

ミュージックプレイヤー

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。

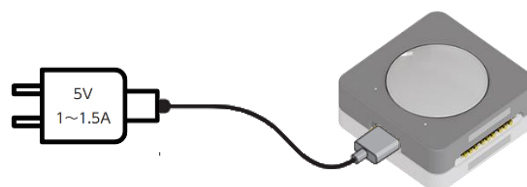
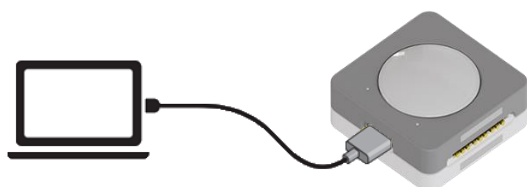


スピーカー



バッテリー

(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。)

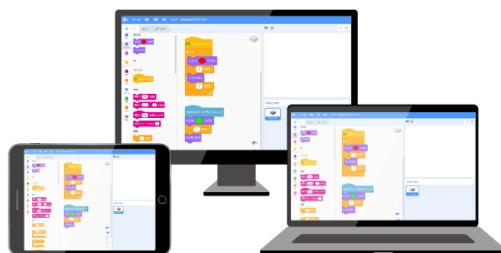


USB ケーブルや AC アダプター、モーターなどの周辺機器の情報は下記サイトからご確認ください。

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

つかいかた

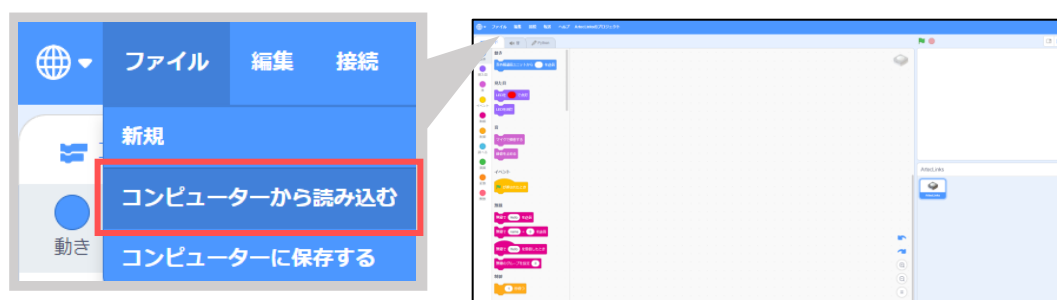
- ①アーテックリンクスを制御するためのソフトウェアを起動します。



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、「ミュージックプレイヤー（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。

