



DMX OPERATOR2

取扱説明書



株式会社 サウンドハウス

〒286-0044 千葉県成田市不動ヶ岡1958

TEL:0476(22)9333 FAX:0476(22)9334

<http://www.soundhouse.co.jp> shop@soundhouse.co.jp

はじめに

この度は DMXOPERATOR2 をお買い上げ頂き誠にありがとうございます。製品の性能を十分に発揮させ末永くお使い頂くために、お使いになる前にこの取扱説明書を必ずお読みください。

尚、本書が保証書となりますので、お読みになった後は大切に保存してください。

仕 様

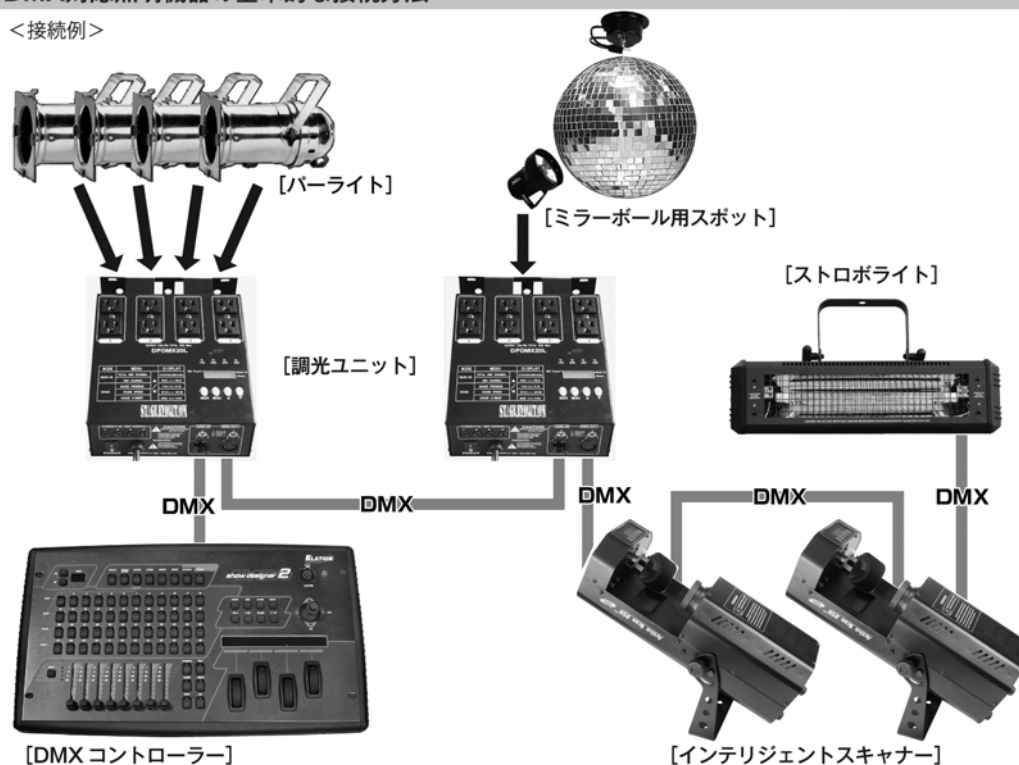
1. 192DMX チャンネル
2. 16 チャンネルからなるスキャナー12 系統
3. プログラム可能な 30 バンク 78 シーン
4. 240 シーンから構成されたチェース 6 系統(プログラム可能)
5. 出力レベル調節用 8 フェーダー
6. ジョイスティック(PAN, TILT の微調整が可能)
7. FILE DUMP 機能により、2 台以上の DMXOPERATOR2 でデータの送受信が可能
8. オート・モード・プログラム。スピード/フェードタイムフェーダーにより設定
9. フェードタイム/アサイン・フェードタイム
10. DMX チャンネルは反転可能。従って 2 台以上の照明を全く逆方向にチェースさせることができます
11. 8 チャンネル、16 チャンネルモード切替
12. マスターボタンにより暗転
13. OVERRIDE ボタンにより、即座に照明の起動/解除が可能
14. 内蔵マイク
15. バンク、チェース、暗転を MIDI 信号でコントロール
16. DMX 極性セレクター
17. 停電時の設定保存機能

使用上のご注意

1. 本製品は屋内使用専用です。雨天や湿気の高い場所での使用/保管はお止めください。
2. メモリーをクリアするとメモリーチップに損傷を与えることがあります。頻繁に本体を再起動しないでください。
3. 電源アダプターは付属のもの以外使用しないでください。
4. 定格電圧 100V/60～50Hz でご使用ください。
5. 電源コードに損傷が見られるときは使用を中止してください。
6. 電源コードのアースは取り除かないでください。
7. DMXOPERATOR2 に他機材を接続する場合、必ず電源コードを抜いてください。
8. 本体を解体しないでください。お客さまご自身での修理、メンテナンスはお止めください。
9. 長時間使用しない場合、電源プラグを抜いてください。
10. ご購入直後に梱包を開き、本体が損傷を受けていないか確認してください。異常が認められた場合は販売店もしくは正規代理店にご連絡ください。
11. 過剰な振動が加わる場所、でこぼこな面、周囲温度が 45℃以上または 2℃以下になる場所では使用しないでください。

