STAGE EVOLUTION
LIGHTING EQUIPMENT SPECIALIST

SCENE SETTER NEO

取扱説明書 Ver1.03

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

はじめに

この度は STAGE EVOLUTION SCENE SETTER NEO をご購入頂き、誠に有り難うございます。SCENE SETTER NEO は 48000 ものプログラマブル・ステップをもち、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 本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ため、ご使用になる前に取扱説明書を必ずお読みください。

基本仕様

- 最大 48 チャンネルの DMX チャンネルを制御可能
- 24 本のチャンネルフェーダー
- スピード・フェードフェーダー
- 12 個のシーンを 4 ページにプログラム可能
- 48 チェースを登録可能
- シーン/チェースは 1000 ステップまで登録可能
- MIDI 信号による制御が可能
- 6Uラックマウント

製品仕様

モデル	SCENESETTERNEO
DMX 出力	3Pin XLR
DMX コントロールチャンネル数	48
ヒューズ	0.5A/250V
電源アダプター入力	DC12V 500mA
寸法(WHD)	48.3 x 89.0 x 26.7 cm
重量	2.2kg

使用上のご注意

1. 梱包を開き、破損した部品や欠品がないか確認してください。異常が認められる場合は本製品の使用を中止し、販売店にご相談ください。

2. 本製品は必ず安全で、安定した場所に設置してください。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ください。

3. 接続がすべて完了してから、本製品の電源を入れてください。

4. 頻繁にメモリーをクリアすると、メモリーチップに損傷を与えることがありますのでご注意ください。

5. 電源アダプターは、付属のもの以外使用しないでください。

6. 本製品を他の機材と接続する際は、必ず電源ケーブルをコンセントから外してください。

7. ケーブルを抜き差しする際は、必ずコネクター部を持って行ってください。

8. AC100V 50/60Hz 環境にてご使用ください。

9. ディマーパックからの電源供給は行わないでください。

10. 本体カバーを外さないでください。

11. 本製品は屋内専用です。屋外で使用した場合は保証対象外となります。

12. 周辺温度が 40 度を超える環境では使用しないでください。

13. 壁から約 15cm 以上離し、通気性の良い場所に設置してください。

14. 布やシート等を被せないでください。また周辺に可燃物や爆発物、高温になる物などを、置かないようにご注意ください。

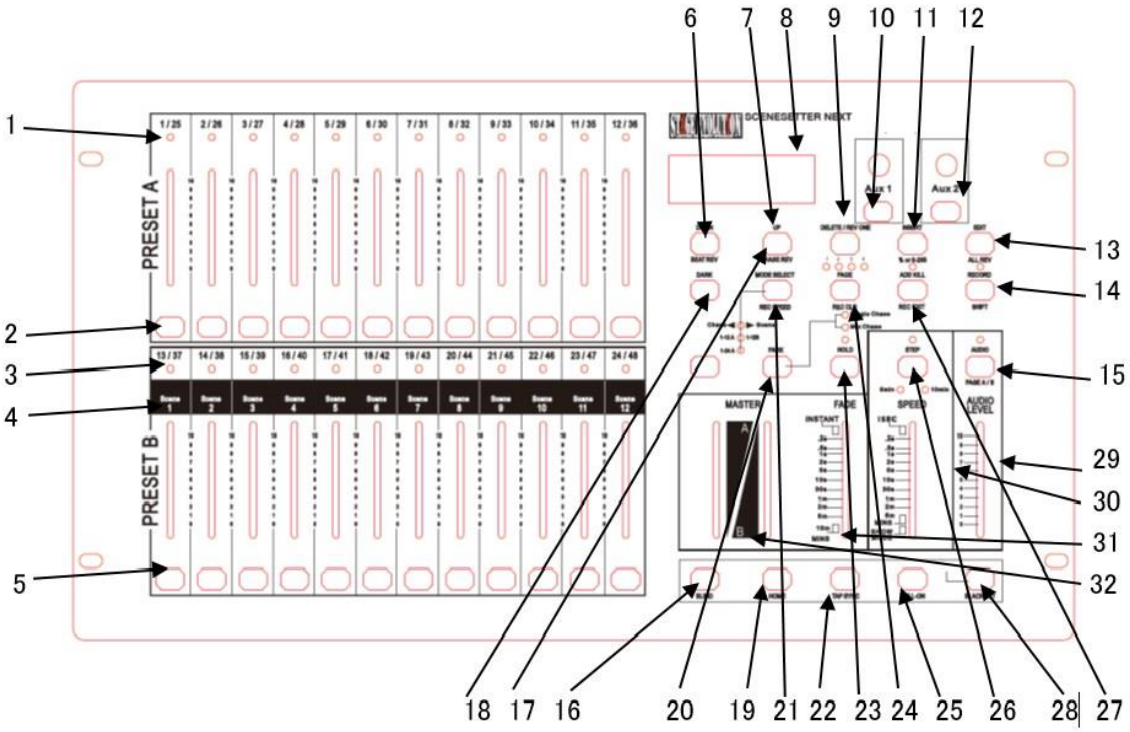
15. 本製品に液体がかからないよう、また、雨天や湿気にさらさないようにご注意ください。感電や火災の原因となります。

16. 長時間使用しない場合は、電源ケーブルをコンセントから外してください。

17. 故障が生じた場合は、販売店もしくはサウンドハウスまでご連絡ください。

コントロールおよび機能

フロントパネル



1. チャンネルフェーダー 1-12(25-36)
   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。

2. 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上げた状態と同じ効果が得られます。

3. チャンネルフェーダー 13-24(37-48)
   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。

4. 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。

5. 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上げた状態と同じ効果が得られます。

6. 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、下げたい場合に使用します。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。)

7. 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、上げたい場合に使用します。CHASE REV は、再生しているチェースを逆再生します。

8. 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できます。

9. 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すと、選択されたチェースの再生順を逆にします。

10. AUX 1
補助コントロール 1（FUNC2 か FUNC3 2 種類のモードで選択したチャンネルをコントロール）

11. 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の間に、新しいステッ プを挿入します。

12. AUX 2
補助コントロール 2（FUNC2 か FUNC3 2 種類のモードで選択したチャンネルをコントロール）

13. 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。

14. RECORD/SHIFT
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。SHIFT 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。）

15. AUDIO/PAGE A_B
AUDIO チェースモードを実行します。PAGE A_B チャンネルフェーダーをスイッチします。

16. BLIND
チェース再生時に、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、BLIND ボタンを押しながらチャンネルのフラッシュ ボタンを押すと、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。

17. CHASE REV
チェース再生を逆再生します。

18. 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 0 の状態にします。

19. HOME
BLIND 機能を使い、チェースから切り離し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ください。

20. 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。

21. MODE SELECT/REC SPEED
MODE SELECT ボタンは、CHASE/SCENE、1-12A / 1-12B、SINGLE/PRESET PARK のいずれかの DMX モードを選択します。このボタンの左下にある、選択されているモードの 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。

22. 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 回目と 2 回目のボタンを押した間隔で SPEED TIME を設定できます。

23. 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。

24. PAGE
PAGE1-4 の選択に使用します。

25. FULL ON MOMENTARY
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、全チャンネル最大出力されます。

26. 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。

27. ADD KILL/REC EXIT
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 モードでは、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、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。

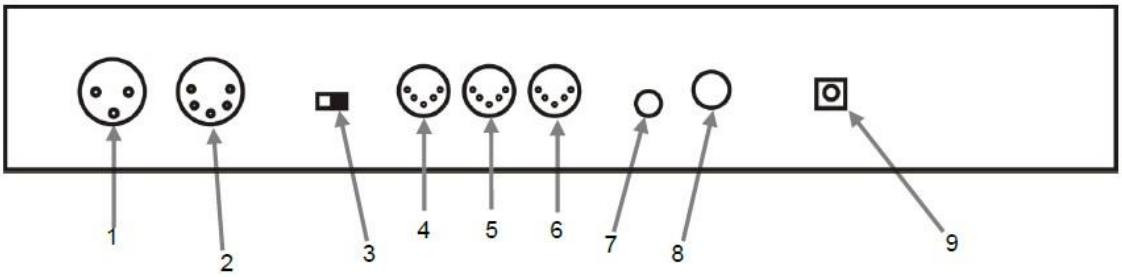
28. BLACKOUT
マニュアル操作時において、各フェーダーの設定値に関係なく DMX 信号出力を 0 に します。チェースシーンはそのまま再生されます。解除するには BLACK OUT ボタンを再度押してください。

