





## はじめに

この度は STEGE EVOLUTION SCENE SETTER をご購入頂き、誠に有り難うございます。

SCENE SETTER は 4200 ものプログラマブル・シーンをもち、MIDI IN/OUT やオーディオ入力により様々なコントロールが可能な DMX コントローラーです。また 24 個のチャンネルフェーダーを装備し、アナログ感覚で使用することが可能です。

製品の性能を十分に発揮させ、末永くお使いいただく為に、ご使用になる前に本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存して下さい。

## 安全上のご注意 ーご使用前に必ず安全上の注意をお読みくださいー

1. この取り扱い説明書にしたがって操作してください。
2. 水には大変弱いので、雨天時の屋外など湿気の多いところでは使用しないでください。また本体の上に液体等をおかないで下さい。
3. 内部には精密な電子部品を使用しております。移動及び輸送時には大きな衝撃が加わらないようにして下さい。
4. 電源コードは機材への挟みこみ等、無理な力が加わらない様御注意下さい。
5. 電源コード/プラグが傷んだり、また使用中に動作しなくなったり異常な臭いや煙が出た場合は、すぐに電源スイッチを切り、コンセントを抜いてください。
6. 専用アダプターは必ず、交流 100V、50Hz~60Hz でご使用ください。
7. タコ足配線はしないでください。
8. 常設する場合、電源プラグは定期的に清掃を行ってください。ほこり等によりショート、火災の原因になります。
9. 不安定な場所に置いて使用しないでください。

故障が生じた場合はお手数ですが販売店もしくはサウンドハウスまでご連絡ください。

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。

## 付属品について

SCENE SETTER 本体のほかに下記の付属品があることを確認してください。

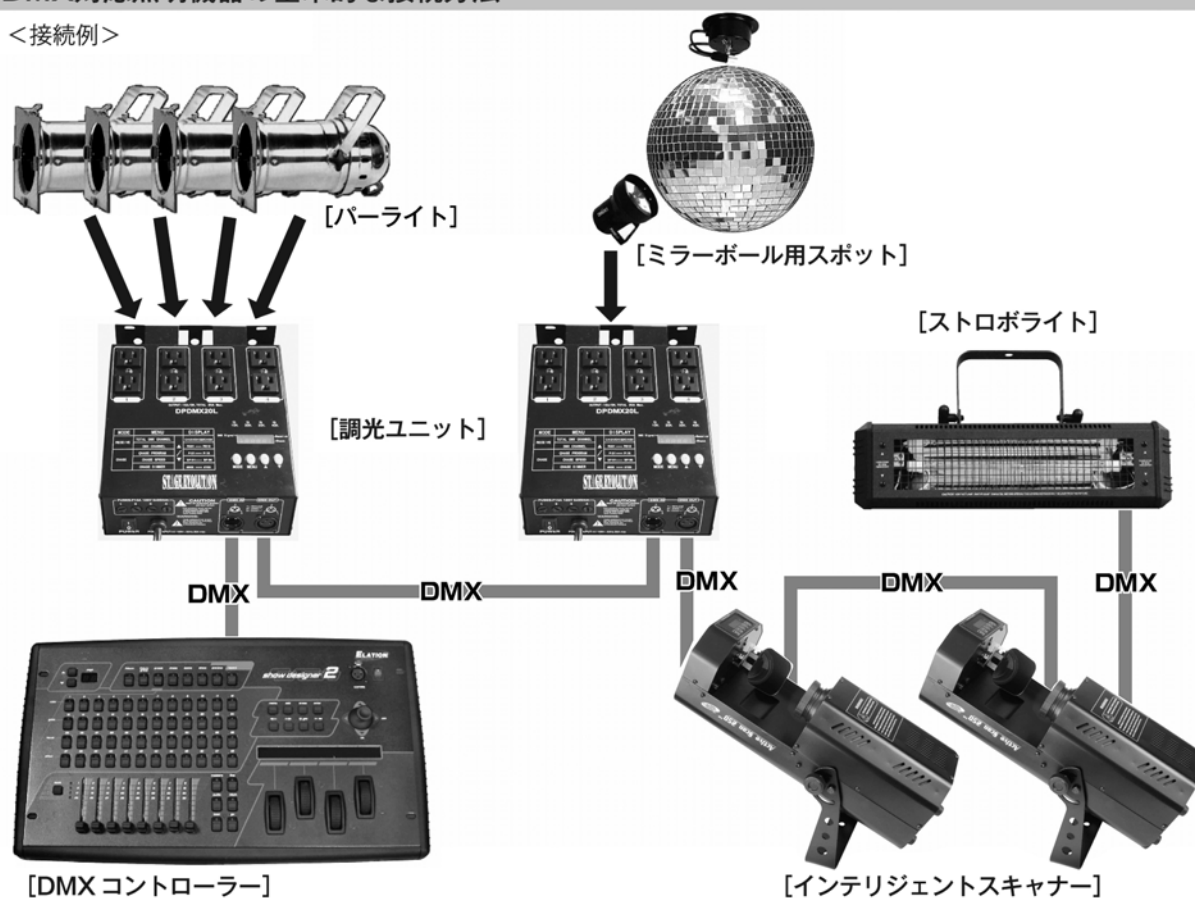
- ① 専用 AC アダプター： 100V/ 50Hz~60Hz
- ② 取り扱い説明書（本書）

# 目次

DMX 対応機器の基本的な接続方法	P5
まず最初に使ってみましょう	P6
各部の名称と機能	P7
フロントパネル—A—	7
フロントパネル—B—	8
フロントパネル—C—	9
リアパネル	10
まずはリアルタイムでコントロール	P11
24chDMX コントローラーとして使用する場合	11
ちょっと特殊な使い方 DOUBLE モードについて	12
メモリー機能(プログラマブル・シーン)を使ったコントロール	P14
シーンを作ってみよう	14
シーンを呼び出してみよう	17
チェース(連続シーン)をプログラムしてみよう	18
チェースを呼び出してみよう	21
チェースに SPEED TIME を保存するには	24
チェースに保存された SPEED TIME を解除するには	24
SINGLE CHASE と MIX CHASE について	25
EDIT(編集)モードについて	P26
まず編集モードに入るには	26
・ステップごとに各チャンネルの DMX 値を変更するには	28
・チェースに新しいステップを加えるには	29
・チェースのステップを削除するには	30
その他の編集機能について	P31
一時メモリーの削除方法	31
保存されたシーンの消去方法	31
全てのシーン及びチェースの削除方法	32
MIDI によるコントロールとデータの保存	P32
製品仕様	P33

## 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、上の図の様に配線を行います。配線用ケーブルには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対応のスモークマシー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下さい(※)。
- 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。

※一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>自作される場合はオスのXLRコネクタを使用し、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>

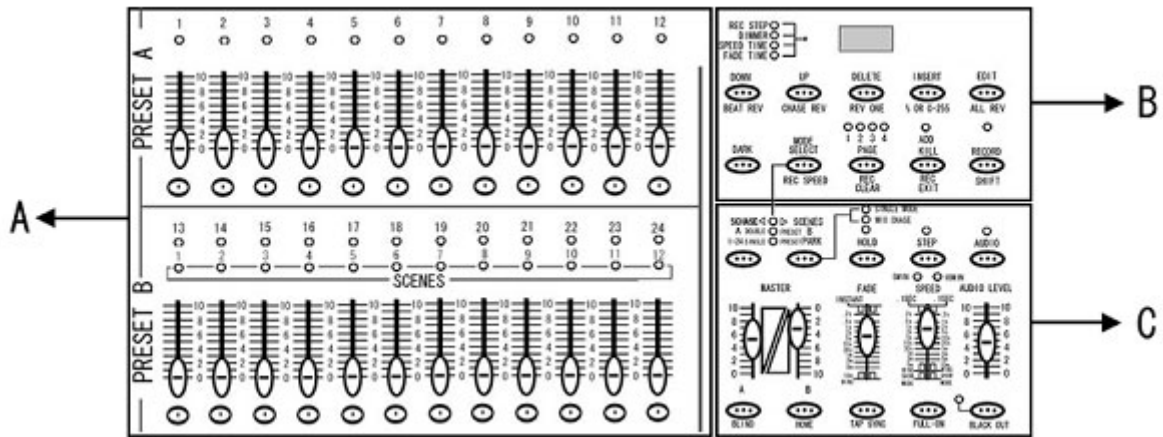
## まず最初に使ってみましょう。

パーライト等の照明機器とディマーを接続して **SCENE SETTER** 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。

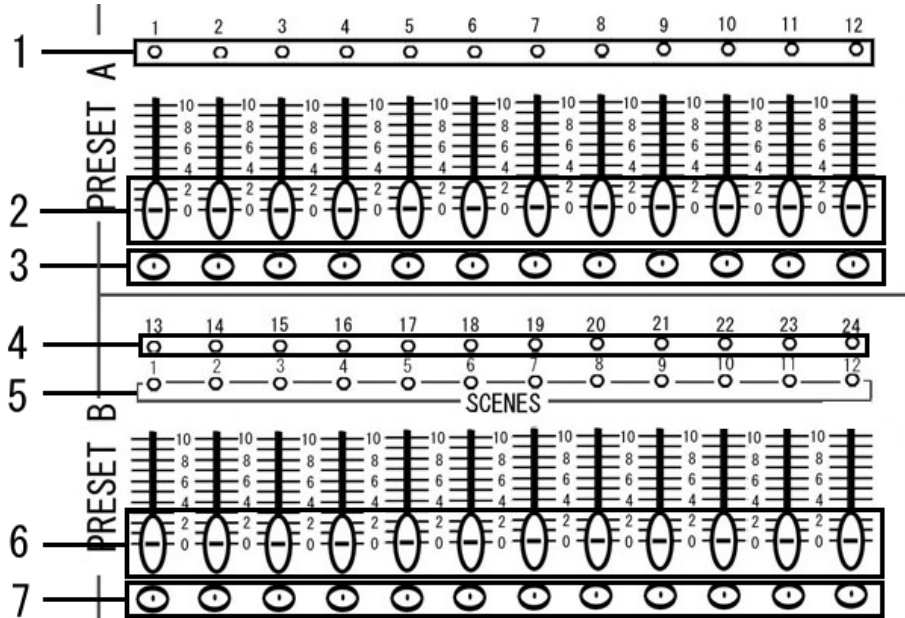
1. I の基本的接続方法に従って SCENE SETTER とディマー(例:DPDMX20L)、及びパーライトを必要数接続します。  
(ディマーの設定)
2. ディマーの設定が DMX 対応のモードになっていることを確認します。DPDMX20L の場合 MODE ボタンを押してディスプレイ左上の DMX SIGNAL の LED が点滅していることを確認します。
3. ディマーの設定が DMX 対応のモード及び 4 チャンネルのモードになっていることを確認します。DPDMX20L では MENU ボタンを押してディスプレイが「CH:XX」と表示された際、矢印ボタンを押して「CH:04」と表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。  
(SCENE SETTER)
5. 1~24 チャンネルをすべて独立コントロールするために、MODE SELECT ボタンを押し、1-24SINGLE を選択します。またこの際動作をわかりやすくする為、MASTER A フェーダーと FADE を 1 番上にして下さい。右側の緑の LED が点灯していることを確認してください。DMX1~24 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 まですべてフェーダーを使って調光する方法を説明しています。
6. PRESET A のフェーダー 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。

# 各部の名称と機能

## SCENE SETTER フロントパネル

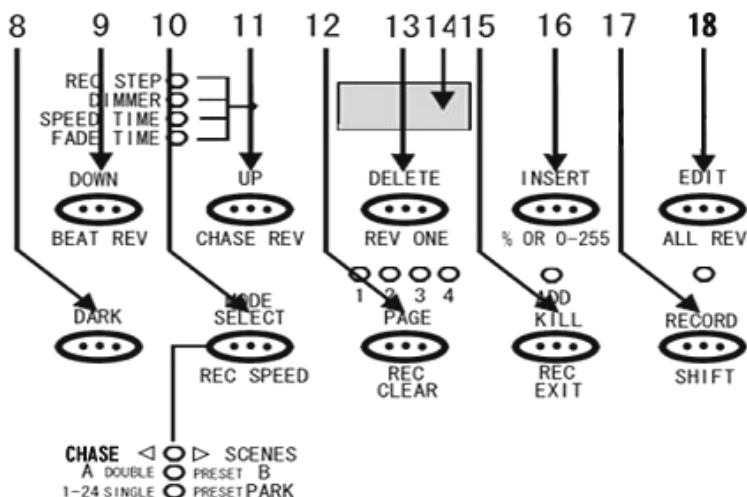


### フロントパネル—A—



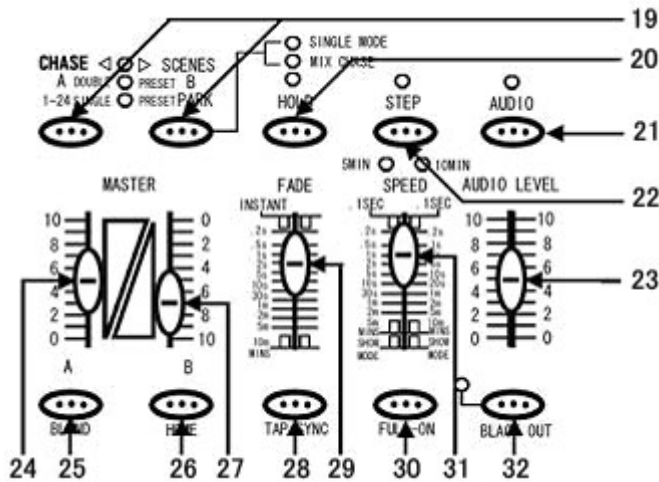
1. プリセット A LED 1-12 : フェーダー1~12のDMX信号の出力状態をLEDの明かりの強さで表示します。
2. チャンネルフェーダー 1-12 : フェーダーをスライドさせることによりDMX信号の出力レベルを調整します。
3. フラッシュボタン 1-12 : このボタンを押すとボタンを押している間だけそのチャンネルのフェーダーを最大まであげた状態と同じ効果が得られます。
4. プリセット B LED : フェーダー13~24のDMX信号出力状態をLEDの明かりの強さで表示します。
5. シーン LED : シーンモード使用中に、使用しているLEDが点灯して、どのシーンを使用しているかを表示します。
6. チャンネルフェーダー 13-24 : フェーダーをスライドさせることによりDMX信号を出力します。
7. フラッシュボタン 13-24 : このボタンを押すとボタンを押している間だけそのチャンネルのフェーダーを最大まであげた状態と同じ効果が得られます。

