



DOVE SYSTEMS

## Dove Systems IQ-512-M

### ユーザーマニュアル

2020年5月



# 目次

## [目次](#)

- [1. 説明と機能](#)
- [2. セットアップ](#)
- [3. 起動](#)
- [4. マニュアル操作とクロスフェード](#)
- [5. ブラックアウトボタン&GM\(グランドマスター\)](#)
- [6. メモリーカードを使つての記憶方法](#)
- [7. メニューの使い方](#)
- [8. メニューのツリー](#)
- [9. ショーのロードとランニング](#)
- [10. タイムクロスフェードでショーを行う](#)
- [11. リモートフォーカスユニットモード](#)
- [12. パスワードを入力する](#)
- [13. パスワードを変更する](#)
- [14. パッチテーブルの選択](#)
- [15. ラップパッチのロード方法](#)
- [16. 1:1パッチのロード方法](#)
- [17. パッチテーブルの記録を消去する方法](#)
- [18. パッチをSDカードに保存する](#)
- [19. ソフトパッチ方法](#)
- [20. DMX入力信号をキャプチャーして、IQ512をバックアップ卓・マージャー卓として設定する](#)
- [21. ショーの編集](#)
- [22. 新しいショーを作成](#)
- [23. ショーの削除](#)
- [24. SDカードのフォーマット](#)
- [25. トラブルシューティング](#)
  - [ライトが点灯しない場合:](#)
  - [その他にお試しいただくこと:](#)

## 1. 説明と機能

IQ512は、テレビスタジオ、式場、宴会場、ナイトクラブ、劇場向けに設計されたメモリー照明制御コンソールです。

最大1ユニバース（DMX512チャンネル）が制御できます。SDカードにキューおよびショーを記憶できます。

また、ソフトパッチ機能を利用して各フェーダーからのプレセット再生が可能です。XYフェーダーで、2段プリセット卓としてクロスフェード・コントロールも可能です。

LCDディスプレイに操作に必要な設定メニューが表示され、簡易オペレーションが可能です。

メモリーのキューとソフトパッチは自動的に保存され、保持されます。

IQ512はリモートフォーカコントローラーとしても機能し、マージすることで、本卓の1ユニバース分を遠隔（舞台袖等）からも制御できます。別のコンソールのDMXデータ（1系統分）をキャプチャーして、バックアップ卓として使うこともできます。

## 2. セットアップ

IQ512を受け取ったらすぐに、ボックスを開けて中身を確認してください。箱の中の商品がご注文と異なる、あるいは同梱のご注文用紙と異なる場合には直ちに販売店にご連絡ください。

IQ512は、できるだけオペがシンプルに出来る様に設計されています。IQ512コンソールは、DMX-512と呼ばれる低電圧デジタル信号をDMX受信機材(ディマー・ユニット・LED等)とDMX延長ケーブルと、接続して使用します。

## 3. 起動

GM、X、Yフェーダーを一番上（10）までスライドさせますチャンネルフェーダー（1～12）を全部下(0)までにスライドさせます。付属の電源をIQ512につなぎ、電源コンセントに接続しますIQ512のLCDスクリーンに下記が表示されていることを確認してください。

```
dovesystems.com
IQ512 VXXXXXX
("XXXXXX"は6桁のバージョン番号です)
```

各チャンネルフェーダーを上下にスライドさせて1～12にパッチされている機材が反応しているかを確認してください。

各チャンネルフェーダーの下のランプボタンを押します。

ライトが点滅・フラッシュするのを確認してください。



IQ512の電源が長時間入っていないと、記憶をしているメモリーのバッテリーが切れてしまうため、パッチが消去されてしまう場合があります。デフォルトのパッチを復元するには、以下の手順を踏んでください。

1. ←と→ボタンを同時に押す。
2. ↓ぼらんを2回押す。
3. パスワードの入力が求められた場合は、(9,1,1)チャンネルのバンプボタンを使用して順番に「9 1 1」を入力してください。
4. ディスプレイに

