

CODE

Master 1500

▶ 製品の特徴

この度はCODE製調光卓「Master1500」をお買い上げ頂き、誠にありがとうございます。

本製品の性能を十分に発揮させ、末永くお使い頂くために、ご使用になる前にこの取扱説明書を必ずお読み頂き、大切に保管して下さい。



コード「Master」は、多彩な機能を搭載したライティングコンソールです。オプティカルアイソレートされた3ユニバース(最大1536ch)のDMX出力を備え、あらゆる種類の灯体を最大400ユニットパッチ可能です。1つのフィクスチャー辺り最大80チャンネルを使用できます。本体には10.4インチLCDタッチスクリーンディスプレイを備え、VGAインターフェースにより外部モニターを追加することができます。24のプレイバックフェーダーx30ページにより720のプレイバックを可能にします。400グループ・400プリセット

のライブラリを持ち、ショートカットの設定で目的の機能(Fixture/Groups/Presets/Shape Effect)に素早くアクセスできます。カラーミックスシステムはユーザーがRGBまたはCMYチャンネルで簡単にコントロールできるカラーパレットを備えています。Shape Generatorは様々なエフェクトを用意しています。サークル等は8000以上のシステムライブラリーをご用意。ユーザーはシステムライブラリー編集やカスタムライブラリーを作ることができます。

安全上のご注意

ご使用の前に、かならずよくお読みください。

ここに記載の注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただくためのもので、お客様や他の方々への危害や財産への損害を未然にふせぐためのものです。かならず遵守してください。

この取扱説明書は、使用者がいつでも見ることができる場所に保管してください。



警告

「死亡する可能性または重傷を負う可能性が想定される」内容について記載しています。

電源 / 電源ケーブル



電源は必ず交流 100V を使用する。
発電機やステップアップトランスなどは不安定なものがあります。
火災や感電のおそれがありますので使用には充分ご注意ください。



異なる電圧機器を混在しない。
電圧・仕様の異なる機器を混在しないでください。



付属の電源ケーブルは、本機専用です。
付属以外の電源ケーブルは、故障・火災・発熱などの原因となります。
また日本国外で使用する場合は、お買い上げの販売店または発売元にご相談ください。



電源ケーブルをストーブなどの熱器具に近づけたり、無理に曲げたり傷つけたりしない。ケーブルの上に重いものを載せない。
電源ケーブルが破損し、感電や火災の原因になります。

設置



機器を開けたり、内部部品を分解・改造したりしない。
感電や火災、けが、やけど、または故障の原因となります。
異常を感じた場合は、お買い上げの販売店または発売元にご相談ください。



この機器の冷却口をふさがないように設置する
ファンなどによる冷却をさまたげないように注意してください。
また、高温を発する場合がありますので、可燃物等からはなして設置してください。

水に注意



この機器の上に液体の入ったものを置かない。また、浴室や雨天、霧の屋外などの湿気の多い場所で使用しない。
本機は屋内専用です。感電や火災の原因となります。



濡れた手で電源プラグを抜き差ししない。
感電のおそれがあります。

異常に気付いたら



電源ケーブルやプラグが傷んだ場合、または使用中に音が出なくなったり異臭や煙が発生した場合は、すぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜く。

感電や火災、けが、やけど、または故障の原因となります。異常を感じた場合は、お買い上げの販売店または発売元にご相談ください。



この機器を破損した場合は、すぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜く。
感電や火災、または故障の原因となります。異常を感じた場合は、お買い上げの販売店または発売元にご相談ください。



注意

「傷を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定される」内容について記載しています。

電源 / 電源ケーブル



長期間使用しないときや落雷のおそれがあるときは、かならずコンセントから電源プラグを抜く。
感電や火災、故障の原因になることがあります。



電源プラグを抜くときは、電源ケーブルを持たずに、かならず電源プラグを持って引き抜く。
電源ケーブルが破損して、感電や火災の原因になることがあります。

設置



この機器を移動するときは、かならず電源ケーブルなどをすべて外した上で行う。
ケーブルを傷めたり、機器の破損や傷害の原因となります。



この機器を電源コンセントの近くに設置する。
電源プラグに容易に手の届く位置に設置し、異常を感じた場合はすぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いてください。また、電源スイッチを切った状態でも微電流が流れています。長時間使用しない場合は、かならず電源プラグをコンセントから抜いてください。



直射日光のあたる場所、日中の車内やストーブの近くなど、極端に湿度が高くなる場所、逆に温度が極端に低い場所、また、ほこりや振動の多い場所では使用しない。
感電や火災、故障の原因になることがあります。



この機器の冷却口をふさがないように設置する
この機器が点灯して故障したり、傷害につながる場合があります。



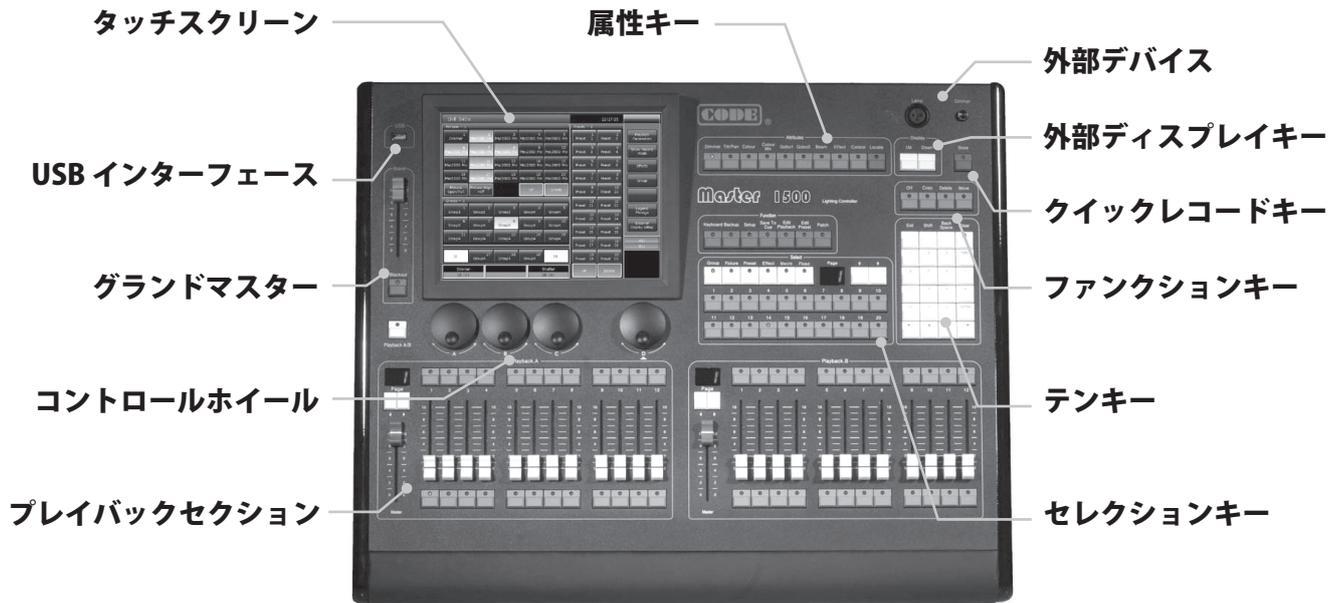
スモークマシンなど湿気の多い場所での頻繁な使用は避ける。
反射ミラーの劣化など、故障の原因になります。

目次

1. Master 1500 セットアップ	7	マクロショーを記録する	7
各部名称 フロントパネル	7	記録管理	7
各部説明 リアパネル	7		
データの消去	7	8. コンソールのセットアップ	7
バックアップとショーの読み込み	7	ユーザーオプション	7
		その他の設定	7
2. パッチ	7	システムマネージャー	7
フィクスチャーアドレスの割り当て	7		
フィクスチャーをパッチする	7	9. タッチオプション	7
3. フィクスチャーコントロール	7	10. 仕様	7
コンソールの出力を表示する	7		
フィクスチャーを選択	7		
フィクスチャーコントロール	7		
グループ	7		
4. プリセット	7		
プリセットを編集する	7		
プリセットマネージャー	7		
プリセットを使う	7		
5. エフェクト	7		
エフェクトジェネレーターの使用	7		
エフェクトを使う	7		
エフェクトパラメーター	7		
エフェクトの方向	7		
エフェクトの削除	7		
ユーザーエフェクト	7		
6. プレイバック	7		
プレイバックとプレイバックページ	7		
プレイバック編集メニュー	7		
キュー	7		
チェース	7		
プレイバック設定	7		
プレイバックの実行	7		
プレイバックパラメーター	7		
7. ファンクション	7		
Off	7		
コピー	7		
デリート	7		
ムーブ	7		
コンソールをロック	7		

マニュアルは全部で9章に分けられ、重要な箇所は分かりやすく灰色でハイライトされています。
四角で囲まれた表記は、`Enter`などのキーを表しています。
[このような]角括弧は、タッチスクリーン上のソフトキーを表してしています。

1.1 各部の名称 / フロントパネル



属性キー



9つの属性キーと1つのLocateキーがこのエリアにあります。同じキーを押すと属性キーの2ページ目に移動し、他のチャンネルを表示します。各ページには、最大で3つのチャンネルを表示することができます。属性キーとそれに基づくA,B,Cホイールを使用してフィクスチャを制御することが可能です。

すばやく二回[Locate]を押すか、[Locate]を一回押し、[Locate Fixture]を選択します。全てのフィクスチャが選択されすべての値がデフォルト値になり、パンとチルトが128に設定されます。

Locate をホールドし属性キーを押すと、値を探しチャンネルをセットすることができます。

(例：Locate をホールドし、Dimmer を押すと、他のチャンネルを変更することなくディマーとシャッターのチャンネルの値を設定することができます)

外部ディスプレイキー

[Up]と[Down]キーは外部モニターの表示内容を切り替えるために使用します。

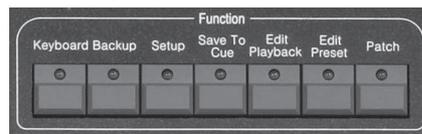


クイックレコードキー

Store ボタンを二回押すと、プログラムや設定を記録することができます。



ファンクションキー



Keyboard --- 文字入力用のソフトキーボードを提供します。



Backup --- プログラムとデータをバックアップします。

Setup --- コンソールをセットアップします。

Save to Cue --- キュープレイバックを保存します。

Edit Playback --- チェイスプレイバックを新規作成または編集します。

Edit Preset --- プリセットを新規作成または編集します。

Patch --- フィクスチャをパッチします。



Off --- ファンクションをオフにします。

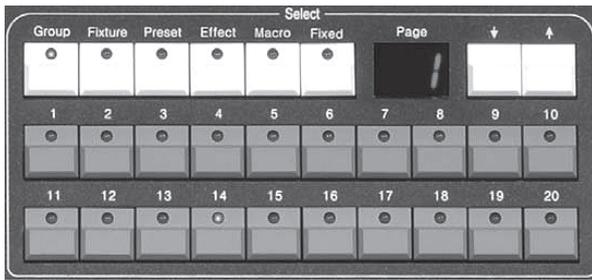
Copy --- ファンクションをコピーします。

Delete --- ファンクションを消します。

Move --- ファンクションを移動します。

※ファンクションキーの機能の詳細は、以後の関連する章を参照してください。

セレクションキー



セレクションキーは、**Group**、**Fixture**、**Preset**、**Effect**、**Macro**、**Fixed**、**↑**、**↓**のページ切り替えキーがあります。オプションは各種類 20 ページ、各ページ 20 のキーを持っています。オプションの詳細は、外部モニターに表示されます。(例：Locate をホールドし、Dimmer を押すと、他のチャンネルを変更することなくディマーとシャッターのチャンネルの値を設定することができます)

テンキー (図左)

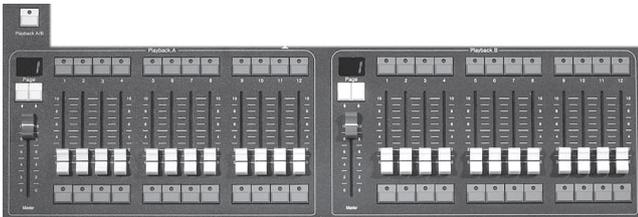
テンキーは 24 個のボタンで構成されています。詳しい機能は、以後の関連する章で紹介します。

グラウンドマスター (図右)

マスターフェーダーと Blackout キーで構成されています。

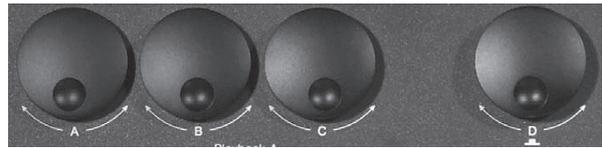


プレイバックセクション



プレイバックは、A/B プレイバックキー、ページ切替キー、プレイバックキー、プレイバックフェーダー、プレイバックマスターフェーダーで構成されています。Master 1500 には 30 のプレイバックページと、各ページに 24 フェーダの編集用プレイバックがあり、合計 720 のプレイバックを保存することが可能です。↑と↓のキーでページをめくることができ、ページナンバーが LED インジケータに表示されます。Playback A/B キーで、プレイバック A とプレイバック B のようにプレイバックセクションを分割することができます。12 フェーダーの各ページでプレイバックを走らせることが可能です。詳しい機能は、以後の関連する章で紹介します。

