

LED SPOT

MARBLE

取扱説明書



Ver. 2.00

2010/03/30

株式会社 ケイエムステーション

目次

仕 様 2

- ・灯 体 仕 様
- ・パワーサプライ 仕 様

パワーサプライ詳細 3

設 定 説 明 4

- ・各種ボタン 説明 4
- ・DISPLAY表示概要 4
- ・灯体CHECK方法 5
- ・intensityの設定 6
- ・アドレス設定 7
- ・アラーム警告機能について 8
- ・SET UPモードについて 9
- ・フリッカー抑制機能設定 10
- ・自動調光システムについて 11

操 作 説 明 1 2

- ・SCENEの作り方 12
- ・シーンの再生 13
- ・CHASEの記憶 14
- ・インサート・デリート・エスケープ 15
- ・CHASEの再生 16
- ・CUEの作り方 16
- ・LOOP機能 17
- ・LINK機能 17
- ・CUEの再生 18
- ・CUEのデリート 18
- ・SCENE, CHASE, CUEの全消去 18
- ・変更点 19

☆ 灯体仕様

ランプ

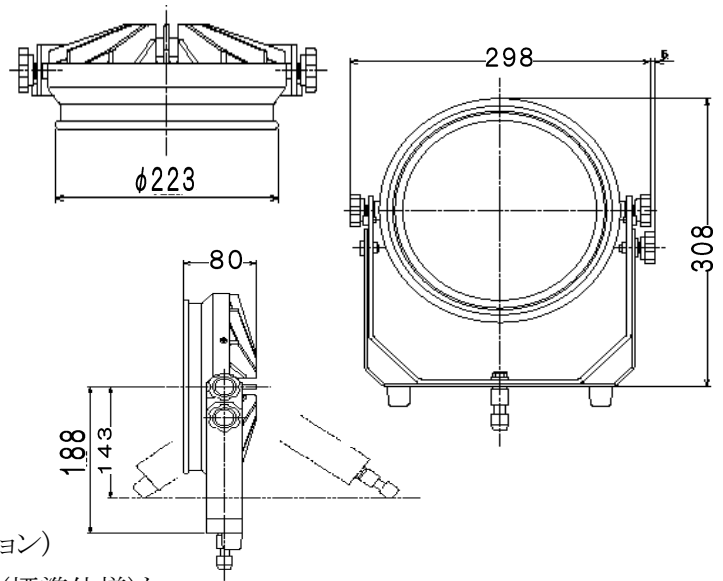
- 消費電力 : RED 1W(175VA)
- : GREEN 1W(180VA)
- : BLUE 1W(180VA)
- : WHITE 3W(435VA)

- ビーム角 : 5°
- 環境仕様 : 標準防滴仕様

灯体

- 重量 : 3.6 Kg(シングルアーム)
- : ディフューザー枠 300g
- 消費電力 : 125VA
- フロントパネル : 3mm青色強化ガラス
- 適合温度 : -10℃~+40℃
- アーム : シングルアーム Wアーム(オプション)
- コネクタ : モレックス社 5500 10pin コネクタ(標準仕様)を
七星 防滴コネクタ/NJW(オプション)オプション
- ディフューザーアタッチメント: 10°・30°・60°の FLAT , 30°・60°の OVAL

