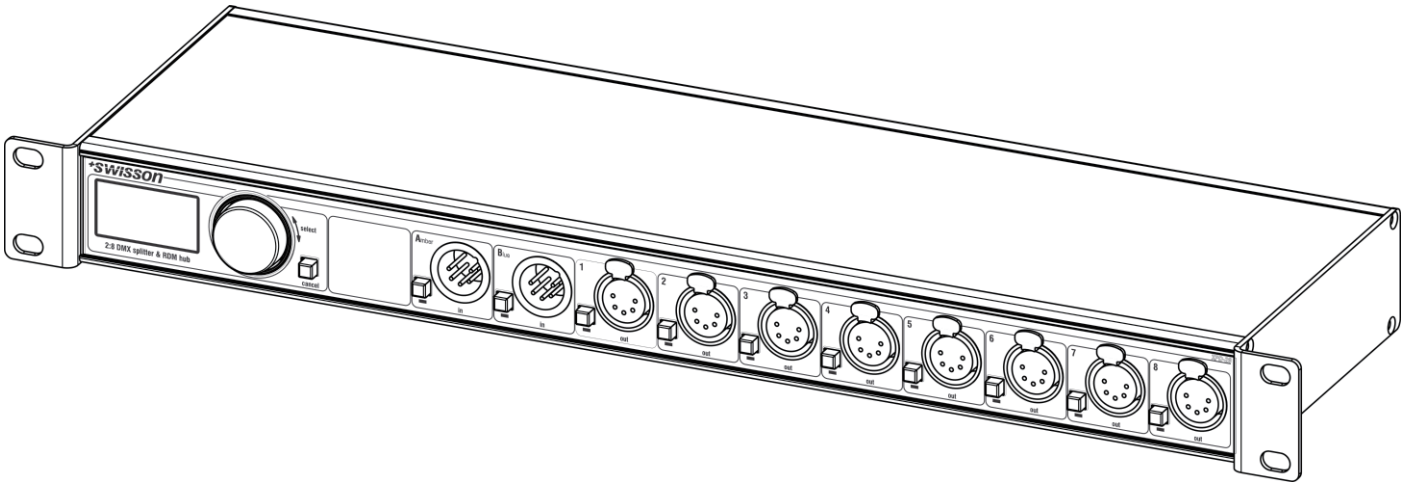
XPD−28
2:8 DMX & RDM スプリッター
ユーザーマニュアル



目次

目次 …… 3
イントロダクション …… 4
内容物の確認 …… 5
安全にご使用いただくために …… 5
オーバービュー …… 6
セッティングとメニュー …… 8
ステータスLED …… 20
スクリーンセーバー …… 20
DMX入力モニタリングと診断 …… 20
RDM …… 21
ファームウェアのアップデート …… 22
仕様 …… 23

イントロダクション

XPD-28 は、2 個ある入力ポートに自由に割付けられる 8 個の出力ポートを持つ DMX ＆ RDM スプリッターです。10 個のポートはそれぞれ個別のフォトアイソレートになっております。

128 x 64 ピクセルの有機 EL ディスプレイ、エンコーダーホイール、各シグナルポートのプッシュスイッチなどにより、本機器の多用性にもかかわらず、スプリッター自体の設定は簡単に行えます。各シグナルポートには RGB の LED があり、各ポートの状況を一目でわかることが可能です。

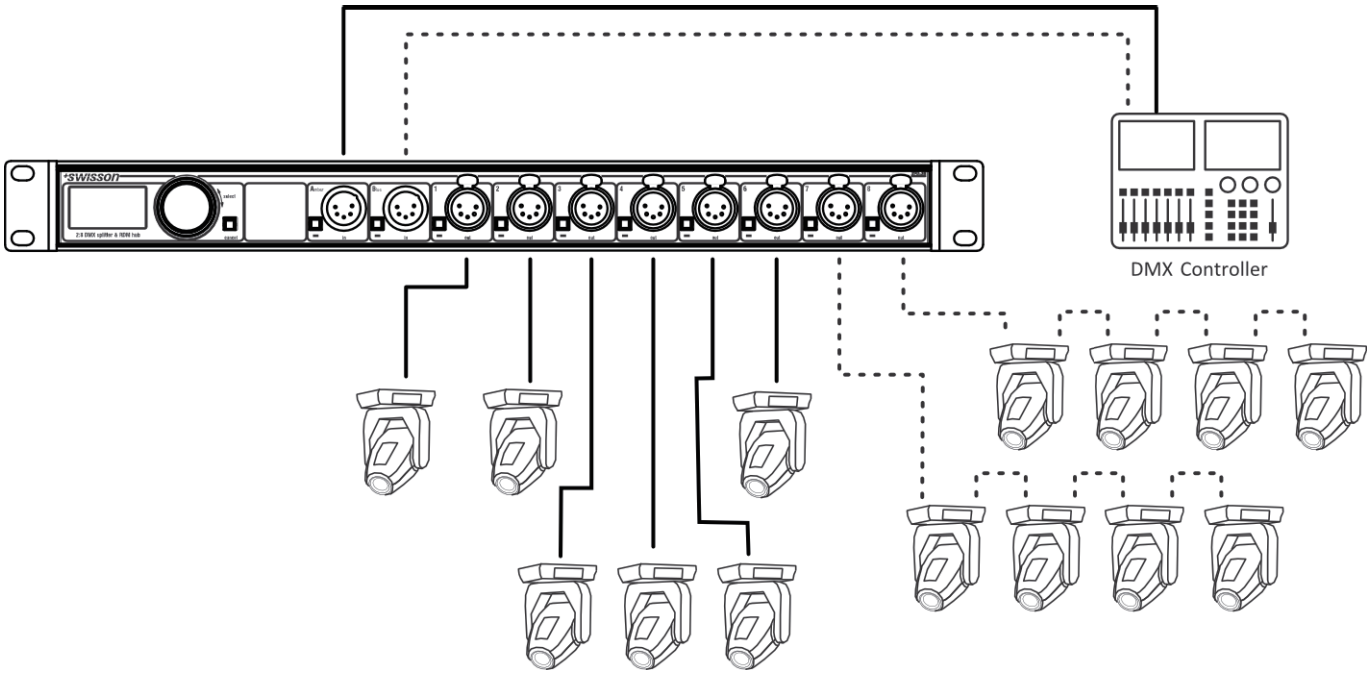
DMX 入力信号を詳しく知りたい場合には、有機 EL ディスプレイでリフレッシュレートや入力ポートにあるボタンで受信中のチャンネル数を表示させることができます。さらに、受信中のチャンネル値をグラフィカルに表示させることも可能です。

