



DMX OPERATOR

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 DMXOPERATOR をお買い上げいただき、誠に有難うございます。製品の性能をフルに活用させ、末永くお使いいただくために、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。なお、お読みになった後は保証書と一緒に大切に保存してください。

仕様

192DMX チャンネル

プログラム可能な 8 シーンから構成された 30 バンク

出力レベル調節用 8 フェーダー

内蔵マイク

TAP SYNC による AUTO モード・コントロール、SPEED も TAP SYNC により設定可能

MIDI インターフェース搭載

4 桁 LED ディスプレイ

ブラックアウト・マスター、マニュアル/リモート操作

チェース・プログラミングおよびチェース・ランニング、マニュアル/リモート操作

フェード・タイム・コントロール

DMX 極性選択可能

電源入力：DC+9 ~ 12V、300mA

出力：AC100V 50/60Hz、DC9V 300mA

寸法：482 × 132 × 73mm

重量：2.5kg

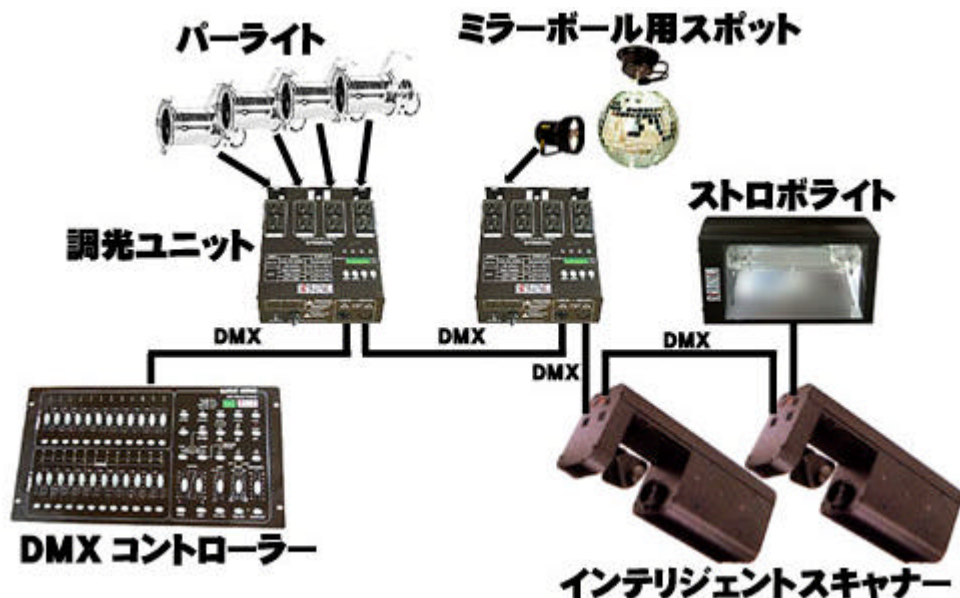
機能の概略

General Descriptions :

DMX チャンネルには 192 系統あり、各シーンの出力レベルを調節します。各バンクには最大 8 シーンをプログラムすることが出来ます。シーンの稼働中は、1 バンク中にプログラムされた全シーンが順番に実行されます。UP/DOWN ボタンで任意のバンクを選択することが可能です。もしくは MIDI インターフェースを使い、MIDI 信号でバンクを設定することも出来ます。バンクには 30 種類ありますが、一度に選択できるバンクはひとつのみです。シーンの実行は自動的に行われます。シーンの持続時間は TAP SYNC で設定します。シーンはミュージック・トリガーまたは、NOTE トリガーで実行可能です。または、シーン・ボタンを手動で操作することもできます。最大 6 種類のチェースが使用可能です。各チェースには最大 240 種類のシーンが含まれています。

I. 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、上の図のように配線を行います。配線用ケーブルには DMX ケーブルもしくはマイクケーブルを使用してください。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ください()。
- ・ 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ください。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、動作が不安定になったり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ください。