フロントパネル—B—



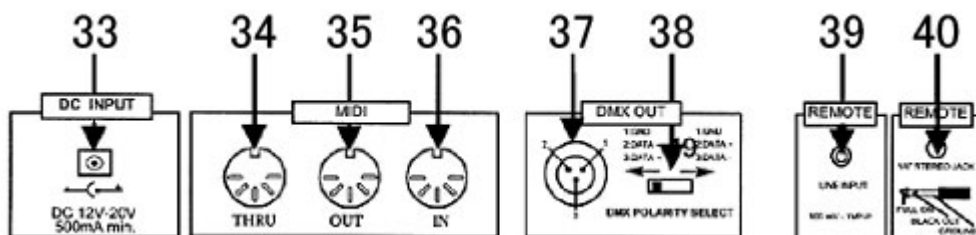
8. **DARK** : DARK ボタンを押している間だけ FULL,FLASH,シーンやチェース等のプログラムを含む全ての DMX 出力を O の状態にします。
9. **DOWN/BEAT REV** : DOWN ボタンは、編集モード時にシーンに保存された各チャンネルの DMX 値を下げたい場合使用します。  
BEAT REV ボタンは、AUDIO チェースにおいてチェースを逆再生させるために使用します。  
(例：1-2-3-4 と再生されているチェースを、4-3-2-1 と再生します。)
10. **MODE SELECT / REC SPEED** : MODE SELECT ボタンは、CHASE/SCENE, A DOUBLE/PRESET B, SINGLE/PRESET PARK のいずれかの DMX モードを選択します。選択されているモードは、このボタンの左下にある LED がそれぞれ点灯します。REC SPEED ボタンはチェースが保存されている時、すでに保存されたチェースにスピードの設定を追加保存する際に使用します。
11. **UP/CHASE REV** : UP ボタンは、編集モード時にシーンに保存された各チャンネルの DMX 値を下げたい場合使用します。  
CHASE REV は、再生しているチェースを逆再生します。
12. **PAGE** : PAGE1~4 の選択に使用します。
13. **DELETE / REV ONE** : DELETE ボタンは、編集モード時にすでに登録されたシーンやステップを削除したい時に使用します。  
REV ONE ボタンは、このボタンを押したままチェースの登録されたフラッシュボタンのいずれかを押し、選択されたチェースの再生順を逆にします。
14. **LCD ディスプレイ** : LCD ディスプレイは、それぞれのフェーダーやプログラムの状態を表示します。  
また左隣を見ることにより、ディスプレイに表示されている数値が何をさしているかの確認が取れます。
15. **ADD KILL / REC EXIT** : ADD/KILL ボタンは、ボタン上部の黄色い LED が消灯時は ADD モードとなり、点灯時は KILL モードとなります。  
ADD モードとは、チェース動作時に 1-12 チャンネルのフラッシュボタンを押すと、チェースが動作したままの状態でも各フラッシュボタンに対応したチャンネルの信号出力が行えます。  
KILL モードとは、チェース動作時に 1-12 チャンネルのフラッシュボタンを押すと、チェース動作が停止し、各フラッシュボタンに対応したチャンネルの信号のみが出力されます。  
※フェーダー操作の場合は ADD/KILL モードの状態にかかわらず、信号が出力されます。  
REC EXIT ボタンは SHIFT ボタンとの組み合わせで編集モードを解除します。
16. **INSERT / % OR 0-255** : INSERT ボタンは、編集モード時にすでに登録されたシーンやチェースに間に新しいステップを挿入します。  
% OR 0-255 ボタンは、LCD ディスプレイに表示される数字を%もしくは DMX 値のどちらかの表示にするかを選択します。
17. **RECORD / SIFT** : RECORD ボタンは、RECORD モードに入る際や、一時メモリー、シーン及びチェース等の保存に使用します。  
SIFT 機能として使用する場合は、このボタンを押しながら他のボタンを押してください。  
(例：RECORD ボタン+INSERT ボタンを押すことにより、INSERT ボタンに割り振られたもうひとつの機能、% OR 0-255 を選択できます。)
18. **EDIT/ALL REV** : EDIT ボタンは、編集モードに入る際に使用します。  
ALL REV は再生中のチェースを全て逆再生します。

## フロントパネル—C—



19. **PARK** : PARK ボタンは、SINGLE CHASE / MIX CHASE を選択する際に使用します。  
(CHASE/ SCENE モード時のみ) 選択されているモードは、ボタンの右上にある LED で確認できます。  
その他の操作モード時には、左側のボタンは MASTER A のフラッシュボタンとして、右側のボタンは MASTER B のフラッシュボタンとして使用します。
20. **HOLD** : HOLD ボタンを押している間のみ、FULL, FLASH, シーンやチェース等のプログラムを含む全ての DMX 出力を固定します。
21. **AUDIO** : サウンドに反応してチェースが動く AUDIO チェースモードに切り替える際に使用します。
22. **STEP** : SHOW MODE や編集モードで、ステップを切り替える際に使用します。
23. **AUDIO LEVEL** : AUDIO チェースモード時において、オーディオ入力の感度を調節します。
24. **MASTER フェーダー A** : 1-24 SINGLE モードでは全チャンネルの MASTER フェーダーとして使用します。  
その他のモードでは、マニュアル操作時 PRESET A グループの全体の DMX 出力を調節します。
25. **BLIND** : チェースを再生時、選択されたチャンネルをチェースから切り離します。  
1-24 SINGLE モード時において BLIND ボタンを押しながらチャンネルのフラッシュボタンをおすと、選択されたチャンネルはマニュアル操作のみ有効となり、チェース信号を受け付けなくなります。
26. **HOME** : BLIND 機能を使い、チェースから切り離れたチャンネルを、再びチェースの制御下に戻す場合に使用します。  
HOME ボタンを押しながらチェースコントロールに戻したいチャンネルのフラッシュボタンを押して下さい。
27. **MASTER フェーダー B** : A DOUBLE/PRESET B モードでは PRESET B グループ全体の DMX 出力を調節します。CHASE/SCENE モードでは、シーン及びチェース全体の DMX 出力を調整します。1-24 SINGLE / PRESET PARK モードでは使用しません。
28. **TAP SYNC** : SPEED TIME の設定に使用します。このボタンを 2 回押すと、1 回めと 2 回目のボタンを押した間隔で SPEED TIME を設定できます。
29. **FADE** : FADE TIME を調節する際に使用します。
30. **FULL-ON** : このボタンを押している間は全てのフェーダーの設定やチェース等のプログラムに関係なく、全チャンネル最大 DMX 出力されます。
31. **SPEED** : チェースのスピードを調節する際に使用します。
32. **BLACK OUT** : マニュアル操作時において各フェーダーの設定値に関係なく DMX 信号出力を 0 にします。チェースやシーンはそのまま再生されます。解除するには BLACK OUT ボタンを再度押して下さい。

## リアパネル



33. DC 入力 : DC 12V-20V / 500mA に対応しています。
34. MIDI THRU : MIDI を介して、様々なコントロールや SCENE SETTER 内にメモリーされたデータのバックアップ、ダウンロード等を行う際に使用します。
35. MIDI OUT : MIDI を介して、様々なコントロールや SCENE SETTER 内にメモリーされたデータのバックアップ、ダウンロード等を行う際に使用します。
36. MIDI IN : MIDI を介して、様々なコントロールや SCENE SETTER 内にメモリーされたデータのバックアップ、ダウンロード等を行う際に使用します。
37. DMX 出力※ : DMX 信号を出力します。XLR メスのコネクターがついています。
38. 極性切り替えスイッチ : DMX 信号出力の極性を-2/+3 もしくは+2/-3 に切り替えることができます。
39. AUDIO 入力 : AUDIO チェースモード時の音声を入力します。RCA ピン入力。
40. REMOTE コントロール入力 : フットスイッチ等を使い、FULL ON / BLACK OUT をコントロールすることができます。TRS フォン入出力。

※DMX の接続方法につきましては、『DMX 対応機器の基本的な接続方法』(P4) を参照して下さい。

# まずはリアルタイムでコントロール

この章では、アナログ卓の様にフェーダーを使いリアルタイムで照明機器をコントロールする方法を説明します。

調光ユニット(ディマー) / パーライトを使用する場合、MASTER A のフェーダーを使って全体の DMX 出力を調整することが可能です。その他のインテリジェント・スキャナー等を接続する場合は、必ず MASTER A を最大にして使用して下さい。(注:1)

## 24chDMX コントローラーとして使用する場合

### STEP1

まず、モードセレクトボタンを押し 1-24SINGLE / PRESET PARK を選択します(図 1 参照)。緑の LED が点灯していることを確認してください。このモードでは SCENE SETTER を 24 チャンネルの DMX コントローラーとして使用することができます(注:2)。その時 BLACK OUT が点滅していないことを確認してください。点滅している場合は、BLACK OUT ボタンを押し解除してください。

### STEP2

動作をわかりやすくする為、MASTER A のフェーダーを最大に、FADE のフェーダーを最速(一番上)にして下さい。

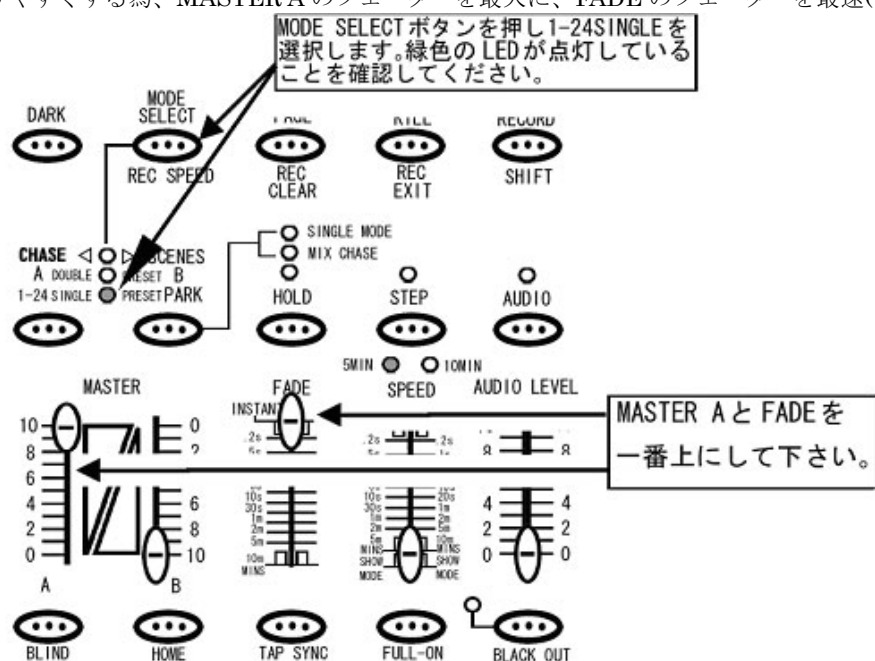


図 1

注 1 : MASTER A フェーダーが最大になっていない場合、チャンネルフェーダーを最大まであげても DMX 値は最大出力されません。例えば各チャンネルの DMX 出力を最大の 255(100%)にしても、MASTER A の出力値が 128(50%)の場合、実際の出力値は 128(50%)になってしまいスキャナー等の制御が難しくなります。

注 2 : SCENE SETTER の 1~24 のチャンネルは全て固定チャンネルとなり、チャンネルの入れ替え(パッチ)機能等はありません。また CHNS / SCENES(赤の LED)及び A DOUBLE / PRESET B(黄色の LED)モード時も、1~12 チャンネルは、1-24SINGLE / PRESET PARK と同じようにコントロール可能です。また 1-24SINGLE モード時には MASTER B、SPEED、AUDIO LEVEL のフェーダーは使用しません。

### STEP3

各チャンネルのフェーダーを操作することにより、DMX 信号が出力されます。各チャンネルの操作とあわせてフェーダー上部にある LED が反応していることを確認して下さい。

<この状態で、DMX 対応機器を 1~24ch までリアルタイムでコントロール可能となります>

### STEP4

次に FADE のフェーダーを任意の場所に設定し、チャンネルフェーダーを操作してみてください。FADE で設定された時間に応じて、各チャンネルの LED 及び接続された照明機器のスピードが可変します。この様に FADE を使って照明機器の点灯や動作のスピードをゆっくりとした動きに設定することができます。

## ちょっと特殊な使い方 DOUBLE モードについて

このセクションではリアルタイムコントロール時における DOUBLE モードについて解説します。DOUBLE モードは、上段の 1~12 チャンネルを大きなグループ A、下段の 13~24 チャンネルを大きなグループ B として考えます。グループ B のチャンネルの表記は 13~24 になっていますが、このモードではもうひとつの 1~12 チャンネルとして使用します。簡単な考え方としては A グループが 1~12 チャンネル、B グループも 1~12(表記は 13~24)チャンネルとなり、2 台の同じ DMX 信号をコントロールするまったく同一の 12 チャンネルコントローラーを一緒に使用できるような形になります。これは同一の 12 チャンネルコントローラーが 2 台使用できるモードですので、12ch×2、合計 24 フェーダー装備されていても実際は 12 チャンネル分の DMX コントロールしか使用できません。このダブルモードはフェーダーを 2 セット分に分けて瞬時に任意のシーンを入れ替えて操作したい場合に活用できます。

### チュートリアル

#### STEP1

まず、モードセレクトボタンを押し A DOUBLE / PRESET B を選択します(図 2 参照)。黄色の LED が点灯していることを確認してください。このモードでは SCENE SETTER を 12 チャンネル分の DMX コントローラーが 2 台有ると同様に使用することができます。その時 BLACK OUT が点滅していないことを確認してください。点滅している場合は、BLACK OUT ボタンを押し解除してください。

#### STEP2

MASTER A と FADE のフェーダーを最大、MASTER B を最小にして下さい。MASTER B は目盛りが上下逆についていますので、フェーダーが一番上に設定されている状態が 0、すなわち最小となり、ここではフェーダーが全てあげられることになります。このモードの場合は SPEED, AUDIO LEVEL のフェーダーは使用しません。

