

リモコンギター

モノとつながる



※リモコン、ギターのボディ等は付属しません。

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

①メインユニットと拡張ユニットを接続しましょう。

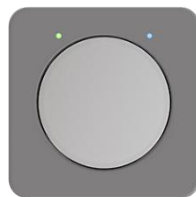
バッテリー以外の拡張ユニットは、メインユニットのどの面に接続しても問題ありません。

バッテリー



メインユニット

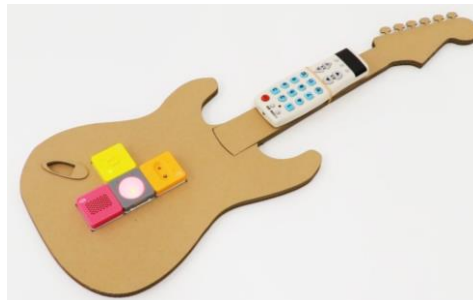
スピーカー



赤外線通信ユニット

②段ボールなどでギターを作り、赤外線の信号を送信できるリモコン（家電用のリモコンなど）を用意します。

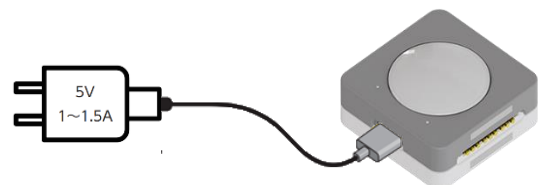
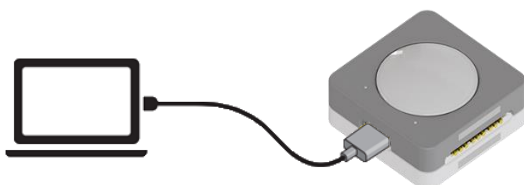
両面テープや輪ゴムなどをつかって、リモコンとアーテックリンクスをギターに取り付けます。