☆ 寸法図

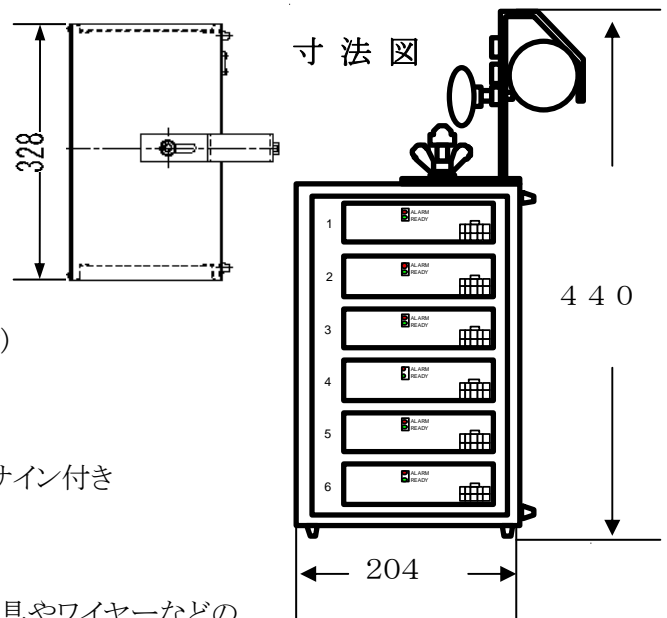


☆ パワーサプライ仕様

☆

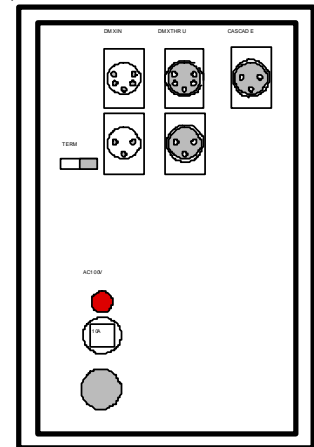
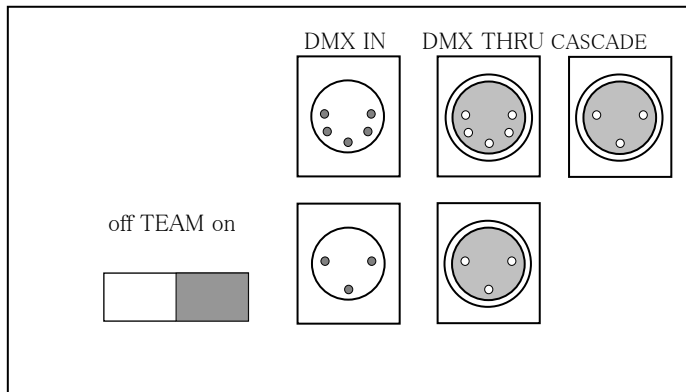
- 重量 : 10.3Kg
- 入力電流値(最大) : 800VA(6台全点灯時)
- : 50VA(通電時)
- 最大出力電圧 : AC100V
- 許容電圧範囲 : AC80~120V
- DMX : 5P/3Pキャノンコネクタ(IN/OUT)
- : ターミネーター付
- 環境仕様 : 0~40℃
- ALARM : 灯体、パワーサプライ温度異常警告サイン付き
- FAN内蔵
- Lハンガー : 30mm~60mmのパイプ径に対応
- IP規格 : 3× (直径 厚さが 2.5mm を超える工具やワイヤーなどの
固形物が進入しない。水の浸入に対する保護はありません。)
- FUSE : 10A-FUSE

寸法図



※ パワーサプライ詳細

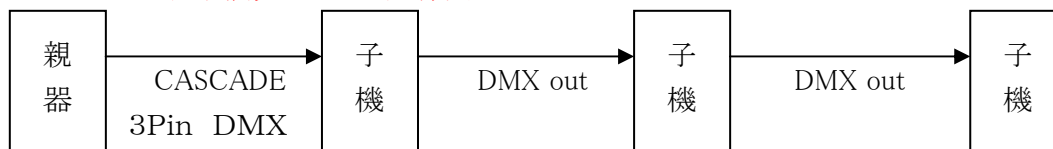
- ※ ALARM LAMP
灯体、パワーサプライ内の温度異常時に赤色点灯
- ※ READY LAMP
電源投入時 緑色点灯



- ※ DMX IN : 3PIN / 5PIN XLR オス
- ※ DMX THRU : 3PIN / 5PIN XLR メス
- ※ ターミネイト SW 付き
- ※ CASCADE XLR(メス):リンク用

内部シーンメモリーにてシーンを再生する時に、親器に同期させる場合に使います。

※MARBLE 自動調光システム配線図



以上の様に 親器から最初の子機の間のみ **CASCADE OUT** から出力し、子機2台目からは普通に、DMX out から出力します。

*詳しくは、シーンの記憶、再生ページ(P.12~)にて説明します。

注意!!!

MARBLE電源BOXは、何台でもつなげて自動調光をする事が出来ますが、マスターとなる電源BOXから最初の電源BOXの信号は マスターの“CASCADE”の3Pinから、次の電源BOXの DMX INにつなげて下さい。

