

LC12-WD
調光卓

Inter media

Software version 3.0

目 次

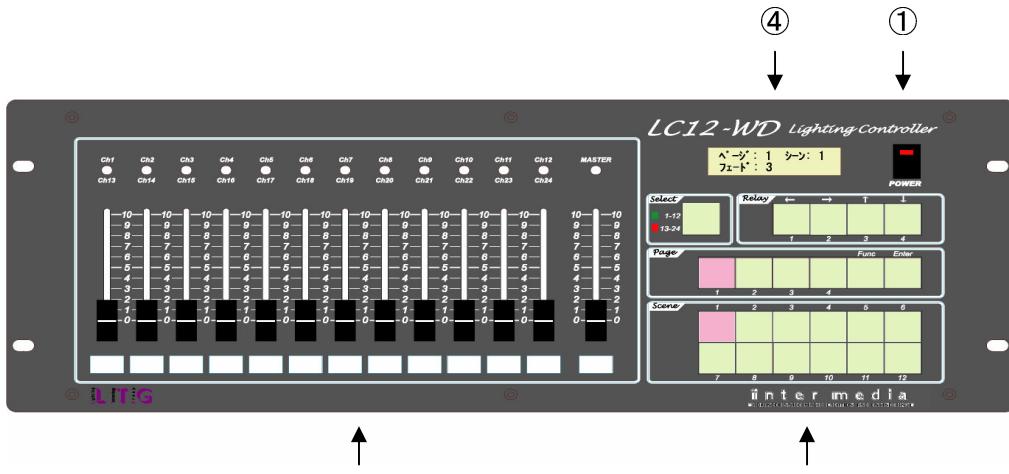
1. 操作卓構成	3
2. 背面コネクター構成	3
3. 操作方法	4
4. 入力方法	4
FUNC 1 シーン ニューリョク	5
FUNC 2 パッチニューリョク	6
FUNC 3 パッチ1：1	7
FUNC 4 シーン コピー	8
FUNC 5 マスター／フリー	9
FUNC 6 シーンフリー	10
FUNC 7 リレー モード	11
FUNC 8 リレーシーンフリー	12
FUNC 9 チョクカイロ センタク	13
FUNC 10 ガイブセイギョモード	14
FUNC 11 パターンコピー	15
FUNC 12 DMXデータヒョウジ	16
FUNC 13 マニュアル パターン センタク	17
オール クリアー	18
5. 技術資料	19

仕様

チャンネルフェーダー	12	ワイドモードで1～24チャンネル	2色LEDモニター付
マスター／フリー	1		2色LEDモニター付
ページ	4	2色照光スイッチ	
シーン	12	2色照光スイッチ	
出力	DMX 512	512チャンネル	
接点出力	リレー 4	モーメンタリー／オルタネート設定可能	
外部入力	DMX_IN	チャンネル1でページ・シーン制御	
	RS232C	ページ・シーン制御	
	外部接点入力	シーン制御又は部屋割りパターン制御	
パッチ	512チャンネル	【 設定で直回路1-4をパッチ可能】	
部屋割りパターン	16パターン設定		
フェードタイム	0～20秒		

【オプション】 微弱電波無線ユニットをRS232Cコネクターに接続することでページ・シーン・各チャンネルの調光が遠隔操作できます。

操作卓構成



1. 電源スイッチ

本操作卓の電源のオン／オフをします。

2. フェーダー部

チャンネルフェーダー 12 本
マスター フェーダー 1 本
LED チャンネルモニター 1～12 チャンネル 緑色
LED チャンネルモニター 13～24 チャンネル 赤色