<組み立てイメージ>

取り付けたりモコンやアーテックリンクスが落下して故障することを防ぐために、固定方法には十分注意してください。

（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/>

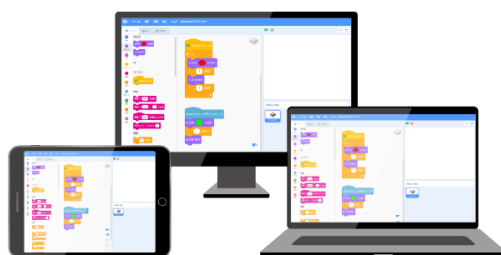
つかいかた

赤外線信号の登録

「リモコンギター（モノとつながる）」は、リモコンからの赤外線信号によって音が変わるギターです。

事前準備として、用意した赤外線リモコンの信号を登録します。

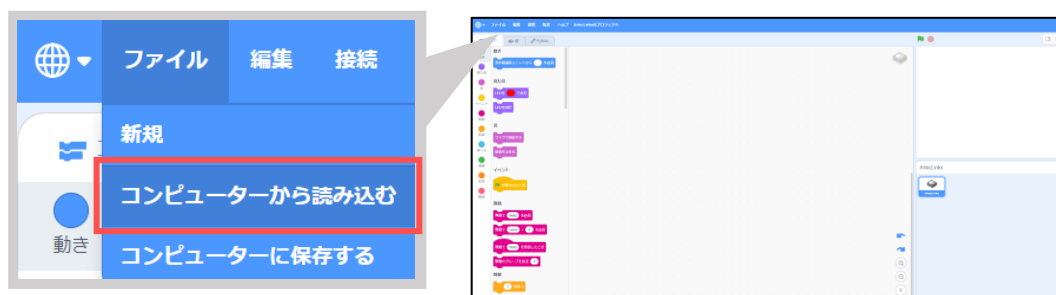
①アーテックリンクスを制御するためのソフトウェアを起動します。



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/>

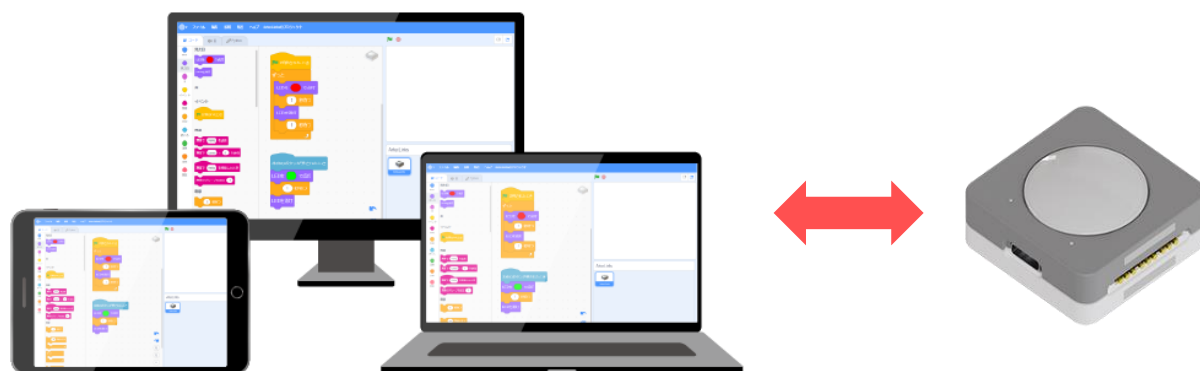
②ソフトウェアの「ファイル」から「コンピューターから読み込む」を選択して、「リモコンギター（モノとつながる）」のサンプルプログラムを読み込みます。



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デバイスとメインユニットを接続します。



接続方法は、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信号を登録したいリモコンを用意します。リモコンを赤外線通信ユニットに向けて、登録したいボタンを押します。



⑤デバイスの画面に表示されているユニットボードに、赤外線信号の ID が表示されたら「保存」を押します。

ユニットボード		
メインユニット ▼		
