

Stage CL

Made for LEDs



Version 1.3



面責事項

本マニュアルの内容は予告なく訂正、アップデートされます。Jands Pty Limited は本マニュアルに記載の内容によって発生した被害、損害に対して責任を負いかねます。本機の操作で不明な点がある場合や、修理が必要な場合は、Jands Pty Limited、もしくはその代理店にお問い合わせください。Jands Pty Limited、代理店は個人の修理、改造によって故障した機材の修理はお受けできません。

© Copyright JANDS PTY LIMITED 2004 - 2012 All rights reserved

Manufactured in Australia by:

JANDS Pty Limited ACN 001 187 837

Locked Bag 15 (40 Kent Rd) MASCOT NSW 1460 Sydney Australia

Phone: +61-2-9582-0909

Fax: +61-2-9582-0999

Web: www.jands.com/lighting

Contents

1. Welcome to the Stage CL	2-1
Stage CLについて	2-1
Version 1.3 新機能	2-1
2. はじめに	2-1
卓をセッティングする	2-1
電源を入れる	2-1
3. クイックスタート	3-1
4. 灯体をパッチする	4-1
パッチウィザードを使用する	4-1
灯体をパッチする (マニュアル)	4-3
Fixture Library に追加する	4-5
5. コントロールについて	5-1
レイアウト	5-1
HSI チャンネル	5-2
灯体コントロールの使用	5-3
タッチスクリーン、ダイヤルボタン	5-5
6. カラー	6-1
タッチスクリーンから色を選択する	6-1
パレットを編集する	6-2
カラーパターンを適用する	6-4
チェイスを適用する	6-6
7. シーン	7-1
シーンをレコードする	7-1
シーンを再生する	7-1
シーンの編集、モニタリング	7-2
8. キューリスト	8-7
キューリストの操作	8-7
キューリストをレコードする	8-7
キューリストを再生する	8-7
キューリストを編集する	8-8

9. Chases	9-13
チェイスの操作	9-13
チェイスをレコードする	9-13
チェイスを再生する	9-14
チェイスを編集する	9-16
プレイバックにチェイスをコピーする	9-19
10. モニタリング	10-1
プレイバックをモニタリングする	10-1
灯体の出力をモニタリングする	10-2
DMX 出力をモニタリングする	10-3
11. セットアップ	11-1
設定を確認/ 変更する	11-1
プリファレンス	11-3
情報を確認する	11-4
ソフトウェアをアップデート	11-5
12. ショーファイルの保存、ロード	12-1
ショーを保存する	12-1
ショーをロードする	12-1
13. オートパイロット	13-1
オートパイロットを使う	13-1
14. ロックする	14-3
15. スペック	15-4
16. インデックス	16-1

1. Welcome to the Stage CL

Jands 照明操作卓 Stage CL をご購入いただき、誠にありがとうございます。

Stage CL について

照明の LED 化が進む中、従来のコンパクト調光卓では LED 灯体の操作が難しくなってきたことから、お客様が LED 灯体の操作に必要な機能をできるだけコンパクトにまとめるべく開発されたのがこの Stage CL です。

Version 1.3 新機能

- フィクスチャーチャンネルページが 2 ページに増え、最大 24 台の操作が可能になりました。
- シフトボタン + ダイアルを使用して、ズーム、ストロボ、カラーマクロ、エフェクト等の機能を 1 台につき 2 つ追加して使用できるようになりました。
- クールホワイト LED、ウォームホワイト LED だけを使用している灯体の色温度をダイアルの使用で調整できるようになりました。
- RGBA、RGBW、RGBAW の灯体でホワイトバランスの調整が可能になりました。
- Ethernet 出力に Art-Net Subnet、Universe 機能が追加されました。
- インテンシティカーブを設定する機能が追加されました。
- タッチスクリーンをカリブレートする機能が追加されました。

2. はじめに

卓をセッティングする



電源

付属のパワーサプライユニット、アダプターを使用します。

DMX 出力

本機は DMX 出力から 1 ユニバース (512 チャンネル) を出力できます。5Pin DMX ケーブルを使用してお使いの灯体と接続してください。

Ethernet

本機は Ethernet (RJ45) コネクターを通しての Artnet Broadcast が可能です。

Artnet のオン/ オフは *Setup* をご参照ください。

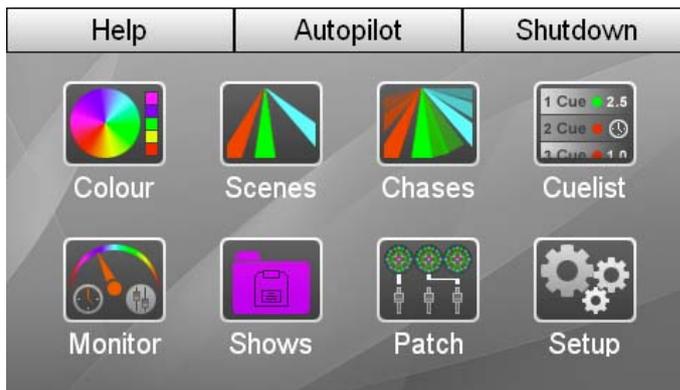
USB

USB メモリースティックを使用してショーファイルを保存、ロードすることができます。

電源を入れる

電源を入れると本機のスクリーンにオープニング画面が表示されます。

プログラムの読み込みが終わると Home 画面が表示されます。ショーのロードやパッチ作業をして新しいショーを開かない限り、全てのボタンは使用できません。



ボタン	機能
Colour	Colour 画面を表示 カラー、パターン、チェイスの選択
Scenes	Scenes 画面を表示 シーンのモニター、編集
Chases	Chases 画面を表示 チェイスのモニター、編集
Cuelist	Cuelist 画面を表示 キューリスト、キューのモニター、編集
Monitor	Monitor 画面を表示 本機のマスターコントロール設定、現在プレイバックされているもの、チャンネルコントロール設定、DMX 出力を表示
Shows	Shows 画面を表示 ショーファイルの保存、ロード
Patch	Patch 画面を表示 灯体を DMX (もしくは Artnet) 出力とパッチ
Setup	Setup 画面を表示 ネットワーク設定、オーディオモード、日時、デフォルトフェード設定等の確認、変更

シャットダウン

Shutdown ボタンはタッチスクリーン上部にあります。シャットダウンする際は、必ずこのボタンを押してから行ってください。シャットダウンの準備が完了するとスクリーンにその旨のメッセージが表示されます。

オートパイロット

Autopilot ボタンはタッチスクリーン上部にあります。本機をオートパイロットモードに切り替える際はこのボタンを押してください。

オートパイロットモードでは次々に内蔵のチェイスがプレイされます。それぞれのチェイスのプレイ時間、チェイススピード、オーディオ機能の有無を設定することができます。

詳細は *Autopilot* をご参照ください。

Help

Help ボタンはタッチスクリーン上部にあります。このボタンを押すとクイックスタートガイド、ショートカット、FAQ が含まれるヘルプウィンドウが表示されます。

Home

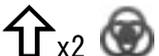
Home ボタンはタッチスクリーン下部にあります。このボタンを押すことでいつでも Home 画面に戻れます。



Home ボタンをダブルタップすると 1 つ前に見ていた画面に戻ります。

3. クイックスタート

12 台/グループ x 2 ページのパッチが可能です。

	ホーム	タップして Home 画面へ ダブルタップして一つ前に見ていた画面へ
	セレクト	タップして1つの灯体を選択 長押ししながら他のセレクトボタンを押して 灯体の範囲を選択
	ヒューダイヤル	ダイヤルをまわしてカラーを調整 ダイヤルを押してカラーを変更 ※サチュレーションが100%以下の場合、サチュレーションの数値はリセットされます
	サチュレーションダイヤル	ダイヤルをまわしてサチュレーションを調整 ダイヤルを押してサチュレーションを0%、50%、100%に調整
	シフト + ヒュー	ダイヤルをまわして割り当てられた機能(ズーム等)を調整 ダイヤルを押してその機能を0%、50%、100%に調整
	シフト + サチュレーション	ダイヤルをまわして割り当てられた機能(ストロボ等)を調整 ダイヤルを押してその機能を0%、50%、100%に調整
	シフトをダブルタップ + ヒュー	選択された灯体のヒューのファン効果
	シフトをダブルタップ + サチュレーション	選択された灯体のサチュレーションのファン効果 ファンのバリューはどのサチュレーションダイヤルを使用するかによる

	クリア	<p>押して選択されたチャンネルのカラーをクリア</p> <p>二度押しですべての灯体のカラーをクリア</p> <p>三度押しで全てのインテンシティとカラーをクリア</p>
	シフト + クリア	全てのフロントパネル上のコントロールをデフォルトに戻す
	クリア + プレイ	クリアボタンを長押ししながらシーン、チェイス、またはキューリストのプレイボタンを押してレコードされたものを削除
	フェードタイム ダイヤル	<p>ダイヤルをまわしてフェードタイムを調整</p> <p>タップしてフェードタイムをタッチスクリーンに表示</p> <p>ダブルタップしてタイムをデフォルト(2秒)に戻す</p>
	チェイスレート ダイヤル	<p>ダイヤルをまわしてチェイススピードのレート調整</p> <p>タップして全てのチェイスを停止</p> <p>ダブルタップしてスピードを100%にリセット</p>
	チャンネル/ シーンモード	<p>灯体のコントロールモードをチャンネル/シーンに切り替え</p> <p>シーンモードではスイッチ上のLEDが赤く点灯</p>
	ページ (フィクスチャーモード)	フィクスチャーモードの2ページを切替 (1-12チャンネル: Black ページ、13-24チャンネル: White ページ)
	ページ (シーンモード)	シーンモードの6ページを切替 (Yellow、Red、Green、Magenta、Cyan ページ)
	スナップショット	<p>ボタンを押して現在の出力をスナップショットし、その状態をホールド</p> <p>再度ボタンを押して解除</p>
	アンドウ	ボタンを押して最後の操作を取り消し

4. 灯体をパッチする

本機は最大 24 台/グループの灯体をパッチすることができます。

Patch 画面にある灯体ナンバー（#の数字）と本機の 12 本のフェーダーは対応しています。灯体 1-12 は最初のページ（Black ページ）に、13-24 は次の（White ページ）になります。

Patch ボタンを押すとパッチウィンドウが表示されます。

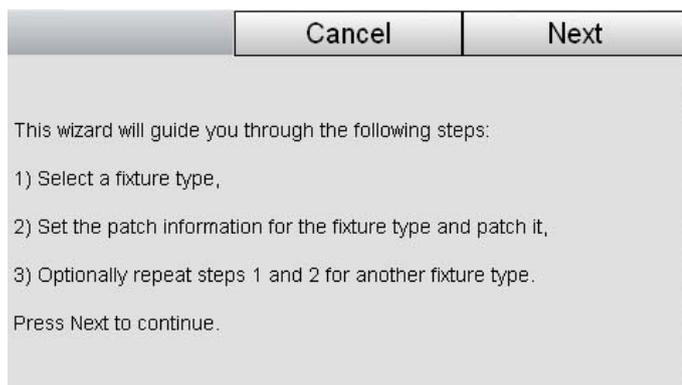
Patch	Library	Wizard	
#	Fixture Type	DMX	&
2	-Add Fixture-		>
3	-Add Fixture-		>
4	-Add Fixture-		>
5	-Add Fixture-		>
6	-Add Fixture-		>

Delete Copy Paste

本機で制御する灯体、DMX チャンネルを割り当てます。

パッチウィザードを使用する

ウィザードでパッチする場合、Home 画面の Patch ボタンをタップし、Wizard ボタンを押してください。本機はパッチウィザードの手順を表示します。



Next をタップすると灯体のリストが表示されます。

Back	Cancel	Next
Select a fixture type to patch and press Next:		
Manufacturer	Type / Model Name	
Generic	LED - RGB	
My Fixtures	LED - RGB 8 bit	
A & O Lighting	LED - RGBA	
Acclaim	LED - RGBA 8 bit	
Acme	LED - RGBAI	

1. タッチスクリーンダイヤルでスクロールし、画面左側に表示されている Manufacturer のリストからパッチしたい灯体のメーカーを見つけます。ダイヤルを押すか画面をタップで選択します。
2. タッチスクリーンダイヤルでスクロールし、画面右側に表示されている Type/ Model Name のリストからパッチしたい灯体を見つけます。ダイヤルを押すか画面をタップで選択します。

Back	Cancel	PATCH
Set the patch information and press PATCH:		
Quantity:	<input type="text" value="12"/>	
Start DMX Channel:	<input type="text" value="1"/>	
DMX Offset between fixtures:	<input type="text" value="5"/>	
Patch 'Color Punch Mode 3' at: 1,6,11,16,21,26,31,36,41,46,51,56		

