



STAGE SETTER 8

取扱説明書

Ver. 1.00



株式会社 サウンドハウス
〒286-0825 千葉県成田市新泉14-3
TEL:0476(89)1111 FAX:0476(89)2222
<http://www.soundhouse.co.jp> shop@soundhouse.co.jp

はじめに

この度はElation STAGE SETTER 8をご購入頂き、誠にありがとうございます。

STAGE SETTER 8は、16チャンネルのDMXコントローラーです。モード切替により、上下2段に分けて8chデュアルタイプのコントローラーとしてもご使用頂けます。

製品の性能を十分に発揮させ、末永くお使い頂くために、ご使用になる前にこの取扱説明書を必ずお読み下さい。尚、本書が保証書となりますので、お読みになった後は大切に保管して下さい。

基本仕様

- 3ピン XLR 端子 X 2
- 3種類の操作モード(2×8、8×8、1×16)
- 各チェースに 32 ステップ登録可能
- チェース:内蔵プログラム 4 パターン、ユーザープログラム 8 パターン
- MIDI 対応
- フォグマシン出力ボタン
- シーン クロスフェーダー
- TAP SYNC ボタン
- バンプボタン
- 4桁 LCD ディスプレイ

※製品の仕様は改良のため、予告無く変更する場合がございます。

安全上のご注意

1. 梱包を開き、破損した部品や欠品がないか確認して下さい。異常がある場合は販売店にご相談下さい。
2. 本体又は電源アダプターに損傷がある場合は、本製品の使用をお止め下さい。
3. 付属または販売店/正規代理店が認可する電源アダプターのみをご使用ください。
4. 本体は必ず安全で、安定した場所に設置して下さい。電源ケーブルは踏まれたり挟まれたりすることのない場所に設置して下さい。
5. 電源、電圧が正しい事を確認の上ご使用下さい。AC100V 50/60Hz 環境にてご使用下さい。
6. 本体への接続が全て完了してから本体の電源を入れて下さい。本体を他の機材と接続する際には必ず電源アダプターをコンセントから外して行ってください。
7. デイマーバックからの電源供給はお止め下さい。
8. 感電防止のため、使用中は部品に触れないで下さい。本体カバーを外した状態で本製品を使用しないで下さい。
9. 本製品は屋内専用です。本製品を屋外で使用した場合は保証対象外となりますので、予めご了承下さい。
10. 本体は通気性の良い場所に設置し、布等を被せないよう、また、周囲に可燃物や爆発物、高温の物体を置かないようご注意下さい。湿気や振動が多い場所、周辺温度が 45℃以上、または 2℃以下になる場所では本体を使用・保管しないでください。使用中は本体が熱を持ちますので、近くには何も置かないで下さい。
11. 本製品に液体がかからないよう、また、雨天や湿気にさらさないようご注意下さい。感電や火災の原因になります。
12. メモリーチップが損傷を受ける恐れがあるので、本体を頻繁に初期化しないでください。
13. 長時間、本製品をご使用にならない場合は、電源アダプターをコンセントから抜いて下さい。

故障が生じた場合はお手数ですが販売店もしくは正規代理店に連絡してください。

メンテナンス以外の目的において無断で本体カバーを開けられた場合、保証の対象外となることがあります。

DMX-512 について

DMX-512

DMX-512 とは、照明コントローラーとその他照明機器間のデータ通信を行うための、世界共通規格です。DMX コントローラーから照明機器に信号を送信し、遠隔操作を行うことが可能です。また照明機器の IN/OUT 端子を介し、DMX 信号をシリアル接続することにより、複数台のユニットを操作することが可能です。その際、接続に使用するケーブルの長さをできる限り短くすることにより、DMX 信号の減衰を最小限に抑えることができます。