DMX対応照明機器の基本的な接続方法

<接続例>



- DMX対応の照明機器は、上の図の様に配線を行います。配線用ケーブルにはDMXケーブルを使用して下さい。接続する台数に制限はありませんので、複数の照明機器を簡単に接続可能です。DMX対応のスモークマシンも同様に接続可能です。
- DMX対応の照明機器を接続する順番は決まっていますが、なるべく距離が長くない様に配線を行って下さい(※)。
- 調光ユニット(ディマー)を使用し、パーライト(PAR64やPAR38等)の明るさを調節します。
- インテリジェントスキャナーや、ストロボ等の電源は通常のコンセントからとって下さい。パーライト以外の照明機器の電源を調光ユニットから取った場合、動作が不安定になる、又は動作しない場合があるばかりか故障の原因にもなります。DMX非対応のインテリジェントライトも同様に通常のコンセントから電源を取って下さい。

※—長距離の配線について—

50mを超えるような配線になる場合、DMX信号の伝達がうまくいかず照明機器の動作が不安定になることがあります。その場合、ターミネーターを作成/使用して下さい。ターミネーターとは最後に接続されたDMX対応照明機器の出力に差し込むダミープラグをさします。作成の方法は下記の作成方法を参照して下さい。

ターミネーターの作成方法

	<p>ターミネーターは、HOSA DMT-414をお勧め致します。</p>
<p>抵抗</p>	<p>自作される場合はオスのXLRコネクタを使用し、120Ω 1/4Wの抵抗を、図の様に2番と3番ピンに接続しショートさせて下さい。</p>

まず最初に使ってみましょう。

パーライト等の照明機器を接続して DMX OPERATOR2 を使う方法を簡単に説明します。以下の手順に従って操作して下さい。

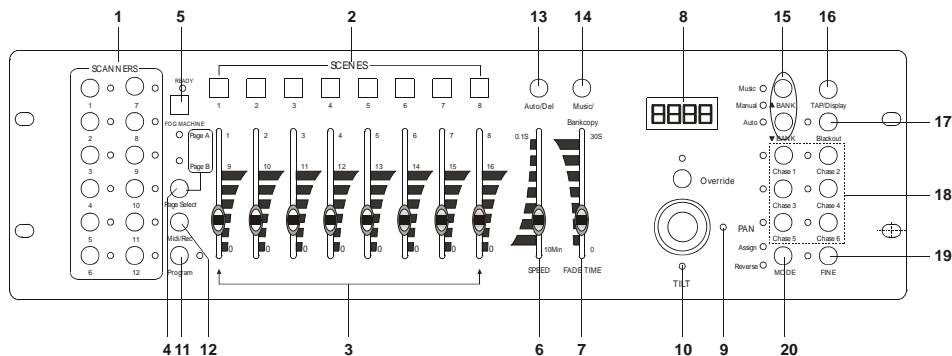
1. 4 ページの基本的接続方法に従って DMX OPERATOR とディマー(例:DPDMX20L)、及びパーライトを必要数接続します。
2. ディマーの設定が DMX 対応のモードになっていることを確認します。DPDMX20L の場合 MODE ボタンを押してディスプレイ左上の DMX SIGNAL の LED が点滅していることを確認します。
3. ディマーの設定が DMX 対応のモード及び 4 チャンネルのモードになっていることを確認します。DPDMX20L では MENU ボタンを押してディスプレイが「CH:XX」と表示された際、矢印ボタンを押して「CH:04」と表示されるようにします。
4. DMX チャンネルを 1~4 に指定します。その為には DMX チャンネルの「Receive」(DMX チャンネルの開始番号)を 1 に設定します。DPDMX20L では MENU ボタンを押してディスプレイに「A:XXX」と表示されている状態で矢印ボタンを押して「A:001」と表示されるようにします。A は DMX モード、001 はチャンネル 1 が最初の DMX チャンネルであることを意味します。

(DMX OPERATOR2)

5. SCANNER ボタン「1」を押してボタン右の LED が点灯することを確認して下さい。スキャナー1 は DMX1~16 のチャンネルに対応しているので、ここではチャンネル 1 から 4 までフェーダーを使って調光する方法を説明しています。
6. フェーダー 1 から 4 を 1 つずつゆっくり上げて下さい。するとそのチャンネルに対応するパーライトが点灯します。フェーダーを下げると消灯します。
7. チェースやシーンのプログラムを組む場合はマニュアルを参照してください。

コントロールおよび機能

フロントパネル



1. スキャナーボタン(1~12)

2. シーンボタン

シーンを実行、保存します。プログラム可能なシーンの数は 240 種類です。

3. フェーダー

チャンネル 1~8、または 9~16 の明るさをコントロールします。

4. ページ・セレクト・ボタン

ページ A(1~8)、ページ B(9~16)の中から、ページを選択します。

5. フォグマシンボタン

フォグマシンを起動させます。

6. スピード・フェーダー

0.1 秒~10 分の範囲でチェースピードを調整します。

7. フェード・タイム・フェーダー

0~30 秒の範囲でフェード・タイムを調整します。フェード・タイムとは、スキャナーが A ポジションから B ポジションに移行するまでにかかる時間を示します。またはディマーがフェードイン、またはフェードアウトするまでにかかる時間を示します。

