

PRELUCE_{SD}

操作説明書

丸茂電機株式会社

1.4 - 101021

目次

1. 仕様	1
2. 構成	2
3. 各部の名称と機能	3
3-A) パッチパネル	4
3-B) プリセットパネル	5
3-C) プログラムパネル	6
3-D) クロスフェーダパネル	8
3-E) サブマスターパネル	9
3-F) エフェクトパネル	10
3-G) 操作パネル	11
3-H) オプションパネル	12
4. 調光操作卓操作方法	13
4-1. 電源の投入	13
4-2. パッチ操作	13
4-2-1. 仕込操作 (フェーダと負荷回路の接続)	13
4-2-2. 払い操作 (フェーダと負荷回路の接続解除)	14
4-2-3. 払い操作 (フェーダ単位の払い)	14
4-2-4. 負荷点滅操作	14
4-2-5. プレビュー操作	14
4-3. シーン操作	16
4-3-1. 手動プリセットフェーダによる調光	16
4-3-2. FREE (フリー) の設定	16
4-3-3. シーンの手書き込み操作	16
4-3-4. シーンの手消し操作	17
4-3-5. シーンの手消し	17
4-3-6. シーンの手消し連続再生 (タイム)	18
4-3-7. シーンの手消し手動再生 (クロス)	18
4-3-8. シーンの手消し自動連続再生	19
4-3-9. シーンの手消しレベル修正	19

4-4. エフェクト操作	21
4-4-1. エフェクトの書込み操作	21
4-4-2. エフェクトのクリア操作	21
4-4-3. エフェクトの再生	22
4-4-4. エフェクトのレベル修正	22
4-4-5. エフェクトのタイム修正 (パターン単位)	23
4-4-6. エフェクトのタイム修正 (ステップ単位)	23
4-5. オールクリア操作	24
4-6. サブマスター操作	25
4-6-1. サブマスターへの書込み	25
4-6-2. サブマスターのクリア	26
4-6-3. サブマスターの修正操作	27
4-7. SDカード操作	28
4-7-1. SDカードへのセーブ (書込み) 操作	28
4-7-2. SDカードからのロード (読み込み) 操作	28
4-7-3. SDカード内セーブデータの削除	29
4-8. 操作パネル操作	30
4-8-1. 固定パッチの登録	30
4-8-2. 固定パッチの実行	30
4-8-3. 固定パッチの消去	30
4-8-4. 固定シーンの登録	30
4-8-5. 固定シーンの実行	31
4-8-6. 固定シーンの消去	31
5. アラーム表示：操作卓でのエラー表示	32

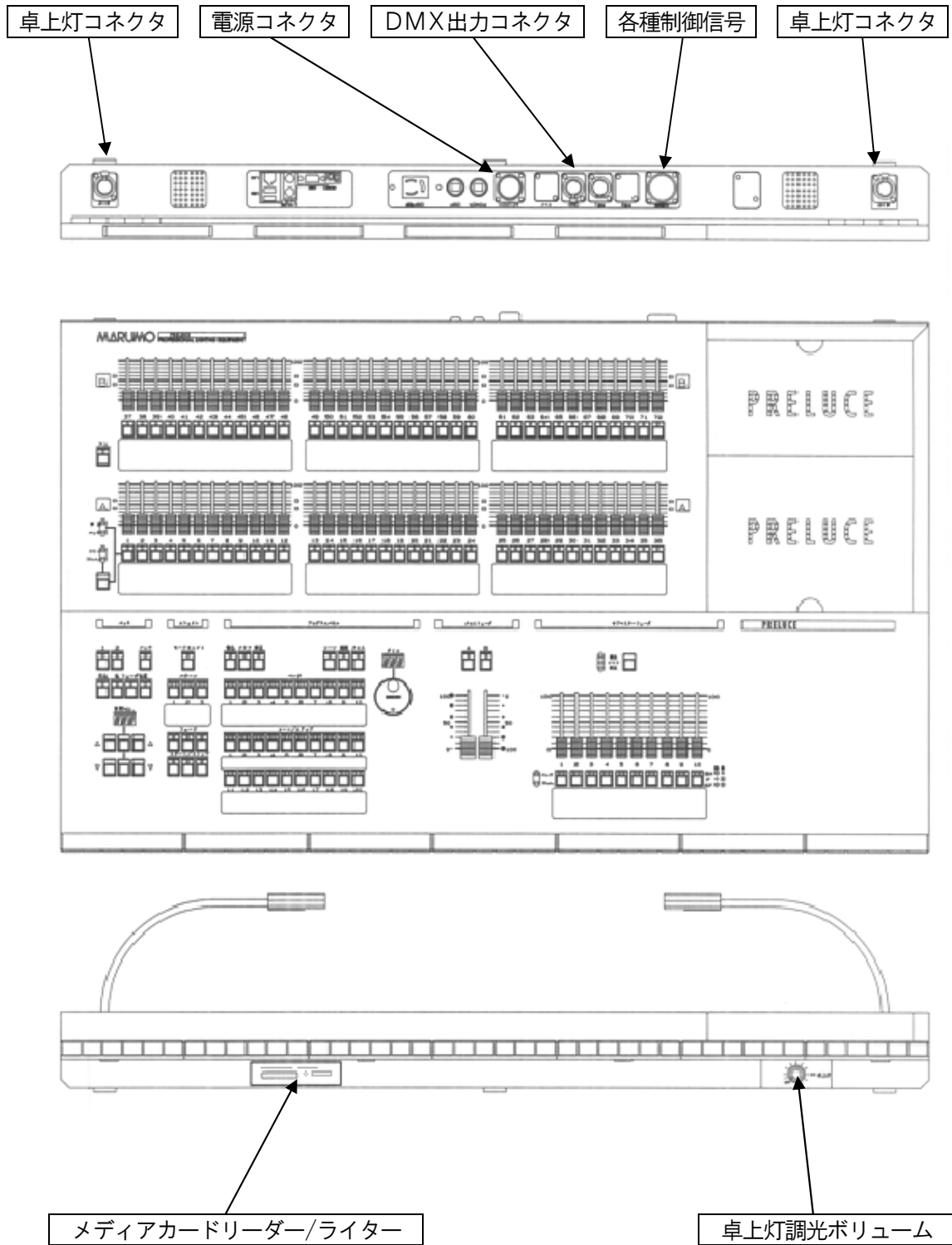
1. 仕様

1) 電源	AC100V (±10%) 50/60Hz
2) 周囲温度	5~40° C (但し結露なき事)
3) 記憶素子	フラッシュメモリ (外部はSDカード) SRAM (パネル表示データ用) ※記憶保持時間 約1ヶ月 (但し完全充電後)
4) 記憶容量	10ページ×20シーン EF3パターン×20ステップ パッチ × 2場面
5) プリセットフェーダ数	(24本/36本/48本) × 2段
6) サブマスターフェーダ数	10本
7) パッチ操作	負荷No. 式
8) 制御チャンネル数	512CH
9) 外部メモリ	SDカード
10) 調光信号	DMX512/1990
11) 修正方式	修正一致方式
12) フェードタイム (調光時間)	00.0~99.9秒 (0.1秒刻み 但し30秒以上は1秒刻み)
13) EFステップタイム (スピード)	0.00~9.99秒 (0.01秒刻み)

2. 構成

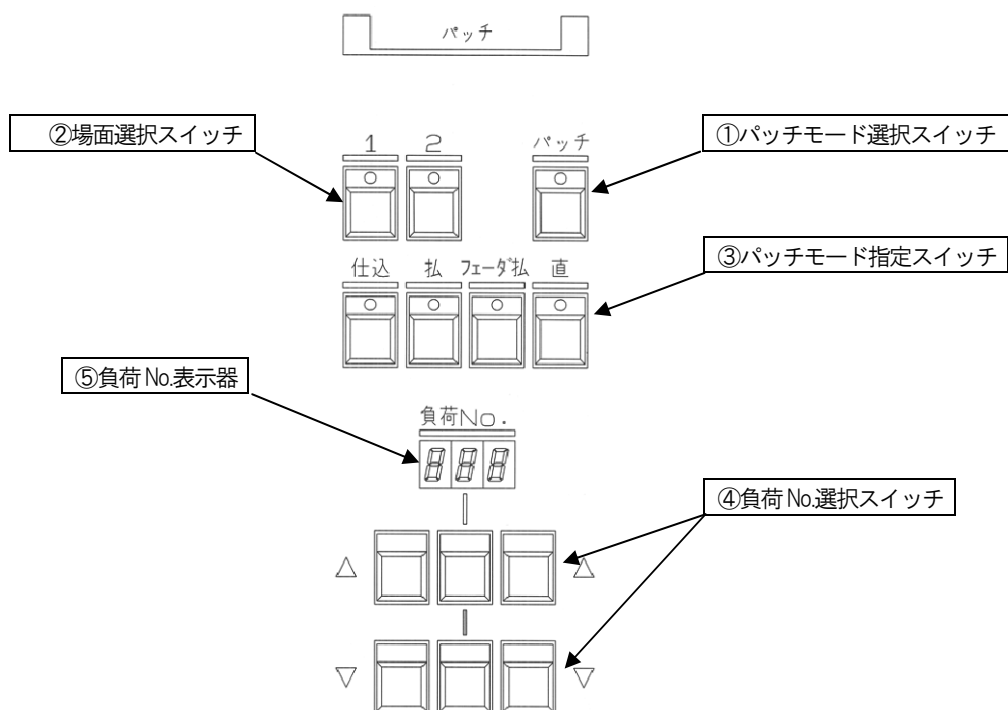
A) パッチパネル		
1) パッチ操作スイッチ	1式
2) 負荷No. 表示器	3桁×1
B) プリセットフェーダパネル		
1) プリセットフェーダ	(24/36/48)×2
2) プリセット段表示灯	2 (A・B)
3) フリーモードスイッチ	1
4) 修正モードスイッチ	1
5) フラッシュスイッチ	(24/36/48)×2
C) プログラムパネル		
1) モード選択スイッチ	6
2) ページ選択スイッチ	10
3) シーン/ステップ選択スイッチ	20
4) フェードタイム設定エンコーダ	1
5) フェードタイム表示器	3桁×1
D) クロスフェーダパネル		
1) クロスフェーダ	1組 (A・B)
E) サブマスターフェーダパネル		
1) サブマスターフェーダ	10
2) サブマスターモード指定スイッチ	10
F) エフェクトパネル		
1) EF操作スイッチ	1式
G) 操作パネル		
1) オールクリアスイッチ	1
2) 離席スイッチ	1
3) メディアカード操作スイッチ	4
4) マスターフェーダ	1
5) オリジナルメモリスイッチ	4
H) オプションパネル		
1) 各種操作スイッチ	1式
2) 客席自動調光操作パネル	1式
3) 作業等操作スイッチ	1式
4) リモコンスイッチ	1式

