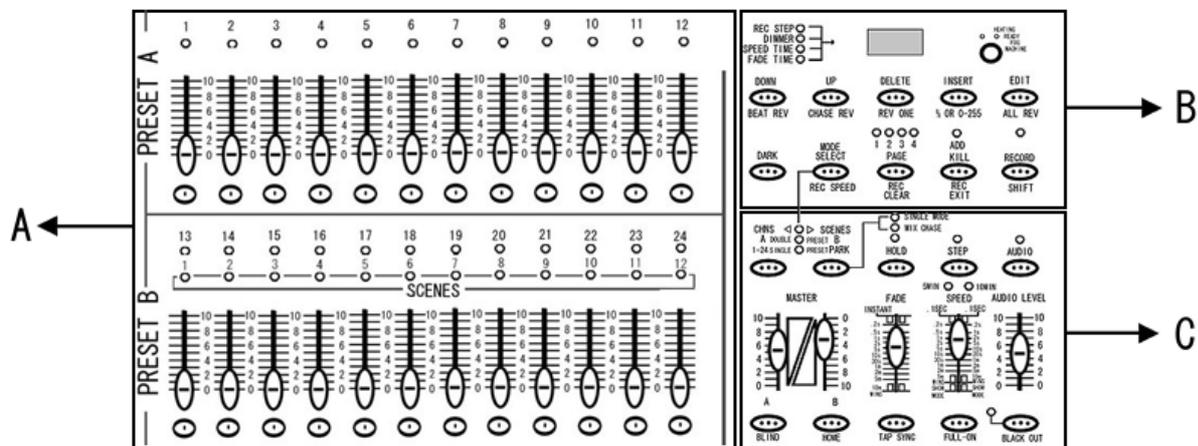


# 目次

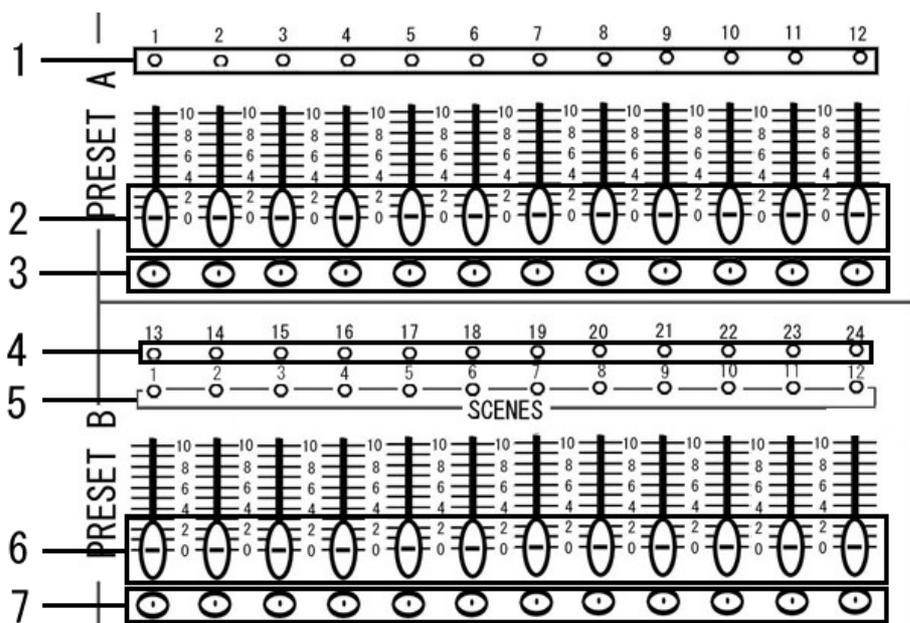
<b>各部の名称と機能</b>	P4
フロントパネル—A—	4
フロントパネル—B—	5
フロントパネル—C—	6
リアパネル	7
<b>まずはリアルタイムでコントロール</b>	P8
24chDMX コントローラーとして使用する場合	8
ちょっと特殊な使い方 DOUBLE モードについて	9
<b>メモリー機能(プログラマブル・シーン)を使ったコントロール</b>	P11
シーンを作ってみよう	11
シーンを呼び出してみよう	14
チェース(連続シーン)をプログラムしてみよう	15
チェースを呼び出してみよう	18
チェースに SPEED TIME を保存するには	21
チェースに保存された SPEED TIME を解除するには	21
SINGLE CHASE と MIX CHASE について	22
<b>EDIT(編集)モードについて</b>	P23
まず編集モードに入るには	23
・ステップごとに各チャンネルの DMX 値を変更するには	25
・チェースに新しいステップを加えるには	26
・チェースのステップを削除するには	27
<b>その他の編集機能について</b>	P28
一時メモリーの削除方法	28
保存されたシーンの消去方法	28
全てのシーン及びチェースの削除方法	29
<b>MIDI によるコントロールとデータの保存</b>	P30
<b>製品仕様</b>	P30
—巻末資料—	
<b>DMX 対応機器の基本的な接続方法</b>	P31

# 各部の名称と機能

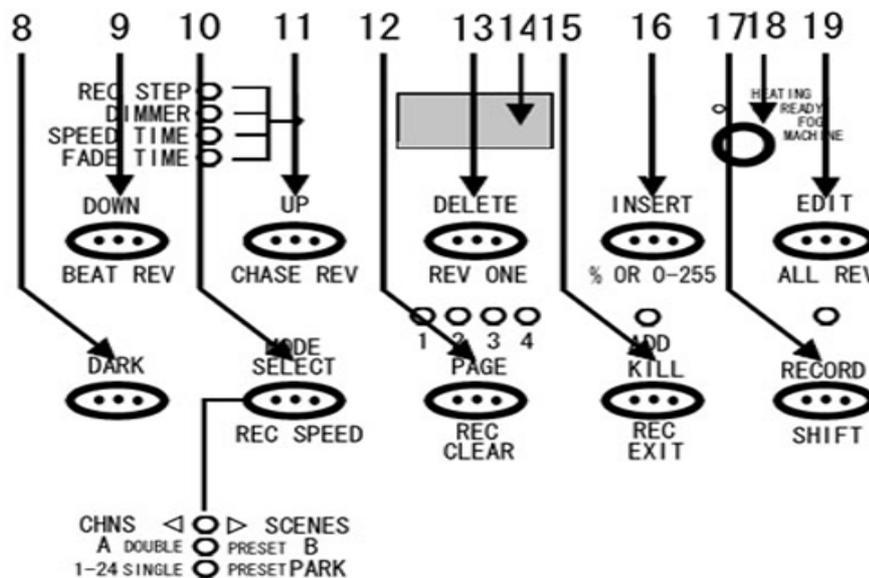
## SCENE SETTER フロントパネル



### フロントパネル—A—



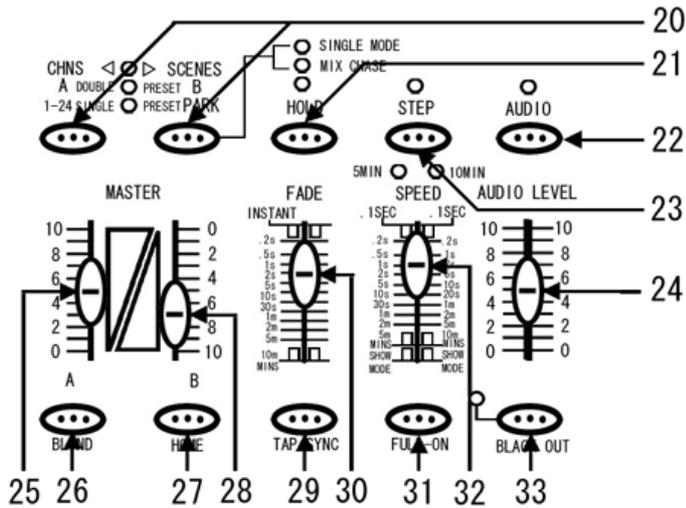
1. プリセット A LED 1-12 : フェーダー1~12の DMX 信号の出力状態を LED の明かりの強さで表示します。
2. チャンネルフェーダー 1-12 : フェーダーをスライドさせることにより DMX 信号の出力レベルを調整します。
3. フラッシュボタン 1-12 : このボタンを押すとボタンを押している間だけそのチャンネルのフェーダーを最大まであげた状態と同じ効果が得られます。
4. プリセット B LED : フェーダー13~24の DMX 信号出力状態を LED の明かりの強さで表示します。
5. シーン LED : シーンモード使用中に、使用している LED が点灯し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

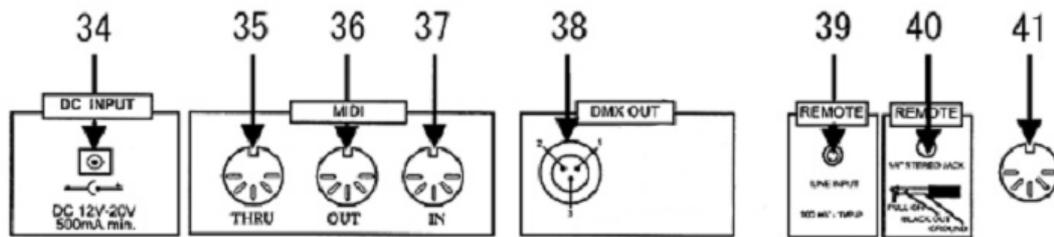
8. **DARK** : DARK ボタンを押している間だけ FULL,FLASH,シーンやチェース等のプログラムを含む全ての DMX 出力を O の状態にします。
9. **DOWN/BEAT REV** : DOWN ボタンは、編集モード時にシーンに保存された各チャンネルの DMX 値を下げたい場合に使用します。  
BEAT REV ボタンは、AUDIO チェースにおいてチェースを逆再生させるために使用します。  
(例：1-2-3-4 と再生されているチェースを、4-3-2-1 と再生します。)
10. **MODE SELECT / REC SPEED** : MODE SELECT 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 値を上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すと、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を確認できます。
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の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. **FOG MACHINE** : SCENE SETTER に対応しているフогマシーンが接続されている場合、このボタンでフог出力が可能となります。
19. **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—