8. LCD ディスプレイ

DMXOPERATOR2 の現在の稼動状況、およびプログラム状況を表示します。

9. PAN ジョイスティック

スキャナーの PAN をコントロール、プログラムします。

10. TILT ジョイスティック

スキャナーの TILT をコントロール、プログラムします。

11. プログラムボタン

プログラムモードを起動します。

12. MIDI/Rec

MIDI 操作を行います。またプログラムを保存します。

13. Auto/Del

ミュージックモードを起動します。またはシーンやチェースを削除します。

14. Music/Bank Copy

プログラムモードを起動します。

15. バンク UP/DOWN

30 種類あるバンクを選択します。

16. タップ/ディスプレイ

標準ビートを作成します。または 0~255 の範囲で値を変更します。

17. BLACKOUT ボタン

ボタンを押すと全ての信号出力が瞬間的に止まります。

18. チェースボタン(1~6)

プログラムされたシーンのチェースを起動します。

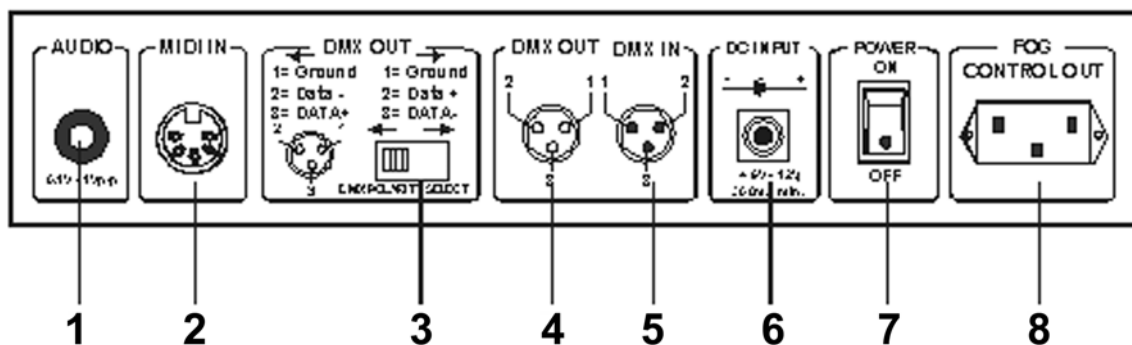
19. FINE (微調整)ボタン

FINE ボタンが ON の状態で PAN および TILT ジョイスティックを動かすと、最小単位でスキャナーに調整が加わります。

20. MODE ボタン

FINE および MODE ボタンを同時に押すと、アサインおよびリバーモードが起動されます。

リアパネル



1. AUDIO IN

0.1V~1V p-p.

2. MIDI IN

MIDI 信号を受信します。

3. DMX POLARITY SELECT

DMX 極性を切り替えます。

4. DMX OUT

DMXOPERATOR2 の DMX 信号を DMX 対応スキャナー、パワーパックに送信します。

5. DMX IN

DMX 信号を受信します。

6. DC 入力

電源アダプターを差し込みます。

7. 電源スイッチ

主電源の ON/OFF を行います。

8. フォグマシン接続端子

フォグマシンの端子を差し込んでください。

操作

DMXOPERATOR2 は 8 チャンネルフェーダー、ジョイスティック、ボタン操作により、様々な設定をプログラムできます。1 スキャナーにつき、16 系統の DMX チャンネルで最大 12 種類のスキャナーをプログラム可能。またプログラム可能な 8 シーンから成るバンク 30 系統、240 シーンからなるチェース 6 系統を設定できます。使い易いジョイスティックにより、照明をより簡単、正確にコントロールすることができます。FILE DUMP 機能により、2 台以上の DMXOPERATOR2 間でファイルのやり取りが可能です。

ディスプレイ

LCD ディスプレイには最大 2 行表示できます。1 行は最大 8 文字です。ディスプレイメッセージを以下にまとめました。

LCD ディスプレイ例	メッセージが示す意味
SN1	シーン 1
BK1	バンク 1
CHASE1	チェース 1 が起動されています
STEP009	チェースの 9 番目のステップです
DATA184	DMX 値(000-255)
SP:1M54s	現在のスピードは 1 分 54 秒です
TP:4.25s	最後の 2 タップは 4.25 秒です
ASS 04 05	DMX チャンネル 4、5 を割り当てる
RES10 13	DMX チャンネル 10、13 を無効にする

セットアップ

DMXOPERATOR2 本体をセットアップする

DMXOPERATOR2 は SCANEER ボタン(1-12)において、各 16 系統のチャンネルを割り当てるようプリセットされています。手持ちの照明を DMXOPERATOR2 の左端にあるスキャナーボタンに割り当てるには、照明を 16 系統の DMX チャンネルに分ける必要があります。DMXOPERATOR2 でお使い頂く照明機材のディップスイッチによる DMX アドレスの設定例も下記に掲載しています。

DMX アドレス表

フィクスチャー番号	デジタル番号	ディップスイッチ設定(先頭デジタル番号の場合)
1	1-16	1:ON
2	17-32	1と5:ON
3	33-48	1と6:ON
4	49-64	1、5、6:ON
5	65-80	1と7:ON
6	81-98	1、5、7:ON
7	97-112	1、6、7:ON
8	113-128	1、5、6、7:ON
9	129-144	1と8:ON
10	145-160	1、5、8:ON
11	161-176	1、6、8:ON
12	177-192	1、5、6、8:ON

プログラムモードを起動させる

プログラムモードを ON にするには、LED が点灯するまでプログラムボタンを 2 秒押したままにして下さい。PROGRAM モードになると同時に BLACKOUT が自動的に起動します。