コントロールホイール



コントロールホイール A、B、C は、ムービングエフェクトのパラメータに対するフィクスチャの属性を設定するために使用されます。ホイール D は、オプションのコントロール値を設定するために使用でき、チェイス速度を設定します。ホイール D はオプションを設定する場合の ENTER キーとしてやキーの保存として使用することができます。

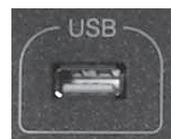
タッチスクリーン



10.4 インチ TFT-LCD タッチスクリーンを操作するためのソフトキーを提供しています。フィクスチャ、グループ、プリセットとメニューオプションを選択可能です。

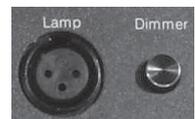
USB インターフェース

USB ドライバを使用してショーのバックアップやシステムのバージョンやフィクスチャのアップグレードが可能です。

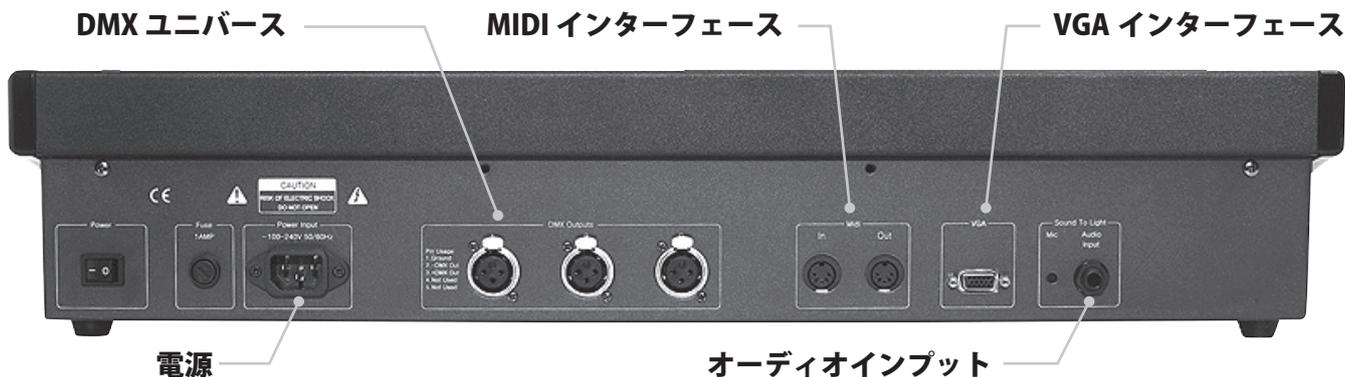


その他のドライバー

フロントパネルの右上の 12V 作業灯用インターフェースと調光用ノブを搭載。



1.2 各部の名称 / リアパネル



電源

Master 1500 は広い電圧範囲（100-240V の AC、50-60Hz）に対応でき、世界中で使用が可能です。ヒューズ交換の場合は、安全のため電力源の供給を止めてください。

DMX ユニバース



3 ユニバース DMX、各ユニバース 512 チャンネル出力可能です。A、B、C の出力ソケット上から直接 DMX を送ることができます。

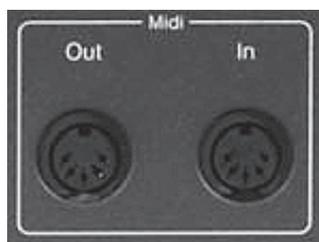
- DMX Output A --- A001~A512 チャンネルの信号を出力
- DMX Output B --- B001~B512 チャンネルの信号を出力
- DMX Output C --- C001~C512 チャンネルの信号を出力

VGA インターフェース

Master 1500 に VGA インターフェースでモニターを接続できます。より多くの情報を外部ディスプレイから操作可能です



MIDI インターフェース



Master 1500 は MIDI 信号によってコントロールできるだけでなく、他のものをコントロールするために MIDI 信号を発信することもできます。詳しい操作方法は関連章を参照してください。

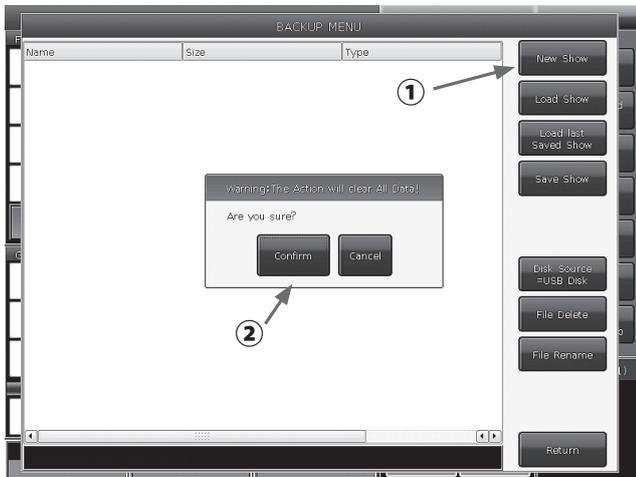
オーディオインプット

オーディオ信号のベースとリズムを拾い、チェイスをトリガし、チェイスを自動実行します。1/4 インチステレオインタフェースまたはコンソールのマイクを介してオーディオ信号を入力します。ステレオジャックが接続されると、コンソールは、ステレオケーブルからのオーディオ信号を使用します。それ以外の場合は、音を拾うマイクを使用します。

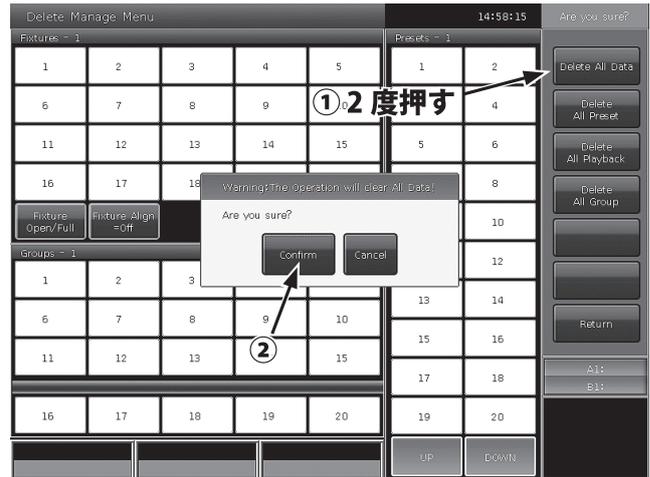


▶ 1.3 データの消去

プログラミング時の予測できないエラーを回避できるよう、最初にコンソールに関するすべてのデータをクリアすることをお勧めします。



- ① BACKUP MENU に入り、Backup キーを押す
- ② [New Show] を押す
- ③ [Confirm] を押すと全てのデータが消去され自動的に LIVE SHOW に戻ります



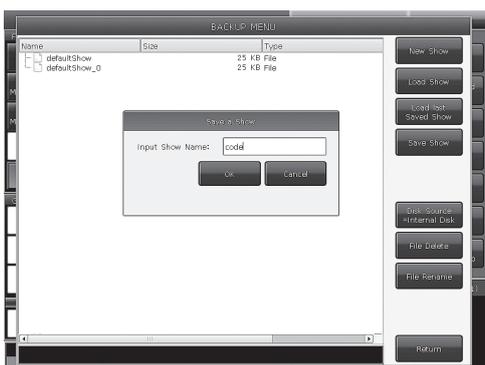
全てのデータを消去するためには、Delete キーを押し、[Delete All Data] を二回押してください

注意 ユーザーが作成したすべてのデータ（パッチを適用したフィクスチャー、プリセットやプレイバックを含む）は削除されますが、システムライブラリとユーザーライブラリは保存されます。

▶ 1.4 バックアップとショーの読み込み

Master 1500 は、Windows ベースのオペレーティングシステム内で実行されるため、プログラム作成後ショーのバックアップを取る必要があります。背面パネルの電源スイッチを使えば、システムを損傷せずにコンソールをオフにすることができます。コンソールオフにした時にバックアップしていない場合はプログラム動作は失われます。

- バックアップショー・ファイルは、内部 SD カードや外付けの USB ドライバに保存することができます。
- Store を二回押すとショーのバックアップを迅速に保存できます。ショーファイルは内蔵の SD カードに保存されます。ファイルは「defaultShow」と交互に「defaultShow_0」として保存されます。
- ユーザーはバックアップファイルの名前を定義することが可能です。



- ① BACKUP MENU に入り Backup を押します。
- ② USB ドライバを挿入していた場合は、[Disk Source] を押し [内蔵ディスク] と [USB ディスク] でディレクトリを切り替えます。
- ③ [Save Show] を押します。
- ④ Keyboard を押してキーボードを呼びだし名前を入力し [Enter] を押します。
- ⑤ [EXIT] もしくは EXIT を押してキーボードを終了します。
- ⑥ [OK] もしくは ENTER を押して保存します。

内蔵 SD カードや外付け USB ドライブにバックアップファイルを保存します。[defaultshow] または [defaultshow_0] のファイルが更新されます。

- 内蔵 SD カードや外付け USB ドライブに、バックアップファイルを保存します。[defaultshow] が [defaultshow_0] のファイルが更新されます。
- プログラミングの際はアクシデントですべてのプログラムが消えないよう、バックアップはこまめにとることをお勧めします。
- 内部の SD カード内のバックアップだけでなく、USB ドライブにも保存することをお勧めします。USB ドライブでバックアップをとることによって他の Master1500 でもデータを使用することができます。

2. パッチ

この章では、ディマーチャンネルやフィクスチャにパッチを適用しセットアップする方法を紹介します。

- フィクスチャーアドレスの割り当て
- フィクスチャーをパッチする
- パッチビュー

フィクスチャーアドレスの割り当て

まずはじめに Master 1500 に対して、コントロールするフィクスチャを伝えるために、すべてのフィクスチャーにパッチを適用する必要があります。

パッチを適用する必要がある場合、Master1500 は自動的に空き DMX アドレスを提供します。

フィクスチャを割り当てる前にパッチングアドレスをチェックされ、全てのフィクスチャをパッチできます。また、希望する DMX アドレスをフィクスチャに割り当てることができ、そのアドレスに対応するパッチを設定できます。

フィクスチャーをパッチする

インテリジェントフィクスチャーやディマーのチャンネルを制御するには、最初にフィクスチャのキーにパッチを適用する必要があります。

Master 1500 は 20 のフィクスチャページを持っており、それぞれフィクスチャをパッチするための 20 のフィクスチャキーを持っています。したがって最大 400 フィクスチャにパッチを適用することが可能です。

ディマーをパッチする

各フィクスチャーキーは、単一または複数のディマーチャンネルを制御することができます。

- Patch を押します。
- [Patch Dimmer] を押します。左のパッチウインドウにパッチされたフィクスチャが表示されます
- "Start DMX Address" オプション内の [A] を押し、A ~ C までの信号出力を見つけることができます。(右図)

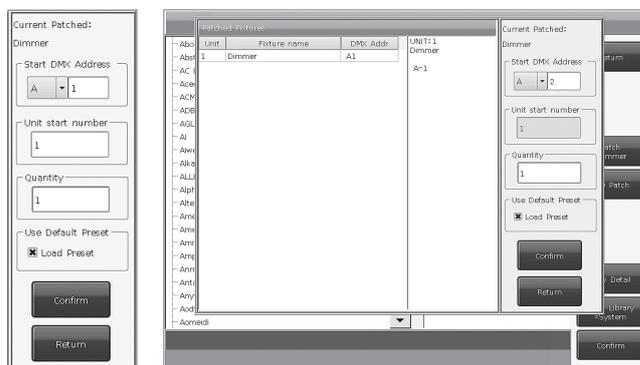


初期 DMX ブランクアドレスに入力値 "xxx" を挿入しセットアップします。テンキーやホイール D を値のセットアップに使用できます。

- ホイール D を使って "Unit start number" オプションにカーソルを切り替えることが可能です。空白に入力値 "yyy" を挿入します (右図 2)
- ホイール D を使い "Quantity" オプションにカーソルを切り替えることが可能です。空白に入力値 "zzz" を挿入します。

"zzz=1" は、No.yyy ユニットキー上の単一ディマーチャンネルにパッチを適用したことを意味します。"zzz>1" は、各キーにディマーのシーケンスをパッチを適用したことを意味します。ディマーのレンジは、連続した DMX アドレスにパッチされます；

- [Confirm] を押してパッチの適用を終了します。"PATCH SETUP" が更新されます。
- 同じユニットキー上で複数のフィクスチャチャンネルをパッチすることも可能です。例えばディマーをパッチする際、"Unit start number" オプションで、同じ "yyy" の値を設定することができます。その場合、パッチされたキーならば、ブランクはグリーンになります。DMX アドレスは、パッチ後に 1 つ増加します。(下図 3)



