

DMX RECORDER

Inter media

Software version 1.0

暫定バージョン

Inter media

目次

1.	操作卓構成	3
2.	背面コネクター構成	3
3.	操作方法	4
4.	入力方法	4
	FUNC 1	スイッチ ロック
	FUNC 2	DMX データ メモリー
	FUNC 3	パターンデータ ヘンシュウ
	FUNC 4	シーケンス ニュウリョク
	FUNC 5	イベントモード センタク
	FUNC 6	チェック メモリースペース
	FUNC 7	メモリーカード ショキカ
5.	技術資料	19

仕様

記憶パターン数	64	パターン
シーケンス数	4	1シーケンス (24ステップ数)
入力	DMX 512	512チャンネル
出力	DMX 512	512チャンネル
接点入力		4系統
外部制御		RS232C
サンプリングレート		40回/秒
記憶時間		最大3時間20分
記憶メディア		コンパクトフラッシュ 256Mバイト
液晶モニター		
シーケンス再生スイッチ	4	
外部DMX出力スイッチ	1	
マニュアル出力スイッチ	1	
フェードタイム		0~20秒

操作卓構成



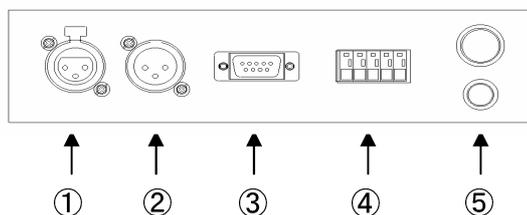
1. 操作スイッチ部

- Func 入力及び各種設定に使用します。
- Enter Funcの決定に使用します。
- DMX 外部DMX入力信号を出力します。
- M. Start MANUAL選択時、実行開始します。
- MANUAL 記憶したパターンデータを出力します。
- Seq 1 Seq 1に記憶したパターンを再生します。
- Seq 2 Seq 2に記憶したパターンを再生します。
- Seq 3 Seq 3に記憶したパターンを再生します。
- Seq 4 Seq 4に記憶したパターンを再生します。
- Info 各情報を表示します。
- REC データ取込みを開始します。
- STOP データ取込みを停止します。
- Step+ シーケンス入力時に使用します。
- Step- シーケンス入力時に使用します。
- ← → ↑ ↓ 入力時に使用します。

