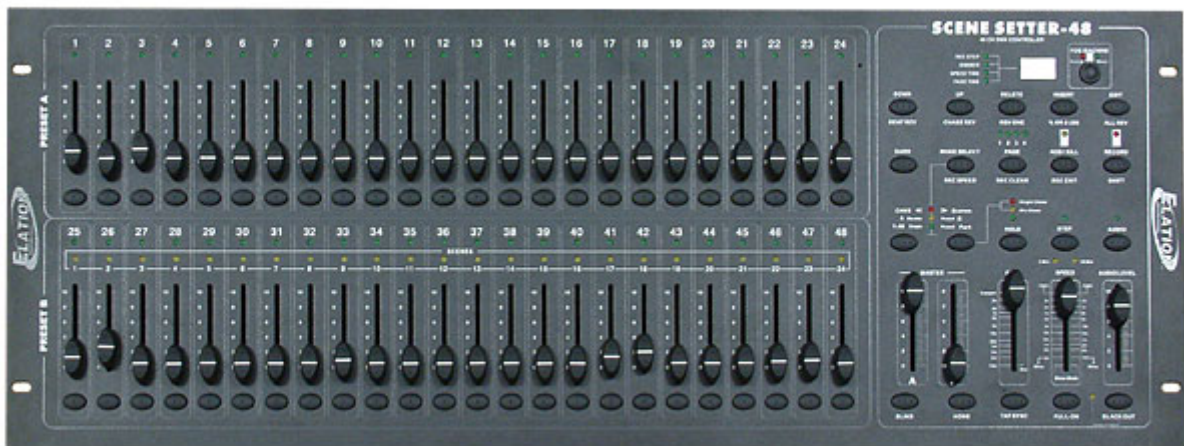




SCENESETTER48

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
<http://www.soundhouse.co.jp> shop@soundhouse.co.jp

目次

はじめに 安全上のご注意 付属品について		P2
DMX 対応照明機器の基本的な接続方法		P3
各部の名称と機能		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	8	
リアルタイムコントロール		P9
48chDMX コントローラーとして使用する場合	9	
DOUBLE モード	11	
プログラム機能を使ったコントロール		P13
シーンのプログラム	13	
シーンの再生	16	
チェースのプログラム	17	
チェースの再生	20	
スピードの設定をチェースに保存するには	24	
SINGLE CHASE と MIX CHASE について	25	
EDIT (編集) モードについて		P26
編集モードに入るには	26	
ステップごとに各チャンネルの DMX 値を変更するには	28	
チェースに新しいステップを加えるには	29	
チェースのステップを削除するには	30	
その他の編集機能について		P31
一時メモリーの削除方法	31	
チェース/シーンの削除方法	31	
全てのシーン及びチェースの削除方法	32	
パッチ機能		P33
パッチ設定	33	
パッチ設定のリセット	34	
MIDI によるコントロールとデータの保存		P35
製品仕様		P37

はじめに

この度は ELATION / SCENESETTER48 をご購入頂き、誠にありがとうございます。

SCENESETTER48 は 4200 ものシーンがプログラムでき、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 48 チャンネルの DMX コントローラーです。

本製品の性能を最大限に発揮させ、末永くお使い頂くために、ご使用になる前にこの取扱説明書を必ずお読みください。また、本書が保証書となりますので大切に保管してください。

安全上のご注意

1. 梱包を開き、破損した部品や欠品がないか確認してください。異常がある場合は本製品の使用をお止め頂き、販売店にご相談ください。
2. 本体は必ず安全で、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. 専用アダプターは必ず、AC100V 50/60Hz の電源環境でご使用ください。タコ足配線はしないでください。
4. 本体への接続が全て完了してから本体の電源を入れてください。本体を他の機材と接続する際には必ず電源ケーブルをコンセントから外して行ってください。
5. 本製品に液体がかからないよう、また、雨天や湿気にさらさないようご注意ください。感電や火災の原因になります。
6. 内部には精密な電子部品を使用しております。移動及び輸送時には大きな衝撃が加わらないようにしてください。
7. 電源ケーブルは機材への挟みこみ等、無理な力が加わらない様御注意ください。
8. 電源ケーブルが傷んだり、また使用中に動作しなくなったり異常な臭いや煙が出た場合は、すぐに電源スイッチを切り、コンセントを抜いてください。
9. 常設する場合、電源プラグは定期的に清掃を行ってください。ほこり等によりショート、火災の原因になります。
10. 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。

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

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

付属品について

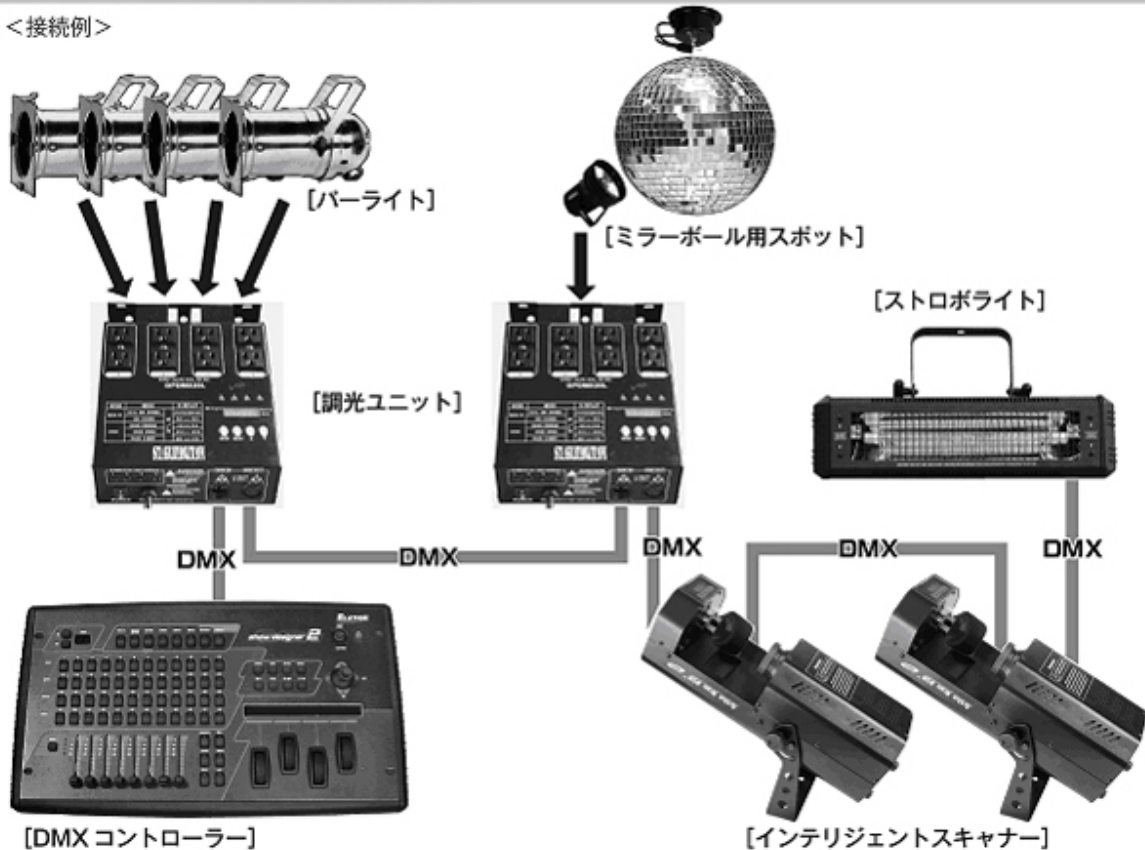
SCENESETTER48 本体のほかに下記の付属品があることを確認してください。

付属品が足りない場合は、お買い上げの販売店、またはサウンドハウスまでご連絡ください。

- ① 専用 AC アダプター: DC12V 500mA
- ② 本取扱説明書

DMX対応照明機器の基本的な接続方法

<接続例>



- ・ DMX 対応の照明機器は、上図の様に配線を行います。配線にはDMXケーブルを使用してください。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することが可能です。
- ・ DMX 対応の照明機器を接続する順番は決まっていません。なるべく距離が短くなるように配線してください。
- ・ 調光ユニット(ディマー)を使用し、バーライト等の明るさを調整することが可能です。
- ・ インテリジェントスキャナーやストロボ等の電源は通常のコンセントから取ってください。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ください。

※ - 長距離の配線について -

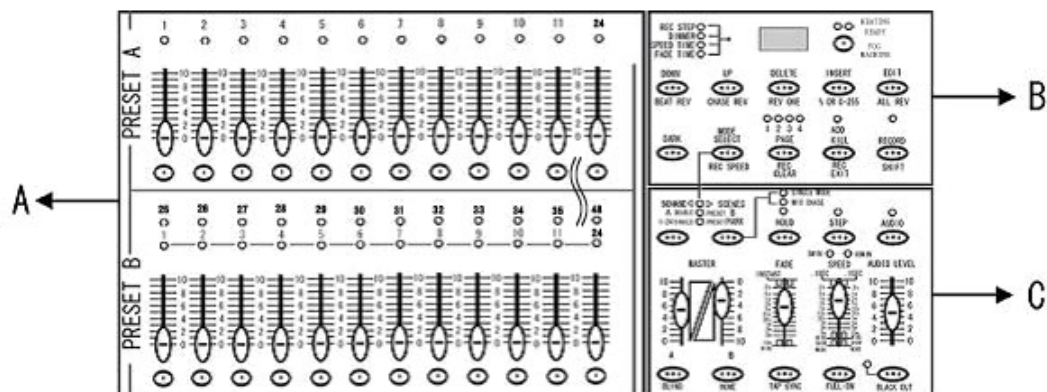
50m を超えるような配線になる場合、DMX 信号の伝達が上手くいかず照明機器の動作が不安定になることがあります。その場合はターミネーターを使用してください。ターミネーターとは、最後に接続された DMX 対応照明機器(上図の場合はストロボライト)の OUT 端子に差し込むダミープラグをさします。ターミネーターの作成方法は下記を参照してください。

ターミネーターの作成方法

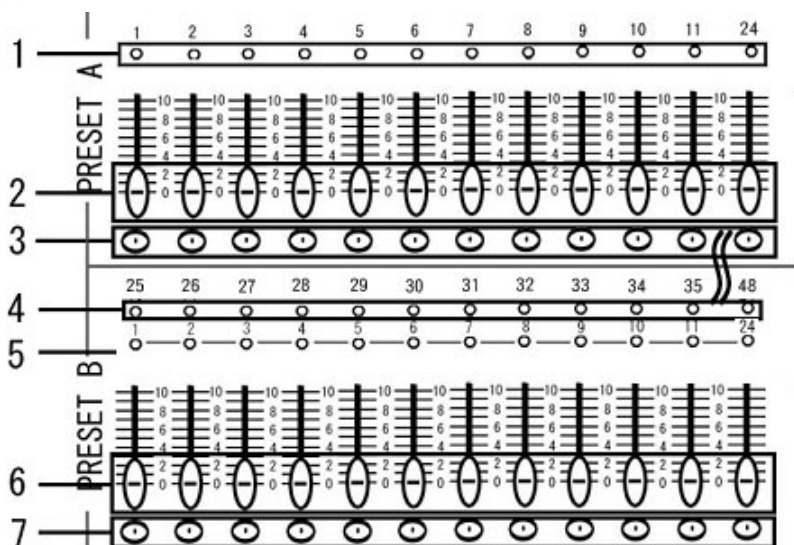
	<p>ターミネーターは、HOSA DMT-414をお薦め致します。</p>
<p>抵抗</p>	<p>自作される場合はオスのXLRコネクタを使用し、120Ω 1/4Wの抵抗を、図の様に2番と3番ピンに接続しショートさせて下さい。</p>

各部の名称と機能

SCENESETTER48 フロントパネル

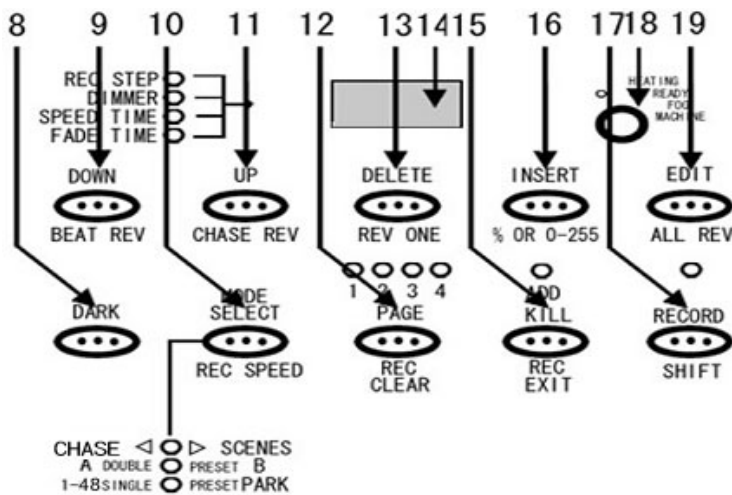


フロントパネル - A -



1. PRESET A LED 1-24 フェーダー1~24 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 1-24 この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 1-24 このボタンを押している間、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。
4. PRESET B LED 25-48 フェーダー25~48 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 CHASE/SCENES モード中に、再生している 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 25-48 この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。
7. フラッシュボタン 25-48 このボタンを押している間、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。