29. AUDIO LEVEL FADER
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。

30. SPEED FADER
チェースのスピードを調節する際に使用します。

31. FADE FADER
FADE TIME を調節する際に使用します。

32. MASTER A_B
全体の強度を調整します。リアパネル



1. 3 ピン DMX OUT DMX 信号を 出力します。

2. 5 ピン DMX OUT DMX 信号を出力します。

3. DMX Polarity Switch
DMX 信号の極性を切り換えます。

4. MIDI THRU
MIDI 信号を接続します。

5. MIDI OUT
MIDI 信号を出力します。

6. MINI IN
MIDI 信号を入力します。

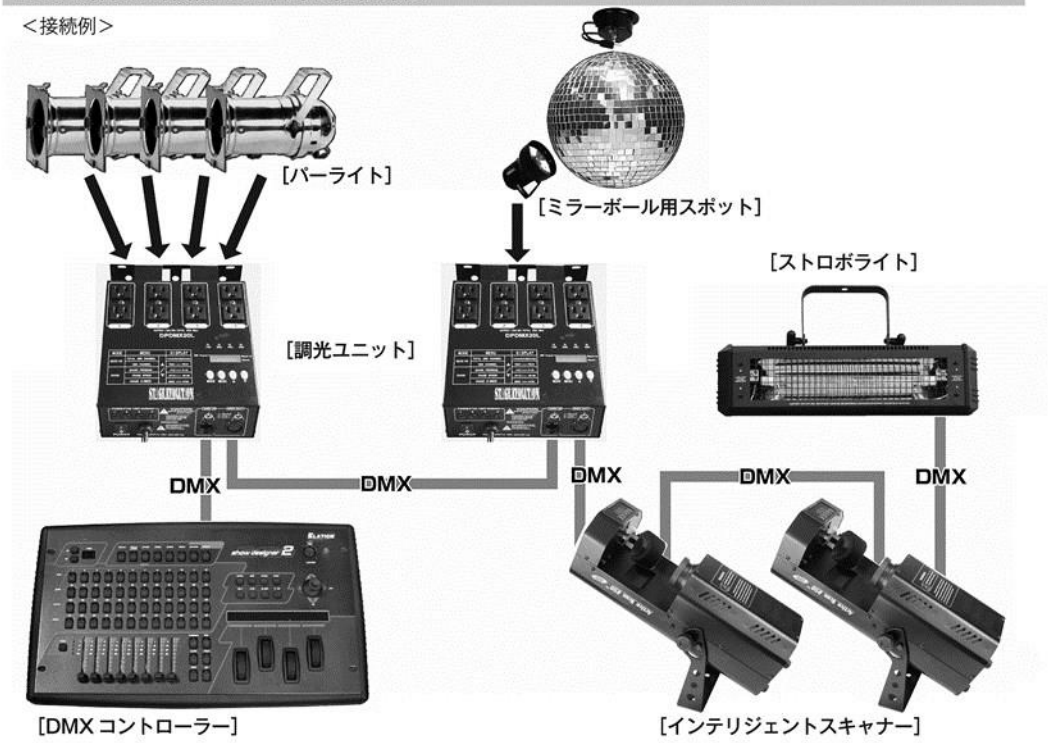
7. AUDIO INPUT
オーディオ信号を入力します。

8. REMOTE INPUT
BLACK OUT とFULL ONをリモートでコントロールします。

9. DC INPUT
DC 電源アダプターを差し込みます。

セットアップ

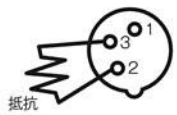
DMX対応照明機器の基本的な接続方法



- 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せんが、なるべく距離が長くなら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、バーライト（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。バ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。

※ー長距離の配線についてー
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

	ターミネーターは、HOSA　DMT-414をお薦め致します。
	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。

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ください。
(注:1)

48chDMX 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 1-24A 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 NEO を 48 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。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)にしてください。

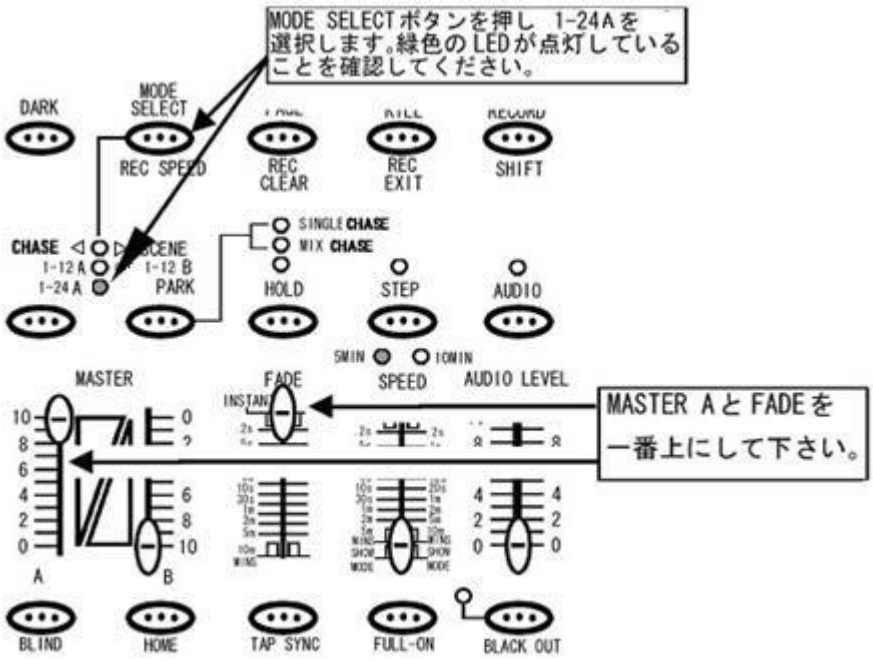


図 1

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上げても 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。

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ください。

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 を使用し、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。

25～48ch のコントロール方法

RECORD ボタン+PAGE A/B ボタンを同時に押すことで PAGE B に切り替わり、25～48ch までコントロールが可能となります。再度 RECORD ボタン+PAGE A/B ボタンを同時に押すと PAGE A に戻り、再び 1～24ch がコントロールできるようになります。

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、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。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 フェーダーが装備されていても、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。

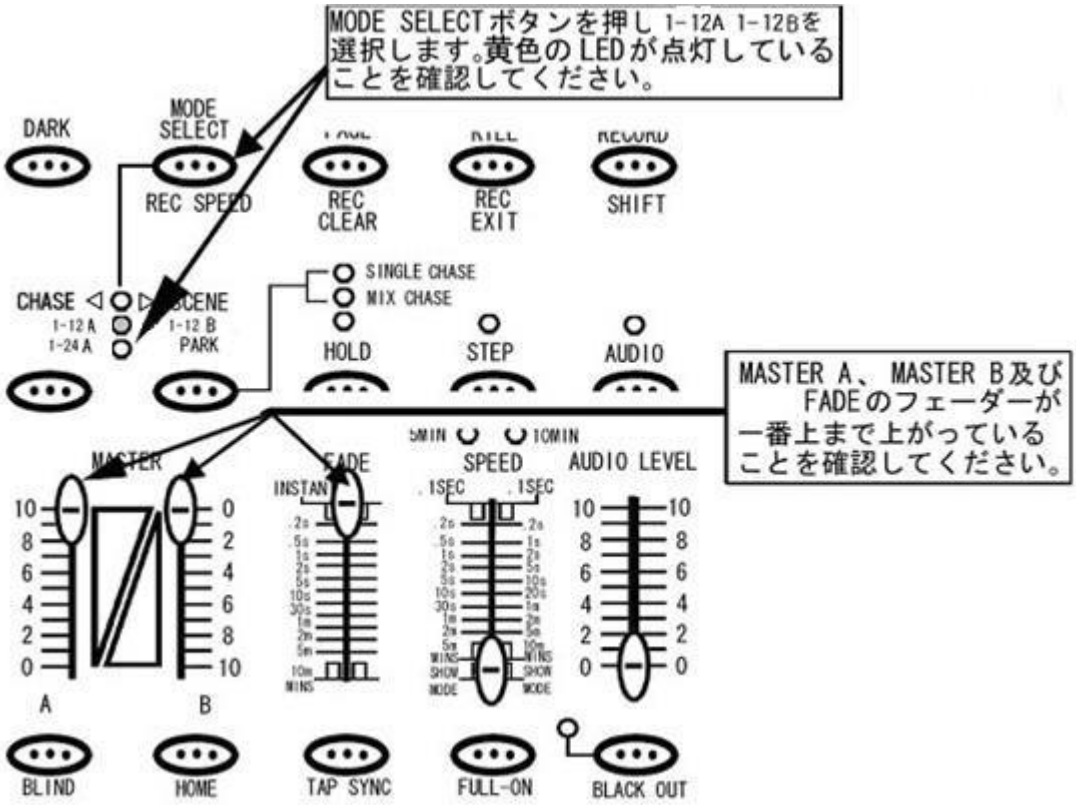
チュートリアル

STEP1

まず、モードセレクトボタンを押し、1-12A / 1-12B 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 NEO を 12 チャンネル分の DMX コントローラーが 2 台有るの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 を最小にしてください。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上げられること 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。



