

# ボイスレコーダー

仕組みをつくる



技術的サポートのお問い合わせ

株式会社アーテック お客様相談窓口

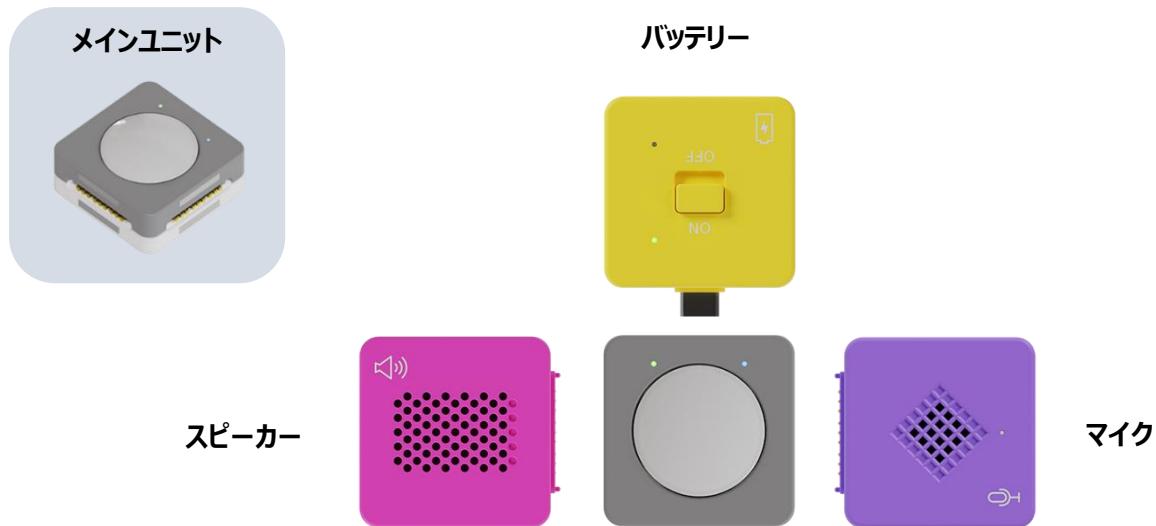
TEL:072-990-5656

E-mail: <https://www.artec-kk.co.jp/contact/>

## 組み立てかた

メインユニットと拡張ユニットを接続しましょう。

バッテリー以外の拡張ユニットは、メインユニットのどの面に接続しても問題ありません。



(バッテリーがない場合は、USB ケーブルをつかってデバイスや AC アダプター（5V、1~1.5A）から電気を送ってください。)