MARBLE電源BOXは、マスターが全てのシーン、チェイスの時間軸を記憶し、管理します。

また、個々の電源BOXは各シーンの出力値を記憶していますので、記憶入力の際は必ず全てを繋げた状態にてお願い致します。

◎各種 ボタン説明

※ 灯体選択ボタン



※ 灯体点灯 CHECK ボタン



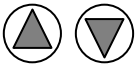
※ メニュー選択ボタン/ メニュー切り替え



※ 各種設定決定ボタン



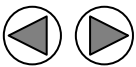
※ 数値 UP・DOWN ボタン



※ 数値 早送り 早戻し ボタン

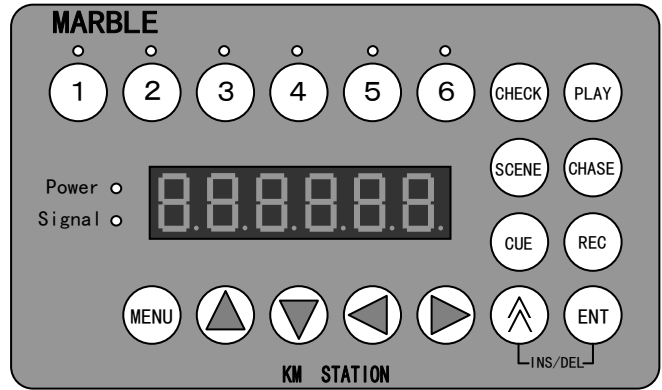
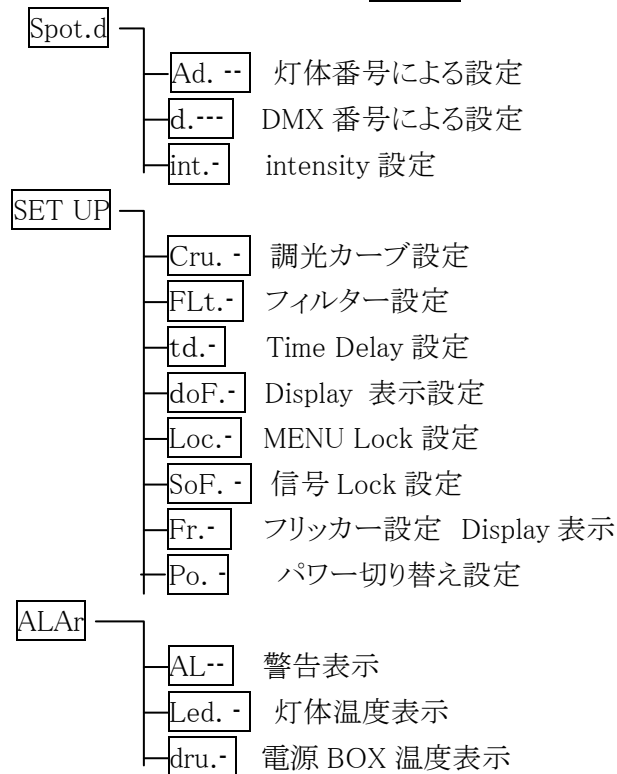


※ 各種設定モード 送り戻し ボタン



1 DISPLAY 表示概要

※ MENU の構成について 全て MENU ボタンにて切り替え ENT によって各設定域に入る事が出来ます。



◎ PLAY・REC モードボタン説明

※ ステップ・チェイス・キュー記憶ボタン



※ ステップ・チェイス・キュー再生選択ボタン



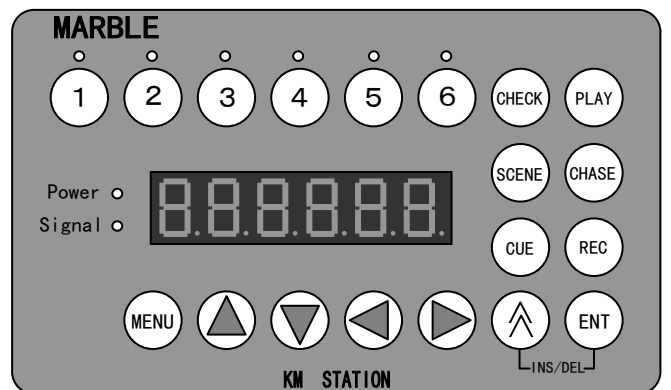
※ ステップモード選択ボタン



※ チェイスモード選択ボタン



※ キューモード選択ボタン



※灯体点灯CHECK方法

重要 (MENU) を押し Spot.d- を表示 (ENT) を押し選択し Ad.-- d.--- が表示されます。

Ad.-- d.--- 状態でのみ点灯 CHECK する事が出来ます。

方法 (1) (2) (3) (4) (5) (6) ボタンにて灯体選択。CHECK したい番号を押し、

(CHECK) を押しすと点灯します。消灯する場合は、(CHECK) ボタンを押して下さい。

もしくは、他の (1) (2) (3) (4) (5) (6) の番号を押します。

お得情報

灯体 1～6 または、2～5など複数の灯体を CHECK したい場合

例) 1～6の灯体を全て点灯 CHECK する方法

(1) (2) (3) (4) (5) (6) ボタンの (1) を押しながら (6) のボタンを押すと、番号ボタン上のランプが点灯します(1～6灯体が選択されました。)

(CHECK) ボタンを押し、1～6の灯体を点灯させます。

解除はもう一度 (CHECK) (MENU) ボタンを押して下さい。

例) 1～6の灯体を順番に CHECK する

DISPLAY 内表示は Ad.-- d.---

(CHECK) ボタンを押し。(1) (2) (3) (4) (5) (6) ボタンを個々に押して下さい。

この場合 ボタンは2個でも3個でも可能です。

CHECK 終了後、**解除はもう一度 (CHECK) (MENU) ボタンを押して下さい。**

※ 灯体 intensity の設定

最初に使用卓によって変わる intensity の設定をして下さい。

intensity の設定が 灯体のアドレス DMX 数値に反映される為

- ◎ 一般調光卓(DMX 出力)
- ◎ ムービング卓(AVO.HOG.MA) に設定して下さい。
尚、AVO MAなどは一般調光卓と同様の仕様でもお使い頂けます(int - o F F 設定)

お得情報

AVOサイトより、<http://www.avolitesdownload.com/PersonalityLibrary/>
Manufacturer より KM STATION を選択
LED 48 の Personality Library をダウンロードして下さい。