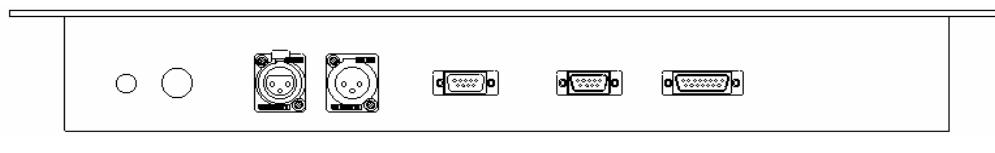
3. 操作部

セレクト チャンネルフェーダー1～12 又は 13～24 選択スイッチ
リレー リレー設定 -- 1～4 の接点出力選択スイッチ
直回路設定 -- 1～4 の直回路出力選択スイッチ
ページ 1～ 4 のページ選択スイッチ
シーン 1～ 12 のシーン選択スイッチ

4. 液晶

入力時及び実行時のデータを表示します。

背面コネクター構成

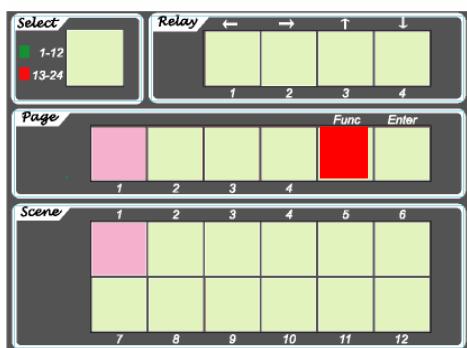


1. A C ケーブル
2. フューズ
3. DMX 出力
4. DMX 入力
5. RS232c
6. 外部接点入力
7. 接点出力コネクター

操作方法

1. 電源スイッチをオンして本操作卓を起動します。
記憶されているページ1・シーン1のデータが再生されます。
 2. ページスイッチ・シーンスイッチを選択して記憶されているデータを再生します。
 - 実行時に修正したいチャンネルがある場合は、そのチャンネルフェーダーを記憶されている位置までスライドさせ、マニュアル動作に切替えて修正します。
※ セレクト枠内のスイッチでチャンネルフェーダーを1～12か13～24に切替えることが出来ます。
 - 設定によってリレー選択スイッチで接点出力を制御します。
 - 設定によってリレー選択スイッチで直回路1-4をDMX出力することができます。
 3. 電源スイッチをオフして本操作卓を停止します。
-
- マスタークリーに設定したチャンネルフェーダーはマスターフェーダーの影響を受けません。
 - シーンクリーに設定したチャンネルフェーダーはシーン変更の影響を受けません。
 - リレー設定で、リレーモードをモーメンタリーに設定すると接点は1秒間オン状態になります。
 - リレー設定で、リレーモードをオルタネートに設定すると接点はリレースイッチに対応します。
 - リレー設定で、リレーシーンクリーに設定したリレーはシーン変更の影響を受けません。
 - 直回路設定で、リレーシーンクリーに設定した直回路はシーン変更の影響を受けません。

入力方法



1. Page 枠内のスイッチ **Func** を押します。
液晶モニターに※1の様に表示されます。
2. Relay 枠内のスイッチ **↑** を押します。
液晶モニターに FUNCTION モードが表示されます。
3. FUNCTION モードが行過ぎた場合、Relay 枠内のスイッチ **↓** を押します。
液晶モニターに FUNCTION モードが表示されます。
4. Page 枠内のスイッチ **Enter** を押します。
FUNCTION モードの入力モードに入ります。
5. 入力モードをキャンセルする場合は、再度 Page 枠内のスイッチ **Func** を押します。

※1 **F U C T I O N 1**
シーン ニューリョク

FUNCTION 1 シーン ニューリヨク

1. **FUNCTION 1** で **Page** 枠内のスイッチ **Enter** を押します。

液晶モニターに下記の様に表示されます。

チャンネル ニューリヨク
Y e s->E n t e r

2. フェーダー部のフェーダーを上下にスライドさせて灯りを調整します。

※ マスター・フェーダーが0%だと出力されません。

※ パッチが設定されていないと出力されません。

3. **Select** 枠内のスイッチを押して、LED が緑色の時は、チャンネル・フェーダーは 1~12 チャンネルです。
Select 枠内のスイッチを押して、LED が赤色の時は、チャンネル・フェーダーは 13~24 チャンネルです。

