

# 64シーンメモリー卓 デスクトップタイプ



取扱説明書





## 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。

 <b>警告</b>	この表示は、取り扱いを誤った場合、 <b>死亡または重傷などを負う可能性</b> が想定される内容です。
 <b>注意</b>	この表示は、取り扱いを誤った場合、 <b>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</b> 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。

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

## ⚠ 注意

-  **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まないで下さい。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。
-  **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。
-  **コネクタは確実に差し込む**  
コネクタの差込、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。
-  **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

はじめに.....	6
付属品の確認.....	6
機能一覧.....	7
各部のなまえとはたらき.....	8
フロントパネル.....	8
リアパネル.....	9
接続.....	10
接続.....	10
接続例.....	10
操作.....	12
シーンの記憶（書き込み）.....	12
シーンの修正.....	13
再生（プレイバック）.....	14
基本再生（マニュアル再生）.....	14
自動再生（オートチェイス）.....	15
全ページループ再生.....	15
ソフトウェアのインストール.....	16
COMポート番号の確認.....	17
ソフトウェアの基本操作.....	18
起動と接続.....	18
画面構成.....	19
卓データとの送受信.....	19
パッチ設定.....	20
パッチとは.....	21
パッチの操作方法.....	21
シーン設定.....	22
シーンの作成と編集.....	23
シーンのコピーと消去.....	23
クロスフェードタイムの個別設定.....	23
オプション設定.....	23
電源投入時オプション.....	25
実行シーン.....	25
クロス/レイト・タイム.....	25
フェーダー値補正.....	25
ch設定.....	25
その他のオプション.....	25
故障かな？と思ったら.....	26
仕様.....	27

## はじめに

この度は、64シーンメモリー卓をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。  
本機は、24チャンネルのDMX信号を操作し、最大64シーンを記憶・再生できる調光卓です。  
本体での直接操作のほか、専用ソフトウェアをインストールしたPCを接続することで、パッチ設定やシーンの編集も可能です。  
ご使用前にこの取扱説明書をよくお読みのうえ、すべての機能を理解し、正しく安全にお使いください。  
また、この説明書は大切に保管し、必要なときにご覧ください。

## 付属品の確認

開梱したら、以下のものがすべて揃っているかご確認ください。万一、不足しているものがありましたら、お買い求めの販売店までご連絡ください。

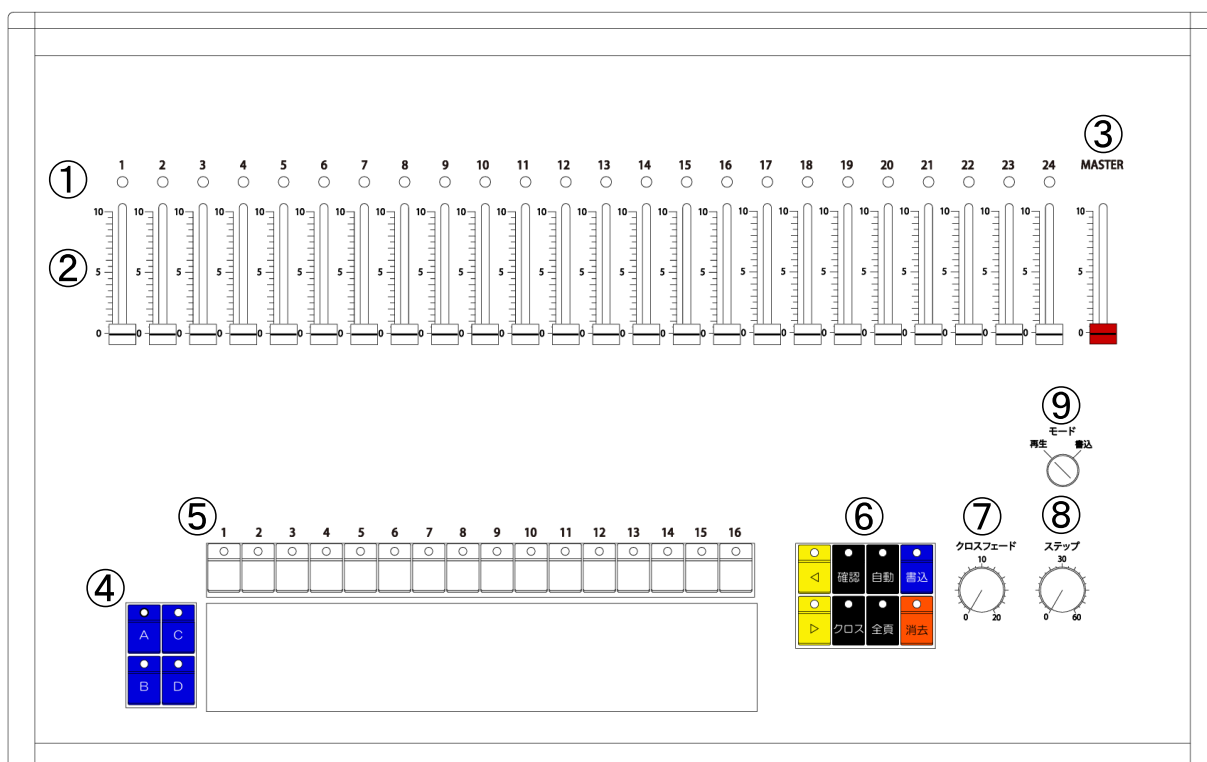
- 64シーンメモリー卓 本体 x 1
- USB A-Bケーブル x 1
- 専用ソフトウェア (付属USBメモリー内)
- 取扱説明書 (本書) x 1

