

PS08M-6P



LC86H Utility Ver 1.x

取扱説明書



この説明書をよくお読みのうえ、正しくお使いください。その後大切に保存し必要なときにお読みください

安全上のご注意

- ご使用前に、この『安全上のご注意』をよくお読みのうえ、正しくご使用ください。
- ここに示した注意事項は、お使いになる人や、他の人への危害、財産への損害を未然に防止するための内容を記載していますので必ずお守り下さい。
- ◆次の表示区分は、表示内容を守らず、誤った使用をした場合に生じる危害や損害の程度を説明しています。

 警告	この表示は、取り扱いを誤った場合、 死亡または重傷などを負う可能性 が想定される内容です
 注意	この表示は、取り扱いを誤った場合、 傷害を負う可能性が想定される場合及び物的損害のみの発生 が想定される内容です

- ◆次の絵表示の区分はお守りいただく内容を示しています。

 禁止	このような絵表示は、してはいけない「禁止」内容です。
 強制	このような絵表示は、必ず実行していただく「強制」内容です。

 **警告**

- ① **分解、改造をしない**
火災、感電、故障の原因になります。
- ⊘ **金属類を差し込まない**
隙間などから金属類を差し込んだりしないで下さい。火災感電故障の原因になります。
- ⊘ **濡らさない**
水などの液体が入ると発熱、火災、感電、故障の原因になります。
- ① **ACコンセントは確実に差し込む**
コンセントの差込が不完全だと発熱、火災、感電の原因になります。
- ① **コネクターは確実に差し込む**
コネクターの差込、締め付けが不完全だと発熱、火災、感電の原因になります。
- ⊘ **ACコードを傷つけない**
コードを無理に曲げたり加工したり、引っ張ったり、重い物を乗せたりしないで下さい。
- ① **異常が起きたときは**
万一、発煙、異臭、異常音などがあった時は直ちにACコンセントを抜いて販売店にご連絡下さい。そのまま使用すると火災、感電、故障の原因になります。

 **注意**

- ⊘ **煙や湯気が当たる場所に置かない**
火災、感電、故障の原因になります。
- ⊘ **湿気やほこりの多い場所に置かない**
火災、感電、故障の原因になります。
- ⊘ **不安定な場所や振動の多い場所に置かない**
落ちたり、倒れたりするとけが、故障の原因になります。
- ⊘ **ACコンセントから抜くときはプラグをもって抜く**
コードを引っ張るとコードが傷ついて火災、感電、故障の原因になります。

目次

1. 概要	1
2. 設置について	1
本機の設置にあたっては以下の注意を守って下さい。	1
3. セットアップ	1
3-1. 接続準備 ドライバーのインストール	1
3-2. 電源投入	1
4. ソフトウェア	4
4-1. ソフトウェアのインストール	4
4-2. 初期設定	4
4-3. 接続	5
4-4. 編集タブページ	5
4-5. 編集メニュー	9
5. 機器の操作	10
5-1. シーンメモリ	10
.....	11
5-2. シーン書き込み禁止	11
6. 付録	12
6-1. 仕様	12

1. 概要

本機は、DMX512chの入出力を任意のチャンネルにパッチするパッチ機能と、シーンを記憶することが出来るシーンフェーダー機能を持っています。

- チャンネルパッチは専用ソフトウェア「LC86H Utility」(Windows)で行います。
- シーンは外部機器のDMX出力を取り込むか、「LC86H Utility」上で作成を行うことで、最大48パターン(8シーン×6ページ)記憶することができ、本機のフェーダーまたはフラッシュボタンで出力します。
- 書き込まれた設定内容は電源を切っても保持され、PCに接続しなくとも本製品のみで動作します。