STEP3

図 2

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。

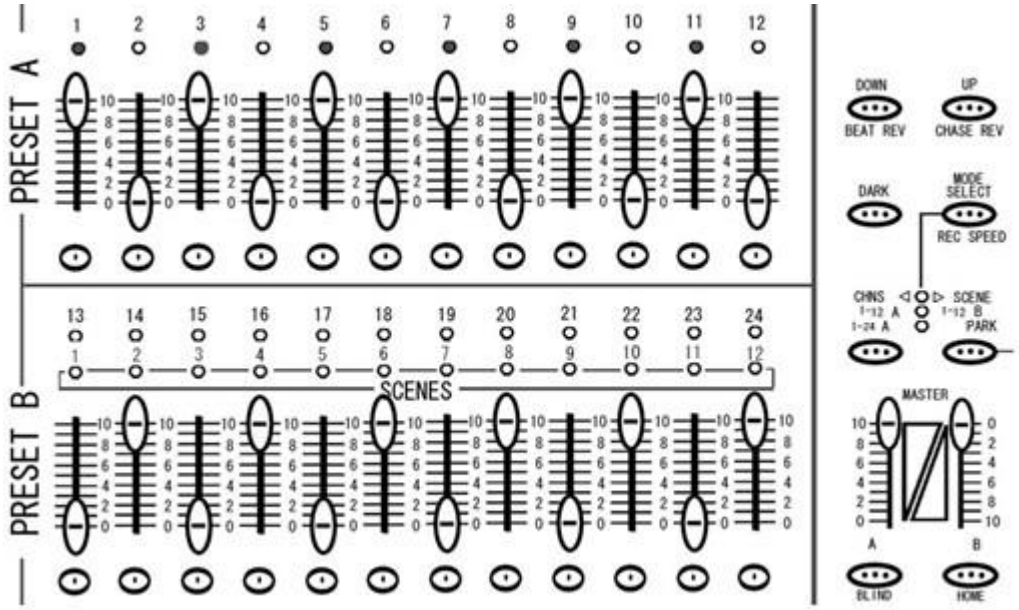


図 3

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 してください。)

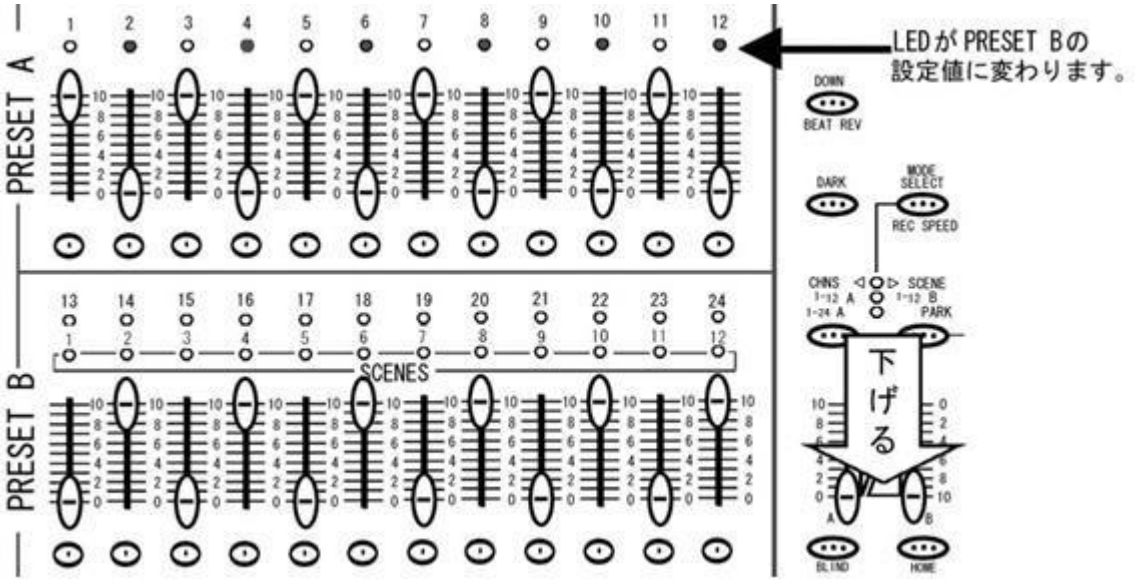


図 4

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 1～12 フェーダーの状態か ら、B グループの 1～12(表記は 13～24)フェーダーの状態に、瞬時に変わったのが確認できると思います。リアル タイムに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

SCENE SETTER のメモリー機能を使う為の操作方法を解説します。SCENE SETTER NEO 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 MASETR 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指します。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。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。

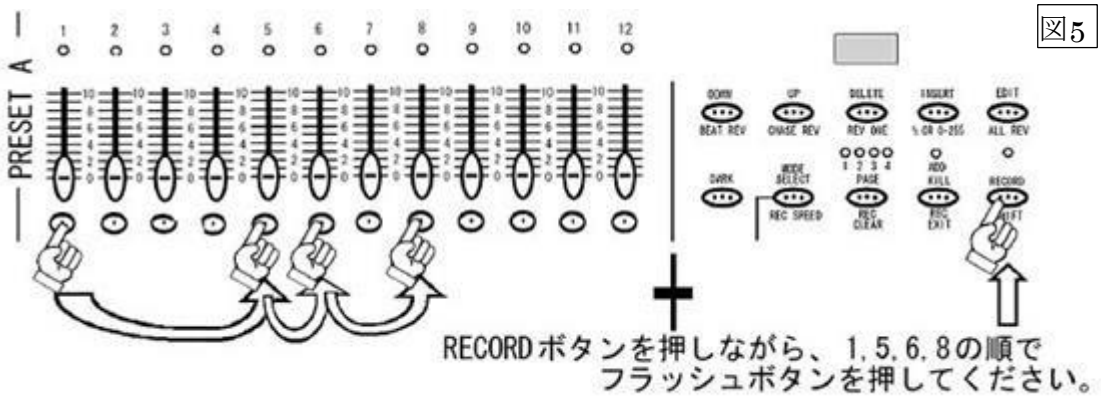
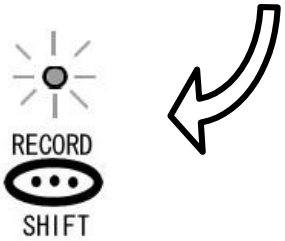


図5

STEP2



1-24 チャンネルをすべて独立してコントロールするために、MODE SELECT ボタンを押し、1-24A 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)を最大にしてください。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)にしてください。

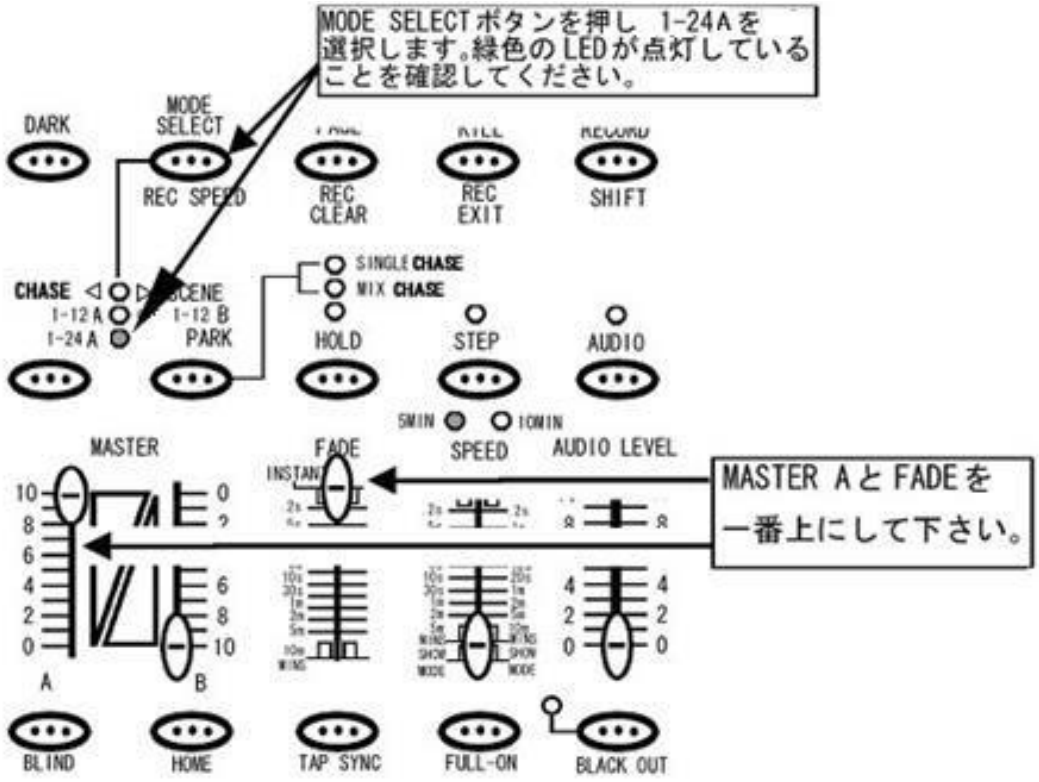


図 6

STEP4

チャンネルフェーダーを自由に設定してください。設定後 RECORD ボタンを押してください。LCD ディスプレイに＜RECORD PAGE A STEP NO:001＞と表示されます(図7参照)。この状態で、SCENE SETTER NEO 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ですので、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。