HOG 当社にて Personality がありますのでお申し付け下さい。

GRAND-MA 当社にて Personality がありますのでお申し付け下さい。

※ 設定方法

灯体番号の選択は必要ありません。

- ① より を選択して を押し、 ボタンにより を表示
- ② 表示後 により “oFF”(intensity なし) “on”(intensity あり) 選択
- ③ を押し決定する。(DISPLAY 中のコロンが一度点滅致します。)

注意!!! 各灯体ごとの設定は出来ません。

※ 各チャンネル振り分け表

	1	2	3	4	5	6	7
Int-oFF	#R	#G	#B	#W	ストロボ		
Int-on	Master	#R	#G	#B	#W	Mix-color	ストロボ

※ アドレスの設定 【アドレス設定方法は2種類あります。】

◎ 灯体番号による設定 DMX 番号による設定

① 灯体選択ボタン 1 2 3 4 5 6 の任意の灯体ボタンを押します。

お得情報

1 のボタンを押しながら、 6 のボタンを押すと1～6の灯体全てを選択する事が出来ます。

同様に 2 のボタンを押しながら 5 のボタンを押すと2～5の灯体を選択する事が出来ます。

② ◀ ▶ により (灯体番号) (DMX 番号) のどちらかを選択し ▲ ▼ ボタンにより

灯体番号 DMX 番号を入力して下さい。

注意!!! アドレスを設定する前に必ず intensity の設定をして下さい!!!

お得情報 (スルー設定)

灯体1～6をスルーで設定(灯体1=Ad-10. 2=Ad-11. 3=Ad-12. 4=Ad-13. 5=Ad-14. 6=Ad-15)

1 を押しながら 6 を押し、1～6の灯体を選択し、 にて灯体の頭番号(この場合は灯体番号にて設定しているので、 になるまで ▲ ▼ ボタンにて数値を変えます。

▲ を押しながら ENT を押すと、DISPLAY 内のコロンが点滅。これで1～6までの灯体がスルーになります。

1 2 3 4 5 6 の灯体番号を押して確認して下さい。

但し、一灯体の設定は の一選択のみです。 にて灯体を設定した場合 の表示は空欄となります。また、灯体ごとの の設定も出来ます。

※ 灯体 6 台を全て同一アドレスにする

1 を押しながら 6 を押し、全ての灯体を選択して下さい。

どちらかを ◀ ▶ にて選択し、 ▲ ▼ にて数値を入力し、 ENT にて決定して下さい。

Display 内のコロンが点滅します。 MENU ボタンを押す事によりモードから抜け出すことができます。

※ 灯体 6 台を全て別々のアドレスにする

灯体番号 1 2 3 4 5 6 の任意の灯体番号を押し、 のどちらかでアドレス DMX 数値を ▲ ▼ にて入力し、 ENT を押し確定します。同様の事を他の灯体にもして下さい
1～6の灯体は1灯体ずつ アドレス(灯体番号)DMX 数値と別々に設定できます。

例) 1 番の灯体 - アドレス設定。 2 番の灯体 - DMX 設定

※ アラーム警告機能について ALAr ---

灯体、パワーサプライの温度管理システムです。

① MENU より ALAr--- を選択して ENT を押し、灯体選択ボタン 1 2 3 4 5 6 によって
検査したい灯体番号を押して下さい。

② AL-- 灯体及びパワーサプライの温度異常警告

パワーサプライ異常警告表示内容

	表示	表示状況	作動状況	復帰方法	備考
灯体	ALH2	基盤温度が80℃	出力50%	基盤75℃にて復帰	
	ALH4	基盤温度が100℃	出力停止。	電源リセット	電源リセットは灯体 60℃以下の状態をお願いします。
パワー サプライ	ALH1	ドライバー65℃	出力50%	クーリング後復帰	
	ALH3	ドライバー85℃	出力停止。	クーリング後復帰	

※ 警告表示

ALH4 ALH3

に関しましては、適切環境外にて使われた場合に表示される事が
テストの結果確認されています。

また、基盤温度が 80℃を超える場合の使用は、LED の素子に過大な
損傷をあたえますのでご注意ください。



③ LEd-- LED 基板温度表示(個々の灯体基板温度)
1 2 3 4 5 6 ボタンにて灯体選択して下さい。


④ dru-- パワーサプライ温度(個々のユニット温度)
1 2 3 4 5 6 ボタンにてユニット選択して下さい。

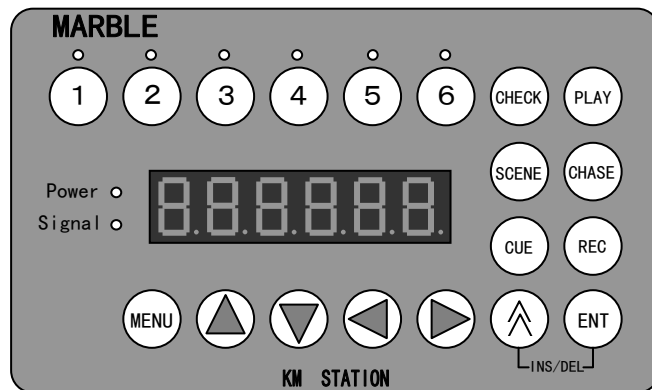
◀ ▶ ボタンにより 表示 AL-- LEd-- dru-- を切り換えて下さい。