Load 1:1 patch in table

と表示されるまで↓ボタンを押します。

5. 表示後に、→ボタンを押し、ディスプレイに

1:1 patch loaded in table 0

と表示されるのを確認してください。

6. 確認後、←ボタンを押して通常が表示に戻ります。

## 4. マニュアル操作とクロスフェード

GM(グランドマスター)とXとYのクロスフェーダーを一番上(10)にあげてください。

次のシーンを設定するには、保留ボタンを押します。[HOLD]ボタンが点灯し、ディスプレイに次のように表示されます。

New scene



**次のシーンを作る前に、XとYのクロスフェーダーを動かさないでください。**

チャンネルフェーダーだけを使い、次のシーンの設定に合わせます。ステージ上の照明は変化しません。

次のシーンに移動するときは、XとYのクロスフェーダーの両方を一番下に移動し、新しいシーンにクロスフェードします。

Xシーンは常に「古い」シーンが保持されますが、Yシーンは新しく作られたシーンを反映します。

これを念頭に置いて、XまたはYクロスフェーダーの動きを遅らせることによって、古いシーンからのフェードを遅らせるか、新しいシーンへのフェードインのタイミングを早ませたりすることができます。

XとYのクロスフェーダーが0レベルに移動すると、[HOLD]ボタンが消灯し、ディスプレイは通常のIQ512ディスプレイに戻ります。この時点で、チャンネルフェーダーは再び「ライブ」になります。新しいシーンを設定するには、もう一度[HOLD]ボタンを押して、次のシーンのチャンネルを設定した後、XとYのクロスフェーダーを上に移動します。

作業工程は次のとおりです。

1. [HOLD]ボタンを押す。
2. チャンネルフェーダーでシーンを設定し
3. XとYのクロスフェーダーを下に動かし
4. [HOLD]ボタンを押して
5. チャンネルフェーダーでシーンを設定し
6. XとYのクロスフェーダーを動かす

必要に応じてこの作業を繰り返します。

## 5. ブラックアウトボタン&GM(グランドマスター)

[BLACK OUT]ボタンを押すと、ステージが暗転し、ボタンのLEDが赤色に点灯し、ディスプレイには次のように表示されます。

Blackout Enabled

[BLACK OUT]ボタンをもう一度押すと復帰します。

使用方法の例として、

1. [BLACK OUT]ボタンを押します。ステージが暗くなります。
2. GM(グランドマスター)フェーダーを一番下(0)まで下げます。
3. もう一度[BLACK OUT]ボタンを押します。
4. チャンネルレベルを設定します。
5. GM(グランドマスター)フェーダーをあげると、新しく設定されたチャンネルにパッチされている照明が上がります。GM(グランドマスター)フェーダーは、チャンネルフェーダーのレベルと比例して制御されます。チャンネル1が100%でGM(グランドマスター)が50%の場合、チャンネル1は50%で点灯します。GM(グランドマスター)フェーダーが一番下にあるとき(0)は、[BLACK OUT]ボタンの赤いLEDが連続点滅し、ディスプレイには次のように表示されます。

Grand Master = 0

IQ512をバックアップ卓として使用される場合（DMXの入力と出力がIQ512を通過している場合）[BLACK OUT]ボタンとGM(グランドマスター)フェーダーは外部のコントローラーからのDMX信号に影響します。入力チャンネルは、GM(グランドマスター)のレベルに比例してスケーリングされます。

## 6. メモリーカードを使っの記憶方法



メモリーコントロール機能を使用するには、別売のSDカードを使用する必要があります。IQ512は、128MB、256MB、512MB、および1GBのカードをサポートしています。2GBと4GBのカードは動作しますが、1GBにフォーマットされます。このマニュアルの「[SDカードのフォーマット](#)」を参照してください。

最初にショーを作成する必要があります。（「[新しいショーを作成](#)」を参照）

ショーは、チャンネルフェーダーを手動で調整して作成することができます 外部コントローラから送信されたシーンをキャプチャーもできます。（「[DMX入力のキャプチャー](#)」を参照）

## 7. メニューの使い方

IQ512のメニューシステムは、Lynx(ウェブブラウザ)を元にプログラムされています。→ボタンは

follows a link

か、さらなるメニュー選択に移動します。  
←ボタンは前のメニュー画面に戻ります。  
↑ボタンと↓ボタンはメニュー選択をスクロールします。  
メニューに入るには、←ボタンと→ボタンを同時に押します。  
ディスプレイには次のように表示されます。

Load Show?

