



SHOW DESIGNER 1

取扱説明書

Ver1.02



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

このたびは Showdesigner1 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し、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。

OVERVIEW

Showdesigner1 はその操作性に定評のある Showdesigner を元に作られた商品です。Showdesigner1 のメモリーは旧機種と対応している為、旧機種のメモリーを Showdesigner1 にコピー可能です。メモリーファイルにはセットアップインフォメーションやシーン、ショーが含まれます。

DMX512 出力によって最大 32 チャンネルからなる照明を 16 台コントロール可能。また最大 512 種類の照明チャンネルをコントロールすることができます。セットアップメニューには ELATION や AMERICAN DJ、その他人気ブランドの照明機材のサポート情報が含まれています。

パソコンやオプションのフロッピーディスクドライブでソフトのアップデートができるよう、OS はフラッシュメモリーを使用しています。ソフトウェアのアップデートは ELATION のホームページ www.elationlighting.com でおこなえます。

リアパネル

- **電源入力** : 9V パワーサプライを接続します。500mA/9VDC のアダプターが必要です。プラグの極性はセンター+、内径 2.1mm です。
- **DMX512 出力** : 3 ピン XLR コネクター搭載。ピン 2 とピン 3 を位相変換する極性ボタンがあります。ライティング・フィクスチャーの中には、ピン 2 にデータをマイナス送信するものもあれば、ピン 3 に送信するものもあります。最も一般的なのはピン 2 へのデータマイナス送信です (リアパネル向かって右の切替えスイッチ)。
- **MIDI 入出力** : MIDI 信号を使えば、シーンを自動操作することができます。
- **9 ピン RS232 コネクター** : ソフトウェアのアップデートやメモリー・バックアップをする際、PC に接続する為の接続端子です。
- **オーディオ入力** : チェースを外部オーディオ入力に同期させるときに使用します。ラインレベル入力端子です。ミキシング・コンソールのライン出力に接続してください。
- **ディスクドライブ** : 3.5 インチ、1.44MB フロッピーを使ってメモリーをバックアップ/ソフトウェアをアップデートできます。(オプション)
- **キーボード** : ディスクドライブにはキーボードが接続可能です。

フロントパネル

フロントパネルにはプログラム用ボタン、60mm フェーダー、データ入力ホイール、PAN/TILT コントロール用ジョイスティック、ディスプレイが搭載されています。

MENU

特定の照明設定にあわせて Showdesigner1 を自由に調整できるのが MENU ボタンです。ディスプレイに表示される様々なメニューを設定するには、左右のカーソルボタン、+/- ボタン、データ入力ホイールを使用します。MENU ボタンを押すと、ディスプレイの 1 行目に「PRESS ENTER TO」と表示されます。同時に選択できるメニューアイテムが表示されます。+/- ボタンがデータホイールを使ってメニューアイテムを閲覧してください。ENTER ボタンを押すと選択されます。メニューアイテムを選択すると、カーソルボタンで編集可能なフィールドが選べるようになります。次に +/- ボタンもしくはデータホイールでフィールドの値を変更してください。カーソルによって選択中のフィールドがわかります。変更を行った後はその都度 ENTER ボタンを押さないと、保存されません。メモリーが不慮の事故により変更されるのを防ぐ為、画面上に最初から表示されていないメニューもあります。「MEMORY LOCK/UNLOCK」機能および「ERASE ALL MEMORY」機能は通常スクロールする画面上に表示されていません。これらの機能にアクセスするには、ADD ボタンを押しつづけます。次にメニューリストから該当する機能を選択してください。各メニューアイテムの詳細は以下の通りです。

CHOOSE FIXTURES (照明を選択する)

照明ライブラリーにある照明機材を選択するには、+/- ボタンかデータホイールを使って照明番号 (1~16) を選んでください。次に照明のタイプを選びます。カーソルを照明タイプに持っていき、右矢印ボタンを押し、+/- ボタンで選択します。もしくはデータホイールで選択してください。選択したものを保存するには、ENTER ボタンを押す必要があります。「NO FIXTURE (照明を選択しない)」を選んだ場合 ERASE ボタンを押してください。オートパッチが起動した場合、DMX スタートアドレスが変更される恐れがある旨警告メッセージが表示されます。OK の場合は YES、解除する場合は NO を押してください。YES ボタンを押すと、DONE というメッセージが 1 秒間表示されます。オートパッチを起動すると、選択された照明より上位に位置する照明のスタートアドレスが変更になります。これは新しく照明が追加されるためです。本マニュアルの最後に照明ライブラリーに搭載されている照明の一覧があります。使用したい照明がリストに無い場合、それに近い照明を選択してください。また「MODIFY FIXTURE」機能を使い、使用したい照明を新規作成できます。

PATCH FIXTURES

オートパッチの ON/OFF、各照明の DMX スタートアドレスが設定できます。スタートアドレスを変更する際はオートパッチを解除する必要があります。オートパッチの ON/OFF を切り替えるには、ディスプレイ「AUTO PATCH」の隣にある ON/OFF にカーソルを動かしてください。次に+/-ボタンもしくはデータホイールで切り替えます。変更を保存する為には ENTER ボタンを押してください。オートパッチを ON にすると、DMX スタートアドレスが変更される旨警告メッセージが表示されます。OK の場合は YES、設定を解除したい場合は NO を押してください。オートパッチにより各照明が昇順でアドレスを割り当てられます。DMX アドレス番号は直前のフィクスチャーがもつ最後のチャンネル番号にそって設定されます。

選択できる照明番号は 1~16 です。各照明のスタートアドレスを確認してください。次にチャンネル番号(3 ケタ)の上にカーソルを動かします。ここで新しいスタートアドレスの設定が可能です。オートパッチが ON の場合、アドレスの変更は出来ません。変更を保存するには ENTER ボタンを押してください。ボタンを押すと DONE という完了メッセージが 1 秒間表示されます。

MULTI FIXTURE (複数の照明を設定する)

Showdesigner1 は最大 32 系統の DMX チャンネルを使用する複雑な照明機材にも対応しています。ただし大抵の照明機材が使用するチャンネル数は少ない為、同タイプの照明を複数、同一番号の元にグループ化することができます。例：4 チャンネルスキャナーを照明番号 1 として設定した場合、同タイプの照明を 8 台まで同じ番号に登録可能です。照明番号 1 を選択すると、32 チャンネルで 8 種類のスキャナーをコントロールします。

ご注意：この機能は割り当て可能な照明番号を節約する為のものです。

8 フェーダーからなる 4 バンクを使用し、各照明チャンネルを個別に調整することが可能です。同一番号に登録された照明が PAN/TILT に対応している場合、ジョイスティックで全ての照明の動きをコントロールすることもできます。各照明の PAN/TILT を個別に設定した場合、フェーダーを使ってください。

複数の照明をプログラムするには、まずカーソルを照明番号に持って行きます。次に+/-ボタンまたはデータホイールを使って番号を選んでください。カーソルを複数の番号に動かせば（「X」の右に動かす）、番号が自動的に上下します。選択できる番号は 1 から 32 チャンネルの範囲内で登録できる照明の最大数までです。例えば 4 チャンネル照明の場合、選択できる番号は 1~8 までです。変更を登録するには ENTER ボタンを押してください。オートパッチが起動している場合、アドレスが変更される恐れがある旨警告メッセージが表示されます。続行する場合は YES、設定を中止する場合は NO を押してください。

MODIFY FIXTURE (照明の設定を修正する)

照明のチャンネル計数を調整します。またこの機能でライブラリーに登録されていない照明を新規作成することも出来ます。まず「照明を選択する」で説明されたとおり、照明を選択してください。照明を新規作成するには、作成したい照明と似た照明をライブラリーから選択します。もしくはライブラリーで最初に表示されている **GENERIC DIMMER** を選択してください。次のセクションで詳細を説明しますが、新規作成した照明データはコピーすることも出来ます。

修正できるチャンネル計数は 9 種類あります (照明の名前、チャンネル数、ブラックチャンネル、ブラック値、PAN チャンネル、PAN 微調整チャンネル、TILT チャンネル、TILT 微調整チャンネル、クロスフェーダーモード)。「MODIFY FIXTURE」メニューを選択後、カーソルボタンを照明番号に移動させてください。次に修正したい照明番号を選択します。照明番号の右隣に表示されている「ATTRIBUTE (計数)」にカーソルを移動させ、修正する計数を選んでください。次に画面の一番下にカーソルを移動させ、計数の値を設定します。変更を保存するには **ENTER** ボタンを押してください。変更の保存が終了すると **DONE** という確認メッセージが表示されます。各係数の詳細は以下の通りです。

NAME (照明の名前)

照明を選択、選択解除する際に必ず画面表示されるのが **NAME** です。**NAME** を変更することにより、各照明の役割やロケーションが一目でわかるようになります。編集したい文字の上にカーソルを移動させ、+/- ボタンまたはデータホイールで文字を選択してください。オプションのフロップドライブをお持ちの場合はキーボードを接続することも可能です。

CHANNEL (チャンネル数)

ある照明が使用するチャンネル総数を表示するのが **CHANNEL** です。1~32 チャンネルで表示されます。現在使用している照明のチャンネル数を極端に変更すると、照明番号や設定照明の数が変わる可能性もあるのでご注意ください。ブラックチャンネルや **PAN/TILT** などの照明計数は、元々割り当てられているチャンネル番号より少ないチャンネル数が選択されると、自動的に解除されます。

例：PAN をチャンネル 8 に設定し、チャンネル総数を 4 に設定した場合、PAN 設定が解除されます。

また 32 チャンネルを使って 4 種類の照明を設定しており、チャンネル数を 8 から 9 に変更した場合、照明設定がチャンネル 1 にリセットされます。

ブラックチャンネル

BLACK ボタンを押して影響を受けるチャンネルがブラックチャンネルです。どのチャンネル（全てのチャンネルでも可）でもブラックチャンネルに指定し、個別のブラック値を設けることができます。