※SET-UP MODE について

灯体番号設定同様に **MENU** より **SETUP** を表示させ、**ENT** により確定して下さい。



  ボタンにより設定項目を選択し、設定確定後

 を押して下さい。





◎ **Cru. _** カーブ設定 (個々の灯体にて設定不可)

- SS Slow bottom 超繊細な立ち上がり
- S Slow bottom 繊細な立ち上がり
- H Fast bottom チェイス重視に
- V Very Slow bottom 特別設定で普段は使用しません
- LEDY LEDY-SPOT と一緒に使用する際に使用します

  により選択し **ENT** より確定



◎ **FLt. _** DMX 信号フィルター設定 (個々の灯体にて設定不可)

- SS フィルターを使用します
- S フィルターOFF
- H Fast bottom チェイス重視に

  により選択し **ENT** より確定

◎ **td. _** Time-Delay 設定 (個々の灯体にて設定可能)

0.06 秒 通常設定

  により選択し **ENT** より確定

※ LEDライトは0秒にて点灯する為、他の機材(PARライト、ムービングSPOT)と併用して使用する場合、どうしてもLEDだけ先に点灯してしまいます。この状況を解決する為に“TIME-Delay”モードの使用をお勧めします。

但し、DMX信号のタイムラグ(0.002秒)、設置状況の相違により多少の違いが発生します事をご了解下さい。

表示モード	0.00	0.03	0.06	0.08	0.10	0.12	0.14	0.16	0.18	0.20
時間	0	2/100	4/100	6/100	8/100	10/100	12/100	14/100	16/100	18/100
時間	0秒	0.02秒	0.04秒	0.06秒	0.08秒	0.1秒	0.12秒	0.14秒	0.16秒	0.18秒

※各TIME RELAYに“カーブ”設定ができます。

◎ **doF.-** ディスプレイ表示(灯体選択必要ナシ)

doF.on ディスプレイ表示 ON

doF.oFF ディスプレイ表示 OFF(設定後20秒後に消灯)



以上の設定後 **ENT** を押し確定させて下さい。

◎ **Loc.-** 操作パネルロック機能(灯体選択必要ナシ)

Loc.oFF ロック機能 OFF

Loc.on ロック機能 ON

※ ロック解除方法

  同時に左の二つのボタンを押してください(5秒間)
Display 表示が — — — — — にてロック解除となります。

◎ SoF.- シグナルロック機能 (灯体選択必要ナシ)

SoF-HLd シグナルロック “ON”……卓からの信号が切断(信号線が抜けた、信号線の断線)された場合、切断される前のデータを保持します。

SoF-oFF シグナルロック “OFF” ……信号が切断された場合 BLACK-OUT です。

注意!!! 灯体個々の設定は出来ません。

※ Fr.--- フリッカー抑制機能設定 (灯体選択必要ナシ)

Fr.0300 通常使用(LIVE 撮りなど30フレーム時)

Fr.0960 特殊撮影時使用 Hi-speed など




(24P 1/48 30P 1/60 60 60i 1/125 25p 1/50 対応)

Fr.0621 24P 1/48 24P 1/56.40 24P 1/38.35 対応

Fr.---3

Fr.---4

Fr.oPEn OPEN 自由に Hz 数(100Hz~1000Hz)

  により選択  確定して下さい。

※ MARBLE 検査機材について。

今回の製品にあたってのテストカメラ機材 SONY HDW-F900H

SONY HDW-F900H の特徴

60i . 59. 94i. システムに加え、50i. 30PsF, 29, 97PsF, 25PsF, 24PsF, 23, 98PsF の各種フォーマットに対応、2/3 インチ220万画素 FIT 型 CCD を搭載、CCD はプログレッシブインターレース可能。
今回の検査につき吉村 博幸さん、東放学園映画専門学校の御協力を頂きました。




◎ Po._ Power 切り替え設定 (個々の灯体にて設定可能)

