

CODE

# Phantom2048



## ▶ 製品の特徴

この度はCODE製調光卓「Phantom2048」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「PHANTOM2048」は、ムービングライトやLEDスポット、ハロゲンスポット等の様々な機器が混在した制御をシンプルかつスピーディにこなすライティングコンソールです。直感的な操作を可能にするパネルレイアウト、ディマーフェーダー240本、プリセットバンクボタン210個、プレイバックフェーダー900本、エンコーダー2個、約8000種以上のフィクスチャーライブラリーが収録されており、ユニットのパッチ作業がシンプルです。未収録のフィクスチャーもUSB経由にてUPDATEが可能。

新規作成もコンソール上で行えます。プログラムの作成を容易に開始できるロケート機能やエフェクト機能、グループ機能アトリビュート機能を搭載、プレイバックフェーダーにはHTPフェードインLTPフェードインLTPウェイトの設定が可能。プレイバックフェーダーに入れ込んだチェイスをCUEステップ毎で再生されるプレイバックモード(キュースタック機能)も搭載。イベント、ライブハウス、演劇、様々なシーンで活躍します。

(オプション Nicolaudie sunlite,SLMEV, 国産ツアーケース)

# 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、使用には充分にご注意ください。



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



この機器を開けたり、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、高温を発生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、液体のはいたものを置かない。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。

### レーザー



レーザー光を直接見ない。  
失明等の原因となる場合があります。

### 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、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

「傷害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ところ、逆に湿度が極端に低いところ、また、ほこりや振動の多い場所では使用しない。  
機器が変形したり、内部の部品が故障する原因となります。

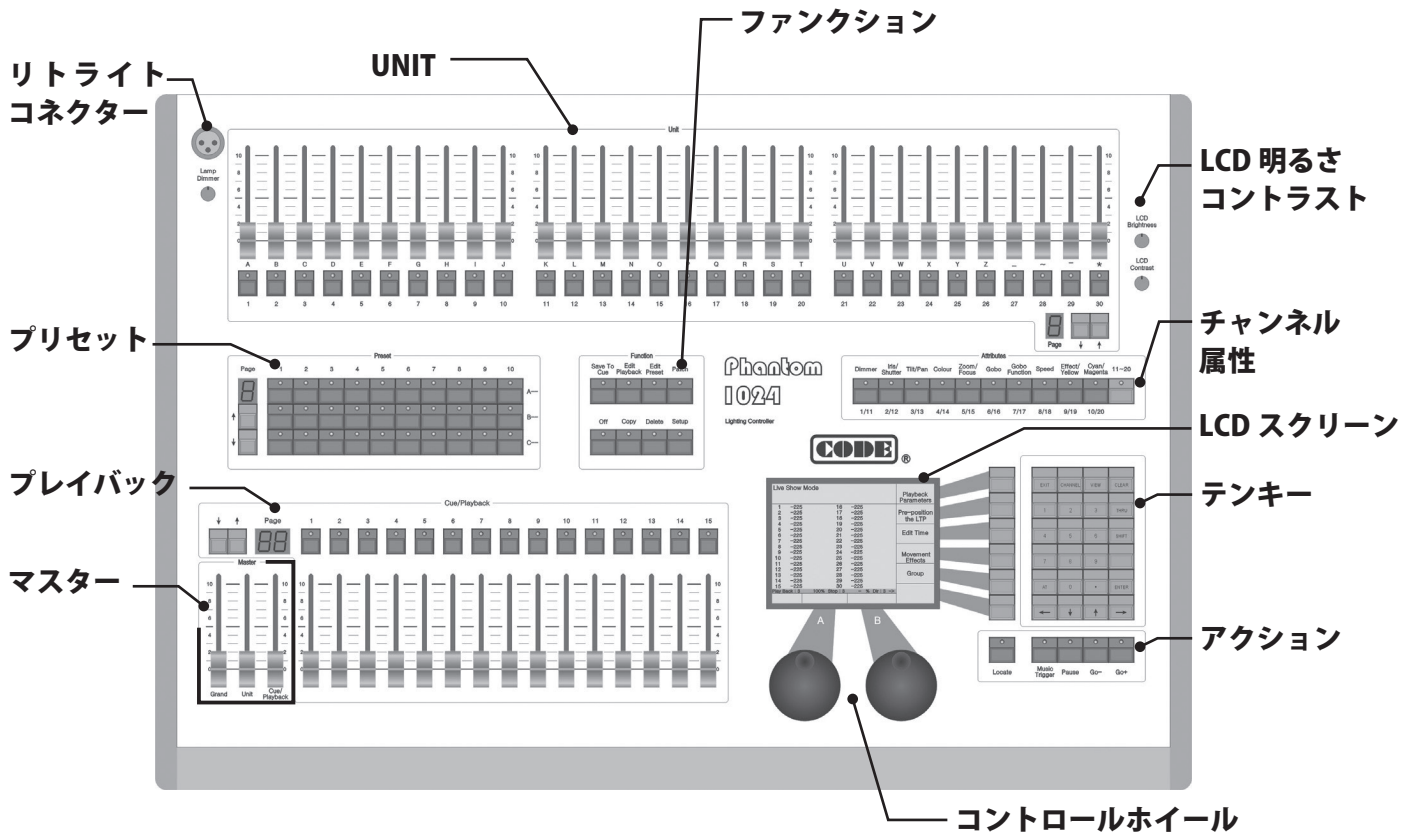


不安定な場所に置かない。  
この機器が点灯して故障したり、傷害につながる場合があります。

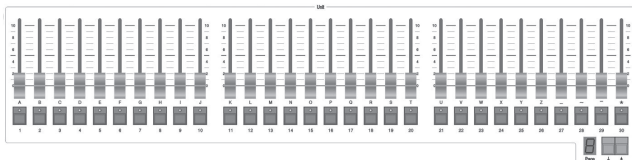


スモークマシンなど湿気の多い場所での頻繁な使用は避ける。  
反射ミラーの劣化など、故障の原因になります。

## 各部の名称 / フロントパネル



### UNIT/ 灯具



Unit セクションは Unit フェーダー、Unit ボタン、ページ切り替えボタンで構成されています。Phantom2048 の Unit は 1 ページにつき 30 台まで Unite( 灯具) を割り当てる事ができます。ページ切り替えボタンにより最大 8 ページ× 30 台 合計 240 台の Unit を割り当てる事が出来ます。

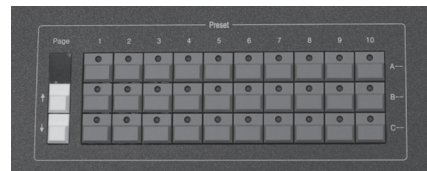
1 台の Unit は Dimmer 又は複数のチャンネルで構成されている灯具を割り当てる事が可能です。

Unite フェーダーはパッチが割り当てられている灯具の Dimmer を制御します。

Unit フェーダーの下の Unit ボタンは 2 つの機能を持っています。

1. Unit ( 灯具) の選択
2. フィクスチャーライブラリーやセーブデータ等のテキストを入力する際のアルファベットキー

### プリセット

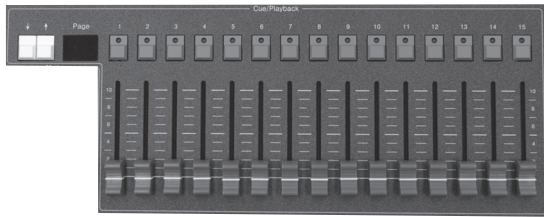


Preset セクションはプリセットボタンとページ切り替えボタンで構成されています。

Phantom 2048 は 1 ページに 30 のプリセットボタンを持っています。ページ切り替えボタンにより最大 7 ページ× 30 ボタン 210 個のプリセットを使用することが出来ます。UP DOWN ボタンによりページを切り替えます。

Preset ボタンは 1 ページ 30 個、A 段 B 段 C 段 各 10 個づつ配置されています。プリセットを入力する際には A 段にカラー B 段にエフェクト C 段にポジション等、属性の違う機能をプリセットします。

## PLAYBACK



Cue/Playback セクションは Playback ボタン、Playback フェーダー、ページ切り替えボタンで構成されています。

Phantom 2048 の Playback(シーン再生) フェーダーは 1 ページにつき 15 本備わっております。ページ切り替えボタンで切り替えることにより、60 ページ× 15 フェーダー 最大 900 シーンを記憶させる事が可能です。 ページの切り替えは UP/DOWN キーにより切り替えることが可能です。

全ての Cue/Playback を利用するには Cue とチェイスを保存して割り当てる必要があります。この作業により、Playback フェーダーによるシーン再生が可能となります。

Playback ボタンは 2 つの機能を持っております。

- 1, Playback フェーダーに割り当てられたシーンのフラッシュ再生
- 2, Shift キーを押しながら Playback ボタンを押すことにより、現在再生されているシーンの速度をコントロールホイールで調整する事が可能です。

