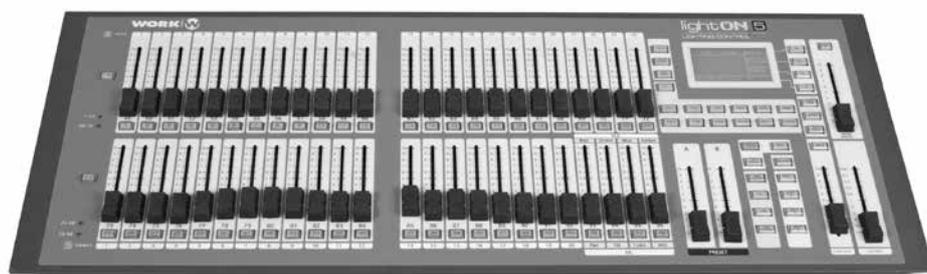




## Lighton Series (Lighton 3 / Lighton 5)



### ▶ 1. イントロダクション

#### ▶ 製品の特徴

この度は、WORK PRO 製照明機器をお買い上げ頂き、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。

【Light on3】は 19 インチラック 6U サイズのコンパクトながらも一般照明卓として多彩な機能を持ち合わせた 512ch 制御可能な照明コンソールです。低価格帯コンソールとしては搭載されることのないマルチパッチ機能や、外部コンソールからの信号を記憶して Playback する機能を搭載。オペレーションモードはシンプルなシングルシーンモード、2 シーンモード、サブマスターモード、メモリープレイバックモードを搭載しております。また、最大 40ch のムービングライトを最大で 8 台まで制御可能な ML モードと 8 台の RGBA LED フィクスチャーを制御可能な LED モードを搭載しているため小規模ながらも多彩なシステムに対応可能です。サブマスターには最大で 576 シーン (48 シーン × 12 ページ) 記憶可能です。ML モード及び LED モードでは、99 ステップのプレイバックを 20 まで作成可能です。メインコンソールのみならずサブコンソールとしての使用にも最適です。RJ-45 端子を搭載しており Art-net にも対応。

## IDE corporation

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

〒556-0003 大阪市浪速区恵美西 1-1-4 TEL 06-6630-3990

#### 製品内容

Lighton コンソール本体	1
電源アダプター DC9-12V 800mA/2A	1

仕様	
電源サプライ	DC9-12V 2A Max
シャーシ	電解プレート・パウダー塗装
LCD	60x128dots LCD TFT ディスプレイ / コントラスト調整
DMX in	ノイトリック XLR 端子
DMX out	ノイトリック XLR3/5pin 端子
電源	外部電源接続
USB	データ転送 / アップデート
Art-Net	互換機間の高速通信
寸法 / 重量 Lighton3	482 x 264 x 61.5 mm / 4.1 kg
寸法 / 重量 Lighton5	718 x 264 x 61.5 mm / 6.5 kg
オプション	VGA800x600 モニター ワイヤレス DMX VGA カード (取扱終了)

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。製品の仕様は予告なく変更することがございます。製品のサポート・修理はご購入の販売店にご相談ください。



# 目次

## 1- イントロダクション

製品の特徴・製品内容・仕様	1
---------------	---

安全上のご注意	3
---------	---

## 2- LIGHTON の紹介

2.1 機能と特徴	4
-----------	---

2.2 レイアウト	4
-----------	---

2.3 コントロールエレメント	7
-----------------	---

2.4 接続端子	7
----------	---

## 3- MENU 画面の操作

3.1 セットアップ	8
------------	---

3.2 DMX パッチ	9
-------------	---

3.3 LCD パネル調整	12
---------------	----

3.4 コンソールのソフトウェアアップデート	13
------------------------	----

3.5 VGA カードのソフトウェアアップデート	14
--------------------------	----

3.6 DMX-BASE のアップデート	15
----------------------	----

3.7 VGA カードの調整 (取扱終了)	18
-----------------------	----

3.8 Art-Net 出力設定	20
------------------	----

3.9 ライブラリーのロードとコピー	22
--------------------	----

3.10 システムファイルのコピー	24
-------------------	----

3.11 パスワードの変更	27
---------------	----

3.12 メモリーのロック	29
---------------	----

3.13 EXT ボタンのアサイン	31
-------------------	----

3.14 ソフトウェア・アップデート	33
--------------------	----

3.15 MENU ダイアグラム	34
------------------	----

## 4- 使用とプログラミング

4.1 オペレーティングモード	35
-----------------	----

4.2 シングルシーンモード	35
----------------	----

4.3 ツーシーンモード	38
--------------	----

4.4 サブマスターモード	39
---------------	----

4.5 Record 機能	43
---------------	----

4.6 ムービングライトモード	55
-----------------	----

4.7 LED モード	76
-------------	----

4.8 プレイバックモード	92
---------------	----

## 5- 付録 /Appendix

5.1 ライブラリーの編集	93
---------------	----

5.2 VGA カードのインストール (取扱終了)	96
---------------------------	----

	96
--	----

5.3 DMX に関する注意事項	
------------------	--

# 安全上のご注意

ご使用前に、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出来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。



## 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。

### 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



レーザーを使用する場合は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。



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、逆に温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。



この機器のパネルのすきまから金属や紙片などの異物を入れない。感電やショート、火災や故障の原因となることがあります。

## ▶ 2.LIGHTON の紹介

ライトンシリーズコントロールコンソールをお買い上げいただき、誠にありがとうございます。コンパクトで用途が広く、パワフルな照明コンソールです。

各ユニットは、梱包前に徹底的にチェックされ、梱包されています。ユニットを慎重に開梱し、将来の使用に備えてカートンと梱包材を保管してください。製品が損傷しておらず、すべてのアクセサリが組み込まれていることを確認してください。製品が損傷している、またはアクセサリが不足していると思われる場合は、使用せずに販売店に連絡してください。

### 2.1 機能と特徴

- ・ コントラスト調整機能付き 60\*128dot LCD ディスプレイ
- ・ Art-net 対応
- ・ 6つの制御モード (シングルシーンモード, 2シーンモード, MLモード, サブマスターモード, LEDモード, メモリープレイバックモード)
- ・ クロスフェード可能な A/B フェーダー
- ・ ブラックアウト機能
- ・ 外部コンソールからの DMX Record 機能
- ・ 19インチラック 6U サイズ

	Lighton3	Lighton5
Record 可能なサブマスター数	576 シーン (12 ページ x 48 シーン)	1152 シーン (?? ページ x ?? シーン)
制御できるフェーダー数	24 フェーダー	48 フェーダー
Record 可能なプレイバック数	99 ステップ x 20 プレイバック	99 ステップ x 20 プレイバック
制御できる LED エLEMENT 数	8	24

### 2.2 レイアウト



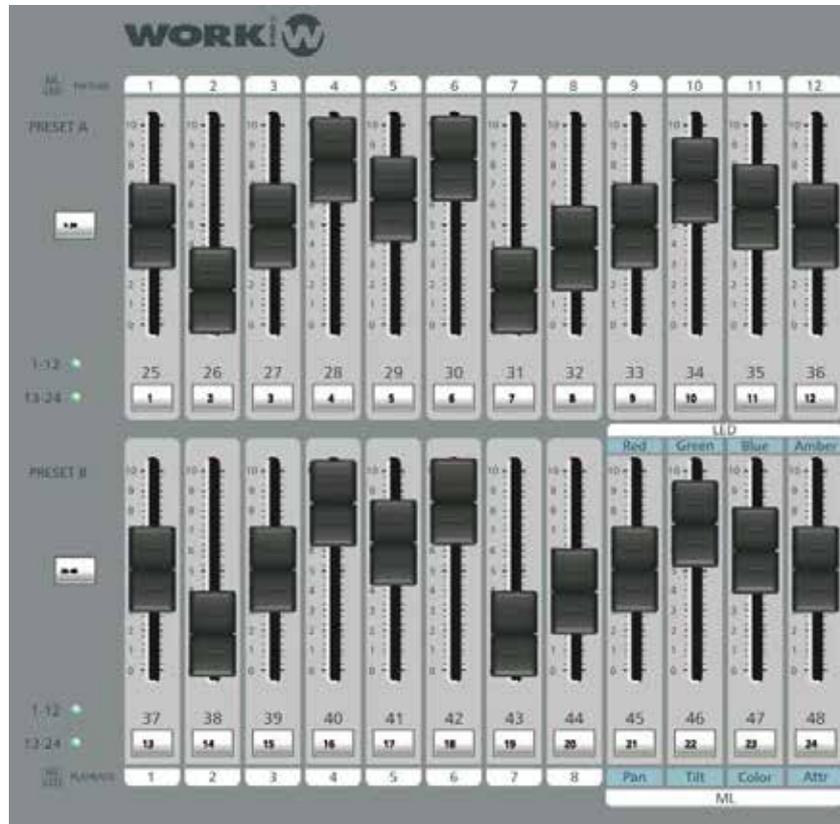
## フェーダーエリア

それぞれのボタンを備えた 24 個の物理フェーダーが含まれています。

シングルモードとシーン 2 シーンは、1-24 をアクティブにして、最初の 24 チャンネルフェーダーを割り当てます。逆に、25 ~ 48 をオンにすると、ボタンに次の 24 チャンネルがフェーダーに割り当てられます。

ムービングライト (ML) および LED モードでは、各選択ボタンを使用して、作業したい器具または LED を備えたデバイスを選択します。

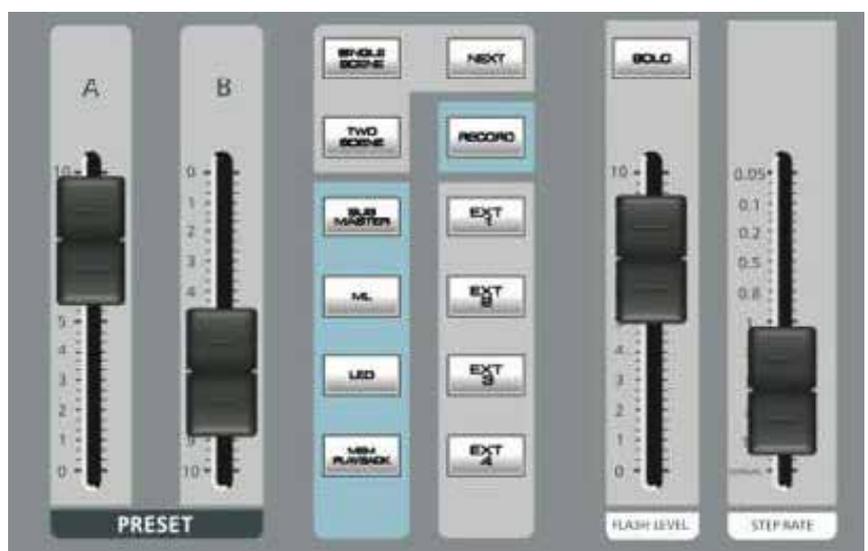
サブマスターモードでは、各フェーダーを使用して、事前にプログラムされたシーンを起動します。



## 編集エリア

エディションエリアから、次の操作を実行します。

- コンソールの動作モードの切り替え
- DMX をサポートしていないデバイスを有効または無効にします
- Record
- フェードタイムを設定する
- スタンドタイムを設定します
- CrossFade 機能を実行します



### 設定エリア

Lighton コンソールには、調整可能なコントラストと 60 x128 ドットの TFTLCD ディスプレイがあります。このディスプレイにより、すべての構成タスクと設定パラメーター、パッチ、シーン、ライブラリー、およびソフトウェアの更新を実行できます。

MENU を押してコンソールメニューにアクセスし、A、B、C、および D ボタンを使用してコンソールメニューをナビゲートできます。



### グランドマスターエリア

デフォルトでは、グランドマスターは HTP チャンネルと Playback コンソールをそれぞれ制御します。

グランドマスターの上に BLACKOUT キーがあります。このキーを押すと、すべての HTP がゼロになり、「ダーク」になります。リリースすると、すべての HTP が出力レベルに戻ります。

BLACKOUT キーの影響を受けない LTP チャンネルです。



## 2.3 コントロールエレメント

コントロールエレメント		
KEY1-24 & KEY 25-48	トップページまたはボトムページを選択するために使用されます。キー 1-24 をマスターフェーダー 1-24 に、キー 25-48 をマスターフェーダー 25-48 に選択します。	
KEY1, KEY2, KEY3... KEY24	デバイスまたはパルスの選択:パルス 1、パルス 2、パルス 3 ... パルス 48、個別に選択します。	
シングルシーン / Single Scene	シングルシーンモードを使用するために使用します	
ツーシーン / Two Scene	ツーシーンモードを使用するために使用します	
サブマスター / Submaster	サブマスターを使用するために使用します	
ML (Moving Light)	ムービングヘッドを使用するために使用します	
プレイバック / Playback	プレイバックモードを使用します	
NEXT	シングルシーンモード内でクロスフェード機能を使用します	
Record	Record プリセットとシーンを使用します	
EXT1, EXT2, ... EXT4	On / Off キー	
KEY A,B,C,D	コンソールメニューのナビゲートに使用します	
MENU	メニュー内の各パラメーターをプログラムします	
FX	FX モード内 FX1-12 を使用します	
Clear Buffer	実行中の操作をクリアします	
DMX BASE	Chase1-12 が FX モードになります。各チェース 99 ステップ、12 チェースを同時操作可能。	
FD/ST TIME	赤インジケーター時 FD(フェードタイム)が可能です。 黄色インジケーター時 ST(スタンダードタイム)が可能です。	
STEP	FX1-12 内のステップを設定します	
GO / STOP	FX1-12 のスタートを停止をします	
SOLO	KEY1-12 をソロにします	
FADERS	Fader1-24	1~24 を参照します 25~48 を選ぶとチャンネルは 25~48 になります
	Preset A / B	プリセット A と B のシーンコントロールフェーダーです
	Flash Level	アウトプットのフラッシュキーの値です
	Step Rate	FXPlayback 時間の設定をします
	Grand Master	DMX チャンネルの HTP の値を主に制御します

## 2.4 接続端子



No.		
1	PDC 入力端子	DC9-12V / 2A
2	Art-Net ポート / RJ45	Art-Net 互換機接続
3	USB ポート	USB メモリーにアップデートファイルを入れます。 ※直接コンピューターに繋がらないでください
4	VGA スロット	オプション VGA カードにより 800x600 ピクセル解像度のモニターを接続可能です
5	DMX 入力端子	XLR3pin 入力
6	DMX 出力端子	XLR 3pin/5pin 出力 ポート A : DMX BASE からの出力 / ポート B 次のコンソールへの出力

## ▶ 3.MENU 画面の操作

### 3.1 セットアップ

#### チャンネル設定

Lighton コンソールは 512 の DMX チャンネルをサポートしており、移動するヘッド、LED、調光器にパッチを当てることができます。したがって、パッチを適用する前に、各タイプのデバイスに対応するチャンネルを定義します。これにより、後で機器にパッチを適用することが容易になります。

従う手順：

- [1] 対応するボタンでシングルモードまたはシーン 2 シーンをアクティブにします
- [2] メニューを押す
- [3] 次の画像に示すように、チャンネル設定入力 (A) に対応するキーを押します。

MENU	<b>Menu</b>	CHANNEL SET UP	A
CLEAR BUFFER		DMX PATCH	B
DMX BASE		Led Set	C
FX	A:000 T....	Next	D

- [4] 中に入ると、3つのグループに分けられたチャンネルの割り当てが表示されます: Dim (調光器)、Led (LED デバイス用)、ML (ムービングヘッド用)。

MENU	<b>Channel Set Up</b>	Up	A
CLEAR BUFFER	start End	DOWN	B
DMX BASE	Dim: > 001 048	>	C
FX	Led: 053 153	Enter	D
	ML: 154 512		
	Fader01 : 000		

- [5] キー C (> に対応) を使用して、値を移動できます。キー A と B (それぞれ上と下) で値を調整できます。
- [6] チャンネルを調整した後、キー D (Enter に対応) を押します。メニューキーを押すと、いつでもこのページを離れることができます。したがって、Lighton コンソールがサポートするさまざまなタイプのデバイスでパッチが開始されるチャンネルを定義しました。この例では、特にチャンネル 1 から 48 までの調光器に 48 チャンネルが割り当てられています。

## 3.2 DMX パッチ

DMX パッチメニューを使用して、DMX チャンネルに適切な設定を行うことができます。DMX からチャンネルに適切な設定を行うこともできます。

従う手順：

- [1] 対応するボタンでシングルモードまたはシーン 2 シーンをアクティブにします
- [2] メニューを押す
- [3] 次の画像に示すように、DMX パッチ (B) に対応するキーを押します。

MENU	<b>Menu</b>	CHANNEL SET UP	A
CLEAR BUFFER		DMX PATCH	B
DMX BASE		Led Set	C
FX		A:000 T.... Next	D

- [4] 中に入ると、A (ChannelSet Up に対応) を押して DMX に割り当てられたチャンネルを選択するか、逆にキー B (Dmx パッチに対応) を押して DMX チャンネルを割り当てることができます。
- [5] 逆に、以前のマッピング設定を消去してデフォルト値に戻したい場合は、キー C を押します。(デフォルトの場合)。

MENU	<b>address Patch</b>	CHAN PATCH	A
CLEAR BUFFER		DMX PATCH	B
DMX BASE		DEFAULT	C
FX		A:255 T....	D

### Channel パッチ

このようにして、コンソールの 1 つのチャンネルに 1 つまたは複数の DMX チャンネルを割り当てます。

従う手順：

- [1] 対応するボタンでシングルモードまたはシーン 2 シーンをアクティブにします
- [2] メニューを押す
- [3] 次の画像に示すように、B (DMX パッチ) に対応するキーを押します。

MENU	<b>Menu</b>	CHANNEL SET UP	A
CLEAR BUFFER		DMX PATCH	B
DMX BASE		Led Set	C
FX		A:000 T.... Next	D

[4] 中に入り KEY A を押します。(Channel Patch に対応)

MENU	<b>address Patch</b>	CHAN PATCH	A
CLEAR BUFFER		DMX PATCH	B
DMX BASE		DEFAULT	C
FX	A:255 T....		D

[5] 入ると、次のウィンドウが表示されます。これは、コンソールのチャンネル 1 がチャンネル 1 の Dmx のみを制御していることを示しています。

MENU	<b>address Patch</b>	Up	A
CLEAR BUFFER	<b>Patch By Cha &gt; 01</b>	Down	B
DMX BASE	<b>Dimmer:</b> >001	>	C
FX	Fader 01:000	Enter	D

[6] C (> に対応) を押すと、コンソールチャンネルと異なる DMX チャンネルの間を移動したり変更したりできます。キー A と B (それぞれ UP と Down) を使用して値を調整します。これにより、以下のような構成が可能になります。

MENU	<b>address Patch</b>	Up	A
CLEAR BUFFER	<b>Patch By Cha &gt; 01</b>	Down	B
DMX BASE	<b>Dimmer:</b> 001 002 003 004 005 006 007 008 009	>	C
FX	Fader 01:000	Enter	D

[7] 関連する変更が完了したら、キー D (Enter に対応) を押して保存します。コンソールチャンネル 1 を取得すると、同じフェーダーから調光チャンネル 1 から 9 を制御します。

## DMX パッチ

DMX パッチメニューを使用して、DMX チャンネルに適切な設定を行うことができます。DMX からチャンネルに適切な設定を行うこともできます。

従う手順：

- [1] 対応するボタンでシングルモードまたはシーン 2 シーンをアクティブにします
- [2] メニューを押す
- [3] 次の画像に示すように、DMX パッチ (B) に対応するキーを押します。

MENU	<b>address Patch</b>	Channel Set Up	A
CLEAR BUFFER		DMX PATCH	B
DMX BASE		LedSet	C
FX	A:000	Next	D

- [4] 中に入り、KEY B をを押します。(DMX Patch に対応)

MENU	<b>address Patch</b>	Chann Patch	A
CLEAR BUFFER		DMX PATCH	B
DMX BASE		LedSet	C
FX	A:255 T...	Next	D

- [5] 次のウィンドウが表示されます。これは、コンソールのチャンネル 1 がチャンネル 1 の Dmx のみを制御していることを示しています。

MENU	<b>address Patch</b>	Up	A
CLEAR BUFFER	<b>Patch By Dimmer</b>	Down	B
DMX BASE	D:>001 C:01	>	C
FX	Fader 01:000	Enter	D

[6] キー C (> に対応) を使用して、コンソールチャンネルと異なるチャンネル間を移動および変更できます。キー A と B (それぞれ UP と Down) を使用して値を調整します。したがって、下の画像に示すように、調光器チャンネル 3 がコンソールチャンネル 2 から制御されるように調整できます。