3W 灯体に備えての 内部 Power 切り替え機能です

機能追加オプションのため、製品によって使用できない物もあります。

※Po 通常ご使用していただくモードです。

※Hi 3W 灯体使用時に切り換えます。

  により選択し  より確定

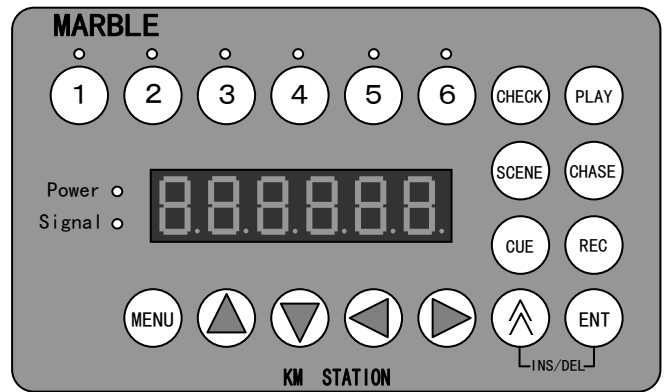
※注意事項

Hi._ の時は MARBLE は点灯しませんので、設定時に気をつけて下さい。

自動調光システムについて

☆ 各部名称説明

- (SCENE) ボタン 999ステップまで作成可能
- (CHASE) ボタン 48チェイス作成可能
- (CUE) ボタン 24シーン作成可能
- (REC) ボタン 記憶モード
- (PLAY) ボタン 再生モード
- (ENT) ボタン 記憶、再生決定。
- (↑) 押しながら (ENT) ボタンを押す インサート、デリート、LINK、Loop、ESC(解除)



※ SCENEの概念

SCENE-1 SCENE-2 SCENE-3 SCENE-4 SCENE-5 SCENE-6 SCENE-7 SCENE-8 SCENE-9

※ CHASEの概念

SCENE-1 SCENE-2 SCENE-3 SCENE-4 CHASE-1 (Fade Time 0.2" Wait 2")

SCENE-1 SCENE-3 SCENE-5 SCENE-9 CHASE-2 (Fade Time 0.5" Wait 5")









全て“SCENE”の明かりを CHASEのSTEP シーンとして作成します。

※ CUEの概念















STEP-1	STEP-2	STEP-3	STEP-4	STEP-5	STEP-6	STEP-7
SCENE-10	CHASE-2	SCENE-6	CHASE-1	SCENE-1	SCENE-8	Loop/STEP-1
Fade/ 5 秒 Wait/60 秒	Fade/ 5 秒 Wait/60 秒	Fade/ 3 秒 Wait/30 秒	Fade/0.2 秒 Wait/ 2 秒	Fade/ 8 秒 Wait/30 分	Fade/12 秒 Wait/60 分	Wait/60 分 Loop する時間 入力

※ SCENE の作り方 (999シーン)

☆ 外部信号(DMX 信号)からのシーンの作り方。

- ①  を押しながら  ボタンを押す。
- ②  ディスプレイ表示されます。
- ③ 外部出力(調光卓)にてシーンを作ります。
- ④  を押し  とディスプレイ表示されます。
- ⑤ 記憶シーンがよければ、 を押し確定します。
- ⑥  を押しと自動的に次のシーン番号が表示されます。
- ⑦ シーンを作り終わったら  ボタンを押し、シーンモードを解除します。

☆ 内部出力によるシーンの作り方。

- ①  を押しながら  ボタンを押す。
- ②  ディスプレイ表示されます。
- ③ 灯体を選択します。(灯体番号ボタンを押す)
- ④  ボタンを押し、表示が  #R の出力表示に変わります。
- ⑤  ボタンを押す事により、#R, #G, #B, #W, S(ストロボ)の順に変わります。
( ボタンにより 戻る事も出来ます。)
- ⑥ 出力したい色のディスプレイを表示させ、  ボタンにより出力値を設定し、次のカラーディスプレイ表示を  ボタンにより表示させ、  ボタンにより出力値を設定します。
この繰り返しをして下さい。
- ⑦ シーンが作り終わったら、 ボタンを押し、確定なら  ボタンを押します。








ミニ情報

 ボタンを押し表示が  の状態の時に、  ボタンによりシーン番号を変更する事ができます。

※ シーン再生の方法



注意！！



シーン再生では Time 設定はできませんので、シーンの確認、フィックス明かりなどに使用して下さい。

- ①  ボタンを押しながら  ボタンを押して下さい。
- ②  表示されます。
- ③ シーン再生モードに変わった時点でディスプレイ表示されているシーンが C,I します。
- ④   ボタンによりシーンを選択し、 ボタンを押し出力します。
- ⑤  ボタンを押す事により “SCNEN PLAY”モードが解除され、出力も OFF になります。
















ミニ情報

シーン再生モード時  ボタンを押す事により  ボタンを押すことなくシーンの再生が行えます。



但し、進める事しか出来ないため、シーンを戻す時は  ボタンにより戻すか、 ボタンの長押し、

または  を押しながら  を押し、シーン“1”に戻る を選択して下さい

※ CHASE の記憶の仕方 (48 CHASE 30 STEP)

- ①  ボタンを押しながら  ボタンを押します。
- ②  表示されます。(CHASE 番号表示)
- ③ 作成したい“CHASE”番号を   ボタンにより変更し  ボタンを押して確定して下さい。
- ④  表示されます。(STEP 番号表示)  ボタンを押して“STEP”で番号確定します。“STEP”番号を変更する場合は、  ボタンにより変更し  ボタンを押して確定して下さい。
- ⑤  表示されます。(SCENE からチェイスステップ明かりを選択)
- ⑥   ボタンにより チェイスステップに入れるシーンを選択し、よければ  を押し、記憶させます。