ブラック値

指定のブラックチャンネルに送信される DMX 値をブラック値と言います。ゴボホイールを使って暗転効果を出す照明や、0 以外の数値を使ってゴボホイールを黒にする照明に対し、ブラック値を使用します。また 0 以外の数値を指定すると全てのチャンネルを暗転させることも出来ます。一部の照明ではこれがリセットとして使用されます。また一部の照明では、1 で暗転効果を出すものもあります。

PAN チャンネル

PAN 機能を使用するチャンネルです。照明に PAN 機能が無い場合、これを NONE（なし）に設定することも出来ます。PAN コントロール用に 2 チャンネルを使用するチャンネルに対しては、これが PAN 粗調整チャンネルとして使用します。PAN チャンネルでジョイスティックの出力および他 PAN 機能をコントロールします。

PAN FINE

PAN 調整にチャンネルを 2 系統使用する照明に対して、PAN の微調整をするのが PAN FINE です。下位バイトチャンネルとも呼ばれます。PAN 調整にチャンネルを 1 系統のみしか使用しない照明の場合、PAN FINE は NONE（なし）と指定してください。FINE モードが ON になっていると、このチャンネルをジョイスティックでコントロールできます。

TILT チャンネル

PAN チャンネルと同様の TILT に関する機能です。

TILT FINE

PAN FINE と同様の TILT に関する機能です。

FADE MODE (フェードモード)

照明各チャンネルのクロスフェーダー設定をします。+/−ボタンかデータホイールを使い、設定したいチャンネルを選択してください。次にカーソルを値に移動させ、クロスフェーダーモードを設定します。設定できるモードは「CROSSFADE」、「SNAP BEFORE FADE」、「SNAP AFTER FADE」です。各チャンネルを設定するごとに ENTER ボタンを押して保存してください。

・「CROSSFADE クロスフェード」設定を選ぶと、チャンネルがシーンを変更する際、ある設定から次の設定にスムーズに移り変わります。シーンのプログラム状態により、クロスフェードにかかる時間は異なります。シーン間の切替をスムーズに行う為、PAN、TILT、調光などをコントロールするチャンネルには、クロスフェード設定が適しています。ゴボやカラーホイールチャンネルでクロスフェード設定を選ぶと、はじめから終わりまで1フェードとしてゴボ/カラーが切り替わります。PAN、TILT、調光チャンネルが初期設定されています。

・「SNAP BEFORE FADE スナップ・ビフォー・フェード」を ON にすると、新しいシーンが呼び出された時点で、チャンネルが次のシーン・レベルに即座に切り替わります。この機能は、モーター・スピードをコントロールするチャンネルに使用します。するとフェード中、パンやチルトが正しいスピードで動作します。長いクロスフェードのはじめに修正したいチャンネルにも使用できる機能です。スピードおよびモード・チャンネルが初期設定されています。

・「SNAP AFTER FADE スナップ・アフター・フェード」を ON にすると、クロスフェードの終点で、チャンネルが次のシーン・レベルに切り替わります。クロスフェード終了後に起動したいエフェクトにこの機能を使用します。カラーおよびエフェクトが初期設定されています。

COPY FIXTURE (照明をコピーする)

照明のタイプをある照明から他の照明機材にコピーします。同タイプの照明を複数設定する際に便利な機能です。コピー元の照明、コピー先の照明を選択してください。最後に ENTER を押すとコピー完了です。オートパッチが起動されている場合、アドレスが変更される恐れがある旨警告メッセージが出ます。OK の場合は YES、コピーを中断する場合は NO を押してください。コピー先に既存の照明がある場合、照明が上書きされる旨警告メッセージが出ます。OK の場合は YES、コピーを中断する場合は NO を押してください。

PAN AND TILT INVERT (PAN/TILT の反転)

ジョイスティックでパンおよびチルトをコントロール可能です。パンおよびチルトの動作がジョイスティックの動作とは反対にプログラムされているフィクチャーもあります。この機能を使い、パンおよびチルトの方向をジョイスティックで反転させることが出来ます。またこの機能によってフェーダーやホイールが影響を受けることはありません。ジョイスティックで操作したいチャンネルを選び、NORMAL または INVERTED を選択してください。設定を保存するには、ENTER ボタンを押す必要があります。

SET MIDI CHANNEL (MIDI チャンネルを設定する)

Showdesigner1 が MIDI 信号を送受信する MIDI チャンネルを設定します。1~16 チャンネルのうちいずれかを選び、ENTER ボタンを押してください。ディスプレイ下部では、予備 MIDI チャンネル (0~9) を起動することも出来ます。予備 MIDI チャンネルを設定することにより、大量のシーン、ショーを再生することが出来ます。予備 MIDI チャンネルが 0 の場合、設定された MIDI チャンネルが受信するデータのみ読み取られます。

VIEW MEMORY SIZE (メモリ残量を確認する)

シーンやショー用のメモリがどれ位残っているのか確認できます (キロバイト単位)。シーンのサイズ、複雑さによって、メモリーの消費量は変化します。

SAVE MEMORY FILE (メモリーファイルを保存する)

フロッピーディスクドライブが接続されている場合、Showdesigner1 のメモリーデータファイルをフロッピーにバックアップできます。また RS-232 ポートを経由して PC、MIDI ケーブルを経由して MIDI 対応機材にもデータを送信可能です。フロッピーディスクドライブが無い場合、ENTER ボタンを押すと二次メニューが表示されます。ここでファイルを送信する先の COM ポートおよび MIDI ポートを選択してください。

ディスクドライブにメモリーデータファイルを保存する場合、ディスプレイ上に「ENTER FILE NAME (ファイル名を入力してください)」というメッセージが表示されます。またディスプレイの一番下には初期設定のファイル名が表示されます。Showdesigner1 のホイールか、キーボードを使用してファイル名を入力してください。次にフロッピーディスクをドライブに差し込み、ENTER ボタンを押します。「FILE HAS BEEN SAVED TO DISK (ファイルがディスクに保存されました)」というメッセージが表示されます。メニュー設定、シーン、プリセット、チェース、ショーを含む全てのメモリーデータファイルがフロッピーに保存されました。ディスクファイルはテキストファイルで、.txt の拡張子がついています。WINDOWS で開くことも可能です。ファイル名として登録できる文字数は 8 文字までです。

LOAD MEMORY FILE (メモリーファイルをダウンロードする)

RS232 ポート/PC、ディスクドライブでバックアップしたメモリーデータファイルを Showdesigner1 にダウンロードします。ディスクドライブが接続されていない場合、ENTER ボタンを押すと RS232 ポートがメモリーデータファイルの読み込みをはじめ、やがて PC からファイルが送信されます。本マニュアル末尾にバックアップおよびメモリ保存についての詳細説明があります。またこのメニューを解除するには、本体の電源を落としてください。

ディスクドライブが Showdesigner1 に接続されている場合、ディスプレイに「SELECT FILE (ファイルを選択してください)」とメッセージが出ます。また画面下には第 1 番目のテキストファイルの名前が表示されます。+/- ボタンおよびデータホイールで希望のファイルを選んでください。ENTER ボタンを押すとダウンロードが始まります。

警告：この作業を行うと現在のメモリが上書きされる恐れがあります。詳細は本マニュアル末尾のバックアップおよびメモリ保存についての詳細説明をご覧ください。

UPDATE SOFTWARE (ソフトウェアをアップデートする)

RS232 に接続された PC およびディスクドライブで、Showdesigner1 のソフトウェアをアップデートします。ディスクドライブが接続されていない場合、ENTER ボタンを押すと「DOWNLOAD NEW PROGRAM」というメッセージが表示されます。この後 PC から Showdesigner1 へ、自動的にファイルが転送されます。PC のファイル転送中は、「RECEIVING NEW PROGRAM」というメッセージが表示されます。ファイル転送が完了すると、システムが再起動します。UPDATE SOFTWARE メニューを解除するには、本体の電源を落としてください。また電源を ON にしながら MENU と ERASE ボタンを同時に押すと、UPDATE SOFTWARE メニューを起動できます。詳細は本マニュアル末尾、「Using the Computer Port」セクションをご覧ください。

Showdesigner1 にディスクドライブが接続されている場合、まずアップデートしたいファイルを記録したディスクをドライブに挿入してください。

LOCK/UNLOCK MEMORY (ロック/ロック解除機能)

この機能を使用するには ADD ボタンを押しながら、LOCK/UNLOCK MEMORY メニューを選択する必要があります。不慮のメモリー変更/消去を防ぐ為、記録したメモリーをロックします。メモリー・ロックが起動された状態で、本体のボタンを押すと、「MEMORY LOCKED, CAN'T RECORD」のメッセージが表示されます。

メモリー・ロック機能を起動/解除するには、+/- ボタンもしくはホイールを使います。最後に ENTER ボタンを押して確定してください。

ERASE ALL MEMORY (メモリを全て消去する)

この機能を使用するには ADD ボタンを押しながら、ERASE ALL MEMORY メニューを選択する必要があります。この機能によって Showdesigner1 のメモリーが全て消去されます。システムを実行するソフトウェアは消去されませんが、全てのシーン、プリセット、チェース、ショー・データおよびシステム・パラメーターが消去されます。「ARE YOUR SURE? HOLD “YES” 5 SEC」という確認メッセージが表示されます。消去して良い場合、システムが再起動するまで「YES」を押しつづけてください。消去したくない場合は「NO」を押してください。

SWITCH AND CONTROL DESCRIPTIONS

ここでは Showdesigner1 のボタンおよびコントロールの機能を説明します。

NUMBER SWITCHES 1~16

16 種類のナンバー・ボタンは複数の機能を果たします。ファンクション選択ボタン（ナンバー・ボタンの右に配置）の設定により、ナンバー・ボタンの機能が変わります。一度に選択できる機能はひとつのみで、対応する LED が点灯します。次に各機能の説明をします。