3. 各部の名称と機能：調光操作卓



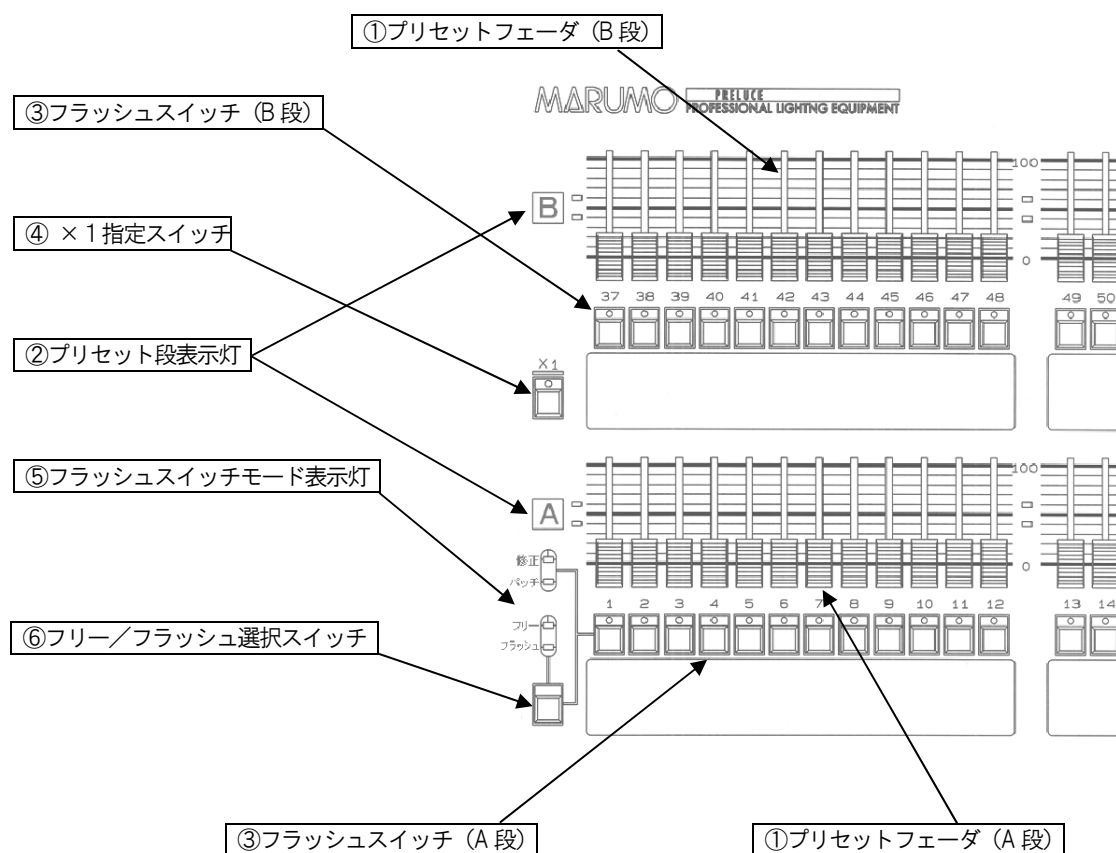
※ 図はPRELUCE 36本仕様

3-A. 各部の名称と機能：パッチパネル



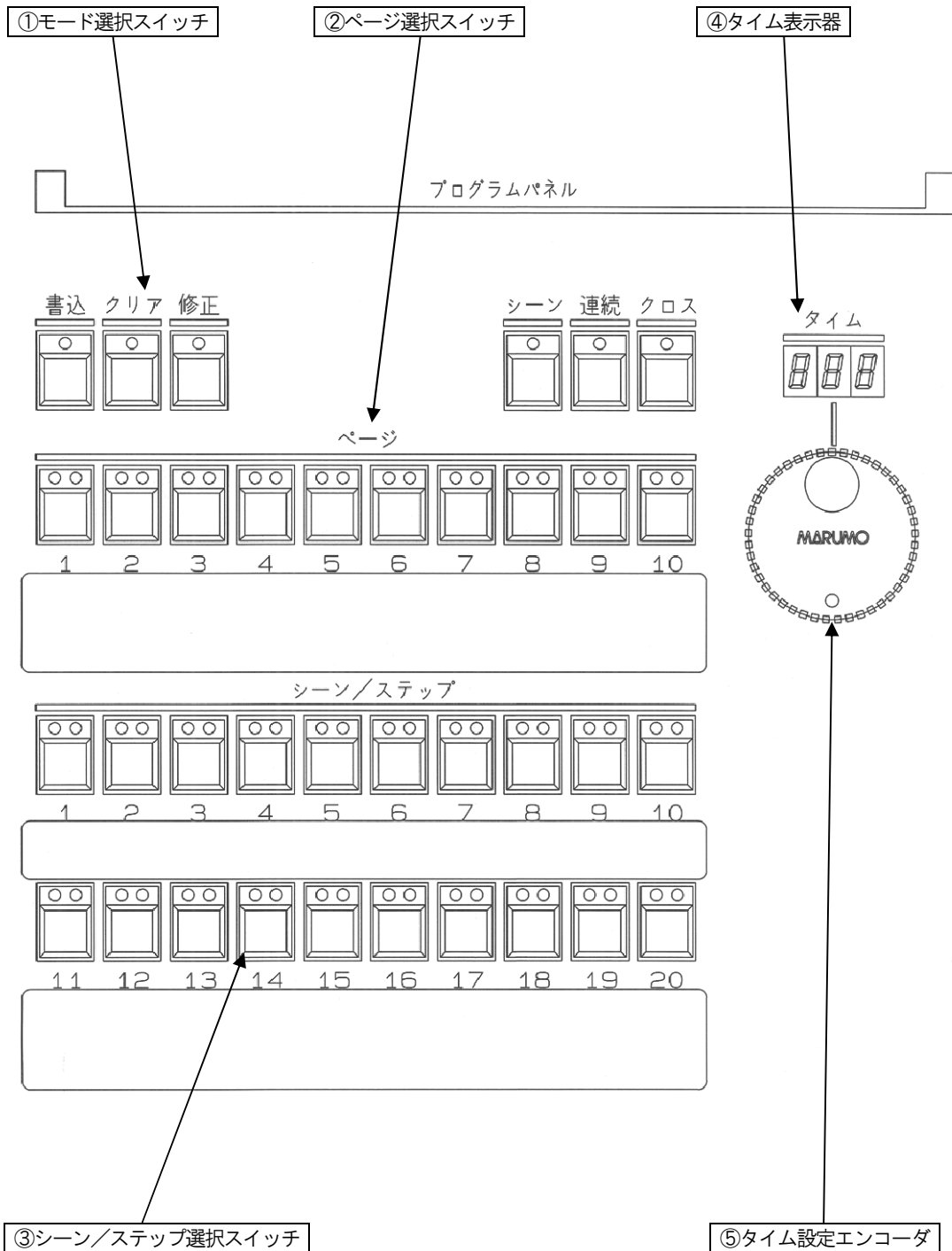
No.	名 称	機 能
A-①	パッチモード選択スイッチ	パッチ操作を行う場合に選択します。
A-②	場面選択スイッチ	パッチ場面は2場面持っています。どちらの場面を使用するか切り替えるスイッチです。
A-③	パッチモード指定スイッチ	【仕込】 : フェーダと負荷の接続操作を行います。 【払】 : 払い操作を行います。 【フェーダ払】 : 指定したフェーダの接続を全て払います。 【直】 : ⑤に表示中の負荷を直点灯させます。
A-④	負荷No.選択スイッチ	【▽】【△】 を押すことにより負荷No.を指定します。 100位、10位、1位それぞれ1組ずつあります。
A-⑤	負荷No.表示器	④で指定する負荷No.を表示します。 パッチモード選択時、フラッシュスイッチ(B-③)を押すと、そのフェーダに接続されている負荷No.を表示します。

