Product Manual

取扱説明書

2013 年 10 月作成

z හෙ හි පි Jester 24/48 Jester 12/24



製品の特徴

この度はZERO88製ライティングコンソール「Jester」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。



「Jester24/48」は中小規模クラスの現場に最適なコントローラーで す。外部モニター出力を備えており、灯体の状況の把握が容易に なりました。USBによるメモリーバックアップ昨日が備わっていま す。各ch DMX アドレスをパッチ出来るほか、各ファンクションの ロック機能が備わっており不意にメモリーが消えてしまうなどのト ラブルも回避できます。3 つからなるオペレーティングモードでは 個々で再生するだけでなく互いをMIX することも出来、プログラム に更なる変化をつけることができます。 ※モニターはオプションです。

安全上のご注意

ご使用の前に、かならずよくお読みください。

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

この取扱説明書は、使用者がいつでも見ることができる場所に保管してください。





▶ 目次

1	.イントロダクション	···4
•	このマニュアルについて	
•	JESTER シリーズについて	
•	設置	
•	マスターコントロールとディスプレ	1
•	テンキー / 数値入力キー	
2	. プリセットモード	5
•	プリセットAとB	
•	チャンネルフラッシュボタン	
•	AマスターとBマスター	
•	フェードタイム	
•	プログラム /GO	
	プリセットオペレーション	…б
•	2 プリセットオペレーションの設定	
•	プリセット A からのシーン出力	
•	プリセットΒからのシーン出力	
•	シーン間のマニュアルフェード	
•	時間によるシーン間のマニュアルフェ	ェード
•	フラッシュチャンネル -2 プリセット	モード
	ワイドモード	··· 7
•	ワイドモードの設定	
•	保存とシーンのクロスフェード	
•	マニュアルと時間によるクロスフェー	ード
•	フラッシュチャンネル - ワイドモート	1
•	FLASH	
•	SOLO	
2	プログラルエード	10
-		IV
	$+ \neg \neg \neg \neg \neg - \neg \wedge \neg$	
	メモリー低下の注音	
	フンソールチャンネル	
	プリセットAとプリセットB	
	チャンネルフラッシュボタン	
	A = Z = Z = E = Z = Z = Z	
•	LCD	
•	モニター	
	クリア	
•	プログラム /GO	
•	コピーペースト	
•	コンソールをプログラムモードに設定	定する
	シーンメモリー	…12
•	新しいシーンメモリーのプログラミン	ング
•	新しいシーンサブマスターのプログ	ラミング
•	別々のフェードタイム	
•	プログラムされたシーンの上書き	

- ・シーン内のチャンネルレベルを編集する
- ・シーンメモリの削除
- ・シーンサブマスターの削除チェースメモリー …14
- ・新しいチェースのプログラミング
- ・チェースとサブマスターの名称変更
- ・メモリーの入力 ・ステップの入力
- ・ステップの削除ステップの上書き
- ・チェースメモリの削除
- ・チェースサブマスターの削除
- ・コピーペーストボタンを使用する
- ・シーンメモリーをコピーする
- ・チェースステップをコピーする
- ・サブマスターをコピーする
- ・シーンメモリー内にコピーする
- ・チェースステップ内にペーストする
- ・サブマスター内にペーストする
- ・DMX 入力

4. ランモード …18
・イントロダクション
・ランモードのディスプレイ
プリセット A とプリセット B
・チャンネルフラッシュボタン
・A マスターと B マスター
・メモリーマスター
・フェードタイム
・フェード時のライト
• LCD
・モニター
・スピード
・アタック
・ディレクション
・プログラム /GO
・コピーペースト
・ランモードに入る
・次のメモリーを選択
・現在のメモリーを決定する
・プログラムされたメモリーを出力する
・クロスフェードを一時停止
・ランモード内のプリセット
・ランモード内のサブマスター
・チェースメモリーの出力

- ・チェースステップと
- ィグ マニュアルステップ間の移動
 - ・チェースステップとオートステップ間の移動
 - ・ビート設定

- き ・サウンド入力を使用する
 - ・アタック
 - ・チェースディレクションのコントロール

...22

- ・メモリーのプレビュー
- ・サブマスターのプレビュー

5.AUX 制御

- ・イントロダクション
- ・AUX の設定
- ・AUX の使用
- ・AUX のフェーダーコントロール

6. スーパーユーザーモード…23

・イントロダクション スーパーユーザーモードに入る ・スーパーユーザーモードを終了する ・ショウデータの保存 ・ショウデータのロード ・ショウデータの削除 ・DMX パッチング コンソールチャンネルのパッチング ・AUX 設定 ・コンソールのロックと解除 ・メモリーサブマスターのクリア ・コンソールのリセット ・メモリーリカバリモードの設定 ・リモート入力 ・サウンド入力 ・MIDI 設定 ・日付と時間の設定 ・ディスプレイの設定 ・USB ホスト ・ヘルプランゲージ ・テストモード 7.MIDI コントロール …28 ・MIDIとJESTER ・MIDI NOTE 始めよう ・MIDI NOTE チャンネルの送受信 ・MIDI NOTE ノートナンバー

- ・MIDI NOTE ベロシティ感度
- ・MIDI NOTE プリセットモード
- ・MIDI NOTE ランモード
- ・MIDI ショウコントロール

8. その他の特徴 …30

・オンラインヘルプ

- ・ソフトウェア・アップデート
- ・ファントムジェスター

1. イントロダクション

このマニュアルについて

このマニュアルは、ジェスター照明コンソールの操作とプログ ラミングについて説明しています。マスター・コントロール、 動作モード(プリセット / プログラム / ラン)などコンソール の一般的な概要について説明します。

各セクションは、フロントパネルの操作とディスプレイの基本 的な説明、および使用可能な様々な機能へのガイドが含まれて います。また、補助コントロールなどコンソールのより特定の 領域へ移動し、スーパーユーザーモード機能やコンソールの技 術仕様に関するセクションで締めくくります。

ジェスターが 2 機種(12/24 と 24/48)で利用可能ですので、 このマニュアルでは、主に 12/24 モデルについて書かれ、括 弧内に 24/48 のためのバリエーションを記載しています。例 として、プリセット B コントロールフェーダー 13-24(25-48)。

JESTER シリーズについて

ジェスター照明コンソールは、チャネルのレベルを記録し、シ アタースタイルのシーケンシャルメモリアクセスとサブマス タースタイルのアクセスの両方を提供するコンパクトな使いや すいメモリコンソールです。

メモリとサブマスターはシーンやシーケンス(チェイス)とし て記録することができます。

必要に応じて、クロスフェード時間とチェース速度、方向、ア タックは、ユーザによって調整することができる。

ジェスター 12/24 は、24 の制御チャネルを持っています。 ジェスター 24/48 は、48 の制御チャネルを持っています。 コンソールからの出力は、512DMX です。

設置

1.DMX ケーブルとモニタを(オプション)を接続します。接続されたモニタで使用するコンソールが容易に見つかります。
 2. コンソールに電源を ON にします。

3. ブラックアウト ' がアクティブでないことを確認します(ブ ラックアウトボタンの赤いライトが消灯している)。

- 4. ゼロにマスターと B マスターフェーダーを設定します。
- 5. グランドマスター・フェーダーw最大に設定します。
- 6.手動にフェードタイムコントロールを設定します。

マスターコントロールとディスプレイ

モード

これらのコントロールは、コンソールための一般的な動作条件 を設定してください。



モードボタンはコンソールの動作モード を選択するために使用される。ボタンの 左側にある赤いライトが現在の動作モー ドを(スーパー ユーザー、プリセット、 プログラム、ラン)を示しています。

グランドマスター

グランドマスターフェーダーコンソールのすべてのチャネルか らの最大出力レベルを統括的に制御するために使用される。



ブラックアウト

ブラックアウトボタンは、すべてのコンソール チャンネル出力ゼロを作り、スーパーユーザ以 外のすべてのモードで動作します。ブラックア ウト(ゼロで全チャンネル)、通常のコンソー ル出力間ブラックアウトボタンを押すたびに。 ブラックアウトボタンの光が(=停電、消灯= 正常点滅)現在の状態を示します。これはまた、 ある画面上ブラックアウト'テキストを点滅で、 モニター上に複製。ブラックアウトは、補助お よび DMX- 入力には影響しません。

PROGRAM / GO

PROGRAM / GO ボタンは、コンソール が現在設定されているモードに適応する マルチカラー、多機能ボタンである。プ リセットモードでは、ボタンはワイド モードに設定されている場合、それはプ リセット保存ボタンとして機能しますが アクティブであり、色の黄色です。プロ グラムモードでは、プログラムは/プロ グラム(レコード)ボタンなどのボタン 機能を GO、、着色の赤です。 ランモー ドでは、プログラムは/GO/一時停止 ボタンとしてボタン行為を行って、色の ついた緑です。



テンキー / 数値入力キー

数値入力キーは、プリセットBにチャネルフラッシュボタン を使用して完了します。必要なフィールドに移動し、Enterキー を押します。フラッシュボタンは数字の0~9まで1を入力チャ ンネル1~9、およびチャネル10以降で、数字ボタンとして 機能します。数字を入力すると、確認のためEnterキーを押し ます。

Product Manual

2. プリセットモード

コンソールがプリセットモードのときは、すべてのメモリ機能が無効になっています。完全にマニュ アル制御のみになります。

コンソールは、12(24) チャネル、または 24(48) チャネルの単一のプリセットを制御する 2 つの 12(24) チャンネルプリセットのいずれかを使用して動作させることができます。2 つのプリセットの操作で は、別々のシーンは、個々のチャンネルフェーダーを使ってプリセット A とプリセット B に設定さ れています。

AマスターとBマスター

フェーダーは、2つのシーンの間でフェードするために使用されます。ワイドモードでは、選択され た状態で(ページBの下13-24)2シーン間クロスフェードが可能です。最初のシーンは、プリセッ トAとプリセットBのフェーダー上に設定されており、一時的に黄色のPROGRAM/GO(ストア) ボタンを使用してコンソールの中に保管されます。一度保存され、別のシーンはプリセットAとプ リセットBのフェーダーに設定することができます。Aマスター・Bマスターフェーダーは、プリセッ トフェーダーに保存されたシーンの間でのフェードに使用されます。シーン間クロスフェードは、手 動またはタイムアウトすることができます。コンソールのすべての動作モードと同様に、全体的な出 力は、グランドマスターの制御下にあります。





1 25 2

0

プリセットAとB

フェーダーがワイドモードに切り替えて いる場合は、個々のチャンネル 1-12、ま たはチャンネル 13-24 を制御する個々の チャンネル 1-12、および 1-12 PRESET B フェーダーを制御する PRESET A のフェー ダーがあります。

