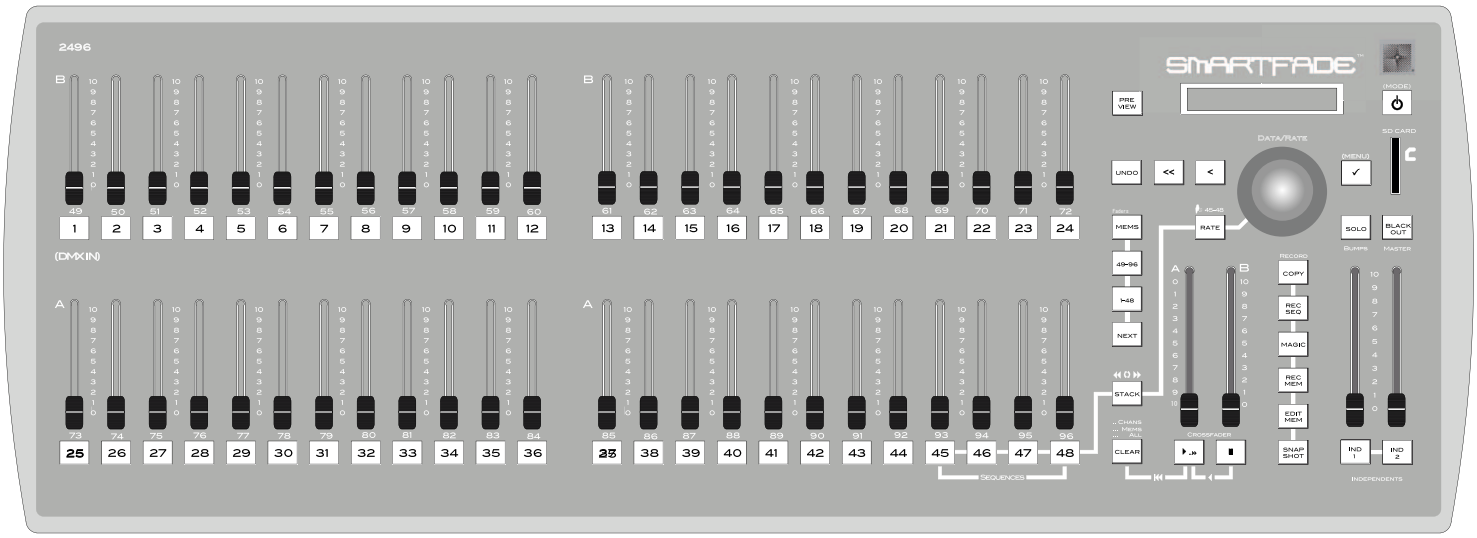
御浪町ホール　調光卓(ETC社smartfade2496)　簡易マニュアル

令和2年4月更新



1,電源、初期設定

2,SDカード

3,パッチ
　3-A　Patch by Dimmer
　3-B　Patch by Channel

4,一般的な再生

5,シーンの記憶

6,シーンの再生

7,シーンの修正

8,シーンのコピー

9,シーケンスの記憶

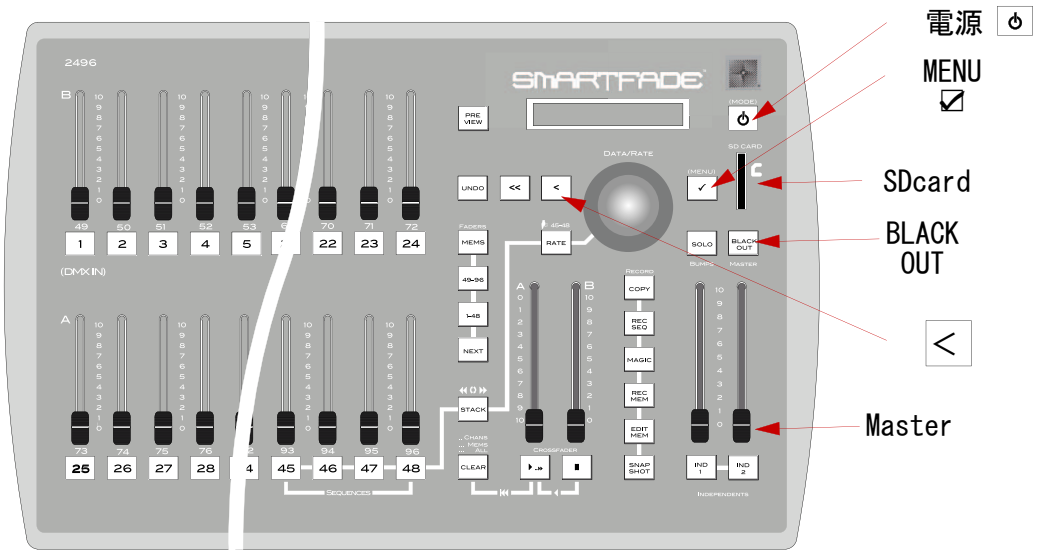
10,シーケンスの再生

このマニュアル以外に、
『ユニット-ch表』、『管理マニュアル』
を参照してください

1, 電源

1, 調光室後ろの分電盤を開けて、ユニットのブレーカをONにする。
2, 卓の電源を入れる。(タップのスイッチを入れる)
3, 客電のスライダックの電源を入れる。(フェーダで操作できる)

終了時は逆順で電源を落としていく。



電源ON…卓電がささっている平行タップのSWをONにする(連動投入)

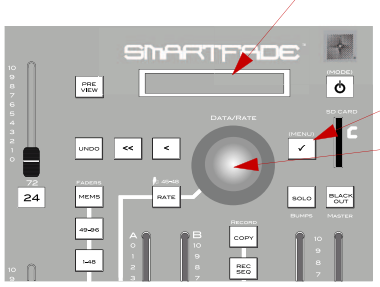
