

スクレパス 2

操作説明書

丸茂電機株式会社

1.0-000761

目次

仕様

仕様	1
----	---

各部の名称

各部の名称	2
-------	---

操作の開始と終了

操作の開始	3
操作の終了	3

動作モード

STAGE モード	4
READ モード	4
MONITOR モード	5
CHASE モード	5
SETUP モード	5

基本操作

カラーキーによるカラーチェンジャの個別操作	6
-----------------------	---

チャンネル選択操作

[~]キーを使ったチャンネル選択	7
[+]キーを使ったチャンネル選択	7
すべてのチャンネル選択の解除する	7

CUE の書込み、読み込み、消去

CUE の書込み	8
CUE の読み込み	8
CUE の消去	8

チャンネルグループの書込み、読み込み、消去

CG の書込み	9
CG の読み込み	9
CG の消去	9
ダイレクトキーによる CG の呼出し	10

チャンネルグループの書込み、読み込み、消去

チャンネルジャンプ	11
-----------	----

CUE の仕込、実行

CUE を仕込む	12
CUE を実行する	12

<u>チェイスの作成</u>	
チェイスの作成	13
チェイスの書込み	13
チェイスの読み込み	14
画面上のチェイスのクリア	14
<u>チェイスの仕込、実行</u>	
チェイスの仕込、払い	15
チェイスの実行	15
<u>メモリクリアモード</u>	
各メモリクリア	16
<u>RAMカードの読み書き、比較</u>	
RAMカードへの書込み	17
RAMカードからの読み込み	17
RAMカードとメモリ内容との比較	18
<u>リストモード</u>	
リストの表示	19
<u>マクロキー設定</u>	
キー操作の登録	20
キー操作の消去	20
<u>バッチ操作</u>	
バッチ操作	21
<u>DMX出力テーブル修正</u>	
テーブルの修正	22
<u>記憶状態の保護</u>	
記憶状態を保護する	23
<u>カラーチェンジャの原点動作</u>	
カラーチェンジャの原点動作	24
<u>外部卓とのリンクによるCUE実行</u>	
外部卓とのリンクによるCUE実行	25
<u>出力信号切替</u>	
出力信号をL-3010に切替える	26
<u>ファン速度設定</u>	
ファン速度を変える	27