- 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. **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。
- 22. **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。
- 23. **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。
- 24. **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。
- 25. **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。
- 26. **BLIND** : チェースを再生中に、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。
- 27. **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。
- 28. **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。
- 29. **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。
- 30. **FADE** : FADE TIME を調節する際に使用します。
- 31. **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。
- 32. **SPEED** : チェースのスピードを調節する際に使用します。
- 33. **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



34. DC 入力 : DC 12V-20V / 500mA に対応しています。
35. 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。
36. 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。
37. 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。
38. DMX 出力※ : DMX 信号を出力します。XLR メスのコネクタがついています。
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。
41. FOG MACHINE 入出力 : SCENE SETTER に対応したフォグマシーンをリモートコントロールすることができます。MIDI コネクタ。

※DMX の接続方法につきましては、巻末資料『DMX 対応機器の基本的な接続方法』を参照してください。

# 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。

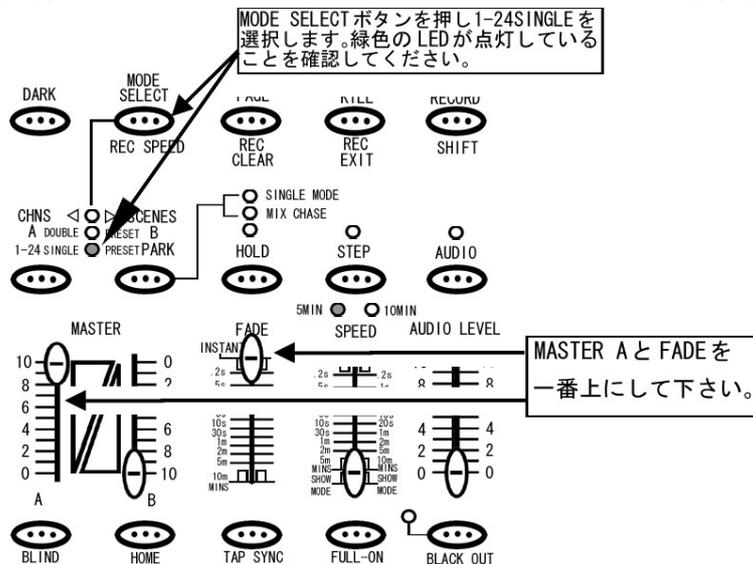


図 1

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設定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 / PRESETB 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あげられることとなります。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。

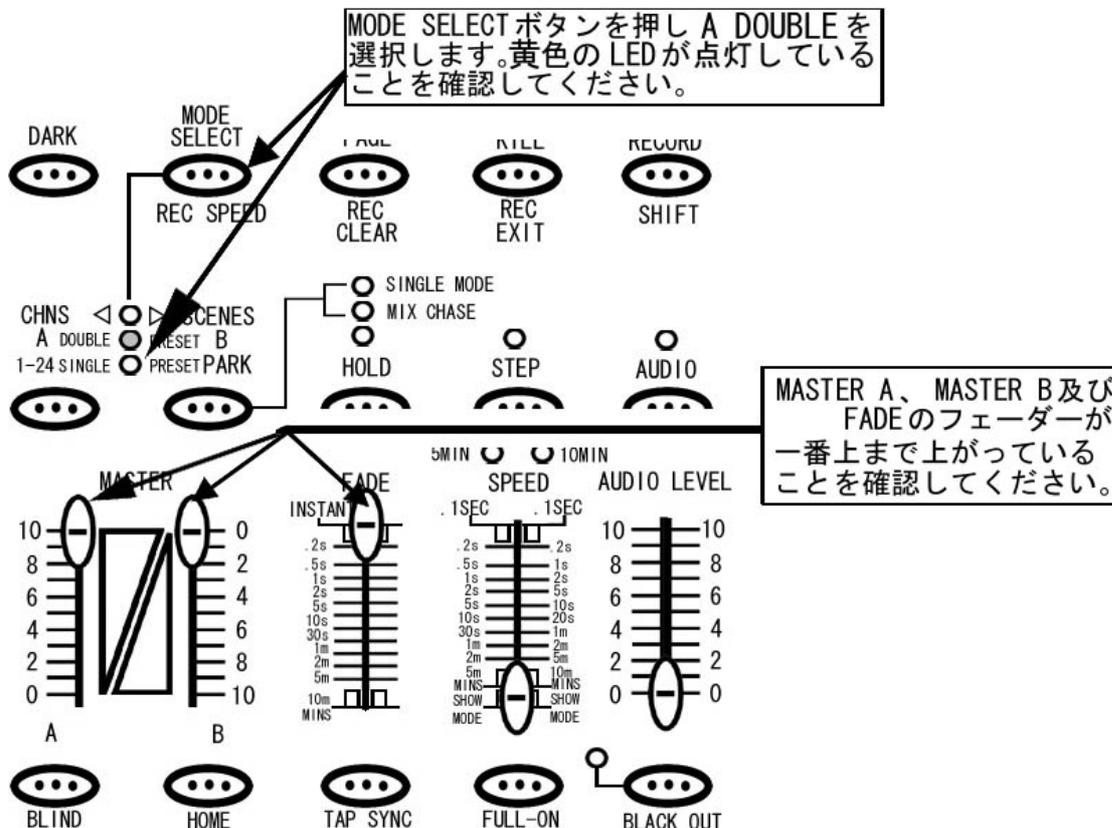
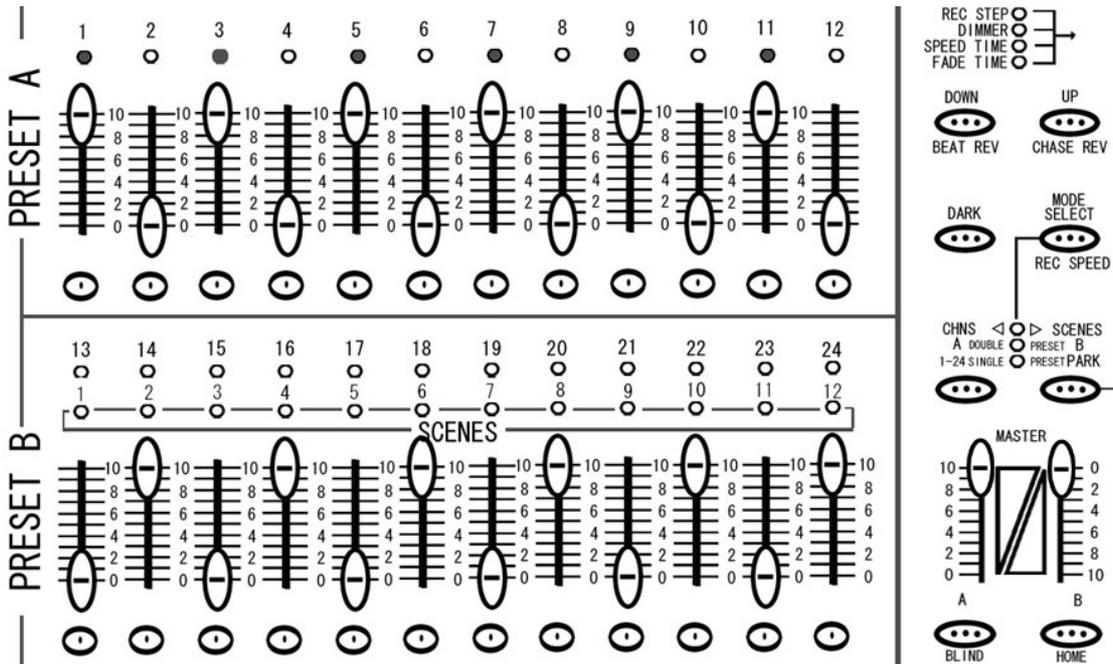


図 2

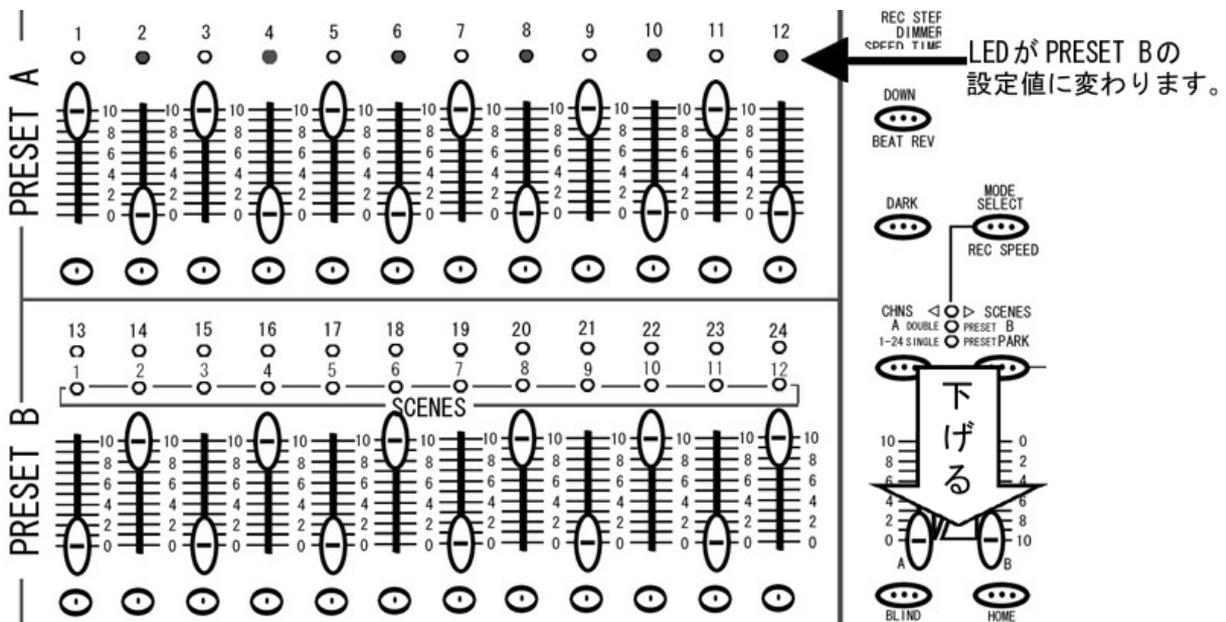
### STEP3

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、6ch、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。

