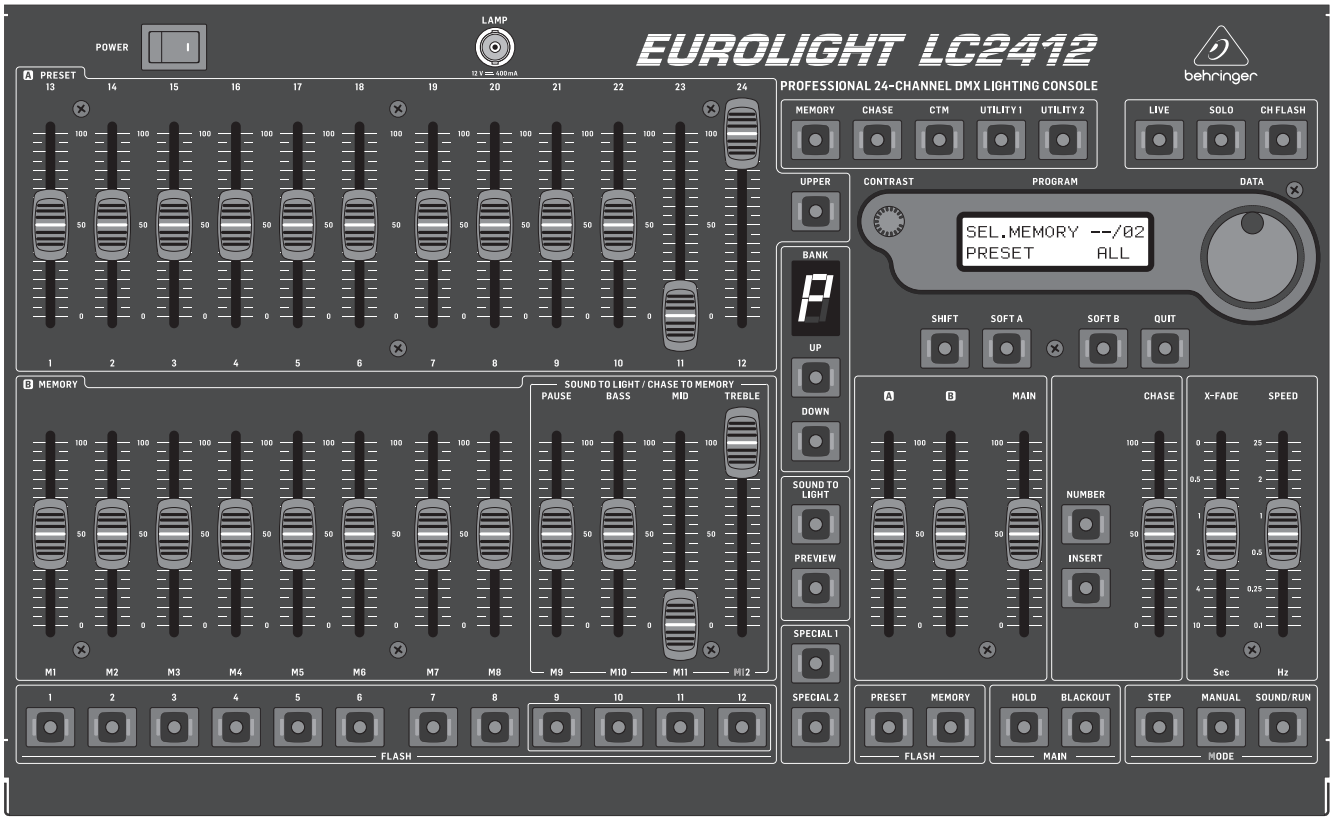
クイックスタートガイド

JP



EUROLIGHT LC2412

Professional 24-Channel DMX Lighting Console

V 3.0

behringer

JP

JP 安全にお使いいただくために

注意

感電の.恐れがありますので、カバーやその他の部品を取り外したり、開けたりしないでください。高品質なプロ用スピーカーケーブル（¼" TS 標準ケーブルおよびツイスト ロッキング プラグケーブル）を使用してください。

注意

火事および感電の危険を防ぐため、本装置を水分や湿気のあるところには設置しないで下さい。装置には決して水分がかからないように注意し、花瓶など水分を含んだものは、装置の上には置かないようにしてください。