↓ボタンを押します。ディスプレイには次のように表示されます。

Remote Focus Unit mode?

↓ボタンをもう一度押してください。ディスプレイには次のように表示されます。



Enter Password \*\*\*

パスワードは、権限のないユーザーが誤ってパッチおよびキュー情報を上書きすることを防ぎます。デフォルトのパスワードは「123」です。チャンネルフェーダーの1,2,3パンプボタンを順番に押し、パスワードを入力できます。別の選択を行うには、「[パスワードを変更する](#)」を参照してください。パスワードが入力されると、他のメニュー項目にアクセスすることができます。

## 8. メニューのツリー

IQ512のメニューには下記のツリー構造があります。↑ボタンと↓ボタンはツリーの上下に移動し、→ボタンはメニュー選択に、←ボタンはメニュー選択に戻ります。メニューは次のように構成されています。

```

LOAD SHOW?
LOAD SHOW?
SHOW1.TXT
LOADED SHOW1.TXT
1.0
REMOTE FOCUS
UNIT MODE?
CHAN INCREMENT =
1?
RFU MODE - CHANS
1 THRU 12
ENTER PASSWORD
***
CHANGE PASSWORD?
NEW PASSWORD THEN
RIGHT KEY ***
NEW PASSWORD
SAVED.
SELECT PATCH
TABLE?
USING PTABLE 0
UP/DN CHANGES

```

```

LOAD WRAP PATCH
IN TABLE 0?
WRAPPATCH LOADED
IN TABLE 0
LOAD 1:1 PATCH
IN TABLE 0?
1:1 PATCH LOADED
IN TABLE 0
CLEAR PATCH
TABLE 0?
PATCH TABLE 0
CLEARED
LOAD PATCH FROM
MMC/SD
LOAD PATCH
FILENAME.TXT
FILENAME.TXT
TO PATCHTABLE 0?
SAVE PATCH TO
MMC/SD?
COPY PATCH TABLE
0 TO MMC/ SD?

```

```

EDIT DIMMER
@CHANNEL@LEVEL?
DIMMR@CHAN@LEVEL
EDIT CHANNEL
@DIMMER@LEVEL?
CHAN@DIMMR@LEVEL
CAPTURE DMX
TO CHANNEL?
PRESS BUMP TO
CAPTURE DMX TO
SAVED RX DMX TO
CHANNEL 1
CAPTURE Rx DMX
TO NEW SHOW?
NEW SHOW1.TXT
SAVE Rx AS Q1?
NEW SHOW1.TXT
SAVING Q1
EDIT SHOW?
EDIT SHOW?
SHOW1.TXT
EDIT SHOW1.TXT
SAVE AS Q1.0

CREATE NEW SHOW?
DN001 00 UP001
SAVE AS Q1.0?
DN001 000 UP001
SAVING CUE 1.0
DN001 000 UP001
CUE 1.0 SAVED!
DELETE SHOW?
DELETE SHOW?
SHOW1.TXT
CONFIRM DELETE?
SHOW1.TXT
DELETING
SHOW1.TXT
SHOW1.TXT
DELETED!!
FORMAT MMC/SD?
CONFIRM FORMAT?
DELETES ALL DATA
FORMATTING CARD
32M CARD
FORMATTING CARD
.....

```

## 9. ショーのロードとランニング

ショーはテキストファイルとしてSDカードに保存されます。  
 既存のショーを再生するには、←ボタンと→ボタンを同時に押してシステムメニューに入ります。  
 ディスプレイに

```
Load Show?
```

と表示されます。  
 →ボタンを押して

```
Load Show
```

を選択します。



↑ボタンと↓ボタンを押して、カードに保存されているショーをスクロールします。開きたいショーが表示されたら、→ボタンを押して選択します。ディスプレイの一番上の行には、ロードされたショーが表示されます。一番下の行には次のキュー（最初のキュー）が表示されます。XとYのクロスフェーダーを下に動かして、次のキューを再生させます。最初のキュー番号はディスプレイの一番上の行に移動し、ライブであることを示し、次のキューが2行目に表示されます。XとYのクロスフェーダーをスライドさせて次のキューを表示します。XとYのクロスフェーダーを移動させる毎に、現在のキュー番号がディスプレイの上部に移動し、次のキューがディスプレイの最下部に表示されます。

ショーがオフラインで編集された場合は、キューの説明とキュー番号が含まれている可能性があります。IQ512Mでショーを作成して編集した場合は、キュー番号（Q1.0の形式）のみが表示されます。

↑ボタンと↓ボタンを使用して、キューおくりも可能です。この機能を利用して、キューをスキップしたり、戻ったりすることができます。ショーの終わりに、

End of show!