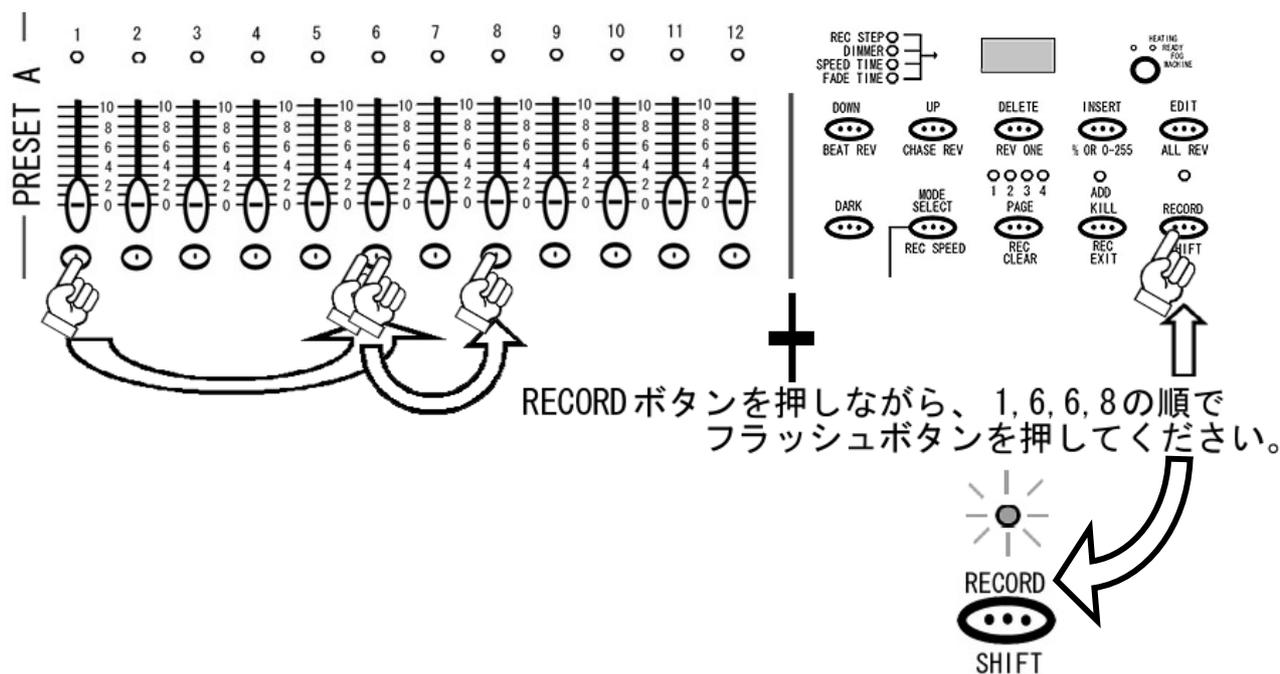


図 5

### 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。

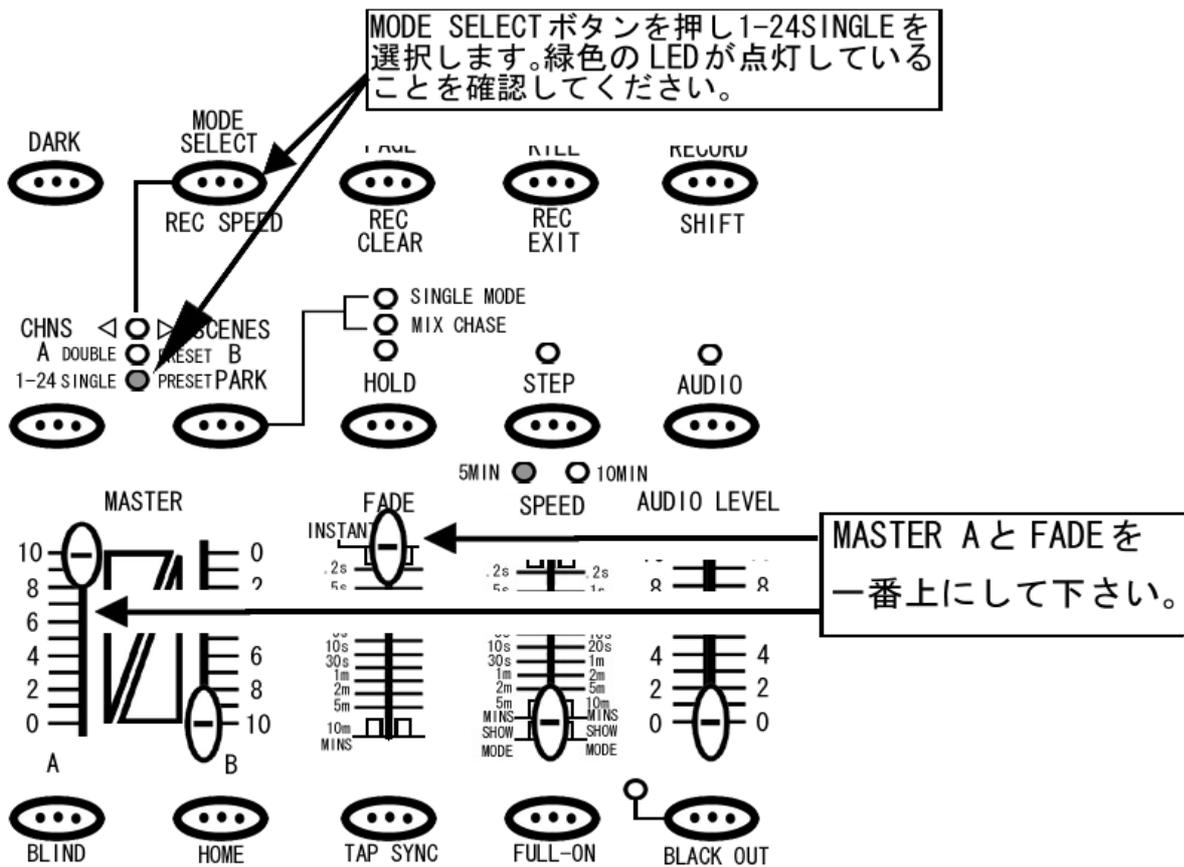


図 6

**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.31)を参照してください。

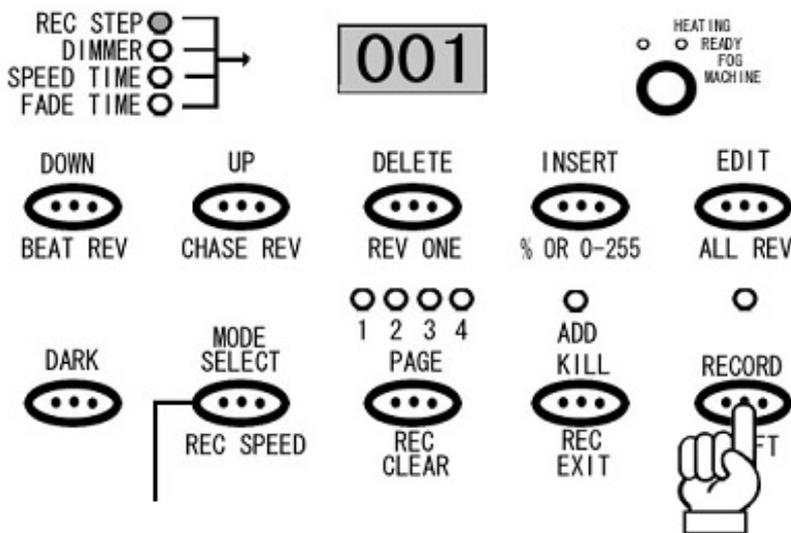


図 7

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。

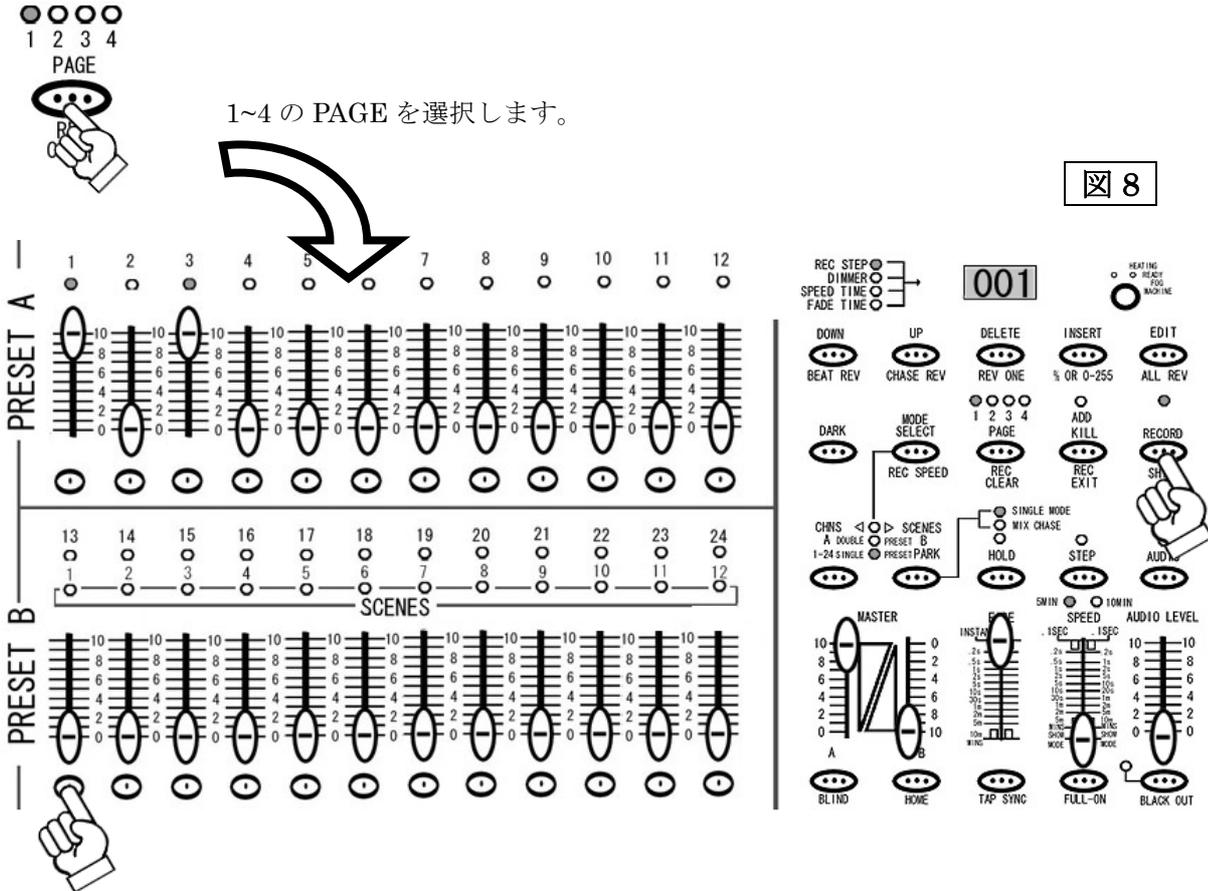


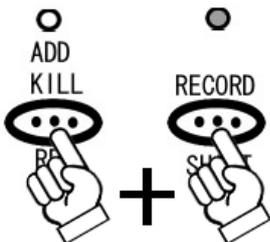
図 8

