

## DMX512 アドレスライトコードエディター

DMX アドレスライトコードエディターは新製品で、DMX 灯光器の内蔵データを外部の XLR(DMX)信号ケーブルと接続することで、基本的な DMX がアドレスの変更に加え、光の色変化や、灯光器をマスター/スレーブモードにすることが可能です。

メモリやデータの自動記録機能も備わっており、完成したデータや情報は全て灯光器内に保存することができます。

仕様：幅 145mm×高さ 45mm×奥行 84mm 入力電圧：5VDC 電源：1.2W

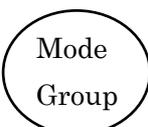
機能：1.灯光器内の DMX アドレスは 1-512 まで設定することができます。

2.グループ制御設定で色変化や明るさをスピード調節ができるので、複数の灯光器を同期させ合計 11 種類の効果を生み出します。

3. グループ制御設定でマスターやスレーブを設定することができます。1つのグループ内にスレーブは複数設定できますが、マスターは1つのみです。

4.リセット機能を選んだ場合、全てのデータは工場出荷時の設定に戻ります。

### 各ボタンの説明



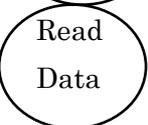
全 11 種類の光のパターンを選択します。



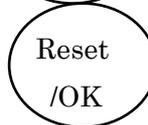
マスタースレーブを設定します。



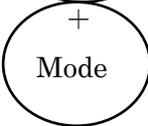
DMX512 のアドレスを設定します。



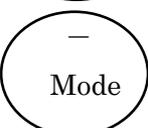
データを読み込んだり、灯光器の接続を方法を切り替える際に使用します。



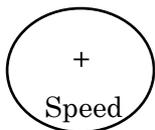
DMX 灯光器への接続を開始します。

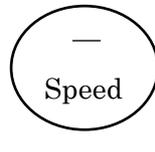


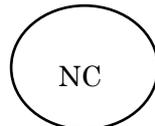
グループ制御機能のプラス(値の増加)



グループ制御機能のマイナス(値の減少)

 グループ制御機能のスピードを遅くすることができます。また DMX512ADD の機能を設定する際や read data の機能を設定する際、数値を増やすために使用します。

 グループ制御機能のスピードを速くすることができます。また、DMX512AD 機能の設定をする際や、read data の機能の設定をする際、数値を減らすために使用します。

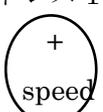
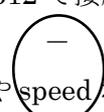
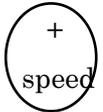
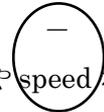
 このボタンは操作に必要ありません。(押しても支障はありません。)

注)各口のボタン操作後は、DMX 灯光器の自動記録機能によって本体に保存されますので、操作後に OK ボタンを押す必要はありません。

#### 操作説明 灯光器との通信接続方法：

(全ての操作は灯光器と電源につないだ状態で行ってください。)

スクリーンの内容

area DMX512*1-512 001	DMX アドレスを参照し、灯光器や灯具のパラメータを接続します。アドレス 1-512 で接続が完了したら  ボタンを押します。  
area DMX512*001 1-512	画面表示を  や  ボタンを押して(*001)に変えます。アドレスが灯光器と対応していないと、コントローラは接続を確立できません。

 ボタンを押して接続を確立します。画面が左下の図のように接続成功と表示されます。

connection successful	うまく接続できない場合、DMX アドレスライトコードエディターと灯光器がしっかりと接続されていることを確認し、DMX 灯光器の電源をはずした後、再度接続します。DMX 灯光器の連結を変え、DMX ライトコード装置の不具合や DMX 灯光器の故障がないかを確認します。
-----------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

接続失敗の際の液晶画面は以下です。

connection fail	接続完了時 DMX アドレスライトコードエディターは、すべての灯光器の内部情報を受信します。 この時点で各灯光器のパラメーターを設定できます。
-----------------	----------------------------------------------------------------------------

スクリーン画面表示はグループ制御とマスターまたはスレーブ、現在の灯光器の DMX アドレスなどの表示を繰り返し表示します。

## モード設定方法

Mode Group ボタンを押して、mode group \*001 左図のような画面を表示させ、モードとその Speed dimmer\*005

各モードは + Mode または - Mode を押すことで選択できます。(1-11 まで選べます。)