DMXリンク

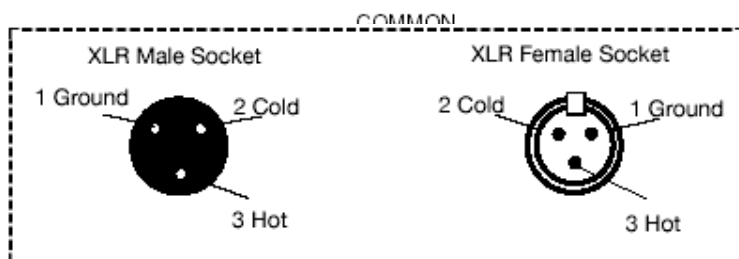
DMXデータの正確な送受信を行うために、ユニット間をつなぐケーブルはできる限り短いものをお使い下さい。また、ユニットが接続された順番と、DMXのアドレス指定は関係しません。ユニットごとに任意のアドレスを設定することが可能です。

DMX ケーブル

STAGE SETTER 8 は DMX 信号を用いてその規格に対応する照明機器を遠隔操作することができる 16 チャンネルの DMX コントローラーです。DMX 機器との接続は、3 ピン XLR 仕様のデジタルケーブルを使用して直列に行います。



DMX ケーブルを作る際は、以下の図を参照して下さい。

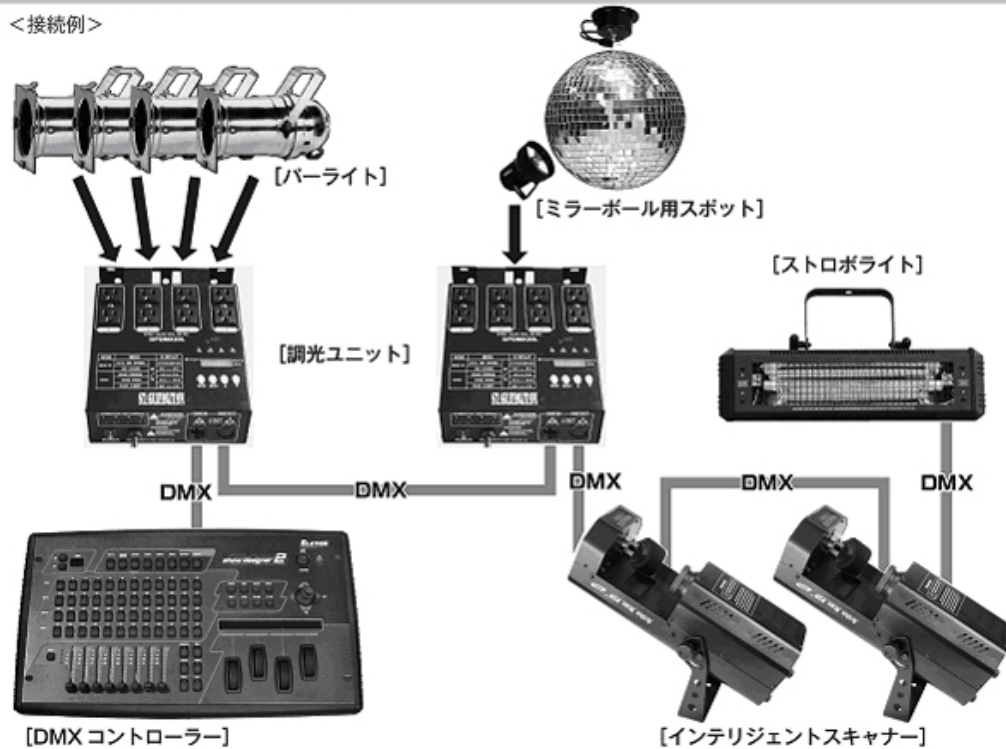


5 ピン XLR 仕様の DMX コネクター

照明機器メーカーによっては 3 ピン仕様の XLR コネクターの代わりに、5 ピン仕様の XLR コネクターを DMX 信号の通信用に採用しています。5 ピン仕様の XLR コネクターを STAGE SETTER 8 に接続する際は、変換アダプターをお使い下さい。