4. シーン記憶されているチャンネルデータを修正する場合は、修正したいチャンネルのフェーダーを上下にスライドさせてシーン記憶されているデータと一致させるとその時点からマニュアル操作になります。

5. 各灯りが調整できたら、**Page** 枠内のスイッチ **Enter** を押します。

液晶モニターに下記の様に表示されます。

フェードタイム 5
Y e s->E n t e r

6. **Relay** 枠内のスイッチ **↑ ↓** を押して、フェードタイムを設定して下さい。

7. フェードタイムを設定出来たら、**Page** 枠内のスイッチ **Enter** を押します。

液晶モニターに下記の様に表示されます。

リレー ニューリヨク
Y e s->E n t e r

8. **Relay** 枠内のスイッチ **1. 2. 3. 4** を選択します。

※ シーン実行時に接点出力を使用する場合

9. 設定出来たら、**Page** 枠内のスイッチ **Enter** を押します。

液晶モニターに下記の様に表示され、データはメモリーに記憶されます。

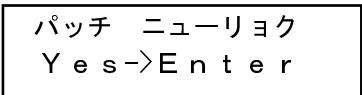
1秒後に通常動作モードに戻ります。

シーン ニューリヨク
メモリー OK

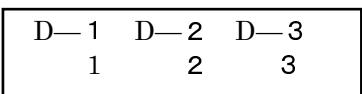
※ データを記憶させないで終了させたい場合は、再度 **Page** 枠内のスイッチ **Func** を押します。
通常動作モードに戻ります。

FUNCTION 2 パッチ ニューリヨク

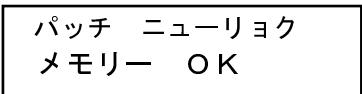
1. **Page** 枠内のスイッチ **Func** を押します。
2. **Relay** 枠内のスイッチ **↑** を押し、**FUNCTION2**を選択し、**Enter** を押します。
液晶モニターに下記の様に表示されます。



3. **Page** 枠内のスイッチ **Enter** を押します。
液晶モニターに下記の様に表示されます。



4. **Relay** 枠内のスイッチ **← →**を押し、ディマー番号を選択して下さい。
5. **Relay** 枠内のスイッチ **↑ ↓**を押し、チャンネル番号を選択して下さい。
※ チャンネル番号表示が空白の場合はパッチされません。
※ チャンネル番号が 24 以上で直回路 1—4 がパッチされます。
6. 設定出来たら、**Page** 枠内のスイッチ **Enter** を押します。
液晶モニターに下記の様に表示され、データはメモリーに記憶されます。
1秒後に通常動作モードに戻ります。



※ データを記憶させないで終了させたい場合は、再度 **Page** 枠内のスイッチ **Func** を押します。
通常動作モードに戻ります。

FUNCTION 3 パッチ 1 : 1

1. **Page** 枠内のスイッチ **Func** を押します。
2. **Relay** 枠内のスイッチ **↑** を押し、**FUNCTION 3**を選択し、**Enter** を押します。
液晶モニターに下記の様に表示されます。

パッチ 1 : 1
Y e s -> E n t e r

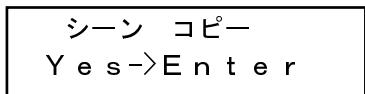
3. 設定するなら、**Page** 枠内のスイッチ **Enter** を押します。
液晶モニターに下記の様に表示され、データはメモリーに記憶されます。
1秒後に通常動作モードに戻ります。

パッチ 1 : 1
メモリー OK

※ データを記憶させないで終了させたい場合は、再度 **Page** 枠内のスイッチ **Func** を押します。
通常動作モードに戻ります。

FUNCTION 4 シーン コピー

1. **Page** 枠内のスイッチ **Func** を押します。
2. **Relay** 枠内のスイッチ **↑** を押し、**FUNCTION 4** を選択し、**Enter** を押します。
液晶モニターに下記の様に表示されます。