インテリジェントフィクスチャーにパッチを適用

インテリジェントフィクスチャーやディマーチャンネル間のパッチングの異なるビットがあります。インテリジェントフィクスチャーはパン、チルト、カラーやゴボなど、たくさんの属性を持っていますが、ディマーチャンネルは、インテンシティー属性のみしかありません。インテリジェントフィクスチャーをコントロールするには、ライブラリが必要になり、対応するライブラリにパッチを適用する必要があります。

2 種類のフィクスチャーライブラリー

1. システムライブラリー

Master1500 は、内部に独自のシステムライブラリを持っています。http://www.codelight.com から最新のライブラリファイルをダウンロードして更新できます。

2. ユーザライブラリ

システム内でライブラリが見つけれなかった場合、Master1500 ではユーザーが多方面にライブラリを作成・編集することができます。

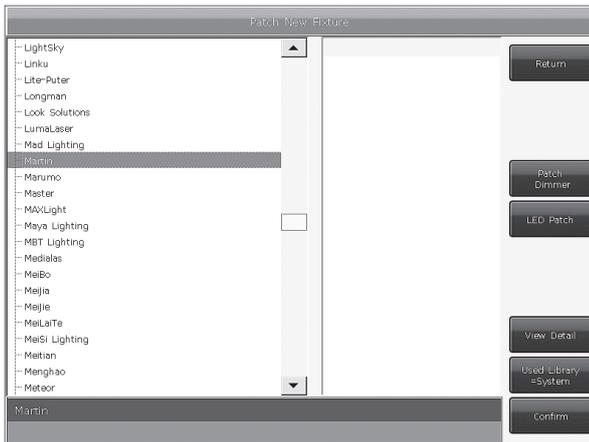
- [Patch] を押します。
- [Patch New Fixture] を押します。
- [Used Library = System] を押して [Used Library = User] と切り替えることができます。

① システムライブラリでパッチする場合

ホイールDまたはスクロールバーを使用して製品を検索できます。Keyboardから、ソフトキーボードを呼び出すことができ、製品の名前を入力できます。

ソフトキーボードの[ENTER]を押し、右のオプションを選択し、[EXIT]を押し、ソフトキーボードを終了します。

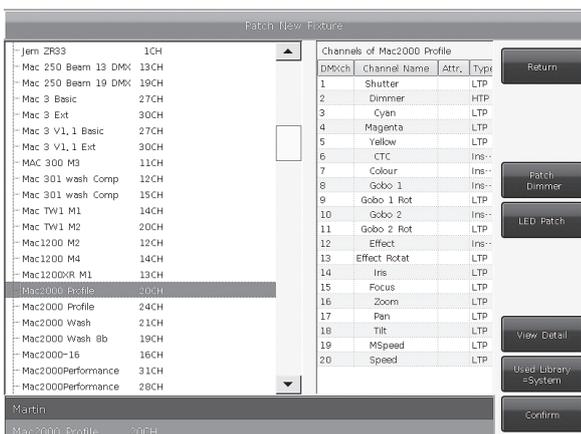
[Confirm]を押し製品メニューに入り、上記と同じ方法で必要なフィクスチャーを探し、[Confirm]を押しください。(チャンネルの詳細は、モデルを選択したときに表示されます。)



② ユーザー・ライブラリでパッチする場合

タッチスクリーンやホイールDで直接モデルを選択することができます。

- “Start DMX Address” オプションで、[A] を押し、A～C までの出力オプションを見つけます。最初の空白 DMX アドレスに "xxx" を入力しセットアップします。
- ホイールDを押しして “Unit start number” オプションにカーソルを切り替え、空白に "yyy" 値を入力してください。
- ホイールDを押しして “Quantity” オプションにカーソルを切り替えます。空白に "zzz" 値を入力してください。
- ホイールDを押しして “Quantity” オプションにカーソルを切り替えます。空白に "zzz" 値を入力してください。
- [Confirm] を押ししてパッチングを終了します。“PATCH SETUP” は、自動的に更新されます。
- [Return] キーを押し "LIVE SHOW" を終了します。



注意：DMX アドレスやユニット番号が使用された場合、“initial DMX address” または “Unit start number” を設定する際には空白が赤に変わります。(下図1)

パッチ適用後、タッチスクリーン上のソフトキーはダークブルーに変わり、モデル名がソフトキーに表示されます。(下図3)

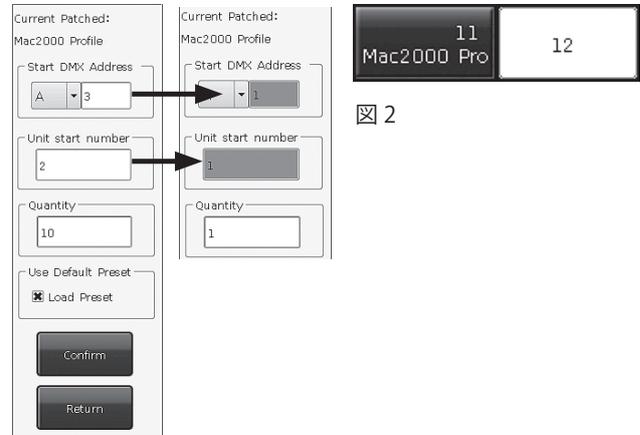
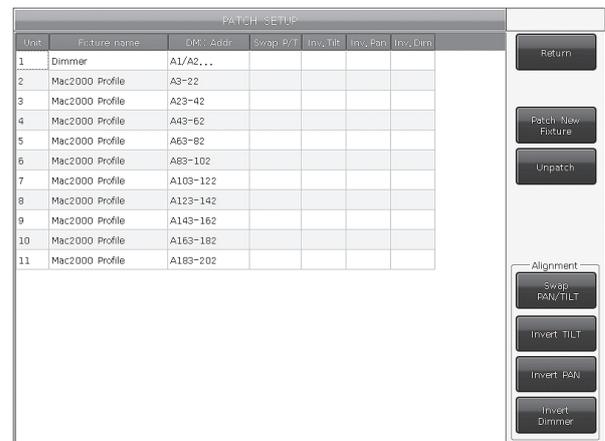


図 2

図 1

パッチビュー

[Patch] を押しして “PATCH SETUP” に入り、DMX アドレスやパッチを適用したフィクスチャーの他の情報をチェックできます。



ムービングライトの設定

Master 1500 は、ステージに装備されたムービングライトのパンとチルトを反転することが可能です。

ミラーの動きのムービングライトをより便利に制御することが可能です

Patch を押して “PATCH SETUP” に入り、ムービングライトのチャンネルを設定します。

[Swap PAN/TILT] --- パン&チルトチャンネルのコントロールを入れ替えます。

[Invert TILT] ----- チルトチャンネルのコントロールを反転させます。

[Invert PAN] ----- パンチャンネルのコントロールを反転させます。

[Invert Dimmer] --- デイマーチャンネルのコントロールを反転させます。

注意：デイマーチャンネルを反転した場合、すべてのムービングライトの同じモデルが反転します。

PATCH SETUP						
Unit	Fixture name	DMX Addr	Swap R/T	Invt. Tilt	Invt. Pan	Invt. Dim
1	Dimmer	A1/A2...				
2	Mac2000 Profile	A3-22		YES	YES	
3	Mac2000 Profile	A23-42				
4	Mac2000 Profile	A43-62				
5	Mac2000 Profile	A63-82				
6	Mac2000 Profile	A83-102				
7	Mac2000 Profile	A103-122				
8	Mac2000 Profile	A123-142				
9	Mac2000 Profile	A143-162				
10	Mac2000 Profile	A163-182				
11	Mac2000 Profile	A183-202				

Return

Patch New Fixture

Unpatch

Alignment

Swap PAN/TILT

Invert TILT

Invert PAN

Invert Dimmer

フィクスチャーコントロールマニュアル

この章では、手動でのフィクスチャーコントロール、属性の設定、グループの保存方法を紹介します

コンソールの出力を表示

Master 1500 背面に VGA インタフェースを装備しています。ユーザーは外部の VGA モニターを接続し、[Up]、[Down] キーで、DMX 出力または実行されている情報を確認できます。

[External Display setup] を押し、[Monitor DMX Port A] オプションを押し、別の出力を確認したい場合は切り替えます。

プレイバックまたは複数のプレイバックを実行した場合、最新のプレイバックのディマーレベルおよびスピードレートがタッチスクリーンの右下に表示されます。



フィクスチャーを選択

Master 1500 は、フィクスチャーを選択するためのいくつかの方法を提供します。

●タッチスクリーン

ユーザーが直接タッチスクリーン上でフィクスチャーを選択することができます。

●セレクションキー

インジケータが "Select" エリア上の [Fixture] にある場合、1 から 20 までのプレスキーで、必要なフィクスチャーを選択することができます。連続したフィクスチャーを選択したい場合は、最初のキーを押したまま、最後のキーを押します。放した後、連続したフィクスチャーが選択されます。

●数値の選択

"LIVE SHOW" にてインジケータが "Select" エリア上の [Fixture] にある場合、フィクスチャーを選択し、番号を入力できます。

例 1：1～9 までのフィクスチャーを選択したい場合

[1]、[THRU]、[9] と順番に押します。タッチスクリーンの右上には、「1～9」と表示されます。[ENTER] を押してフィクスチャーを選択します。

1~9

例 2：1,3,5,7 のフィクスチャーを選択したい場合

[1]、[+]、[3]、[+]、[5]、[+]、[7] と順番にキーを押します。タッチスクリーンには、「1+3+5+7」が表示されます。[ENTER] キーを押して、フィクスチャーを選択します。

1+3+5+7

例 2：連続したフィクスチャーと、それ以外のフィクスチャーを選択したい場合

1,2,4,5 を選択するためには [1]、[THRU]、[5]、[-]、[3] と順番に押してください。タッチスクリーンは、「1～5-3」と表示されます。[ENTER] キーを押して、これらのフィクスチャーを選択します。

1~5-3

●選択したフィクスチャーは、タッチスクリーン上で灰青色で表示され、その間は "Select" の [Fixture] の LED が点灯します。

●再び選んでいるキーを押すと、ソフトキーは灰色の青から淡い青に変わります。それはこれまでに選択されたことを意味しています。

●フィクスチャーのチャンネルを設定していた場合は、選択されたフィクスチャーをオフにして、新しいフィクスチャーを選択することができます。フィクスチャーのソフトキーはライトブルーで表示されるよう設定してあります。それは、そのフィクスチャーが選択または編集された事があったことを意味しています。新しく選択されたものはグレイブルーで表示されます。



手動コントロール

フィクスチャーをライトアップ

[Fixture Open/Full] を押すると、選択したフィクスチャーは中央のポジションに移動し、オープンでホワイトの状態です。さらに [Locate] を押して [Locate Fixture] を選び、フィクスチャーをライトアップさせます。属性はすべてデフォルトに設定されます。

他の属性をデフォルトにしたい場合は、[Locate] をホールドしたまま属性キーを押してください。

そのキーのチャンネル属性はデフォルトに設定されますが、他のキーの属性は最新の値を保持します。

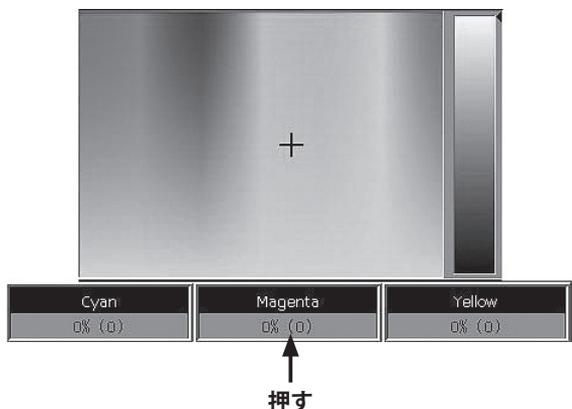
例：[Locate] をホールドし、[Tilt/Pan] を押してください。選択中のフィクスチャーのパンとチルトが中央のポジションに設定されますが、他のチャンネルの値は維持されます。

フィクスチャーの属性を変更する

フィクスチャーを選択し、属性キーまたは A,B,C ホイールを使用して値を変更します。その後属性キーを選択して値を入力し、タッチスクリーン上でチャンネル名をタッチします。チャンネル値を直に設定することが可能です。

属性コントロール

Master1500には、強力なカラーミックスシステムがあります。トリコロールチャンネルを選択したい場合、Colour Mixを選択し、属性名を押してください。タッチパネルでパレットを呼び出すことができ、システムが自動でカラーをミックスします。



R20のライブラリファイルからチャンネルレンジデータを読み取ることができます。

例えば、タッチスクリーン上で、ユーザーが選択したフィクスチャーや[Colour]の属性の名前を押し、(上図)チャンネルレンジのテーブルを呼び出すことができます。ホイールDもしくはオプションを直接触ってレンジの値を選択することが可能です。