MENU	<b>address Patch</b>	Up	A
CLEAR BUFFER	<b>Patch By Dimmer</b> D:>003 C:02	Down	B
DMX BASE		>	C
FX	Fader 01:000	Enter	D

[7] 関連する変更が完了したら、キー D (Enter に対応) を押して保存します。コンソールチャンネル 2 を取得すると、チャンネル 2 ではなく調光器チャンネル 3 を制御します。

### 3.3 LCD パネル調整

Lighton コンソールには、コントラスト調整付きの 60 x128 ドット TFTLCD ディスプレイがあります。パネルのコントラストと明るさを調整して、最適な視界を実現できます。

従う手順：

- [1] 対応するボタンでシングルモードまたはシーン 2 シーンをアクティブにします
- [2] メニューを押す
- [3] 次の画像に示すように、LcdSet に対応するキー C を押します。

MENU	<b>MENU</b>	Channel Set Up	A
CLEAR BUFFER		DMX Patch	B
DMX BASE		LedSet	C
FX	A:000	Next	D

[4] C (> に対応) を押すと、コントラスト調整と明るさ調整の間を移動および変更できます。キー A と B (それぞれ UP と Down) を使用して値を調整します。したがって、次の画像に示すように、LCD パネルを調整して最適な視力を実現できます。

MENU	<b>Led Contrast</b>	Up	A
CLEAR BUFFER	<b>Contrast: 20%</b> <b>Light: &gt; High</b>	Down	B
DMX BASE		>	C
FX	A:255 T: .....	Enter	D

[5] 適切な変更を行った後、キー D (Enter に対応) を押して保存します。

### 3.4 コンソールのソフトウェアアップデート

このメニューから、コンソールソフトウェアを最新バージョンに更新できます。詳細については、Equipson の公式ウェブサイト  
にアクセスしてください。

[www.equipson.es](http://www.equipson.es)

ファイルをダウンロードしたら、次のパスの下の USB スティックに保存します。

**\ SOFTWARE.BIN \ WORK1248 \ SOFTWARE.BIN**

パスとファイル名はいかなる状況でも変更しないでください。変更しないと、コンソールは .BIN ファイルを検出できません。

従う手順：

- [1] USB をコンソール Lighton に接続します。
- [2] コンソールの電源を入れます。
- [3] 対応するボタンでシングルモードまたはシーン 2 シーンをアクティブにします
- [4] メニューを押す
- [5] 次の画像に示すように、[Next] エントリのキー D を押します。

MENU	<b>Menu</b>	Channel Set Up	A
CLEAR BUFFER		DMX Patch	B
DMX BASE		LedSet	C
FX	A:000 T .....	Next	D

- [6] 次に、下の画像に示すように、キー A (SW Update の場合) を押します。

MENU	<b>Menu</b>	Update SW	A
CLEAR BUFFER		Update VGA	B
DMX BASE		Update Dmx_Bs	C
FX	A:255 T .....	Next	D

- [7] 中に入ると、ボタン FX1、FX2 FX8.... からパスワード **168168** を入力します。

MENU	<b>Update Software</b>	Exit	A
CLEAR BUFFER	I : Insert USB Password [ . . . . . ]		B
DMX BASE			C
FX	A:255 T .....	Enter	D

- [8] パスワードを入力したら、D (Enter に対応) を押して確認します。更新は自動的に行われます。  
更新が完了すると、コンソールが再起動します。

### 3.5 VGA カードのソフトウェア・アップデート

このメニューから、VGA カードソフトウェアを最新バージョンにアップグレードして、新しい画像と外観を取得できます。詳細については、Equipson の公式 Web にアクセスしてください。

**www.equipson.es**

ファイルをダウンロードしたら、パス **\L : M \VGA \MAIN** の下の USB スティックに保存します。パスとファイル名はいかなる状況でも変更しないでください。変更しないと、コンソールは必要なファイルを見つけないことができません。

従う手順：

- [1] USB を Lighton コンソールに接続します。
- [2] コンソールの電源を入れます。
- [3] 対応するボタンでシングルモードまたはシーン 2 シーンをアクティブにします
- [4] メニューを押す
- [5] 次の画像に示すように、[Next] エントリのキー D を押します。

MENU	<b>Menu</b>	Channel Set Up	A
CLEAR BUFFER		DMX Patch	B
DMX BASE		Led Set	C
FX		A:000 Next	D

- [6] 次に、下の画像に示すように、キー B (UPDATE VGA) を押します。

MENU	<b>Menu</b>	Update SW	A
CLEAR BUFFER		Update VGA	B
DMX BASE		Update Dmx_Bs	C
FX		A:255 T ..... Next	D

- [7] 中に入ると、キー D (Enter に対応) を押してコピーを作成します。更新は自動的に行われます。完了したら、コンソールを再起動します。再びオンにすると、新しいディスプレイが表示されます

## 3.6 DMX-BASE のアップデート

Lighton には、外部デバイスから DMX ベースにデータを保存する機能があります。DMX-Base を使用すると、外部ファイルから Record またはアップグレードできます。

DMX ベースを更新するには、最初にパス \WORK1248 \DMXBASE の対応するファイルを USB スティックにコピーします。

従う手順：

- [1] USB をコンソール Lighton に接続します。
- [2] コンソールの電源を入れます。
- [3] 対応するボタンでシングルモードまたはシーン 2 シーンをアクティブにします
- [4] メニューを押す
- [5] 次の画像に示すように、[Next] エントリのキー D を押します。

MENU	<b>Menu</b>	Channel Set Up	A
CLEAR BUFFER		DMX Patch	B
DMX BASE		Led Set	C
FX	A:000	Next	D

- [6] 次に、次の画像に示すように、キー C (Dmx\_Bs の更新) を押します。

MENU	<b>Menu</b>	Update SW	A
CLEAR BUFFER		Update VGA	B
DMX BASE		Update Dmx_Bs	C
FX	A:255 T .....	Next	D

- [7] 中に入ると、ボタン FX1、FX2 FX8 .... からパスワード **168168** を入力します。

MENU	<b>Update Software</b>	Exit	A
CLEAR BUFFER	I : Insert USB Password [ . . . . . ]		B
DMX BASE			C
FX	A:255 T .....	Enter	D

- [8] パスワードを入力したら、D (Enter に対応) を押して確認します。更新は自動的に行われます。

更新が完了すると、コンソールが再起動します。

この機能では、変換ソフトウェアを使用して、DMX フレームのフラッシュファイル (.Swf) を変換しました。したがって、コンソールはこのデータを使用して、たとえば LED デバイスに効果を作成できます。

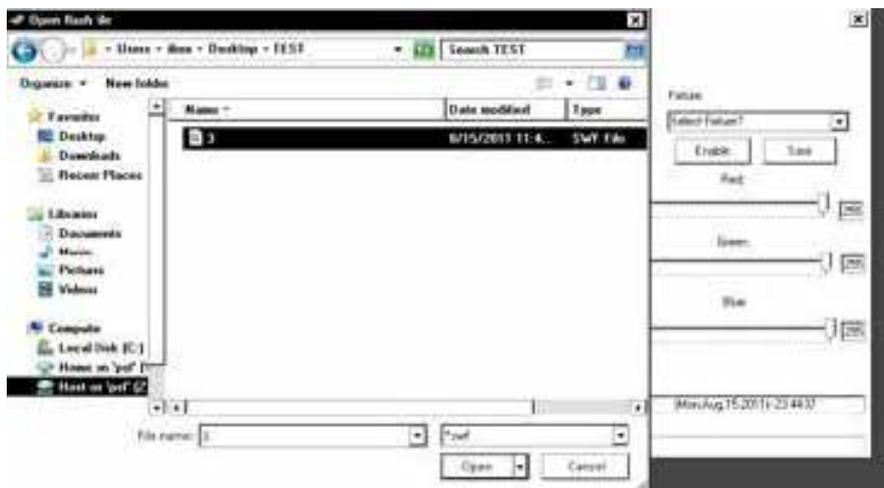
## コンバージョンソフトウェア Lemon-512 を使用する

コンソールに加えて、Flash Convert Lemon-512 を含むソフトウェアインストーラーが提供されているため、インストールには Microsoft Windows® を搭載したコンピューターが必要になります。インストールしたら、それを実行すると、下の画像に示すように、デスクトップにプログラムが表示されます。



### .swf ファイルを .scn ファイルに変換する

LightOn コンソールは、.scn ファイルに処理された後に .swf ファイルを受け入れます。この変換を実行するには、[Flash を開く] ボタンを押して Flash ファイル形式(.swf) を請求します。これにより、下の画像に示すように、ロードするファイルを選択できるウィンドウが開きます。



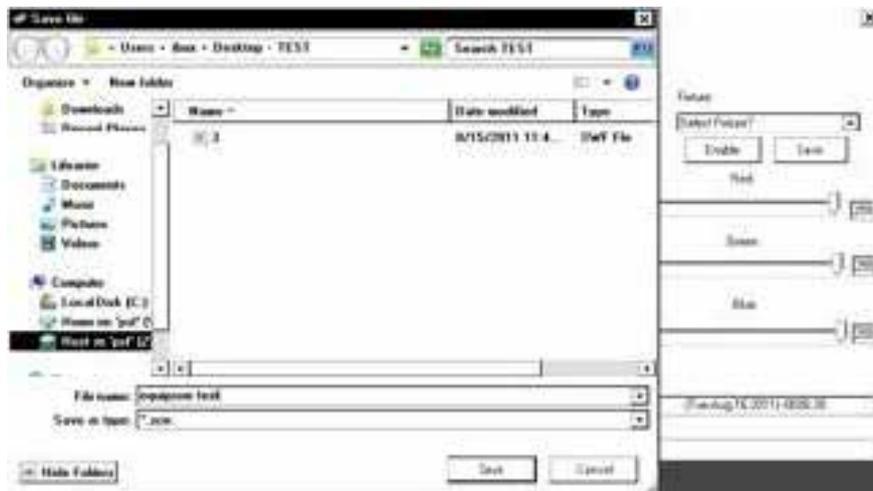
ファイルを選択した後、[Open] をクリックして、ソフトウェア内にファイル変換をロードしました。



変換するファイルをロードした後、「FileConvert」ボタンをクリックすると、エクスポートファイルの1秒あたりのフレーム数を調整できるウィンドウが表示されます。1秒あたりのフレーム数は1～35フレーム/Sの範囲で調整できます。



Frames / S の値を設定した後、[OK] をクリックし、作成した .Scn ファイルの名前を指定します。名前を割り当てたら、[Save] を押します。



変換後、作成した .Scn ファイルをパス \\WORK1248\DMXBASE の USB メモリにコピーします。これで、USB を DMX コンソールに接続し、メニューからベースを更新できます。

### 3.7 VGA カードの調整 ( 取扱終了 )

※ 2021 年 1 月現在 VGA カードの取扱は終了しております。

この機能にアクセスする前に、次のことを行っておく必要があります。

- [1] このマニュアルに付属の付録に示されているように、Lighton コンソールに VGA カード (オプション) をインストールしました。
  - [2] 「VGA\_P の更新」で詳しく説明されているように、VGA イメージをダウンロードしました。
- 上記のすべての操作が正しく実行された場合、この機能にアクセスできます。これは、VGA 出力をアクティブにして、Playback、シーン、チャンネル、エフェクト、サブマスター、およびプリセットのステータスに関するリアルタイム情報を表示できるためです。
- 下の画像：



VGA カード調整にアクセスするには、次の手順に従います。

- [1] コンソールの電源を入れます。
- [2] 対応するボタンでシングルモードまたはシーン 2 シーンをアクティブにします
- [3] メニューを押す
- [4] 次の画像に示すように、[Next] エントリのキー D を押します。

MENU	<b>Menu</b>    A:255    T .....	Update SetUp	A
CLEAR BUFFER		DMX Patch	B
DMX BASE		Update Dmx_Bs	C
FX		Next	D

[5] 次に、下の画像に示すように、キー D をもう一度押します ([Next] の場合)。

MENU	<b>Menu</b>	Update SW	A
CLEAR BUFFER		Update VGA	B
DMX BASE		Update Dmx_Bs	C
FX	A:255 T .....	Next	D

[6] 次に、下の画像に示すように、キー A (VGA セットの場合) を押します。

MENU	<b>Menu</b>	VGA Set	A
CLEAR BUFFER		Update VGA	B
DMX BASE		Update Lib	C
FX	A:255 T .....	Next	D

中に入ると、3つのオプションから選択できます。

- [1] キー A (OPEN) を押して、VGA への出力をアクティブにします。
- [2] キー B (Close) を押して、VGA への出力を無効にします。
- [3] キー D (Exit) を押して、この機能を終了します

MENU	<b>vga Enable Set</b>	Open	A
CLEAR BUFFER	<b>If you select OPEN will Reboot</b>	Close	B
DMX BASE			C
FX	Master : 255	Exit	D

「開く」オプションを選択すると、コンソールが再起動し、起動すると、モニターはコンソールの出力を確認できます。

### 3.8 Art-Net 出力設定

ArtNet のセットアップにより、ユーザーは次のオプションを使用できます。

- [1] OpPoll
- [2] ArtNetConfig
- [3] デバイスを表示します

OpPoll：ネットワーク内の他の ArtNet デバイスの存在を検出するために使用されます。

ArtNet Config：ArtNetnetwork を設定するために使用されます

デバイスの表示：ArtNet ネットワーク上のデバイスを検出するために使用されます。

ArtNet 接続設定にアクセスするには、次の手順を実行します。

- [1] コンソールの電源を入れます。
- [2] 対応するボタンでシングルモードまたはシーン 2 シーンをアクティブにします
- [3] メニューを押す
- [4] 次の画像に示すように、[Next] エントリのキー D を押します

MENU	<b>Menu</b>	Channel Set Up	A
CLEAR BUFFER		DMX Patch	B
DMX BASE		Led Set	C
FX		A:000 Next	D

- [5] 次に、下の画像に示すように、キー D をもう一度押します [Next]。

MENU	<b>Menu</b>	Update SW	A
CLEAR BUFFER		Update VGA	B
DMX BASE		Update Dmx_Bs	C
FX		A:255 T ..... Next	D

- [6] 次に、下の画像に示すように、キー B（ArtNet セットに対応）を押します。

MENU	<b>Menu</b>	VGA Set	A
CLEAR BUFFER		Update VGA	B
DMX BASE		Update Lib	C
FX		A:255 T ..... Next	D

[7] 中に入ると、4つのオプションから選択できます

MENU	<b>ArtNet</b>	Set SubSW	A
CLEAR BUFFER	Status: Disable Sub Switch: 01 Universe: 01	Set Univer	B
DMX BASE		Enable	C
FX	P:01    Select: 1-24	Disabl	D

- 1.A を押してサブスイッチを選択します
  - 2.B を押してユニバースを設定します
  - 3.C を押して [有効にする (Enable)] を選択し、出力 ArtNet を選択します
  - 4.D を押して [無効にする (Disable)] を選択し、出力 ArtNet を無効にします。
- メニューを押して終了します

### 3.9 ライブラリのロードとコピー

LightOn コンソールを使用すると、オペレーターは、ライブラリ、サブマスターモード、ML モード（ヘッドの移動）、LED モード、およびパッチ情報をコンソールから USB メモリデバイスライブラリにコピーしてロードでき、コピー先として非常に便利です。別のコンソール。

この機能にアクセスするには、次の手順を実行します。

- [1] 対応するボタンを使用して、シングルまたはシーンツーシーンモードをアクティブにします。
- [2] メニューボタンを押します。
- [3] 次の画像に示すように、[Next] に対応するキー D を押します。

MENU	<b>Menu</b>	Channel Set Up	A
CLEAR BUFFER		DMX Patch	B
DMX BASE		Led Set	C
FX		A:000 T..... Next	D

- [4] 次の画像に示すように、[Next] に対応するキー D をもう一度押します。

MENU	<b>Menu</b>	Update SW	A
CLEAR BUFFER		Update VGA	B
DMX BASE		Update Dmx Bs	C
FX		A:255 T..... Next	D

- [5] 次に、次の画像に示すように、キー C（Upload Lib に対応）を押します。

MENU	<b>Menu</b>	VGA Set	A
CLEAR BUFFER		ArtNet Set	B
DMX BASE		Upload Lib	C
FX		Master : 255 Next	D

[6] 中に入ると、4つのオプションから選択できます。

- [1] キー A (システムのアップロード用) を押して、ライブラリシステム全体を USB スティックにコピーします。
- [2] キー B (Fix Upload に対応) を押して、デバイスのライブラリを USB スティックにコピーします。
- [3] キー C (SubMst Upload に対応) を押して、サブマスターに保存されている情報を USB メモリーにコピーします。
- [4] キー D[Next] を押して、以下のオプションページ機能にアクセスします。

MENU	<b>Menu</b>	System Upload	A
CLEAR BUFFER		Fix Upload	B
DMX BASE		Submast Upload	C
FX		Master : 255 Next	D

[7] [Next] オプションを選択すると、オプションの次のページに進みます。このページでは、他の4つのオプションから選択できます。

- [1] キー A (ML のアップロード用) を押して、ML モード (ヘッドの移動用) に保存されているすべての情報と設定を USB スティックにコピーします。
- [2] キー B (LED アップロードに対応) を押して、USB スティックのモード LED に存在するすべての保存された情報と設定をコピーします
- [3] キー C (パッチのアップロードに対応) を押して、コンソールパッチから USB スティックに情報をコピーします。
- [4] キー D (戻る) を押すと、機能オプションの最初のページに戻ります。

MENU	<b>Menu</b>	ML Upload	A
CLEAR BUFFER		Led Upload	B
DMX BASE		Patch Upload	C
FX		Master : 255 Next	D

### 3.10 システムファイルのコピー

LightOn コンソールを使用すると、オペレーターは、ライブラリ、サブマスターモード、ML モード（ヘッドの移動）、LED モード、およびパッチ情報を USB スティックからコンソールにコピーしてロードできます。別のコンソールからコピーするのに非常に便利です。

この機能にアクセスするには、次の手順を実行します。

- [1] 対応するボタンを使用して、シングルまたはシーンツーシーンモードをアクティブにします。
- [2] メニューボタンを押します。
- [3] 次の画像に示すように、[Next] に対応するキー D を押します。

MENU	<b>Menu</b>	Channel Set Up	A
CLEAR BUFFER		DMX Patch	B
DMX BASE		Led Set	C
FX		A:000 T..... Next	D

- [4] 次の画像に示すように、[Next] に対応するキー D をもう一度押します。

MENU	<b>Menu</b>	Update SW	A
CLEAR BUFFER		Update VGA	B
DMX BASE		Update Dmx_Bs	C
FX		A:255 T..... Next	D

- [5] 下の画像に示すように、[Next] に対応するキー D をもう一度押します。

MENU	<b>Menu</b>	VGA Set	A
CLEAR BUFFER		ArtNet Set	B
DMX BASE		Upload Lib	C
FX		Master : 255 Next	D

[6] 次に、下の画像に示すように、キー A（システムファイルの場合）を押します。

MENU	<b>Menu</b>	System File	A
CLEAR BUFFER		Change Password	B
DMX BASE		Lock Memory	C
FX		Master : 255 Next	D

[7] コンソールにアクセスすると、ファイルのインポートを実行するためのパスワード **168168** が要求されます。ボタン FX1、FX2 FX8 .... を介してパスワードを導入します。

MENU	<b>Menu</b>	Exit	A
CLEAR BUFFER		I : Insert USB Password [ . . . . . ]	B
DMX BASE			C
FX		A:255 T..... Enter	D

[8] 中に入ると、4つのオプションから選択できます。

- [1] キー A（システムダウンロード用）を押して、ライブラリシステム全体を USB メモリからインポートします
- [2] キー B（Fix Download に対応）を押して、USB スティックからデバイスのライブラリをインポートします。
- [3] キー C（SubMst Download に対応）を押して、USB スティックからに保存されているサブマスター情報をインポートします。
- [4] キー D キー [Next] を押して、以下のオプションページ機能にアクセスします。

MENU	<b>Menu</b>	System DwLoad	A
CLEAR BUFFER		Fix DwLoad	B
DMX BASE		SubMst SwLoad	C
FX		Master : 255 Next	D

[10] [Next] オプションを選択すると、オプションの次のページに進みます。このページでは、他の 4 つのオプションから選択できます。

- [1] キー A（ML DwLoad の場合）を押して、保存されているすべての情報と ML モード（ヘッドの移動用）の既存の構成を USB メモリからインポートします。
- [2] キー B（Led DwLoad に対応）を押して、保存されているすべての情報と LED モードの既存の構成を USB メモリからインポートします。
- [3] キー C（パッチ DwLoad に対応）を押して、USB メモリからコンソールにパッチを適用するコンソールの情報をインポートします。
- [4] キー D[Next] を押して、以下のオプションページ機能にアクセスします。