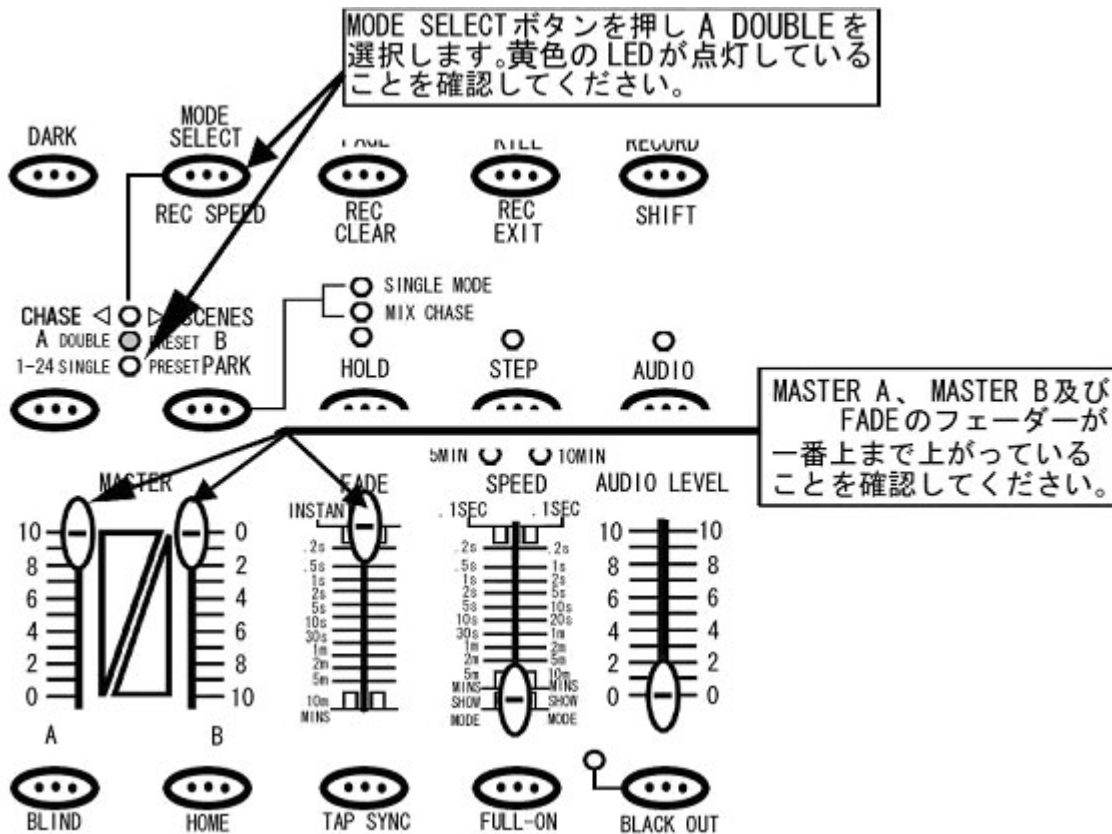
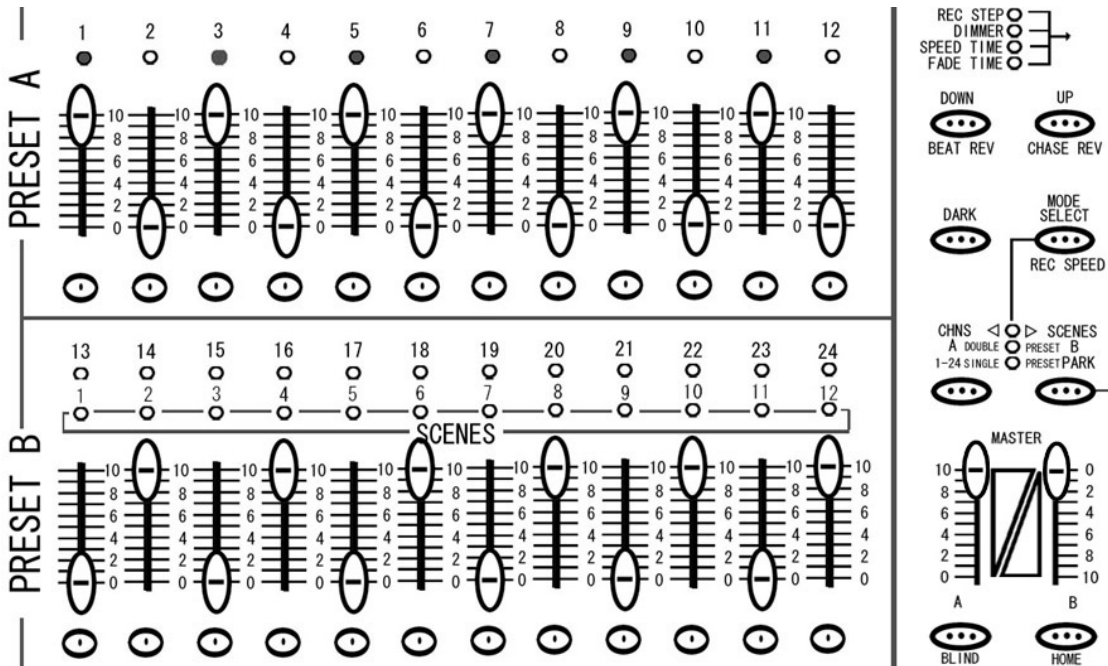


図 2

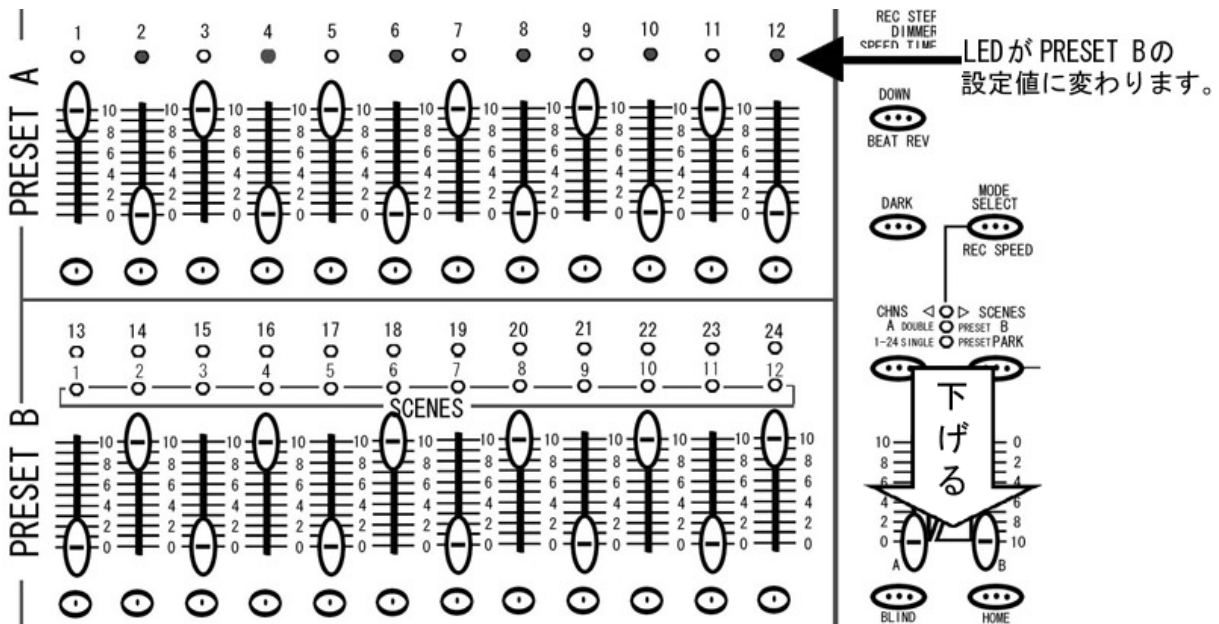
### STEP3

Aグループの奇数チャンネル(1,3,5,7,9,11)のフェーダーを最大に、Bグループの偶数チャンネル(14,16,18,20,22,24)を最大に設定してください(図3参照)。このとき13~24チャンネルのLEDは点灯しません。



### STEP4

MASTER A、MASTER B のフェーダーを同時に下げてください(図4参照)。(MASTER Aを0に、MASTER Bを10にして下さい。)



そうすると、1~12チャンネル上部にあるDMX信号の出力状態を表すLEDがAグループの1~12のフェーダーの状態から、Bグループの1~12(表記は13~24)のフェーダーの状態に瞬時にまとめて変わったのが確認できると思います。リアルタイムで複数のフェーダーを瞬間的に入れ替えるのは難しい為、DOUBLEモードを活用することにより事前にフェーダーの設定を確認し、瞬間的に入れ替えることが可能になります。

## メモリー機能(プログラマブル・シーン)を使ったコントロール

この章では、SCENE SETTER のメモリー機能を使う為の操作方法を解説します。また SCENE SETTER に保存することができるシーンの設定は、各チャンネルの DMX 値 及び MASET R A の DMX 値によって構成されます。また連続シーンでは SPEED の設定も可能になります。

### シーンを作ってみよう！

このセクションでは、シーンの作り方を解説します。SCENE SETTER でのシーンはチャンネルフェーダー及び MASTER A フェーダーの設定値を記録することをさします。この時 MASTER B、FADE、SPEED 及び AUDIO の設定値は記録されません。

#### STEP1

まずプログラムを記憶させるため RECORD モードに入ります(図 5 参照)。RECORD モードに入るには、RECORD ボタンを押しながら PRESET A の各チャンネルの下にあるフラッシュボタンを 1ch、5ch、6ch、8ch の順番で押し、その後 RECORD ボタンを離します。そうすると RECORD ボタンの上にある赤い LED が点灯し、RECORD モードに入ったことを確認できます。

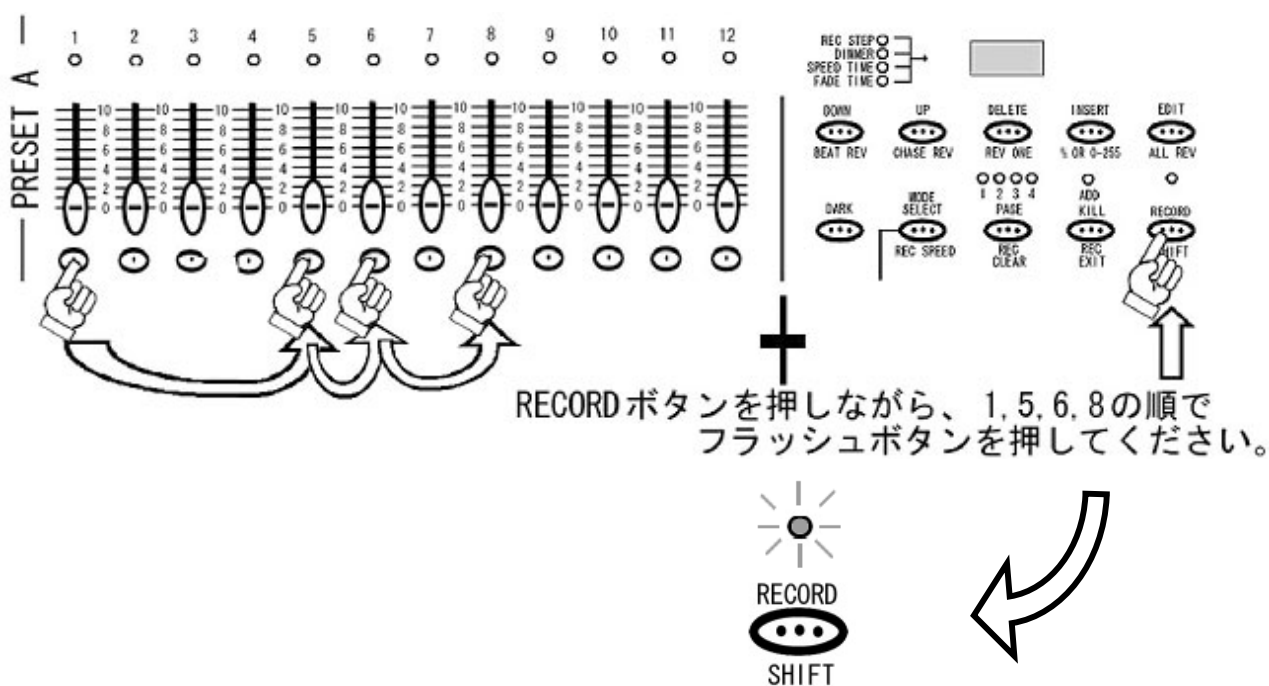


図 5

#### STEP2

1~24 チャンネルをすべて独立コントロールするために、MODE SELECT ボタンを押し、1-24 SINGLE を選択します(図 6 参照)。右側の緑の LED が点灯していることを確認してください。(その際 BLACK OUT が点滅していないことを確認してください。点滅している場合は、BLACK OUT ボタンを押し解除してください)。