ジョイスティックを設定する

1. PROGRAM ボタンを 2 秒間押して PROGRAM モードにして下さい。右隣の LED が点滅します。
2. MODE ボタン+FINE ボタンを同時に押し、Assign LED が点灯するのを確認します。Reverse LED が点灯するときは MODE ボタン+FINE ボタンを再度押し、アサインモードに切替えて下さい。
3. BANK の UP/DOWN ボタンを使って設定を行う軸 (PAN もしくは TILT) を選択します。
4. TAP/DISPLAY ボタンを使ってチャンネルの 1-8 までは 8 チャンネルモードをシーン 9-16 までは 16 チャンネルモードを選択してください。
5. 設定を行うスキャナーに対応する SCANNERS ボタン(1-12)を押してください。
6. MODE ボタンを押しながら、動作をコントロールするフェーダーと同じ番号のシーン番号を押してください(例: PAN をコントロールするフェーダーが 4 番の場合、MODE ボタンを押しながらシーンボタン #4 を押してください)。設定が完了すると LED 全体が点滅します。
7. 設定が終わったら MODE ボタン+FINE ボタンを再度押してアサインモードを解除してください。

シーン

シーンをプログラムする

シーンとは写真の一コマのように照明機材が好みの設定で使用されている一時点での状況を言います。以下に DMX OPERATOR2 を使ってシーンをプログラムする方法を述べます。

1. PROGRAM ボタンを 2 秒間押しして PROGRAM モードにして下さい。右隣の LED が点滅します。
2. BLACKOUT ボタンを確認し、黄色い LED が点灯していないことを確認してください。LED が点灯している場合、BLACKOUT ボタンを再度押しして BLACKOUT 機能を解除します。
3. スピードおよびフェードタイムフェイダーがゼロポジションに設定されていることを確認してください。
4. SCANNER キーを押して、12 個のボタンの中から使用する DMX のチャンネルに対応するスキャナー番号を選択します。基本的な仕様においては「1」を選びます。また複数の SCANNER ボタンを同時に選択することも可能です。DMX チャンネルに関しては P.5 の表を参照して下さい。複数のスキャナーを同時にコントロールすることも出来ます。
5. フェーダーおよびジョイスティックを任意の場所に設定します。必要であれば、チャンネル 9～16 のコントロールにページ B を選択して下さい。
6. シーンを保存するバンクをバンク UP/DOWN ボタンで選択します。選択できるバンクは 30 種類あります。各バンクに保存できるシーンの数は最大 8 種類です。
7. 全スキャナーのシーン設定が終了したら、MIDI/Rec ボタンを押してシーン設定をメモリーに保存します。
8. シーン設定を保存する先のシーンボタンを押します。この作業が完了すると、全ての LED が 3 回点滅します。LCD ディスプレイにはバンクとシーンが読み出されます。
9. プログラムしていたスキャナーの選択を解除し、別のスキャナーに切り替えたい場合は以下の手順に従ってください。今までプログラムしていたスキャナーのボタンを再度押します。これで選択が解除されます。次に新しいスキャナーのボタンを押してください。
10. 上記ステップ 2～8 を繰り返し、全てのシーンをプログラムして下さい。
11. プログラミングをこの時点で完了したい場合、プログラムボタンを 2 秒以上押しして下さい。プログラムモードが解除されます。プログラムモードが解除されると、LED が消灯されます。

※前のプログラム・データが残っている場合、フェーダーを下げていても照明が点灯し続けていることがあります。その場合、一度スキャナーボタンを押してマニュアルモードに変更してから消灯したい照明機器に対応するフェーダーを上げ下げして下さい。すぐに消灯します。

シーン例をプログラムする

1. PROGRAM ボタンを 2 秒間押しして PROGRAM モードにして下さい。右隣の LED が点滅します。
2. BLACKOUT ボタンを確認し、黄色い LED が点灯していないことを確認してください。LED が点灯している場合、BLACKOUT ボタンを再度押しして BLACKOUT 機能を解除します。
3. SCANNERS1 ボタンを押し、スキャナー1 のフェーダーコントロールが利くようにします。
4. ページ A が選択されていることを確認します。ページ A に設定されていない場合はページセレクト ボタンを使って設定をページ A に切替えてください。
5. 第一、第二フェーダーを最高レベルまで上げてください。
6. バンク UP/DOWN ボタンを使ってバンク 1 を選択してください。
7. MIDI/Rec ボタンを押します。
8. SCENE1 ボタンを押し、第一シーンを保存してください。
9. 上記ステップ 4~7 を繰り返し、全てのシーンをバンク 1 に設定してください。
10. SCANNER1 ボタンを押ししてフェーダーコントロールを解除してください。
11. プログラミングを完了する場合、プログラムボタンを 2 秒以上押ししてください。プログラムモードが解除されます。プログラムモードが解除されると、LED が消灯されます。これでプログラムした内容を画面で確認できます。

シーンを編集する

1. PROGRAM ボタンを 2 秒間押しして PROGRAM モードにして下さい。右隣の LED が点滅します。
2. SCENE ボタンで編集したいシーンを選択し BANK ボタンの UP/DOWN を使い、任意のバンクを選択します。バンク UP/DOWN ボタンを使い、編集したいシーンを含むバンクを選択してください。
3. バンクに保存されている照明機器のシーンをフェーダーもしくはジョイスティック操作でシーンに必要な調整を行ってください。
4. 変更が完了したら、MIDI/Rec ボタンを押してください。
5. 編集しているシーンに対応するシーンボタンを押してください。これで既存のシーンが上書きされます。ステップ 3 とステップ 4 で選択するシーンが同一になるようご注意ください。違うシーンを選択してしまった場合、大切なシーン設定を消去してしまう恐れがあります。
6. プログラミングを完了する場合、プログラムボタンを 2 秒以上押ししてください。プログラムモードが解除されます。プログラムモードが解除されると、LED が消灯されます。