## 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、CHNS / 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。

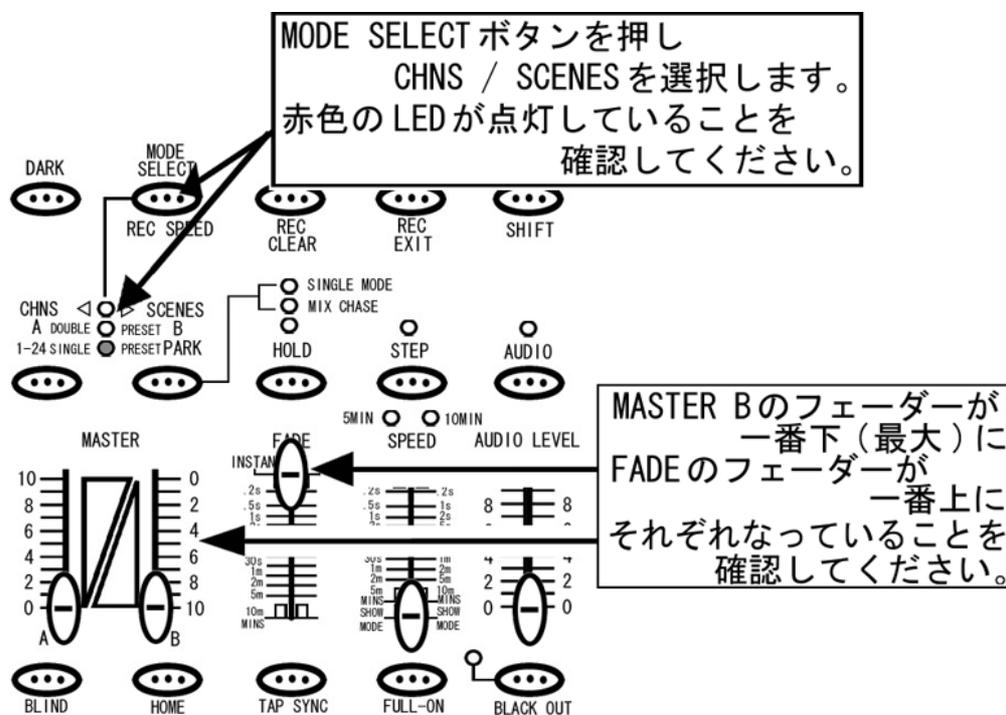


図9

### 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。

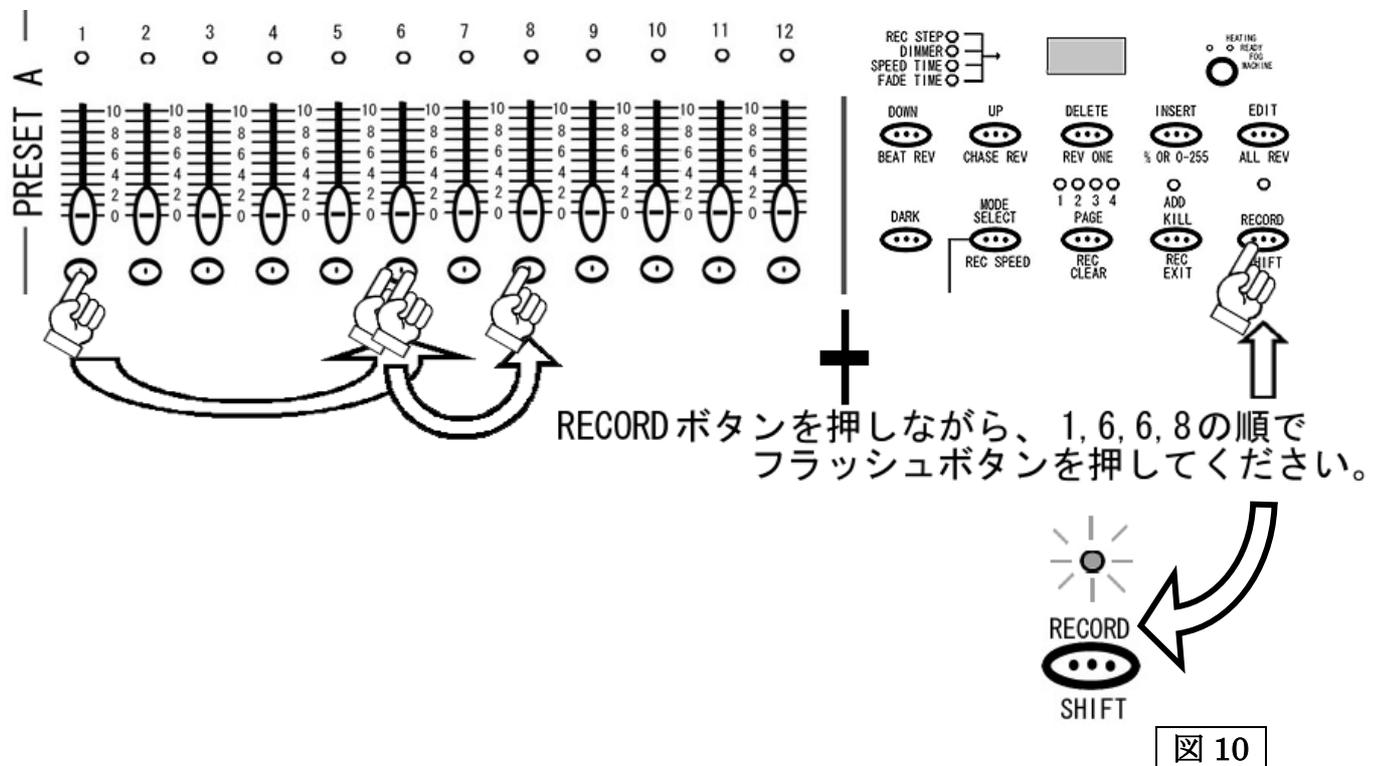
注1：呼び出したいシーンのチャンネルフェーダー及びMASTER Bフェーダーが最大になっていない場合、シーンを呼び出してもメモリーしたDMX値が出力されません。例えば各チャンネルのDMX出力を最大の255(100%)でメモリーしても、呼び出したシーン及びMASTER Bの出力値が128(50%)の場合、実際の出力値は128(50%)になってしまいスキャナー等はシーンをメモリーした状態とは違った動きをしてしまいます。