MENU	<b>Menu</b>	ML DwLoad	A
CLEAR BUFFER		Led DwLoad	B
DMX BASE		Patch SwLoad	C
FX		Master : 255 Next	D

[11] オプション Nex を選択すると、オプションの次のページに進みます。このページでは、他の2つのオプションから選択できます。

[1] USB スティックからデータをインポートする前に、キー A (FACTORY RESTOR の場合) を押して、コンソールの構成を完全にクリーンアップします。

[2] キー D[Next] を押すと、機能オプションの最初のページに戻ります。

MENU	<b>Menu</b>	Factory Restor	A
CLEAR BUFFER			B
DMX BASE			C
FX		Master : 255 Next	D

注：USB からコンソールへの単一オブジェクトの構成のインポート中に、これにもデータが含まれている場合、これらは USB メモリに置き換えられます。逆に、コンソールに USB メモリプリセットの構成があるが、同じ主題に関するデータがない場合、コンソールはプリセット情報を維持します。

## 3.11 パスワードの変更

この機能により、オペレーターはコンソールの管理者パスワードを変更できます。

従う手順：

- [1] 対応するボタンでシングルシーンツーシーンモードをアクティブにします
- [2] メニューボタンを押します。
- [3] 次の画像に示すように、[Next] に対応するキー D を押します。

MENU	<b>Menu</b>	Channel Set Up	A
CLEAR BUFFER		DMX Patch	B
DMX BASE		Led Set	C
FX	A:000 T:.....	Next	D

- [4] 次に、下の画像に示すように、キー D をもう一度押します ([Next] の場合)。

MENU	<b>Menu</b>	Update SW	A
CLEAR BUFFER		Update VGA	B
DMX BASE		Update Dmx Bs	C
FX	A:255 T:.....	Next	D

- [5] 次に、次の画像に示すように、キー D (Upload Lib に対応) を押します。

MENU	<b>Menu</b>	VGA Set	A
CLEAR BUFFER		ArtNet Set	B
DMX BASE		Upload Lib	C
FX	Master : 255	Next	D

- [6] 次に、下の画像に示すように、キー B (パスワードの変更に対応) を押します。

MENU	<b>Menu</b>	System Files	A
CLEAR BUFFER		Change Password	B
DMX BASE		Lock Memory	C
FX	Master : 255	Next	D

[7] コンソールにアクセスすると、パスワードの変更を実行するためのパスワードが要求されます。ボタン FX1、FX2 FX8 ... からパスワード **168168** を入力します。

MENU	<b>Menu</b>	Exit	A
CLEAR BUFFER	I : Insert OLD Password [ . . . . . ]		B
DMX BASE			C
FX	A : 255 T.....	Enter	D

[8] 古いパスワードを入力した後、新しいパスワードを導入するように求められます。ボタン FX1、FX2 ... FX8 を介して再導入され、キー D (Enter の場合) を押します。

MENU	<b>Menu</b>	Exit	A
CLEAR BUFFER	I : Insert NEW Password [ . . . . . ]		B
DMX BASE			C
FX	A : 255 T.....	Enter	D

[9] 新しいパスワードを入力した後、コンソールはそれらが一致することを確認するために再度要求を導入します。再びボタン FX1、FX2 ... FX8 を導入し、キー D (Enter) を押します。

MENU	<b>Menu</b>	Exit	A
CLEAR BUFFER	I : Insert NEW Password [ . . . . . ]		B
DMX BASE			C
FX	A : 255 T.....	Enter	D

[10] 新しいパスワードを確認したら、キー S (Enter に対応) を押して確認し、メニューを終了します

MENU	<b>Menu</b>	Exit	A
CLEAR BUFFER	I : Insert NEW Password [ . . . . . ]		B
DMX BASE			C
FX	A : 255 T.....	Enter	D

※注意 パスワードは 6 桁で構成されています。パスワードを変更した後は、書き留めて安全な場所に保管してください。

## 3.12 メモリーのロック

この機能により、オペレーターはコンソールの管理者パスワードを変更できます。

従う手順：

- [1] 対応するボタンでシングルシーンツーシーンモードをアクティブにします
- [2] メニューボタンを押します。
- [3] 次の画像に示すように、[Next] に対応するキー D を押します。

MENU	<b>Menu</b>	Channel Set Up	A
CLEAR BUFFER		DMX Patch	B
DMX BASE		Led Set	C
FX		A:000 T..... Next	D

- [4] 次に、下の画像に示すように、キー D をもう一度押します ([Next] の場合)。

MENU	<b>Menu</b>	Update SW	A
CLEAR BUFFER		Update VGAPatch	B
DMX BASE		Update Dmx_Bs	C
FX		A:255 T..... Next	D

- [5] 次に、下の画像に示すように、キー D をもう一度押します [Next]。

MENU	<b>Menu</b>	VGA Set	A
CLEAR BUFFER		ArtNet Set	B
DMX BASE		Upload Lib	C
FX		Master : 255 Next	D

- [6] 次に、下の画像に示すように、キー C (メモリロック用) を押します。

MENU	<b>Menu</b>	System Files	A
CLEAR BUFFER		Change Password	B
DMX BASE		Lock Memory	C
FX		Master : 255 Next	D

[7] コンソールにアクセスすると、パスワードが要求されます。FX1、FX2 FX8 .... ボタンからパスワード **168168** (変更後のパスワード) を入力します。

MENU	<b>Menu</b>	Exit	A
CLEAR BUFFER	<b>Memory Lock Password [.....]</b>		B
DMX BASE			C
FX	Master : 255	Enter	D

このようにして、コンソールは完全にブロックされます。メニューボタンを押すと、コンソールがロックされていることを示します。ロックを解除する場合は、キー A (メモリのロック解除に対応) を押します。

MENU	<b>Menu</b>	Exit	A
CLEAR BUFFER	<b>Memory Locked</b>		B
DMX BASE			C
FX	Master : 255	Enter	D

コンソールは、パスワード管理者にロックを解除するように要求します。FX1、FX2 ..... FX8 ボタンを使用して、パスワード **168168** (または変更されたパスワード) を入力します。次に、キー D (Enter に対応) を押して確認します

MENU	<b>Menu</b>	Exit	A
CLEAR BUFFER	<b>Memory Unlock Pass word [.....]</b>		B
DMX BASE			C
FX	Master : 255	Enter	D

### 3.13 EXT ボタンのアサイン (割り当て)

この機能は、DMX デバイスのオンまたはオフを有効にする補助ボタン EXT1 ~ 4 によって制御されます。これにより、「ダンス・トゥ・サウンド」とムービング・ヘッドの最大4つのエフェクトをすべて1つのコンソールから制御できます。これらの補助チャンネルはコンソールの他の部分に接続されていないため、この機能はこれらの BlackOut4 チャンネルに影響を与えません。対応するキー (EXT1-4) からのみ有効 / 無効にできます。

割り当てを実行する手順は次のとおりです。

- [1] 対応するボタンでシングルモードまたはシーン 2 シーンをアクティブにします
- [2] メニューボタンを押します。
- [3] 次の画像に示すように、[Next] に対応するキー D を押します。

MENU	<b>Menu</b>	Channel Set Up	A
CLEAR BUFFER		DMX Patch	B
DMX BASE		Led Set	C
FX		A:000 Next	D

- [4] 次に、下の画像に示すように、キー D をもう一度押します ([Next] の場合)。

MENU	<b>Menu</b>	Update SW	A
CLEAR BUFFER		Update VGAPatch	B
DMX BASE		Update Dmx_Bs	C
FX		A:255 T..... Next	D

- [5] 次に、下の画像に示すように、キー D をもう一度押します [Next]。

MENU	<b>Menu</b>	VGA Set	A
CLEAR BUFFER		ArtNet Set	B
DMX BASE		Upload Lib	C
FX		Master : 255 Next	D

[6] 次に、下の画像に示すように、キー D をもう一度押します [Next]。

MENU	<b>Menu</b>	System Files	A
CLEAR BUFFER		Change Password	B
DMX BASE		Lock Memory	C
FX		Master : 255	Next

[7] 次に、下の画像に示すように、キー A をもう一度押します

MENU	<b>Menu</b>	Assign EXT	A
CLEAR BUFFER		REV 1.20	B
DMX BASE			C
FX		Master : 255	Back

[8] 中に入ると、対応するキー（キー A EXT1、キー B EXT2、キー C EXT3 C、キー D EXT4）を使用して、4つの EXT のそれぞれを Momen または Latch の間で切り替えることができます。

MENU	<b>Assign EXT</b>	Momen 1	A
CLEAR BUFFER		Latch 2	B
DMX BASE		Latch 3	C
FX		Master : 255	Latch 4

### 3.14 ソフトウェア・アップデート

LightOn コンソールは、柔軟性と可能性を高めるために、ソフトウェアの更新を常に受信します。コンソールソフトウェアの現在のバージョンの場合、手順は次のとおりです。

- [1] 対応するボタンでシングルモードまたはシーン 2 シーンをアクティブにします
- [2] メニューボタンを押します。
- [3] 次の画像に示すように、[Next] に対応するキー D を押します。

MENU	<b>Menu</b>	Channel Set Up	A
CLEAR BUFFER		DMX Patch	B
DMX BASE		Led Set	C
FX		A:000 T..... Next	D

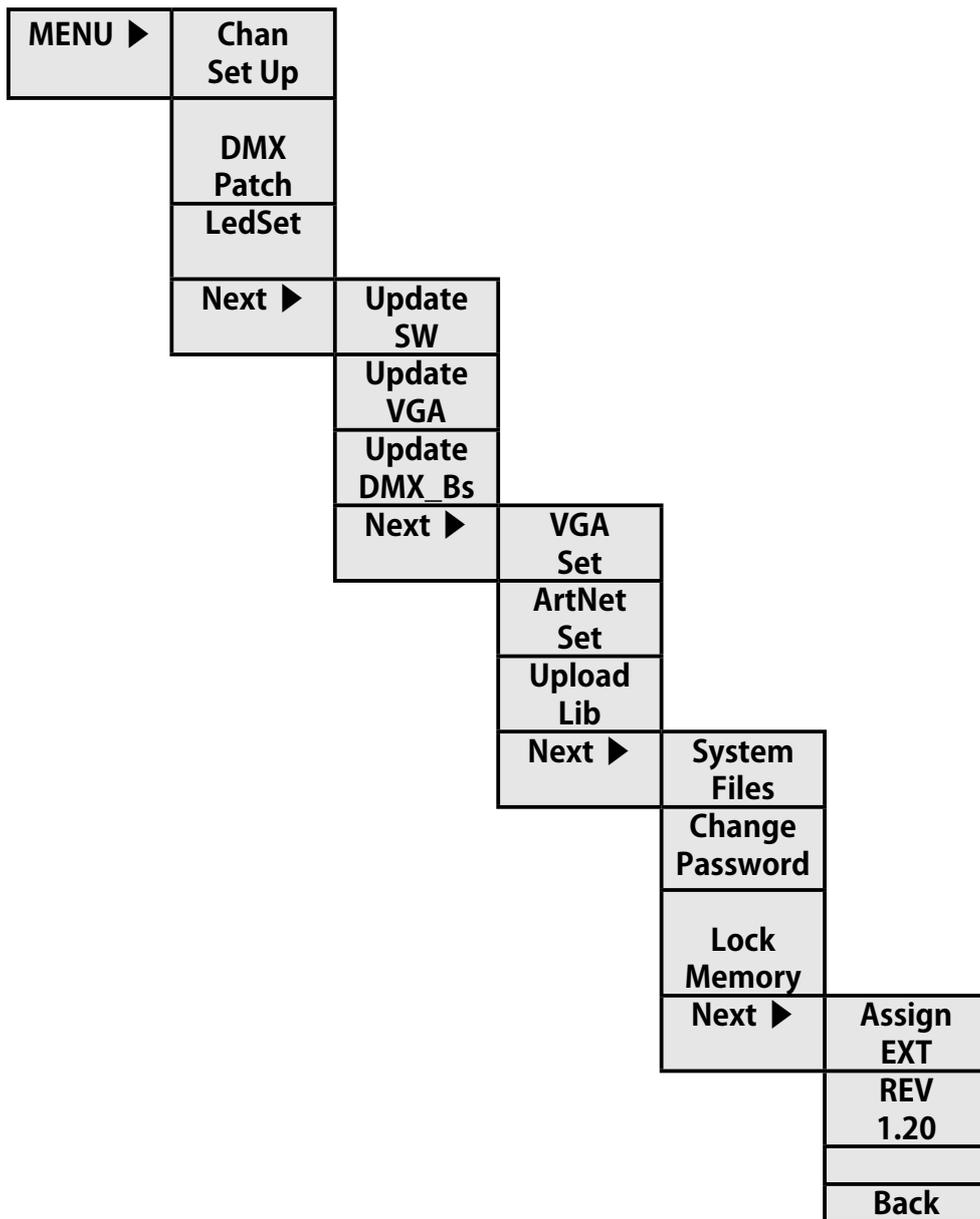
- [4] 次に、下の画像に示すように、キー D をもう一度押します（[Next] の場合）。

MENU	<b>Menu</b>	Update SW	A
CLEAR BUFFER		Update VGAPatch	B
DMX BASE		Update Dmx_Bs	C
FX		A:255 T..... Next	D

- [5] [Next] を何度か押して、下記の表示にします。ソフトウェアの現在のバージョンを示すキー B（REV X.XX の場合）を確認します。

MENU	<b>Menu</b>	Assign EXT	A
CLEAR BUFFER		REV 1.20	B
DMX BASE			C
FX		Master : 255 Back	D

### 3.15 MENU ダイアグラム



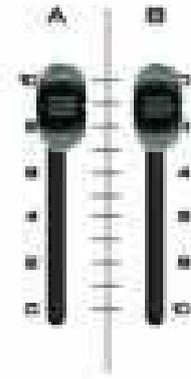




#### 例 4：クロスフェードの使用

この演習では、前の 3 つの演習を残して、0 から出発します。

- [1] 緑色のキーである「シングルシーン」を押します。
- [2] GrandMaster が 100% に設定されていることを確認します。
- [3] プリセット A とプリセット B のフェーダーを上げます。



- [4] [Next] キーを押すと、赤色に点灯します。
- [5] チャンネルフェーダーを動かして、シーン A のチャンネルレベルを調整します。たとえば、channel1 から 12 ~ 100% です。
- [6] プリセット A と B のフェーダーを下げ、[Next] を押して別のシーンを選択します



- [7] チャンネルフェーダーを動かして、シーン B に対応するチャンネルレベルを調整します。たとえば、チャンネル 1 から 12 を 0% に下げ、100% で 13 から 24 に上げます。
- [8] プリセット A と B のフェーダーを移動して、ステージ A と B を交互に切り替えました。
- [9] プリセットフェーダー A と B をもう一度上に上げ、もう一度 NEXT キーを押して、次の機能を終了します。

#### 例 5：CrossFade を介したモードの切り替え。

この例では、ML、LED シングルシーン、またはサブマスターモードからスムーズに切り替える方法を示します。この例では、LED など、これらのいずれかの方法であると想定しています。

- [1] キーシングルシーンを押します。これは黄色で点灯します
- [2] フェーダープリセット A と B を上に移動します(下降の上にいる場合は、もう一度ゆっくりと上げます)。このプロセス中、シングルシーンキーが黄色で点滅します。
- [3] フェーダープリセットの一番上の位置で、シングルシーンボタンの点滅が止まり、ソフトに緑色に切り替わります。

#### 例 6：モードを直接切り替える。

この例では、ML、LED、またはサブマスターを直接切り替える方法を示します。この例では、LED など、これらのいずれかの方法であると想定しています。

- [1] シングルシーンキーを押します。黄緑色に点灯します

## 4.3 ツーシーンモード / Two Scene Mode

ツーシーンモードはシングルシーンモードから採用されていますが、唯一の違いはステージ A とステージ B の両方があることです。したがって、進行中の別のシーンがある間にシーンを準備できます。

メニューエントリは、上記のセットアップセクションで説明されています（シングルシーンモードの場合と同様）。シングルシーンモードとは異なり、覚えておくべきことは次のとおりです。

**フェーダー 1 ～ 24 は、シーン A の値を制御します。**  
**フェーダー 25 ～ 48 は、シーン B の値を制御します。**

### 例 1：シーン間でクロスフェードを作成する

- [1] 緑色のキーであるシーン 2 を押します。
- [2] グランドマスターを 100%に上げます。
- [3] キー 1-24（フェーダー 1-12 の左側）を押して、シーン A のチャンネルレベルを調整します。
- [4] チャンネルレベルを調整します。
- [5] キー 25-48（フェーダー 13-24 の左側にあります）を押して、シーン B のチャンネルレベルを調整します。
- [6] チャンネルレベルを調整します。
- [7] プリセットの A フェーダーと B フェーダーを上げます。したがって、両方のスライダーが上の位置にあるとき、シーン A が実行されます。
- [8] プリセットフェーダー A と B を下げます。したがって、両方のスライダーが低い位置にある場合、シーン B が実行されます。

ショートカット機能とモード変更のための CrossFade の使用は、シングルモードシーンと同じです。

## 4.4 サブマスターモード / Submaster Mode

サブマスターモードでは、LightOn コンソールはオペレーターに各フェーダーで異なるシーンを Record する機能を提供し、それぞれ 48 シーンの 12 ページに最大 576 シーンを保存します。

サブマスターを Record するには、シングルシーンまたはツーシーンである必要があります。プロセスは高速でシンプルです。どちらかのモードから Record し、サブマスターモードに切り替えて、保存されたシーンを実行するだけです。

MENU	Submaster Mode	Assign Fade	A
CLEAR BUFFER	01:	Fade A	B
DMX BASE	13:	Fade B	C
FX	25:		D
	37:		
	Fader12:255		

### 例 1：サブマスターの Record

- [1] モードシングルシーンまたはツーシーンを選択します。
- [2] 100%の GrandMaster がいることを確認します
- [3] プリセットフェーダーを上げます。
- [4] 目的のチャンネルのレベルを調整します（例：フェーダー 1、2、3 を上げます）。
- [5] Record を押します（各チャンネルの選択ボタンが赤色で点滅します）
- [6] シーンを保存するチャンネル選択ボタンを押します（例：1）。
- [7] ディスプレイを見て、Record プロセスがどのように開始されるかを確認します。終了すると、赤色のボタンが再びオフになり、レベルを調整したチャンネルが緑色のままになります。
- [8] すべてのチャンネルを 0%に上げます。
- [9] このモードにアクセスするには、「サブマスター」をクリックしてください。
- [10] フェーダー 1（上記で Record した場所）を上げて、シーンをアクティブにします

シーンを保存する場所をチャンネル選択します（例：1）

- [7th] 画面を見て、Record プロセスの様子を確認します。目のボタンが再びオフになり、レベルを調整した緑色のチャンネルが残ります。
- [8th] すべてのチャンネルを 0%にしました
- [9th] 「サブマスター」をクリックしてこのモードにアクセスします
- [10th] シーンをアクティブにするためにフェーダー 1（上記で Record した場所）を上げる

8 番目のステップを見ると、SubMaster に切り替える前に、フェーダーのレベルを 0%に下げています。これは、コンソールを使用すると、オペレーターがバックグラウンドのシーンのようにフェーダーの現在の設定を維持できるためです。この設定をキャンセルしたい場合は、ディスプレイの左側にある「CLEARBUFFER」キーを押して設定を解除する必要があります。

MENU	Submaster Mode	Assign Fade	A
CLEAR BUFFER	01:	Fade A	B
DMX BASE	13:	Fade B	C
FX	25:		D
	37:		
	Fader12:255		

**例 2：フェードタイムでサブマスターを Record する。**

- [1] 2シーンまたはシングルシーンモードを選択します。
- [2] 目的のチャンネルのレベルを調整します（例：今回はフェーダー 4、5、6 を上げます）。
- [3] Record を押します（各チャンネルの選択ボタンが赤色で点滅します）
- [4] 「Step Rate」フェーダーを使用してフェード値を調整します（例：1秒まで）。
- [5] シーンを保存するチャンネル選択ボタンを押します（たとえば、今回はフェーダー 2 を選択します）。
- [6] ディスプレイを見て、Record プロセスがどのように開始されるかを確認します。終了すると、赤い色のボタンが再びオフになり、レベルを調整したチャンネルが緑色のままになります。
- [7] すべてのチャンネルを 0%に下げます。
- [8] 「サブマスター」ボタンを押して、このモードにアクセスします。
- [9] フェーダー 2（上記で Record した場所）を上げて、シーンをアクティブにします。前述のように、フェーダー 2 を上げたり下げたりすると、これは移動速度によって制御されませんが、割り当てたフェーダー時間に従って独立して機能します。9°。フェーダー 2（上記で Record した場所）を上げて、シーンをアクティブにします。前述のように、フェーダー 2 を上げたり下げたりすると、これは移動速度によって制御されませんが、割り当てたフェーダー時間に従って独立して機能します。