お得情報

この時、 ボタンを押すと選択されているシーンの明かりを実行する事が出来ます。
解除する場合は、もう一度  ボタンを押して下さい。

- ⑦  の様に自動的に次の“STEP”番号を表示します。以上の繰り返しのシーンで“STEP”に記憶して下さい。
- ⑧ 最後のシーンの記憶が終了した後、ディスプレイに次のステップ番号が表示されますので、 ボタンを1回押し  を表示させます。
- ⑨  ボタンを押して、“CHASE STEP”の”END“を確定させて下さい。
- ⑩  と表示されます。(“CHASE”のフェードインタイムの設定)
- ⑪ 記憶したチェイス(入力したステップ全てに対して)ステップのフェードインの時間を入力して下さい。
0.1秒～50分まで入力可能です。
  ボタン、または、  と  ボタンの併用により、フェードインタイムを設定し、
 ボタンにて確定させて下さい。
- ⑩  と云う表示になります(WAIT CHASE の実行時間)ので、記憶したチェイス(入力したステップ全てに対して)ステップの実行時間を入力して下さい。0.1秒～50分まで入力可能です。
  ボタン、または   や  ボタンの併用により時間を設定し、 により確定させます。
- ⑪  最初のステップ番号が表示されます。
- ⑫  ボタンを押すと  を表示します。 を押し記憶完了です。




※ インサート・デリート・エスケープ について



☆ インサートの仕方について


インサートは入れたい STEP の前に入ります。

例) STEP-1 #B STEP-2 #R STEP-3 #G


STEP-1 #B と STEP-2 #R の間に #W の STEP を入れる場合は、STEP-2 の表示の時にインサートを行います。

①  の表示の時に、 を押しながら  も押します。

表示が  (インサート表示) に変わりますので、 を押します。

② インサートする”STEP No”が表示されます。 

③  を押し シーン No を表示  させ、  ボタンにより”シーン No”を選択して下さい。

④  を押し、インサートが完了します。

⑤ インサート完了後  ボタンを押した後  ボタンを押し、修正完了です。



インサートするシーンを実行確認したい場合は、 ボタンを押すと出力されます。

☆ デリート(削除)の方法について


例) STEP-1 #B STEP-2 #R STEP-3 #G



STEP-2 #R、のシーンを削除する STEP-2 の表示の時にデリートを行います。

①  の表示の時に、 ボタンを押しながら  を押して下さい。

②  の表示がされます。 ボタンを1回押します。

③  の表示に変わります。


④  ボタンを押し、デリート(削除)を確定させます。

⑤ 修正終わりにて  を押したのち  を押し、修正完了です。









☆ ESc(エスケープ)解除について

上記の修正(インサート、デリート)の時に、間違っって修正ボタンを押してしまった時に使用します。

①   の表示の時に  ボタンを押し  (EScエスケープ)を表示させます。

②  ボタンを押し、修正モードを解除します。

※ CHASE の再生方法について




- ①  ボタンを押しながら  ボタンを押します。
- ②  CHASE PLAY モードの表示に変わります。
- ③   ボタンにより、再生したい番号を選び  にて確定するか、 ボタンを押す事によりチェイスシーンが実行されます。
- ④ 記憶されていないシーン番号も表示されますが、最後に入っているチェイスの明かりが実行されます。
- ⑤ 再生モードを解除する場合は、 ボタンを一度押して下さい。

※ CUE の作り方について

- CUE 数 24 ● 各 CUE 内の STEP 数(SCENE,CHASE)

- ①  を押しながら  を押します。
- ②  と表示されます。(CUE-1) 記憶したい CUE 番号は   ボタンによってディスプレイ内番号を変更して下さい。
- ③ CUE 番号入力後  を押し  STEP 表示をさせます。
- ④ STEP No を変更する場合は   ボタンによって変更し、 を押して確定させます。
- ⑤  の表示後、 を押してシーンでの STEP 記憶モードに入り、 ボタンを押し  を表示(SCENE-1)させ、記憶したいシーン番号を   によって記憶させたいシーン番号を選び  を押して下さい。
- ⑥  が表示されます。(フェードインタイム)   にて入力(0.1 秒~50 分)し、フェードインタイム確定にて  を押します。
- ⑦  が表示されたら(WAIT-Time)フェードインタイム同様、時間設定後に  を押します。
- ⑧  の表示になったら ④~⑦を繰り返して下さい。

☆ “CHASE”を STEP に入れる。

 表示の時に  ボタンを1回押すと表示が  に変わります。
以降の作業は シーンの記憶方法と同じです。

☆ Loop 機能について

例) STEP-1 #B STEP-2 #G STEP-3 #R STEP-4 #W それぞれの SCENE, CH (ENT) が入った STEP があります。 STEP-2~STEP-4 の間を2分間 Loop させ STEP-6 に移行します。