USB ケーブルや AC アダプター、モーターなどの周辺機器の情報は下記サイトからご確認ください。

<https://www.artec-kk.co.jp/arteclinks/product/>

# つかいかた

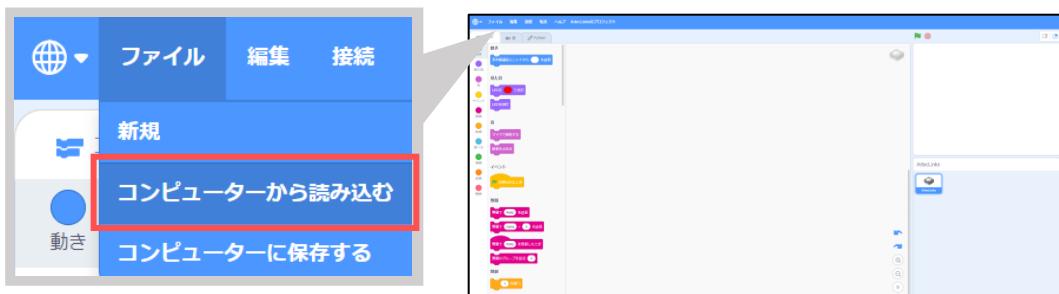
①アーテックリンクスを制御するためのソフトウェアを起動します。



ソフトウェアは、下記サイトにアクセスして、インストール版のソフトウェアをダウンロードする、または、オンライン版のWEBアプリを開いて使用してください。

<https://www.artec-kk.co.jp/arteclinks/software/>

②ソフトウェアの「ファイル」から「コンピューターから読み込む」を選択して、「ボイスレコーダー（仕組みをつくる）」のサンプルプログラムを読み込みます。



サンプルプログラムは、下記サイトからダウンロードしたものを使用してください。

<https://www.artec-kk.co.jp/arteclinks/sample/>

③サンプルプログラムをデバイスからメインユニットに転送（保存）してつかいます。



転送方法は、ご使用のソフトウェアやデバイスによって異なります。下記サイトの「説明書」の内容をご確認ください。

<https://www.artec-kk.co.jp/arteclinks/software/>

④バッテリーの電源を ON にします。

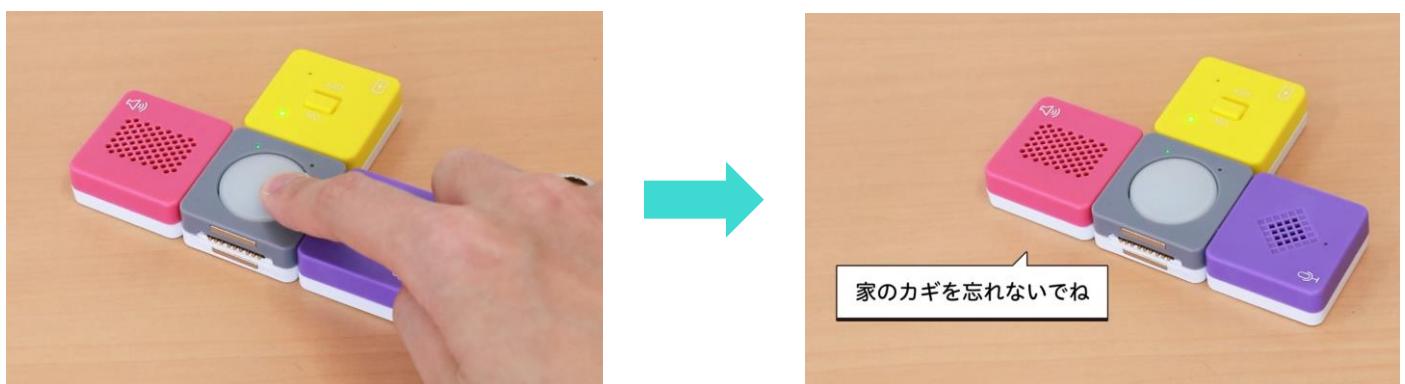
(バッテリーがない場合は、USB ケーブルをつかってデバイスや AC アダプター（5V、1~1.5A）から電気を送ってください。)



⑤ボタンを押してメッセージを録音します。もう 1 度ボタンを押すと、録音を停止します。



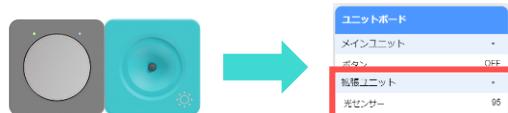
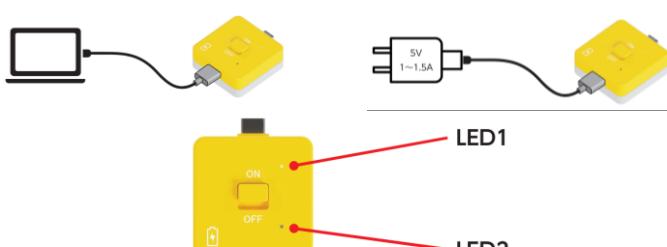
⑥ボタンを長押しすると、録音した音声が再生されます。



## よくあるご質問

サンプルプログラムを使用する際のトラブルシューティングを下記に記します。発生した問題が解決できない場合は、

お手数ですが 1 ページに記載のお客様相談窓口までお問い合わせください。

ご質問	回答
デバイスとの接続や、プログラムの転送ができない。	接続方法や転送方法は、ご使用のソフトウェアやデバイスによって異なります。下記サイトの「説明書」の内容をご確認ください。 <a href="https://www.artec-kk.co.jp/arteclinks/software/">https://www.artec-kk.co.jp/arteclinks/software/</a>
ソフトウェアの使い方や製品の性能などの情報が知りたい。	下記サイトの「説明書」の内容をご確認ください。 <a href="https://www.artec-kk.co.jp/arteclinks/software/">https://www.artec-kk.co.jp/arteclinks/software/</a>
プログラムが正常に動作しない。	<p>下記の手順で、メインユニットと拡張ユニットが正しく接続されていることを確認してください。</p> <p>(1)デバイスとメインユニットを接続します。</p> <p>(2)ソフトウェアの「ユニットボード」に、拡張ユニットが正しく表示されていることを確認します。</p> <p>メインユニットに拡張ユニットを接続すると、ユニットの名前が自動的にユニットボードに表示されます。</p> <p>(例：光センサーを接続した場合)</p>  <p>また、バッテリーの残量が少ない場合、プログラムが正常に動作しない可能性があります。バッテリーの LED1 が赤色に点灯している場合は、バッテリーの残量が少なくなっています。バッテリーとデバイスを USB ケーブルで接続するか、AC アダプター (5V、1~1.5A) を USB ケーブルで接続すると充電できます。充電中は LED2 が赤色に点灯し、電気が満タンになると青色に点灯します。</p> 

**無断複製・転載を禁じます**