DMX対応照明機器の基本的な接続方法

<接続例>


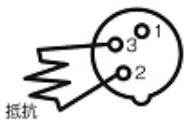


- ・DMX 対応の照明機器は、上図の様に配線を行います。配線には DMX ケーブルを使用して下さい。接続する台数に制限はありませんので、複数の照明機器を簡単に接続可能です。
- ・DMX 対応の照明機器を接続する順番は決まっていません。なるべく距離が長くない様に配線して下さい。※
- ・調光ユニット(ディマー)を使用し、パーライト等の明るさを調整することが可能です。
- ・インテリジェントスキャナーやストロボ等の電源は通常のコンセントから取って下さい。パーライト以外の照明機器の電源を調光ユニットから取った場合、動作が不安定になる、又は動作しない場合があるばかりか故障の原因にもなります。DMX 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下さい。

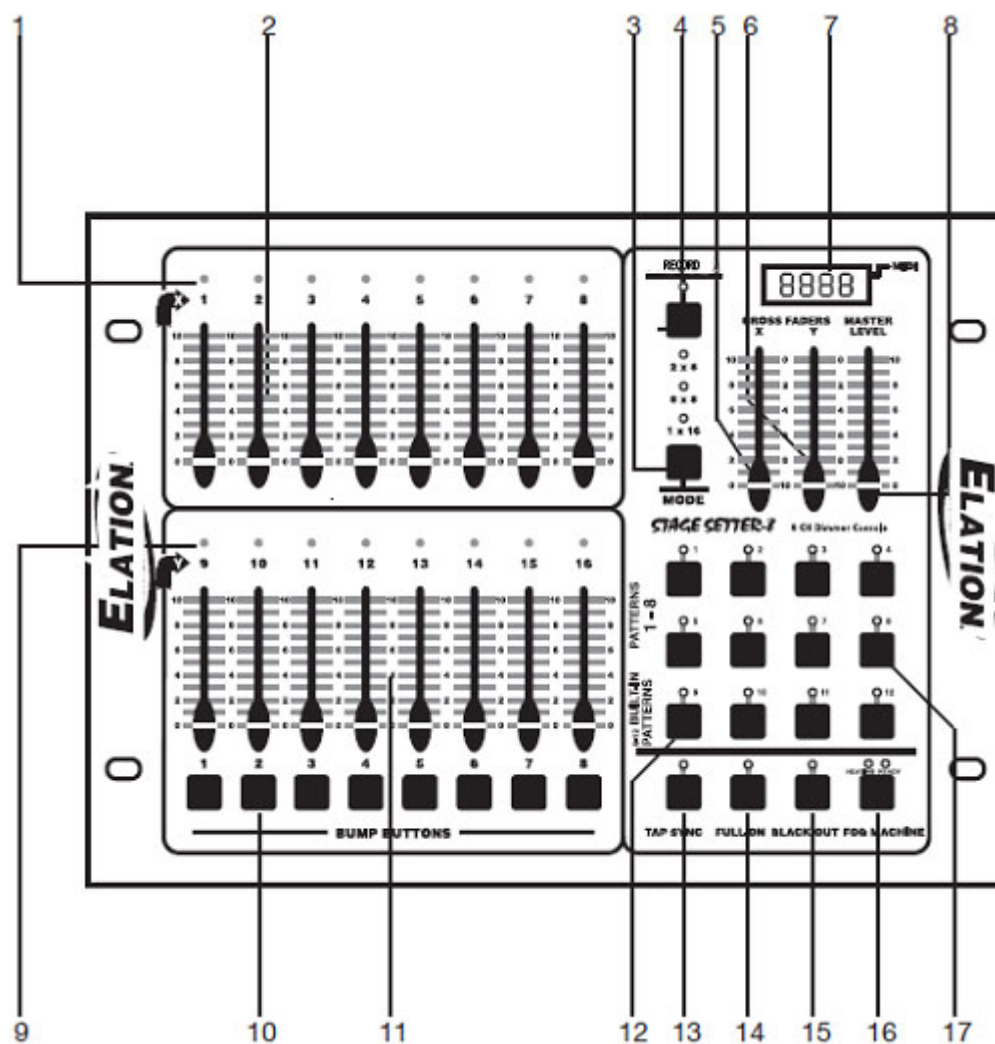
※—長距離の配線について—

50m 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/使用して下さい。ターミネーターとは最後に接続された DMX 対応照明機器(上図の場合ストロボライト)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

