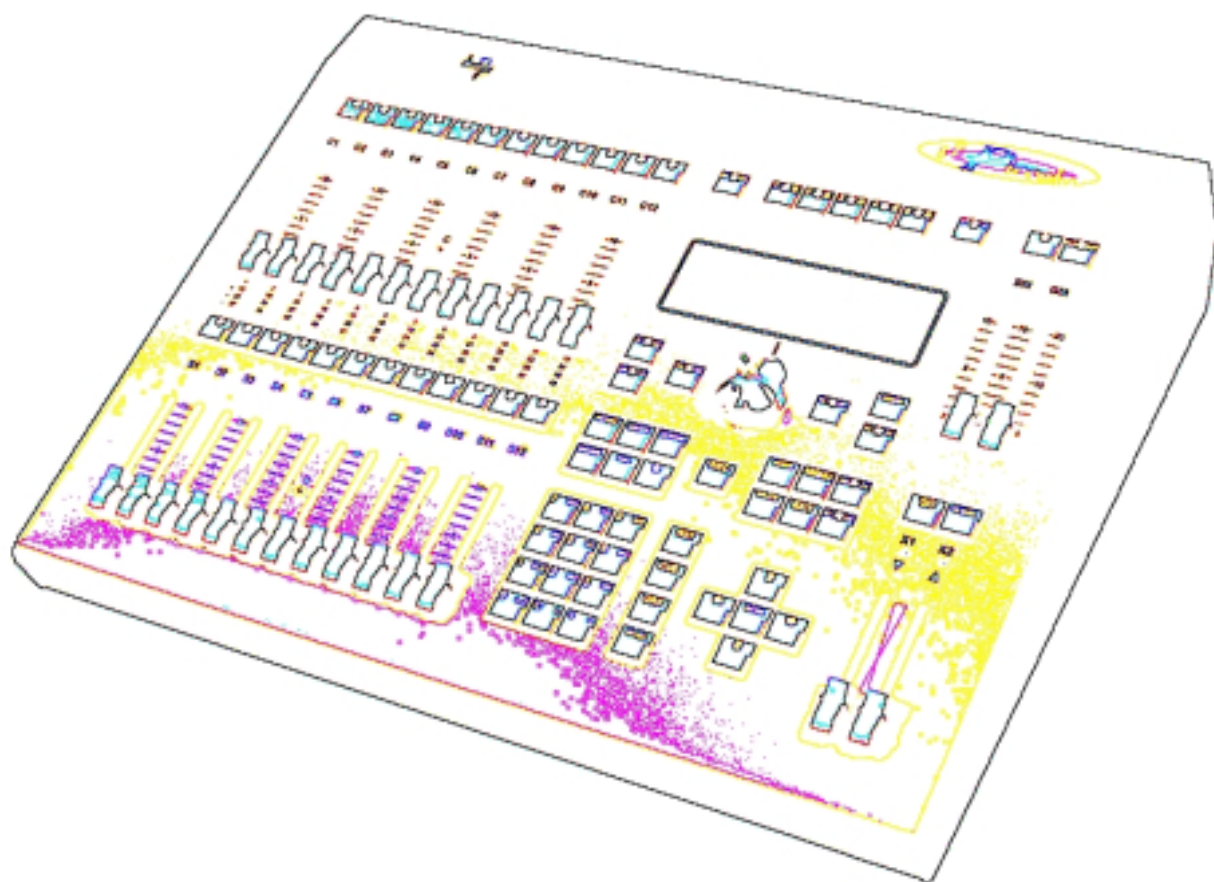


# PICCOLO

by LT - Light

Easy and Rewarding



ユーザマニュアル  
VERSION 1.50



## 目次

- 1. はじめに
- 2. 機能
- 3. 接続
  - 3.1. DMX-IN と DMX-OUT
  - 3.2. MIDI-IN と MIDI-OUT
  - 3.3. USB デバイス(A)、USB ホスト(B)、イーサネット
    - 3.3.1. USB
    - 3.3.2. イーサネット
  - 3.4. LT-LINK
  - 3.5. VGA(オプション)
  - 3.6. DC-IN(&スイッチャ)
  - 3.7. 卓上灯(モデルにより 1 個もしくは 2 個)
- 4. スタートアップ
- 5. このマニュアルに関して(取り決め)
- 6. リセット
- 7. PICCOLO のパーツ
- 8. 動作モードの選択
- 9. チャンネルへのアクセスとモード切替
- 10. ディスプレイとモニタ
  - 10.1. ディスプレイ
  - 10.2. モニタ
- 11. チャンネルの編集
  - 11.1. チャンネルフェーダ
  - 11.2. キーボード
    - 11.2.1. レベル 00 と非選択
    - 11.2.2. 他の編集コマンド
    - 11.2.3. コマンドサンプル
  - 11.3. シアターモードにおけるチャンネルの編集
  - 11.4. シングルモードにおけるチャンネルの編集
  - 11.5. ダブルモードにおけるチャンネルの編集
- 12. グループの保存
- 13. キューの保存
  - 13.1. タイム設定(Tm)
- 14. サブマスタにおけるグループとキュー(シアターモード)
- 15. ページ(シアターモード)
- 16. クロスフェーダにおけるキュー(シアターとシンプルモード)
  - 16.1. サブマスタにおけるキューリスト
- 17. キューとグループの修正
- 18. サブマスタとエフェクト (シアターモード)
- 19. サブマスタのレベルとレイトの制御
- 20. フィクスチャの編集
  - 20.1. フィクスチャへのコマンド
- 21. シェイプ(チャンネルとフィクスチャ)
  - 21.1. シェイプの他オプション
- 22. EXAM と MDFY 機能
- 23. TEST と NEXT 機能
- 24. COPY 機能
- 25. データの消去
  - 25.1. キューとグループの消去