注意

このマークが表示されている箇所には、内部に高圧電流が生じています。手を触れると感電の恐れがあります。

注意

取り扱いとお手入れの方法についての重要な説明が付属の取扱説明書に記載されています。ご使用の前に良くお読みください。

注意

1. 取扱説明書を通してご覧ください。

2. 取扱説明書を大切に保管してください。

3. 警告に従ってください。

4. 指示に従ってください。

5. 本機を水の近くで使用しないでください。

6. お手入れの際は常に乾燥した布巾を使ってください。

7. 本機は、取扱説明書の指示に従い、適切な換気を妨げない場所に設置してください。取扱説明書に従って設置してください。

8. 本機は、電気ヒーターや温風機器、ストーブ、調理台やアンプといった熱源から離して設置してください。

9. 二極式プラグおよびアースタイプ(三芯) プラグの安全ピンは取り外さないでください。二極式プラグにはピンが二本ついており、そのうち一本はもう一方よりも幅が広くなっています。アースタイプの三芯プラグには二本のピンに加えてアース用のピンが一本ついています。これらの幅の広いピン、およびアースピンは、安全のためのものです。備え付けのプラグが、お使いのコンセントの形状と異なる場合は、電器技師に相談してコンセントの交換をして下さい。

10. 電源コードを踏みつけたり、挟んだりしないようご注意ください。電源コードやプラグ、コンセント及び製品との接続には十分にご注意ください。

11. すべての装置の接地（アース）が確保されていることを確認して下さい。

12. 電源タップや電源プラグは電源遮断機として利用されている場合には、これが直ぐに操作できるよう手元に設置して下さい。

13. 付属品は本機製造元が指定したもののみをお使いください。

14. カートスタンド、三脚、ブラケット、テーブルなどは、本機製造元が指定したもの、もしくは本機の付属品となるもののみをお使いください。カートを使用しての運搬の際は、器具の落下による怪我に十分ご注意ください。

15. 雷雨の場合、もしくは長期間ご使用にならない場合は、電源プラグをコンセントから抜いてください。

16. 故障の際は当社指定のサービス技術者にお問い合わせください。電源コードもしくはプラグの損傷、液体の装置内への浸入、装置の上に物が落下した場合、雨や湿気に装置が晒されてしまった場合、正常に作動しない場合、もしくは装置を地面に落下させてしまった場合など、いかなる形であれ装置に損傷が加わった場合は、装置の修理・点検を受けてください。

17. 本製品に電源コードが付属されている場合、付属の電源コードは本製品以外ではご使用いただけません。電源コードは必ず本製品に付属された電源コードのみご使用ください。