#### STEP3

MASTER A のフェーダー(左側)を最大にして下さい。また FADE のフェーダーも動作をわかりやすくするため最速(一番上)にして下さい。

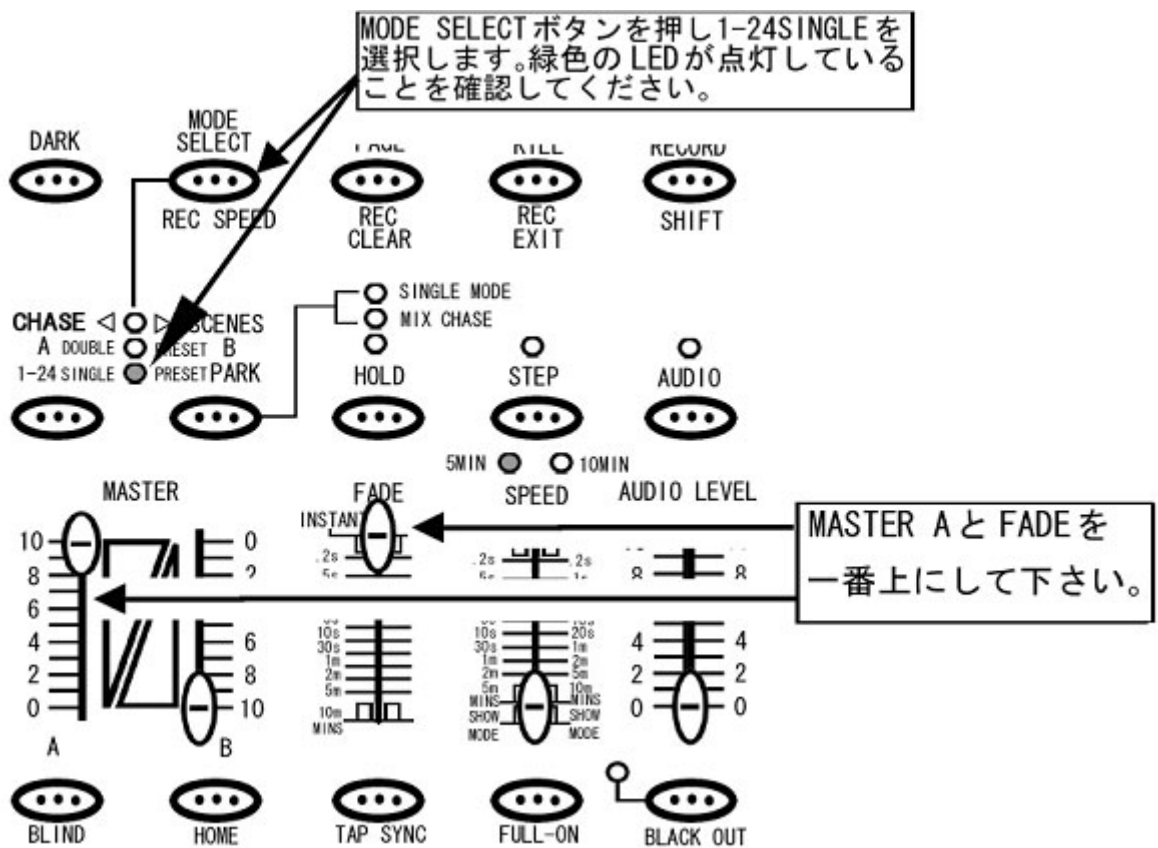


図 6

**STEP4**

チャンネルフェーダーを自由に設定してください。設定し終わりましたら、RECORD ボタンを押してください。LCD ディスプレイに<001>と表示され、LCDディスプレイの左となりにあるLEDが、REC STEPの右横で点灯します(図7参照)。この状態で、SCENE SETTER に一時的に状態がメモリーされます(注:1)。事前に何らかの設定が既に保存されている場合はディスプレイにその保存数の次の数字が表示されます。またこの時点では、あくまで一時的な保存になりますので、シーンを呼び出すことはできません。一時メモリーを削除したい場合は、一時メモリーの削除方法(P.33)を参照してください。

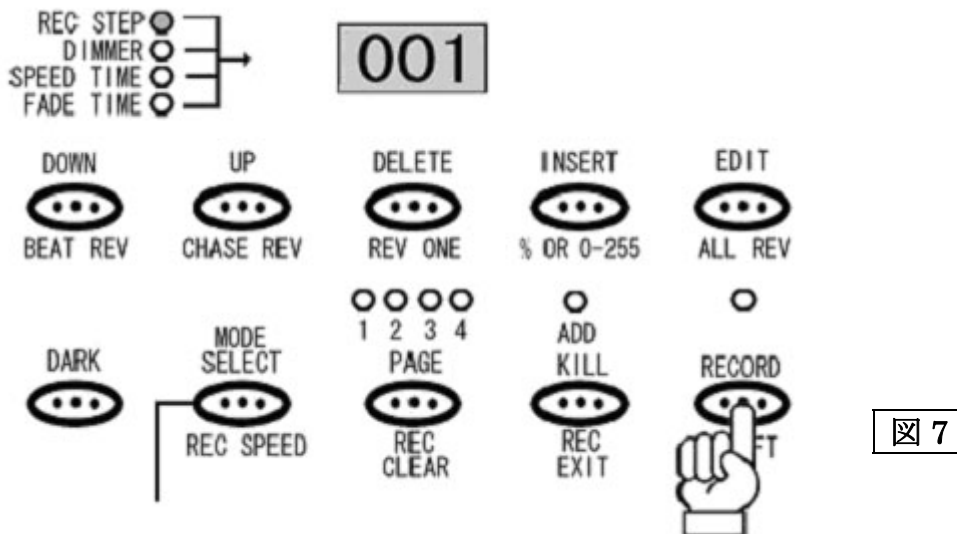


図 7

注 1：途中で電源を切っても、メモリーは一時保存されたまま残ります。

## STEP5

一時的にメモリーされた設定をシーンとして使用できるようにする為には、正式に保存する必要が有ります。まずそれらのメモリーを保存したい PAGE を選択します(図 8 参照)。PAGE は 1~4 まで有り、各 PAGE には 1~12 までプログラマブルシーンを保存することができます。そして 12×4 ページで合計で 48 シーン(連続シーンも含む)まで記録させることができます。PAGE を選択し終えたら、一時的にメモリーされたシーンを割り当てたい下段のフラッシュボタンを選択します。この時 13~24 チャンネルのフラッシュボタンを使用します。1~12 チャンネルのフラッシュボタンはシーンの保存には使えませんのでご注意ください。RECORD ボタンを押しながら一時的にメモリーされたシーンを割り当てたい下段のフラッシュボタンを選んで押します。その後 2 つのボタンから同時に指を離してください。



1~4 の PAGE を選択します。

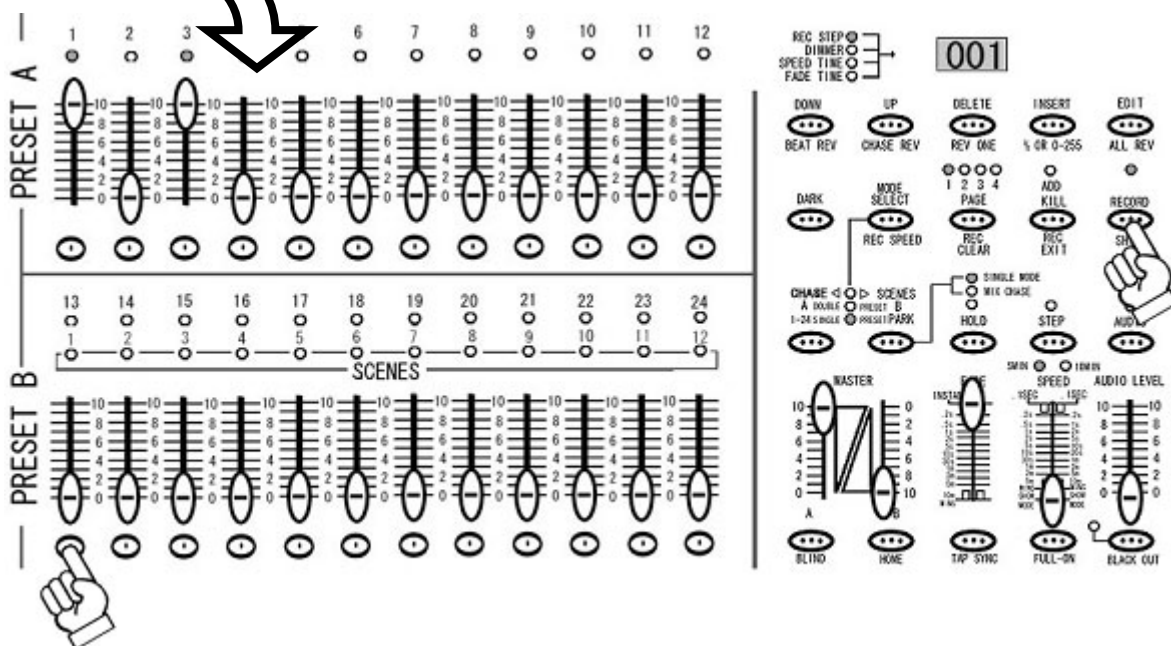


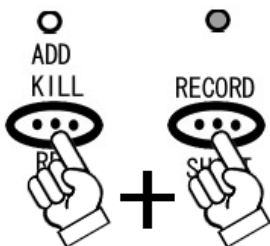
図 8

## STEP6

一時メモリーが保存されると PRESET A、PRESET B 及び SCENES にある LED が一瞬点滅し、LCD ディスプレイの数値が <000> に戻ります。この時点でシーンが任意のチャンネルに保存されます。すでにプログラムされたシーンが入っている場合、LED は点滅せず REC STEP は 0 に戻りません。また保存された時点で、一時メモリーは削除されます。

## STEP7

RECORD モードを解除します。RECORD ボタンを押しながら REC EXIT ボタンを押してください。RECORD ボタンの上にある赤い LED が消え RECORD モードが解除されたことが確認できます。



## シーンを呼び出してみよう！

このセクションでは、保存されたシーンの呼び出し（再生）方法を解説します。調光ユニット(ディマー) / パーライトを使用してシーンを呼び出す際、MASTER B のフェーダーを使って全体の DMX 出力を調整が可能です。その他のインテリジェント・スキャナー等を接続する場合は、必ず MASTER B を最大にして使用して下さい。(注:1)

### STEP1

MODE SELECT ボタンを使い、CHASE / SCENES を選択します(図 9 参照)。赤色の LED が点灯していることを確認してください。

### STEP2

保存されたシーンの確認をわかりやすくする為、MASTER B フェーダーを最大(一番下)に、FADE を最速(一番上)に設定してください。

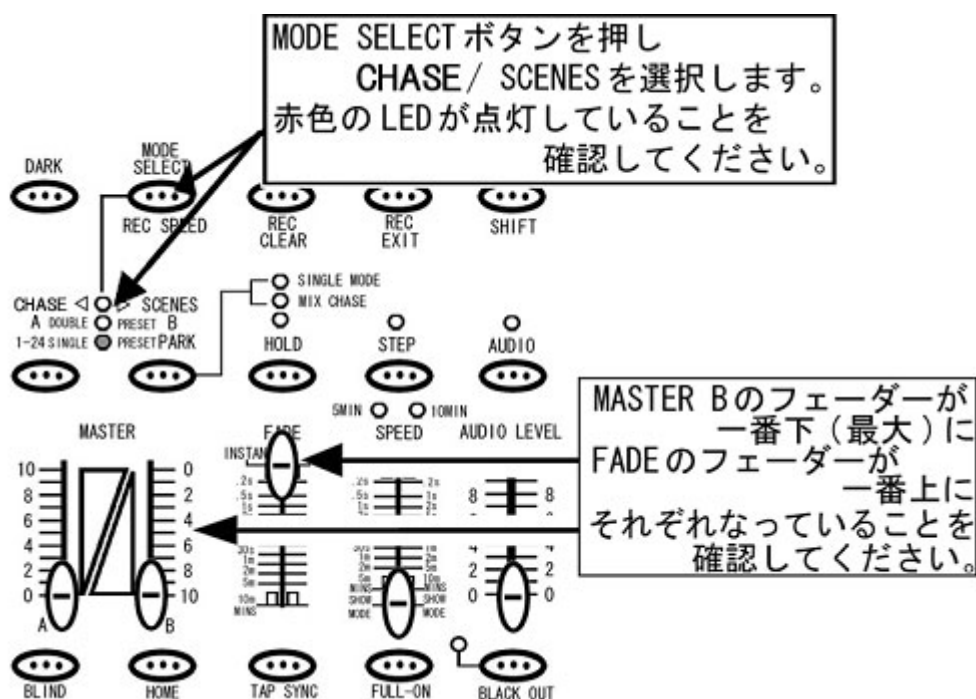


図 9

### STEP3

シーンが保存されている PAGE を PAGE ボタンを使って選択し、シーンがメモリーされているチャンネルのフェーダーをあげてみてください。(シーンの呼び出しはフラッシュボタンでも可能です)SCENES の枠内にある黄色の LED が点灯し、メモリーされたシーンが呼び出されていることを確認できます。パーライト等をコントロールする場合は、MASTER B フェーダーを使って全体の明るさをコントロールできます。

注 1: 呼び出したいシーンのチャンネルフェーダー及び MASTER B フェーダーが最大になっていない場合、シーンを呼び出してもメモリーした DMX 値が出力されません。例えば各チャンネルの DMX 出力を最大の 255(100%)でメモリーしても、呼び出したシーン及び MASTER B の出力値が 128(50%)の場合、実際の出力値は 128(50%)になってしまいスキャナー等はシーンをメモリーした状態とは違った動きをしてしまいます。

## チェース(連続シーン)をプログラムしてみよう！

このセクションではチェースのプログラム方法を解説します。SCENE SETTER でのチェースはチャンネルフェーダー及び MASTER A フェーダーの値を記録することを意味します。この時、MASTER B、FADE、SPEED 及び AUDIO の設定値は記録されませんが、SPEED の設定を編集モードであることから追加保存することもできます。

### STEP1

まずプログラムを記憶させるため RECORD モードに入ります(図 10 参照)。RECORD モードに入るには、RECORD ボタンを押しながら PRESET A の各チャンネルの下にあるフラッシュボタンを 1ch、5ch、6ch、8ch の順番で押し、その後 RECORD ボタンを離します。そうすると RECORD ボタンの上にある赤い LED が点灯し、RECORD モードに入ったことを確認できます。