2. 液晶

入力時及び実行時のデータを表示します。

背面コネクタ構成



- 1. ACケーブル / フューズ
- 2. DMX入力
- 3. RS232c
- 4. 外部接点入力
- 5. DMX出力

操作方法

実行中の液晶モニターに下記の様に表示されます。

Sq-1	P-02	:Os:	0
Play	-	0:04:05.	3

“Sq-xx” は実行中の SEQ 番号が表示されます。

“P-xx” は SEQ 内の実行中のパターン番号が表示されます。

“Os” 又は “Lp” は SEQ の実行モードを表示されます。

“Os” SEQ パターンを最終パターンで終了します。

“Lp” SEQ パターンをエンドレスで実行します。

“x” パターンからパターンに替わる時のクロスフェード時間を表示します。

“Play- x : xx : xx.x “

実行中の SEQ パターンの経過時間を表示します。

「Info」スイッチを押すと液晶画面に次の様な表示が出来ます。

ノコリジカン メモリーに記憶出来る時間を表示します。

サイセイ 再生を開始するモードを表示します。

再生するシーケンス番号を表示します。

Sq-1	P-02	:Os:	0
ノコリジカン		3:10:05	

Sq-1	P-02	:Os:	0
サイセイ	--	パワーオン	

Sq-1	P-02	:Os:	0
サイセイ	--	シーケンス	1

外部DMX信号を出力する方法

「DMX」スイッチを押すとDMX入力信号を出力します。

再度「DMX」スイッチを押す再生パターンに戻ります。

Sq-1	P-02	:Os:	0
DMX_IN	-->	OUT	

マニュアルパターン実行方法

「MANUAL」スイッチを押すとマニュアルモードに切替わります。
再度「MANUAL」スイッチを押す再生パターンに戻ります。

ー マニュアル センタク ー M : 1 St : ー Cf : 1

スイッチ ← →を押して、St Cfを選択して下さい。

St を選択した場合

スイッチ ↑ ↓を押して、パターン番号を選択して下さい。

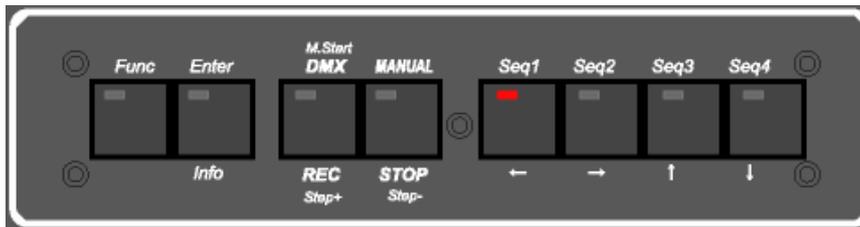
パターン番号の後ろに「-」が付いているパターンにはデータが記憶されていません。

Cf を選択した場合

スイッチ ↑ ↓を押して、クロスフェード時間を選択して下さい。

スイッチ **M.start** を押して、マニュアルパターンを再生して下さい。

入力方法



1. スイッチ **Func** を押します。
液晶モニターに※ 1 の様に表示されます。
2. スイッチ ↑ を押します。
液晶モニターに FUNCTION モードが表示されます。
3. FUNCTION モードが行過ぎた場合、スイッチ ↓ を押します。
液晶モニターに FUNCTION モードが表示されます。
4. スイッチ **Enter** を押します。
FUNCTION モードの入力モードに入ります。
5. 入力モードをキャンセルする場合は、
再度スイッチ **Func** を押します。

※ 1

FUNCTION 1 スイッチ ロック

ロックされていても「Info」スイッチは選択できます。
ロックされているとファンクションは1しか選択できません。

FUNCTION 1 スイッチ ロック

自動再生時にスイッチが押されても影響が無い様にスイッチをロックする機能です。

```
FUNCTION 1
  スイッチ ロック
```

1. **FUNCTION 1** でスイッチ **Enter** を押します。
液晶モニターに下記の様に表示されます。

```
  スイッチ ロック
N->func Y->entr
```

スイッチ **← →** を押して、ロックかカイジヨを選択して下さい。
スイッチ **Enter** を押します。

```
 :ロック   :カイジヨ
N->func Y->entr
```

ロックの場合

```
 :オール   :DMX/マニュアル
N->func Y->entr
```

オール・・・・・・・・ DMX/マニュアル/SEQ 1～4スイッチ すべて
DMX/マニュアル・・ DMX/マニュアル スイッチのみ
SEQ 1～4スイッチは操作可能です。

スイッチ **← →** を押して、オール DMX マニュアルを選択して下さい。
スイッチ **Enter** を押します。
液晶モニターに下記の様に表示されます。

```
  スイッチ ロック
  メモリーOK
```

カイジヨの場合

スイッチ **Enter** を押します。
液晶モニターに下記の様に表示されます。

```
  スイッチ カイジヨ
  メモリーOK
```

FUNCTION 2 DMX データ メモリー

DMXデータを取り込み、記憶します。

```
FUNCTION 2
DMX データ メモリー
```

1. **FUNCTION 2**でスイッチ **Enter** を押します。
液晶モニターに下記のように表示されます。

```
DMX データ メモリー
N->func Y->entr
```

スイッチ **Enter** を押します。

スイッチ **↑ ↓** を押して、パターン番号を選択して下さい。
パターン番号の後ろに「---」が付いているパターンには、まだデータが記憶されていません

```
パターンNo : 1
N->func Y->entr
```

もしメモリーに記憶するスペースが無い場合、液晶モニターに下記のように表示されます。

```
メモリーがいっぱいデス
N->func Y->entr
```

スイッチ **Enter** を押してパターン番号を決定します。

スイッチ **REC** を押し、DMX信号の取込みを開始します。

```
パターンNo : 1
Rec - 0:00:00.0
```

スイッチ **STOP** を押し、DMX信号の取込みを停止します。

```
メモリー シマスカ ?
N->func Y->entr
```

データを記憶したい場合は、スイッチ **Enter** を押します。
液晶モニターに下記のように表示されます。

```
DMX データ メモリー
メモリー OK
```

データを記憶したくない場合は、スイッチ **Func** を押します。

FUNCTION 3 パターンデータ ヘンシュウ

記憶したDMXデータを繰り返し再生する場合に開始する最初の時間と終了する最後の時間を調整してスムーズな再生を可能にします。

```
FUNCTION 3
パターンデータ ヘンシュウ
```

1. **FUNCTION 3**でスイッチ **Enter** を押します。
液晶モニターに下記のように表示されます。
スイッチ **Enter** を押します。

```
パターンデータ ヘンシュウ
N->func Y->entr
```

スイッチ **↑ ↓** を押して、編集パターン番号を選択して下さい。
パターン番号の後ろに「---」が付いているパターンには、まだデータが記憶されていません

スイッチ **Enter** を押します。

```
パターンNo : 1
N->func Y->entr
```

スイッチ **← →** を押して、スタート エンドを選択して下さい。

```
パターンNo : 1
スタート : 0:00:00.0
```

```
パターンNo : 1
エンド : 0:00:00.0
```