3-B. 各部の名称と機能：プリセットパネル



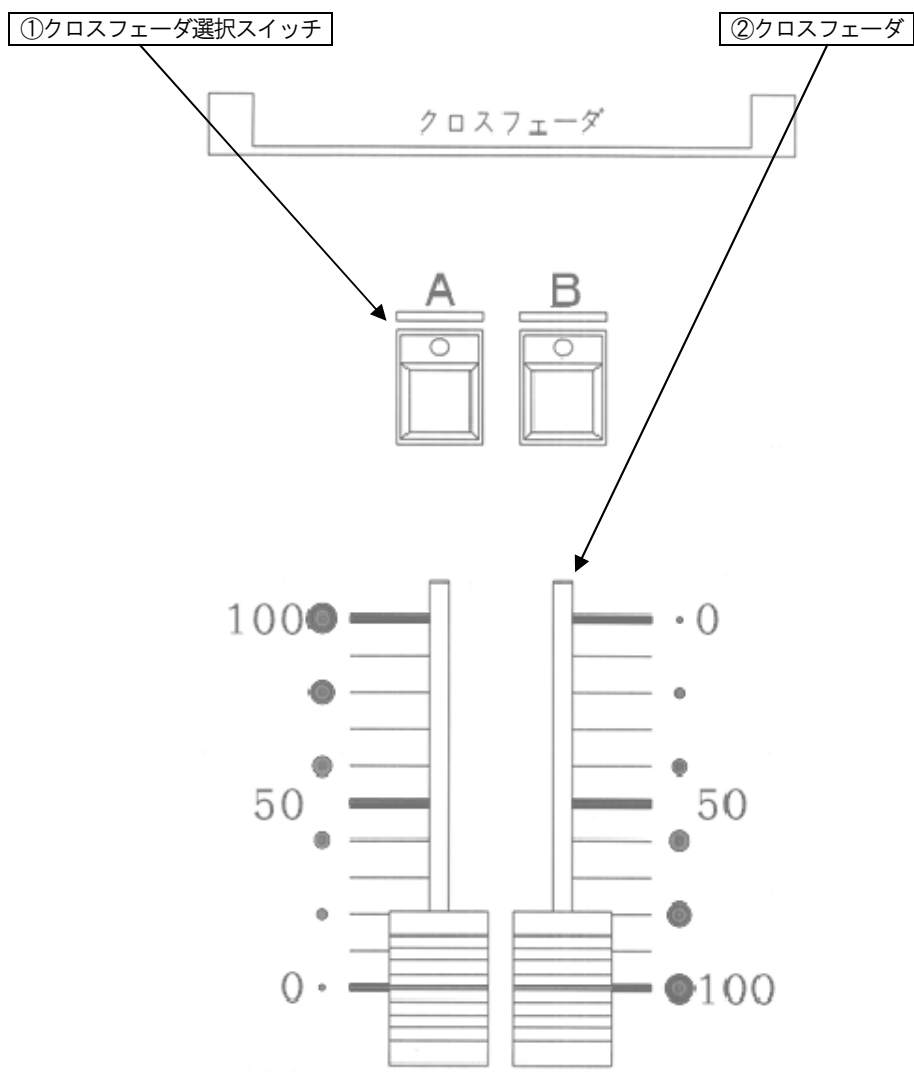
No.	名称	機能
B-①	プリセットフェーダ	プリセットモード（クロスフェーダ選択スイッチ（D-①）のLEDが点灯している）の時、それぞれのフェーダで手動による調光操作が可能です。修正モードの時は、記憶レベルの修正フェーダとして機能します。
B-②	プリセット段表示灯	プリセットモードの時、対応するクロスフェーダの状態により、赤または緑でLEDが点灯しプリセットフェーダによる調光操作が可能であることを示します。（クロスフェーダのレベルが0%の時は緑点灯、レベル出力中は赤点灯します）
B-③	フラッシュスイッチ	モードにより、フラッシュ、フリー選択、パッチ、修正指定として機能します。このスイッチのLEDが点灯しているフェーダは、フリーフェーダとして機能します。 フリーに設定したフェーダはクロスフェーダから独立し、クロスフェーダのレベルに関係しません。また記憶再生モード時は、記憶レベルは出力されず、フェーダレベルが優先されます。
B-④	×1指定スイッチ	×1指定スイッチがONの時は、プリセットフェーダA段の続きがB段となります（例：36本仕様の場合、【×1】がONの場合は72本×1段、OFFの場合は36本×2段となります）。
B-⑤	フラッシュスイッチモード表示灯	フラッシュスイッチが、「フラッシュ」「フリー」「パッチ」「修正」のうちどの機能が選択されているかを表示します。
B-⑥	フリー/フラッシュ選択スイッチ	フラッシュスイッチのモードを切り替えるスイッチです。押すたびに⑤のフラッシュスイッチモード表示灯が「フラッシュ」→「フリー」→OFFと変わります。

3-C. 各部の名称と機能：プログラムパネル



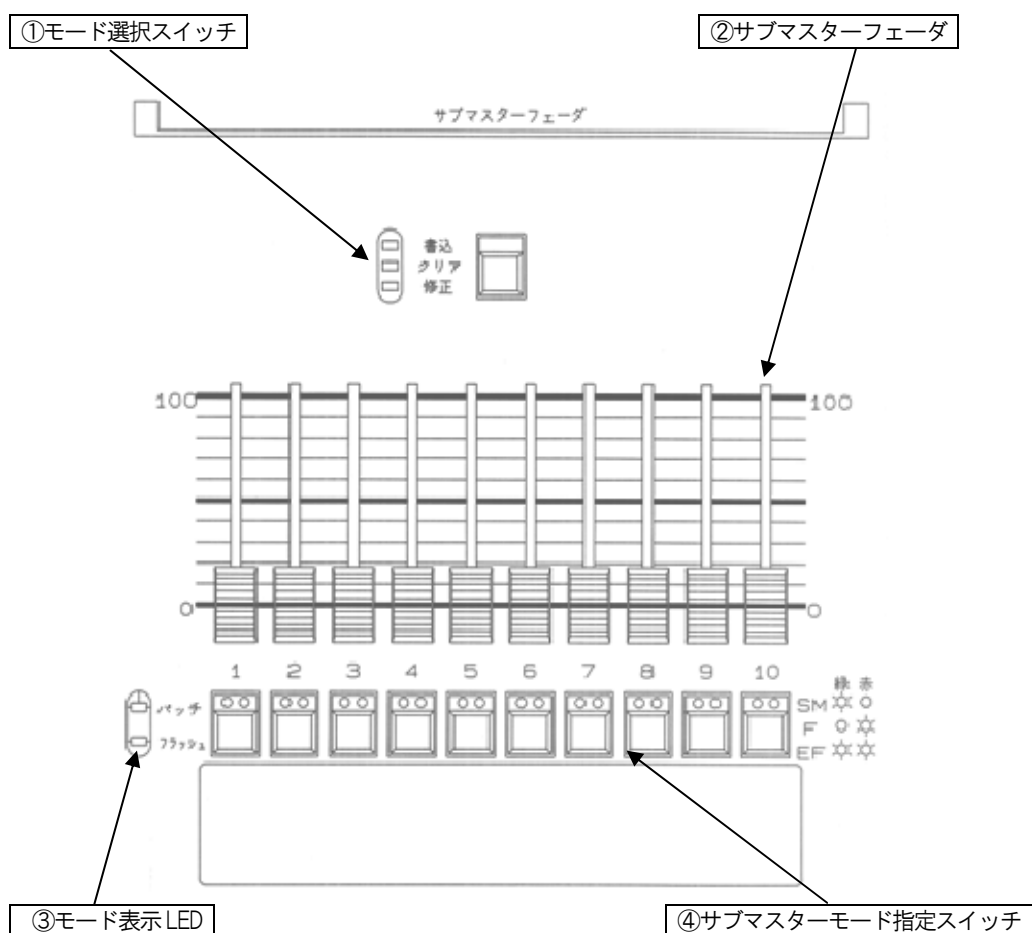
No.	名 称	機 能
C-①	モード選択スイッチ	<p>【書 込】：現在実行中の調光レベルをシーンまたはエフェクトに記憶する時に選択します。</p> <p>【クリア】：シーンまたはエフェクトを消去する時に選択します。</p> <p>【修 正】：修正を行う時に選択します。</p> <p>【シーン】：シーンの記憶再生を行う時に選択します。</p> <p>【連 続】：シーンの記憶再生を自動で行う時に選択します。シーン転換が完了すると、次の記憶シーンを続けて実行します。</p> <p>【クロス】：このスイッチがONの時、クロスフェーダ（D-②）によるシーン転換操作が可能です。</p>
C-②	ページ選択スイッチ	<p>このスイッチで10個存在するページの中から1つを選択します。スイッチを押すと赤のLEDが点灯します。緑のLEDが点灯しているスイッチは、そのページに1つ以上のシーンが記憶済みであることを示します。</p>
C-③	シーン/ステップ選択スイッチ	<p>シーン、ステップの書込、クリア、再生時に使用します。同スイッチのLEDの状態の示す意味は以下の通りです。</p> <p>緑点灯　　：シーンもしくはステップを記憶済み</p> <p>赤点灯　　：現在記憶再生中のシーンもしくはステップ</p> <p>赤点滅　　：シーンもしくはステップを転換中</p> <p>赤緑点滅　：シーンもしくはステップを修正中</p>
C-④	タイム設定エンコーダ	<p>シーンのフェードタイム（調光時間）を設定します。00.0～99.9 秒の範囲で設定が可能です。30 秒以上は1 秒刻みとなります。</p> <p>エフェクト・ステップのスピードは0.00～9.99 秒の範囲で設定が可能です。0.01 秒刻みとなります。</p> <p>シーン転換またはエフェクト動作中、このエンコーダを回すとフェードタイム、もしくはステップスピードを変更できます。</p>
C-⑤	タイム表示器	<p>④のタイム設定エンコーダで設定した時間を表示します。【シーン】【連続】モード時は選択したシーンに記憶されている調光時間を表示します。</p>