FIXTURE（照明）

プログラムする照明を選択します。フィクスチャー・ボタンが点灯した状態で、ナンバー・ボタン（1~16）を使って任意の照明をアクティブにして下さい。照明が選択されると、フェーダーやジョイスティックを使った直接コントロールが可能になります。また選択された照明はプリセットを使ってコントロールすることもできます。照明をシーンやショーでコントロールする場合、いちいち指定する必要がありません。アクティブでない照明はマニュアル・コントロールの対象外になりますが、解除はされません。

選択された照明名はディスプレイに表示されます。特定のナンバー・ボタンに照明の登録が無い場合、このボタンはアクティブに出来ません。ナンバー・ボタンを押しつづけると、該当の照明が単独で起動されます。

CHANNEL FADERS（チャンネルフェーダー）

ナンバー・ボタンの下には 8 種類のフェーダーがあります。このフェーダーは照明の各チャンネルを個別にコントロール可能です。8 フェーダーからなる 4 バンクを使い、1 個の照明につき最大 32 種類のチャンネルを調節することができます。フェーダー左側にあるバンク・ボタンにより、8 チャンネルのどのバンクをアクティブにするかを決定します。フェーダーの左側にある LED には、現在選択中のバンクが表示されます。フェーダーがコントロールするチャンネル番号は、各フェーダーの左側にプリントされています。例：第 1 フェーダーはバンク設定に従い、チャンネル 1、9、17、25 がコントロール可能です。照明のチャンネル数が 32 チャンネル以下の場合、バンクやフェーダーのなかには使用されないものもあります。チャンネル・フェーダーで照明をコントロールするには、照明をまず選択する必要があります。照明は何個でも同時にコントロール可能です。例：全ての照明が起動されている場合、バンク 1 が選択された状態でフェーダー 1 を動かすと、全ての照明のチャンネル 1 が設定変更されます。Showdesigner1 の「マルチ・フィクスチャー」機能を使用する場合、マルチ・フィクスチャー・グループに含まれる各チャンネルを、チャンネル・フェーダーで調節可能です。

例：4 チャンネルからなる照明を 8 つプログラムした場合、グループの 1 番目の照明をコントロールするのが 1~4 フェーダーです。2 番目が 5~8 フェーダーでコントロールされます。

BANK SWITCH (バンク・ボタン)

バンク・ボタンにより、8 フェーダーがコントロールするチャンネル・バンクを選択します。8 種類のフェーダーで、1 照明につき最大 32 系統のチャンネル（シーン・マスター・モードの場合 32 シーン）をコントロール可能です。フェーダー横のバンク LED に現在選択中のバンクが表示されます。また各フェーダー横にプリントされた番号により、フェーダーが対応するチャンネル番号およびシーン番号がわかります。便宜上の問題で、現在選択中の照明が必要とするサイズ以上には、バンク・セレクトのレベルが上がらないようになっています。

JOYSTICK (ジョイスティック)

ジョイスティックは選択した照明の PAN および TILT 操作を行います。ジョイスティックはスティックが中心に戻るタイプの為、スティックをあらゆる方向に動かすことでコントロールを行います。ジョイスティックを激しく動かすほど、PAN および TILT の動きも速くなります。微調整ボタンの状態により、PAN/TILT の動作スピードは更に変化します。PAN および TILT（16bit）用に照明が 2 チャンネルを使用する場合、ジョイスティックの操作が微調整チャンネルに影響を及ぼします（FINE モードが ON の場合）。PAN および TILT 用に使用するチャンネルが 1 チャンネルの場合、PAN/TILT の動きは 2 チャンネル使用時より遅くなります。よって微調整モードを ON にすれば、より綿密な調整が可能です。

FINE SWITCH (微調整ボタン)

微調整ボタンの設定により、ジョイスティックのレベル調整方法が異なります。微調整モードが ON の場合、レベル調整が最小単位で行われます。逆に微調整モードが OFF の場合、最大単位でのレベル調節になります。

TRACKBALL (トラックボール/マウス)

トラックボールやマウスなどのポインティング装置を使って PAN/TILT 調整が可能です。ポインティング装置はシリアルで Microsoft か Logitech 対応のものをを選び、Showdesigner1 背面にある 9 ピン RS-232 端子に差し込んでください。ジョイスティックと同じく、現在起動されている照明のみがコントロール可能です。トラックボール/マウスを右クリックすると、選択中の照明が右に移行します。左も同様です。左右のボタンをクリックしたままにすると、照明が順繰りに表示されます。Logitech 対応のマウスの場合、中央のボタンで FINE SWITCH（微調整）の ON/OFF ができます。フロッピーディスクドライブが接続されている場合、ドライブ背面にある RS-232 端子にトラックボールを接続してください。

BLACK SWITCH (ブラック・ボタン)

ブラック・ボタンを押すと、全ての動作が停止し、照明がブラックアウト(暗転)状態になります。照明の種類によって、ブラック・ボタンへの反応は様々です。ランプ出力をコントロールするチャンネルが **OFF** になるものもあります。また全てのチャンネルレベルを **0** に戻す照明もあります。ブラック・ボタンの起動時は「**BLACK**」**LED** が点灯します。ブラック・ボタンを **2** 度押すと、**LED** が消え、全 **DMX** チャンネルが **0** になります。シーン・バッファーもクリアされます。この機能は新しいシーンをプログラムする際に便利です。

SCENES

RECORDING SCENES (シーンを保存する)

シーンとは、ステージ設定状態を記録したものです。ステージの設定を変更するために与えられたアクションは、全て Showdesigner1 に保存されます。ステージの外観を変えるためのアクション（チャンネル・レベル変更、チェースやプリセットの呼び出しなど）はシーン・バッファーに保存されます。これらのアクションを記録し、シーンとして保存することが出来ます。記録されたシーンを呼び出し、修正を行った後、新しいシーンとして保存できます。または同じロケーションに保存し直し、迅速な編集が行えます。

シーンとして保存したいステージを確認したら、「RECORD」ボタンを押し、LED が点滅するのを確認してください。次に「SCENE」ボタンを押すと、同様に LED が点滅します。ページ・ディスプレイが点灯し、既にシーンを格納しているナンバー・ロケーションも点灯します。ここでシーン名や、クロスフェード・タイムを入力できます。名前の変更には、カーソル・ボタンで文字の下にカーソルを移動させます。次に+/- ボタンもしくはホイールを用いて文字を編集してください。クロスフェード・タイムを変更するには、フェード・タイムの下にカーソルを移動させるか、ホイールを使います。

シーンを保存するには、まずページとシーン番号を選んでください。ページ（1~64）の選択には PAGE ボタンを使います。ナンバー・ボタン（1~16）を使えば、最大 1024 種類のシーンを保存できます。既に点灯しているシーン番号を選択した場合、現存のシーンに上書きしてよいか、警告メッセージが表示されます。上書きして良いか YES および NO で選択してください。

ご注意：シーンの消去や上書きには最大 30 秒ほどかかります。処理時間はメモリーの空き容量によって変わります。

なにも保存せずに RECORD モードを解除したい場合、「RECORD」ボタンを押してください。

RECALLING SCENES (シーンを再生する)

シーンの保存後は、シーン LED を ON にし、好きなページおよびシーン番号を選択するだけで簡単にシーンが再生できます。ナンバー・ボタンを使って同時に選択できるシーンはひとつのみです。点灯しているシーン番号ボタンを押すと、シーンが解除され、ブラックアウト状態になります。

ERASE SCENE (シーンを削除する)

シーンをメモリーから消去するには、まず「RECORD」ボタン、次に「SCENE」ボタン、最後に「ERASE」ボタンを押します。シーンを保存する際と同じように、既にシーンを格納しているナンバーLEDが点灯します。次に消去すべきシーン番号を選んでください。LCD上に、選択したシーン名と「ERASE THIS SCENE?」という確認メッセージが表示されます。YESもしくはNOを押して確定してください。このままシーンの削除を続行することも出来ますが、保存モードを解除したい場合は「RECORD」を押してください。

ご注意：シーンの削除、上書きには30秒ほど処理時間がかかります。処理時間の長短は空きメモリー容量によって異なります。

PRESETS

プリセットを使うと、データ・ホイールやフェーダーでチャンネル・レベルを調節する必要がありません。即座にカラーやビーム設定にアクセスできる為、シーンを素早くプログラムしたい場合に便利です。シーンの多くは同じプリセットを参照する為、プリセットにメモリーを保存することも可能です。例：ひとつのプリセットが複数のシーンのパンおよびチルト・ロケーションを設定している場合、そのプリセットを変更すれば、全てのシーンのパンおよびチルト設定が一括で変更されます。

Showdesigner1 では、最大 512 プリセット (16 プリセット、32 ページ) を保存できます。ステージ全体の設定を保存するシーンと違い、プリセットが保存するのは数チャンネル分の情報にすぎません。つまりカラーやゴボ、ビームの位置などのみを保存可能です。数種類のプリセットを重ねてシーンにすることも可能です。

ユーザー登録できる 32 ページのプリセットに加え、F1、F2 というファクトリープリセットが装備されています。これは照明に元々プログラムされているプリセットです。F1 はカラー、F2 はゴボ、ビーム効果に使用されます。照明によってはファクトリープリセットが搭載されていないものもあります。

Showdesigner から Showdesinger1 にアップグレードするお客様へ：

F1 はファクトリー・カラー・プリセットページ、F2 はファクトリー・ビーム・プリセットページに対応します。ページ 1-16 にはユーザーが設定したカラープリセット、17-32 にはビームプリセットが記録されます。

RECORDING PRESETS (プリセットを保存する)