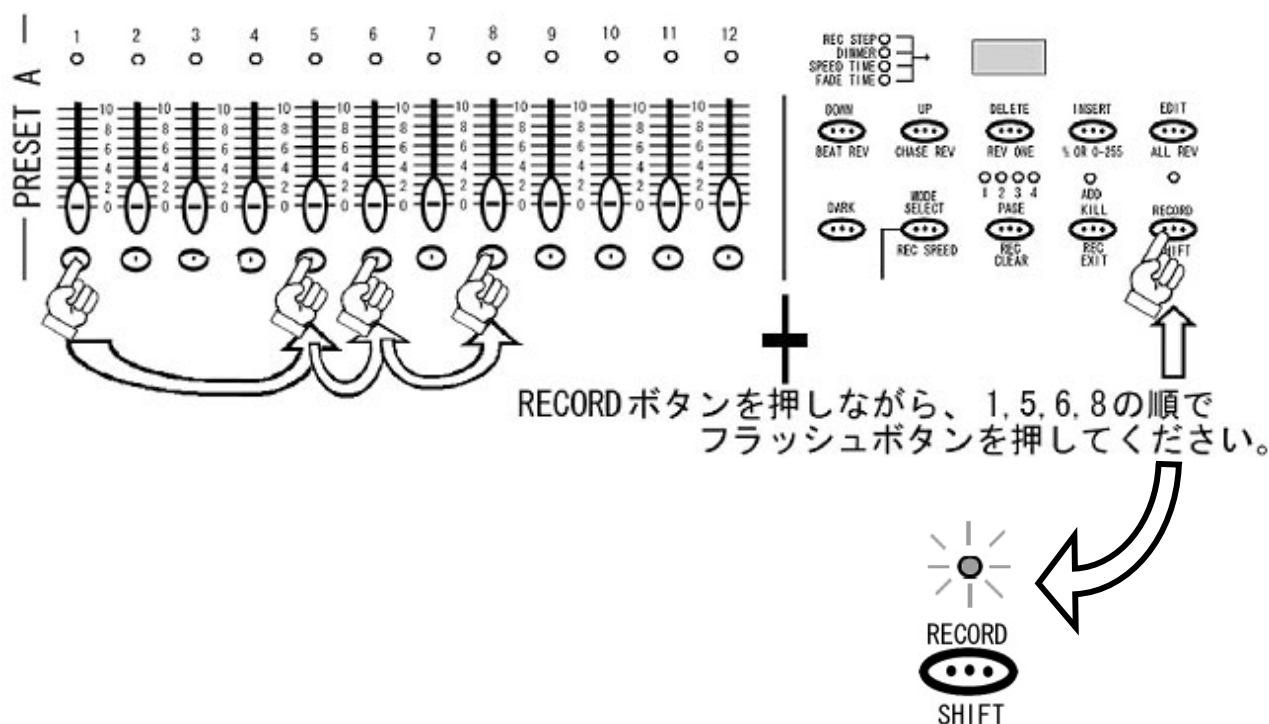


図 10

### STEP2

1~24 チャンネルをすべて独立してコントロールするために、MODE SELECT ボタンを押し、1-24SINGLE を選択します(図 11 参照)。右側の緑の LED が点灯していることを確認してください。(その際 BLACK OUT が点滅していないことを確認してください。点滅している場合は、BLACK OUT ボタンを押し解除してください)。

### STEP3

MASTER A のフェーダー(左側)を最大にして下さい。また FADE のフェーダーも動作をわかりやすくするため最速(一番上)にして下さい。

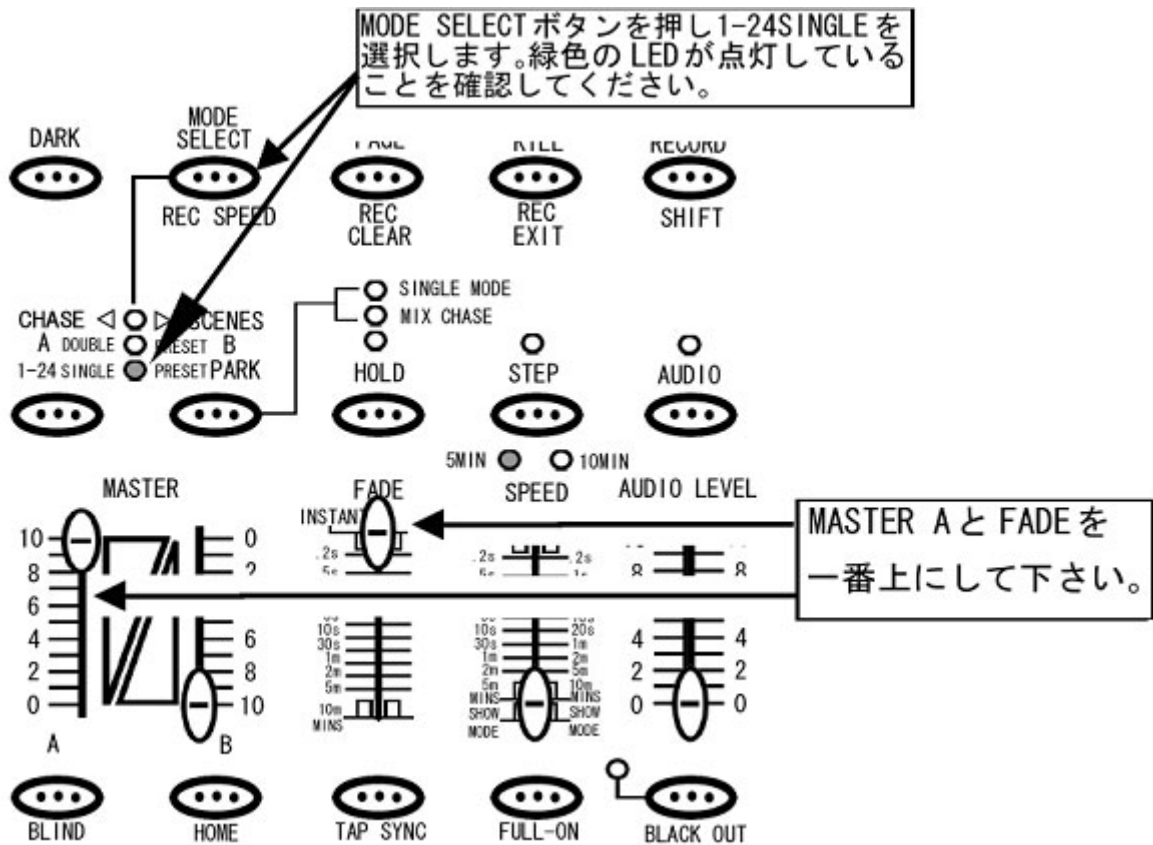


図 11

**STEP4**

チャンネルフェーダーを自由に好みの位置に設定してください。設定し終わりましたら RECORD ボタンを押してください。LCD ディスプレイに<001>と表示され、LCD ディスプレイの左とりにある、LED が REC STEP の項目で点灯します(図 12 参照)。この状態で、SCENE SETTER に一時的に状態がメモリーされます(注:1)。事前に何らかの設定が保存されている場合はディスプレイにそれまでに保存した数の次の数字が表示されます。一時メモリーを削除したい場合は、一時メモリーの削除方法(P.31)を参照してください。

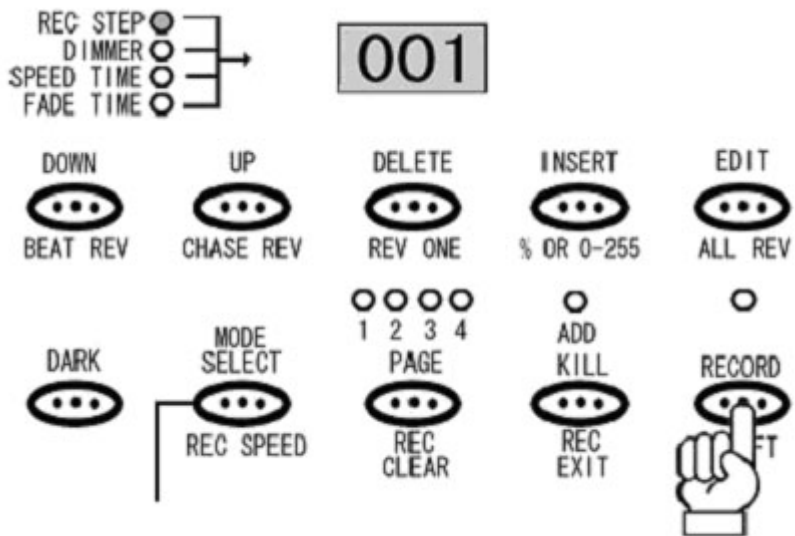


図 12

注 1：途中で電源を切っても、メモリーは一時保存されたまま残ります。

## STEP5

STEP4の動作を繰り返し行ってください。LCD ディスプレイに表示される REC STEP の数値が 001→002→003 とだんだんステップアップしていきます。最大 999 ステップまで記録できます。またこの時点では、あくまで一時的な保存になりますので、チェースを呼び出すことはできません。

## STEP6

一時的にメモリーされた設定をチェースとして使用できるように正式に保存するためには、まずそれらのメモリーを保存したい PAGE を選択します(図 13 参照)。PAGE は 1~4 まで有り、各 PAGE には 1~12 までプログラマブル・シーンを保存することができます。そして 12×4 ページ、合計で 48 チェース(シーンも含む)記録させることができます。PAGE を選択し終えたら、一時的にメモリーされたシーンを割り当てたい下段のフラッシュボタンを選択します。この時 13~24 チャンネルのフラッシュボタンを使用します。1~12 チャンネルのフラッシュボタンはチェースの保存には使えませんのでご注意ください。RECORD ボタンを押しながら一時的にメモリーされたチェースを割り当てたい下段のフラッシュボタンを選んで押します。その後 2つのボタンから同時に指を離してください。

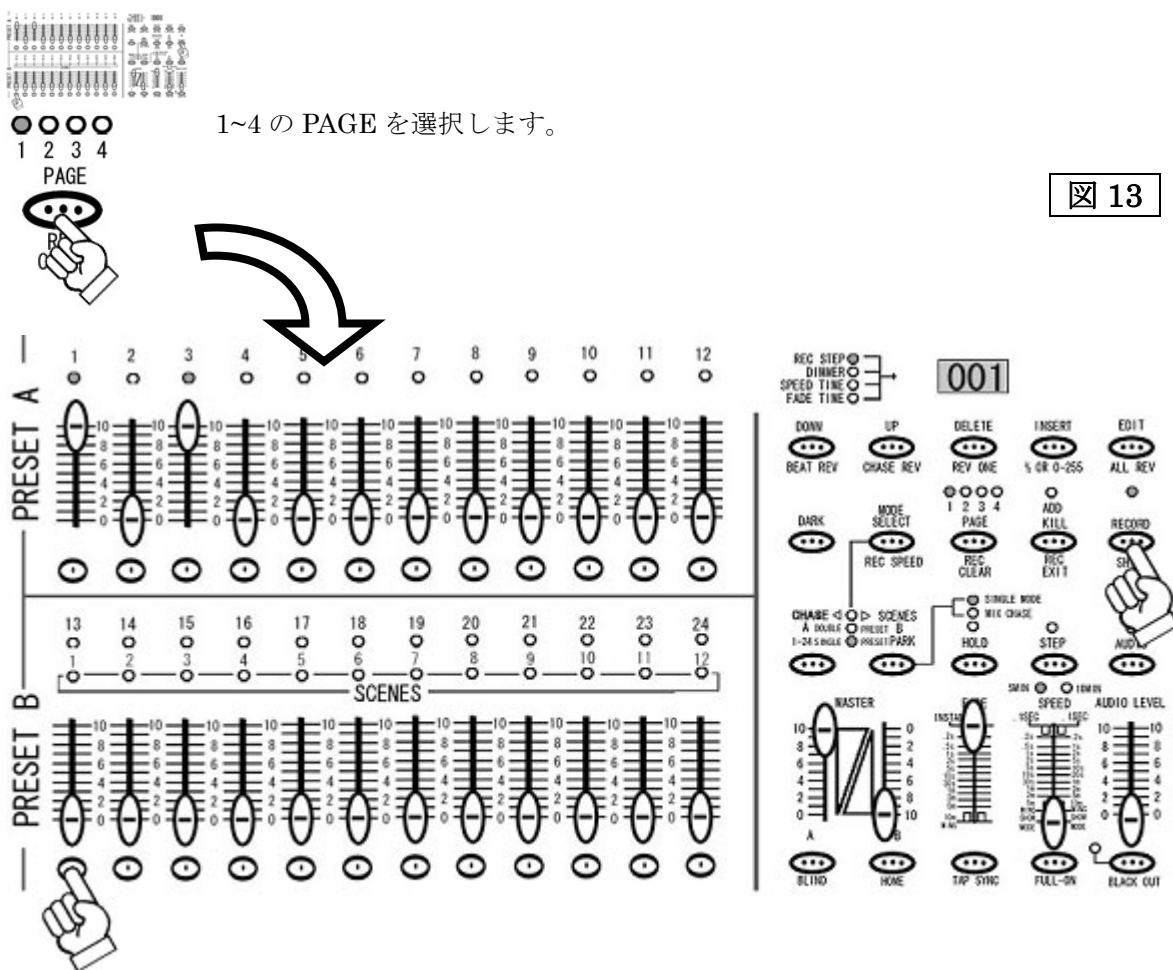


図 13

## STEP7

記録されると PRESET A、PRESET B 及び SCENES にある LED が一瞬点滅し、LCD ディスプレイの数値が <000> に戻ります。この時点でチェースが任意のチャンネルに保存されます。すでにプログラムされたチェースもしくはシーンが入っている場合、LED は点滅せず REC STEP は 0 に戻りません。また保存された時点で、一時メモリーは削除されます。

## STEP8

RECORD モードを解除します。RECORD ボタンを押しながら REC EXIT ボタンを押してください。RECORD ボタンの上にある赤い LED が消え RECORD モードが解除されたことが確認できます。

## チェースを呼び出し(再生)てみよう！

このセクションではチェースを再生する方法を解説します。調光ユニット(ディマー) / パーライトを使用する場合、MASTER B のフェーダーを使って全体の DMX 出力を調整が可能です。その他のインテリジェントスキャナー等を接続する場合は、必ず MASTER A を最大にして使用して下さい。(注:1)