プログラミング中にフェードタイムを気にしない場合、LightOn コンソールを使用すると、オペレーターはプログラミング後にフェードタイムを割り当てることができます。以前に割り当てられたフェードタイムでサブマスターを編集することもできます。

**例 3：新しいフェードタイムを再割り当てまたは Record する**

- [1] TwoScene または SingleScene モードを選択します
- [2] グランドマスターは 100%に設定する必要があります
- [3] プリセットフェーダーを上上げる
- [4] 目的のチャンネルのレベルを調整します（例：今回はフェーダー 7、8、9 を上げます）
- [5] Record を押します（各チャンネルの選択ボタンが赤色で点滅します）
- [6] シーンを保存する選択チャンネルボタンを押します（この場合は 3 など）
- [7] 画面を見て Record プロセスを確認します。このプロセスが完了すると、赤い色のボタンが再びオフになり、レベルを調整したチャンネルが緑色のままになります。
- [8] すべてのチャンネルを 0%に設定します
- [9] このモードにアクセスするには、「サブマスター」をクリックしてください
- [10] 画面右側にあるキー A（AssignFade に対応）を押します。
- [11] 編集するサブマスターの選択ボタンを押し続けます（例：今回は 3）
- [12] 選択ボタンを押したまま、フェーダーの「Step Rate」でフェードタイムを調整します。
- [13] 選択ボタン（この場合は 3）を放し、キー A をもう一度押します（フェードの割り当てに対応）。

お気づきのように、チャンネル 3 のフェーダーを上げたり下げたりすると、これは動きの速度によって制御されず、割り当てられたフェード時間として独立して機能します。チャンネル 3 にフェードタイムを割り当てたのと同じように、他のチャンネルでも実行できます。それらでも、上記のフェードタイムをすでに割り当てています（例 2）。

デフォルトでは、サブマスターを Record すると、これはページ 1 に保存されます。12 ページのいずれかに任意のシーンを保存できます。これには、サブマスターボタンを押したまま、12 の選択ボタンのいずれかを押し Record するページを指定する必要があります。

#### 例 4：任意のページにサブマスターを Record します。

- [1] TwoScene または SingleScene モードを選択します
  - [2] 目的のチャンネルのレベルを調整します (例：今回はフェーダー 10、11、12 を上げます)
  - [3] Record を押します (各チャンネルの選択ボタンが赤色で点滅します)。
  - [4] サブマスターボタンを押し続けます。
  - [5] 12 個のボタンのいずれかを押して、Record するページを選択します (例：選択ボタン 2 を押します)
  - [6] シーンを保存したいチャンネル選択ボタンを押します (例：8)
  - [7] 画面を見て Record プロセスを確認します。このプロセスが完了すると、赤色のボタンが再びオフになり、レベルを調整したチャンネルが緑色のままになります。
  - [8] すべてのチャンネルを 0% に設定します
  - [9] このモードにアクセスするには、サブマスターボタンをクリックします
  - [10] もう一度「サブマスター」ボタンを押しますが、今回は押したまま選択ボタンを押してページを変更します (この場合は番号 2)
  - [11] フェーダー 8 (上記で Record した場所) を上げて、シーンをアクティブにします。
- 次に、12 個のサブマスターページを切り替えることができます。サブマスターを押したまま、選択ボタン 1～12 のいずれかを押すだけで、目的のページに移動できます。

同様に、各サブマスターにフェードタイムを割り当てることができ、Fade A と B を割り当てることができます。したがって、プリセット A と B のフェーダーを使用してクロスフェードを作成する場合は常に、特定のフェードタイムを使用します。

#### 例 5：Fade A と Fade B の設定

- [1] サブマスターボタンを押して、このモードにアクセスします。
- [2] 画面右側にあるキー B (FADE A に対応) を押します。
- [3] プリセット A フェードスルーフェーダー「Step Rate」のフェードタイムを調整します。
- [4] キー A をもう一度押して、選択をクリアします。
- [5] キー C (Fade B に対応) を押します。
- [6] フェーダー「Step Rate」でプリセット B フェーダーのフェードタイムを調整します。
- [7] キー C をもう一度押して、選択をクリアします。
- [8] プリセット B プリセット A 間のクロスフェードと、行った変更を確認します。

サブマスターモードのライトンコンソール。オペレーターは順番にクロスフェードできます。次々に Record された各サブマスター間でフェードする可能性があります。

#### 例 6：サブマスターモードでの CrossFade の使用

- [1] サブマスターボタンを押してこのモードにアクセスします
- [2] プリセット B プリセット A フェーダーが下の位置にあることを確認します
- [3] プリセット B とプリセット A のフェーダーを一番上に移動します (選択キー番号 1 が黄色で点滅します)
- [4] プリセット B とプリセット A のフェーダーを下に移動します (クロスフェードをアクティブにします)。
- [5] プリセット B とプリセット A のフェーダーを再び上の位置に移動します (サブマスター 1 に保存されているシーンが起動するため、選択ボタンは黄色で点灯し、選択ボタン 2 は黄色で点滅します。これは、サブマスター 1 が実行中であり、サブマスター 2 の準備ができていることを示します)。



- [6] プリセット A とプリセット B のフェーダーをもう一度下げます
- [7] プリセット B とプリセット A のフェーダーをもう一度上げます  
(プリセット A と B のフェーダーを上げると、サブマスター 1 に保存されているシーンからサブマスター 2 に保存されているシーンにフェードします)。

これで、選択ボタン 2 の点滅が停止し、点灯したままになり、実行中であることを示します。対照的に、選択ボタン 3 は黄色で点滅し、次に実行されることを示します。したがって、すべてのサブマスターは安全な方法で実行されます。

サブマスターモードで CrossFade を実行する場合は、次の点を考慮する必要があります。

- [1] CrossFade を停止するには、プリセット A フェーダーのみを下に移動してから上に移動します。  
したがって、最終的な出力シーンをフェードします。
- [2] 動作モードをサブマスターから別のサブマスターに直接変更する場合、CrossFade をすぐに停止し、最後のフェードアウトを排除します。推奨されません。
- [3] サブマスターが無効または実行不能である場合は無視されます。
- [4] 手動でレベルを調整したサブマスターは無視されます。  
(例：フェーダー 1 と 2 が上がっている場合、CrossFade はシーン 3 から始まります)
- [5] LCD ディスプレイには、入力フェードと出力フェードの両方のパーセンテージ値が表示されます。

## 4.5 Record 機能 / Record Function

LightOn コンソールを使用すると、オペレーターは最大 3 つの異なる Record 機能を実行できます。

- [1] **Submaster Record** : サブマスターモードを説明するために以前に使用されました。
- [2] **FX Record** : シングルシーン、ツーシーン、サブマスターモードから最大 12Fx を保存できます。
- [3] **DMX BASE Record** : 外部デバイスからの DMX データを保存します。

### Submaster Record

以前、サブマスターモードでの作業方法について詳しく説明しました。以下に簡単に要約します。詳細については、サブマスターセクションにアクセスしてください。

#### 例 1：サブマスターの Record

- [1] 2 シーンモードまたはシングルシーンモードを選択します。
- [2] グランドマスターを 100% に設定します。
- [3] プリセットフェーダーを上げます。
- [4] 目的のチャンネルのレベルを調整します (例: フェーダー 1、2、3 を上げます)。
- [5] Record を押します (各チャンネルの選択ボタンが赤色で点滅します)
- [6] シーンを保存したいチャンネルの選択ボタンを押します (例: 1)
- [7] ディスプレイをチェックして、Record プロセスがどのように開始されるかを確認します。  
終了すると、赤色のボタンが再びオフになり、レベルを調整したチャンネルが緑色のままになります。
- [8] すべてのチャンネルを 0% に設定します。
- [9] このモードにアクセスするには、「サブマスター」をクリックしてください。
- [10] フェーダー 1 (上記で Record した場所) を上げて、シーンをアクティブにします

Record されたサブマスターはすべて消去できます。手順は次のとおりです。

#### シングル サブマスターを削除する

- [1] 対応するボタンからシングルシーンモード、ツーシーンまたはサブマスターにアクセスします。

MENU	<b>Submaster Mode</b>	Assign Fade	A
CLEAR BUFFER	01:	Fade A	B
DMX BASE	13: 25:	Fade B	C
FX	37: Fader12:255		D

- [2] Record ボタンを押します。
- [3] 次の画像に示すように、キー A (Del Sub に対応) を押します

MENU	<b>Submaster Mode</b>	Del Sub	A
CLEAR BUFFER	01: 13:	Del Page	B
DMX BASE	25: 37:	Del All	C
FX	Fader12:255	Exit	D

- [4] ボタンを押して、削除するサブマスターを選択します。

MENU	<b>Del Pg 01 Sub 01</b>	Yes	A
CLEAR BUFFER	01: 13:		B
DMX BASE	25: 37:	No	C
FX	Fader12:255		D

- [5] キー A ([はい] に対応) を押します。

## サブマスターのページ全体を消去する

- [1] 対応するボタンからシングルシーンモード、ツーシーンまたはサブマスターにアクセスします。

MENU	<b>Submaster Mode</b>	Assign Fade	A
CLEAR BUFFER	01: 13:	Fade A	B
DMX BASE	25: 37:	Fade B	C
FX	Fader12:255		D

- [2] Record ボタンを押します。  
 [3] 次の画像に示すように、キー B (Del Page に対応) を押します

MENU	<b>Submaster Mode</b>	Del Sub	A
CLEAR BUFFER	01: 13:	Del Page	B
DMX BASE	25: 37:	Del All	C
FX	Fader12:255	Exit	D

- [4] ボタンを押して、削除するサブマスターページを選択します。

MENU	<b>Del Pg 01</b>	Yes	A
CLEAR BUFFER	01: 13:		B
DMX BASE	25: 37:	No	C
FX	Pg 01 Record Submaster		D

- [5] キー A ([はい] に対応) を押します。

## 全てのサブマスターを完全に消去する

[1] 対応するボタンからシングルシーンモード、ツーシーンまたはサブマスターにアクセスします。

MENU	<b>Submaster Mode</b>	Assign Fade	A
CLEAR BUFFER	01: 13:	Fade A	B
DMX BASE	25: 37:	Fade B	C
FX	Fader12:255		D

[2] Record ボタンを押します。

[3] 次の画像に示すように、キー C (Del All に対応) を押します

MENU	<b>Submaster Mode</b>	Del Sub	A
CLEAR BUFFER	01: 13:	Del Page	B
DMX BASE	25: 37:	Del All	C
FX	Fader12:255	Exit	D

[4] ボタンを押して、削除するサブマスターページを選択します。

MENU	<b>Del All Sub</b>	Yes	A
CLEAR BUFFER	01: 13:		B
DMX BASE	25: 37:	No	C
FX	Pg 01 Record Submaster		D

[5] キー A ([はい]) に対応) を押します。

## FX1-12 を Record(Record) する

LightOn コンソールを使用すると、オペレーターは SingleScene モードと TwoScene モードから最大 12Fx を保存できます。Record された各エフェクトはチェイスとして機能し、最大 99 ステップを保存できます。

Fx を Record する手順は次のとおりです。

- [1] 対応するボタンを使用して、シングルシーンモードまたはツーシーンモードにアクセスします。
- [2] Record キーを押す

MENU	<b>Submaster Mode</b>	Del Sub	A
CLEAR BUFFER	01: 13:	Del Page	B
DMX BASE	25: 37:	Del All	C
FX	Fader12:255	Exit	D

- [3] FX1、Fx2、Fx3 ..... Fx12 キー (Record したい場所のエフェクト) を押します。  
ボタンが青色に点灯し、ディスプレイに次のように表示されます

MENU	<b>Submaster Mode</b>	Del Sub	A
CLEAR BUFFER	01: 13:	Del FX Base	B
DMX BASE	25: 37:	Next	C
FX	Fx:01 S:000 T:000	Back	D

ディスプレイの下側を見ると、この Fx のステータスに関する情報が表示されます。S000 は Fx 内の現在のステップを指しますが、Txxx はこの Fx 内に保存されているステップの総数を指します。

- [4] 最初のステップで、チャンネルレベルを 1 から 48 に調整します。
- [5] 「ステップ」を押して、最初のシーンを Fx に保存します。
- [6] 2 番目のステップでは、チャンネルレベルを 1 から 48 に再度調整します。
- [7] もう一度「ステップ」キーを押して、2 番目のシーンを Fx に保存します。
- [8] シーンは同じように保存され続けます。必要なシーンをすべて保存したら、青色に点灯する「Fx」を押して Record を終了します

## FX Edition

シーンの Record 中にストアのシーン間を移動したり、ステップを削除したり、Fx 全体を削除したりする場合は、A、B、C、およびキー D を通過できます。

- キー A：現在のステップを削除します。これは Sxxx で示されます。
- キー B：すべての Fx ステップを完全に削除し、クリーンなままにします。
- キー C：前進するステップを選択できます
- キー D：後方に移動するステップを選択できます。

すでに保存されている Fx を編集する場合は、次の手順を実行します。

- [1] 対応するボタンでシングルシーンまたはツーシーンモードにアクセスします。
- [2] Record キーを押します

<b>MENU</b>	<b>Submaster Mode</b>	<b>Del Sub</b>	<b>A</b>
<b>CLEAR BUFFER</b>	01:	<b>Del</b>	<b>B</b>
<b>DMX BASE</b>	13:	<b>Page</b>	<b>C</b>
<b>FX</b>	25:	<b>Del All</b>	<b>D</b>
	37:	<b>Exit</b>	
	Fader12:255		

- [3] 編集したい Fx に対応するキーを押します。ボタンが青色に点灯し、ディスプレイに次のように表示されます。

<b>MENU</b>	<b>Submaster Mode</b>	<b>Del Sub</b>	<b>A</b>
<b>CLEAR BUFFER</b>	01:	<b>Del</b>	<b>B</b>
<b>DMX BASE</b>	13:	<b>FX Base</b>	<b>C</b>
<b>FX</b>	25:	<b>Next</b>	<b>D</b>
	37:	<b>Back</b>	
	Fx:01 S:000 T:000		

- [4] これで Fx の編集ができるようになりました

シーンを追加する場合は、他のステップの前に、C キーとキー D（それぞれ [Next] と [戻る]）を使用してシーンを挿入するステップを選択し、[ステップ] ボタンを押してその前に挿入します ステップ。

## Fx 内の Fade と Stand time

各 Fx の各ステップで、フェードタイムとスタンドタイムを割り当てることができます。手順は次のとおりです。

- [1] 対応するボタンからシングルシーンまたはツーシーンモードにアクセスします。
- [2] Record キーを押します。

MENU	Submaster Mode	Del Sub	A
CLEAR BUFFER	01:	Del	B
DMX BASE	13:	Page	C
FX	25:	Del All	D
	37:	Exit	
	Fader12:255		

- [3] 編集したい Fx に対応するキーを押します。ボタンが青色に点灯し、ディスプレイに次のように表示されます。

MENU	Submaster Mode	Del Step	A
CLEAR BUFFER	01:	Del	B
DMX BASE	13:	FxBase	C
FX	25:	Next	D
	37:	Back	
	Fx:01 S:000 T:000		

- [4] キー C と D (次へと戻る) でステップ間を移動します。ステップを選択します。
- [5] キー FD / ST を押すと、赤色に点灯している必要があります。したがって、フェード時間を調整できます。

Submaster Mode	Del Step
01:	Del
13:	FxBase
25:	Next
37:	Back
Fade Time : 2.00	

Submaster Mode	Del Step
01:	Del
13:	FxBase
25:	Next
37:	Back
Fade Time : 7.00	

SD/ ST Time ボタンは赤色です

SD/ ST Time ボタンは黄色です

- [6] フェーダー「StepRate」を使用してフェーダー時間を調整します。
- [7] FD / St ボタンをもう一度押すと、黄色になります。したがって、ステップ時間を調整できます。
- [8] 「StepRate」フェードを使用してステップ時間を調整します。
- [9] 点灯している青色の FX ボタンをもう一度押して終了します。
- [10] 「Record」 ボタンを押して終了します。

## Fx を起動して使用する

シーンの Record と FX の後、FX1、FX2 ..... データを含む Fx12 ボタンが赤色で点灯します。したがって、FX にシーンが保存されているか、空であるかを区別できます。アクティブ化するには、次の手順に従います。

- [1] 対応するボタンを使用して、シングルシーン、シーン 2、またはサブマスターモードにアクセスします。
- [2] 実行したい Fx ボタンを押します。これは黄色で点灯し、選択されていることを示します。
- [3] 「GO/STOP」ボタンを押して Fx を起動します。これは赤で点滅し、実行中であることを示します。
- [4] 再度実行されている Fx ボタンを押します。これは黄色で点滅し、選択されて実行中であることを示します。
- [5] もう一度「GO/STOP」ボタンを押すと、追跡が停止します。これは以前と同じように赤く点灯します。

LightOn コンソールを使用すると、オペレーターは 12Fx を同時に実行できます。

## DMX\_BASE RECORD

LightOn コンソールを使用すると、オペレーターは外部デバイスから DMX データを Record できます。この機能は、特定の状況で非常に役立ちます。

DMX\_Base では、Record 機能は 4 つのオプションから選択できます。

- [1] BBT レコーディング：コンソールは自動的にレコーディングを開始および停止します。
- [2] DMX レコーディング：コンソールは、レコーディングと停止を開始するために確認を必要とします。
- [3] Del Base：選択した FX1、FX2、FX3 FX12 ..... ボタンに保存されているデータを削除します。
- [4] Del BASE ALL：すべてのボタン FX1、FX2、FX3 に保存されているすべてのデータを削除するには ..... Fx12。

## BBTRecord

2 つのオプションから選択できます。

A-AUTORECORD	すべての DMX 値が 0 になると、コンソールは Record する準備が整います。0 以外の値がある場合、コンソールは自動的に Record を開始します。DMX 値が 0 に戻ると、Record は自律的に停止します。
B-Manual Record	すべての DMX 値が 0 になると、コンソールは Record する準備が整います。Start を押すと、コンソールは Record を開始します。DMX 値が 0 に戻ると、Record は自律的に停止します。

A-AUTORECORD を使用するための手順は次のとおりです。

- [1] 対応するボタンを介したサブマスターモードへのアクセス：

MENU	<b>Submaster Mode</b>	Assign Fade	<b>A</b>
CLEAR BUFFER	01: 13: 25: 37:	Fade A	<b>B</b>
DMX BASE		Fade B	<b>C</b>
FX	Fader12:255		<b>D</b>

[2] Record キーを押してください

MENU	<b>Submaster Mode</b>	Del Sub	A
CLEAR BUFFER	01:	Del	B
DMX BASE	13:	Page	C
FX	25:	Del	D
	37:	All	
	Fader12:255	Exit	

[3] ディスプレイの左側にある DMXBASE キーを押します。それは青色で点灯します。

[4] Fx1、Fx2、Fx3 ..... Fx12 ボタンを押します。このボタンはピンク色で点滅します。

MENU	<b>Record DMX Base</b>	BBT Record	A
CLEAR BUFFER	A: BBT RECORD	Dmx Record	B
DMX BASE	B: DMX RECORD	Delete Base	C
FX	C: DEL BASE	Del All	D
	D: DEL ALL BASE		
	Recording : Exit		
	Pg 01 Record Sub		

[5] キー A を押してください。(BBT RECORD に対応)

MENU	<b>BBT Record Set</b>	Auto Record	A
CLEAR BUFFER		Manual Record	B
DMX BASE			C
FX	Pg 01 Record Sub	Exit	D

[6] キー A を押してください (AUTO RECORD に対応)

MENU	<b>BBT Record Set</b>	Yes	A
CLEAR BUFFER	Yes : You will cancel other function		B
DMX BASE	NO:Exit	No	C
FX	Free Space: 51200K		D
	Pg 01 Record Sub		

[7] キー A を押してください (YES に対応)

MENU	<b>BBT Record Set</b>		A
CLEAR BUFFER	Recording . . . . .		B
DMX BASE	Time : 00:00		C
FX	Pg 01 Record Sub	Exit	D