## MASTER

マスターセクションは 3 つのフェーダーから構成されています。

### Grand

一般的な出力レベルを制御します。

### Unit

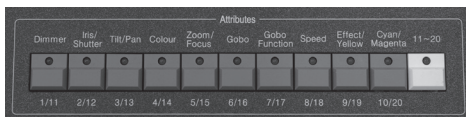
Unit に割り当てられたディマーを制御。

### Playback

再生シーンを制御します。



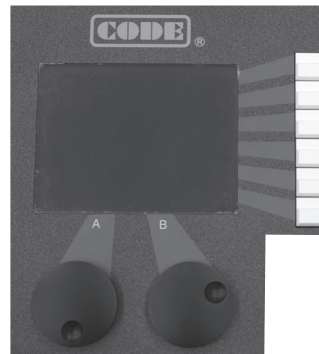
## ATTRIBUTE



Attributes セクションは 10 個の Attributes ボタンとレイヤーを 11-20 に切り替えるボタンの計 11 個のボタンで構成されています。切り替えボタンを利用する事により、最大 20 の属性を選択する事が可能です。Unit を選択の後、変更したい Attributes ボタンを選択する事でコントロールホイールに割り当てられた属性を変更して設定する事が可能です。Attributes ボタンを押す事により、LCD ディスプレイには Unite(灯具)に割り当てられた属性の名前が表示されます。コントロールホイール A と B に別々の属性を割り当てて調整が可能です。

## LCD SCREEN

LCD スクリーンは様々な状況下で多様な情報を表示します。



### メニューソフトキー

LCD ディスプレイの右側に表示されている 6 つのソフトキー

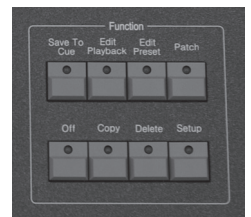
## コントロールホイール

コントロールホイール A/B は Attributes (属性) の変更やエフェクトのパラメーターの変更に使用します。

## FUNCTION

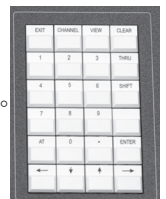
Function セクションは 8 個のボタンから構成されています。

- Save to Cue** --- Cue の再生プログラムを保存
- Edit Playback** --- Playback の編集
- Edit Preset** --- Preset の編集
- Patch** --- Units のパッチ
- Off** --- Units を閉じる
- Copy** --- コピー機能
- Delete** --- 削除機能
- Setup** --- コンソールのセットアップ



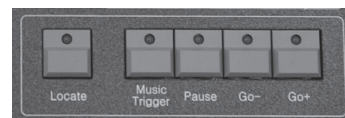
## Numeric keypad (テンキー)

テンキーは 24 個のボタンで構成されています。それらの機能は、次の章でご紹介します。



## Action (作用)

アクションセクションのライトが付いている 5 つのボタンがあります。



**Locate** 選択された器具は白色/ビーム ON で表示されます。パン/チルトのポジションはハーフポジションでプリセットされていますので、素早く器具を見つけ出し、必要性に応じて操作する事が出来ます。

**Music Trigger** ミュージックトリガーによるチェイス

**Pause** チェイスのポーズ

**Go+** チェイスの順送り (CUE の順送り)

**Go-** チェイスの逆送り (CUE の逆送り)

## 各部の名称 / リアパネル

### DMX Output

“DMX Output 1” はユニバース 1、1 CH ~ 5 1 2 CH までの DMX 信号を出力します。“DMX Output 2” はユニバース 2、5 1 3 CH ~ 1 0 2 4 CH までの DMX 信号を出力します。

※ご注意ください。 DMX 5 1 2 は規格上 5 1 2 CH までしか出力されません。“DMX Output 1” と “DMX Output 2” から出力される各々の信号はあくまでも 1 ~ 5 1 2 CH までの信号で構成され出力されております。“DMX Output 1” と “DMX Output 2” は別系統（2 系統）の出力を持っている事になります。

### USB

USB コネクタより内部のショーデーターのバックアップやフィクスチャーライブラリーの更新が可能です。



### オーディオ信号入力

Phantom 2048 はチェイスステップをオーディオ信号の低音のリズムに従ってトリガーする事が出来ます。オーディオ信号の入力方法は 2 種類あります。Sound To Light の Audio input に 1/4 インチ、ステレオフォーンプラグによるオーディオ信号を入力させる方法です。それ以外に内部 MIC による直接音を取り込んで動作させる事も可能です。

### 電源コネクタと電源ボタン

Phantom 2048 はユニバーサル電源を搭載している為、(100-240V AC、50/60Hz) の電圧で動作します。IEC 規格アウトレットのケーブルを交換する事により、世界中で使用することが可能です。

※ ヒューズを交換する際は必ず電源ケーブルを抜いた状態で作業を行ってください。

### MIDI 信号の入出力

外部 MIDI 信号によって制御することが出来ますが、また別のファントム 2048 を制御する MIDI 信号を出力することができます。MIDI の制御に関しては、該当する章を参照ください。

### すべてのデータの消去

Note: アップロードされたフィクスチャーライブラリー以外のパッチ、プリセット、その他コンソールデータは消去されます。

- Setup を押し “User Supervise Menu” を選択して Enter を押してください。
- ソフトキー [System Parameters] を選んで Enter → “System Setup” メニューに移行
- ソフトキー [Internal data Clear] を選択
- ソフトキー [Clear All Data] を選択
- ソフトキー [Confirm] を選択
- Setup を押して終了します。



## パッチ

### Patch (パッチ)

この章ではディマーのパッチやフィクスチャー（器具）の割当（パッチ）の適用方法を紹介します。

- ユニットの DMX パッチ
- ディマーチャンネルのパッチ
- フィクスチャーのパッチ
- フィクスチャーチャンネルのセットアップ
- ユニットのパッチを表示

Phantom2048 を用いて器具を制御するには、まず各ユニットにパッチを適用する必要があります。

まず、DMX ケーブルでディマーやフィクスチャーを接続ください。次にユニットフェーダーにフィクスチャーパッチを適用します。Phantom2048 は 30 の物理ユニットフェーダーを持っています。物理フェーダーは 8 レイヤー（8 ページ）あるので、合計 240 本持っている事になります。最大 240 台のフィクスチャーを制御する事が可能です。パッチの適用時にはどのフィクスチャーがユニットフェーダーに割り当てられるかコンソールに指示する必要があります。コンソールはパッチを適用する際に自動的に DMX アドレスを割り当てます。※個別に開始 DMX アドレスを指定して割り当てる事も可能です。

### ユニットアドレスのパッチ

Phantom2048 はフィクスチャーのディマーチャンネルをパッチする際、DMX アドレスの重複や不連続性、無駄を省く為に自動的に DMX アドレスを詰めて割り当てます。ディマーチャンネルとフィクスチャーをパッチした際、LCD 画面にユニット番号と DMX アドレスを一覧表示します。また、手動による DMX アドレスのパッチ適用のスケジュールを作成する事が出来ます。

その際、DMX アドレスが重ならないようにする必要があります。

### ディマーチャンネルのパッチ

各ユニットフェーダーはディマーチャンネルにパッチすることが出来ます。パッチの適用後は、ディマーチャンネルの明るさを制御する事が出来ます。ディマーチャンネルは 1 つまたは複数の DMX アドレスを含んでいます。

ディマーチャンネルを制御する際、同時に複数のディマーチャンネルの明るさを制御する事が可能です。

例 :DMX アウトポート B を用いて 1 CH ~ 6 CH にディマーを割り当てます。ユニットボタン（フェーダー）はページ 1 の 2 1 ~ 2 6 に割り当てます。

- Patch ボタンを押してパッチメニューに入ります。
- ソフトキー [Patch Dimmer] を選択して Enter
- ソフトキーで [Select DMX Output = B] を選択する、その際に液晶画面ではパッチ適用状態を表示しています。Unit に free と表示されているのはパッチを適用されていない事を意味します。
- 10 キーボタンで DMX の開始アドレスを決定します。この場合 1 を選択します。
- 次にユニットセクションよりユニットボタンの 1 ページ目 21-26 を押して割り当てます。
- PATCH ボタンを押すとパッチの適用が終了し、ライブショーモードに入れます。

例 : 1 つのディマーチャンネルに 6 つの DMX アドレスを割り当てます。DMX 出力ポート B を用い、DMX1Ch ~ 6Ch までは 1:1 でパッチ、7~12Ch までは Unit30 に対して 6:1 でマルチパッチをあてます。

- PATCH ボタンを押してパッチメニューに入ります。
- ソフトキー [PATCH DIMMER] を選択して ENTER
- ソフトキーで [SELECT DMX OUTPUT=B] を選択する、その差異に液晶画面ではパッチ適用画面を表示しています。UNIT に FREE と表示されているのはパッチ適用されていない事を意味します。
- 10 キーボタンで DMX の開始アドレスを決定します。この場合 7 を選択します。
- 次にユニットセクションよりユニットボタンの 30 を 6 回押すと、DMX7ch ~ 12ch にユニット 30 がパッチされます。
- PATCH ボタンを押すとパッチの適用が終了し、ライブショーモードに入れます。

## フィクスチャーのパッチ

フィクスチャーのパッチはディマーチャンネルのパッチングと少々異なっています。フィクスチャーは多くの属性を持っています。(カラー、ゴボ、フォーカス等)そして、ディマーチャンネルは1つのフィクスチャーに対して1個のみ属性を持っております。フィクスチャーのパッチ後はディマーフェーダーに他の属性を割当て使用しても良いです。

コンソールには2つのライブラリーがあります。

1. System fixture Library、コンソールの購入時には最新のフィクスチャーライブラリーがアップロードされています。若しくはウェブサイトダウンロードされた最新のフィクスチャーライブラリーを自信よりアップロードした物。
2. User fixture Library、ユーザー自信でコンソールを用いて作成したライブラリー