フロントパネル - B -



8. **DARK ボタン**

このボタンを押している間、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。
9. **DOWN / BEAT REV ボタン**

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 モード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 ボタン**

MODE SELECT ボタンは、CHASE/SCENES、A DOUBLE/PRESET B、1-48SINGLE/PRESET PARK のいずれかのモードを選択します。選択されているモードは、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 ボタン**

UP ボタンは、編集モード時にシーンに保存された各チャンネルの DMX 値を下げたい場合使用します。
CHASE REV は、再生中のチェースを逆再生します。
12. **PAGE ボタン**

PAGE1~4 の選択に使用します。
13. **DELETE /REV ONE ボタン**

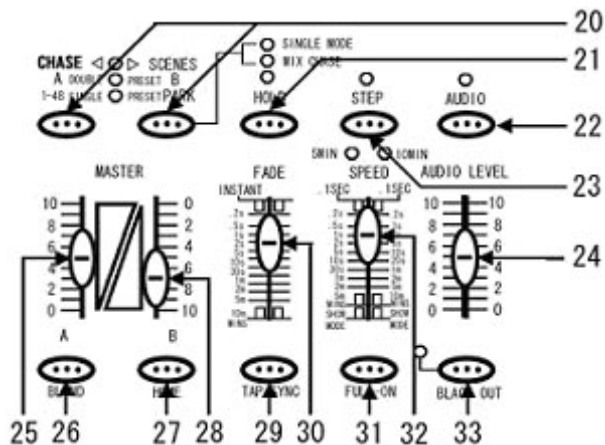
DELETE ボタンは、編集モード時に既に登録されたシーンやステップを削除したい時に使用します。
REV ONE ボタンは、このボタンを押したままチェースの登録されたフラッシュボタンのいずれかを押しすと、選択されたチェースの再生順を逆にします。
14. **ディスプレイ**

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。またディスプレイの左隣で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できます。
15. **ADD KILL/REC EXIT ボタン**

ADD/KILL ボタンは、全てのチェースを同時に再生させたい時に使用します。ADD/KILL ボタンを押すとボタン上部の LED が黄色く点灯し、この状態でチェースを再生すると、チェースの切り替わるタイミングが同時になります。このボタンを押さずにチェースを再生すると、再生された瞬間からそれぞれのチェースの動作が始まります。

16. **INSERT/ % OR 0-255 ボタン** INSERT ボタンは、編集モード時に既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。
% OR 0-255 ボタンは、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 ボタン** RECORD ボタンは、レコードモードに入る際や、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 ボタン** SCENESETTER48 に対応したフォグマシーンが接続されている場合、このボタンでフォグ出力が可能となります。
19. **EDIT/ALL REV ボタン** 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。

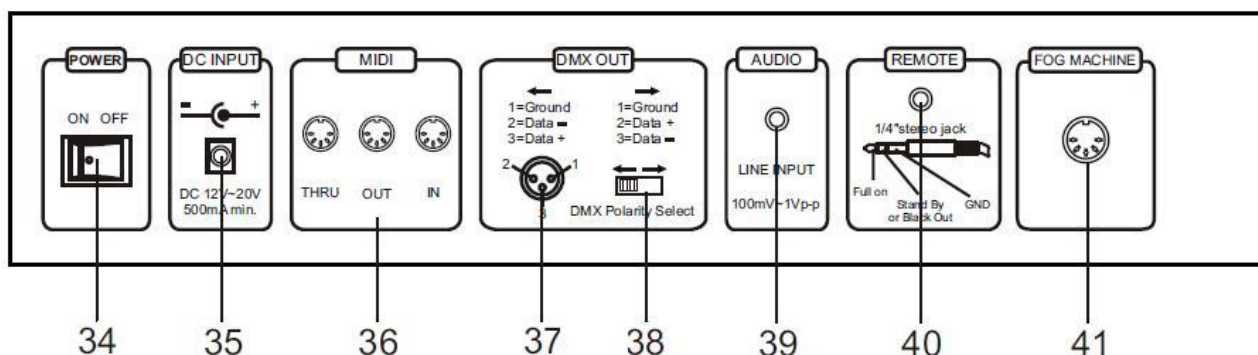
フロントパネル - C -



20. **PARK ボタン** PARK ボタンは、CHASE/SCENES モード時に、SINGLE CHASE / MIX CHASE を選択する際に使用します。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 ボタン** この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 ボタン** 音に反応してチェースステップが進む「AUDIO モード」に切り替える際に使用します。
23. **STEP ボタン** 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 フェーダー** AUDIO 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** 1-48 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 ボタン** 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。
1-48 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。
27. **HOME ボタン** 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ください。
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/SCENES 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。1-48 SINGLE/PRESET PARK モードでは使用しません。
29. **TAP SYNC ボタン** 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 フェーダー** FADE TIME を調節する際に使用します。
31. **FULL-ON ボタン** 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 フェーダー** チェースのスピードを調節する際に使用します。
33. **BLACK OUT ボタン** 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ください。

リアパネル



- 34. 電源スイッチ 電源の ON/OFF を切り替えます。
- 35. DC 入力端子 DC 12V-20V / 500mA に対応しています。
- 36. MIDI 端子 MIDI を介して、様々なコントロールや SCENESETTER48 内にメモリーされたデータのバックアップ、ダウンロード等を行う際に使用します。
- 37. DMX 出力端子 DMX 信号を出力します。XLR3 ピンメス端子です。
- 38. 極性切り替えスイッチ DMX 信号出力の極性を-2/+3もしくは+2/-3に切り替えることができます。
- 39. AUDIO 入力端子 AUDIO モード時の音声を入力します。RCA ピン入力です。
- 40. REMOTE コントロール入力端子 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 信号出力端子 フォグ信号を出力する 5 ピン DIN コネクターです。

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

リアルタイムコントロール

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 フェーダーを使って全体の DMX 出力値を調整することが可能です。インテリジェントスキャナー等その他の DMX 対応機器を接続する場合は、必ず MASTER フェーダー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

このモードでは SCENESETTER48 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。まず、MODE SELECT ボタンを押して 1-48SINGLE / PRESET PARK モードを選択します(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。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 ボタンを押して解除してください。

STEP2

動作をわかりやすくするため、MASTER A フェーダーを最大に、FADE フェーダーを最速(一番上)にしてください。

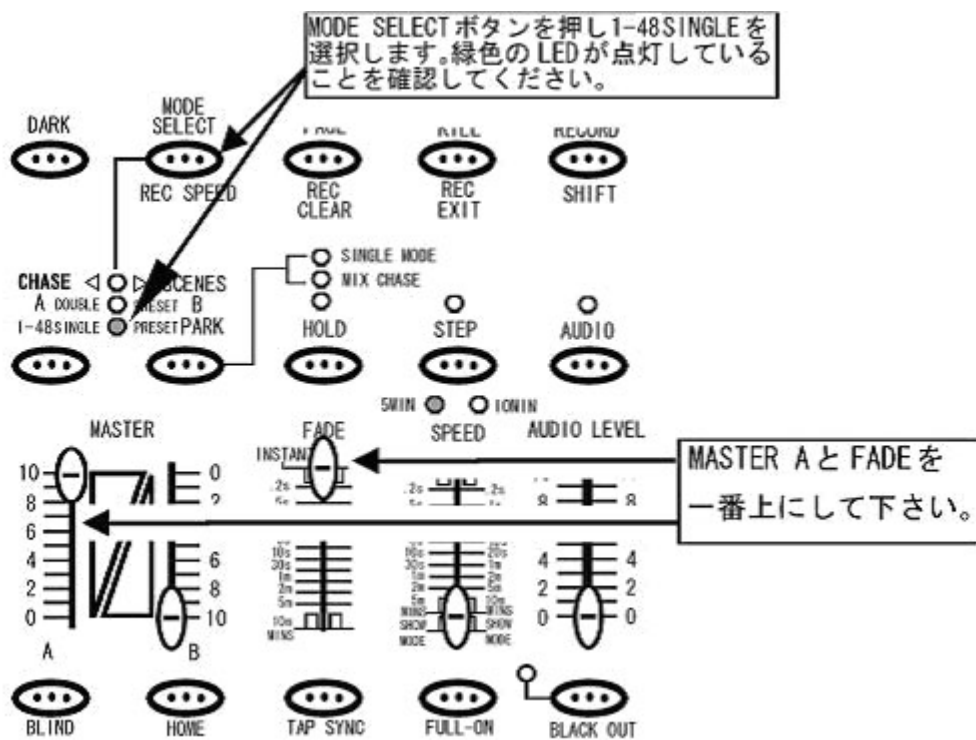


図 1

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、インテリジェント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。

<この状態で、DMX 対応機器を 1～48ch までリアルタイムでコントロール可能となります>

STEP4

FADE 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ください。FADE フェーダー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点灯スピードが変化します。このように 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。

～使用例：パーライトなどのコントロール～

パーライトなどの照明機器を SCENESETTER48 でコントロールする方法を説明します。

1. 『DMX 対応照明機器の基本的な接続方法』に従って SCENESETTER48 とディマーパック、及びパーライトを必要数接続します。
(ディマーパックの設定)
2. ディマーパックの設定が DMX 対応のモードになっていることを確認します。設定方法については、ディマーパックの取扱説明書をご確認ください。
3. DMX スタートアドレスを“1”に設定します。設定方法については、ディマーパックの取扱説明書をご確認ください。
(SCENESETTER48 の設定)
4. 1～48 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、1-48SINGLE モードを選択します。動作をわかりやすくするため、MASTER A フェーダーと FADE フェーダーを 1 番上にしてください。右側の緑の LED が点灯していることを確認してください。
5. PRESET A のフェーダーを 1 チャンネルから順に 1 つずつ上げてください。そのチャンネルに対応するパーライトが点灯します。フェーダーを下げると消灯します。
6. チェースやシーンのプログラムを組む場合は後項を参照してください。

DOUBLE モード

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 モードについて説明します。DOUBLE 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に入れ替えて操作したい場合に活用できます。

DOUBLE モードは、上段の 1~24 チャンネルをループ A、下段の 25~48 チャンネルをグループ B として考えます。グループ B のチャンネルの表記は 25~48 になっていますが、このモードではもうひとつの 1~24 チャンネルとして使用します。

A グループが 1~24 チャンネル、B グループも 1~24(表記は 25~48)チャンネルとなるため、同じ DMX 信号をコントロールする 24 チャンネルコントローラーを 2 台一緒に使用するのと同様となり、このモードでは 24 チャンネル分の DMX 信号しか使用できません。

STEP1

このモードでは SCENESETTER48 を 24 チャンネル分の DMX コントローラーが 2 台あるのと同様に使用することができます。まず、MODE SELECT ボタンを押して A DOUBLE / PRESET B を選択します(図 2 参照)。黄色の LED が点灯していることを確認してください。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 ボタンを押して解除してください。

STEP2

MASTER A フェーダーと FADE フェーダーを最大、MASTER B フェーダーを最小にしてください。MASTER B は目盛りが上下逆になっていますので、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 MASTER A、MASTER B 共にフェーダーが一番上になります。このモードでは SPEED、AUDIO LEVEL のフェーダーは使用しません。

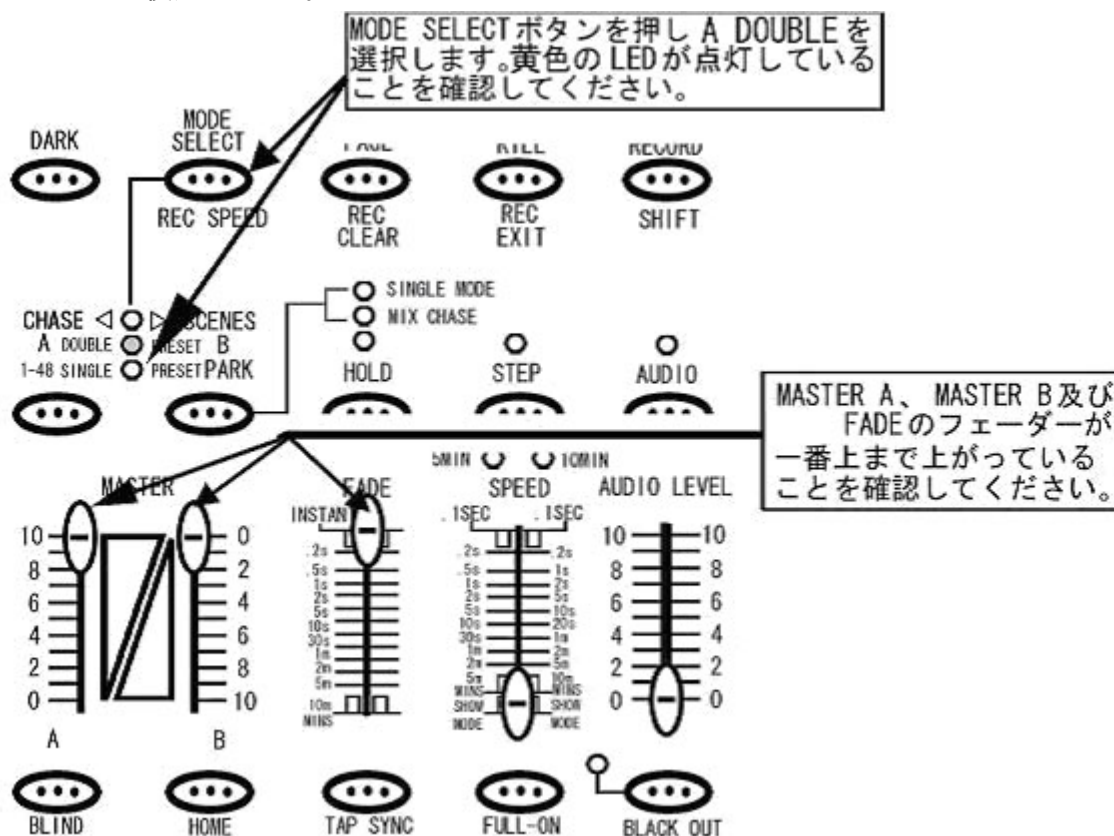


図 2

STEP3

A グループの奇数チャンネル(1,3,5,7,9,11,13,15,17,19,21,23)のフェーダーを最大に、B グループの偶数チャンネル(26,28,30,32,34,36,38,40,42,44,46,48)を最大に設定してください(図 3 参照)。このとき 25~48 チャンネルの LED は点灯しません。