	<p>ターミネーターは、HOSA DMT-414をお薦め致します。</p>
 <p>抵抗</p>	<p>自作される場合はオスのXLRコネクターを使用し、120Ω 1/4Wの抵抗を、図の様に2番と3番ピンに接続しショートさせて下さい。</p>

フロントパネル



1. チャンネル LED (1- 8)

各チャンネルにおいて現在設定されている DMX 値が LED の明るさで表示されます。

2. SCENE X - チャンネルフェーダー 1- 8

各チャンネルの DMX 値をコントロールします。チャンネル 1- 8 全体の DMX 値は、CROSSFADER X(5) でコントロールします。

3. MODE ボタン

オペレーティングモード(2×8、8×8、1×16)の変更を行います。選択中のモードが LED で表示されます。モードはボタンを押すごとに切り替わります。

4. RECORD ボタン

レコードモードを起動します。また、各ステップを保存する際に使用します。

5. CROSSFADER X

2×8、8×8 モードでは、SCENE X チャンネルフェーダー(2)全体の DMX 値をコントロールします。

1×16 モードではチャンネル 1-16 全体の DMX 値をコントロールします。CROSSFADER X は一番上の状態で最大値となります。

6. CROSSFADER Y

2×8、8×8 モードでは、SCENE Y チャンネルフェーダー(11)全体の DMX 値をコントロールします。1×16 モードではフェードタイムをコントロールします。CROSSFADER Y は一番下の状態で最大値となります。

7. LCD ディスプレイ

LCD ディスプレイは、DMX 値やスピードなどを表示します。また、アクティブな MIDI 信号を受信すると、「MIDI」という文字の隣にあるディスプレイ内のインジケーターが点滅します。

8. マスターフェーダー

全体のチャンネル値を調整します。チャンネル 1-16(2)(11)とプログラム全体の DMX 値をコントロールします。例えば、マスターフェーダーが 50%の時にチャンネルフェーダーを 100%にすると、出力は 50%となります。マスターフェーダーが最小値の時に各チャンネルのフェーダーなどを操作しても、出力はゼロとなります。但し、BUMP ボタン(10)と FULL ON ボタン(14)には影響せず、マスターフェーダーが最小の状態でも DMX 信号が出力されます。

9. チャンネル LED(9-16)

各チャンネルにおいて現在設定されている DMX 値を LED の光の強さで表示します。

10. BUMP ボタン

2×8、8×8 モードではチャンネル 1- 8 のフラッシュボタンとして機能します。BLACKOUT(15)機能や MASTER LEVEL(8)設定に関わらず、BUMP ボタンを押すと DMX 値が最大で出力されます。

1×16 モードではプログラムしたシーンの再生ボタン (FLASH SCENE)として機能します。

BUMP ボタンは、FLASH SCENE や MASTER SCENE のプログラムを保存する際にも使用します。

11. SCENE Y - チャンネルフェーダー 9-16

2×8モードの時は、1-8chのDMX値をコントロールします。8×8モードの時は、マスターシーンの再生フェーダーとして機能します。SCENE Yチャンネルフェーダー全体のDMX値はCROSSFADER Y(6)でコントロールします。1×16モードの時は、全体のDMX値をCROSSFADER X(5)でコントロールします。

12. 内蔵CHASEボタン(9-12)

4つの内蔵プログラム(チェースパターン)を起動します。プログラムが選択されると、ボタン上のLEDが点灯します。プログラムの動作速度はTAP SYNCボタンで設定します。

13. TAP SYNCボタン

TAP SYNCボタンを連続して押すことにより、チェーススピードを設定することが可能です。TAP SYNCボタンを押した間隔が、チェースパターンの切り替わる間隔となり、設定された間隔でTAP SYNCボタン上のLEDが点滅します。チェーススピードは、チェースパターンの再生時に設定することが可能です。