例: これより、Martin Mac2000 Profile (24CH) のフィクスチャーをパッチします。DMXポートAを用品。

開始アドレスは1CHです。

Fixture Patch Press Unit to Patch-Mac2000 Profile To DMX =025 Prot=A				Select another Fix
DMX	Unit	Channel	Device Name	Select DMX Output=A
A15	1	EffectRot	Mac2000 Profile	Page Up
A16	1	Iris	Mac2000 Profile	
A17	1	Focus	Mac2000 Profile	Page Down
A18	1	Zoom	Mac2000 Profile	
A19	1	Pan	Mac2000 Profile	View by Unit number
A20	1	Pan Low	Mac2000 Profile	
A21	1	Tilt	Mac2000 Profile	Quit this Menu
A22	1	Tilt Low	Mac2000 Profile	
A23	1	Speed_p/t	Mac2000 Profile	
A24	1	Speed	Mac2000 Profile	
A25	free			
A26	free			
A27	free			
A28	free			

- Patch を押してセットアップメニューに入ります。
- ソフトキー [Patch Fixtures] を押して “Select a Library” メニューに入ります。
- ソフトキー [System Fix. Library] を選択
- ソフトキー [Page Up], [Page Down] を用いてライブラリー内のメーカー名より (MARTIN) を探してください。この時、アルファベットキーを用いてメーカー名の頭文字を入力する事で素早く見つけ出す事も出来ます。
- Martin Mac2000 Profile 24CH を選択して [Confirm] を押します。
- DMX アウト A を選んでください。
- コンソールは自動的に DMX の初期アドレスにパッチを適用します。手動でパッチの適用を行うことができます。必要に応じてテンキーで開始アドレスを入力する事も可能です。
- ユニットセクション、ページ1、ユニットボタン1を押します。
- Patch を押して終了します。

例: ユニットページ1、ユニットボタン2～9に Mac2000 Profiles with 24 channels を9台パッチします。

この時、DMX 出力ポートは A を選択します。

- Patch を押してセットアップメニューに入ります。
- ソフトキー [Patch Fixtures] を押して “Select a Library” メニューに入ります。
- ソフトキー [System Fix. Library] を選択
- ソフトキー [Page Up], [Page Down] を用いてライブラリー内のメーカー名より (MARTIN) を探してください。この時、アルファベットキーを用いてメーカー名の頭文字を入力する事で素早く見つけ出す事も出来ます。

Fixture Patch Press Unit to Patch-Mac2000 Profile To DMX =241 Prot=A				Select another Fix
DMX	Unit	Channel	Device Name	Select DMX Output=A
A239	10	Speed_p/t	Mac2000 Profile	Page Up
A240	10	Speed	Mac2000 Profile	
A241	free			Page Down
A242	free			
A243	free			View by Unit number
A244	free			
A245	free			Quit this Menu
A246	free			
A247	free			
A248	free			
A249	free			
A250	free			
A251	free			
A252	free			

Martin Mac2000 Profile 24CH を選択して [Confirm] を押します。

- DMX アウト A を選んでください。
  - コンソールは自動的に DMX の初期アドレスにパッチを適用します。手動でパッチの適用を行うことができます。必要に応じてテンキーで開始アドレスを入力する事も可能です。
  - ユニットページ1を選択
  - ユニット2～9にパッチします。この際迅速にパッチする方法があります。ユニット2のボタンを選択したまま9のボタンを選択すると2～9まで同時にパッチが適用されます。
  - Patch を押して終了します。
- ソフトキー [Select another Fix.] を選択して、引き続き他のフィクスチャーにパッチを適用する事も可能です。

## フィクスチャーチャンネルを設定する

様々なシーンにてパン/チルト CH のスワップ、パン/チルト CH のインバートを適用する事により、直接的に操作を容易にする事が出来る場合があります。

Note: ショーをプログラムする前にセットアップを行う必要があります。

- Patch を押して “Setup Patch” に入ります。
- ソフトキー [Fixture Alignment] を選択チャンネルを設定してください。
- ↑と↓ ボタンを使用し、必要なフィクスチャーを選択してチャンネルを設定してください。
- 必要なフィクスチャーを選択して Swap, InvertX, Invert Y を変更します。
- ソフトキー [Quit this Menu] を押してメニューを閉じます。
- Patch を押して終了します。

## ユニットのパッチの適用を見る

ユニットのパッチを表示するにはテンキーの View ボタンを使用します。Preset と Playback 時に View ボタンを押しながらユニットボタンを選択すると DMX アドレス、パン、チルト、のパッチの適用を見る事が出来ます。

View ボタンとユニット1 ボタンを同時に押した場合、下記液晶画面の表示: になります。

## ▶ デイマーチャンネルとフィクスチャーのマニュアル制御

### デイマーチャンネルとフィクスチャーのマニュアル制御

この章では、デイマーとフィクスチャーのマニュアル操作方法を紹介します。

- デイマーチャンネルとフィクスチャーの制御
- attributes (属性) の変更
- フィクスチャーロケーションとファンモード
- Group (グループ)
- コンソールの出力

パッチの適用を終えたデイマーチャンネル及びフィクスチャーは全て手動で制御する事が可能です。

- ユニットを選択してください。(コントロールしたいユニットのページ及びユニットボタンを選択)
- それらのユニットの属性値を変更します。

ショートカット： 1～10のユニットを同時にマニュアル制御する場合、ユニットボタン1を押しながらユニットボタン10を押す事で同時に1～10ユニットまで同時に選択できます。

Note: ユニットボタンは任意のデイマーチャンネルやフィクスチャーのパッチが適用されていないボタンは選択できません。この場合、選択しようともボタンのパイロットランプは点灯しません。

### コンソールの出力を表示する

ライブショーモードでは、液晶画面には現在のページ上のパッチを適用したユニットの属性値が表示されます。次のようにそれが表示されます。

- ・ Unit No. Mark + nnn
- ・ 3種類のマークがあります。:
  - M = マニュアルセットアップ値,
  - P = プリセット値,
  - L = ロケート値,
- ・ nnn 現在のユニットの属性値を表示しています。
  - 0 = minimum (最小値)
  - 255 = maximum (最大値)

現在、属性ボタンが2つの属性を持っている場合は、LCD画面には同時にこれら2属性の出力値が表示されます。

### ライブショーモード

ライブショーモードでデイマーチャンネルやフィクスチャーを手動でコントロールする事が出来ます。パッチ適用後にユニット1～10、21～26,30,のデイマーチャンネルとフィクスチャーを選択してライブショーモードに入ると液晶画面は次のように表示されます。

Live Show Mode				Playback Parameters
1	M255			Pre-position the LTP
2	M255			
3	M255			
4	M255			
5	M255			
6	M255	21	M255	Edit Time
7	M255	22	M255	
8	M255	23	M255	
9	M255	24	M255	
10	M255	25	M255	Movement Effects
		26	M255	
		30	M255	Group

### デイマーチャンネルの手動制御

デイマーチャンネルの手動制御は非常に簡単です。パッチを適用後にユニットフェーダーをフェードインするだけで調光器にDMX信号を出力します。

一度に複数のデイマーチャンネルを制御する必要がある場合は、まずユニットのボタンを選択しデイマーの属性ボタンを押してからコントロールホイールを用いてレベルを調整します。

### フィクスチャーの手動制御

フィクスチャーの手動制御は非常に簡単です。まずフィクスチャーを単独又は複数選択します。

- ユニットセクションでフィクスチャーを選択します。
- Locate ボタンを押して "Fixture Locate" メニューに入ります。
- ソフトキー [Locate Fixture] を選択すると、選択されたフィクスチャーは白色ビームを出力しパン/チルトはハーフのポジションに位置を取ります。ソフトキー [Locate Fixture no PAN/TILT] を選択した場合は、パン/チルトは現在の位置をキープした状態で白色ビームを出力します。

Attribute (属性ボタン) で変更したい属性を選び、コントロールホイール B でフィクスチャーの属性の値を変更します。フィクスチャーの属性値をプリセットセクションに記憶させると便利です。

例: A1～A10にカラーの属性値、B1～B10にゴボの属性値、C1～C10にパン/チルトのポジション値など。

フィクスチャーの属性値を調整した後、チルト/パン位置やカラー、ゴボはコンソールの内部エフェクトを適用して動作させる事が出来ます。



## フィクスチャーの属性値を変更する

フィクスチャーの Attribute (属性ボタン) を選択した後、コントロールホイールによって属性値を変更できます。

例: パン/チルトの位置を変更する為にコントロールホイールを使用します。

- フィクスチャーを選択します。
- Attribute の [Tilt/Pan] 属性ボタンを押します。
- コントロールホイール A でチルト、コントロールホイール B でパンの値を変更出来ます。

## フィクスチャーロケーションとファンモード

フィクスチャーを選択して [Locate Fixture] 機能を使う事で白色ビームを出力する事が容易に出来ます。

Fan mode を利用する事で選ばれたフィクスチャーのパン/チルトのポジションを放射状の効果をもたらす事が出来ます。

Fan mode を用いる場合はフィクスチャーの台数は合計4台までで行うのが望ましいでしょう。

- いくつかの列のフィクスチャーを選択して [Locate] ボタンを押します。
- ソフトキー [Locate Fixture] を選択して、白色ビームを出力します。
- [Locate] ボタンを押します。
- ソフトキー [Fan mode] を押します。
- Attribute ボタンの [TILT/PAN] ボタンを押します。
- コントロールホイール A/B を用いて水平/垂直の Fan effect を制御します。
- ソフトキー [Cancel] Enter で Live Show Mode に戻ります。Live Show Mode に戻っても Fan effect の効果は継続されます。