- 長距離の配線について -

数 10m もしくは 100m 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/使用してください。ターミネーターとは一番最後に接続された 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

(ご自身で作成できない場合は、お求めの販売店にお問い合わせ下さい。)

	<ul style="list-style-type: none"> ・ キャノンオスコネクターをご購入いただき、120 1/4W の抵抗を、図の様に 2 番と 3 番ピンにショートさせる形で作成します。
--	---

II. **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 OPERATOR 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. I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。

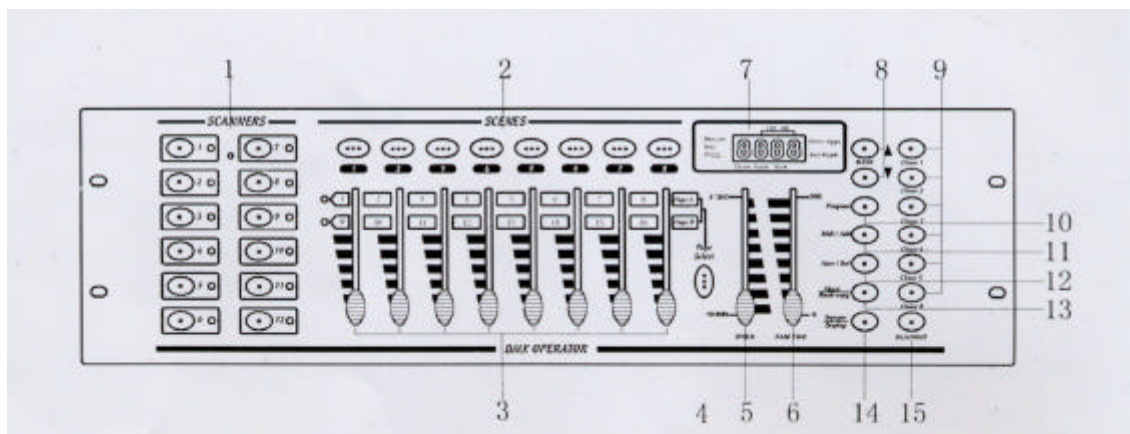
(ディマーの設定)

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 OPERATOR)

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。

III. コントロールパネルの機能



1. scanners(1-12) スキャナーボタン

スキャナー	チャンネル	フェード・コントロール	LED
1	1-16	OFF	OFF
2	17-32	OFF	OFF
3	33-48	OFF	OFF
4	49-64	OFF	OFF
5	65-80	OFF	OFF
6	81-96	OFF	OFF
7	97-112	OFF	OFF
8	113-128	OFF	OFF
9	129-144	OFF	OFF
10	145-160	OFF	OFF
11	161-176	OFF	OFF
12	177-192	OFF	OFF

スキャナー	チャンネル	フェード・コントロール	LED
1	1-16	ON	ON
2	17-32	ON	ON
3	33-48	ON	ON
4	49-64	ON	ON
5	65-80	ON	ON
6	81-96	ON	ON
7	97-112	ON	ON
8	113-128	ON	ON
9	129-144	ON	ON
10	145-160	ON	ON
11	161-176	ON	ON
12	177-192	ON	ON

任意のスキャナー・ボタンを押すと、右横の LED が点灯します。スキャナーの番号に該当する DMX チャンネル番号を上記の表で参照して下さい。選択されたスキャナーは DMX チャンネルの設定にしたがってその対応するフェーダーを用いてコントロールすることが出来ます。シーンが実行中されフェード・コントロールが OFF 設定の場合、チャンネル出力レベルをフェーダーでコントロールすることは出来ません。

2. Scene Button シーン・ボタン

シーンを実行、または保存する場合、シーン・ボタンのいずれか一つを押してください。LCD ディスプレイの 2 桁目に選択されたシーン番号 (1~8) が表示されます。