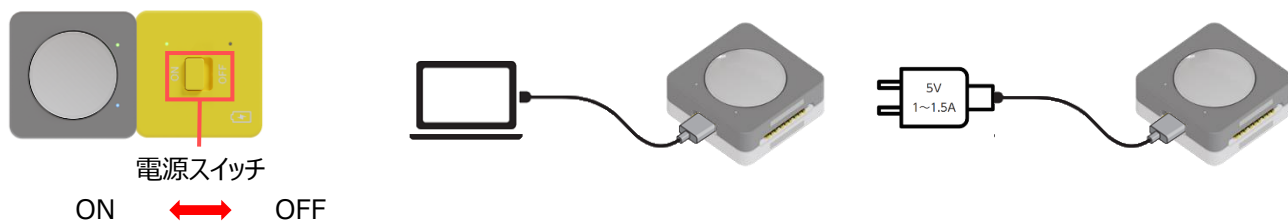


転送方法は、ご使用のソフトウェアやデバイスによって異なります。下記サイトの「説明書」の内容をご確認ください。

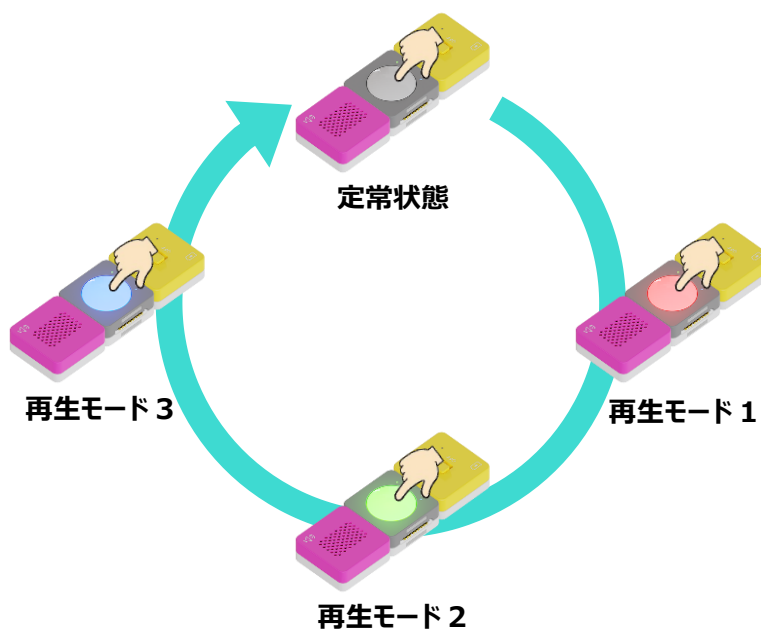
<https://www.artec-kk.co.jp/arteclinks/software/>

④バッテリーの電源を ON にします。

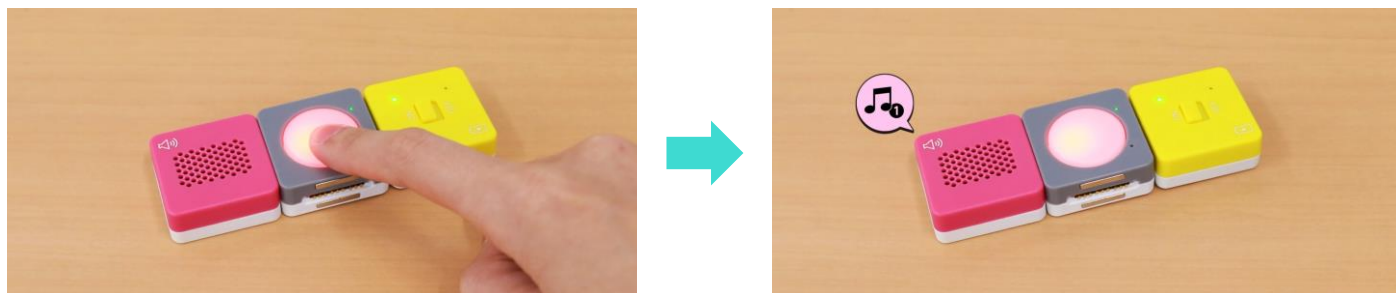
(バッテリーがない場合は、USB ケーブルをつかってデバイスや AC アダプター (5V、1～1.5A) から電気を送ってください。)



⑤ボタンを押すと再生モードを切り替えることができます。



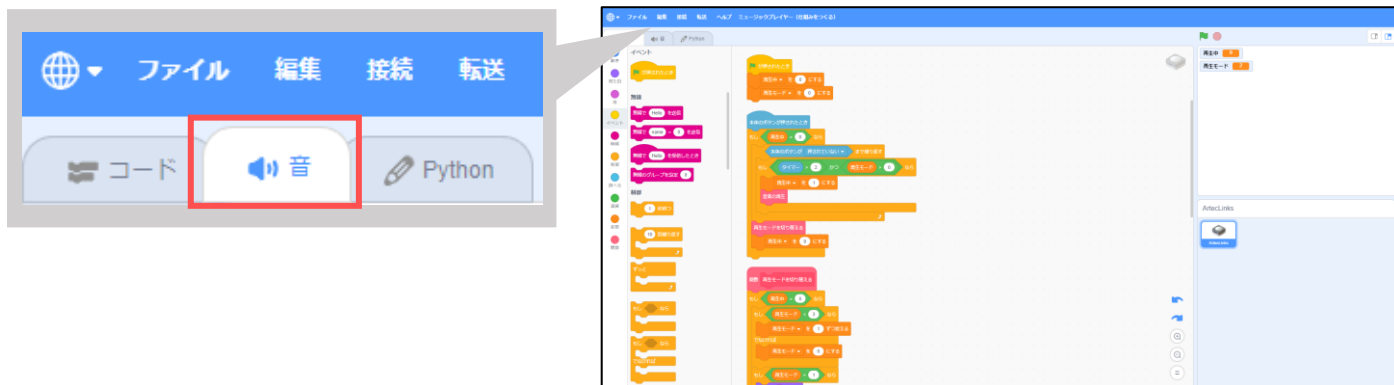
⑥ボタンを長押しすると音楽が再生されます。再生モードごとに、異なる音楽が再生されます。