XPD-28 の多様の出力モードは、デバイスを加速器にも減速器にも使用可能です。

アプリケーション

- ◇ ライブコンサート
- ◇ ライブイベント
- ◇ マルチメディアショー
- ◇ 劇場
- ◇ テレビスタジオ
- ◇ テーマパーク
- ◇ 建築照明

代表的な接続例



内容物の確認

XPD-28 には以下のものが入っています。

◇　機器本体

◇　本ユーザーマニュアル

安全にご使用いただくために

XPD-28 のセットアップと使用に関して、以下の事を充分考慮してください。

本機器は、プロユースのみになります。家庭用ではありません。このマニュアルを本機器を使用前に良く読み、安全上の注意事項を守りすべての警告を守りましょう。

ご使用の地域の法律に則った使い方をしてください。

安全上のご注意

◇蓋を開けたり、ヒューズの交換を含むパーツの交換を行う場合には、必ず AC 電源を抜きましょう。

◇デバイスが電気的にグランドに接続されていることを確認してください。

◇過負荷保護並びに地格保護を持つ地域の建築と電気に関する規則に適合している AC 電源のみ使用してください。

◇デバイスを使用する前に、配電設備とケーブルが完全な状態であり、すべての接続されたデバイスに必要な電流定格であることを確認してください。

◇過熱の兆しを見せている場合や、電源ケーブルや電源プラグが不良や、濡れたり故障した場合は、直ちに電源からデバイスを分離してください。

◇本機器を雨や湿気にさらさないでください。

◇本機器のカバーや内部が欠けていたり、損傷や変形が認められる場合には使用を中止してください。

◇このマニュアルに記載されていない任意のサービス操作は販売会社にお訊ねください。

◇風通しの良い場所に設置してください。

◇周囲温度が 55℃を超える場所での使用はさけてください。

◇このマニュアルに記載されていない方法での機器の改造や Swisson 社純正パーツ以外の取り付けはしないでください。

◇ヒューズのバイパスはしないでください。指定されたタイプと定格のものと交換してください。

◇本機器を吊りさげる場合には、吊り下げる全てのデバイスのすくなくとも 10 倍の重量を保持する事の出来る設備であることを確認してから行って下さい。

◇デバイスを吊り下げる場合には、例えば TUV（ドイツ技術監視協会）などの公的機関によって承認された、総重量に充分に耐えうるセーフティーケーブルなどの補助アタッチメントを取り付けましょう。セーフティーケーブルは、EN60598-2-17 セクション 17.6.6 に準拠しており、機器の 10 倍の重量に耐えることができるものでなければなりません。

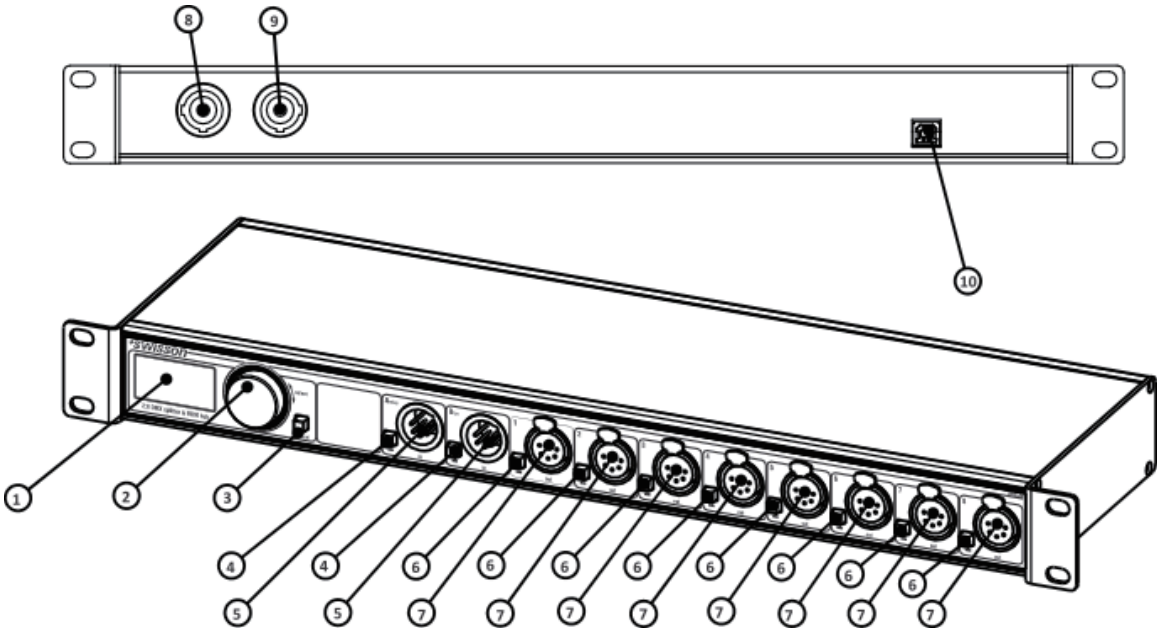
◇外カバーやハンガー・クランプ類がしっかりと取り付けてあるか確認してください。

◇機器の設置、修理、機器上の移動などをする時にはいつでも作業エリアと安定したプラットフォームの下に充分なスペースを設けてください。

◇直射日光が当たる場所では使用しないでください。

◇引火性の高い場所での使用は避けてください。

オーバービュー



1. 有機 EL ディスプレイ
2. エンコーダーホイール /OK ボタン
   エンコーダーホイールは、ホイールを回すことでメニュー項目の選択を行います。また、プッシュボタンとしての機能もあります。このマニュアルでは「OK ボタン」や「OK」と表されます。
3. Cancel ボタン
4. A/B インプットボタン
   これらのボタンは、各入力ポートの現在の状態を表示させる時に使用します。入力ポートの基本的なステータス情報を示す LED は、各ボタンの下に配置されています。
5. ユニバース A と B の信号入力ポート
6. 出力ポートボタン 1 ～ 8
   これらのボタンは、各出力が接続されているユニバースを変更する場合に使用します。各出力ポートがどちらのユニバースに接続しているかや、その他のステータス情報を表すステータス LED は各ボタンの下に配置されています。
7. 出力ポート 1 ～ 8
8. Neutric パワコン入力ソケット
9. Neutric パワコン出力ソケット
10. ファームウェアアップデート用 B タイプ USB ソケット

電源の接続

電源ケーブルは適切なものを使用してください。

> 注意！危険な電気ショックからの保護のため、本機器は必ずアースをとってください。AC 電源元は、過負荷と漏電の対策されているものを使用してください。

> 重要！端子でアーク放電が起こりコネクタの損傷が起こる恐れがあるため、電源に接続されている状態での、Neutrik パワコンコネクタの抜き差しは、緊急時の電源のオンオフ以外では行わないでください。