ボタン		OFF
拡張ユニット ▼		
赤外線信号のID	0,22,16,8,1,1,1,3,4,24,231,16,239	保存
スピーカー		

⑥登録する信号につけたい名前（図の例では「テレビのリモコン 1」）を入力して、「登録」を押します。

信号が新しく追加されたことを確認して、 を押して画面を閉じます。



登録した信号のIDを登録する

登録する名前を入力してください。

0,22,16,8,1,1,1,3,4,24,231,8,247

登録

No	受信値	登録名	変更
1	0,21,16,8,1,1,1,3,4,80,175,8,247	ID1	変更
2	0,21,16,8,1,1,1,3,4,80,175,11,244	ID2	削除
3	0,21,16,8,1,1,1,3,4,80,175,16,239	ID3	↑上へ
4	0,22,16,8,1,1,1,3,4,24,231,16,239	1	↑上へ
5	0,22,16,8,1,1,1,3,4,24,231,17,238	2	↑上へ
6	0,22,16,8,1,1,1,3,4,24,231,18,237	3	↑上へ

登録した信号のIDを登録する

登録する名前を入力してください。


0,22,16,8,1,1,1,3,4,24,231,8,247

テレビのリモコン 1

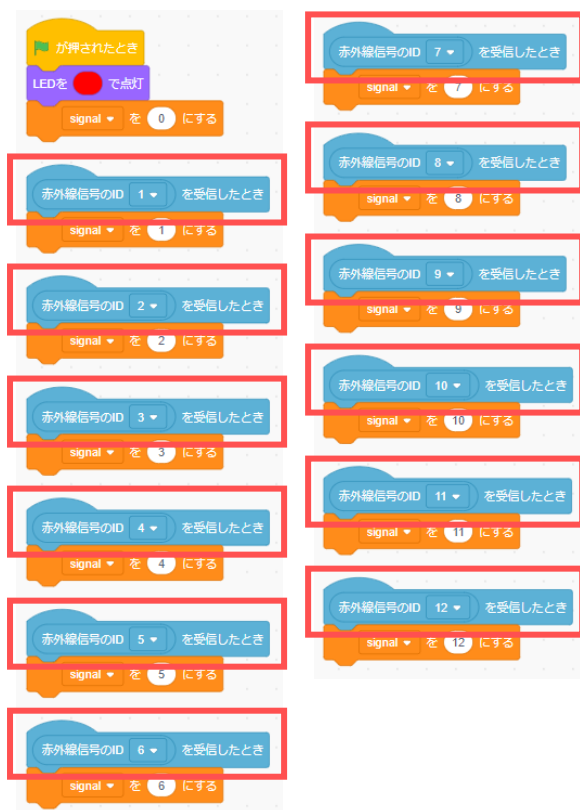
登録

No	受信値	登録名	変更
14	0,22,16,8,1,1,1,3,4,24,231,17,238	11	変更
15	0,22,16,8,1,1,1,3,4,24,231,27,228	12	変更
16	0,22,16,8,1,1,1,3,4,24,231,8,247	テレビのリモコン 1	変更