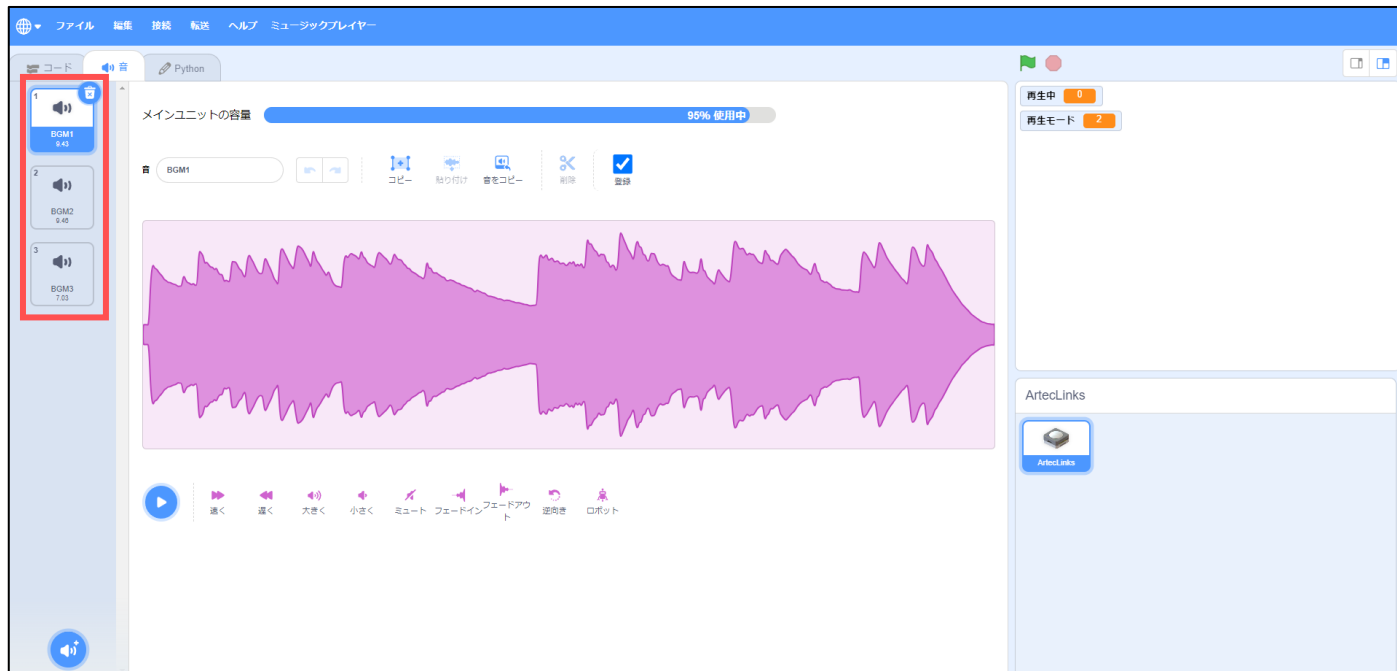
再生音楽の変更

再生する音楽を、好きな音楽に変更することができます。

①ソフトウェアの  音 を押します。



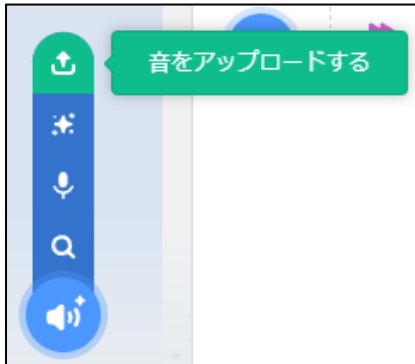
②既にサンプルプログラムに登録されている音声データが表示されます。



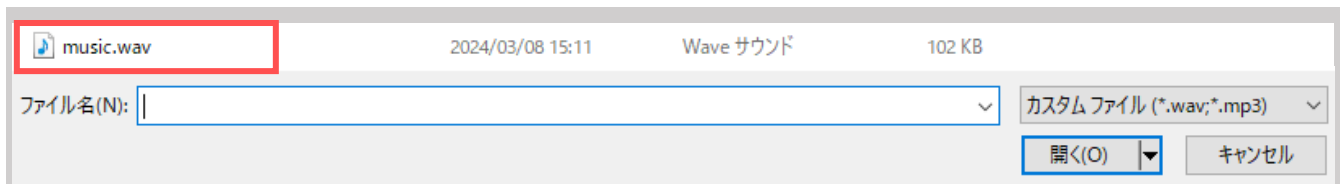
【音をアップロードする】

デバイスに保存された音声データを、サンプルプログラムに登録して再生することができます。

- ①  にカーソルを合わせて、「音をアップロードする」を選択します。

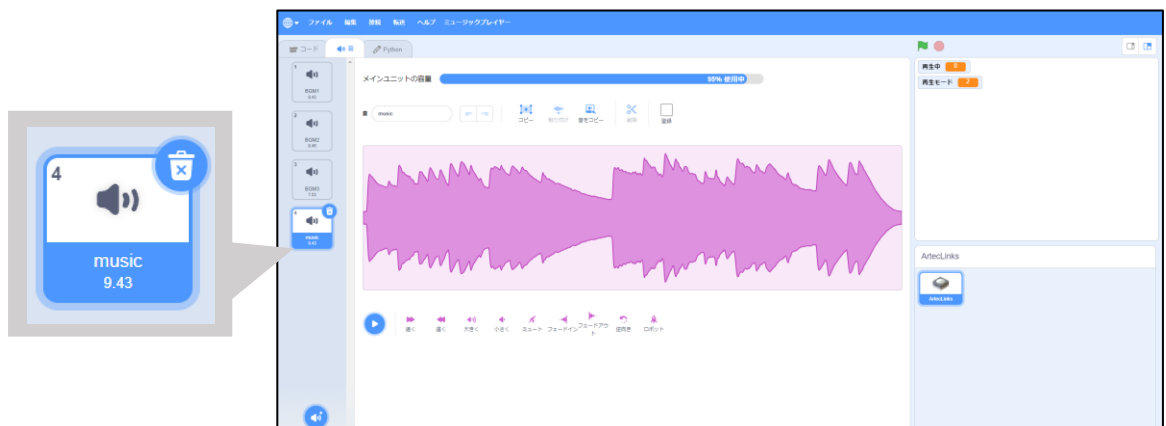


- ② デバイスに保存されている音声データ（.wav）を選択して「開く」を押します。