Recording を停止したい場合は、キー D (Exit に対応) を押してください。

**B-Manual Record 機能を使用するための手順は次のとおりです。**

[1] 対応するボタンからサブマスターモードにアクセスする

MENU	<b>Submaster Mode</b>	Assign Fade	A
CLEAR BUFFER	01:	Fade A	B
DMX BASE	13:		C
FX	25:	Fade B	D
	37:		
	Fader12:255		

[2] Record ボタンを押してください

MENU	<b>Submaster Mode</b>	Del Sub	A
CLEAR BUFFER	01:	Del	B
DMX BASE	13:	Page	C
FX	25:	Del	D
	37:	All	
	Fader12:255	Exit	

[3] ディスプレイの左側にある DMXBASE キーを押します。それは青色で点灯します。

[4] Fx1、Fx2、Fx3 ..... Fx12 ボタンを押します。このボタンはピンク色で点滅します。

MENU	<b>Record DMX Base</b>	BBT Record	A
CLEAR BUFFER	A: BBT RECORD	Dmx Record	B
DMX BASE	B: DMX RECORD	Delete Base	C
FX	C: DEL BASE (01)		D
	D: DEL ALL BASE		
	Recording : Exit		
	Pg 01 Record Sub	Del All	

[5] キー B を押してください (DMX Record に対応)

MENU	<b>BBT Record Set</b>	Auto Record	A
CLEAR BUFFER		Manual Record	B
DMX BASE			C
FX	Pg 01 Record Sub	Exit	D

[6] キー A を押してください (Manual Record に対応)

MENU	<b>BBT Record Set</b>	Yes	A
CLEAR BUFFER	Yes : You will cancel other function		B
DMX BASE	NO:Exit Free Space: 51200K	No	C
FX	Pg 01 Record Sub		D

[7] キー A を押してください (YES に対応)

MENU	<b>BBT Record Set</b>	Start	A
CLEAR BUFFER	Recording . . . . .		B
DMX BASE	Time : 00:00		C
FX	Pg 01 Record Sub	Exit	D

[8] キー A を押して下さい (Start に対応)

Recording を停止したい場合は、キー D (Exit に対応) を押してください。

#### DMX Records

DMXRecord 機能を使用するための手順は次のとおりです。

[1] 対応するボタンからサブマスターモードにアクセスします。

MENU	<b>Submaster Mode</b>	Assign Fade	A
CLEAR BUFFER	01: 13:	Fade A	B
DMX BASE	25: 37:	Fade B	C
FX	Fader12:255		D

[2] Record ボタンを押してください

MENU	<b>Submaster Mode</b>	Del Sub	A
CLEAR BUFFER	01: 13:	Del Page	B
DMX BASE	25: 37:	Del All	C
FX	Fader12:255	Exit	D

[3] ディスプレイの左側にある DMXBASE キーを押します。それは青い色で点灯します。

[4] Fx1、Fx2、Fx3 ..... Fx12 ボタンを押します。このボタンはピンク色で点滅します。

MENU	<b>Record DMX Base</b>	BBT Record	A
CLEAR BUFFER	A: BBT RECORD B: DMX RECORD C: DEL BASE (01) D: DEL ALL BASE	Dmx Record	B
DMX BASE	Recording : Exit	Delete Base	C
FX	Pg 01 Record Sub	Del All	D

[5] キー B を押してください (DMX Record に対応)

MENU	<b>BBT Record Set</b>	Yes	A
CLEAR BUFFER	Yes : You will cancel other function		B
DMX BASE	NO:Exit Free Space: 51200K	No	C
FX	Pg 01 Record Sub		D

[6] キー A を押してください (YES に対応)

MENU	<b>BBT Record Set</b>	Start	A
CLEAR BUFFER	Recording . . . . .		B
DMX BASE	Time : 00:00		C
FX	Pg 01 Record Sub	Exit	D

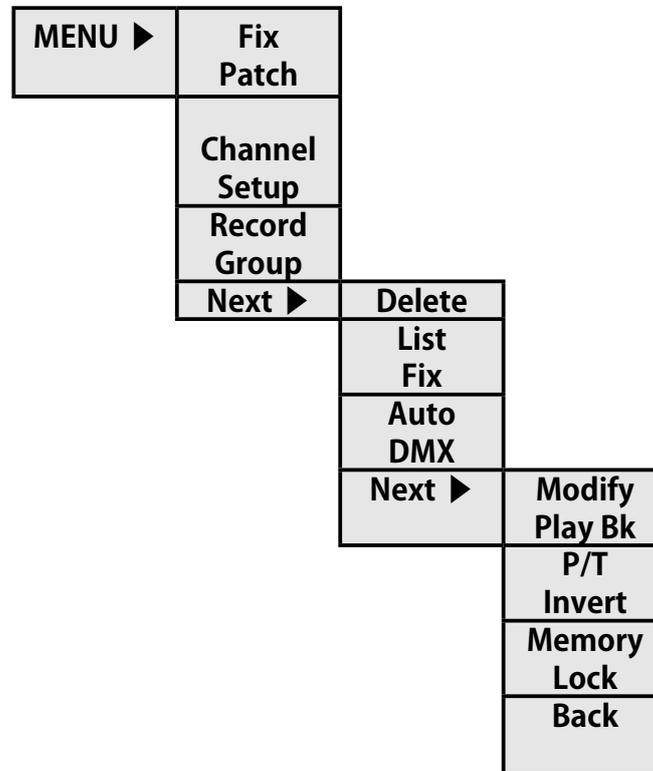
[7] キー A を押してください (Start に対応)

Recording を停止したい場合は、キー D (Exit に対応) を押してください。

## 4.6 ムービングライトモード / Moving Light Mode

### セットアップ

LightOn コンソールを使用すると、オペレーターはそれぞれ 40 チャンネルの最大 8 台のデバイスを制御できます。それぞれ 99 ステップの最大 20 回の Playback を保存できます。保存された各ステップには、フェードタイムとスタンドタイムがあります。LightOn コンソールには、市販のデバイスのほとんどのライブラリが含まれています。それらはすべて USB メモリに保存されます。ML モードメニューには独自のサブメニューがあり、図が表示されます。



### Fix Patch

各デバイスはフェードプリセットに割り当てることができるため、これらの選択ボタン 1～12 を使用してデバイスをすばやく選択できます。したがって、フェーダーを使用してデバイスの強度を制御し、選択ボタンを使用してプログラミング中にデバイスを選択します。

パッチング機器の主な機能は、各プリセットフェーダーに配置されているユニットとその方向を示すことです。

フィクスチャにパッチを適用する手順は次のとおりです。

[1] 対応するボタンを介して ML モードにアクセスします。

MENU	<b>Fixture Menu</b>	<b>Fix Patch</b>	<b>A</b>
CLEAR BUFFER		<b>Channel Setup</b>	<b>B</b>
DMX BASE		<b>Record Group</b>	<b>C</b>
FX	<b>Fader 01 : 000</b>	<b>Exit</b>	<b>D</b>

[2] キー A を押してください (Fix Patch に対応)

MENU	<b>Road 00 Fixture</b>		<b>A</b>
CLEAR BUFFER			<b>B</b>
DMX BASE			<b>C</b>
FX	<b>Fader 01 : 000</b>		<b>D</b>

コンソールは、インデックスを作成すると、USB メモリから利用可能なライブラリのスキャンを開始します。

MENU	<b>Road 59 Fixture</b>	<b>Back</b>	<b>A</b>
CLEAR BUFFER	<b>Total : 59</b>	<b>Next</b>	<b>B</b>
DMX BASE	<b>01:AAAAA</b>	<b>More</b>	<b>C</b>
	<b>02:BBBBB</b>		
	<b>03:CCCCC</b>		
FX	<b>Fader 01 : 000</b>	<b>Enter</b>	<b>D</b>

ユニットはメーカーによって索引付けされています。A、B、およびキー C (戻る、次、その他) を介して、私たちが動かしていくことができます。製造元を見つけたら、キー D (Enter 用) で製造元を選択します。

MENU	<b>Select Fixture!</b>	Back	A
CLEAR BUFFER	Total : 23	Next	B
DMX BASE	01:WKB572C1 02:WKB572C2 03:WKB57251 04:WKB57252	More	C
FX	Fader 01 : 000	Enter	D

MENU	<b>Fixture Patch</b>	Other Fix	A
CLEAR BUFFER	WKBLD572C1 to DMX [001]		B
DMX BASE	Press Bump Button to Patch		C
FX	Fader 01 : 000	Enter	D

[5] 選択ボタン 1～12 が赤色で点滅し始め、LCD に 2 つのオプションが表示されます。別のデバイスを選択する（キー A を使用）か、消灯する（ボタン B を使用）。選択したデバイスにパッチを適用すると、選択ボタン 1～12 のいずれかが押されます。ユニットは、選択したフェーダープリセットにパッチされます。

### 例 1：8 つの連続するデバイスにパッチを適用する

- [1] ML モードを選択します。
- [2] メニューボタンを押します。
- [3] キー A（FixPatch 用）を押します。
- [4] キー C を押します（詳細）。
- [5] キー C（詳細）を押し続けると、ディスプレイに「作業」が表示されます。
- [6] キー B[Next] を押して「作業」を選択します
- [7] キー D（Enter に対応）を押します。
- [8] キー D（Enter に対応）を押して、アプライアンス WKB572C1 を選択します。
- [9] 選択キー 1 を押したままにします。
- [10] 選択キーを押す 8

したがって、8 つの Work 575Blade デバイスに 1 回パッチを適用しました。

### 例 2：指定された DMX アドレスでデバイスにパッチを適用します。

- [1] ML モードを選択します。
- [2] メニューボタンを押します。
- [3] キー A を押します（FixPatch の場合）
- [4] キー C を押します（詳細）
- [5] キー C（詳細）を押し続けると、「作業中」と表示されます。
- [6] キー B[Next] を押して、ディスプレイで「作業」を選択します。
- [7] キー D（Enter に対応）を押します。
- [8] キー D（Enter に対応）を押して、アプライアンス WKB572C1 を選択します。
- [9] ボタン FX1、FX2 FX10 .....（例：216）を使用して、パッチを適用する DMX アドレスを導入します。
- [10] 選択キーを押す 1

アドレス 216 の 1 つの Work Blade575 デバイスにパッチを適用しました。

## チャンネル設定

LightOn コンソールをサポートするさまざまなタイプのデバイスのそれぞれにパッチを適用するチャンネルを定義します。  
 従う手順：

- [1] 対応するボタンで ML モードをアクティブにします
- [2] メニューボタンを押します。
- [3] 次の画像に示すように、チャンネル設定に対応するキー B を押します。

MENU	<b>Fixture Menu</b>	Fix Patch	A
CLEAR BUFFER		Channel Setup	B
DMX BASE		Record Group	C
FX		Fader 01 : 000	Next

- [4] 中に入ると、3つのグループに分割されたチャンネルの割り当てが表示されます：Dim（調光器）、Led（LED ライトまたはバー用）、ML（ムービングヘッド用）。

MENU	<b>Channel Set Up</b>	Up	A
CLEAR BUFFER		Down	B
DMX BASE		>	C
FX		Fader 01 : 000	Enter

- [5] 5°。キー C (> に対応) を使用すると、値を移動できます。キー A と B (それぞれ上と下) で値を調整できます。
- [6] チャンネル調整が終了したら、キー D (Enter に対応) を押します。メニューキーを押すと、いつでもこのページを離れることができます。

これにより、サポートするさまざまなタイプのデバイスのそれぞれにパッチを適用するチャンネルを定義します。

## Record Group

Record グループ

LightOn コンソールを使用すると、オペレーターは同一のデバイスのグループを作成し、一度に複数のデバイスを選択できます。グループを Record する手順は次のとおりです。

- [1] 対応するボタンを使用して ML モードをアクティブにします。
- [2] 選択ボタン 1～12 を使用して、グループに含めるデバイスをアクティブにします。
- [3] メニューボタンを押す
- [4] 下の画像に示すように、Record グループに対応するキーを押します。

MENU	<b>Fixture Menu</b>	Fix Patch	A
CLEAR BUFFER		Channel Setup	B
DMX BASE		Record Group	C
FX		Fader 01 : 000	Exit

- [6] 選択ボタン 1～12 を押します。ボタンの点滅が止まり、グループが Record されます。

MENU	<b>Fixture Menu</b>		A
CLEAR BUFFER		Record Group Select a Bump as a Group	B
DMX BASE			C
FX		Fader 01 : 000	Exit

### 例 3：後部トラスのデバイスでグループを作成する

- [1] ML モードを選択します
- [2] 後部トラスにあるデバイス（この場合は 5、6、7、および 8）の選択ボタンを押して、それらをアクティブにします。
- [3] メニューボタンを押す
- [4] キー C（Record グループに対応）を押します。
- [5] 選択ボタン 1 を押して、デバイスをグループ 1 に保存します
- [6] メニューキーを押して終了します
- [7] キー B（リコールグループに対応）を押します。
- [8] 選択ボタンを押す

後部トラスのすべてのデバイスを同時に操作できます。

## 削除する / Delete

削除

ML モードの場合。LightOn コンソールには 2 つの削除機能があります

:

<b>A-Delete Fixture</b> フィクスチャの削除	パッチを適用したデバイスを削除できます。
<b>B-Delete Chase</b> チェイスの削除	これを使用すると、プリセットフェーダーに保存されているチェイスやプログラムを削除できます。

**A- フィクスチャの削除 /Delete Fixture** : パッチが適用されたデバイスを削除する手順は次のとおりです。

- [1] 対応するボタンから ML モードをアクティブにします。
- [2] メニューボタンを押します。
- [3] 次の画像に示すように、[Next] に対応するキー D を押します。

<b>MENU</b>	<b>Fixture Menu</b>	<b>Fix Patch</b>	<b>A</b>
<b>CLEAR BUFFER</b>		<b>Channel Setup</b>	<b>B</b>
<b>DMX BASE</b>		<b>Record Group</b>	<b>C</b>
<b>FX</b>		Fader 01 : 000 <b>Exit</b>	<b>D</b>

- [4] 次に、Delete に対応するキー A を押します。

<b>MENU</b>	<b>Fixture Menu</b>	<b>Delete</b>	<b>A</b>
<b>CLEAR BUFFER</b>		<b>List Fix</b>	<b>B</b>
<b>DMX BASE</b>		<b>Auto DMX</b>	<b>C</b>
<b>FX</b>		Fader 01 : 000 <b>Next</b>	<b>D</b>

- [5] 次に、[ 修正の削除 ] に対応するキー A を押します。

<b>MENU</b>	<b>Delete Menu</b>	<b>Delete Fix</b>	<b>A</b>
<b>CLEAR BUFFER</b>		<b>Delete Chase</b>	<b>B</b>
<b>DMX BASE</b>			<b>C</b>
<b>FX</b>		Fader 01 : 000 <b>Exit</b>	<b>D</b>

[6] 次に、[すべて削除]（保存されているすべてのチェイスを削除する）と[1つ削除]（1つのデバイスのみを削除する）の2つのオプションから選択できます。DeleteOneに対応するキー AA を押します。

MENU	<b>Delete Menu</b>	Delete Fix	A
CLEAR BUFFER		Delete Chase	B
DMX BASE			C
FX		Fader 01 : 000	Exit

[7] 削除したいチェイスの選択ボタン 1 ~ 12 を押します。

MENU	<b>Delete Menu</b>	Yes	A
CLEAR BUFFER		Press a Preset <BUMP> to Delete	B
DMX BASE			No
FX		Fader 01 : 000	

[8] デバイスを選択した後、キー A（[はい]の場合）を押して、デバイスがパッチを消去したことを確認します。

### B- チェイスの削除 / Delete Chase :

- [1] 対応するボタンを介したアクティブ ML モード。
- [2] メニューボタンを押します。
- [3] 次の画像に示すように、[Next] に対応するキー D を押します

MENU	<b>Fixture Menu</b>	Fix Patch	A
CLEAR BUFFER		Channl Setup	B
DMX BASE		Record Group	C
FX		Fader 01 : 000	Next

[4] 次に、Delete に対応するキー A を押します。

MENU	<b>Fixture Menu</b>	Delete	A
CLEAR BUFFER		List Fix	B
DMX BASE		Auto DMX	C
FX		Fader 01 : 000	Next

[5] キー A を押してください (Delete Fix に対応)

MENU	<b>Delete Menu</b>	Delete Fix	A
CLEAR BUFFER		Delete Chase	B
DMX BASE			C
FX		Fader 01 : 000	Exit

[6] 次に、[すべて削除] (保存されているすべてのチェイスを削除する) と [1つ削除] (1つのデバイスのみを削除する) の2つのオプションから選択できます。

DeleteOne に対応するキー AA を押します。

MENU	<b>Delete Menu</b>	Delete One	A
CLEAR BUFFER		Delete All	B
DMX BASE			C
FX		Fader 01 : 000	Exit

[7] 削除したいチェイスの選択ボタン 1 ~ 12 を押します

MENU	<b>Delete Menu</b>	Yes	A
CLEAR BUFFER		Press a Preset <BUMP> to Delete	B
DMX BASE		No	C
FX		Fader 01 : 000	

[8] デバイスを選択した後、キー A ([はい]の場合) を押して、デバイスがパッチを消去したことを確認します。

## List Fix

修正リスト機能は、オペレーターが割り当てられたデバイスとそれに対応する DMX アドレスを簡単、きちんと明確に確認するのに役立ちます。

修正リストを使用する手順は次のとおりです。

- [1] 対応するボタンを介したアクティブ ML モード。
- [2] メニューボタンを押します。
- [3] 次の画像に示すように、[Next] に対応するキー D を押します。

MENU	<b>Fixture Menu</b>	Fix Patch	A
CLEAR BUFFER		Channl Setup	B
DMX BASE		Record Group	C
FX	Fader 01 : 000	Next	D

- [4] 次に、List Fix に対応するキー B を押します。

MENU	<b>Fixture Menu</b>	Delete	A
CLEAR BUFFER		List Fix	B
DMX BASE		Auto DMX	C
FX	Fader 01 : 000	Next	D

- [5] ディスプレイには、パッチが適用されたデバイスとそのアドレスが表示されます。それらの間の移動には、キー D (More に対応) を使用します。

MENU	<b>Patch by Handle</b>		A
CLEAR BUFFER	Num. Device DMX		B
DMX BASE	01: WK_S72 C2 154		C
	02: WK_S72 C2 166		
	03: WK_S72 C2 178		
	04: WK_S72 C2 190		
FX	Fader 01 : 000	More	D

- [5] ディスプレイには、パッチが適用されたデバイスとそのアドレスが表示されます。それらの間の移動には、キー D (More に対応) を使用します。

### Auto DMX

LightOn コンソールを使用すると、ユーザーは割り当てられたデバイスを自動的に自動アドレス指定できます。AutoDMX を使用する手順は次のとおりです。

- [1] 対応するボタンを介したアクティブ ML モード。
- [2] メニューボタンを押します。
- [3] 次の画像に示すように、[Next] に対応するキー D を押します。

MENU	<b>Fixture Menu</b>	Fix Patch	A
CLEAR BUFFER		Channl Setup	B
DMX BASE		Record Group	C
FX		Fader 01 : 000	Next

- [4] 次に、Auto DMX に対応するキー C を押します。

MENU	<b>Fixture Menu</b>	Delete	A
CLEAR BUFFER		List Fix	B
DMX BASE		Auto DMX	C
FX		Fader 01 : 000	Next

- [5] ディスプレイには、パッチが適用されたデバイスとそのアドレスが表示されます。それらの間の移動には、キー D (More に対応) を使用します。

MENU	<b>Auto Patch DMX</b>	Yes	A
CLEAR BUFFER			B
DMX BASE		No	C
FX		Fader 01 : 000	

- [6] 次に、キー A ([はい] の場合) を押して、それらを順番に自動パッチします。

## プレイバックの変更する

LightOn コンソールを使用すると、オペレーターは保存されている Playback を編集できます。したがって、オペレーターはショーを別の場所に移動して、位置とフォーカスを修正したり、必要な修正を行ったりすることができます。

修正 Playback を使用する手順は次のとおりです。

- [1] 対応するボタンを介したアクティブ ML モード。
- [2] メニューボタンを押します。
- [3] 次の画像に示すように、[Next] に対応するキー D を押します。

MENU	<b>Fixture Menu</b>	Fix Patch	A
CLEAR BUFFER		Channl Setup	B
DMX BASE		Record Group	C
FX	Fader 01 : 000	Next	D

- [4] 次に、Next に対応するキー D を押します。

MENU	<b>Fixture Menu</b>	Delete	A
CLEAR BUFFER		List Fix	B
DMX BASE		Auto DMX	C
FX	Fader 01 : 000	Next	D

- [5] Modify PlayBk に対応するキー A を押します

MENU	<b>Fixture Menu</b>	Modify PlayBk	A
CLEAR BUFFER		P/T Invert	B
DMX BASE		Momory Lock	C
FX	Fader 01 : 000	Back	D