プリセットを保存する前に、準備しておくべき項目があります。カラーやゴボなどのチャンネルを閲覧する為には、まずディマー・レベルを設定しておく必要があります。また選択されたカラー/ゴボを閲覧する場合、パンおよびチルトのポジションを設定しておく必要があります。まずプリセットで使用する照明を選択し、ビームの位置を定め、ディマー・レベルを上げてください。「RECORD」ボタンを押さなければ、これらの設定がプリセットとして保存されることはありません。

プリセットを保存するには、まず「RECORD」ボタンを押し、LED が点滅するのを確認してください。次に「PRESET」ボタンを押すと、対応する LED が点滅を始めます。ページ・ディスプレイには現在選択中のページが表示され、プリセットを格納しているナンバー・ロケーションが点灯します。プリセットに入りたいチャンネルレベルを調節してください。ここで加えた変更点はプリセットに記録される為、プリセットに含めたくないチャンネルはレベル変更しないようご注意ください。

ご注意：プリセットを呼び出したとき、設定以外のチャンネルがプリセットに含まれていることが稀にあります。フェーダーやジョイスティックの偶発的な操作で、無関係のチャ

ンネルがプリセットに設定されている状態です。この場合プリセットを再設定し、保存をやり直してください。

プリセットを保存している途中でフィクスチャーの ON/OFF を行ったり、現行のチャンネル・レベルを確認する場合、「**FIXTURE**」ボタンを押してください。フィクスチャーの ON/OFF 切替にはナンバー・ボタンを使います。「**FIXTURE**」ボタンを 2 度押すとフィクスチャーLED が消え、プリセットの保存を終了することが出来ます。

プリセットの保存中は常にプリセット名を入力することが出来ます。カーソル・ボタンで文字の下にカーソルを移動させ、+/- ボタンおよびデータ・ホイールで文字を選択してください。

プリセットを保存するには、保存するべきページ番号、ロケーションを選択してください。既に点灯している番号を選択すると、「現存するプリセットに上書きしても良いか」という警告メッセージが表示されます。YES もしくは NO ボタンを押して進みます。ページボタンで 1~32 のページを選択します。ページには最大 512 種類のプリセットを保存可能です。F1 および F2 のファクトリープリセットを編集、上書きすることは出来ません。

ご注意：プリセットの上書き/消去には約 30 分ほど処理時間がかかります。処理時間の長さはメモリーの空き容量によって異なります。

プリセットの保存後もレコード・モードは ON 状態です。従って引き続きプリセットの保存をすることができます。レコード・モードを起動すると、チャンネルに対する変更は新しいプリセットに全て保存されます。プリセットを新しく一から作り上げる場合、「**RECORD**」LED が点灯している状態で「**PRESET**」LED を OFF にし、再度 ON にしてください。

レコード・モードを解除するには、「**RECORD**」ボタンを押してください。全ての LED の点灯が消えます。

RECALLING PRESETS (プリセットを再生する)

プリセットを再生するには、まずプリセットでコントロールしたい照明を選択してください。プリセット保存時に同時に照明の設定が保存されているはずですが、次に「**PRESET**」ボタンを押し、任意のプリセットページを選択します。次にナンバーボタンを使い、そのページ内で使用するプリセットを選んでください。各プリセットが違うチャンネル/照明をコントロールする限り、同時に複数のプリセットを実行することが出来ます。2 つのプリセットが同じチャンネルをコントロールするよう設定された場合、最後に選択されたプリセットが優先されます。プリセットが別のプリセットに完全に上書きされた場合、自動的に OFF 設定となります。プリセット保存時に照明を設定していても、プリセット起動前にあらためて照明を選択する必要があります。従って全ての照明をプリセット設定していても、場面に応じて必要な照明のみを再生可能です。

例：全カラー・チャンネルが赤になる「RED」というプリセットを作成します。次に赤にしたい照明を指定すれば、特定の照明のみを赤に出来ます。

ERASE PRESET (プリセットを消去する)

プリセットを消去したい場合、「RECORD」→「PRESET」→「ERASE」ボタンを押してください。プリセットの保存中はプリセットを格納する全てのLEDが点灯します。次に削除したいプリセットを選択してください。プリセット名がディスプレイ表示され、「Erase this Preset」という確認メッセージが現れます。YESもしくはNOボタンを押してください。プリセットの消去後はそのまま別のプリセットを消去することも出来ます。このモードを解除したい場合は「RECORD」ボタンを再度押してください。

ご注意：プリセットの上書き、削除には処理時間が30秒ほどかかります。処理時間の長さはメモリーの空き容量によって変わります。

EDITING PRESETS (プリセットを編集する)

保存されているプリセットを編集するには、「RECORD」→「PRESET」ボタンを押してください。チャンネル変更をするまえに、編集したいプリセット番号を指定します。「Edit this existing Preset?」という確認メッセージが画面表示されます。YESを押すと該当のプリセットが呼び出され、チャンネル・レベルの変更によって編集が行えます。編集後は同じ場所に保存することも出来ますが、プリセット番号を押すことで好きな場所に保存しなおすことも出来ます。またこの機能により、プリセットに変更を加えずに、新しいロケーションにコピーすることが出来ます。

COMBINING PRESETS (複数のプリセットを一つにまとめる)

あるプリセットを変更中のプリセットに加えることも出来ます。プリセット・レコード・モードで「ADD」ボタンを押し、既に保存プリセットを持つプリセット番号を押してください。現在変更中のプリセットにチャンネル設定機能が追加されます。追加するプリセットの数は無制限です。この機能を使い、複数の小さなプリセットを一つのプリセットにまとめることも出来ます。二つのプリセットが同じチャンネルをコントロールするように設定されている場合、最後に選択されたプリセットのチャンネル・レベルが優先されます。

CHASES

Showdesigner1 には合計 256 種類のチェースを保存できると同時に、「ファクトリー・チェース」と呼ばれる 48 種類のプリセット・チェースが組み込まれています。チェースとはステップの連続であり、照明のモーション、素早いモーションの反復を作り出します。各チェース・ステップはチャンネル・レベルおよびプリセットの設定状態を保存したものです。ステップは連続したループとして、プログラム上のチェース・スピードに従い、再生されます。

シーンとは異なり、チェースはステージ全体の設定に影響を及ぼすことはありません。チェースが影響を及ぼすのは、チェースとして設定したチャンネル・レベルのみです。したがってカラー、ゴボ、ビーム・ポジションなどをチェースとして組み込むことができます。最大 8 種類のチェースを同時再生でき、チェースを一つのシーンとして組み合わせることができます。

RECORDING CHASES (チェースを保存する)

チェースを保存する前に、準備しておくべき項目があります。カラーやゴボ、ビーム・ポジションを閲覧するには、チャンネル・レベルを設定しておく必要があります。まず照明を選択し、ディマー・レベルおよび開口度の調節を行ってください。これらのチャンネル変更は保存しない限り、チェースとして記録されることはありません。

チェースを保存するには、まず「RECORD」ボタンを押し、対応する LED が点滅するのを確認します。次に「CHASE」ボタンを押すと、やはり対応する LED が点滅をはじめます。ディスプレイ上に現在選択中のチェース・ページが表示され、チェースを格納している LED が点灯します。メモリーとして使用できるページは 16 種類あります。F1、F2、F3 ページはファクトリー・チェース用に確保されており、ここにチェースを保存することは出来ません。ディスプレイ上には現在のチェース・ステップ、スピード、フェードステータスが表示されます。第 1 番目のチェース・ステップを保存するには、フェーダーやジョイスティックを使い、チャンネルを任意の場所に移動させてください。この設定はステップに保存される為、チェースに入れたくないチャンネルは絶対に移動させないようご注意ください。チェース・ステップの保存中は、フィクスチャー・ボタンを押すだけで、照明の選択/解除ができます。またプリセット・ボタンを押せばプリセットをチェース・ステップに組み込むことができます。プリセットを使用するときは、現在選択中の照明のみにプリセットが適用されます。

チャンネルやプリセットをステップに組み込んだら、「ENTER」ボタンを押してください。ご注意：「ENTER」ボタンを押す前に、FIXTURE LED が点灯していないことを確認してください。

ディスプレイ上のステップ・インジケータは自動的に次のステップに移ります。これまでの作業を繰り返し、最大 256 種類のステップを保存できます。チャンネルを変更せず

「**ETNER**」ボタンを押せば、空のステップを作ることも可能です。空のステップを他のステップの間に挿入すれば、ステップとステップの間に時間をとる役目を果たします。後々空のステップにステップにチャンネル設定を行うことも出来ます。

ステップの保存中に別のステップに移行するには、3種類の方法があります。①ステップ番号の下にディスプレイ・カーソルを移動させる②+/-ボタンを使う③ホイールで別のステップを選択する。この方法で、保存済みのステップに新しいチャンネルを追加したり、チャンネル・レベルを変更することが出来ます。

最後に登録したステップの上で「**ENTER**」ボタンを押すと、新しいステップは、一連のステップの末尾に保存されます。末尾でないステップ番号の上で「**ENTER**」ボタンを押した場合、その次のステップ番号に今登録したステップが保存されます。

チェース・ステップの保存中に設定間違いをした場合、「**ERASE**」ボタンを押してください。「チェース・ステップの内容を消去するか」というプロンプト・メッセージが現れます。全チャンネルおよびプリセット・データを含むステップを削除してよい場合、**YES** を押してください。「**ERASE**」ボタンをもう一度押すと、「空のステップをチェースから削除してよいか」というプロンプト・メッセージが表示されます。ここで**YES** を押すと、一ステップ分チェースが短くなります。

チェースの保存中は常に、スピード値、フェード値、およびチェース名を入力できます。データを変更するには、まずカーソル・ボタンを使って変更したいアイテムの下にカーソルを持っていきます。次に+/-ボタンやデータ・ホイールでデータ修正を行ってください。チェース名を入力するには、カーソルを画面右方向に移動させます。フェード設定より更に右方向にカーソルを移動させると、画面上にチェース名とスピード・ロック・ステータスが表示されます。チェース名を編集するには、カーソルを文字下に移動させ、+/-ボタンやホイールで文字を選択してください。