チャンネルフラッシュボタン

12 (24) PRESET A と 12 (24) PRESET B のフェーダーに対応する 24 (48) チャン ネルフラッシュボタンがあります。 これらは、個々のチャネルをフラッシュ するために使用されます。LCD 上で無効 にするか、SOLO モードに切り替えるこ とができます。

AマスターとBマスター

2 つのプリセットモードでは、マスター が PRESET A フェーダーと B MASTER は PRESET B のフェーダーからの出力レベル をコントロールからの出力レベルをコン トロールします。

ワイドモードでは、マスターとBの MASTER フ r - ダ - は PRESET A と PRESET B のフェーダー、およびストアド ・シーンの両方からの出力レベルを制御し ます。

B マスターはタンデムで A MASTER と B MASTER を移動するときに手動でクロス フェードを容易にするために逆転します。



フェードタイム

FADE TIME 制御がシーンとの 間にクロスフェードするとき フェード時間を決定するために 使用される。

制御が手動に1秒と5分の間の 時間に設定することができます。 この時間は、液晶画面とモニター に表示されます。

クロスフェードが行われている とき FADE TIME コントロールの 上に赤フェージング光が点滅し ます。

プログラム /GO

PROGRAM / GO ボタンは STORE ボタンなどのワイドモードで使 用されています。 このボタンはどのマスターが(A MASTER または B MASTER)プリ セットフェーダーのコントロー ルを持っており、そのマスター が格納(ストア)されているシー ンを制御するために使用されま す。前面パネルに添付ライトは 現在の状態を示します(A フェー ダー、B ストアドまたは B フェー ダー、A ストアド)。



2 プリセットオペレーション

2つのプリセットの操作でプリセット A とプリセット B のフェーダー、A マスターと B マスターとグランドマスターは、コンソー ルからの出力レベルを制御するために使用されます。 フェードタイム制御が予め設定されたマスターとの間のクロスフェード時 間を決定するために使用されます。

2 プリセットオペレーションの設定

コンソールがプリセットモードになっていない場合は、1秒間モードボタンを押し続けます。モードボタンの横にプリセットライトが点灯します。
 フェーダーの下のバンクが1-12(24)モードに設定されていることを確認し、フェードタイム制御がマニュアルに設定されています。

プリセット A からのシーン出力

1 プリセット A フェーダーで各チャンネルの必要な レベルを設定します。

2. 最大値に A マスターフェーダーを設定します。プ リセット A で作成したシーンが出力されます。

プリセット B からのシーン出力

1.Bマスターは0に設定されていることを確認してください。

2. プリセット B のフェーダーで各チャンネルの必要 なレベルを設定します。このアクションは変化する コンソールの出力レベルなしで実行されます。

3.B マスターを最大に設定します。 プリセット B に 設定するシーンは、出力されるプリセット A のシー ンと混合されます。

4. プリセット A 上のシーンを削除するには、A マス ターをゼロにします。

シーン間のマニュアルフェード

1.フェードタイム制御がマニュアルに設定されてい ることを確認します。

2. プリセット A フェーダーを使ってシーンを設定し ます。

3.A マスターを最大にし、B MASTER をゼロに設定し ます。 プリセット A フェーダー上のシーンのセット が出力されます。

4. プリセット B のフェーダーに別のシーンを設定し ます。これは、変化の出力レベルなしで、ブライン ドで行われます。

5. B マスターを最大値に上げると同時に A マスター を最小値に移動します。クロスフェードの速度を直 接制御します。マスターフェーダーは 2 本同時にに 移動されるとプリセット B のシーンのセットアップ がフェードインされ、A のシーンがフェードアウト します。

※ A マスターは下側が最小値なのに対し、B マスターは上側が最小値となりますのでご注意ください。
6. 新しいシーンは、その後、出力に影響を与えることなく、プリセット A に設定することができます。
7. 3~6の繰り返しにより操作します。

時間によるシーン間のマニュアルフェード

1.A マスターと B マスターを最小値に設定してください。

2. プリセット A フェーダーを使ってシーンを設定しま す。

3. プリセット B のフェーダーに別のシーンを設定しま す。

4. シーン A をフェードするのに必要な時間をフェード タイム制御で設定します。操作卓一番右側の VOL.

5. 素早く最大にマスターを移動します。 プリセット フェーダー上のシーンがフェードインと出力が生きる ようになります。(完了するまでフェードに要する時間 は、フェード タイムコントロールで設定した値によっ て決定されます)。

6. 赤フェージング光がクロスフェードが行われている 間点滅し、クロスフェードが完了すると消灯します。

 プリセットBのシーンにフェードする場合、すぐに ゼロにAマスターをフルにBマスターを移動します。 プリセットBのシーンがフェードインされ、プリセッ ト上のシーンはフェードタイムコントロールで定義さ れた時間内にフェードアウトします。赤フェージング 光がクロスフェード中に点滅します。

8. 新しいシーンは、その後、出力に影響を与えること なく、プリセット A に設定することができます。

9. 2-7 の繰り返しにより操作します

フラッシュチャンネル-2 プリセットモード

1. 卓上ディスプレイのフラッシュ機能がアクティブであることを確認してください。これを行うには、オフ、フラッシュとソロの間にフラッシュモードを変更するためにテンキーの、カーソルを上下に操作します。
 2. 個々のチャンネルのフラッシュボタンを押し続けます。(PRESET A フェーダーまたはプリセット Bのフェーダー下のボタン)。チャネルは、その後グランドマスターに設定されたレベルでのシーンに追加されます。
 3. チャンネルフラッシュボタンを放します。チャネルは、その前の(フェーダー)レベルに戻ります。

NOTE:

フラッシュ:選択したチャンネルのボタンが押された ときに最大限に送信され、ボタンが離されたときに フェーダー・レベルに戻される。他のチャネルは影響 を受けません。

ソロ:選択されたチャネルが最大に送出され、他のす べてのチャネルがブラックアウトになります。ボタン が離されたとき、すべてのチャンネルは、設定してい るフェーダーレベルに戻ります。

ワイドモード

ワイドモードで仕様の場合 24ch(48ch) の中の 2 つのシーンを組み合わせるかもしくはクロスフェードをかけるかいずれかの 操作ができます。シーンの作成はプリセット A とプリセット B フェーダーを用いて設定されます。プリセットフェーダーは 1-12(1-24)、一方プリセット B フェーダーは 13-24(25-48)ch をコントロールします。そのシーンはプログラム /GO ボタンを押 すことに寄ってメモリーされ次のシーンの作成はその操作のあと設定が可能です。A マスターフェーダーと B マスターフェー ダーはシーンをクロスフェードさせる時に使します。

グランドマスターがコンソールからの最終出力レベルを制御するために使用されます。

フェードタイム制御は、2つのシーン間のクロスフェード時間を決定するために使用されます

ワイドモードの設定

1. もしコンソールのプリセットモードで不十分なら、 モードボタンを1秒間押し続けて下さい。プリセット が点灯し次にモードボタンが点きます。

2. ワイドモードが稼働します。まずページ B でチャン ネルを 13-24(25-48) に指定します。大まかに呼び出し ます。プリセットフェーダーは A マスター、B マスター に保存されたシーンに割り当てられます。 PROGRAM/GO ボタンの下のライトは、この(A フェー ダー、B ストア)を示します。一時的に保存されたシー ンはクリアされます。

保存とシーンのクロスフェード

1.A マスターとグランドマスターを最大値に設定してか ら B マスターを最小値にします。フェードタイムコン トロールをマニュアルにします。

2. ライトが点灯したら次に PROGRAM/GO ボタンには A フェーダー・B ストアが表示されます。

(もし点灯しない場合はワイドモードになっていない か、Bフェーダー・Aストアが表示されている場合、 PROGRAM/GOボタンを押して下さい)

3.シーンの設定にはプリセットAかプリセットBフェー ダーを使用します。シーンははじめにAマスターフェー ダーが出力されます。

 4.保存するにはシーンは PROGRAM/GO ボタンを押し てください。ディスプレイ上の表示が B フェーダー
 A ストロボと変更されていると思います。これは 3 で 設定したシーンが A マスターフェーダーにストアされ、
 B マスターフェーダーにメモリーする準備が出来ていることを示します。

5. 次のシーンのセットアップにはプリセット A とプリ セット B フェーダーを使用します。(出力は、B マスター がゼロなら、影響を受けません)

6.保存されたシーンとプリセットフェーダーでクロス フェードすると、Aマスターはゼロになり、同時にB マスターは最大になります。クロスフェードが発生し ます。

7.PROGRAM/GOボタンが再度押すと、出力レベルは一時的にBマスターフェーダーに保存され、ディスプレイにAフェーダー・Bストアに変更されます。Bマスターは保存されたシーンにアサインされ、Aマスターはプリセットフェーダーにアサインされます。
 8. 手順 5~8 の繰り返しで操作します。

マニュアルと時間によるクロスフェード

プリセット上で設定したシーンと保存されたシーンの 間をクロスフェードは、A マスターと B マスターフェー ダーを同時に動かすと達成されます。もしフェード タイムのコントロールがマニュアルで行われるなら、 クロスフェードタイムは A マスターと B マスターの フェーダーの動かすスピードによるものである。フェー ドタイムをコントロールしたい場合は操作卓右側の FADE TIME O を使用してください。

フラッシュチャンネル - ワイドモード

1. フラッシュ機能をオンにします。UP/DOWN カーソ ルキーを押すことでフラッシュとソロを交互に切り替 えることができます。

 2. 個々のチャンネルフラッシュボタンを押し続けます。 ボタンはプリセット A フェーダーのチャンネル 1-12(1-24) より下に、それらはプリセット B の 13-24(25-48) の下にきます。

対応するチャンネルは、その後、グランドマスターに 設定されたレベルでのシーンに追加されます。

フラッシュモード上の従属は、他のチャネルは、また は影響を受ける可能性がない場合があります。 - 以下 を参照してください。

3. チャンネルフラッシュボタンを離します。全てのチャンネルは以前のレベルに戻ります。

FLASH

選択したチャンネルのボタンが押されたときに最大限 に送信され、ボタンが離されたときにフェーダー・レ ベルに戻される。他のチャネルは影響を受けません。

SOLO

選択されたチャネルがフルに送信され、他のすべての チャネルがブラックアウトします。ボタンが離された とき、すべてのチャンネルは、それらのフェーダーレ ベルに戻される。

NOTE :