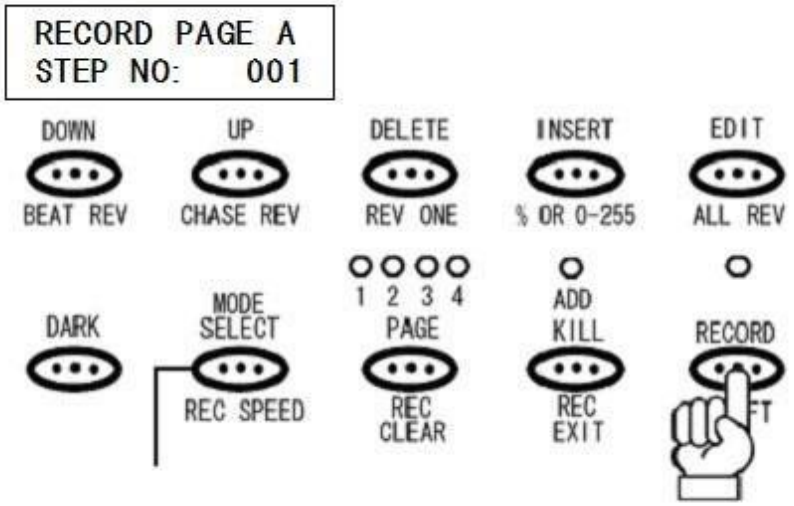


図 7

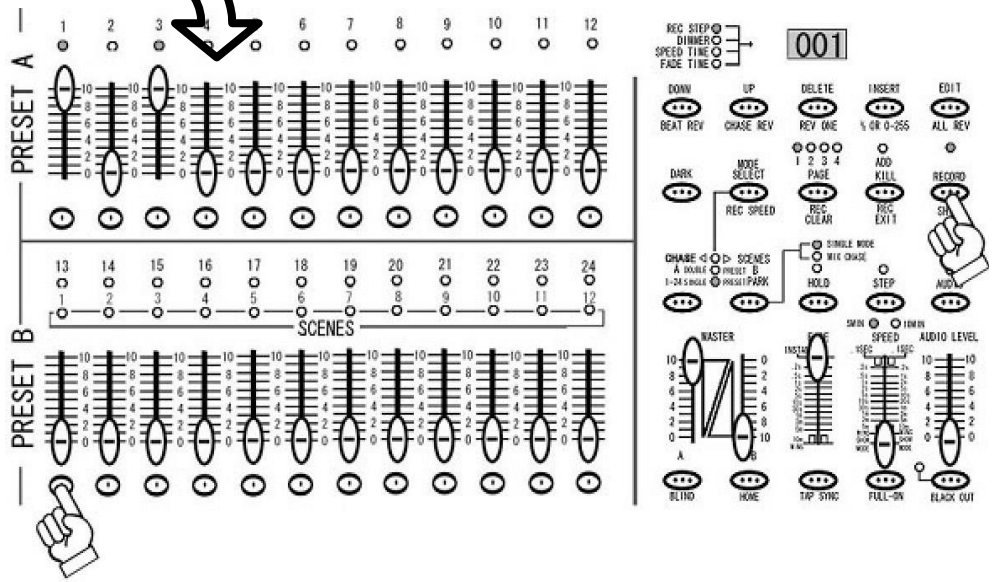
注 1:途中で電源を切っても、メモリーは一時保存されたまま残ります。

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あります。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 まであり、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 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チャンネルのフラッシュボタンを押します。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、シーンの保存に使用でき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チャンネルのフラッシュボ 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

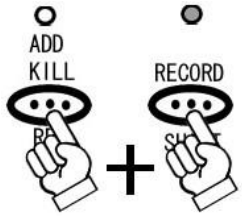


STEP6

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＜RECORD PAGE A STEP NO: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。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 出力の調整が可能です。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ください。（注:1）

STEP1

MODE SELECT ボタンを使い、CHASE / SCENE 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

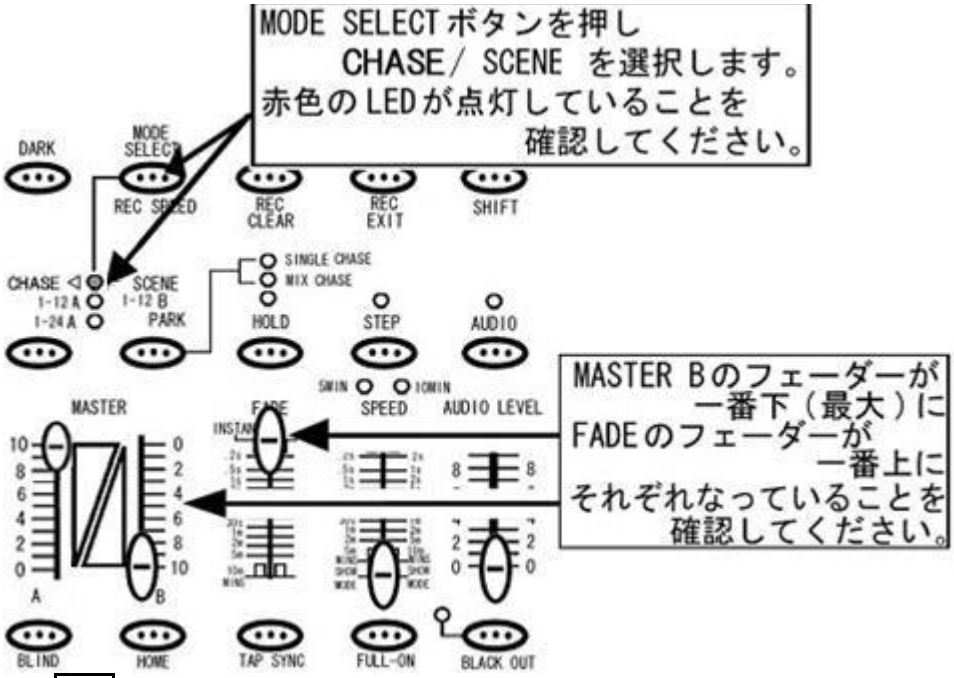


図 9

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。

STEP3

PAGE ボタンを使ってシーンが保存されている PAGE を選択し、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 の枠内にある黄色い 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異なる動きをしてしまいます。

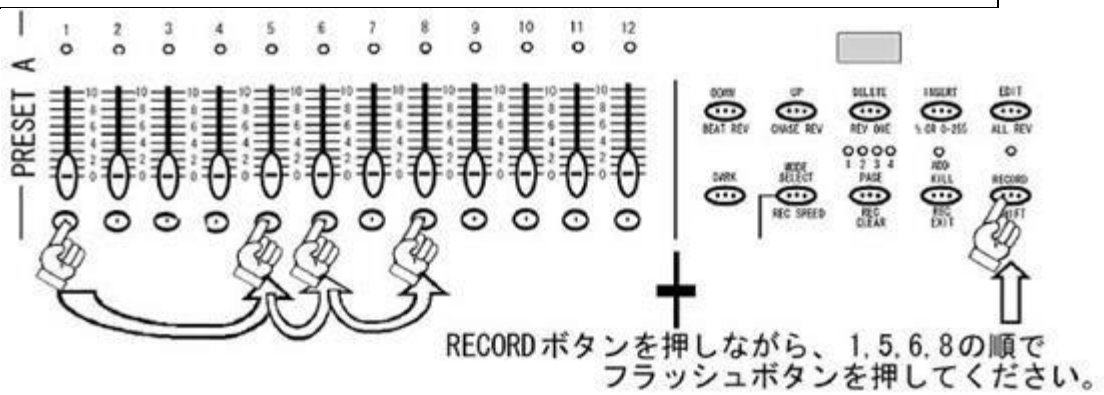
チェース(連続シーン)をプログラムしてみよう！

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。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、全て独立してコントロールするために、MODE SELECT ボタンを押し、1-24A 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)を最大にしてください。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) にしてください。

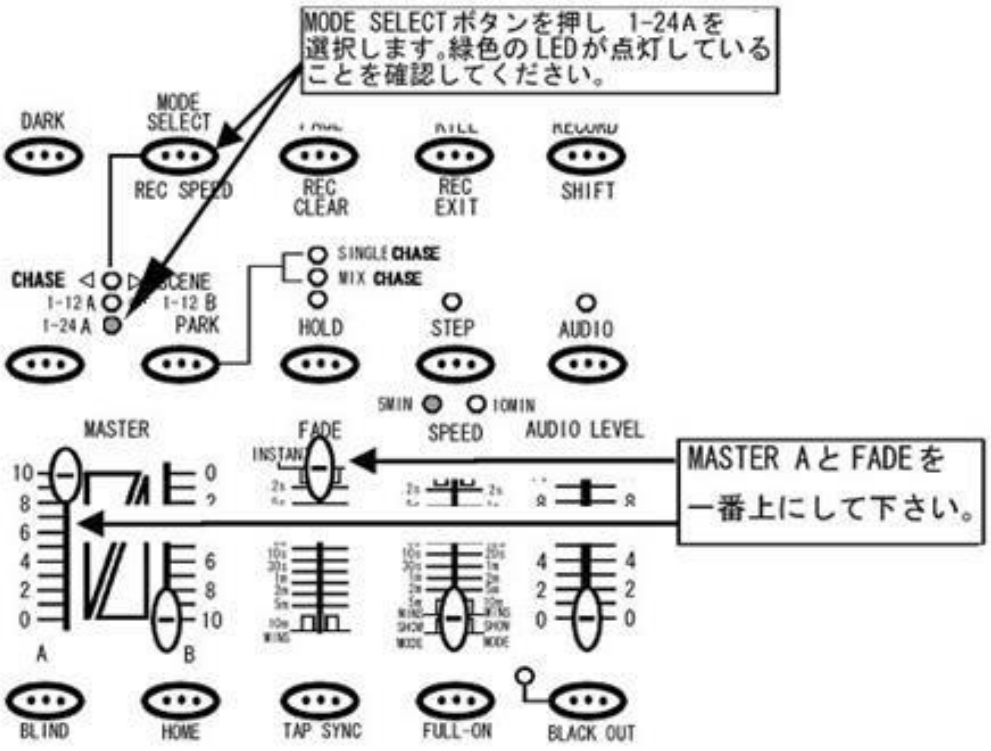


図 11

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。設定後 RECORD ボタンを押してください。LCD ディスプレイに＜RECORD PAGE A STEP NO:001＞と表示され、LCD ディスプレイの左にある、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。