3-D. 各部の名称と機能：クロスフェーダパネル



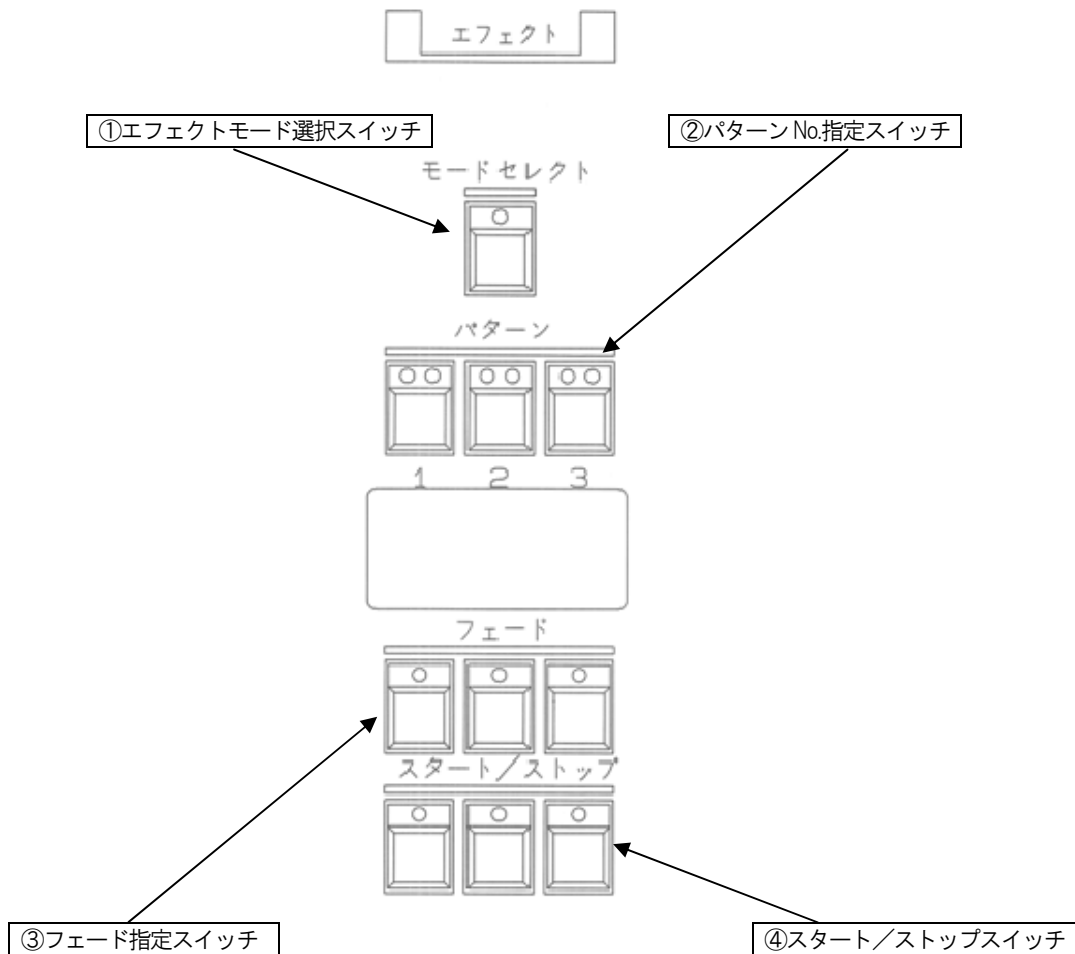
No.	名 称	機 能
D-①	クロスフェーダ選択スイッチ	このスイッチが押されている時、手動プリセットフェーダによる調光操作が可能です。 A が ON の時、A 段のプリセットフェーダが有効となります。 B が ON の時、B 段のプリセットフェーダが有効となります。
D-②	クロスフェーダ	手動操作時、A 段→B 段、B 段→A 段のクロス転換を行います。 モード選択スイッチ (C-①) の【クロス】が押されている時、クロスフェーダを使用して、記憶したシーンの明かりを順次実行する事ができます。

3-E. 各部の名称と機能：サブマスターパネル



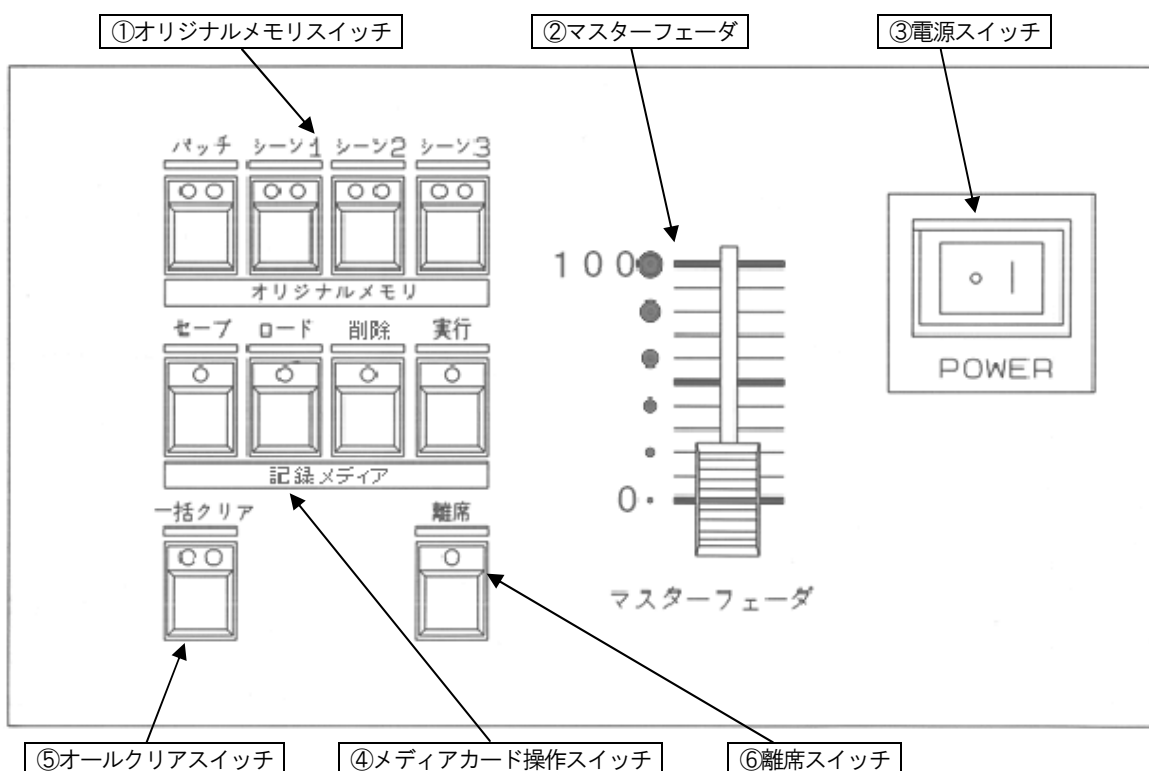
No.	名称	機能
E-①	モード選択スイッチ	書込・クリア・修正、の各モードへ移行する選択スイッチです。
E-②	サブマスターフェーダ	サブマスターフェーダ10本の調光操作を行います。 エフェクトのマスター、フリーフェーダとしても機能します。
E-③	モード表示LED	パッチ：パッチモード選択スイッチ（A-①）が押されている時に点灯します。 フラッシュ：フリー／フラッシュ選択スイッチ（B-⑥）がフラッシュの時、点灯します。（①がOFFの際に有効）
E-④	サブマスターモード指定スイッチ	①、③の状態により機能が変わります。 ①の【書込】点灯時、現在実行中のレベルをサブマスターフェーダに記憶します。 ①の【クリア】点灯時、サブマスターフェーダの記憶を解除します。 ①の【修正】点灯時、修正選択スイッチとして機能します。 ③のパッチ点灯時、チャンネル指定スイッチとなります。 ③のフラッシュ点灯時は、押している間のみ、そのチャンネルが100%で点灯します。

3-F. 各部の名称と機能：エフェクトパネル



No.	名称	機能
F-①	エフェクトモード選択スイッチ	エフェクトデータの作成・読出し・修正時用の指定スイッチです。スイッチを押すと赤LEDが点灯します。
F-②	パターンNo.指定スイッチ	パターンNo.を指定するスイッチです。 ①のエフェクトモード指定スイッチがONの時、有効です。 3パターンの中から選択できます。 実行中の同スイッチを押すと、現在実行中のステップで停止 (PAUSE 状態) します。(この時、④のスタート/ストップスイッチは点滅します) 押すたびに、次のステップを実行します。
F-③	フェード指定スイッチ	このスイッチを押すとステップがフェードしながら転換します。 フェード時間は、ステップタイムの10倍の時間となります。
F-④	スタート/ストップスイッチ	このスイッチで、エフェクト動作のスタート及びストップ (消灯) 操作をします。