## 機能一覧

機能	説明
シーンメモリー	4ページ×16シーン、合計64シーンを記憶・再生できます。
マニュアル操作	24本のチャンネルフェーダーとグランドマスターフェーダー(オプション)で直感的なマニュアル操作が可能です。
オート実行	記憶したシーンを、設定したステップタイムで自動的に順送り再生できます。
クロスフェード	シーンの切り替え時に、クロスボリュームで設定した時間で滑らかに変化させることができます。
PCソフトウェア連携	USBでPCと接続し、専用ソフトウェアでパッチ設定やシーン編集、各種オプション設定が可能です。
外部DMX入力	他のDMX卓からの信号を入力し、本機の出力とHTPマージして出力することができます。

## 各部のなまえとはたらき

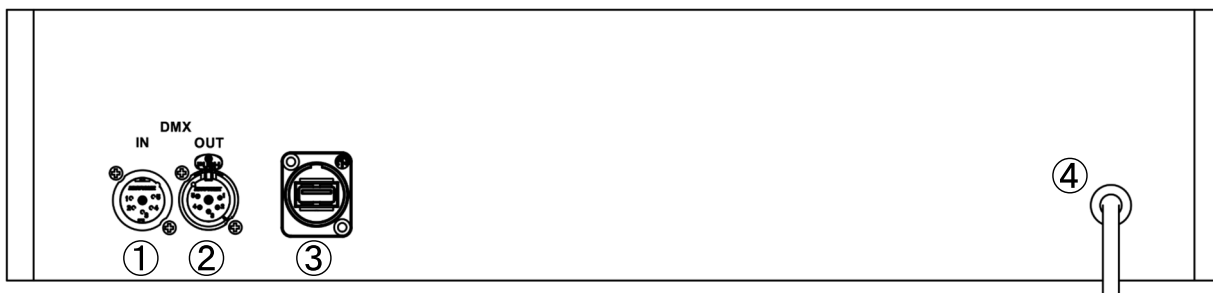
### フロントパネル



- 出力インジケータ:** 各チャンネルの出力レベルに応じて赤色LEDが点灯します。
- マスターフェーダー(オプション):** 本機から出力される**全ての**DMX出力レベルを調整します。
- チャンネルフェーダー (1-24):** 各DMXチャンネルの出力レベルを調整します。
- ページ切替ボタン (A-D):** 4つのシーンページを切り替えます。
- シーン番号ボタン (1-16):** 各ページ内の16シーンを選択・実行します。
- モード設定ボタン:** 書込、消去、自動再生、クロスフェードのON/OFFなど、各種操作モードを設定します。
- クロスボリューム:** ⑥のクロスボタンON時に有効、シーン間のクロスフェードの時間を調整します。
- ステップボリューム:** ⑥の自動ボタンON時に有効、自動実行のシーン切り替え時間 (wait time)を調整します。
- キースイッチ (再生/書込):** 再生モードと書込モードを切り替えます。



## リアパネル



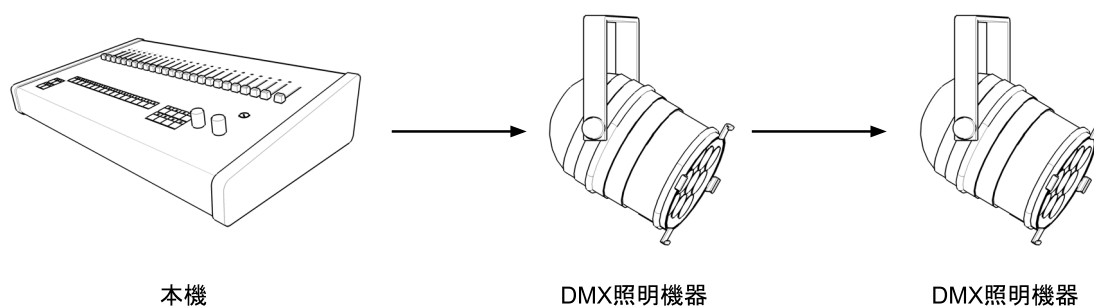
1. **外部DMX卓入力コネクタ (XLR 5Pオス):** 他のDMX機器からの信号を入力します。
2. **DMX出力コネクタ (XLR 5Pメス):** DMX信号を出力します。
3. **USBコネクタ:** PCと接続するためのポートです。
4. **AC IN:** 電源入力です。(AC90V~240V 50/60Hz)

## 接続

### 接続

1. 本体から出ている電源コードをコンセントに接続します。
2. リアパネルのDMX出力コネクタから、DMX対応の照明機器や調光ユニットへ接続します。
3. 必要に応じて、PCや外部DMX卓を接続します。