TAP SYNCボタンを5秒間押し続けるとSTEPモードが起動します。STEPモードでは、TAP SYNCボタンを押す毎にステップが1つずつ進みます。STEPモードを終了するには、再度TAP SYNCボタンを5秒間押し続けて下さい。

14. FULL ONボタン

FULL ONボタンを押すと、本体がどのモードであっても全てのチャンネルのDMX値が最大で出力されます。

15. BLACKOUTボタン

ボタンを押すと、全てのチャンネルの信号出力が停止します。但し、FULL ONボタン(14)とBUMPボタン(10)はBLACKOUTボタンより優先されます。

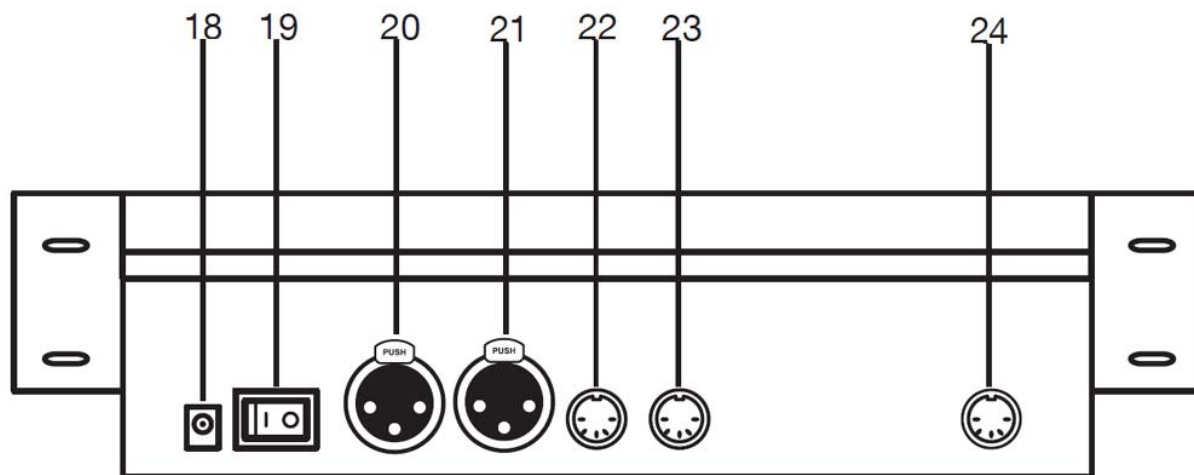
16. フォグマシンボタン

フォグマシン専用のコントロールボタンです。対応フォグマシン(MASTER BLASTER 700・1000、VAPORIZER、DYNO FOG)のON/OFFを行います。

17. CHASEボタン(1-8)

ユーザーがプログラムしたパターンを起動します。プログラムが選択されると、ボタン上のLEDが点灯します。

リアパネル



18. DC 電源入力

DC12V/500mA の電源アダプターを接続します。

19. 電源スイッチ

主電源を ON/OFF します。

20、21 DMX OUT

DMX 信号を DMX 対応機器に送信します。

22. MIDI THRU

MIDI 入力を受信した MIDI 信号を転送します。

23. MIDI IN

MIDI 信号を入力します。

24. フォグマシン端子

フォグマシン専用の端子です。対応フォグマシン(MASTER BLASTER 700・1000、VAPORIZER、DYNO FOG)を接続します。

操作モード

STAGE SETTER 8 には 3 つのモード(2×8、8×8、1×16)があり、MODE ボタン(3)により選択できます。対応するモードが選択されると、モード表記の上にある LED が点灯します。

2×8 モードでは、8ch デュアルタイプのコントローラーとして動作します。CROSSFADER X(5)で SCENE X(上段)、CROSSFADER Y(6)で SCENE Y(下段)全体の DMX 値をコントロールします。