電源出力

> XPD-28 の電源アウトレットからの接続の容量は、14 アンペアを越さない様にしてください。

◇ 安全上の注意の項での説明にあった電源ケーブルを必ず XPD-28 の電源入出力口に使用してください。

◇ ライトグレイの Neutrik パワコン「NAC3FCB」ケーブルマウントコネクタを XPD-28 から電源を取る場合には使用してください。

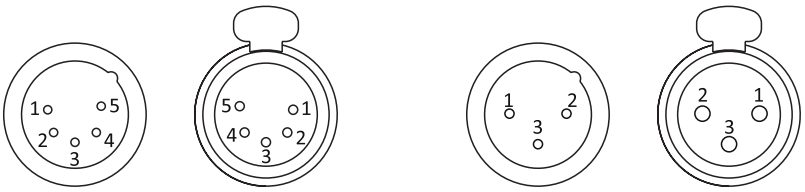
◇ AC 電源の電圧にかかわらず、XPD-28 から電源をとる際の容量は、14 アンペア以内にしてください。ただし、ご使用の電源ケーブルとプラグにより容量は異なります。御使用のケーブルとプラグを確認してください。

DMX 接続

仕様により異なりますが、XPD-28 には、XLR 5 ピン、XLR 3 ピン、または Neutrik イーサコン RJ45 が備えられています。

ＸＬＲコネクタ

ピン	接続
1	Com
2	Data-
3	Data+
4	―
5	―



5ピン XLR オス（DMX イン）　5ピン XLR メス（DMX アウト）　3ピン XLR オス（DMX イン）　3ピン XLR メス（DMX アウト）

ＲＪ４５コネクタ

ピン	接続
1	Data+
2	Data-
3	―
4	―
5	―
6	―
7	Com
8	Com
シールド	アース

DMX インプットは、完全にアイソレートされていて、ターミネータが内蔵されています。すべてのアウトプットは、アイソレートされていて、RDM 対応です。各アウトプットは光アイソレーションで、他のアウトポートやインプット部からアイソレートされています。

セッティングとメニュー

ジェネラルナビゲーション

エンコーダーホイールは、メニューの移動を行います。ほとんどのメニューは縦方向にアレンジされています。このメニューを、エンコーダーホイールを時計回りに回すことによって、現在選択中の項目から下方向へ、また反時計回りにホイールを回すことによって上方向へ項目を移動させることができます。水平方向にアレンジされているメニューでは、時計回りで右方向、反時計回りで左方向に移動させることができます。

それ以外にもエンコーダホイールは、プッシュボタンとしても機能します。このボタンは、選択した項目の確定やサブメニューのナビゲートに使用します。本マニュアルでは、エンコーダーホイールの押下を「OKボタンを押す」や「OKを押す」と表記しています。

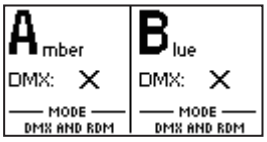
エンコーダホイールの右側に、選択の解除やメニューから抜ける時に使用するキャンセルボタンが配置されています。

キャンセルボタンを2秒以上長押しすると、ホームスクリーンへ移動します。ホームスクリーンからは、メニューへは OK ボタンを押すと入れます。

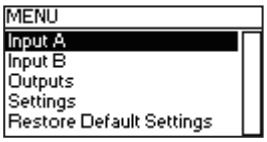
メニューの項目を本マニュアルでは「Home > Menu > Sub Menu >・・・」の用に表記しています。

例えば、「Home > Menu > Input A > Mode」は以下の様になります。

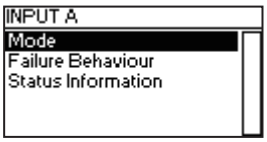
キャンセルを2秒以上長押しし、ホームスクリーンへ行きます。



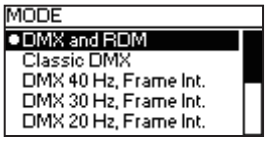
OK ボタンを押し、メニューへ入ります。



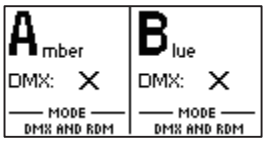
エンコーダホイールを使用して Input A を選択し、OK を押し選択を確定させます。



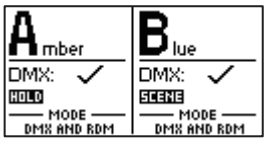
Mode を選択し OK ボタンを押します。



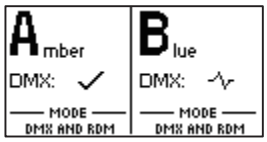
ホームスクリーン



どちらの入力ポートにも信号が来ていません。



有効な DMX 信号と各入力のさまざまな NG モードを示すホーム画面。



ポートAには正常の信号があり、ポートBには乱れた信号がきています。

ホームスクリーン（メインスクリーン）は、入力Aの信号状態を表す左側と入力Bの信号状態を表す右側の2つのセクションに分かれます。左側のセクションには、入力 A の信号ステータスと、入力 A に接続されている出力の現在アクティブな DMX モードに関する情報が表示されます。ホーム画面のもう半分には、入力ポート B とそれに接続された出力に関する同じ情報が表示されます。

入力時に DMX データが認識されず、ゼロ以外の開始コードパケットが観察された場合、単なる「✕」ではなく「ALT. ✕ 」が表示されます。

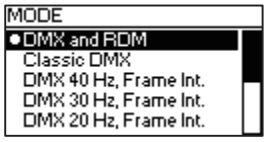
「モード」ラベルの上には、エラー時の動作「Hold Last Look」または「Scene」のステータスインジケータラベルが表示され、対応するポートの現在のエラー時動作設定が表示されます。インジケータが表示されない場合は、エラー時動作は「オフ」に設定されています。点滅するラベルは、デバイスが現在エラー状態にあることを示します。詳細については、11 ページの「Failure Behavior」を参照してください。

入力 / ユニバースの設定と情報

ユニバースAとその入力の設定へは、Home > Menu > Input A へ行きます。
（ユニバースBの場合には（Home > Menu > Input B）
このメニューには、「Mode」、「Failuer Behaviour」、「Status Information」があります。

DMX Mode

ユニバース A に接続されている出力の DMX モードは「Home > Menu > Input A (Input B) > Mode」で設定します。モードは、エンコーダホイールで選択後ＯＫを押して切り替えます。現在アクティブなモードは、左側に〇印が表示されます。



DMX and RDM

このモードでは、受信した DMX や RDM データは、入力に受信された時に対応するユニバースの出力に転送されます。XPD-28 は RDM より検出可能で、パケットがデバイス宛の RDM に応答します。RDM トラフィックはユニバースの出力に接続されたデバイス宛の場合、デバイスは、双方向の RDM スプリッターとして動作します。

「DMX and RDM」モードはデフォルトの設定で、設定をデフォルトに戻すとこのモードになります。

Classic DMX

DMX データは、受信されると出力に転送されます。このモードでは RDM からは検出されず、双方向スプリッターとしては機能しません。

DMX 40Hz, Frame Int

このモードでは、受信された信号のタイミングに関係なく、本器で明確に定義されたタイミングで DMX データを送信します。最小限の遅れを費やして、「フレーム整合性」が維持されています。これは、部分的に更新されていない DMX フレームが送出されることを意味しています。マルチスロットのパラメータを使用している時に重要でありえます。このモードでは RDM からは検出されず、双方向スプリッターとしては機能しません。