### STEP1

MODE SELECT ボタンを使い、CHASE / SCENES を選択します(図 14 参照)。赤色の LED が点灯していることを確認してください。

### STEP2

保存されたチェースの状態をわかりやすくする為、MASTER B フェーダーを最大(一番下)に、FADE を最速(一番上)に設定してください。

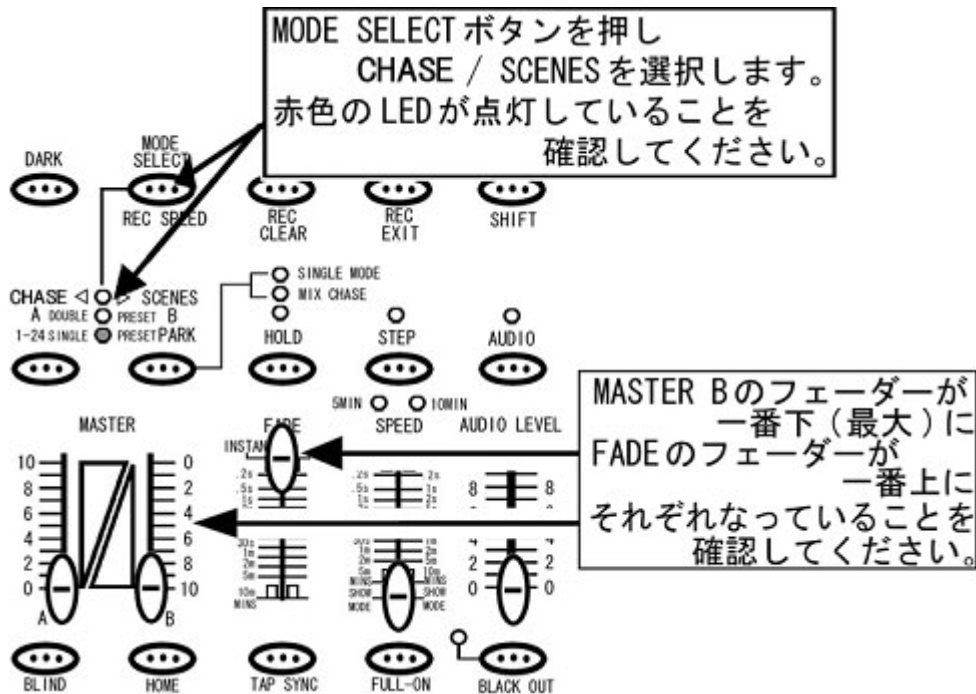


図 14

### STEP3

チェースが保存されている PAGE を PAGE ボタンを使って選択し、チェースがメモリーされているチャンネルのフェーダーをあげてみてください(チェースの呼び出しはフラッシュボタンでも可能ですが、フラッシュボタンを押している間のみチェースが呼び出されます)。SCENES の枠内にある黄色の LED が点灯し、メモリーされたチェースが呼び出されていることを確認できます。パーライト等をコントロールする場合は、チャンネルフェーダー及び MASTER B フェーダーを使って全体の明るさをコントロールできます。

注 1:呼び出したいシーンのチャンネルフェーダー及び MASTER B フェーダーが最大になっていない場合、シーンを呼び出してもメモリーした DMX 値が出力されません。例えば各チャンネルの DMX 出力を最大の 255(100%)でメモリーしても、呼び出したシーン及び MASTER B の出力値が 128(50%)の場合、実際の出力値は 128(50%)になってしまいスキャナー等はシーンをメモリーした状態とは違った動きをしてしまいます。

## STEP4

チェースのスピードを設定します。スピードの設定方法は、TAP SYNC ボタンを使用する方法、SPEED フェーダーを使用する方法、AUDIO 機能を使用する方法に分かれます。

### —TAP SYNC ボタンを使用する場合—

①TAP SYNC ボタンを 2 回押します(図 15 参照)。1 回目を押してから 2 回目を押すまでの時間でチェーススピードを設定します。変更するには再度 TAP SYNC ボタンを 2 回押してください。

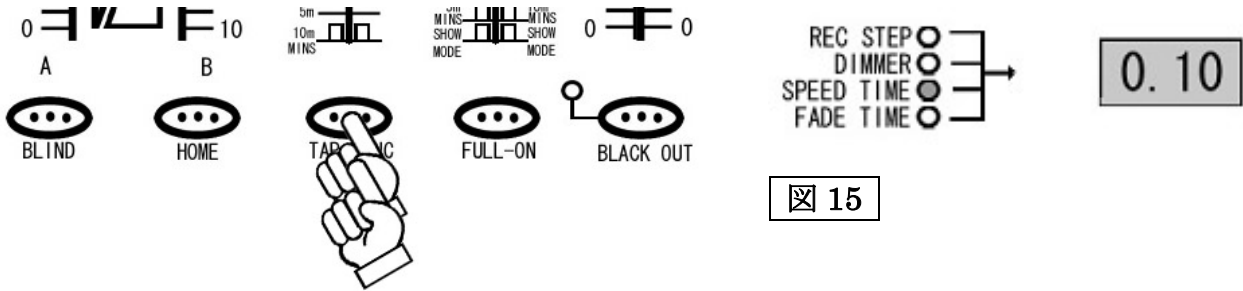
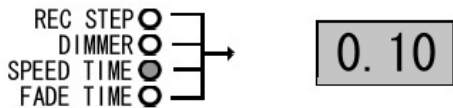


図 15

TAP SYNC で SPEED が設定されると SPEED TIME の LED が点灯し LCD ディスプレイに設定値が表示されます。また TAP SYNC ボタンを使いチェースのスピードを設定しても、SPEED フェーダーを動かすと SPEED フェーダーの設定値に更新されます。

### —SPEED フェーダーを使用する場合—

①スピードフェーダーを使用して、チェースのスピードを設定します。SPEED フェーダーを設定すると SPEED TIME の LED が点灯し設定値が LCD ディスプレイに表示されます。



出荷時の SPEED の設定は 0.1 秒～5 分に設定されています。最大値を 10 分に切り替えるには RECORD ボタンを押しながら、10 チャンネルのフラッシュボタンを 3 回押してください(図 16 参照)。また 5 分に戻すには RECORD ボタンを押しながら 5 チャンネルのフラッシュボタンを 3 回押してください。設定の状態は SPEED フェーダーの上にある黄色の LED で確認が取れます。

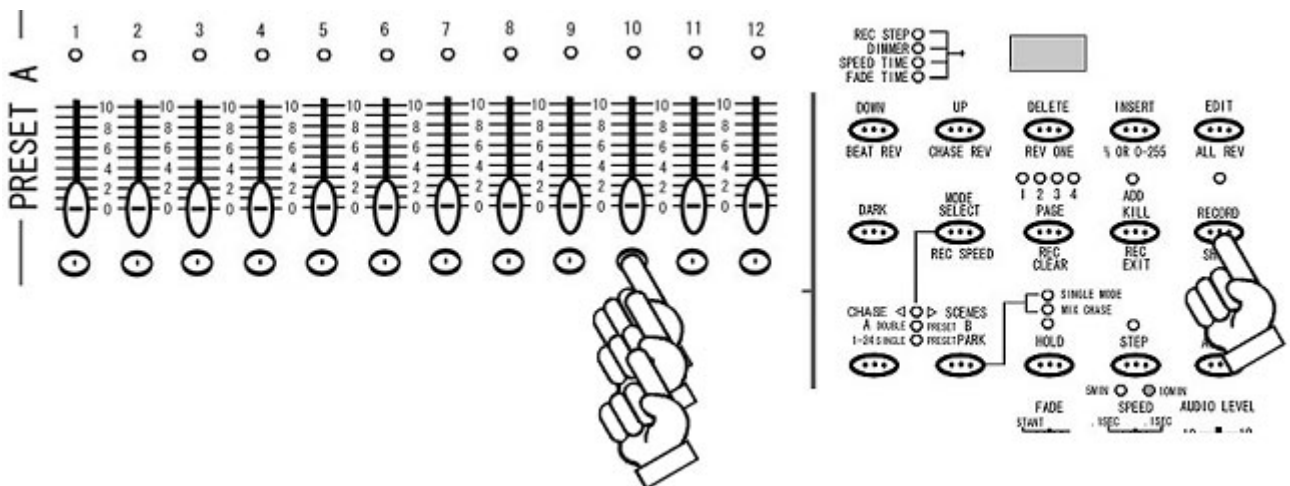


図 16

RECORD ボタンを押しながら 10 チャンネルのフラッシュボタンを 3 回押してください。

②スピードフェーダーを一番下(SHOW MODE)まで下げると、LCD ディスプレイに Sho と表示され SHOW モードに入ります(図 17)。この SHOW モードではチェースの進行をマニュアルで操作できるようになり、STEP ボタンを押すたびにチェースが1ステップずつ進行します。

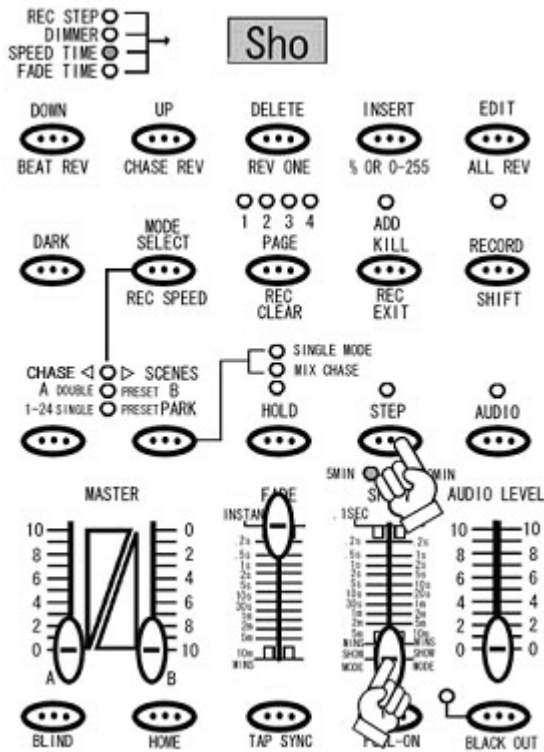


図 17

**STEP5**

フェードタイムを設定します。フェードタイムの設定は FADE フェーダーを使用し、0 秒(INSTANT)~10 分まで選択できます。FADE フェーダーを動かすと、FADE TIME の LED が点灯し、設定値が LCD ディスプレイに表示されます(図 18)。

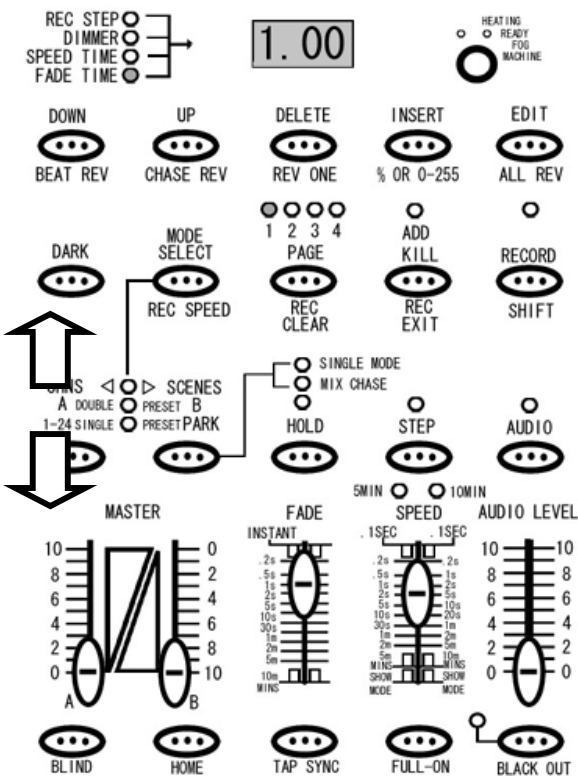
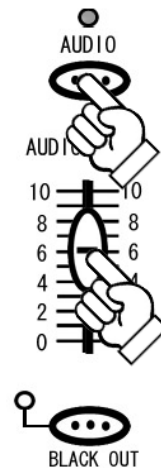


図 18

**—AUDIO 機能を使用する場合—**

①AUDIO ボタンを押すと、ボタン上部にある緑色の LED が点灯し AUDIO チェースモードに入ったことを確認できます。

②AUDIO フェーダーを使い、音声入力の感度を調整して下さい。AUDIO フェーダーの設定値を大きくすればするほど、小さな音にも反応してチェースが進むようになります。



## チェースに SPEED TIME を保存するには

このセクションでは保存されたチェースにスピードのデータを追加保存する方法を解説します。通常チェースのスピード設定には SPEED フェーダーや TAP SYNC ボタンを使用しますが、REC SPEED ボタンを使用して各チェースにスピードの設定を付加して保存することもできます。

### STEP1

MODE SELECT ボタンを使い、CHASE / SCENES を選択します。赤色の LED が点灯していることを確認してください。また、PARK ボタンで MIX CHASE (黄色 LED) をセレクトします。

### STEP2

スピードの設定を追加保存したいチェースの PRESET B のフェーダーを上げ、SPEED フェーダーを使って保存したいスピードを設定して下さい。

### STEP3

REC SPEED ボタンを押しながら、スピードの設定を追加したい PRESET B(1~12)のチェースが保存されているフラッシュボタンを押して下さい(図 19 参照)。

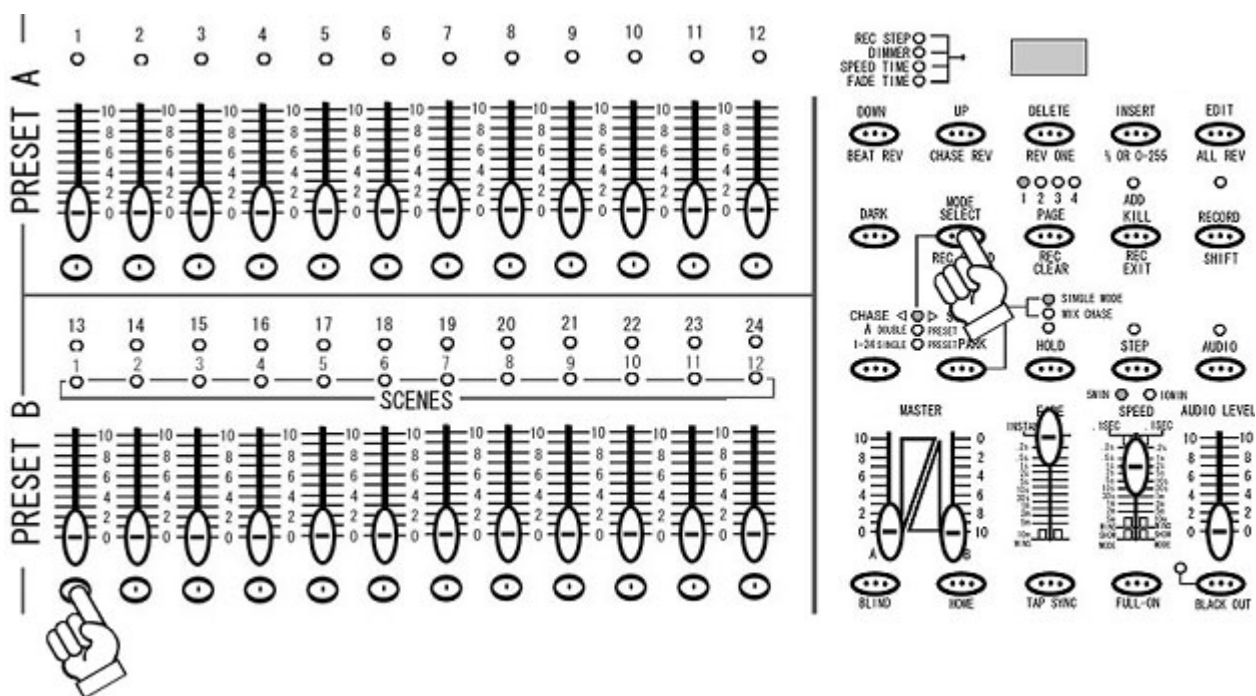


図 19

### STEP4

スピードの設定がチェースに保存されると、PRESET A、PRESET B 及び SCENES にある LED が一瞬点滅し、スピードの設定が完了したことが確認できます。