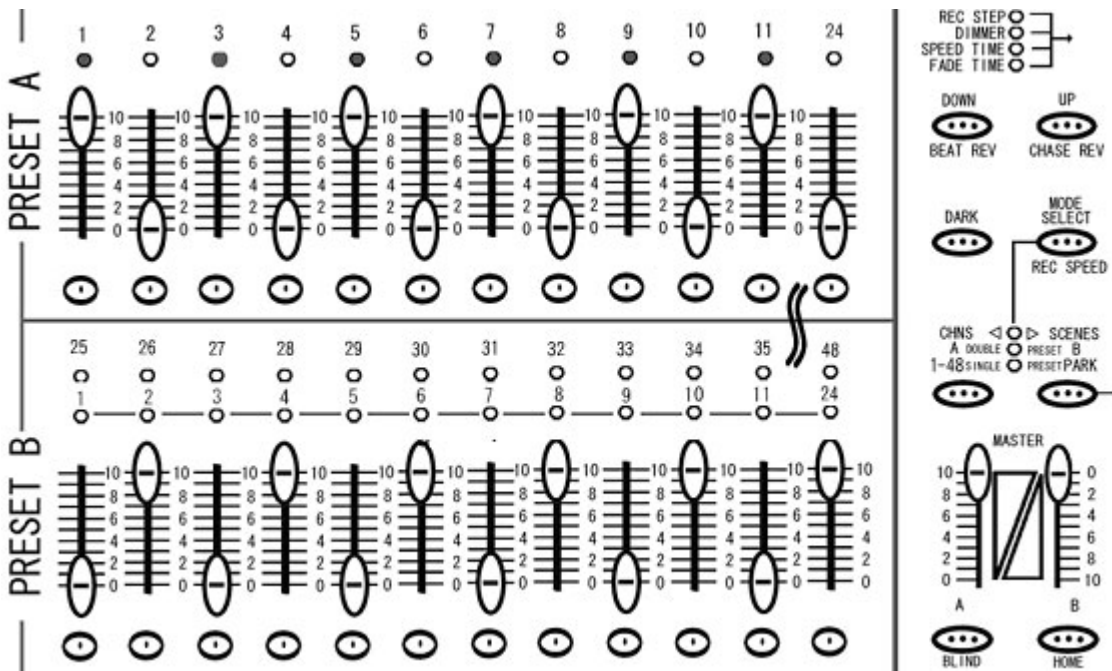


図 3

STEP4

MASTER A、MASTER B フェーダーを同時に下げてください(図 4 参照)。(MASTER A が 0、MASTER B が 10)

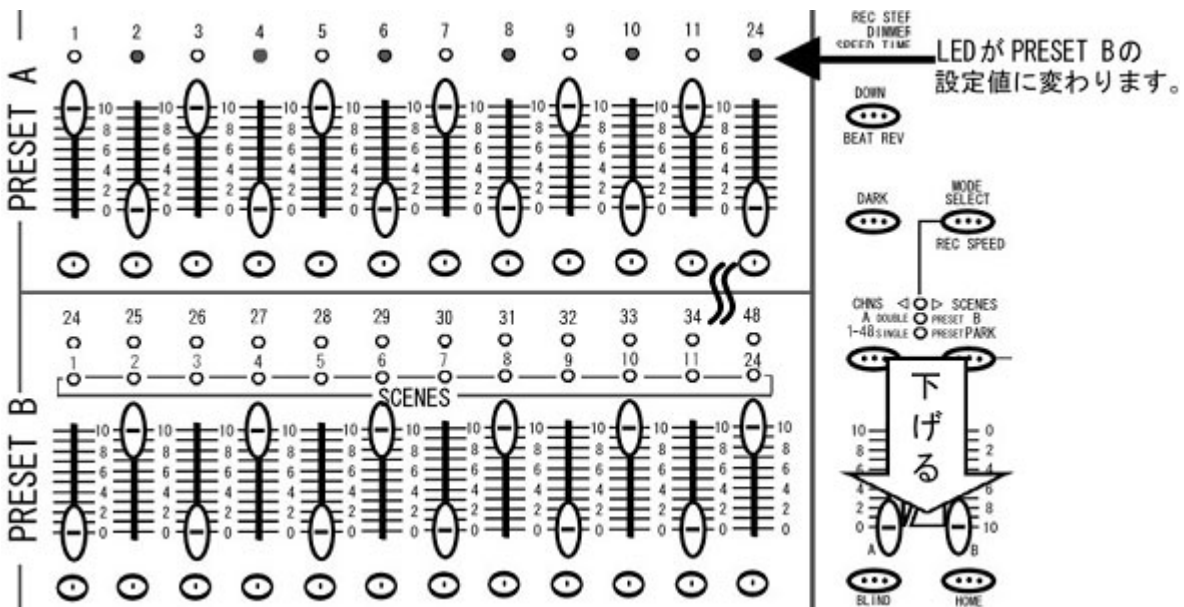


図 4

1~24 チャンネル上部の LED が、A グループ 1~24 のフェーダーの状態から、B グループ 1~24 (表記は 25~48) のフェーダーの状態に、瞬時に変わったのが確認できます。

プログラム機能を使ったコントロール

プログラム機能について説明します。各チャンネルの DMX 値および MASETR A の DMX 値をシーンとして保存することができます。また、チェース(連続シーン)ではスピードの設定も保存可能です。

シーンのプログラム

このセクションでは、シーンのプログラム方法を説明します。SCENESETTER48 での「シーン」とは写真のひとコマのように、各チャンネルフェーダー及び MASTER A フェーダーが任意の値で設定されている一時点での状態を記録したものを指します。この時 MASTER B、FADE、SPEED 及び AUDIO の設定値は記録されません。

STEP1

まずレコードモードに入ります(図 5 参照)。レコードモードに入るには、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、レコードモードに入ったことを確認できます。

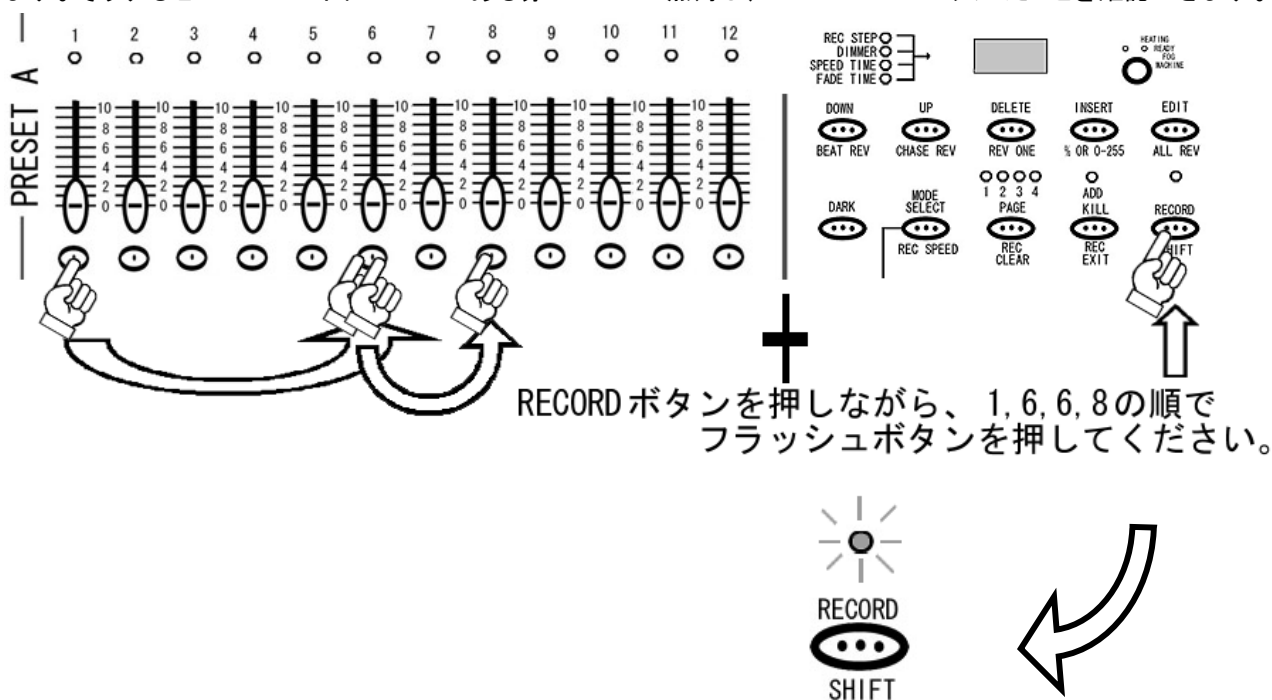


図 5

STEP2

1~48 チャンネルをすべて独立コントロールするために、MODE SELECT ボタンを押して 1-48SINGLE モードを選択します(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 ボタンを押して解除してください。

STEP3

MASTER A フェーダーを最大(一番上)にしてください。また動作をわかりやすくするため、FADE フェーダーも最速(一番上)にしてください。

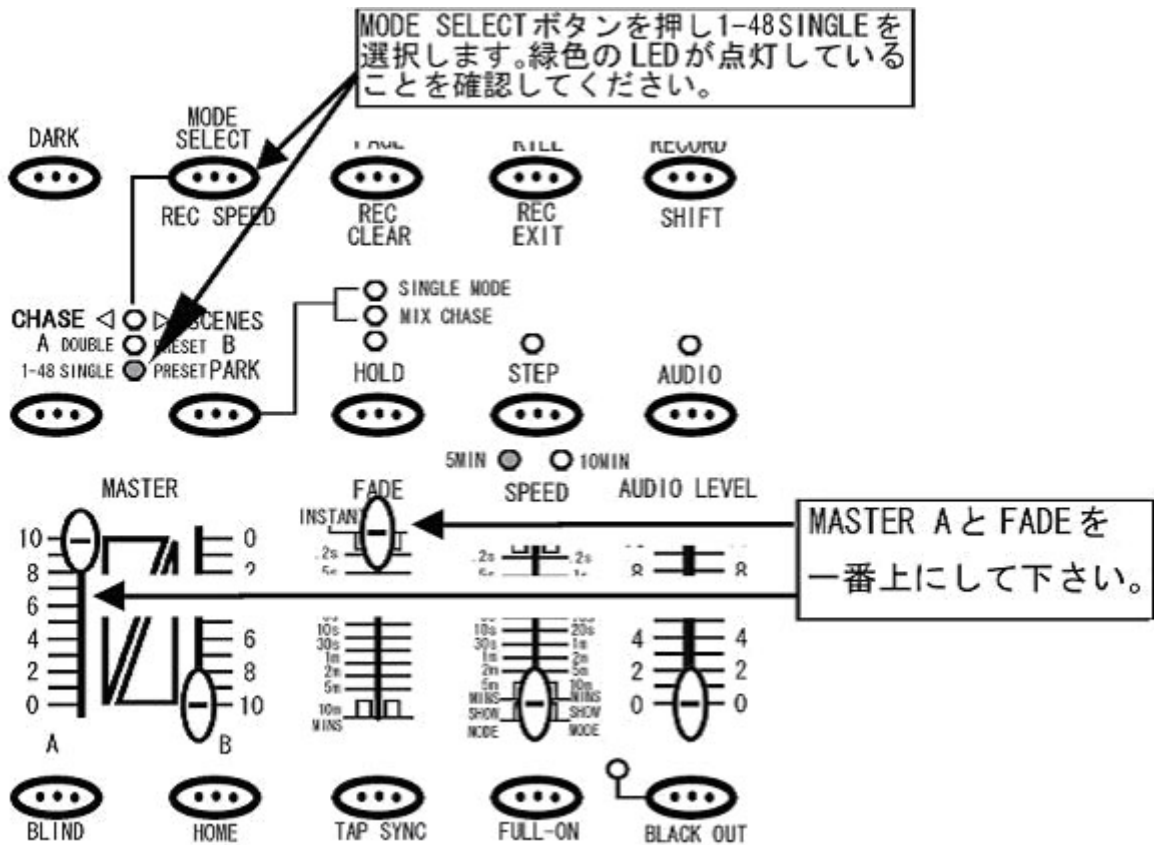


図 6

STEP4

各チャンネルフェーダーを任意の値に設定し、RECORD ボタンを押すと、全チャンネルLEDが一瞬点滅します。ディスプレイに<001>と表示され、左隣の REC STEP LED が点灯し(図7参照)、本体に一時的にメモリーされたことを表します(注:1)。事前に何らかの設定が保存されている場合は、それまでに保存されていた数の次の数字がディスプレイに表示されます。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、後述の「一時メモリーの削除方法」を参照してください。