シーン保存

操作卓がプログラムに変更された場合、プリセットモードで出力されて任意の保存されたシーンは、出力から削除されます。RUN または SUPER USER モード。

3. プログラムモード

コンソール上にプログラムモードを選択すると、作成した新しいメモリやサブマスターが、照明データを入力するために使用 されます。メモリが作成されると、プログラムモード内で変更することができ、コンテンツを再度保存されます。

メモリータイプ

ジェスターコンソール上には、プログラムすることが できる[シーンメモリー]と[チェースメモリ]の2つ のメモリタイプがあります。

[SCENE メモリ]は、各デスクチャンネルの出力レベル を記録し、単一静止状態から成ります。

[CHASE メモリ]はステップ数(999 ステップの最大) で構成されています。

各ステップは、各チャンネルの出力レベルを記録し、 単一静止状態から成ります。

LCD に <Mem:> フィールドが表示されている間、上下 カーソルボタンで必要なメモリを選択します。

操作卓ディスプレイ上の Menu はメモリー番号や フェードタイム、名前を表示します。チェイスをメモ リーした場合はステップ数を表示しています。作成し たプリセットフェーダーの値はプログラム GO ボタン を押すことでメモリーされます。

サブマスタータイプ

シーンとチェースはサブマスターフェーダー上で記録 することができます。フェーダーはランモード上でシー ンフェードやチェースを提供します。 Program モードでのチャネルのフラッシュボタンをし

ながらを押すと、プログラミングに必要なサブマスター を選択することができます。ジェスターは 12(24) サブ マスター x2 ページ、トータル 24(48) あります。 プログラムモードでは、プリセット A はサブマスター フェーダー 1-12(24) から成り、プリセット B はサブマ スターフェーダー 13-24(48) から成ります.

メモリー低下のご注意

JESTER は最大 500 メモリー +24(48) サブマスターまで 記録できます。チェースステップも 500 以内に収まる 必要があります。

NOTE :

レコーディング出力の値

出力値の記録はグランドマスターを 100% にして記録 することをお勧め致します。 メモリーがランモードで再生されている時には出力値 は期待に添えないことがあります。 ジェスターはグランド・マスターの前にシーンと一緒 に内部レベルを保存します。

コンソールチャンネル

コンソールの全てのチャンネルは全てのメモリー又は サブマスターを記録し、HTP ベーシス上でミックスさ れます。

プリセット A とプリセット B

プリセット A フェーダーは、ch1-12(24)、プリセット フェーダーは ch13-24(25-48) のフェーダーによって操 作します。

チャンネルフラッシュボタン

各プリセットフェーダーはチャンネルフラッシュボタ ンに対応する。これらとは別にチャンネル編集に使用 される場合もあります。

A マスターと B マスター

プログラムモードでは使用しません。

LCD

LCD には選択したメモリー又はサブマスターナンバー とステップナンバーが表示されます。数字の後のアス タリスク (*) はメモリがプログラムされていないことを 示します。

クリア

クリアボタンはサブマスターやチェースメモリのクリ ア等に使用します。

プログラム /GO

プログラムモードでは、このボタンはメモリかサブマ スターを選択して出力レベル・フェードタイムを保存 します。

もしチェースをメモリーする場合、出力レベルはカレ ントステップ内に保存されます。チェースの変化は チェース全体の為に保存されます。

コピー / ペースト

単独で使用する場合、コピーボタンは、それが別のシーンメモリやチェースの工程に貼り付けることができるように、データをコピーするために使用される。

選択されたシーンやチェイスステップが空の場合は、 COPY/ PASTE ボタンを押すと、コピーのメモリをクリ アになります。

SHIFT と一緒に使用すると、PASTE として機能します。 ペーストモードでは、このボタンは選択したシーンメ モリまたは以前にコピーしたメモリデータとチェイス ステップデータを交換するために使用される。

データが利用可能な場合 COPY/ PASTE ボタンの赤い光 が点灯します。

ライトが点灯されていない場合は、[貼り付け]ボタン を押しても何の効果もありません。

RUN モード実行中にコピー昨日を使いプログラムモー ドのメモリー / サブマスターへペーストすることがで きます。

コンソールをプログラムモードに設定する

 コンソールがランモードに入っている場合、モード ボタンをプログラムモードに切り替えてください。
 コンソールが他のモードにある場合、モードボタンを
 1秒以上押しプログラムモードに入ってください。
 赤いランプが点灯し、モードボタンが現在のモードを 表示します。

2. ブラックアウトボタンのライトを消したからといっ て電源が落ちたわけではありません。

3.全てのプリセットフェーダーをゼロにし、グランド・ マスターをフルに設定してください。

NOTE:

ライブの編集

ランモードからプログラムモードへの変更時に、次の メモリーは編集のため選択されます。

カレントメモリーから出力変更の予想を除くエディットを作成するには、単純に次のメモリーから同じよう にカレントメモリーに設定します。ランモードからプ ログラムモードに変更する前に行って下さい。

モニター番号を選択する

LCD は選択されたメモリナンバー <Mem:> を表示しま す。これはモニター上に、選択された黄色のバーを置 き換えたものです。 プログラムされていないメモリーは、メモリーナンバー

の後にアスタリスク (*) がつきます。

プログラムされていないメモリーは、常にシーンメモ リーですが、簡単にチェースに変換することができま す。上下カーソルボタンはメモリーナンバーからプロ グラムを選択するのに使用されます。 シーンメモリー

新しいシーンメモリのプログラミング

1. 上述の通りコンソールをプログラムモードに設定してください。

2. 上下カーソルボタンを使用しプログラムされていな いメモリーを選択してください。

3. プリセット A とプリセット B のフェーダーを使用し 出力レベルを設定してください。

4. フェードタイムはフェードタイムポット上で設定し てください。

新しいシーンサブマスターのプログラミング

1. 上述の通りコンソールをプログラムモードに設定し てください。

2. チャンネルフラッシュボタンを押し、サブマスター チャンネルを選択します。

3. プリセットAとプリセットBフェーダーを使用し、

出力レベルを設定します

4. プログラム /Go ボタンを押します。

別々のフェードタイム

シーンの UP FADE と DOWN FADE を異なるフェードタ イムで変化させたい場合、ジェスターのフェードタイ ムポットでこれらの時間を設定することができます。

1.変更したいメモリを選択して下さい。

フェードタイムポットを使用し、シーンにおける
 フェードアップタイムを設定します。

3.SHIFT を押しながらシーンのフェードタイムを下げて ください。LCD モニターにタイムが追加されます。両 方のタイムが同じであるか、異なるかを定義され、ダ ウンタイムが表示されます。

4. 上書き保存します。プログラム /Go ボタンを 1 秒押 します。詳しくはメモリの上書き保存項目を参照して 下さい。

プログラムされたシーンの上書き

1. 上述の通りコンソールをプログラムモードに設定してください。

2. 上下カーソルボタンを使用しプログラムされている メモリーを選択してください。

3. プリセット A とプリセット B のフェーダーを使用し 代替の出力レベルを設定してください。

チャネルが現在のフェーダーレベルより高い場合、レ ベル " つかむ " ようにフェーダーを押して、必要なレ ベルまでプルダウンしてください。

チャネルレベルは、モニタ出力の下部に表示されてい ます。

4. プログラム /Go ボタンを押します。

LCD は、あなたが上書きを希望するか尋ねます。もう 一度プログラム /GO ボタンを押すか、エンターで決定 します。新しいレベルは選択したメモリに保存されま した。メモリ内のオリジナルコンテンツは上書き保存 されました。

プログラムされたサブマスターの上書き

1. 上述の通りコンソールをプログラムモードに設定し てください。

2.フラッシュボタンで変更したいサブマスターナン バーを選択します。

3. プリセット A とプリセット B のフェーダーを使用し 代替の出力レベルを設定してください。

チャネルが現在のフェーダーレベルより高い場合、レ ベル " つかむ " ようにフェーダーを押して、必要なレ ベルまでプルダウンしてください。

チャネルレベルは、モニタ出力の下部に表示されてい ます。

4. プログラム /Go ボタンを押します。

LCD は、あなたが上書きを希望するか尋ねます。もう 一度プログラム /GO ボタンを押すか、エンターで決定 します。新しいレベルは選択したサブマスターに保存 されました。サブマスター内のオリジナルコンテンツ は上書き保存されました。

シーン内のチャンネルレベルを編集する

もしあなたがシーンメモリやサブマスターの変更を希 望するなら、以下を御覧ください。

 カーソルキーを使用するかチャンネルフラッシュボ タンからプログラムされたメモリかサブマスターを選 択してください。

チャンネルフェーダーを求めるレベルに移動させて
 ください。チャンネルのゲインをコントロールするに
 は、フェーダーを求めるレベルまで押上げ、チャンネルを掴むように新しい値に移動してください。

3. もう一度、あなたはするには、プログラム GO ボタ ンを押して下さい。LCD とモニターは上書き保存する か確認します。ENTER キーを押すとチェース内に保存 されます。

NOTE: 上書き保存

メモリー上書き保存の方法が4つあります ・プログラムを押し、プロンプトでエンターを押しま す ・プログラムを押し、プロンプト上でもう一度プログ ラムを押します ・3秒間プログラムボタンを押します。 ・シフトを押しながらプログラムボタンを押します

上書きとペースト

メモリかステップに貼り付けるときは、3つの方法により上書きを確認します。
・シフトを押しながらコピー/ペーストを押し、プロンプト上でエンターを押します
・シフトを押しながらコピー/ペーストを押し、プロンプト上で再度シフト+コピー/ペーストを押します。
・シフトとコピー/ペーストを3秒間押し続けます。

シーンメモリーの削除

 カーソルを使用しプログラムされたメモリのクリア を選択します
 クリアボタンを1秒間押し続けます。
 メモリ内の全てのチャンネル値はリセットされゼロに なります。LCD上には 'UNPROGRAMMED' が表示され アスタリスク (*) が付きます。

シーンサブマスターの削除

 1. チャンネルフラッシュボタンを押し、サブマスター 下の希望箇所をクリアします。
 2. クリアボタンを1秒間押すと、サブマスターはクリ アされます。

NOTE :

