



取扱説明書 Ver1.00

DR-PRO RACK



株式会社 サウンドハウス
〒286-0825 千葉県成田市新泉14-3
TEL:0476(89)1111 FAX:0476(89)2222
<http://www.soundhouse.co.jp> shop@soundhouse.co.jp

1. 目次

1. 目次	2
はじめに	3
基本仕様	3
製品仕様	3
安全上の注意	4
各部の名称	5
基本操作	6
1. 動作モード	6
2. ユーザーパラメーターの設定	7
2.1 パスワード入力	7
2.2 DMX データーの保存／変更	7
2.3 トリガーイベントの編集	9
2.4 DMX トリガーパラメーター	11
2.5 メモリーのアサイン	12
2.6 Modify Clock 内部時計を設定します。	13
2.7 Set Password ユーザーパスワードを設定します。	13
2.8 Data Backup 本機のパラメーターをコピーします。	13
3. コミュニケーション	14
4. プログラムアップデート	14

はじめに

この度は ELATION DR-PRO RACK をご購入いただき、誠にありがとうございます。DR-PRO RACK は、マニュアル、リアルタイムトリガー、SMPTE/MIDI タイムコード、DMX トリガー、DMX モニター5 種類の動作モードを持つ DMX コントローラーです。本製品の性能を最大限に発揮させ、安全に、末永くお使いいただくため、ご使用になる前にこの取扱い説明書を必ずお読みください。

基本仕様

- 128x160 カラーLCD ディスプレイ搭載
- 個別にマスター設定を持つメモリーを 8 個まで使用可能。
- シーン、チェース、ショーをアサイン可能
- マニュアル、リアルタイムトリガー、SMPTE/MIDI タイムコード、DMX トリガー、DMX モニター5 種類の動作モード対応
- シーン録音、チェース作成、チェースの各ステップにフェード／ホールド時間をセット可能
- パスワードによる画面ロック解除
- DMX512(1990)及び DMX1000K(1M)プロトコル対応
- 3ピン XLR コネクター(IN/OUT)、SD カードポート、USB ポート、3ピン SMPTE ポート、5ピン MIDI ポート搭載
- 外部ドライコンタクト使用可能
- ソフトウェアアップデート可能

製品仕様

モデル	DR-PRO RACK
DMX チャンネル数	6/7/8/12 チャンネルモード
ディスプレイ	128x160 LCD ディスプレイ
電源	DC9-12V、500mA
保護構造	IP20
重量	1.2kg
寸法	幅 482 × 奥行き 78 × 高さ 44 mm