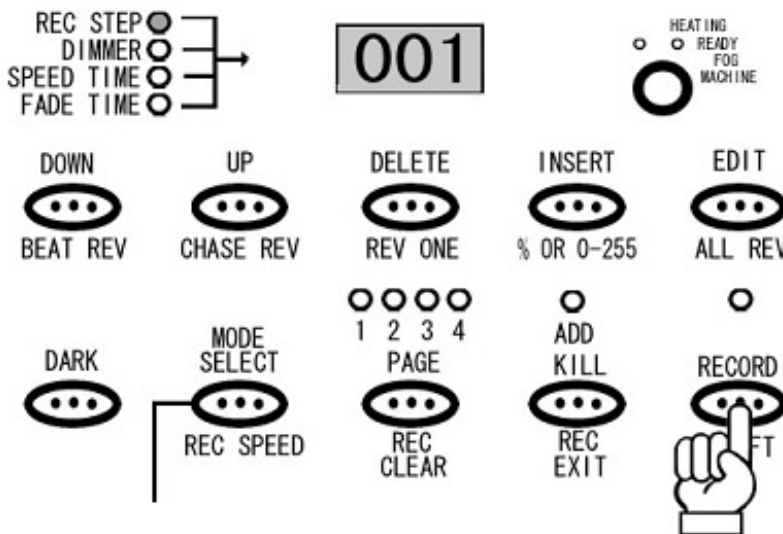


図 7

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。

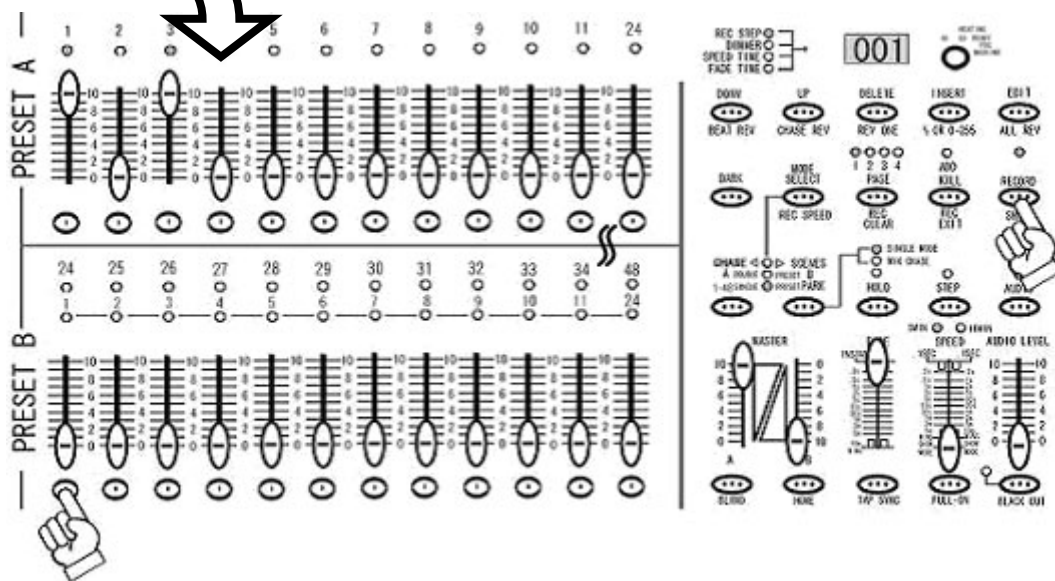
STEP5

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ためには、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するページをPAGE ボタンで選択します(図 8 参照)。ページは1~4 まであり、各ページには1~24 までのシーンを保存できるので、24×4 ページ合計 96 シーン/チェースを記録することが可能です。ページを選択したら、RECORD ボタンを押しながら、一時メモリーをシーンとして記録する下段 25~48 チャンネルの内任意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。1~24 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。



1~4 の PAGE を選択します。

図 8

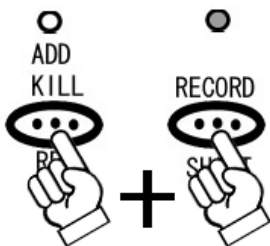


STEP6

一時メモリーが保存されると PRESET A、PRESET B 及び SCENES の LED が全て一瞬点滅します。ディスプレイの数値が<000>に戻ると、シーンが任意のチャンネルに保存されたことを示します。また保存された時点で、一時メモリーは削除されます。

STEP7

レコード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、レコードモードが解除されたことが確認できます。



シーンの再生

このセクションでは保存されたシーンの再生(呼び出し)方法を説明します。シーンを再生する際は、MASTER B フェーダーを最大(一番下)にしてください(注:1)。パーライトを接続したディマーパックのみを制御する場合は、MASTER B フェーダーを使って全体の DMX 出力値を調整することが可能です。

STEP1

MODE SELECT ボタンを押して、CHASE/SCENES モードを選択します(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

状態をわかりやすくするため、MASTER B フェーダーを最大(一番下)に、FADE フェーダーを最速(一番上)に設定してください。

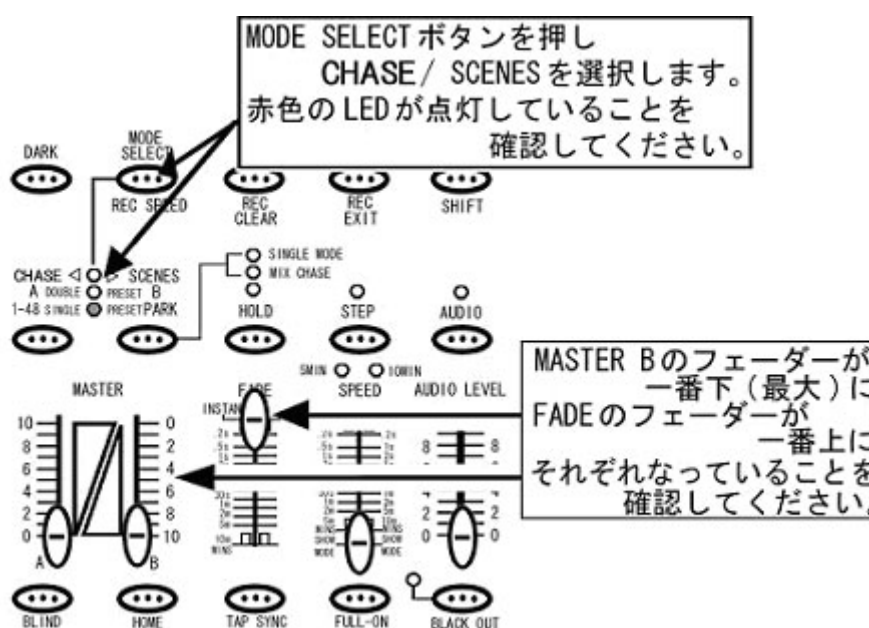


図 9

STEP3

シーンが保存されているページを PAGE ボタンで選択し、シーンがプログラムされているチャンネルのフェーダーを上げてください。シーンの再生はフラッシュボタンでも可能ですが、シーンが再生されるのはフラッシュボタンを押している間のみです。SCENES 枠内の対応 LED が点灯し、プログラムされたシーンが再生されていることを示します。ディマーパックを介してパーライト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することができます。

注 1: 再生するシーンのチャンネルフェーダーまたは MASTER B フェーダーが最大になっていない場合、シーンを再生しても、プログラムした DMX 値のままには出力されません。

例えば各チャンネルの DMX 出力を最大の 255(100%)でプログラムしても、再生中のシーンまたは MASTER B の出力値が 128(50%)の場合、実際の出力値は 128(50%)になり、インテリジェントスキャナーなどの照明機器は、シーンをプログラムした状態とは違った動きをしてしまいます。

チェースのプログラム

このセクションでは、チェースのプログラム方法を説明します。SCENESETTER48 での「チェース」とは、各チャンネルフェーダー及び MASTER A フェーダーが任意の値で記録されたもの(シーン)が、1つのプログラムに複数ステップ登録されたものを指します。この時 MASTER B、FADE、SPEED 及び AUDIO の設定値は記録されませんが、スピードの設定を編集モードであとから追加保存することができます。

STEP1

まずレコードモードに入ります(図 10 参照)。レコードモードに入るには、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、レコードモードに入ったことを確認できます。

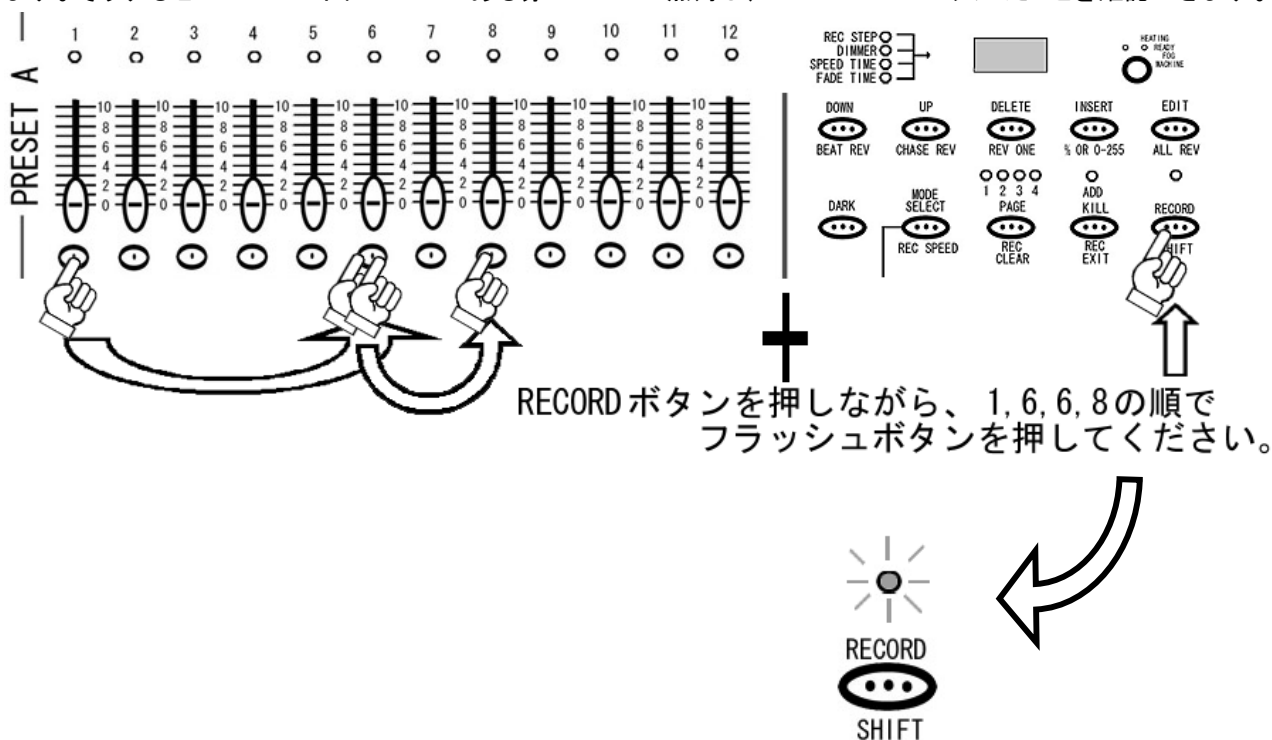


図 10

STEP2

1~48 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 ボタンを押して、1-48SINGLE モードを選択します(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 ボタンを押して解除してください。