2. 設置について

本機の設置にあたっては以下の注意を守って下さい。

- 直射日光の当たる場所、周囲温度・湿度の高い場所、ほこりの多い場所での使用は避けて下さい。
- DMX信号ケーブルは電源ケーブルと一緒にしないで下さい。またマイク等の小レベル信号のケーブルと一緒にするとノイズを与える可能性がありますので、できるだけ避けて下さい。
- ケーブル類の着脱は必ず電源がOFFの状態で行って下さい。
- 電源は定格以内で、変動やノイズの少ない物を使用して下さい。また調光ユニットの出力は絶対に使用しないで下さい。

3. セットアップ

3-1. 接続準備 ドライバーのインストール

本機は、USB端子を使ってWindowsPCから設定を行い、設定を保存、読み込むことが出来ます。

ドライバーの設定

製品に付属しているUSBメモリーをPCに接続し、メモリーの中にあるdriverフォルダーから『CDM2XXXXX_Setup.exe』をダブルクリックして実行してください。

実行を行うとウィンドウが開き、自動的にインストールが行われます。

インストール終了後デバイスマネージャーでCOMポートの確認を行い製品とPCを接続してください。

※ドライバーのインストールは、製品を接続してソフトウェアを立ち上げる前に行ってください。

3-2. 電源投入


1. 全ての接続が終了したら、電源を差し込んで下さい。