※電源投入時、 ⏻ 長押しすると、モード確認画面になる
ホイールでモードセレクト
＞FullControl (通常使用するモード、ch1～48の1段仕様)
＞DMX Backup (外部卓からの信号を制御する)
＞TwoScene mode(2段クロスモード、記憶不可)
⇒☑ボタンで決定

OFF… ⏻ を押す⇒確認メッセージ(Shutdown request)
確認,決定= Confirm : ☑を押す
解除= Abort: < を押す

※点灯保持するので、出力しているものは
全てOFFにしてから電源を落とすこと。

初期状態

ディスプレイ

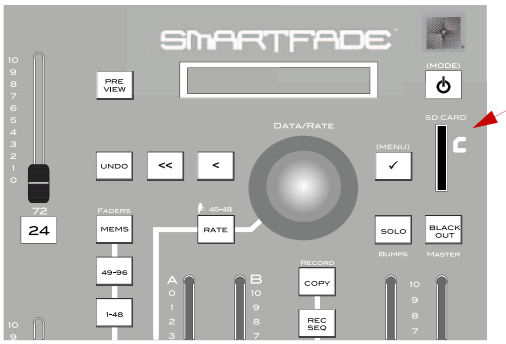


※初期状態とは
各種メモリーの消去、１対１パッチ、
クロスフェーダUpwardsOnly(48ch仕様)、初期Time 5s

① ☑を押す (menu)
⇓
② ホイールで『Settings』を選択、☑で決定
⇓
③ 『Erace』を選択、☑で決定
⇓
④ 『Erace All』を選択、☑で決定
⇓
⑤ 『Erace All Data?』と確認してくるので、☑で決定
⇓
⑥ 『All Memory Cleared』の表示が出たら初期状態完了