注意：

1. R20のライブラリにパッチ適用が行えるのはこのファンクションのみです。
2. ホイールDを使用してレンジの値を選択する前に、フォーカスしたチャンネルレンジテーブルかどうか確認してください。



フィクスチャーシリーズのライトアップ

選択したフィクスチャーシリーズからユーザーが選択したフィクスチャーを一つ一つコントロールすることができます。フィクスチャーのグループに配置した後、 \rightarrow もしくは \leftarrow を押して一つ一つのフィクスチャーを点灯させたり属性を変更したりできます。キューを保存する事が出来ます。

その他のファンクションを探す

[Locate]を押すと、ライトアップ以外の機能のオプションを選択することができます。

パン・チルト以外を探す

[Locate]を押すと、ライトアップ以外の機能のオプションを選択できます。



ファンモード

パン・チルト属性には、通常の場合ファンエフェクトを使用しますが、カラーミックスなど他の属性にも使用することができます。トリコロールチャンネルを使用している場合、ファンエフェクトによってレインボウをミックスさせることが可能です。

より良い効果を得るためには、4つ以上のフィクスチャーを使用しないことをお勧めします。

- ① フィクスチャーを選択します
- ② [Fixture Open/Full] を押します
- ③ [Fixture Align=Off] を押します



Fixture Align は3つのモードがあります。

- Left** ----- フィクスチャーの一番左のファン・ベースを一行に並べます
- Right** ----- フィクスチャーの一番右のファン・ベースを一行に並べます
- Expand** ----- フィクスチャーの中央のファン・ベースを一行に並べます

- ④ Tilt/Pan を押します
- ⑤ ホイール A/B/C を使用してファンエフェクトを設定します。

マクロ

マクロとは、時間のパラメータを指定して実行するフィクスチャープログラムのシーケンスです。

フィクスチャーの中には、リセット、ランプのオン/オフなどの特別な操作を実行することができるフィクスチャーがあり、パッチを適用した後システムライブラリからマクロ機能がロードされます。フィクスチャーマクロを持っているか、マクロを実行するかどうかを確認したい場合は、以下のように操作してください。



- ① フィクスチャーを選択します
- ② [Locate]を押します
- ③ [Macro function] を押します。ライブラリがある場合はスクリーンにマクロファンクションが表示されます。
- ④ 必要なマクロをソフトキーで選択します。

オプションのクリア

フィクチャーの操作が終了したあと手動操作をクリアするには、**[Clear]**を押します。プレイバックを実行する際、アップロードプリセットまたは手動操作をクリアすることができます。

クリアを使用する場合は、**[Clear]**を押しながらタッチスクリーンでオプションを選択し、モードを変更します。

[Clear All Fixtures]

すべての操作をクリアします

[Clear Selected Fixtures]

選択フィクチャーの操作をクリアします。



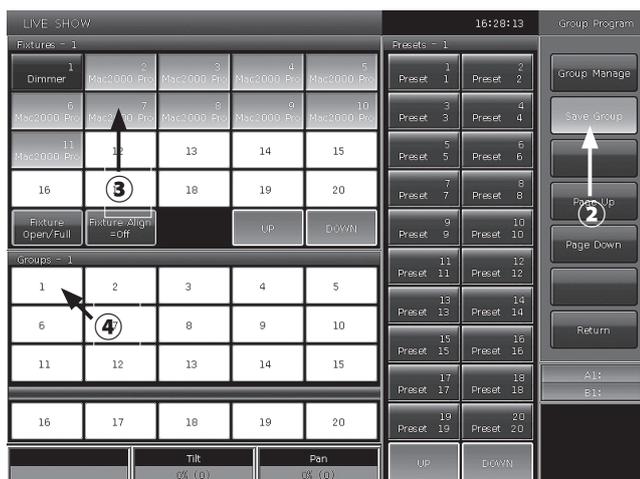
グループ

一つ以上のフィクチャーを迅速に選択出来るよう、グループ化することが可能です。グループが編集された時は、ソフトキーが茶色になり、グループ番号と名前がソフトキーに表示されます。



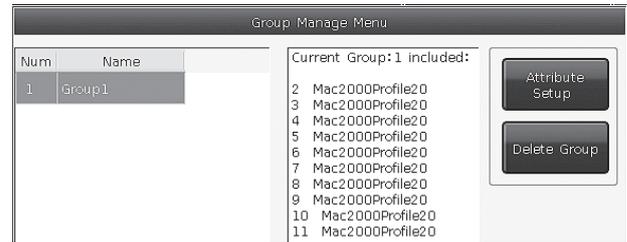
グループを作る

- ① “LIVE SHOW” の [Group] を押します
- ② [Save Group] を押します
- ③ フィクチャーを選択します
- ④ ‘Groups’ セクションのソフトキーを選択します。グループがソフトキーにあるのは、上書きするかどうかを確認できるためです。
- ⑤ 複数のグループを作成、編集したい場合は③、④の手順を繰り返してください。
- ⑥ [Return] を押して終了します。



グループを作る

- ① “LIVE SHOW” の [Group] を押します
- ② [Save Group] を押します
- ③ 編集したいグループを選択します。選択したグループに含まれる全てのフィクチャーが一覧表示されます。



- ④ 右側の関連する操作について [Attribute Setup] もしくは [Delete Group] を使って選択します (“LIVE SHOW” 内の [Legend Manage] にあるグループ名を変更することが可能です)



グループの選択

Master1500 には複数のグループの選択方法があります。

- ① **タッチスクリーン** --- タッチスクリーンで直接グループを選択できます。
- ② **セレクションキー** --- “Select” エリアの **[Group]** のインジケータが点灯しているか確認します。連続したグループが選択したい場合、最初のキーを押し続けたまま最後のキーを押してください。放した後、連続したグループが選択されます。
- ③ **数値で選択** --- “LIVE SHOW” 上で、Select” エリアの **[Group]** のインジケータが点灯しているか確認します。番号を入力してグループを選択することができます。

- グループ 2~5 を選択したい場合、**[2]**, **[THRU]**, **[5]** を順番に押します。**[ENTER]** を押すとグループが選択されます。
- 2,4,6,8 のグループを選択する場合、**[2]****[+]****[4]****[+]****[6]****[+]****[8]** と順番に押します。**[ENTER]** を押すとグループが選択されます。
- 連続したグループだが、番号を飛ばしてグループを選択したい場合、1,2,4,5 を選択するためには **[1]**, **[THRU]**, **[5]**, **[+]**, **[3]** と順番に押してください。タッチスクリーンは、**[1 ~ 5-3]** と表示されます、**[ENTER]** キーを押すと、これらのグループが選択されます。

これらのグループは選択すると、タッチスクリーン上で黄色で表示され、“Select” の Group キーのインジケータが点灯します。



▶ プリセット

この章では、プリセットの作成、編集方法を紹介します。プログラミングやパフォーマンスを実行する際、カラーやゴボなど、常に属性を追加する必要があります。その場合に備え、プリセットキーに一つから複数のフィクスチャーの属性を保存しておくことが可能です。プログラミングやパフォーマンスを実行する際、すばやく属性を変更することができます。

プリセットを編集する

各プリセットキーはフィクスチャーのすべての属性を保存することができますが、ゴボなどのためだけにカラーを保存したプリセットを作成するという場合は、コンソールを操作するほうが便利です。

- ① フィクスチャーを選びます。
- ② 属性キーか属性ホイールを使用して必要なエフェクトを設定します。
- ③ “Preset Edit Menu”に入り、Edit Preset を押します。

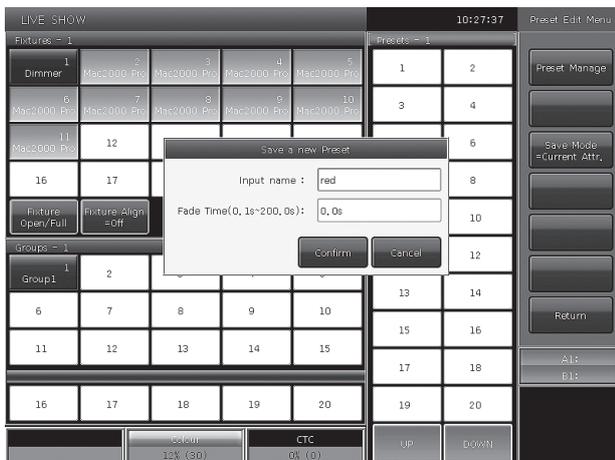
必要に応じたいくつかのモードがあります。

Current Attr.: 選択したフィクスチャーの現在の属性キーのすべてのチャンネルの値が保存されます。

All Attr.: 選択したフィクスチャーのすべてのチャンネルの値が保存されます。

Changed Attr.: 選択フィクスチャーの編集したすべてのチャンネルが保存されます。

- ④プリセットセクションのソフトキーを選択します。



- ソフトキーのデータが存在しない場合、プリセットに名前を付け、フェードインタイムを設定することができます。[Confirm] を押して保存すると、ソフトキーはダークグリーン色に変わります。

ソフトキーに何かある場合は、プリセットの名前を変更し、フェードインタイムを設定することができます。

[Merge] か [Replace] か [Cancel] を選択し操作を完了します。



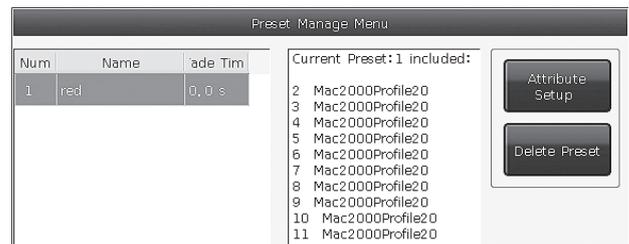
注：フェードインタイムは、LTP チャンネルのみです。

- ⑤ [Return] を押して終了します。

プリセットマネージャー

“Preset Manage Menu” では、プリセットにフェードタイムを設定し名前を変更することができます。

- ① Edit Preset を押します。
- ② [Preset Manage] を押します。
- ③ プリセットを選択し、編集します。プリセットが使用できるフィクスチャーが一覧表示されます。



- ④ [Attribute Setup] プリセットでプリセットにフェードタイムを設定し、名前を変更することができます。
- ⑤ [Delete Preset] を押し、選択したプリセットを消去します。
- ⑥ [Return] を押して終了します。

プリセットを使う

Master 1500 には、プリセットを呼び出すための方法が用意されています。

- ① **フィクスチャーを選択して呼び出す:** フィクスチャーを選択後、プリセットを呼び出すことができます。選択しなかったフィクスチャーにはプリセットは追加されません。
- ② **フィクスチャーを選択せず呼び出す:** 直接プリセットを呼び出すことができます。この場合、全てのフィクスチャーに呼び出したプリセットが追加されます。

フェードインタイムを設定していた場合、呼び出すプリセットにフェードインタイムが使用されます。

任意の時間を設定していなかった場合は、(デフォルトタイムは 0s) プリセットをすぐに呼びします。

- ① “LIVE SHOW” にてテンキーを使い「5」を入力します。
- ② RGB もしくはロケーションでカラーミックスし、タッチスクリーンでプリセットを選択します。
- ③ プリセットが 5 秒フェードで呼び出されます。

エフェクト

Master1500 は、プログラミングを最小限に抑え、すぐにライティングショーが作成できるエフェクトジェネレーターを提供しています。

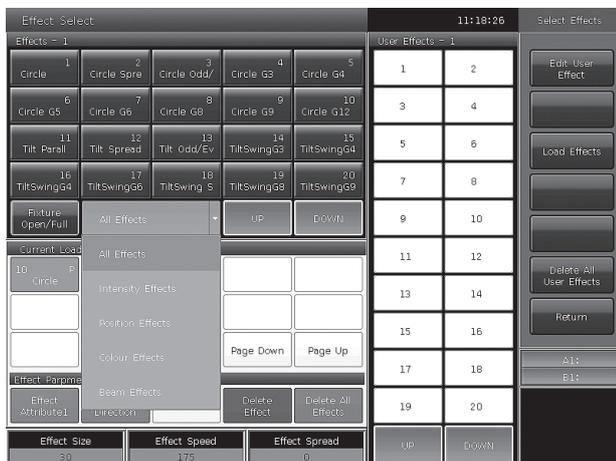
エフェクトジェネレーターの使い方

エフェクトは、プレプログラムのシーケンスを繰り返すムービングのシリーズです。代表的なエフェクトはランダムな円、正方形、スパイラル等のエフェクトです。例えば、ビームライトが円状を描いて動くとします。エフェクトを実行すると、フィクスチャーは与えたエフェクト設定に従って動作します。フィクスチャーにパン・チルト属性が適用されている場合のエフェクトは、エフェクトの中心は、パン、チルトの現在位置に依存します。パン・チルト位置を変更することで、ステージ上全体にエフェクトを表示できます。

エフェクトジェネレーターは、さらにフィクスチャーの他の属性に適用することができます。エフェクトのジェネレーターを使用して、様々なカラー作成、ゴボ、アイリス他、多くの属性に対して変更が可能です。各エフェクトは、1つの属性に対し、定期的な変化を生成することができます。