仕様

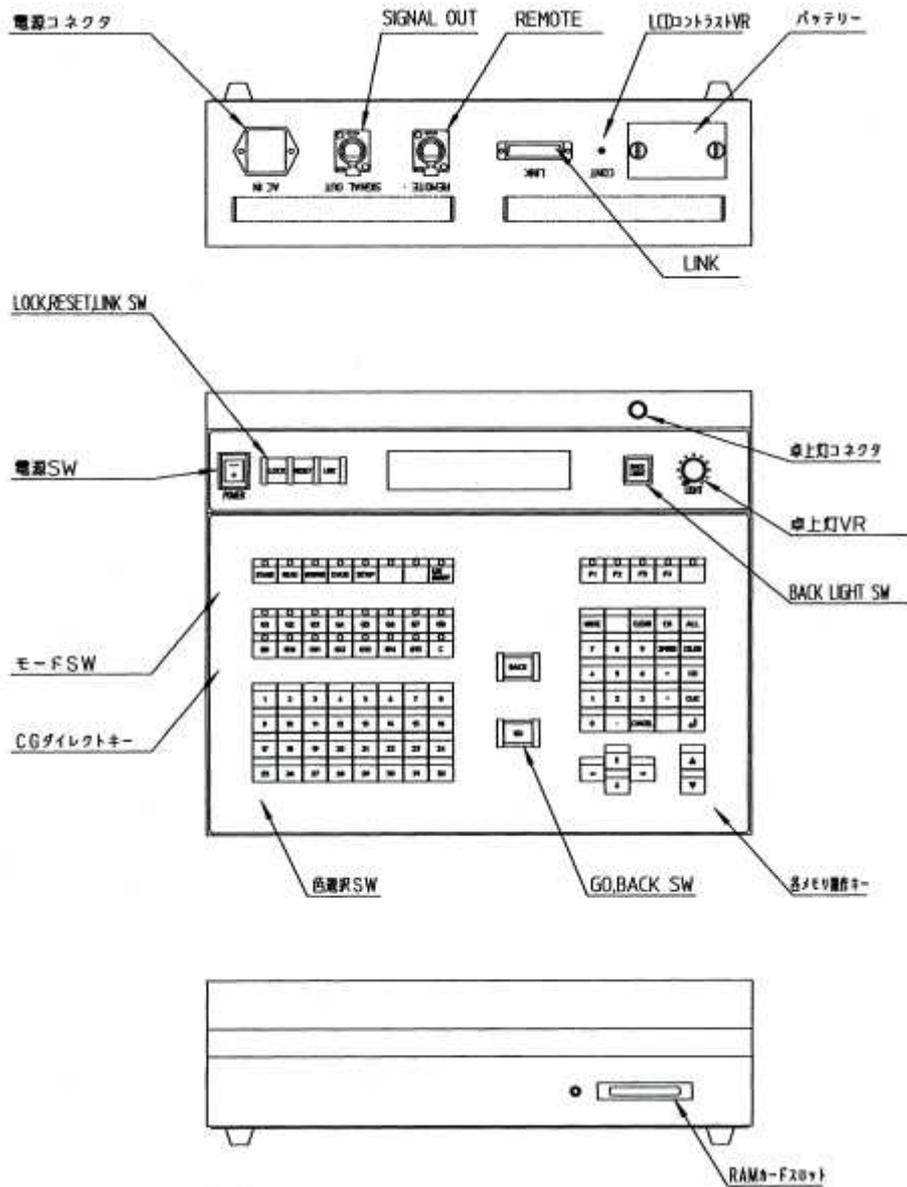
仕様

1. 電源 AC100V(± 10%) 50/60Hz
2. 消費電力 20W
3. 周囲温度 5 ~ 40
4. 最大制御チャンネル数 120ch
5. 記憶素子 RAM メモリー
記憶保持時間 30 日(但し完全充電後)
6. 記憶容量
 - キュー(CUE) 200 シーン
 - チャンネルグループ(CG) 99 グループ
 - チェイス(CHS) 40 パターン
 - DMX 出力テーブル 4 テーブル
 - テーブルパッチ 1 場面
7. 外部メモリー
 - メモリー・カード
 - 記憶容量 64kByte
 - 電池寿命 5 年以上(周囲温度 20)
 - 電池 BR2325(リチウム電池)
8. サイズ、重量
 - 390(W) × 320(D) × 105(H)
 - 5.7kg
9. 信号コネクタ仕様
 - ピンアサイン(JAE XLR-5-31-F77)

PIN No.	SIGNAL OUT	REMOTE
PIN1	GND	Com
PIN2	Tx	GO
PIN3	Tx	
PIN4	Rx	BACK
PIN5	Rx	

各部の名称と役割

各部の名称と役割



操作の開始

操作の開始

左上の電源ボタンを ON にすることで、電源が投入されます。電源が入るとまず STAGE モードで立ち上がります。

内臓メモリの内容が破壊されてしまった場合、

“ Memory Broken!!!

SRAM Initialize ”

と表示され、メモリの内容が初期化されます。

このような状態になった場合、原因として以下のことが考えられます。

メモリー用バッテリーが充電されていない場合。

操作卓内のメモリーが、一部故障している場合。

上記 の場合は通常の操作に支障ないが、バッテリーが充電されていないため、電源を切るとメモリーの内容が破壊されますので、バッテリーの充電を行ってください。

上記 の場合は下記の操作を行ってください。

操作卓を頻繁に使っている場合

- a) 操作卓の電源を何度か入れなおす。
- b) a)項の操作を行っても、上記 LCD 表示が出る場合、メモリーの一部が故障していると考えられるので、ご連絡ください。

操作卓を頻繁に使っていない場合

- a) 操作卓のバッテリーを充電する。
- b) 操作卓の電源を入れなおす。
- c) b)項の操作を行っても、上記 LCD 表示が出る場合、メモリーの一部が故障していると考えられるので、ご連絡ください。