2, SDカード

～SDカードは、右下の棚に置いてあります
貸し館の始めに、パッチをクリアにするデータを読み込んでください



※パッチをクリアにする

① SDカードを挿しこむ

⇓

② ☑を押す（menu）

⇓

③ ホイールで
『SAVE/LOAD Show』を選択、☑で決定

⇓

④ ホイールで
『Load Show』を選択、☑で決定

⇓

⑤ ホイールで
『*No Patch.asc*』を選択、☑で決定

※クリアされたか
patchモードで確認してください

SAVE ； 卓→SDカード
LOAD ； SDカード→卓

※SDカードにデータを保存する

① SDカードを挿しこむ

⇓

② ☑を押す（menu）

⇓

③ ホイールで
『SAVE/LOAD Show』を選択、☑で決定

⇓

④ ホイールで
『Save Show』を選択、☑で決定

⇓

⑤ ホイールで
『SAVE＞SHOW ** .ASC』
の**に任意の数字を入力、☑で決定

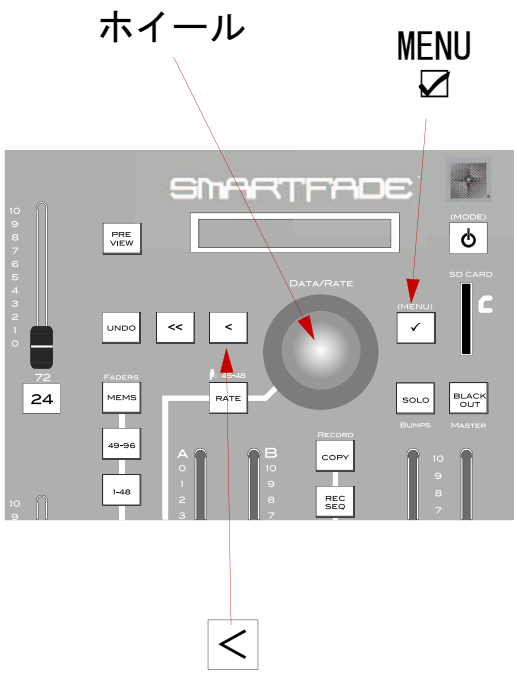
⇓

⑥ 『Confirm?』確認しますが、いいですか？
と聞いてくるので、☑で決定
（戻るなら ＞ を押す）

!!『No Patch』には上書きしないでください!!

3-A, Patch by Dimmer　～ユニット番号を選び、その番号を操作するチャンネルを選ぶ方法

※パッチには2種類、方法があります。
※別途、「回路名 - ユニット番号対応表」を利用してください



例）回路*1* 番を
チャンネル*20* 番に
パッチする

※このモードでは、
一つのチャンネルに
512回路までパッチ出来る

① ☑ボタンを押す(menu)
⇓
② ホイールで『Patch』選択
⇓
③ ☑ボタンを押す
⇓
④ A『Patch by Dimmer』のコマンドが出る
⇓
⑤ ☑ボタンを押す
⇓
⑥ ホイールで
『Live』（選択したDimmerが点灯する）
or
『Blind』（点灯しない）
＞選択
⇓
⑦ ☑ボタンを押す
⇓
ディスプレイがこの画面になったら、

```
Patch  mode : Live(Blind)
  D:＞□     C:＞□
```

⇓
⑧ ホイールで
ユニット番号『D:＞*1*』　選択、入力
⇓
⑨ ☑ボタンを押す　～『C>□』に移動
⇓
⑩ ホイールで
チャンネル番号『C:＞*20*』　選択、入力
⇓
⑪ ☑ボタンを押す　～決定、『D＞□』に移動