18. ブックケースなどのような、閉じたスペースには設置しないでください。

19. 本機の上に点火した蝋燭などの裸火を置かないでください。

20. 電池廃棄の際には、環境へのご配慮をお願いします。電池は、かならず電池回収場所に廃棄してください。

21. 本装置は 45℃ 以下の温帯気候でご使用ください。

法的放棄

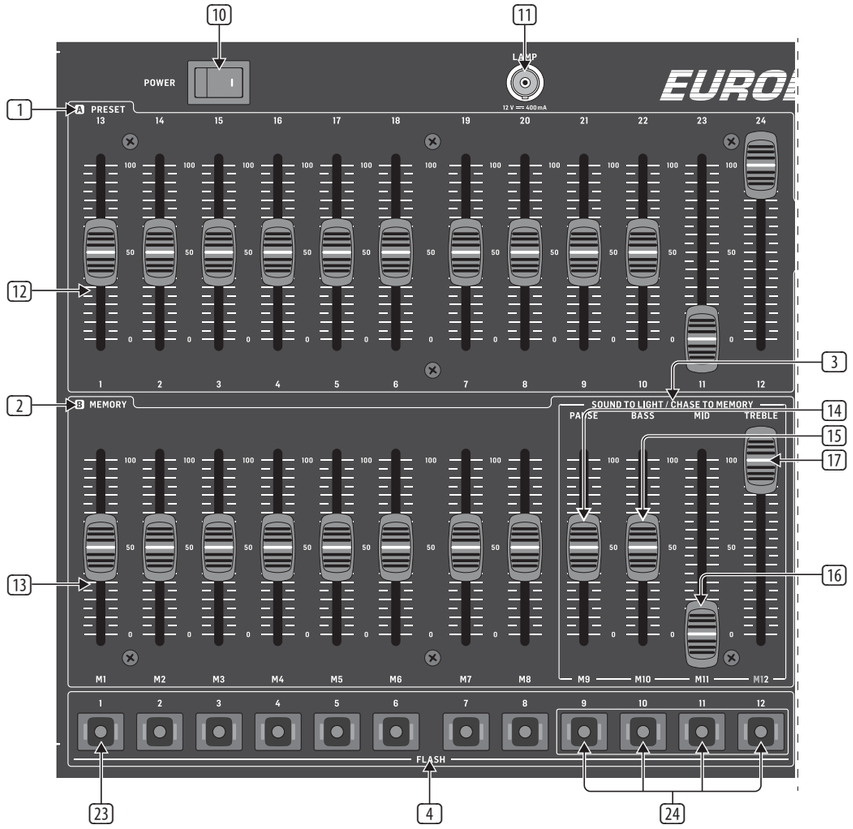
ここに含まれる記述、写真、意見の全体または一部に依拠して、いかなる人が損害を生じさせた場合にも、Music Tribe は一切の賠償責任を負いません。技術仕様、外観およびその他の情報は予告なく変更になる場合があります。商標はすべて、それぞれの所有者に帰属します。Midas、Klark Teknik、Lab Gruppen、Lake、Tannoy、Turbosound、TC Electronic、TC Helicon、Behringer、Bugera、Aston Microphones および Coolaudio は Music Tribe Global Brands Ltd. の商標または登録商標です。© Music Tribe Global Brands Ltd. 2023 無断転用禁止。

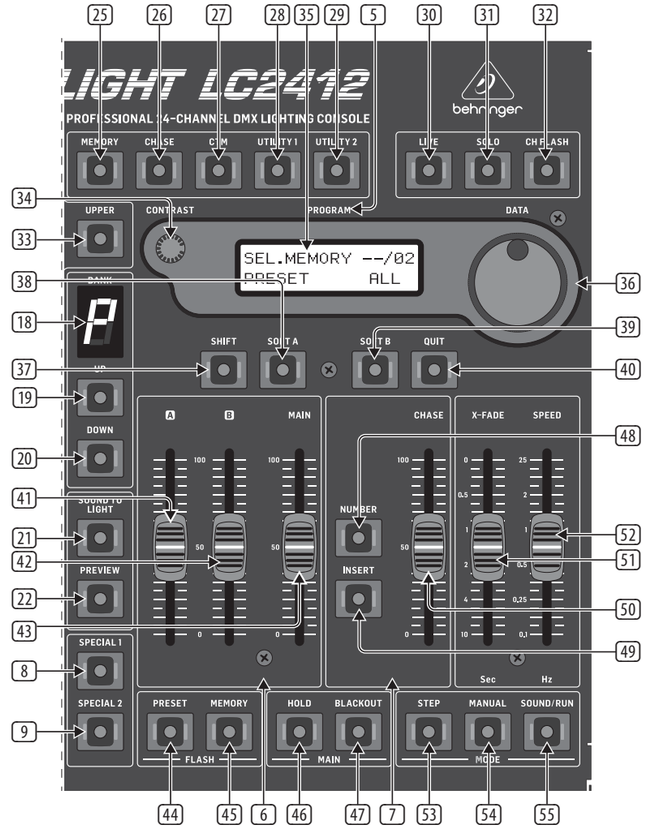
限定保証

適用される保証条件と Music Tribe の限定保証に関する概要については、オンライン上 community.musictribe.com/pages/support#warranty にて詳細をご確認ください。

JP

EUROLIGHT LC2412 コントロール





JP

EUROLIGHT LC2412 コントロール

コントロール

セクション: 1 **A PRESET** セクション、2 **B MEMORY** セクション + バンクディスプレイ、3 サウンド・トゥー・ライト、4 **FLASH** キー、5 プログラムセクション、6 **MAIN** セクション、7 **CHASE** セクション。