8×8 モードでは、上段 SCENE X(2)のフェーダーでチャンネル 1- 8 のコントロールを行い、下段 SCENE Y(11)のフェーダーで、ユーザーがプログラムしたシーンの再生及びレベル調整を行います。SCENE X ではチャンネル 1- 8 をマニュアルコントロールすることができますが、シーン再生と併用した場合、信号の数値が大きい方が優先されます。マスターシーンのプログラム方法は後述の「マスターシーンのプログラム」を参照して下さい。

1×16 モードでは、CROSSFADER X (5)でチャンネル 1-16 全体の DMX 値を、CROSSFADER Y(6)でフェードタイムを調整します。フェードタイムは、1つのシーンから次のシーンにフェードインする間の時間です。フェードタイムは 1/10 秒～10 分の間で設定できます。CROSSFADER Y が一番上(最小値)の状態が最速となります。設定された速度が TAP SYNC ボタン上にある LED の点滅で表されます。

プログラム方法

マスターシーン

8×8 モードで使用できる機能です。マスターシーンでは 1- 8ch の使用が可能です。上段 SCENE X(2)でチャンネル 1- 8 のコントロールを行い、下段 SCENE Y(11)にシーンをプログラムします。プログラムしたシーンを起動する際は、対応するフェーダーを上げて下さい。

- マスターシーンのプログラム -

上段 SCENE X(2)チャンネル 1- 8 のフェーダーを使い、プログラムしたいシーンを作ります。シーンの設定が終わったら、RECORD ボタンを押してレコードモードにします。レコードモードを起動したら、プログラムしたい SCENE Y(11)フェーダー下の BUMP ボタンを押し、シーンをプログラムします。プログラムしたシーンを起動する際は、SCENE Y フェーダーにマスターシーンとして保存され、9-16 フェーダーで再生が可能です。

例:チャンネル 1 と 6 を最大出力、チャンネル 7 を 50%の状態、マスターシーン 5 にプログラムします。

1. CROSSFADER X を一番上(最大)、CROSSFADER Y を一番下(最大)にします。

2. 全ての SCENE X フェーダーを最小値にします。
3. SCENE X フェーダー 1 と 6 を最大値に設定します。
4. SCENE X フェーダー 7 を 50% に設定します。
5. RECORD ボタンを押します。LED が点灯します。
6. BUMP ボタン 5 を押します。

フラッシュシーン

フラッシュシーンは 1×16 モードで使用できる機能です。BUMP ボタン(10)にフラッシュシーンとしてプログラムを行います。このモードでは 1-16 全てのチャンネルが使用可能です。プログラムしたシーンを起動する際は、対応する BUMP ボタンを押して下さい。

- フラッシュシーンのプログラム -

上段 SCENE X(2) 1- 8ch と下段 SCENE Y(11) 9-16ch のフェーダーを使用して、プログラムしたいシーンを作ります。シーンの設定が終わったら、RECORD ボタンを押してレコードモードにします。レコードモードが起動したら、プログラムしたい SCENE Y(11) の BUMP ボタンを押し、シーンをプログラムします。BUMP ボタンにフラッシュシーンとして保存されます。

例: チャンネル 3, 7, 14, 15 は最大値、チャンネル 1, 5, 10, 16 は 50% 出力、残りのチャンネルはオフの状態で、BUMP ボタン 8 にプログラム行います。

1. 全ての SCENE X と SCENE Y フェーダーを下げます。
2. SCENE X フェーダー 3, 7 を最大値にします。
3. SCENE Y フェーダー 14, 15 を最大値にします。
4. SCENE X フェーダー 1, 5 を 50% にします。
5. SCENE Y フェーダー 10, 16 を 50% にします。
6. RECORD ボタンを押します。LED が点灯します。
7. BUMP ボタン 8 を押します。