- [6] ディスプレイは、変更したい Playback を選択するように促します。

MENU	<b>Hit Playback</b>		A
CLEAR BUFFER			B
DMX BASE			C
FX	Fader 01 : 000	Exit	D

[7] 変更したい選択 Playback ボタン 13-20 を押します。 ディスプレイの下部に表示されているように、Playback 回数と変更するステップが表示されます。キー A、B、C、および D を使用して、変更する属性を選択できます。

MENU	<b>Modify Playback</b>	Focus	A
CLEAR BUFFER	Pan Tilt	Group	B
DMX BASE	Color Dimmer Shutter	Attrib	C
FX	PL:01 S001 T005	Next	D

[8] キー D[Next] を押して、サブメニューの次のページに移動します。キー A と B（それぞれ上と下に対応）を使用して、Playback を含むさまざまなステップ間を移動できます。ステップを削除する場合は、ステップを選択し、キー C（Delete に対応）を押して削除します。

MENU	<b>Modify Playback</b>	Up	A
CLEAR BUFFER	Pan Tilt	Down	B
DMX BASE	Color Dimmer Shutter	Delete	C
FX	PL:01 S001 T005	Next	D

[9] キー D[Next] を押して、サブメニューの次のページに移動します。キー B（挿入に対応）を使用して、Playback に別のステップを追加できます。追加したら、キー C（Record 用）を選択して変更を保存します。

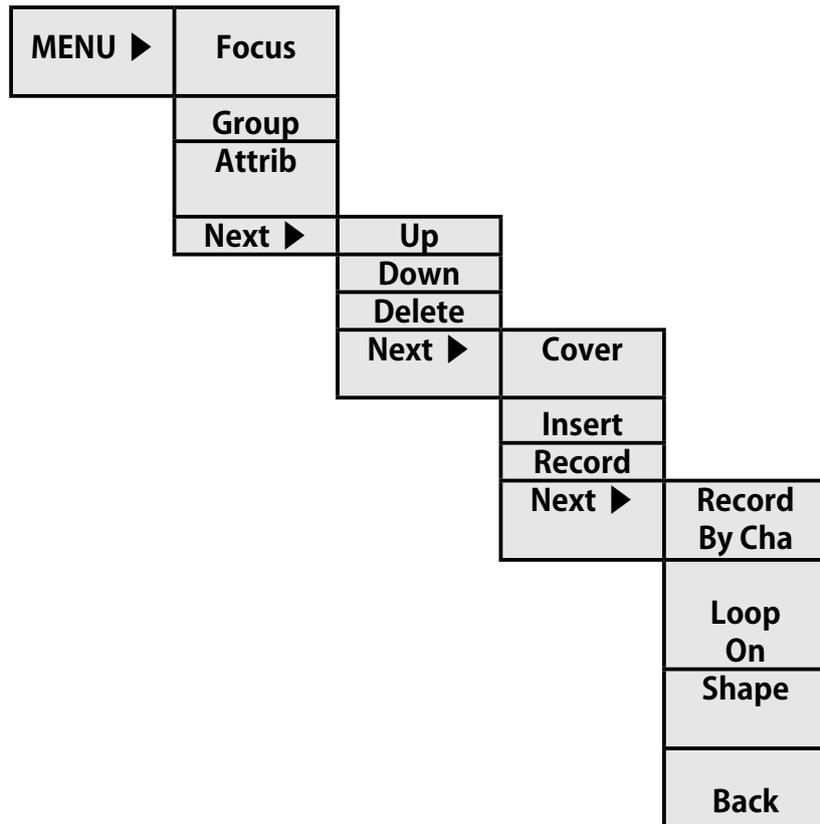
MENU	<b>Modify Playback</b>	Cover	A
CLEAR BUFFER	Pan Tilt	Insert	B
DMX BASE	Color Dimmer Shutter	Record	C
FX	PL:01 S001 T005	Next	D

[10] キー D[Next] を押して、サブメニューの次のページに移動します。Playback をループモードで実行するように設定することも、キー B（ループオンに対応）を押すことで 1 回だけ実行するように設定することもできます。さらに、キー C（Shape に対応）を押すことにより、すでに保存されているステップに形状を修正または追加できます。

MENU	<b>Modify Playback</b>	Record By Cha	A
CLEAR BUFFER	Pan Tilt	Loop On	B
DMX BASE	Color Dimmer Shutter	Shape	C
FX	PL:01 S001 T005	Back	D

[11] プレイバックの変更機能の最初のページに戻るには、キー D（戻るに対応）を押します。

## Playback Modify メニュー構造



### パン・チルトの反転 / PT invert

LightOn コンソールを使用すると、オペレーターはコンソールからデバイスのパンとチルトを逆にすることができます。これは、通常または逆に設定できます。

修正 Playback を使用する手順は次のとおりです。

- [1] 対応するボタンを使用して ML モードをアクティブにします。
- [2] それぞれの選択ボタン 1 ~ 12 を使用して、変更するデバイスをアクティブにします。
- [3] メニューボタンを押します。
- [4] 次の画像に示すように、[Next] に対応するキー D を押します。

MENU	<b>Fixture Menu</b>	Fix Patch	A
CLEAR BUFFER		Channl Setup	B
DMX BASE		Record Group	C
FX		Fader 01 : 000	Next

- [4] 次に、Next に対応するキー D を押します。

MENU	<b>Fixture Menu</b>	Delete	A
CLEAR BUFFER		List Fix	B
DMX BASE		Auto DMX	C
FX		Fader 01 : 000	Next

- [5] P/T Invert に対応するキー B を押します

MENU	<b>Fixture Menu</b>	Modify PlayBk	A
CLEAR BUFFER		P/T Invert	B
DMX BASE		Momory Lock	C
FX		Fader 01 : 000	Back

- [6] A とキー C (それぞれパンノーマルとチルトノーマル) を使用して、パラメーターの反転を調整できます。

MENU	<b>Fixture Menu</b>	Modify PlayBk	A
CLEAR BUFFER		P/T Invert	B
DMX BASE		Momory Lock	C
FX		Fader 01 : 000	Back

- [7] パンとチルトのパラメーターを変更したら、キー D (Enter に対応) を押して確認します。

## メモリーロック / Memory Lock

パンとチルトのパラメータを変更したら、キー D aMemoryLock を押します。

LightOn コンソールを使用すると、オペレーターはそのメモリをロックできるため、さまざまな構成を保存して、不正な変更を防ぐことができます。

手順は次のとおりです。

- [1] 対応するボタンを使用して ML モードをアクティブにします。
- [2] それぞれの選択ボタン 1 ~ 12 を使用して、変更するデバイスをアクティブにします。
- [3] メニューボタンを押します。
- [4] 下の画像に示すように、[Next] に対応するキー D を押します：(Enter に対応) 確認します。

MENU	<b>Fixture Menu</b>	Fix Patch	A
CLEAR BUFFER		Channl Setup	B
DMX BASE		Record Group	C
FX	Fader 01 : 000	Next	D

- [5] 次に、Next に対応するキー D を押します。

MENU	<b>Fixture Menu</b>	Delete	A
CLEAR BUFFER		List Fix	B
DMX BASE		Auto DMX	C
FX	Fader 01 : 000	Next	D

- [6] Memory Lock に対応するキー C を押します

MENU	<b>Fixture Menu</b>	Modify PlayBk	A
CLEAR BUFFER		P/T Invert	B
DMX BASE		Momory Lock	C
FX	Fader 01 : 000	Back	D

- [7] アクセスすることにより、コンソールはブロックするためにパスワードの入力を求めます。ボタン FX1 を介してパスワード 168168 を入力します。

FX2 ..... FX8。次に、キー D (Enter に対応) を押して確認します。

MENU	<b>Memory Lock</b>	Exit	A
CLEAR BUFFER	Memory Lock Password [.....]		B
DMX BASE			C
FX	Fader 01 : 000	Enter	D

[8] したがって、コンソールは完全にブロックされます。メニューキーを押すと、コンソールはそれがブロックされていることを示します。ロックを解除したい場合は、キー A（メモリのロック解除に対応）を押します。

MENU	<b>Memory Lock</b>	<b>Unlock Memory</b>	A
CLEAR BUFFER	Memory Locked		B
DMX BASE			C
FX	Master : 255	Exit	D

[9] コンソールは、ロックを解除するために管理者パスワードを要求します。ボタン FX1、FX2 ..... FX8 からパスワード 168168 を入力します。次に、キー D（Enter に対応）を押して確認します。

MENU	<b>Memory Lock</b>	<b>Exit</b>	A
CLEAR BUFFER	Memory Locked Password [ ..... ]		B
DMX BASE			C
FX	Master : 255	Enter	D

## メモリーロック / Memory Lock

パンとチルトのパラメータを変更したら、キー D aMemoryLock を押します。

LightOn コンソールを使用すると、オペレーターはそのメモリをロックできるため、さまざまな構成を保存して、不正な変更を防ぐことができます。

手順は次のとおりです。

- [1] 対応するボタンを使用して ML モードをアクティブにします。
- [2] それぞれの選択ボタン 1 ~ 12 を使用して、変更するデバイスをアクティブにします。
- [3] メニューボタンを押します。
- [4] 下の画像に示すように、[Next] に対応するキー D を押します：(Enter に対応) 確認します。

MENU	<b>Fixture Menu</b>	Fix Patch	A
CLEAR BUFFER		Channl Setup	B
DMX BASE		Record Group	C
FX	Fader 01 : 000	Next	D

- [5] 次に、Next に対応するキー D を押します。

## 使用とプログラミング / Use & Programming

簡単な例を通して、デバイスの使用とプログラミングについて説明します。これらは、LightOn コンソールの使用とプログラミングのすべての側面をカバーします。開始するには、前のパッチ適用の例を繰り返します。

注：例は、それらを連続して実行するように設計されています。

### 例 1：8 つの連続するデバイスにパッチを適用する

- [1] ML モードを選択します。
- [2] メニューボタンを押します。
- [3] キー A (FixPatch 用) を押します。
- [4] キー C を押します (詳細)。
- [5] キー C (詳細) を押し続けると、ディスプレイに「作業」が表示されます。
- [6] キー B[Next] を押して「作業」を選択します。
- [7] キー D (Enter に対応) を押します。
- [8] キー D (Enter に対応) を押して、アプライアンス WKB572C1 を選択します。
- [9] 選択キー 1 を押したままにします。
- [10] 選択キーを押す 8

### 例 2：デバイスの制御

- [1] ML モードを選択します。
- [2] マスターを 100% に設定します
- [3] 選択キー 1 ~ 12 を使用して、デバイス 1、2、3、および 4 をアクティブにします。
- [4] 1、2、3、4 フェーダーのフェーダーを上げて強度を上げます。
- [5] シャッターが開くまで、フェーダー Attrb (フェーダー番号 48) を上げます。
- [6] フェーダーパン (フェーダー番号 45) を使用してデバイスのパンを調整します
- [7] フェーダーチルト (フェーダー番号 46) を使用してデバイスのチルトを調整します
- [8] カラーフェーダー (フェーダーピン番号 47) でデバイスの色を変更します

## 使用とプログラミング / Use & Programming

簡単な例を通して、デバイスの使用とプログラミングについて説明します。これらは、LightOn コンソールの使用とプログラミングのすべての側面をカバーします。開始するには、前のパッチ適用の例を繰り返します。

注：例は、それらを連続して実行するように設計されています。

### 例 1：8つの連続するデバイスにパッチを適用する

- [1] ML モードを選択します。
- [2] メニューボタンを押します。
- [3] キー A (FixPatch 用) を押します。
- [4] キー C を押します (詳細)。
- [5] キー C (詳細) を押し続けると、ディスプレイに「作業」が表示されます。
- [6] キー B[Next] を押して「作業」を選択します。
- [7] キー D (Enter に対応) を押します。
- [8] キー D (Enter に対応) を押して、アプライアンス WKB572C1 を選択します。
- [9] 選択キー 1 を押したままにします。
- [10] 選択キーを押す 8

### 例 2：デバイスの制御

- [1] ML モードを選択します。
- [2] マスターを 100% に設定します
- [3] 選択キー 1 ~ 12 を使用して、デバイス 1、2、3、および 4 をアクティブにします。
- [4] 1、2、3、4 フェーダーのフェーダーを上げて強度を上げます。
- [5] シャッターが開くまで、フェーダー Attrb (フェーダー番号 48) を上げます。
- [6] フェーダーパン (フェーダー番号 45) を使用してデバイスのパンを調整します
- [7] フェーダーチルト (フェーダー番号 46) を使用してデバイスのチルトを調整します
- [8] カラーフェーダー (フェーダーピン番号 47) でデバイスの色を変更します

### 例 3：デバイスの属性の変更 (例 2 から)

- [1] キー C (属性に対応) を押します。
- [2] 変更する属性を選択します (例：Gobo)
- [3] フェーダー Attrb (フェーダー番号 48) に戻り、シャッターを制御しなくなりました。制御する新しい属性を割り当てました。
- [4] フェーダー Attrb を上げて、ゴボデバイスをどのように変更するかを確認します。

キー C (Attrb に対応) を使用して、フェーダー Attrb に、ゴボホイールからアイリス、フォーカス、プリズム、トーンまで、目的の機能を割り当てます。

### 例 4：Playback の Record (例 3 から)

- [1] Record キーを押します。
- [2] 選択した Playback ボタン 13 ~ 20 を押します。Playback を選択します。
- [3] Playback 選択ボタンをもう一度押します。ステップを保存します。
- [4] ClearBuffer キーを押します。
- [5] Record ボタンを押します。Record を停止します。
- [6] Record した Playback フェーダーを上げます。

ご覧のとおり、チェイスの Record が終了したときに ClearBuffer ボタンを押しました。そうしないと、実行時にチェイスが上書きされ、正しく実行されません。

### 例 5：Playback でのステップの Record（例 3 から）

- [1] Record キーを押します。
- [2] 選択した Playback ボタン 13 ~ 20（上記の例とは異なります）を押して、Playback を選択します。
- [3] Playback 選択ボタンをもう一度押します。ステップを保存します。
- [4] パンの位置を変更します。傾きと色。
- [5] Playback 選択ボタンをもう一度押します。ステップを保存します。
- [6] Attrb フェードに別の機能を割り当ててゴボを変更する
- [7] Playback 選択ボタンをもう一度押します。ステップを保存します。
- [8] ClearBuffer キーを押します。
- [9] Record ボタンを押します。Record を停止します。
- [10] Record された Playback フェーダーを上げます。

この機会に、PlayBack で一連の手順を Record しました。追加されたステップとして、ディスプレイには、どのステップとどの Playback で Record されたかが示されます。

MENU	<b>Modify Playback</b>	Focus	A	
CLEAR BUFFER		Pan Tilt Color Dimmer Shutter	Group	B
DMX BASE			Attrib	C
FX		PL:01 S001 T005	Next	D

RECORD ボタンを押すと、空の Playback 選択ボタンが点滅します。逆に、先ほど録画した Playback では、選択ボタンがオフになっていて選択できません。

この演習では、各ステップにフェードタイムとステップタイムを割り当てていないため、Playback はチェイスとして実行されます。手順は次々とすばやく実行されます

### 例 6：フェードタイムとステップタイムを使用した Playback でのステップの Record（例 3 から）。

- [1] Record キーを押します。
- [2] 選択した Playback ボタン 13 ~ 20 を押します（上記の例とは異なります）。Playback を選択します。
- [3] 「FD / STTIME」 ボタンを押すと、赤色のままになります。フェードタイムを調整します。
- [4] 「STEPRATE」 フェーダーでフェードタイムを調整します。
- [5] 「FD / STTIME」 ボタンをもう一度押すと、黄色のままになります。ステップ時間を調整します。
- [6] 選択 Playback ボタンをもう一度押します。Playback を選択します。
- [7] パンの位置、傾き、色を変更します。
- [8] 「FD / STTIME」 ボタンを押すと、赤色のままになります。フェードタイムを調整します。
- [9] 「STEPRATE」 フェーダーでフェードタイムを調整します。
- [10] 「FD / ST TIME」 ボタンをもう一度押すと、黄色のままになります。ステップタイムを調整するには。
- [11] 選択 Playback ボタンをもう一度押します。Playback を選択します。
- [12] ClearBuffer ボタンを押します。
- [13] Record ボタンを押して Record を終了します

Record した Playback を実行すると、割り当てたフェードとステップ時間としてステップがどのように発生しているかがわかります。

RECORD ボタンを押すと、空の Playback 選択ボタンが点滅します。逆に、先ほど録画した Playback では、選択ボタンがオフになっていて選択できません。

この演習では、各ステップにフェードタイムとステップタイムを割り当てていないため、Playbackはチェイスとして実行されます。手順は次々とすばやく実行されます

### 例 6：フェードタイムとステップタイムを使用した Playback でのステップの Record（例 3 から）。

- [1] Record キーを押します。
- [2] 選択した Playback ボタン 13 ~ 20 を押します（上記の例とは異なります）。Playback を選択します。
- [3] 「FD / STTIME」 ボタンを押すと、赤色のままになります。フェードタイムを調整します。
- [4] 「STEPRATE」 フェーダーでフェードタイムを調整します。
- [5] 「FD / STTIME」 ボタンをもう一度押すと、黄色のままになります。ステップ時間を調整します。
- [6] 選択 Playback ボタンをもう一度押します。Playback を選択します。
- [7] パンの位置、傾き、色を変更します。
- [8] 「FD / STTIME」 ボタンを押すと、赤色のままになります。フェードタイムを調整します。
- [9] 「STEPRATE」 フェーダーでフェードタイムを調整します。
- [10] 「FD / ST TIME」 ボタンをもう一度押すと、黄色のままになります。ステップタイムを調整するには。
- [11] 選択 Playback ボタンをもう一度押します。Playback を選択します。
- [12] ClearBuffer ボタンを押します。
- [13] Record ボタンを押して Record を終了します

Record した Playback を実行すると、割り当てたフェードとステップ時間としてステップがどのように発生しているかがわかります。

### 例 7：パレットの使用（例 3 から）

- [1] メニューキーを押して、Attrb 機能を終了します。
- [2] プリセットパレットに対応するキー A を押します。
- [3] 色のキー A を押します。カラーパレットを表示します。
- [4] A、B、C のいずれかのキーを押して、色を切り替えます。
- [5] その他のカラーパレットを表示するには、[その他]に対応するキー D を押します。
- [6] もう一度メニューキーを押すと戻ります。

デバイスのプログラミング中に、オペレーターは特定の位置や色などを使用することがよくありました。アーティストのパレットのように、Lighton コンソールはそれら呼び出すことができ、最大 10 ページの 10 パレットを提供します。

### 例 8：Shape Figure( 図形 ) ジェネレーターの使用（例 3 から）

- [1] メニューキーを押して、Attrb 機能を終了します。
- [2] 次へに対応するキー D を押します。
- [3] 形状に対応するキー A を押します。
- [4] 任意のキー A、B、および C を押します（それぞれ、円、図、ファンの場合）。例：サークル。
- [5] キー A と B をそれぞれ使用して、Radius RadiusUp と Down のパラメータを調整します。
- [6] 次のキー D を押します
- [7] RUN に対応するキー B を押して、シェイプを実装します。
- [8] 停止に対応するキー D を押して、形状を停止します。

LightOn コンソールにはシェイプジェネレーターがあり、オペレーターは複雑なエフェクトを作成できます。すべて迅速かつ簡単に。

形状は単に値のシーケンスであり、デバイスの任意の属性に適用できます。たとえば、パン属性とチルト属性に適用される「円形」形状により、デバイスはビームを円形パターンで移動させます。円の中心、サイズ、および移動速度を設定できます。

## 例 9：チェイスを段階的に実行する（例 6 から）

- [1] フェーダーを上げて、Record した Playback を実行します。
- [2] Playback 選択を押してチェイスを停止します。これは黄色に変わります。
- [3] もう一度 STEP ボタンを押して次のステップを実行します
- [4] 選択 Playback ボタンをもう一度押します。これにより、手動制御が不要になります。

チェイスの HTP チャンネル（強度）は、フェーダーによって制御されます。他のチャンネル（LTP）は、チェイスでプログラムされたフェード時間に従って、フェーダーがゼロから移動する限り構成されます。LPT チャンネルがアクティブになるポイントを LIBRARYFIXTUREFILE から設定できます。