メモリーの確認

プログラムモードでは、メモリーを見ることが可能で す。カーソルボタンを押し、各メモリ内で出力します。 チェースメモリー

新しいチェースのプログラミング

1. 上記に従いコンソールをプログラムモードにセットします。

2. 上下カーソルボタンを押しプログラムされていないメモリーフィールドを選択します。

サブマスター上でプログラムをチェースをメモリーする場合、チャンネルフラッシュボタンを押し、任意のサブマスター ナンバーを選択します。

- 3. プリセットフェーダーを使用して、ステップの出力レベルを設定してください。出力はライブ出力になります。
- 4. プログラム /GO ボタンを押します。

コレで1ステップ目はメモリーされました。ステップを構成する場合は再度先ほど任意で選択したメモリーないしサブマ スターの番号をカーソル上下で選択します。

5. 再度プリセット A とプリセット B フェーダーを使用し次のステップの出力レベルを設定してください。出力はライブ出力になります。

6.PROGRAM/GOボタンを押し現在の出力レベルを保存します。

はじめにこれを行い、LCD がメモリに上書きするか表示されます。メモリーからチェースに変換するか、キャンセルかを 選択して下さい。カーソルキーを使用し、<Make Chase> を選択してください。現在使用されている出力はステップ2 に 保存され、コンソールはステップ3を表示するため増進します。

7. ステップ 5-6を繰り返しチェースのプログラムを完了させます。

8. 左のカーソルボタンを押しステップフィールドから移動させると、チェースはシーケンスに則り始まります。

ステップ間の速さはスピードポットからスピードを調節してください。DIRECTION ボタンでメモリーしたステップを (進む (>), 戻る (<), 重ねる (<>) ランダム (?)) アタック (スナップ, ランプアップ, ランプダウン, フェード) というように変化 を付けることもできます。

チェースとサブマスターの名称変更

サブマスターとメモリーは名前を変更することができ ます。メモリーとサブマスターに名前を付けるには、 ネームフィールドに移動しエンターを押します。ジェ スターはネームモードに入ります。

アイテムの名前をつける際は、プリセット B 上でボタンが点滅し文字を入力します。文字入力グループを数 回押して入力します。

例えば、Cを入力するには、2つ目の点滅ボタンを素 早く3回押してください。

カーソルの上下によっても文字を変えることが出来ま す。

大文字はシフトを押しながらボタンを押して下さい。 名前の確定はエンターキーを押してください。

1	, ' 1
4	ghi4
7	pqrs7
10	0

2	abc2
5	jk 5
8	tuv8
11	()-+

3	def3
6	m n o 6
9	wxyz9
12	!;@#

メモリーの入力

- 1.上下カーソルキーを使用してメモリーを選択します
 2.インサートボタンを押します
- 3. 上下カーソルキーを使用し、メモリーナンバーを入 力します

全てのメモリーは 1-9 までの 10 段階に分割し、使用で きます。

LCD に表示されたアスタリスクのついたメモリナン バーはプログラムされていないことを示します。

4. プリセット A とプリセット B フェーダーで必要とさ れる出力レベルを新しいステップにします。出力はラ イブ出力です。

5 プログラム GO キーを押し出力レベルと出力レベル と新しいフェードタイムを新しいメモリに入力します。 LCD にアスタリスクは付与されず、次のメモリが選択 されています。

ステップの追加入力

1.上下カーソルキーを使用しチェースメモリを選択し て下さい

2. 左右カーソルキーでステップフィールドを選択して 下さい

3. 上下カーソルキーで希望の挿入をする前にステップ を選択してください。(ステップ4と5の間に挿入する 場合は4を選択)

4. インサートボタンを押して下さい。

LCD は挿入されたステップ番号とアスタリスクを表示 します。

5. プリセット A とプリセット B フェーダーを使用し、 必要な出力レベルを新しいステップに設定してくださ い。出力はライブ出力です。

6. プログラム GO ボタンを押し、新しいステップの入 カレベルを保存してください。アスタリスクは消えま す。ただしステップの一番最後に追加する場合はプロ グラム GOを押し入力したあと、LCD上には、次のステッ プの数字とアスタリスクが表示されます。終了した場 合は←カーソルボタンでステップのフィールドから外 れて下さい。

ステップの削除

1. 上下カーソルキーを使用しチェースメモリーを選択 します。

2. 右カーソルを押します。

3. 上下カーソルキーを使用し削除するステップを選択 します

4. クリアボタンを 1 秒間押して下さい。これでチェー ス内からステップは削除されました。LCD には一つ前 のステップナンバーが表示されているでしょう。

ステップの上書き

1. 上下カーソルキーを使用しチェースメモリーを選択 します。

2. 左右カーソルキーを押して、ステップフィールドに入ります。

3.上下カーソルキーを押し、上書き保存するためのス テップを選択します。

4. プリセット A プリセット B フェーダーを使用し好みの出力レベルに合わせます。

5. プログラム Go ボタンを押します。LCD に上書き保 存するか確認画面が出ます。<overwrite> を選択して エンターをおしてください。シフト + プログラム Go ボタンまたは、プログラム Go ボタンの長押しでも上 書きをすることができます。

NOTE:

ステップの追加

新しいステップは現在のステップを保存するまで加え る事はできません。

ステップのナンバーを割り振る

チェース内に挿入されたいくつかのオリジナルステッ プは、それに応じて番号を変えることが出来ます。 たとえば、10ステップのチェースを組んでいてステッ プ4と5の間に、新しいステップを追加した場合それ

までの 5-10 ステップは 6-11 ステップとなります。 ステップが削除されたチェース内のいくつかのステッ

ステックが前床されたテェース内のいく りかのステッ プもナンバリングが変わります。

たとえば、10 ステップのチェースを組んでいてステッ プ 5 を削除した場合それまでの 6-10 ステップは 5-9 ス テップとなります。

ステップの入力

インサートボタンは現在のステップの後にステップを 挿入することができます。

ユーザーがチェース内にステップを挿入したい場合は、 次のようにします。ステップの挿入はステップ1の後 にインサートボタンを押して下さい。

コピーペーストボタンを使用しステップ1のコンテン ツをコピーし、ステップ1と必要な値は再プログラミ ングの際に新しいステップに入ります。

最後のステップの削除

もしチェース内に一つのステップしかない場合、それ は自動的にシーンメモリーに変換されます。 あなたが消そうとしている普通のシーンと同じである なら最後のステップは削除すべきです。

最大ステップのプログラム

もし、チェース内にステップを挿入するため試みが作 られた場合、最大 999 ステップはプログラムされてい ることを LCD ディスプレイに注意が表示されます。こ のチェースと出力は影響を受けません。

チェースメモリーの削除

1. 上下カーソルを使用し削除したいチェースメモリを 選択します。

2. シフトとクリアボタンを同時に押さえ1秒間長押し してください。メモリは消え 'UNPROGRAMMED' にな ります。

チェースサブマスターの削除

1. 削除したいサブマスターの下でチャンネルフラッ シュボタンを押して下さい。

2. シフトとクリアボタンを同時に押さえ1秒間長押し してください。サブマスターはクリアになります。

NOTE:

ステップを確認する

チェースメモリー内のステップをスクロールで視認す ることができます。上下カーソルボタンを使用し、そ れぞれの出力を見て下さい。

コピーペーストボタンを使用する

コピーペーストボタンを使用し他の場所からメモリを コピーします。

シーンメモリの内容、サブマスターやチェースステッ プはコピーすることができます。異なるシーンメモリ やチェースステップ、サブマスターにコピーした内容 を貼り付けることができます。同じメモリのデータが 複数の宛先に貼り付けることもできます。

シーンメモリーをコピーする

 カーソルボタンを使用してプログラムされたシーン メモリを選択します。

2. コピーペーストボタンを押して下さい。コピーペー ストボタンが点灯しシーンメモリ内の内容は内蔵メモ リに保存されます。

チェースステップをコピーする

1. カーソルボタンを押し、プログラムされたチェース メモリを選択するか、サブマスターの下でチャンネル フラッシュボタンを押して下さい。

2. カーソルの右ボタンを押します。

3. カーソルボタンを使用しコピーするステップを選択 します。

4. コピーペーストボタンを押します。チェースステップの内容は内蔵メモリに保存されます。

5. 次にめもりーしたいサブマスターナンバーもしくは メモリーナンバーを選択します。

6. 任意でメモリーしたい場所を選択したら
 SHIFT+COPY/PASTE ボタンでペーストします。

サブマスターをコピーする

1. チャンネルフラッシュボタンを使用しプログラムさ れたサブマスターを選択します。

2. コピーペーストボタンを押します。サブマスターの 内容は内蔵メモリに保存されます

 次にめもりーしたいサブマスターナンバーもしくは メモリーナンバーを選択します。

4. 任意でメモリーしたい場所を選択したら SHIFT+COPY/PASTE ボタンでペーストします。

シーンメモリー内にペーストする

 シーンメモリやチェースステップ内から必要なメモ リーデータをコピーし、上述のようにコピーします。 点灯したコピーペーストボタンを押して確定します。
 カーソルボタンでシーンメモリを選択します。
 シフトとコピーペーストボタンを押します。コピー されたメモリーデータはシーンメモリに入ります。

チェースステップ内にペーストする

1. 上述のようにシーンメモリやチェースステップ内から必要なメモリデータをコピーします。点灯したコピーペーストボタンをオンにし確定します。
 2. カーソルボタンを押し、チェースメモリを選択します。
 3. 右カーソルを押してください。
 4. カーソルボタンを押し、ペーストしたい場所のステップを選択します。
 5. シフトを押しながら、コピーペーストボタンを押します。コピーされたメモリデータはチェース内にペーストされます。

サブマスター内にペーストする

1. シーンメモリやチェースステップ内から必要なデー タをコピーします。コピーペーストボタンが点灯し確 定します。

2. サブマスターボタンでサブマスターを選択します。
 3. シフトを押しながらコピーペーストボタンを押します。コピーされたメモリデータはサブマスター内にペーストされます。

NOTE:

プログラムされていないものをコピーする

もしユーザーが選択したシーンメモリ・サブマスター・ チェースステップがプログラムされていないなら、コ ピーペーストボタンを押すことで事前にコピーされた メモリデータは消失します。

コピーペーストボタンは点灯はオフになり、メモリさ れてないデータへのペーストの表示があります。

コピーデータを上書きする

コピーペーストボタンが押された状態で、もし内蔵メ モリにデータが保存されていれば、コピーペーストボ タンの点灯はそのまま点灯し一時的に点滅します。

コピーペースト時のライトオフ

コピーペーストボタンのライトが消えているとき、シ フトを押しながらコピーペーストボタンを押すとエ フェクトはなくなります。

プログラムされていないメモリー / ステッ プにペーストする

メモリされたデータがプログラミングされていない シーンメモリやチェースステップにペーストされる場 合、メモリやチェースステップはプログラムされます。

プログラムされているメモリー / ステップ にペーストする

メモリされたデータがプログラミングされたシーンメ モリやチェースステップにペーストされる場合、ステッ プやメモリの元々の内容は上書きされます。コンソー ルは上書きの確認を表示します。