3. **Page** 枠内のスイッチ **Enter** を押します。
液晶モニターに下記の様に表示されます。



4. **Relay** 枠内のスイッチ **←** を押して、コピー元のページとシーンスイッチを選択して下さい。
5. **Relay** 枠内のスイッチ **→** を押して、コピー先のページとシーンスイッチを選択して下さい。
6. 設定出来たら、**Page** 枠内のスイッチ **Enter** を押します。
液晶モニターに下記の様に表示され、データはメモリーに記憶されます。
1秒後に通常動作モードに戻ります。

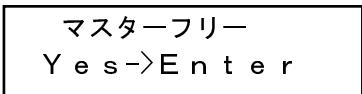


※ データを記憶させないで終了させたい場合は、再度 **Page** 枠内のスイッチ **Func** を押します。
通常動作モードに戻ります。

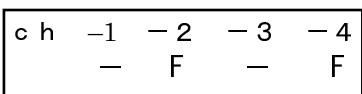
FUNCTION 5 マスターフリー

※ マスターフリーに設定したチャンネルフェーダーはマスターフェーダーの影響を受けません。

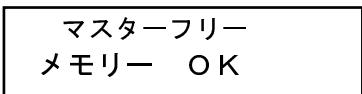
1. **Page** 枠内のスイッチ **Func** を押します。
2. **Relay** 枠内のスイッチ **↑** を押し、**FUNCTION 5** を選択し、**Enter** を押します。
液晶モニターに下記の様に表示されます。



3. **Page** 枠内のスイッチ **Enter** を押します。
液晶モニターに下記の様に表示されます。



4. **Relay** 枠内のスイッチ **← →** を押して、設定するチャンネルを選択して下さい。
5. **Relay** 枠内のスイッチ **↑** を押すと、マスターフリーに設定され液晶モニターに **F** が表示されます。
6. **Relay** 枠内のスイッチ **↓** を押すと、マスターフリーが解除され液晶モニターに **-** が表示されます。
7. 設定出来たら、**Page** 枠内のスイッチ **Enter** を押します。
液晶モニターに下記の様に表示され、データはメモリーに記憶されます。
1秒後に通常動作モードに戻ります。

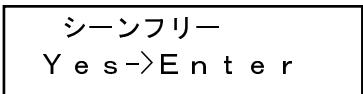


※ データを記憶させないで終了させたい場合は、再度 **Page** 枠内のスイッチ **Func** を押します。
通常動作モードに戻ります。

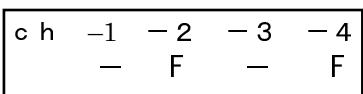
FUNCTION 6 シーンフリー

※シーンフリーに設定したチャンネルフェーダーはシーン変更の影響を受けません。

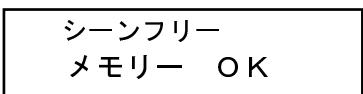
1. **Page** 枠内のスイッチ **Func** を押します。
2. **Relay** 枠内のスイッチ **↑** を押し、**FUNCTION 6** を選択し、**Enter** を押します。
液晶モニターに下記の様に表示されます。



3. **Page** 枠内のスイッチ **Enter** を押します。
液晶モニターに下記の様に表示されます。



4. **Relay** 枠内のスイッチ **← →** を押して、設定するチャンネルを選択して下さい。
5. **Relay** 枠内のスイッチ **↑** を押すと、シーンフリーに設定され液晶モニターに **F** が表示されます。
6. **Relay** 枠内のスイッチ **↓** を押すと、シーンフリーが解除され液晶モニターに **-** が表示されます。
7. 設定出来たら、**Page** 枠内のスイッチ **Enter** を押します。
液晶モニターに下記の様に表示され、データはメモリーに記憶されます。
1秒後に通常動作モードに戻ります。