  - 25.2. エフェクト、ページ、マクロの消去
- 26. LN.TM 機能(ランタイム)

- 27. マクロ
  - 27.1. マクロの保存、修正、消去
  - 27.2. マクロの実行
- 28. MIDI とタイムコード(マルチメディア)
  - 28.1. MIDI
  - 28.2. タイムコード(イベントリスト)
    - 28.2.1. イベントリストの実行
- 29. ディマーパッチ
  - 29.1. プリプログラムされたカーブ
  - 29.2. 観客席照明制御用のディマー
  - 29.3. ディマーのテスト
- 30. フィクスチャのパッチ
  - 30.1. スクローラ定義
    - 30.1.1. ダークフィルタ
  - 30.2. キャッシュリスト内フィクスチャのライブラリ
  - 30.3. フィクスチャのライブラリ
- 31. パッチツール
- 32. ショー
- 33. メニュー
  - 33.1. パッチ
    - 33.1.1. ディマー(02)とフィクスチャ(04)
    - 33.1.2. DMX-IN(03)
  - 33.2. ディスクとプリンタ
    - 33.2.1. ディスク(10)
    - 33.2.2. プリンタ(11) \*オフラインエディタ使用時
  - 33.3. マルチメディア
    - 33.3.1. MIDI(21)とタイムコード(23)
  - 33.4. セットアップ
    - 33.4.1. 編集とタイム(30)
    - 33.4.2. プレイバック(31)
    - 33.4.3. システム(32)
    - 33.4.4. DMX セットアップ(33)
    - 33.4.5. パワーアップマクロ(35)
  - 33.5. イーサネット
    - 33.5.1. イーサネットの構成(40)
  - 33.6. 特別なコマンド
    - 33.6.1. マルチメディアパネル(70)
    - 33.6.2. ステイタスとプレイバックゼロ(71)
    - 33.6.3. セキュリティとデフォルト(77) -インストーラの特徴
    - 33.6.4. ツール、ソフトウェアのアップデート(79)
  - 33.7. テスト
    - 33.7.1. インプット(80)、ファンクションと LT-Link(88)
- 34. オフラインエディタ
- 35. イーサネット
- 36. コンソールアップデート
- 37. 付録
  - 37.1. データリストについて
  - 37.2. オプションウィンドウ
  - 37.3. シーンにおけるチャンネルとフィクスチャ