DMX 入力

ジェスターは、いずれかのメモリやサブマスターへの DMX とキャプチャ (スナップショット)をフルユニバー ス入力をすることができます。

ジェスターは以下の動作とバックアップコンソールと して動作させることができます。

1. プリセットフェーダーにパッチされているチャンネ ルは、グランドマスター、ブラックアウトとフェード タイムは、コンソールの上に HTP としてミックスされ ます。

2.AUX にパッチされたチャネルはすべて無視されます -バックアップコンソールとして使用する場合には AUX にパッチされていないことをお勧めします。

3. メモリやサブマスターがLTP(最新が優先)チャネ ルとしてトリガーされたときに他のすべてのチャネル がトリガされます。これらのチャンネルはスナップで 出力し、フェーダーレベル、グランドマスター、ブラッ クアウトとフェードタイムの対象にはなりません。

4. パッチを当てていない DMX 入力チャンネルは、 DMX 入力信号が除去されたメモリとサブマスタから再 生されます。 DMX 入力信号をデスクに装着されると、 ジェスターは、DMX 出力に DMX 入力から任意のパッ チを適用していないチャンネルを再送信します。録音 した DMX をテストしたり、使用するためである。また スナップショット、DMX 入力は除去されるべきです。

メモリやサブマスターが DMX- 入力の現在無しで記録 されている場合、メモリやサブマスターは任意のパッ チを適用していないチャンネルを含む全 512 チャンネ ルを、保存されます。

メモリまたはサブマスターは、追加のデータが格納されたことを示すために、+ が表示されます。

そして、これはあなたが必要な時のシーンを再現する ことができ、バックアップメモリやサブマスターとし て機能します。

4. ランモード

イントロダクション

RUN モードは、以前に記録されたメモリとサブマスターを再生するために使用されます。プログラムされたメモリがスタックに格納されており、数値の昇順で一度に1つずつ再生することができます。

これは PROGRAMGO ボタンを押す順序で再生することができます。カーソルボタンはまた、メモリを選択するために使用す ることができます。LCD 上には、現在および次のメモリが出力を示しています。(緑 = 現在再生中のメモリ、黄 = 次のメモリ) クロスフェード時間、チェース速度とアタックは、様々なフロント・パネル・コントロールを使用して調整することができます。 メモリの出力レベルは、メモリ内にプログラムされたレベルは、MEMORY マスターとグランドマスターによって決定されま す。サブマスターレベルはサブマスターとグランドマスターによって直接制御されます。操作卓はいつでも DMX512 チャネ ルで出力します。

ランモードのコントロールとディスプレイ プリセット A とプリセット B

PRESET A は 12 (24)の個々のチャンネルに 1 ~ 12 (
- 241)を制御フェーダーがあります。サブマスター 12
(24)を制御する PRESET B のフェーダーがあります。

チャンネルフラッシュボタン

プリセット A 12 (24) PRESET B のフェーダーは、 PRESET A はプリセットフェーダーの操作として PRESET B はサブマスターの再生として。

A マスターと B マスター

A MASTER は、プリセットフェーダからの最大出力レ ベルを制御するために使用されます。B MASTER フェー ダーは、RUN モードで非アクティブです。

メモリーマスター

メモリーマスターフェーダーは、スタック内の現在の メモリの出力レベルのコントロールに使用されます。

フェードタイム

フェードタイムは、ランモード内でいくつかの用途が あります。プログラム GO ボタンを押しプリセット A マスターとサブマスターのフェードタイムレートの決 定た時、現在のメモリはフェードアウトし次のメモリ はフェードインします。

フェード時のライト

フェーディングライトはクロスフェード時に赤く点滅 します。もしクロスフェードがポーズボタンと共に止 まった時、ライトは点滅を繰り返します。クロスフェー ドが終了した辞典でフェーディングライトは消えます。

LCD

LCD には、現在と次のメモリ出力の詳細が表示されています。

モニター

モニターには現在と次のサブマスターメモリの詳細が 表示されています

スピード

スピードのコントロールは、現在のチェーススピード の調整に使用します。

各チェースはつまむように動かし現在のチェースの値 をコントロールすることができます。

このコントロールにより最小ポジションの切り替えを 行います。これはチェイスを通じて自動ステッピング を停止し、INSERT ボタンを使用して、完全手動制御を 提供します。

アタック

アタックボタンはチェースの為のいくつかのモード間 を切り替えます。再び、各チェースは現在の値に掴ま れて、新しい値へ動きます。 オプションは、スナップオン、スナップオフ、フェー

ドオン、フェードオフ、フェードオン、フェードオフ。

ディレクション

このボタンはチェースメモリを実行し出力しながら、 直接上書きするのに使用されます。 再び、あなたは現在のチェースの値を掴み、新しい値 に調整されます。 選択されたディレクションに対しライトは付き添うよ うに点灯します。 ランダムオプションは、シンプルなエフェクトをかけ るために提供されています。

プログラム /GO

プログラム GO ボタンはクロスフェードを始める時に 使用します。

メモリが現在の値を出力し始め、次のメモリが LCD に 表示される間に使用します。

プログラム GO ボタンを押すと LCD 上のメモリナン バー表示が自動的に増えていきます。

シフトを押しながらプログラム GO ボタンを押すと、 ポーズボタンと同じ働きになり、稼働しているクロス フェードが停止します。クロスフェードはもう一度プ ログラム GO ボタンを押すことで再スタートできます

コピーペースト

ランモードにはコピー機能も備えておりプログラム モードでメモリとサブマスター内に貼り付ける為に保 存されます。

コピーペーストボタン内には赤いライトを備えており、 データが保存されている場合赤く点灯します。

バッファをクリアするには、もう一度ボタンを押しラ イトが消えます。

NOTES:

リモート再生

リモート入力ジャックに接続されたスイッチを押して 下さい。ソケットは背面パネルにあり、デフォルト状 態でプログラム GO ボタンを押した時と同じ効果があ ります。 これによりスーパーユーザーモードに入ることができ ます。

ランモードに入る

1 プリセットモードかスーパーユーザーモードで起動 しているなら、モードボタンを1秒間長押ししてくだ さい。コンソールはプログラムモードに変化します。 プログラムモードで起動したら、モードボタンを押し、 ランモードに入ります。

2. ブラックアウトボタンのライトが点灯していないと ことを確認してください

3.全てのプリセットフェーダーとAマスターBマスター をゼロにセットしてください。

4. メモリーマスターとグランドマスターを最大にして ください。

5. フェードタイム・コントロールは求める値に設定し てください。

NOTES:

ライブの編集

ランモードからプログラムモードに変更した際、編集 の為に選択された「次のメモリー」です。 急激な出力変更を除く現在のメモリに編集するには、 単純に、現在のメモリと同じように次のメモリをセッ トします。ランモードからプログラムモードに変化す る前のメモリと同じに設定してください。

次のメモリーの選択

LCD とモニターは現在と次のメモリーに関するデータ を表示します。

上下カーソルボタンは次に出力されるメモリを選択す るのに使用されます。

下カーソルボタンを押すと次にプログラムされたメモ リーを提供します。

プログラムされたメモリの最後に辿り着いた時、下カー ソルボタンを押すことで、プログラムされたメモリの 最初になります。

上カーソルボタンを押すことで、プログラムされたメ モリの一つ前になります。

プログラムされたメモリのはじめに到達したら、上カー ソルボタンを押すことで、プログラムされたメモリの 最後になります。

上カーソルと下カーソルを両方押すとプログラムされ たメモリのはじめを選択します。

現在のメモリーを決定する

LCD ディスプレーの左側に表示される現在のメモリナンバーを決定させます <C:#>。これはモニターに緑の バーでハイライトとして同じく表示されます。

プログラムされたメモリーを出力する

プログラムされたメモリを出力するにはカーソル上下 ボタンで選択された次のメモリから出力されます。 ランモード内でプログラム GO ボタンを使用すると GO ボタンと同じです。これにより現在のメモリーと次の メモリーの間でディップのないクロスフェードを始め ます。

LCD は次にプログラムされたメモリを自動的に選択し ます。現在の出力から現在の (C:) メモリへ変更します。 クロスフェードはプログラムされたフェードタイムか らキューが来るまで間があります。

このクロスフェードタイムは手動で覆すことができま す。フェードタイムポットの動きにより適当な値にな ります。

クロスフェードを一時停止

- 1. カーソルボタンを使用し出力したいメモリを選択し ます。
- 2. プログラム GO ボタンを押します。
- 設定したクロスフェードタイムでメモリーが動き始め ます。
- クロスフェードしている間は赤いフェードライトが点 滅します。
- クロスフェードを一時停止するにはシフトボタンを 押しながらプログラム GO ボタンを押します。プログ ラム GO ライトと赤いフェードライトは点滅します。
 クロスフェードを再開するにはプログラム GO ボタ ンをもう一度押します。
- クロスフェードが完了するまで、赤いフェードライト は点滅します。リスタートした場合プログラム Go ボ タンの点滅は止まります。

NOTES:

メモリーの選択

プログラムされたメモリのみ選択することができます。 その他プログラムされていないメモリは無視されます。

ランモード内のプリセット

- ランモードで稼働している時プリセットフェーダー(プ リセット A)機能は優先度が最高の(HTP)チャンネルで す。各チャンネルはフェーダーが適度な位置に上がる ことで明るさを高めることができます。(プリセット A はAマスターによってコントロールされています) チャンネルもまた点滅させることができ、LCD上でフ ラッシュモードで使用します。
- ジェスターはチャンネル 1-12 と 13-24(1-24 と 25-48) に 2 つのページが有り、ページ A ボタンは 2 つのペー ジを切り替えるのに便利です。
- チャンネルの新しいページに切り替えた場合、前ページで調整した全てのフェーダーはソフトウェア内の ページ上でプリセットレベルを固定します。
- これらのレベル調整をするために、まずはプリセット のレベルを現在のところにしましょう。
- ー度レベルを捉えたら、再度必要な明るさに調整する ことができます。

ランモード内のサブマスター

ランモードで稼働中に、サブマスターフェーダー (プ リセット B) 機能は最優先で (HTP) メモリを結合します。 各サブマスターは押し上げることができ、メモリ内の チャンネルは均整の取れたフェーダーレベルまで上げ られます。