スキャナー設定をコピーする

スキャナーAの設定をスキャナーBにそのままコピーすることが可能です。

1. PROGRAM ボタンを 2 秒間押しして PROGRAM モードにして下さい。右隣の LED が点滅します。
2. スキャナーの設定が済んでいる状態でそのデータを他のスキャナーボタンにコピーする場合、まず元の SCANNER ボタンを押してホールドします。次に(右側の LED が点灯し、オンの状態であることを確認して下さい)コピー先の SCANNER ボタンを押します。(同じく右側の LED が点灯します)するとスキャナー設定が別のスキャナーにコピーされます。
3. プログラミングを完了する場合、プログラムボタンを 2 秒以上押ししてください。プログラムモードが解除されます。プログラムモードが解除されると、LED が消灯されます。

シーンをコピーする

1. PROGRAM ボタンを 2 秒間押しして PROGRAM モードにして下さい。右隣の LED が点滅します。
2. SCENES(1~8)ボタンのどれか一つを押してコピーしたいシーンを選択します。
3. MIDI/Rec ボタンを押します。
4. コピー先の SCENES(1~8)ボタンを押します。保存が完了すると全てのLEDが3回点滅します。
5. プログラミングを完了する場合、プログラムボタンを 2 秒以上押ししてください。プログラムモードが解除されます。プログラムモードが解除されると、LED が消灯されます。

シーンを削除する

1. PROGRAM ボタンを 2 秒間押しして PROGRAM モードにして下さい。右隣の LED が点滅します。
2. 該当するシーンボタンを押し、削除したいシーンを選択してください。
3. Auto/Del ボタンを押したままにします。ボタンを押したまま、削除したいシーンに対応するシーンボタンを押してください。
4. プログラムされたシーンが削除された場合、DMX チャンネル値が全て 0 に設定されます。
5. プログラミングを完了する場合、プログラムボタンを 2 秒以上押ししてください。プログラムモードが解除されます。プログラムモードが解除されると、LED が消灯されます。

シーンを全て削除する

1. DMXOPERATOR2の電源がOFFの状態、PROGRAM ボタンとBANKDOWN ボタンを同時に押してください。
2. ボタンを押したまま、DMXOPERATOR2の電源を入れます。これで全てのシーンが削除されます。

シーン設定を含むバンクをコピーする

1. PROGRAM ボタンを2秒間押し、PROGRAM モードにして下さい。右隣のLEDが点滅します。
2. バンクUP/DOWN ボタンでコピーしたいバンクを選択します。
3. MIDI/Rec ボタンを押してください。
4. バンクUP/DOWN ボタンを押してコピー先のバンクを選択します。
5. Music/Bank Copy ボタンを押してください。保存が完了すると全てのLEDが3回点滅します。
6. プログラミングを完了する場合、プログラムボタンを2秒以上押してください。プログラムモードが解除されます。プログラムモードが解除されると、LEDが消灯されます。

チェース

チェースをプログラムする

ご注意:チェースをプログラムするためには、事前にシーンのプログラムを完了している必要があります。この機能を使って、240 種類のシーンをプログラムすることで選択された順序に従って繰り返し表示されます。最初にチェースをプログラムする前に、コントローラーに保存されたチェースを全て削除しておくことをお勧めします。削除方法については P13 の“チェースを全て削除する“を参照ください。

1. **PROGRAM** ボタンを 2 秒間押しして **PROGRAM** モードにして下さい。右隣の **LED** が点滅します。
2. 任意のチェースボタン(1~6)を選択して下さい。このボタンでチェースプログラムのオン・オフをします。
3. シーンが保存されているバンクを選択して、チェースプログラムに取込みます。**SCENES** ボタンを使ってシーンを選択し、**BANK** ボタンでバンクの番号を選びます。
4. **MIDI/Rec** ボタンを押してください。保存が完了すると全ての **LED** が 3 回点滅します。
5. 上記のステップ 3~4 を繰り返し、全てのシーンを入力します。
6. プログラミングを完了する場合、プログラムボタンを 2 秒以上押ししてください。プログラムモードが解除されます。プログラムモードが解除されると、**LED** が消灯されます。
7. 各チェースは **AUTO** モード、**MUSIC** モード、**MIDI** モードという 3 種類の方法で動作させることができます。使用方法は P.14、シーンとチェースの実行方法を参照して下さい。

チェースにシーンで構成されたバンクを挿入する

1. **PROGRAM** ボタンを 2 秒間押しして **PROGRAM** モードにして下さい。右隣の **LED** が点滅します。
2. 任意のチェースボタン(1~6)を選択して下さい。このボタンでチェースプログラムのオン・オフをします。
3. **バンク UP/DOWN** ボタンを押し、コピーしたいバンクを選択します。
4. **Music/Bank Copy** ボタンを押します。
5. **MIDI/Rec** コピーボタンを押してください。処理が完了すると全ての **LED** が 3 回点滅します。
6. プログラミングを完了する場合、プログラムボタンを 2 秒以上押ししてください。プログラムモードが解除されます。プログラムモードが解除されると、**LED** が消灯されます。