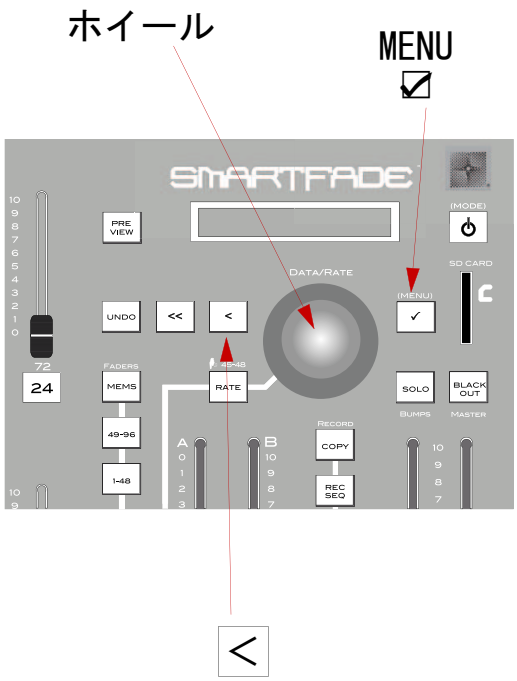
※繰り返し

※キャンセルは ＜ を押す
取り消し、変更は上書きしてください

3-B, Patch by Channel

～チャンネル番号を選び、そのチャンネルから
操作するユニット番号を選ぶ方法

※パッチには2種類、方法があります。
※別途、「回路名 - ユニット番号対応表」を利用してください



例）チャンネル*20* 番に
ユニット*1* 番を
パッチする

※このモードでは、
一つのチャンネルに
４回路までパッチ出来る
（4つ以上の場合、
＋が表示される）

① ☑ボタンを押す
⇓
② ホイールで『Patch』選択
⇓
③ ☑ボタンを押す
⇓
④ ホイールで
B『Patch by Channel』選択
⇓
⑤ ☑ボタンを押す
⇓
⑥ ホイールで
『Live』（選択した灯体が点灯する）
or
『Blind』（点灯しない）
＞選択
⇓
⑦ ☑ボタンを押す
⇓
ディスプレイがこの画面になったら、

```
Patch  by Chan : >□
□  □  □  □
```

⇓
⑧ ホイールで
上段の『Chan:>*20*』 に選択、入力
⇓
⑨ ☑ボタンを押す 下段に移動
⇓
⑩ ホイールで
ユニット番号『*1*』を入力
⇓ パッチ済の回路には“＊”が付く
⑪ ☑ボタンを押して決定、次のマスに移動する