STEP3

MASTER A フェーダーを最大(一番上)にしてください。また動作をわかりやすくするため、FADE フェーダーも最速(一番上)にしてください。

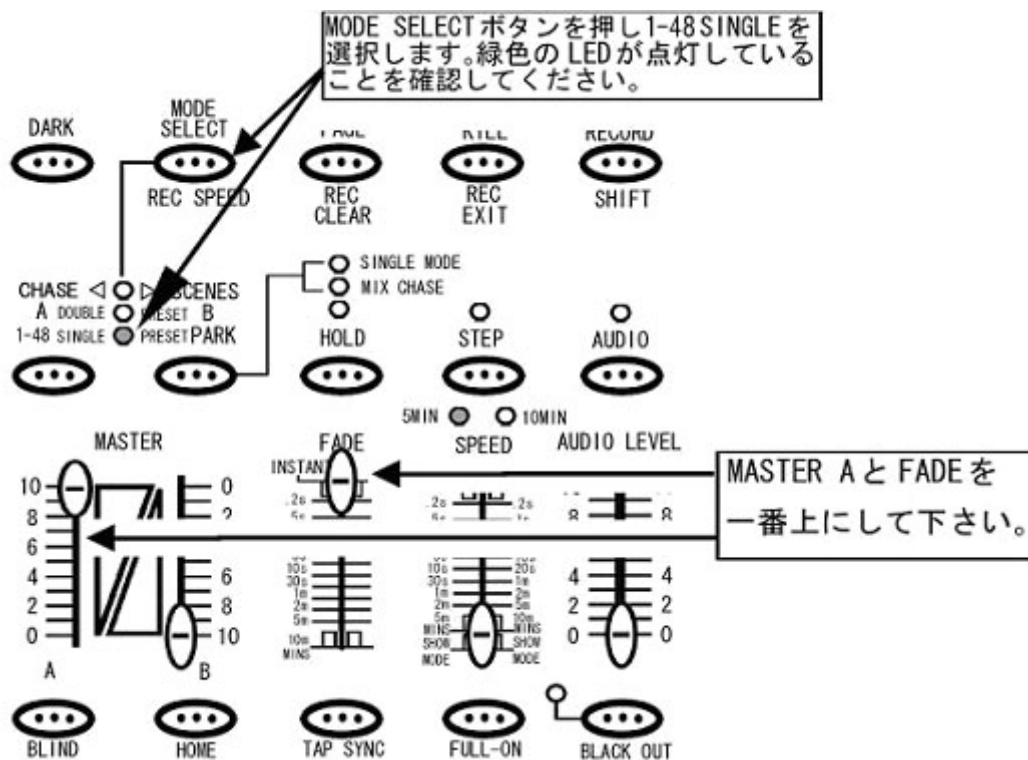


図 11

STEP4

各チャンネルフェーダーを任意の値に設定し、RECORD ボタンを押すと、全チャンネルLEDが一瞬点滅します。ディスプレイに<001>と表示され、左隣の REC STEP LED が点灯し(図 12 参照)、本体に一時的にメモリーされたことを表します(注:1)。事前に何らかの設定が保存されている場合は、それまでに保存されていた数の次の数字がディスプレイに表示されます。一時メモリーを削除したい場合は、後述の「一時メモリーの削除方法」を参照してください。

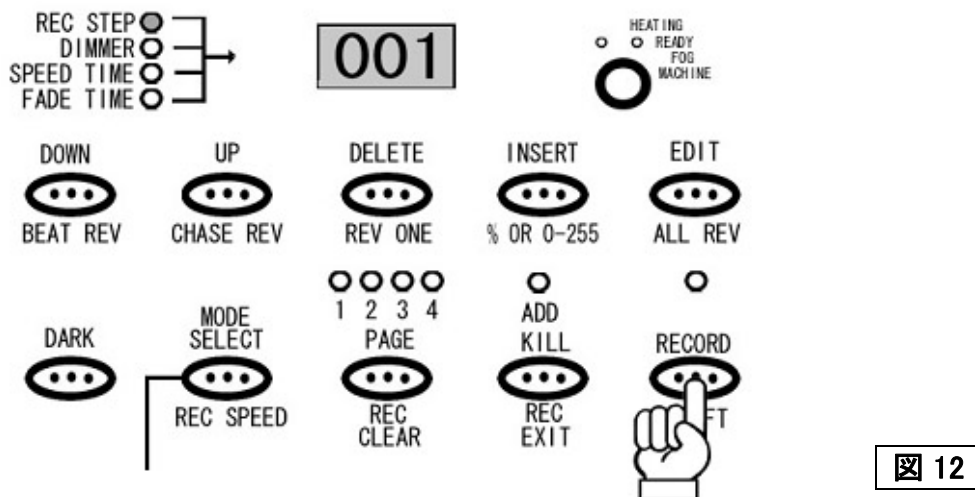


図 12

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。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。

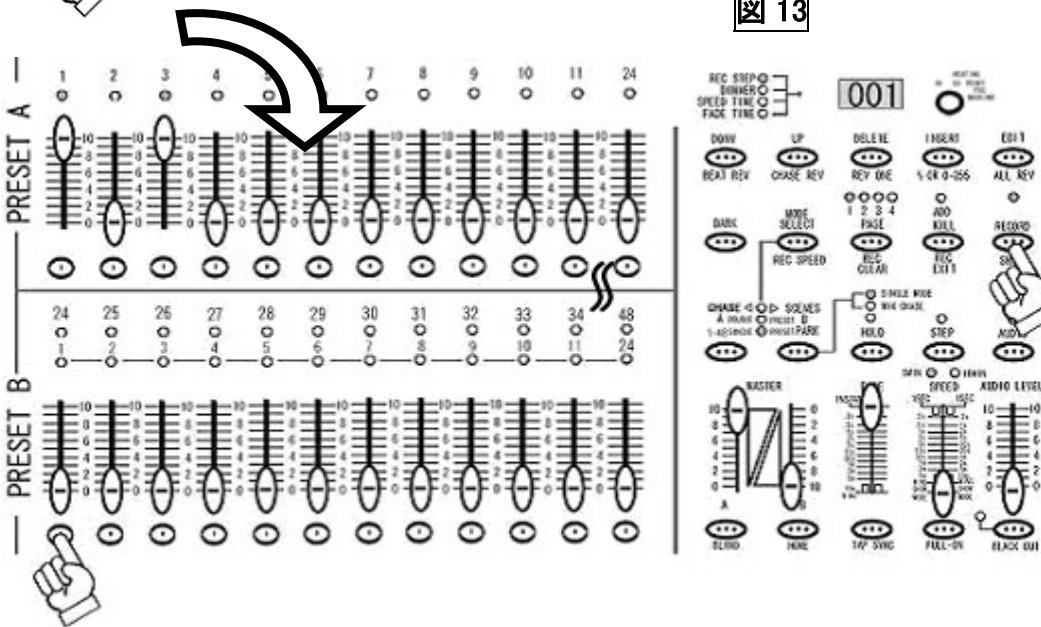
STEP6

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にするためには、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するページを PAGE ボタンで選択します(図 13 参照)。ページは 1~4 まであり、各ページには 1~24 までのチェースを保存できるので、24×4 ページ、合計で 96 チェース/シーンを記録することが可能です。ページを選択したら、RECORD ボタンを押しながら、一時メモリーをチェースとして記録する下段 25~48 チャンネルの内任意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。1~24 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。



1~4 のページを選択します。

図 13

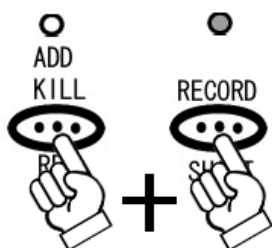


STEP7

チェースが記録されると、PRESET A、PRESET B 及び SCENES の LED が全で一瞬点滅します。ディスプレイの数値が<000>に戻ると、チェースが任意のチャンネルに保存されたことを示します。また保存された時点で、一時メモリーは削除されます。

STEP8

レコード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、レコードモードが解除されたことが確認できます。



チェースの再生

このセクションでは保存されたチェースを再生する方法を説明します。チェースを再生する際は必ず MASTER B フェーダーを最大(一番下)にしてください(注:1)。パーライトを接続したディマーパックのみを制御する場合は、MASTER B フェーダーを使って全体の DMX 出力値を調整することが可能です。

STEP1

MODE SELECT ボタンを押して、CHASE/SCENES モードを選択します(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

状態をわかりやすくするため、MASTER B フェーダーを最大(一番下)に、FADE フェーダーを最速(一番上)に設定してください。

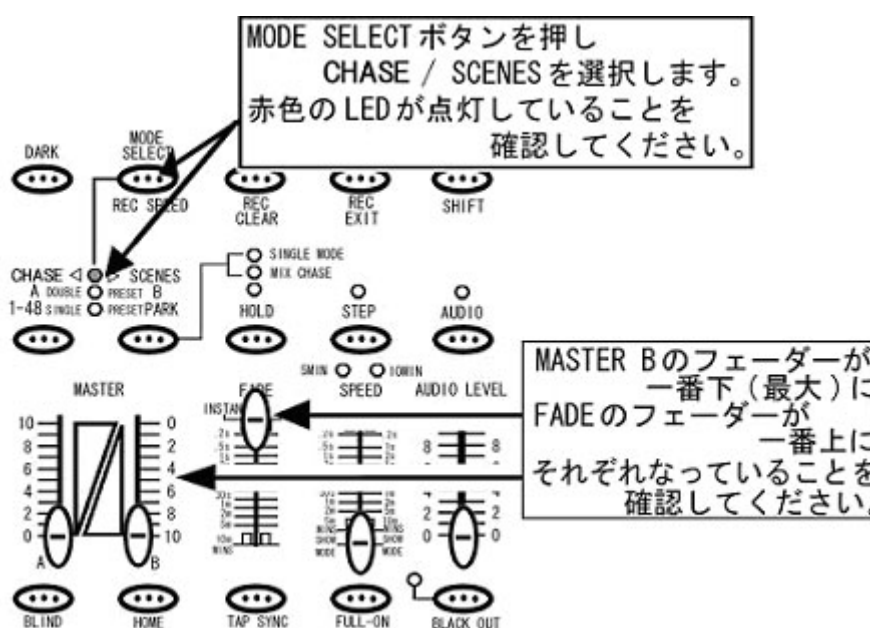


図 14

STEP3

チェースが保存されているページを PAGE ボタンで選択し、チェースがプログラムされているチャンネルのフェーダーを上げてください。SCENES 枠内の対応 LED が点灯し、プログラムされたチェースが再生されていることが確認できます。チェースはフラッシュボタンを押しても再生できますが、再生されるのはフラッシュボタンを押している間のみです。

注 1:再生するチェースのチャンネルフェーダーまたは MASTER B フェーダーが最大になっていない場合、チェースを再生してもプログラムした DMX 値のままには出力されません。例えば各チャンネルの DMX 出力を最大の 255(100%)でプログラムしても、再生中のチェースまたは MASTER B の出力値が 128(50%)の場合、実際の出力値は 128(50%)になり、インテリジェントスキャナーなどの照明機器は、チェースをプログラム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があります。

- 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がチェーススピードとして設定され、STEP ボタン上の LED が点滅します。スピードを変更するには、再度 TAP SYNC ボタンを 2 回押してください。

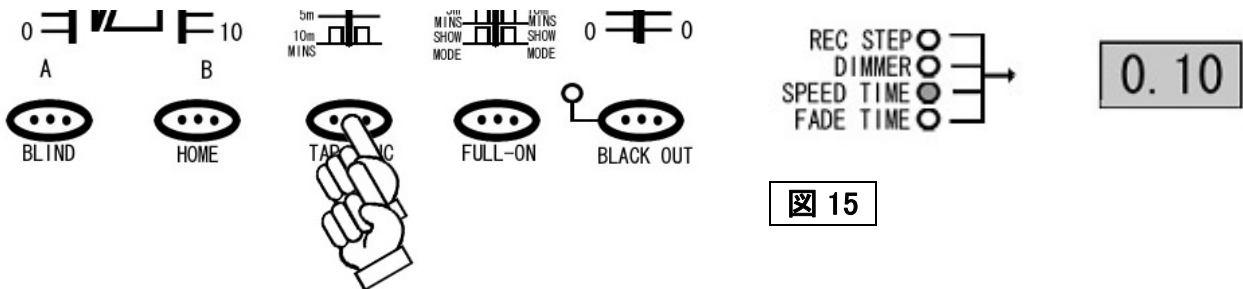
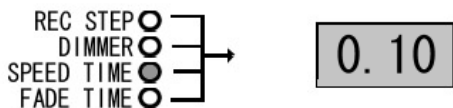


図 15

TAP SYNC でスピードが設定されると、ディスプレイ左の SPEED TIME LED が点灯し、ディスプレイに設定値が表示されます。また、TAP SYNC ボタンを使ってチェースのスピードを設定した後に 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 -

①SPEED 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 フェーダーを動かしてスピードを設定すると、ディスプレイ左の SPEED TIME LED が点灯し、設定値がディスプレイに表示されます。



出荷時のスピード設定は 0.1 秒～5 分の範囲となっています。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 (5MIN/10MIN)で確認できます。