3. Fade (1~8) フェード

DMX チャンネルの出力レベルを 0~FF (255) 間で調節するには、フェーダーをスライドさせてください。

4. Page Select ページ選択

ページ A とページ B を選択するには、このボタンを押します。

5. Speed Slider スピード・スライダ

このスライダーを動かして、チェース・スピードを調節します。

6. Fade Time Slider フェード・タイム・スライダ

このスライダーを動かして、FADE TIME を調節します。

7. LED ディスプレイ

設定状況を表示します。

8. BANK ボタン (または)

UP/DOWN ボタンを押して、上位もしくは下位のバンクを選択します。LED ディスプレイの 3 桁/4 桁目がバンク番号を表示します。

9. CHASE1~CHASE6

実行したいチェースプログラムを選択します。

10. PROGRAM ボタン

電源を入れると、DMXOPERATOR はマニュアルモードになっています。PROGRAM を 2 秒間押すと、ディスプレイ左下の対応する LED が点灯します。この時点で SCENE および CHASE はプログラム可能です。PROGRAM を再度押すと RUN モードに戻り、対応する LED の点灯が消えます。

11. MIDI/ADD ボタン

1. 本体の起動中に MIDI キーを押すと、ディスプレイ中央にある 7 セグメントの 3 桁/4 桁目が点滅します。UP/DOWN ボタンを使って MIDI チャンネルを選んでください。MIDI キーを再度押すか、UP/DOWN を除く任意のボタンを押すと、MIDI チャンネル設定が解除されます。
2. PROGRAM モードでプログラムを作成する場合、MIDI/ADD キーを押してください。

12. AUTO/DEL ボタン

1. RUN モードで AUTO/DEL を押すと対応するディスプレイ右下にある LED が ON になります。これは AUTO RUN モードであることを示します。AUTO/DEL を再度押すと、MUSIC モードが解除され、対応する LED が消えます。
2. PROGRAM モードでシーンおよびチェースプログラムを作成する場合、AUTO/DEL を押してください。

13. MUSIC/BANK COPY ボタン

1. RUN モードで MUSIC/BANK COPY を押すと、ディスプレイ右上に対応する LED が ON になります。これは MUSIC モードであることを示します。MUSIC/BANK COPY を再度押すと MUSIC モードが解除され、対応する LED が消えます。
2. PROGRAM モードでシーンおよびチェースプログラムを作成する場合、MUSIC/BANK COPY を押してください。

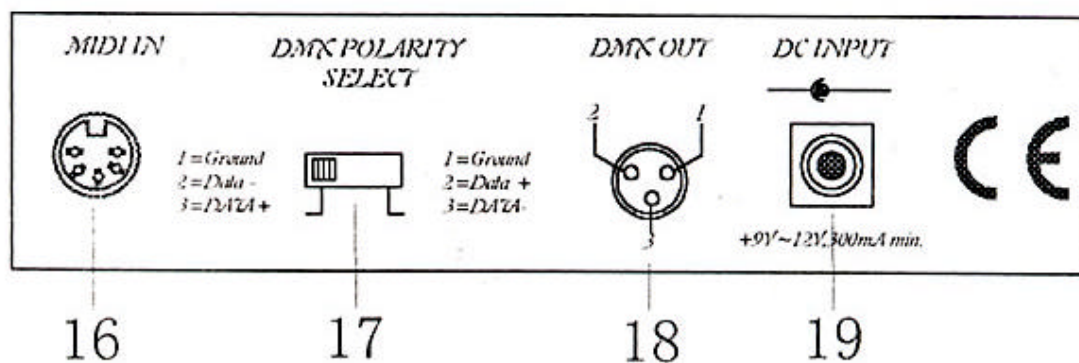
14. TAP SYNC/DISPLAY ボタン

1. AUTO RUN モードでは、TAP SYNC/DISPLAY を最後に 2 度プッシュした間隔（最大 10 分）がシーンの持続時間を設定します。
2. PROGRAM モードで STEP と BANK の間でディスプレイを選択してください。他のモードでは、00～255 および 0%～100%でディスプレイを選択します。