ステップを追加する

1. PROGRAM ボタンを 2 秒間押しして PROGRAM モードにして下さい。右隣の LED が点滅します。
2. ステップを追加したいチェース(1~6)に対応するボタンを押してください。
3. Tap/Display ボタンを押すとディスプレイ左中段の STEP LED が点灯します。するとディスプレイには STEP 数が表示されます。BANK ボタンを使って STEP 数を確認することが出来ます。ディスプレイに現在のステップが表示されます。
4. バンク UP/DOWN ボタンを押し、新しくステップを挿入する直前のステップを選択します。例えば 15 ステップのプログラムが完了している際に、新しいステップを 10 番目に挿入するとします。最初に UP/DOWN を使って 9 番目のステップを選択し、MIDI/Rec ボタンを押すと最初に新しいステップを 10 番目に登録する準備が整います。次に SCENE ボタンと BANK の UP/DOWN ボタンを使って任意のシーンからバンクを選び、MIDI/Rec ボタンを再度押すと、新しいステップが 10 番目のチェースに挿入されます。前回 10 番目だったステップは 11 番目のステップとなります。新しいステップがチェースに挿入されたら全ての LED が 3 回点滅します。
5. プログラミングを完了する場合、プログラムボタンを 2 秒以上押ししてください。プログラムモードが解除されます。プログラムモードが解除されると、LED が消灯されます。

ステップを削除する

1. PROGRAM ボタンを 2 秒間押しして PROGRAM モードにして下さい。右隣の LED が点滅します。
2. 削除したいステップを含むチェースを選択してください。
3. Tap/Display ボタンを押してください。ディスプレイ上に現在のステップ数が表示されます。
4. AUTO/DEL ボタンを押します。例えば UP/DOWN ボタンを使って 10 番目のステップを選択し、AUTO/DEL を押します。すると 10 番目のステップが削除され、11 番目だったステップが 10 番目のステップとなります。処理が完了すると全ての LED が 3 回点灯します。
5. プログラミングを完了する場合、プログラムボタンを 2 秒以上押ししてください。プログラムモードが解除されます。プログラムモードが解除されると、LED が消灯されます。

チェースを削除する

1. PROGRAM ボタンを 2 秒間押しして PROGRAM モードにして下さい。右隣の LED が点滅します。
2. 削除したいチェースに対応するボタンを押してください。
3. チェースボタンを押しながら Auto/Del ボタンを押しつけてください。処理が完了すると全ての LED が 3 回点灯します。
4. プログラミングを完了する場合、プログラムボタンを 2 秒以上押ししてください。プログラムモードが解除されます。プログラムモードが解除されると、LED が消灯されます。

チェースを全て削除する

1. DMXOPERATOR2 の電源が OFF の状態で Auto/Del ボタンおよびバンク DOWN ボタンを同時に押してください。
2. DMXOPERATOR2 の電源を入れなおします。これで全てのチェースが削除されます。

ジョイスティック/チャンネル選択

ジョイスティックをセットアップする

1. PROGRAM ボタンを 2 秒間押しして PROGRAM モードにして下さい。右隣の LED が点滅します。
2. MODE ボタン+FINE ボタンを同時に押し、Assign LED が点灯するのを確認します。Reverse LED が点灯するときは MODE ボタン+FINE ボタンを再度押し、アサインモードに入ってください。
3. BANK の UP/DOWN ボタンを使って設定を行う軸(PANもしくは TILT)を選択します。
4. TAP/DISPLAY ボタンを使ってチャンネルの 1-8 までは 8 チャンネルモードをシーン 9-16 までは 16 チャンネルモードを選択してください。
5. 設定を行うスキャナーに対応する SCANNERS ボタン(1-12)を押してください。
6. MODE ボタンを押しながら、動作をコントロールするフェーダーと同じ番号のシーン番号を押してください(例: PAN をコントロールするフェーダーが 4 番の場合、MODE ボタンを押しながらシーンボタン #4 を押してください)。
7. 設定が終わったら MODE および FINE ボタンを再度押ししてアサインモードを解除してください。
8. プログラミングを完了する場合、プログラムボタンを 2 秒以上押してください。プログラムモードが解除されます。プログラムモードが解除されると、LED が消灯されます。

ジョイスティックの動き/DMX チャンネルを反転させる

1. PROGRAM ボタンを 2 秒間押しして PROGRAM モードにして下さい。右隣の LED が点滅します。
2. MODE ボタン+FINE ボタンを押してアサインモードに入ります。次に MODE ボタン+FINE ボタンを再度押し、リバースモードにしてください。Reverse LED が点灯しているのを確認します。
3. バンク UP/DOWN ボタンを押して PAN と TILT の切替を行ってください。対応する LED が点灯します。
4. TAP/DISPLAY ボタンを使ってチャンネルの 1-8 までは 8 チャンネルモードをシーン 9-16 までは 16 チャンネルモードを選択してください。
5. 設定を行うスキャナーに対応する SCANNERS ボタン(1-12)を押してください。
6. MODE ボタンを押しながら、反転させたいチャンネルに対応する SCENES ボタン(1-12)を押してください。
※設定を解除する場合は、この時 MODE ボタンを押しながら Auto/Del ボタンを押して下さい。
例: あるスキャナーの設定値を反転(0-255→255-0)させたい場合、まず本体がリバースモードであり、TILT LED が点灯していることを確認してください。次に TILT コントロールのどのフェーダーがオンであるかを確認します。MODE ボタンを押しながら、TILT 用フェーダーと同じ番号のシーンボタンを押してください(フェーダー5/シーン5)。
7. 上記のステップ 3~7 を繰り返します。12 種類のスキャナーに対して、最大 48 チャンネルを反転させることができます。
8. プログラミングを完了する場合、プログラムボタンを 2 秒以上押してください。プログラムモードが解除されます。プログラムモードが解除されると、LED が消灯されます。