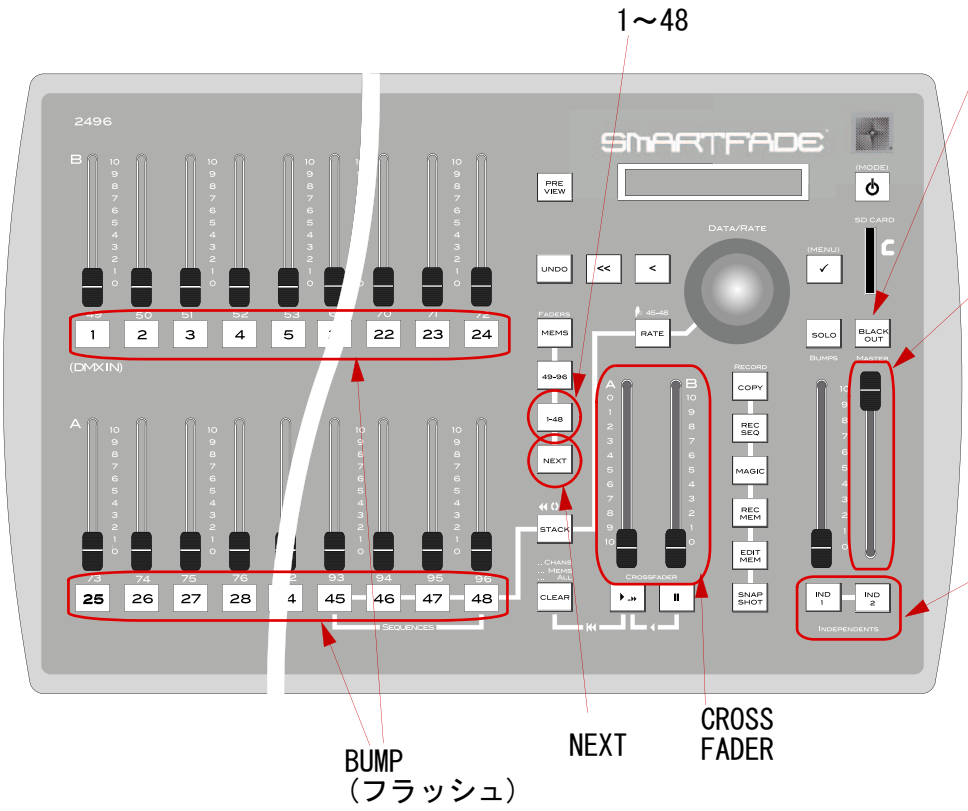
※

※繰り返し

～上段に戻るまで☑ボタンを数回押す

※キャンセルは ＜ を押す
取り消し、変更は上書きしてください

4, 一般的な再生



※*BLACKOUT* ボタン

ボタンを押してアクティブ（点灯）にすると出力をゼロにします。

※*MASTER* フェーダ

マスターフェーダは全ての出力を制限します。ゼロから離れると、BLACKOUT　ボタンが点滅します。

※*independents*　ボタン

IND 1　IND 2 には独立したチャンネルがパッチできます。

mode切り替えは、　2ページ参照

FULL CONTROL mode
（通常、48ch仕様）

① MASTERフェーダを上げる

⇓

② CROSSフェーダを二つとも下部にする

⇓

③ 1-48 を押して緑色に点灯させる

⇓

④ 明かりを出す（任意のフェーダを上げる）

⇓

⑤ NEXT ボタンを押す
（出力中の明かりが固定される）

⇓

⑥ 次に出したい明かりを組む（ブラインド）
（BUMPが緑点灯する、前の明かりには戻れない）

⇓

⑦ CROSSフェーダを反す（上部に上がる）
ブラインドで組んだ明かりが出る

⇓

⑧ CROSSフェーダを下部に下げる

※　繰り返す

TWO SCENE mode
（24ch仕様、マニュアル操作のみ）

① MASTERフェーダを上げる

⇓

② A段で明かりを作る
（任意のフェーダを上げる）

⇓

③ CROSSフェーダを二つとも下部にする
（シーンAが実行段になる）

⇓

④ シーンBに、次に出したい明かりを組む

⇓

⑤ CROSSフェーダを反す

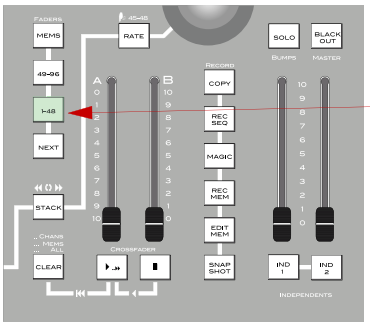
⇓

⑥ シーンBの明かりが出力される

※　繰り返す

5, シーンの記憶

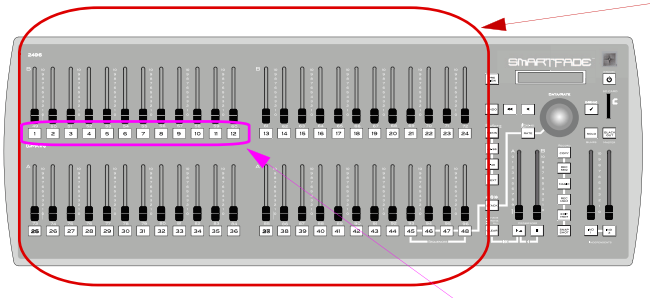
①　記憶したい明かりを組む