チェースパターン

最大 8 つのチェースプログラム(32 ステップ/チェース)を CHASE ボタン(17)に保存できます。

RECORD ボタン(14)を押してレコードモードにして下さい。LED が点灯します。プログラム(保存)したい CHASE ボタン(17)を押します。

- チェースパターンのプログラム(2×8、8×8 モード) -

SCENE X フェーダー(2)を使ってプログラムを行います。1- 8ch のみ使用可能です。

プログラムを再生するには CHASE ボタンを押します。TAP SYNC ボタンでスピードの設定を行います。

例: SCENE X フェーダー(2)を使い CHASE 5 ボタンに 32 ステップパターンをプログラムします。

1. RECORD ボタン(4)を押します。LED が点灯します。
2. CHASE 5 ボタン(17) を押します。LED が点滅します。
3. SCENE X フェーダー(17)を任意のレベルまで上げます。
4. RECORD ボタン(4)を押すとステップが保存されます。全チャンネルの LED が一瞬光り、ディスプレイに"01"と表示されます。
5. ディスプレイに"End"と表示されるまで、ステップ 3 と 4 を繰り返します。
6. 最大 32 のステップがプログラムされるとディスプレイに"End"と表示され、プログラムモードは解除されます。
7. 31 以下のステップをプログラムしたい場合は、途中で BLACKOUT ボタン(15)を押して終了して下さい。

※レコードモードの時、他の全ての機能はロックされます。

※2×8、8×8 モードでのみ、プログラムの再生が可能です。

- チェースパターンのプログラム(1×16 モード) -

1×16 モードでは、1-16 全てのチャンネルが使えます。

プログラムを再生するには CHASE ボタンを押します。

例: チャンネル 7-10 を 7 から順に最大とした 4 ステップを SCENE X(2)と SCENE Y(11)フェーダーを使いパターン 6 ボタンにプログラムします。

1. 1×16 モードであることを確認します。1×16 モードにするには MODE ボタン(3)で設定します。
2. RECORD ボタン(4) を押すと LED が点灯します。
3. CHASE 6 ボタン(17)を押すと LED が点滅します。
4. 1- 16 チャンネル全てのフェーダーを最小値にします。
5. SCENE X フェーダー7 を最大値にします。
6. RECORD ボタン(4)を押すとディスプレイ(7)に"01"と表示されます。
7. SCENE X フェーダー8 を最大値にします。
8. RECORD ボタン(4)を押すとディスプレイ(7)に"02"と表示されます。
9. SCENE Y フェーダー9 を最大値にします。

10. RECORD ボタン(4)を押すとディスプレイ(7)に”03”と表示されます。
11. SCENE Y フェーダー10 を最大値にします。
12. RECORD ボタン(4)を押すとディスプレイ(7)に”04”と表示されます。
13. BLACKOUT ボタン(15)を押すとプログラムモードが終了し、RECORD ボタン上の LED(4)が消灯します。

再生を止めるには、CHASE ボタンをもう一度押します。再生時、TAP SYNC ボタンでスピードの設定を行います。または CROSSFADER Y でフェードスピードの設定が可能です。TAP SYNC ボタンとフェードスピードの設定を併用することはできません。

※1×16 モードでのみプログラムの再生が可能です。

MIDI 機能

MIDI 設定

1. 主電源を落とします。
2. BUMP ボタン 1-4 を押したまま主電源を入れてください。LCD に MIDI 受信チャンネルが表示されます。
3. BUMP ボタン 8 を押し、MIDI 受信チャンネルを変更します。MIDI 受信チャンネル幅はチャンネル 1-16 になります。
4. BLACKOUT ボタンを押し MIDI 設定モードを終了します。

MIDI チャンネル機能

MIDI チャンネルとそれに対応する機能を一覧にまとめました。キーを押す速度は光の照度に比例します。

MIDI ノートナンバー	ベロシティ	機能
22-37	チャンネル・インテンシティ	チャンネル 1~16 を ON/OFF 切替する
38-45		BUMP ボタン 1~8 を ON/OFF 切替する
46-57		PATTERN1~12 を ON/OFF 切替する
58		モード
59		照度 100%
60		ブラックアウト

LCD ディスプレイ

ディスプレイに表示される値を %とDMX 値で切り替えます。1～100 は%値を示し、1～255 は DMX 値を示します。

1. 主電源を落とします。
2. BUMP ボタン 1-4 を押したまま主電源を入れてください。LCD に MIDI 受信チャンネルが表示されま
す。
3. BUMP ボタン 7 を押し、ディスプレイ値を 255/100 から選択します。
4. BLACKOUT ボタンを押し MIDI 設定モードを終了します。