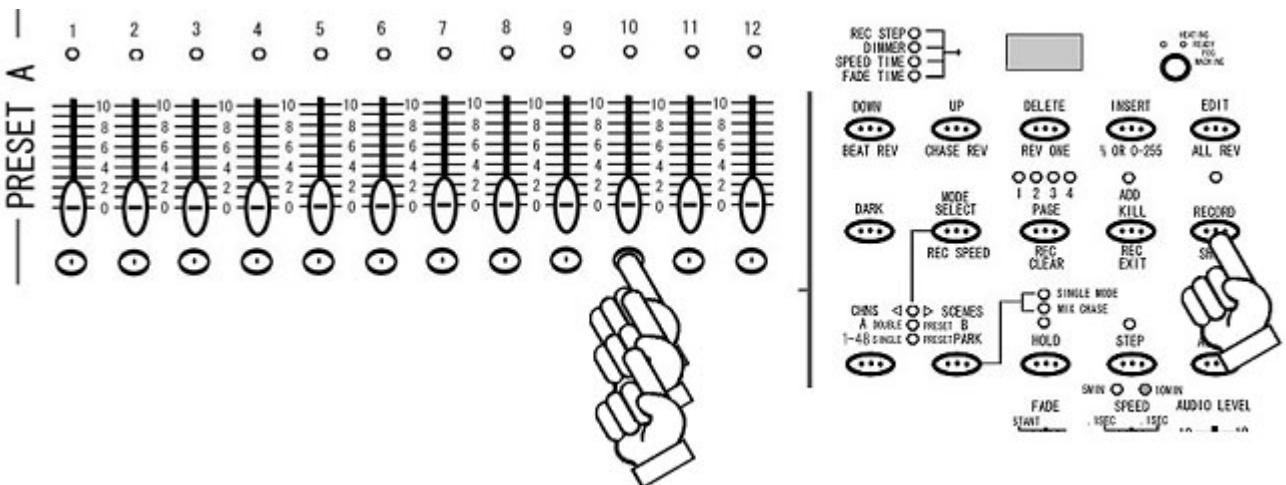


図 16

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

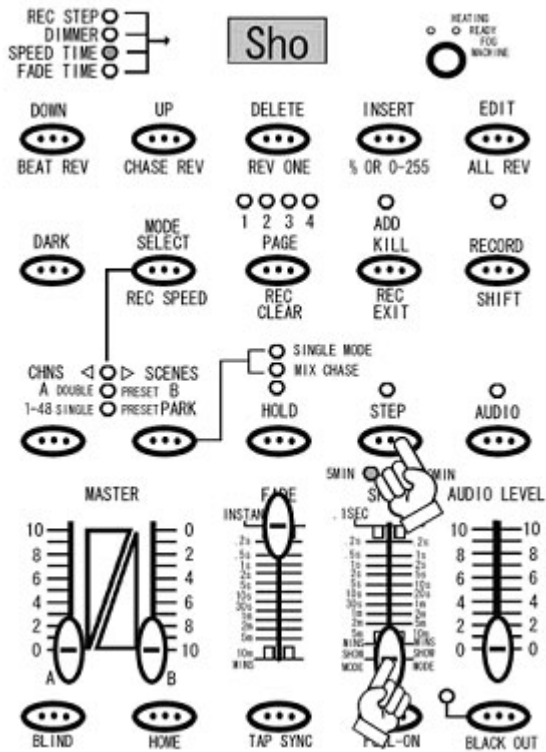
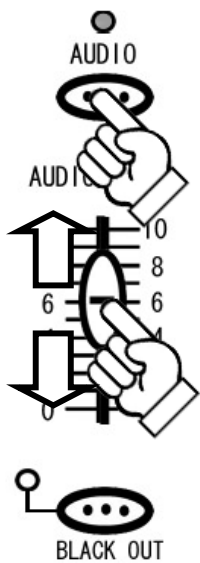


図 17

- 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 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ください。AUDIO フェーダーの設定値を大きくするほど感度が高くなり、小さな音にも反応してチェースステップが進むようになります。



STEP5

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

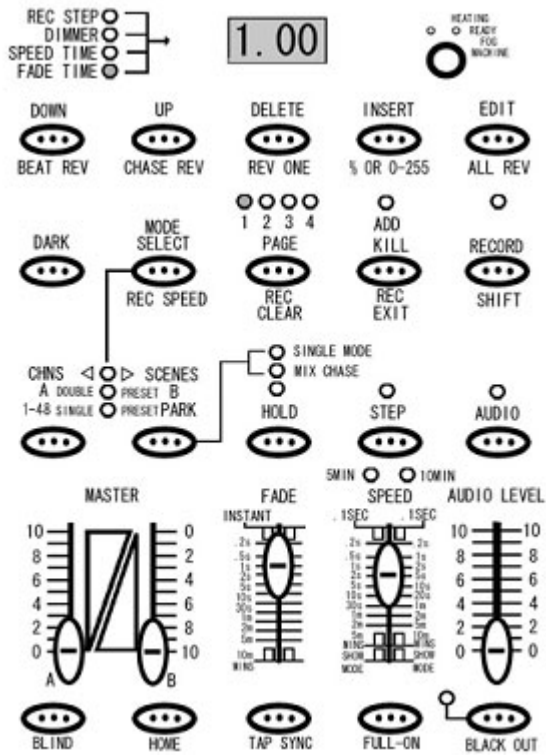


図 18

スピードの設定をチェースに保存するには

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説明します。通常チェースのスピード設定は、再生時に SPEED フェーダーや TAP SYNC ボタンを使用して行いますが、REC SPEED ボタンを使用して、各チェースにスピードの設定を追加して保存することもできます。

STEP1

MODE SELECT ボタンを押して、CHASE/SCENES モードを選択します。赤色の LED が点灯していることを確認してください。また、PARK ボタンで MIX CHASE(黄色 LED)を選択します。

STEP2

スピード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、保存したいスピードを SPEED フェーダーで設定してください。

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チェースが保存されている PRESET B(1~24)のフラッシュボタンを押してください(図 19 参照)。

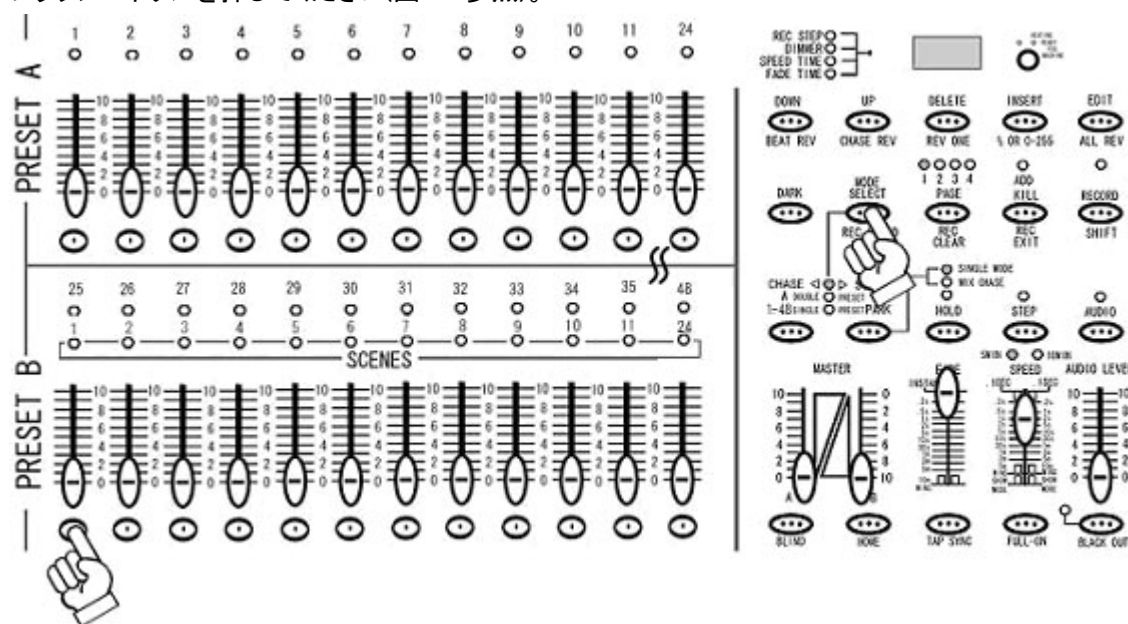


図 19

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 SCENES の 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、解除したいチェースが保存されている PRESET B(1~24)のフェーダーを上げ、SPEED フェーダーを SHOW MODE(一番下)に設定し、STEP3 の操作を行ってください。チェースからスピードの設定が解除されると、PRESET A、PRESET B 及び SCENES の 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 について説明します。SCENESETTER48 にはチェースの再生方法として、「SINGLE CHASE」と「MIX CHASE」の 2 種類があります。設定を切り替える場合は、CHASE/SCENES モード時に PARK ボタンを押します(図 20)。

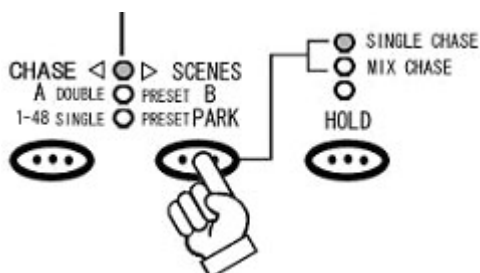


図 20

- SINGLE CHASE -

SINGLE CHASE モードでは、選択したチェースが1つずつ再生されます。

チェースを1つしか選択していない場合、同じチェースをループして再生し続けます。

複数のチェースを選択した場合、1つのチェースの再生が終わり次第、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 SCENE24、次に PAGE<2>SCENE1 から 24、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上げた場合、チェースは

1-5 → 2-4 → 2-9 → 1-1 → 1-5 → …

というように、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、複数のチェースを同時に再生することが可能です。複数のチェースを再生した場合、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、ある1つのチェースでチャンネル1のDMX値が50、別のチェースでチャンネル1のDMX値が100としてプログラムされている場合、2つのチェースを同時に再生すると、チャンネル1のDMX信号値は100として出力されます。

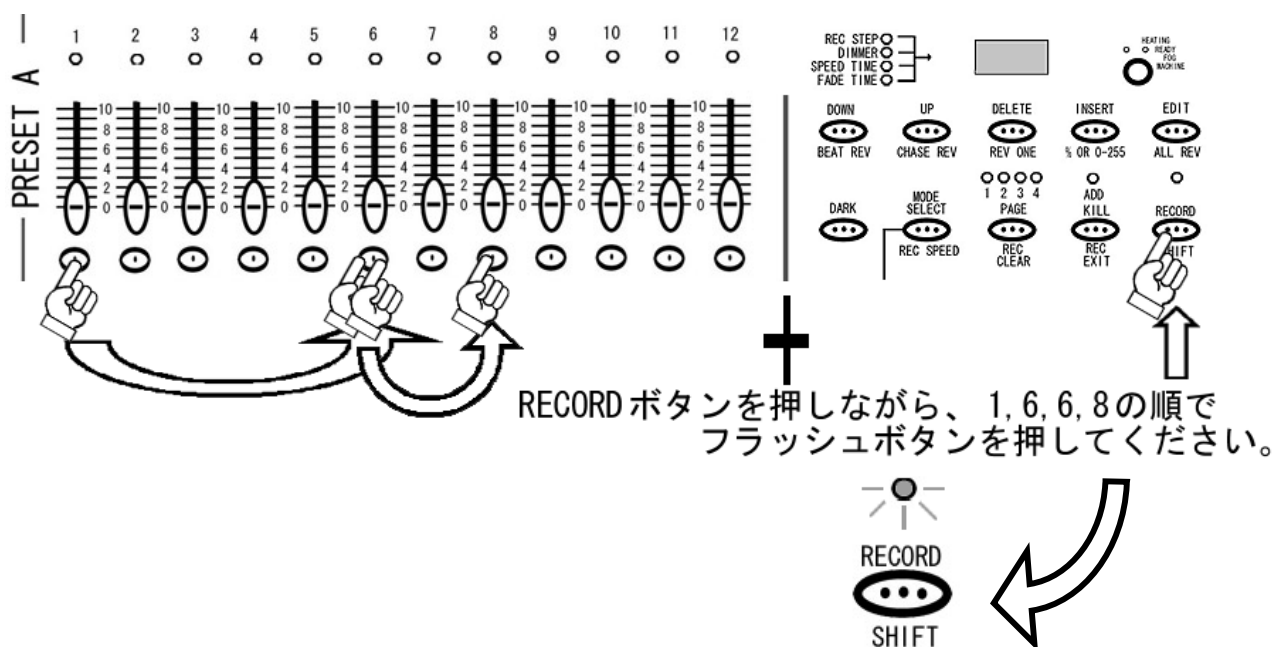
EDIT(編集)モードについて

シーンやチェースの編集方法を説明します。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シーンの個所を指します。既に保存されたチェースの中に動きを追加したい時や削除したい時は、編集モードを使用します。

編集モードに入るには

STEP1

レコードモードに入ります(図 21 参照)。レコードモードに入るには、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。RECORD ボタンの上にある赤い LED が点灯し、レコードモードに入ったことを確認できます。



STEP2

MODE SELECT ボタンを押して、CHASE/SCENES モードを選択します(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

既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ため、MASTER B フェーダーを最大(一番下)に、FADE フェーダーを最速(一番上)に設定してください。

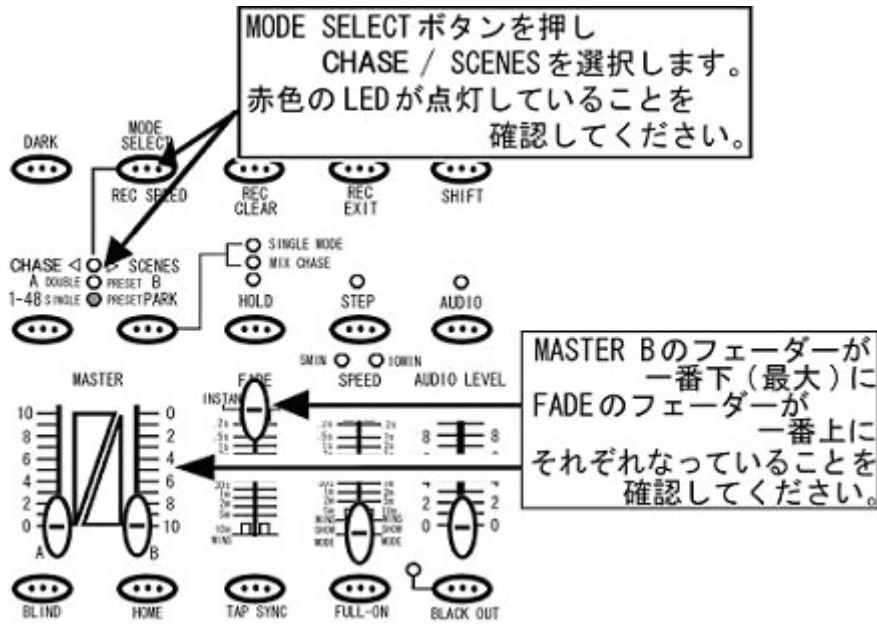


図 22

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が上がっていないこと、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。