2. 電源が入るとRECボタンの赤いLEDが数秒点滅します。

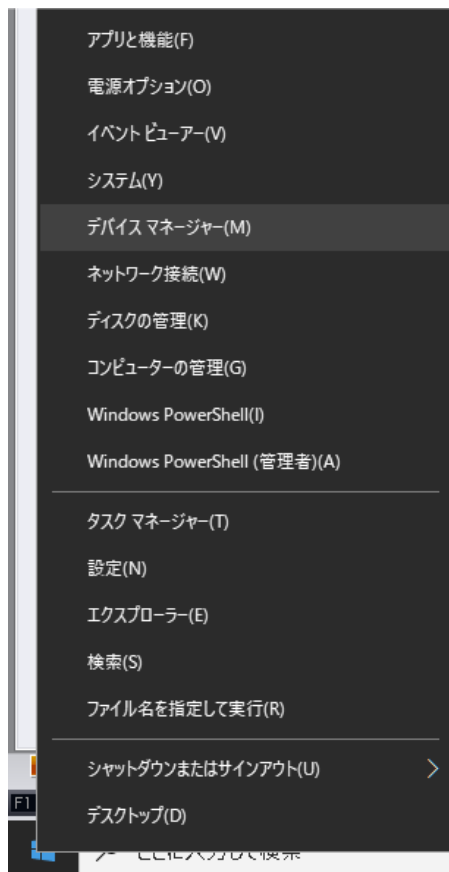
3-3. COMポート番号の確認

仮想COMポートドライバをインストール後、COMポートが何番に割り当てられているか確認します。
このCOMポート番号は変更する事も出来ます。

まず、本機をPCに接続して下さい。

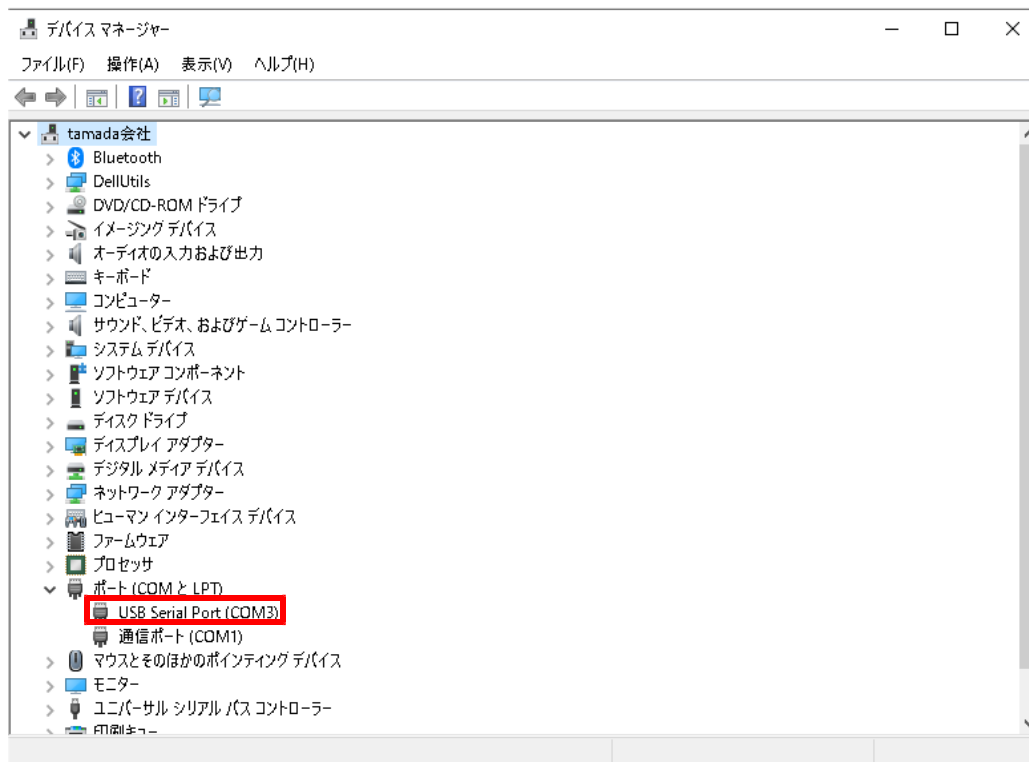
Windowsのデバイスマネージャーで確認します

1.  Windowsマークを右クリックしてリストからデバイスマネージャーを選択します。



あるいはタスクバーの検索欄に入力しても呼び出すことが可能です

開いたデバイスマネージャーで「ポート (COMとLPT)」を開くとUSB Serial Port (COM X) と表示されています (下の画像の場合はCOM 3)



この一覧で、「USB Serial Port (COM x)」が、PS08M-6Pに割り当てられたCOMポートです。COM番号を確認してください。

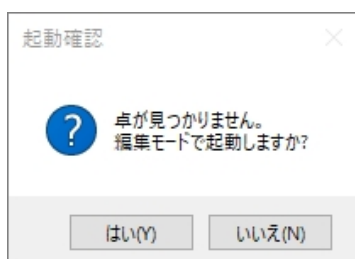
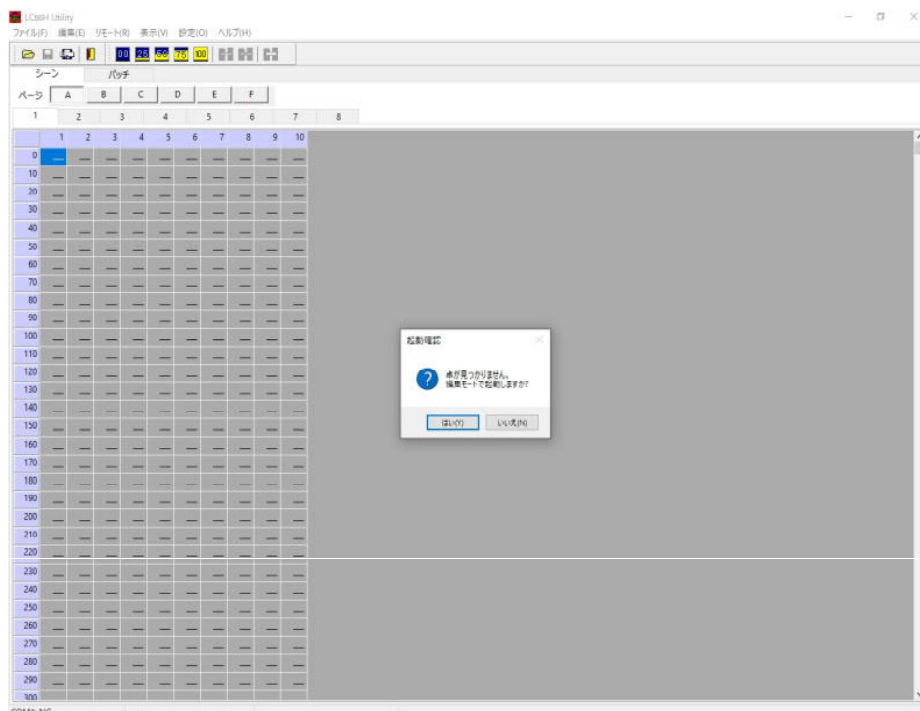
パソコンからは、このCOMポートへアクセスすることで、PS08M-6P と通信できます。