8 **SPECIAL 1** キー: このキーを使って、例えばフォグマシンのスイッチを入れたり切ったりすることのできる特殊チャンネルを切り替えします。

9 **SPECIAL 2** キー: このキーの機能も、SPECIAL 1 キーと同じです。また、他のチャンネルと同様に、これらの 2 つのチャンネルにそれぞれ 3 つの DMX チャンネルを割り当てることができます。その際、この 2 つの特殊チャンネルは、卓チャンネル 25 と 26 となります。SPECIAL 1 キーそして SPECIAL 2 キーは、スイッチ、キー、もしくはキルキーとしてプログラミングできます。

10 **POWER** スイッチ: この POWER スイッチにより、EUROLIGHT LC2412 の電源を入れることができます。器機を電源に差し込むとき、POWER スイッチが「切」の状態にあることを確認してください POWER スイッチの電源を切ったとき、機器への電源供給が完全に遮断されない状態であることを確認してください。

11 BNC コネクターには、ランプを接続できます (オプション)。

12 1~12 のフェーダー。これらのフェーダーで、ディマーパックに接続した照明の光 を調節します。

33 UPPER スイッチ。この UPPER スイッチを押すと、A PRESET セクションでは 13~24 の上 チャンネルの明るさを調節できるようになります。

13 これらのフェーダーは、全グループのチャンネルの明るさを操作する際に使用します。この際の明るさの割合は、A PRESET フェーダーで設定してすでにメモリーとして記憶してあるのと同じになります。

14 – 17 これらのフェーダーも同セクションに属しますが、これらはそれぞれ 2 つの機能を持ちます。例えば、サウンド・トゥー・ライトモードでは、各周波数域に対応するメモリーの明るさを操作するために使用します。

18 **BANK** ディスプレイには、現在どのメモリーバンクからメモリーを呼び出せるのか、そして現在プリセットモードであるのかどうか (「P」表示) が表示されます。プリセットモードに切り替えると、表示が 3 秒間点滅します。そして、この点滅が止んで表示が点灯すると、プリセットモードがアクティブであることを示します。これにより、誤った切り替えや、急なクロスフェードを防げます。

19 + 20 **UP/DOWN** キー。これらのキーで、メモリーバンク (0 ~ 9) を選択したり、プリセットモードに切り替える (P) ことができます。以前のメモリーバンクのメモリーがまだアクティブである間に新しいメモリーバンクが選択されると (フェーダーを上げる)、LED が点滅します。このような場合には、そのフェーダー、もしくはフェーダー (13、14- 17) を下げて、メモリーをいったんフェードアウトしてください。そして、もう一度フェーダーを上げると、新しいメモリーバンクのメモリーがステージに出力されます。

21 **SOUND TO LIGHT** キー。

22 **PREVIEW** キー。このキーを使うと、記憶してあるメモリーの内容をフェードインする前にもう一度チェックしたり、必要であれば変更することができます。

23 **FLASH** キー。これらの FLASH キーのうち1つを押すと、それに対応するチャンネルの明るさは、フェーダーの設定に関係なく、MAIN フェーダーで設定された最大の明るさに切り替えられます。そのためには、CH FLASH キー 32 を押したままの状態にしておいてください。プリセットモードでは、チャンネルフラッシュ機能は自動的に作動します。

24 2 つの機能を持つ **FLASH** キー。9~12 の記憶領域に、メモリーもしくはチェイスを記憶できます (チェイス・トゥー・メモリー)。チェイスは、メモリーバンクを選択すると、黄色の LED に表示されます。チェイスも、フラッシュキーを用いて呼び出せます。

25 **MEMORY** キー。この MEMORY キーを押すと、メモリーの記憶プロセスが開始します。

26 **CHASE** キー。このキーによって、チェイスを組み立てるためのプログラミングプロセスが開始します。

27 **CTM** (チェイス・トゥー・メモリー) キーにより、チェイスを記憶するためのメニューが呼び出され、プログラミングしたチェイスを記憶装置に読み込むことができます。10 あるうちのいずれのメモリーバンクにおいてでも、その中の 9~12 の記憶領域を使用できます。

28 **UTILITY 1**。 このキーを使うと、プログラミングメニュー、DISABLE SOLO、SELECT CURVE、THEATRE MODE が開きます。

29 **UTILITY 2**。このキーを押すと、プログラミングメニュー、DMX PATCH、SELECT MIDI そして SELECT SPECIAL へのアクセスが開きます。