3. Quantity 欄をタッチしてタッチスクリーンダイヤルをまわし先ほど選択したパッチしたい灯体の数量を設定します。
4. Start DMX Channel 欄をタッチして最初の DMX アドレスを設定します。
5. ウィザードが自動的に他の灯体をパッチし自動的に DMX チャンネルを割り当てます。意図的に間隔をあけて DMX チャンネルを設定したい場合は DMX Offset between fixtures 欄をタッチして数値を選択します。
6. 作業が完了したら Patch ボタンを押して終了です。
7. 更に灯体をパッチしたい場合は 2-6 の手順を繰り返してください。全てのパッチが完了したら Done ボタンを押してください。本機は Patch 画面に戻りパッチが完了した全ての灯体とその DMX アドレスが表示されます。

灯体をパッチする（マニュアル）

ウィザードを使用せず灯体を追加する場合は、Patch 画面を開き画面左上の Patch をタッチします。

Patch	Library	Wizard	
#	Fixture Type	DMX	&
2	-Add Fixture-		>
3	-Add Fixture-		>
4	-Add Fixture-		>
5	-Add Fixture-		>
6	-Add Fixture-		>

Buttons: Delete, Copy, Paste

1. タッチスクリーンダイアルで灯体ナンバーをスクロールし、ダイアルボタンを押して選択します。Patch Fixture ウィンドウが開きます。

Patch Fixture	OK	Cancel
Manufacturer	Type / Model Name	
Generic	Dimmer	
My Fixtures	LED - RGB	
A & O Lighting	LED - RGBA	
Acclaim	LED - RGBAI	
Acme	LED - RGBAW	
ADB	LED - RGBI	

2. 画面左側の Manufacturer リストからパッチしたい灯体のメーカーを選択します。
3. 画面左側の Type/ Model Name からパッチしたい灯体を選択します。
4. OK ボタンを押します。本機は使用可能な DMX アドレスを割り当てます。

Patch	Library	Wizard	
No.	Fixture Type	DMX	&
1	LED - RGB	1	>
2	-Add Fixture-		>
3	-Add Fixture-		>
4	-Add Fixture-		>
5	-Add Fixture-		>

Buttons: Delete, Copy, Paste

5. DMX アドレスを変えるには DMX アドレスをタッチしてダイアルでスクロールし新しく設定したいアドレスにダイアルボタンを押して決定します。

6. 更にパッチする場合は 1-4 の手順を繰り返してください。

灯体をコピー、ペーストする

手間をかけずに同じタイプの灯体を数台パッチするには、Copy ボタン、Paste ボタンを使います。

1. 既にパッチしている灯体を選択します。
2. タッチスクリーン下部にある Copy ボタンを押します。
3. 使いたいチャンネルナンバーまでスクロールしてください。
4. タッチスクリーン下部にある Paste ボタンを押します。本機はその灯体を次に使用可能な DMX アドレスに割り当てます。
5. DMX アドレスを変更したい場合は DMX アドレスをタッチし、ダイアルボタンを押してからまわして使用したい DMX アドレスに設定してください。

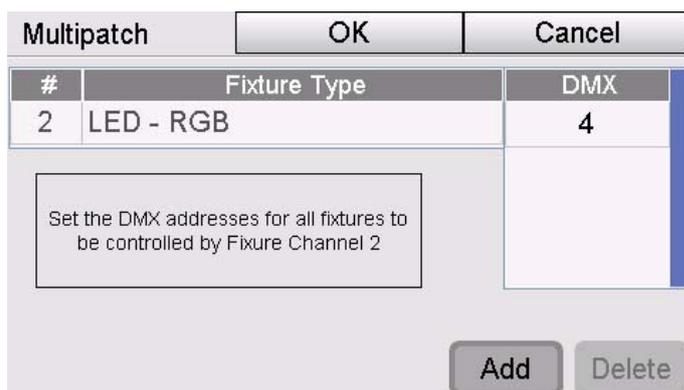
1 チャンネルに 1 台以上の灯体をパッチする

1 チャンネルで 1 台以上の灯体を制御したい場合は 2 通りの方法があります。

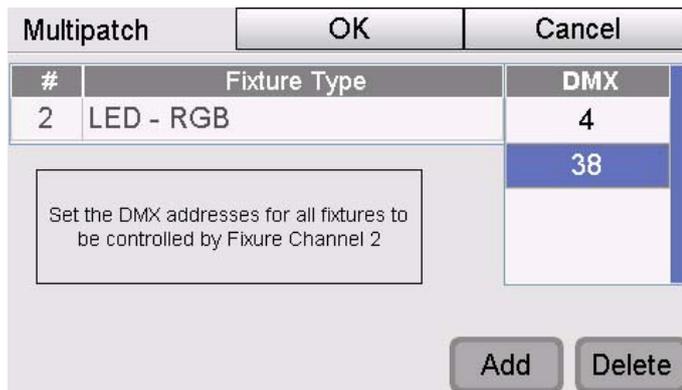
- 複数の灯体を同じ DMX チャンネルに設定 (Patch 画面で設定した DMX チャンネルと対応させる)
- Multipatch 機能を使用

Multipatch の操作方法:

1. Patch 画面を開き ‘&’ 欄にある ‘>’ をタップします。本機は Multipatch 画面を開きます。Multipatch 画面はそのチャンネルに 1 番最初にパッチされた灯体を表示します。



2. Add ボタンをタップします。追加したい灯体のスタート DMX アドレスを設定するための新しい欄が追加されます。



3. 他にも追加したい灯体がある場合は手順 2 を繰り返します。
4. タッチスクリーンの OK を押して Patch 画面に戻ります。

Fixture Library に追加する

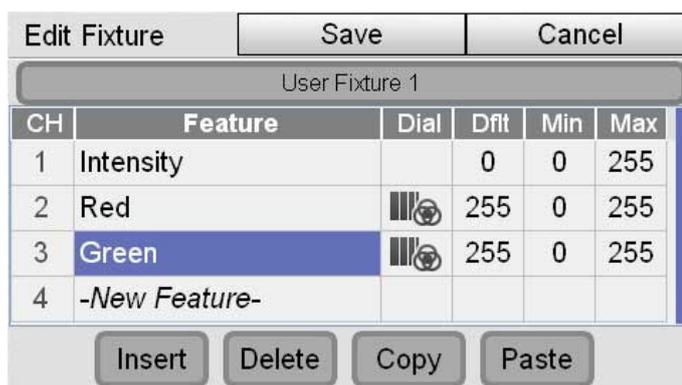
Patch 画面のリストに使用したい灯体が無い場合、自信で作成することができます。灯体の詳しい情報はメーカーのホームページやマニュアルを参照してください。

Fixture Library に新しく灯体を作る:

1. Patch 画面で Library タブを選択します。Fixture Library 画面が表示されます。



2. タッチスクリーン下部の New ボタンを押します。Edit Fixture 画面が表示されます。



3. タッチスクリーンダイヤルを押して新しく作る灯体の1番はじめのチャンネルの詳細を入力します。Intensity, Red, Blue, Green, Amber, White, Cool White, Warm White, Colour Temperature, Strobe, Zoom, Pan, Tilt, Cyan, Magenta, Yellow, Custom 1-4 を入力できます。Intensity やカラーを設定した後にそれぞれの Fine チャンネルを入力することが可能です。
4. 選択された状態でシフトボタンを長押しするかそれぞれの欄をタッチし、ダイヤルを使ってスクロールしバリューを入力します。

ダイヤル	ダイヤルを使用して Intensity、カラー、ストロボ等の機能を選択
	ヒュー、サチュレーション制御に機能を割り当て (対応機能: R, G, B, A, W 等)
	シフト + サチュレーションに機能を割り当て (対応機能: ストロボ、パン等)
	シフト + ヒューに機能を割り当て (対応機能: ズーム、チルト等)
	ヒューダイヤルに機能を割り当て (色の無い灯体だけに使用)
	サチュレーションダイヤルに機能を割り当て (色の無い灯体だけに使用)
Dflt (デフォルト)	チャンネルのデフォルト数値を設定 (0 - 255)
Min (ミニマム)	チャンネルの最小数値を設定 (0 - 255)
Max (マキシマム)	チャンネルの最大数値を設定 (0 - 255)

5. 他にも灯体を追加したい場合は上記の手順を繰り返します。
6. 作業が終了したらタッチスクリーン上部の Save ボタンを押してください。本機は My Fixtures フォルダに新しい灯体を保存します。

灯体をコピーする

新しい灯体を作成する際、既に似た灯体があればそれを使用して作成できます。

7. Library ウィンドウの Generic フォルダから灯体を選択します。
8. タッチスクリーン下部にある Copy ボタンを押します。コピーされた灯体は My Fixtures フォルダに下図のように表示されます。

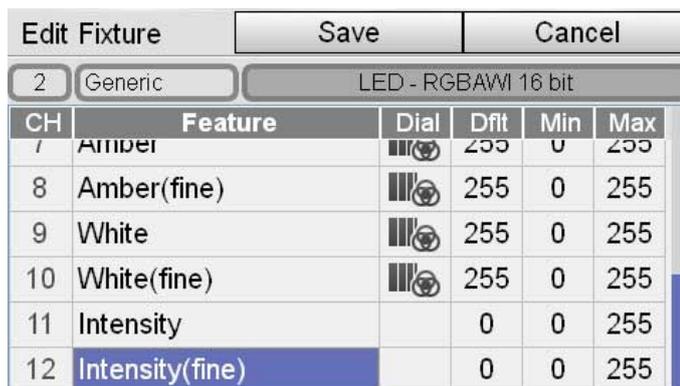


9. Edit ボタンを押して灯体の情報を編集してください。

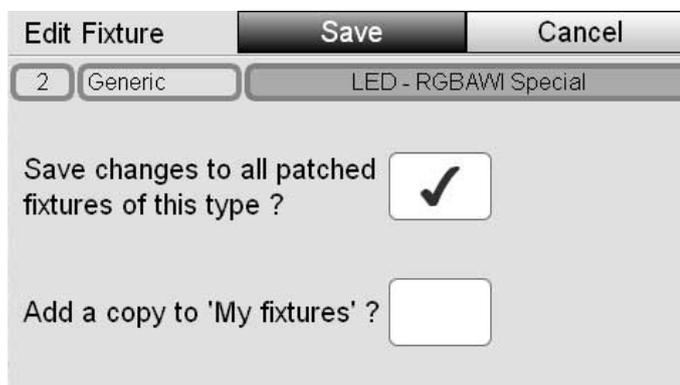
灯体を編集する

パッチした灯体を編集するには

1. Patch 画面から灯体を選択します。
2. タッチスクリーン下部の Edit ボタンを押します。Edit Fixture ウィンドウが表示されます。



3. “Fixture Library に追加する” (4-5 ページ) の手順に沿って灯体の編集をしてください。
4. Save ボタンを押すと Save ウィンドウが表示されます。



5. この変更をパッチされている全ての同じタイプの灯体に適応させるには上のボックスにチェックをしてください。
6. この変更を My Fixture フォルダに追加した場合は上から 2 つめのボックスにチェックをしてください。
7. 手順 5、6 が必要なればボックスにチェックしないでください。
8. Save ボタンを押して終了です。

5. コントロールについて

レイアウト

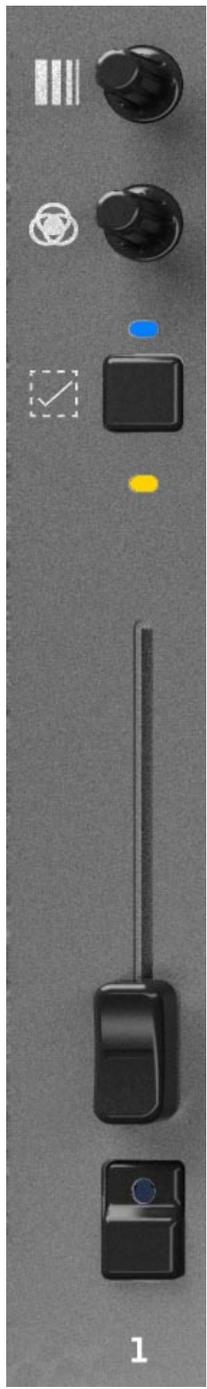


フロントパネルは3セクションに分かれています。

- 12セット x フラッシュボタン、フェーダー、プッシュボタン（ヒュー用 + サチュレーション用）、セレクトボタン
- タッチスクリーンとホームボタン、3 x ショートカットボタン、タッチスクリーンダイヤル
- マスターコントロールフェーダーとシーン、キューリスト、チェイス用ボタン

HSI チャンネル

12 セットのコントロールセクションで対応する灯体/ グループのインテンシティ、カラーを制御します。

	 サチュレーションダイヤル	サチュレーションを調整 EX.) ヒューダイヤルで赤をセットした時、このダイヤルで色をホワイトから薄い赤、深い赤まで変えることが可能 シフトを押しながらダイヤルをまわすことでストロボ等の機能をコントロール
	 ヒューダイヤル	ヒュー (色) を調整 シフトを押しながらダイヤルをまわすことでズーム等の機能をコントロール
	セレクト LED (ブルー)	グループやレコードに選択されているチャンネルを青色 LED で表示
	 セレクトボタン	レコードする時やグルーピングしたい時に押して選択
	カラー表示 LED	そのチャンネルで作成したインテンシティ、カラーを表示
	チャンネルフェーダー	インテンシティを 0 - 100% に調整 ステージ CL はフェーダー・ゲーティングを使用しているのでフェーダーが実際のチャンネル出力と同じレベルに設定されていない場合、フェーダーが制御する前にフェーダーを上下に動かして出力レベルとマッチさせる必要がある シーン/ チャンネルモードの切り替えを行う際や、Clear ボタンを使用してそのチャンネルの出力を全てクリアにした際、上記の作業が必要
	フラッシュボタン & LED	押すとそのチャンネルのインテンシティが最大になる