### 接続例



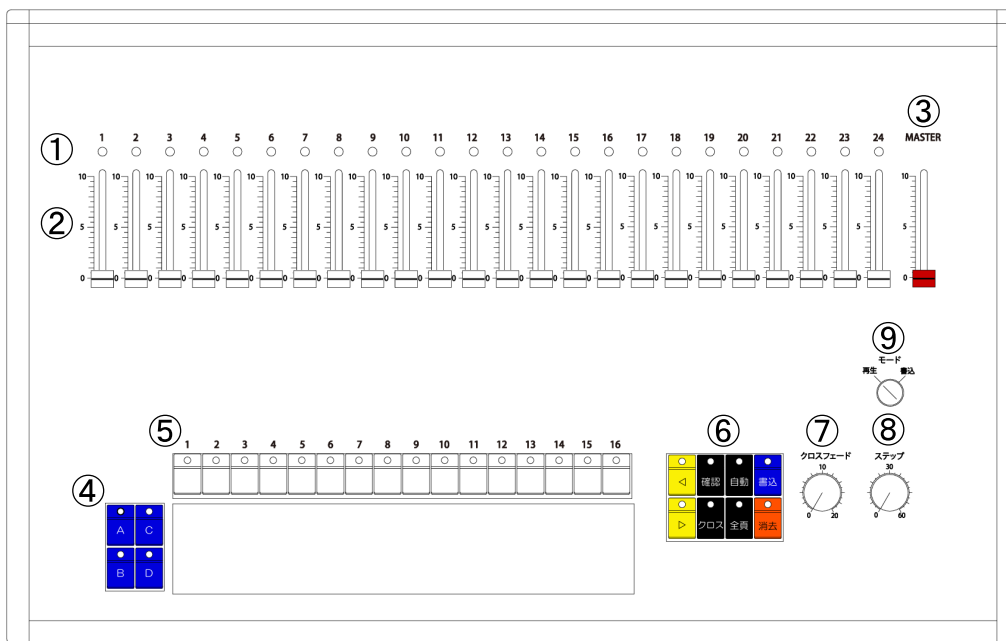
[64シーンメモリー卓] --(DMX)--> [照明機器・調光ユニット]



## 操作

### シーンの記憶（書き込み）

照明の明るさ（シーン）を作成し、ボタンに記憶させる手順です。



#### 1. モードの選択

キースイッチ(⑨)を「書込」に合わせます。

#### 2. ページとシーンの選択

①記憶させたいページボタン (④) を選択します。

②続けて記憶先のシーンボタン(⑤)を押します。

#### 3. 明かりの作成

上段のフェーダー(②)を操作して、任意のシーンを作成します。  
または外部卓から任意のシーンを入力します。

#### 4. フェードタイムの設定（任意）

このシーンを再生する際のフェードタイム（変化にかかる時間）を設定したい場合は、クロスフェードボリューム(⑦)を操作して時間を決定します。

#### 5. 書き込み

シーンの明かりとタイムが決まったら、[書込] ボタン(⑥)を押して書き込み完了です。

---

## シーンの修正

すでに記憶されているシーンの内容を変更する手順です。

### 1. モードの選択

キースイッチ(⑨)を「書込」に合わせます。

### 2. 修正したいシーンの呼び出し

①修正したいページボタン (④) を選択します。

②続けて修正したいシーンボタン(⑤)を押します。

※出力インジケータ (①) により、現在記憶されているレベルが確認できます。

### 3. レベルの変更

○ **新規に追加する場合**：フェーダー(②)を動かして明かりを追加します。

○ **既存のレベルを修正する場合**：インジケータ(①)が点灯しているフェーダーを、現在の出力レベル以上まで上げると操作が可能になります（ピックアップ機能）。その後、任意のレベルに修正してください。

### 4. フェードタイムの修正（任意）

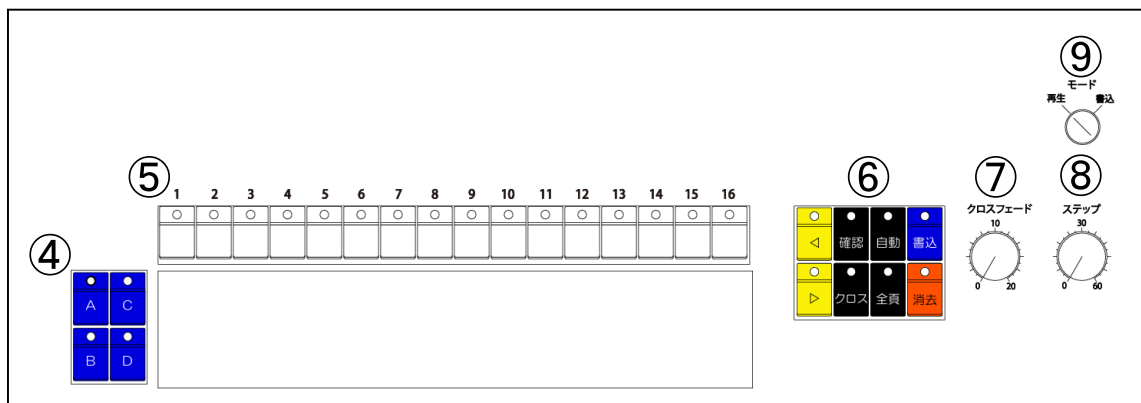
フェードタイムを修正したい場合は、クロスフェードボリューム(⑦)を操作して時間を決定します。

### 5. 記憶の更新

修正が完了したら、[書込] ボタンを押して完了です。

## 再生（プレイバック）

記憶したシーンを再生、または自動順送り（チェイス）する手順です。



### 基本再生（マニュアル再生）

1. キースイッチを(9)を「再生」に合わせます。
2. 再生したいページボタンとシーンボタンを押すと出力されます。  
◀▶ ボタン(6)を使用することで、隣り合うシーンへ順に切り替えられます。

### フェードタイムについて

- 書き込み時に個別のフェードタイムを設定している場合、そのタイムに従って切り替わります。
  - 例：シーン1（0秒）、シーン2（3秒）で設定されている場合
  - シーン1 → 2への切り替え：3秒かけて変化
  - シーン2 → 1への切り替え：0秒（カットチェンジ）で変化
- [クロス] ボタン(6)をONにすると、個別タイムは無視され、現在のクロスフェードボリューム(7)の設定タイムがすべての切り替えに適用されます。