## 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、6ch、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。



## 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。

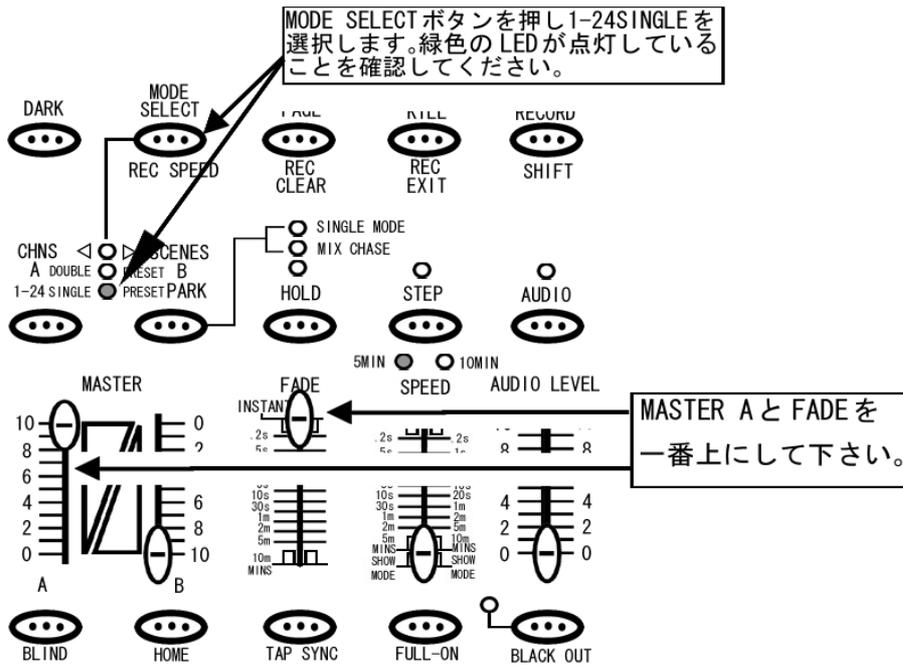


図 11

## 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なりにある、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。

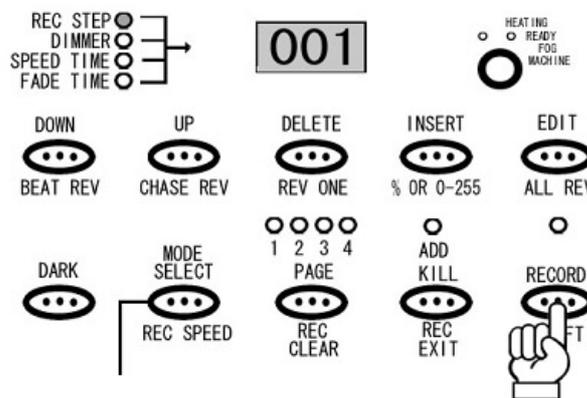


図 12

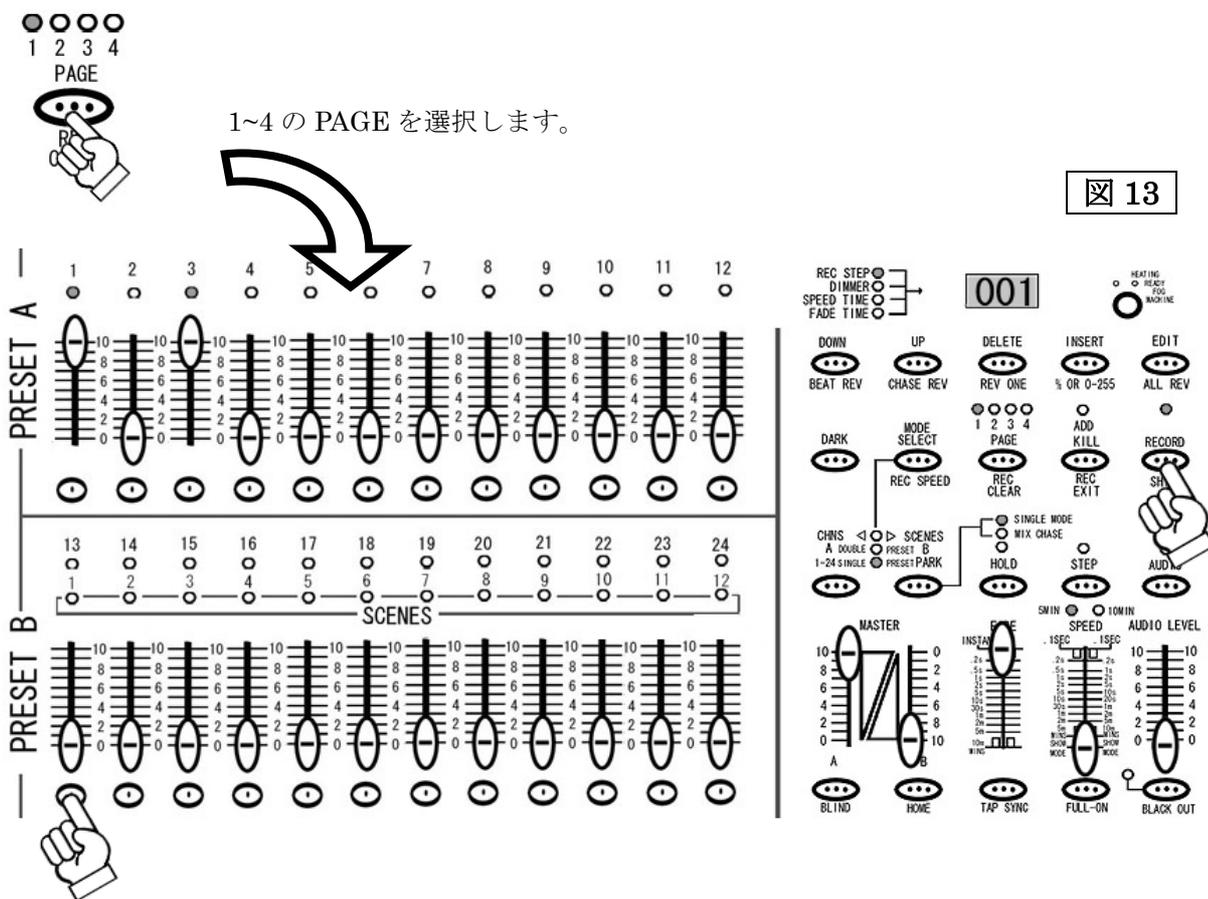
注 1: 途中で電源を切っても、メモリーは一時保存されたまま残ります。

## 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。

## STEP5

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。



## STEP6

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。

## 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。

## 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、CHNS / 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。

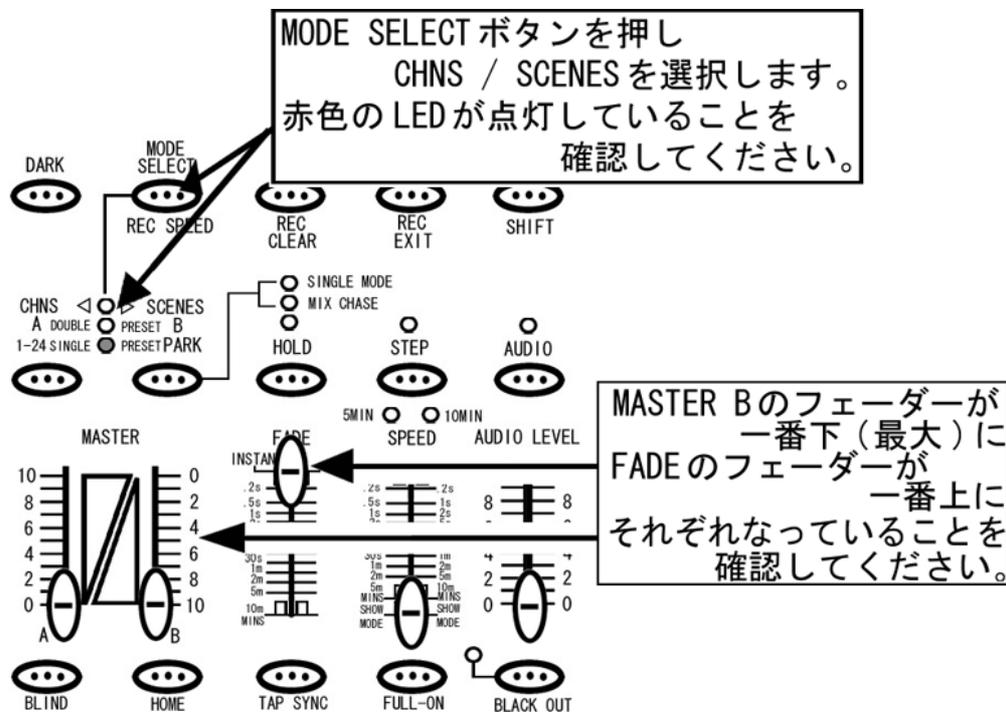


図 14

### 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。

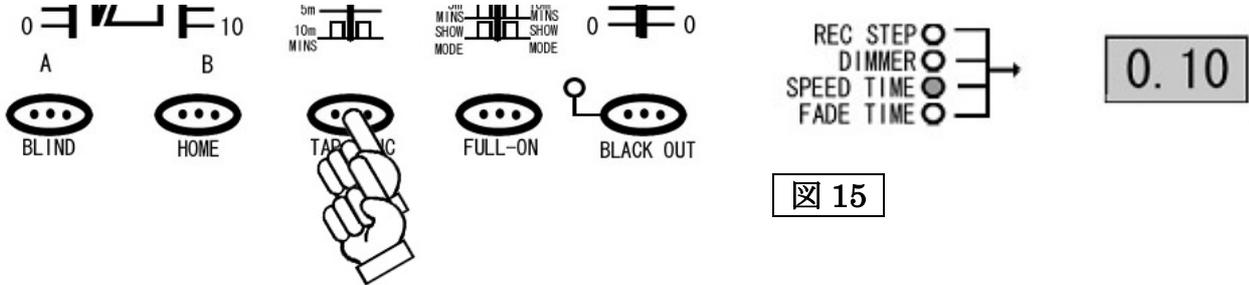
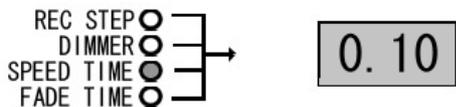


図 15

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。

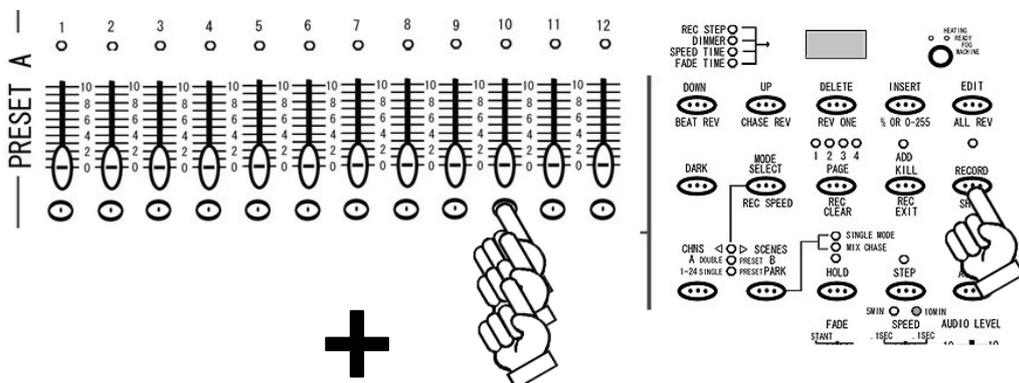


図 16

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様になり、STEP ボタンを押すたびにチェースが1ステップづつ進行します。