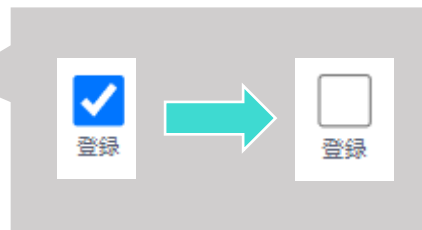
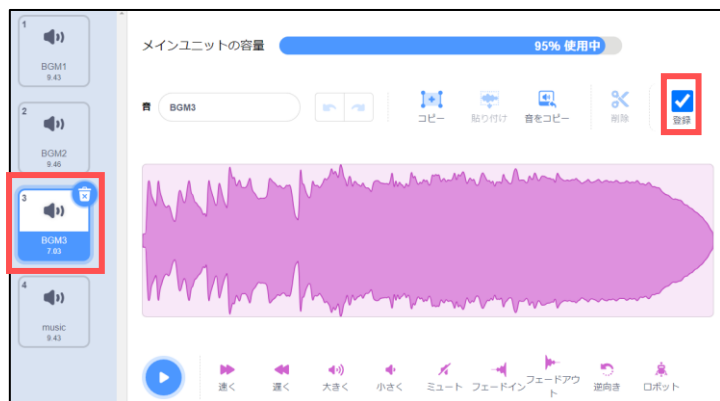
音声データはあらかじめデバイスに保存しておく必要があります。再生したい音声データを用意しましょう。
(画面は Windows 版のソフトウェアです。OS やデバイスによって見た目が異なります。あらかじめご了承ください。)

- ③ 選択した音声データが一覧に追加されます。

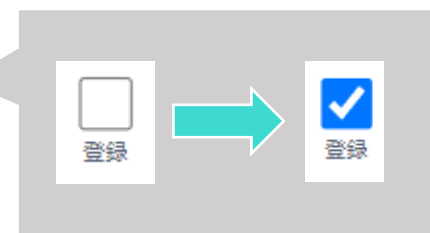


④新しく追加した音声をつかえるようにする代わりに、既にサンプルプログラムに登録されている音声の「登録」を解除します。

「BGM1」、「BGM2」、「BGM3」のどれか 1 つの音声を選択して、 **登録** を押してチェックを外します。

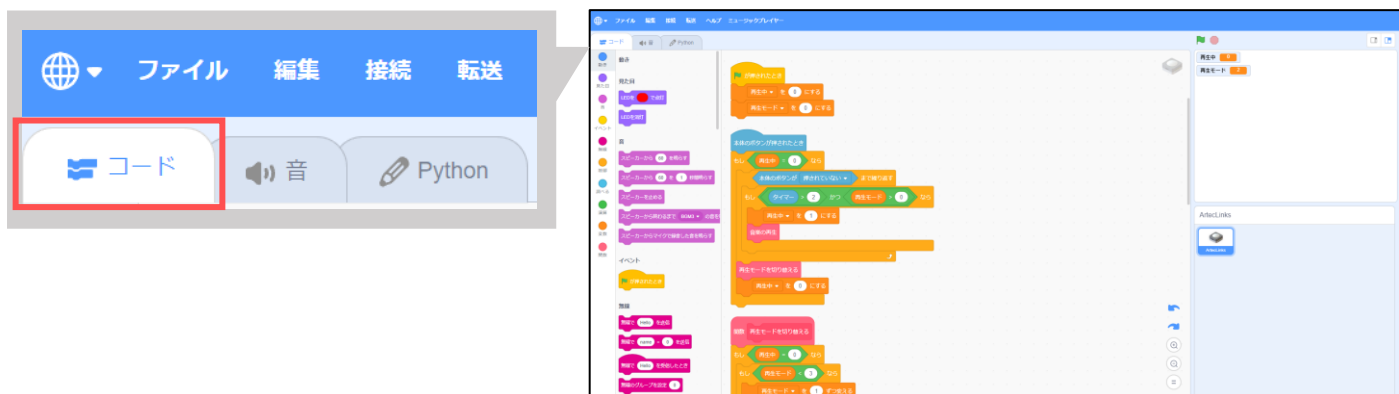


⑤新しく追加した音声を選択して、 **登録** を押してサンプルプログラムでつかえるようにします。



「容量が不足しています。」とエラーが表示された場合は、新しく追加する音声データを容量の少ないものに変更するなどの調整を行ってください。

- ⑥  コード を押して、プログラムの画面を表示します。



- ⑦登録した音声をサンプルプログラムで再生できるように設定します。

関数 音楽の再生
につながるブロックの **スピーカーから終わるまで** の音を鳴らす の中身を登録した音声に変えます。

 の  を押して、⑤で登録した音声データの名前を選びます。



- ①から⑦の手順をもとに、3つの **スピーカーから終わるまで** の音を鳴らす の中身を再生したい音声に変えます。

(既に登録されている音声をそのままつかう場合は、音声を変える必要はありません。)