4. ソフトウェア

4-1. ソフトウェアのインストール

付属USBメモリー内の「LC86HUtl」フォルダーをPC内にコピーしてください。
PCと本機をUSBケーブルで繋ぎ、「LC86HUtl.exe」を実行します。

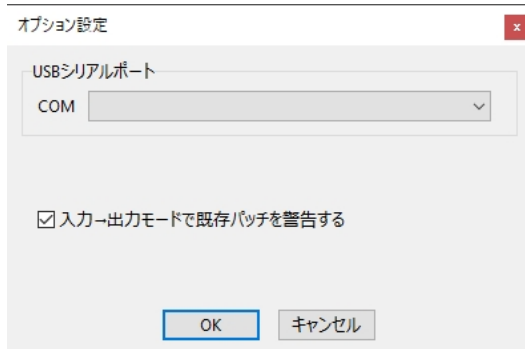
設定がされていない場合、または本機とPCが繋がっていない場合には次の様なメッセージが表示されます。



初期設定を行う場合、
または、本機と未接続のまま起動する場合は
「はい (Y)」を選択します。

4-2. 初期設定

PCとの接続設定を行っていない場合は、次の設定を行います。
メニューバーの [設定] - [オプション設定] を開きます。



3-3. COM ポート番号の確認で調べたCOMポート番号を設定します。

* 「USB Serial Port (COM x)」を選択してください。

4-3. 接続

設定後、メニューバーの [リモート] - [接続] を選択すると本機と接続されます。
 本機に記憶されているシーンの内容が読み込まれ、シーンページのテーブルに表示されます。
 また、パッチデータも同時に読み込まれます。
 データの読み込み中は、ウィンドウ下に「シーンデータ取得中」のメッセージと、バーが表示されます。

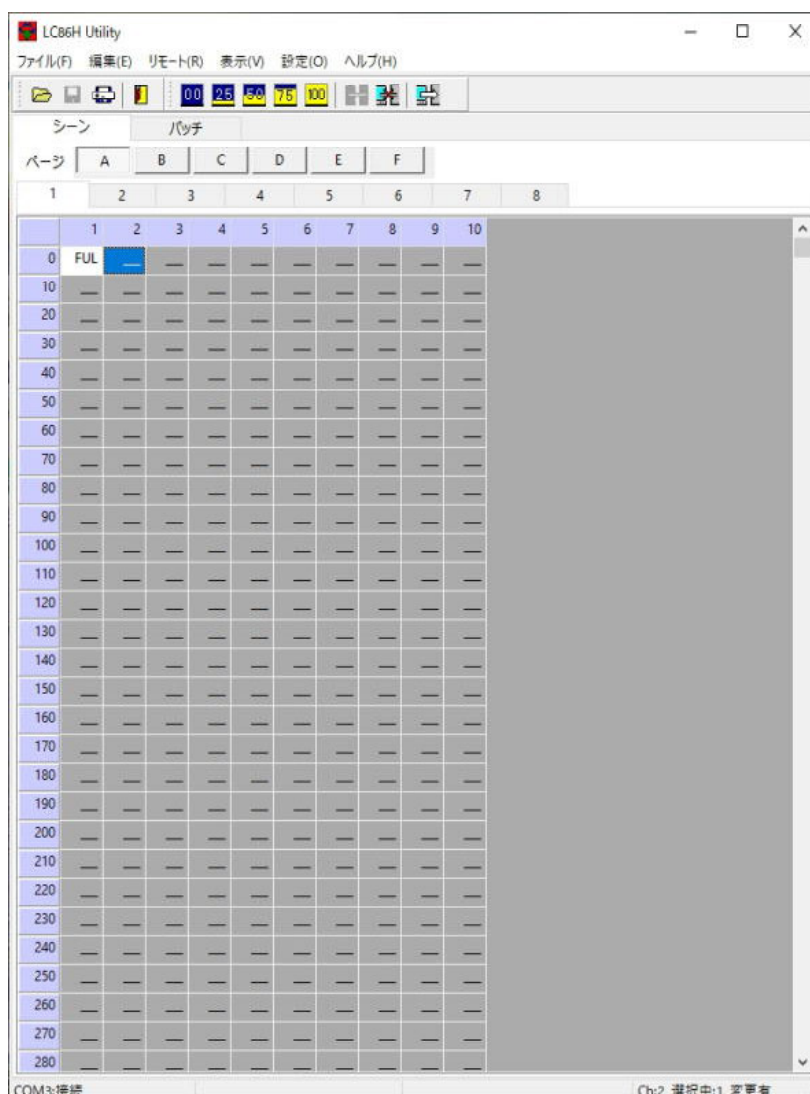
* ソフトウェアとPAS08M-6P本体を接続中は、RECボタンのLEDが点滅します。