がディスプレイの一番下の行に表示されます。←ボタンを押すことにより、ショーをいつでも終了させることもできます。

チャンネルフェーダーはHTP方式で、GM(グランドマスター)と[BLACK OUT]ボタンと同時に、常にアクティブです。

## 10. タイムクロスフェードでショーを行う

タイミングを合わせたクロスフェードにより、ショーの再生をいくらか自動化することができます。

ショーを手動で実行するときと同じ方法でショーをロードします。（上記を参照）

次に、XとYのクロスフェーダーを使用して1つのキューから次のキューに移動するのではなく、→ボタン（GOボタンとして機能します）を押して、次のキューにフェードインを開始します。ディスプレイにはクロスフェードの進行状況が表示されます。

クロスフェードが完了すると「ライブ」キューはディスプレイの最初の行に、次のキューは2行目に表示されます。タイミングを合わせたクロスフェードでは、現在のキューのフェードアウト時間、次のキューのフェードインの前の遅延、次のキューのフェードインタイムを個別に制御することができます。

タイムドクロスフェードのプログラミングの詳細については「[新しいショーを作成](#)」を参照してください。

## 11. リモートフォーカスユニットモード

リモートフォーカスユニットまたはRFUモードでは、個々の調光チャンネルを操作することができます。

この機能は、シユート時等に非常に有効に使えます。ディスプレイに次のように表示されるまで、↑ボタンと↓ボタンを使用してメニューを表示します。

Remote Focus  
Unit mode?

→ボタンを押すと、このモードに入ります。  
チャンネルの制御数を12または1に設定できます。リモートフォーカスモードのときは、↑ボタンと↓ボタンを使用してディマーをすばやくスクロールできます。12に設定すると、チャンネル12分を一気に点灯することができます。1に設定すると、チャンネルは個別に制御することができます。チャンネル制御数が設定されたら、→ボタンを押してください。ディスプレイには次のように表示されます。

RFUモード - Chans  
1 thru 12

フェーダー1がDMXチャンネル1、フェーダー12がDMXチャンネル12をコントロールしていることを示します。

↑ボタンもしくは↓ボタンを押して、1または12のDMXチャンネル制御設定を決定します。

最後に、スタートチャンネルをバンプボタン（1～9と0）を使用して3桁の数字で入力して設定します。

たとえば、034を入力すると、最初のスライダはDMXチャンネル34を制御し、最後はDMXチャンネル45を制御します。必要なチャンネルを3桁の数字で入力します。

←ボタンをして、設定完了します。

## 12. パスワードを入力する

パスワードは、権限のないユーザーが誤ってパッチおよびキュー情報を上書きすることを防ぎます。デフォルトのパスワードは「123」です。チャンネル1,2,3のバンプボタンを順番に押して、パスワードを入力できます。

パスワードを変更したい場合は、バンプボタン（1～9および0）を使用して3桁の数字を入力する必要があります。入力後に、再確認が必要になります。パスワードと一致する場合は、入力が許可されます。そうでない場合、システムは引き続きパスワードを要求します。

デフォルトパスワードが変更されていても、システムに常に入ることができる緊急パスワードは「911」です。

←ボタンでパスワード入力を終了します。

## 13. パスワードを変更する

パスワードを変更するには、ディスプレイに

Change password ?