---

## 自動再生（オートチェイス）

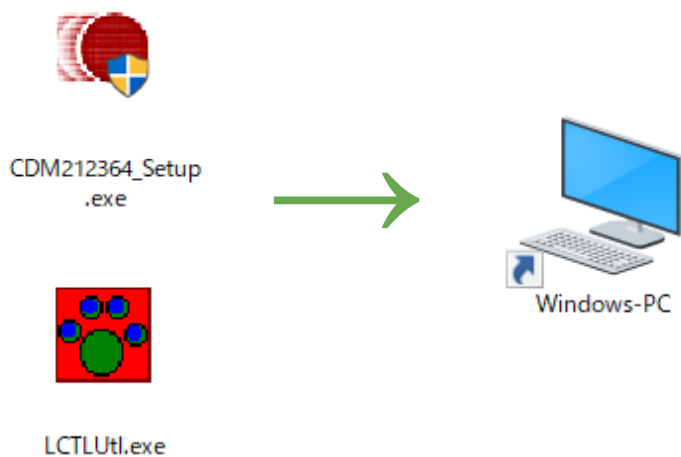
ページ内のシーンを番号順に自動で切り替えます。

1. [自動] ボタン(⑥)をONにします。
  - ページ内のシーンが1番から順に再生されます。
  
2. 時間の調整
  - 切り替え間隔(Late Time)：次のシーンへ移るまでの待機時間です。  
ステップボリューム(⑧)で調整します（0～60秒）。
  
  - 変化時間（Fade Time）：次のシーンへ移る変化時間です。  
[クロス]ボタン(⑥)ONで有効、タイムはクロスフェード(⑦)で設定します。

### 全ページループ再生

1. [自動] ボタン(⑥)がONの状態、[全頁] ボタン(⑥)をONにします。
2. 選択中のページだけでなく、全てのページのシーンを順番にループ再生します。

## ソフトウェアのインストール



ソフトウェアを使用するために、以下の手順でインストールを行ってください。

1. フォルダのコピー  
付属USBメモリー内の「LCTLUtl」フォルダーを、PCの任意のフォルダーにコピーしてください。
2. USBドライバのインストール  
PCと本体をUSBケーブルで接続した際に、PC側からUSBドライバーのインストールを要求された場合は、以下の手順でインストールしてください。
  1. 付属のUSBメモリーをPCに接続します。
  2. メモリー内のdriverフォルダーにあるCDM XX.XXsetup.exeをダブルクリックして実行します。
  3. インストール完了後、デバイスマネージャーでCOMポートが認識されていることを確認してください。

### 【ポイント】


ドライバのインストールは、ソフトウェアを立ち上げる前に行ってください。

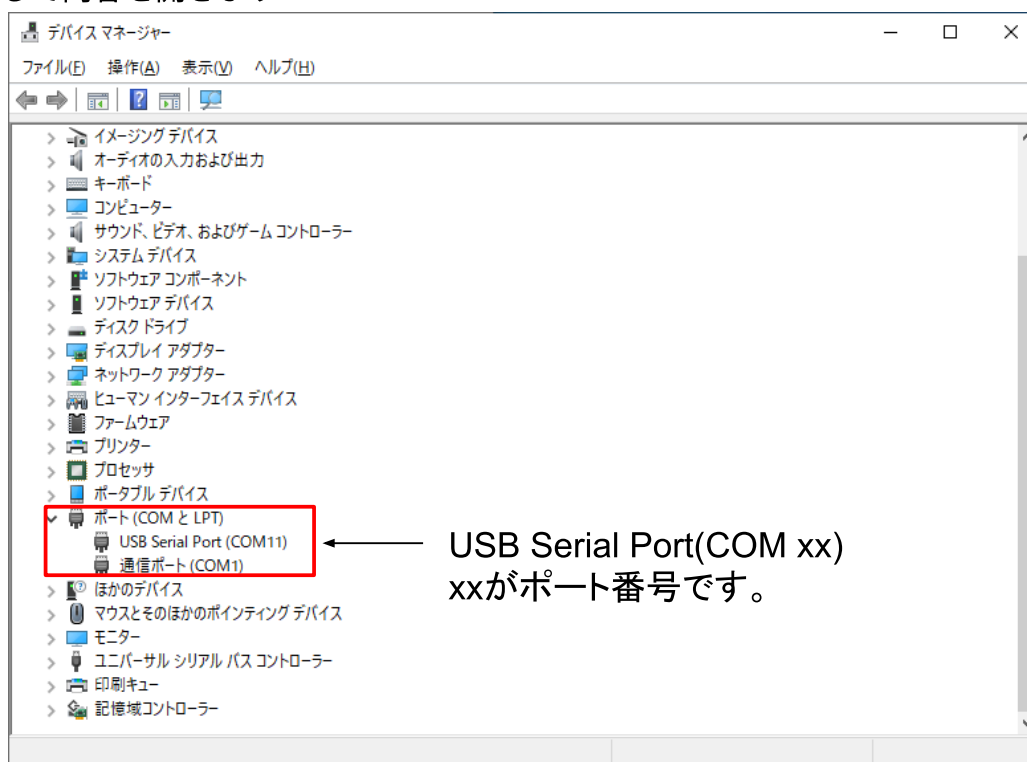


## COMポート番号の確認

ドライバをインストール後、COMポートとして何番が割り当てられたのかを確認します。

このCOMポートの値は変更することもできます。確認はWindowsの「デバイスマネージャー」を利用します。「デバイスマネージャー」の起動方法とCOMポートの確認をWindows10で説明します。\*windows11も同様です