DMX チャンネルのスキヤナーを削除する

1. PROGRAM ボタンを 2 秒間押しして PROGRAM モードにして下さい。右隣の LED が点滅します。
2. MODE ボタン+FINE ボタンを同時に押ししてアサインモードもしくはリバースモードを起動させます。
3. 削除したいスキヤナー設定を行う SCANNERS ボタン(1-12)を押しして下さい。
4. Auto/Del ボタン+MODE ボタンを同時に押します。処理が完了すると全ての LED が 3 回点灯します。
5. プログラミングを完了する場合、プログラムボタンを 2 秒以上押しして下さい。プログラムモードが解除されます。プログラムモードが解除されると、LED が消灯されます。

全ての DMX チャンネルを削除する

1. DMXOPERATOR2 の電源を OFF にします。
2. MODE ボタン+Auto/Del ボタンを同時に押します。
3. 上記 2 つのボタンを押しながら、DMXOPERATOR2 の電源を入れなおします。
4. 処理が完了すると全ての LED が一瞬点灯します。

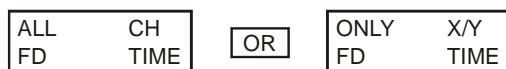
DMX 値を表示する

1. MODE ボタン+FINE ボタンを同時に押します。次にコントローラーをアサインモードにして下さい。
2. MODE ボタン+FINE ボタンを再度押し、Reverse LED を点灯させます。
3. 任意の PAN/TILT 設定を行った SCANNERS ボタンを押すと、DMX 値がディスプレイに表示されます。

フェードタイム

フェードタイム/アサインフェードタイムを割り当てる

1. DMXOPERATOR2 の電源が OFF の状態で MODE ボタン+Tap/Display ボタンを同時に押しして下さい。
2. 本体の電源を入れながら、Tap/Display ボタンをもう一度押します。ディスプレイ上で Fade Time と Assign Fade Time が選択できるようになります。ディスプレイは下図のようになります。



3. MODE ボタン+Tap/Display ボタンを同時に押すと、設定がメモリーに保存されます。現在の設定を保存したくない場合、暗転ボタンを押しして下さい。保存作業が中断されます。

再生

シーンを再生する

シーンおよびチェースの再生方法には 3 種類のモード (MANUAL、AUTO、MUSIC) があります。

MANUAL モード

1. DMXOPERATOR2 の電源を入れると、自動的に MANUAL モードになります。
2. ディスプレイ横の AUTO および MUSIC LED の両方が点灯していないことを確認してください。
3. バンク UP/DOWN ボタンを押して再生したいシーンを含むバンクを選択します。
4. 再生したいシーンに対応するシーンボタンを押してください。

AUTO モード

AUTO モードではプログラムした複数のシーン (バンク) を連続して再生できます。

1. CHASE ボタン(1~6)、BANK の UP/DOWN ボタン、MIDI 信号を使い、任意のチェースプログラムやシーンを選択します。
2. Auto/Del ボタンを押して AUTO モードに入ります。Auto LED が点灯するのを確認してください。チェースプログラムが選択された場合はチェースに組み込まれたステップが順番に実行されます。シーンをオートモードで実行する場合は BANK ボタンを使ってディスプレイを見ながら BANK 番号を選びます。すると同一のバンク番号を持つシーンが繰り返し実行されます。例えば BANK3 にデータ保存されているシーンが順番に実行されます。シーン 1 から 5 まで BANK3 のデータが保存されている場合は BANK3 のデータが保存されている場合はこれら 5 つのシーンが順番に点灯します。
3. スピードフェーダーおよびフェードタイムフェーダーを使ってシーンが進行するスピードを設定してください。また Tap Sync/Display ボタンを使ってスピードを設定することも可能です。最後にボタンを 2 度押した間隔がステップ A とステップ B の間隔と同じになります。スピードフェーダーを動かすとこの設定が無効になります。
4. Auto/Display ボタンを再度押して AUTO モードを解除してください。Auto LED が消灯します。

MUSIC モード(サウンドアクティブ)

1. CHASE ボタン(1~6)、BANK の UP/DOWN ボタン、MIDI 信号を使い、任意のチェースプログラムやシーンを選択します。
2. Music/Bank Copy ボタンを押してディスプレイ横の対応する LED が点灯するのを確認します。これでシーンはサウンドアクティブ・モード (DMX OPERATOR が受信した音に反応してシーンが実行) になります。
3. Music/Bank Copy ボタンを再度押して MUSIC モードを解除してください。

ファイル転送

一台の DMXOPERATOR2 に保存されたメモリーを全て、もう一台の DMXOPERATOR2 に転送することが出来ます。接続には3ピンXLRケーブルを使用してください。データ送信側のDMX OUT端子にケーブルを差込み、データ受信側のDMX IN端子にケーブルを接続します。

データを送信する

1. 本体の電源が OFF の状態で、SCANNERS ボタンの 2、3、および SCENES ボタンの 1 を同時に押さえてください。
2. 上記 3 種類のボタンを押したまま、電源を ON にしてください。ディスプレイ上に「TRANSMIT」と表示されます。これでファイル送信が可能になります。
3. SCENES ボタン 7、8 を同時に押してください。データが送信されます。
4. データ送信の途中でエラーが発生した場合、ディスプレイ上に「ERROR」と表示されます。