【録音する】

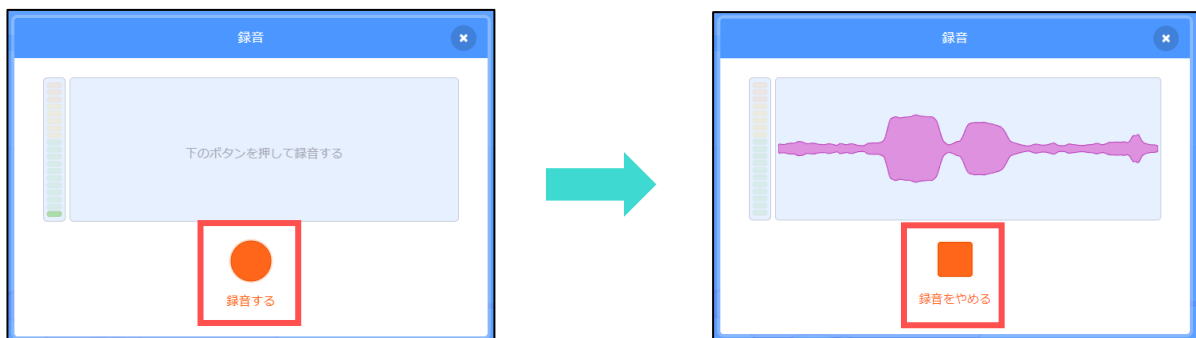
ソフトウェアで録音した音声データを、プログラムに登録して再生することができます。