15. BLACKOUT(全消灯)ボタン

BLACKOUT キーを押すと、ディスプレイ左上の LED が消灯し全チャンネル出力が解除(OFF)されて照明機器が消灯しますが、その他の機能はまったく影響を受けません。BLACKOUT キーを再度押すと、全チャンネルに出力が復旧(ON)します。

バックパネル



16. MIDI IN

MIDI データを受信します。

17. DMX POLARITY SELECT

DMX 出力の極性を選択します。

18. DMX OUT

DMX データを出力します。

19. DC INPUT

DC9V ~ 12V、300mA

IV. シーンのプログラム方法

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 OPERATOR を使ってシーンをプログラムする方法を述べます。

I. シーンのプログラム

1. PROGRAM ボタンを 2 秒間押しして PROGRAM モードにして下さい。左下の PROG LED が点滅します。
2. SCANNER キーを押して、12 ヶ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。
3. フェーダーを使って各照明ユニットの出力レベルをシーンとしてプログラムしたい状態に調節します。
4. 全ての調節が完了し、シーンの状態が出来上がった後 MIDI/ADD ボタンを 1 回押します。
5. BANK ボタンの UP/DOWN を使い、任意のバンクを選択します。バンク数はディスプレイの右 2 桁となっており、その左側にシーンの番号表示されます。例えばシーン 1 のバンク 3 の場合、ディスプレイには「103」と表示されます。通常の使用においてはバンク 1 から始めると良いでしょう。
6. 使用したい SCENE ボタンを押して、このシーンを保存します。その際ディスプレイ全体が点滅し保存が完了したことがわかります。1 つの SCENE ボタン当たり最大 30 バンクの登録をすることが出来ます。複数のシーンを続けて登録する際は 4-6 のプロセスを繰り返します。
7. PROG ボタンを再度 2 秒間押しして PROGRAM モードを解除します。
8. PROGRAM モードが解除されると BLACKOUT 機能が自動的に起動します。BLACKOUT ボタンを押して BLACKOUT 機能を解除します。
9. SCANNERS ボタン(1~12)のいずれも点灯していないオフの状態になっていることを確認して下さい。オン(点灯)の状態はマニュアルモードとなっているため、シーンボタンを使ってプログラムを稼動することが出来ません。点灯しているスキャナーボタンは押すだけでオフ(消灯)にすることが出来ます。
10. SCENE ボタンを押すと保存したプログラムが起動し、再度押すとオフの状態となります。またバンクボタンを使って各バンクに保存されたシーンを順番に呼び出すことが出来ます。

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。

II. シーンの編集

1. PROG ボタンを 2 秒間押しして PROGRAM モードにして下さい。左下の PROG 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。
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を使って編集します。
4. 全ての調整が完了後 MIDI/ADD ボタンを押します。
5. SCENE ボタンを押し、このシーンを保存します。その際ディスプレイ全体が点滅し保存が完了したことがわかります。
6. PROG ボタンを再度 2 秒間押しして PROGRAM モードを解除します。
7. SCENERS ボタン(1 ~ 12)がいずれもオフの状態になっていることを確認して下さい。オン(点灯)の状態はマニュアルモードとなっている為、シーンボタンを使ってプログラムを稼動することが出来ません。
8. BLACKOUT ボタンを押しして BLACKOUT 機能を解除し、SCENE ボタンを押すと、保存したプログラムが起動します。

III. スキャナーの設定コピー

1. PROG ボタンを 2 秒間押しして PROGRAM モードにして下さい。左下の PROG 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. PROG ボタンを再度 2 秒間押しして PROGRAM モードを解除します。