30 **LIVE** キー。このキーを押すと、チェイスもしくはメモリーのステップを卓出力に切り替えて、それらの内容を「ライブ」で確認することができます。

31 **SOLO**。ソロ機能では、フラッシュキーを用います。ソロ機能が作動してある場合に、1 つのチャンネルもしくはメモリーの FLASH キーを押すと、他のすべての照明が暗くなります。

32 **CH FLASH** キー。このキーで、チャンネルフラッシュ機能を作動したり解除することができます。チャンネルフラッシュ機能が作動してある場合には、FLASH キー (22 + 23) で、各チャンネルの光 を最大にできます。

33 **UPPER** スイッチ。このスイッチは、13~24 の上 チャンネルに切り替えるために使用します。

34 **CONTRAST** コントローラー。このポテンシオメーターを回すことにより、作業をしている環境の明るさに合わせて、ディスプレイの明るさを調節できます。

35 **PROGRAM** ディスプレイ。

36 **DATA** ウィール。これよって、プログラミングの際にパラメーターを変更したり選択することができます。

37 **SHIFT** キー。このキーにより、他のプログラミングメニューが開きます。詳しい説明は、それぞれのプログラミングプロセスをご覧ください。

38 **SOFT A** キー。このキーは、プログラミングメニュー内で選択をおこなう際に必要となります。メニューに表示されたオプションは、ちょうどその下にあるこのキーを用いて選択できるようになっています。

39 **SOFT B** キー。このキーは、SOFT A キーと同じ機能を持ちます。

40 **QUIT** キー。このキーを使うと、プログラミングプロセスが終了し、メインメニューに戻ります。

41 **A** フェーダー。このフェーダーは、A PRESET セクションのマスターコントローラーで、このフェーダーによって全セクションの最大の明るさが決まります。このフェーダーがゼロになっていても、FLASH キー (22 / 23 及び 44 / 45) を使用することができます。

42 **B** フェーダー。B フェーダーは、B MEMORY セクションのマスターコントローラーで、このフェーダーによって全メモリーの最大の明るさが決まります。A フェーダーと同様に、このフェーダーがゼロであっても、FLASH キーを使用できます。

43 **MAIN** フェーダー。卓から出力される全コマンドの最大の明るさを設定します。

44 **PRESET FLASH** キー。このフラッシュキーを使うと、A PRESET セクション全体にフラッシュ機能が作動されます。つまり、A フェーダー 41 を閉じている場合に、このセクションで設定した照明がステージ上に出力されます。このキーを放すと、照明は再び消えます。詳細は、第 4.3 章をご覧ください。

45 **MEMORY FLASH** キー。このキーは、B メモリーセクションにおいて同じ機能を実行します。

46 **HOLD** キー。このキーによって、新しいプリセットを選択したり、のメモリーを呼び出したり、もしくは、まったく新しいコンフィギュレーションをおこなう際に、現在の設定の状態を固定しておくことができます。

47 **BLACKOUT** スイッチ。このスイッチを使うと、すべての照明が同時に消えます。

48 **NUMBER** キー。この NUMBER キーでチェイスを選択すると、個々のチェイスを前もって LED に表示することができます (自動プレビュー)。

49 **INSERT** キー。チェイスの出力中にこのキーを押すと、STEP キー 53 を用いて、現在のステップとその前のステップを交互に出力することができます。同じ操作は、X-FADE コントローラーによっても実行できます (MANUAL MODE キー 54 がオンの場合)。

50 **CHASE** フェーダー。このフェーダーにより、各チェイスの設定を調節できます。各チェイスに含まれるメモリー (メモリーステップ) のそれぞれの比率は保持されます。

51 **X-FADE** コントローラー。X-FADE コントローラー (クロスフェード・フェーダー) は、個々のチェイスステップを手動でクロスフェードする際に使用します。このコントローラーは、メモリー間のクロスフェードにも使用できます。

52 **SPEED** フェーダー。チェイススピードを調節する際に使用します。

53 **STEP** キー。このキーを使うと、チェイスステップを手動で呼び出すことができます。

54 **MANUAL MODE** キー。MANUAL MODE キーは、X-FADE コントローラーに対応します。このキーがオンになっていると、X-FADE コントローラーを上下に動かすことによって、2 つのチェイスステップ間を交互にクロスフェードするか (INSERT キーがオン時)、もしくはチェイスステップをそれぞれ順にフェードインする (INSERT キーがオフ時) ことができます。