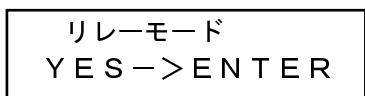


※ データを記憶させないで終了させたい場合は、再度 **Page** 枠内のスイッチ **Func** を押します。
通常動作モードに戻ります。

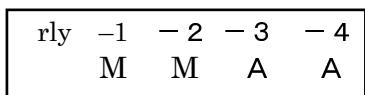
FUNCTION 7 リレーモード

※リレーモードをモーメンタリーに設定すると接点は1秒間オン状態になります。
※リレーモードをオルタネートに設定すると接点はリースイッチに対応します。

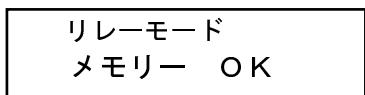
1. **Page** 枠内のスイッチ **Func** を押します。
2. **Relay** 枠内のスイッチ **↑** を押し、**FUNCTION 7** を選択し、**Enter** を押します。
液晶モニターに下記の様に表示されます。



3. **Page** 枠内のスイッチ **Enter** を押します。
液晶モニターに下記の様に表示されます。



4. **Relay** 枠内のスイッチ **← →** を押して、設定するリレーを選択して下さい。
5. **Relay** 枠内のスイッチ **↑** を押すと、オルタネートに設定され液晶モニターに **A** が表示されます。
6. **Relay** 枠内のスイッチ **↓** を押すと、モーメンタリーに設定され液晶モニターに **M** が表示されます。
7. 設定出来たら、**Page** 枠内のスイッチ **Enter** を押します。
液晶モニターに下記の様に表示され、データはメモリーに記憶されます。
1秒後に通常動作モードに戻ります。



※ データを記憶させないで終了させたい場合は、再度 **Page** 枠内のスイッチ **Func** を押します。
通常動作モードに戻ります。

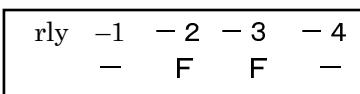
FUNCTION 8 リレーシーンフリー

※リレーシーンフリーに設定したリレーはシーン変更の影響を受けません。

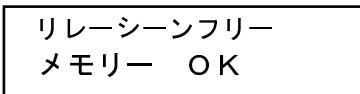
1. **Page** 枠内のスイッチ **Func** を押します。
2. **Relay** 枠内のスイッチ **↑** を押し、**FUNCTION 8** を選択し、**Enter** を押します。
液晶モニターに下記の様に表示されます。



3. **Page** 枠内のスイッチ **Enter** を押します。
液晶モニターに下記の様に表示されます。



4. **Relay** 枠内のスイッチ **← →** を押して、設定するリレーを選択して下さい。
5. **Relay** 枠内のスイッチ **↑** を押すと、リレーシーンフリーに設定され液晶モニターに **F** が表示されます。
6. **Relay** 枠内のスイッチ **↓** を押すと、リレーシーンフリーが解除され液晶モニターに **-** が表示されます。
7. 設定出来たら、**Page** 枠内のスイッチ **Enter** を押します。
液晶モニターに下記の様に表示され、データはメモリーに記憶されます。
1秒後に通常動作モードに戻ります。



※ データを記憶させないで終了させたい場合は、再度 **Page** 枠内のスイッチ **Func** を押します。
通常動作モードに戻ります。

FUNCTION 9 チョクカイロ センタク

- ※ チョクカイロ選択には、リレーと直回路が有ります。
- ※ リレーを選択すると、リレー選択スイッチで接点出力を制御することが出来ます。
- ※ 直回路を選択すると、リレー選択スイッチで直回路データを DMX 出力にパッチすることが出来ます。

1. **Page** 枠内のスイッチ **Func** を押します。
2. **Relay** 枠内のスイッチ **↑** を押し、**FUNCTION 9** を選択し、**Enter** を押します。
液晶モニターに下記の様に表示されます。

チョクカイロ センタク
Y e s → E n t e r

3. **Page** 枠内のスイッチ **Enter** を押します。
液晶モニターに下記の様に表示されます。

チョクカイロ センタク
1 : リレー 2 : チョクカイロ

4. **Relay** 枠内のスイッチ **← →** を押して、外部制御モードを選択して下さい。
- ※ データを記憶させないで終了させたい場合は、再度 **Page** 枠内のスイッチ **Func** を押します。
通常動作モードに戻ります。