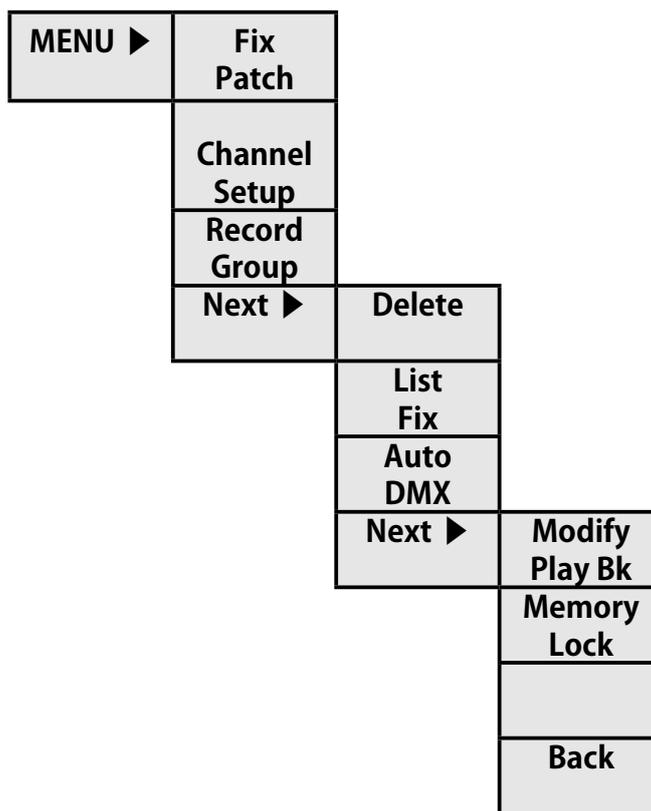
## 4.7 LED モード

### LED モード

LightOn コンソールを使用すると、オペレーターは ML モードと同じように LED デバイスを使用できます。グループの作成、グループの編集、フォームの作成、エフェクトの適用などを行うことができます。コンソールは最大 8 つの LED ユニット (RGBA) を制御できます。

MENU	<b>LED Mode</b>	Group	A
CLEAR BUFFER		Attrib	B
DMX BASE		Shape	C
FX		A:000 T.....	D

LightOn コンソールには、市販されているほとんどのライブラリが含まれています。それらはすべて USB メモリに保存されます。LED モードメニューには、以下の図を示す独自のサブメニューがあります。



## フィクスチャーのパッチ / Fix Patch

LightOn コンソールを使用すると、オペレーターは ML モードと同じように LED デバイスを使用できます。グループの作成、グループの編集、フォームの作成、エフェクトの適用などを行うことができます。コンソールは最大 8 つの LED ユニット (RGBA) を制御できます。

LED フィクスチャーにパッチするには

- [1] A キー Fix Patch を押して LED モードにアクセスします

<b>MENU</b>	<b>Fixture menu</b>	<b>Fix Patch</b>	<b>A</b>
<b>CLEAR BUFFER</b>		<b>Channel Set Up</b>	<b>B</b>
<b>DMX BASE</b>		<b>Record Group</b>	<b>C</b>
<b>FX</b>	<b>Fader 01 : 000</b>	<b>Exit</b>	<b>D</b>

コンソールは、インデックスを作成すると、USB メモリから利用可能なライブラリのスキャンを開始します。

LED フィクスチャーにパッチするには

- [1] A キー Fix Patch を押して LED モードにアクセスします

<b>MENU</b>	<b>Read 01 Fixture</b>	<b>Back</b>	<b>A</b>
<b>CLEAR BUFFER</b>	<b>Total : 01</b>	<b>Next</b>	<b>B</b>
<b>DMX BASE</b>	<b>01 : XBANDA</b>	<b>More</b>	<b>C</b>
<b>FX</b>	<b>Fader 01 : 000</b>	<b>Enter</b>	<b>D</b>

- [2] キー A を押します (パッチの修正に対応)

コンソールは、インデックスを作成すると、USB メモリから利用可能なライブラリのスキャンを開始します。

- [3] ユニットはメーカーによって索引付けされています。A、B、およびキー C (戻る、次、その他) を介して、私たちが動かしていくことができます。製造元を見つけたら、キー D (Enter 用) で製造元を選択します。

- [4] コンソールは、選択したメーカーに LED デバイスのインデックスを付けます。A、B、C キー (戻る、次へ、その他) を介して私たちが動かしている可能性があります。デバイスを見つけたら、キー D (Enter 用) でデバイスを選択します。

<b>MENU</b>	<b>Read 01 Fixture</b>	<b>Other Fix</b>	<b>A</b>
<b>CLEAR BUFFER</b>	<b>XBANDA</b> <b>To DMX [004]</b>		<b>B</b>
<b>DMX BASE</b>	<b>Press Bump</b> <b>Button to Patch</b>		<b>C</b>
<b>FX</b>	<b>Fader 01 : 000</b>	<b>Exit</b>	<b>D</b>

- [5] 選択ボタン 1 ~ 12 が赤色で点滅し始め、ディスプレイに 2 つのオプションが表示されます。別のデバイスを選択する (キー A を使用) か、終了する (キー B を使用する) ことができます。DMX の割り当てを変更したい場合は、FX1、FX2 .... FX10 を使用して特定の DMX アドレスを割り当てることができます。

- [6] 選択ボタン 1 ~ 12 を押します。選択したフェーダープリセットにユニットにパッチが適用されます。

### チャンネルセットアップ / Channel Set Up

したがって、サポートするさまざまなタイプのデバイスのそれぞれに、どのチャンネルからパッチを適用するかを定義します。従う手順：

- [1] 対応するボタンを介して LED モードをアクティブにします
- [2] メニューボタンを押します。
- [3] 次の画像に示すように、チャンネル設定に対応するキー C を押します。

MENU	<b>LED Mode</b>	Fix Patch	A
CLEAR BUFFER		Channel Set Up	B
DMX BASE		Record Group	C
FX	Fader 01 : 000	Exit	D

[4] 中に入ると、3つのグループに分割されたチャンネルの割り当てが表示されます：Dim（調光器）、Led（LED ライトまたはバー用）および ML（ムービングヘッド用）。

MENU	<b>Channel Set Up</b>	Up	A
CLEAR BUFFER	Start End	Down	B
DMX BASE	Dim: >001 048	>	C
FX	Led: 053 153 ML: 154 512	Enter	D
	Fader 01 : 000		

- [5] キー C (> に対応) を使用すると、値を移動できます。キー A と B (それぞれ上と下) を使用して、値を調整できます。
  - [6] チャンネル調整が終了したら、キー D (Enter に対応) を押します。メニューキーを押すと、いつでもこのページを離れることができます。
- したがって、LightOn コンソールでサポートされているさまざまなデバイスにパッチを適用するチャンネルを定義しました

## エディットグループ / Edit Group

LightOn コンソールを使用すると、オペレーターは等しい LED デバイスのグループを作成し、一度に複数のデバイスを選択できます。

グループを Record する手順は次のとおりです。

- [1] 対応するボタンを介して LED モードをアクティブにします。
- [2] 選択ボタン 1～12 を使用して、グループに含めるデバイスをアクティブにします。
- [3] メニューを押す
- [4] 次の画像に示すように、Record グループに対応するキー C を押します。

MENU	<b>Fixture menu</b>	Fix Patch	A
CLEAR BUFFER		Channel Set Up	B
DMX BASE		Record Group	C
FX		Fader 01 : 000	Exit

- [5] ディスプレイには、選択ボタン 1～12 のいずれかを選択したことを示すメッセージが表示されます(青色で点滅します)。したがって、同じグループ内の選択された LED デバイスが含まれます。

MENU	<b>Edit Group</b>		A
CLEAR BUFFER		Record Group Select a Bump as a Group	B
DMX BASE			C
FX		Fader 01 : 000	Exit

- [6] 選択ボタン 1～12 を押します。ボタンの点滅が止まり、グループが Record されます。

## 削除 / Delete

LED モードでは、LightOn コンソールには 2 つの機能が削除されています。

A-Delete Fixture フィクスチャの削除	パッチを適用したデバイスを削除できます。
B-Delete Chase チェイスの削除	プリセットフェーダーに保存されているチェイスやプログラムを削除できます。

### A- フィクスチャの削除

パッチが適用されたデバイスを削除する手順は次のとおりです。

- [1] 対応するボタンから LED モードをアクティブにします。
- [2] メニューボタンを押します。
- [3] 次の画像に示すように、[Next] に対応するキー D を押します。

MENU	<b>LED Mode</b>	Fix Patch	A
CLEAR BUFFER		Channel Set Up	B
DMX BASE		Record Group	C
FX	Fader 01 : 000	Exit	D

[4] 次に、Delete に対応するキー A を押します。

MENU	<b>LED Menu Mode</b>	Delete	A
CLEAR BUFFER		List Fix	B
DMX BASE		Auto DMX	C
FX	Fader 01 : 000	Next	D

[5] 次に、[修正の削除] に対応するキー A を押します。

MENU	<b>Delete Menu</b>	Delete Fix	A
CLEAR BUFFER		Delete Chase	B
DMX BASE			C
FX	Fader 01 : 000	Next	D

[6] 次に、2つのオプションから選択できます。すべて削除（すべてのLEDパッチが適用されたデバイスを削除する）と1つ削除（1つのLEDユニットのみを削除する）です。1つの削除キー A を押します。

MENU	<b>Delete Menu</b>	Delete One	A
CLEAR BUFFER		Delete All	B
DMX BASE			C
FX	Fader 01 : 000	Exit	D

[7] 削除するデバイスの選択ボタン LED1 ~ 12 を押します。

[8] LED デバイスを選択した後、キー A（はい）を押して、パッチが消去されたデバイスを確認します。

## 削除 / Delete

LED モードでは、LightOn コンソールには 2 つの機能が削除されています。

A-Delete Fixture フィクスチャの削除	パッチを適用したデバイスを削除できます。
B-Delete Chase チェイスの削除	プリセットフェーダーに保存されているチェイスやプログラムを削除できます。

### B- チェイスの削除

パッチが適用されたデバイスを削除する手順は次のとおりです。

- [1] 対応するボタンから LED モードをアクティブにします。
- [2] メニューボタンを押します。
- [3] 次の画像に示すように、[Next] に対応するキー D を押します。

MENU	<b>LED Mode</b>	Fix Patch	A
CLEAR BUFFER		Channel Set Up	B
DMX BASE		Record Group	C
FX	Fader 01 : 000	Exit	D

- [4] Delete に対応するキー A を押してください

MENU	<b>LED Menu Mode</b>	Delete	A
CLEAR BUFFER		List Fix	B
DMX BASE		Auto DMX	C
FX	Fader 01 : 000	Next	D

- [5] Delete Chase に対応するキー A を押してください

MENU	<b>Delete Menu</b>	Delete Fix	A
CLEAR BUFFER		Delete Chase	B
DMX BASE			C
FX	Fader 01 : 000	Exit	D

[6] 次に、2つのオプションから選択できます。すべて削除（保存されているすべてのチェイスを削除する）と1つ削除（1つのチェイスのみを削除する）です。

DeleteOne に対応するキー A を押します。

MENU	<b>Delete Menu</b>	Delete One	A
CLEAR BUFFER		Delete All	B
DMX BASE			C
FX	Fader 01 : 000	Exit	D

[7] 終了したいチェイスを選びセレクトボタン 1-12 を押してください。

MENU	<b>Delete Menu</b>	Yes	A
CLEAR BUFFER	Press a Preset <BUMP> to Delete		B
DMX BASE		No	C
FX	Fader 01 : 000		D

[8] デバイスを選択した後、キー A（[はい]の場合）を押して、チェイスの削除を確認します。

## List Fix

修正リスト機能は、オペレーターが割り当てられた LED デバイスとそれに対応する DMX アドレスを簡単、きちんと明確に確認するのに役立ちます。

修正リストを使用する手順は次のとおりです。

- [1] 対応するボタンを介したアクティブ LED モード。
- [2] メニューボタンを押します。
- [3] 次の画像に示すように、[Next] に対応するキー D を押します。

MENU	<b>LED Mode</b>	Fix Patch	A
CLEAR BUFFER		Channel Set Up	B
DMX BASE		Record Group	C
FX	Fader 01 : 000	Exit	D

- [4] [List Fix] に対応するキー B を押してください

MENU	<b>LED Menu Mode</b>	Delete	A
CLEAR BUFFER		List Fix	B
DMX BASE		Auto DMX	C
FX	Fader 01 : 000	Next	D

- [5] ディスプレイには、パッチが適用されたデバイスとそのアドレスが表示されます。それらの間の移動には、キー D (More に対応) を使用します。

MENU	<b>Patch by handle</b>		A
CLEAR BUFFER	Num Device DMX 01:XbanDa> 053		B
DMX BASE	02:<Empty> 03:<Empty> 04:<Empty>		C
FX	Fader 01 : 000	More	D

## Auto DMX

LightOn コンソールを使用すると、ユーザーは割り当てられた LED デバイスを自動的に自動アドレス指定できます。AutoDMX を使用する手順は次のとおりです。

- [1] 対応するボタンを介したアクティブ LED モード。
- [2] メニューボタンを押します。
- [3] 次の画像に示すように、[Next] に対応するキー D を押します。

MENU	<b>LED Mode</b>	Fix Patch	A
CLEAR BUFFER		Channel Set Up	B
DMX BASE		Record Group	C
FX		Fader 01 : 000	Exit

- [4] [Auto DMX] に対応するキー C を押してください

MENU	<b>LED Menu Mode</b>	Delete	A
CLEAR BUFFER		List Fix	B
DMX BASE		Auto DMX	C
FX		Fader 01 : 000	Next

- [5] [Yes] に対応するキー A を押して、それらを順にパッチします

MENU	<b>Auto PatchDMX</b>	Yes	A
CLEAR BUFFER			B
DMX BASE		No	C
FX		Fader 01 : 000	

## Modify Playback / プレイバックの変更

LightOn コンソールを使用すると、オペレーターは保存されている Playback を編集できます。ML モードの場合と同様に、オペレーターはショーをある場所から別の場所に移動して、位置とフォーカスを修正したり、必要な修正を行ったりすることができます。修正 Playback を使用する手順は次のとおりです。

- [1] 対応するボタンを介して LED モードをアクティブにします。
- [2] メニューボタンを押します。
- [3] 次の画像に示すように、[Next] に対応するキー D を押します。

MENU	<b>LED Mode</b>	Fix Patch	A
CLEAR BUFFER		Channel Set Up	B
DMX BASE		Edit Group	C
FX	Fader 01 : 000	Exit	D

- [4] [Next] に対応するキー D を押してください

MENU	<b>LED Menu Mode</b>	Delete	A
CLEAR BUFFER		List Fix	B
DMX BASE		Auto DMX	C
FX	Fader 01 : 000	Next	D

- [5] [Modify PlayBk] に対応するキー A を押してください

MENU	<b>LED Menu Mode</b>	Modify PlayBk	A
CLEAR BUFFER		Memory Lock	B
DMX BASE			C
FX	Fader 01 : 000	Back	D

- [6] 変更したいプレイバックを問う表示がされます

MENU	<b>Hit a Playback</b>		A
CLEAR BUFFER			B
DMX BASE			C
FX	Fader 01 : 000	Exit	D

[7] セレクションボタン 13-20 を押してください

MENU	<b>Modify Playback</b>	Up	A
CLEAR BUFFER	02: XBanDa 1:RED 127	Down	B
DMX BASE	2:GREEN 064 3:BLUE 012	Delete	C
FX	PL:01 S001 T005	Next	D

ご覧のとおり、ディスプレイの下部には、Playback 回数と変更するステップが表示されます。A、B、C、およびキー D を使用して、変更する属性を選択できます。

[8] キー D[Next] を押して、サブメニューの次のページに移動します。

キー A と B (それぞれ上と下) を使用して、Playback を含むさまざまなステップ間を移動できます。ステップを削除する場合は、ステップを選択し、キー C (Delete に対応) を押して削除します。

[9] キー D[Next] を押して、サブメニューの次のページに移動します。

MENU	<b>Modify Playback</b>	Cover	A
CLEAR BUFFER	02: XBanDa 1:RED 127	Insert	B
DMX BASE	2:GREEN 064 3:BLUE 012	Record	C
FX	PL:01 S001 T005	Next	D

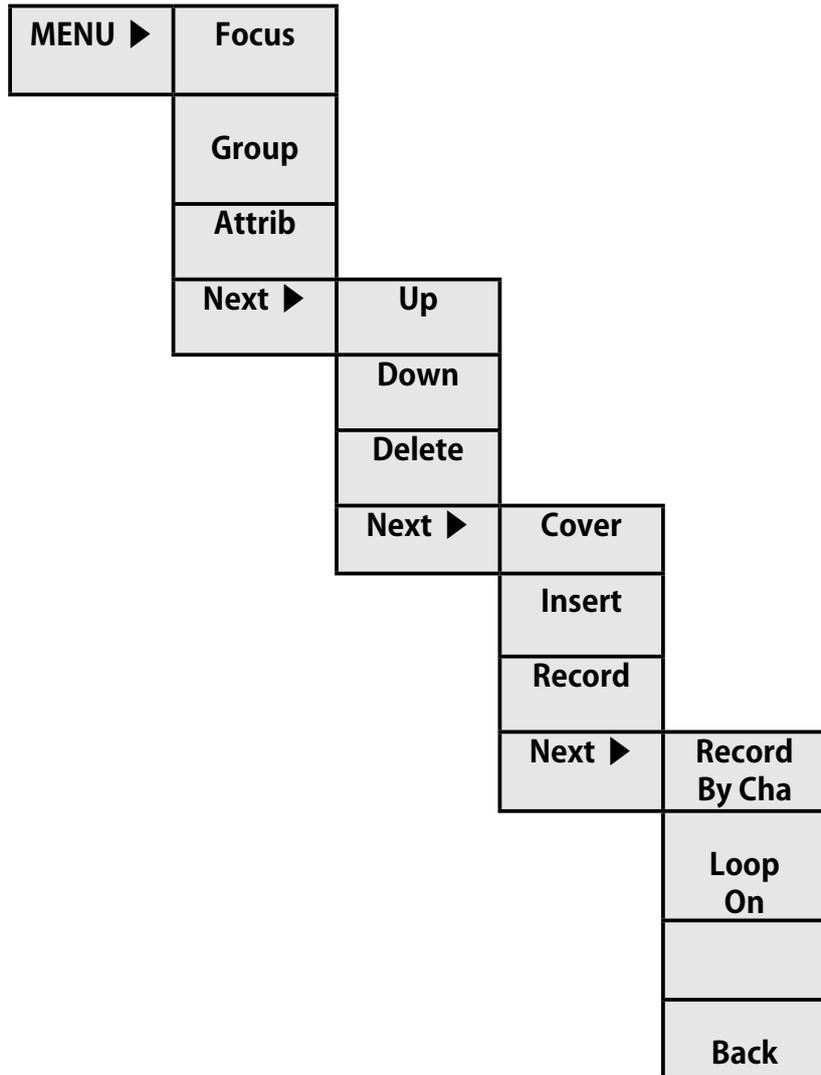
キー B (Insert) を使用して、Playback に別のステップを追加できます。追加したら、キー C (Record 用) を選択して変更を保存します。10°。キー D[Next] を押して、サブメニューの次のページに移動します。

MENU	<b>Modify Playback</b>	Record Ch	A
CLEAR BUFFER	02: XBanDa 1:RED 127	Loop On	B
DMX BASE	2:GREEN 064 3:BLUE 012		C
FX	PL:01 S001 T005	Back	D

Playback をループモードで実行するように設定するか、キー B を押して 1 回だけ実行するように設定します (対応するのはループオン)。さらに、キー C (Shape に対応) を押すことにより、任意のステップにすでに保存されている形状を修正または追加できます。

11°-[Playback の変更] 機能メニューの最初のページに戻るには、キー D (戻る) を押します

[Modify Playback] 機能メニューのメニューダイアグラムは次のとおりです



LightOn コンソールを使用すると、オペレーターはそのメモリをロックできるため、さまざまな構成を保存して、不正な変更を防ぐことができます。

手順は次のとおりです。

- [1] 対応するボタンを介して LED モードをアクティブにします
- [2] それぞれの選択ボタン 1～12 を使用して、変更するデバイスをアクティブにします。
- [3] メニューボタンを押します。
- [4] 次の画像に示すように、[Next] に対応するキー D を押します。
- [5] [Next] に対応するキー D を押します。

MENU	<b>Led Menu Mode</b>	Delete	A
CLEAR BUFFER		List Fix	B
DMX BASE		Aut0 DMX	C
FX		Fader 01 : 000 Next	D

[6] 次に、[Memory]に対応する対応を押します。

MENU	<b>Led Menu Mode</b>	Modify PlayBack	A
CLEAR BUFFER		Memory Lock	B
DMX BASE			C
FX	Fader 01 : 000	Back	D