と表示されるまで↑ボタンと↓ボタンを押します。

→ボタンを押すと、メニューオプションに入ります。ディスプレイには次のように表示されます。

New password then  
right key \*\*\*

バンプボタン0~9を使用して3桁の数字を入力します。希望する3桁のパスワードが表示されたら、[ENTER]または→ボタンを押して新しいパスワードを保存します。ディスプレイにパスワードが保存されたことが示されます。

**000のパスワードは、パスワードを使用せずにメニューシステムに入ることを可能にします。**

このパスワードに設定される場合には、権限のないユーザーが誤ってパッチおよびキュー情報を上書きすることを防いだりすることはできないので、十分に注意を払って作業をしてください。

## 14. パッチテーブルの選択

IQ512Mは、ソフトパッチ機能を備えています。同じDMXアドレスをどのフェーダーにもメモリーさせることができたり、部分的にパッチできたりする機能があります。

ディマーとチャンネルのパッチの割り当ては"patch table"（パッチテーブル）と呼ばれるメモリのセクションに保存されます。

IQ512Mには、0~6までの7つのパッチ・テーブルを格納できます。デフォルトのパッチ・テーブルは0です。

Select Patch Table

では、アクティブ・テーブルを変更できます。→ボタンを押してこのメニュー項目を選択します。ディスプレイには次のように表示されます。

Using pTable 0  
up/dn changes

(pTable 0を使用してup / dnで変更する)

↑ボタンと↓ボタンを押して、パッチテーブルを0から6に変更します。IQ512MはSDカードではなく内部メモリにパッチテーブルを保存し、最後に使用されたパッチテーブルを記憶します。パッチ・テーブルはSDカードに保存することもできます。

## 15. ラップパッチのロード方法

IQ512Mで早く、一気に多くのDMXアドレスをパッチをしたい場合は、ラップパッチ機能を使用します。

ラップパッチは、12個のアドレスをフェーダーの並び順に自動的にパッチできる機能です。例として、DMX 2、14、26はチャンネルフェーダー2に。DMX 1、13、25はチャンネル1に割り当てられます。

ラップパッチをアップロードするには、ディスプレイ上に

loaded wrap patch  
in table 0  
(テーブル0のラップパッチがロードされましたか?)

が表示されるまで、↑ボタンまたは↓ボタンを押します。→ボタンを押してこのパッチテーブルを選択します。ディスプレイには次のように表示されます。

WrapPatch loaded  
In table 0  
(WrapPatchがテーブル0にロードされました)

## 16.1 : 1パッチのロード方法

1 : 1パッチはDMXアドレス1~12をチャンネルフェーダー1~12に一瞬でパッチする方法です。

1 : 1パッチをロードするにはディスプレイに次のように表示されるまで↑ボタンと↓ボタンを押してください。

Load 1:1 patch  
in table 0 ?  
(テーブル0に1 : 1パッチをロードしますか?)

→ボタンを押してこのパッチテーブルを選択します。ディスプレイには、

1:1 patch loaded  
in table 0  
(テーブル0に1:1パッチがロードされました)

と表示されます。

## 17. パッチテーブルの記録を消去する方法



パッチテーブルを削除すると、全てのチャンネルからパッチされているDMXアドレスが解除されるので、灯具のコントロールが、新しいパッチを記憶させるまで制御できなくなります。

アクティブなパッチテーブルをクリアするには、上の矢印または↓ボタンを押して

Clear patch table 0?

と表示させます。→ボタンを押してこのオプションを選択します。ディスプレイには次のように表示されます。

Patch table 0  
Cleared  
(パッチテーブル0クリア)

## 18. パッチをSDカードに保存する

IQ512Mは、バックアップ、オフライン編集などの目的で、パッチテーブルをSDカードに保存することができます。SDカードにパッチを保存するには、↑ボタンと↓ボタンを使用して

Save Patch to MMC/SD?  
(パッチをSDカードに保存しますか?)

と表示させます。→ボタンを押して選択します。ディスプレイに

Copy patch table 0 to MMC/SD?



(パッチ・テーブル0をSDカードにコピーしますか?)

と表示されます。

↑ボタンと↓ボタンを使用して、保存したいパッチ・テーブルを選択し、→ボタンで確定します。

ディスプレイにパッチテーブルの書き込みの進行状況が表示され、作成されたパッチファイルの名前が表示されます。パッチテーブルにはPATCTn.TXTというファイル名が付けられています。(nは1以上の整数です)