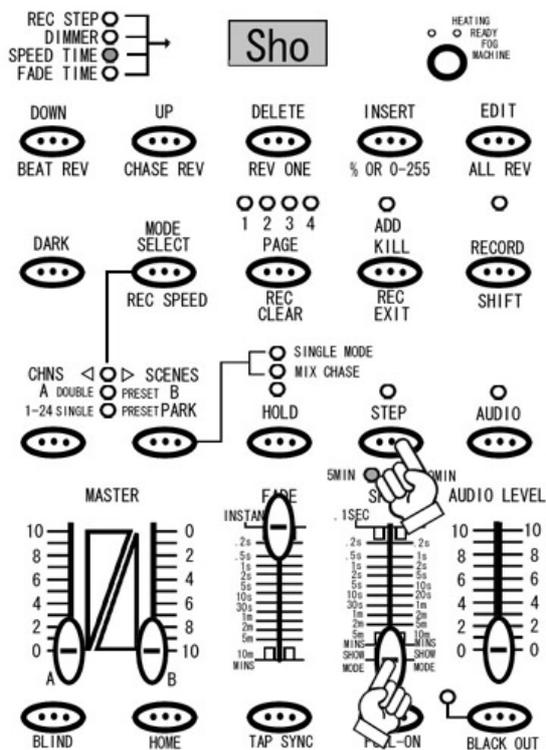


図 17

**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)。

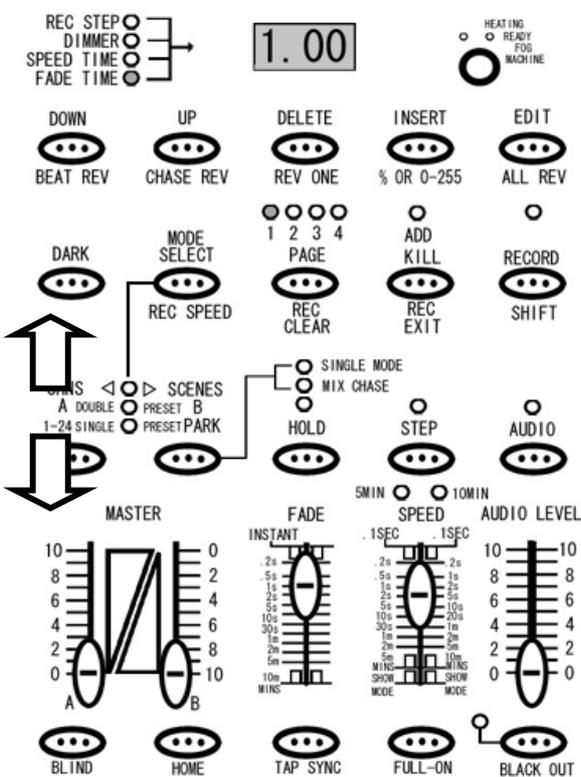
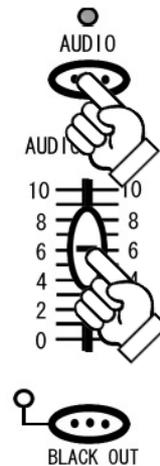


図 18

—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、CHNS / 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。

### STEP2

スピードの設定を追加保存したいチェースを確認し、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)。

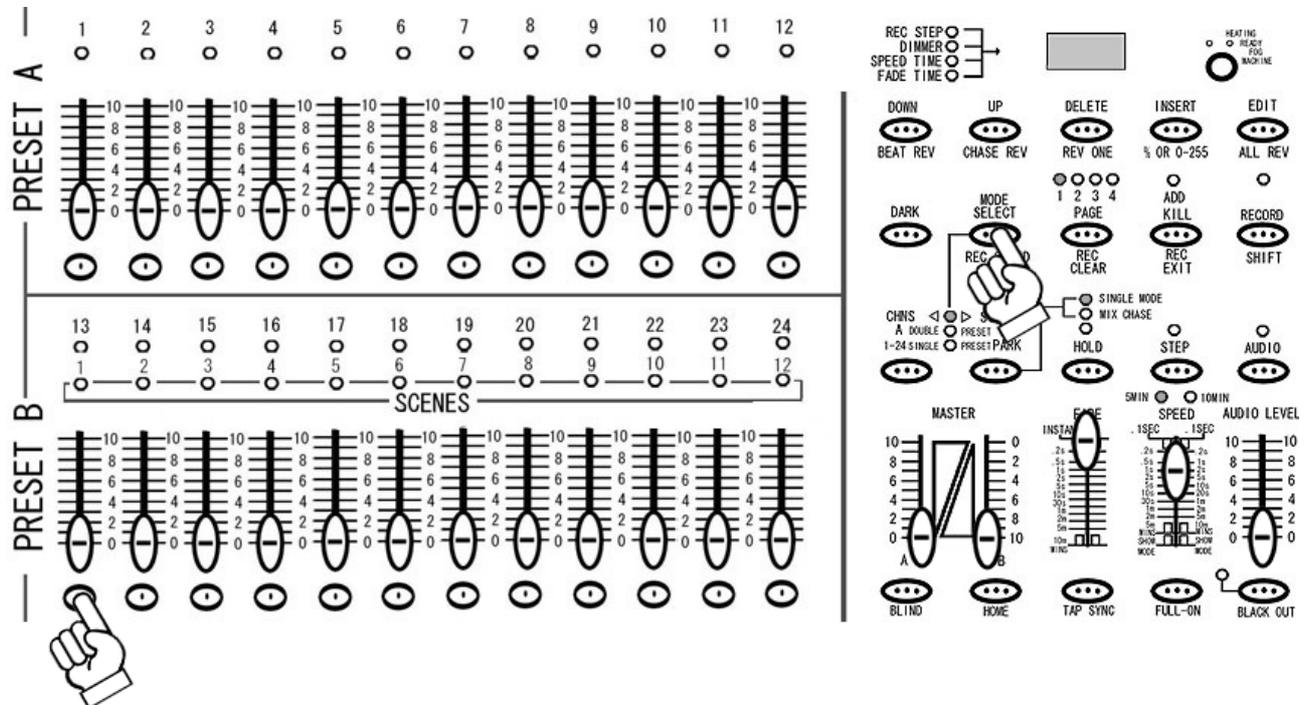


図 19

### 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、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)。

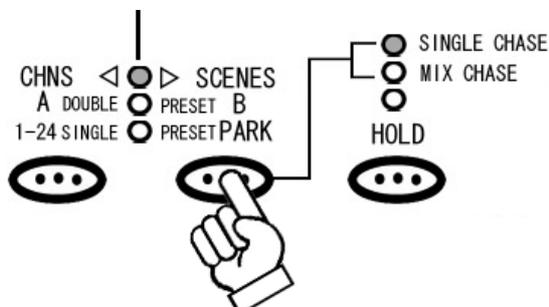


図 20

### —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 つのチェースはチャンネル 1 に 50 の DMX 値を、もう 1 つのチェースはチャンネル 1 に 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。

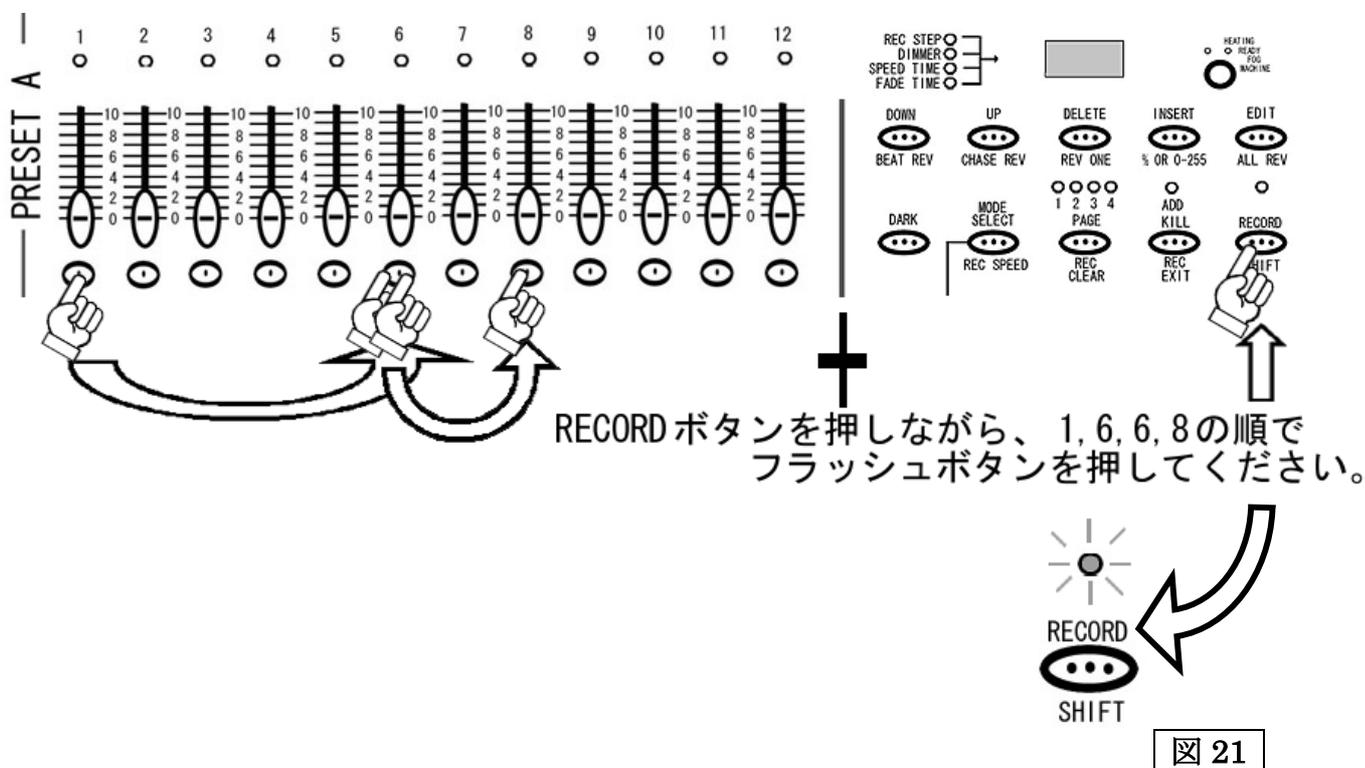
# EDIT(編集)モードについて

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構成しています。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、6ch、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。