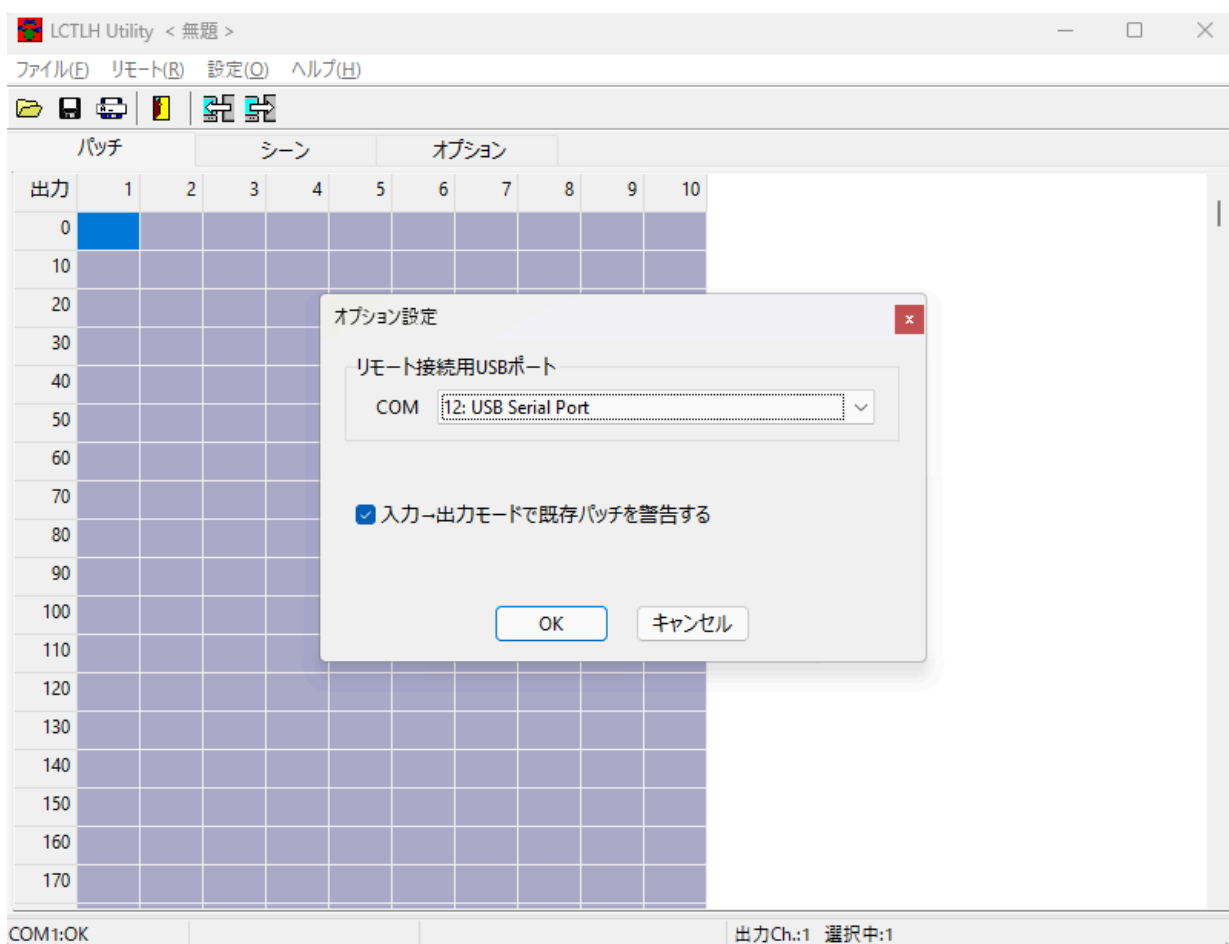
1. スタートメニューボタン  を右クリックします。
2. メニューの「デバイスマネージャー」をクリックします。デバイスマネージャーが表示されます
3. デバイスマネージャーの一覧から「ポート(COMとLPT)」をダブルクリックして内容を開きます



## ソフトウェアの基本操作

### 起動と接続

1. インストール先からLCTLUtil.exeを起動します。
2. メニューバーの「設定」→「オプション設定」をクリックします。
3. 「リモート接続用USBポート」の画面で、PCが認識しているCOMポート番号を選択し、「OK」をクリックします。  
(COMポート番号は、Windowsのデバイスマネージャーで確認できます)
4. 正しく通信が確立されると、ソフトウェア画面の左下に「COMx: OK」(xはポート番号)と表示されます。



## 画面構成

ソフトウェアは主に3つのタブで構成されています。

タブ名	説明
パッチ	本体フェーダーとDMX出力チャンネルの対応付け（割り当て）を設定します。
シーン	64シーンの各チャンネルレベルを数値で編集・作成します。
オプション	電源投入時の動作やフェーダーの補正など、卓全体の動作を設定します。