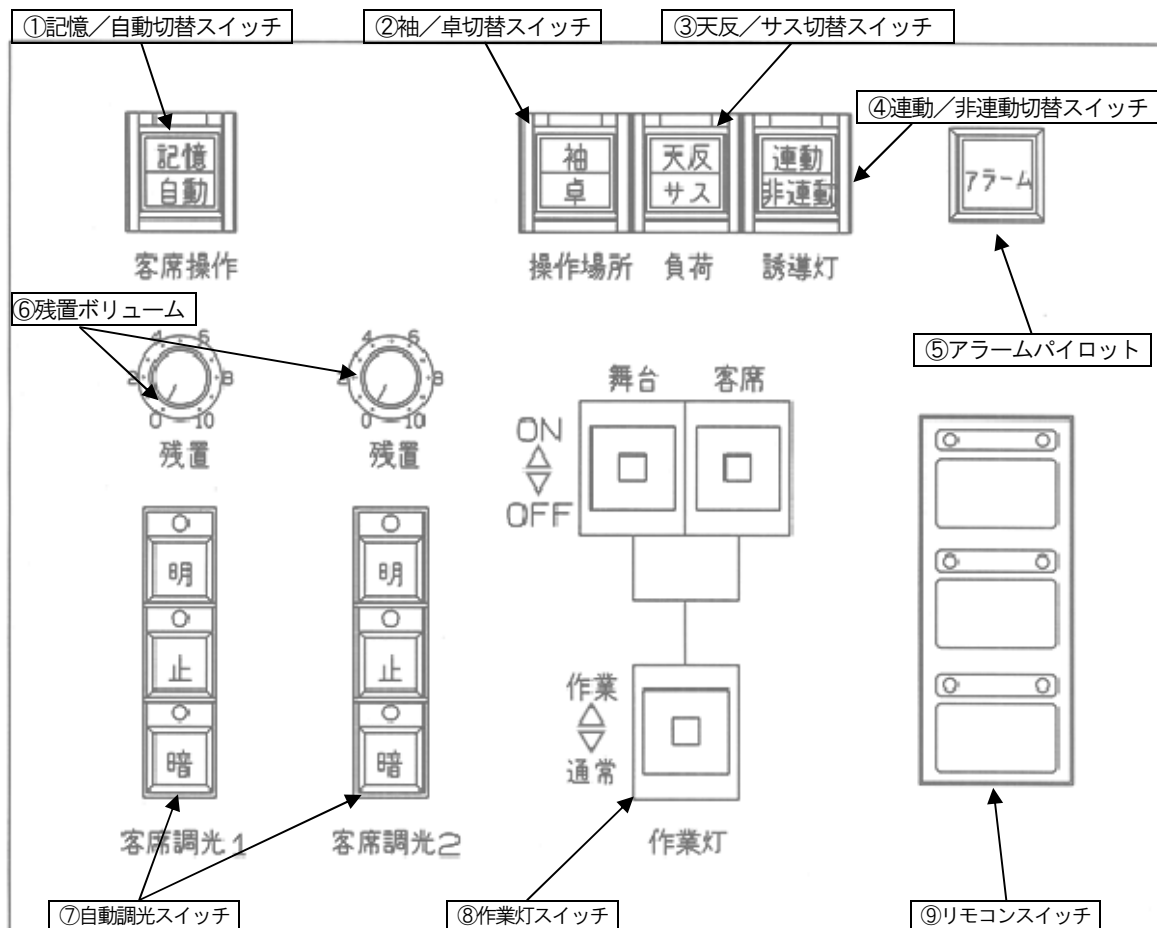
3-G. 各部の名称と機能：操作パネル



No.	名称	機能
G-①	オリジナルメモリスイッチ 【パッチ】 【シーン1】 【シーン2】 【シーン3】	【パッチ】 2場面のパッチデータとは別にパッチデータを登録できます。このスイッチが選択されると、強制的に固定パッチに変更します。 【シーン1, 2, 3】 通常のシーンとは別に3つのシーンを登録できます。選択は、いずれか一つで、登録したデータを出力します。この明かりを最優先で出力します。
G-②	マスターフェーダ	最終出力のマスターフェーダとなります。
G-③	電源スイッチ	操作卓の電源スイッチです。
G-④	メディアカード操作スイッチ 【セーブ】 【ロード】 【削除】 【実行】	【セーブ】【実行】の順に押すと卓内部のデータをSDカードに書き込みます。 【ロード】【実行】の順に押すとSDカードのデータを卓内部のメモリに読み込みます。SDカード内のデータが不正の場合は点滅します。 【削除】【実行】の順に押すと、SDカード内のPRELUCE用のセーブデータを削除します。
G-⑤	オールクリアスイッチ 【一括クリア】	このスイッチを約4秒間押し続けると、全てのシーン、エフェクト、サブマスター記憶データが消去されます。 パッチモード選択スイッチ（A-①）を押した状態でこのスイッチを押すことで、全てのパッチを消去します。
G-⑥	離席スイッチ	このスイッチのLEDが点灯中は、シーンの書き込み・クリア・パッチ操作及びSDカードからのロード操作が禁止されます。

3-H. 各部の名称と機能：オプションパネル

※オプションパネルの為、納入先により仕様が異なります。



No.	名称	機能
H-①	記憶/自動切替スイッチ	客席調光操作を記憶（フェーダ）で行うか、自動調光操作で行うかを切り替えるスイッチです。
H-②	袖/卓切替スイッチ	サブマスターフェーダパネルの操作を卓で行うか、舞台袖の舞台袖パネルで操作するかを切り替えるスイッチです。
H-③	天反/サス切替スイッチ	回路切替スイッチです。
H-④	連動/非連動切替スイッチ	誘導灯を、客席調光レベルによる制御に切り替えるスイッチです
H-⑤	アラームパイロット	調光回路にアラームが発生した場合に点灯します。
H-⑥	残置ボリューム	自動調光制御の残置レベルを設定するボリュームです。
H-⑦	自動調光スイッチ	客席回路の自動調光制御を行う時に実行するスイッチです。
H-⑧	作業灯スイッチ	作業灯操作を制御するスイッチです。
H-⑨	リモコンスイッチ	リモコン操作にて、回路を制御するスイッチです。

4. 調光操作卓操作方法

4-1. 電源の投入

操作パネルの電源スイッチ（G-③）を押すと、前回電源スイッチを OFF した時の状態で各パネルが復帰します。電源が入るとメディアカード操作スイッチ（G-④）の【実行】がしばらく点滅します。点滅している間は、SDカードの操作はできません。

4-2. パッチ操作

パッチ場面は2場面あり、場面選択スイッチ（A-②）の【1】または【2】を押すことで実行場面を切り替えることができます。

現在選択中ではない場面のスイッチを押すと、押したスイッチの LED が点滅します。点滅中に再度同じスイッチを押すことによって実行場面が切り替わります。LED が点滅中にスイッチを再度押さない場合、実行場面は切り替わりません。LED の点滅は約3秒で止まります。

例) 実行場面1→2へ切り替え操作

- 1) 【2】を押します。【2】のLED が点滅します。
- 2) もう一度【2】を押すと実行場面が2に切り替わり、【1】のLED は消灯し、【2】のLED が点灯します。

※連続的な切り替えは、内部処理に問題が生じるおそれがあります。完全に場面が切り替わるまで待ってから操作を行ってください。

以降のパッチ操作は選択した実行場面が対象となります。

4-2-1. 仕込み操作（フェーダと負荷回路の接続）

- 1) パッチモード選択スイッチ（A-①）の【パッチ】を押します。
- 2) 負荷No.選択スイッチ（A-④）の【▽】【△】を使用し、接続したい負荷No.を負荷No.表示器に表示させます。
- 3) パッチモード指定スイッチ（A-③）の【仕込】を押します。LED が点灯し接続可能状態となります。
- 4) フラッシュスイッチ（B-③）を押すと、そのスイッチの LED が点灯し、2) で設定した負荷No.に同フェーダが接続されます。
又、パッチ操作スイッチの【払】スイッチのLED も点灯します（パッチが完了したため、後述する払い操作が可能になったことを示します）。

※負荷 No.表示器に表示中の負荷 No.をパッチしているフェーダのフラッシュスイッチのLEDは点滅する[4-2-5 参照]ため、手順通り進めている場合、3) の時点で押したフラッシュスイッチのLEDは点灯ではなく点滅します。

4-2-2. 払い操作（フェーダと負荷回路の接続解除）

- 1) パッチモード選択スイッチ（A-①）の【パッチ】を押します。
- 2) 負荷No.選択スイッチ（A-④）の【▽】【△】を使用し、払いたい負荷No.を負荷No.表示器に表示させます。
- 3) パッチモード指定スイッチ（A-③）の【払】を押すと、【払】LEDが消灯し負荷No.表示器に表示されている負荷がフェーダから払われます。

4-2-3. 払い操作（フェーダ単位の払い）

- 1) パッチモード選択スイッチ（A-①）の【パッチ】を押します。
- 2) パッチモード指定スイッチ（A-③）の【フェーダ払】を押します。
- 3) 払いたいフェーダのフラッシュスイッチ（B-③）を押すと、そのフェーダに仕込まれた負荷が全て払われます。

4-2-4. 負荷点滅操作

- 1) パッチモード選択スイッチ（A-①）の【パッチ】を押します。
- 2) 負荷No.選択スイッチ【▽】【△】を使用し、点灯させたい負荷No.を負荷No.表示器に表示させます。
- 3) パッチモード指定スイッチ（A-③）の【直】を押すと、【直】LEDが点灯し、負荷No.表示器に表示されている実負荷が点灯します。再度、【直】を押す事により、LEDが消灯し、実負荷も消灯します。

4-2-5. プレビュー操作（フェーダと負荷回路の接続確認）

○負荷 No.から確認

- 1) パッチモード選択スイッチ（A-①）の【パッチ】を押します。

- 2) 負荷 No. 選択スイッチ【▽】【△】を使用し、確認したい負荷 No. を負荷 No. 表示器に表示させることで、この負荷 No. に接続されているプリセットフェーダのフラッシュスイッチ (B-③) の LED が点滅します。

○プリセットフェーダから確認

- 1) パッチモード選択スイッチ (A-①) の【パッチ】を押します。
- 2) 確認したいプリセットフェーダのフラッシュスイッチ (B-③) を押すと、同フェーダに接続されている負荷 No. が負荷 No. 表示器に表示されます。

※複数の回路がパッチされている場合は、確認したいプリセットフェーダのフラッシュスイッチ (B-③) を押し続けることで、負荷 No. 表示器に順番に負荷 No. を表示します。

4-3. シーン操作

4-3-1. 手動プリセットフェーダによる調光

- 1) クロスフェーダパネルのクロスフェーダ選択スイッチ (D-①) の【A】【B】両方を押し、【A】【B】のLEDを点灯させます。プリセット段表示灯 (B-②) が点灯し、手動プリセットフェーダ (A段・B段) による調光が可能となります。
プリセット段表示灯 (B-②) は対応するクロスフェーダのレベルが0%の時は緑点灯し、それ以外の時は赤点灯します。

通常の手動クロス操作はX1指定スイッチ (B-④) の【X1】がOFFの時有効です。【X1】がONの時、B段の先頭のフェーダ番号は37番となります (プリセットフェーダ1段36本の場合)。この時もクロスフェーダBはB側のマスターとして、機能しています。

- 2) 各プリセットフェーダで調光レベルを設定します。
パッチモードにした時、フラッシュスイッチ (B-③) のLEDが点灯しているものが調光可能なフェーダです[4-2-5参照]。
- 3) クロスフェーダにて、明かりの転換を行います。

4-3-2. FREE (フリー) の設定

- 1) プリセットフェーダパネルの【フリー/フラッシュ選択】 (B-⑥) を押し、フラッシュスイッチモード表示灯 (B-⑤) のフリー表示灯を点灯させます。
- 2) フリーに設定したいフェーダのフラッシュスイッチ (B-③) を押します。同LEDが点灯し、フリーフェーダとなります。再度押すことで解除されます。
フリーフェーダに設定したチャンネルは、クロスフェーダから独立します (クロスフェーダのレベルに無関係)。
また、フリーフェーダに設定したチャンネルは、シーン再生モード[4-3-5参照]では、記憶レベルを表示せず、フリーフェーダレベルが優先されます。シーン再生中一部のチャンネルを手動操作したい場合にフリーに設定します。
フリーに設定したチャンネルは操作パネルの電源を落としても、解除されません。