⑦登録した信号をサンプルプログラムでつかえるように設定します。

赤外線信号のID  を受信したとき の中身を登録した信号に変えます。

 を押して、⑥で登録した名前を選びます。



赤外線信号のID 1 を受信したとき

signal を 0 にする

赤外線信号のID 2 を受信したとき

signal を 1 にする

赤外線信号のID 3 を受信したとき

signal を 2 にする

赤外線信号のID 4 を受信したとき

signal を 3 にする

赤外線信号のID 5 を受信したとき

signal を 4 にする

赤外線信号のID 6 を受信したとき

signal を 5 にする

赤外線信号のID 7 を受信したとき

signal を 6 にする

赤外線信号のID 8 を受信したとき

signal を 7 にする

赤外線信号のID 9 を受信したとき

signal を 8 にする

赤外線信号のID 10 を受信したとき

signal を 9 にする

赤外線信号のID 11 を受信したとき

signal を 10 にする

赤外線信号のID 12 を受信したとき

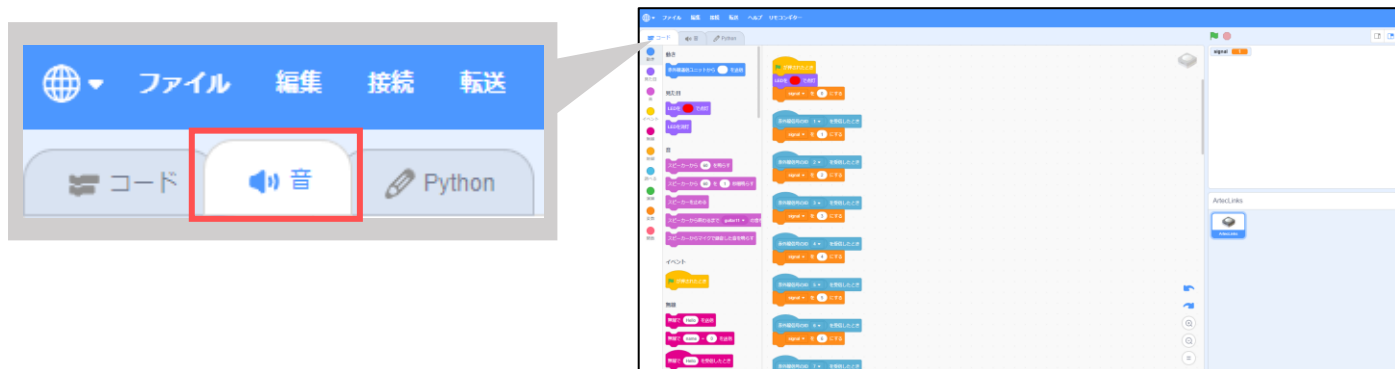
signal を 11 にする

⑧④から⑦の手順をもとに、12 個の 赤外線信号のID  を受信したとき の中身を登録したい信号に変えます。

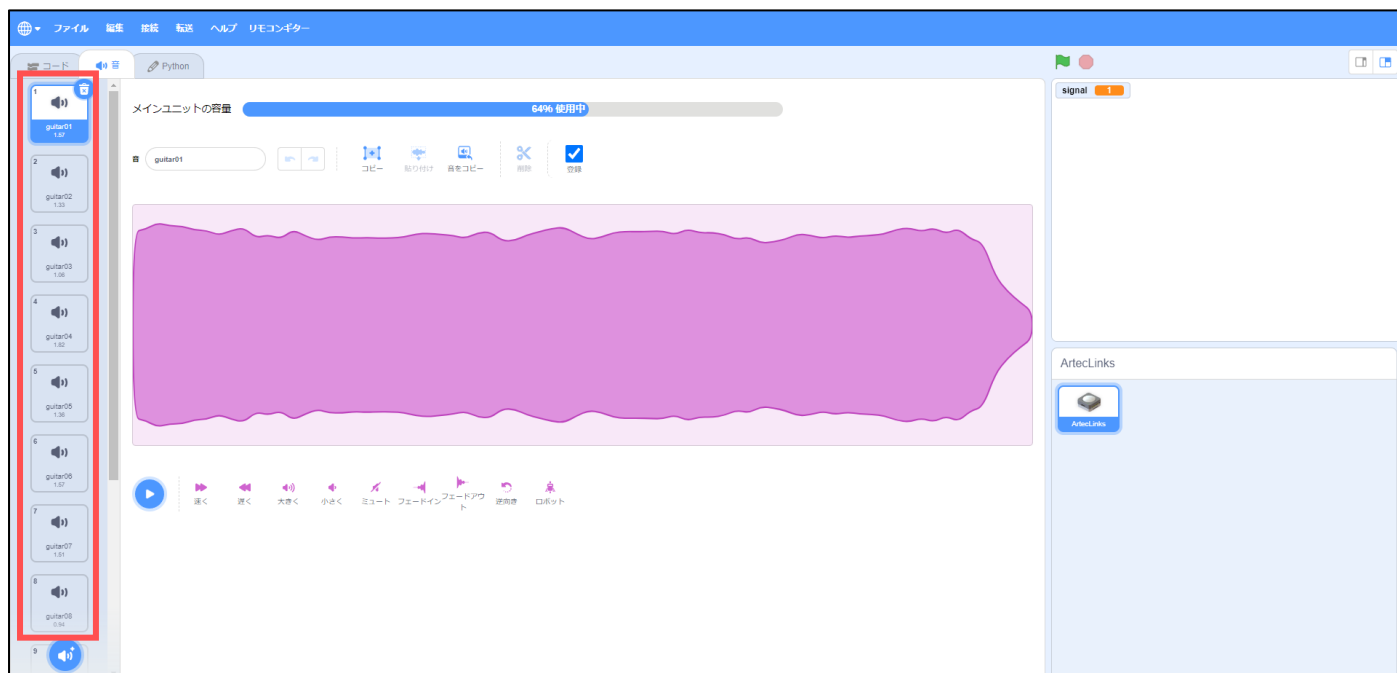
再生音声の変更

ボタンを押したときに再生する音声を、好きな音声に変更することができます。

①ソフトウェアの  を押します。




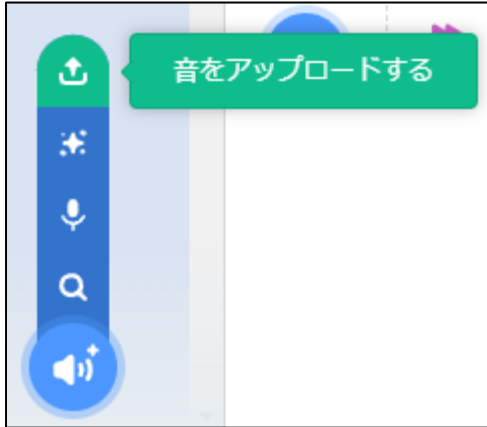
②既にサンプルプログラムに登録されている音声データが表示されます。



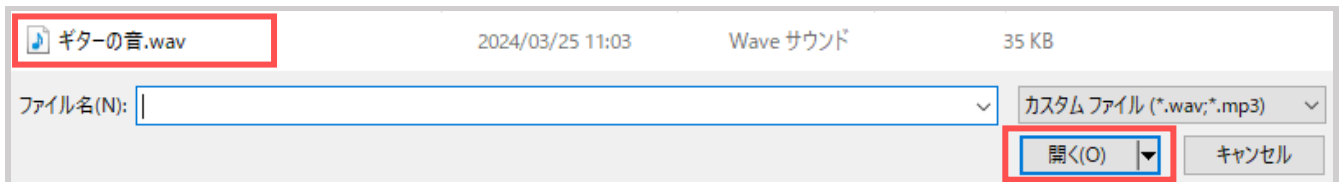
【音をアップロードする】