マスターコントロール

12本のフェーダーの横にあるマスターコントロールフェーダーは12本全てのフェーダーのインテンシティを調整します。

灯体コントロールの使用

灯体の制御操作を始める前に、グランドマスター (GM) とマスターフェーダーがフルになっていることを確認してください。その後それぞれのチャンネルのフェーダーをあげ、ヒューとサチュレーションをダイヤルで調整し好みのカラーを作ります。

セレクトボタン



1台以上の灯体のカラーを調整したい場合は、そのチャンネルのセレクトボタンを押してください。その後、選択したチャンネルのヒューとサチュレーションダイヤルでカラーを調整してください。

複数台のチャンネルを選択する時は、その範囲の両端のセレクトボタンを押してください。

複数台を選択してカラーを調整した後新しい灯体を選択した場合、その前に選択されていた複数台は解除されます。

選択をクリアしたい場合は、セレクトボタンを二度押ししてください。

ヒュー、サチュレーションダイヤル



ヒューダイヤルを押すと、6色が順番に出力されます。この動作をするとサチュレーションはフルにリセットされます。



サチュレーションダイヤルを押すと、サチュレーションが100%、50%、0%の順に変更されます。

クリア



クリアボタンを押すと選択されている全ての灯体の出力が白色になります。二度押しすると選択されている、されていないに関係なく、全ての灯体の出力が白色になります。三度押しで全ての灯体のカラー、インテンシティがクリアになります。



クリアボタンを三度押しするとフェーダーがゲーティングされます。この状態ではフェーダーの位置がチャンネルの出力とマッチしません。ゲーティングを解除するにはフェーダーを上下に動かし出力レベルをマッチさせてチャンネルをコントロールしてください。

シフト



シフトボタンを押してヒュー、サチュレーションダイヤルをまわすと、割り当てられた機能（ストロボ、ズーム、パン、チルト等）をコントロールできます。

上記の機能の割り当てに関する詳細は“Fixture Libraryに追加する”（4-5 ページ）をご覧ください。

シフト x 2（二度押し + 長押し）



シフトボタンを二度押しした後長押しし、ヒューダイヤルをまわすと選択している灯体のカラーをファンエフェクトで出力します。ファンはヒューダイヤルで調整します。

例えば、1 - 12 の灯体が選択されている時、チャンネル1のヒューを調整すると、チャンネル12からチャンネル1のカラーまで変化せずファンエフェクトを出力します。

例えば、チャンネル6のヒューを調整すると、チャンネル1とチャンネル12からチャンネル6を中心としたファンエフェクトを出力します。

シフトボタンを二度押しした後長押しし、サチュレーションダイヤルをまわすと選択している灯体のサチュレーションをファンエフェクトで出力します。



カラー設定に失敗したら、アンドゥボタンを押すと一つ前の設定に戻ります。

ページ



フィクスチャーチャンネルモードは2ページあります。ページボタンで2ページ（1-12チャンネル：Black ページ、13-24チャンネル：White ページ）を切り替えます。



シーンモードは最大6ページにシーンとチェイスを保存できます。ページボタンで6ページ（Yellow、Red、Green、Magenta、Cyan ページ）を切り替えます。



本機のデフォルト設定ではシーンモードは4ページしかありません。Setup画面で Preferences タブを開きページ数を変更できます。

スナップショット（ホールド/ フリーズ）



スナップショットボタンを押して本機の出力のスナップショットをとりまします。再度ボタンを押すまでその出力が保たれます。グランドマスターとDB0以外の操作は出力に影響ありません。

スナップショットをとって出力が保たれている間に灯体のコントロールを調整できます。新しいルックが出来上がり再度ボタンを押すと、本機は保たれていた出力から新しいルックにクロスフェードで変えていきます。

フィクスチャー - シーン

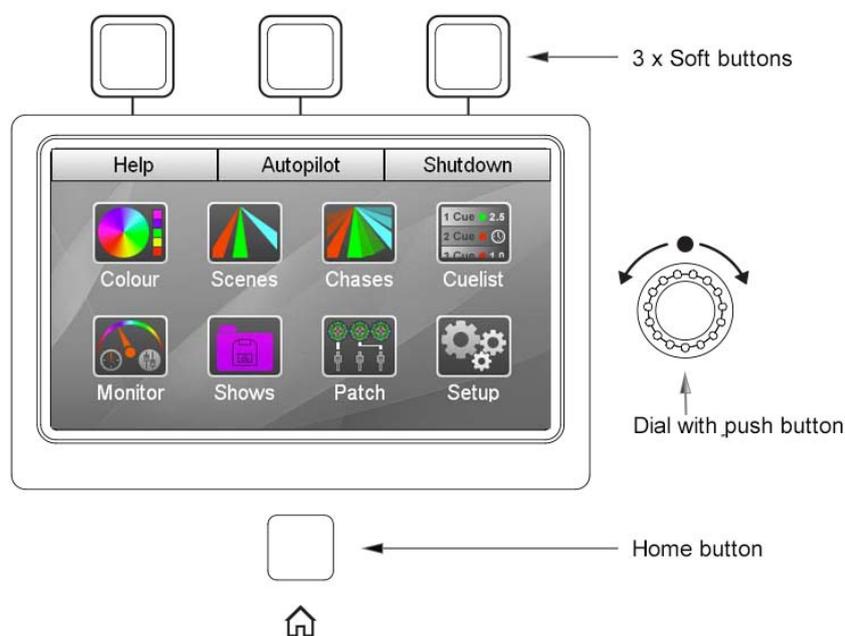
 このボタンで 12 セットの灯体/ グループコントロールとシーンモードを切り替えます。

シーンモードではこのボタンの赤い LED が点灯します。

タッチスクリーン、ダイヤル、ボタン

本機のパッチ作業が完了したら、シーン、チェイス、キューリストのレコードやプレイ等ができるようになります。これらの機能はタッチスクリーンを使わなくても行えます。

タッチスクリーンを使って行えば、ショートカットやショー、レコードしたシーン等の編集も行えます。



Home ボタン	Home ボタンはタッチスクリーンの真下にあります。このボタンを押せばいつでも Home 画面に戻ります。 2 度押しするとその前に見ていた画面に戻ります。

ダイヤル	<p>スクリーン上でリストが表示された時等にダイヤルをまわして上下にスクロールします。</p> <p>決定するにはダイヤルを押します。さらに数値を入力する時はダイヤルをまわして選択してください。もう一度ダイヤルを押して完了です。</p> <p>左右にスクロールしたい場合はシフトボタンをホールドしながらダイヤルをまわします。</p>
ソフトボタン	<p>スクリーン上に表示されている3つのボタンと同じ機能です。</p>

フェードタイム

シーンボタンの上にあるこのダイヤルはフェードタイムの調整に使用します。全てのシーン、チェイス、キューは特別にフェードタイムを設定されていない場合このダイヤルで調整できます。

グランドマスター & DB0

本機の全ての出力のインテンシティはグランドマスターフェーダーで変更できます。

DB0

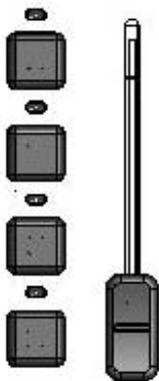
デッドブラックアウト (DB0) ボタンを押している時、出力のインテンシティは0%になります。



グランドマスターが100%以下にセットされているとき、DB0 ボタンのLEDが点滅してお知らせします。

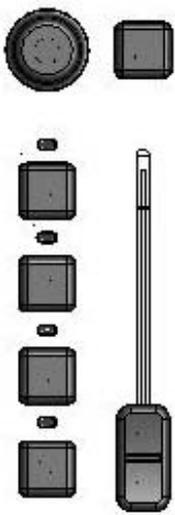
シーンコントロール

シーンコントロールには4つのボタンとフェーダーがあります。

 <p>Scenes</p>	<p>フェーダーは再生されている全てのシーンのレベルを調整します。</p> <p>4つのボタンはシーンを再生する際に使用します。ボタンを押すとフェードタイムダイアルでセットされている、もしくはシーンを保存した際にセットした速度でシーンはフェードされます。</p> <p>シーンのLEDインジケーター:</p> <p>点灯 - レコードされたシーンが既にある場合</p> <p>点滅 - そのシーンが出力されている時</p>

チェイスコントロール

チェイスコントロールには4つのボタンとフェーダー、ダイアル、シンクボタンがあります。

 <p>Chases</p>	<p>ダイアルでチェイス速度 (BPM) を調整します。</p> <p>シンクボタンをタップしてチェイス速度をセットしチェイスをビートとシンクさせます。</p> <p>4つのボタンはチェイスを再生する際に使用します。ボタンを押すとフェードタイムダイアルでセットされている、もしくはシーンを保存した際にセットした速度でチェイスはフェードされます。</p> <p>チェイスのLEDインジケーター:</p> <p>点灯 - レコードされたチェイスが既にある場合</p> <p>点滅 - そのチェイスが出力されている時</p> <p>フェーダーは再生されている全てのチェイスのレベルを調整します。</p>

レコードボタン

 レコードボタンを押したあと、シーンボタン、チェイスボタン、もしくはキューリストプレイボタンを押します。レコードボタンを押すと、保存できるボタンは点灯します。

アンドウボタン

 最後に行った操作を取り消したい時はこのボタンを押します。

6. カラー

カラーウィンドウで簡単に下記をセットできます。

- カラーパレット、カラーピッカー、RGB スライダーを使用して色を設定する
- マルチカラーパターン
- 内蔵チェイス

タッチスクリーンから色を選択する

1. 1台以上の灯体をセレクトします。
2. Home 画面で Colour ボタンをタッチします。本機は Colour ウィンドウを開きます。

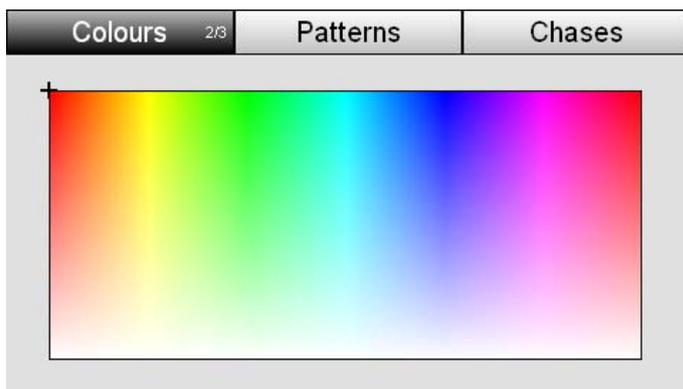


3. パレットにある 18 色の中から好みの色をタッチします。本機はセレクトされている灯体にその色をセットします。

カラーピッカーを使用する時

カラーピッカーウィンドウを使って色を選択できます。

1. 1台以上の灯体をセレクトします。
2. Home 画面で Colour ボタンをタッチし Colours タブをタッチします。



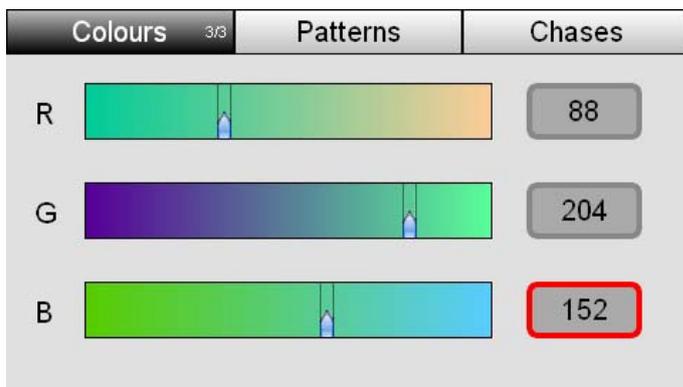
3. カラーピッカーウィンドウが出るまでタッチします。

画面上の好きな色をタッチします。本機はセレクトされている灯体にその色を設定します。

RGB スライダーを使用する時

RGB の数値を RGB ウィンドウでセットし、お好みの色を作れます。

1. 1 台以上の灯体をセレクトします。
2. Home 画面で Colour ボタンを押し、Colour タブをタッチします。

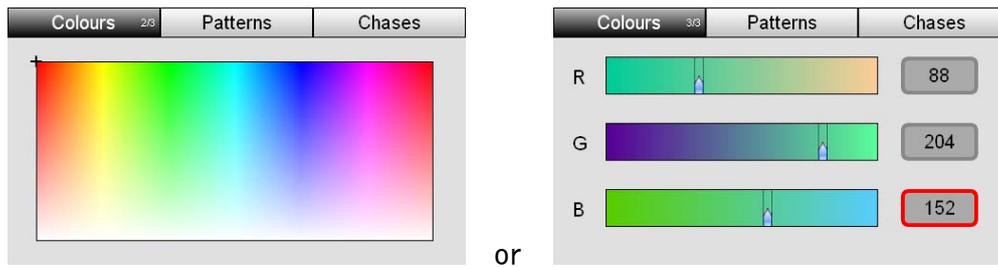


3. RGB スライダーウィンドウが出るまでタッチします。
4. スライダーを動かして RED、GREEN、BLUE を変更し、お好みの色を作ります。または数値フィールドをタッチしてダイヤルをまわし、数値を設定します。

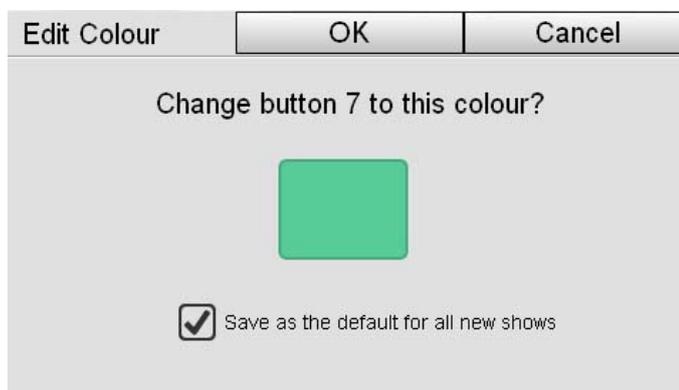
パレットを編集する

保存されている 18 色のカラーパレットも編集することができます。

1. カラーピッカー、RGB スライダー、どちらかを開きます。



2. 色を選び出力させます。
3. Colour ボタンを押してカラーパレットウィンドウに移ります。
4. 消えても良い色をタップし長押しすると、カラーパレット本編集ウィンドウが開きます。