4-3-3. シーンの手書き操作

【離席】 (G-⑥) がONの時はこの操作はできません。

- 1) クロスフェーダパネルのクロスフェーダ選択スイッチ (D-①) の【A】【B】両方を押し、手動プリセットフェーダ (A段・B段) にて調光レベルを設定します。
- 2) モード選択スイッチ (C-①) の【書込】を押します。

- 3) タイム設定エンコーダ (C-⑤) により、フェードタイム (調光時間) を決めます。
時間は 00.0~99.9 秒まで 0.1 秒刻みで設定できます (但し、30 秒以上は 1 秒刻みの設定となります)。
 - 4) ページ選択スイッチ (C-②) で、シーンを書込みたいページを選択します。
スイッチを押すと、赤の LED が点灯します。緑の LED が点灯しているスイッチは、そのページに少なくとも 1 つ以上のシーンが記憶済みであることを示します。
選択できるページは 1~10 のうちのいずれか 1 つです。
 - 5) シーン/ステップ選択スイッチ (C-③) を押すと、指定したシーンに現在実行中のレベルとフェードタイム表示器に表示中の時間が記憶され、緑の LED が点灯します。
- 注) フリーに設定されているフェードのレベルは記憶されません。

4-3-4. シーンのクリア操作

【離席】(G-⑥) が ON の時はこの操作はできません。また、再生中のシーンをクリアすることはできません。

- 1) モード選択スイッチ (C-①) の【クリア】を押します。
- 2) ページ選択スイッチ (C-②) で、クリアしたいシーンが記憶されたページを選択します。
- 3) クリアしたいシーンが記憶されたシーン/ステップ選択スイッチ (C-③) を押すと、指定したシーンはクリアされ、シーン/ステップ選択スイッチ緑の LED は消えます。

4-3-5. シーンの再生

- 1) モード選択スイッチ (C-①) の【シーン】を押します (【書込】【クリア】の LED が消灯していることを確認してください)。
- 2) ページ選択スイッチ (C-②) で、再生したいページを選択します。スイッチを押すと赤の LED が点灯します。緑の LED が点灯しているスイッチは、そのページに少なくとも 1 つ以上のシーンが記憶済みであることを示します。
- 3) 記憶済み (緑 LED 点灯) のシーン/ステップ選択スイッチ (C-③) を押すと、指定したシーンが記憶されたフェードタイム (調光時間) で実行され、赤の LED が点滅します。
タイム表示器にはそのシーンの調光時間が表示されます。シーン転換中にタイム設定エンコーダ (C-⑤) を動かすことにより、フェードタイム (調光時間) を変更することができます。
シーン転換中に他のシーンが記憶されたシーン/ステップ選択スイッチを押すと、現在のレベルから、新たに指定したシーンへの転換を開始します。
シーン転換が完了すると赤・緑両方の LED が点灯します。

※選択できるシーンは1～20のうち何れか1つです。複数のシーンを同時に再生することはできません。

※シーン転換完了後、赤LEDが点灯しているシーン選択スイッチを押すと、スイッチの赤LEDが消灯し、最後に出力していたシーンが記憶されたフェードタイム（調光時間）で、暗転します。

4-3-6. シーンの連続再生（タイム）

- 1) モード選択スイッチ（C-①）の【シーン】を押します。
- 2) 最初に再生したいページ及びシーンを選択します〔4-3-5参照〕。シーン/ステップ選択スイッチ（C-③）を押した時点でシーンが実行されます。
- 3) 点灯中のモード選択スイッチ（C-①）の【シーン】を再度押す毎に、次の記憶済みシーンを実行します。
選択中ページの最後の記憶済みシーンが実行されている時は、次のページの最初の記憶済みシーンを探し実行します。途中で未記憶のシーンがあった場合は飛ばします。実行中のシーン以降に、記憶済みのシーンが1つも無い場合はそこで停止します。

4-3-7. シーンの手動再生（クロス）

- 1) モード選択スイッチ（C-①）の【クロス】を押します。クロスフェーダ選択スイッチ（D-①）の【A】【B】LEDは消灯します。手動プリセットフェーダにより明かりを出している場合、暗転しますのでご注意ください。
- 2) クロスフェーダ（D-②）のレベルを、A100%/B0%又はA0%/B100%にします。それ以外のレベルを出力していると、手順3)にて突然明かりが出力されます。
- 3) 再生したいページ及びシーンを選択し〔4-3-5参照〕、シーン/ステップ選択スイッチ（C-③）を押します。同スイッチに書き込まれたシーンが次段のクロスフェーダにセットされ、緑LEDが点滅します。
- 4) クロスフェーダを転換する事により、次の記憶済みシーンを実行します。
選択中のページの最後の記憶済みシーンが実行された後は、次のページの最初の記憶済みシーンを探し実行します。途中で未記憶のシーンがあった場合、飛ばします。実行中のシーン以降に、記憶済みのシーンが1つも無い場合は、そのシーンが暗転して停止します。
シーン/ステップ選択スイッチのLEDの色は以下を意味します。
 - ・赤点灯：実行段
 - ・赤点滅：次段実行中
 - ・緑点滅：次段実行前
 - ・緑点灯：記憶シーンあり

4-3-8. シーンの自動連続再生

- 1) モード選択スイッチ (C-①) の【連続】を押します。
- 2) 再生したいページ及びシーンを選択し[4-3-5 参照]、シーン/ステップ選択スイッチ (C-③) を押すことで最初のシーンを実行します。
- 3) 手順2) で実行したシーン転換が完了すると、自動的に次の記憶済みシーンを実行します。
実行中のページの最後の記憶済みシーンが実行された後は、次のページの最初の記憶済みシーンを探し実行します。途中で未記憶のシーンがあった場合は飛ばします。実行中のシーン以降に、記憶済みのシーンが1つも無い場合はそこで停止します。
- 4) 自動再生中、再度【連続】を押すと、【シーン】が点灯し自動再生は中断します (【シーン】を押しても同様です)。転換中 (LED 赤点滅) のシーンは、完了するまで実行します。

※シーン転換中に他の記憶済みのシーン/ステップ選択スイッチを押すことは可能です。その際は現在転換中のシーンは中断され、新たに選択したシーンから連続再生が始まります。

※シーン転換中にタイム設定エンコーダ (C-⑤) により、フェードタイム (調光時間) を変更することができます (タイム表示器にはそのシーンの調光時間が表示されます)。

4-3-9. シーンのレベル修正

【離席】 (G-⑥) がONの時は、この操作はできません。

一度記憶したシーンのレベルを修正します。×1 指定スイッチ (B-④) 【×1】がOFFの時はプリセットフェーダA段 (B-①) のフェーダのみが修正フェーダとして機能します。プリセットフェーダで明かりを出力中の場合は、修正操作はできません。

- 1) 修正したいシーンを再生します。
モード選択スイッチ (C-①) の【シーン】をONします。再生したいページ及びシーンを選択し、シーン/ステップ選択スイッチ (C-③) を押すことで修正したいシーンを実行します [4-3-5 参照]。
また、クロスフェーダにてシーンを再生中に修正することもできます。修正したいシーンをクロスフェーダにて再生させます [4-3-7 参照]。
- 2) モード選択スイッチ (C-①) の【修正】を押します。現在再生中のシーンのレベルがプリセットフェーダに展開します。クロスフェーダにて再生中のシーンの修正を行う場合、クロスフェーダのレベルがA100%/B0%、又はA0%/B100%の状態でないと【修正】を押すことができません。
プリセットフェーダに展開したシーンは、シーン/ステップ選択スイッチ (C-③) の赤と緑両方のLEDが点滅します。

- 3) この卓の修正方法は、修正一致方式です。プリセットフェーダを操作し記憶値とフェーダレベルが一致すると、フラッシュスイッチ (B-③) にあるLEDが点灯し、その後はフェーダレベルが出力されます (記憶値とフェーダレベルが一致するまではフェーダを動かしても明かりは変化しません)。

※フリーに設定されているフェーダは修正できません。チャンネル指定スイッチが点滅します。

- 4) レベル修正終了後、モード選択スイッチ (C-①) の【書込】を押し、赤と緑のLEDが点滅しているシーン/ステップ選択スイッチを押すことで修正したレベルに書き直され、修正操作は完了します。

○修正を中止する

【修正】を押し【修正】のLEDを消灯させるか、【書込】が押されていない状態で赤と緑のLEDが点滅しているシーン/ステップ選択スイッチを押すと、修正が中止されます。修正が中止された場合、その場の明かりは修正されますが、元のシーンの記憶レベルは修正されません (再度シーンを読み出すと修正前のデータが出力されます)。

クロスフェーダ、またはモード選択スイッチ (C-①) の【シーン】によってシーンを転換させることでも修正が中止されます。

○修正結果を別のシーンに書き込む

修正操作後、【書込】を押した状態で未記憶 (LED消灯) のシーン/ステップ選択スイッチを押すことで、未記憶シーンに修正結果を書き込むことができます。その際、修正モードを終了するには、LEDが点灯しているモード選択スイッチ (C-①) の【修正】を再度押します。

4-4. エフェクト操作

ここでは、シーン/ステップ選択スイッチ（C-③）はエフェクトのステップ1～20を選択するスイッチとして機能します。

4-4-1. エフェクトの書込み操作

【離席】（G-⑥）がONの時は、この操作はできません。

- 1) クロスフェーダパネルのクロスフェーダ選択スイッチ（D-①）の【A】【B】両方を押し、【A】【B】のLEDを点灯させます。プリセット段表示灯（B-②）が点灯し、手動プリセットフェーダ（A段・B段）による調光が可能となります。
プリセットフェーダで調光レベルを設定します。
- 2) エフェクトモード選択スイッチ（F-①）の【モードセレクト】を押します。
- 3) モード選択スイッチ（C-①）の【書込】を押します。
- 4) パターンNo.指定スイッチ（F-②）で、【1】【2】【3】のいずれかを選択し、押すことで赤のLEDが点灯します。緑のLEDが点灯しているスイッチは、そのパターンNo.に少なくとも1つ以上のステップが記憶済みであることを示します。
- 5) タイム設定エンコーダ（C-⑤）により、ステップタイムを決めます。時間は0.00～9.99秒まで0.01秒刻みで設定できます。ステップタイムはステップ毎に設定できます。
- 6) シーン/ステップ選択スイッチ（C-③）を押すと、指定したステップに現在実行中のレベルとタイム表示器に表示中の時間が記憶され、シーン/ステップ選択スイッチ及び4)で選択したパターンNo.指定スイッチの緑のLEDが点灯します。