サブマスターはまた LCD 上でフラッシュモードを使用 して点滅できます。

ジェスターはサブマスター 1-12 と 13-24(1-24 と 25-48) に 2 つのページが有り、ページ B ボタンはページ の切り替えに便利です。

サブマスターの新しいページに切り替えた場合、

全てのフェーダーはソフトウェア内のページ上のサブ マスターレベルを固定します。

チェースメモリーの出力

1. カーソルボタンを使用し出力するチェースメモリを 選択してください。

2. プログラム GO ボタンを押し、選択したメモリにク ロスフェードを始めてください。現在のメモリから選 択されたメモリへの移行はプログラムされたフェード タイム次第です。フェードタイムコントールを動かす ことで次のメモリのフェードタイムを変更することが できます。

3. チェースメモリーの出力が始まったら、ステップス ピードを SPEED ノブで、ステップの方向は DIRECTION ノブで、チェースタイプの変更は ATTACK で調整しま す。

チェースステップとマニュアルステップ間の移 動

1. はじめにメモリかサブマスターが内包するチェース をステップの希望の位置を選択します。

2. スピードコントロールを動かし、現在のプログラム された値を掴み、最も遅いスピードに戻してください。 手動モードでのコントロールの動きはカチカチしたク リックを感じます。

3. 挿入ボタンを押し、各タイムから次のステップに移動します。

チェースステップとオートステップ間の移動

 1.まず希望するメモリやサブマスターが内包する チェースを選択し稼働させます。
 2.スピードコントロールを動かし現在のプログラムさ

れた値を掴み希望のスピードにしましょう。 選択したメモリのチェーススピードのみを調整したい 場合は、シフトを押しながらスピードコントロールを 動かして下さい。

ビート設定

チェースステップと自動ステップ間の動き

時折、音楽のリズムとチェースを魅力的に絡めたいことがあります。そういった場合は、まずフラッシュモードから <BEAT> を設定します。

挿入ボタンを二度押し、メモリースタック上を実行し ているチェーススピードを書き換えます。

サブマスター上でチェースが走っていてフラッシュ モードを <BEAT> 設定している場合は、フラッシュモー ドから <BEAT> に設定します。チャンネルフラッシュ ボタンで要求されたサブマスターからビートを設定し てください。

ジェスターは一つのボタンを押してから次に押すまで の時間を測定します、異なる選択を定義するまでの間 チェースタイムと同じになります。

サウンド入力を使用する

音楽ソースのバスドラムと共にチェースを進めていく ことができます。又、チェースの基本スピードは設定 することができ、音源のバスドラムは増殖する余分な ステップを使用します。

1. コンソールのオーディオ入力ジャックから適した音 源を接続してください。

2. サウンド機能を稼働し確定してください。

サウンド機能を稼働させるにはこのマニュアルのスー パーユーザーモードの項目を御覧ください。

3. スピードの手動調整はチェースのトリガーにのみ使 用します。

4. サウンド機能とオートのコンビネーションを使用するには、スピードコントロールから普通の速度に設定してください。

NOTES:

挿入ボタン <INSERT>

チェース実行中は挿入ボタンは常に稼働しています。 メモリースタック上のチェースを1ステップで進める ことができます。サブマスター上でチェースを手動で 進めるには、サブマスターフラッシュボタンを使用し、 <フラッシュモード > で <Go> をセットします。

サウンド入力

もしコンソールに外部音源を取り付ける場合は、チェースを進め、サウンド機能は稼働中にしておきます。スーパーユーザーにより実行します。

サウンド入力を削除する

もし外部音源を消す場合は、スピードコントロールで 設定したスピードでチェースは進みます。もしスピー ドコントロールが手動に設定されている場合は、チェー スは停止します。

アタック

ジェスターは数個の異なるチェースタイプを持つこと ができます。 詳細:スナップオン - スナップオフ、スナップオン -フェードオフ、フェードオン - フェードオフ。

チェースディレクションのコントロール

DIRECTION ボタンによりチェースの方向性をコント ロールすることができます。 ディレクションボタンを押し、目的の方向を選択して ください。

- (>) 進む
- (<) 戻る
- (<>) オートリバース
- (?) ランダム / ステップ内をランダムで進む

メモリーのプレビュー

のメモリ内のコンテンツの表示はメモリプレビューに より閲覧することができます。

モニターに接続している場合は自動的に表示されてい ます。

上下カーソルでプレビューで見たいメモリを選択して ください。プレビューフィールドに選択したメモリが 表示されます。

サブマスターのプレビュー

以下の操作でサブマスターの内容を表示することがで きます。希望するサブマスターの下でシフトを押しな がらチャンネルフラッシュボタンを押します。 プレビューを止めるにはカーソルボタンの上下キーを 押して下さい。



イントロダクション

ジェスターはストロボやスモークマシンといったシンプルな DMX 機器の操作の為の 12(24) の AUX ボタンを備えています。 各 AUX は複数の DMX アドレスにパッチすることができ、値のオン / オフを定義することができます。

それらが横並びになり、AUX もまた機能の設定ができます。フラッシュモーション、ラッチモーション、ソロモーション もしくは出来ないようにもなります。

AUX はキューデータ内には記録されません、しかしボタンを押すことで演出中に加えることができます。AUX はプリセット・プログラム・ランモード内で使用できます。

AUX の設定

1.AUX を設定するにはまずスーパーユーザーモードに なってください。

シフトを押しながらモードボタンを1秒間押して下さ い。LCD ディスプレイ上で、<Aux set up>を上下カー ソルキーで選択しエンターキーを押して下さい。

2. 変更したい AUX の下でフラッシュボタンを押してく ださい。AUX は常にプリセット A のフラッシュボタン と関連づけられています。

3.LCD 上のメニューとモニターは、AUX の ON/OFF の 値でモードを変更できます。変更したいエリアを選択 しエンターを押してください。

4. カーソルキーを使用し選択したフィールドの値を切 り替えます。値は生で出力され、設定を確認すること ができます。プリセットフェーダーを使用して数値を 設定することもまた可能です。

5.AUX の変更を終了したときは <OK> からエンターボ タンを押して下さい。

6. スーパーユーザーを終了するには、シフトを押しな がらモードを1秒間押して下さい。AUX のパッチのよ り詳しい情報はスーパーユーザーの項目を御覧くださ い

AUX の使用

AUX の使用は常にシフトボタンと関連づけられていま す。元の状態において、全ての AUX は OFF の値にあ ります。ランモードのプログラム内では、シフトボタ ンを押しながらプリセットAのチャンネルフラッシュ ボタンを押すことで使用することができます。 AUX を <FLASH> に設定した場合、AUX は ON になり、 フラッシュボタンを離すと AUX は OFF になります。 AUX を <solo> にした場合、AUX は ON になりその他 の出力は0になります。フラッシュボタンを離したと き、全てのチャンネルは一つ前の値に戻ります。 AUX を <GO> にした時、AUX は ON のままになります。 AUX に OFF の値を送るには、もう一度押して下さい。 AUX が稼働しているかいないかに関わらずシフトを離 し他の機能を実行することができます。 しかし AUX 自体をコントロールするには必ずシフトを 押しながらでないと動作しません。

AUX のフェーダーコントロール

チャンネルフェーダーの使用により正確に AUX レベル を設定することができます。まず、PAGE A ボタンを AUX にロックします。

シフトを押しながら PAGE A ボタンを押して下さい。 チャンネルフラッシュボタンは押されている状態で、 AUX の希望の位置までチャンネルフェーダーを下げて ください。一度あなたが掴んだチャンネルは、思いの ままにレベルを調整することができます。

チャンネルフラッシュボタンを離すと新しいレベルで AUX をロック出来ます。次にレベル調整されるまで有 効です。フラッシュモードかソロモードで、AUX はチャ ンネルフラッシュボタンを離すとすぐに OFF レベルに 戻ります。

NOTES: AUX ロック

プリセット A ボタンをロックしプログラム内で AUX ボ タンになり、実行とプリセットモードになります。 シフトボタンを押しながら PAGE A ボタンを押して下 さい。ロックされた AUX はモニターに現れ、プリセッ ト A 機能は AUX コントロールとして働きます。(シフ ト押しを除く)。

AUX ロックを解除するには、シフトを押し PAGE A ボ タンを再度押して下さい。

フェーダーコントロール

フェーダーで AUX を使用する時はスーパーユーザー内 で <MODE> を <OFF> にするのが賢明です。 フラッシュボタンを押したり、離したりした場合でも AUX が ON または OFF になることはありません。



イントロダクション

スーパーユーザーモードでプリセットとメモリ機能を 使えなくします。

スーパーユーザーモードでは全てのメモリープログラ ムや DMX パッチデータ、コンソールのロック、AUX とリモートの設定をリカバリー出来ます。数字の入力 はプリセット B のフラッシュボタンで入力出来ます。 チャンネル1 フラッシュボタンに入り、チャンネル2 に etc。その他、10 までになると A0 に入ります。

スーパーユーザーモードに入る

スーパーユーザーモードに入るにはシフトを押しな がらモードボタンを押します。モードボタンの横の SUPER USER に LED が点灯します。

スーパーユーザーモードに入るとLCD上には最初ソ フトウェアのバージョンとコンソールのシリアルナン バーを表示します。

NOTES:

ハードウェアの復習

ジェスターのプロセッサーボードは R1 と R2 の 2 つの バージョンが存在します。外見上には違いは認められ ず、スーパーユーザーメニューにおいて確認できます。 ソフトウェア・アップデート JOS ファイルはハードウェ アのどちらのバージョンでも動きます。ソフトウェア はどちらのハードウェアでも完全に互換性があります。

R1 と R2 の違い

R1 は USB キーボードのサポート無し R2 は USB キーボードをサポート

スーパーユーザーモードを終了する

スーパーユーザーモードを出るにはモードボタンを1 秒間長押ししてください。これでプログラムモードに 戻ります。

ショウデータの保存

1. コンソールのフロントパネルにある USB ソケットに メモリスティックを確実に差し込みます。

2. カーソルキーで <Load/Save Show> を選択してエン ターキーを押します。

3.<Save Show>を選択してエンターキーを押します。

4.ファイルに適切な名前をつけてエンターを押しま

す。プログラムされたメモリーデータと DMX パッチは メモリースティックに保存されます。

5. 完了すると、<OK>を押して終了してください。スーパーユーザーメニューに戻ります。

ショウデータのロード

1. コンソールのフロントパネルにある USB ソケットに メモリスティックを確実に差し込みます。

2. カーソルキーで <Load/Save Show> を選択してエン ターキーを押します。

3.呼出したいファイルを選択してください。

4.<Load Show> を選択してエンターキーを押します。 プログラムされたメモリーデータと DMX パッチはメモ リースティックから呼び出されます。

5. 完了すると、<OK> を押して終了してください。スーパーユーザーメニューに戻ります。

ショウデータの削除

 メモリースティックが容量不足になった場合は、 ショーデータをメモリースティックから消去します。
 この操作ではコンソール内にメモリーされていたデー タは削除されません。メモリスティックを USB に差し 込んでください。