DMX 30Hz, Frame Int

上記と同様です。

DMX 20Hz, Frame Int

「DMX 40Hz, Frame Int」と同様です。

DMX 10Hz, Frame Int

「DMX 40Hz, Frame Int」と同様です。

DMX 40Hz

このモードでは、受信された信号のタイミングに関係なく、明確に定義されたタイミングで DMX データを送信します。「フレーム整合性」は維持されません。これは、部分的に更新されてる DMX フレームが送出されることを意味しています。このモードでは RDM からは検出されず、双方向スプリッターとしては機能しません。

DMX 30Hz

上記と同様です。

DMX 20Hz

上記と同様です。

DMX 10Hz

上記と同様です。

DMX のタイミング

モード	Break	Mark-After-Break	Mark-Before-Break	Inter-Slot-Delay
DMX 40 Hz	180 µs	20 µs	30 µs	4 µs
DMX 30 Hz	180 µs	20 µs	30 µs	20 µs
DMX 20 Hz	180 µs	20 µs	30 µs	53 µs
DMX 10 Hz	180 µs	20 µs	30 µs	151 µs

Failure Behaviour

各2つのユニバースポートには、不具合時の動作を Menu > Input A (Input B) > Failure Behaviour で、3 つの内から選択できます。

Failure Behaviour は、障害発生時にそれぞれのユニバースがどのように反応するかを決定します。同じ動作が「DMX and RDM」モードにも適用されます。RDM メッセージは存在するが、1 秒間 DMX 信号がない場合、ユニバースはいずれにせよエラーモードになります[1]。これにより、XPD-28 が RDM プロキシに接続されている場合に正しい動作が保証されます。

Off

出力に DMX を送信しません。「DMX and RDM」モードと「Classic DMX」モードでは、入力に信号が来たらアウトプットに信号を送信を続けます。

Hold Last Look

ユニバースのアウトプットに直前まで送信していた信号を送信し続けます。直前にデータがない場合には、データは出力されません。

Scene

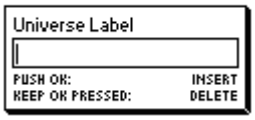
DMX 信号が失われた場合、以前に記録されたシーンが再生されます。シーンメニューエントリを強調表示した状態で OK を押すと、すべてのシーンスロットのリストが表示されます。現在選択されているシーンには印が付いています。シーン記録の詳細については、14 ページのシーンを参照してください。

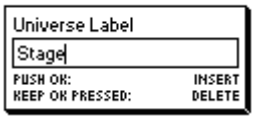
Start to Scene

このメニューは、Failure Behavior が Scene に設定されている場合にのみ表示されます。XPD-28 を起動直後は、DMX 信号が存在しないため、デバイスはエラー状態にありません。起動後すぐにシーンを出力するには、Start to Scene 機能を有効にします。有効にすると、XPD-28 は起動後すぐに Failure Behavior として選択されたシーンを出力します。バックアップポートは「Start to Scene」の影響を受けず、入力 B に有効な信号があり、入力 A に信号がない場合は、とにかく入力 B に切り替わります。

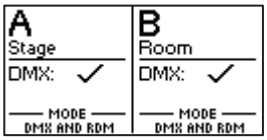
Universe Label

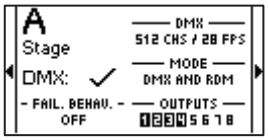
2 つの入力それぞれについて、Home > Menu > Input A > Universe Label > Set Universe Label（ Home > Menu > Input B > Universe Label > Set Universe Label）でユニバースラベルを入力できます。ユニバースラベルの設定は、16 ページで詳しく説明されているように、デバイスラベルの編集と同じように機能します。

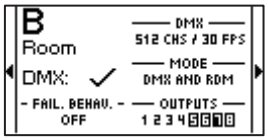


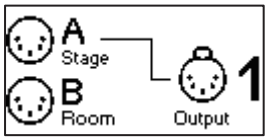


ラベルは、ホーム画面 (9 ページを参照)、DMX Input overview (21 ページを参照)、および出力リンク画面 (以下の「出力と入力のリンク」を参照) に、汎用タイトルのアンバーとブルーの代わりに表示されます。





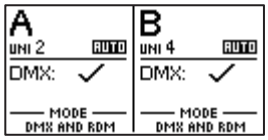




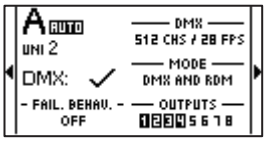
ユニバースラベルの長さは最大 6 文字です。ラベルが不要で、汎用の Amber または Blue の説明が望ましい場合は、それぞれの入力の編集ビューでユニバースラベルを消去するだけです。

[1]ファームウェア バージョン 1.06 以前の場合 : 障害モードは、DMX メッセージも RDM メッセージも存在しない場合にのみアクティブになります。

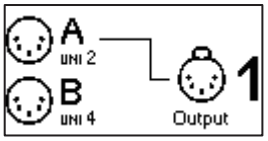
Auto Universe Label



XPD-28 は、この機能をサポートする Swisson デバイスに接続すると、ユニバースラベルを自動的に設定できます。DMX 信号を送信しているデバイス (Swisson XND-8 など) で Auto Universe Label 機能が有効になっている場合、XPD-28 は接続されているポートのユニバース番号を自動的に表示します。



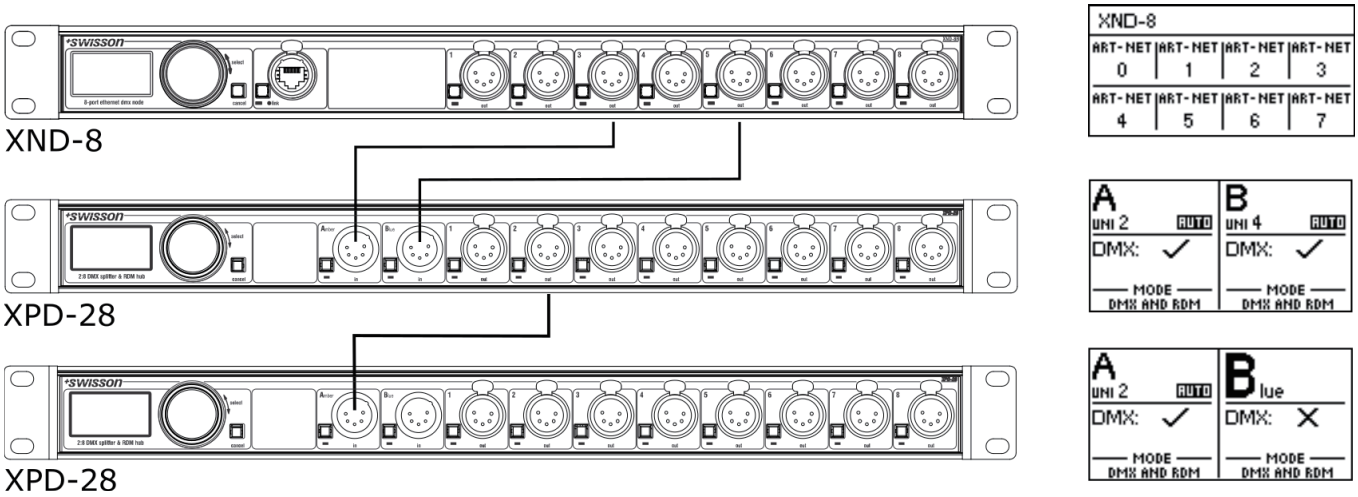
自動的に設定されたユニバースラベルは、ユニバースラベルの横の「AUTO」ステータスインジケーターで表示されます。5 秒以内に新しいユニバースラベルが受信されない場合は、表示されているラベルがそのまま残り、「AUTO」ステータスインジケーターが点滅を始めます。