IV. シーンのコピー

1. PROG ボタンを 2 秒間押しして PROGRAM モードにして下さい。左下の PROG LED が点滅します。
2. SCENES(1 ~ 8)ボタンのどれか一つを押ししてコピーしたいシーンを選択します。
3. MIDI/ADD 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。その際ディスプレイ全体が点滅し、保存が完了したことがわかります。
5. PROG ボタンを再度 2 秒間押しして PROGRAM モードを解除します。

V. シーンの削除

シーンに組み込まれた DMX チャンネルは 0 になります

1. PROG ボタンを 2 秒間押して PROGRAM モードにして下さい。左下の PROG LED が点滅します。
2. 削除したいシーンを選択します。
3. AUTO/DEL ボタンを押したまま、削除したい SCENE ボタンを押すと、シーンは削除されます。
4. PROG ボタンを再度 2 秒間押して PROGRAM モードを解除します。

VI. すべてのシーンの削除

シーンが全て削除されますのでプログラムされていたチェースも全て削除され、全ての DMX チャンネルも 0 になり、プログラムがリセットされた状態になります。

1. PROG ボタン+BANK ボタンの DOWN を押しながら本体の電源を落とします。
2. 電源を再度入れます。

VII. バンクのコピー(同一シーン内)

1. PROG ボタンを 2 秒間押して PROGRAM モードにして下さい。左下の PROG LED が点滅します。
2. SCENES(1~8)からコピーしたいバンクを選択します。(コピー先の同一シーン内に限ります)
3. MIDI/ADD ボタンを押します。
4. 選択したコピー先のバンクを選択します。
5. MUSIC/BANK COPY ボタンを押します。その際ディスプレイ全体が点滅し保存が完了したことがわかります。
6. PROG ボタンを再度 2 秒間押して PROGRAM モードを解除します。

VIII. バンクの削除

1. PROG ボタンを 2 秒間押して PROGRAM モードにして下さい。左下の PROG LED が点滅します。
2. 削除したいバンクを選択し、AUTO/DEL+MUSIC/BANK コピーボタンを押します。その際ディスプレイ全体が点滅し削除が完了したことがわかります。
3. PROG ボタンを再度 2 秒間押して PROGRAM モードを解除します。

V. チェースのプログラム方法

各バンクに保存したシーンを、連続して起動することができるチェースをプログラムをすることが出来ます。チェースには最大 240 種類のシーンを登録することが出来ます。各シーンはプログラムされた順番で実行されます。

I. チェースのプログラム方法

1. PROG ボタンを 2 秒間押しして PROGRAM モードにして下さい。左下の PROG 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/ADD ボタンを押すとそのシーンがチェースプログラムに保存されます。その際ディスプレイ全体が点滅し保存が完了したことがわかります。
5. 3 と 4 のプロセスを最大 240 回まで繰り返してチェースプログラムに必要なシーンを取込むことが出来ます。
6. シーンを取込みが終了した後、PROG ボタンを再度 2 秒間押しして PROGRAM モードを解除します。
7. BLACKOUT ボタンを押して BLACKOUT 機能を解除します。
8. 各チェースは AUTO RUN、MUSIC RUN、MIDI RUN という 3 種類の方法で動作させることが出来ます。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。

II. チェースプログラムにバンクをコピーする方法

1. PROG ボタンを 2 秒間押しして PROGRAM モードにして下さい。左下の PROG LED が点滅します。
2. コピー先のチェース(1~6)を選択します。
3. シーンからバンクを選択し、MUSIC/BANK COPY ボタン+MIDI/ADD ボタンを押します。これでバンクのシーンがチェースプログラムの最後部にコピーされます。その際ディスプレイ全体が点滅し保存が完了したことがわかります。
4. PROG ボタンを再度 2 秒間押しして PROGRAM モードを解除します。