1～48 を押して
BUMPボタンを緑色に点灯させる

⇓

記憶したいシーンをフェーダで組む

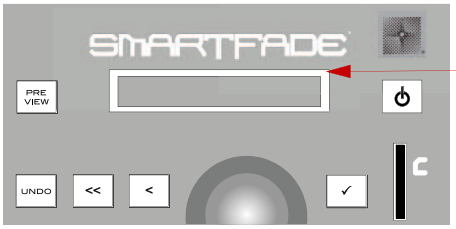


⇓

②　ページを選択する

MEMS を押しながら
記憶したいページ(1-12)のBUMPボタンを押す

⇓

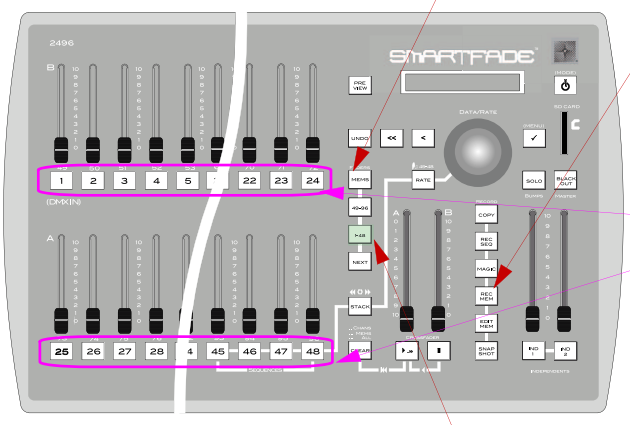


ディスプレイに、Memory page: とでる。

※ MEMS を押している最中は、
現在開いているページ＝明るい赤、
記憶済シーンがあるページ＝暗い赤で点灯
空のページは点灯しない

⇓

③　入れたいフェーダに記憶する



REC MEM を押す

※ 何も記憶されていないフェーダ＝明るい赤、
記憶済のフェーダ＝暗い赤で点灯

⇓

記憶したいフェーダのBUMPボタンを押す

⇓

上がっているフェーダを全て下げる

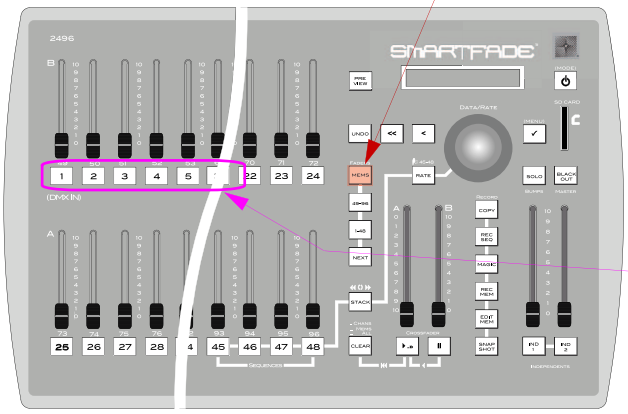
⇓

記憶完了、1～48 を押す

※

※繰り返し

6, シーンの再生



① MEMS を押して赤く点灯させる

⇓

② MEMS を押したまま
再生したいシーンが記憶されたページの
BUMPボタンを押す

※ MEMS を押している最中は、
現在開いているページ＝明るい赤、
記憶済シーンがあるページ＝暗い赤で点灯する
空のページは点灯しない

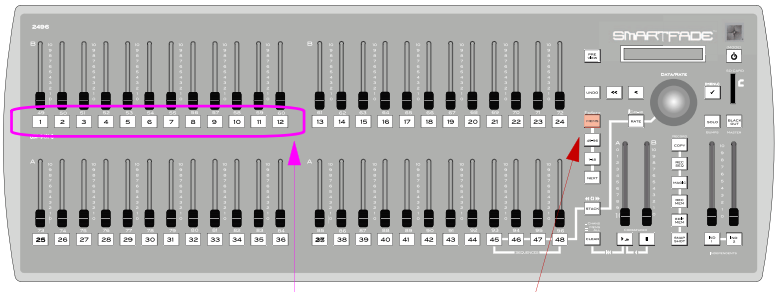
⇓

③ 再生したいシーンのフェーダを上げる、
またはBUMPボタンを押す

※ シーンが記憶されているフェーダ＝明るい赤で点灯、
何も記憶されていないフェーダは点灯しない

※ページの切替

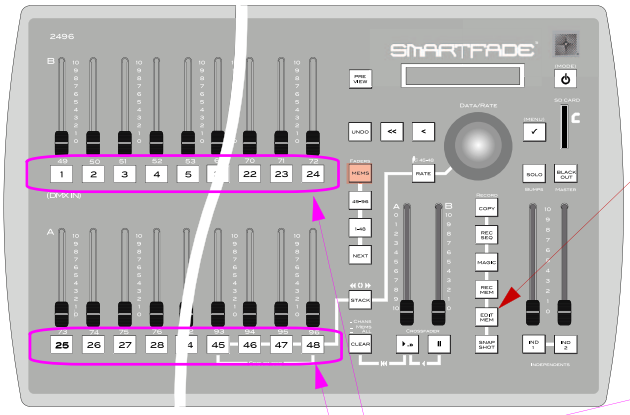
※再生中にページを切り替えても、
出力しているシーンのデータは保持します。



MEMS を押したまま変更したいページのBUMPボタンを押す