チェース・スピードを一度選択すると、そのスピードがチェース全体のデフォルト・スピードとなります。つまりチェースを起動させると、デフォルト設定スピードで稼動します。チェースの稼動中にスピードを変更し、シーンの一部として保存することが出来ます。また複数のシーンで同じチェースを活用し、シーンにより異なったチェース・スピードを設定可能です。

フェード値はパーセンテージ表示されており、チェース内のどのステップでも同じです。ステップごとに異なったフェード・タイムを設定することは出来ません。フェード値を100%に設定すると、クロスフェード・タイムがステップの切替間隔と同じになり、各ステップが切れ目なく、滑らかに動作します。フェード値が0%に設定されると、フェード・タイムがまったくなく、連続してステップが動作します。0%~100%の設定が可能ですが、チェースのスピードに応じてフェード・タイムは様々に変化します。チェースのスピードは初期設定以外のバリエーションはありません。チェースをシーンに追加する前に、スピ

ードの設定を行ってください。

オーディオ/ビート・ボタンにチェースを反応させるか否かはスピード・ロック/ロック解除機能で設定します。「NO BEAT」に設定すると、チェースはプログラムされたスピードで稼動し、ビート/オーディオ・ボタンには反応しません。あるエフェクトを演出するため、高速で動作させたいチェースにこの機能を使うことができます。

ステップ設定を保存し、スピード、フェード、ロック・ステータスを設定したら、ページ番号を指定してチェースを保存してください。このとき「FIXTURE」、「PRESET」LEDの点灯がOFFであることを確認してください。すでに点灯しているチェース番号を指定すると、「現存するチェースに上書きしても良いか」という確認メッセージが現れます。YESかNOを押してください。1～16のページ選択にはページ・ボタンを使ってください。最大256種類のチェースが保存できます。ただしページ「F1-F3」はファクトリー・チェース用に確保されています。

ご注意：チェースの削除/上書きには30秒ほど処理時間がかかります。処理時間はメモリーの空容量によって異なります。

チェースの保存後は「RECORD」ボタンおよび「CHASE」LEDが点灯したままになっています。引き続きチェースの追加や編集が行えます。RECORDモードを解除したい場合、「RECORD」ボタンを押してください。LEDの点滅が消えます。

RECALLING CHASES (チェースを再生する)

チェースを再生するには、「CHASE」ボタンを押し、次に任意のページ/ナンバー・ボタンを押してください。チェースは保存時に設定されたスピードで再生されます。同じボタンを再度押すと、チェースの再生がとまります。チェースが使用するチャンネルが違う限り、最大 8 種類のチェースが同時再生可能です。

画面上に表示されるスピードおよびフェード率は調整が可能です。まずカーソルを編集したいフィールドの下に移動させてください。次に+/-ボタンおよびデータホイールで値を調整します。複数のチェースが稼働中の場合、チェースとチェースの間にカーソルを移動させてください。現在のシーンを保存すれば、スピード変更も保存されます。従って特定のチェースのスピードを変更し、様々なシーンで使いまわすことが出来ます。チェースの稼働中、チェースディスプレイを確認したい場合はチェースボタンを押してください。

最大 8 種類のチェースが同時再生可能です。新しいチェースを設定した場合、現在選択中のチェースが自動的に解除されます（新しいチェースが古いチェースに完全に優先される場合）。また同じチャンネルをコントロールするチェースを選択した場合、現在選択中のチェースは解除されます。同じチャンネルをコントロールするチェースでも、一致するチャンネル数が少ない場合は、現在選択中のチェースも解除されません。

ERASE CHASE (チェースを消去する)

現存するチェースをメモリーから消去するには、「RECORD」→「CHASE」→「ERASE」ボタンを押してください。チェースを保存するときと同様に、すでにチェースを格納している LED がすべて点灯します。次に削除したいチェースを選択してください。LCD 上にチェース名と、「ERASE THIS CHASE?」という警告メッセージが表示されます。YES もしくは NO を押してください。編集中および保存中のチェースがあるときはこの作業ができませんのでご注意ください。チェースの編集中は、「ERASE」ボタンを押すとチェース・ステップが消去されます。チェースの削除を取り消したい場合、「NO」を押すか、「RECORD」ボタンを押してください。

EDITING CHASES (チェースを編集する)

すでに保存されたチェースを編集するには、「RECORD」→「CHASE」ボタンを押してください。チャンネル変更をする前に、編集したいチェース番号を押してください。ディスプレイ上に「EDIT THIS EXISTING CHASE?」の確認メッセージが表示されます。YES を押せばチェースが呼び出され、ステップの追加やチャンネル・レベル変更が行えます。

「ERASE」ボタンを使えば現在選択中のステップの内容を削除したり、空のステップ自体を削除することが出来ます。「ADD」ボタンを押せば、空のステップを現存するステップの間に挿入することも可能です。空のチェース・ステップを挿入するか否か、プロンプト・メッセージが表示されます。YES を押すと現在選択中のステップ番号にステップが挿入さ

れます。続くチェース・ステップ番号は番号が 1 ずつスライドします。新しいステップを追加したらここにチャンネル・レベルやプリセットを保存できます。

チェースの編集が終わったら、同じメモリー・ロケーションか、別の場所に保存してください。別の場所に保存する場合、ページを選択し、ナンバー・ボタンを押してください。この機能により、設定をまったく変えず、既存のチェースを別の場所にコピーすることも出来ます。

FACTORY CHASES (ファクトリー・チェース)

チェース・メモリー・ページ (F1、F2、F3) を選択した場合、48 種類のパン、チルト・チェース (プリセット) が使用可能です。プログラムの難しい動作 (サイクルや 8 の字など) はプリセットの利用が便利です。自分でプログラムするチェースとは異なり、プリセット・チェースは起動前に、どのフィクスチャーを含めるのか指定する必要があります。

AUDIO SWITCH

オーディオ・ボタンを ON にすると、オーディオ入力チェース・ステップのトリガーとなります。「AUDIO」ボタンを押すと、LED が点灯します。オーディオ入力で音声を確認されると、LED が点滅します。再生中のチェースは、スピード・ロック設定されていない限り、このビートに同期します。「AUDIO」を ON にすると、「BEAT」は自動的に解除されます。オーディオ・ボタンの設定状態はシーンには保存されません。

BEAT SWITCH

音楽に合わせてビート・ボタンを押すと、チェースに組み込まれている店舗、ビートが無効になります。ビート・ボタンを押すとそのタイミングにあわせて LED が点灯します。再生中のチェースはスピード・ロック設定されていない限り、このビートに同期します。

「BEAT」ボタンを ON にすると、「AUDIO」は自動的に解除されます。ビートを解除するには、「BEAT」ボタンを 1 秒以上押してください。「BEAT」ボタンやビート・テンポ設定はシーンには保存されません。

SHOWS

ショーとはシーンの連続で、シーンはプログラムされた順番どおりに再生されます。Showdesigner1 では、1 ページ 16 ショーから成る 16 ページを保存可能です（最大 256 ショー）。

RECORDING SHOWS

ショーを保存する前に、ショーに含まれるシーンを保存する必要があります。シーンの保存に関しては前章を参照してください。

ショーを保存するには、「RECORD」ボタンを押し、対応する LED が点灯するのを確認してください。次に「SHOW」ボタンを押すと、同じく対応の LED が点灯します。ページ番号が現在選択中のショー・ページを表示し、ショーを格納しているナンバー・ボタンが点灯します。

ディスプレイ上にはこれから保存するステップ、ステップ中に含まれるシーン・ページとシーン番号が表示されます。ステップに何も保存されていない場合、シーン・ページとシーン番号の場所に「EMPTY」の文字が表示されます。またステップの待機時間が分：秒で表示されます。秒は小数点以下表示されます。

保存をはじめると、ステップ 000、シーン「START」の文字が画面表示されます。最初のシーンが起動される前、ショーの始まりを遅らせたい場合、ステップ 0 を使います。ステップ 0 にシーンを保存することは出来ません。ショーの始まりを遅らせたくない場合、ホールド・タイムを 00:00.0 のままにしてください。次に+ボタンと「ENTER」ボタンを押してステップ 1 に移ってください。※ホイールを回すとステップ 1 に移動します。

ショー・ステップを保存するには、「SCENE」ボタンを押し、対応する LED が点灯するのを確認してください。次にページを選択し、シーン番号を押してこのステップに入れたいシーンを指定してください。次にステップのホールド・タイムを選択します。ここで設定するホールド・タイムとは、次のステップが起動されるまで、現在のシーンが持続する時間です。ホールド・タイムを変更するには、カーソルをホールド・タイムの下に移動させます。次に+/-ボタンやデータ・ホイールでタイムを変更してください。

シーンを選択し、ホールド・タイムを設定したら、「ENTER」ボタンを押してください。ステップ番号が自動的に次のステップに切り替ります。ショーに保存できるステップは最大 255 種類です。シーンを選択しないまま「ENTER」ボタンを押すと、ステップは空のまま、ステップ番号が切り替ります。

ショーの保存中、任意のステップを選択可能です。カーソルをステップ番号の下に移動させ、+/-ボタンもしくはデータ・ホイールで新しいステップを選んでください。すでに保存されたステップのシーン番号やホールド・タイムの編集も、同様の方法で行ってください。

い。末尾ステップの上で「ENTER」ボタンを押すとショーの末尾に新しいステップが加わります。末尾以外のステップの上で「ENTER」ボタンを押すと、その次のステップ番号に新しく保存したステップが登録されます。