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。

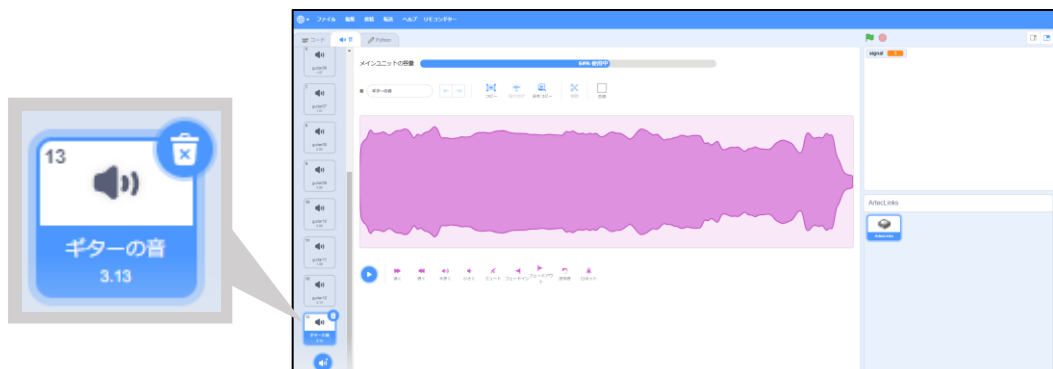


- ② デバイスに保存されている音声データ（.wav）を選択して「開く」を押します。




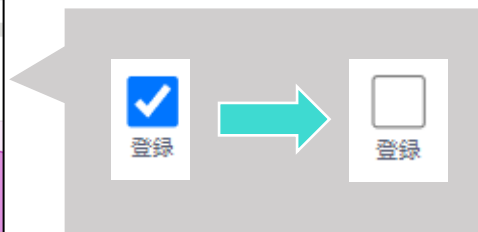
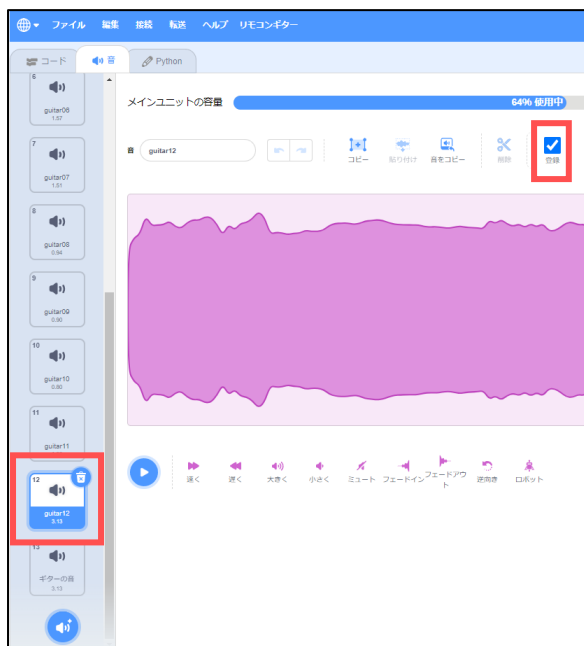
音声データはあらかじめデバイスに保存しておく必要があります。再生したい音声データを用意しましょう。
(画面は Windows 版のソフトウェアです。OS やデバイスによって見た目が異なります。あらかじめご了承ください。)


- ③ 選択した音声データが一覧に追加されます。

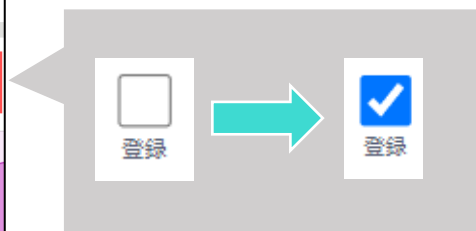
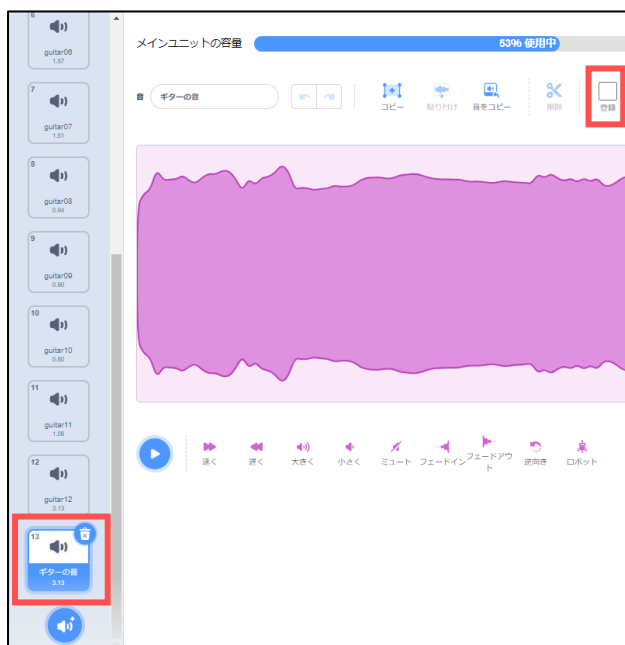