安全上の注意

梱包を開き、破損した部品や欠品がないか確認してください。異常が認められる場合は本製品の使用を中止し、販売店にご相談ください。

本製品は必ず安全で、安定した場所に設置してください。電源ケーブルは、踏まれたり挟まれたりすることのない場所に設置してください。

接続がすべて完了してから、本製品の電源を入れてください。

本製品を他の機材と接続する際は、必ず電源ケーブルをコンセントから外してください。

ケーブルを抜き差しする際は、必ずコネクタ部を持って行ってください。

AC100V 50/60Hz 環境にてご使用ください。

ディマーパーックからの電源供給は行わないでください。

本体カバーを外さないでください。

本製品は屋内専用です。屋外で使用した場合は保証対象外となります。

周辺温度が 40 度を超える環境では使用しないでください。

壁から約 15cm 以上離し、通気性の良い場所に設置してください。

布やシート等を被せないでください。また周辺に可燃物や爆発物、温度の高い物等を置かないようご注意ください。

本製品に液体がかからないよう、また、雨天や湿気にさらさないようご注意ください。感電や火災の原因となります。

長時間使用しない場合は、電源ケーブルをコンセントから外してください。

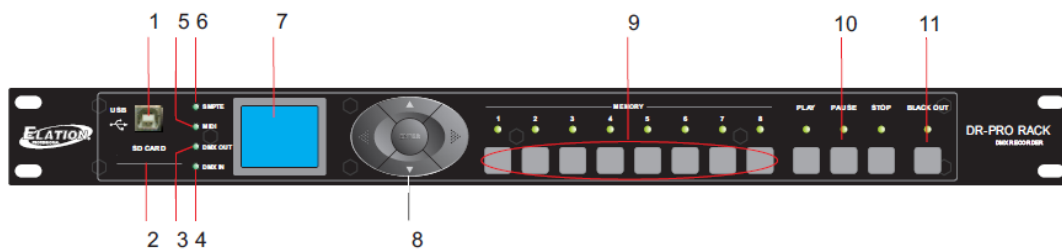
故障が生じた場合は、販売店もしくはサウンドハウスまでご連絡ください。

メンテナンス以外の目的において、本製品を無断で分解しないでください。

付属の電源ケーブルは、専用の電源ケーブルです。本製品をご使用の際は必ず付属の電源ケーブルを使用してください。

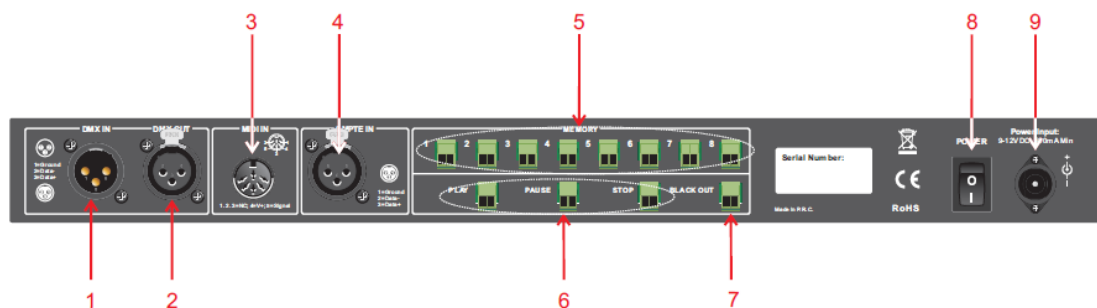
各部の名称

フロントパネル



1. USBポート: PCを接続。各種設定、及びプログラムアップデートに使用
2. SDカードポート: SDカードを使用したデータ転送に使用
3. DMX OUT LED: DMX信号送信中に点滅
4. DMX IN LED: DMX信号受信中に点滅
5. MIDI LED: SMTPE/MIDIトリガーモードのとき、同期可能なMIDIタイムコードを受信したとき点滅
6. SMPTE LED: SMTPE/MIDIトリガーモードのとき、同期可能なSMTPEタイムコードを受信したとき点滅
7. 128x160カラーLCDディスプレイ
8. ファンクションボタン (LEFT/RIGHT/UP/DOWN/OK)
9. MEMORY 1-8 ボタン: マニュアルモードのとき、再生したいメモリーを選択
10. PLAY/PAUSE/STOP ボタン
11. BLACK OUT ボタン: マニュアルモードのとき、灯体をブラックアウト

リアパネル



1. DMX IN
2. DMX OUT
3. MIDI IN
4. SMPTE IN
5. MEMORY1-8 コンタクト・ポイント: 外部コンタクト・スイッチにより MEMORY1-8 をコントロール
6. PLAY/PAUSE/STOP コンタクト・ポイント: 外部コンタクト・スイッチにより PLAY/PAUSE/STOP をコントロール
7. BLACK OUT コンタクト・ポイント: 外部コンタクト・スイッチにより BLACK OUT をコントロール
8. 電源 ON/OFF
9. DC IN: DC9-12V 電源を接続

基本操作

1. 動作モード

5種類の動作モードが使用可能です。

- 1) マニュアル・コントロール
- 2) リアルタイム・トリガー
- 3) タイムコード・トリガー
- 4) 外部 DMXトリガー
- 5) DMX モニター