操作の終了

右上の電源ボタンを OFF にすることで、電源が落とされます。電源の OFF 操作は、ラムカードの LED が点灯している最中には行わないでください。

また、信号切替後の電源の入れなおしの際には、数十秒まってから電源を投入するようにしてください。

動作モード

STAGE モード

各 CH のレベルを編集するモード。CUE、CH グループの作成、修正、削除等も行います。
[STAGE]キーを押すことで、このモードに移ることができます。

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ACT	CUE	No.						0 / 200	
COLOR <DMX - 5 1 2 >									

READ モード

各 CUE の仕込、実行ならびに、CHASE の仕込を行います。[READ]キーを押すことで、このモードに移ることができます。

NEXT []	[F 1 =]
		[F 2 =]
ACT []	[F 3 =]
		[F 4 =]
LAST []		

MONITOR モード

実行中の各 CH レベルを見るモードです。[MONITOR]キーを押すことで、このモードに移ることがかできます。

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ACT	NEXT			COLOR <DMX - 5 1 2 >					

CHASE モード

CHASE データを作成、修正、削除をするモードです。[CHASE]キーを押すことで、このモードに移ることがかできます。

CHS No.	STEP	CUE No.	Time
[]	[1]	[]	[]
	[2]	[]	[]
Memory	[3]	[]	[]
0 / 40	[4]	[]	[]

SETUP モード

各初期設定、メモリ操作、RAM カードの読み書きを行うモードです。[SETUP]キーを押すことでこのモードに移ることが可能です。

1. MEMORY CLEAR
2. RAM CARD
3. LIST
4. FUNCTION KEY
5. SIGNAL CHANGE
6. TABLE EDIT

基本操作

カラーキーによるカラーチェンジャーの個別操作

STAGE、MONITOR モードにおいて動かしたいカラーチェンジャー(以下 CC と表記します)のチャンネルにカーソルを移動し、カラー選択キー(パネル左側の 32 個の白いキー)で色を指定することで実際の CC の色を変えることができます。また CC の動作速度も変更が可能で、1~16 まで指定が可能です。1 が最高速、16 が最低速です。

例 STAGE モードで Ch3 の CC を色番号 16 番にする

[LINE ON/OFF]の LED 点灯を確認(点灯していなかったら[LIN E ON/OFF]を押します)

[] [] [] [] でカーソルを CH3 まで動かします。

カラー選択キーの [16] を押します。

例 MONITOR モードで Ch120 の CC を色番号 30 番にする

[] [] [] [] でカーソルを Ch120 まで動かします。

(画面上には 30ch 分のデータしか表示されませんが、[] を一回押すたびに 10ch ずつ表示を移動させることができます)

カラー選択キーの [30] を押します。

例 STAGE モードで Ch120 の CC の動作速度を最低速にする

[] [] [] [] でカーソルを Ch120 まで動かします。

(画面上には 30ch 分のデータしか表示されませんが、[] を一回押すたびに 10ch ずつ表示を移動させることができます)

[SPEED]を押します。

カラー選択キーの[16]を押します。

STAGE モードでは LINE ON にしないと、画面上の変化のみで信号出力は変化しません。

チャンネル選択操作

STAGE、MONITOR モードにおいてカーソルがある CH 以外の色番号を変更したいときに複数の CH を選択して色番号操作が可能です。ここではパネル右側にある[+][~]キーを使います。選択されると色番号の左側に">"が表示されます。

[~]キーを使ったチャンネル選択

[~]キーを用いると、連続した CH を選択することが可能です。カーソルを移動させることができます。

[+]キーを使ったチャンネル選択

[+]キーを用いると、複数のCHを選択することが可能です。カーソル位置のCHの選択、解除ができます。選択されている場合に[+]を押すと解除され、選択されていない場合に[+]キーを押すと選択されます。

すべてのチャンネル選択を解除する

[C]キーを用いると、選択されている複数の CH すべて解除することができます。

CUE の書込み、読込み、消去

STAGE モードでのみ、CUE の読み書き操作が可能です。LINE OFF 状態の場合、画面上のレベルに対しての読み書き作業になります。LINE ON 状態であれば、読み出したレベルが実際に出力されます。