フィクスチャーがステージの適切な位置に移動されるようにするために、これらのフィクスチャーの Attribute ボタン, [TILT/PAN] が選択されている必要があります。

## 手動によるクリアー

手動により制御されたディマーチャンネルとフィクスチャーは Clear を押す事により、クリアする事が出来ます。Cue と Chase の作成時に瞬時に不要な効果をクリアする事が出来ます。

Live Show Mode 時にクリアした液晶画面の表示は次のように示します。

Live Show Mode			Playback Parameters
1	-0		Pre-position the LTP
2	-0		
3	-0		
4	-0		
5	-0		
6	-0	21 -0	Edit Time
7	-0	22 -0	
8	-0	23 -0	Movement Effects
9	-0	24 -0	
10	-0	25 -0	
		26 -0	
			Group
		30 -0	

## グループの使用

グループを作成する事により、同一タイプのフィクスチャーを瞬時に制御する事が出来ます。

例: ユニット ボタン 1 ~ 10 に割り当てられたフィクスチャーがグループ1とします。

- Live Show Mode で1~10のユニットを選択してください。
- ソフトキー [Group] を押します。
- テンキーで1を入力するかコントロールホイール A にて No. 1 に合わせます。
- ソフトキー [Save Group] を押します。

グループを作成したらすぐにフィクスチャーやディマーチャンネルを選択することができます。

例: グループ1を選択します。

- Live Show Mode, にてソフトキー [Group] を選択します。
- テンキーで1を入力するか、コントロールホイールで No. 1 を選びます。
- ソフトキー [Load Group] を押してグループを呼び出します。

グループを瞬時に呼び出す方法

- Live Show Mode でテンキーの 1 を押します。
- ソフトキー [Recall a Group] でグループ2を呼び出せます。

## Examples (例)

ここでは Martin Mac2000 Profile のユニット 10 番を選択して、カラーをプリセットから呼び出し、パン/チルトの位置を調整します。

- Live Show Mode, にて Unit 10 ボタンを押します。
- Locate ボタンを押します。
- ソフトキー [Locate Fixture] ボタンを押します。
- A4 ボタン、黄色のプリセット等呼び出します。
- Tilt/Pan Attribute ボタンを押して、コントロール A/B ボタンでフィクスチャーの位置を調整します。

## ▶ プリセット

### Presets (プリセット)

この章では、カラー、ゴボ、ポジションをプリセットする方法を紹介します。

- プリセットボタンのプリセット値を使用します。
- プリセット値を構築します。

プリセットセクションはプリセット単一の属性値をステージ全体のデータに適用することができます。また、ライブショーやプログラミング時に迅速にそれを使用する事ができます。

フィクスチャーを制御する時、瞬時にステージセンターを呼び出し、カラーを任意のカラーに変更し、使いたいゴボを反映させる事が出来ます。コントロールホイールによって属性値を変更することができます。

Phantom 2048 は7プリセットページ、ページ毎に30ボタン、合計210個のプリセットを記憶させる事が出来ます。通常 Phantom 2048 はパッチを適用したユニットに10カラー、10ゴボ、10ポジションを記憶させる事が出来ます。

### プリセットボタンの設定値の使用

いくつかの代表的なフィクスチャーはパッチ適用時にプリセット値をプリセットに自動的にアップロードされます。例 A 列にカラー、B 列にゴボ、C 列にポジション等、これらはプリセットセクションの1ページ目に送信されます。

- A1 - A10：プリセットカラー
- B1 - B10：プリセットゴボ
- C1 - C10：プリセットポジション

### プリセットの編集

フィクスチャーの属性の分類だけをプリセットに保存する事も出来ますが、各属性の特定の値だけを保存する事でより便利にご利用いただけます。例えば、カラー毎、ゴボ毎、ポジション等。

#### プリセットモードの編集の説明：

##### ● Filter OFF --- All Attr.

選択されたフィクスチャーのチャンネルデータはこのモード下では全て保存されます。

##### ● Filter ON --- Changed Attr.

属性チャンネルの編集されたデータだけが、このモードの下で保存されます。

##### ● Filter ON --- Current Attr.

選択された属性のチャンネル・データだけが、このモードの下で保存されます。(属性はアトリビュート・セクションの今の状態に基づきます。)現在のアトリビュート・ボタンのステータスと同じです。

### プリセットボタンの表示

ユニットのパッチを表示するにはテンキーの View を押します。Preset と Playback によってはプリセットボタンと同時に View ボタンを押す事により、プリセットの内容が設定されているか、空の状態かを見る事が出来ます

**例：プリセットセクションにフィクスチャーのレッドカラーを保存します。**

●全てのフィクスチャーを Attribute ボタンを使用してレッドカラーにしてください。それらのフィクスチャータイプが統一された物でない場合、改訂して変更する必要があります。

●それぞれのフィクスチャーのカラーを変更した後、再度選択してください。(それぞれのフィクスチャーのユニットボタンは ON になっている事を確認ください。)

● Edit Presets ボタンを押して、“Edit Presets” 編集モードに入ります。プリセットされているボタンのパイロットランプは光ります。

● “Filter ON --- Current Attr.” を選択

●プリセットデータを保存するプリセットセクションのプリセットボタンを選択します。(オフライトの意味プリセットボタンの中のデータは空です。)

新たにプリセットを作成して保存する際は、プリセットセクション、ページ2～7にプリセットを保存する事をお勧め致します。

## ▶ エフェクト

この章では、エフェクト・効果を使用する方法を紹介します。

- Effect を選択します。
- ポジション Effect の設定
- Effect のサイズとスピードの設定
- Effect の広がり

Phantom 2048 には Effect ジェネレーターを搭載しております。これらの効果は少ないプログラミングで様々な光の動きを作成するのに非常に役に立ちます。

Phantom 2048 は多くの複雑な動作と効果を容易に作成する事が可能です。(例えばカラー、ゴボ、アイリス、ディマー、etc) それらのユニットの効果のサイズ、スピード、位置等を編集する事が出来ます。

より早く、より良く、Effect を理解するために、隣接するフィクスチャーユニットを4台で Effect を使用する事をお勧めします。

### エフェクトジェネレーターの仕組み

通常のエフェクトは同じ動作の繰り返しを行います。

(例：round は光のビームが円周ルートでステージ上に繰り返し移動します。)

エフェクトを実行するとフィクスチャーは現在の設定に従って動作します。ラウンド効果がフィクスチャーのパンとチルトの属性に適用されている場合は、円の中心はパンとチルトの現在位置に応じて異なります。パンとチルトの位置を変化させることによって、全体的なラウンド効果がステージに表示されます。エフェクトジェネレーターはフィクスチャーの他の属性にも適用することが出来ます。カラー、ゴボ、アイリス、その他の多くの属性をエフェクトジェネレーターを用いてエフェクトを作成することができます。

1つのエフェクトは、1つの属性の効果の為に定期的な変化を生み出すことができます。各エフェクトは、1つの属性のための規則的な変化を生み出すために使用することが出来ます。

### エフェクトを選択

Phantom 2048 には様々なエフェクトが搭載されています。液晶画面において、エフェクトのリストを見る事が出来ます。Effect を選択してページのアップダウンキー、左右キーでエフェクトを選びます。選んだ後に ENTER で確認します。

エフェクトはプリセットボタンで設定値を選択する方法と非常によく似ています。エフェクトを選択すると、選択したすべてのフィクスチャーに適用されます。

- マニュアルコントロールの方法としてユニットセクション中の隣接するフィクスチャーを選択してください
- Locate ボタンを押します。
- ソフトキー [Locate Fixture] を選択してフィクスチャーを ON にしてください。
- Live Show Mode にて、ソフトキー [Movement Effects] を選択
- ソフトキー [Select or Edit Effect] を選択、テンキーボタンの左

右キー アップダウンキーを用いてエフェクトを選択します。

- Enter を押してエフェクトを走らせます。
- Exit を押して "Effect Setup" メニューに戻ります。
- このメニューの下には [Effect Size and Speed], [Direction] と [Effect Spread] 等のエフェクトを制御する為に選択する事が出来ます。
- ソフトキー [Delete Effect] 選択して、エフェクトの効果を停止する事が出来ます。

RAINBOW エフェクトはフィクスチャーのカラーミックスにのみ適用する事が出来ます。アイリスとフォーカスのエフェクトはそれらの属性を持ったフィクスチャーにのみ適用する事が出来ます。

エフェクト名称とそれらが持つ本当の効果をマニュアル上で全て説明することは出来ません。自信により、より良いパッチを適用したフィクスチャーを介してそれらすべてを実行すると良いと思います。マニュアルコントロールでエフェクトを実行する場合、一度に異なる属性に対して5つのエフェクトを同時に実行する事が出来ます。