- ① を表示させ (ENT) を押して 表示になったら を2回押して を表示させて下さい。
- ② (ENT) を押して になったら ボタンにて Loop する STEP の頭番号を入力します。
- ③ (ENT) を押して WAIT-TIME 表示にし、 ボタンにより時間を設定します。時間は全て秒単位ですが、コロンの位置によって変わります(01 秒~500分)。
- ④ (ENT) を押すと、次の STEP が表示されます。
注意!!!
Loop を入れる STEP は、実行 STEP でない物にして下さい。Loop も STEP 数に含まれますので注意して下さい。また CUE 作成後に Loop を入れる場合は、”インサート“を使用して最後に必ず をして下さい。

☆ Link について

CUE の中に SCENE、CHASE、と同じように“CUE”を STEP として LINK を組み込む事ができます。









- ① を押しながら を押します。
- ② と表示されます。(CUE-1) 記憶したい CUE 番号は ボタンによってディスプレイ内番号を変更して下さい。
- ③ CUE 番号入力後 (ENT) を押して STEP 表示にします。
- ④ STEP No を変更する場合は ボタンによって変更し、(ENT) を押し確定させます。
- ⑤ 表示後 を2回押して を表示させ、(ENT) を押して を表示させます。(CUE) Link したい番号を によって選択して (ENT) を押します。
- ⑥ LINK した CUE の実行時間は Link 先の CUE 自身の時間になります。

※ CUE 再生方法について










- ①  ボタンを押しながら  ボタンを押します。
- ②  ディスプレイ表示がこのようになります。
- ③   ボタンによって再生する番号を選択して下さい。
- ④  を押し確定です。
- ⑤  ボタンを使用する事により、 ボタンを押さずに実行する事が出来ます。

※ デリートの方法について

☆ 記憶モードのみ使用できます。

- ① デリート(削除)する STEP 番号を呼び出します。
- ②  ボタンを押しながら  を押します。
- ③  になったら  を1回押して表示を  に変え、 を押し確定後  を押してから  を押し、確定させて下さい。

※ SCENE・CHASE・CUE の全ての記憶を消去する方法

- ①  ボタンを押しながら  を押して  を表示させます。
- ② 次に  ボタンを押しながら  ボタンを押し、ディスプレイに  を表示させ、 +  を同時に押しながら  ボタンを押して下さい。

注意!!!

一度この操作をすると、データが消去し終わるまで止める事が出来ません。

上記の操作は、SCENE, CHASE, CUE の全てに対して同様の操作手順です。

※ 変更点

- ◎ 漏電による灯具（LED素子）のしょんぼり残りの解消

図-1

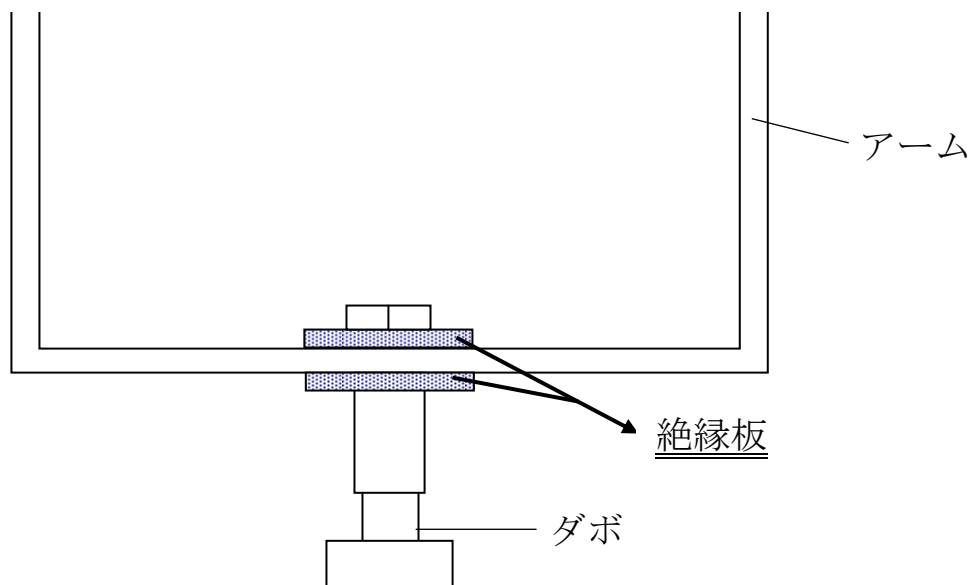


図-1 灯具とダボを完全に絶縁し、リークによるしょんぼり残りをなくしました。

- ◎ 自動調光のバージョンUP (Ver. 1.31)
- ◎ パワーサプライに抵抗を入れる事により、LED素子の保護性を強化しました。



株式会社 ケイエムステーション

〒352-0011 埼玉県新座市野火止2-11-25

TEL:048-424-5620 FAX:048-424-5625