CUE の書込み

例 現在の画面上のレベルを CUE No.10 に書き込む

[WRITE]を押します。画面上には「Write Cue」と表示されます。

[1][0]と押します。

[RETURN]を押します。

「WR CUE Ok?」と聞かれるので、もう一度[RETURN]を押すと書き込まれます。

CUE の読込み

例 画面に CUE No. 10.1 を読み出す。

[CUE]を押します。画面上には「Read CUE」と表示されます。

[1][0][.][1]と押します。

CUE の消去

例 CUE No. 10 を消去する

[CLEAR]を押します。画面上には「Clear Cue」と表示されます。

[1][0]と押します。

[RETURN]を押します。

「CL CUE Ok?」と聞かれるので、もう一度[RETURN]を押すと消去されます。

チャンネルグループの書込み、読込み、消去

STAGE モードにおいてチャンネル選択の状態をチャンネルグループ(以下 CG と表記します)として記憶、呼び出しすることができます。

CG の書込み

例 画面上のチャンネル選択を CG4 に書き込む

[WRITE]を押す。

[CG]を押す。(画面上には「Write CG」と表示されます)

[4]と入力します。

[RETURN]を押します。

「WR CG OK?」と聞かれるので、もう一度[RETURN]を押すと書き込まれます。

2

2 画面上で 1ch も選択されていない場合、CG は書き込めません。

CG の読込み

例 画面上に CG5 を読み出す

[CG]キーを押します。(画面上には「Read CG」と表示されます)

[5]と入力します。

[RETURN]を押すと読み込まれます。

CG の消去

例 CG9 を消去する

[CLEAR]を押します。

[CG]を押します。(画面上には「Clear CG」と表示されます)

[9]と入力します。

[RETURN]を押します。

「CL CG Ok?」と聞かれるので、もう一度[RETURN]を押すと消去されます。

ダイレクトキーによる CG の呼出し

CG 1～15 は G1～15 のダイレクトキーで呼び出すことも可能です。
CG が読み出し可能なダイレクトキーは LED が点灯しています。
その際、レベル入力にはカラーダイレクトキーで呼び出された
チャンネル選択と、画面上のチャンネル選択が、適応されます。

例 CG4 をダイレクトキーを使って呼び出して、解除する。

[G4]を押します。

呼び出し CG のダイレクトキーは LED が点滅します。

もう一度[G4]を押すと、解除されます。 3

- 3 解除される際、画面上でチャンネル選択されている Ch は
呼び出した CG で選択されている Ch でも解除されません。

チャンネルジャンプ機能

カーソルは通常、[] [] [] で移動させますが、CH キーによる直接指定も可能です。

チャンネルジャンプ

CH キーを押し、カーソルを移動させたい CH を入力して、[RETURN]キーを押すと、カーソルが指定 CH に移動します。

例 Ch120 にカーソルを移動させる。

[CH]を押します。

[1][2][0] と入力します。

[RETURN]を押します。

Ch120 にカーソルが移動します。

CUE の仕込、実行

CUE を実行するには、まず CUE を仕込む作業が必要です。READ モードにおいて、CUE を仕込むことが可能です。ちなみに CUE の仕込後、MONITOR モードで、現在の出力レベルを見ながら実行が可能です。ただし STAGE モードでは実行は可能ですが、現在の出力レベルは表示されません。STAGE モードでは現在の実行 CUE No.と作成した CUE のレベルを確認できます。

CUE を仕込む

CUE の仕込みは READ モードで行います。数字キーで仕込みたい CUE No.を打ち込みことで、仕込まれます。

例 記憶されている CUE No.14 を仕込む

[READ]キーを押します。

[1][4]と押します。

「NEXT」の欄に 14 と表示され、仕込まれたことが確認できます。

CUE を実行する

CUE の実行操作は、READ モード・STAGE モード・MONITOR モードで行うことが可能です。順方向に実行したいときは[GO]キー、逆方向に実行したいときは[BACK]キーを使用します。