Mode Group : 全部で 12 種類(5 種類の RGB カラーチェンジと 7 種類の固定色)※下記の表参照

Mode001 : 25 色の色変化、002 : 7 色フェード、003 : 3 色の色変化 004 : 3 色フェード、  
005 : 3 色のフラッシュ色変化 006 : 赤 007 : 緑 008 : 青 009 : 黄色 010 : 紫 011 : 白  
詳細は以下の表を参照

表示	効果	色	Speed(+,-) ボタン操作
1	25 色変化	R・G・B・RGB・RG・GB・RB	01(早)～255(遅)
2	7 色フェード	R・G・B・RGB・RG・GB・RB	01(早)～255(遅)
3	3 色変化	R・G・B	01(早)～255(遅)
4	3 色フェード	R・G・B	01(早)～255(遅)
5	3 色点減色変化	R・G・B	01(早)～255(遅)
6	常点	R	01(暗)～255(明)
7	常点	G	01(暗)～255(明)
8	常点	B	01(暗)～255(明)
9	常点	Y(RG)	01(暗)～255(明)
10	常点	M(RB)	01(暗)～255(明)
11	常点	W(RGB)	01(暗)～255(明)

※No,1 (25 色変化) の RG,RB,GB は RGB 単色毎の光の強弱により、色の変化中など若干の色味の違いが各灯光器で発生することがあります。

※No,5・No,10・No,11 は商品のロットにより、プログラムが異なることがあります。

## アドレス設定方法

**DMX512 ADD** を押します `dmx512add *001` **+** Speed または **-** Speed を押して DMX アドレスを選びます。(1-512 まで選べます。)

## マスター スレーブ設定方法

**Master /Slaver** を押します。(工場出荷時の設定ではスレーブになっています。)

スレーブを有効にするには **Master /Slaver** を押し画面が `mode *slave`  
`master` 左の図のようになれば設定完了です。

マスターを有効にするには **Master /Slaver** を再度押し画面が `mode *master`  
`slave` 左図のようになれば設定完了です。

マスターへ接続された全てのスレーブ灯光器は色同期機能によりマスターと同じ色で動きます。  
32 台以上の灯光器をカスケードする場合は信号増幅器を設置してください。

注)1つのグループの中でマスターは1台のみ設定してください。DMX 灯光器が同期確認されない場合や、不安定な状態の場合、マスターが複数ある可能性がありますので、設定を確認してください。

もしマスターかスレーブかがわからない状態になってしまったら、全ての DMX 灯光器を工場出荷時の状態に(下記参照)リセットして再設定してください。

工場出荷時の状態に戻すには **Reset /OK** を押し、更に 5 秒間長押しにします。OK と画面表示

されれば灯光器は工場出荷時の設定に戻ります。

---

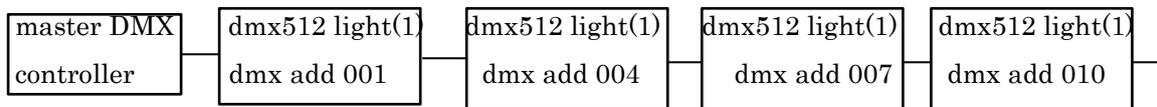
各設定の後、OK ボタンを押す必要はありません。

### DMX マスター灯光器または DMX 制御版設定

DMX ライトコードは各 DMX 灯光器が DMX コントローラーピクセルポイント制御機能とコンピュータ制御の DMX コンソールや DMX マスターなどによって、調光や色変化など、様々な効果を使って場を引き立てるためのものです。

DMX512 は全部で 512 のアドレスがあり、1つの灯光器で赤、青、緑と 3つのアドレスを使用しますので、最大 170 ピクセルを扱うことができます。

例えば、DMX 灯光器のアドレスは 1 台目は 1-3 で 2 台目は 4-6、3 台目は 7-9 というように、常時次の DMX 灯光器のアドレスを増やしていかなければなりません。



注) DMX 灯光器に接続しアドレス設定終了した DMX 装置が DMX 上のピクセルマスターです。ピクセルと DMX 灯光器の数を設定してください。