パッチ番号は既存のパッチ・テーブル・ファイル番号よりも1つ高い自動的に割り当てます。

## 19. ソフトパッチ方法

各チャンネルフェーダーに対して1つ以上のDMXアドレスチャンネルを割り当てることができます。アドレスだけでなく、レベルもパッチできます。

例えば、チャンネル1にDMXアドレス4を50%、DMXアドレス6を75%で制御し、チャンネル2は調光器4を75%、調光器8を35%でチャンネルフェーダー1にパッチして、サブマスマフェーダーのように使用したりできます。チャンネルフェーダーを効率的にソフトパッチする方法は、どのDMXアドレスをどのフェーダーで使用したいかを考え、それらのチャンネルフェーダーをソフトパッチして、次のチャンネルに移行するのが最も簡単です。もしくはDMXアドレスを選択して、チャンネルフェーダーにソフトパッチすることも可能です。

上下の矢印キーを使用して、メニューをスクロールしてディスプレイには次のように表示されます：

```
Edit Dimmer
@ Channel @ Level?
(dimmer/DMXアドレスをチャンネルフェーダーにパッチする@レベル)
```

または

```
Edit Channel
@ Dimmer @ Level?
(チャンネルフェーダーをdimmer/DMXアドレスにパッチする@レベル)
```

→ボタンを押して、希望のオプションを選択します。ディスプレイには次のように表示されます：

```
dimmr @ chan @ level
```

または

```
chan@ dimmr @ level
```

選ばれた例として、チャンネルフェーダー1の下にあるバンプボタンを押してチャンネルフェーダー1を選択します。

@記号は、チャンネルフェーダー11の下にあります。11のバンプボタンを押します。

チャンネルフェーダー1の下にあるバンプボタンを押して、DMXアドレス1をソフトパッチします。

もう一度@記号を押します。

レベルを入力したい場合は、5と0を押します。(50%)「0」はチャンネルフェーダー10の下にありますので、10のバンプボタンを押して下さい。

最後に、[ENTER]ボタン（チャンネルフェーダー12のバンプボタン）を押します。同じ手順で、チャンネル2にDMXアドレス1を75%でパッチして下さい。

ディスプレイ表示例：

```
1 @ 1 @ 50 [Enter]
2 @ 1 @ 75 [Enter]
```

チャンネルフェーダー1にDMXアドレス1を50%でパッチ、チャンネルフェーダー2にDMXアドレス2を75%でパッチしたという表示です。

チャンネルフェーダー1がフルになると、DMXアドレス1のライトが50%で光り、DMXアドレス2のライトが75%で光ります。

レベルを設定せずにソフトパッチする方法は、1 @ 1 [ENTER]

パッチを解除（アンパッチ）する場合は、1 @ 1 @ 0 [ENTER]を押します。

## 20. DMX入力信号をキャプチャーして、IQ512をバックアップ卓・マージャー卓として設定する

IQ512Mは、外部コントローラから送られたレベルをキャプチャーして、チャンネルフェーダーに記憶させたり、キューのセットを作成することができます。ディスプレイに次のように表示されるまで↑ボタンと↓ボタンでメニューをスクロールします。

```
Capture DMX
to channel?
(入力DMXデータをフェーダーチャンネルにキャプチャーしますか?)
```

または

Capture Rx DMX  
to new show?  
(入力DMXデータを新しいショーに取り込みますか?)

外部コントローラから送信されたレベルをフェーダーに記憶させたい場合は[Capture DMX to Channel 1]を選択します。ディスプレイには次のように表示されます。

Press bump to  
capture DMX to  
(入力DMXを記憶させたいフェーダーのバンプボタンを押してキャプチャーする)

例として、チャンネルフェーダー1のバンプボタンを押すと下記のようにディスプレイに表示されます。

Saved Rx DMX to  
channel 1  
(入力DMXデータはチャンネルフェーダー1に保存されました)

外部コントローラを使用してキューのセットを保管するには、[Capture Rx DMX to new show? ]を選択します。(フォーマットされたSDカードを挿入してください)ディスプレイには次のようなメッセージが表示されます。

New SHOW1.TXT Save Rx as Q1?  
(新しいSHOW1.TXT (またはSHOW2.TXTなど) RxをQ1として保存しますか?)