[7] アクセスすることにより、コンソールはブロックを実行するためのパスワード **168168** を要求します。ボタン FX1、FX2 ..... FX8 を介してパスワードを導入します。次に、キー D (Enter に対応) を押して確認します。

MENU	<b>Memory Lock</b>	Exit	A
CLEAR BUFFER	Memory Lock Password [.....]		B
DMX BASE			C
FX	Master : 255	Enter	D

[8] コンソールは完全にブロックされます。メニューキーを押すと、コンソールはブロックされていることを示します。ロックを解除したい場合は、キー A (Unlock Memory に対応) を押します。

MENU	<b>Memory Lock</b>	Unlock Memory	A
CLEAR BUFFER	Memory Locked		B
DMX BASE			C
FX	Master : 255	Exit	D

[8] コンソールは、ロックを解除するために管理者パスワードを要求します。ボタン FX1、FX2 ..... FX8 からパスワード 168168 を入力します。

次に、キー D (Enter に対応) を押して確認します。

MENU	<b>Memory Lock</b>	Exit	A
CLEAR BUFFER	Memory UnLock Password [.....]		B
DMX BASE			C
FX	Master : 255	Enter	D

## 使用とプログラミング / USE and Programing

LED デバイスの使用とプログラミングについて簡単な例で説明します。これらは、Lighton コンソールの使用とプログラミングのすべての側面をカバーしています。以前に ML モードで見たパッチの例を繰り返し始めます。

注：例は、それらを連続して実行するように設計されています。

### 例 1：4 つの連続する LED デバイスにパッチを適用する

- [1] LED モードを選択します。
- [2] メニューボタンを押します。
- [3] キー A (FixPatch 用) を押します。
- [4] 異なる LED デバイス間を移動し、1 つを選択します。
- [5] キー D (Enter に対応) を押して、アプライアンスを選択します。
- [6] 選択キー 1 を押したままにします
- [7] 選択キー 4 を押します

### 例 2：デバイスの制御

- [1] LED モードを選択します。
- [2] マスターが 100%であることを確認してください
- [3] 選択キー 1～12 を使用して、デバイス 1、2、3、および 4 をアクティブにします。
- [4] LED デバイス 1、2、3、4 のフェーダーを上げて、強度を上げます。
- [5] フェーダーを赤 (フェーダー番号 45) に上げると、明るい赤の LED デバイスが表示されます。
- [6] フェーダーグリーングリーン (フェーダー番号 46) を上げて、グリーン LED デバイスの色に追加します。
- [7] フェーダーブルー (フェーダー番号 47) を上げて、カラーブルーの LED デバイスを追加します。

### 例 3：デバイスの属性の変更 (例 2 から)

- [1] キー B (属性に対応) を押します
- [2] 修正する属性を選択します
- [3] フェーダー Attrb (フェーダー番号 48) に戻ります。制御する新しい属性を割り当てました。
- [4] Attrb フェーダーを上げて、割り当てられた属性をどのように変更するかを確認します。

MENU	<b>Led Mode</b>	<b>Group</b>	<b>A</b>
CLEAR BUFFER	<b>02 :XBanDa</b>	<b>Attrib</b>	<b>B</b>
DMX BASE	<b>1:Red 127</b>	<b>Shape</b>	<b>C</b>
FX	<b>2:Green 064</b>		<b>D</b>
	<b>3:Blue 012</b>		
	<b>Fader 45 : 127</b>		

### 例 4：Playback の Record (例 3 から)

- [1] Record キーを押します。
- [2] Playback 選択ボタン 13～20 を押します。Playback を選択します。
- [3] もう一度ボタンを押して、[Playback] を選択します。ステップを保存します。
- [4] ClearBuffer キーを押します。
- [5] [Record] ボタンを押します。Record を停止します。
- [6] フェーダーの Playback を上げて、Record を完成させます。

ご覧のとおり、チェイスの Record が終了したときに ClearBuffer ボタンを押しました。そうしないと、実行時にチェイスが上書きされ、正しく実行されませんでした

**例 5：Playback でのステップの Record（例 3 から）**

- [1] Record キーを押します。
- [2] Playback 選択ボタン 13 ~ 20 を押します。Playback を選択します。
- [3] もう一度ボタンを押して、[Playback] を選択します。ステップを保存します。
- [4] R、G、B の値を変更します。
- [5] もう一度ボタンを押して、[Playback] を選択します。ステップを保存します。
- [6] Attrb フェードに別の機能を割り当て、新しい属性を変更します
- [7] もう一度ボタンを押して、[Playback] を選択します。ステップを保存します。
- [8] ClearBuffer キーを押します。
- [9] [Record] ボタンを押します。Record を停止します。
- [10] Record した Playback フェーダーを上げます。

今回は、Playback で一連の手順を Record しました。ステップを追加すると、ディスプレイには、ステップが Record され、どの Playback が行われたかが示されます。

<b>MENU</b>	<b>Record PlayBack</b>	<b>Focus</b>	<b>A</b>
<b>CLEAR BUFFER</b>	02 :XBanDa 1:Red 127	<b>Group</b>	<b>B</b>
<b>DMX BASE</b>	2:Green 064 3:Blue 012	<b>Attrib</b>	<b>C</b>
<b>FX</b>	Fader 45 : 127	<b>Next</b>	<b>D</b>

RECORD ボタンを押すと、空の PlayBack の選択ボタンが点滅します。逆に、以前に録画した Playback では、選択ボタンがオフになっていて選択できません。

この演習では、各ステップにフェードタイムまたはステップタイムを割り当てて、Playback がチェイスとして実行されるようにしました。手順は次々とすばやく実行されます。

**例 6：フェードとステップタイムを使用した Playback でのステップの Record（例 3 から）**

- [1] Record キーを押します。
- [2] Playback 選択ボタン 13 ~ 20 を押します（上記の例とは異なります）。Playback を選択
- [3] 「FD / STTIME」 ボタンを押すと、赤色のままになります。フェードタイムを調整します。
- [4] フェーダー「STEPRATE」でフェーダー時間を調整します。
- [5] 「FD / STTIME」 ボタンをもう一度押すと、黄色のままになります。ステップ時間を調整します。
- [6] Playback 選択ボタンをもう一度押します。ステップを保存します。
- [7] R、G、B の値を変更します。
- [8] 「FD / STTIME」 ボタンを押すと、赤色のままになります。ステップ時間を調整します。
- [9] フェーダー「STEPRATE」でフェーダー時間を調整します。
- [10] もう一度「FD / STTIME」 ボタンを押すと、黄色のままになります。ステップ時間を調整します。
- [11] Playback 選択ボタンをもう一度押します。ステップを保存するには
- [12] ClearBuffer ボタンを押します。
- [13] Record ボタンを押して Record を終了します。

Record された Playback を実行し、割り当てたフェード時間とステップに従って、ステップが互いに続くことを確認します。

**例 7：シェイプフィギュアジェネレーターの使用（例 3 から）**

- [1] メニューキーを押して、属性を終了します。
  - [2] Shape に対応するキー C を押します。
  - [3] キー A、B、C（Rainbow、Knight Rider、Chase に対応）を押します。例：レインボー。
  - [4] 「アイテムセット」、「DirBy セット」、「カラーセット」のパラメータをそれぞれ A、B、C で調整します。
  - [5] RUN に対応するキー D を押して、シェイプを実装します。
  - [6] 停止に対応するキー D を押して、形状を停止します。
- LightOn コンソールには、オペレーターが複雑な効果を作成できるようにするシェイプジェネレーターがあります。

## 4.8 メモリープレイバックモード / Memory Playback Mode

Playback モードは、サブマスター、ML、および LED モードの組み合わせです。このモードから、コンソールで実行されるすべてのプログラミングをどちらのモードでも実行できます。これを行うには、以下を考慮に入れる必要があります。

- [1] キー 1-24 (コンソールの左側) モードはサブマスターを制御します。合計 24 ページ。
- [2] 25-44 キー (コンソールの左側) は、ML および LED モードで Record された Playback を制御します。

PlayBackMem モードの手順は次のとおりです。

- [1] どの使用モードからでも、ボタン MemPlayBack を押します。
- [2] ディスプレイに確認メッセージが表示されます。

MENU	<b>SubMaster Mode</b>	Yes	A
CLEAR BUFFER	<b>Confirm Playback Mode</b>		B
DMX BASE		No	C
FX	P : 01 Select 1-12		D

- [3] キー A (はい) を押して、Mem.PlayBack モードに入ります。
- [4] Mem.PlayBack モードに入ると、ディスプレイに次のように表示されます。

MENU	<b>Mem PlayBack</b>	Assign Fade	A
CLEAR BUFFER	<b>Submaster Page: [01]</b>	Page up	B
DMX BASE		Page Down	C
FX	P : 01 Select 1-12		D

- [5] キー A (フェード割り当て用) を押します。サブマスターのフェードタイムを設定します。
- [6] 変更したいサブマスター選択ボタン 1 ~ 12 を押し続けます。
- [7] 「STEP RATE」フェーダーでフェード値を調整し、選択ボタンを離します。
- [8] キー A をもう一度押して、ASSIGNFADE のチェックを外します。
- [9] キー B と C (それぞれ PageUp と PageDown) を押して、サブマスターページングを構成します。
- [10] Mem.PlayBack モードでは、対応するキーを押すことで別のモードに切り替えることができます。ディスプレイには以下のように表示されます。

MENU	<b>Mem PlayBack</b>	Yes	A
CLEAR BUFFER	<b>Exit PlayBack? Intro SUB MASTER?</b>		B
DMX BASE		No	C
FX	P : 01 Select 1-12		D

- [11] キー A (YES) を押してモードを変更するか、キー C (NO) を押して Mem.PlayBack モードのままにします。

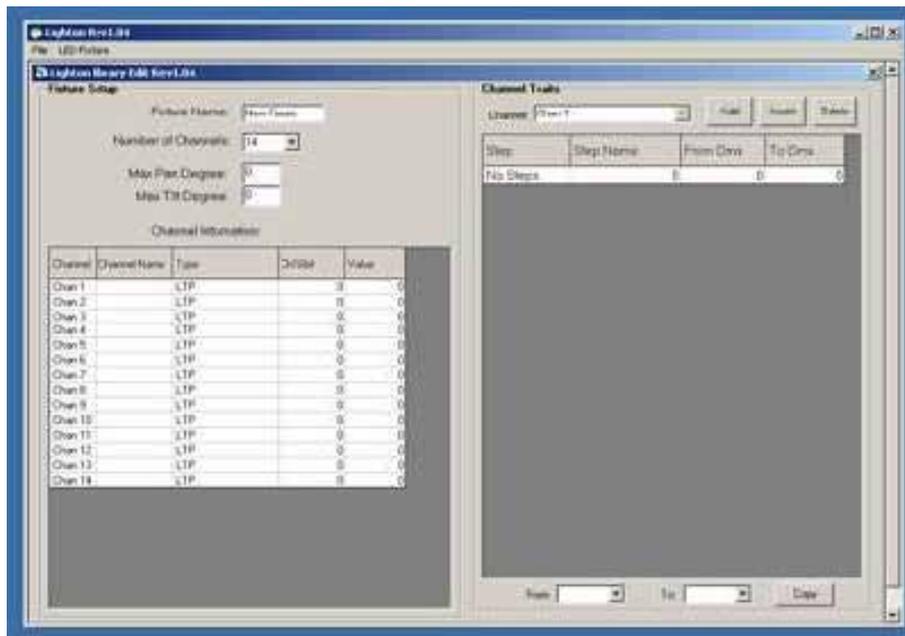
## ▶ 5. 付録 / Appendix

### 5.1 ライブラリの編集

#### ライブラリの編集

使用したデバイスのライブラリが見つからず、作成したい、またはカスタム MLバンクの作成方法を知りたい場合は、このセクションで説明します。LightOn コンソールに加えて、コンソールのライブラリを編集および作成するためのソフトウェアを提供しています。

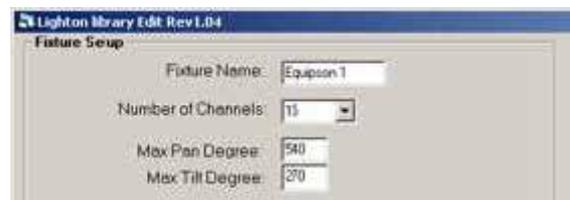
LightOn Edit Library ソフトウェアを使用するには、Microsoft Windows を搭載した PC が必要です。インストールしたら、独自のライブラリを作成できます。



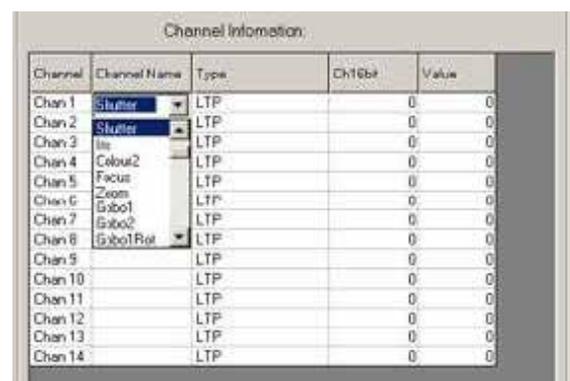
カスタムライブラリの編集を開始する前に、チャンネルリストとその LED またはムービングヘッドデバイスの技術仕様があることを確認してください。

手順：

- [1] デバイスのプロパティを示すことから始めます。



- [2] デバイスのチャンネルを定義します。



[3] チャンネルのタイプを定義します。

Channel	Channel Name	Type	Ch16bit	Value
Chan 1	Shutter	LTP	0	0
Chan 2		LTP	0	0
Chan 3		LTP	0	0
Chan 4		LTP	0	0
Chan 5		Instant LTP 16bitH	0	0
Chan 6		Instant LTP 16bitL	0	0
Chan 7		Fadeable LTP 16bitH	0	0
Chan 8		Fadeable LTP 16bitL	0	0
Chan 9		LTP	0	0
Chan 10		LTP	0	0
Chan 11		LTP	0	0
Chan 12		LTP	0	0
Chan 13		LTP	0	0
Chan 14		LTP	0	0

[4] コンソールからヘッドを見つけるときにデフォルト値を設定します。

Channel	Channel Name	Type	Ch16bit	Value
Chan 1	Shutter	LTP	0	128
Chan 2		LTP	0	0
Chan 3		LTP	0	0

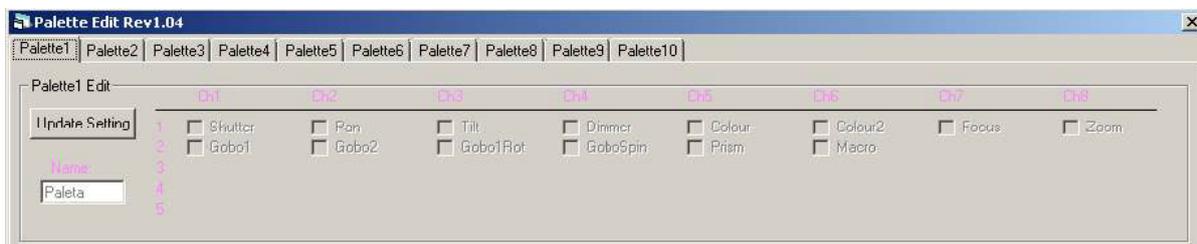
[5] 定義された範囲、このために、定義したいチャンネルを選択し、追加機能を介して、さまざまな範囲を追加します。

Step	Step Name	From Dmx	To Dmx
Step 1	Chan 1 - Shutter	0	25
Step 2	Chan 2 -	26	128
Step 3	Chan 3 -	129	165
Step 4	Chan 4 -		
Step 5	Chan 5 -		
Step 6	Chan 6 -		
Step 7	Chan 7 -		
Step 8	Chan 8 -		
Step 9	Strobe F	166	200

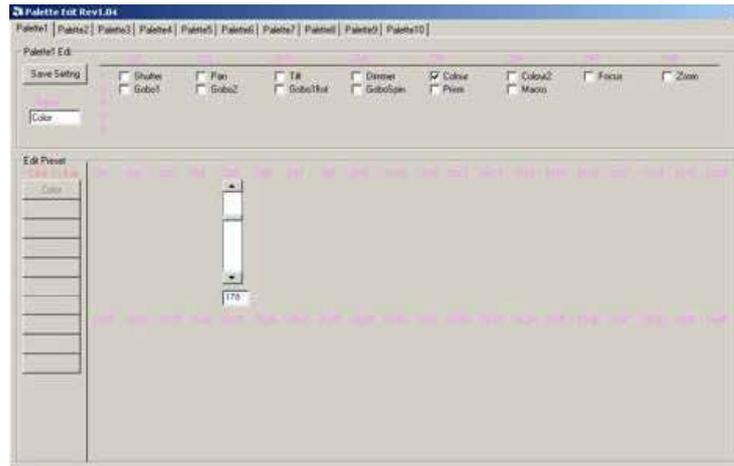
例：

Step	Step Name	From Dmx	To Dmx
Step 1	Close	0	25
Step 2	Open	26	128
Step 3	Strobe	129	165
Step 4	Strobe F	166	200
Step 5	Reset	201	210

6°. デバイスでのパレット、パレット、またはプリセットの作成は、[ファイル]> [Palette Edit] から定義できます。



最大 10 個のパレットを定義できます。[設定の更新] ボタンを押して、パレットに名前を割り当て、パレットで定義する属性を選択します



プリセット作成のプロセスはまったく同じです。左側の 10 個のエントリから 1 つを選択し、名前を追加してから値を割り当てます。



ムービングヘッドでライブラリを編集したのと同じように、LED デバイスでも実行できるため、[Fixture LED Menu]> [LED FixtureEdit] に移動します。

LED デバイスライブラリを編集するためのプロセスは、ムービングヘッドとまったく同じです。

ライブラリを作成したら、USB メモリを介して LightOn コンソールにコピーできます。



## 5.2 VGA カードのインストール (取扱終了)

VGA カードのインストール ※ 2021 年 1 月現在 VGA カードの取扱は終了しております。

オプションの VGA カードを LightOn コンソールにインストールする手順は次のとおりです。先に進む前に、適切なツールを見つけ、乾燥した清潔な場所にいることを確認してください。

- [1] すべてのコンソールデータを保存します。
- [2] コンソールの背面から電源コードを抜きます。
- [3] VGA カードスロットを保護している部品のネジを外します。これは背面パネルにあります。
- [4] VGA カードを慎重に挿入し、適切な位置と位置にあることを確認します。
- [5] ネジを再度固定します。
- [6] モニター VGA ケーブルを取り付けたばかりのカードの DB15 コネクタに接続します。
- [7] 電源コードを再接続し、コンソールシステムの電源を入れます。
- [8] メニューに入り、「VGA SET」に移動して、出力をアクティブにします。
- [9] モニターの画像がオフセットされている場合は、すべてのモニターを組み込んだ「自動調整」機能で調整してください。可能な限り最高の画像が得られるように、明るさとコントラストのレベルを調整します。

## 5.3 DMX に関する注意事項

- [1] DMX-512 接続には 512 チャンネルがあり、どのような方法でも割り当てることができます。
- [2] DMX-512 を受信できるデバイスでは、連続した数のチャンネルを制御する必要があります。
- [3] 制御するには、各デバイスに開始アドレスを割り当てる必要があります。これは、コントロールコンソールでそのデバイスに割り当てられているものと同じです。
- [4] チャンネル数が異なるさまざまなタイプのデバイスがあります。装置をアドレス指定するときは、デバイス間でデバイスが重ならないように、これを考慮に入れる必要があります。誤動作の原因になります。各アプライアンスにチャンネルを開始するように割り当てる前に、アドレス指定を計画することをお勧めします。
- [5] DMX デバイスは DMX シグナルチェーンを受信するように設計されているため、DMX-IN コネクタと DMX-out コネクタがあります。
- [6] ユニットが接続されている順序は重要ではありません。各デバイスは、割り当てられているチャンネルの順序にのみ応答します。
- [7] DMX デバイスは、XLR または XLR-3-5 オス - メスを介して接続できます。
- [8] デバイスの配線は、シールド付きツイストペア線で行う必要があります。
- [9] チェーンの最後の装置では、負荷線で閉じる必要があります。これにより、信号エラーが減少し、起こりうる問題や干渉が回避されます。

### 最終負荷

これは、チェーンの最後のデバイスのピン 2 とピン 3 の間の 120 オーム 1/4W の抵抗を介して行われます。3 ピンから 5 ピンのコンバーター。

LightOn コンソールには入力と出力の両方があります。3 ピンと 5 ピンはこのタイプのコンバーターも必要としません。ただし、必要な場合の対応は以下のとおりです。