Auto Universe Label 情報は、小さな RDM パケットを介して送信されます。これらは、ほぼ最小限のパケットサイズで 2 秒ごとに送信されます。つまり、信号ラインのトラフィックオーバーヘッドはわずかです。これらのパケットは Swisson デバイスによってのみ受信され、ライン上の他の標準準拠の DMX または RDM レシーバーに干渉することはありません。

Auto Universe Label は単方向通信に基づいているため、すべての XPD-28 モード (「DMX and RDM」だけでなく) で動作します。ただし、再生成モードの 1 つに設定されている場合、XPD-28 はゼロ以外の開始コードフレームをすべてフィルター処理するため、Auto Universe Label はそれ以上転送されません。

Auto Universe Label 機能を使用した設定例を以下に示します。



Auto Universe Label の有効 / 無効

自動ユニバースラベルはデフォルトで有効になっています。Home > Menu > Input A (Input B) > Universe Label > Auto Universe Label > Enable/Disbable で無効にできます。

Auto Universe Label の保存

現在の Auto Universe Label は、Home > Menu > Input A > Universe Label > Auto Universe Label に移動して、永続的なユニバースラベルとして保存できます。Save Auto Universe Label を選択し、ダイアログで OK をクリックして確認すると、ラベルは永続的に保存され、Auto Universe Label を無効にしてデバイスを再起動した後も残ります。

Auto Universe Label のクリア

Auto Universe Label を一度受信したが、5 秒以内に新しいラベルを受信しなかった場合、「AUTO」ステータスインジケーターが点滅を開始し、ラベルはディスプレイに表示されたままになります。これは、Home > Menu > Input A > Universe Label > Auto Universe Label > Clear Auto Universe Label に移動してクリアできます。

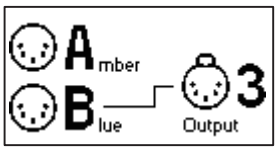
Status Information

各入力のステータスインフォメーションは、Home > Menu > InputA (Input B) > Status Information からアクセス可能です。各ポート左下にあるボタンを押すことでもアクセスできます。このメニューに関しては、20 ページにて説明があります。

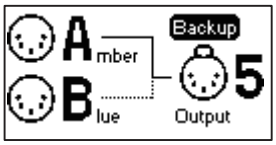
出力の設定とインフォメーション

入力と出力のリンク

出力ポートは、2つの入力ポートの内から1つとリンクをさせることが、Home > Menu > Output N（N は出力番号）」から行えます。各出力番号は、各 XLR 出力ポートの左上にプリントされています。各出力ポートの左下にあるボタン（ボタン1～8）からも同じメニューへのアクセスが可能です。



上記のメニューから、出力ポートの下にあるエンコーダホイールまたは左のボタンを使用して、出力が接続されているユニバースを変更できます。各出力は、ユニバース A またはユニバース B にリンクするか、バックアップモードにすることができます。それぞれの出力がバックアップモードの場合、右のように表示されます。



Backup モード

このモードは次のように動作します。

- 入力 A を B より優先します。
- 入力 A に障害が発生し、入力 B がまだ有効な信号として観測される場合、バックアップモードに設定されているすべての出力は入力 B に切り替わります。
- 入力 B がアクティブなときに入力 A が使用可能になると、バックアップモードによって制御されるすべてのポートが入力 A に戻ります。
- 両方の入力が失敗した場合、バックアップモードがアクティブなすべての出力ポートは、以前接続されていた入力ポートに接続されたままになり、それぞれの Failure Behavior によってそれらの出力に送信される内容が決まります。

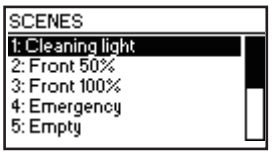
DMX アウトプットモード

DMX アウトプットモードは、各ユニバースで設定します。9 ページの DMX モードを参照してください。

Failure Behaviour

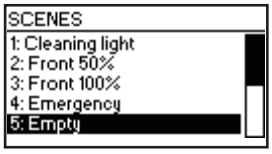
エラー時の動作はユニバースごとに設定されます。上記の「Input/Universe Settings and Information」の「Failure Behavior」を参照してください。

Scene



XPD-28 は、入力から最大 10 個の静的シーンを記録できます。これらのシーンは、デバイスが故障状態にあるときに出力に自動的に適用できます (Setting up the Failure Behavior については、11 ページを参照してください)。シーンを記録、名前変更、または削除するには、Home > Menu > Scene に移動します。ここに 10 個のシーンスロットのリストが表示されます。未使用のシーンスロットには Empty というラベルが付けられ、使用されているシーンスロットにはデフォルトで Scene またはカスタム名が付けられます。

Scene の記録



希望する DMX ルックを入力 A (入力 B) に適用します。Home > Menu > Scene に移動し、エンコーダーノブを回してシーンを保存するスロットを選択し、OK を押します。すでに使用されているスロットを選択すると、録画が完了した後、このスロットの現在のシーンが新しいルックで上書きされます。

目的の入力ポートからの現在の外観を保存するには、Record From A (Record From B) を選択します。表示されたダイアログで OK をクリックしてシーンを記録するか、Cancel をクリックして中止します。選択した入力に DMX 信号が存在しない場合は、ダイアログに Recording Failed! と表示されます。このダイアログは、OK または Cancel を押すと閉じることができます。

Scene の名称の変更

デフォルトでは、記録されたシーンの名前は Scene になります。カスタム名を設定するには、Home > Menu > Scene に移動し、エンコーダーホイールを使用して目的のシーンスロットを選択します。目的のシーンスロットがハイライト表示されたら、OK を押します。Edit Scene メニューで、名前の変更を選択します。その後に表示されるダイアログで、16 ページで説明したように、デバイスラベルを入力するのと同様に、新しいシーン名を入力できます。