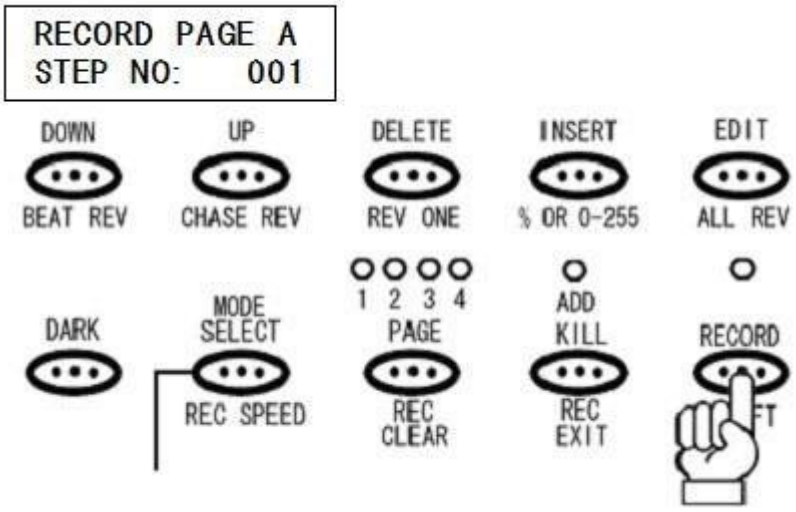


図 12

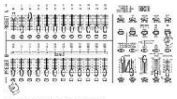
注 1:途中で電源を切っても、メモリーは一時保存されたまま残ります。

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 まであり、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。12×4 ページ、合計 48 チェースを(シーンも含む)記録させることができます。PAGE を選択後、一時的にメモリーされたシーンを割り当てたいチャンネルのフラッシュボタンを押します。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チャンネルのフラッシュボタンを押し 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。



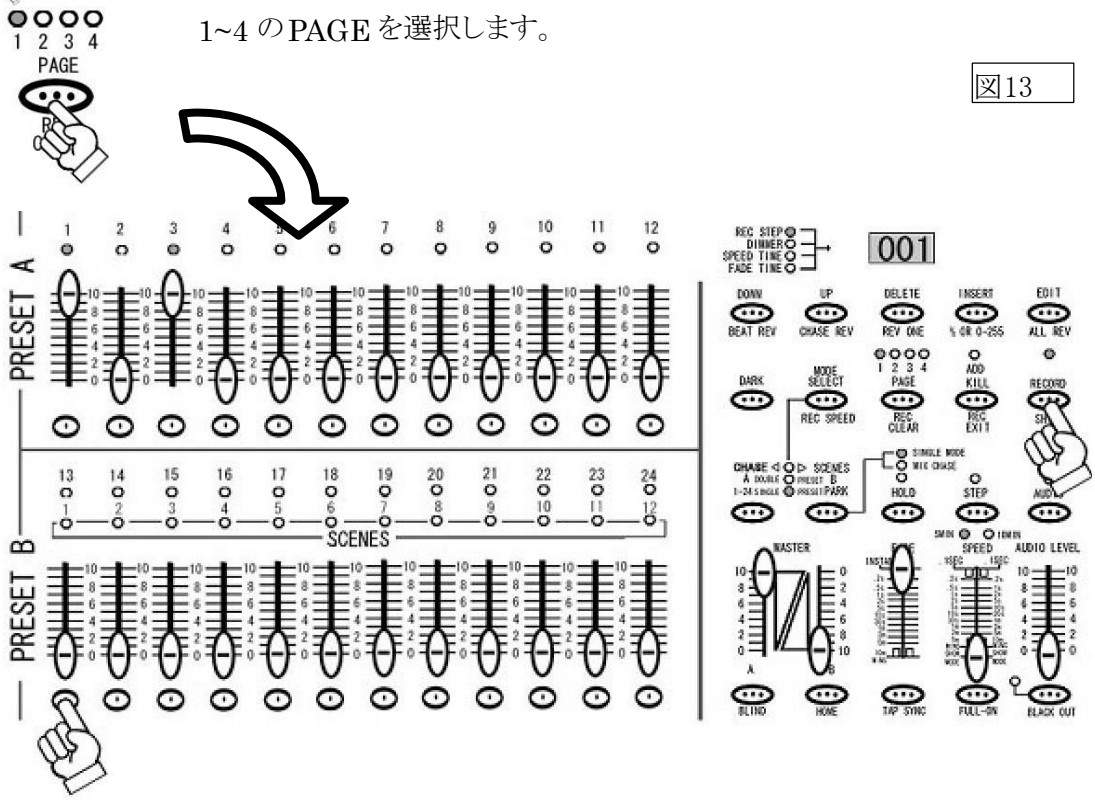


図13

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 REC STEP 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。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ください。(注:1)

STEP1

MODE SELECT ボタンを使い、CHASE / SCENE 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。

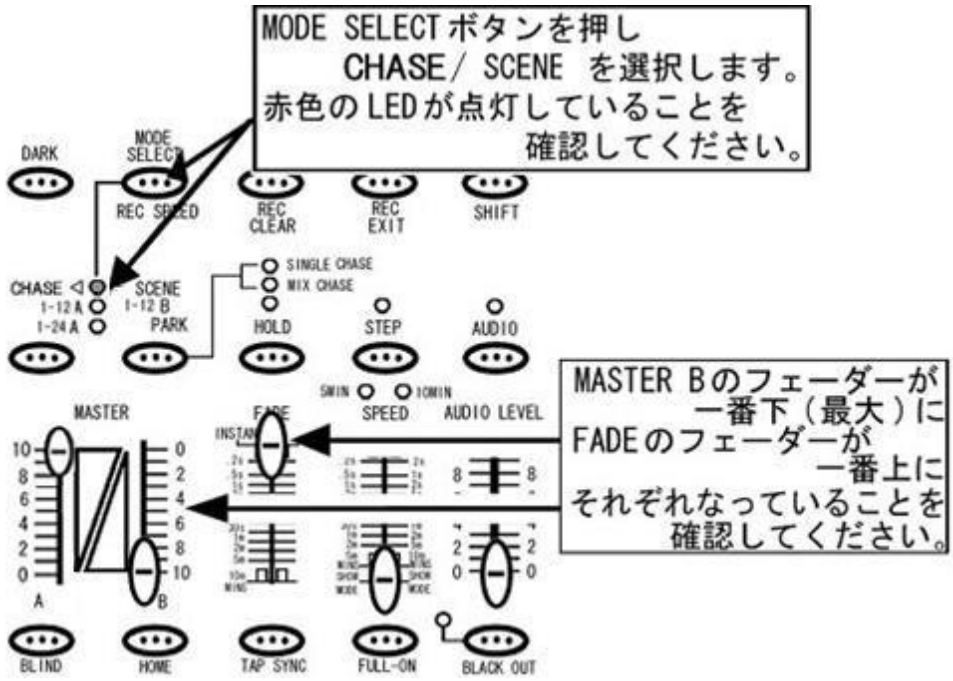


図 14

STEP3

チェースが保存されている ページ 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ください。

※フラッシュボタンを押してチェースを呼び出す場合、ページ 1 ではフラッシュボタンを押している間のみ再生されます。ページ 2-4 ではフラッシュボタンを一度押すとチェースが再生されます。

SCENE 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 フェーダーを使用し、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には、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があります。

—TAP SYNC ボタンを使用する場合—

① TAP 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。

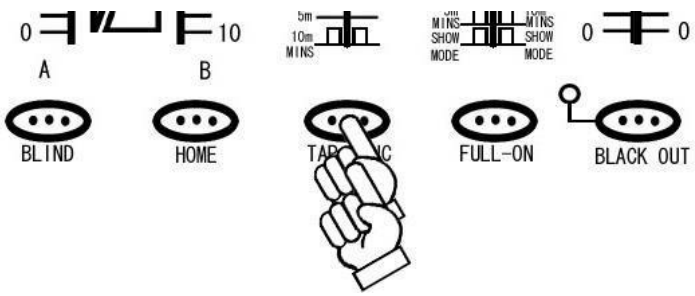
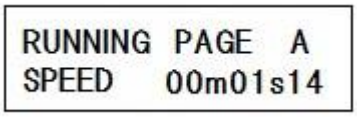


図 15

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—

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。スピード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 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)。