### エフェクトの大きさと速度を変更する

エフェクトを選択したらそれはその大きさと速度を変更するのは簡単です。

- エフェクトを走らせます。
- Exit を押して "Effect Setup" モードに戻り ソフトキー [Effect Size and Speed] を押します。
- エフェクトの速さを変更するにはコントロールホイール B を、エフェクトのサイズを変更するにはコントロールホイール A を使用して設定値を変更します

### エフェクトのポジションを変更する。

パン/チルトのエフェクトは現在のパン/チルトの位置に基づいて行われます。エフェクトは現在の位置を中心にして動作します。その他の属性は一緒に変更されません。

- エフェクトを実行します。
- Tilt/Pan ボタンを押し、ポジションを変更する為にコントロールホイール A/B で調整します。

### エフェクトスプレッド

エフェクトスプレッドは複数のフィクスチャーに同時に適用する場合、より効果的で印象的に作用します。エフェクトスプレッドは無数の変化をもたらす事が出来ます。効果を調整するにはコントロールホイールを使用します。

ライトビームの位置が自動的に、かつ均等にエフェクトします。液晶画面上でのエフェクトスプレッドがもたらす角度と広がり程度を確認する事が出来ます。異なる角度と広がり度合いは様々な効果を持っています。

- エフェクトを実行します。
- Exit ボタンを押し、"Effect Setup" モードに戻ります。ソフトキー [Effect Spread] を押します。
- エフェクトの広がり角度を調整するにはコントロールホイール B を用いて調整します。



## プレイバック

### Playback (プレイバック・再生)

この章では、プレイバックフェーダーにショープログラムを保存する方法を紹介します。

- HTP チャンネル及び LTP チャンネルの説明
- プレイバックの再生
- プレイバックプログラムを見る
- キューとチェイス
- プレイバックページ
- プレイバックを実行する
- プレイバックパラメーター
- プログラム実行時のパラメーター

既にフィクスチャーとディマーチャンネル、エフェクト・ジェネレータの使用方法和制御する方法をご紹介しました。次にフェーダーを使用して作成したプログラムを保存し、どの様にプレイバックにプログラムするかをご紹介します。

#### HTP と LTP とは何か？

プログラムを保存する前に Phantom 2048 の動作を知っておく必要があります。プレイバックの効果と HTP と LTP の仕組みを知ることは非常に重要です。

2つ以上のプログラムを実行している場合、フェーダーによって実行しているプログラムをフェードアウトしてください。Phantom 2048 では、プレイバックプログラムを出力する方法を知る必要があります。Phantom 2048 はチャンネルによってフィクスチャーのディマーをコントロールします。

通常フィクスチャーのディマーチャンネルの明るさを制御するには、(HTP) "高い値が優先" です。いくつかの HTP チャンネルの再生フェーダーを同時に再生します。異なるディマーチャンネルやフィクスチャーを制御している場合は、最大値のみコンソールにプログラムが出力されます。

ポジション、色、ゴボなどの属性は、(LTP) "最後のプログラムが優先" を採用します。複数の LTP のチャンネルのプレイバックフェーダーを同時に複数の属性を制御している場合は一番最後に実行されたレベルが出力されます。

重要：通常フィクスチャーのディマーは HTP, その他の属性は LTP を採用しています。

#### プレイバックの再生

以前の章で説明されたマニュアル制御方法は、フィクスチャーやディマーチャンネルのための一時的なコントロール方法です。コンソールの電源がオフされるとマニュアル制御時のエフェクトは消えてしまいます。美しいエフェクトを作成して、常にそれを使用したいと考えている場合は、1つのプレイバックフェーダーに保存する必要があります。保存する事で、後にプレイバックを呼び出し、フェーダーでフェードインすることでエフェクトを再生することができます。

プレイバックプログラムは大きく分けて2つに分かれます。それはキューとチェイスです。キューとチェイスは、マニュアル制御に基づいています。チェイスは、キューは静的シーンです。

チェイスは複数のキューがステップとして構成されている物を指します。

Phantom 2048 は、エフェクトを保存できる物理プレイバックフェーダーは 15 本× 60 ページあります。合計で 900 プレイバックを保存することができます。キューまたはチェイスを保存するために使用することができます。

#### プレイバックプログラムを見る

テンキーの VIEW を押すことでいつでも好きな時にユニットのパッチとプリセット、プレイバックを表示することができます。VIEW と同時にプレイバックセクションでプレイバックボタンを押す事で、保存されたプログラムの設定を確認することができます。

## プレイバックキュー

レコードモードを導入するモードを実行し、このセクションでキューを保存する方法します。

### キューをレコードする2つのモード

**Record Mode = Selected.** 選択したフィクスチャーのみのキューを保存する事が出来ます。

**Record Mode = Stage.** フィクスチャーが選択される、されないに関わらず、全てのシーンがキューに保存されます。

### キューの3つの実行モード

**Mode 1** --- HTP/LTP フェードタイムの無効、フェーダー実行時にタイムは反映されません。

**Mode 2** --- HTP/LTP フェードタイムの有効、HTP タイムがゼロの場合はフェーダーのレベルに左右されます。

**Mode 3** --- HTP/LTP タイムを有効にし、LTP タイムがゼロの場合はフェーダーのレベルに左右されます。

Note: ウェイトイン、フェードイン、ウェイトアウト、フェードアウトは HTP タイミングに属します。LTP ウェイト、LTP フェードインは LTP タイミングに属します。

### キューの保存

マニュアル操作にて、保存に必要なシーンやエフェクトを作成します。

Save to Cue を押して、“Record Memory/Cue” menu; セクションに入ります。

Record mode を選択ください。

Run mode を選択ください。

プログラムを保存する為に、プレイバックボタンを選択して押してください。

キューを保存する際に、異なる属性の2つのエフェクトを同ステップに保存する事が出来ます。2つ以上のエフェクトが実行されている場合、最初に実行した2つのエフェクトがステップに保存されます。

## チェイス

どの様にしてチェイスを作成し、その速度等を制御するのかを説明致します。

### チェイスの作成

- Edit Playback を押してセクションに入ります。
- “Program Playback” セクションで編集するプレイバックボタンを選んで押してください。プレイバックボタンは 15 × 60 ページ、合計 900 個あります。既にプログラム済みのプレイバックボタンはパイロットランプが点灯しています。点灯していないボタンはプログラムが空の状態を意味します。空のボタンを選択する意味は新しいチェイスの作成を意味します。
- 必要に応じて、マニュアル操作でシーンやエフェクトを作成します。
- ソフトキー [Save Step] を押し、ステップをセーブします。2つの方法でステップを保存する事が出来ます。
- ① ソフトキー [Save to the last Step] を押し、最後のステップを保存します。

チェイスを保存する際に、異なる属性の 2 つのエフェクトを同ステップに保存する事が出来ます。2 つ以上のエフェクトが実行されている場合、最初に実行した 2 つのエフェクトがステップに保存されます。

②プレイバックボタンを使ってステップを保存。例えば、4 つのステップを作成した後、4 以上の数字の Flash ボタンを押すことで、自動的に 5 番目のステップとして保存されます。また、そこで 3 の Flash ボタンを押した場合、3 番目のステップと置き換えられます。15 ステップ以上ある場合は、テンキーの [←] と [→] ボタンを用いてページを変更して作成する事が出来ます。

- 最後のステップを保存する場合 [Save to the last Step] を押し、後に [Save Step] を押します。
- マニュアル操作にて新しいステップとエフェクトの作成を繰り返してください。
- 全てのチェイスステップを終えた後、ソフトキー [Quit this Menu] を押し Live Show Mode に戻ってください。

### チェイスの編集

チェイスステップを編集して挿入する方法を紹介します。

#### チェイスステップの編集

- View + 貴方が編集したいプレイバックボタンを押してください。
- Edit Playback を押して ENTER, “Program Playback” に入ってください。
- 必要なチェイスのプレイバックボタンを押してください。
- 必要なチェイスステップを確認する為にプレイバックフェダーを上げて確認します。
- マニュアル操作で必要とされるシーンやエフェクトを作成します。
- ソフトキー [Save Step] を押してステップを保存します。
- 4 チェイス・ステップを作成します。そして、3 番目のステップを編集する必要があります。プレイバックボタン 3 を押し、次に 3 番目のステップの以前に保存されたプログラムを押します。プレイバックボタン 3 の内容は以前に保存されたプログラムに変更されるでしょう。

#### チェイススピードの編集

- シフト + プレイバックフラッシュボタンを押すことでプレイバックのスピードをロータリーエンコーダー (A) にて、リアルタイムにスピードの調整ができます。

初期状態 PB=100

最も速い PB=10

最も遅い PB=500

※ EDIT PLAY BACK で再編集をかけたいプレイバックを選択してステップ毎の様々なタイムを修正することが可能です。

### チェイスにステップを挿入する

- View + 必要なプレイバックボタンを押す。
- Edit Playback を押して ENTER “Program Playback” メニューに入ります。
- 必要なチェイスのプレイバックボタンを押します。
- マニュアル操作でシーンとエフェクトを作成します。
- ソフトキー [Insert Step] を押します。
- 挿入したいプレイバックボタンを押してください。

例：現在チェイスには 4 つのステップがあります。マニュアルで作成したシーンをステップ 1 と 2 の間に挿入したい場合、プレイバックボタンの 2 を押す必要があります。作成した挿入したいステップはステップ 2 として保存されます。元々のステップ 2 ~ 4 は変更され、3 ~ 5 に変更されます。