4-4-2. エフェクトのクリア操作

【離席】（G-⑥）がONの時は、この操作はできません。また、実行中のステップはクリアできません。

- 1) エフェクトモード選択スイッチ（F-①）の【モードセレクト】を押します。
- 2) モード選択スイッチ（C-①）の【クリア】を押します。
- 3) パターンNo.指定スイッチ（F-②）で、【1】【2】【3】のいずれかを選択します。
- 4) クリアしたいステップのシーン/ステップ選択スイッチ（C-③）を押すと、指定したステップはクリアされ緑のLEDが消灯します。

4-4-3. エフェクトの再生

- 1) 記憶済みのパターンNo.に対するスタート/ストップスイッチ (F-④) を押すと、エフェクトが再生します。動作中のエフェクトのスタート/ストップスイッチを押すとエフェクトは停止し、消灯します。

フェード指定スイッチ (F-③) を押すと、クロス転換をしながらステップを実行します。
クロス転換時のフェードタイムは、ステップ動作時間の10倍の時間となります。

- 2) エフェクトが動作中、パターンNo.指定スイッチ (F-②) を押す (エフェクトモード選択スイッチLEDが点灯中に有効) と、現在実行中のステップで停止します。
以降、パターンNo.指定スイッチを押すたびに次のステップを実行します。スタート/ストップスイッチ (F-③) を押すと再スタートします。
パターンNo.指定スイッチが赤点灯のエフェクトは、実行中のシーン/ステップ選択スイッチ (C-③) が点灯します。

※サブマスターがエフェクトのマスターとして機能している場合は、エフェクトからの明かりはサブマスターフェーダに影響されますのでご注意ください。

4-4-4. エフェクトのレベル修正

【離席】(G-⑥) がONの時は、この操作はできません。

一度記憶したエフェクトのレベルをステップ単位で修正します。×1指定スイッチ(B-④)がOFFの時はA段のフェーダのみが修正フェーダとして機能します。プリセットフェーダで明かりを出力中(クロスフェーダ選択スイッチ(D-①)【A】【B】のLEDが点灯している)の場合は、修正操作はできません。

- 1) エフェクトモード選択スイッチ (F-①) の【モードセレクト】を押します。
スタート/ストップスイッチ (F-④) を押して、修正したいステップを含むエフェクトを再生します。
- 2) パターンNo.指定スイッチ (F-②) を何度も押すことで、修正したいステップを実行状態 (修正したいステップのシーン/ステップ選択スイッチLEDが赤点灯する) にします。
- 3) モード選択スイッチ (C-①) の【修正】を押します。2) で指定したステップの赤と緑両方のLEDが点滅します。
- 4) この卓の修正方法は、修正一致方式です。プリセットフェーダを操作し記憶値とフェーダレベルが一致すると、フラッシュスイッチ (B-③) にあるLEDが点灯し、その後はフェーダレベルが出力されます (記憶値とフェーダレベルが一致するまではフェーダを動かしても明かりは変化しません)。

※フリーに設定されているフェーダは修正できません。チャンネル指定スイッチが点滅します。

- 5) レベル修正終了後、モード選択スイッチ (C-①) の【書込】を押し、赤と緑の LED が点滅しているシーン/ステップ選択スイッチを押すことで修正したレベルに書き直され、修正操作は完了します。

○修正を中止する

【修正】を押し【修正】の LED を消灯させることで、修正解除となります。修正解除された場合、その場の明かりは修正されますが、元のステップの記憶レベルは修正されません (再度ステップを読み出すと修正前のデータが出力されます)。

パターン No.指定スイッチ (F-②) を押し、実行状態のステップを進めることでも修正が中止されます。

○修正結果を別のシーンに書き込む

修正操作後、【書込】を押した状態で未記憶 (LED 消灯) のシーン/ステップ選択スイッチを押すことで、未記憶ステップに修正結果を書き込むことができます。その際、修正モードを終了するには、LED が点灯しているモード選択スイッチ (C-①) の【修正】を再度押します。

4-4-5. エフェクトのタイム修正 (パターン単位)

一度記憶したエフェクトのステップタイムを修正します。

- 1) エフェクトモード選択スイッチ (F-①) の【モードセレクト】を押します。
スタート/ストップスイッチ (F-④) を押して、修正したいステップを含むエフェクトを再生します。
- 2) パターン No.指定スイッチ (F-②) の LED が赤点灯しているエフェクトは、各ステップタイムがタイム表示器に表示されます。この時、タイム設定エンコーダ (C-⑤) を操作することでステップの点灯スピードを見ながらステップタイムを変更することができます。全ステップのタイムが同じ値だけ修正され、記憶内容も修正後の値に書き換わります。

4-4-6. エフェクトのタイム修正 (ステップ単位)

一度記憶したエフェクトのステップタイムを修正します。

- 1) エフェクトモード選択スイッチ (F-①) の【モードセレクト】を押します。
スタート/ストップスイッチ (F-④) を押して、修正したいステップを含むエフェクトを再生します。
- 2) パターン No.指定スイッチ (F-②) を何度も押すことで、修正したいステップを実行状態 (修正したいステップのシーン/ステップ選択スイッチ LED が赤点灯する) にします。
- 3) 実行中のステップのステップタイムがタイム表示器に表示されます。タイム設定エンコーダ (C-⑤) を操作することで、このステップタイムを変更することができます。

4-5. オールクリア操作

【離席】(G-⑥)がONの時は、この操作はできません。

○オールクリア

オールクリアスイッチ(G-⑤)の【一括クリア】を単独で押し続けると、警告のブザーが鳴り始めます。ブザー音4回目(約4秒後)にて、オールクリアを実行します。

10ページ×20シーン、エフェクト3×20ステップ、サブマスターの記憶をクリアします。

○パッチオールクリア

パッチモード選択スイッチ(A-①)の【パッチ】を押しながら(LEDが点灯している状態で)、【一括クリア】を押すと、パッチデータ(直も含む)が全てクリアされます。

※パッチのオールクリアは、現在選択されている場面のみが対象となります。

○直点灯オールクリア

パッチモード選択スイッチ(A-①)の【パッチ】のLEDが赤点灯中に、パッチモード指定スイッチ(A-③)の【直】を押しながら【一括クリア】を押すと、現在直点灯させている負荷が全て消灯します。

○シーンオールクリア

モード選択スイッチ(C-①)の【シーン】を押しながら【一括クリア】を押すと、10ページ×20シーンが全てクリアされます。

○エフェクトオールクリア

エフェクトモード選択スイッチ(F-①)の【モードセレクト】を押しながら(【モードセレクト】LEDが点灯している状態)【一括クリア】を押すとエフェクト3×20ステップが全てクリアされます。

4-6. サブマスター操作

サブマスターフェーダはセット状態により、

- ① シーンマスター（緑LED点灯）
- ② エフェクトのレベルマスター（赤・緑LED点灯）
- ③ フリーフェーダ（赤LED点灯）

として機能します。

モード選択スイッチ（E-①）は、押すたびにLEDが以下の順に点灯します。

【書込】 → 【クリア】 → 【修正】 → 全てOFF

※モード選択スイッチ（E-①）の【修正】LEDは、シーンマスターとして機能しているフェーダのレベルが25%以上出力されていない場合は点灯しません。

4-6-1. サブマスターへの書込み操作

【離席】（G-⑥）がONの時は、この操作はできません。

○シーンマスターとして使用する

- 1) モード選択スイッチ（E-①）を押し、【書込】LEDを点灯させます。
- 2) 各サブマスターフェーダのサブマスターモード指定スイッチ（E-④）を押すと、現在実行中のレベルを記憶します。記憶されるとサブマスターモード指定スイッチは緑のLEDが点灯します。
- 3) 緑LEDが点灯しているフェーダのレベルを上げることで、記憶されたレベルを実行します。

○エフェクトのマスターとして使用する

- 1) モード選択スイッチ（E-①）を押し、【書込】LEDを点灯させます。
- 2) パターンNo.指定スイッチ（F-②）【1】【2】【3】のうち、エフェクトのマスターに設定したいパターンNo.のスイッチを押しながら、各サブマスターフェーダのサブマスターモード指定スイッチ（E-④）を押します。設定されるとサブマスターモード指定スイッチのLEDが赤・緑両方点灯します。
- 3) 手順2)で設定したフェーダがスタート/ストップスイッチ（F-④）で再生したエフェクトのマスターとして機能します（このサブマスターフェーダのレベルを上げていないと、エフェクトを再生しても明かりは出ません）。

※各エフェクトのマスターは1つです。エフェクト1のマスターとしてサブマスターフェーダ1を設定した後、エフェクト1のマスターとしてサブマスターフェーダ2に設定すると、サブマスターフェーダ2の設定が有効になりサブマスターフェーダ1の設定は解除されます。

○フリーフェーダとして使用する

パッチモードで、負荷とサブマスターフェーダの接続を行います。

- 1) パッチモード選択スイッチ (A-①) を押し、【パッチ】LED を点灯させます。この時モード選択スイッチ (E-①) のLED が点灯していた場合は消灯します。
- 2) 負荷 No.選択スイッチ (A-④) の【▽】【△】 を使用し、サブマスターフェーダに接続したい負荷 No.を負荷 No.表示器に表示させます。
- 3) パッチモード指定スイッチ (A-③) の【仕込】を押します。
- 4) サブマスターモード指定スイッチ (E-④) を押すと、2) で指定した負荷にパッチされ、赤のLED が点灯します。
- 5) フリーフェーダに設定したサブマスターフェーダは、クロスフェーダのレベルに影響を受けずに出力することができます。