2.<Load/Save Show>を選択しエンターを押します。

3.<Erase Show> を選択しエンターを押して下さい。 **4.** 消去したいショーデータを選択しエンターを押しま

す。これでメモリースティックからデータは削除され ます。

5.完了したら<OK>を選んで下さい。スーパーユーザー メニューに戻ります。

DMX パッチング

コンソールはデフォルトで 1:1 の DMX パッチを備え ています。(コンソールチャンネル 1 は DMX チャンネ ル 1 にパッチされており、コンソールチャンネル 2 は DMX チャンネル 2 にパッチされています)

チャンネルは異なる DMX チャンネルのいくつかの番号 にパッチ出来ます。

例えば、チャンネル1は DMX チャンネル 1,101,201 に パッチするなどマルチパッチングが可能です。

各 DMX チャンネルは 1 つだけ AUX がアサインされた チャンネルを持つことが出来ます。

DMX パッチはコンソールにストアされたメモリーデー タの影響を受けることなくいつでも変更することが出 来ます。外部メモリーモジュールにデータを保存する 際 DMX パッチも SHOW データの一部としてメモリさ れます。

コンソールチャンネルのパッチング

カーソルキーを使用して <DMX PATCH> オプションを 選択してください。

LCD とモニターは DMX パッチが表示され、シーケン ス DMX001 が表示されます。

モニター LCD 上に DMX パッチされたコンソールチャ ンネルが表示された場合、チャンネルに対応するフラッ シュボタンライトが点灯します。

パッチされたコンソールチャンネルが LCD モニターに 表示されない場合、CH--- でパッチを表示します。

上下カーソル矢印ボタンを使用し希望の DMX チャンネ ルを選択します。選んだ DMX チャンネルにコンソール チャンネルをパッチするには、対応するチャンネルフ ラッシュボタンを押して下さい。

ボタン内のライトは点灯します。

選択された DMX チャンネルからコンソールチャンネル のパッチを解除するには、対応するチャンネルフラッ シュボタンを押すか <CLEAR ボタン > をタップするこ とで解除でき、解除するとフラッシュボタン内のライ トは消えます。

AUX から DMX アドレスへのパッチは、シフトを押し ながらパッチしたいチャンネルの下でチャンネルフ ラッシュボタンを押してください。

(※ AUX のパッチの解除のみ CLEAR ボタンしか解除出 来ません。)

もし同一チャンネルに複数の AUX をパッチする場合 AUX…Gと表示されグループパッチされます。

AUX グループのパッチは、複数の異なる AUX レベルを 使用できるのでカラースクローラー等を使用する際に 便利です。

DMX パッチを消去し初期設定に戻すには、クリアボタンを1秒以上押して下さい。パッチは初期状態に戻ります。パッチモードを出るには、カーソルを <OK> に合わせエンターを押します。スーパーユーザーモードに戻ります。

AUX 設定

AUX セットアップメニューに入ります。

設定したいチャンネル上のチャンネルフラッシュボタ ンを選択してください。LCD モニターは AUX モードボ タンと ON/OFF 値を示します。モードのセットするに は、カーソルキーでモードフィールドを選択しエンター を押します。モードは点滅し、いくつかのオプション モード [FLASH・SOLO・GO・OFF] に入ることが出来ます。 希望のモードを選択し、エンターボタンを押して下さ い。各モードの詳細については下記をご参照ください。

フラッシュモード

AUX に瞬間的なアクションを与えます

ボタンが押されている間は関連づけられた DMX チャン ネルを ON に、ボタンを離すと OFF にを切り替えるこ とができます。これによりストロボやスモークマシン の様な使い勝手を実現できます。

ソロモード

AUX が稼働中にフラッシュモードとは違い押している ボタン以外の全ての出力はオフになります。ボタンを 離している間はチャンネルは元の値に戻ります。

GO モード

ラッチアクションをします。チャンネルフラッシュボ タンが押されて AUX が ON になっている時、OFF は再 度フラッシュボタンを押します。AUX OFF モードはフ ラッシュボタンを押しながらフェーダーで AUX の出力 調整は可能です。

初期設定値

ON=255(最大値)

OFF=000

値を変更するには、変更したチャンネルのチャンネ ルフラッシュボタンを押し、ON/OFFの値を選択して ENTERを押して下さい。現在の値は点滅し、編集可能 であることを知らせます。

上下カーソルキーで値を増減させることができます。

また PRESET B チャンネルフラッシュボタンかナンバー キー操作で値の変更ができます。

最初の9つのフラッシュボタンは1-9になり、チャン ネル10は前に進んで0になります。

ー度、値の決定を終了させ、ENTER を押し EDIT の確認 をしてください。

もし、キャンセルしたい場合は、シフトを押しながら エンターを押して下さい。この場合、値は元のレベル に戻ります。(※エンターを押し値をメモリーした後は 無効です。その際は上記で訂正して下さい。)

AUX の設定変更を終了するには、カーソルを使用して <OK>を押しエンターを押します。スーパーユーザー メニューに戻ることが出来ます。

コンソールのロックと解除 / コード変更

ジェスターは4ケタの数字により記録されたデータを ロックすることができます。ロックされている間は、 メモリ・サブマスター・AUX はプログラムや編集及び クリアすることができなくなります。

コンソールがロックされている間は、スーパーユーザー モードが使用できない状態で機能を限定して使用する ことができます。

しかしながら、可能であるメモリ・サブマスター・ AUX はそのまま再生できます。

ロック / ロック解除するには、<Lock/Unlock> を選択 してください。

もし、コンソールのロックが解除されているなら、サ ブマスターセクションのフラッシュボタンを使用し ロックコードを入力しエンターを押して下さい。 初期設定のロックコードは [0000] です。 正確にロックコードを入力してください、2つのオプ

ションがついてきます。

コンソールロック

<Lock Desk>を選択してエンターを押します。コンソー ルをロックし記録されたデータの改ざんを防ぎます。 コンソールがロックされたら、スーパーユーザーメ ニューに戻ります。

ロックコードの変更

ロックコードを初期設定からご自分の思い出しやすい 数字に変更することをおすすめします。

<Change Code> を選択してエンターを押します。サブ マスターフラッシュボタンを使用して新しい4ケタの コードを入力し再度エンターボタンを押して下さい。 設定が完了するとスーパーユーザーメニューに戻りま す。

もしコンソールがロックされている場合、サブマスター フラッシュボタンを押し迅速に4ケタの番号を入力し ロックを解除しましょう。入力された数字が正確であ れば、コンソールのロックは解除されスーパーユーザー メニューに戻ります。その後データへの変更は可能に なります。

もしロックコードを忘れた場合は、ZERO88 のテクニ カルサポートに連絡し、シリアルナンバーを控えてお いて下さい。

あなたの身元を確認や、いくつかの質問を求められる ことがあります。

メモリー / サブマスターのクリア

<Clear Mems/Subs> を選択しエンターを押します。 削除するかどうかの確認があり <OK> を選択してエン ターを押します。メモリとサブマスターは削除され、 スーパーユーザーメニューに戻ります。

コンソールのリセット

設定と DMX パッチを削除することができます。 <Reset Desk> を選択しエンターを押します。 削除するかどうかの確認があり <OK> を選択してエン ターを押します。コンソールの設定は工場出荷時と同 じデフォルト状態に戻り、スーパーユーザーメニュー に戻ります。

メモリーリカバリモードの設定

リカバリモードでは、ジェスターを再起動した時に現 在と次のメモリを保存するかどうか決定します。 もしリカバリモードが On なら、コンソールはメモリ の現在の状態と次を覚えており、再起動してそれらの メモリが自動的に選択されます。 もしリカバリモードが OFF なら、コンソールは最初の

マログラムされたもメモリーから始まり、その次は2 番めのプログラムが選択されます。

 メニューオプションからカーソルキーで <Memory Recovery> を選択しエンターを押します。
 このモードはエンターを押すことでトグルでき、上 下カーソルキーはメモリーリカバリーの ON/OFF を切 り替えることができます。

リモート入力

リモート入力はフロントパネルのボタンと同じように 振るまいます。<Remote Input>を選択してエンター を押して下さい。

このボタンによりリモート入力からトリガーします。 初期設定では Program/Go ボタンです。

リモート入力を使えないようにするには、シフトを押 しながらエンターとボタンフィールドを選択すると、 ディスプレイに <Disable> と表示されます。

サウンド入力

スーパーユーザーモードでは、リアパネルの AUDIO IN の使用許可を出します。<Sound Input>を選択 してエンターを押して下さい。上下カーソルキーで <Enable><Disable> を切り替えます。

MIDI 設定

MIDI 設定

MIDI 入力はスーパーユーザーにより環境設定を行いま す。<MIDI Set up> を選択しエンターを押します。 LCD モニターには 4 つの設定が表示されます。

Enabled/Disabled(MIDI 入力の許可)

MIDI 入力を許可するか不許可にするか選択します。 カーソルでこのオプションを選択しエンターを押し、 上下カーソルで <Enable(許可)><Disable(不許可)> を切り替えてエンターキーを押します。 注意したいのは R2 ハードウェアには仕様に制限がある ため、MIDI が <Enabled(許可)>のときは USB キーボー ドは使うことはできません。

Chan / チャンネル

このオプションを選択することで MIDI チャンネル 1-16 はコンソールは MIDI ノートを受け取ります。 カーソルで MIDI チャンネルナンバーを選択してエン ターを押します。

全てのチャンネルを受けるように MIDI を設定するに は、カーソルでチャンネルを選択し、シフトを押しな がらエンターを押します。<-->MIDI チャンネルナン バーが表示されます。

MIDI Note

この設定では MIDI ノート 0-127(ミドル C=note60) が 最初のプリセットサブマスターに対応します。

カーソルボタンを使用しこのオプションを選択し、エ ンターを押します。上下カーソルキーで MIDI ノートナ ンバーを変更しエンターを押します。

MIDI 設定からプリセット / サブマスターへのオクター ブのマップは (1 オクターブにはピアノの白鍵と黒鍵を 合わせて 12 音階を含みます)、カーソルでノートを選 び、シフトとエンターを押します。<---> ディスプレイ に MIDI ノートナンバーが表示されます。

MSC Device ID

デバイスの ID 番号 0-111 を MSC(MIDI Show Control) コマンドに割り振ります。

カーソルでこのオプションを選択してエンターを押し、 上下カーソルボタンでデバイス ID を選択しエンターで 決定します。

さらに各パラメーター上に情報を載せるには、このマ ニュアルの MIDI セクションを見て下さい。<OK> を 選択しエンターを押すことで終了しセットアップメ ニューに戻ります。