④新しく追加した音声をつかえるようにする代わりに、既にサンプルプログラムに登録されている音声の「登録」を解除します。


「guitar01」から「guitar12」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。

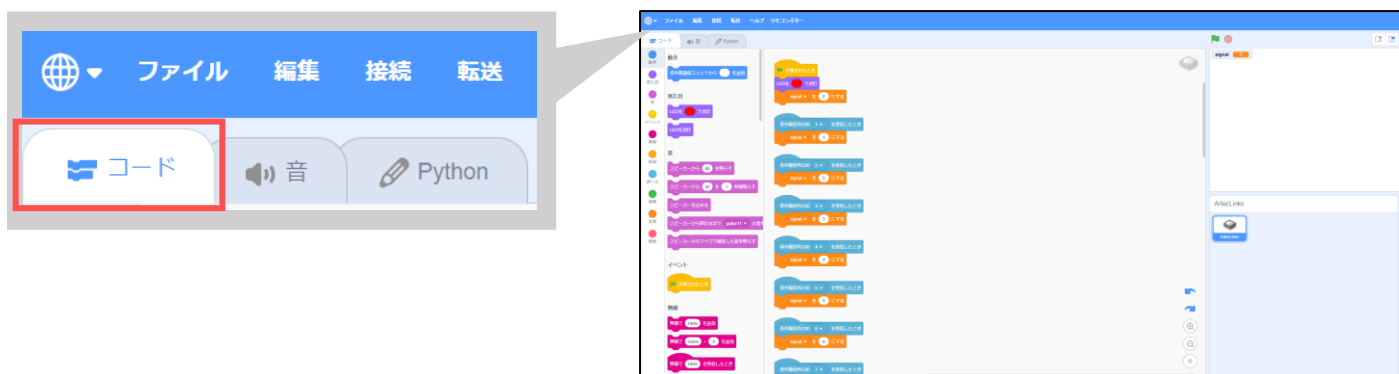


⑤新しく追加した音声を選択して、 **登録** を押してサンプルプログラムでつかえるようにします。





「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。

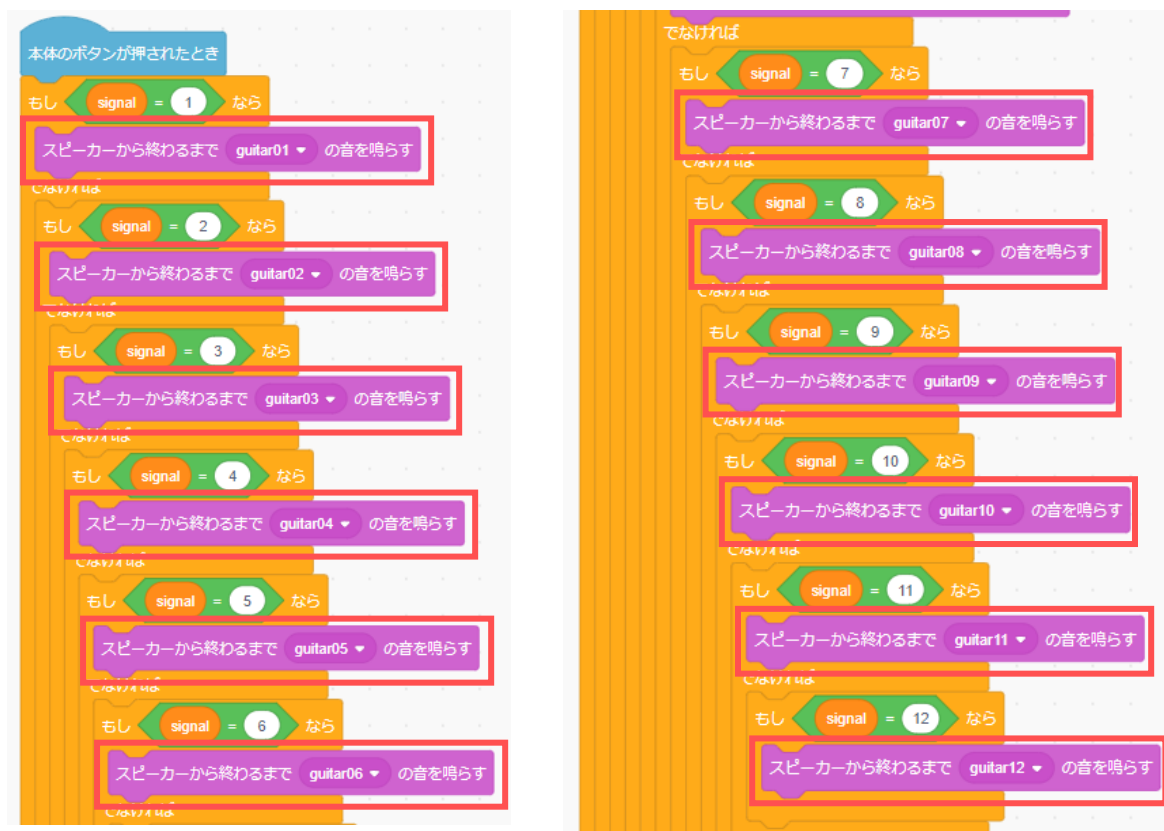
- ⑥  コード を選択して、プログラムの画面を表示します。



- 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。

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  を選択して、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、12 個の  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】

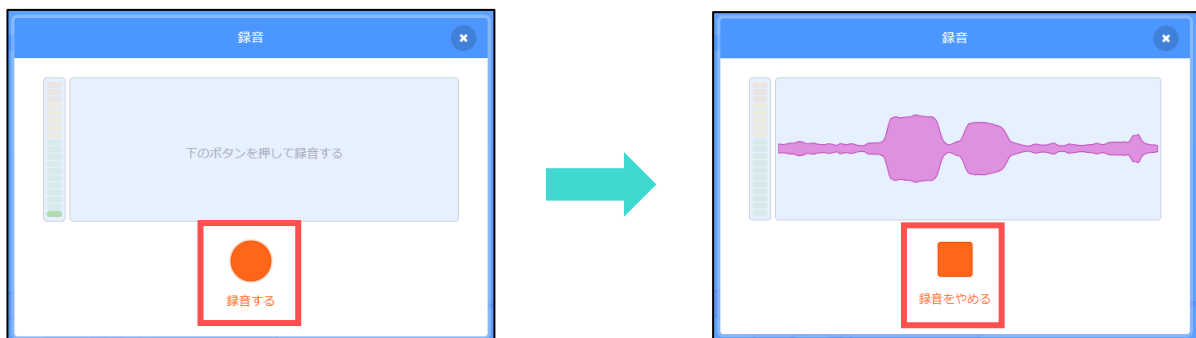
ソフトウェアで録音した音声データを、プログラムに登録して再生することができます。