Scene の削除

シーンを削除するには、「Scene の名称の変更」の説明に従って、目的のシーンスロットを選択します。Edit Scene メニューで、削除を選択します。OK を押してダイアログを確認するか、Cancel を押して中止します。

ファクトリープリセット

メインメニューの Factory Presets メニューエントリを使用すると、次のファクトリー定義プリセットのいずれかを読み込むことができます。

- 1-4：A, 5-8：B
  - ポート 1 ～ 4 は、入力 A から DMX データを出力するように構成されます。
  - ポート 5 ～ 8 は、入力 B から DMX データを出力するように構成されます。
  - 両方の入力で RDM は有効です。

- 1-4：A, 5-8：B No RDM
  - ポート 1 ～ 4 は、入力 A から DMX データを出力するように構成されます。
  - ポート 5 ～ 8 は、入力 B から DMX データを出力するように構成されます。
  - RDM は無効になります。両方の入力で DMX モードは Classic DMX に設定されます。

- All Outputs on A
  - ポート 1 ～ 8 は、入力 A から DMX データを出力するように構成されます。
  - 両方の入力で RDM は有効です。

- All Outputs on B
  - ポート 1 ～ 8 は、入力 B から DMX データを出力するように構成されます。
  - 両方の入力で RDM は有効です。

- Backup Mode
  - ポート 1 ～ 8 は、バックアップモードとして構成されます。
  - 両方の入力で RDM は有効です。

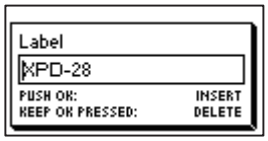
デバイスの設定とインフォメーション

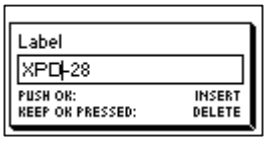
ラベル

デバイスのラベルの表示と編集は、Home > Settings > Label で行います。

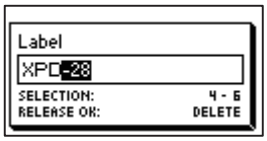
テキストの削除

テキストの削除は、カーソルを削除したい文字の左側へ移動させます。

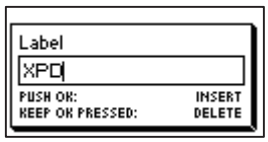




OK を押しながら、削除したい文字が全てハイライトで表示するまでエンコーダを時計回りに回します。

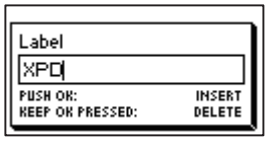


OK を離すと、ハイライトした文字が削除されます。

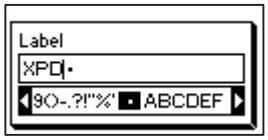


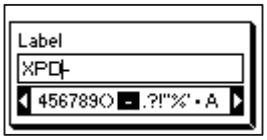
テキストの追加や挿入

テキストの追加や挿入は、カーソルをテキストを追加したい文字へ移動させます。

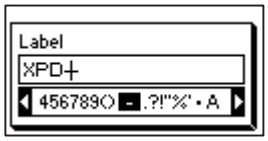


OK を押し、追加したい文字を選択します。

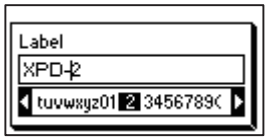


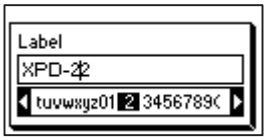


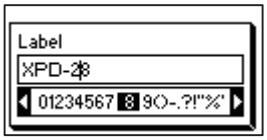
OK を押して、選択を確定させます。

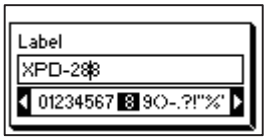


上記のステップを繰り返し、Cancel を押して編集を終了します。

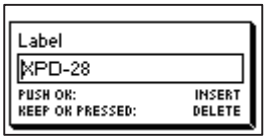




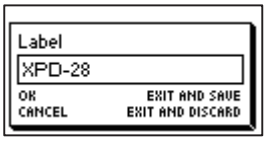




キャンセルを再度押すとエディターを終了します。



OK を押すと変更を保存します。キャンセルを押すと変更は保存されません。



スクリーンセーバー

Screen Saver の下に、次のオプションを含む選択リストが表示されます。

- Enabled：スクリーンセーバーが有効になります。
- Disabled：スクリーンセーバーが無効になります。

現在アクティブな設定の横に印が表示されます。エンコーダーホイールを使用して目的の設定を選択し、OK を押して設定を適用します。

スクリーンセーバーの動作の詳細については、20 ページの「スクリーンセーバー」のセクションを参照してください。

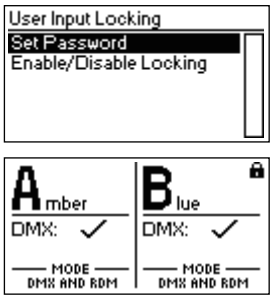
LED のミュート

Mute LEDs の下に、次のオプションを含む選択リストが表示されます。

- Mute：デバイスのステータスに関係なく、デバイスのすべてのステータスインジケーター LED は暗いままです。
- Unmute：ステータスインジケータ LED は、20 ページの「ステータス LED」で説明されているとおりに動作します。

現在アクティブな設定の横に印が表示されます。エンコーダーホイールを使用して目的の設定を選択し、OK を押して設定を適用します。

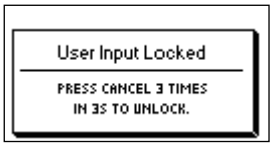
User Input Locking



メニュー項目「User Input Locking」を使用すると、パスワードまたは単純なキーロックでデバイスをロックし、不正な操作や偶発的な操作からデバイスを保護することができます。デバイスがロックされている場合、ユーザーにはホーム画面（10 ページを参照）と DMX 入力画面（20 ページの「DMX 入力のモニタリングと診断」を参照）のみが表示されます。デバイスがロックされている間はメニューが使用できないため、DMX 入力画面には入力ポートの横にあるボタンからのみアクセスできます。
ホーム画面の右上隅にある南京錠のシンボルは、ユーザー入力が現在ロックされていることを示します。

Simple Locking

シンプルロックは、デバイスが誤って操作されないようにロックする簡単な方法です。ロック解除は、ホーム画面で OK を押すことで行われます。表示されるダイアログには、3 秒以内に Cancel を 3 回押すとデバイスのロックが解除されるというメッセージが表示されます。Cancel を 2 秒間押すと、ダイアログを閉じることができます。