例 仕込まれた CUE を正方向に実行する

[GO]ボタンを押します。

NEXT に仕込まれていた CUE が実行され、次に実行可能な CUE があった場合、その CUE が NEXT に仕込まれます。

例 仕込まれた CUE を逆方向に実行する

[BACK]ボタンを押します。

LAST に仕込まれていた CUE が実行され、現在実行中であった CUE が NEXT に仕込まれます。

チェイスの作成

1 チェイスに 20 ステップまで登録が可能で、1 ステップは CUE 番号と実行時間で構成されます。CHASE モードで、チェイスを作成、保存、読み込みが可能です。

チェイスの作成

チェイスは各ステップに、CUE No.と実行時間を入力していくことで作成できます。ステップ 1 から順に作成していきます。CUE No.と実行時間の両方が入力されないと、1 ステップとして、認識されません。両方のデータがあるステップまでが実行されます。仮にステップ 5 に CUE No.のみしか入力されていない場合、ステップ 4 までが有効で、それ以降のステップは無視されます。

例 STEP1 CUE 1 TIME 5、STEP2 CUE 2 TIME 4.5 というチェイスを作成する。

[CHASE]を押す。

[]を押す。

[1]を押す。

[]を押す。

[5]を押す。

[] [] と押す。

[2]を押す。

[]を押す。

[4] [.] [5] と押す。

これで画面上にステップが 2 つのチェイスが作成されます。

チェイスの書込み

作成したチェイスをメモリーに記憶することができます。その際には、画面上に作成したチェイスがメモリーに書き込まれます。

例 画面上のチェイスをチェイス No.3 に書き込む

[CHASE]を押す。

[3]を押す。

[WRITE]を押す。「Write CHS」と表示されます。

[RETURN]を押す。「WR CHS ?」と表示されます。

更に[RETURN]を押すと画面上のチェイスが書き込まれます。

チェイスの読み込み

記憶されているチェイスを修正したいときなどに、画面上に記憶されているチェイスを呼び出すことができます。

例 チェイス No.10 を画面上に読み出す

[CHASE]を押す。

[1][0] と押します。

チェイス No.10 が記憶されていれば、「Read CHS」「*10」と表示されます。

リターンを押す。「RD CHS?」と表示されます。

更に[RETURN]を押すと画面上にチェイスが読み込まれます。

画面上のチェイスのクリア

画面上のチェイスをクリアすることができます。画面外のステップもすべてクリアされます。

例 画面上のチェイスをクリアする

[CHASE]を押す。

[RETURN]を押す。「Erase CHS」と表示されます。

[RETURN]を押す。「EL CHS?」と表示されます。

更に[RETURN]を押すと画面上にチェイスがクリアされます。

チェイスの仕込、実行

チェイスは基本的に、F1~4 のキーに仕込んで、実行します。ただし、MACRO キーとして使用されているキーは使用できません。

チェイスを仕込、払い

例 チェイス No.12 を F1 キーに仕込む

[READ]を押し、READ モードに移ります。

[]キーを押します。

[1][2]と入力します。

[WRITE]を押します。

「WRITE?」と表示されるので、[RETURN]を押します。

チェイスが仕込まれ、画面上にステップが表示されます。

また F1 の LED が点灯します。

例 F2 キーに仕込まれたチェイスを払う

[READ]を押し、READ モードに移ります。

[][]を押します。

[CLEAR]を押します。

「CLEAR?」と表示されるので、[RETURN]を押します。

チェイスが払われ、画面上にステップが消えます。

[F2]キーの LED も消灯します。

チェイスの実行

[F1~4]キーに仕込まれたチェイスは、そのキーを押すことだけで、実行できます。実行中のキーは LED が点滅します。

例 [F3]キーに仕込まれたチェイスを実行する

[READ]モードか、MONITOR モードに移ります

[F3]を押します。

[F3]に仕込まれたチェイスが実行されます。

チェイスの実行中は[F3]キーの LED が点滅します。

[F3]をもう一度押すと、停止させることができます。

メモリクリアモード

スクレパス内の記憶内容を初期化するモードです。一括、個別にクリアすることができます。

各メモリクリア

SETUP モードで、MEMORY CLEAR を選択し、クリアしたい項目を選ぶことで記憶内容が、初期化されます。[LOCK]キーが点灯している場合クリアできません。