※ソフトキー [Renumber Step] を押すまで、一時的に挿入ステップは小数点表示されます。

### チェイスにステップを削除する

- View + 必要なプレイバックボタンを押す。
- Edit Playback を押して ENTER “Program Playback” メニューに入ります。
- 必要なチェイスのプレイバックボタンを押します。
- ソフトキー [Delete Step] を押します。
- 削除したいステップのプレイバックボタンを押します。

## チェイスのスピード

チェイスを作成するとコンソールは自動的に各チェイスステップにデフォルトの時間を割り当てます。

それぞれのチェイスステップの時間を変更する場合は、ソフトキー [Set Step Time] を選択して Enter キーを押し、プレイバックボタンで編集するために必要なステップ番号を入力します。

次にソフトキーを用い Time Option を選び時間を入力します。一旦時間を入力するとコンソールは自動的に保存します。時間を編集する場合 [Edit Time] で編集します。

Live show mode 下の場合は [Set Step Time] で時間を編集する事ができません。

[Set Step Time] で編集できないステップはデフォルトの時間が設定されています。新しい編集で [Edit Time] を用いる事で時間の編集は出来ます。

全てのステップを編集する為にコントロールホイールを使用する事が出来ます。[Edit Time] と [Set Step Time] を用いて全てのステップの時間の編集を行ってください。

全てのステップの時間が同じで良い場合、[Set Step Time] で任意のステップ時間を編集しないことを示唆します。プログラミング後にライブショーモードの下で [Edit Time] を用いて編集する事をお勧めします。

## プレイバックページの変更

ページ番号を変更するにはプレイバックページの Up と Down ボタンを使用します。他のページに移ると別の 15 プログラムへの転換を意味します。

プレイバックを再生中にページを変更しても、変更前のページは再生を続けます。バンク違いの同じ位置のプレイバックボタン/フェーダーを動作させてもプログラムは置き換わりません。

いくつかのプレイバックボタンのパイロットランプがプレイバックページを変更した後に光っている場合、プレイバックフェーダーがプレイバックページを変更する前にそれらのフェーダーと同じプログラムを保存したことを意味します。

## プレイバックの再生

プレイバックの再生は非常に簡単です。

- プレイバックのページを選択ください。
- 再生したいプレイバックフェーダーをフェードインしてください。
- プレイバックのランニングを換えるには Shift + プレイバックボタンを押します。液晶画面には実行されているプレイバックを表示しています。(下部図参照) 実行している再生速度をコントロールホイールで変更する事が出来ます。チェイスのリプレイ、音楽トリガー、ポーズ、チェイスの方向を変更する、等も設定する事が出来ます。

チェイスが再生されている場合にプログラムが音楽同期にてベースビートに従うか、自分のタイミングでポーズするか、チェイスの方向を変更する事が出来ます。

- 再生したいプレイバックフェーダーをフェードインしてください。
- 設定するプレイバックボタンを Shift キーを押しながら選択してください。
- Music Trigger ボタンを押してください。プレイバックボタンが光、チェイスステップはベースビートに同期して再生されます。もう一度 Music Trigger ボタンを押すと、音楽同期が解除され、元々のプログラムスピードで再生されます。
- チェイス再生中に Pause ボタンを押します。チェイスのステップは押された時点で停止します。もう 1 度 Pause ボタンを押すとチェイスを再会します。
- ※チェイスステップがエフェクトを再生している時点でポーズをかけてもエフェクトは停止しません。
- GO + GO - ボタンを用いてチェイスの方向を変更する事が出来ます。

## LTP でのプリポジション

このステータスではプレイバックフェーダーのフラッシュボタンを押しながらフェーダーを上げてください。フィクスチャーはディマー以外動作し、シーンをスタンバイします。フラッシュボタンを離すとディマーが出力されます。

Live Show Mode		
: Press and hold the Flash button		
: Raise PLAYBACK to pre-position the LTP		
1	-0	Pre-position the LTP
2	-0	
3	-0	
4	-0	
5	-0	
6	-0	
7	-0	
8	M3	
9	-0	
10	-0	

## プレイバックパラメーター

まず、プレイバックフェーダーでフェードインしてソフトキー [Playback Parameters] を押してプレイバックパラメーターモードに入ります。液晶画面の上部には現在再生されているプレイバックボタンが表示されます。チェイスの方向、フェードインとリンクモードは現在のプレイバックボタンを示します。別のプレイバックボタンを編集する必要がある場合は、Shift + 必要なプレイバックボタンを押してください。

### チェイスの方向の変更

チェイスの再生中にチェイスの方向を変更する場合はソフトキー [Change Run Direction] を押します。この効果は GO + と GO - ボタンを使って変更する効果と同じです。

### リンクモードの変更

まずプレイバックを実行します。次にソフトキー [Change Link mode] を押します。チェイスは3つのモードに切り替える事が可能です。("Link mode = Automatic", "Link mode = Manual", "Link mode = Inside") リンクモード=自動、手動、

チェイスをプログラミングする時は、液晶画面の上にリンクモードを示す所に "Link = ON" と表示されています。「Link=ON」はひとつのステップが終了した後、次のステップが実行されることを示しています。「Link = Off」は一時停止を示し、そのステップの終了後は GO+ または GO- を押して、再生を指示する必要があります。※初期設定では「LINK=ON」になっています。

上記記載の2つのモードを実行したい場合、「Inside」とチェイスのリンクモード設定する必要があります。

連続再生するチェイスステップが必要な場合、リンクモードを "Automatic" に設定する必要があります。

チェイスをスタンバイ GO で再生したい場合、リンクモードを "Manual" に設定する必要があります。

## プログラムのタイムラインパラメーター

実行時のパラメーター6つ設定する事が出来ます。

- Live Show Mode でソフトキー [Edit Time] を押します。
- 必要とされるプレイバックボタンを押して、6つのパラメーターを編集してください。

各々のプレイバックは6つのパラメーターを含みます。

1. Wait in --- ステップの開始とフェードインの開始時間
2. Fade in --- 各ステップのHTP フェードインの時間
3. Wait out --- ステップのフェードを終え、フェードアウトを開始するまでの時間
4. Fade out --- ステップ停止時に HTP フェードアウトする時間
5. LTP Wait --- ステップの開始と LTP フェードインの開始時間
6. LTP Fade in --- プレイバックの LTP フェードインの時間

プレイバックの再生の合計時間を編集する事が出来ます。

- プレイバックフェードイン
- プレイバックフラッシュボタン+Shift を押しながら必要なプレイバックボタンを押します。液晶画面には "PB Speed" が表示され、コントロールホイールにて変更する事が可能です。







## その他のファンクション・機能

### Advanced Function（その他のファンクション）

その他のファンクションではコピー、デリート、オフ、ショートカット、ディマグループの設定等を紹介합니다。

#### コピー

このファンクションではコピー及び再生が出来ます。

- 【Copy】ボタンを押し“Copy Menu” Enter キーを押します。
- コピー元にしたいプレイバックを選択します。
- ペーストしたいプレイバックを選びます。
- 【Confirm】を押してコピー完了です。

#### プリセットのコピー

例：プリセットファンクション 1 ページ目 A1 ボタンを 2 ページ目 A10 にコピーします。

- 【Copy】 を押しソフトキー “Copy Menu” を選択して Enter キーを押します。
- プリセットボタン、ページ 1 を選択
- コピー元 1 ページ目 A1 を選択
- プリセットボタン、ページ 2 を選択
- コピー元 1 ページ目 A10 を選択
- 液晶画面ソフトキーにて [Confirm] もしくは [Cancel] が表示されます。
- [Confirm] を押してコピー完了です。

#### プレイバックのコピー

例：プレイバックフェーダー 1 ページ目 1 番を 1 ページ目 6 番にコピーします。

- 【Copy】 を押しソフトキー “Copy Menu” を選択して Enter キーを押します。
- プレイバックボタン、ページ 1 を選択
- プレイバックボタン、1 番を選択
- プレイバックボタン、ページ 1 目 6 番を選択
- 液晶画面ソフトキーにて [Confirm] もしくは [Cancel] が表示されます。
- [Confirm] を押してコピー完了です。

#### デリート

このファンクションでは不要なプレイバック及びプリセットの削除方法を説明します。

- 【Delete】 を押しソフトキー “Delete Menu” を選択して Enter キーを押します。
- 不要なプリセット、プレイバック、ユニットを選択してください。
- 不要なターゲットボタンを選択します。
- [Confirm] を押して削除完了です。

#### プリセットの削除

例：プリセットボタン 7 ページ目の A1 を削除します。

- 【Delete】 ボタンを押しソフトキー “Delete Menu” を押し Enter キーを押します。
- 【Delete】 ボタンを押しソフトキー “Delete Menu” を押し Enter キーを押します。
- ソフトキー [Delete Preset] を選択
- プリセットセクションで 7 ページ目を選びます。この時プログラムが入っているボタンは点滅します。
- 【A1】 ボタンを押します。
- ソフトキー [Confirm] を押し削除完了です。

#### プレイバックの削除

例：プレイバックセクション 2 ページ目 6 番フェーダーを削除します。

- 【Delete】 ボタンを押しソフトキー “Delete Menu” を押し Enter キーを押します。
- ソフトキー [Delete Playback] を選択
- プレイバックセクションで 2 ページ目を選びます。この時プログラムが入っているボタンは点滅します。
- プレイバックボタン【6】を押します。
- ソフトキー [Confirm] を押し削除完了です。