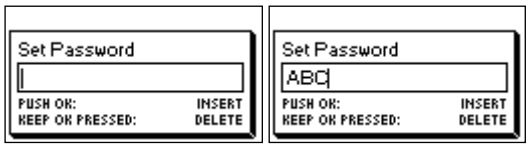


Password Locking

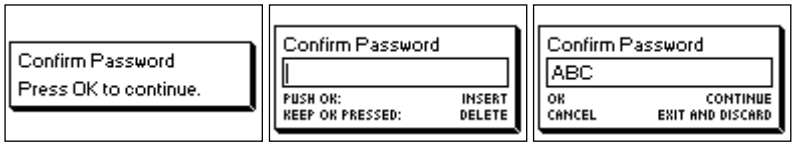
パスワードロックは、デバイスを不正な操作から保護するためのものです。有効にすると、正しいパスワードを入力しないとデバイスのロックを解除できません。ロックを解除するには、ホーム画面から OK ボタンを押します。パスワードの入力を求められます。パスワードを正しく入力すると、デバイスのロックが解除され、メインメニューが表示されます。

Set Password

パスワードを設定するには、Settings > User Input Locking > Set Password を選択します。パスワードの入力を求めるダイアログが表示されます。パスワードの編集は、16 ページで詳しく説明されているように、デバイスラベルの編集と同じように操作します。

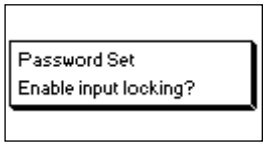


パスワードを入力すると、XPD-28 はパスワードをもう一度入力するように要求します。



入力した 2 つのテキストが一致すると、パスワードが設定されます。

最後に、パスワードが正常に保存された後、パスワードロックがまだ有効になっていない場合、ユーザーはパスワードロックを有効にするかどうかを尋ねられます。

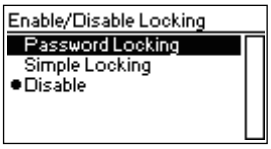


OK を押すと、パスワードロックが有効になります。Cancel を押すとダイアログが閉じられ、パスワードロックは無効のままになりますが、パスワードは設定されたままになります。

パスワードを変更するには、Set Password ダイアログを再度開くだけです。パスワードを変更する前に現在のパスワードを入力する必要はありません。

Enable/Disable Locking

メニューエントリ Settings > User Input Locking > Enable/Disable Locking では、Password Locking、Simple Locking、ロックなし (Disabled) を選択できます。ユーザーがパスワードロックの有効化を要求し、パスワードがすでに設定されている場合、パスワードロックを有効にする前にパスワードの入力を求められます。ユーザーがパスワードが設定されていないときにパスワードロックの有効化を要求した場合、パスワードロックを有効にする前にパスワードの入力と確認を求められます。



Lock User Input

ロックが有効になると、追加のメニュー項目 Lock User Input がメニューの最上位レベルと Settings > User Input Locking の下に表示されます。ユーザーがこのメニュー項目を有効にすると、デバイスをロックするかどうかを尋ねられます。OK を押すとデバイスがロックされ、Cancel を押すとロック解除されたままになります。
スクリーンセーバーがアクティブになったとき、またはロックが有効になっている場合は電源を入れ直した後も、デバイスはロックされます。

インフォメーション

Home > Menu > Settings > Information で以下のデバイスの情報を見ることができます。

Model

デバイスモデルは、XPD-28 のすべての変種に対して「XPD-28」と表示されます。

UID (A) and UID (B)

各ユニバースの RDM 識別子。

Boot Software

ブートソフトウェアのフルバージョンナンバー

Firmware

ファームウェアのフルバージョンナンバー

Hardware

ハードウェアのリビジョン

デフォルトセッティングへの復帰

デフォルトセッティングへ戻すには、Home > Menu > Restore Default Settings から行います。このメニューでは、全ての設定をデフォルトへ戻すか尋ねられます。OK を押すと確定し、Cancel で中止します。

この機能は、すべての設定をデフォルトに戻します。

- デバイスのラベル：XPD-28
- DMX モード：DMX and RDM（両方のユニバースとも）
- Failure Behaviour：オフ（両方のユニバースとも）
- インプット A の割付けポート：1 ～ 4
- インプット B の割付けポート：5 ～ 8
- スクリーンセーバー：無効[1]

[1] ファームウェアバージョン 1.06 以降：有効

ステータス LED

すべての LED はミュートできます。その場合、デバイスのステータスに関係なく、LED は消灯したままになります。以下の情報は、LED がミュートされていない場合 (Unmuted) に適用されます。LED のミュートとミュート解除の詳細については、17 ページの「LED のミュート」を参照してください。

選択中のポート

ポートが横のプッシュボタンまたはメニューから選択されると、ポートの LED が 0.2 秒ごとに 0.1 秒間、そのユニバースの色で点滅します。ユニバースの色は、ユニバース A の場合はアンバー、ユニバース B の場合はブルーです。

選択されていないポート

ポートに不良信号が存在する場合、そのポートの LED は赤色に点灯します。エラー信号が観測されなくなると、LED は 0.1 秒間赤色のままになります。

ポートが選択されておらず、障害信号が存在しない場合は、ポートのステータス LED に次の情報が表示されます。

- 1 秒間に少なくとも 0.5 秒間、以下のように点灯します。
  - インプット A：アンバーで点灯します。
  - インプット B：ブルーで点灯します。
  - 出力はユニバース A に接続されているが、バックアップ モードではない：LED はアンバーで点灯します。
  - 出力はユニバース B に接続されているが、バックアップ モードではない：LED はブルーで点灯します。
  - 出力がユニバース A に接続中でバックアップモード：LED はグリーンで点灯します。
  - 出力がユニバース B に接続中でバックアップモード：LED は緑色で点灯し、しばらくすると青色で点滅します。
- ポートに信号がない場合は、毎秒 0.1 秒間ブラックに変わります。
- ユニバースポートが RDM の識別信号を受信すると、1秒間に 0.4 秒白色になります。

スクリーンセーバー

有機 EL ディスプレイはスクリーンセーバーが有効になっている場合、ユーザーの入力が 40 秒間受信されない時に、製品の耐久性を向上させるために、自動的にオフになります。ディスプレイがオフになっている時に、ボタンを押したりエンコーダホイールを動かすと再度表示されます。

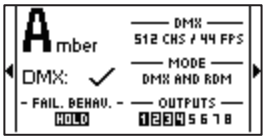
スクリーン セーバーは、Home > Menu > Settings > Screen Saver で有効または無効にできます。

DMX 入力モニタリングと診断

DMX 入力のうち1つの信号に関する詳細情報を取得するには、それぞれの DMX 入力ポートの左側にあるボタンを押します。エンコーダーホイールを使用して、DMX 入力概要、DMX チャンネル画面、ステータス画面を切り替えます。次に、3 つの画面について説明します。

これらの画面のいずれかがアクティブな状態で 20 秒間ユーザー入力が行われない場合、画面は自動的に閉じます。

DMX インプットオーバービュー



この画面の左側には、良好な DMX データが受信されているかどうか、または DMX 信号が乱れているかまったく利用できないかどうかが表示されます。その情報は、「DMX:」というラベルの横に表示されるシンボルによって示されます。これらのシンボルの意味は次のとおりです。