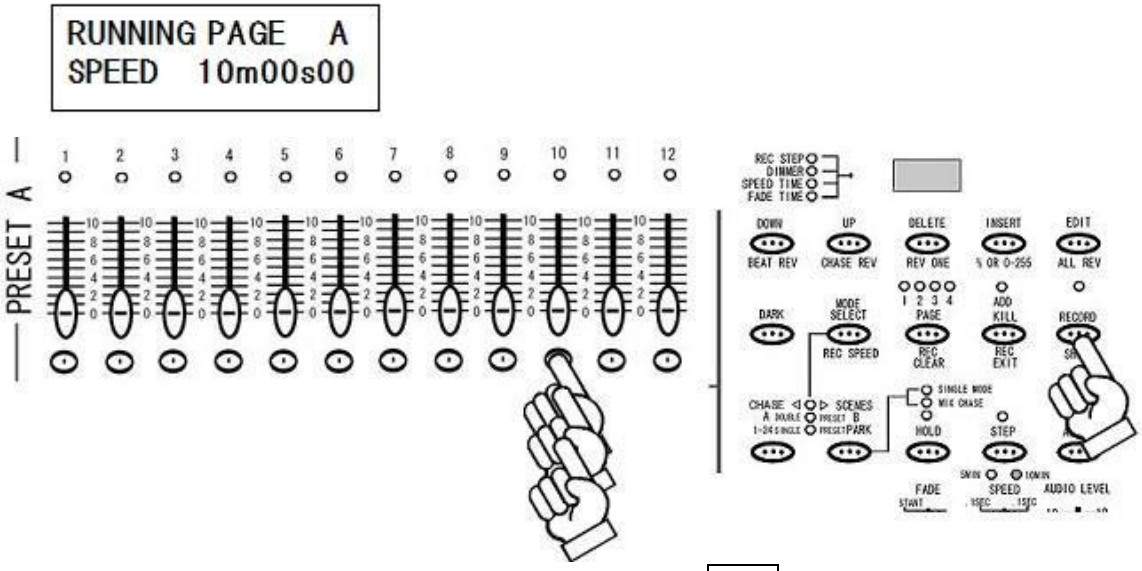


図 16

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。

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。

① 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<SPEED STOP>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、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。

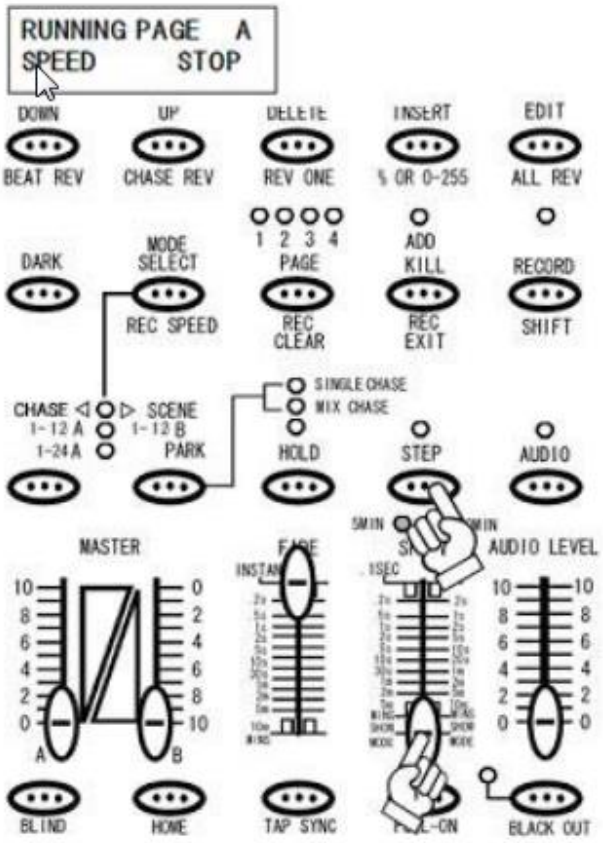


図17

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)。

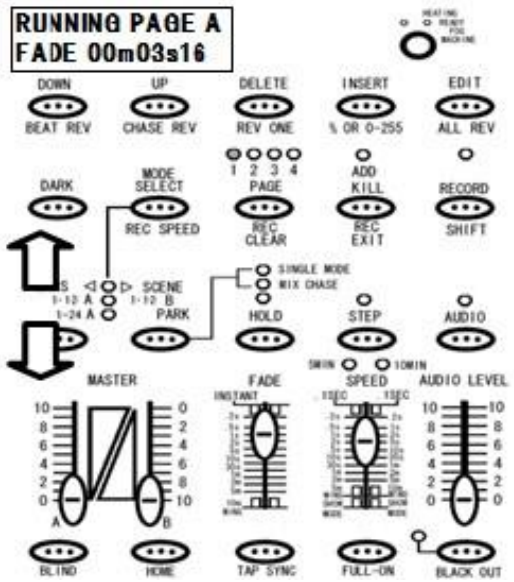
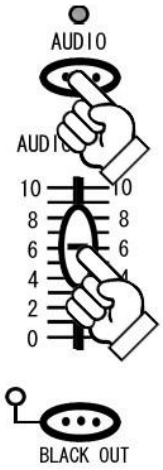


図 18

—AUDIO 機能を使用する場合—

① AUDIO 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。

② AUDIO フェーダーを使い、音声入力の感度を調整してください。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みます。



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 / SCENE 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。PARK ボタンで MIX CHASE（黄色 LED）をセレクトします。

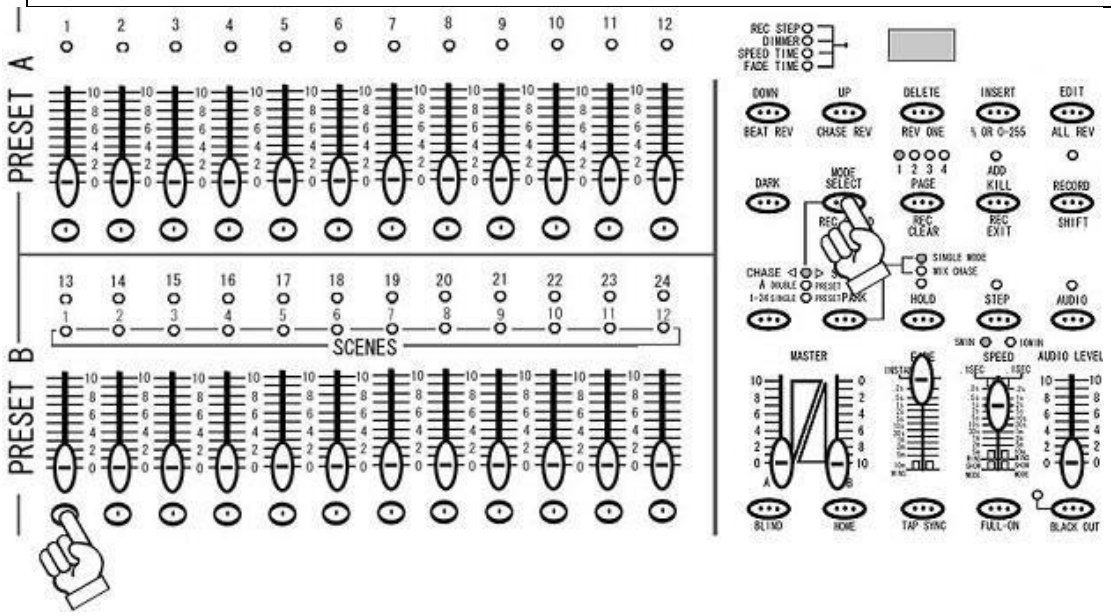
STEP2

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 フェーダーを使用し、保存したいス ピードを設定してください。

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チャンネルのフラッシュボタンを押してください(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 SCENE 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 チャンネルの PRESET B 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として、SINGLE CHASE と MIX CHASE の 2 種類があり、それらの設定は、CHASE / SCENE モード時に PARK ボタンで切り替えが可能です(図 20)。

—SINGLE CHASE—

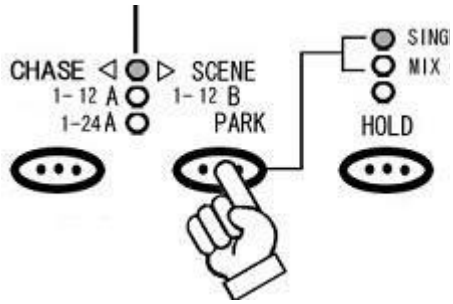


図 20

SINGLE CHASE モードでは、チェースが一つずつ再生されます。一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 SCENE 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→2-9→2-4→1-1→1-5→という様に、一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一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、チャンネル 1 に一つのチェース(チェースフェーダー1)から 50 の DMX 値を、もう一つのチェース(チェースフェーダー2)から 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 100 の DMX 値を 100 出力します。

※MIX CHASE 時はマニュアル操作できません。使用しないチャンネルフェーダーは0まで下げてください。

EDIT（編集）モード

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構成しています。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箇所を指します。既に保存された CHASE の中に動きを追加したい時や、削除したい時等は編集モードを使用します。

編集モードに入るには

STEP1

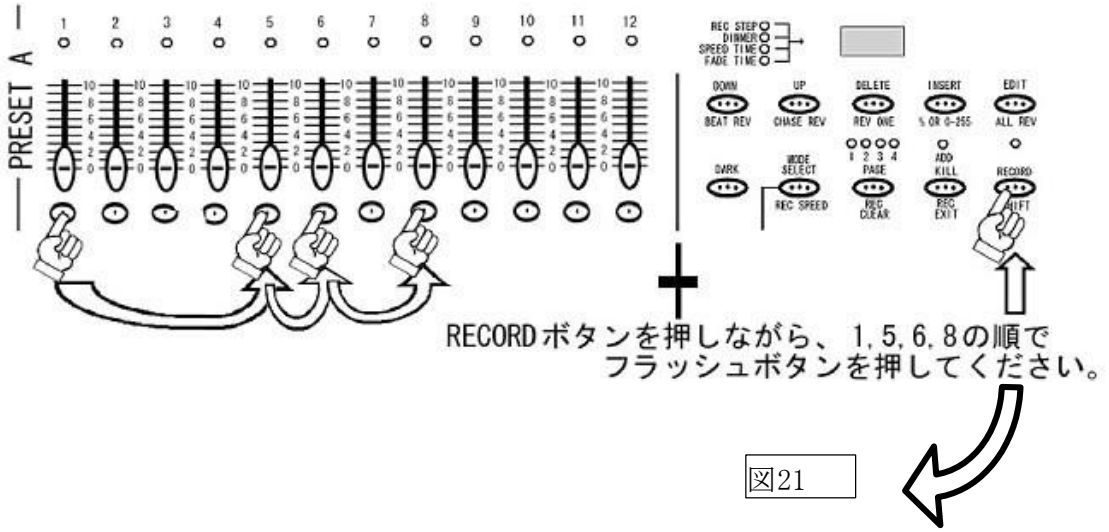


図21

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。 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。