初期設定にもどす

ユーザー設定したプログラムやシーンを全て消去します。一度消去したユーザー・プログラム、シーンは復元ができないのでご注意ください。

1. 主電源を落とします。
2. BUMP ボタン 2、3、6、7 を押したまま主電源を入れてください。初期設定に戻ります。

製品仕様

電源入力	DC 12～20V、500mA
DMX 出力	3 ピン XLR メス
MIDI IN/THRU	5 ピン DIN コネクタ
パターン	12 系統(内蔵パターン 4 系統、ユーザープログラム 8 系統)
寸法	31(W)×7.1(H)×22.2(D) cm
重量	2.4Kg

※製品の仕様は改良のため、予告無く変更する場合がございます。

保証書

保証書

ご使用中に万一故障した場合、本保証書に記載された保証規定により無償修理申し上げます。

お買い上げ日より1年間有効

■保証規定

保証期間内において、取扱説明書・本体ラベルなどの注意書きに基づき正常な使用方法で万一発生した故障については、無料で修理致します。保証期間内かどうかは、サウンドハウスからのご購入履歴により確認を行います。保証期間は通常ご購入日より1年ですが、商品によって異なる場合があります。但し、保証期間内でも、下記のいずれかに該当する場合は、本保証規定の対象外として、有償の修理と致します。

1. お取扱い方法が不適當（例：ボイスコイル焼けなどの故障等）なために生じた故障の場合
2. サウンドハウス及びサウンドハウス指定のメーカーや代理店が提供するサービス店以外で修理された場合
3. お客様自身が行った調整や修理作業が原因となる故障および損傷。もしくは、製品に対して何らかの改造が加えられた場合
4. 天災（火災、塩害、ガス害、地震、落雷、及び風水害等）による故障及び損傷の場合
5. 製品に何らかの理由で異物が付着、もしくは流入したことによる故障及び損傷とみなされた場合
6. 落下など、外部から衝撃を受けたことによる故障及び損傷とみなされた場合
7. 異常電圧や指定外仕様の電源を使用したことによる故障及び損傷とみなされた場合（例：発電機などの使用による異常電圧変動等）
8. 消耗部品（電池、電球、ヒューズ、真空管、ベルト、各種パーツ、ギター弦等）の交換が必要な場合
9. 通常のメンテナンスが必要とみなされた場合（例：スモークマシン等の目詰まり、内部清掃、ケーブル交換等）
10. その他、メーカーや代理店の判断により保証外とみなされた場合

●運送費用

通常、修理品の発送や持込等に要する費用は全てお客様のご負担となります。但し、事前に確認のとれた初期不良ならびに保証範囲内での修理の場合は、弊社指定の運送会社に限り着払いにて受け付けます。その際、下記RA番号が必要となります。沖縄などの離島の場合、着払いでの受付は行っておりませんので、送料はお客様のご負担にて、どこの運送会社からでも結構ですので発送願います。

●RA番号（返品承認番号）

サウンドハウス宛に商品を送る際は、いかなる場合でもサポート担当より通知されるRA番号を必要とします。また、初期不良または保証期間内の修理における着払いでの運送についても、RA番号が必要です。ご返送される場合は、必ずRA番号を送り状に明記してください。RA番号が無いものについては、着払いは一切お受けできませんのでご了承ください（お客様のご負担の場合はどの便でも結構です）。

●注意事項

サウンドハウス保証は日本国内のみに有効です。また、いかなる場合においても商品の仕様、及び故障から生じる周辺機器の損害、事業利益の損失、事業の中断、事業情報の損失、又はその他の金銭的損失等の損害に関して、サウンドハウスは一切の責任を負いません。

加えて、交換や修理等には当初の予定よりも時間を要することがありますが、遅延に関連する損害についても一切の責任を負いません。また、原則として代替機は、ご用意しておりませんのであらかじめご了承ください。