スタートを選択した場合
スイッチ **↑ ↓** を押して、スタート時間を調整して下さい。

エンドを選択した場合
スイッチ **↑ ↓** を押して、エンド時間を調整して下さい。

スイッチ **Enter** を押します。

```
メモリー シマスカ ?
N->func Y->entr
```

スイッチ **Enter** を押します。

```
パターンデータ ヘンシュウ
メモリー OK
```

FUNCTION 4 シーケンス ニュウリョク

記憶したパターンを組み合わせで連続した再生パターンを作成します。
再生パターンを一回で終了させるか、繰り返し再生させるか選択出来ます。
各パターンの切替りをクロスフェードする機能が有ります。

```
FUNCTION 4
シーケンス ニュウリョク
```

1. FUNCTION 4 でスイッチ **Enter** を押します。
液晶モニターに下記のように表示されます。
スイッチ **Enter** を押します。

```
シーケンスナンバー：
N->func Y->entr
```

スイッチ **Seq1 Seq2 Seq3 Seq4** を押して、シーケンス番号を選択して下さい。
スイッチ **Enter** を押します。

```
シーケンスナンバー： 1
N->func Y->entr
```

```
シーケンスステップ： 1
Ptn: 1 cf:: 0
```

スイッチ **← →** を押して、Ptn Cf を選択して下さい。

Ptn を選択した場合

スイッチ **↑ ↓** を押して、パターン番号を選択して下さい。

Cf を選択した場合

スイッチ **↑ ↓** を押して、クロスフェード時間を選択して下さい。

スイッチ **STEP+** を押して、シーケンスステップを記憶して下さい。
シーケンスステップを記憶し終わったらスイッチ **Enter** を押します。

```
シーケンスモードセンタク
1:ループ 2:1カイ
```

スイッチ **← →** を押して、シーケンスモードを選択して下さい。
スイッチ **Enter** を押します。

```
メモリー シマスカ ?
N->func Y->entr
```

スイッチ **Enter** を押します。

シーケンス ニュウリョク メモリー OK

FUNCTION 5 イベントモード センタク

自動再生を開始するモードを本機の電源が入った時又は、DMX信号が切れた時かを選択します。

又再生するSeqパターンも選択します。

又外部接点でSeqパターンを変更する場合に、パターンの切替りの際のクロスフェード時間も設定します。

```
FUNCTION 5
イベントモード センタク
```

1. FUNCTION 5でスイッチ **Enter** を押します。
液晶モニターに下記の様に表示されます。
スイッチ **Enter** を押します。

```
イベントモード センタク
N->func Y->entr
```

スイッチ ← →を押して、イベントモードを選択して下さい。

```
イベントモード センタク
1 : パワーオン 2 : DMXオフ
```

スイッチ **SEQ1** **Seq2** **Seq3** **Seq4** を押して、シーケンス番号を選択して下さい。

```
イベントモード センタク
シーケンス No : 1
```

スイッチ **Enter** を押します。

```
メモリー シマスカ ?
N->func Y->entr
```

```
イベントモード センタク
メモリー OK
```

```
イベントモード センタク
チェンジフェードタイム : 0
```

FUNCTION 6 チェック メモリスペース

DMXデータメモリーで何回も同じパターン番号にデータを記憶させるとメモリーエリアに無駄なエリアが出来てしまい記憶時間が少なくなってしまいます。
これを解消する為にメモリーデータを並び替えてメモリーエリアの無駄なスペースを削除します。

1. FUNCTION 5 でスイッチ **Enter** を押します。
液晶モニターに下記のように表示されます。
スイッチ **Enter** を押します。

```
FUNCTION 6
チェック メモリスペース
```

メモリー内の無駄なエリアの時間が表示されます。

```
チェック メモリスペース
ロスタイム -0:00:00
```

メモリーを有効にする為の時間が表示されます。

```
ジッコウジカン 0:00:00
N->func Y->entr
```

メモリースペースを増やしたい場合はスイッチ **Enter** を押します。

```
メモリースペースヲフヤシマスカ
N->func Y->entr
```

```
ジッコウジカン 0:00:00
N->func Y->entr
```

実行中の時間が表示されます。

```
メモリースペースジッコウ
ノコリ -0:00:00
```

```
メモリースペース
サイテキカ OK
```

FUNCTION 7 メモリーカード ショキカ

メモリーカード内の全データを消去する場合に使用します。

```
FUNCTION 7
メモリーカード ショキカ
```

1. **FUNCTION 6**でスイッチ **Enter** を押します。
液晶モニターに下記のように表示されます。
スイッチ **Enter** を押します。

```
メモリーカード ショキカ
N->func Y->entr
```

```
メモリーカード ショキカ
ショキカ OK
```

技術資料

3. RS232C 信号入力

- ②・・・DATA 受信
- ⑤・・・GND
- ※ 通信フォーマット 9600ボー、8ビット、ストップビット1、ノンパリティ

DATA・・・パターン番号 1～64

4. 外部接点入力

シーケンスパターン選択

- ①・・・コモン
- ②・・・シーケンス1
- ③・・・シーケンス2
- ④・・・シーケンス3
- ⑤・・・シーケンス4