データを受信する

1. 本体の電源が OFF の状態で、SCANNERS ボタン 8、9、および SCENES ボタン 2 を同時に押さえてください。
2. 上記 3 種類のボタンを押したまま、電源を ON にしてください。ディスプレイ上に「RECEIVE」と表示されます。これでデータの受信が始まりました。
3. 受信が終了すると、本体は自動的に通常モードに戻ります。

MIDI チャンネル設定

1. MIDI/Rec ボタンを 2 秒間押してください。ディスプレイ上に最後に選択した MIDI チャンネルが表示されます。
2. バンク UP/DOWN ボタンを押して、MIDI チャンネルに割り当てる DMX チャンネル 01~16 を選択してください。
3. MIDI/Rec ボタンを押して設定を保存してください。処理が完了すると LED が 3 回点滅します。

MIDI NOTE NUMBER 対応表

BANK	NOTE NUMBER	FUNCTION
BANK1	00	シーン 1 を起動/解除する
	01	シーン 2 を起動/解除する
	02	シーン 3 を起動/解除する
	03	シーン 4 を起動/解除する
	04	シーン 5 を起動/解除する
	05	シーン 6 を起動/解除する
	06	シーン 7 を起動/解除する
	07	シーン 8 を起動/解除する
BANK2	08	シーン 1 を起動/解除する
	09	シーン 2 を起動/解除する
	10	シーン 3 を起動/解除する
	//	//
BANK15	112	シーン 1 を起動/解除する
	113	シーン 2 を起動/解除する
	114	シーン 3 を起動/解除する
	115	シーン 4 を起動/解除する
	116	シーン 5 を起動/解除する
	117	シーン 6 を起動/解除する
	118	シーン 7 を起動/解除する
	119	シーン 8 を起動/解除する
CHASE	120	チェース 1 を起動/解除する
	121	チェース 1 を起動/解除する
	122	チェース 2 を起動/解除する
	123	チェース 3 を起動/解除する
	124	チェース 5 を起動/解除する
	125	チェース 6 を起動/解除する
	126	ブラックアウト

TECHNICAL SPECIFICATIONS

電源入力 : DC9~12V、最低 500mA

DMX 入出力 : 3 ピンメス/オス DMX 端子×1

MIDI 入力 : 5 ピン端子

寸法 : 48.2W×13.4H×8.5D cm 3U

重量 : 2.2kg

保証書

ご使用中に万一故障した場合、本保証書に記載された保証規定により無償修理申し上げます。

お買い上げ日より1年間有効

■保証規定

保証期間内（ご購入より1年間）において、取扱説明書・本体ラベルなどの注意書に基づき正常な使用方法で万一発生した故障については、無料で修理致します。保証期間内かどうかは、サウンドハウスからのご購入履歴により確認を行います。但し、保証期間内でも、下記のいずれかに該当する場合は、本保証規定の対象外として、有償の修理と致します。

但し、保証期間内でも、下記のいずれかに該当する場合は、本保証規定の対象外として、有償の修理と致します。

1. お取り扱い方法が不適當（例：過大入力によるウーハー焼けなどの故障等）なために生じた故障の場合
2. サウンドハウス及びサウンドハウス指定のメーカーや代理店が提供するサービス店以外で修理された場合
3. 製品に対して何らかの改造が加えられた場合
4. 天災（火災、塩害、ガス害、地震、落雷、及び風水害等）による故障及び損傷の場合
5. 製品に何らかの理由で異物が付着、もしくは流入したことによる故障及び損傷とみなされた場合
6. 落下など、外部から衝撃を受けたことにより故障及び損傷がおきたとみなされた場合
7. 異常電圧や指定外仕様の電源を使用したことによる故障及び損傷とみなされた場合（例：発電機などの使用による異常電圧変動）
8. 消耗部品（電池、電球、ヒューズ、真空管、ベルト各種パーツ等）の交換が必要な場合
9. 通常のメンテナンスが必要とみなされた場合（例：スモークマシン等の目詰まり、内部清掃、ケーブル交換等）
10. お客様自身で行った調整や修理作業が原因で生じた破損事故や故障
11. その他、メーカーの判断により保証外とみなされた場合

●運送費用

通常、修理品の持込等に要する費用は全てお客様のご負担となります。但し、事前に確認のとれた初期不良ならびに保証範囲内での修理の場合は、佐川急便に限り着払いを受け付けます（下記RA番号が必要です）。沖縄などの離島の場合は、着払いでの受付は行っておりません。送料はお客様のご負担にて、どこの運送会社からでも結構ですので発送願います。

●RA番号（返品承認番号）

初期不良または保証内の修理における着払いでの運送については、サポート担当より通知されるRA番号が必要です。ご返送される場合は、必ずRA番号を送り状シールに明記してください。RA番号が無いものについては、佐川急便以外の運送会社での着払いは一切お受けできませんのでご了承ください（お客様のご負担の場合はどの便でも結構です）。

●注意事項

サウンドハウス保証は日本国内のみにおいて有効です。また、いかなる場合においても商品の仕様、及び故障から生じる損害（周辺機器の損害、事業利益の損失、事業の中断、事業情報の損失、又はその他の金銭的損害）に関してサウンドハウスは一切の責任を負いません。