日付と時間の設定

スーパーユーザーの <Set Date/Time> オプションによ りジェスター上で日付と時間を設定できます。

カーソルキーで <Set Date/Time> を選択しエンターを 押します。上下カーソルキーで日付と日時を求める値 に変更してください。<OK> を選択しエンターを押す とスーパーユーザーメニューに戻ります。

時計としての機能だけを持ち、ジェスターに内蔵され たリアルタイムトリガーではありません、モニター出 力の右下に表示されます。

ディスプレイの設定

<Display setup> メニューでは、LCD の明るさやコント ラストなどの環境設定を行うことができます。

カーソルキーで調整してエンターを押して決定します。 CLEAR ボタンを押すことで初期設定に戻すことが出来 ます。

もし LCD のバックライトやコントラストが読みづらい 値ならば、モニターに接続しこのメニューから読みや すい値に設定しなおす必要があります。

このメニューはまた、モニター出力の詳細も見ること が出来ます。

もしモニター出力のファームウェアが V3 以降なら、モ ニター出力の変更が可能になります

初期設定 640x400x70Hz

代替設定 640x480x60Hz

これにより一部のモニタとの互換性を向上させる可能 性があります。モニター出力のファームウェアは工場 でロードされフィールドではアップグレードできません。

USB ホスト

ジェスターは USB ストレージを使用するための USB ホ スト機能を備えています。

USB ホストのバージョンナンバーを見るには <UCB Host> を選択してエンターを押します。

もしジェスターのソフトウェアがこのファームウェア のアップデートされたバージョンなら <Upgrade> ボ タンを押して下さい。

アップデートに必要なソフトウェアリリースノートに あります。<OK> を選択してエンターを押しメニュー に戻ってください。

ヘルプランゲージ

<Help Launage> メニューはオンラインヘルプでの異 なる言語を選択することができます。

カーソルで <Help Language> を選択しエンターを押し ます。上下カーソルキーで次の言語から選択してエン ターを押して下さい。現在日本語には対応していませ ん。

- English
- Deutsch
- Francais
- Nederlands

テストモード

テストモードは本来工場やディーラー向けの機能でした。ジェスター本体の設定オプションかショウデータ のプログラミングからアイソレーションのテストをして、問題の診断をすることができます。

・ボタンを押すと、メイン LCD 上の名前を表示し、オ プション近くの LED を切り替え、必要に応じて近隣の フェーダーのレベルを表示します。

・DMX 入力および出力ポート(DMX-入力ソースが存在する場合、このテストは失敗することがあります)テストされます。

 ・シェーディングカラーバーパターンは、モニタ出力に 表示される。

MIDI が有効になっている場合 • MIDI テストメッセージ が送信されます。

ENTER を押すとスーパーユーザーメニューに戻ります。



7.MIDI コントロール

MIDI と JESTER

ジェスターは MIDI 情報を受信するように設計されてい ます。MIDI 情報を他の機器に送信することはできませ んが、MIDI THRU を搭載しておりデイジーチェーンは 可能です。

ジェスターは2タイプの MIDI 情報を扱います。

・MIDI note ミディノート

・MIDI Show Control ミディショウコントロール

スーパーユーザーモードで MIDI を <Disabled> に設定 している場合全ての MIDI コントロールを完全にできな くなります。

初期設定ですので、MIDIを使用する場合は先に <Enabled> に設定しなおしてください。

R2 ハードウェアの内部仕様の制限に従い、MIDIが <Enabled>の場合はUSBキーボードは使用できません。

MIDI NOTE 始めよう

MIDIを使用する前に、スーパーユーザーモードでアク ティベートする必要があります。シフトを押しながら MODEボタンを押し <MIDI set up>を選択してエンター を押して下さい。

<Disabled> から <Enabled> に変更してください。以 上で MIDI のセットアップは完了です。

MIDI 機器と本体 MIDI 入力を MIDI ケーブルで接続 し、ジェスターをプリセットモードに変更して下さい。 MIDI 機器で何かを演奏するとチャンネルに入ります。 もしこれで反応がない場合はスーパーユーザーモード でコンソールをリセットしてからやり直して下さい。

MIDI NOTE チャンネルの送受信

MIDIノート

MIDI 機器は送信と受信チャンネルの出力ポートチャン ネルナンバー 1-16から NOTE ON と NOTE OFF メッセー ジを送信します。

受信チャンネルの設定は、欲しいノートメッセージだ けを受信します。

代替的には、受信チャンネルは全てのチャンネルの設 定をできそうです <--> いくつかの MIDI ノート情報が 送信され受信されます。

MIDI NOTE ノートナンバー

MIDI ノート - ノートナンバー

MIDI はノートナンバーを音楽の譜面にアサインしま す。ミドル C はノート 60 です。

初期設定では、オクターブは 12 のプリセット / サブマ スターににマッピングされています。(MIDI オクター ブには白鍵と黒鍵の音階を合わせて 12 ノートがありま す)。

しかしながら、この設定は元の MIDI マップを変更する ことが出来ます。

MIDI がオクターブにマップされているとして、プリ セットサブマスターのコントロールできる最大ナン バーは 12 です。

MIDI ノートナンバーが設定されている時、プリセット・ サブマスターの最大ナンバーはコンソールサイズの制 限があります。

JESTER12/24:24 プリセットモード内のプリセットもし くは、 ランモード内で 12 サブマスター。

JESTER24/48:48 プリセットモード内のプリセットもし くは、 ランモード内で 24 サブマスター。

ランモード内でサブマスターをコントロールしている 時、MIDIの行動はサブマスターをあげた時と同じです。 故にあなたは現在のページからサブマスターの出力の みできます。

MIDIの使用ではサブマスターナンバーは増大しません。別ページからサブマスターをコントロールするためには、PAGE B ボタンを押してください。

ノーマルサブマスターページは重なる規則を備えてい ます。他のページの同じサブマスターを出力する前に 1ページのサブマスターは下げるべきです。

MIDI NOTE ベロシティ感度

MIDI 機器はベロシティー機能をもっています。 可能にします ミュージシャンが激しく、または繊細 に演奏した音楽の情報がノートに反映されます。 MIDI 信号は送信されます。楽器が存在するように 0-127 のベロシティレンジがあります。 もしインストゥルメントがベロシティに対応していな い場合は、たびたび 63-127 辺りが適度なベロシティと して固定されています。

MIDI NOTE プリセットモード

オクターブの1つ目のノートはチャンネル1で動き、2 つ目のノートはチャンネル2で動きます。 ベロシティ情報はチャンネルのフェーダーレートを決 定するために使います。

MIDI NOTE ランモード

オクターブの最初のノートはサブマスター1で動き、 2つ目のノートはサブマスター2で動きます。ベロシ ティー情報はサブマスターのフェーダーレートを決定 するために使われます。

MIDI ショウコントロール

MIDI ショウコントロール (MSC) ではランモードのみで 動作します。サポートしているメモリスタックは以下 の通り。

- ۰GO
- STACK(Pause)
- RESUME(Un-Pause)
- ・TIMED_GO(最大フェードタイム5分)
- ・LOAD(次のメモリを設定)
- ・RESET(最初のメモリに戻る)
- キューナンバーは強制的にロードされます。
- キューナンバーは GO,STOP,RESUME,TIME_GO に付属 です。
- キューナンバーが不正であるかプログラムされていな い場合はコマンドは無視されます。
- キューリストとキューパスナンバーはコントローラー によって送られ、コンソールには無視されます。サポー
- トを受けるコマンドは
- ALL_OFF(ブラックアウト ON)
- RESTORE(ブラックアウト OFF)
- コマンドフォーマット 'Lighting'(0x01) か
- 'ALL-Type'(0x7F) か MSC コマンドについて尋ねられま
- す。
- デバイス ID 0-111<MIDI setup> メニューから設定できます。



8. その他の特徴

オンラインヘルプ

オンラインヘルプが内蔵されています。 シフト +LEFT+RIGHT を押して下さい。基本的な概要を 表示します。日本語には対応していませんが、他数ヶ 国語への変更がスーパーユーザーモードにて変更でき ます。

ソフトウェア・アップデート

ソフトウェア・アップデート

ソフトウェアのアップデートは ZERO88web サイト上 で公開しています。

www.zero88.com

どのように、またどこでアップデートするかの詳細な どを告知しています。

アップデート可能になった時期に自動で email でお知らせすることも可能です。

もしあなたが以前のソフトウェアをご使用でしたら、 zero88 のサポートセンターからダウンロードセクショ ンにアクセスしてください。

USB メモリのルート・ディレクトリにダウンロードし た zip ファイルを解凍して保存してください。ジェス ター本体からは ZIP ファイルの解凍は行えませんので 別の PC などで解凍してください。

USB ポートに USB メモリを差し込んで、カーソルの右 ボタンと左ボタンを同時に押しながら起動してくださ い。数秒してからアップデートが始まります。

アップデート完了後はメモリ内のファイルは削除して ください。

常にリリースノートを読み、新しいアップデートに従 うことをお勧めします。

ZERO88 コンソールは長い歴史を持ちユーザーに新し い発想を与えてきました。

もしあなたが特徴を提案したいならば、ZERO88 ウェ ブサイトのフォーラムをご覧ください。

ファントム JESTER

サポートセンターからダウンロードできるファントム ジェスターとして知られている PC アプリケーションが あります。

このアプリケーションでは、標準的な Windows®PC 上 でコンソールの動作をエミュレートすることができま す。表示するファイルは、ロードされ、オフラインの ように変更することができます

各部の名称

フロントパネル



リアパネル



フロントパネル

1. プリセット A フェーダー 2. プリセット B フェーダー 3. チャンネルフラッシュボタン 4.MODE ボタン 5.DIRECTION ボタン 6.ATTACK ボタン 7.PAGE A ボタン 8.CLEAR ボタン 9.INSERT ボタン 10.COPY/PASTE ボタン 11.PAGE B ボタン 12.A マスター /B マスターフェーダー 13. メモリーフェーダー 14. グランド・マスターフェーダー 15.LCD ディスプレイ 16.シフト 17. プログラム /GO ボタン 18.USB 端子 19. ブラックアウトボタン 20.フェードタイム 21.スピード 22. 十字カーソルキー /ENTER ボタン

リアパネル

1.EXT PSU 2.VIDEO OUT 3.MIDI IN 4.MIDI THRU 5.REMOTE 6.AUDIO IN 100mv-10V 7.DMX OUT(5 ピンメス) 8.DMX IN(5 ピンオス) _

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