55 **SOUND/RUN MODE** キー。このキーを使うと、チェイスの操作を、バスリズムにしたがって (SOUND)、もしくは、設定したスピードにしたがって (RUN) おこえます。

56 **DMX512 OUT** コネクター。LC2412 のデジタルデータは、5 極 XLR コネクターから出力されます。デジタル制御コマンドを DMX512 制御プロトコルを用いて処理することのできる、ディマーパックをここに接続します。

57 **ANALOG OUT** コネクター。このアナログ出力は、アナログ標準 (0~ +10 V 同電圧) における制御に適しており、データは D-SUB コネクターを して出力されます。ここには、まだ最新の DMX512 制御プロトコルが採用されていないディマーパックを接続します。

58 **MIDI OUT** コネクター。適切なケーブルを用いて、MIDI OUT コネクターから MIDI データを の LC2412 もしくは MIDI シーケンサー (PC) に転送することができます (受信側の MIDI IN コネクターに接続)。

59 **MIDI IN** コネクター。調光卓を制御するための MIDI データ (例えば、MIDI シーケンサーもしくは の LC2412 から) を入力できます。

60 **ANALOG IN** ジャック。この 6.3 mm モノラルフォンジャックを して、ミキサーや CD プレイヤー、もしくは他のアナログオーディオ信号ソースを接続して、サウンド・トゥー・ライト機能やチェイスの音楽操作を実行することができます。

61 **FOOTSWITCH** ジャック。ここには、STEP キーを遠隔操作できるフットスイッチを接続します。

62 **SERIAL NUMBER.**

63 **FUSE COMPARTMENT / VOLTAGE SELECTION.**

JP

仕様

チャンネル	26 (24 + 2 つの特別な切り替え可能なチャネル)
DMX	512 個の DMX チャネルのうち 78 個 (コンソールチャネルあたり最大 3 個の DMX チャネル)
思い出	最大 120
チェイス	最大 99
ステップ	最大 650, 追跡ごとに最大 99
入力	
アナログ入力	¼" TS モノジャックコネクタ、アンバランス
レベル	ラインレベル
足踏みスイッチ	¼" TS モノジャックコネクタ
MIDI イン	DIN 5極コネクタ
出力	
DMX512 出力	XLR 5極コネクタ、DMX512/1990 規格に準拠
MIDI 出力	DIN 5極コネクタ
アナログ出力	サブDコネクタ、15 極
レベル	0/+10 V DC
最小 負荷インピーダンス	600 Ω
電源	
電圧	
アメリカ/カナダ	120 V~, 60 Hz
ヨーロッパ/イギリス/オーストラリア	230 V~, 50 Hz
日本	100 V~, 50 - 60 Hz
一般的な輸出モデル	120/230 V~, 50 - 60 Hz
消費電力	37 W
ヒューズ	100 - 120 V~: T 1 A H 250 V 220 - 240 V~: T 500 mA H 250 V
主電源接続	標準 IEC レセプタクル
寸法 / 重量	
寸法 (H x W x D)	約 4 3/16 x 17 ½ x 11" 約 106 x 442 x 278 mm
重量 (正味)	約 8.38 lbs / 4.3 kg

その他の重要な情報

JP

JP その他の重要な情報

1. ヒューズの格納部 / 電圧の選択: ユニットをパワーソケットに接続する前に、各モデルに対応した正しい主電源を使用していることを確認してください。ユニットによっては、230 V と 120 V の 2 つの違うポジションを切り替えて使う、ヒューズの格納部を備えているものがあります。正しくない値のヒューズは、絶対に適切な値のヒューズに交換されている必要があります。

2. 故障: Music Tribe ディーラーがお客様のお近くにないときは、musictribe.com の "Support" 内に列記されている、お客様の国の Music Tribe ディストリビューターにコンタクトすることができます。お 客様の国がリストにない場合は、同じ musictribe.com の "Support" 内にある "Online Support" でお客様の問題が処理できないか、チェックしてみてください。あるいは、商品を返送する前に、musictribe.com で、オンラインの保証請求を要請してください。

3. 電源接続: 電源ソケットに電源コードを接続する前に、本製品に適切な電圧を使用していることをご確認ください。不具合が発生したヒューズは必ず電圧および電流、種類が同じヒューズに交換する必要があります。

We Hear You

behringer