STEP2

MODE SELECT ボタンを使い、CHASE / SCENE 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。

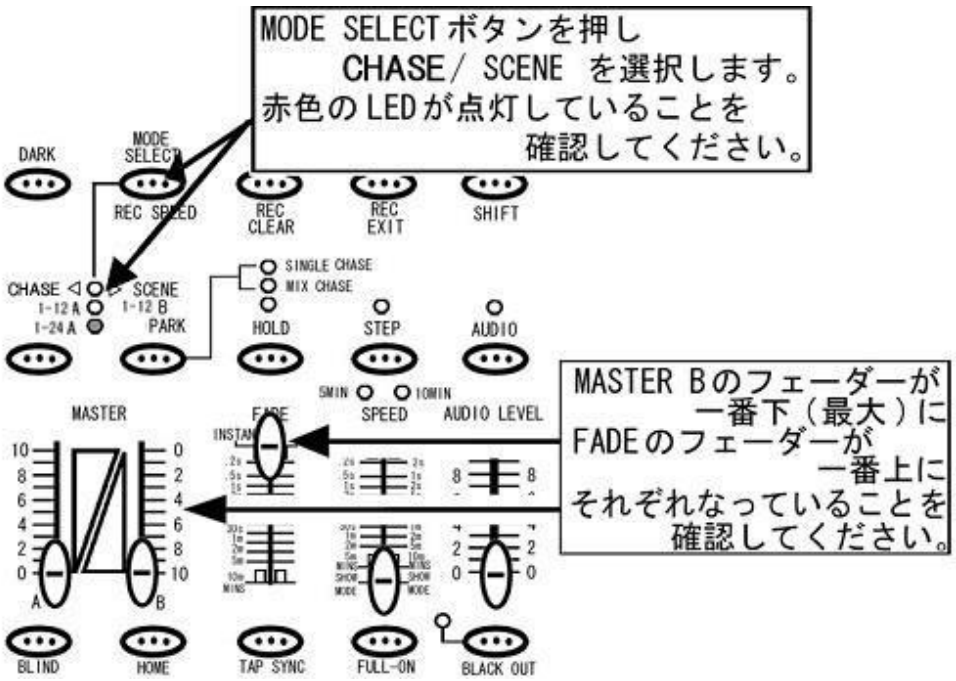
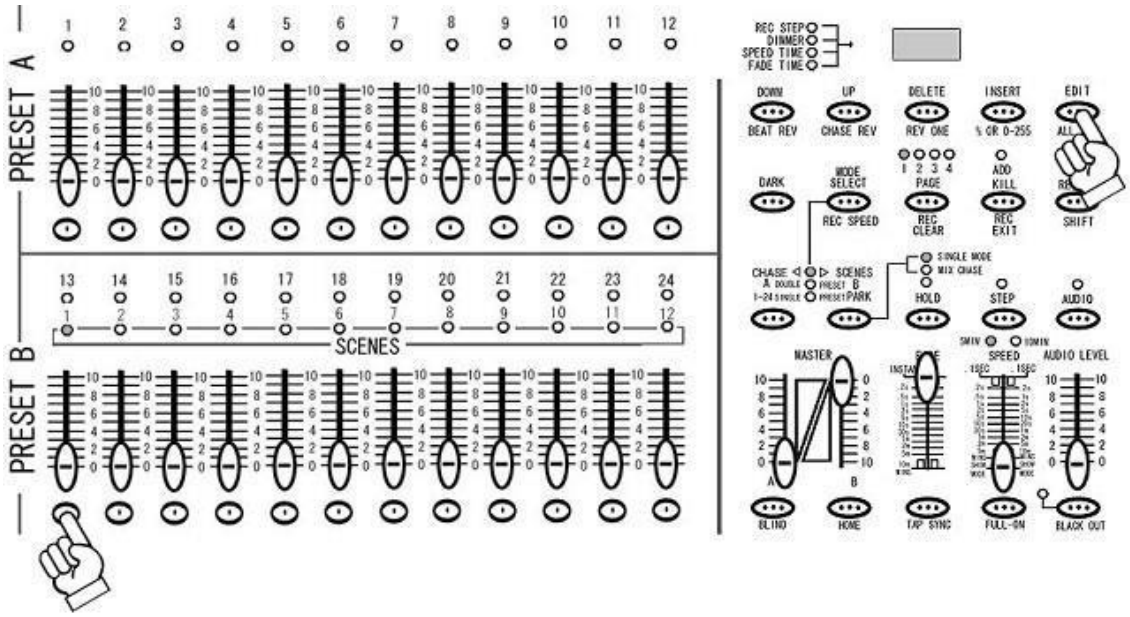


図 22

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)。この時、チェースが保存されたフェーダーと SPEED 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ください。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ください。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)。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ください。

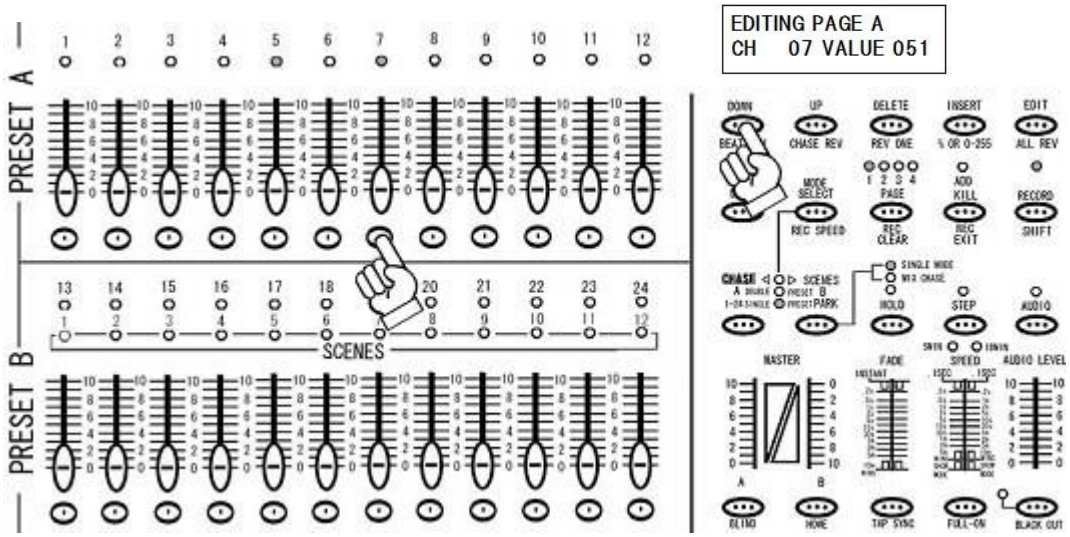
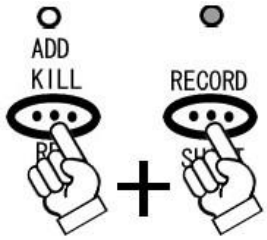


図 24

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 ボタンを使用してください。

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。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。

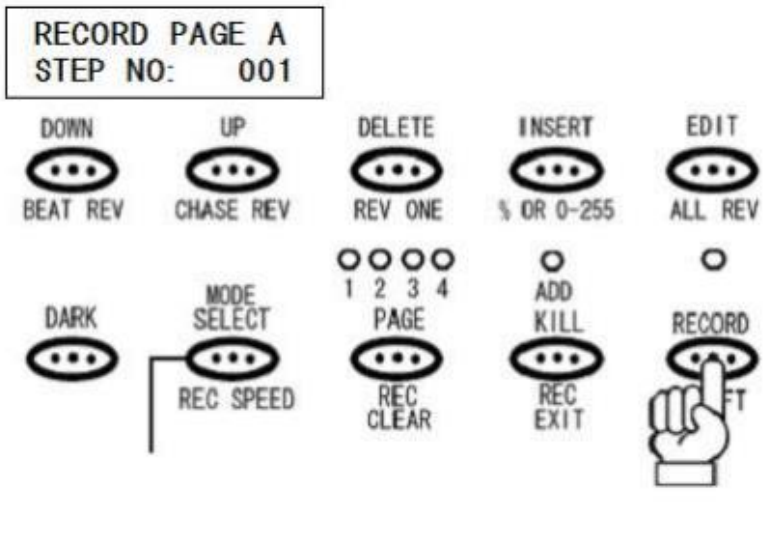


チェースに新しいステップを加えるには

STEP1

まず、RECORD モード(13p 参照)に入り、新しく加えたいシーンを一時メモリーに登録します。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ください。 設定後 RECORD ボタンを押してください。LCD ディスプレイに＜RECORD PAGE A STEP NO:001＞と表示され、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。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。また編集モードに入る前に一時メモリーしたり、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。