FUNCTION 10 ガイブセイギョモード

- ※ 外部制御モードには、パターンとシーンが有ります。
- ※ パターンを選択すると、外部接点信号で部屋割りパターンを制御することが出来ます。
- ※ シーンを選択すると、外部接点信号でページ・シーンを制御することが出来ます。

1. **Page** 枠内のスイッチ **Func** を押します。
2. **Relay** 枠内のスイッチ **↑** を押し、**FUNCTION10** を選択し、**Enter** を押します。
液晶モニターに下記の様に表示されます。

ガイブセイギョモード
Y e s -> E n t e r

3. **Page** 枠内のスイッチ **Enter** を押します。
液晶モニターに下記の様に表示されます。

ガイブセイギョモード
1 : パターン 2 : シーン

4. **Relay** 枠内のスイッチ **← →** を押して、外部制御モードを選択して下さい。
- ※ データを記憶させないで終了させたい場合は、再度 **Page** 枠内のスイッチ **Func** を押します。
通常動作モードに戻ります。

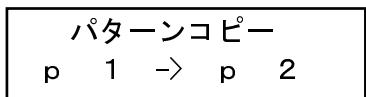
FUNCTION 11 パターンコピー

※ パターンコピーとは、部屋割りパターンで記憶されているデータを別の部屋割りパターンにコピーすることです。

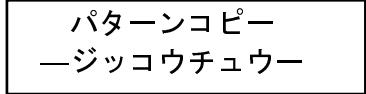
1. **Page** 枠内のスイッチ **Func** を押します。
2. **Relay** 枠内のスイッチ **↑** を押し、**FUNCTION11** を選択し、**Enter** を押します。
液晶モニターに下記の様に表示されます。



3. **Page** 枠内のスイッチ **Enter** を押します。
液晶モニターに下記の様に表示されます。



4. **Relay** 枠内のスイッチ **←** を押して、**↑ ↓** スイッチでコピー元のパターン番号を選択して下さい。
5. **Relay** 枠内のスイッチ **→** を押して、**↑ ↓** スイッチでコピー先のパターン番号を選択して下さい。
6. 選択出来たら、**Page** 枠内のスイッチ **Enter** を押します。
液晶モニターに下記の様に表示され、データはメモリーに記憶されます。
3秒後に通常動作モードに戻ります。



7. データを記憶させないで終了させたい場合は、再度 **Page** 枠内のスイッチ **Func** を押します。
通常動作モードに戻ります。

FUNCTION 12 DMXデータ ヒョウジ

1. **Page** 枠内のスイッチ **Func** を押します。
2. **Relay** 枠内のスイッチ **↑** を押し、**FUNCTION12** を選択し、**Enter** を押します。
液晶モニターに下記の様に表示されます。

DMXデータ ヒョウジ
Y e s → E n t e r

3. **Page** 枠内のスイッチ **Enter** を押します。
液晶モニターに下記の様に表示されます。

D—1 D—2 D—3
1 2 3

4. **Relay** 枠内のスイッチ **← →** を押して、表示させたい出力番号を選択して下さい。
5. 解除したい場合は、**Page** 枠内のスイッチ **Enter** を押します。
通常動作モードに戻ります。

FUNCTION 13 マニュアル パターン センタク

※ 外部パターンセレクターと接続していない場合、または外部パターンセレクターが故障した場合に、マニュアルでパターン番号を変更できます。

1. **Page** 枠内のスイッチ **Func** を押します。
2. **Relay** 枠内のスイッチ **↑** を押し、**FUNCTION13** を選択し、**Enter** を押します。
液晶モニターに下記の様に表示されます。

マニュアル パターン センタク
Y e s -> E n t e r

3. **Page** 枠内のスイッチ **Enter** を押します。
液晶モニターに下記の様に表示されます。

マニュアル パターン センタク
マニュアル パターン 1

4. **Relay** 枠内のスイッチ **↑ ↓** を押して、実行したいパターン番号を選択して下さい。
5. 選択出来たら、**Page** 枠内のスイッチ **Enter** を押します。
液晶モニターに下記の様に表示され、パターン番号変を変更します。
3秒後に通常動作モードに戻ります。