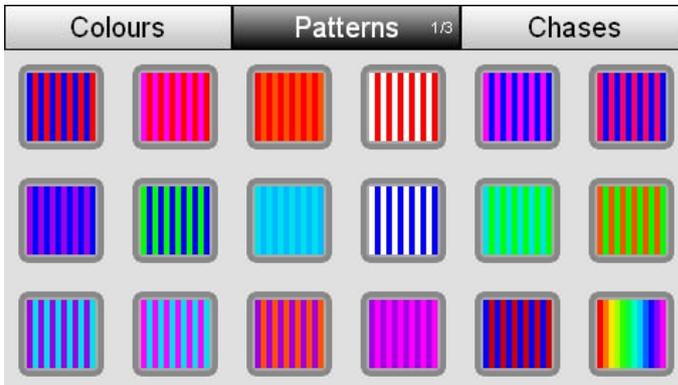


5. この色をこれから作る新しいショーにも適用させたい場合は、“Save as the default for all new shows” にチェックします。今のショーにだけ適用させたい場合はチェックしないでください。
 6. OK ボタンを押して新しい色を保存します。
- ➡ カラーパレットを変更しても、保存されているシーン、チェイス、キューには何も影響はありません。

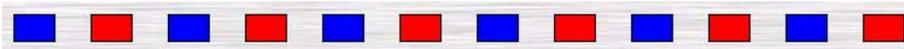
カラーパターンを適用する

本機には 3 ページのカラーパターンが内蔵されています。ページを送るには Patterns ボタンを押してください。

ページ 1 - Odds & Evens

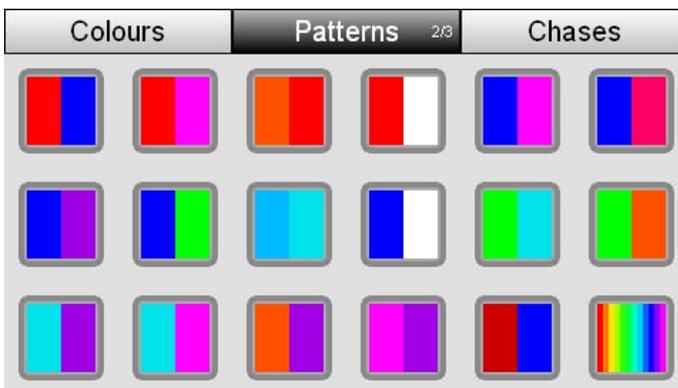


これは 12 台の灯体にページ 1 の左上のパターンを適用した場合の例です。



一色(上記の例なら青)が全ての奇数番号の灯体から、もう一色(上記の例なら赤)が全ての偶数番号の灯体から出力されます。

ページ 2 - Half & Half

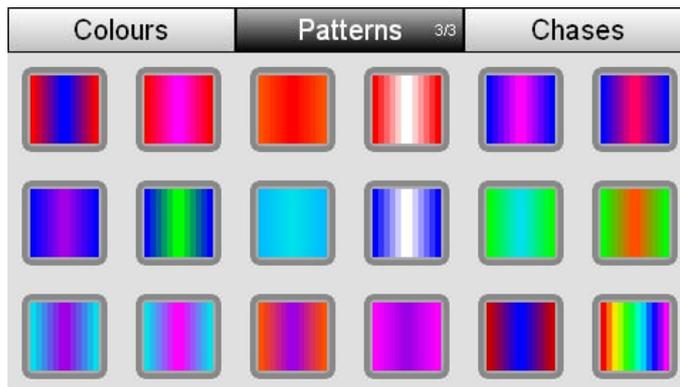


これは 12 台の灯体にページ 2 の左上のパターンを適用した場合の例です。

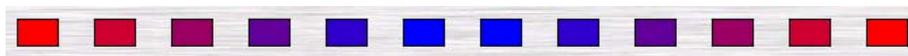


一色(上記の例なら赤)が選択されている最初の半分の灯体から、もう一色(上記の例なら青)が選択されている残りの半分の灯体から出力されます。

ページ 3 - Crossfade



これは 12 台の灯体にページ 3 の左上のパターンを適用した場合の例です。



1色(上記の例なら赤)は選択されている最初と最後の灯体に、もう1色(上記の例なら青)は中央の灯体に出力されます。その他の灯体は端と中央がグラデーションになるよう出力します。

Rainbow pattern



レインボー出力はページ 3 の右下にあります。

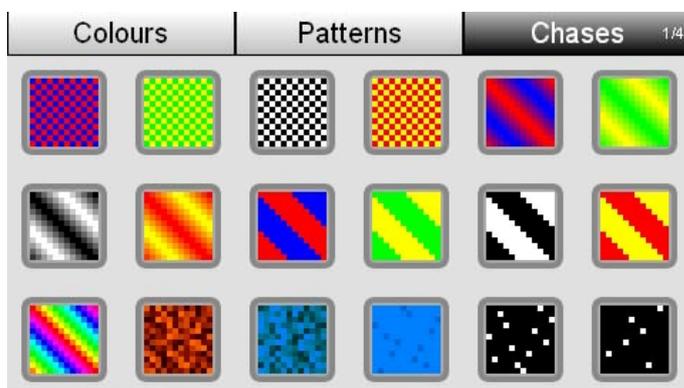
パターンの適応の仕方

1. 2 台以上の灯体を選択します。
2. Home 画面で Colour ボタンを押します。本機は Colour ウィンドウを開きます。
3. 上部中央にある Patterns ボタンを押します。
4. ページを送りたければ Patterns ボタンを再度押します。
5. 使用したいパターンをタッチします。選択された灯体にそのパターンが適用されます。

チェイスを適用する

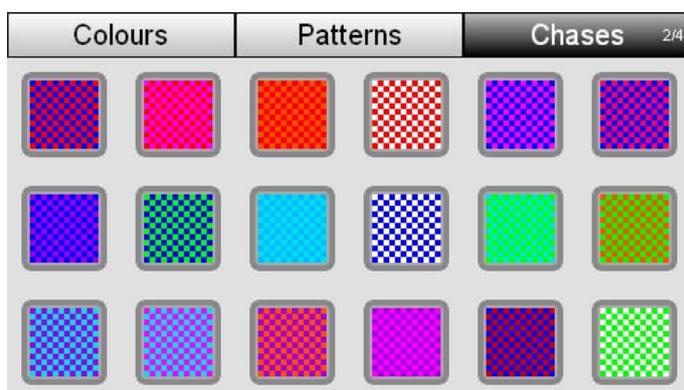
本機には4ページのチェイスパターンが内蔵されています。ページを送るにはChases ボタンを押してください。

ページ 1 - Specials



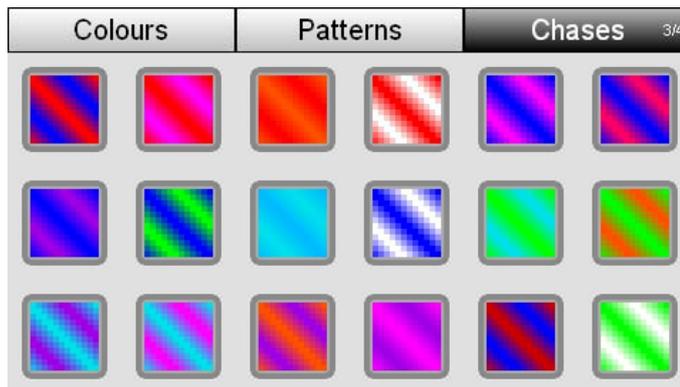
ページ1は人気なチェイスを集めたページです。

ページ 2 - Odds & Evens



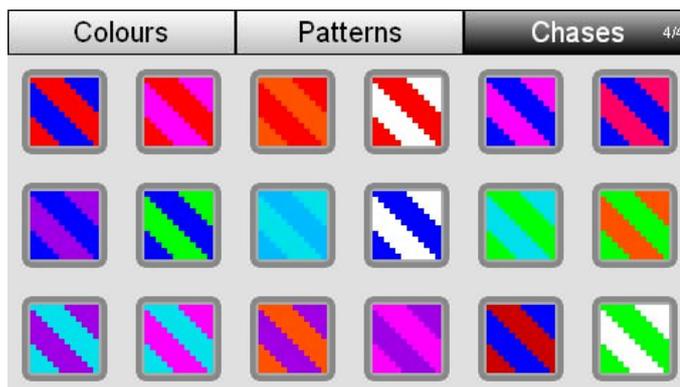
ページ2のチェイスを選択した場合、奇数番号の灯体と偶数番号の灯体間でチェイスが適応されます。

ページ 3 - Crossfade



ページ3のチェイスを選択した場合、1色は選択した灯体の半分から、もう1色はそのもう半分の灯体から出力されます。その2色がクロスフェードしてチェイスします。

ページ 4 - Snap



ページ4のチェイスを選択した場合、1色は選択した灯体の半分から、もう1色はそのもう半分の灯体から出力されます。その2色がスナップしてチェイスします。

カラーチェイスの適用の仕方

1. 2台以上の灯体を選択します。
2. Home 画面で Colour ボタンを押します。本機は Colour ウィンドウを開きます。
3. 右上にある Chases ボタンを押します。
4. ページを送りたければ Chases ボタンを再度押します。
5. 使用したいチェイスをタッチします。選択された灯体にそのチェイスが適用されます。

7. シーン

シーンコントロール

シーンコントロールには4つのボタンとフェーダーがあります。

フェーダー	フェーダーは再生されている全てのシーンのレベルを調整します。
ボタン1~4	4つのボタンはシーンを再生する際に使用します。ボタンを押すとフェードタイムダイヤルでセットされている、もしくはシーンを保存した際にセットした速度でシーンはフェードされます。

シーンをレコードする

1. 12本あるフィクスチャーチャンネルコントロールを使って出力レベルと色を選択します。
2. RECORD ボタンを押します。セレクトボタンの青いLEDがどのチャンネルがレコードされるシーンに含まれるかを示します。0%以上の出力があるチャンネルは自動的に選択されます。
3. シーンに含みたくない時はセレクトボタンを押して選択を解除します。
4. 4つあるシーンボタンのいずれかを押します。ボタンの上のLEDが赤色に点滅してレコード可能であることを示します。もしLEDが青色の点灯を続ける場合、そのボタンにはシーンが既にレコードされています。

もしくは...

5. 12あるフラッシュボタンのいずれかを押します。ボタンの赤いLEDが点滅してレコード可能であることを示します。もし赤く点灯しているだけなら、そのボタンにはシーンが既にレコードされています。

シーンを再生する

1. 4つあるシーンボタンのいずれかを押すとシーンがフェードインします。ボタンのLEDがゆっくりと点滅し、シーンが出力されていることを示します。

2. シーンの出カレベルは横にあるフェーダーを上下して調整できます。

もしくは...

1. チャンネル / シーンモード  ボタンを押して 12 のフィクスチャーフェーダーをシーンモードに切り替えます。
2. 12 本あるフェーダーのいずれかを上げます。ボタンの LED がゆっくりと点滅し、シーンが出力されていることを示します。

もしくは...