例 すべての記憶内容をクリアする

[SETUP]を押します。

カーソルが「MEMORY CLEAR」移ります。

[RETURN]を押します。

カーソルが「All Clear」移ります。

[RETURN]を押します。

「OK?」と表示されるので、もう一度[RETURN]を押します。

すべての記憶内容が消去されます

例 すべての CUE をクリアする

[SETUP]を押します。

カーソルが「MEMORY CLEAR」移ります。

[RETURN]を押します。

[]を押し、カーソルを「Cue Clear」に移動させます。

[RETURN]を押します。

「OK?」と表示されるので、もう一度[RETURN]を押します。

すべての CUE が消去されます

RAM カードの読み書き、比較

現在の CUE,CG,CHASE,PATCH,TABLE を RAM カードに保存、読み出し、比較することができます。

RAM カードへの書込み

例 現在の記憶内容を RAM カードに書き込む

[SETUP]を押します。

[]と押し、カーソルを「RAM CARD」に移動させます。

[RETURN]を押します。

[]と押し、カーソルを「Save to Card」に移動させます。

[RETURN]を押します。

「OK?」と表示されるので、もう一度[RETURN]を押します。

RAM スロットの横の LED が点灯し、消灯すると書き込み終了です。

RAM カードからの読み込み

例 RAM カードからデータを読み込む

[SETUP]を押します。

[]と押し、カーソルを「RAM CARD」に移動させます。

[RETURN]を押します。

カーソルが「Load from Card」に移動します。

[RETURN]を押します。

「OK?」と表示されるので、もう一度[RETURN]を押します。

RAM スロットの横の LED が点灯し、消灯すると読み込み終了です。

RAM カードとメモリ内容との比較

例 現在の記憶内容と、RAM カードの内容を比較する。

[SETUP]を押します。

[]と押し、カーソルを「RAM CARD」に移動させます。

[RETURN]を押します。

[]と押し、カーソルを「Compare」に移動させます。

[RETURN]を押します。

「OK?」と表示されるので、もう一度[RETURN]を押します。

RAM スロットの横のLED が点灯し、消灯すると比較終了です。

記憶内容が同じなら、「Compare Ok」、違う場合は「Error」と表示されます。

リストモード

リストモードでは、記憶されている CUE,CG,CHASE の No を確認することができます。

リストの表示

SETUP モードの LIST を選択し、見たい記憶内容を選択することでリストが表示されます。

例 CUE のリストを見る

[SETUP]を押します。

[][]と押し、カーソルを「LIST」に移動させます。

[RETURN]を押します。

もう一度[RETURN]を押します。

CUE 番号が表示されます。

[][]キーを押すことで、ページを切り替えることができます。

適当なモードキーを押すことで、リストモードから抜け出せます。

例 CHASE のリストを見る

[SETUP]を押します。

[][]と押し、カーソルを「LIST」に移動させます。

[RETURN]を押します。

[][]と押し、カーソルを「Chase List」に移動させます。

もう一度[RETURN]を押します。

CHASE 番号が表示されます。

マクロキー設定

リストモードでは、記憶されている CUE,CG,CHASE の No を確認することができます。
F1～4 キーに一連のキー操作を 15 個まで記憶し、一連の動作を 1 つのキーで実行できます。
ただし、CANCEL キーと F1～F4 キーの登録はできません。

キー操作の登録

例 [F2]キーに STAGE,CUE,WRITE という操作を登録する
[SETUP]を押します。
[] [] と押し、カーソルを「FUNCTION KEY」に移動させます。
[RETURN]を押します。
[F2]キーを押します。
[STAGE][CUE][WRITE]と押します。
[F2]を押します。
[F2]を押すことで、[STAGE][CUE][WRITE]という操作が実行されます。