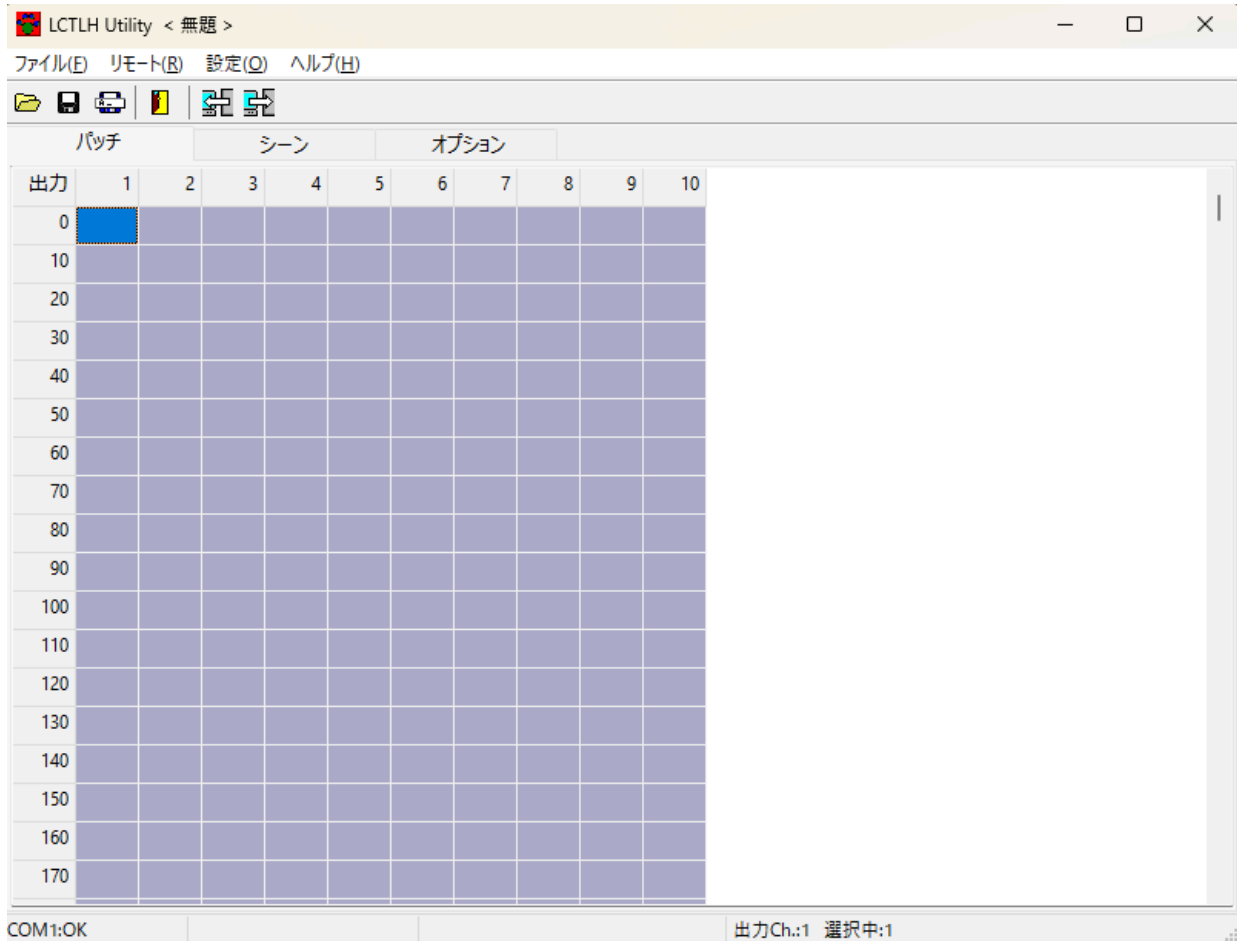
## 卓データとの送受信

PCで編集した内容を本体に反映させたり、本体のデータをPCに読み込んだりできます。

- 卓からデータを取得する（読み込み）  
メニューバーの「リモート」→「卓からデータ取得」をクリックします。本体に保存されている現在の設定（オプション、パッチ、シーン）がソフトウェアに読み込まれます。
- 卓へデータを転送する（書き込み）  
ソフトウェアで全ての設定が完了したら、メニューバーの「リモート」→「卓へデータ転送」をクリックします。編集した内容が本体に書き込まれ保存されます。

## パッチ設定

「パッチ」タブでは、本体のチャンネルフェーダーが、どのDMX出力チャンネルをコントロールするかを自由に変更できます。



## パッチとは

例えば、「本体の1番フェーダーで、DMX出力の10番チャンネルを操作する」といった割り当てを設定することです。出荷時の初期状態では、フェーダー1はDMX1、フェーダー2はDMX2...というように1対1で設定されています（1:1パッチ）。