### STEP2

MODE SELECT ボタンを使い、CHNS / 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。

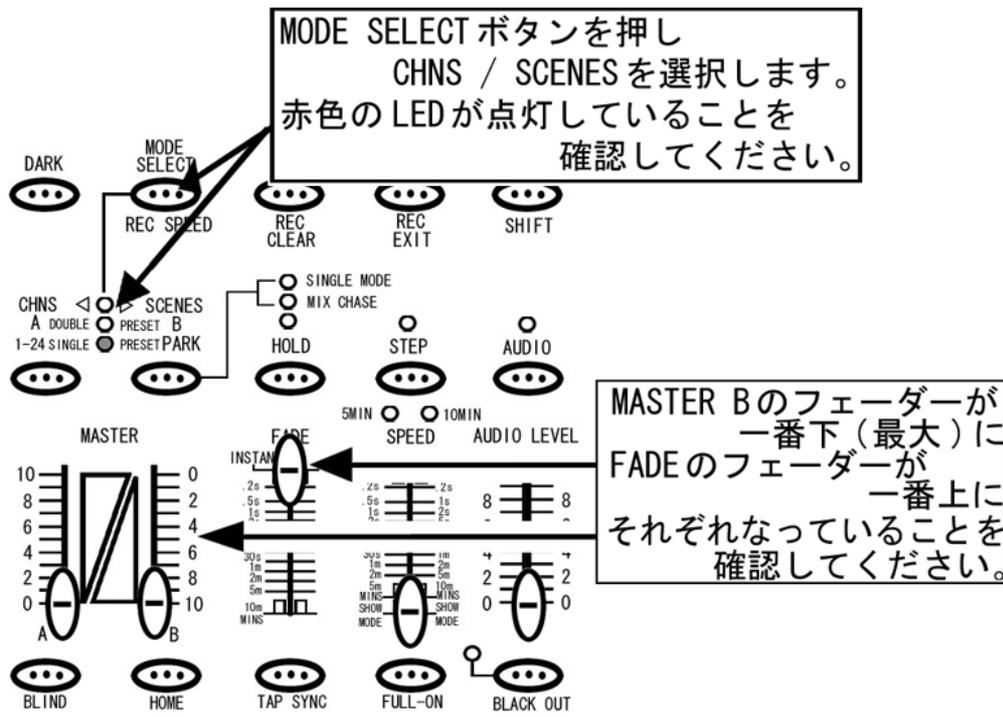


図 22

**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。

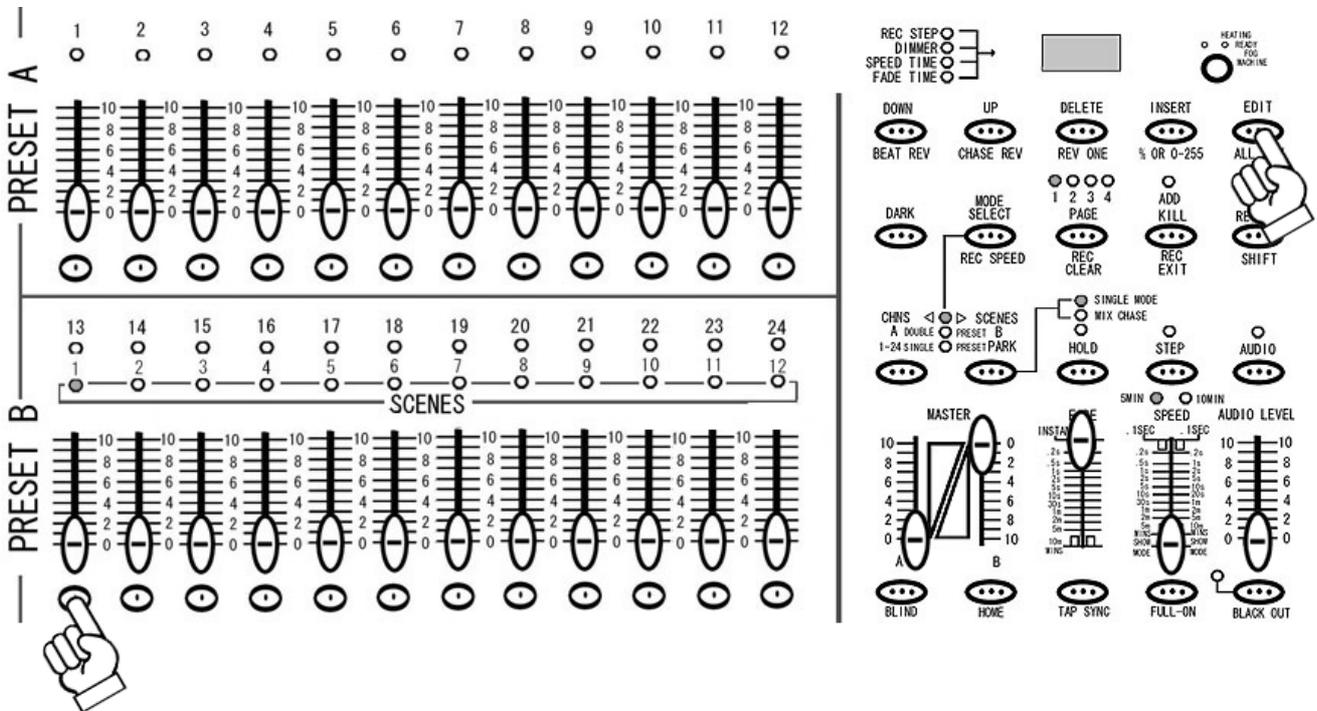


図 23

## 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)。この時 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 1-24 SINGLE / PRESET PARK 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。

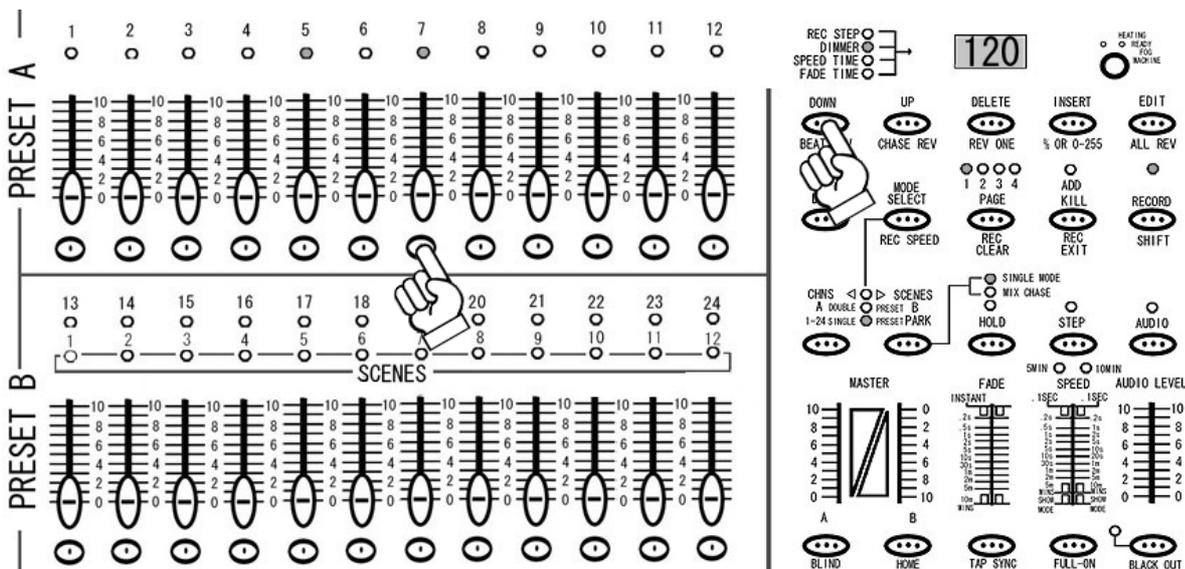
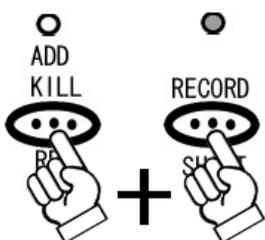


図 24

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

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。



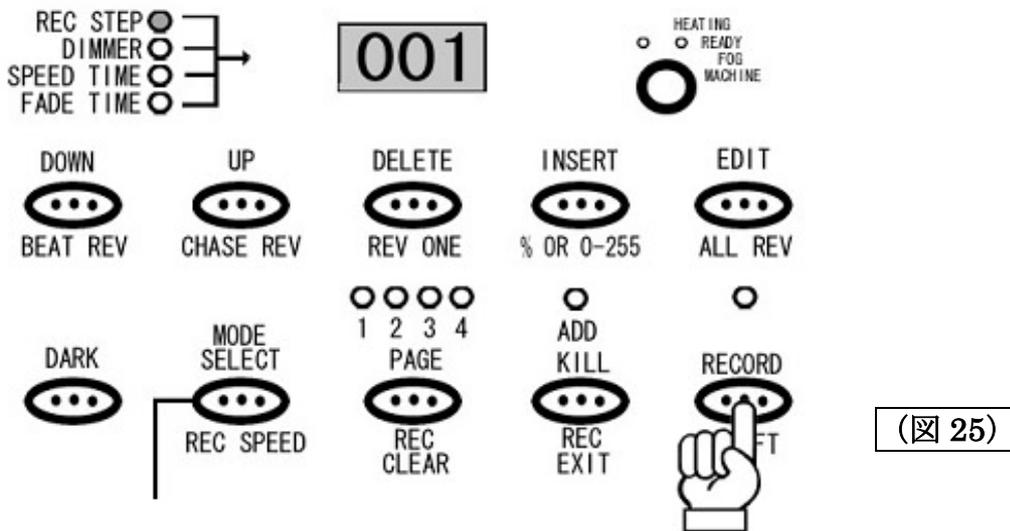
## チェースに新しいステップを加えるには

### 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

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なりにある、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。メモリーを削除したい場合は、メモリーの削除方法(P.31)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。