→ボタンを押して、一連のキューで第1段階の外観として外部コントローラから入力されたレベルを保存します。外部コントローラに新しいレベルを設定してから、もう一度→ボタンを押して、レベルを第2のキューとして保存します。必要な数のキューを書き続けてから、←ボタンを押してこのメニュー項目を終了します。

キューは自動的にSDカードに書き込まれます。

## 21. ショーの編集



IQ512Mでショーの編集することはできません。再生または削除のみとなります。  
(「[ショーの削除](#)」を参照)

IQ512Mで作成されたキューを編集するには、メニューをスクロールして[Edit show?]&表示させます  
→ボタンを押してこのオプションを選択します。(SDカードを挿入してください！)  
ディスプレイには次のように表示されます。

```
Edit show?  
SHOW1.TXT  
(SHOW1.TXTのショーを編集する?)
```

編集するショーリストをスクロールするには、↑ボタンと↓ボタンを押します。  
→ボタンを押して、目的のショーを選択します。ディスプレイには、

```
Dn001 000 up001  
Save as Q1.0?  
(Dn001 000 up001 Q1.0として保存しますか?)
```

と表示されます。

キュー番号をスクロールするには、↑ボタンと↓ボタンを押します。ディスプレイの最上部の数字は、前のキューのフェードアウト開始から、次のキューがフェードインを開始するのディレイタイムを表します。

これらのタイムは、タイム設定によるクロスフェードには適用されますが、手動でのクロスフェードには適用されません。000のディレイタイムは、前のキューがフェードアウトを開始し、次のキューが同時にフェードインを開始することを意味します。

例えばプラス10秒(010)を入力すると、前のキューのフェードアウト開始から10秒後に次のキューが再生されます。マイナス10秒(-010)と入力すると、次のキューがフェードイン開始から10秒後に前のキューのフェードアウトが開始されます。

フェードタイムの設定は、9桁の数字を入力して設定することができます。

最初の3つの数字は、前のキューのフェードアウト時間を秒数で表します。

次の3つの数字はディレイタイムで、前のキューの開始と次のキューの開始との間に、何秒挟むかを表します。

最後の3つの数字で、次のキューのフェードイン時間を秒数で表します。

ディレイタイムは@を押すことで変更することもできます。

新しく設定した値を、そのキューに適用させたい場合は、→ボタンを押して既存のキューへ上書きしてください。既存のキューを削除したい場合は、削除したいキューを再生し、ブラックアウトボタンを押してください。新しくキューを挿入する場合は、二つの既存のキューナンバーに対し、その間にあたるキューナンバーを入力し、→ボタンを押してください。

例えば、キュー2.0と3.0の間に新しくキューを挿入する場合、キュー2.5と入力し、→ボタンを押し、決定してください。新しく設定した値はSDカードに自動的に保存されます。

## 22. 新しいショーを作成

IQ512Mで入力されたチャンネルの値は、SDカードにキューとして保存され、1つずつ再生していくことができます。しかし、パッチデータはSDカードには保存されず、内部メモリにのみ保存されますので、注意してください。特定のパッチを割り当てたいショーデータがある場合は、そのパッチテーブルを選択する必要があります。（「[パッチテーブルの選択](#)」を参照）

キューを保存する、もしくはその保存ファイルを作成には、まずSDカードを挿入してフォーマット作業を行ってください（「[SDカードに保存する](#)」を参照）、その後メニューリストをスクロールし、以下の表示を探してください。

Create new show?  
(新しいショーを作成する)

[Create new show?]が表示されたら、→ボタンを押します。  
ディスプレイには次のように表示されます。

dn001 000 up001  
Save as Q1.0?  
(dn001 000 up001 Q1.0として保存しますか?)

保存されるショーは、SHOW1.TXT、SHOW2.TXTという名称形式で保存されていきます。  
新しいショーの名前は、カード内に存在する一番大きい数字のSHOW番号よりも1つ上の数字になります。

コントロールスライダを使用し、指定のキューを再生する際は、あらかじめ使用する値に設定し、そのキューへ移行することができます。その際タイム設定によるクロスフェードを使用する場合は、9桁の数字を入力して設定します。

- 最初の3つの数字は前のキューのフェードアウト時間（秒）
- 中央の3つの数字はディレータイムで、前のキューの開始と次のキューの開始との間に何秒挟むかを表しています。フェードの開始フェードアップの開始
- 最後の3つの数字はフェードインの時間（秒）

となっています。

ディレータイムは、@を押すことでも変更することができます。

プラスのディレータイムはフェードアウト開始後から次のフェードイン開始までの秒数です。

マイナスのディレータイムは次のキューのフェードイン開始後から、設定された秒数後に前のキューのフェードアウトを開始します。

このキューのレベルとタイム（必要な場合）が設定されたら、→ボタンを押します。

以下の様に表示されます。



dn001 000 up001  
Saving Cue 1.0  
(dn001 000 up001をキュー1.0に保存)

(フェードタイムはユーザーが設定した値になります)

dn001 000 up001  
Cue 1.0 Saved!  
(Dn001 000 up001をキュー1.0保存しました!)