#### ユニットの削除

注意ください：プログラムを作成済みのフィクスチャーは不用意に削除しないでください。データエラーの元になります。データエラーが出た場合は、全てのデータを削除して、再編集が必要になります。

例：ユニットセクション 8 ページ目、30 番のユニットを削除します。

- 【Delete】 ボタンを押しソフトキー “Delete Menu” を押し Enter キーを押します。
- ソフトキー [Delete Unit] を選択
- ユニットセクションで 8 ページ目を選びます。パッチを適用したユニットボタンは点灯します。
- ユニットボタン【30】を押します
- ソフトキー [Confirm] を押し削除完了です。
- 【Delete】 ボタンを押し Live Show Mode に戻ります。

## オフ

【Off】 ボタンを押して、オフ ファンクションに入ります。  
オフには 4 つのモードがあります。

- [ Switch off selected ] 選択されたユニットのみオフ、
- [ Switches off selected units ] 選択されたユニットのエフェクトをオフ、
- [ S witches off effect of selected unit ] 選択されたユニットのエフェクトをオフ、
- [ S witches off All Effect ] 全てのエフェクトをオフ、
- [ E verything off ] 全てオフ

[ Switches off selected units ] を選択する場合、オフにしたいユニットを選ぶ必要があります。

[ S witches off effect of selected unit ] を選択した場合、選択されたフィクスチャーのエフェクトはプレイバックモード時にオフとなります。

## ショートカット

テンキーとソフトキーを用いて、ユニット、グループを素早く選択する事が可能です。

## コンソールをロックする

コンソールのデータがわからない様にテンキーを用いて 4 桁のパスワードを設定してコンソールをロックする事が出来ます。ロックされた環境では、どのボタンを押しても無効となります。

- コンソールをロックするには [Lock Console] を押します。
- 解除するには [Unlock Console] を押します。

メモ: コンソールの電源を再起動すると自動的にロックは解除されます。

## プリセット、プレイバック、グループ名称の変更

プリセット、プレイバック、グループ名称を変更したい場合は“Other Setup” を押しソフトキー [Set Labels] を押します。ユニットセクションのアルファベット及びテンキーを用いてリネームする事が出来ます。

## チャンネルレベルの設定

フィクスチャーのディマーの値をテンキーを用いて設定する事が出来ます。“Channel Level” を設定する為に【C hannel】 ボタンを押し、テンキーでチャンネルレベルを設定押した後に Enter キーを押します。

[Load a Group] もしくは [Select Unit] を選んで選択したユニット若しくはグループを一括でチャンネルレベルの設定が可能です。

## 指定するユニットチャンネルを制御する

- 【Channel】 ボタンを押して Enter キーを押し “Channel Level” の設定に入ります
- ソフトキー [Select Unit] を押します。
- ソフトキー [Unit Channels] を押し、必要なユニットボタンを押します。
- ユニットを選択した後にソフトキー [Return] を押して前の階層に戻ります。
- テンキーを用いて対応するディマーチャンネルのレベルを入力します。
- ソフトキー [Set Level] を押し Enter キーを押します。
- ディマーオフ及びディマーフルに設定する場合はソフトキーにて [Set Level = Full] 若しくは [Off Level = 0] を選択します。
- ソフトキー [Level +] 若しくは [Level -] を選択する事によって連続的にレベルを増減出来ます。

例: 5 ~ 20 チャンネルを 128 に設定します。

- 【Channel】 ボタンを押して Enter キーを押し “Channel Level” の設定に入ります。
- ソフトキー [Unit Channels] を選択
- 最初のチャンネル 5 をテンキーで入力
- テンキー【THRU】を選択
- テンキー 20 を押して Enter キーを押します。
- テンキー【AT】 を押して出力したいレベル (1 2 8) をテンキーで入力します。
- Enter キーを押して完了です。

## グループのディマーチャンネルの制御

指定するユニットチャンネルを制御する方法と同様にソフトキー [Load a Group] を押してグループを呼び出します。

メモ: 特定のユニットを選択した時、そのフィクスチャーの特性に応じてユニットのディマーの範囲を設定する必要があります。フィクスチャーの種類が同じでない場合、グループを設定して制御する事をお勧めします。



## セットアップ

この章ではフィクスチャーライブラリーサービスやバックアップ、ユーザーセットアップの方法を紹介します。

### フィクスチャーライブラリーサービス

コンソール内には2つのフィクスチャーライブラリーがあります。工場出荷時にアップロードされているシステムフィクスチャーライブラリーと自信で作成したライブラリーを保存するユーザーフィクスチャーライブラリーです。ユーザーフィクスチャーライブラリーはシステムフィクスチャーライブラリーに含まれません。工場出荷時はユーザーフィクスチャーライブラリー内は空です。

### フィクスチャーライブラリーを見る

システムフィクスチャーライブラリーの作成日やフィクスチャーライブラリーに含まれるフィクスチャーのチャンネルを表示する事が出来ます。ライブラリーに欠損が無いか最新のライブラリーかを確認する事が出来ます。

- 【Set up】を押しセットアップファンクションに入ります。
- ソフトキー [Fixture Lib Supervise] を選択。
- ソフトキー [View System Fixture Lib] を選択
- 必要に応じてフィクスチャーを確認した後、【Set up】を押して Live Show Mode に戻ります。

### ユーザーフィクスチャーライブラリー

ユーザーフィクスチャーライブラリーのフィクスチャーを見る事が出来ます。ユーザーフィクスチャーライブラリーを更新して新しいフィクスチャーの追加や削除を行う事が出来ます。

- 【Set up】を押しセットアップファンクションに入ります。
- ソフトキー [Fixture Lib Supervise] を選択。
- ソフトキー [User Fixture Library] を選択するとカスタムフィクスチャーのリストが表示されます。

### 新しいフィクスチャーの追加

System fixture Library に登録されていない灯体は「User fixture library」に新規追加することが可能です。

システムフィクスチャーライブラリー内のフィクスチャーをユーザーフィクスチャーライブラリーに追加する事が出来ます。新しいライブラリーを作成して追加するには【Set up】に入り [Add a New Fixture] 新しいフィクスチャーの追加を行ってください。新しいフィクスチャーを追加するには4つの項目でセットアップします。

### セットアップフィクスチャー情報

- ソフトキー [Setup Fixture Info] を選択
- 英数字、最大 20 文字でフィクスチャーの名前を設定します。ユニットボタンの英文字とテンキーの
- 数字を使います。【Enter】を押して終了します。
- 1 4 文字以内でメーカー名を入力します。【Enter】を押して終了します。
- DMX チャンネル数を入力します。

### パン/チルト、ディマーのセットアップ

- ソフトキー [Dimmer & Pan/Tilt Setup] を選択
- ディマーチャンネルを決定します。
- ディマー 8 bit チャンネルを決定します (LOW チャンネル)
- チルトチャンネルを決定します。
- チルト 8bit チャンネルを決定します。(LOW チャンネル)
- パンチャンネルを決定します。
- パン 8bit チャンネルを決定します、(LOW チャンネル)

フィクスチャーが 16 bit モードの場合はファインチャンネルを入力します。8bit の場合はのファインチャンネル設定時に 0 を入力します。

### 属性チャンネル

- ソフトキー [Channel Attribute] を押します。
- アップダウンキーを用います。
- 2つの方法で属性チャンネル名を作成します。
  1. ユニットキーとテンキーを使って入力します。
  2. テンキーで空白を押すと汎用性のある属性チャンネルのリストがポップアップ表示されます。
- 方向キーで選択し、ソフトキー で [Confirm] します
- チャンネルが GOBO であれば属性チャンネルのリストより GOBO を選びます。
- チャンネルパラメーターをコントロールホイールに割り当てる為に Attribute ボタンでアサインします。
 

コントロールホイールでパラメーターをセットアップします。属性ボタンを1度押してください。値をコントロールする為にコントロールホイール A を使用してください。

属性ボタンを2度押してください。フィクスチャーが 16BIT の場合 8 BIT をコントロールホイール A で操作します。

属性ボタンを3度押してください。コントロールホイール B を用いて値を制御してください。

属性ボタンを4度押してください。フィクスチャーが 16BIT の場合 8 BIT の属性をコントロールホイール B で操作します。
- [Save and Exit] を押し属性セットアップを終了します。

### 既存のフィクスチャーを編集する

既存のシステムフィクスチャーライブラリーをユーザーフィクスチャーライブラリー内で編集する事が出来ます。

注意：既にプレイバックにプログラムを入れている場合に編集すると実行中のエラーにつながります。

- フィクスチャーライブラリーを見ます、アプダウンキーを用いて必要なライブラリーを選択します。
- ソフトキー [Edit existed Fixture] を選択して編集します。新しいフィクスチャーを作成する方法と同じです。
- ソフトキー [Confirm] を選び Enter で終了します。

## フィクスチャーの消去

ユーザー定義のフィクスチャーを削除する事が出来ます。

注意：既にプレイバックにプログラムを入れている場合に編集すると実行中のエラーにつながります。

- フィクスチャーライブラリーを見ます。
- UP/DOWN キーを用いて削除するライブラリーを選択します
- ソフトキー [Delete a Fixture] を選択します。
- ソフトキー [Confirm] を選びます。
- 【Set Up】 を押し、Live Show Mode に戻ります。