4-4. 編集ータブページ

「LC86H Utility」ソフトウェアには【シーン】と【パッチ】の2種類のタブがあり、タブで項目を切り替え、それぞれ必要な設定を行います。
 設定が終了したら、それぞれのタブの書込ボタンまたはメニューバーの [リモート] - [書き込み] によって本体ユニットへの書込を行ってください。
 また、ファイルメニューによって、設定内容をファイルに保存したり、既存のファイルから読み込んで利用することもできます。

4-4-1. シーン

卓の8本のフェーダに割り当てるシーンの編集は【シーン】タブで行います。



シーンタブには、ページA~Fとフェーダー1~8のボタンがあり、編集したいシーンを選び、表のチャンネルを選択、キーボードで数値を入力するか、ツールバーのレベルボタンで設定します。

【ツールバー】



キーボードによる数値入力の場合、“FULL”、“FUL”、または“FF” と入力しても、フル（100%、255）となります。またDeleteキーでも0となります。
 チャンネルを複数選択して、一括で設定することもできます。対象範囲はマウสดラッグか、あるいは先ず1個のチャンネルを選択し、続いてShiftキーを押しながらその前後のチャンネルをマウスあるいはカーソルキーで選択してください。またCtrlキーを押しながらクリックすると、そのチャンネルが追加選択されます。

なお、レベルの表示形式は、メニューバー [表示] から [100段階 (%) 表示] または、[256段階表示] に切り替えることができます。

変更した内容はすぐに卓へも伝えられ実際の出力に反映されます。しかし、この段階では卓内のメモリにはまだ書き込まれていません。
 卓の電源を切ってもシーン内容は保持されるようにするためには、「シーン書き込み」ボタン（リモートメニューからも可）を押してください。

4-4-2. パッチ

パッチの編集操作は、【パッチ】タブで行います。

パッチテーブルの表示形式には、[出力→入力(フェーダー番号入力)] および [入力→出力(ユニット番号入力)] モードがあり、タブでいつでも切り替えることができます。

出力→入力モード

LC86H Utility

ファイル(F) 編集(E) リモート(R) 表示(V) 設定(O) ヘルプ(H)

シーン パッチ

負荷チェック ON OFF 000

出力→入力(フェーダー番号入力) 入力→出力(ユニット番号入力)