キー操作の消去

例 [F2]キーに登録された STAGE,CUE,WRITE という操作を消す
[SETUP]を押します。
[] [] と押し、カーソルを「FUNCTION KEY」に移動させます。
[RETURN]を押します。
[F2]キーを押します。
[CANCEL][CANCEL][CANCEL]と押します。
[F2]キーを押します。

パッチ操作

16色、32色のCCを混在して使うには、パッチ操作が必要です。各CHの使用するテーブルNo.を変更することで混在使用が可能です。初期値はすべて16色のパッチになっています。テーブルの初期値はNo.1,2が16色のテーブル、No.3,4が32色のテーブルとなっています。

DMXモードでのみの機能です。

パッチ操作

例 Ch1,3,5に32色のテーブルをパッチする

[SETUP]を押します。

[]キーを6回押し、カーソルを「COLOR PATCH」に移動させます。

[RETURN]を押します。

カラー選択キーの [3]を押します。

[]を押します。

カラー選択キーの [3]を押します。

[]を押します。

カラー選択キーの [3]を押します。

適当なモードキーを押すことでパッチ終了です。

チャンネル選択、CG1~15のダイレクトキーによるパッチ操作も可能です。

DMX 出力テーブル修正

テーブルの初期値は No.1,2 が 16 色のテーブル、No.3,4 が 32 色のテーブルとなっています。このテーブルをカラーNo.毎に設定が可能です。テーブルを修正することで、シートの伸び縮み等に対応できます。

DMXモードでのみの機能です。

テーブルの修正

例 テーブル 2 のカラーNo.12 の DMX レベルを 180 にする。

[SETUP]を押します。

[]を 5 回押し、カーソルを「TABLE EDIT」に移動させます。

[RETURN]を押します。

[]を押します。

カラー選択キーの[12]を押します。

[1][8][0]と入力します。

[RETURN]を押すと、カラーNo.12 の DMX レベルが 180 になります。

記憶状態の保護

記憶状態の保護する

[LOCK]を押すことで、メモリ書込み操作は不可能になります。LOCK 中は[LOCK]キーが点灯します。[LOCK]キーが点灯している間は、CUE,CG,CHASE のライト操作は、禁止になります。またメモリクリア、RAM カードの読み書きもできません。

カラーチェンジャの初期化

カラーチェンジャの原点動作

L-3010 モードでのみ、[RESET]を押すことで、現在選択されている CH とカーソル位置の CC の初期化を行うことができます。この操作が可能なモードは STAGE、MONITOR モードです。[RESET]を押すとカラーチェンジャが原点動作を開始します。

外部卓とのリンクによる CUE 実行

外部卓とのリンクによる CUE 実行

[LINK]を押すことで、外部卓とのリンクによる CUE 実行が可能です。外部卓からリンク CUE 信号が来たとき、その CUE がスクレパス内に存在した場合、LINE ON・OFFに関わらずその番号の CUE が実行されます。この操作が可能なモードは STAGE、READ、MONITOR モードです。詳しいリンク方法については、外部卓の操作説明書を参照ください。

出力信号切替

DMX が初期値で、L-3010 モードとの切替機能です。

出力信号を L-3010 に切替える

例 出力信号を L-3010 に切替える

[SETUP]を押します。

[]を 4 回押し、カーソルを「SIGNAL CHANGE」に移動させます。

[RETURN]を押します。

[][]で L-3010 を選びます

[RETURN]を押します。

「Please Power Off !!!」と表示されるので、電源を落とします。

しばらく待って電源を投入します。

ファン速度設定

L-3010 モードで使用した際に 6 段階の速度設定が可能です。DMX モードでファン速度を変更したい場合は、パワーボックスの FAN CTRL CH を 1～120 までの間に設定し、その CH の色番号を変えることで対応できます。

ここでのファン速度切替え方法は、L-3010 モードでのみの機能です。

ファン速度を変える

例 ファン速度を Half にする

[SETUP]を押します。

[]を 7 回押し、カーソルを「FAN SPEED」に移動させます。

[RETURN]を押します。

[][]で Half を選びます

[RETURN]を押します。