1. 12 あるフラッシュボタンのいずれかを押します。ボタンが押されている間はシーンが再生され続けます。

シーンのリリース

1. 再生を止めたいシーンのボタンを押します。シーンボタンの LED が点滅するのをやめます。

シーンの編集、モニタリング

1. Home ボタンを押して Home 画面に戻ります。
2. タッチスクリーン上の Scenes ボタンを押します。本機は下図のような画面を表示します。

Control		Scenes	Preview
#	Name	Fade	
▶ S1	 Scene:1	 2.0s	
▶ S2	 Scene:2	 2.0s	

Control タブで今再生されているシーンのリストを見ることができます。

シーン名前をタッチして選択し、スクリーン下部にある Release ボタンか Replay ボタンを押します。

シーンに名前をつける

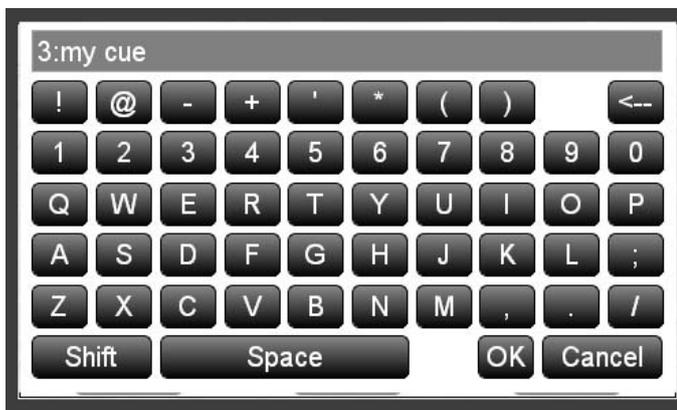
シーンをレコードすると自動的にシーンに名前が付けられます (i. e. Scene 4)。名前を変更したい場合は下記の手順で行います。

1. タッチスクリーン上の真ん中にある Scenes ボタンを押して Scenes タブを開きます。
2. Scenes タブは下図のように表示されます。

Control	Scenes	Preview
#	Name	Fade
▶ S1	Scene:1	🕒 2.0s
▶ S2	Scene:2	🕒 2.0s
S3	Scene:3	🕒 2.0s
S4	Scene:4	🕒 2.0s
6	Yellow:6	Fader

Delete

3. 名前を変更したいシーンをタッチするかダイヤルをまわしてそのシーンがハイライトされたらダイヤルを押して選択します。本機はキーボード画面を表示します。



4. 新しいシーンの名前を打ち込み、OK ボタンを押します。

シーンのフェードタイムを設定する

シーンをレコードする時、本機フェードタイムダイヤルで設定したフェードタイムが自動的に反映されます。フェードタイム欄に🕒 アイコンが表示されているシーンはこのように設定されたものです。シーンのフェードタイムを設定しない場合は下記の手順を行ってください。

1. Scenes 画面で Scenes タブを開きます。シーンリストが表示されます。

Control		Scenes	Preview
#	Name	Fade	
▶ S1	Scene:1	5.0s	
▶ S2	Scene:2	🕒 2.0s	
S3	Scene:3	1.5s	
S4	Scene:4	🕒 2.0s	
6	Yellow:6	Fader	

Delete

- 変更したいシーンのフェードタイムの“Fade”欄をタッチ、またはシフトボタンを押しながらタッチスクリーンダイヤルをまわし“Fade”欄が選択されハイライトされたらダイヤルを押します。編集しているフェードスピードは欄の色が変わります。
- ダイヤルをまわしてフェードタイムを秒単位で変更します。

このシーンは次回から設定したフェードタイムで再生されます。

- ➡ フェードタイムダイヤルで設定した元のフェードタイムのシーンに戻すにはタッチスクリーンダイヤルを、数値が0以下になり時計アイコンが再度あらわれるまで時計回りにまわしてください。
- ➡ 12あるチャンネル / シーン フェーダーに保存されたシーンにフェードタイムは設定されていません。フェーダーを上下してフェードタイムを調整してください。

シーンを削除する

- Scenes タブボタンを押すと Scenes タブが下記のように表示されます。

Control		Scenes	Preview
#	Name	Fade	
▶ S1	Scene:1	🕒 2.0s	
▶ S2	Scene:2	🕒 2.0s	
S3	Scene:3	🕒 2.0s	
S4	Scene:4	🕒 2.0s	
6	Yellow:6	Fader	

Delete

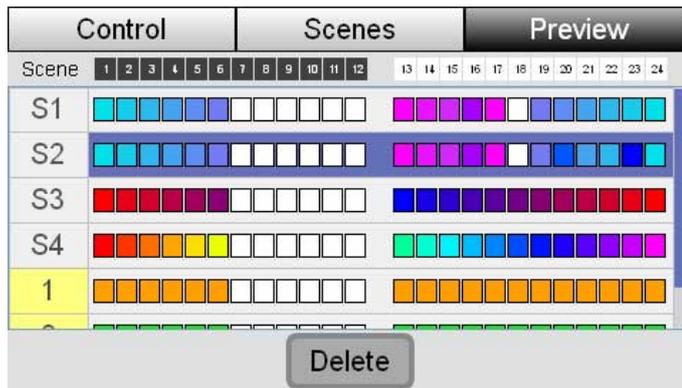
- 削除したいシーンの名前をタップ、もしくはそのシーンの名前がハイライトされるまでダイヤルをまわします。
- タッチスクリーン下部中央にある Delete ボタンを押します。削除確認ウィンドウが表示されます。

4. Confirm ボタンを押すかタッチスクリーンダイヤルを押してシーンを消します。

シーン内容のプレビューを見る

Preview タブでは記録したシーンを見ることができます。

1. スクリーン上の Preview タブをタッチするか、その上にあるボタンを押します。下図のような画面が表示されます。



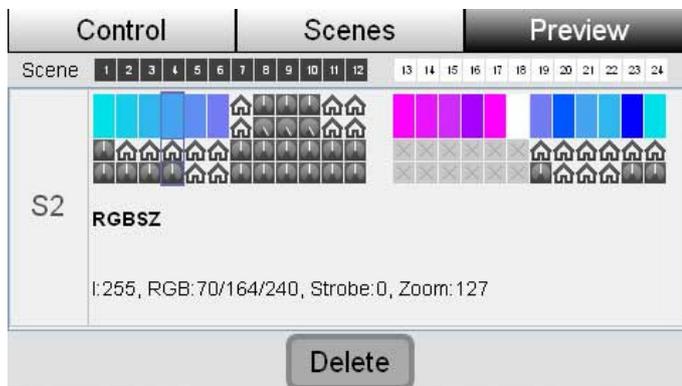
2. 確認したいシーンを見るため、タッチスクリーンダイヤルを使って画面をスクロールします。

アイコンは記録された様々なシーンがどのような色、インテンシティで出力されるかを表示します。'X' アイコンが表示されている灯体はシーンに含まれておりません。

詳しいシーンの情報

シーンの内容を詳しく見ることができます。

1. タッチスクリーンダイヤルを使いシーンのリストをスクロールします。
2. 詳細が見たいシーンがハイライトされている時にタッチスクリーンダイヤルを押します。本機スクリーンは下図のように表示されます。



それぞれの灯体に1行、4列の欄が振り当てられています。もし灯体がカラーミキシングのものなら(RGB, RGBW, RGBA, RGBAW等)上の2列は結合され、その灯体の出力する色とインテンシティを示します。3列目に4列目でシフト + ヒューダイヤル、シフト + サチュレーションダイヤルが振り当てられた機能を表示します。

もし灯体がカラーミキシングのものでなければ、それぞれの行には下記の表のように表示されます。

1列目	サチュレーションダイヤル  に振り当てられた機能
2列目	ヒューダイヤル  に割り当てられた機能
3列目	シフト+サチュレーションダイヤル   に割り当てられた機能
4列目	シフト+ヒューダイヤル   に割り当てられた機能

アイコン

	チャンネルがデフォルトの数値に設定されている
	ダイヤルのポジション (この場合 50%)

3. タッチスクリーンダイヤルで画面を左右にスクロールします。ハイライトされているフィクスチャーチャンネルの灯体名と出力の数値が画面の下側に表示されます。各機能の数値は0-255で表示されます。例えば、上の図で表示されているチャンネル4は下記の通りです。

- 灯体名 - RGBSZ
- I - インテンシティ: 255 (フル)
- R - Red: 70
- G - Green: 164
- B - Blue: 240
- ストロボ: 0 (デフォルトの数値)
- ズーム: 127

8. キューリスト

キューリストの操作

キューリストは1つ、もしくは複数のキューで構成され順序通りにプレイバックできます。キューリストフェーダーの横のボタンでキューリスト再生機能に素早くアクセスできます。

キューリストをレコードする

キューリストをレコードするには:

1. 12本のフェーダーとその上のボタンを使って出力のレベルや色を設定します。
2. レコードボタンを押します。その時セレクトボタンが点滅しているチャンネルがレコードされます。
3. シーンに含みたくない灯体のセレクトボタンを押すと、選択からはずされレコードされません。
4. キューリストのプレイボタンを押します。赤いLEDが光っているプレイボタンには既にレコードされたキューが入っています。

キューリストを再生する

キューリストフェーダーの横に並んでいるボタンでプレイバックのコントロールができます。

 リリース	キューリストをリリースします。キューリストは灯体にインテンシティや色等の情報を送るのを止め、灯体はキュー1にリセットされます。
 バック	キューリストを逆回りに再生します。
 ポーズ	今のキューでプレイバックを停止します。プレイバックを再び再生するにはもう一度このボタンを押します。
 プレイ	キューリスト内の次のキューへ進みます。ボタンのLEDが点滅してキューの出力をしているのを表示します。

キューリストをモニタリングする

キューリストの情報をもっと見るには:

1. Home 画面から Cuelist ボタンを押します。本機は Control タブが選択された状態の Cuelist ウィンドウを表示します。

Control		Cuelist		Preview
#	Name	Start	Wait	Fade
Q1	Cue	STOP	---	4.0s
Q2	Cue	STOP	---	2.5s
Q3	Cue	▶	1.0s	1.0s
Q4	Cue	STOP	---	⌚ 2.0s
Q5	Cue	STOP	---	⌚ 2.0s

Release << >> Jump

キューのリストと設定が画面に表示されます。

キューの名前をタッチし選択します。スクリーン下部のボタンを使用してキューリストのプレイバックを操作します。

Release	キューリストをリリースします。キューリストはストップし、キュー1に戻ります。
<< (Skip Back)	フェードタイム無しに1つ前のキューをプレイします。
>> (Skip Forward)	フェードタイム無しに次のキューをプレイします。
Jump	進行方向のキューのフェードタイムで選択したキュークロスフェード

キューリストを編集する

キューリスト内のキューを編集や、設定を変更するには:

1. Home 画面で Cuelist ボタンを押します。Control タブが選択された状態で本機は Cuelist ウィンドウを表示します。タッチスクリーン上部の真ん中のボタン、もしくはタッチスクリーン上で Cuelist ボタンを押して Cuelist タブを選択します。

Control		Cuelist		Preview
#	Name	Start	Wait	Fade
Q1	 Cue		---	4.0s
Q2	 Cue		---	2.5s
Q3	 Cue		1.0s	1.0s
Q4	 Cue		---	 2.0s
Q5	 Cue		---	 2.0s

レコードされているキューのテーブルが表示されます：

#	<p>キューナンバーです。</p> <p>すでにプレイされたキューは背景が緑色で表示されます。これからプレイされるキューは背景が黄色で表示されません。</p>
Name	<p>キューの名前とそのキューを示すアイコンが表示されます。タッチスクリーンダイアルを押して名前を変更できます。</p>
Start	<p>キューのスタートアクションをセットします：</p> <p> Stop - Play ボタンが押された時キューはプレイされます。</p> <p> Play - キューは自動的にプレイされます。</p>
Wait	<p>プレイされた最後のキューの後、タイムをセットします。</p> <p>ネガティブタイムとは前のキューがまだフェードしている間に次のキューが開始されることです。</p>
Fade	<p>秒単位でキューのフェードタイムをセットします。</p> <p> アイコンがついているキューはフェードタイムダイアルに合わせて作動するよう設定されています。</p>

キューリスト内のキューの名前を変更する

キューリストをレコードするとそれぞれのキューに名前をつけることができます。キュー名前をつけるには：

1. 変えたいシーンの名前をタッチ、もしくはタッチスクリーンダイアルを回し、変えたいシーンの名前がハイライトされたらダイアルを押して選択します。キーボードウィンドウが表示されます。

2. 新しくつけたい名前をタイプし、OK を押して完了です。

キューのフェードタイムを設定する

キューをレコードするとデフォルトのキューリストフェードタイムが設定されます。フェードタイムを変えたい場合は：

1. Cuelist ウィンドウで Cuelist タブを選択します。
2. 変更したいキューの fade 欄を選択するか、変更したいキューのフェード設定がハイライトされるまでシフトを押しながらタッチスクリーンダイヤルを回し、ダイヤルを押して選択します。編集中心だと示すため、違う色で表示されます。
3. タッチスクリーンダイヤルを回して設定したいフェードタイムの秒数を選択します。