「OK」ボタンを2秒以上長押しすると動作モード選択オプションが表示され、UP/DOWN ボタンにより選択することができます。最後に OK を押して確定します。

2. ユーザーパラメーターの設定

2.1 パスワード入力

2.1.1 動作モードオプションメニューが表示されたとき、UP/DOWN ボタンを使用して「SET & MODIFY」を選択し、「OK」ボタンを押します。パスワード「1234」を入力します。(パスワード 1234 は初期設定)。

2.2 DMX データーの保存/変更

2.2.1 DMX データーの保存

SCENE (シーン)、SHOW (ショー) を保存。保存したシーンを使用して CHASE (チェース) を編集します。

2.2.2 SCENE の保存

Record SCENE にアクセスして選択。ファンクションボタンを使用して SCENENAME を編集します。Select Confirmation & Record を選択して「OK」を押し、入力した DMX データーを保存します。LED が 3 回点滅します。Finish & Return を選択してメインメニューに戻ります。

2.2.3 SHOW の保存

Record SHOW にアクセスして選択。ファンクションボタンを使用して SHOWNAME を編集します。SHOW を保存するには Manual、Auto、Semi-Auto、Smart の 4 つの方法があります。

2.2.3.1 Manual

「Start」ボタンを押して保存開始。「Stop」ボタンで停止します。

2.2.3.2 Auto

全ての DMX データーが「0」のフレームを最低 1 つでも受信したとき、レコーダーは保存開始待ちの状態になります。「0」以外のデーターを受信したとき保存が開始されます。再び「0」のフレームを受信すると停止します。

2.2.3.3 Semi Auto

Auto の動作に加え、保存を「Stop」ボタンで停止することもできます。

2.2.3.4 Smart

同じパターンのフレームを繰り返し、別のパターンが来たら停止するモードです。

2.2.3.5 Confirm & Record

「Confirm & Record」を選択し、保存開始待ちにします。「Start Record」を

選択して保存を開始します。レコーダーは選択した保存方法に基づいてデータの保存を行います。途中で保存を停止したいとき、「Stop & Return」を選択します。

2.2.4 Chase を追加

Scene が既に保存済み のとき、レコーダーを使用して Chase を編集できます。

2.2.4.1 「Add Chase」を選択し Chase を編集。

2.2.4.2 ファンクションボタンを使用して CHASENAME を編集。

2.2.4.3 「STEP: xxx/yyy」より指定したステップを編集。

xxx: 現在のステップ

yyy: 保存された Chase のトータルステップ。最大 200 ステップまで保存可能。

2.2.4.4 「SceneName xxx/yyy」から指定したステップの Scene を選択。

xxx: 現在の Scene

yyy: オプションで使用できる Scene の数

2.2.4.5 「HoldTime/FadeTime」から現在のステップの時間パラメーターを変更。

2.2.4.6 全パラメーター編集終了後、「Confirm & Save」を選択して保存

2.2.4.7 「Finish & Return」を選択してメインメニューに戻ります。

2.2.5 保存済み Chase の編集

2.2.5.1 「Edit Chase」を選択し、「UP/DOWN」ボタンを使用して編集したい Chase を選択。最後に「OK」を押します。

2.2.5.2 ファンクションボタンを使用して ChaseName、指定したステップのシーン、ホールドタイム、フェードタイムを編集。

2.2.5.3 ステップの編集には「Insert Step」「Delete Step」が使用できます。

2.2.5.4 「Confirm & Return」を選択してメインメニューに戻ります。

2.2.5.5 Delete Scene/Delete Show/Delete Chase

2.2.5.6 指定した Scene/Show/Chase を消去します。

2.2.5.7 「Finish & Return」を選択してメインメニューに戻ります。

2.3 トリガーイベントの編集

2.3.1 「Trigger Event」を選択

2.3.2 3つのトリガー方法: Time Event、SMPTE/MTC Event、外部 DMXトリガー

2.3.3 Time Event

2.3.3.1 週単位、日単位のトリガーを含むカレンダークロックによるタイムイベントです。

2.3.3.2 週単位イベント

2.3.3.2.1 週単位イベントを追加します。

2.3.3.2.2 「Weekly」を選択します。

2.3.3.2.3 ファンクションボタンを使用して EventName、トリガー時間、トリガーメモリー、メモリープレイバック・ステート、アウトプット・ステートを編集します。