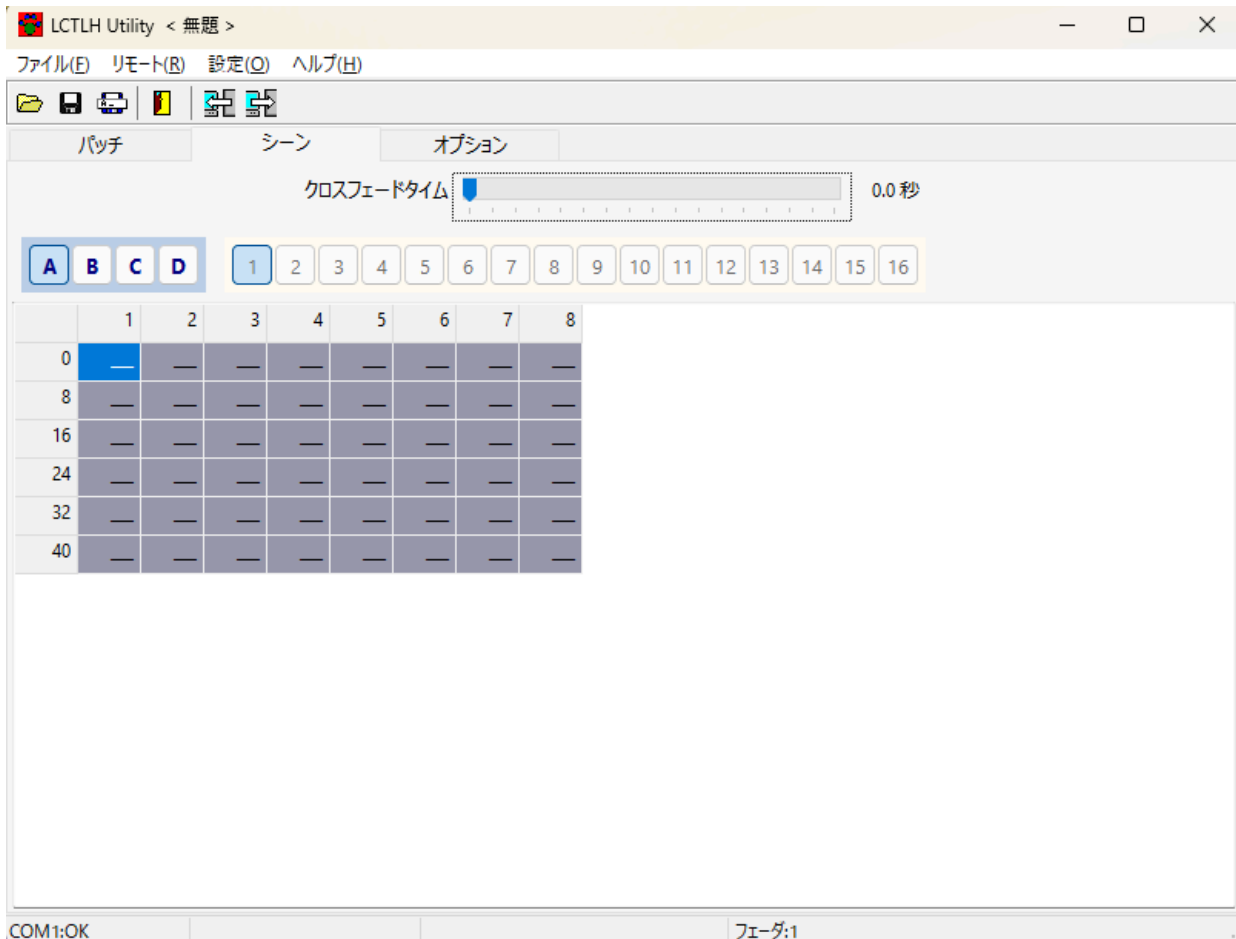
## パッチの操作方法

パッチ画面内で右クリックすると、各種操作メニューが表示されます。

操作	説明
テーブルの選択	出力→入力（フェーダーNo.から割り当て）か入力→出力（DMX No.から割り当て）かを選択して設定します。
パッチ解除	選択したチャンネルのパッチを解除します。
パッチを全てクリア	全てのパッチ設定を解除し、未割り当ての状態にします。
連番チャンネル設定	複数のチャンネルを選択し、開始番号を指定して連番でパッチを設定できます。
チャンネルの横幅	画面の表示幅を10ch、12ch、16ch、20chから選択できます。

## シーン設定

「シーン」タブでは、各シーンのデータを数値で直接編集できます。



クロスフェードタイム  0.0 秒

A B C D 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

	1	2	3	4	5	6	7	8
0	—	—	—	—	—	—	—	—
8	—	—	—	—	—	—	—	—
16	—	—	—	—	—	—	—	—
24	—	—	—	—	—	—	—	—
32	—	—	—	—	—	—	—	—
40	—	—	—	—	—	—	—	—

COM1:OK フェーダ:1

## シーンの作成と編集

1. 画面上部のページボタン (A/B/C/D) とシーン番号ボタン (1~16) で、編集したいシーンを選択します。
2. 各チャンネルの入力欄に、出力レベルを数値 (0~255) またはパーセント (0~100%) で入力します。
  - 表示形式は、画面内を右クリックして「パーセント表示」のチェックで切り替えられます。

## シーンのコピーと消去

シーン画面内で右クリックすると、コピーや消去ができます。

- シーンコピー/貼り付け:  
あるシーン (例:A-1) で右クリックして「シーンコピー」を選択し、別のシーン (例:A-2) に移動して「シーン貼り付け」をすると、シーンデータを複製できます。
- シーン消去:  
消去したいシーンを選択し、右クリックから「シーン消去」を選択します。