※ 再生中のフェーダ＝明るい赤で点滅する

7, シーンの修正



① EDIT MEM を押す

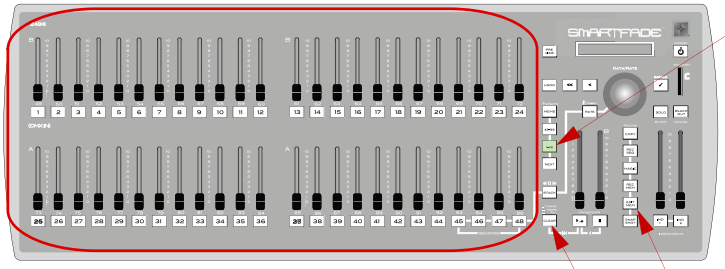
※記憶済フェーダ＝明るい赤で点滅、
空フェーダ＝暗い赤で点灯する

⇓

② 修正したいシーンのフェーダの
BUMPボタンを押す

※フェーダが上がっていると実行修正
下がっていると、ブラインド修正

⇓



③ 1～48 が緑色に点灯したら,
修正したいフェーダを実行する

⇓

④ 修正したいフェーダを修正する

※出力しているレベルまで一度
フェーダを上げてから下げる

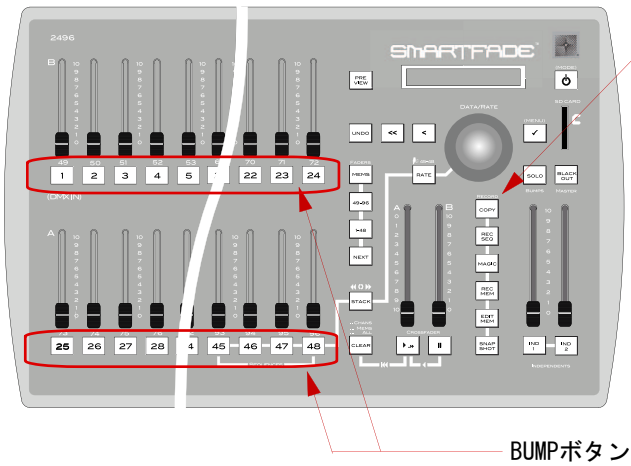
⇓

⑤ EDIT MEM を押す ／修正完了

or

CLEAR を押す ／修正破棄

8, シーンのコピー



① COPY を押す

⇓

② コピー元の
フェーダを実行する

⇓

③ コピー元の
BUMPボタンを押す

⇓

④ コピー先の
BUMPボタンを押す

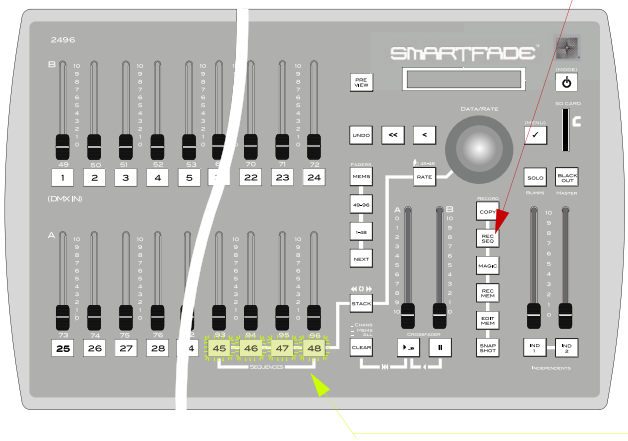
9, シーケンスの記憶

～シーケンスとは；
一つのフェーダで、最大24ステップの明かりを記憶し再生するものです。

※シーケンスが割り当てられるのは、
メモリーページ1～12の各45～48番フェーダ。

ステップに記憶出来るのはシーン、もしくはチャンネル1つの
最大24ステップ。

4ページ×4フェーダ＝16シーケンス



① シーケンス記憶モードを選ぶ

REC SEQ を押して、
45～48 を黄色に点滅させる

⇓

② 記憶したいフェーダを選ぶ

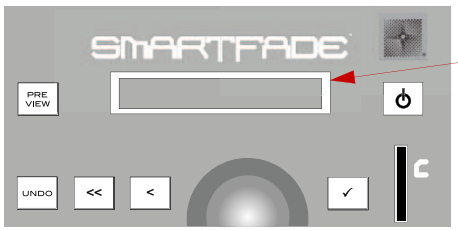
例）45番フェーダに記憶

45番フェーダを押す

使用可能なフェーダの
BUMPボタンが点滅する

⇓

③ ステップタイムを入力する



ディスプレイが、

```
Seq:45 S:□ T:>1.0