STEP2



(図25)

STEP3

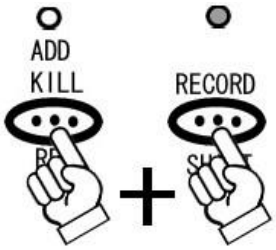
編集モード(P.25 参照)に入ります。MODE SELECT ボタンを押して CHASE/SCENE を選択し、赤色の LED が点灯していることを確認してください。追加したいステップの場所を STEP ボタンを使い選択します。追加されるステップは、選択された場所の前に挿入されます。

STEP4

追加する場所の選択が完了したら INSERT ボタンを押します。PRESET A、PRESET B、 及び SCENE 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

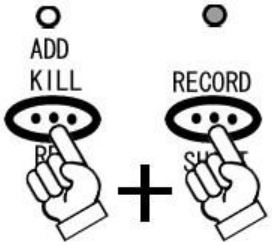
まず編集モードに入っていることを確認してください。確認後、編集したいチェースのステップを STEP ボタンを使い選択 します。

STEP2

削除したいステップを選択後、DELET 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

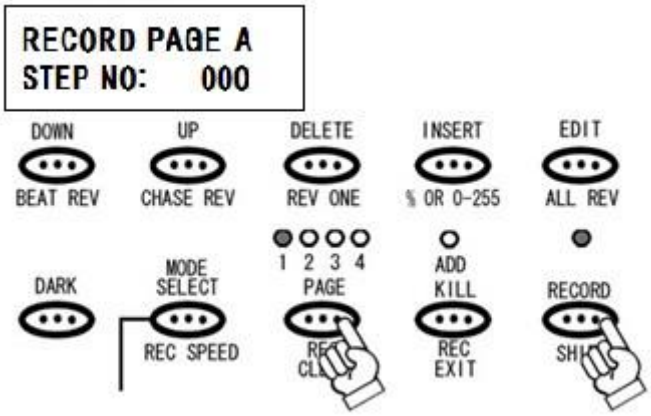
STEP1

RECORD モードになっていることを確認してください。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）



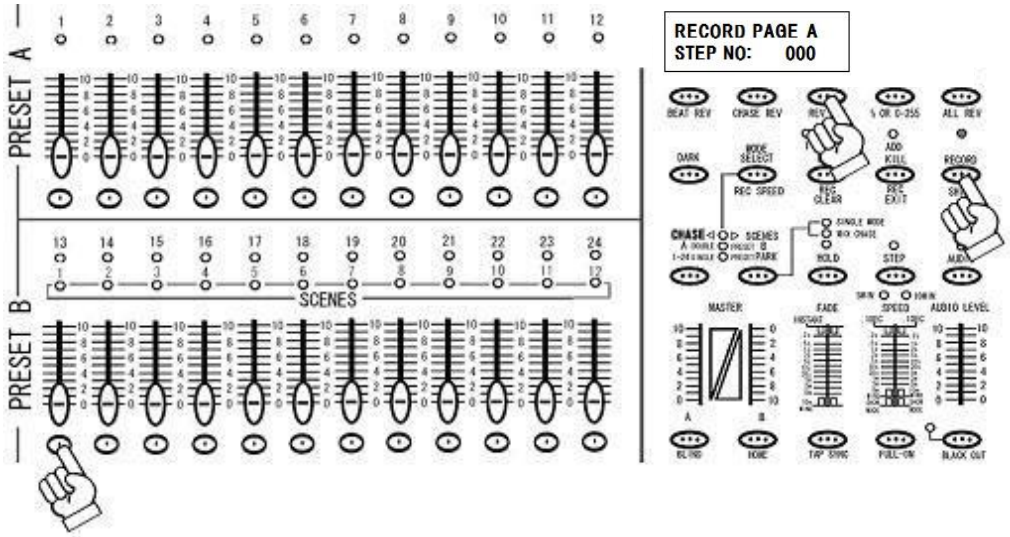
保存されたシーンの消去方法

STEP1

RECORD モードになっていることを確認してください。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.13 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、シーンが削除されます。また、その際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。



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ください。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.13 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 ターが削除されると 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ます。その際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。

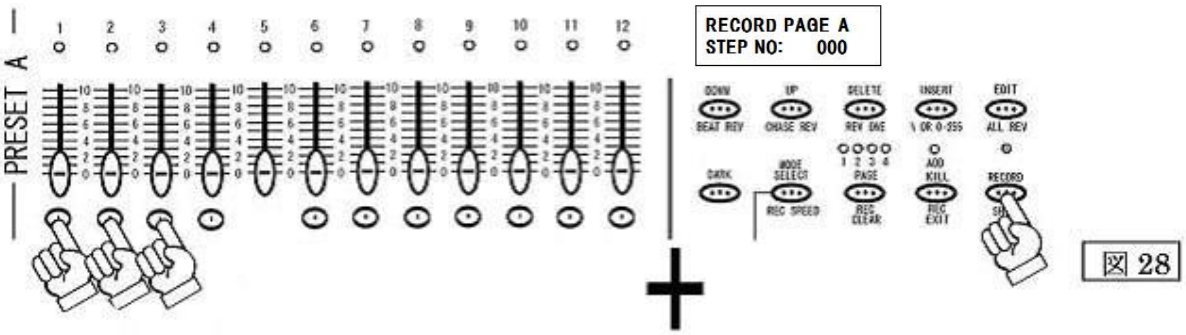


図 28

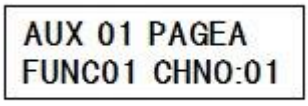
RECORD ボタンを押しながら、**1, 3, 2, 3**の順で
フラッシュボタンを押してください。

Auxiliary コントロール

STEP1

RECORD ボタンを押しながら、7ch のフラッシュボタンを 3 回押して下さい。

LCD ディスプレイに<AUX01 FUNC01 CH01>と表示され、AUX1 モードに入ったことを示します。（図 29）



（図 28）

※AUX2 モードに入るには、RECORD ボタンを押しながら、8ch のフラッシュボタンを 3 回押して下さい。

STEP2

AUX コントロールでは、2 種類のコントロールを任意のチャンネルに割り当てることができます。

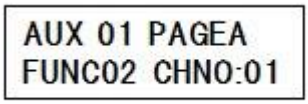
FUNC2:ノブで 0-255DMX コントロール、ボタンで 255DMX フル出力。

FUNC3:ノブで設定した DMX 数値を、ボタンで出力。

※FUNC1 は使用しません。

割り当てたいコントロールを FUNC2 か FUNC3 のどちらかから選びます。

FUNC2 を割り当てるには、RECORD ボタンを押しながら、2ch の FLASH を押します。FUNC3 を割り当てるには、RECORD ボタンを押しながら、3ch の FLASH を押します。

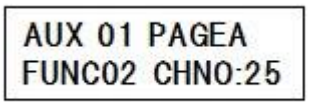


FUNC の数値が切り替わり、表示されている FUNC が割り当てられたことを示します。

STEP3

AUX コントロールで操作するチャンネルを選択します。

任意のチャンネルのフラッシュボタンを押すことで割り当てられます。



STEP4

RECORD ボタンと、REC EXIT ボタンを同時に押し、AUX モードを解除します。

AUX1 のノブと、ボタンで割り振ったチャンネルの操作ができるようになります。

※AUX に割り振られたチャンネルはフェーダーとフラッシュボタンの方では操作できなくなります。

パッチ機能

パッチ設定

STEP1

パッチモードに入ります。パッチモードに入るには、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 6ch、6ch、6ch の順番で押し、その後 RECORD ボタンを離します。そうすると ディスプレイの下段に「CHNO:01 SLDN001」と表示され、パッチモードに入ったことを確認できます。

STEP2

フラッシュ ボタンを押して、パッチを割り当てたい チャンネルを選択します。

STEP3

DMX アドレスを 1 ～48 までの間で選択します。RECORD ボタンを押しながら、割り当てたいアドレスのフラッシュボタンを押して、ディスプレイの「SLDN 番号」が変更されたことを確認してください。

STEP4

パッチ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。

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 エクスクルーシブ･データとして、MIDI シーケンサー等に保存/読み込みが可能です。万一に備え、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ください。

—MIDI チャンネル対応表—

ノートナンバー		機能
22-69	PROGGRAM 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。
70-117	CHANNEL DIMMER	各チャンネルの DMX 出力に対応します。MIDI 信号のベロシティーに応じて DMX の出力値が変わります。
118		FULL ON ボタンと同じ機能を持ちます。
119		DARK ボタンと同じ機能を持ちます。
120		HOLD ボタンと同じ機能を持ちます。
121		AUDIO CHASE モードに切り替わります。
121		CHNS / SCENE モードに切り替わります。
123		A DOUBL / PRESET B モードに切り替わります。
124		1-24A モードに切り替わります。
125		STEP ボタンと同じ機能を持ちます。
126		BLACK OUT ボタンと同じ機能を持ちます。
127		チャンネルページ（1-24、25-48）

STAGE EVOLUTION
LIGHTING EQUIPMENT SPECIALIST