ショーの保存中は、常にショーの名前を入力することが出来ます。右カーソル・ボタンを使い、ディスプレイ上でカーソルを右側に移動させます。「HOLD TIME」より右側にカーソルを移動させると、画面上にショー名が表示されます。また画面下部にはループ・ステータスが表示されます。カーソルを文字の下に移動させ、+/-ボタンやホイールで文字を変更してください。ディスクドライブがインストールされている場合、キーボード入力もできます。

ループ・ステータスの設定によって、同じショーを延々と再生することも、一回の再生で停止させることも出来ます。

ショーの保存が終わったら、ページ番号を指定し、ショーの保存場所を選んでください。このとき「SCENE」LED の点灯が消えていることを確認してください。すでに点灯しているショー番号を選択した場合、現存するショーに上書きしてもいいかという確認メッセージが表示されます。YES もしくは NO を押してください。

ショーの上書き、削除には 30 秒ほどかかることがあります。これはメモリーの消費状況によって変化します。

ショーの保存後は引き続き別のショーの編集をすることができます。RECORD モードを解除したい場合、「RECORD」ボタンを再度押してください。対応する LED の点滅が止まります。

RECALLING SHOWS (ショーを再生する)

ショーを再生するには、「SHOW」ボタンを押し、任意のページおよび番号ボタンを選択してください。同時に再生できるシーンは 1 種類のみです。またショーが同時に再生できるシーンも 1 種類のみです。ショー名は現在選択しているステップのシーン、ホールド・タイムと一緒にディスプレイ表示されます。ループ設定されている場合、最終ステップのホールド・タイムが終わった後、ショーが自動的に最初から再生されます。ループ設定が OFF の場合、最後尾のシーンが終わった時点でショーの再生が終わります。

「BLACK」ボタンを押すとショーが停止し、同時に照明がブラックアウト状態になります。「BLACK」ボタンを再度押すと、ショーの再生が再開されます。「BLACK」ボタンを 1 秒以上押したままにした場合、ショーが完全に解除されます。また現在再生中のショーのナンバー・ボタンを押しても、ショーが解除されます。ショーの再生中に新しいショーを選択すると、新しく選択したショーが再生をはじめます。ショーの再生中に新しいシーンを

選択すると、ショーが解除されます。再生中のショー・ディスプレイを閲覧したい場合、「SHOW」ボタンを押してください。

←左矢印を押すとショーが一時停止します。→右矢印を押すと再開します。ショーの再生中、→右矢印を押すとショーが次のステップに進みます。

ERASE SHOW (ショーを削除する)

現存するショーを削除するには、「RECORD」→「SHOW」→「ERASE」ボタンを押してください。ショーの保存時と同様に、ショーを格納している LED すべてが点灯します。次に削除すべきショーを選択してください。ショー名がディスプレイ上に表示されます。

「ERASE THIS SHOW？」という警告メッセージが表示されるので、YES もしくは NO を押してください。現在編集中のショーがある場合、ショーの削除はできません。ショーの編集中は「ERASE」はショー・ステップの削除に使われます。「NO」ボタンを押したり、「RECORD」ボタンを押せばショーの削除を途中で止めることができます。

ショーの上書き、削除には 30 秒ほどかかることがあります。これはメモリーの消費状況によって変化します。

EDITING SHOW (ショーを編集する)

すでに保存されたショーを編集するには、「RECORD」→「SHOW」ボタンを押してください。新しいショーにステップを入力するのではなく、編集したいショー番号を押してください。「EDIT THIS SHOW？」の警告メッセージが表示されます。「YES」を押せば該当するショーが呼び出され、ステップの追加やレベル変更が出来ます。ステップを削除したいときは、「ERASE」ボタンを使ってください。「ADD」ボタンを押せばステップを新たに追加することも可能です。ここで空のショー・ステップを挿入するか、プロンプト・メッセージが表示されます。「YES」を押せば、現在のステップ番号に空のステップが挿入され、あとに続くステップは番号が一つずつずれます。空のステップの追加後、シーンを保存したり、タイムを設定しなおすことが出来ます。

編集後は、同じ場所にショーを保存することも出来ますが、ナンバー・ボタンを押すことで新たなロケーションへの保存も可能です。この時シーン LED の点灯が消えていることを確認してください。この機能はショーをコピーしたいときにも使えます。つまりコピーしたいシーンを呼び出し、編集を加えずに新しいメモリー・ロケーションにコピーすることが出来ます

MIDI

Showdesigner1 は MIDI シーケンサーやキーボードを経由してシーン/ショーの呼び出しが可能です。したがって MIDI 対応機器に照明エフェクトを同期させることが出来ます。6 ページのシーン、1 ページのショーを全ての MIDI チャンネルで再生可能なため、1 チャンネルで 96 系統のシーンと 16 系統のショーにアクセスできます。MIDI 音符 0-95 を使ってシーンの再生を行います。MIDI 音符 96~111 はショーの再生に使用します。MIDI チャンネル 1 系統につき、使用できる音符の数は 128 なので、チャンネル 1 系統で再生できるシーン、ショーの数には限りがあります。Showdesigner1 と接続する MIDI 機材は同じチャンネルを使用するよう設定してください。

Showdesigner1 のフロントパネルボタンでショーやシーンを再生すると、Showdesigner1 も MIDI コマンドを発信します。従って MIDI パフォーマンスを記録する際、Showdesigner1 をソースとして使用することも出来ます。

予備の MIDI チャンネルを使用すれば、MIDI 信号で 96 系統のシーンを再生可能です。予備 MIDI チャンネルを有効にするには、セットアップメニューから MIDI チャンネルを選択する際、「EXTRA CHANNELS」を 1~9 の値に設定してください。EXTRA CHANNEL が 0 に設定されている場合、指定した MIDI チャンネルにしか MIDI 信号が送信されません。EXTRA CHANNEL を 1 に設定すると、指定した MIDI チャンネルの次のチャンネルにも MIDI 信号が送信されます。予備 MIDI チャンネルは 9 まで有効にできます。1 チャンネルでシーン 6 ページ分の容量があります。例：MIDI チャンネル 1 のほかに予備チャンネルを 2 系統有効にしたとします。その場合 1~6 シーンページが MIDI チャンネル 1 を使用し、7~12 が MIDI チャンネル 2 を使用します。最後の 13~18 が MIDI チャンネル 3 を使用することになります。MIDI 音符を受信すると、音符番号に対応するシーンを呼び出し、またはショーが開始されます。同じ音符番号を連続して受信した場合、シーンまたはショーが OFF になります。別の音符番号を受信した場合、新しいシーンまたはショーが現行のシーン/ショーに代わって再生されます。

MEMORY BACKUP WITH MIDI (MIDI 信号でメモリをバックアップする)

Showdesigner1 のメモリーは、MIDI システムメッセージに対応したレコーダーにバックアップすることも可能です。PC ベースの MIDI シーケンサーの殆どは MIDI システムメッセージに対応しています。お手持ちの MIDI レコーダーのマニュアルでバックアップの方法をご確認ください。レコーダーの設定が済んだら、Showdesigner1 の「SEND MEMORY FILE」メニューに入ってください。次に+ボタンで「SEND MEMORY FILE TO MIDI PORT」を選択します。「ENTER」ボタンを押すとファイル転送が始まります。Showdesigner1 の全メモリーが MIDI 信号化され、MIDI 出力ポートに送られます。ファイル転送にかかる序用時間はメモリー容量によって異なります。ここでバックアップできるメモリーには各照明設定、シーン、ショーも含まれます。

MEMORY RESTORE WITH MIDI (MIDI レコーダーに保存したメモリを再生する)

MIDI レコーダーのシステムメモリーを Showdesigner1 の MIDI 入力に送信します。Showdesigner1 は RECORD MODE (RECORD LED が点滅) でない限り、常に MIDI 入力に MIDI 信号を受信可能な状態になっています。MIDI 信号を受信すると、画面上に「RECEIVING FILE」と表示されます。ファイルの受信にかかる時間はメモリーの容量によって異なります。ファイルを受信する前に Showdesigner1 の面炉い機能呼び出す必要はありません。エラーが検知された場合は Showdesigner1 の画面上に、メモリー再生をやり直すようプロンプトメッセージが表示されます。接続を再確認して再試行してください。MIDI 信号なら複数の Showdesigner 間でメモリーのやり取りが可能です。

USING THE COMPUTER PORT (コンピューターポートを使用する)

Showdesigner1 に装備された RS-232 はパソコンと接続し、メモリのバックアップやソフトウェアのアップデートが行えます。またマウスやトラックボールを接続し、PAN/TILT のコントロールも可能です。更にディスクドライブに接続することも出来ます。

RS232 ポートをパソコンに接続してください。シリアル・ラップ・リンク・ケーブルが必要な場合がありますが、家電量販店で入手可能です。ラップ・リンク・ケーブルはラップトップ・パソコンとデスクトップ・パソコンを接続したり、2 台のパソコンを接続する際に使用します。標準 RS232 ケーブルでは正しく接続できません。Showdesigner1 の RS232 ポートを PC のシリアル「COM」ポートのいずれか 1 つに接続してください。COM ポートによっては 25 ピン・コネクタを使うものもあれば、9 ピンを使用するものもあります。ラップ・リンク・ケーブルのほとんどは両方のコネクタが付属しています。

接続が終われば、Windows 対応の PC で Showdesigner1 のバックアップ、メモリー復元、ソフトウェアのアップデートが可能になります。この機能により、ELATION のウェブサイトから新しい Showdesigner1 ソフトウェアをダウンロードし、コントローラーの機能をアップデートできます。

ご注意：ディスクドライブを Showdesigner1 に接続している場合、ソフトウェアのアップデートやメモリのバックアップ先は PC ではなくフロッピーディスクになります。

CONFIGURING YOUR PC (PC を設定する)

ELATION のホームページ www.elationlighting.com でダウンロード可能なプログラムに SD BACKUP があります。SD BACKUP によって PC と Showdesigner1 間でメモリのやり取りが可能です。メモリのやり取りには Windows のアクセサリである Hyper Terminal も使用できます。