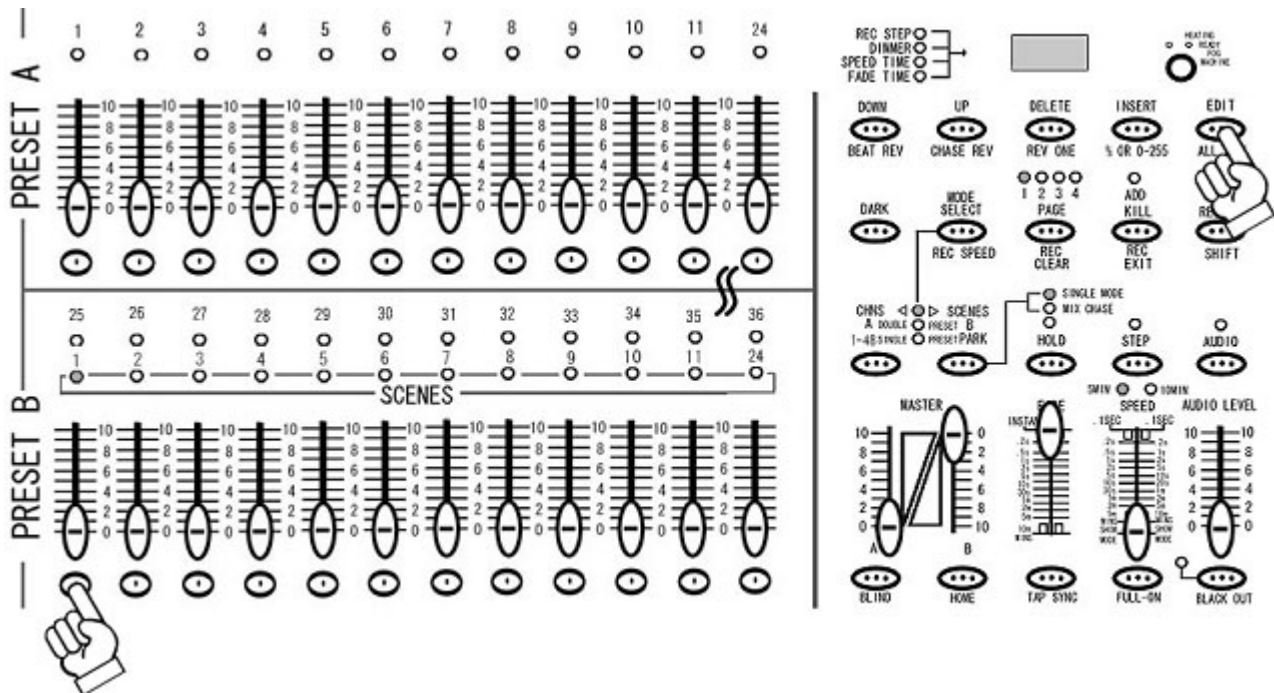


図 23

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、STEP ボタンを押して、編集したいチェースのステップを選択します。MODE SELECT ボタンを押して CHASE/SCENES モードを選択してください。



STEP2

選択されたステップの内容を変更するには、UP/DOWN ボタンを使用します(図 24 参照)。UP ボタンまたは DOWN 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て設定値を変更します。DIMMER の LED が点灯し、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。

例えば、チャンネル 7 の DMX 値が 125 としてプログラムされていた場合に、DMX 値を 120 に変更するには、DOWN ボタンを押しながら、チャンネル 7 のフラッシュボタンを 5 回押します。

注意:フェーダーを使用した場合も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。

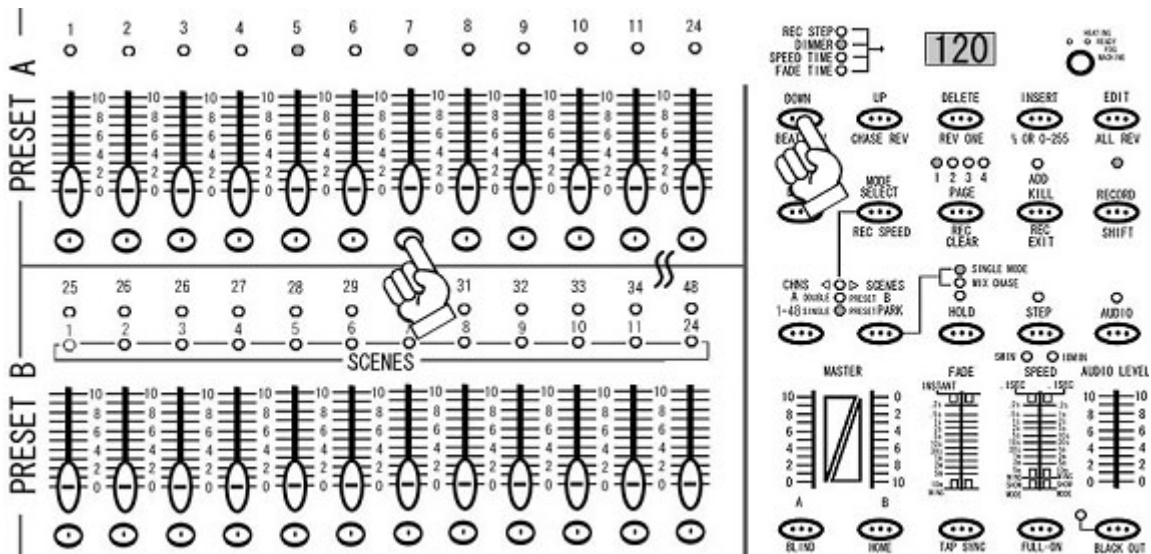
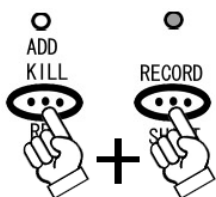


図 24

STEP3

レコード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、レコードモードが解除されたことが確認できます。また STEP2 で編集されたデータは、リアルタイムで更新されていますので、チェースの保存作業を行う必要はありません。



チェースに新しいステップを加えるには

STEP1

まず編集モードに入っていることを確認してください。また 48 チャンネル全てをコントロールできるようにするため、MODE SELECT ボタンを押して 1-48SINGLE / PRESET PARK モードを選択してください。

STEP2

状態をわかりやすくするため、MASTER A フェーダーを最大にします。チャンネルフェーダーを自由に設定し、RECORD ボタンを押してください。ディスプレイに<001>と表示され、ディスプレイ左隣の REC STEP LED が点灯します(図 25 参照)。この状態は、本体に一時的にメモリーされたことを示します。事前に何らかの設定が保存されている場合は、それまでに保存されてい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、後述の「一時メモリーの削除方法」を参照してください。また、編集モードに入る前に一時的にメモリーしておくことや、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。

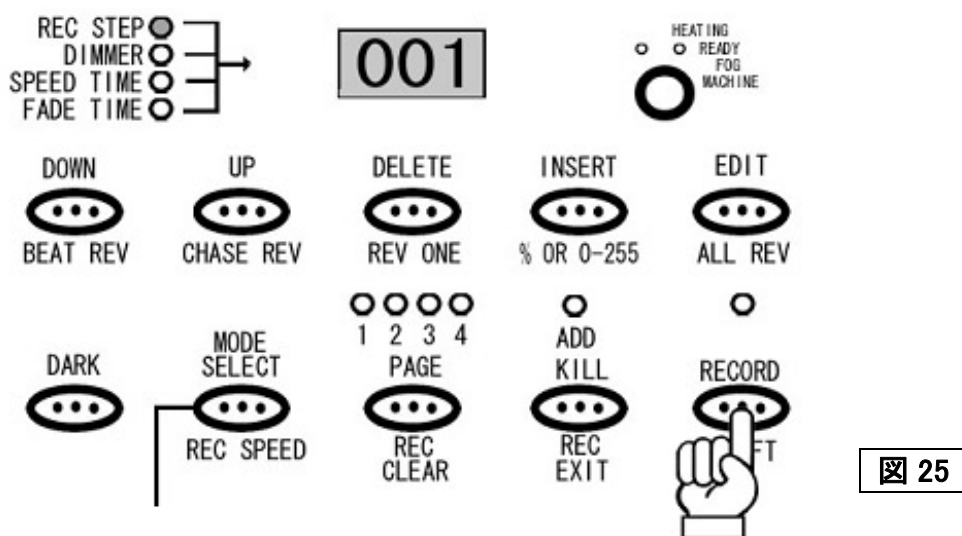


図 25

STEP3

MODE SELECT ボタンを押して CHASE/SCENES モードを選択し、赤色の LED が点灯していることを確認してください。STEP ボタンを押して、追加したいステップの位置を選択します。STEP2 で作成した一時メモリーは、ここで選択したステップの前に挿入されます。



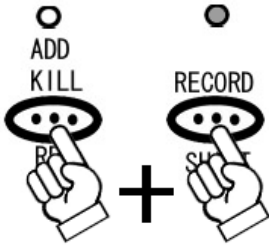
STEP4

追加するステップの位置を選択したら、INSERT ボタンを押します。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。データはこの時点で上書き保存されているため、チェースの保存作業を行う必要はありません。



STEP5

レコード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、レコードモードが解除されたことが確認できます。



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。編集モードへの入り方は、前項を参照してください。確認後、STEP ボタンを押して、編集したいチェースのステップを選択します。



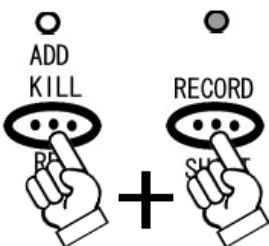
STEP2

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



STEP3

レコード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、レコードモードが解除されたことが確認できます。



その他の編集機能について

一時メモリーの削除方法

STEP1

レコードモードに入ります。レコードモードに入るには、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。RECORD ボタンの上にある赤い LED が点灯し、レコードモードに入ったことを確認できます。

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 の LED が一瞬点滅し、ディスプレイの REC STEP の数値が<000>に戻ります。

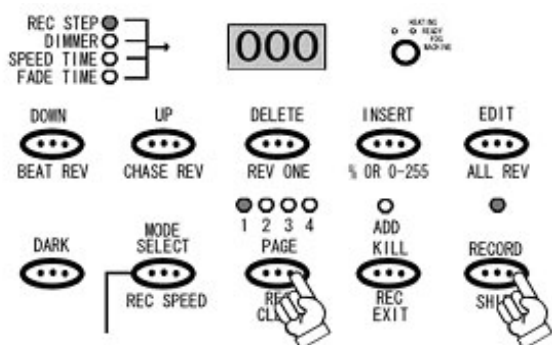


図 26

チェース/シーンの削除方法

STEP1

レコードモードに入ります。レコードモードに入るには、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。RECORD ボタンの上にある赤い LED が点灯し、レコードモードに入ったことを確認できます。

STEP2

RECORD ボタンと DELETE ボタンを押しながら、削除したいチェース/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)。PRESET A、PRESET B 及び SCENES の LED が一瞬点滅し、チェース/シーンが削除されたことを示します。この時に一時メモリーがあると、そのデータも削除され、ディスプレイの REC STEP の数値が<000>に戻ります。