## クロスフェードタイムの個別設定

各シーン (1~16) に個別のクロスフェードタイムを設定できます。

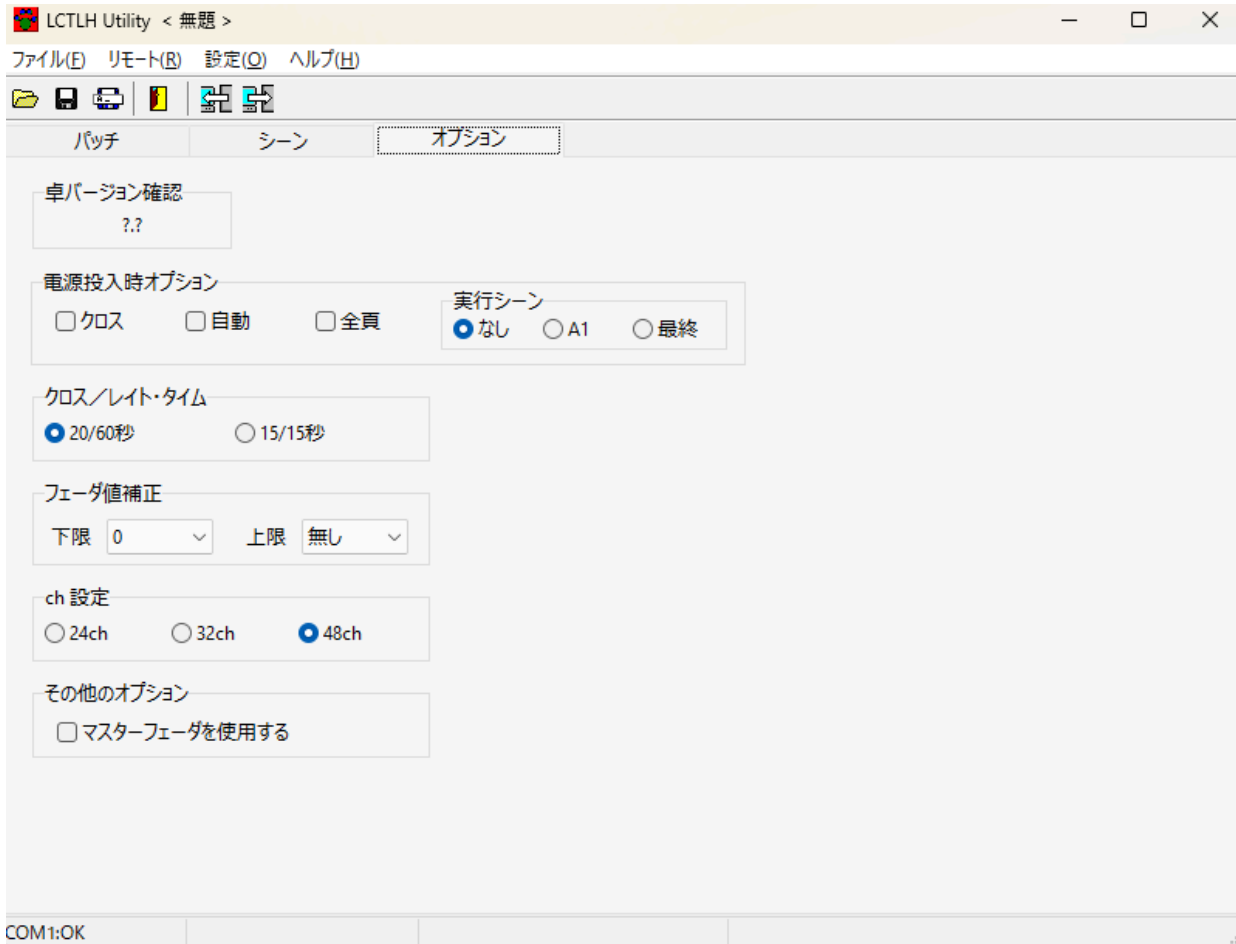
ここで時間を設定すると、本体のクロスボタンがOFFの状態でも、そのシーンが実行される際に設定した時間でクロスフェードします。

### 【優先順位】

本体側でクロスボタンがONになっている場合は、本体のCROSSボリュームで設定した時間が優先されます。

## オプション設定

「オプション」タブでは、本体の様々な動作をカスタマイズできます。





---

## 電源投入時オプション

本体の電源を入れた際の初期動作を設定します。チェックを入れた項目が実行されます。

- **クロス:** 電源投入時にクロスモードをONにします。
- **自動:** 電源投入時にオート実行を開始します。(Aページのシーン1から)
- **全項:** 電源投入時にオート実行の対象を全ページ(A~D)にします。

## 実行シーン

電源投入時に再生するシーンを選択します。

- **A1:** Aページのシーン1を再生します。
- **最終:** 前回電源を切ったときに実行されていたシーンを再生します。

## クロス/レイト・タイム

本体のCROSSボリュームとSTEPボリュームで設定できる最大時間を選択します。

## フェーダー値補正

本体フェーダーの最小値(下限)と最大値(上限)の出力を微調整します。通常は変更の必要はありません。

## ch設定

使用する本体のフェーダー数(チャンネル数)を選択します。

## その他のオプション

- **マスターフェーダーを使用する:**  
マスターフェーダーを有効にするには、ここにチェックを入れてください。チェックを外すとマスターフェーダーは機能しなくなります。

## 故障かな？と思ったら

症状	考えられる原因と対策
電源が入らない	<ul style="list-style-type: none"> <li>・電源コードは正しくコンセントに接続されていますか？</li> </ul>
DMX信号が出力されない	<ul style="list-style-type: none"> <li>・グランドマスターフェーダーが上がっていますか？(グランドマスター付のみ)</li> <li>・DMXケーブルの接続を確認してください。</li> </ul>
シーンを書き込めない	<ul style="list-style-type: none"> <li>・キースイッチは「書込」になっていますか？</li> </ul>
シーンが再生されない	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「確認」ボタンを押して、シーンが書き込めているか確認してください。</li> <li>・キースイッチは「再生」になっていますか？</li> <li>・グランドマスターフェーダーが上がっていますか？(グランドマスター付のみ)</li> </ul>
PCと通信できない	<ul style="list-style-type: none"> <li>・USBケーブルは正しく接続されていますか？</li> <li>・PCにドライバーは正しくインストールされていますか？</li> <li>・ソフトウェアで正しいCOMポートが選択されていますか？</li> </ul>

## 仕様

項目	仕様
入力	DMX512 (ノイトリック XLRタイプ5ピン)
出力	DMX512 (ノイトリック XLRタイプ5ピン)
制御チャンネル	24ch、32ch、48ch (製品による)
グラウンドマスター	1本、オプション
シーンメモリー	64シーン (4ページ×16シーン)
PC接続	USB Type-B (2.0)
電源	AC90~240V 50/60Hz
定格電力	15W
外形寸法	W:450 x H:99 x D:281 mm (突起部除く)
本体重量	3.5kg
動作温湿度	0°C~50°C、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12月16日)

 **TamaTechLab.**

有限会社 タマ・テック・ラボ  
〒152-0001  
東京都目黒区中央町1-13-11  
TEL 03-3760-7201  
FAX 03-3760-7203  
<https://www.tamatech.co.jp>  
info@tamatech.co.jp