2.3.3.2.4 「Confirm & Save」を選択し、現在のイベントを保存します。

2.3.3.2.5 「Finish & Return」を選択し、メインメニューに戻ります。

2.3.3.3 日単位イベント

2.3.3.3.1 日単位イベントを追加します。

2.3.3.3.2 「Dately」を選択します。

2.3.3.3.3 ファンクションボタンを使用して EventName、トリガー時間/日、トリガーメモリー、メモリープレイバック・ステート、アウトプット・ステートを編集します。

2.3.3.3.4 「Confirm & Save」を選択し、現在のイベントを保存します。

2.3.3.3.5 「Finish & Return」を選択し、メインメニューに戻ります。

注意: 日単位イベントは週単位イベントより優先順位が高いため、週単位イベントをトリガーするには、日単位イベント終了後、「no

memory」トリガーを追加して、日単位イベントが無い状態にする
必要があります。

2.3.3.4 週単位イベントの編集

2.3.3.4.1 「Edit Weekly」を選択

2.3.3.4.2 ファンクションボタンを使用して EventName、トリガー時間、トリガー
メモリー、メモリープレイバック・ステート、アウトプット・ステートを
編集します。

EventName: xxx/yyyyxxx:
現在のイベント・シリアル番号
yyy: トータル・イベント数

2.3.3.4.3 「Select Event」を選択後、LEFT/RIGHT ボタンを押してイベントを
選択します。

2.3.3.4.4 「Finish & Return」を選択し、メインメニューに戻ります。

2.3.3.5 日単位イベントの編集

2.3.3.5.1 「Edit Dately」を選択します。

2.3.3.5.2 ファンクションボタンを使用して EventName、トリガー時間、トリガー
メモリー、メモリープレイバック・ステート、アウトプット・ステートを
編集します。