## スピードの設定を解除するには

スピードの設定を解除するには、解除したい PRESET B のフェーダーを上げ SPEED フェーダーを SHOW MODE(一番下)に設定し、STEP3 の動作を行ってください。スピードの設定がチェースから解除されると、PRESET A、PRESET B 及び SCENES にある LED が一瞬点滅し、スピードの設定が解除されたことが確認できます。

## SINGLE CHASE と MIX CHASE について

このセクションでは SINGLE CHASE と MIXCHASE について解説します。SCENE SETTER にはチェースの呼び出し方法として、SINGLE CHASE と MIX CHASE の 2 種類があり、それらの設定の切り替えは、CHNS / SCENES モード時に PARK ボタンで切り替えが可能です(図 20)。

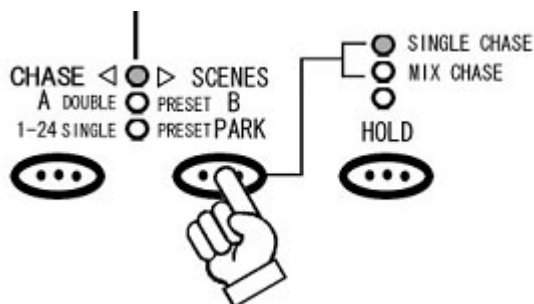


図 20

### —SINGLE CHASE—

SINGLE CHASE モードではチェースが 1 つずつ再生されます。1 つしか再生するチェースが呼び出されていない場合、チェースはループして同じチェースを再生し続けます。複数のチェース/シーンを再生する場合、まずチェースが保存された複数の下段フェーダーを上げます。すると一番最初に呼び出されたチェースがまず再生され、そのチェースが終わり次第、次のチェースが再生されます。チェースは PAGE<1>SCENE1 から順に SCENE12、次に PAGE<2>SCENE1 から 12、そして次の PAGE<3>という順番で保存されています。最初のチェースを呼び出した後は、そのチェースに一番近い次の順番のチェースが再生されます。

例として、PAGE<1>の SCENE5(以後 1-5 とします)、PAGE<2>の SCENE9 (2-9)、PAGE<2>の SCENE4 (2-4)、PAGE<1>の SCENE1 (1-1) の順でフェーダーを一斉に上げた場合、チェースは

1-5→2-4→2-9→1-1→1-5→…

という様に、1 つのチェースが終わり次第、次のチェースへと切り替わりループされます。途中で他のチェースを呼び出した場合、割り込みはされず、順番がくるまでそのチェースは待機されます。

また SINGLE CHASE モードでは、複数のシーンを呼び出すことにより 1 つのチェースとして再生することが可能となります。

### —MIX CHASE—

MIX CHASE モードでは、複数のチェース/シーンを同時に再生することが可能です。これらの複数のチェース/シーンを再生した(下段のフェーダーを複数上げた)時、チェースデータの中に重複したチャンネルが存在する場合、より数値の大きい DMX 値を持つチャンネルデータが優先されます。

例として、1 つのチェース(チェースフェーダー1)に 50 の DMX 値を、もう 1 つのチェースは(チェースフェーダー2)100 の DMX 値を同時に出力しようとした場合、チャンネル 1 は DMX 信号を 100 出力します。

## EDIT(編集)モードについて

この章では SCENE や CHASE の編集方法を解説します。シーン単体は別名ステップとも呼ばれ、個々のシーンステップが集まってチェースを校正しています。それ故この編集モードで使われているステップという言葉は個々のチェースやシーンに対して編集するシーンの個所を指します。すでに保存された CHASE の中に動きを追加したいときや、削除したいとき等は編集モードを使用します。

### まず編集モードに入るには

#### STEP1

まず RECORD モードに入ります(図 21 参照)。RECORD モードに入るには、RECORD ボタンを押しながら PRESET A の各チャンネルの下にあるフラッシュボタンを 1ch、5ch、6ch、8ch の順番で押し、その後 RECORD ボタンを離します。そうすると RECORD ボタンの上にある赤い LED が点灯し、RECORD モードに入ったことを確認できます。

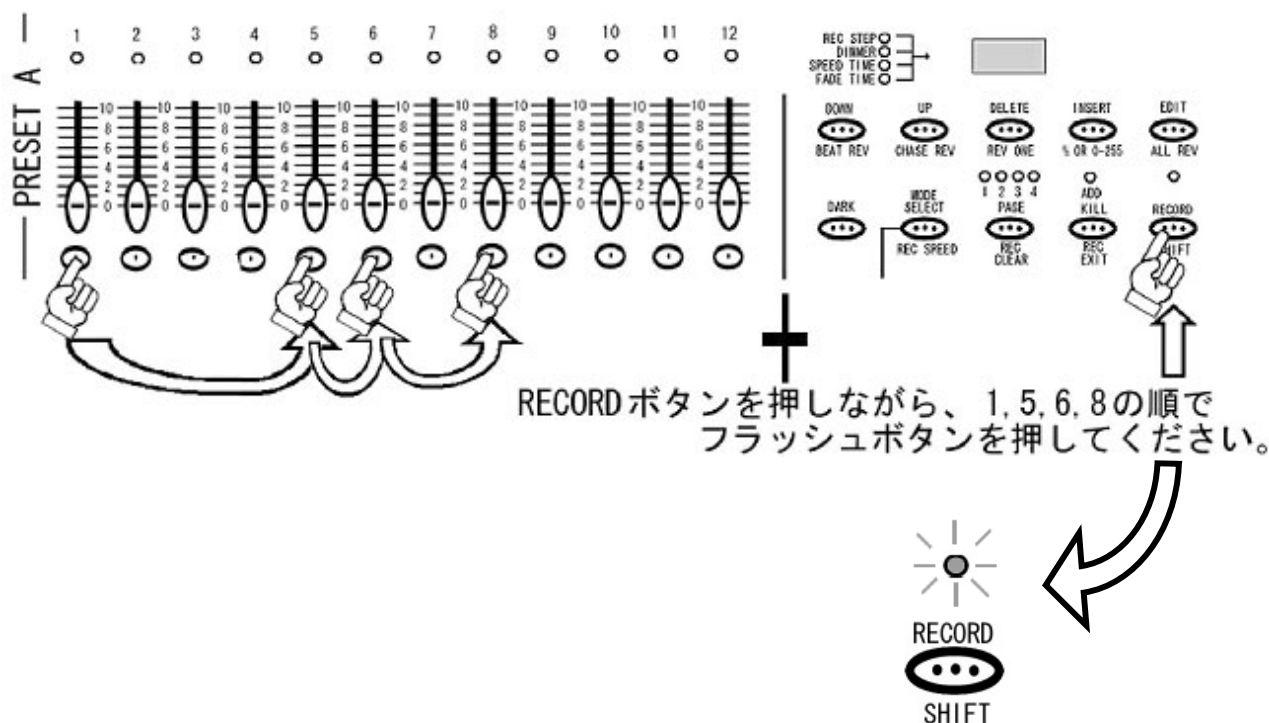


図 21

#### STEP2

MODE SELECT ボタンを使い、CHASE / SCENES を選択します(図 22 参照)。赤色の LED が点灯していることを確認してください。

#### STEP3

すでに保存されているチェース(シーン)の状態をわかりやすくする為、MASTER B フェーダーを最大(一番下)に、FADE を最速(一番上)に設定してください。

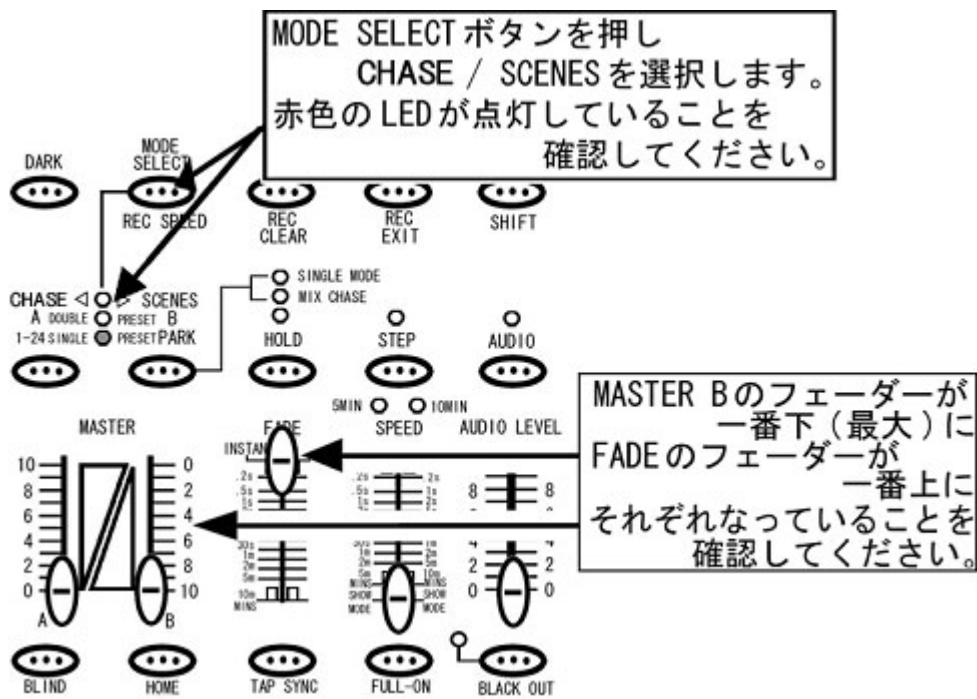


図 22

**STEP4**

編集モードに入るには EDIT ボタンを押しながら編集したいチェースのフラッシュボタンを押します(図 23 参照)。このときチェースが保存されたフェーダーが上がっていないことを確認してください。また PRESET B のフェーダーが全て下がっていることを確認して下さい。編集モードに入ると、選択されたチェースの SCENES LED が点灯し、編集モードに入ったことを確認できます。

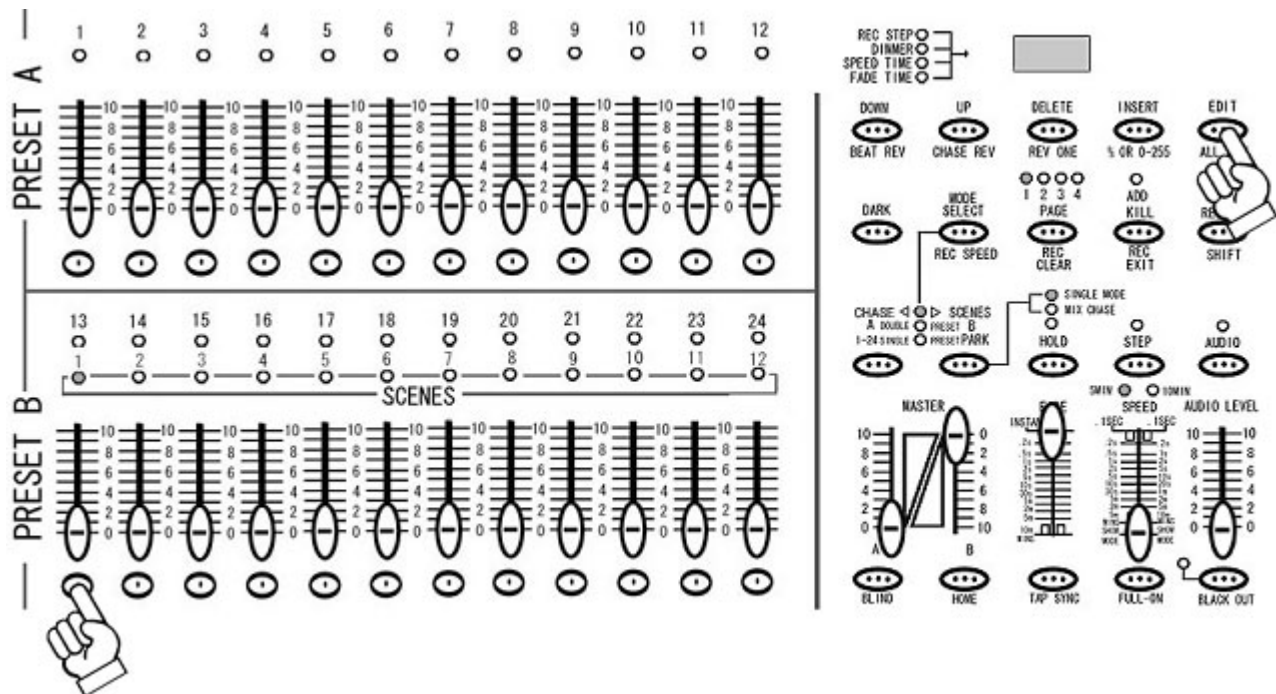


図 23

## ステップごとに各チャンネルの DMX 値を変更するには

### STEP1

まず編集モードに入っていることを確認して下さい。確認後、編集したいチェースのステップを STEP ボタンを使い選択します。



### STEP2

選択されたステップの内容を変更するには、UP ボタンと DOWN ボタンを使用します(図 24 参照)。この MODE SELECT ボタンを使い CHASE / SCENE を選択して下さい。UP または DOWN のボタンを押しながら、設定を変更したいチャンネルのフラッシュボタンを押し設定値を変更します。DIMMER の LED が点灯し、LCD ディスプレイに設定値が表示されたことを確認して下さい。