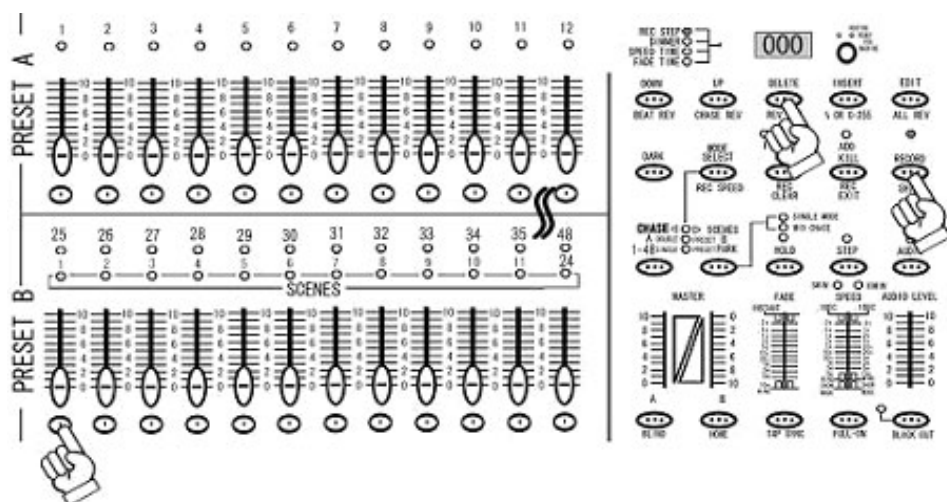


図 27

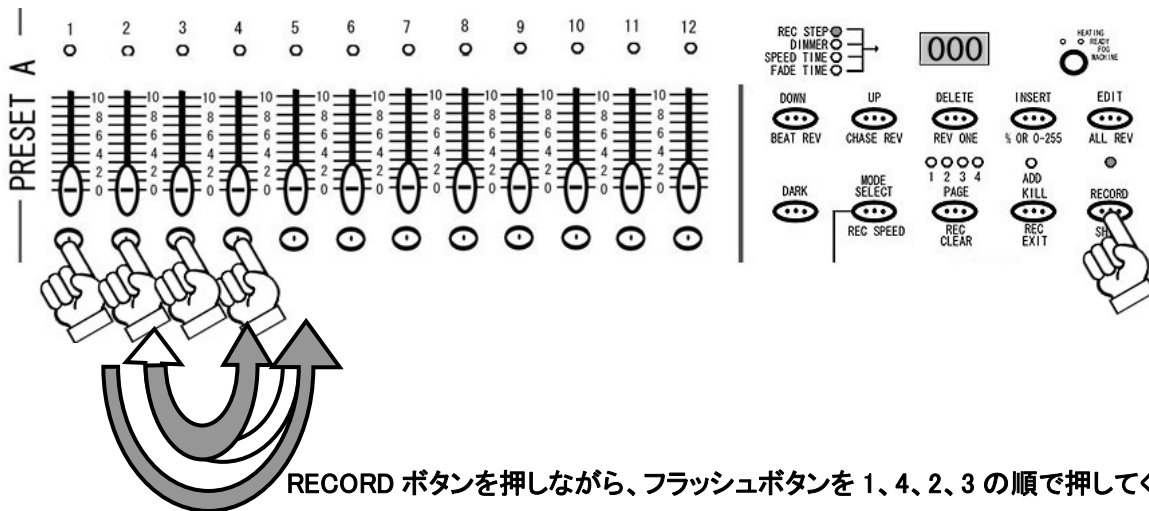
全てのシーン及びチェースの削除方法

STEP1

レコードモードに入ります。レコードモードに入るには、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、レコードモードに入ったことを確認できます。

STEP2

RECORD ボタンを押しながら、フラッシュボタンを 1ch、4ch、2ch、3ch の順で押してください(図 28 参照)。PRESET A、PRESET B 及び SCENES の LED が一瞬点滅し、全てのシーンが削除されたことを示します。この時に一時メモリーがあると、そのデータも削除され、ディスプレイの REC STEP の数値が<000>に戻ります。



パッチ機能

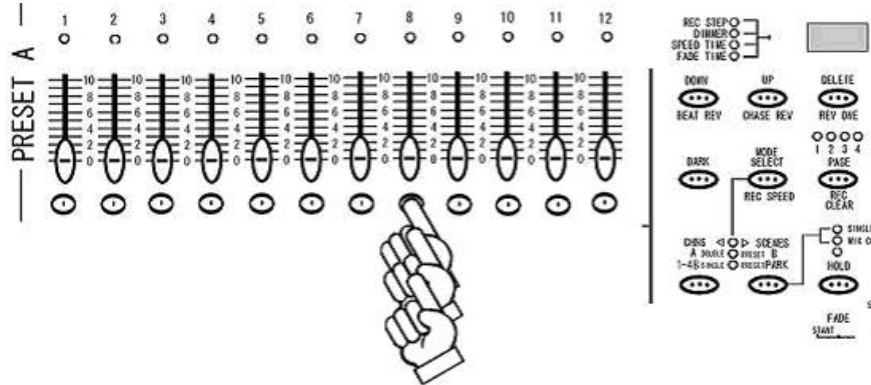
パッチ設定

STEP1

レコードモードに入ります。レコードモードに入るには、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、レコードモードに入ったことを確認できます。

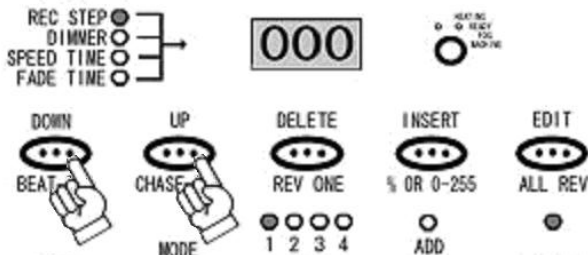
STEP2

RECORD ボタンを押しながら、チャンネル 8 のフラッシュボタンを 3 回押します。



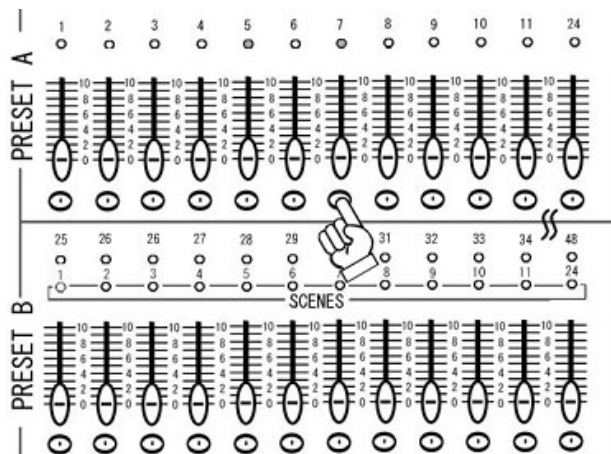
STEP3

ディスプレイに DMX アドレスが表示されます。UP/DOWN ボタンを押して、パッチを行いたい DMX アドレスを 1 ~ 512 までの間で選択します。



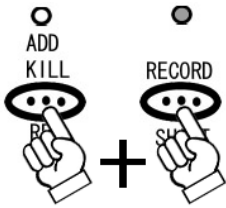
STEP4

割り当てたいチャンネルのフラッシュボタンを押して、チャンネル LED が点灯したことを確認してください。この時、既に割り当てられたチャンネルのフラッシュボタンを押しながら BLACK OUT ボタンを押すと、その時ディスプレイに表示されていたアドレスのパッチが解除されます。



STEP5

レコード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、レコードモードが解除されたことが確認できます。



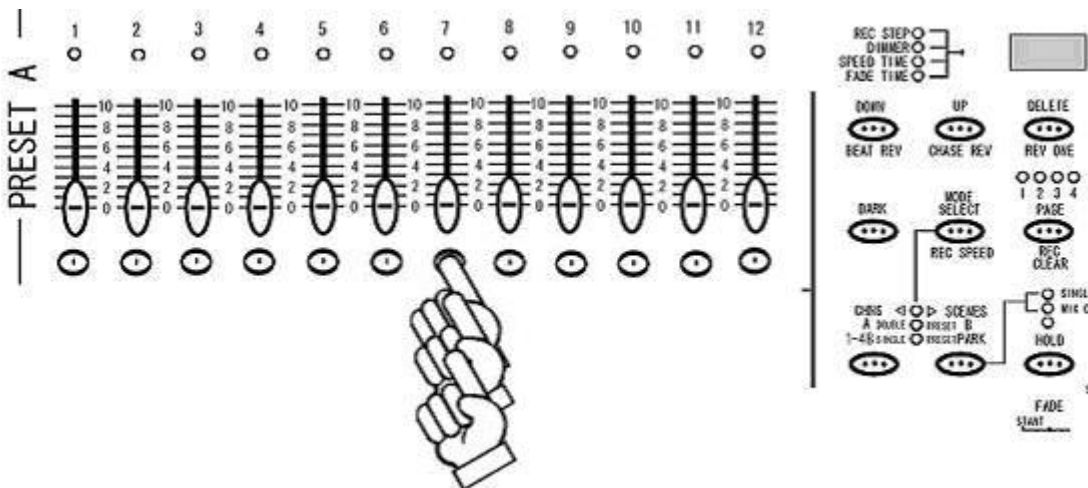
パッチ設定のリセット

STEP1

レコードモードに入ります。レコードモードに入るには、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、レコードモードに入ったことを確認できます。

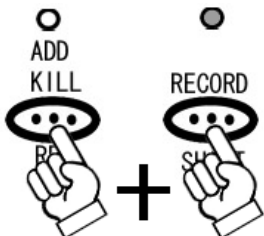
STEP2

RECORD ボタンを押しながら、チャンネル 7 のフラッシュボタンを 3 回押します。



STEP3

レコード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、レコードモードが解除されたことが確認できます。



MIDI によるコントロールとデータの保存

SCENESETTER48 内に保存された全データは、MIDI エクスルーシブデータとして、MIDI シーケンサー等で保存/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。

MIDI IN の設定

STEP1

RECORD ボタンを押しながら、PRESET A フラッシュボタンの 1 番を 3 回押してください。ディスプレイに「CHI」と表示されます。これで MIDI IN チャンネル設定が可能になります。

STEP2

PRESET A 1～16 の内、任意のフラッシュボタンを押して、MIDI IN チャンネル 1～16 を割り当ててください。対応するチャンネル LED が点灯し、MIDI IN チャンネルが設定されたことを示します。

MIDI OUT の設定

STEP1

RECORD ボタンを押しながら PRESET A フラッシュボタンの 2 番を 3 回押してください。ディスプレイに「CHO」と表示されます。これで MIDI OUT チャンネル設定が可能になります。

STEP2

PRESET A 1～16 の内、任意のフラッシュボタンを押して、MIDI OUT チャンネル 1～16 を割り当ててください。対応するチャンネルの LED が点灯し、MIDI OUT チャンネルが設定されたことを示します。

MIDI 設定モードの解除

RECORD ボタンを押しながら、REC EXIT ボタンを押してください。

MIDI ファイルの受信

RECORD ボタンを押しながら PRESET A フラッシュボタンの 3 番を 3 回押してください。ディスプレイに「IN」と表示され、MIDI ファイルが受信可能になります。

MIDI ファイルの送信

RECORD ボタンを押しながら PRESET A フラッシュボタンの 4 番を 3 回押してください。ディスプレイに「OUT」と表示され、MIDI ファイルが送信可能になります。

注意:

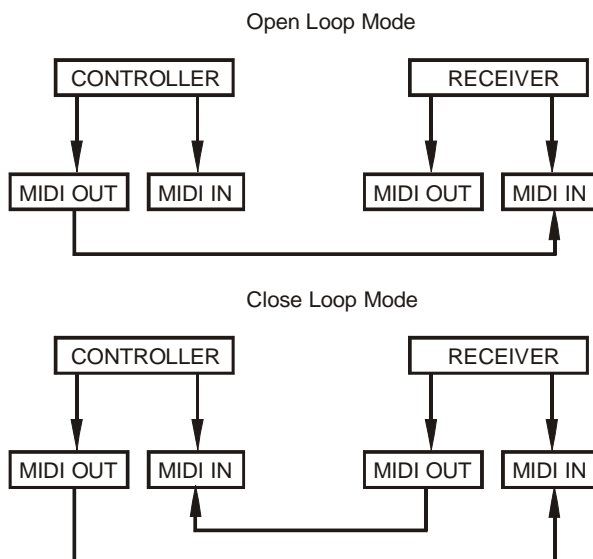
1. ファイルの送受信中は他の機能が作動しなくなります。送受信が完了した時点で元の状態に戻ります。
2. エラーや停電が発生した場合、ファイル送受信は中断されます。

MIDI の送受信について

MIDI データの送受信中、10 分以内に反応がない場合は、稼動中の MIDI シーン、チャンネルが全て停止します。また、MIDI データの送受信中、本体は自動的に 55h (85) Device ID (DC2448、拡張子 BIN (SPACE)) を検索/送信します。

ファイル転送機能を使うと、本体以外の SCENESETTER48 または他の MIDI 対応機器に、本体の MIDI データを送信することができます。

ファイル転送モードには以下の 2 種類があります (OPEN LOOP MODE、CLOSE LOOP MODE)。



SCENESETTER48 はフラッシュボタンを経由して NOTE ON/OFF (鍵盤キーが押されたり離されたりという情報) データを送受信します。

—MIDI チャンネル対応表—

ノートナンバー	ベロシティー	機能
22-69	プログラムマスター	チェース/シーンの再生に使用します。22~69 のノートナンバーは 1~48 のプログラムにそれぞれ対応しています。
70-117	チャンネルディマー	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 (鍵盤キーが押されたり離された強さ) に応じて DMX の出力値が変わります。
118		FULL ON ボタン
119		DARK ボタン
120		HOLD ボタン
121		AUDIO モードに切り替わります。
122		CHASE / SCENES モードに切り替わります。
123		A DOUBLE / PRESET B モードに切り替わります。
124		1-48SINGLE / PRESET PARK モードに切り替わります。
125		STEP ボタン
126		BLACK OUT ボタン

製品仕様

製品名	SCENESETTER48
DMX 出力端子	XLR3 ピン
MIDI 端子	5pin スタンダード
電源入力	DC12-20V 500mA
使用電源	AC100V、50/60Hz
寸法	71W×26.6D×9.3H cm
重量	6.8kg

※製品の仕様は改良等のため、予告無く変更される場合がございます。

保証書

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

お買い上げ日より1年間有効

■保証規定

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

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

●運送費用

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

●RA番号（返品承認番号）

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

●注意事項

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

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