エフェクトを使う

- ① フィクスチャーを選択し、点灯します。
- ② [Effect] を押します
- ③ ソフトキーでエフェクトを選択します。タイプ別にエフェクトを検索できます。デフォルトのオプションは、[All Effects] です。選択中のエフェクトは、“Current Load Effects” で表示され、後で編集する際に便利です。



- エフェクトの種類は、インテンシティー、ポジション、カラー、ビームです。
- エフェクトは基本的に修正することが可能です。属性のサイズとスピードを "0" にセットすることで、エフェクトの基本ポジションを取得できます。
- 各エフェクトは、属性に対し動作します。フィクスチャーが対応する属性を持っていない場合はエフェクトの種類を使用できません。

エフェクトパラメーター

それぞれのシェイプのエフェクトは独自のデフォルトパラメータを有しています。様々なエフェクトを作成するためにパラメータを変更することができます。

エフェクトサイズ、スピード、スプレッド

エフェクトを選択し、[Effect attribute 1] で、'Effect Size', 'Effect Speed' and 'Effect Spread' のパラメータを設定することができます。

Effect Size	Effect Speed	Effect Spread
30	180	25

- いくつかのエフェクトが実行している場合、“Current Load Effects” でエフェクトを選択し一つ一つを編集することができます。
- サイズとスピードの最小値は0です。フィクスチャーを停止することはできませんが、エフェクトはアクティブのままです。
- Spread は、エフェクトを印象的にすることができます。

- ① シェイプエフェクトを選択し、設定を終了します。
- ② [Edit user Effect] を選びます。
- ③ 'User Effects' のリストからソフトキーを選択します。
- ④ ウィンドウ上の [Confirm] から名前をつけたシェイプエフェクトを書き込みます
- ⑤ [Return] を押して編集を終了します。

スピードグループ、ブロックグループ、幅

[Effect attribute 1] か [Effect attribute 2] を押して 'Speed Group', 'Block Group'、'Width' を設定することができます。

Speed Group	Block Group	Width
0	0	0

- 'Speed Group' は、'n' グループに選択フィクスチャーを分割することができます。フィクスチャーの各グループは同じ速度で実行します。'Speed Group' 設定後は 'Spread' は無効になります。
- 'Block Group' のエフェクトを順に取得します。Spread の値は0にしないでください。'Block Group' は値の近いフィクスチャーを同じ速度で動作させることができます。

エフェクトの方位

[Effect Direction] でエフェクトの方向を反転することができます。

Effect
Direction

エフェクトの削除

ユーザーが選択したエフェクトから不必要なエフェクトを削除できます。

Delete Effect

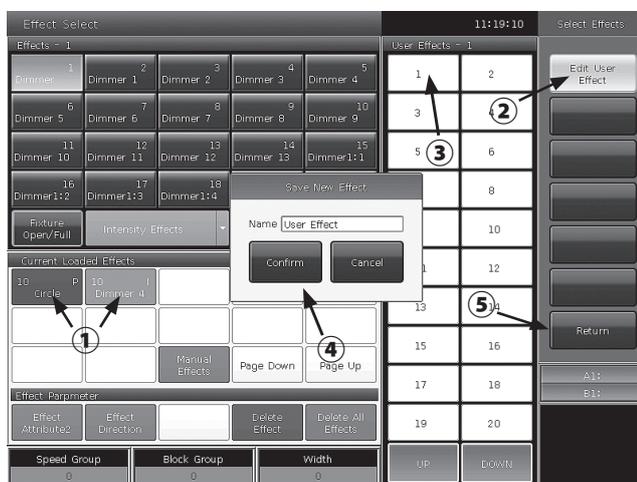
Delete All Effects

- [Delete Effect] --- エフェクトを選んで削除できます、他のエフェクトは継続して動作します。
- [Delete All Effect] --- 選択したすべてのエフェクトを削除します。

ユーザーエフェクト

その後新しく作成したシェイプエフェクトを 'User Effect' に保存することができ、今後、他のフィクスチャーでも同じエフェクトを使用することができます。

ユーザーエフェクトを保存する



- ① シェイプエフェクトを選択し、設定を終了します。
- ② [Edit user Effect] を選択します。
- ③ 'User Effects' のリストからソフトキーを選択します。
- ④ ウィンドウ上の [Confirm] から名前をつけたシェイプエフェクトを書き込みます。
- ⑤ [Return] を押して編集を終了します。

ユーザーエフェクトをすべて消去する

[Delete All User Effects] を選択すると、保存した全てのユーザーエフェクトを削除することができます。

注意：ユーザエフェクトのいずれかを削除したい場合は、セレクションパートの [Effect] 上の [Delete] ファンクションと右キーを利用して削除してください。

▶ プレイバック

この章では、プレイバックの編集、保存方法を紹介します。

プレイバックとプレイバックページ

Master 1500 には、キューとチェイスの 2 種類のプレイバックがあります。通常の場合、それらは手動で操作されます。チェイスは、一つまたはいくつかのステップを含みます。キューは、シーンと等しく、シェイプエフェクトを含んでいる場合があります。

Master1500 にはプログラミングのための 24 の再生フェーダーを持ったプレイバックページが 30 あり、720 プレイバックを完全に保存することができます。プレイバックフェーダーは、それぞれキューまたはチェイスとして保存することができます。Playback A/B がオンの時、24 のプレイバックフェーダーは 2 つの部分 (プレイバック A/B) に分けることができます。これにより、このセクションで同時に 24 プレイバックを実行することができます。

プレイバックのための [Fixed] パートが選択セクションにあります。プログラミング用に 20 のキーを持ったページが 20 あり、400 のプレイバックを保存することができます。プレイバックは、異なるページで同じキーを最大 20 プレイバック同時に出力することができます。

プレイバック編集メニュー

リストに保存されたプレイバックの詳細を探するには、「Playback Edit Menu」から Edit Playback を押します。

“PxA/y”、“PxB/y”、“FPx/z” に、プレイバック数が表示されます。A と B はプレイバック A、プレイバック B のセクションを意味します。“Px”がプレイバックのページ番号を意味します。“Y”はフェーダーを表しており、“z”は Fixed キーを意味します。

その他に、トータルステップ、リンクモード、フェーダーエフェクトなどのメニューからプレイバックの種類を検索できます。

Page/Fader	Type	Cues	Priority	Link	Trigger	SkipFirst	Effect	PageLock	Name
P1A/1	Cue	1	Normal	A...					Playback 001
P1A/2	Chase	7	Normal	A...					Playback 002
P1A/3	Cue	1	Normal	A...					Playback 003
P1A/4	Cue	1	Normal	A...					Playback 004
P1A/5	Chase	5	Normal	A...					Playback 005
P1A/6	Cue	1	Normal	A...					Playback 006
P1A/7	Cue	1	Normal	A...					Playback 007
P1A/8	Cue	1	Normal	A...					Playback 008
P2B/1	Cue	1	Normal	A...					Playback 013
P2B/2	Cue	1	Normal	A...					Playback 014
P2B/3	Cue	1	Normal	A...					Playback 015
P2B/4	Cue	1	Normal	A...					Playback 016
P2B/5	Chase	4	Normal	A...					Playback 017
FP1/1	Cue	1	Normal	A...					FixedPB 001
FP1/2	Chase	4	Normal	A...					FixedPB 002
FP1/3	Cue	1	Normal	A...					FixedPB 003
FP1/4	Cue	1	Normal	A...					FixedPB 004
FP1/5	Cue	1	Normal	A...					FixedPB 005

キュー

キューの保存モード

Record All Stage

選択している、していない関係なく、ステージ内の全てのフィクスチャーが保存されます。

Record
All Stage

Record Mode = Fixture

選択フィクスチャーのすべての属性が保存されます。

Record Mode
=Fixture

Record Mode = Changed Attr.

選択したフィクスチャーのみ属性が保存されます。異なる属性でもキューを同期することが可能になります。

Record
All Stage

Record Mode
=Changed Attr.

キューのランモード

Mode 1 -- フェードイン・タイムのみ有効にします。タイムが 0 に設定されている場合、HTP チャンネルの値は、フェーダーのポジションに依存します。

Mode 2 -- HTP と LTP のタイムを有効にします。タイムが 0 に設定されている場合、HTP チャンネルの値は、フェーダーのポジションに依存します。

Mode 3 -- HTP と FTP のタイムを有効にします。タイムが 0 に設定されている場合、HTP と LTP チャンネルの値は、フェーダーのポジションに依存します。

キューの保存

- ①フィクスチャーを選択します。
- ②シーンやエフェクトを作成するための属性を調整します。
- ③“LIVE SHOW”内の **Save to Cue** を押します。
- ④必要なランモードとレコードモードを選択し、[Playback type=Cue]を選んでください
- ⑤プレイバックフェーダー上のキーまたは **Fixed** を押して、記録します。

Replace or Merge.

Replace

Merge

Save to
Last Step

注意：フェーダーがプログラムされている場合、必要に応じて、“Replace”、“Merge”、“Save to Last Step”のオプションがあります。

チェース

チェースを作成する

- ① “LIVE SHOW” 内の **Edit Playback** を押します。
- ② チェイスを編集するためプレイバックフェーダー上のキーを押すか、Fixed を押します。
- ③ フィクスチャーを選択します。
- ④ 属性キーかホイールを用いてシーンをセットします。
- ⑤ 必要なレコードモードを選んで [Rec. Mode] を押します

Rec. Mode = Fixture

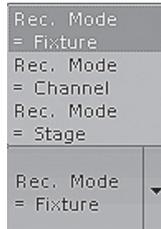
フィクスチャーのすべての属性が保存されます。

Rec. Mode = Channel

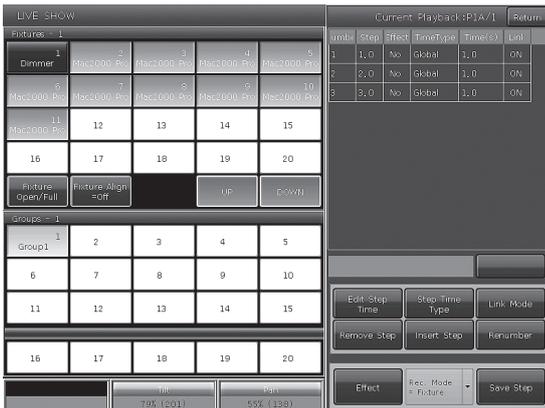
フィクスチャーの変更された属性のみ保存されます。

Rec. Mode = Stage

ステージ上の全てのフィクスチャーが保存されます。

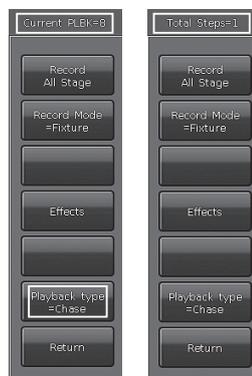


- ⑥ 光るプレイバックキーもしくは [Save Step] を押し、ステップを保存します。
- ⑦ ③から⑥ の手順を終わりまで繰り返し、**Edit Playback** を押しして終了します。



また、キューによってチェイスを作成することができます。

- ① “LIVE SHOW” 内の **Save to Cue** を押します
- ② 必要なレコードモードとランモードを選択し、[Playback type=Chase] を選択します。
(Edit Playback の LED インジケーターが点灯します)
- ③ プレイバックフェーダー上のキーを押します。
タッチスクリーンの右上に “Current PLBK=n” と表示されます。
(“n” は、プレイバックフェーダーの数を意味します。)
- ④ フィクスチャーを選択し、属性キーとホイールによってシーンをセットします。

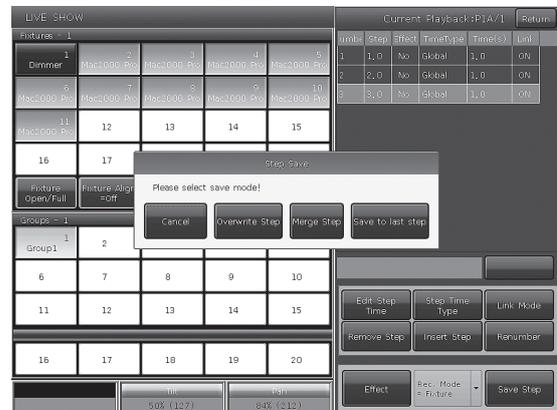


- ⑤ プレイバックキーを押すとインジケーターが点灯し、再び記録します。記録タッチスクリーンの右上には、 “Total Steps=1” と表示されます。
- ⑥ ④ から ⑤ を終わりまで繰り返し、**Edit Playback** か **Save to Cue** を押しして終了します。