次にこのキューをプレイする時、設定したタイムでフェードされます。



デフォルトのキューリストフェードタイムは Setup > Preference ウィンドウで変更できます。

キューをコピーする

下記の手順を行うことによってキューリスト内で、キューをコピー、ペーストすることができます：

1. Cuelist タブを選択します。
2. コピーしたいキューの名前をタッチするか、そのキューの名前がハイライトされるまでダイヤルを回します。
3. タッチスクリーン下部にある Copy ボタンを押します。
4. 既存のキューと入れ替えたい場合はそのキューの名前をタッチし Paste ボタンを押します。
5. 新しくキューを挿入したい場合は、挿入したい場所の次にあるキューをタッチし、Insert ボタンを押します。

キューをアップデートする

キューをアップデートするには：

1. アップデートしたいキューをプレイします。
2. フェーダーとボタンを使ってキューのルックを変えます。
3. Cuelist タブボタンを押します。
4. アップデートしたいキューの名前をタッチするか、そのキューの名前がハイライトされるまでダイヤルを回します。

5. タッチスクリーン下部にある Update ボタンをタッチします。アップデートを確認する画面が表示されます。
6. Yes を押して変更を保存します。

キューを消去する

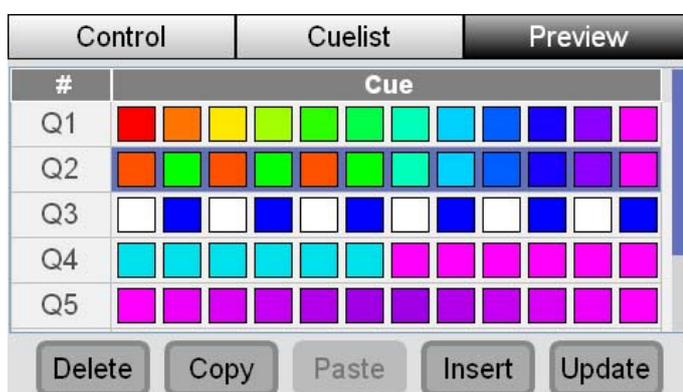
レコードしたキューを削除したい場合は：

1. Cuelist タブボタンを押します。
2. 消したいキューの名前をタッチするか、そのキューの名前がハイライトされるまでダイヤルを回します。
3. タッチスクリーン下部にある Delete ボタンを押します。消去を確認する画面が表示されます。
4. Yes を押して消去を完了します。

キューリストの中身をプレビューする

Preview タブでレコードされたキューを見ることができます：

1. Preview タブボタンを押します。下記のようにキューがリストアップされます。



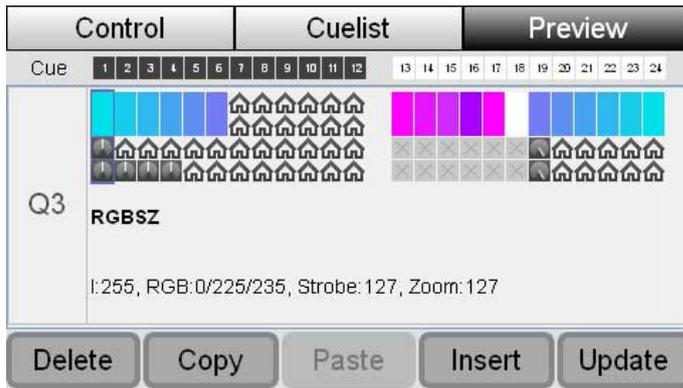
2. 確認したいキューが画面に表示されていない場合はタッチスクリーンダイヤルを回して画面をスクロールしてください。

アイコンはレコードした灯体それぞれのカラー、インテンシティを表示します。そのシーンに含まれていない灯体は” X” と表示されます。

キューの詳細

キューリスト内のそれぞれのキューの詳細を見るには：

1. タッチスクリーンダイヤルを回してキューのリストをスクロールします。確認したいキューがハイライトされていたらダイヤルを押します。下記のような詳細が表示されます：



それぞれの灯体は、最大 4 列でアイコンが表示されます。その灯体が RGB, RGBW, RGBA, RGBAW 等のカラーミキシングを使用している場合上から 1 列目と 2 列目は合体し、カラーとインテンシティを表示します。3 列目、4 列目にはシフト+ヒュー、シフト+サチュレーションに設定されている機能が表示されます。

カラーミキシングがされない灯体の場合、それぞれの列はダイヤルに設定された機能を表示します。

1 列目	 に設定された機能
2 列目	 に設定された機能
3 列目	 に設定された機能
4 列目	 に設定された機能
	チャンネルはそのデフォルトの数値に設定されている
	ダイヤルのポジション (この場合 50%)

- タッチスクリーンダイヤルを回してフィクスチャーチャンネルを左右にスクロールします。ハイライトされている灯体の名前、設定は画面下部に表示されます。数値は 0-255 で示されます。

9. チェイス

チェイスの操作

チェイスは1つ、もしくは複数のステップをシーケンスでプレイバックします。チェイスフェーダーの横のボタンで簡単に作成したチェイスにアクセスできます。

チェイスをレコードする

チェイスは下記のようにレコードできます。

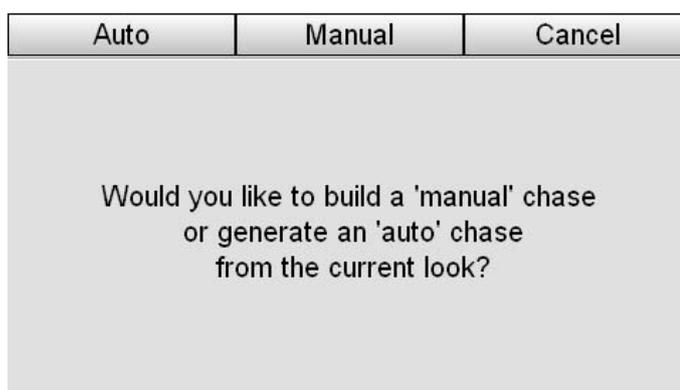
1. オートチェイス

この方法では簡単にチェイスを作成することができます。

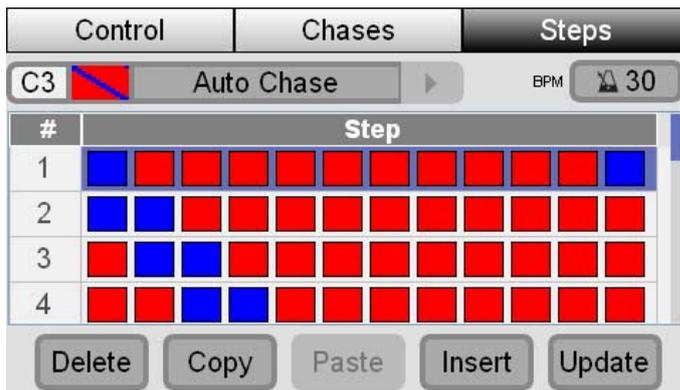
1. チェイスの1番始めに使用したいインテンシティ、カラーで灯体をセットします。例えば、赤色の中に青色の灯体が2台のチェイスを作りたい場合は下記のようにセットします。



2. レコードボタンを押します。チェイスに含まれる灯体のセレクトボタンが点滅します。
3. 4つあるチェイスボタンのうち1つを押します。下記の画面が表示されます。



4. スクリーン上部右端にある Auto ボタンを押します。チェイスが自動的に作成されます。上記の例では12台の灯体が選択されているので、チェイスは12ステップになります。作成されたチェイスの最初の4ステップは下記のようになります。

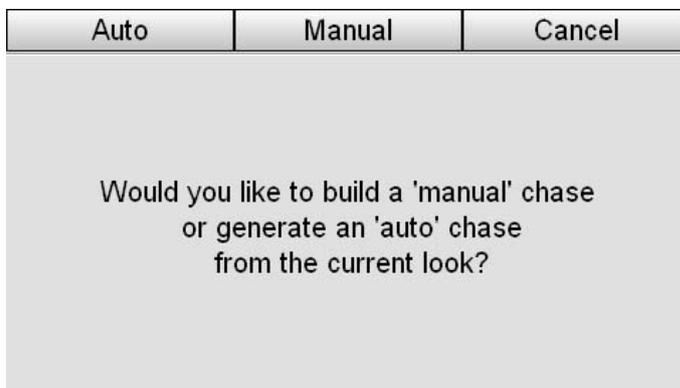


チェイスを通常の方法に動かすと、青色のライトは左から右にチェイスしていきます。ミラーモード、バウンスモードに設定することも可能です。

2. ノーマルチェイス

この方法ではチェイスのステップを1つ1つレコードしてチェイスを作ります。

1. チェイスの1番始めに使用したいインテンシティ、カラーで灯体をセットします。
2. レコードボタンを押します。チェイスに含まれる灯体のセレクトボタンが点滅します。
3. 4つあるチェイスボタンのうち1つを押します。下記の画面が表示されます。



4. マニュアルボタンを押します。今レコードした灯体の出力が1つめのステップになります。
5. 1、2の手順を繰り返してチェイスを作成します。

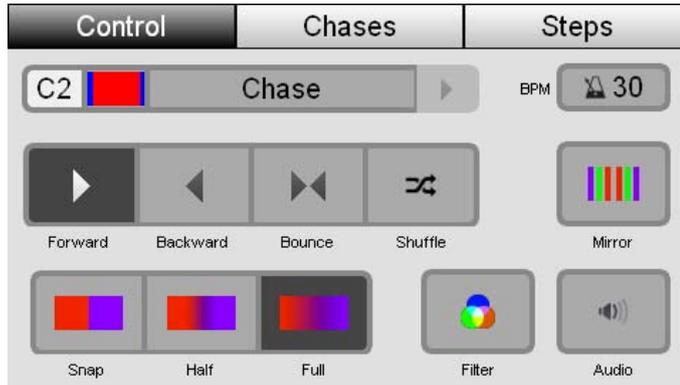
チェイスを再生する

下記の手順でチェイスをプレイします：

1. プレイしたいチェイスボタンを押します。プレイされているチェイスのLEDが点滅します。

2. プレイされているチェイスの出力レベルはフェーダーを上下することで調整できます。
3. 4つのボタンの上にあるチェイスレートダイヤルを使ってチェイスのスピードを調整できます。

チェイスをプレイ中に上記以外の設定を変更するにはタッチスクリーン上の Chase ボタンを押して Chase ウィンドウを開きます。:



もしこの画面に調整したいチェイスの名前、アイコンが無い場合は下記を参照ください:

- チェイスの名前の横にある右矢印をタップし、他のチェイスを選択する
- Chases タブを開き、リストの中から選択する

BPM	チェイスのスピードを設定する
方向 ▶ ◀ ▶◀ ↻	チェイスのプレイする方向を設定します。 右から左 左から右 バウンス シャッフル
Mirror 	ミラーオプションを選択するとチェイスは2つのグループに分割され、それぞれ鏡にうつったようにプレイされます。
Crossfade ■ ■	スナップ - ステップ間はスナップで変更されます。 ハーフ - ステップはプレイの半分の時間クロスフェードされ次のステップに移ります。

	フル - ステップはプレイの全ての時間クロスフェードされ次のステップに移ります。
 Filter	チェイスでインテンシティのみがプレイされます。この場合他のアクティブなシーンやチャンネル設定からカラーの出力を受けます。
 Audio	内蔵のマイクが外部の音声をキャッチし、音楽にあわせてチェイスがプレイされます。音声を受ける感度やその他の設定は <i>Setup</i> で変更できます。

チェイスを編集する

チェイスの編集や設定を確認するには:

1. Home 画面で Chase ボタンを押し、Chase タブを選択します。レコードされているチェイスが表示されます。

Control		Chases	Steps
#	Name		Rate
S1		Auto Chase	30
C1		Auto Chase	30
C2		Chase	30
C3		Auto Chase	30
▶ C4		Red/Blue	30
2		Red/Blue	30

#	チェイスのレコードされている場所を示します。 上図の場合ならレコードされている場所は: S1 - シーンプレイバックボタン1 C1, C2, C3 - チェイスのメインボタン1、2、3  - シーンのグリーンページの2本目のフェーダー
	プレイされているチェイスは横にプレイマークが表示されます。
Name	キューの名前を表示します。タッチスクリーンダイアルを押しして名前を変更できます。

BPM (Rate)	チェイスのスピードを表示します。タッチスクリーンダイアルでスピードを調整できます。

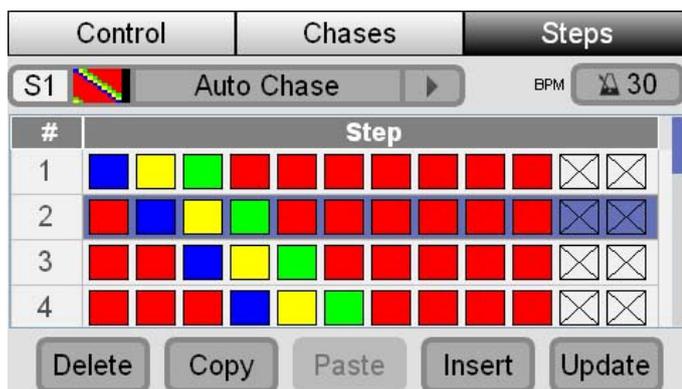
その他の設定は:

1. チェイスの名前をタップし選択します。
2. コントロールボタンを押して Chase Control 画面に移ります。
3. 方向、クロスフェード、ミラーモード、オーディオ、フィルター等を設定します。

チェイスの内容をプレビューする

Steps タブではチェイス内のステップを確認できます。

1. タッチスクリーンの上にある右側のボタンを押すかスクリーン上の Steps をタップして Steps タブを開きます。:



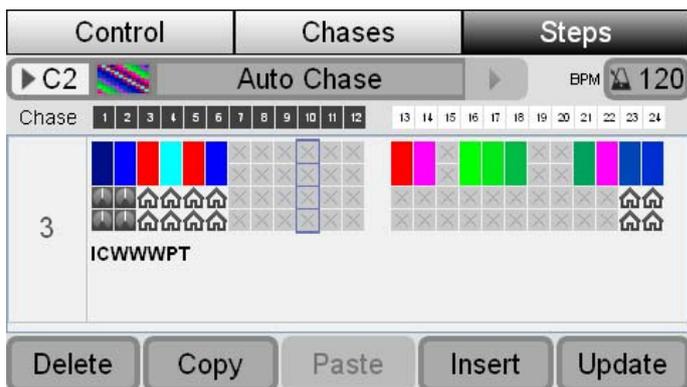
2. 確認したいステップが見当たらない場合タッチスクリーンダイアルをまわして画面をスクロールします。

12 台の灯体それぞれのカラーとインテンシティが表示されます。ステップに含まれていない灯体は“X”と表示されます。

ステップの詳細

下記の手順でステップの詳細を見ることができます:

1. タッチスクリーンダイアルを回して画面をスクロールし、確認したいステップがハイライトされたらダイアルを押して選択します。ステップの詳細プレビューが表示されます。



それぞれの灯体は4列のアイコンで示されています。その灯体がRGB, RGBW, RGBA, RGBAW等のカラーミキシングを使用している場合上から1列目と2列目は合体し、カラーとインテンシティを表示します。3列目、4列目にはシフト+ヒュー、シフト+サチュレーションに設定されている機能が表示されます。

もし灯体がカラーミキシングのものでなければ、それぞれの行には下記の表のように表示されます:

1 列目	 に設定されている機能
2 列目	 に設定されている機能
3 列目	 に設定されている機能
4 列目	 に設定されている機能

アイコン

	チャンネルがデフォルトの数値に設定されている
	ダイヤルのポジション (この場合 50%)

2. タッチスクリーンダイヤルで画面を左右にスクロールします。ハイライトされているフィクスチャーチャンネルの灯体名と出力の数値が画面の下側に表示されます。各機能の数値は0-255で表示されます。例えば、上の図で表示されているチャンネル4は下記の通りです。

ステップをコピー、移動する

ステップをコピー、移動するには:

1. コピーしたいタッチスクリーンダイアルをまわすか、チェイスステップをタッチして選択します。
2. ウィンドウ下部にある Copy ボタンをタッチします。
3. 既存のステップの間にコピーしたステップを挿入したい場合は、挿入したい場所の前のステップを選択してから Insert ボタンをタッチします。既存のステップの最後にコピーしたステップを追加したい場合は、新しいステップのポジションを選択します。
4. Paste ボタンを押して、移動、追加が完了です。

チェイスを消去する

レコードしたチェイスを消去するには:

1. Chase タブボタンをタッチするとチェイスのリストが表示されます。
2. 消去したいチェイスの名前をタッチするか、そのチェイスがハイライトされるまでタッチスクリーンダイアルをまわします。
3. タッチスクリーン下部の Delete ボタンを押します。Clear ウィンドウが表示されます。
4. Confirm ボタンを押すかタッチスクリーンダイアルを押してチェイスを消去します。

 Clear ボタンを押しながら消したいチェイスのプレイボタンを押しても消去できます。

プレイバックにチェイスをコピーする

他のプレイバックにチェイスをコピーすることができます:

1. チェイスをプレイします。このチェイスだけをコピーするためにその他の出力が無いことを確認してください。
2. レコードボタンを押します。シーンやチェイスがレコードされていないボタンは点滅し、既にレコードされているボタンは点灯します。
3. チェイスをコピーしたいボタンを押します。下記のボタンにコピーできません:
 - 4つあるメインのチェイスプレイバックボタン
 - 4つあるメインのシーンプレイバックボタン
 - それぞれのページに 12 あるシーンプレイバックボタン

10. モニタリング

モニターウィンドウには現在出力されている DMX 信号が表示されます。

プレイバックをモニタリングする

Stage CL は LTP (最後にされた出力が優先される) を採用しています。例えば、赤色での点灯のシーンから青色での点灯のシーンに変更する場合、HTP の卓では紫色が出力されますが、本機ではそのまま青色が出力されます。

1. HOME 画面の Monitor ボタンを押します。本機は Monitor タブが選択された状態で Monitor 画面を開きます。

Monitor	Mimic	DMX
#	Name	
▶ C1	 Chase:1	
▶ S4	 Scene:4	
▶ S3	 Scene:3	
▶ S2	 Scene:2	
▶ S1	 Scene:1	

Release Release All

Monitor タブ:

- Controls では有効なフェーダーの数値と現在設定されているフェードタイムを表示します。
- Play list が全てのシーン、チェイス、キュー を表示します。このリストは 1 番最後に再生されたものが 1 番上に表示されるようになっています。

シーン、チェイス、キューリストをリリースする

再生中の 1 つ、もしくは全てのシーン、チェイス、キューリストをリリースできます。

1. Play list にあるアイテムを選択します。スクリーンをタッチするか、ダイヤルを使いスクリーンをスクロールし選択してください。
2. Release ボタンをタッチします。本機はそのアイテムをリリースし、プレイリストに表示しなくなります。

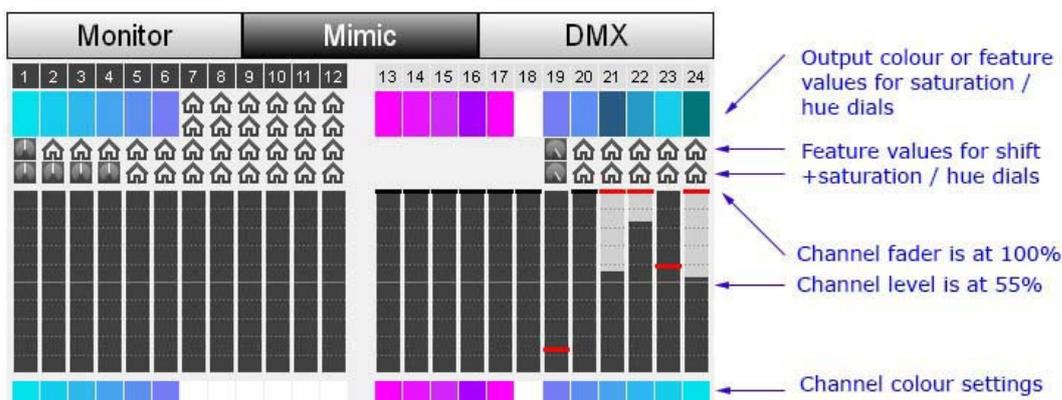
全てのシーン、チェイス、キューリストをリリースする場合は、Release ALL ボタンをタッチしてください。

灯体の出力をモニタリングする

本機のコントロールは12本あるフィクスチャーフェーダーでシンプルかつ簡単に行うことができますが、フェーダーの位置が出力されているインテンシティと一致しないこともあります。例えば、インテンシティ50%で出力している時に、インテンシティ100%のシーンを再生すれば、フェーダーは半分しかあがっていても灯体は100%の明度で出力されます。

このような状態を把握するために、Mimicタブでチャンネルフェーダー設定と出力のレベルを確認できます。

1. Monitor画面でMimicタブを選択します。



 <p>Colour output</p>	<p>フェーダーバーの上にあるカラーボックスが出力されている色を表示します。</p> <p>このアイコンの例は21本目のフェーダーのインテンシティが100%ではないので、上のカラーボックスも暗い色で表示されています。</p>
 <p>Dial (1 & 2) settings</p>	<p>カラーミキシング機能の無い灯体を使用している時は、カラーボックスの代わりにこのようなアイコンが表示されヒュー、サチュレーションダイヤルに設定されている機能のレベルを表示します。</p> <p>ヒュー、サチュレーションダイヤルに何も設定されていない場合は、“X”と表示されます。</p>
 <p>Dial (3 & 4) settings</p>	<p>上から3、4列目のアイコンはシフト+ヒュー、シフト+サチュレーションダイヤルに設定されている機能のレベルを表示します。</p> <p>ダイヤルに何も設定されていない場合は、“X”と表示されます。</p>

 Fader level	<p>フェーダーバーに引かれている赤い線はチャンネルフェーダーの実際の位置を示しています。</p> <p>左のアイコンの例では、実際のフェーダーの位置と出力されているレベルは同等ではありません。</p>
 Output level	<p>フェーダーバーに表示されている濃いグレイの部分はそのチャンネルの出力レベルを示します。</p>
 Colour setting	<p>フェーダーバーの下にあるカラーボックスはヒュー、サチュレーションダイヤルで設定された色のインテンシティがフルの状態を表示します。</p> <p>この色の表示はフェーダーのレベルの影響を受けません。</p>

DMX 出力をモニタリングする

DMX タブでは実際の DMX 出力を確認できます。

2. Monitor 画面で DMX タブを選択します。

	Monitor			Mimic			DMX			
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
00		0	225	235	127	128	23	205	237	0
10	128	46	184	239	0	128	70	164	240	0
20	128	93	143	242	0	0	116	123	244	0
30	0	255	0	0	0	0	255	0	0	0
40	0	255	0	0	0	0	255	0	0	0
50	0	255	0	0	0	0	255	0	0	0

11. セットアップ

設定を確認/ 変更する

3. オートセーブ、ネットワーク、オーディオ、スクリーンの明るさ等を Setup 画面で変更することができます。HOME 画面の Setup ボタンをタッチします。本機は Setup タブが選択された状態で Setup 画面を開きます。

Setup	Preferences	About
Item	Value	
Autosave Interval	5 minutes	
Art-Net Broadcast	On	
Art-Net Sub-Net	0	
Art-Net Universe	0	
Network Configuration	DHCP	
IP Address	192.168.1.80	
Netmask	n/a	

設定を変更するには:

1. タッチスクリーンダイアルで設定を変更したい項目がハイライトされるまでスクロールします。
2. ダイアルボタンを押します。
3. ダイアルをまわして設定を変更し、再度ダイアルボタンを押します。

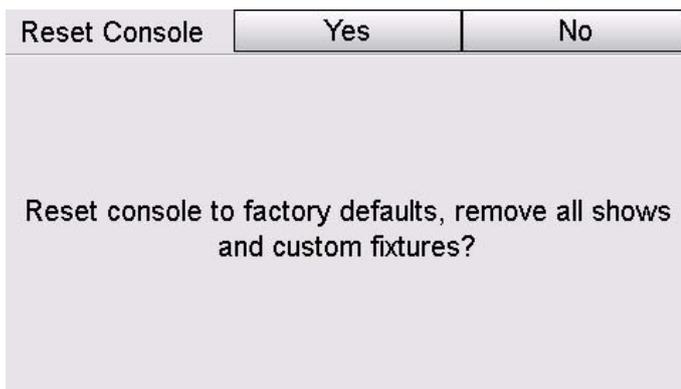
Autosave Interval	追加したショーや、機材のパッチ等を自動的にセーブする時間の間隔を調整できます。オートセーブが不要な場合は Off に設定してください。
Artnet Broadcast	Ethernet 出力を使用したい場合 Artnet Broadcast を選択します。
Artnet Sub-Net	Artnet の Sub-Net (16 ユニバースで構成されたグループ) を設定します。ユニバース 1-16 なら、数値を 0 に設定してください。
Artnet Universe	Artnet ユニバース (512 チャンネルで構成されたグループ) を設定します。ユニバース 1 は、数値を 0 に設定してください。
Network	ネットワーク (Ethernet) ポートを DHCP か Static IP モー

configuration	ドに設定します。
IP Address	Static IP モードの時の IP アドレスを 入力します。DHCP に設定されている場合、本機が DHCP サーバーから取得したアドレスが表示されます。
Netmask	Static IP アドレスを使用している時のサブネットマスクを設定します。通常、255.255.255.0 です。
Gateway	Static IP アドレスを使用している時の Gateway アドレスを設定します。
Audio sensitivity	オーディオのセンシティビティを設定します。数値が大きくなるほど、内蔵マイクが音を感知しやすくなります。
Audio Dynamics	内蔵マイクが拾う音域を設定します。数値が大きくなるほど、内蔵マイクが拾う音域が広がります。
LED Brightness	本機の操作で使用する LED（フェーダーの上の色表示等）の明るさを調整します。
LCD Brightness	タッチスクリーンの明るさを調整します。
Date	内蔵時計の日時を設定します。
Time	内蔵時計の時計を設定します。
Locking Passcode	本機をロック/ アンロックする際のパスコードを設定します。
Reset	全てのショーファイルを消去するリセットウィンドウを開きます。