## ライブラリーのアップデート

Phantom 2048 のフィクスチャーライブラリーは可能な限り常に更新されて続けており、ウェブサイトから最新のライブラリ (CodeLib.bin) をダウンロードすることができます。 <http://www.codelight.com>

FAT フォーマット済みの USB メモリーにこれらのファイルを保存します。

- USB メモリー内のライブラリに (CodeLib.bin) を保存することができます。
- コンソールの背面にある USB 端子に USB メモリーを挿入します。
- 【Set Up】 を押し Enter キー “User Supervise Menu” に入ります
- ソフトキー [Fixture Lib Supervise] を押します。
- ソフトキー [Update Library] を押します。
- アップダウンボタンでボタンでカーソルを「CODELIB.BIN」に合わせます。ディスプレイに詳細が表示されます。
- ソフトキー [Read File to Console]; を押します。
- 液晶画面にはアップデートの状況が表示されます。
- “OK” と表示されるとアップデートは終了です。
- 【Set Up】 ボタンを押して、Live Show Mode に戻ります。

## バックアップ

Phantom 2048 は USB メモリーを用いてショーデータ等を保存する事が出来ます。

提案：プログラミングを終了した際、バックアップを取る事を推奨します。予期出来ない事故があってもバックアップがあればスムーズに再会出来るでしょう。

バックアップを USB メモリーに保存するには、その USB メモリーが PC で FAT 形式にフォーマットされている事が必要条件です。

## データのアップロード

- バックアップ済みの USB メモリーを USB ポートに差し込みます。

- 【Set Up】 を押し Enter キーを押して “User Supervise Menu”; に入ります。

- ソフトキー [Archive Menu Data Backup] を押します。
- ソフトキー [Load Show from USB] を押します。アプダウンキーでファイルを選択します。※拡張子は SHO です。
- ソフトキー [Read File to Console] を押しデータアップロードします。
- 【Set Up】 を押し終了します。

## データのバックアップ

- FAT フォーマット済みの USB メモリーを USB ポートに差し込みます。
- 【Set Up】 を押し Enter キーを押して “User Supervise Menu”; に入ります。
- ソフトキー [Archive Menu Data Backup] を押します。
- ソフトキー [Backup Show] を押します。8 文字以内のファイル名を入力します。
- ファイル名を入力した後、ソフトキー [Confirm] を押しバックアップします。
- 【Set Up】 を押し終了します。

## USB メモリーのユーティリティー

- 【Setup】 を押します。
  - ソフトキー [Archive Menu Data Backup] を押します。
  - ソフトキー [USB Disk Utilities]; を押します。
- 液晶画面には 3 つの機能が表示されます

## USB メモリーの容量を確認

USB メモリーの容量を表示する事が出来ます。

ソフトキー [Get USB Capacity] を選択して液晶画面に USB メモリーの予備領域を表示出来ます。

## ドキュメントの削除

USB フラッシュドライブのドキュメントを削除する事が出来ます。

注意：ドキュメントの削除後はドキュメントの復帰は出来ません。

- ソフトキー [Delete File] を押します。
- アップダウンキーで不要なドキュメントを選びます。
- ソフトキー [DELETE] を押し削除の処理を待ちます。
- ソフトキー [Quit this Menu] を押し、Return キーを押して Live Show Mode に戻ります。

## USB フラッシュドライブのフォーマット

コンソールの機能を用いて、PC で行うフォーマットと同じフォーマットを行う事が出来ます。PC を介して FAT フォーマットする必要はありません。

注意：FAT32 フォーマットは対応してません>

メモ：フォーマットを行うと、それまでの USB フラッシュ内のデータは削除されます。

ソフトキー [Format USB Disk] を押します。そしてソフトキー [Confirm] を押してフォーマット完了です。

### システムパラメーターのセットアップ

この章ではコンソールのソフトウェアのアップデート及び内部データの消去方法を紹介します。

#### ソフトウェアのアップデート

- <http://www.codelight.com> から最新のソフトウェアをダウンロードし USB フラッシュドライブに保存します。
- USB フラッシュドライブを挿入します。
- 【Set Up】 を押します。
- ソフトキー [System Parameters] を押します。
- ソフトキー [Upgrade Firmware]; を押します。
- 方向キーを用いてソフトウェアのエディションを選びます。
- ソフトキー [Confirm] を押します。
- 【Enter】 キーを押してアップデート完了です。

メモ：アップデートの最中は必ず電源を抜いたり電源をオフにしたりしないでください。

#### 内部データの削除

コンソール内の内部データを削除する事が出来ます。

- 【Set Up】 キーを押します。
  - ソフトキー [System parameters] を押します。
  - ソフトキー [Internal data Clear] を押します。
- 4つの方法でパラメーターを削除する事が出来ます。

#### プリセットデータの全削除

プリセットデータの全削除をする事が出来ます。

- ソフトキー [Clear all Preset] を押します
- ソフトキー [Confirm] を押して削除完了です。

#### プレイバックデータの全削除

プレイバックデータの全削除をする事が出来ます。

- ソフトキー [Clear all Playback] を押します
- ソフトキー [Confirm] を押して削除完了です。

#### プリセットデータとプレイバックデータの全削除

プリセットデータとプレイバックデータの全削除をする事が出来ます。

- ソフトキー [Clear Preset and Playback] を押します。
- ソフトキー [Confirm] を押して削除完了です

#### データの全削除

メモ：プリセットデータ、プレイバックデータ、ユニットのパッチ、を削除します。

アップロードされたシステムライブラリーは削除されません。

- ソフトキー [Clear All Data] を押します。
- Pr ソフトキー [Confirm] を押して削除完了です。

### ユーザーセットアップ

ユーザーセットアップでは言語と MIDI の設定を行う事が出来ます。

- 【Set Up】 キーを押します。
- ソフトキー [User Setup] を押します。

#### 言語の設定

コンソールの言語を英語若しくは中国語に設定する事が出来ます。デフォルトの言語は英語です。

中国語に変更する場合はソフトキー [Set Language to Chinese] を押します。

#### MIDI の設定

MIDI のパラメーターを設定する事が出来ます。

Phantom 2048 は MIDI マスターとしてプレイバックプログラムを制御する事が出来ます。同時にスレーブとして使用する事も出来ます。Phantom 2048 を 2 台接続してマスタースレーブ接続でご利用いただくと事が出来ます。複数に機器で MIDI 接続する際は、同じ MIDI チャンネルを使用する事が動作の条件です。

#### MIDI 機器

- ソフトキー [MIDI Setup] を押します。
- ソフトキーにて下記の 3 つの項目を選びます。  
MIDI device = Disable --- MIDI ファンクションを閉じます  
MIDI device = Master --- Phantom2048 をマスターとして設定します。  
MIDI device = Slave --- Phantom 2048 をスレーブとして設定します。

#### MIDI チャンネル)

- ソフトキー [MIDI Setup] を押します。
- ソフトキー [Used MIDI Channel = xx] を押し、MIDI チャンネルの設定に入ります。
- テンキーで MIDI チャンネルを入力します。
- ソフトキー [Confirm] を押します。
- ソフトキー [Quit this Menu] を押し、メニューを閉じます。
- 【Set Up】 キーを押して Live Show Mode に戻ります。

#### MIDI オーダー)

Phantom2048 は外部の MIDI 機器で制御する事が出来ます。

## PHANTOM2048 のリトライトについて

通常の代表的な 3PIN XLR のリトライトのピン配列は下記となります。

※リトライト社やアンコールライト等

- 1 : NC
- 2 : HOT
- 3 : COLD

### CODE PHANTOM の場合

- 1 : COLD**
- 2 : HOT**
- 3 : NC**

上記の違いから、標準のピン配列で動作しません。

PHANTOM2048 用にアンコールライト等を使用する場合は、z  
ピン配列を変更してください。



## スペック

- ・ デイマーフェーダー240 本
- ・ 240 灯体
- ・ 1 灯体最大80CH
- ・ プリセットボタン240 個
- ・ 200 グループ10 キーボタン
- ・ プレイバックフェーダー15 本× 60 ページ 900 本
- ・ 8 つのファンクションボタン
- ・ プレイバックプリマスターフェーダー
- ・ ロケート機能
- ・ アトリビュート機能
- ・ エフェクトジェネレーター
- ・ グループ機能最大200
- ・ 音楽同期時のチェイス再生
- ・ USB バックアップ及びアップデート機能
- ・ MIDI :同期機能
- ・ 電源: AC100V-240V6W50/60Hz
- ・ DMX: 19901 系統(512chx4) をアイソレート出力
- ・ MIDI :in/outMIDI メスコネクター
- ・ 寸法: 730mmx490mmx120mm
- ・ USB: 外部バックアップ用端子
- ・ 重量: 14kg
- ・ 音声入力: 1/4 インチフォンジャック(モノラル・アンバランス)
- ・ 備考: リトライト用XLR コネクタDC12V

※当製品のXLRのリトライトのピン配列は1:COLD 2:HOT 3:NCとなっております。標準のピン配列では作動しません。アンコールライトを使用する場合は、ピン配列を変更してからご使用下さい。

この取扱説明書は、IDE コーポレーション有限公司が制作しています。

発売元：IDE コーポレーション有限公司

〒530-0015 大阪市北区中崎西 1-1-24