2.3.3.5.3 「Select Event」を選択後、LEFT/RIGHT ボタンを押してイベントを
選択します。

2.3.3.5.4 「Finish & Return」を選択し、メインメニューに戻ります。

2.3.3.6 週単位イベント消去／日単位イベント消去

選択したイベントを消去

2.3.4 「Finish & Return」を選択し、メインメニューに戻ります。

2.3.5 SMPTE/MTC イベント

外部デバイスからトリガーします。

2.3.5.1 外部のデバイスからトリガーできる「Trigger Event」を追加、編集、消去
できます。

2.3.5.2 「Add SMPTE/MTC」を選択します。

2.3.5.3 EventName、Frame Rate、トリガー時間、トリガーメモリー、プレイバック・ステート、アウトプット・ステートを編集できます。

2.3.5.4 「Confirm & Save」を選択して現在のイベントを保存します。

2.3.5.5 「Finish & Return」を選択し、メインメニューに戻ります。

2.3.6 「Edit SMPTE/MTC」を選択

2.3.6.1 EventName、Frame Rate、トリガー時間、トリガーメモリー、プレイバック・ステート、アウトプット・ステートを編集できます。

2.3.6.2 「Select Event」を選択後、LEFT/RIGHT ボタンを押してイベントを選択します。

2.3.6.3 「Finish & Return」を選択し、メインメニューに戻ります。

2.3.7 「Delete SMPTE/MTC」を選択し、指定したイベントを消去します。

2.4 DMXトリガーパラメーター

2.4.1 DMX スタートアドレス

本レコーダーは 3 チャンネル DMX データーを受信します。

DMX チャート

3 チャンネルモード

チャンネル	DMX 値	機能
1	000 - 003	トリガーメモリー1
	004 - 007	トリガーメモリー2
	008 - 011	トリガーメモリー3
	012 - 015	トリガーメモリー4
	016 - 019	トリガーメモリー5
	020 - 023	トリガーメモリー6
	024 - 027	トリガーメモリー7
	028 - 031	トリガーメモリー8
	031 - 255	機能無し
2	000 - 079	ポーズ
	080 - 159	再生
	160 - 255	停止
3	000 - 127	ライト出力
	128 - 255	ブラックアウト

2.4.2 No DMX IN

DMX トリガーまたは DMX モニターモードで、DMX 信号が無いとき、タイマーをマニュアルでセットするためイベントを発生するのに使用します。

2.4.3 No SMPTE/MIDI IN

SMPTE/MIDI トリガーまたは DMX モニターモードで、DMX 信号が無いとき、タイマーをマニュアルでセットするためイベントを発生するのに使用します。

2.5 メモリーのアサイン

2.5.1 Assign Memory を選択します。

2.5.2 メモリー1-8 を選択、Memo/Stop Memo/Blackout Memo を再生します。

2.5.3 Assign Type を選択します。(Scene、Chase、Show から選択)。

xxx/yyy

xxx: 選択された Type のシリアル番号

yyy: 使用可能な Type の数

2.5.4 「Assign」を選択し、指定した項目をアサインします。

2.5.5 「Master」を選択し、現在のメモリーに対して Master 値をセットします。

2.5.6 「Scene」を選択し、FadeTime をセットすることができます。Chase、または Show を
選択するとき、プレイバックのスピード単位をセットできます。

2.5.7 「Finish & Return」を選択してメインメニューに戻ります。

2.6 Modify Clock

内部時計の設定

2.7 Set Password

ユーザーパスワードの設定

2.8 Data Backup

本機のパラメーターをコピー

2.8.1 Data Backup

初めに SD カードを挿入します。

2.8.2 パラメーターのコピー手順

Scene→SD カード: 保存されている全シーンを SD カードにコピー

Chase→SD カード: 保存されている全チェースを SD カードにコピー

Show→SD カード: 保存されている全ショーを SD カードにコピー

Memory→SD カード: メモリーにあるアサインされた全データを SD カードにコピー

Event→SD カード: 全イベント情報を SD カードにコピー

Picture→SD カード: 全ピクチャーを SD カードにコピー

All→SD カード: 上記全データを SD カードにコピー

SD カード→Scene: SD カードから全シーンをレコーダーにコピー

SD カード→Chase: SD カードから全チェースをレコーダーにコピー

SD カード→Show: SD カードから全ショーをレコーダーにコピー

SD カード→Memory: SD カードから全メモリーデータをレコーダーにコピー

注意: レコーダーのメモリーは全て上書きされます。

SD カード→Event: SD カードから全イベントをレコーダーにコピー

SD カード->Picture: SD カードから全ピクチャーをレコーダーにコピー

SD カード->All: 上記全てのデータレコーダーにコピー

2.8.3 「Exit」を選んでメインメニューに戻ります。

3. コミュニケーション

DR-PRO RACK は USB ケーブル経由で PC と通信することができます。DR-PRO RACK を PC に接続すると、U:ドライブが表示されデータをコピーすることができます。

注意: DR-PRO RACK は PC のデータを読むことはできますが、書き込みはできません。

ファイル名は最大8文字、拡張子は最大3文字まで使用可能です。

4. プログラムアップデート

DR-PRO RACK のプログラムを PC 経由でアップデートすることができます。

- 本体の電源を切ってから、▶ボタンと OK ボタンを同時に押して、再度、電源を投入します。
- USB ケーブルを PC に接続します。
- U: ドライブが表示されたら最新のプログラムをコピーします。