チェースを編集する

チェイスステップを編集

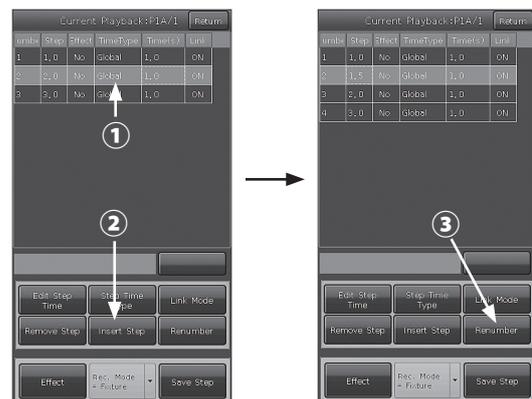
- ① “LIVE SHOW” 内の **Edit Playback** を押します。
- ② 編集したいチェイスを選択します。
- ③ フィクスチャーを選択し、新しいシーンをセットします。
- ④ 編集したいチェイスステップを選択します。
- ⑤ 必要なレコードモードを選択します。
- ⑥ [Save Step] を押します。[Overwrite Step] を押して古いステップに上書きします。[Merge Step] を押すと元のステップに追加することができます。[Save to last step] を押すと新しいステップを追加します。



- ⑦ **Edit Playback** を押しして終了します。

チェイスステップを挿入する

- ① “LIVE SHOW” 内の **Edit Playback** を押します。
- ② 編集したいチェイスを選択します。
- ③ 必要なフィクスチャーを選択します。
- ④ 属性キーとホイールを使用してシーンを設定します。
- ⑤ 挿入したいステップを選択します。
例：第 2 ステップに挿入する場合はステップ 2 を選択します。
- ⑥ [Insert Step] を押します。ステップの番号は 1.5 と表示されます。
- ⑦ [Renumber] を押して番号を再調整します。
- ⑧ **Edit Playback** を押しして終了します。



チェイスのステップを削除

- ① “LIVE SHOW” 内の **Edit Playback** を押します。
- ② 編集するチェイスを選択します。
- ③ 消去したいステップを選択します。
- ④ **[Remove Step]** を押します
- ⑤ **[Renumber]** を押して番号を再調整します。
- ⑥ **Edit Playback** を押して終了します

チェイスタイムを編集する

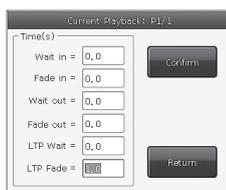
新しいチェイスを作成すると、そのためのデフォルトのタイムを持つこととなります。グローバル速度を変更してラン速度を変更することができます。オペレーションは、全てのステップに同じタイムを設定します。ステップごとに異なるタイムが必要な場合は、チェイスでそれらを設定する必要があります。ステップタイムの調整後、必要に応じて “step time type” を設定することができます。

各チェイスには、6つのランタイムオプションがあります。

1. **Wait in** ----- チェイスの最初のレイテンシータイムにステップをフェードインします。
2. **Fade in** ----- チェイスが始まる時 HTP チャンネルにフェードインします。
3. **Wait out** ----- チェイスの最後のレイテンシータイムにステップをフェードアウトします。
4. **Fade out** ----- チェイスが停止した時、HTP チャンネルがフェードアウトします。
5. **LTP Wait** ----- 1ステップが始まる間のレイテンシータイムに次の LTP のステップをフェードイン
6. **LTP Fade** ----- チェイスの全ての LTP チャンネルのためのフェードインタイム

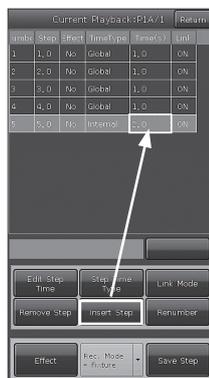
チェイスのグローバルタイムを設定

- ① **Playback** を押します。
- ② 編集するチェイスを選択します
- ③ **[Edit Global Time]** を押します
- ④ 必要に応じてオプションの値を設定します
- ⑤ **ENTER** を押して設定を保存します



チェイスのステップ時間を設定

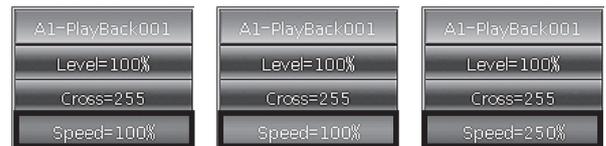
- ① **Edit Playback** を押します。
- ② 編集するチェイスを選び、書き込むチェイスに **[Edit Playback]** を選択します。
- ③ 編集するステップを選びます。
- ④ **[Edit Step Time]** を押します
- ⑤ 必要に応じてオプションに値を設定し、ホイール D が **ENTER** で設定を保存します
- ⑥ **[Step Time Type]** を押して “Global” か “Internal” を使ってステップタイムを設定することができます。



チェイスを実行している時、スピードの割合を設定することができます。チェイスをフェードインした時、スピードを直に調整するためにホイール D を使用することができます。他のチェイス速度を調整する必要がある場合は、**Shift** キーを押しながら、必要なプレイバックキーを押してチェイスを設定することができます。



- ① チェイス速度のパーセンテージを設定するには、ホイール D をローリングします。右図のように表示されます。“Speed=100%” (10%~500% まで調整可能)
- ② スピードフレームを押し、テンキーで値を入力します。(入力範囲 10~500)
- ③ スピードフレームを押すと赤になります。ホイール D を押し、緑に点灯 (スピード設定の開始マーク) させてください。再びホイール D を押し、赤に戻ります。(スピード設定終了マーク) その後、システムはスタートマークとエンドマーク (範囲 10 ~ 500) 間のタイムスロットによってスピードを計算します。もう一度スピードフレームを押し設定を終了します。



赤に変化 → 緑に点灯 → 変更後赤に戻る

チェイスのリンクモード

それぞれのチェイスステップのリンクステートを設定することができます。Link = ON の時はステップ終了後に実行します。Link=OFF の場合、ステップは、次の実行の命令まで、停止します。

チェイスのリンクモードは、“Inside”、“Auto”、“Manual” の三種類です。

1. **Inside** ----- チェイスのステップは、各ステップのリンク設定によって実行されます。
2. **Auto** ----- リンク設定は関係なく、チェイスは自動で実行し続けます。
3. **Manual** ----- どんなリンク設定があっても、次の実行が出るまでチェイスは各ステップで一時停止します。

Link=OFF で、チェイスモードが Manual もしくは Inside の場合、プレイバックがフェードインした時、プレイバックフェーダーの下の子は、goto ファンクションとして使用することができます。一回押すことで 1 ステップになります。

プレイバック上級設定

“Playback Edit Menu” 内に各プレイバックのパラメーターを編集できるオプションがあります。

Page/Fader	Type	Cues	Priority	Link	Trigger	SkipFirst	Effect	PageLock	Name	
P1A/1	Cue	1	High	A...					PlayBack001	Exit Playback
P1A/2	Chase	7	High	A...					PlayBack002	Edit Global Time
P1A/3	Cue	1	Normal	A...					PlayBack003	Playback Priority
P1A/4	Cue	1	Normal	A...					PlayBack004	Link Mode
P1A/5	Chase	5	Normal	A...		Fade+Wait			PlayBack005	Trigger Mode
P1A/6	Cue	1	Normal	A...			Size+S...		PlayBack006	Skip start run time
P1A/7	Cue	1	Normal	A...					PlayBack007	Effect By Fader
P1A/8	Cue	1	Normal	A...					PlayBack008	Lock Page for Fader
P2B/1	Cue	1	Normal	A...					PlayBack013	Playback Legend
P2B/2	Cue	1	Normal	A...					PlayBack014	Exit
P2B/3	Cue	1	Normal	A...					PlayBack015	
P2B/4	Cue	1	Normal	A...					PlayBack016	
P2B/5	Chase	4	Normal	A...					PlayBack017	
FP1/1	Cue	1	Normal	A...					ALL RED	
FP1/2	Chase	4	Normal	A...					FixedPB 002	
FP1/3	Cue	1	Normal	A...					FixedPB 003	
FP1/4	Cue	1	Normal	A...					FixedPB 004	
FP1/5	Cue	1	Normal	A...					FixedPB 005	

プレイバックプライオリティ

[Playback Priority] オプションは、別のプレイバックの実行優先レベルを設定することができます。very low、low、normal、high、very high といったオプションを設定することができます。各新規プレイバックは normal にデフォルト設定されています。

この機能はパフォーマンスの際に非常に便利です。いくつかのフィクスチャーがプレイバックで走行中の時、新しいプレイバックが同じ優先度またはそれ以上である場合、同じフィクスチャーで古いプレイバックをカバーし、新しい方を実行します。しかし、新しいプレイバックの優先度が、古いものよりも低い場合は、古いプレイバックは対象外となります。

音感トリガー機能

[Trigger Mode] オプションは、低音によってチェイス走行を設定することができます。

プレイバックスタートタイム

チェイスのための走行時間を編集していた場合、エフェクト実行時に影響を与える可能性があります。

例えば、フェードインやウェイトタイムを設定した場合、最後のポジションから最初のステップに移動するために時間を使った後にチェイスの実行を開始します。

[Skip start run time] の “Fade”、“Wait” もしくは “Fade+Wait” で、エフェクトをスキップすることができます。

フェーダーエフェクトを設定する

シェイプエフェクトに保存されたキューがある場合、“Sizder”、“Speed By Fader”、“Size+Speed By Fader” または [Effect By Fader] オプションの 4 つのモードでフェーダーのトリガーを設定することができます。

ロックフェーダー

[Lock Page For Fader]. オプションによってプレイバックをロックすることができます。

一度オプションを選択し、プレイバックが位置するページにロックされます。

同じフェーダーにもかかわらず、他のページで同じプログラムを実行することができます。

注意：一度プレイバックがロックされると、他のページの同じフェーダーのプレイバックは利用できません。

プレイバックレジェンド

[Playback Legend]. オプションで、リストからプレイバックを選択し、プレイバックの名前を変更することが可能です。プレイバックにフェードインする時、画面右下に名前が表示されます。

名前は外部モニターにも表示することができます。

実行の詳細を目視できるので、モニターを接続することを強くお勧めします。

プレイバック上級設定

プレイバックを実行することは簡単に行なえます。プレイバックを選択し、プレイバックをフェードインします。いくつかのプレイバックを実行している際、フェードインした最新のプレイバックがタッチスクリーンの右下に表示されます。

フェーダーの上下にあるキーは、プレイバックを実行するためのさまざまな機能を持っています。

①プレイバックフェーダー上部のキーは、ブラックアウトや一時停止のために使用することができます。

このキーは、プレイバックがフェードインされる前に、“Pre-locate” 機能として使用することができます。フェーダー上のキーを押します。フィクスチャーのすべての LTP チャンネルはランプがオフになり、プレイバックの最初のシーンに設定されます。一旦プレイバックをフェードインすると、すぐに最初のシーンからプレイバックが実行され、フィクスチャーが点灯します。

プレイバック中にフェードインしていた場合には、上部のキーは一時停止用のキーとして使用されます。チェイスがある場合は、フィクスチャーは、最後のステップで停止します。シェイプエフェクトである場合、フィクスチャーは、シェイプのベシックポイントで停止します。

②プレイバックフェーダー下部のキーは、フラッシュまたはマニュアル制御のために使用することができます。

プレイバックがフェードインされていない場合は、プレイバックフェーダー下のキーをフラッシュとして使用することができます。キーを長押しすると、プレイバックフェードインと同様に完全にプレイバックを実行することができます。キーを離す

と、プレイバックが停止します。

チェイスにフェードインが含まれている場合、キーは、マニュアル制御のために使用することができます。チェイスのどれか一つのステップを実行します。

注意：'Playback GO+/GO-' in 'Console Manage' の設定を [Enable] にして、チェイスステップを Link のモードを Off または Manual にセットする必要があります。

プレイバックパラメーター

“LIVE SHOW” では [Playback Parameters] オプションで、プレイバックを編集することができます。設定の一部は、“Playback Edit Menu” と同じです、その他の機能の紹介をします。



チェイス

キュー

リリースモード

以下のようにプレイバックのためのリリースモードを設定することができます。

[Release All Attribute]

HTTP チャンネルを除いたすべての属性のチャンネルをホールドします。

[Release All Attribute]

すべての属性を初期状態で再開します。

[Release Only Pan/Tilt]

パン・チルトを初期状態で再開し、HTTP チャンネルを除くその他の属性をホールドします。

ディレクション

チェイスがある場合、[Direction] を押し “Forward” または “Backward” を設定しチェイスを走行できます。

ランモード

キューがある場合、キューのためのランモードを設定することができます。

ランのループ

チェイスがある場合、[Loop run] を押し [Stop in Last Step] にランモードを変更することができます

ファンクション

この章では、Off、Copy、Delete、Move、Legend、Recordの機能を紹介します。

Off 機能

“LIVE SHOW”内の`[Off]`を押し、off機能に入ります。

[Off effects]

HTTPチャンネルを除いたすべての属性のチャンネルをホールドします。

[Off all effects]

すべての属性を初期状態で再開します。

[Off selected Fixtures]

パン・チルトを初期状態で再開し、HTTPチャンネルを除くその他の属性をホールドします。

[Off selected Fixtures]