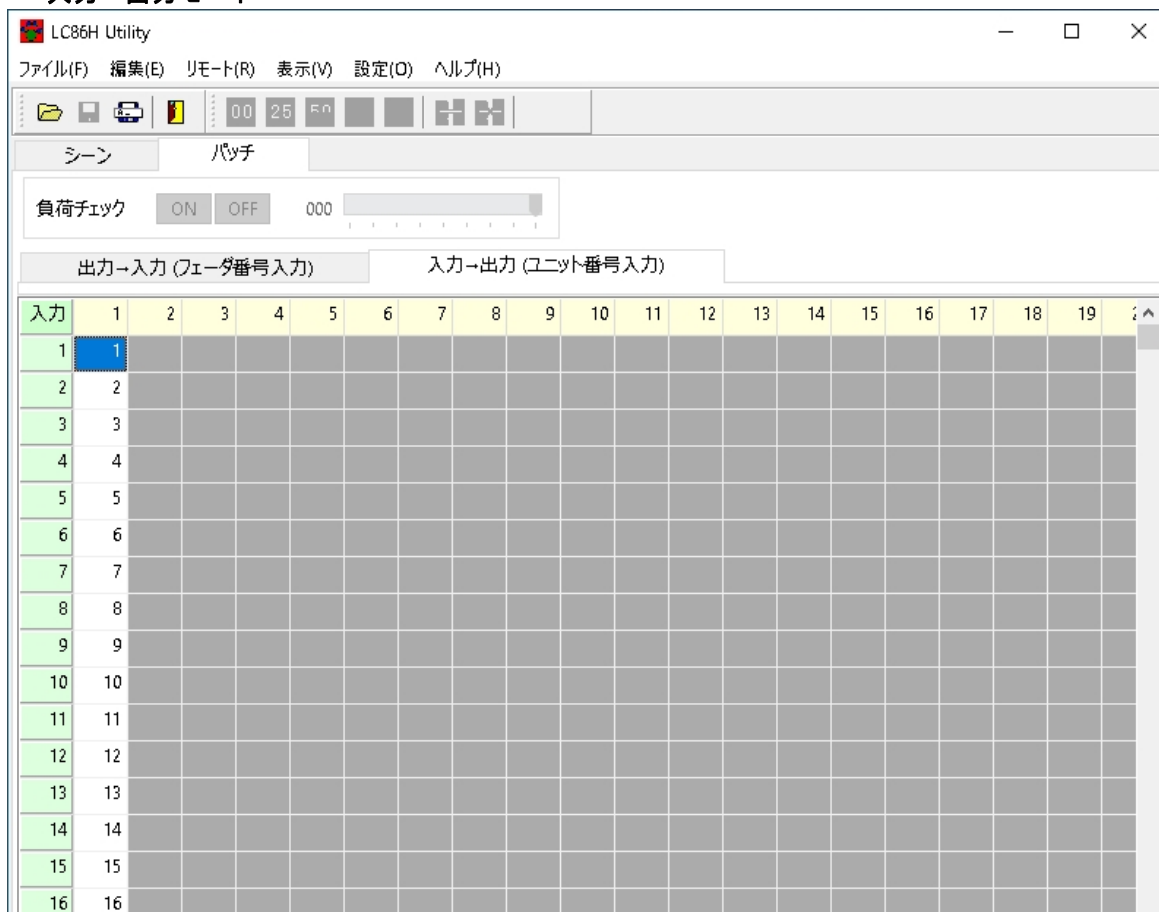
出力	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
+0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
+20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
+40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
+60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
+80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
+100	FULL	FULL	FULL	FULL	FULL	FULL	FULL	FULL	FULL	FULL	FULL	FULL	FULL	FULL	FULL	FULL	FULL	FULL	FULL	FULL
+120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140
+140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
+160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
+180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
+200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220
+220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240
+240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260
+260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280
+280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300
+300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320
+320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340
+340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360
+360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380
+380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400
+400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420
+420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440
+440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460
+460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480
+480	481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500
+500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512								

COM3:無効/編集 出力Ch:101 選択中:1 変更有

出力→入力モードの場合、選択した出力チャンネルのセルに、割り当てたい入力チャンネル(フェーダNo.)を入力してください。接続を解除したい場合は、Deleteキーを押すか、右クリックメニューの「接続解除」を選びます。