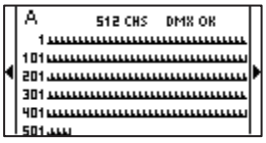
- チェックマークは、正常な DMX データが受信されていることを示します。
- ×は、DMX データが受信されていないことを示します。
- 波のシンボルは、障害のある信号が存在するか、無効な DMX データが受信されていることを示します。

DMX ステータスの下に、選択したエラー時動作が表示され、点滅してエラー状態を示します。

さらに右側には以下の情報が表示されます。

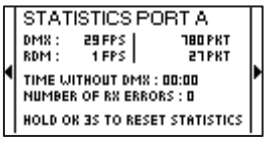
- 「DMX」というタイトルの下に、受信したチャンネル数と信号のリフレッシュ レートが表示されます。
- 「MODE」の下に、入力ポートのモードが表示されます（10 ページの DMX モードを参照）。
- 「OUTPUT」の下に各出力がリストされます。この画面の左上に表示されている入力ポートに現在接続されている出力がハイライト表示されます。

DMX チャンネルスクリーン



DMX チャンネル画面には、受信した各 DMX チャンネルごとに小さな垂直バーが表示されます。各バーの高さは、それぞれのチャンネルで受信した値に対応します。上部のステータスラインには、受信中の DMX チャンネルの数と DMX 信号の状態も表示されます。状態は、「DMX OK」、「NO DMX」、または「DMX ERROR」のいずれかになります。「DMX OK」は、入力で良好な DMX 信号が受信されたことを意味し、「NO DMX」は、入力で DMX 信号が観測されないことを意味し、「DMX ERROR」は、不良または無効な DMX 信号が存在することを示します。

DMX Statistics Screen



統計画面には、選択したポートの現在のフレームレート、パケットカウンター、および障害情報が表示されます。これは、対応する入力ポートのトラブルシューティングとパフォーマンス監視に使用できます。画面の上部には、1 秒あたりの受信 DMX および RDM フレーム数 (FPS) が表示され、その後に受信パケットの総数 (PTK) が表示されます。「Time Witout DMX」は、入力で DMX が見られなかった時間を測定します。このタイマーは、有効な DMX 信号が存在するとすぐに「00:00」に設定されます。「Number Of Rx Errors」カウンターは、DMX 入力でいわゆるフレーミングエラーが何回検出されたかを示します。統計は、OK を 3 秒間押し続けるとクリアできます。

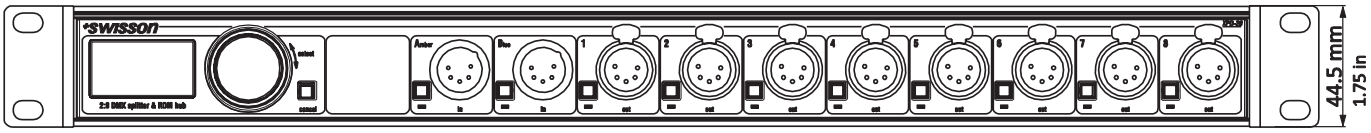
RDM

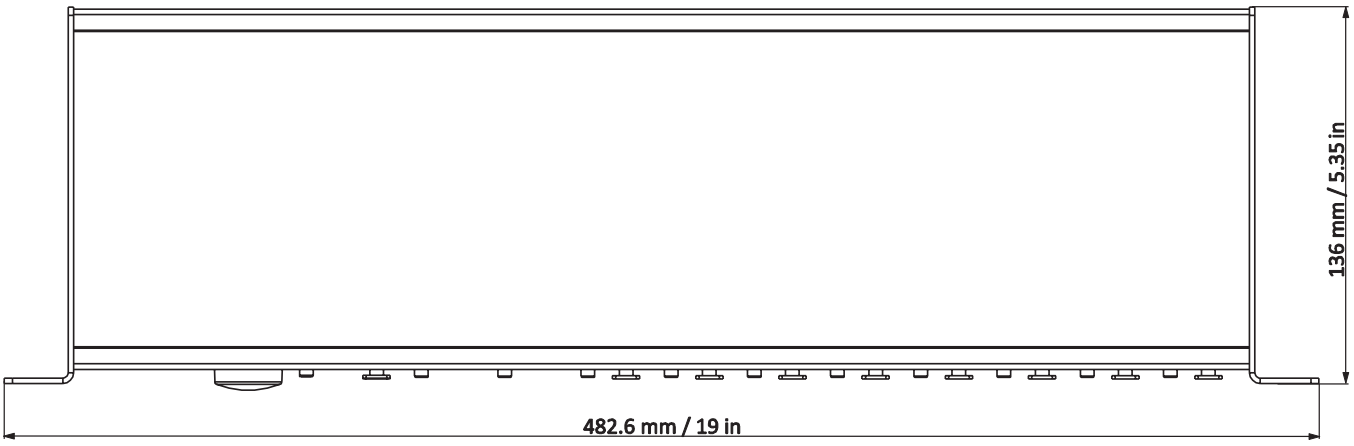
対応するユニバースが「DMX and RDM」モードに設定されている場合、XPD-28 は RDM 経由で検出可能であり、RDM 対応の双方向スプリッタとして機能します。別のモードに設定されている場合、各ユニバースでスプリッタの RDM 機能が無効になります。

ファームウェアのアップデート

ファームウェアのアップデートは、SWISSON 社のウェブサイト上のプロダクトのページにて提供されます。アップデートは、ウィンドウズ PC（Vista かそれ以降）と USB A to B ケーブル（USB プリンタケーブル）が必要になります。製品のファームウェアのアップデートに関しての詳細は、プロダクトウェブページにて提供されているアップデートマニュアルを参照してください。

仕様





奥行：136 mm
幅　：482.6 mm
高さ：44.5 mm
重量：1.7 Kg
動作環境温度：-30℃ -55℃

AC 電源：公称 100 ～ 240V、50/60 Hz
標準電気容量：10 W

DMX：ANSI E1.11
標準信号ポート：EIA-485

Swisson AG の事前の書面による許可なく、このドキュメントのいかなる部分も、複写や録音を含む電子的または機械的手段を問わず、いかなる形式または手段によっても複製または送信することはできません。このドキュメントの情報は、直接的または間接的にいかなる種類の保証もなく提供され、事前の書面による通知なしに変更されることがあります。

Swisson、その従業員、または指定された代表者は、ここに記載されている製品の直接的または間接的な結果として生じるソフトウェア、ハードウェア、またはデータへの損害について責任を負いません。

28.10.2020

SWISSON AG
Fabrikstrasse 21
CH-3250 Lyss
Switzerland

SWISSON of AMERICA Corp.
2419 East Harbor Blvd.#3
Ventura, CA 93001
U.S.A.

（株）スペース・エンジニアリング・ワークス
〒 162-0041
東京都新宿区早稲田鶴巻町 523
ジョイフル中川 101
03-5292-2380
sew@sew-net.co.jp
www.sew-net.co.jp