まずお手持ちのパソコンで使用可能な COM ポートを確認し、Showdesigner1 と接続してください。

SD バックアッププログラムのインストールが終了したら、プログラムに含まれる HELP に従ってください。

Hyper Terminal を使用する場合、これが Showdesigner1 に対応するよう設定を行う必要があります。Windows の START→PROGRAM→ACCESSORIES→Hyper Terminal を開いてください。Hyper Terminal が未インストールであった場合は、Windows CD でインストールを行ってください。CONTROL PANEL→ADD / REMOVE PROGRAMS →WINDOWS SETUP を開き、COMMUNICATIONS (通信) を選択してください。

Hyper Terminal フォルダが開いたら、「Hypertrm.exe」もしくは「Hypertrm」をダブルクリックします。Hyper Terminal プログラムが開始します。ここでファイル名とアイコンを選択するよう指示されます。Show Designer と入力し、任意のアイコンを選んだら、OK をクリックしてください。次にダイアログ・ボックスの一番下に移動し、「COM2 に直接接

続する」を選択してください。電話番号やその他設定が表示されますが、こちらは無視し、OK をクリックします。次のダイアログ・ボックスで一秒あたりのビット数を 19200 に、データ・ビットを 8 に、パリティを「無し」に、ストップ・ビットを 1 に、フロー・コントロールを「無し」に設定し、OK をクリックしてください。これで Hyper Terminal が起動されました。次にウィンドウの左上にある「FILE」→「Properties」をクリックし、「Settings」タブを選択します。Setting タブで、「ASCII SETUP」というボックスをクリックしてください。このダイアログ・ボックス内で、「SEND LINE ENDS WITH LINE FEEDS」がチェックされていることを確認してください。このチェックボックスと「WRAP LINES」以外は、チェックをはずしてください。OK をクリックすれば設定完了です。Hyper Terminal を閉じると、この設定を保存するようプロンプト・メッセージが表示されます。YES をクリックすると、Hyper Terminal フォルダに戻ります。フォルダ内には「SHOWDESIGNER.HT」もしくは「SHOW DESIGNER」というプログラムがあります。Showdesigner1 と PC を頻繁に併用したい場合、デスクトップにプログラムのショートカットを作成すると便利です。これから PC 経由で Showdesigner1 をコントロールする場合、この Hyper Terminal コンフィギュレーションを呼び出してください。

MEMORY BACKUP (メモリーをバックアップする)

コンフィギュレーションが終わったら、SD BACKUP や Hyper Terminal を使って Showdesigner1 のメモリーをバックアップしたり、PC のハードディスクにメモリーを保存できます。

SD BACKUP プログラムを使用する場合、「RECEIVE FILE」のインストラクションに従ってください。Hyper Terminal を使用する場合、まず Showdesigner1 用に作成した Hyper Terminal を呼び出します。トップ・メニュー・バーの「TRANSFER」をクリックし、「CAPTURE TEXT」を選択してください。ダイアログ・ボックスが表示され、バックアップ・ファイルに使用するフォルダと名前が選択できます。例えば「SD2backup1.text」という名前を入力し、「START」をクリックしてください。これで Hyper Terminal は Showdesigner1 からファイルを受信できる状態になりました。

次に Showdesigner1 の「SEND MEMORY FILE TO COM PORT」とラベルされたメニューを選択し、「ENTER」ボタンを押します。「SAVE MEMORY FILE TO COMPUTER PORT」のメッセージが画面表示されるので、「ENTER」ボタンを押してください。Showdesigner1 から PC へのデータ送信が始まります。Showdesigner1 のメモリーが暗号化され、PC に送信されます。ファイルがディスクドライブにコピーされるにつれ、Hyper Terminal ウィンドウに一連の数字が表示されます。メモリー・ファイルの送信時間は、メモリーの空き容量によって変化します。ファイル転送が修了すると、Showdesigner1 がスタートアップ・ディスプレイに戻り、Hyper Terminal ウィンドウでも数字のスクロールが止まります。Hyper Terminal を閉じるか、「CAPTURE TEXT」プルダウン・メニューに

戻り、「STOP」を選択してください。ファイルが自動的に保存されます。

ご注意：追加でメモリー・バックアップ・ファイルを作成する場合、新しいテキスト・ファイルを使用してください。Hyper Terminal はファイルの上書きができません。したがって新しいデータをファイルに追加し、一つのファイルに複数のメモリー・ダンプを作成することになります。

MEMORY RESTORE (メモリーを再生する)

PC から Showdesigner1 にメモリー・ファイルをコピーするには、Showdesigner1 の「LOAD MEMORY FILE」とラベルされたメニューを開いてください。「ENTER」ボタンを押すとディスプレイ上に「WAITING FOR FILE FROM COM PORT」のメッセージが表示されます。これで Showdesigner1 は、PC からファイルを受信する用意が整いました。

SD BACKUP を使用して言う R 場合、「SEND FILE」のインストラクションに従ってください。Hyper Terminal を使用している場合、PC の Showdesigner1 用に作成した Hyper Terminal バージョンを呼び出します。トップ・メニュー・バーの「Transfer」をクリックし、「SEND TEXT FILE」を選択してください。ダイアログ・ボックスが表示され、バックアップ時に作成した Showdesigner テキストファイルが選択可能になります。ファイルを作成したドライブおよびフォルダを見つけてください。現在表示されているウィンドウにフォルダが見つからない場合、ファイルを選択し、「OPEN」をクリックしてください。

Hyper Terminal がファイルの転送を開始します。Showdesigner1 のディスプレイ上には「RECEIVING FILE」と表示されます。ファイルの送信が終わると、Showdesigner1 は自動的に再起動し、スタートアップ・ディスプレイが表示されます。ファイル転送中にエラーが検出された場合、再試行を指示されます。その場合接続を確認し、再度ファイルの転送を行ってください。メモリー・アップデートの処理時間は、ファイルのメモリー容量によって変化します。

UPDATING THE SOFTWARE (ソフトウェアをアップデートする)

Showdesigner1 が使用するソフトウェアは、ELATION のウェブサイト www.elationlighting.com で常にアップデートが可能です。ソフトウェアをアップデートすれば、新機能/照明ライブラリも追加されます。また同サイトでは、Showdesigner1 のアップデート版マニュアル (MS WORD フォーマット) もダウンロード可能です。

新しいソフトウェア・ファイルを PC から Showdesigner1 にコピーするには、Showdesigner1 の「UPDATE SOFTWARE」とラベルされたメニューを開いてください。

「ENTER」を押すと、「DOWNLOAD NEW PROGRAM」とディスプレイ表示されます。これで PC から Showdesigner1 にファイル転送する用意が出来ました。Showdesigner1 の起動時に「MENU」と「ERASE」ボタンを押しても同じメニューにアクセスできます。

SD Backup を使用する場合、「SEND FILE」の指示に従ってください。Hyper Terminal

を使用している場合、PC で Showdesigner1 用に作成したバージョンを呼び出します。トップ・メニュー・バーの「TRANSFER」をクリックし、「SEND TEXT FILE」を選択してください。ダイアログ・ボックスが表示され、ウェブサイトからダウンロードしたテキスト・ファイルを選択できます。ファイルは使用前に必ず解凍してください（ファイルの拡張子が.zip ではなく、.txt であることを確認してください）。ファイルが保存されたドライブおよびフォルダを確認したらファイルを選択し、「OPEN」をクリックします。これで Hyper Terminal はファイルの転送をはじめます。Showdesigner1 のディスプレイ上には「RECEIVING NEW PROGRAM」と表示されます。ファイル転送が完了すると、Showdesigner1 は自動的に再起動し、スタートアップ・ディスプレイが表示されます。ファイル転送時にエラーが検出された場合、再試行するよう指示されます。その場合接続を確認し、再度ファイル転送を行ってください。ファイル転送が完了するには数分かかります。

USING THE EXTERNAL DISK DRIVE (外部ディスクドライブを使用する)

オプションのフロッピーディスクドライブを購入された方は、これを使ってメモリのバックアップ、ソフトウェアのアップデートが行えます。ディスクドライブのファイルは Windows と対応している為、PC とファイルのやり取りが可能です。

MEMORY BACKUP (メモリーバックアップ)

Showdesigner1 のメニューで「SAVE MEMORY FILE」を選択し、ENTER ボタンを押します。ディスプレイ上部に「ENTER THE FILE NAME (ファイル名を入力して下さい)」とメッセージが表示され、同時にデフォルトファイル名が表示されます。データホイールまたはキーボードでファイル名を入力してください。ドライブにフロッピーディスクを入れ、「ENTER」ボタンを押します。保存が終了すると、「FILE HAS BEEN SAVED TO DISK」の完了メッセージが表示されます。保存にかかる所要時間はメモリ容量に応じて異なります。これでメニュー設定、シーン、プリセット、チェース、ショーを含む全メモリ設定が保存されます。ディスクに保存したファイルはテキスト方式(拡張子.txt)で Windows と対応しています。ファイル名として登録できるのは 8 文字のみで、それ以降は保存されません。

MEMORY RESTORE (メモリを再生する)

ディスクドライブにメモリバックアップディスクを挿入してください。次に「LOAD MEMORY FILE」メニューに入ります。ディスプレイ上に「SELECT FILE (ファイルを選択してください)」とメッセージとディスクに保存された一番目のテキストファイル名が表示されます。ディスクに 1 個以上のファイルが保存されている場合、+/- ボタンかホイールで任意のファイルを選んでください。「ENTER」ボタンを押すとファイルのダウンロードが始まります。「REPLACE THE CURRENT MEMORY? (現在のメモリを上書きしますか?)」という確認メッセージが表示されるので、上書きして良い場合は YES、中断する場合は NO を押してください。ファイルの容量によってダウンロードにかかる所要時間は異なります。ダウンロードが完了すると Showdesigner1 が自動的に再起動されます。