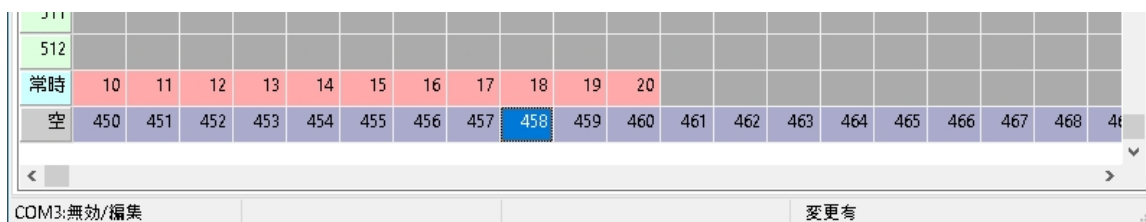
複数のセルを選択すると、一括して接続・解除あるいは右クリックメニューから連番チャンネル設定を行えます。対象範囲はマウスドラッグか、あるいは先ず1個のチャンネルを選択し、続いてShiftキーを押しながらその前後のチャンネルをマウスあるいはカーソルキーで選択してください。またCtrlキーを押しながらクリックすると、そのチャンネルが追加選択されます。

入力→出力モード



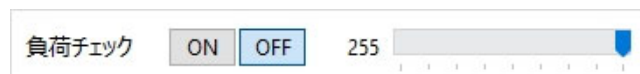
(表上部)

入力→出力モードの場合、選択した入力チャンネルのセルに、割り当てたい出力チャンネルを入力してください。この際、“ ”、“や” - “を使うことにより複数のチャンネルを一度に設定することも可能です(例: 1,2、5-10)。



(表下部)

- ・【常時】 この行にパッチを行うと常時フルONになります。
- ・【空】 この行では割り当てていない出力を確認できます。



チェックONボタンを押すと、出力チェック機能が有効になります。テーブルで現在選択されている位置の出力チャンネルに対して、レベルスライダーで設定されている値が強制的に出力されます。OFFボタンを押すと、出力チェック機能が解除され通常動作に戻ります。

変更した内容はすぐにパッチユニットにも伝えられ実際の出力に反映されます。しかし、この段階ではパッチユニット内のメモリにはまだ書き込まれていません。パッチユニットの電源を切ってもパッチ内容が保持されるようにするためには、**書込**ボタン(リモートメニューからも可)を押してください。