灯体をオフし、選択フィクスチャーを停止します。

[Release All Playbacks]

実行中のすべてのプレイバックをリリースします。

また、`[Off]`がオンの場合、プレイバックフェーダーの下の子を押して単一のプレイバックをリリースすることができます。再びそのプレイバックを実行したい場合は、もう一度フェードインする必要があります。

コピー機能

コピー機能は、グループ、プリセットとプレイバックに使用することができます。`[Copy]`を押し、ターゲットを選び、ルートを選択します。

- 空のプラスターが対象の場合、コピーやプラスターのシンプルな機能を使うことができます。
- 何かプラスターターゲットに存在する場合、[Overwrite it]か[Merge]を選択してください。
- プレイバックが、コピーとプラスタールート、ターゲットの場合 [Copy to Last Step] の追加オプションがあります。この機能で一つのチェイスからいくつかのキューを構成することがより便利になります。インする必要があります。

ムーブ機能

Master 1500での他の位置にグループ、プリセットまたはプレイバックを移動することは簡単です。`[Move]`を押し、ルートを選択した後、ターゲットを選択してください。

- 空のムーブターゲットである場合、ムーブ機能を使うことができます。
- ムーブターゲットに何か存在する場合、[Swap](書き換え)または[Overwrite it](上書き)を選択してください。

デリート機能

Master 1500で編集したデータを消去することができます。`[Delete]`を押し、デリート機能に入ります。

Delete All Data

Master 1500で編集したすべてのデータを消去します。

Delete All Preset

編集したすべてのプリセットを消去します。

Delete All Playbacks

プログラムされたすべてのプレイバックを消去します。

Delete All Group

編集したすべてのグループを消去します。



また、単体フィクスチャー、グループ、プリセット、ユーザーエフェクト、マクロショーやプレイバックをデリート機能で消去できます。その場合は、キーで操作してください。

1. `[Group]`, `[Fixture]`, `[Preset]`, `[Effect]`, `[Macro]`, `[Fixed]` オプションを選択し、キーを二回押し、単一フィクスチャーやグループまたはプリセットを削除することができます。
2. プレイバックを削除したい場合は、フェーダー上部のキーを二度押しして直接削除することができます。

コンソールをロック

しばらくコンソールから離れるときは、“LIVE SHOW”の英数字でコンソールにパスワードを入力し、[Lock Console]を押してください。

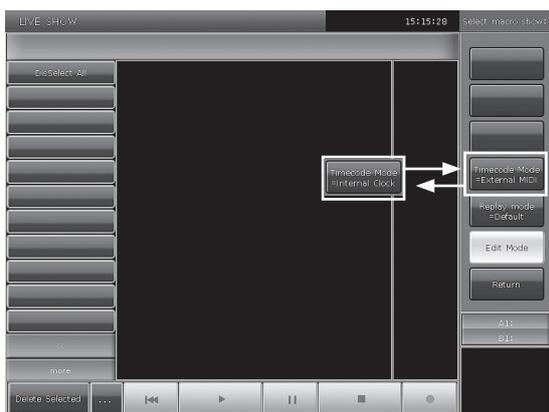
注意：再起動でコンソールのロックを解除することができます。

マクロショーを記録する

マクロショーは、ユーザーが記録しプレイバック出力の操作をリプレイするためのタイムコード上の機能ベースです。ショーを記録する時の必要に応じてタイムコードの異なるモードを選択することができます。2種類のタイムコードモードを提供しています。

External MIDI ---- このモードでは、ショーの記録をトリガするタイムコードを提供するMIDI デバイスが必要です。このモードを使用する前にコントローラーを 'Slave Mode' (スレーブモード) に設定してください

Internal Clock --- このモードでは、コントローラー内の時間に基づいて記録し、トリガーします。



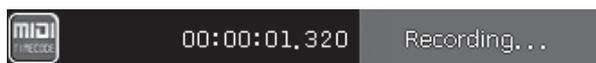
ユーザーは、マクロショーを呼び出すことによってプレイバックとプリセットの出力をリプレイします。リプレイする場合、プレイバックとプリセットの出力は、マクロショーを作成する際に作成された動作に準じます。

タッチスクリーン上の [Show Record Mode] を押し、タイムコードのモードを選択します。このとき、選択部上のオプションは、**Macro** に切り替わります。記録するためにキーを選択します。

外部 MIDI

このモードでは最初に MIDI ケーブルを使って外部 MIDI 機器とコントローラーを接続する必要があります。コントローラーは 'Slave mode' (スレーブモード) に設定してください。

- ① [Timecode Mode = External MIDI] を選択し、**Macro** 上の record キーを選択してください。
- ② ソフトキーを押すと赤に変わり、記録を開始します。
外部機器の音楽を再生すると、内部クロックはオーディオのタイムコードに変更され、以下のように表示されます。



- ③ 必要に応じて、プリセットやプレイバックを音楽に従わせます。プレイバックはフェーダーと固定ボタンから行えます。チェイスプレイバックがある場合、記録するために GOTO の機能を使用することができます。
- ④ 音楽が終了したら、すべてのプレイバックがフェードアウトします。ソフトキーを押し停止し、[confirm] を押してショーの記録を保存します。

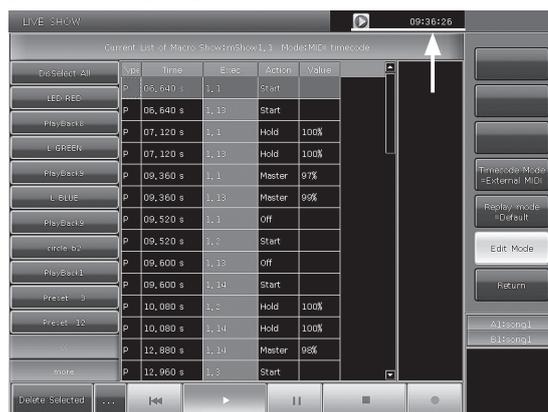
- ⑤ 保存後、ウィンドウには、すべての使用済みプレイバックとプリセットと同様にオペレーションが一覧表示されます。



- ⑥ マクロショーとその記録モードは、ウィンドウの上部に表示されます。

Current List of Macro Show:mShow1,1 Mode:MIDI timecode

- ⑦ マクロショーを実行する場合、レコードのウィンドウ上のソフトキーを押してください。Macro セクションに対応するキーを押すことでウィンドウを終了した場合でも、マクロを実行することができます。ソフトキーを選択し、マクロショーが準備完了状態になったら、再生するための MIDI 信号を待ちます。(下写真参考) その時点ではタイムバーはまだ内部クロックで表示されます。



- ⑧ 再び外部機器の音楽を再生します。マクロショーをレコーディング時のタイムコードに従ったプリセットやプレイバックのように実行します。音楽の再生を開始すると内部クロックは、オーディオのタイムコードに変更されます。レコーディングのウィンドウ内にある場合、操作ステータスはタッチスクリーン上に表示されます。



- ⑨ マクロショーは再生終了時に自動的に閉じられます。

内部クロック

このモードは MIDI ケーブルや MIDI 機器を持っていない場合に使用することができます。

- ① [Timecode Mode = Internal Clock] を選択し、**Macro** 上の record キーを選択してください。
- ② ソフトキーを押すとキーが赤に代わり記録を開始します。マクロショーはソフトキーが赤色に点灯したら記録を開始します。タイムコードは、次のように示した内部クロックに基づいています。



- ③ 必要に応じてプリセットやプレイバックを音楽に従わせませす。プレイバックは、フォルダからや固定ボタンから行えます。チェイスプレイバックがある場合は、GOTO 機能を使用して記録することができます。
- ④ 音楽が終了したら、すべてのプレイバックがフェードアウトします。ソフトキーを押して停止し、[confirm] を押しショーの記録を保存します。
- ⑤ 保存後のウィンドウに、使用されたすべてのプレイバックとプリセットと同様に、オペレーションが一覧表示されます。



- ⑥ マクロショーと記録モードは、ウィンドウの上部に表示されます。

Current List of Macro Show:mShow1.2 Mode:Internal Clock

- ⑦ マクロショーを実行する必要がある場合、レコードのウィンドウ上のソフトキーを押すことができます。レコード・ウィンドウを終了した場合でも、ユーザーは、マクロを再生するマクロセクションに対応するキーを押すことができます。
- ⑧ マクロショーは、ソフトキーを一度選択するとすぐに実行されます。
- ⑨ マクロショーが再生終了すると自動的に閉じます。

注意：record キーを一度押し、マクロショーの記録を開始してください。先頭にオペレーションのないタイムスロットが存在する場合、マクロショーを実行し始めたとき、それは実際あるものとして実行されます。タイムスロットを必要としない場合は、コンソールの設定でスキップすることができます。

記録管理

タッチスクリーン上のすべての選択オプションの名前を変更することができます。[Legend Manage] を押し、ソフトキーでタッチスクリーン上の "Fixtures", "Groups", "Presets" から選択してください。名前を入力し、[Enter] キーを押して登録します。



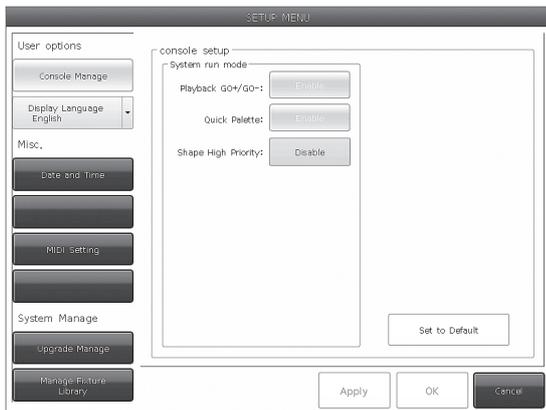
コンソールのセットアップ

[Setup] を押し、“SETUP MENU” に入ることができます

ユーザーオプション

コンソールマネージャー

[Console Manage] を押しして run モードのセットアップをすることができます。



Playback GO+/GO- --- このオプションはデフォルトでは [Enable] (有効) です。チェイスリンクモードが、手動または「Link=Off」に設定されている場合、再生フェーダーの下のキーは、GO+ または GO- 機能 (+ Go または GO- はチェイス方向の設定に依存) として使用することができます。このオプションが [Disable] (無効) の場合、プレイバックフェーダーが完全に出力されない場合は、フェーダー下のキーをフラッシュ出力として使用することができます。

Quick Palette --- このオプションはデフォルトでは [Enable] (有効) です。このオプションが [Disable] の場合、フィクスチャーを選択していない場合にもかかわらずプリセットを呼び出しことになるため、プリセットを呼び出す前にフィクスチャーを選択する必要があります。選択しない場合プリセットを呼び出すことはできません。

Shape High Priority --- このオプションはデフォルトでは [Disable] (無効) です。同じフィクスチャーでのプレイバックを優先度の設定をして実行します。同じ優先度である場合には、最新の出力を実行します。このオプションが [Enable] (有効) の場合、同じフィクスチャーを使用して、同じ優先度である場合、シェイプのプレイバックは同時に実行することができます。

Skip MacroShow start time --- このオプションはデフォルトでは [Disable] (無効) です。内部クロックに記録されたマクロを表示するために使用されます。[Enable] (有効) の場合、開始のタイムスロットはキャンセルされます。

Keep the brightness --- このオプションはデフォルトでは [Disable] (無効) です。'Seriatim light up fixtures' 機能でフィクスチャーグループのライトを1つずつ切り替えることができます (チャプター 3.3.4 を参照してください) [Enable] (有効) の場合、ライトアップ後フィクスチャーが ON を保ちます。

Master A/B enable --- このオプションはデフォルトでは [Disable] (無効) です。プレイバック A と B のマスターフェーダーは、プレイバックのインテンシティーを制御します。[Enable] (有効) に切り替えると、プレイバック A と B のマスターフェーダーは、各パーツ上のプレイバックの出力を制御します。この機能によって、それぞれのマスターフェーダーが二つのプレイバックとなり、素早いスイッチングでフェードインとスタンバイが出来るようになります。

Page for Touch Screen --- このオプションはデフォルトでは [Disable] (無効) です。タッチスクリーン上のオプションは、それぞれ専用のページにとどまる一方で、選択部分にページをめくることができます。同時に異なるページのオプションを選択することができます。[Enable] (有効) の間は、選択部にページをめくるとき、タッチスクリーン上のオプションも一緒にページをめくります。

言語の選択

コンソールの表示言語を英語か中国語に設定することができます。

その他の設定

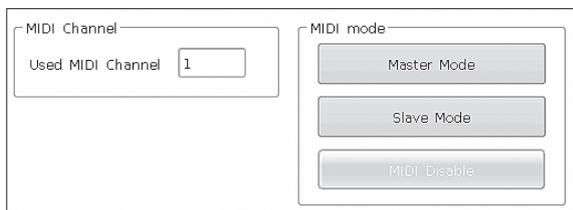
日時

タッチスクリーンの上部に表示されるローカルタイムを設定することができます。



MIDI 設定

- ① MIDI Channel: 0 ~ 15 までの数値で設定します。
- ② MIDI mode: [Master Mode] で [Slave Mode] か [MIDI Disable] にコンソールの設定ができます。デフォルトの設定は無効です。