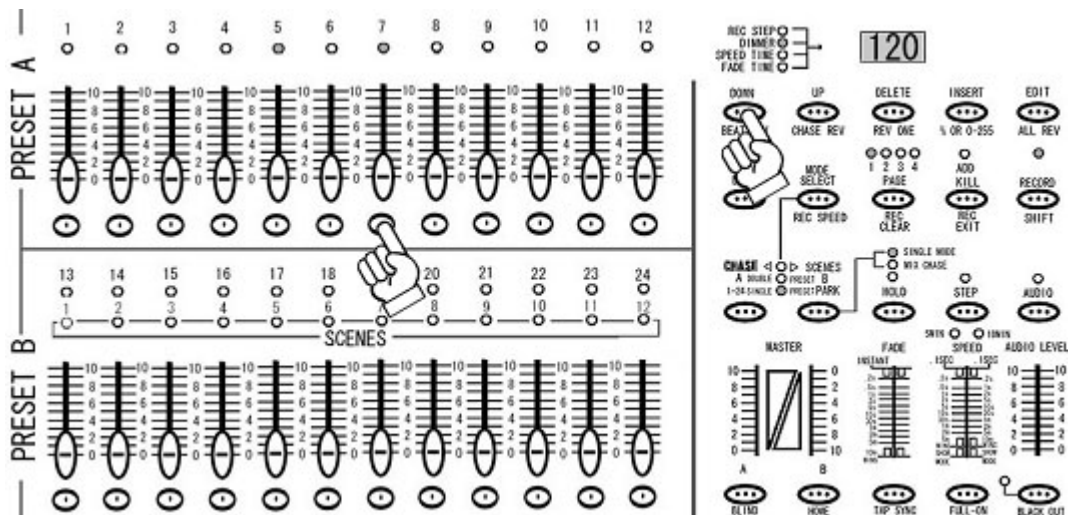
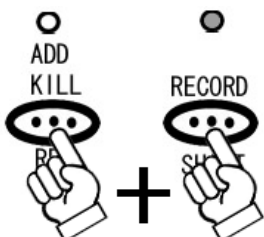


図 24

注意：フェーダーを使用した場合も LCD ディスプレイの設定値は変わりますが、データは更新されません。設定の更新には必ず UP/DOWN ボタンを使用して下さい。

### STEP3

RECORD モードを解除します。RECORD ボタンを押しながら REC EXIT ボタンを押して下さい。RECORD ボタンの上にある赤い LED が消え RECORD モードが解除されたことが確認できます。また STEP2 で編集されたデータは、リアルタイムで更新されていますので、チェースの保存作業を行う必要はありません。



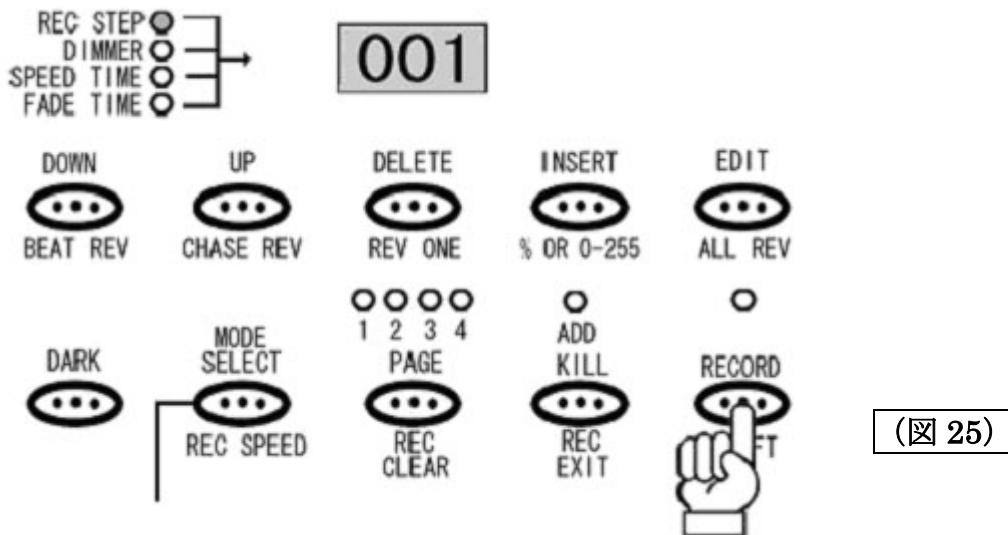
## チェースに新しいステップを加えるには

### STEP1

まず編集モード(P.28 参照)に入っていることを確認して下さい。また 24 チャンネル全てをコントロールできるようにする為、MODE SELECT ボタンを使い 1-24SINGLE / PRESET PARK を選択して下さい。

### STEP2

確認しやすいように MASTER A フェーダーを最大にします。そしてチャンネルフェーダーを自由に設定して下さい。設定し終わりましたら、RECORD ボタンを押して下さい。LCD ディスプレイに<001>と表示され、LCD ディスプレイの左とりにある、LED が REC STEP の右横で点灯します(図 25 参照)。この状態で、SCENE SETTER に一時的に状態がメモリーされます。事前に何らかの設定が保存されている場合はディスプレイにその保存されている数の次の数字が表示されます。一時メモリーを削除したい場合は、一時メモリーの削除方法(P.33)を参照して下さい。また編集モードに入る前に一時メモリーをしておくことや、一時メモリーに複数のステップを保存し、まとめて複数のステップを追加することも可能です。



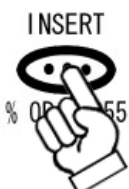
### STEP3

MODE SELECT ボタンを押して CHASE/SCENE を選択し赤色の LED が点灯していることを確認して下さい。追加したいステップの場所を STEP ボタンを使い選択します。追加されるステップは選択された場所の前に挿入されるますので、よく確認をして下さい。



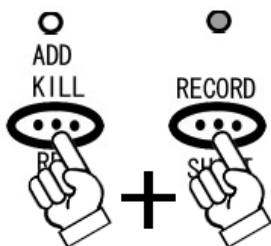
### STEP4

追加する場所の選択が完了しましたら INSERT ボタンをおすと、PRESET A、PRESET B 及び SCENES の LED が点滅し、ステップが追加されたことを確認できます。この時点でデータは上書き保存されている為、チェースの保存作業を行う必要はありません。



## STEP5

編集モード(P.28 参照)を解除するには、**RECORD** モードを一度解除します。また **STEP2** で編集されたデータは、リアルタイムで更新されていますので、チェースの保存作業を行う必要はありません。



## チェースのステップを削除するには

### STEP1

まず編集モードに入っていることを確認して下さい。確認後、編集したいチェースのステップを **STEP** ボタンを使い選択します。



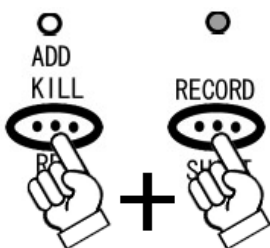
### STEP2

削除したいステップを選択したら、**DELETE** ボタンを押してください。**DELETE** ボタンを押すと **PRESET A**、**PRESET B** 及び **SCENES** の LED が点滅し、ステップが削除されたことを確認できます。



### STEP3

編集モードを解除するには、**RECORD** モードを一度解除します。また **STEP2** で削除されたデータは、リアルタイムで更新されていますので、チェースの保存作業を行う必要はありません。



# その他の編集機能について

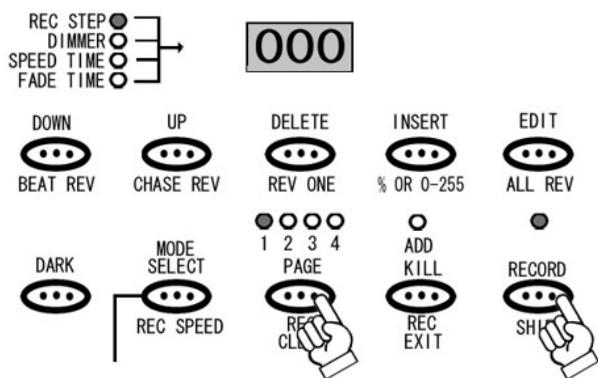
## 一時メモリーの削除方法

### STEP1

RECORD モードになっていることを確認して下さい。RECORD モードを解除してしまった場合は、再度 RECORD モードにしてください。RECORD モードに入る方法は、P.15 の STEP1 を参照してください。

### STEP2

RECORD ボタンを押しながら、REC CLEAR ボタンを押してください(図 26 参照)。削除されると PRESET A、PRESET B 及び SCENES にある LED が一瞬点滅し、LCD ディスプレイの REC STEP の数値が<000>に戻ります。



(図 26)

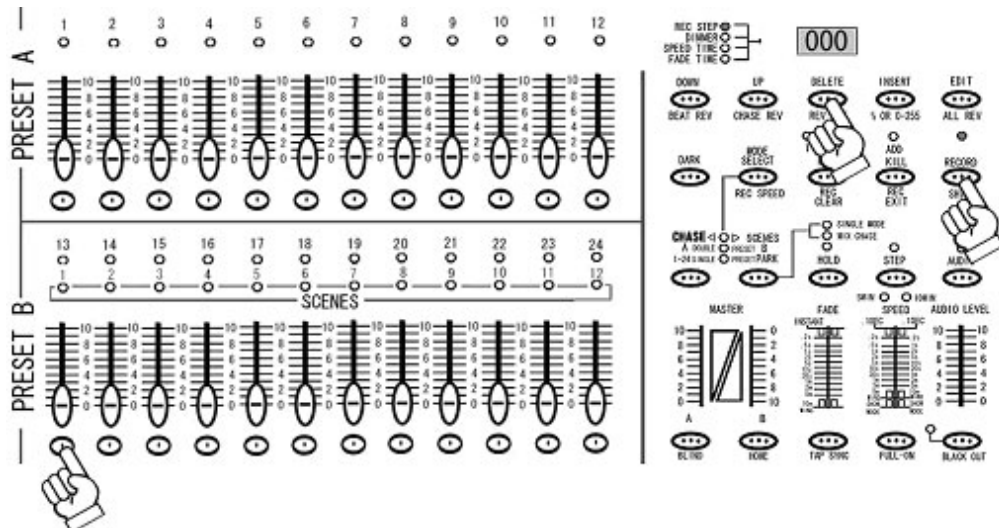
## 保存されたシーンの消去方法

### STEP1

RECORD モードになっていることを確認して下さい。RECORD モードを解除してしまった場合は、再度 RECORD モードにしてください。RECORD モードに入る方法は、P.15 の STEP1 を参照してください。

### STEP2

RECORD ボタンと DELETE ボタンを押しながら、消去したいシーンが保存されたチャンネルのフラッシュボタンを押してください(図 27 参照)。消去されると PRESET A、PRESET B 及び SCENES にある LED が一瞬点滅しシーンが削除されたことを知らせます。またこのとき一時メモリーがあると、一時メモリーのデータも削除され、LCD ディスプレイの REC STEP の数値が<000>に戻ります。



(図 27)

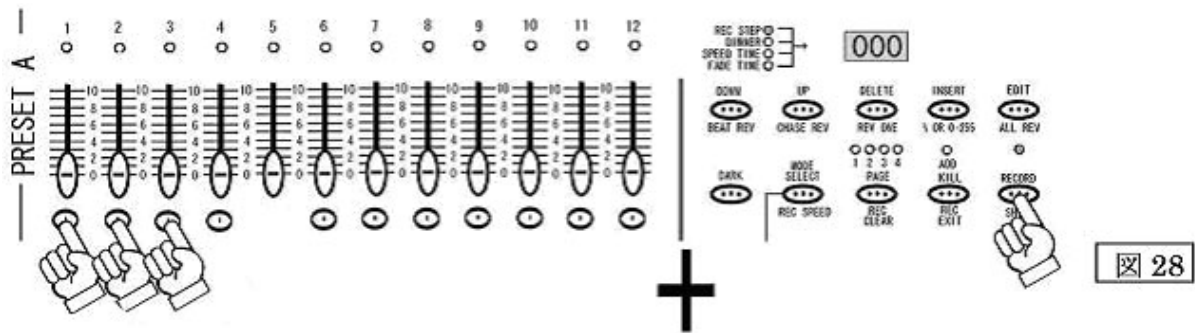
## 全てのシーン及びチェースの削除方法

### STEP1

RECORD モードになっていることを確認して下さい。RECORD モードを解除してしまった場合は、再度 RECORD モードにしてください。RECORD モードに入る方法は、P.15 の STEP1 を参照してください。

### STEP2

RECORD ボタンを押しながら、1ch、3ch、2ch、3ch の順でフラッシュボタンを押してください(図 17 参照)。全てのデータが削除されると PRESET A、PRESET B 及び SCENES にある LED が一瞬点滅し全てのシーンが削除されたことを知らせます。またこのとき一時メモリーがあると、一時メモリーのデータも削除され、LCD ディスプレイの REC STEP の数値が<000>に戻ります。



RECORD ボタンを押しながら、**1, 3, 2, 3**の順で  
フラッシュボタンを押してください。

## MIDI によるコントロールとデータの保存

SCENE SETTER 内に保存された全データは、MIDI エクスクループ・データとして、MIDI シーケンサー等に保存/読み込みが可能となります。万が一の場合に備え、定期的にバックアップを取ることをお勧めします。また MIDI キーボードや MIDI シーケンサーの MIDI ノートナンバー信号を使い、直接 MIDI でコントロールすることができます。詳細は下記の表を参照して下さい。

### —MIDI チャンネル対応表—

ノートナンバー		機能
22-69	PROGRAM MASTER	シーン(連続シーン)の呼び出しに使用します。22~69 のノートナンバーは 1~48 のプログラマブル・シーンにそれぞれ対応しています。
70-93	CHANNEL DIMMER	各チャンネルの DMX 出力に対応します。MIDI 信号のペロシティーに応じて DMX の出力値が変わります。
94		FULL ON ボタンと同じ機能を持ちます。
95		DARK ボタンと同じ機能を持ちます。
96		HOLD ボタンと同じ機能を持ちます。
97		AUDIO CHASE モードに切り替わります。
98		CHNS / SCENE モードに切り替わります。
99		A DOUBL / PRESET B モードに切り替わります。
100		1-24SINGLE / PRESET PARK モードに切り替わります。
101		STEP ボタンと同じ機能を持ちます。
102		BLACK OUT ボタンと同じ機能を持ちます。

## 製品仕様

電源入力	: DC12-20V 500mA
DMX 出力	: XLR メス
MIDI	: 5pin スタンダード
使用ヒューズ	: 0.5A / 250V 2cm
本体寸法	: 48W×27H×7.6D cm (6U)
重量	: 5kg



## 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. お取り扱い方法が不適当（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おいて有効です。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。