4-5. 編集メニュー

ソフトウェアのメニュー一覧をメニュー項目事に説明致します。

4-5-1. ファイルメニュー

現在開いているタブページに応じて、以下のようなメニュー項目が表示されます。

●全ページ共通

○終了

プログラムを終了します。

●【シーン】 ページ

○シーンデータをファイルから読み込み

あらかじめ保存してあったシーンデータ・ファイル(.dat)を読み込んで、卓に転送・書込します。

○シーンデータを上書き保存

シーンデータを上書き保存します。

○シーンデータに名前を付けて保存

シーンデータに名前を付けてファイル(.dat)に保存します。

●【パッチ】 ページ

○パッチデータをファイルから読み込み

あらかじめ保存してあったパッチ内容ファイル(.pat)を読み込んで、卓に転送・書込します。

○パッチデータを上書き保存

パッチデータを上書き保存します。

○パッチデータに名前を付けて保存

パッチに名前を付けてファイル(.pt1)に保存します。

4-5-2. 編集メニュー

●【シーン】 ページ

○現在のシーンをクリア

現在編集中のシーンををクリアします。卓のメモリ内容も同時にクリアされます。

○全てのシーンをクリア

選択ページのシーン1～8を全てクリアします。卓のメモリ内容も同時にクリアされます。

○全ページの全てのシーンをクリア

ページA～Fの全シーンを全てクリアします。卓のメモリ内容も同時にクリアされます。

●【パッチ】 ページ

○パッチをクリア

パッチの内容をクリアします。卓のメモリ内容も同時にクリアされます。

○1対1接続

1～512チャンネルを1対1接続します。卓のメモリ内容も同時に変更されます。

○連番チャンネル設定

出力→入力モードにおいて、選択中の複数の出力チャンネルに対して、指定した先頭入力チャンネルから連番でパッチを設定します。

4-5-3. リモートメニュー

- 全ページ共通

- 接続

- 何らかの原因により卓との接続が切れてしまった場合、再接続を試みます。

- 切断

- PS08M-6P本体との接続を解除します。

- 【シーン】 ページ

- シーン書き込み

- 変更したシーン内容を卓のメモリに書き込みます。

- 【パッチ】 ページ

- パッチ書き込み

- 変更したパッチ内容を卓のメモリに書き込みます。

4-5-4. 表示メニュー

- 【シーン】 ページ

- 横幅 : nn

- テーブルの横方向のチャンネル数を指定できます。

- 100段階 (%) / 256段階表示

- レベルの表示を、100段階 (%) または256段階に切り替えます。

- 【パッチ】 ページ

- 横幅 : nnCh

- テーブルの表示形式が出力→入力モードの場合、この項目を選択できます。

- テーブルの横方向のチャンネル数を指定できます。

4-5-5. 設定メニュー

- オプション設定

- USBシリアルポート

- パッチユニットとの接続に用いるUSB COMポートを選択します。

5. 機器の操作

5-1. シーンメモリ

本製品は3章で説明した、ソフトウェア上でのシーン編集だけではなく、DMX出力を持つ他の機器と接続して、シーンを最大48パターン記憶することができます。

記憶を行う手順は、以下のように行います。

1. 本機のDMXINに、DMX出力を持つ他の機器のDMXOUTを接続します。
2. DMX出力機器から記憶させたいシーンを出力させます。
3. 記憶させるページ番号を選択し、本製品のRECボタン（LED付の赤いボタン）を押しながら、シーンフェーダーフラッシュボタンを押します。
ボタンを押すとRECボタンのLEDが点滅し、ボタンを離せば記憶することができます。

5-2. シーン書き込み禁止

書き込みを行ったシーンフェーダーに、誤って記憶されることを防ぐために、RECボタンを無効にする機能です。

書き込み禁止の設定は、以下のように行います。

1. 本製品の電源が入っていない状態で、RECボタンを押しながら電源を入れます。
 2. RECボタンのLEDが点滅し、ボタンを離せば設定は完了です。
- 設定の解除は、上記の動作を再度行えば、解除することができます。

※1 シーン書き込み禁止設定は、RECボタンのみ押すと確認が出来ます。
ボタンのLEDが点滅すると設定ONになっており、シーン書き込みできません。

※2 書き込み動作の禁止は、本体RECボタンを使用できなくするもので、この状態でもソフトウェアからのシーンの書き込みは可能です。

5-3. ページボタン

ページボタンはA~Fの6ページ切り替えとなっており、選択中のページボタンLEDが点灯します。

シーン出力中に別のページに切り替えても、再生中のシーンはフェーダーを下げるまで出力を保持し続けます。フェーダーを0に下げた後はじめて新しく選択したページのシーンに切り替わります。

- ・ページ切り替え前のシーンを保持している間は、新規選択ページのボタンLEDが点滅します。

6. 付録

6-1. 仕様

入力 DMX コネクター 信号形式	ノイトリックXLRタイプ5P DMX512
USB コネクター	USB2.0 Type-B
出力 DMX コネクター 信号形式	ノイトリックXLRタイプ5P DMX512
電源 定格電力 外寸	AC90～240V 50/60Hz 10W W：300 H：70 D：185（突起部除く）
動作温度、湿度	0℃～50℃、10%～85%（結露無し）

本製品及び本書の内容は予告なしに変更される事がありますのでご了承下さい。

（本書製作日2025年9月5日）