※1つのサブマスターフェーダに複数の負荷をセットすることもできます。

※手順4) にて既にパッチ済みの負荷 No.をサブマスターフェーダにセットしようとする、サブマスターモード指定スイッチのLED が赤点滅しパッチできません。

4-6-2. サブマスターのクリア操作

【離席】(G-⑥) がON の時は、この操作はできません。

○シーンマスター、エフェクトマスターのクリア

- 1) モード選択スイッチ (E-①) を押し、【クリア】LED を点灯させます。
- 2) 各サブマスターフェーダのサブマスターモード指定スイッチ (E-④) を押すと、設定されていたシーンマスター、エフェクトマスターが解除され、LED が消灯します。

※サブマスターフェーダが上がっている (明かりが出ている) 時は、クリアできません。

○フリーフェーダのクリア

フリーフェーダのクリア操作はパッチの払い操作によって行います [4-2-2.参照] [4-2-3.参照] 。

4-6-3. サブマスターの修正操作

シーンマスターとして機能している（緑 LED が点灯）サブマスターのみ有効です。

- 1) 修正したいサブマスターフェーダを上げ明かりを出します。
- 2) サブマスターパネルのモード選択スイッチ（E-①）を押し、【修正】LED が点灯している状態にします。
- 3) 修正対象となったサブマスターフェーダのサブマスターモード指定スイッチ（E-④）の緑 LED が点滅し、そのサブマスターフェーダの記憶レベルが、プリセットフェーダ A 段（【×1】が ON の時は、A・B 段）に展開されます。
修正対象となるサブマスターフェーダは以下の条件を満たすものです。
 - ・シーンマスターとして機能している
 - ・フェーダレベルが25%以上出力されている
 - ・フェーダ番号が最も小さい他のサブマスターフェーダを修正したい場合は、そのサブマスターフェーダのサブマスターモード指定スイッチ（E-④）を押します。修正対象がそのサブマスターフェーダへ移り、緑 LED が点滅します。
- 4) この卓の修正方法は、修正一致方式です。プリセットフェーダを操作し記憶値とフェーダレベルが一致すると、フラッシュスイッチ（B-③）にある LED が点灯し、その後はフェーダレベルが出力されます（記憶値とフェーダレベルが一致するまではフェーダを動かしても明かりは変化しません）。
- 5) 修正後、サブマスターモード指定スイッチ（E-④）を押すことで、修正したレベルに書き直されます。サブマスターモード指定スイッチの緑 LED が点灯し、モード選択スイッチ（E-①）の【修正】LED が消灯します。修正後、該当サブマスターフェーダのレベルを 0 にすることも同様に修正結果が書き込まれます。

4-7. SDカード操作

卓内部のデータをSDカードに保存することができます。

※SDカードへのアクセス中は、SDカードの抜き差しや、他の操作を行わないで下さい。

※SDカード以外の外部記録メディアに保存することはできません。

※SDカードに関しては、PRELUCEに付属のものを必ず使用してください。

※SDカードにセーブできるデータ数は1つです。なお、SDカード内に、他のデータを保存しないでください。

※卓の電源が入るとメディアカード操作スイッチ（G-④）の【実行】がしばらく点滅します。点滅している間は、SDカードの操作はできません。

4-7-1. SDカードへのセーブ（書き込み）操作

- 1) メディアカードリーダー/ライターにSDカードを差し込みます。
- 2) メディアカード操作スイッチ（G-④）の【セーブ】を押します。緑LEDが点灯します。
- 3) メディアカード操作スイッチ（G-④）の【実行】を押します。赤LEDが点灯し、全てのデータがSDカードに書き込まれます。書き込みが完了すると、【セーブ】【実行】のLEDが消灯します。

4-7-2. SDカードからのロード（読み込み）操作

【離席】（G-⑥）がONの時は、この操作はできません。

- 1) メディアカードリーダー/ライターにSDカードを差し込みます。
- 2) メディアカード操作スイッチ（G-④）の【ロード】を押します。緑LEDが点灯します。
- 3) メディアカード操作スイッチ（G-④）の【実行】を押します。赤LEDが点灯し、SDカード内のデータが卓内部へ読み込まれます。
※読み込みを終了した際、再生中のエフェクトは停止されます。

SDカードのデータに不正があった場合は、読み込みは行わず、警告音と共に【ロード】のLEDが点滅します。

SDカードのデータが不正とされる原因としては、

- ・卓のデータがセーブされていないSDカードをロードした場合。
- 等が考えられます。

点滅中の【ロード】を再度押すと、点滅は止まります。

4-7-3. SDカード内セーブデータの削除

- 1) メディアカードリーダー/ライターにSDカードを差し込みます。
- 2) メディアカード操作スイッチ（G-④）の【削除】を押します。緑LEDが点灯します。
- 3) メディアカード操作スイッチ（G-④）の【実行】を押します。赤LEDが点灯し、上記4-7-1でセーブしたデータを削除します。削除が完了すると、【削除】【実行】のLEDが消灯します。

4-8. 操作パネル操作

4-8-1. 固定パッチの登録

- 1) 通常のパッチ操作でパッチをします [4-2-1.参照]。
- 2) モード選択スイッチ (C-①) の【書込】を押しながら (【書込】LED が点灯している状態)、オリジナルメモリスイッチ (G-①) の【パッチ】を押します。オリジナルメモリスイッチの【パッチ】のLED が緑点灯し、仕込んだパッチデータが操作パネルに登録されます。

※直点灯のデータは書き込まれません。

※既にオリジナルメモリスイッチの【パッチ】のLED が緑点灯している場合は登録できません。
上書きしたい場合は、後述する固定パッチの消去 [4-8-3.参照] を実行し、一度登録データを消去してください。

4-8-2. 固定パッチの実行

○登録した固定パッチを読み込む

LED が緑点灯しているオリジナルメモリスイッチ (G-①) の【パッチ】を押すことで、登録されたパッチデータを読み込みます。LED は赤点灯します。同時に、場面選択スイッチ (A-②) の【1】【2】のLED は消灯します。

○読み込んだ固定パッチの解除

LED が赤点灯しているオリジナルメモリスイッチの【パッチ】を押すことで、固定パッチが解除されます (LED は緑点灯に戻ります)。同時に場面選択スイッチ (A-②) の【1】【2】のいずれかのLED が点灯し、通常のパッチ場面に戻ります。

4-8-3. 固定パッチの消去

モード選択スイッチ (C-①) の【クリア】を押しながら (【クリア】LED が点灯している状態)、オリジナルメモリスイッチ (G-①) の【パッチ】を押します。緑点灯していたLED が消灯し、登録されていた固定パッチが消去されます。

※【離席】 (G-⑥) がON の場合及び、固定パッチ実行中 (LED 赤点灯) は固定パッチを消去することはできません。

4-8-4. 固定シーンの登録

- 1) プリセットフェーダによるマニュアル操作、シーン再生、パッチの直点灯により明かりを作ります。

2) タイム設定エンコーダ (C-⑤) を操作してフェードタイムを設定します。

3) モード選択スイッチ (C-①) の【書込】を押しながら (【書込】 LED が点灯している状態)、オリジナルメモリスイッチ (G-①) の【シーン1】 (または 2, 3) を押します。押したスイッチの LED が緑点灯し、固定シーンが登録されます。

※暗転シーン (25%以上出力している負荷が一つも無い) は書き込むことができません。

※オリジナルメモリスイッチの【シーン1】 (または 2, 3) の LED が緑点灯している場合は書き込むことができません。後述する [4-8-6 参照] を実行し、一度登録データを消去してください。

※固定パッチ、固定シーンは場面に関係なく、1 セットしか登録できません。

4-8-5. 固定シーンの実行

1) LED が緑点灯しているオリジナルメモリスイッチ (G-①) の【シーン1】 (または 2, 3) のうち、実行したい固定シーンのスイッチを押します。押されたスイッチは LED が赤点滅し、固定シーンに登録されているフェードタイムで明かりが実行されます。

※直点灯させている負荷も暗転し、固定シーンに転換します。

※ディスプレイ有りタイプの場合でも、画面インジケータに固定シーンのレベルは表示しません。

2) 再度、実行した固定シーンのスイッチを押すことにより、固定シーンから通常レベルへ転換します。LED は、赤点灯から緑点滅し、転換が終わると緑点灯となります。

※固定シーン1, 2, 3は、いずれか1つのシーンしか実行できません。固定シーン1 を実行中にオリジナルメモリスイッチの【シーン2】を押して固定シーン2 を実行すると、固定シーン1 から2へ、固定シーン2 のフェードタイムでクロス転換します。

※固定シーン実行レベルはマスターフェーダのレベルに関係なく出力されます。

4-8-6. 固定シーンの消去

モード選択スイッチ (C-①) の【クリア】を押しながら (【クリア】 LED が点灯している状態)、オリジナルメモリスイッチ (G-①) の【シーン1】 (または 2, 3) を押します。緑点灯していた LED が消灯し、登録されていた固定シーンが消去されます。

※実行中の固定シーン (LED 赤点灯) はクリアできません。

5. アラーム表示：操作卓でのエラー表示

※操作卓の電源を入れた際、ページ選択スイッチ（C-②）のスイッチ1～10全てのLEDが赤・緑両方とも点滅する場合は、卓内部のメモリが不正であることを示します。

点滅中のページ選択スイッチ（C-②）のいずれかを押すと点滅は止まり、パネル面は初期化されます。このメモリはパネル面の状態を、電源をOFFにした時と同じ状態で復帰させるためのメモリです。（例：ページ1-2を実行している状態で、電源をOFFし再投入すると、ページ1-2が再生されます。）

パッチデータ、シーンデータはフラッシュメモリに保存してあるため、これらに影響はありません。

卓内部のメモリが不正と判断される原因としては以下が考えられます。

- 1) 1カ月卓の電源が投入されず、操作パネル内部のメモリバックアップ用電池が放電してしまった場合
→操作パネルの電源を8時間以上入れた状態にしてください。
- 2) 頻繁に発生する場合は、電池の機能低下が考えられます。
→電池の交換が必要です。最寄りの丸茂電機営業所または本社・営業部までご相談ください。