- ①  にカーソルを合わせて、「録音する」を選択します。

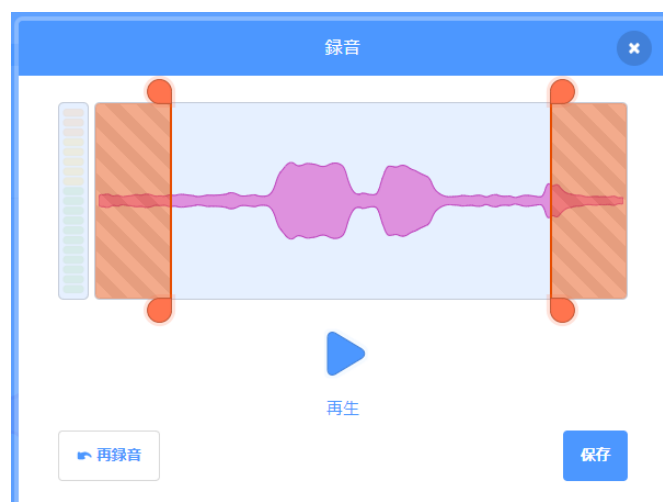


- ② デバイスにマイクが接続されていることを確認して、「録音する」を押します。

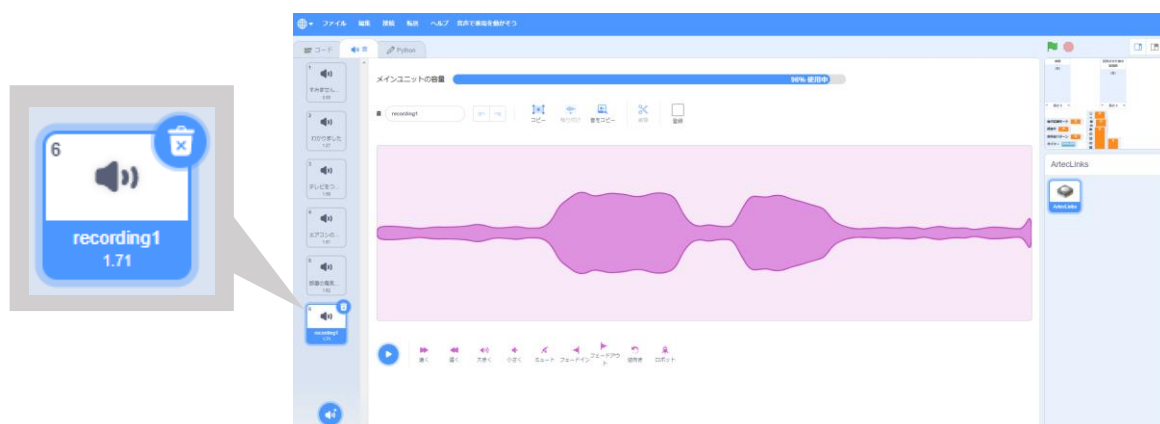
音声を録音したら「録音をやめる」を押します。



- 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。

リモコンギターを弾く

- ①作成した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。

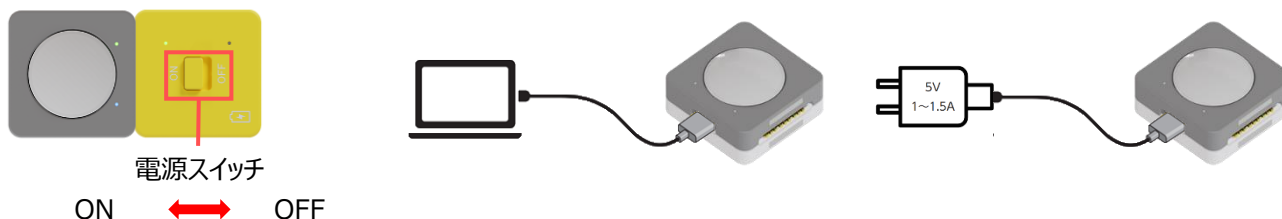


転送方法は、ご使用のソフトウェアやデバイスによって異なります。下記サイトの「説明書」の内容をご確認ください。

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

- ②バッテリーの電源を ON にします。

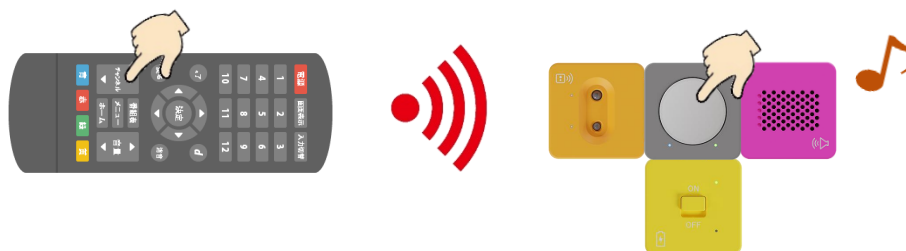
（バッテリーがない場合は、USB ケーブルをつかってデバイスや AC アダプター（5V、1～1.5A）から電気を送ってください。）



- ③信号を登録したリモコンのボタンを押して、メインユニットのボタンを押すと音が鳴ります。


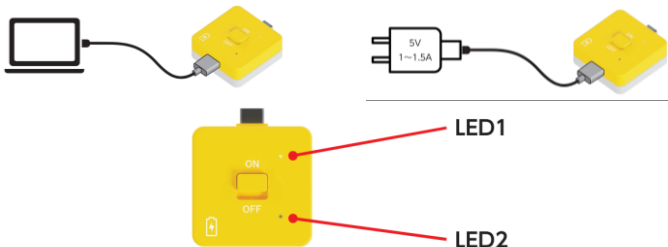


- ④信号を登録したリモコンの別のボタンを押して、メインユニットのボタンを押すと鳴る音が変わります。



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。	<p>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。</p> <p>https://www.artec-kk.co.jp/arteclinks/software/</p>
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。	<p>下記サイトの「説明書」の内容をご確認ください。</p> <p>https://www.artec-kk.co.jp/arteclinks/software/</p>
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> <div data-bbox="868 1173 1378 1285">  </div> <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> <div data-bbox="815 1644 1485 1890">  </div>

登録した赤外線信号を送信しても制御できない。

赤外線信号が赤外線通信ユニットに届いていない場合があります。ご使用の際は、リモコンをユニットの信号受信部に向けてご使用ください。



また、アーテックリンクスの赤外線通信ユニットは、全ての赤外線機器への対応を保証した製品ではありません。制御対象のリモコンが出す赤外線信号によっては対応できない場合がございますのでご了承ください。

無断複製・転載を禁じます