Select bumps
```

と、なるので、□をホイールで設定する

⇓

④ ステップを記憶する

シーンを選ぶときは MEMS ボタンを押す
（必要に応じて1-12ページを切り替える）
チャンネルを選ぶときは 1-48 ボタンを押す
入力されているフェーダのBUMPボタンを押す

⇓

1回押すごとにステップが増える

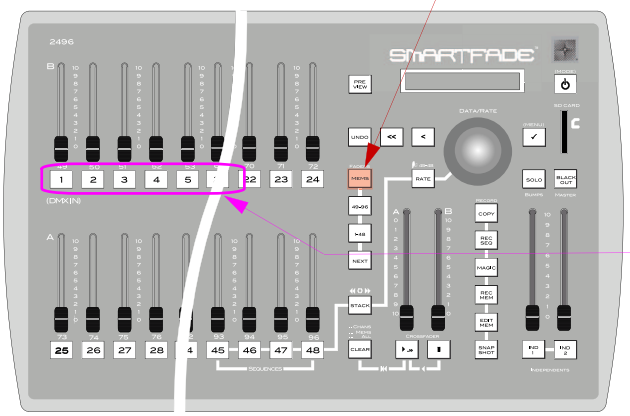
```
Seq:45 S:□ T:>1.0
Select bumps
```

⇓

⑤ 記憶を完了する

REC SEQ を押す

10, シーケンスの再生



① MEMS を押して赤く点灯させる

⇓

② MEMS を押したまま
再生したいシーケンスが記憶されたページの
BUMPボタンを押す

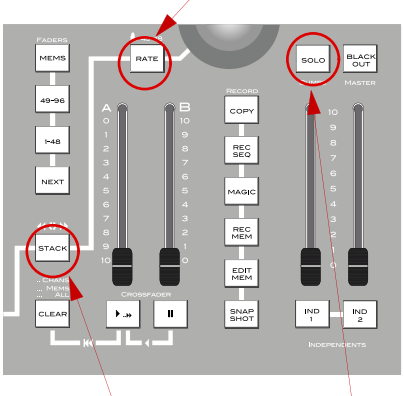
※ MEMS を押している最中は、
現在開いているページ＝明るい黄、
記憶済シーンがあるページ＝淡い黄で点灯する
空のページは点灯しない

⇓

③ 再生したいシーケンスのフェーダを上げる、
またはBUMPボタンを押す

※RATEボタン

RATEボタンはシーケンス全体の再生スピードに一時的に影響します。
0-999% 数字が多いほど早くなります。



STACK ボタン

① シーケンスを再生する

⇓

② RATE を押す

※ 修正出来るフェーダのBUMPボタンが緑点灯

⇓

③ 修正したいシーケンスのBUMPボタンを押す

⇓

④ ディスプレイが、

```
45  Rate:>100%  Q 1
U:1.0  D:1.0  Ch:1
```

⇓

⑤ ホイールでスピードを変更する。

⇓

⑥ RATE を押して、修正完了。または
STACK を押して、選択を解除する

※BUMPモード

BUMPボタンでの再生には2種類の出力方法を選べます。

SOLO ボタン

ON…シーケンスのみ出力される。他が消える。
OFF…シーケンスの出力が追加される。