- ①  にカーソルを合わせて、「録音する」を選択します。

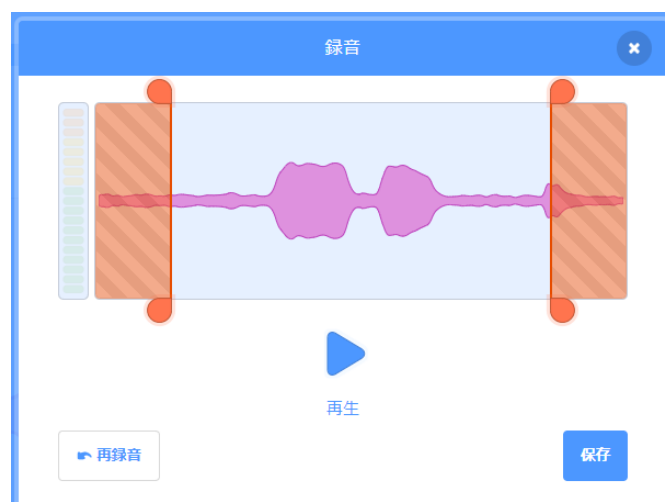


- ② デバイスにマイクが接続されていることを確認して、「録音する」を押します。

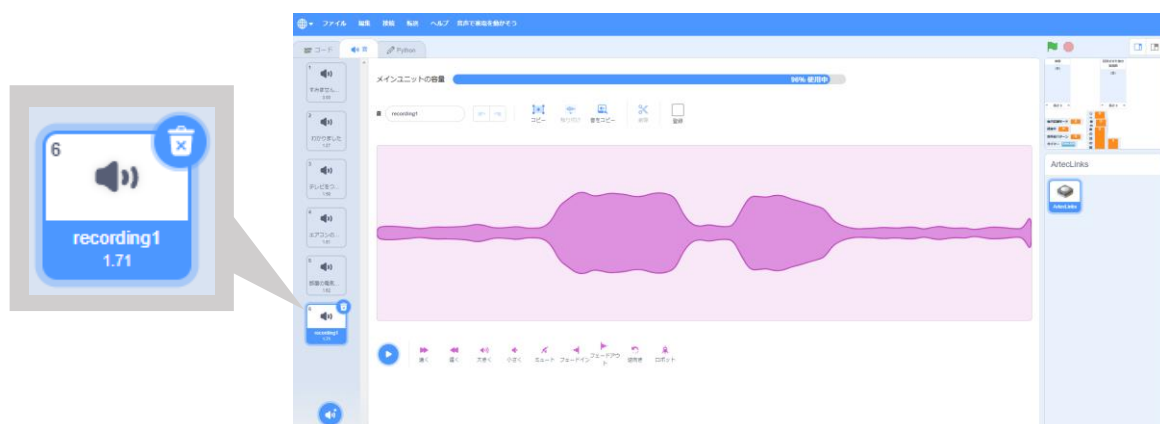
音声を録音したら「録音をやめる」を押します。



- ③ 音声データとして保存したい部分を選択して、 を押します。



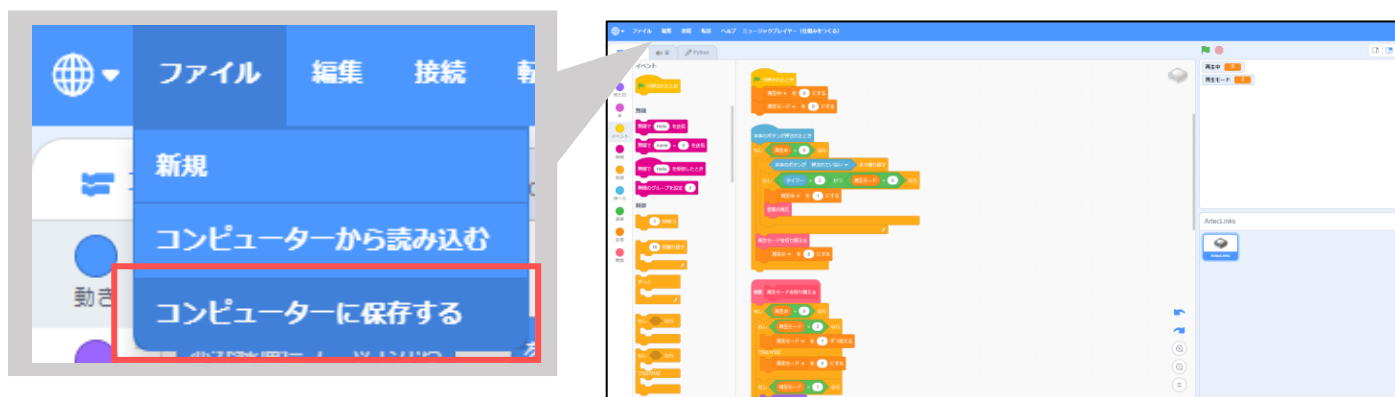
④録音した音声データが「recording1」という名前で一覧に追加されます。



⑤【音をアップロードする】の④から⑦の手順をもとに、再生する音声データを録音した音声に変えます。

ファイルの保存

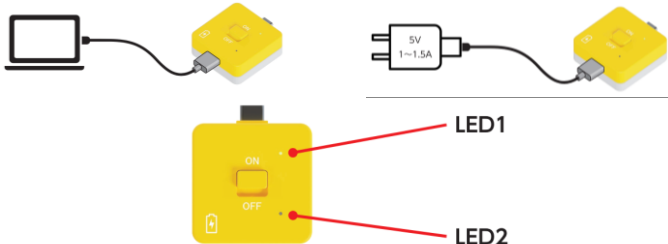
プログラムを変更した場合は、新しいファイルとして保存しましょう。



ソフトウェアの「ファイル」から「コンピューターに保存する」を選択して、プログラムをデバイスに保存します。

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。 https://www.artec-kk.co.jp/arteclinks/software/
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。 https://www.artec-kk.co.jp/arteclinks/software/
プログラムが正常に動作しない。	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。 (1) デバイスとメインユニットを接続します。 (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。 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。 (例：光センサーを接続した場合)  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。 

無断複製・転載を禁じます