SOFTWARE UPDATE (ソフトウェアをアップデートする)

ソフトウェアアップデートファイルを記録したフロッピーディスクをディスクドライブに入れます。ソフトウェアアップデートファイルは SD1Vxxx.txt というファイル名となります (xxx はバージョン#を示します)。ファイルは www.elationlighting.com でダウンロードしてください。「UPDATE SOFTWARE」メニューを開き、「ENTER」ボタンを押します。ディスク上に適切なファイル名が見つかった場合、Showdesigner1 は自動的にアップデートモードに入り、ファイルの読み込みを開始します。ディスプレイ上には「RECEIVING NEW PROGRAM」と表示されます。数分後アップデートが完了し、自動的に本体が再起

動されます。エラーが検知された場合、エラーメッセージが表示されます。次節で説明する AUTO LOAD 機能を使用してアップデートをやり直してください。

SOFTWARE UPDATE USING AUTO LOAD

(AUTO LOAD 機能を使用してソフトウェアをアップデートする)

AUTO LOAD とは、Showdesigner1 の電源投入時にディスクドライブから新しいソフトウェアを本体に自動送信する機能です。マニュアルで行ったソフトウェアに問題があったり、停電によりアップデートが正しく完了しなかった際に便利な機能です。またプログラムのインストールが不完全だったり、プログラムが全くインストールされていない場合にも、本体の電源投入時にディスクドライブからプログラムを自動ダウンロードすることが出来ます。ディスプレイ上には「ROM EMPTY, RELOAD PROGRAM」というメッセージが表示されます。また電源投入時に MENU と ERASE ボタンを同時に押せばアップデートモードに入ることが出来ます。その場合「DOWNLOAD NEW PROGRAM」というメッセージが画面表示されます。「autoload.txt」と名前を付けた新しいソフトウェアファイルをディスクに保存し、これをディスクドライブに挿入してください。名前の変更は PC で行ってください。ディスクドライブはこの名前の付いたファイルを Showdesigner1 電源投入時に自動的に送信します。アップデートを始める前にこのディスクをドライブに挿入し、ドライブの電源を ON にして下さい。

COPYING MEMORY FROM AN OLD SHOWDESIGNER

(旧 Showdesigner からメモリをコピーする)

旧機種である Showdesigner のメモリーファイルを Showdesigner1 でも使用することが出来ます。ただし注意点があります。

Showdesigner の COLOR および BEAM ボタンは Showdesigner1 ではプリセットボタンにひとつにまとめられています。Showdesigner のカラープリセットは Showdesigner1 のプリセットページ 1～16 で見つけられるはずですが、同様にビームプリセットはプリセットページ 17～32 で見つかります。旧機種のファクトリーカラープリセットは Showdesigner1 のプリセットページ F1、ファクトリービームプリセットは F2 に記録されています。

次に注意したいのはフィクスチャーライブラリです。Showdesigner1 の照明リストは旧機種である Showdesigner から変更されています（新商品は追加され、生産完了品は削除されています）。Showdesigner のシーンおよびチェースがファクトリーカラー/ビームプリセットを使用している場合、Showdesigner1 では認識できない恐れがあります。その場合「SELECT FIXTURES」メニューに入り、Showdesigner1 の照明リストから照明を割り当てなおしてください。

以下、Showdesigner1 フィクスチャー・ライブラリーVer3.15 に含まれる照明リストです。

*はファクトリープリセットが含まれていることを意味します。

Generic Dimmer (1 Channel) 32 DMX Channels	American DJ Accu Scan 250 *
Elation Active Scan/Wave *	American DJ Accu Scan 250 - 9 Channel *
Elation Alkalite 6 Channel	American DJ Accu Spot 250 *
Elation CMY Zoom 250 *	American DJ Accu Spot 250 - 9 Channel *
Elation Design Led 12 Brick, Design Led 60 Strip	American DJ Accu Spot 300 *
Elation Design Led 36	American DJ Accu Roller 250 *
Elation Design Led 36MH	American DJ Accu Wash 250 *
Elation Design Led 36UV, 36WA	American DJ Auto Spot 150 *
Elation Design Par 575H	American DJ Color-150/DMX
Elation Design Promo DMXAC	American DJ Color-250D
Elation Design Spot 250 *	American DJ Color Fusion
Elation Design Spot 575E *	American DJ Concept 1 and 2 *
Elation DP-415	American DJ Concept Color *
Elation DP-640	American DJ CW-12
Elation Focus Spot 250 *	American DJ Deco 250
Elation Fog/Haze 1 Chnl.	American DJ Deluxe Scan 250 *
Elation Impression *	American DJ DJ Scan 250 *
Elation Opti RGB	American DJ DJ Scan 250 EX *
Elation Power Spot 250 *	American DJ DJ Spot 250 *
Elation Power Spot 575 *	American DJ DP-DMX20 Dimmer Pack
Elation Power Spot 575IE *	American DJ PP-DMX20 Switch Pack
Elation Power Spot 700 *	American DJ Emerald Scan II
Elation Power Spot 700CMY *	American DJ Fantasy 250
Elation Power Wash 250 *	American DJ Fantasy Scan 250
Elation Power Wash 250B *	American DJ Fireburst
Elation Power Wash 575E *	American DJ Fusion Scan 250 *
Elation Pro Bar 4	American DJ Fusion Scan 250 EX *
Elation Protron Color *	American DJ Illusion 250
Elation Protron Star	American DJ Led Vision 7 Channel Mode
Elation Stage Color	American DJ Led Vision 12 Channel Mode
Elation Streamer	American DJ Mega Bar/Panel 7 Channel Mode
Elation Trackpod 81	American DJ Mega Bar 11 Channel Mode
Elation Uni Pack II	American DJ Mega Panel Led 26 Channel Mode
Elation Vision Color 250 *	American DJ Mega Bar UV50
Elation Vision Scan 250 *	American DJ Mega-Strobe/DMX
Elation Vision Scan 575 *	American DJ Mighty Scan *
Elation Waterfall 250 Pro *	American DJ Orbitron
Elation Waterfall 250 *	American DJ P36, P64
Elation Waterfall	American DJ P56P Led
Elation Xcelon 575 *	American DJ Pearl Led
American DJ 64B,P Led Pro 7 Channel Mode	American DJ Performance Scan 250 *
American DJ Accu Color 250 *	American DJ Pocket Scan
	American DJ Punch Led Pro 7 Channel Mode
	American DJ Rainbow-250
	American DJ Revo 1,2,3

American DJ Revo Roll Led
American DJ Revo Scan Led
American DJ Scan/Rollertron 250 *
American DJ Scan/Rollertron *
American DJ Snap Shot DMX
American DJ Spectrum Led
American DJ Tempest II
American DJ Tri Beam *
American DJ Tri Fecta *
American DJ Tri Image *
American DJ Tri Star *
American DJ Ultra Scan 250 *
American DJ XP-3 *

Robe ClubRoller 150 CT
Robe ClubRoller 250 CT
Robe ClubScan 150 CT
Robe ClubScan 250 CT
Robe Clubspot 150 CT
Robe Clubspot 160 CT
Robe Clubspot 250 CT
Robe Clubspot 300/600 CT
Robe Clubspot 500 CT
Robe ClubWash 250 CT
Robe Clubwash 300/600 CT
Robe Clubwash 500 CT
Robe Color Mix-150 Wash
Robe Color Mix-150 Profile
Robe Color Mix 240 AT *
Robe Color Mix 250 AT
Robe Color Mix 550 AT *
Robe Color Mix 575 AT
Robe Color Spot 170
Robe Color Spot 250 AT Mode 3
Robe Color Spot 575 AT Mode 3
Robe Color Spot 700E AT Mode 2
Robe Color Spot 1200 AT Mode 2
Robe Color Spot 2500E AT Mode 2
Robe Color Wash 250 AT Mode 3
Robe Color Wash 575 AT
Robe Color Wash 575 AT Zoom Mode 3
Robe Color Wash 700E AT Mode 3
Robe Color Wash 750 AT Mode 3
Robe Color Wash 1200E AT Mode 4
Robe Color Wash 2500E AT Mode 4
Robe DJ Scan 150 XT
Robe DJ Scan 250 XT
Robe DJ Roller 150 XT

Robe DJ Roller 250 XT
Robe Dominator 1200 XT
Robe Ecolor 250 XT *
Robe Euphoria
Robe Fiber Beam
Robe Flare
Robe Funky
Robe Fusion
Robe Hip-Hop
Robe Led Blinder 148 LT
Robe Led Blinder 196 LT
Robe Led Wash 136 LT
Robe MsZoom 250 XT
Robe Scan 250 XT Mode 2
Robe Scan 575 XT Mode 2
Robe Scan 1200 XT Mode 2
Robe Spot 150 XT
Robe Spot 160 XT
Robe Spot 250 XT Mode 2
Robe Spot 575 XT Mode 2
Robe Wash 250 XT Mode 2
Robe Wash 575 XT Mode 2

GLP Junior Scan 1 and 2 *
GLP Junior Scan 3
GLP Mini Patent
GLP YPOC 250 *
GLP YPOC 250 Basic
GLP YPOC 575
GLP YPOC 575 Color
GLP YPOC 575 Pro
GLP YPOC 700 *
GLP YPOC 700 CMY *
GLP YPOC Color *
GLP YPOC Color Basic

High End Color Pro
High End Cyberlight 20 Channel
High End Intellabeam 13 Channel
High End Studio Beam
High End Studio Color 250
High End Studio Color 575
High End Studio Spot 250
High End Studio Spot 575
High End Studio Spot CMY
High End Technobeam 18 Channel Mode
High End Technoray 14 Channel Mode
High End Technopro 12 Channel Mode

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。