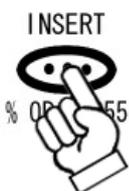
### STEP3

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ので、よく確認して下さい。



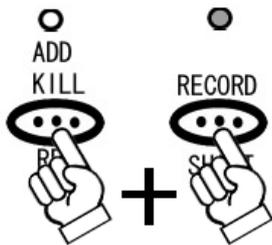
### STEP4

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。



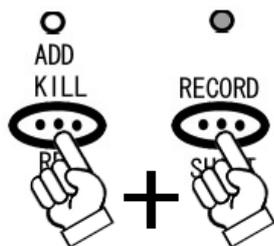
### STEP2

削除したいステップを選択したら、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

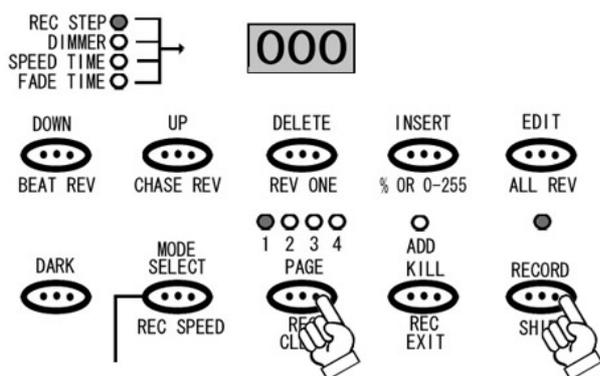
## 一時メモリの削除方法

### 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.13 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)

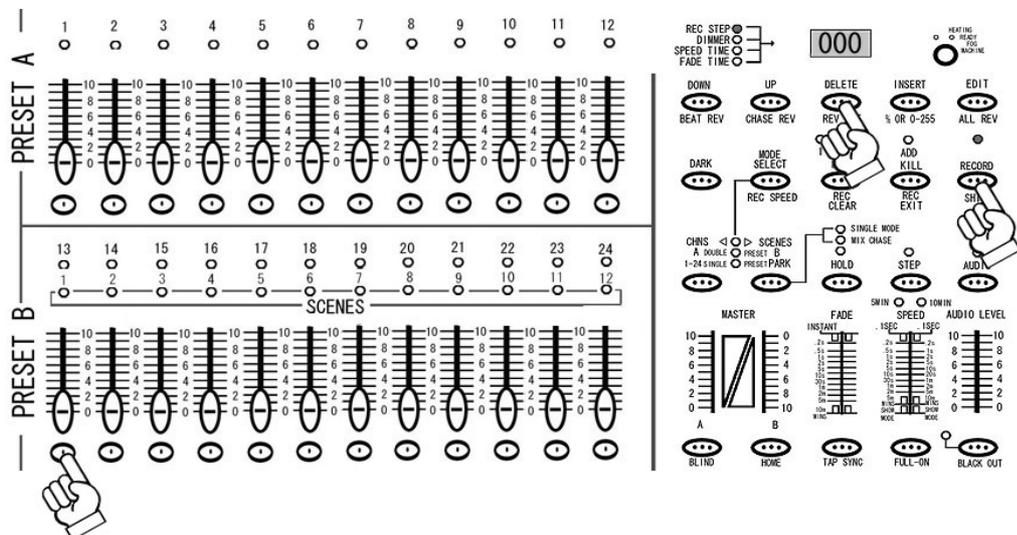
## 保存されたシーンの消去方法

### 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.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)

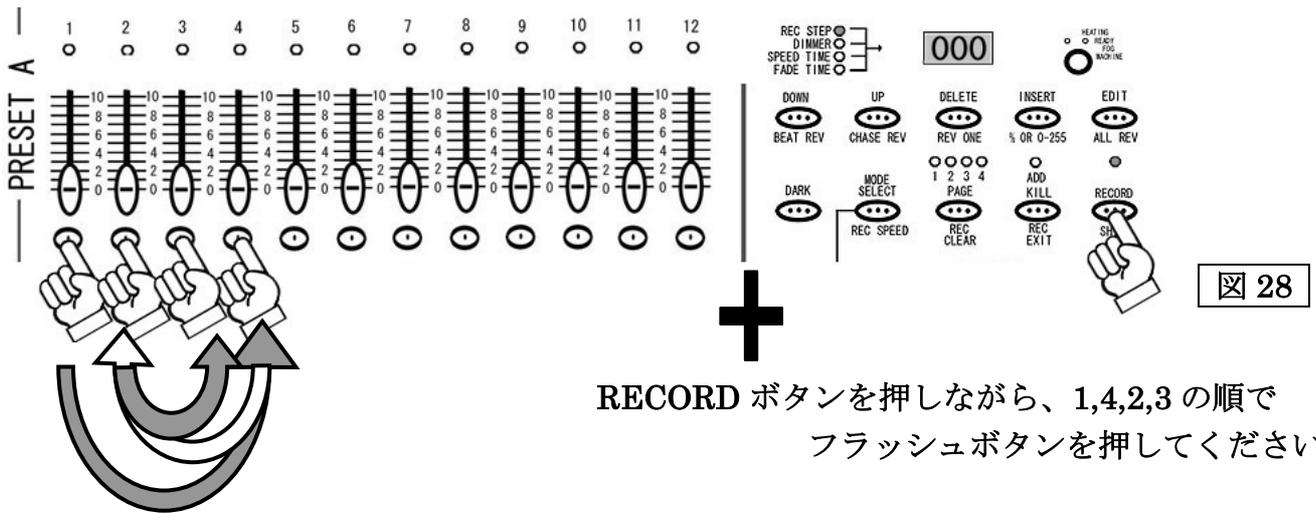
## 全てのシーン及びチェースの削除方法

### 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.13 の STEP1 を参照してください。

### STEP2

RECORD ボタンを押しながら、1ch、4ch、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。



## 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—

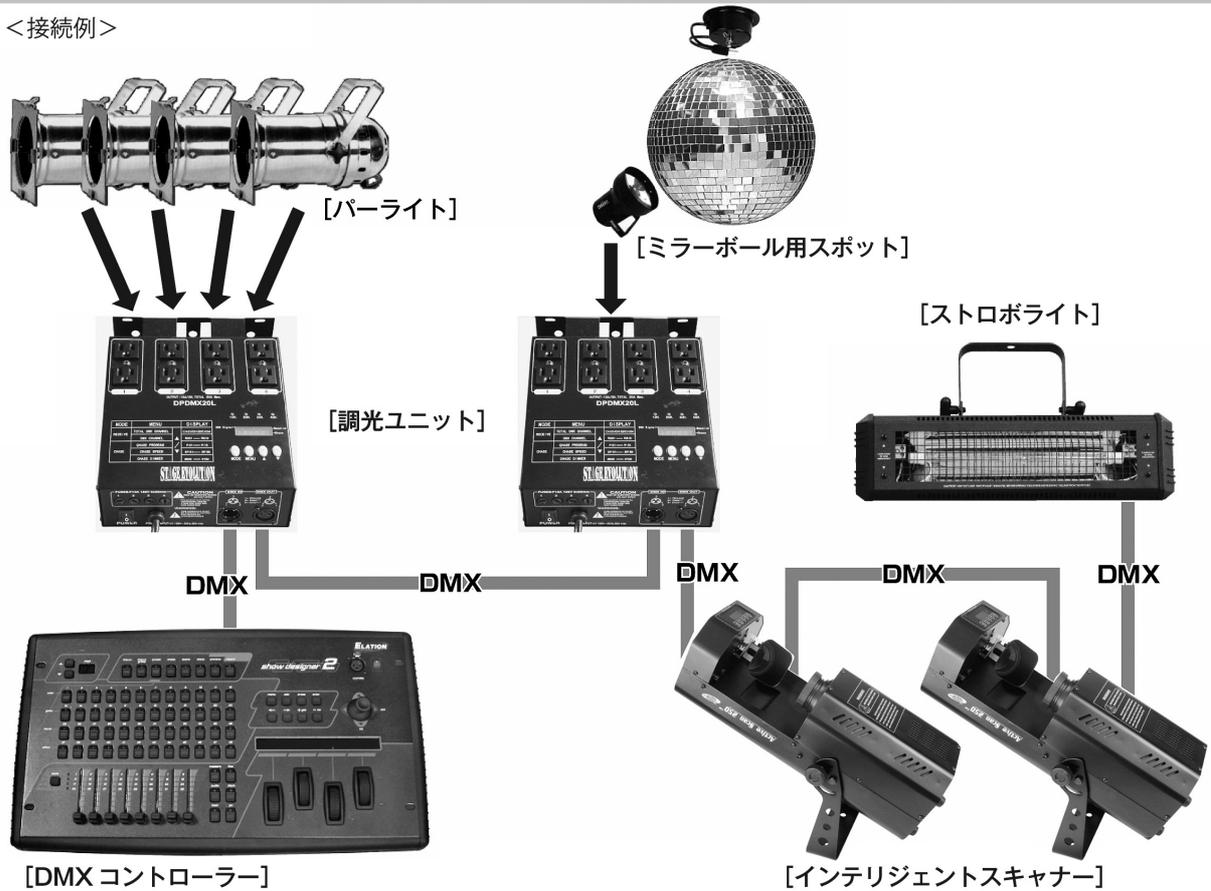
ノートナンバー		機能
22-69	PROGRAM MASTER	シーン(連続シーン)の呼び出しに使用します。22~69のノートナンバーは1~48のプログラマブル・シーンにそれぞれ対応しています。
70-93	CHANNEL DIMMER	各チャンネルのDMX出力に対応します。MIDI信号のベロシティーに応じてDMXの出力値が変わります。
94		FULL ON ボタンと同じ機能を持ちます。
95		DARK ボタンと同じ機能を持ちます。
96		HOLD ボタンと同じ機能を持ちます。
97		AUDIO CHASE モードに切り替わります。
98		CHNS / SCENE モードに切り替わります。
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	: XLR3 ピンメス
MIDI	: 5pin スタンダード
使用ヒューズ	: 0.5A / 250V サイズ 5×20mm
本体寸法	: 48.2×26.4×8.5cm
重量	: 3.6kg

## 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

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