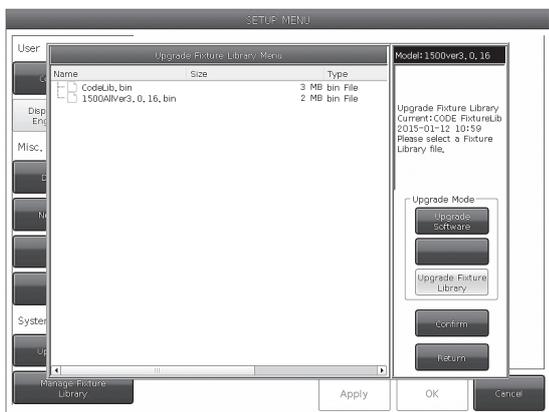


([Master Mode] の時、コンソールは、スレーブ 1 を制御することができるマスターデバイスです。 [Slave Mode] の間、コンソールは、マスタデバイスによって制御することができるスレーブデバイスになります。)

システムマネージャー

アップグレードマネージャー

システムやライブラリをアップグレードするためのオプションです。USB ドライバを介してファイルを取得し、システムやライブラリをアップグレードすることができます。



ここでライブラリのシステムのバージョンと日付を確認することができます。

アップグレードマネージャー

システムからフィクスチャライブラリを見つけることができない場合、コンソール上でユーザーライブラリを作成したり編集することができます。

オプションを入力すると、左側に作成した、もしくはロードしたユーザーライブラリが表示されます。

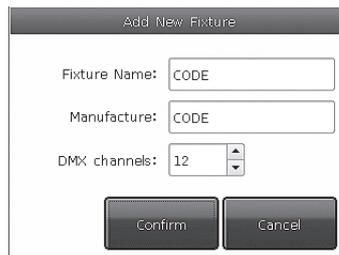
アップグレードマネージャー

システムからフィクスチャライブラリを見つけられない場合、コンソール上でユーザーライブラリを作成したり編集することができます。

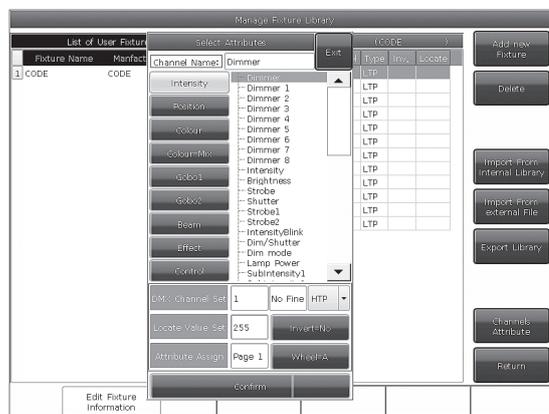
オプションを入力すると、左側に作成した、もしくはロードしたユーザーライブラリが表示されます。

新しいフィクスチャーを作成する

- ① [Add New Fixture] を押します。
- ② "Fixture Name", "Manufacture" "DMX channels" を入力し、[Confirm] を押します。



- ③ フィクスチャ情報が左側に一覧表示されます。フィクスチャ名を選択すると、すべてのチャンネルが一覧表示されます。行の番号は、設定した DMX チャンネル数と同じです。
- ④ "n" 行を選択し、[Channels Attributes] を押します。
- ⑤ コールアウトウィンドウの左側に属性キーに関連付けられたさまざまな種類の属性名が一覧表示されます。この多くの属性名の中から見つけることができます。その後チャンネル名を選択し、DMX チャンネルをセット、ローカル値を設定し、キーページとコントロールするホイールを設定します。



- ⑥ [Confirm] を押しチャンネルの設定を終了します。
- ⑦ すべてのチャンネルリストができるまで④~⑥のステップを繰り返します。
- ⑧ [Return] を押して [Confirm] を選択し設定を保存します。

ユーザーライブラリを消去する

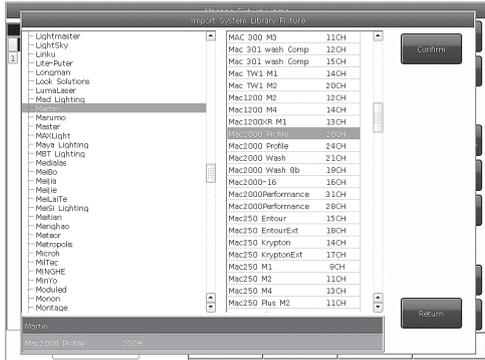
このオプションは、システム・ライブラリ以外のユーザー・ライブラリのみを削除することができます。

- ① 左側の名前のリストを選択します。
- ② [Delete] を押し消去します。

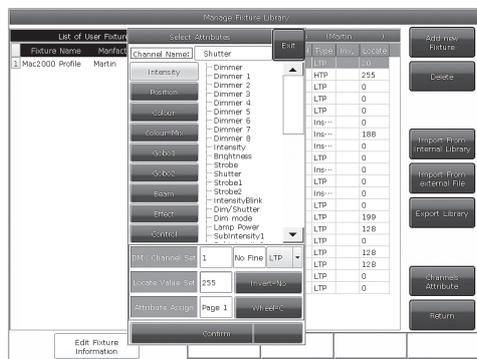
システムからインポートしたライブラリーの編集

使用できるシステムライブラリが存在する場合、調整する必要があります。システムライブラリをインポートし、用途に合わせて調整します。(注:インポートライブラリ上のモジュールーションは、システム内の初期ライブラリを変更できません。しかし、調整後システムライブラリのプリセット機能は削除されます。)

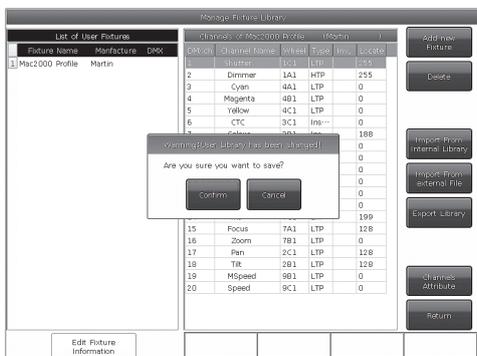
- ① [Import From Internal Library] を押します。
- ② システムライブラリーの左側に、すべてのメーカー名がリスト表示されます。
- ③ すべての製品のライブラリー一覧が右側に表示され、製品を検索し、選択します。



- ④ ライブラリーを選択し [Confirm] を押します。
- ⑤ インポートしたライブラリは、“List of User Fixtures” (ユーザーフィクスチャー一覧) に表示されます。
- ⑥ インポートライブラリを選択し、必要なチャンネルを選択します。
- ⑦ [Channels Attribute] を押してチャンネル情報を修正します。



- ⑧ [Return] を押し、[Confirm] で保存します。



注：レンジテーブル、マクロの詳細のプリセットは、ライブラリーを編集した後に削除されます。

システムからインポートしたライブラリーの編集

すべてのユーザー・ライブラリーをUSBドライバーへエクスポートすることができます。他のMaster1500で使用するためにユーザーライブラリーのバックアップをとることができます。デフォルトのバックアップファイルの名前は“codeusrlib.bin”です。



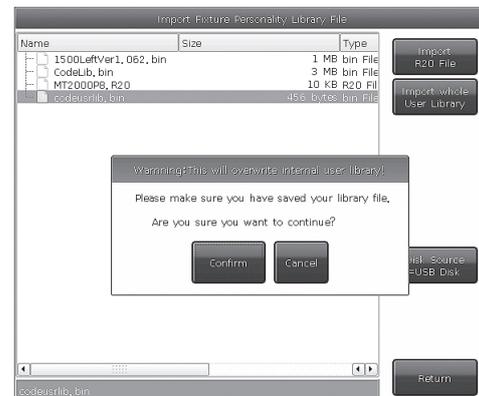
外部ライブラリーファイルのインポート

ユーザーライブラリ“codeusrlib.bin”やR20ライブラリーをコンソールにインポートすることができます。

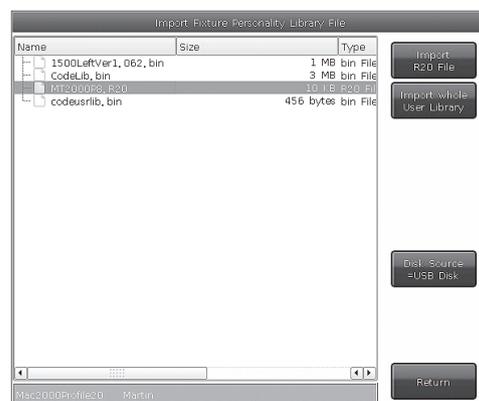
- ① USBドライバーにライブラリーファイルを入れます。
- ② [Import From external File] を押します。
- ③ システムが自動的にUSBドライバーを読み込み、ウィンドウにUSBドライバーのすべてのファイルがリスト表示されます。(内部ディスクを読み込む時は [Disk Source] を押して切り替えることができます)
- ④ 必要なファイルを選択します。

[Import whole User Library] を押し、必要なユーザーライブラリーをインポートします。

注意：すべてのユーザーライブラリをインポートすると、リスト内のすべてのユーザー・ライブラリーが置き換えられます。



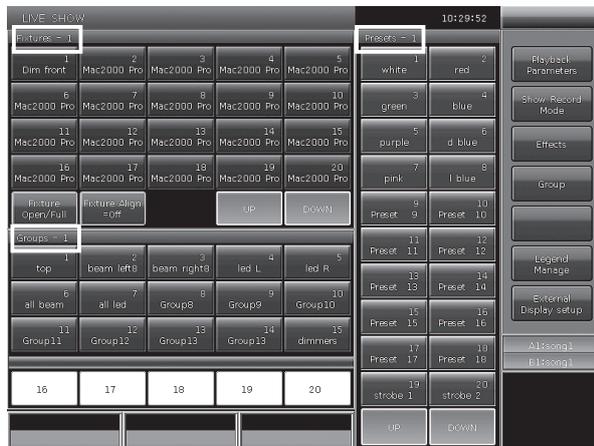
R20フォーマットのライブラリーファイルをインポートする場合は [Import R20 File] を押します。



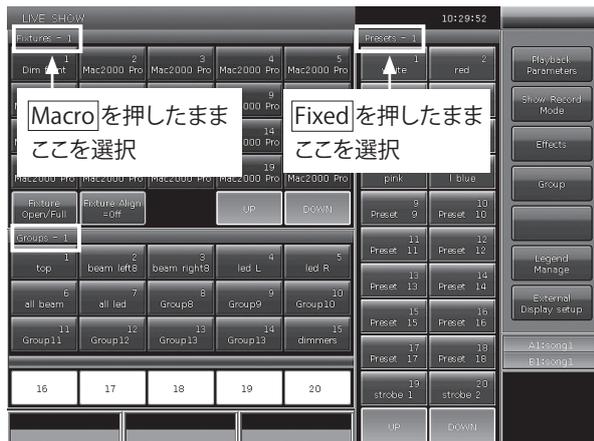
- ⑤ [Return] を押し“List of User Fixtures”を終了します

タッチオプション

タッチスクリーン上で操作するユーザーのために、フィクスチャー、プリセット、グループの3つのデフォルトのオプションがあります。



タッチスクリーンの選択部分をより便利にするオプションを設定することができます。例えば[Macro]を押しながらタッチスクリーンの青いバーにあるフィクスチャーを選択することができます。また、[Fixed]キーを押したままタッチスクリーンの青いバーにあるプリセットを選択できます。



仕様

- DMXチャンネル最大1536chコントロール
- 最大400台のフィクスチャーがパッチ可能
- オペレート用10.4インチTFL-LCDタッチスクリーン
- VGAインターフェース付属外部モニターを接続可能
- プレイバックフェーダー24本x30ページ
- プレイバックキーx20 ページ 最大1120のプレイバック
- 全44プレイバックを同時に実行可能
- 最大400グループ
- 最大400プリセット
- 最大400マクロショー保存可能
- 外部MIDIタイムコードや内部クロックによってトリガー可能
- 最大400シェイプエフェクト作成可能。
- ショートカット機能により素早いアクセス
- システムライブラリのバックアップ
- システムライブラリのアップグレード無料
- USBより外部ストレージへのバックアップ
- プレイバックフェーダーに五段階の優先度設定可能
- 電源:AC100-240V 50/60Hz
- DMX: 全1536チャンネルを3 分配アイソレート出力
- MIDI :In / Out
- USBポート: 外部HD 接続
- VGAポート:外部モニター接続
- DMX出力:3XLR x3 ポート
- 寸法: 650 x 490 x 130 mm
- 重量: 19kg
- 付属: LED ライト,USB メモリ,AC コード,USB-MIDI ケーブル

この取扱説明書は、IDE コーポレーション有限会社が制作しています。
発売元：IDE コーポレーション有限会社
〒530-0015 大阪市北区中崎西 1-1-24