リセットする

本機の設定をデフォルトの状態に戻し、ショーファイルを全て消すことができます。

1. Setup タブの Reset を選択すると、リセットウィンドウが表示されます。



2. Yes ボタンをタッチすると本機はリセットされます。

プリファレンス

本機をより使いやすく操作していただくため、プリファレンスタブでシーン、チェイス、キューリストをお好みの設定に変更できます。

1. Setup 画面を開き Preferences タブをタッチします。

Setup	Preferences	About
	Item	Value
	Cuelist Fade Time	1.9s
	Cue Start Action	Wait For Play
	Cue Follow Time	0.0s
	Chase Speed	30 BPM
	Chase Direction	Forward
	Chase Crossfade	Full
	Cuelist Icons	On

Cuelist Fade Time	全ての新しいキューに適応されるデフォルトのフェードタイムを設定します。
Cue Start Action	キューのスタートアクションを下記から選択します。 Wait for Play (ハーフ) 、Delayed (フォロー)
Cue Follow Time	全ての新しいキューに適応されるデフォルトのフォロータイムを設定します。0 にすれば、お客様のタイミングでキューを押して再生、follow に設定すれば、前のキューの出力のすぐ後に再生されます。
Chase Speed	全ての新しいチェイスに適応されるデフォルトのスピード (BPM) を調整します。

Chase Direction	全ての新しいチェイスに適応されるデフォルトのチェイスの方向を設定します。
Chase Cross-fade	全ての新しいチェイスに適応されるデフォルトのクロスフェード方法を設定します。
Cuelist icons	Cuelist と Monitor 画面で、キューの名前の横にアイコンを表示するかしないかを選択します。
Scene icons	Scene と Monitor 画面で、シーンの名前の横にアイコンを表示するかしないかを選択します。
Scene Pages	シーンページのページ数を設定します。最大で 6 ページまで設定できます。
LED Intensity Curve	高いディミング機能がない LED 機材を使用する時は On にすることをお勧めします。フェーダーをあげはじめるとインテンシティのレベルはゆっくりと上がり、フェーダーをフルにあげるとレベルが早くあがります。
White LED blend	ホワイト LED が使用されている機材を使用する際、白色を出力する際のバランスを調整します。0%の時はホワイト LED だけが点灯し、100%の時はホワイトと RGB の LED をフルで使用し白色を出力します。
Amber LED blend	アンバー LED が使用されている機材を使用する際、アンバーを出力する際のバランスを調整します。0%の時はアンバー LED だけが点灯し、100%の時はレッド、グリーンとアンバーの LED をフルで使用しアンバーを出力します。
Encoder sensitivity	本機上のダイヤルのスピードを設定します。数値が高いほど、ダイヤルを回した時にスクリーン上で移動する範囲が広がります。
Encoder Ramp Up	ダイヤルが早く回された時の加速度を設定します。

情報を確認する

ソフトウェアのバージョンの確認、アップデート等を行います。

1. Home 画面で Setup ボタンをタッチし、About タブをタッチします。

Setup	Preferences	About
Item	Value	
Software version	1.3.11691 / 0	
Build date	Sep 5 2013	
Serial number	N/A	
Update from USB	Update...	
Calibrate Screen	Calibrate...	
Diagnostic tests	Run...	
Library Version	286	

Software version	本機の現在のバージョンを表示します。
Build date	上記のバージョンがリリースされた日時を表示します。
Serial number	お持ちの Stage CL のシリアルナンバーを表示します。
Update from USB	USB メモリースティックを使用して本機をアップデートするための画面を開きます。
Calibrate Screen	タッチスクリーンをカリブレートするための画面を開きます。
Diagnostic tests	ハードウェアテストを行う画面を開きます。
Library version	本機のライブラリのバージョンを表示します。
Firmware version 1-3	本機に不具合が起きた際、必要になる可能性のある情報を提供します。

ソフトウェアをアップデートする

Jands のウェブサイト (<http://jands.com/stage-cl/updates/>) で、“Download request” に First Name (名)、Last Name (姓)、Email (メールアドレス)、Phone Number (電話番号)、Country/ Region (国名) を入力すると、Jands サポートから e メールが届きます。e メール下部にある “Download File” をクリックし、アップデート用ファイルを保存してください。

1. Home 画面の Setup ボタンをタッチし、About タブを押します。

Setup	Preferences	About
Item	Value	
Software version	1.3.11691 / 0	
Build date	Sep 5 2013	
Serial number	N/A	
Update from USB	Update...	
Calibrate Screen	Calibrate...	
Diagnostic tests	Run...	
Library Version	286	

2. 画面をスクロールして Update Software from USB を選択します。

Update	Yes	No
Install Stage CL version 1.3.12105 ?		
This may take up to 5 minutes and cannot be interrupted		

3. Update を押し、Yes ボタンを押すとアップデートが始まります。
4. 数分でアップデートが終わり、再起動した後 Home 画面に戻ります。

※アップデート中に StageCL 内のショーデータ等が消えることはありませんが、念のため USB スティックにデータを保存しておくことをお勧めいたします。

12. ショーファイルの保存、ロード

ショーを保存する

機材のパッチが完了したら、まずショーを保存することをお勧めします。ショーは下記の方法で保存できます。

1. Shows ボタンをタッチすると、Save タブが選択された状態で Show 画面が開きます。



2. ショーは自動的に“My Show 1”の名前で保存されます。ショーの名前を変更したい場合、Show name: の右側の名前が表示されているバーをタッチし、キーボード画面を開きます。
3. お好みの名前を打ち込み、OK を押します。本機は Save タブに戻ります。
4. 画面右下の Save ボタンを押し、ショーを保存します。

ショーを USB ドライブに保存する場合

USB スティックや USB ドライブにショーを保存しバックアップをとることができます。USB に保存したい場合は画面左下の Internal/ USB で USB を選択してください。

ショーをロードする

Stage CL 本体、もしくは USB スティックに保存したショーをロードするには：

1. Home 画面で Shows ボタンをタッチしてください。Shows 画面が開いたら Load タブをタッチします。画面に本体に保存されたショーファイルのリストが表示されます。

Load		Save	New Show
No.	Name	Date / Time	
1	My Show 1	2012.11.04, 09:41:08	
2	Test Show 1	2012.10.30, 18:05:22	
3	~~StageCL_050912	2012.10.10, 21:17:35	

Internal USB Delete Load

- ロードしたいショーファイルの名前をタッチし、ダイアルボタンを押します。

ショーを USB ドライブからロードする場合

USB スティックや USB ドライブからショーをロードしたい時は、画面左下の Internal/ USB で USB を選択してください。

13. オートパイロット

オートパイロットはパーティー会場などでの使用に便利な、自動で出力が変わっていくモードです。

オートパイロットでは、内蔵のチェイスを次々に出力していきます。チェイス1つの出力時間、チェイススピードを設定し、オーディオモードを使用するかを決めると、その通りに自動で出力されます。

オートパイロットを使う

Home 画面から Autopilot ボタンをタッチすると下図の画面が表示されます。



Play ボタンをタッチするだけでオートパイロットは始まります。オートパイロットで出力されている時でも時間やオーディオモードの設定を変更できます。

 Previous	チェイスのスピードを設定します。
 Play / Pause	オートパイロットをスタート/一時停止します。
 Next	チェイスを出力している機材を2つのグループに分けてミラーオプションで出力します。
 Duration	それぞれのチェイスの時間を決めます。設定した時間が経過すると、次のチェイスに自動的に移行します。
 Repeat	リピートが選択されている間は同じチェイスが繰り返されます。再度押すと元に戻ります。
	内蔵マイクを使用して拾った音に合わせて出力を変えてい

Audio	きます。
 BPM	チェイスのスピードを調整します。オーディオモードになっている場合、このスピード調整は出力に影響しません。
Lock	タッチスクリーンやフェーダーを触っても出力が変更されないよう、スクリーンをロックすることができます。

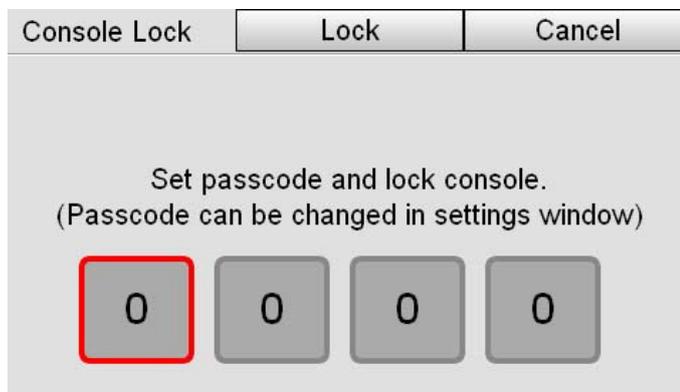
- ➡ 出力中に Home ボタンを押すなどして Autopilot 画面を閉じた時、オートパイロットは自動的にオフになります。

14. ロックする

Stage CL をロックするには下記の方法があります。

- Home 画面にある Shutdown ボタンを押します。
もしくは
- Autopilot 画面上の Lock ボタンを押します。

Setup 画面でパスコードを設定されていない場合は Console lock 画面が自動的に表示されます。



パスコードの設定方法：

1. パスコードの番号が書いてある場所をタッチします。
2. タッチスクリーンダイヤルを使い、番号を設定する。
3. 完了したら Lock ボタンを押す。

コンソールのロックを解除する

ロックを解除するには、パスコードを打ち込み、Unlock ボタンを押してください。

- ➡ 本機の電源をオフにした場合、ロックは自動的に解除されます。

15. スペック

入力&出力

入/出力	コネクタ	ピン	機能
DMX 512	5 pin Female AXR	1	Shield
		2	Data -
		3	Data +
		4	Data - (DMX 4 only)
		5	Data + (DMX 4 only)
Ethernet (100BaseT)	RJ-45	1	Transmit +
		2	Transmit -
		3	Receive +
		4	Unused
		5	Unused
		6	Receive -
		7	Unused
		8	Unused
USB (2 x)	Type A	1	Vcc
		2	Data -
		3	Data +
		4	Ground
Power 12V	5.5mm / 2.1mm DC Power	Tip	+
		Sleeve	-

16. インデックス

A

About, 11-4
Audio, 11-1
Autopilot, 13-1

C

channel
 controls, 5-1
chases
 colour, 6-6
 releasing, 10-2
Chases, 9-13
colour
 pickers, 6-1
Colour, 6-1
colour chases
 applying, 6-6
colour patterns
 applying, 6-4
colour swatches
 updating, 6-2
colours
 applying, 6-1
 RGB sliders, 6-2
console
 channels, 5-1
 layout, 5-1
 reset, 11-2
 setting up, 2-1
 Touchscreen, 5-5
Console
 lock, 14-3
console controls, 5-1
cuelist
 releasing, 10-2
Cuelists, 8-7
Cues, 8-7

D

DB0, 5-6

DMX

 monitor, 10-4
dmx output, 2-1

E

ethernet, 2-1

F

Files, 12-1
fixture library
 copying a fixture, 4-7
fixtures
 adding to the library, 4-5, 4-7
 duplicating, 4-4
 patching, 4-3

G

Grand Master, 5-6

H

HSI channel strip, 5-1

I

inputs & outputs, 15-4

L

loading
 a show file, 12-1

M

monitor
 channel controls, 10-2
 DMX, 10-4
 fixture controls, 10-2
 playback, 10-1
monitoring the console, 10-1
move or copy steps, 9-19
multipatch, 4-4

N

Network, 11-1

O

outputs & inputs, 15-4

P

Password, 14-3

patch

wizard, 4-1

patching

adding fixtures to the patch,
4-3

copy and paste fixtures, 4-4

fixture library, 4-5

more than one fixture to a
channel, 4-4

multipatch, 4-4

patching your lights, 4-1

patterns

applying, 6-4

playback

monitor, 10-1

power, 2-1

Preferences, 11-1, 11-3

Q

quickstart, 3-1

R

reset

console, 11-2

RGB sliders, 6-2

S

saving

a show file, 12-1

scene

releasing, 10-2

Scenes, 7-1

select

buttons, 5-3

fixtures, 5-3

setting up, 2-1

setup

about, 11-4

audio, 11-1

autosave, 11-1

network, 11-1

preferences, 11-1, 11-3

Setup, 11-1

show

loading a file, 12-1

saving a file, 12-1

Show files, 12-1

software

update, 11-5

specifications, 15-4

steps

move or copy, 9-19

switching on, 2-1

T

Touchscreen

controls, 5-5

U

updating

colour swatches, 6-2

Updating the software, 11-5

usb, 2-1

W

wizard

patching, 4-1