LC12-WD Ver2.1
パターン 番号

6. パターン番号を変更させないで終了させたい場合は、再度 **Page** 枠内のスイッチ **Func** を押します。
通常動作モードに戻ります。

※ マニュアルでパターン番号を変更すると外部パターンセレクターでの変更が出来ません。
外部パターンセレクターを優先させるためには、マニュアル パターン番号を 1 に変更するか、
本操作卓の電源を一度、落として再び電源を入れてマニュアル パターン番号を初期化して下さい。

オール クリアー

- ※ 本操作卓内のメモリーデータを全て初期化します。
- ※ 16 パターン内の、シーンデータは全て 0、パッチは 1 : 1 になります。

1. **Page** 枠内のスイッチ **Func** を押します。
2. **Relay** 枠内のスイッチ **↑** を 10 秒ぐらい押し続けると液晶モニターに下記の様に表示されます。

オール クリアー
スペテノデータガキエマス

3. **Page** 枠内のスイッチ **Enter** を押します。
液晶モニターに下記の様に表示されます。

オール クリアー
Y e s -> E n t e r

4. **Page** 枠内のスイッチ **Enter** を押します。
液晶モニターに下記の様に表示されます。

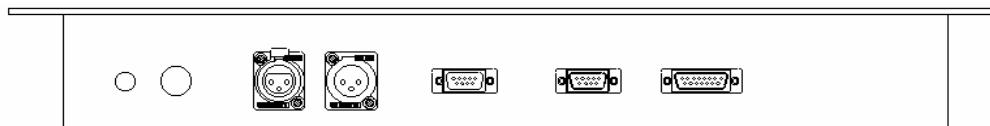
ホントウニ ヨロシイデスカ
Y e s -> E n t e r

5. **Page** 枠内のスイッチ **Enter** を押します。
※ 液晶モニターに下記の様に表示され、メモリーデータを全て初期化します。
約 10 秒後に通常動作モードに戻ります。

オール クリアー
—ジッコウチュウ—

6. オールクリアーカーを実行させないで終了させたい場合は、再度 **Page** 枠内のスイッチ **Func** を押します。
通常動作モードに戻ります。

技術資料



1. DMX出力
2. DMX入力
3. RS232c
4. 外部接点入力
5. 接点出力コネクター

1. DMX 信号出力

- ① . . . GND
 ② . . . DATA-
 ③ . . . DATA+

2. DMX 信号入力

- ① . . . GND
 ② . . . DATA-
 ③ . . . DATA+

※ DMX チャンネル 1 のデータでページ・シーン制御
 ‘0’ 無視
 ‘1’ ~ ‘12’ ページ 1 / シーン 1 ~ 12
 ‘13’ ~ ‘24’ ページ 2 / シーン 1 ~ 12
 ‘25’ ~ ‘36’ ページ 3 / シーン 1 ~ 12
 ‘37’ ~ ‘48’ ページ 4 / シーン 1 ~ 12

3. RS232C 信号入力

- ② . . . DATA 受信
 ③ . . . DATA 送信
 ⑤ . . . GND

※ 通信フォーマット 9600 ポー、8 ビット、ストップビット 1、ノンパリティー



START . . . 02H	
DATA1 . . . ページ番号	81H~84H
DATA2 . . . シーン番号	81H~8CH
DATA3 . . . チャンネル番号	81H~98H
DATA4 . . . 調光ゲージ	80H . . . 0 % 90H . . . 100 %
END . . . 03H	

4. 外部接点入力

- ※ パターンを選択すると、外部接点信号で部屋割りパターンを制御することが出来ます。
- ※ シーンを選択すると、外部接点信号でページ・シーンを制御することが出来ます。

パターン選択

- ① . . . コモン
- ② . . . 入力信号 1
- ③ . . . 入力信号 2
- ④ . . . 入力信号 3
- ⑤ . . . 入力信号 4