III. チェースの編集及びステップの追加

1. PROG ボタンを 2 秒間押して PROGRAM モードにして下さい。左下の PROG LED が点滅します。
2. 編集したいチェース(1~6)を選択し、そのチェースボタンを押します
3. TAP SYNC/DISPLAY 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 CHASE 番号と 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。最大の表示数が登録されている STEP 数となります。TAP SYNC/DISPLAY をもう一度押すと、ディスプレイに SCENE と BANK 番号が表示されます。
4. チェースにステップを追加します。TAP SYNC/DISPLAY を押して、ディスプレイには CHASE と STEP が表示されていることを確認します。ディスプレイ左中段の Step LED が点灯していることを確認して下さい。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/ADD 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/ADD 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。
5. チェースのステップを削除する際はステップを選択し、AUTO/DEL ボタンを押します。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。

IV. チェースの削除

1. PROG ボタンを 2 秒間押して PROGRAM モードにして下さい。左下の PROG LED が点滅します。
2. 削除したいチェースを選択します。
3. 削除したいチェースボタンを押したまま、AUTO/DEL ボタンを押します。その際ディスプレイ全体が点滅し、削除が完了したことがわかります。
4. PROG ボタンを再度 2 秒間押して PROGRAM モードを解除します。

V. 全てのチェース削除

シーンはすべて保存されます

1. BANK DOWN ボタン + AUTO/DEL ボタンを押しながら本体の電源を落とします。
2. 本体の電源を再び入れます。

VI. シーンとチェースの実行方法

シーンとチェースを実行する場合は、まずマニュアルモードになっていることを確認して下さい。電源を入れると、DMX OPERATOR は通常マニュアルモードから始まります。プログラムモードに設定されている場合、PROGRAM ボタンを 2 秒間押して下さい。すると PROG LED が消え、マニュアルモードになります。バンクにプログラムされたシーンが一つもない場合、シーンは実行不可能です。その場合まず幾つかのシーンを作成して、シーンボタンに保存してから以下に進んで下さい。

I. マニュアルモードによるシーンの実行

1. ディスプレイの右側の AUTO trigger の LED と MUSIC trigger LED が点灯していないことを確認して下さい。もし点灯している場合は AUTO/DEL または MUSIC ボタンを押して LED を消灯させて下さい。
2. バンクを選択します (/ 機能や、MIDI 信号で操作)
3. 実行するシーン・ボタンを押すか MIDI 信号を使い、シーンを実行します。再度ボタンを押すとオフにすることが出来ます。

II. AUTO (オートモードによるチェースプログラムとシーンの実行)

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 ボタンを押すとディスプレイに AUTO trigger の LED が点灯します。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. SPEED フェーダーを用いてプログラムの速度の可変を行います。または TAP SYNC/DISPLAY ボタンを一度押し、間を置いてもう一度押し、ボタンを押す間隔 (最大 10 分間) を持って、AUTO RUN のスピードを設定します。2 度以上押した場合、最後間隔で決定されます。
4. FADE TIME スライダーを動かして、フェード・タイムを設定します。フェード・タイムの設定により、出力レベルが変化します。
5. AUTO RUN モードを解除する場合には、AUTO/DEL ボタンをもう一度押すと、AUTO trigger の LED が消灯し設定が解除されます。

III. MUSIC RUN (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 を押し、ディスプレイ右上の対応する 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 RUN モードを解除する場合には MUSIC/BANK COPY ボタンを再度押します。

IV. MIDI RUN (MIDI での操作)

選択中のモードが MANUAL、AUTO、MUSIC モードのどれであっても、MIDI 信号を使ってチェースやバンクを選択し動作させる事ができます。

V. MIDI チャンネル設定方法

I. MIDI チャンネル設定

1. MIDI ボタンを 2 秒間押し、ディスプレイの LED の右 2 桁が点灯するのを確認してください。次に MIDI チャンネル設定を選択します。
2. MIDI ボタンを再度 2 秒間押し、MIDI チャンネル設定を解除します。UP/DOWN 以外のキーを押す、またはフェーダーを動かしても、MIDI チャンネル設定を解除できます。

II. MIDI RUNNING

NOTE ON : NOTE ON 信号を受信し、信号に対応するファンクションを実行します。

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