コントロールフェーダーを次のシーンのレベル（必要に応じてフェードタイムを調整してください）に設定し、→ボタンを押してキュー2.0,3.0などを保存します。←ボタンを押して保存作業を終了します。保存したキューは自動的にSDカードに保存されます。

## 23. ショーの削除



一旦削除されると、キュー情報を含むファイルは永遠に消えてしまいます！

Delete show?  
(ショーを削除しますか?)

までメニュー項目をスクロールします。表示されます。→ボタンを押します。ディスプレイには

Delete show?  
SHOW1.TXT  
(SHOW1.TXTのショーを削除しますか?)

と表示されます。↑ボタンと↓ボタンを使用してショーファイルをスクロールし、古いキューを含むファイルに移動します。適切なファイルが表示されたら→ボタンを押します。ディスプレイには、

Confirm Delete?  
SHOW1.TXT  
(SHOW1.TXTの削除を確認しますか?)

と表示されます。→ボタンを押して、ファイルを削除することを確認します。表示は簡潔です。

Deleting  
SHOW1.TXT  
(SHOW1.TXTの削除)

次に：

SHOW1.TXT  
Deleted!!  
(SHOW1.TXTが削除されました！)

## 24. SDカードのフォーマット



SDカードをフォーマットすると、カメラ、携帯音楽プレーヤー、PDA、および携帯電話などの他のデバイスを使用して以前に保存された情報が完全に消去されます。

↑ボタンと↓ボタンを使用してメニュー項目をスクロールし、

Format MMC / SD?  
(MMCまたはSDをフォーマットしますか?)

を選択します。最初にカードを挿入した時は、→ボタンを押してこのオプションを選択してください。

Confirm Format?  
Deletes all data  
(フォーマットに同意しますか?すべてのデータを削除します)

→ボタンを押して確定します。カードのフォーマットにはしばらく時間がかかります。

Formatting card  
32MB card  
(32MB (入れたカードに準じます) カードのフォーマットをしています)

と表示された後に

Formatting card

.....

と表示されたらフォーマットが完了です。

## 25. トラブルシューティング

1. コントローラーの電源を切ります。
2. GM(グラウンドマスター)とXとYのクロスフェーダーを全部上にスライドさせます。
3. チャンネルフェーダーを全て一番下(0レベル)にスライドさせます。
4. コントローラの電源を再入力します。
5. アクティブなテーブルにデフォルトの1:1パッチをロードします。(「[ロード1:1パッチ](#)」を参照)
6. 最後に、チャンネルスライダをゆっくりと上下に動かします。

### ライトが点灯しない場合：

1. コンソールの電源を確認します。LCDディスプレイには常にメッセージが表示されます。
2. DMXケーブルを調べます。それらが連続していて、損傷していないこと、および正しく配線されていることを確認してください。ケーブルのオスの端がコンソールのメスのXLRコネクタ(DMX出力側)に差し込まれていることを確認して下さい。
3. 電源入力ブレーカおよび出力回路を保護するヒューズまたはブレーカを含む調光器およびDMX機材の電源を確認して下さい。
4. 器具が差し込まれ、正しく機能していることを確認します。

### その他にお試しいただくこと：

1. ご利用になられているDMX機材の最後の機材のきますネーションスイッチONの確認。  
DMX512インラインアイソレータを使用して、可能なグラウンドループまたは長い制御動作の

問題を解消してください。

2. ケーブルと回路カードを対 1 で繋げて、問題が解決するかどうかを確認します。(リンクしてあるDMXケーブルに支障があるかどうかの確認。)
3. コンソールを点検して、特にフェーダーにガリや損傷の兆候がないかどうかを確認してください。スライダが硬いと感じられる場合は、そのチャンネルでフリッカー（チラつき）が発生する原因となります。