パターン 1	①	②	③	④	⑤	無接続
パターン 2	①	②				接続
パターン 3	①		③			接続
パターン 4	①	②	③			接続
パターン 5	①			④		接続
パターン 6	①	②		④		接続
パターン 7	①		③	④		接続
パターン 8	①	②	③	④		接続
パターン 9	①				⑤	接続
パターン 10	①	②			⑤	接続
パターン 11	①		③		⑤	接続
パターン 12	①	②	③		⑤	接続
パターン 13	①			④	⑤	接続
パターン 14	①	②		④	⑤	接続
パターン 15	①		③	④	⑤	接続
パターン 16	①	②	③	④	⑤	接続

シーン選択

- ① . . . コモン
- ② . . . 入力信号 1
- ③ . . . 入力信号 2
- ④ . . . 入力信号 3
- ⑤ . . . 入力信号 4
- ⑥ . . . 入力信号 5
- ⑦ . . . 入力信号 6
- ⑧ . . . 入力信号 7
- ⑨ . . . 入力信号 8

ページ 1 / シーン 1	①	②				接続
ページ 1 / シーン 2	①		③			接続
ページ 1 / シーン 3	①	②	③			接続
ページ 1 / シーン 4	①			④		接続
ページ 1 / シーン 5	①	②		④		接続
ページ 1 / シーン 6	①		③	④		接続
ページ 1 / シーン 7	①	②	③	④		接続
ページ 1 / シーン 8	①				⑤	接続
ページ 1 / シーン 9	①	②			⑤	接続
ページ 1 / シーン 10	①		③		⑤	接続
ページ 1 / シーン 11	①	②	③		⑤	接続
ページ 1 / シーン 12	①			④	⑤	接続

ページ2／シーン1	①	②	④	⑤	接続		
ページ2／シーン2	①		③	④	⑤	接続	
ページ2／シーン3	①	②	③	④	⑤	接続	
ページ2／シーン4	①				⑥	接続	
ページ2／シーン5	①	②			⑥	接続	
ページ2／シーン6	①		③		⑥	接続	
ページ2／シーン7	①	②	③		⑥	接続	
ページ2／シーン8	①			④	⑥	接続	
ページ2／シーン9	①	②		④	⑥	接続	
ページ2／シーン10	①		③	④	⑥	接続	
ページ2／シーン11	①	②	③	④	⑥	接続	
ページ2／シーン12	①				⑤	接続	
ページ3／シーン1	①	②			⑤	⑥	接続
ページ3／シーン2	①		③		⑤	⑥	接続
ページ3／シーン3	①	②	③		⑤	⑥	接続
ページ3／シーン4	①			④	⑤	⑥	接続
ページ3／シーン5	①	②		④	⑤	⑥	接続
ページ3／シーン6	①		③	④	⑤	⑥	接続
ページ3／シーン7	①	②	③	④	⑤	⑥	接続
ページ3／シーン8	①				⑦	接続	
ページ3／シーン9	①	②			⑦	接続	
ページ3／シーン10	①		③		⑦	接続	
ページ3／シーン11	①	②	③		⑦	接続	
ページ3／シーン12	①			④	⑦	接続	
ページ4／シーン1	①	②		④	⑦	接続	
ページ4／シーン2	①		③	④	⑦	接続	
ページ4／シーン3	①	②	③	④	⑦	接続	
ページ4／シーン4	①				⑤	⑦	接続
ページ4／シーン5	①	②			⑤	⑦	接続
ページ4／シーン6	①		③		⑤	⑦	接続
ページ4／シーン7	①	②	③		⑤	⑦	接続
ページ4／シーン8	①			④	⑤	⑦	接続
ページ4／シーン9	①	②		④	⑤	⑦	接続
ページ4／シーン10	①		③	④	⑤	⑦	接続
ページ4／シーン11	①	②	③	④	⑤	⑦	接続
ページ4／シーン12	①				⑥	⑦	接続

5. 接点出力コネクター

①-②	接点出力	1
③-④	接点出力	2
⑤-⑥	接点出力	3
⑦-⑧	接点出力	4