## 1.はじめに

コミュニティセンターやホール、劇場、学校のステージ、会議場、音楽堂、教会、TVスタジオなどに向けて設計された新しいライトボード・・・。

ピッコロはこのサイズでは類を見ない機能を持つ、とてもコンパクトなライトボードです。ライブパフォーマンスや劇場における要求に応じた複雑な手順をこなす、たくさんの機能を持っているにもかかわらず、使用方法はいたってシンプルです。

ピッコロは特筆すべきイージーオペレーションと、イーサネットやUSBなど最先端の技術的なスタンダードを一体化したライティングシステムです。ピッコロはマニュアル操作卓としてオペレートできます。サブマスタにはキューやグループ、エフェクトをロードすることができます。それら全てのアイテムは操作に合わせてタイムの設定が可能です。キューは、マニュアル操作で置き換えられた、もしくはフェードタイムやウェイトタイムに即したシーケンスの中で実行できます。

ピッコロにはいくつかの動作モードがあります。これにより様々なユーザのレベルに合わせることができます。ライトボードを使う機会の少ないアマチュアから、最も芸術性の高いショーのプログラムのために全ての洗練されたリソースを必要とするプロフェッショナルまで。

そして、LT-Light社は広いニーズをカバーするために4モデルを用意しました。

Piccolo 12 / 48

Piccolo 24 / 96

Piccolo 36 / 144

Piccolo 48 / 192

12 サブマスタ / 48 チャンネル

24 サブマスタ / 96 チャンネル

36 サブマスタ / 144 チャンネル

48 サブマスタ / 192 チャンネル



| Piccolo           | Piccolo12 / 48               | Piccolo24 / 96               | Piccolo36 / 144              | Piccolo48 / 192              |
|-------------------|------------------------------|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| ハウジング             | アルミニウム                       | アルミニウム                       | アルミニウム                       | アルミニウム                       |
| ディマーチャンネル         | 48                           | 96                           | 144                          | 192                          |
| フィクスチャ            | 32                           | 32                           | 32                           | 32                           |
| 実際の出力チャンネル数       | 80                           | 128                          | 176                          | 224                          |
| DMX 出力            | 1                            | 1                            | 1                            | 1                            |
| DMX 入力            | 1                            | 1                            | 1                            | 1                            |
| キュー               | 999.9 (D)                    | 999.9 (D)                    | 999.9 (D)                    | 999.9 (D)                    |
| クロスフェード           | 999.9 (D)                    | 999.9 (D)                    | 999.9 (D)                    | 999.9 (D)                    |
| クロスフェード・タイム       | T-In、T-Out、<br>ディレイ、<br>ウェイト | T-In、T-Out、<br>ディレイ、<br>ウェイト | T-In、T-Out、<br>ディレイ、<br>ウェイト | T-In、T-Out、<br>ディレイ、<br>ウェイト |
| エフェクト             | 999 (S)                      | 999 (S)                      | 999 (S)                      | 999 (S)                      |
| ページ               | 999 (S)                      | 999 (S)                      | 999 (S)                      | 999 (S)                      |
| マクロ               | 999 (S)                      | 999 (S)                      | 999 (S)                      | 999 (S)                      |
| グループ              | 999 (D)                      | 999 (D)                      | 999 (D)                      | 999 (D)                      |
| サブマスタ             | 12                           | 24                           | 36                           | 48                           |
| パッチ               | 1                            | 1                            | 1                            | 1                            |
| クロスフェーダ           | 1+サブマスタ                      | 1+サブマスタ                      | 1+サブマスタ                      | 1+サブマスタ                      |
| フェーダ数             | 24                           | 48                           | 72                           | 96                           |
| ファンクションフェーダ       | 1                            | 1                            | 1                            | 1                            |
| エンコーダホイール         | 1                            | 1                            | 1                            | 1                            |
| ディスプレイ            | 240x64                       | 240x64                       | 240x64                       | 240x64                       |
| ディマーカーブ           | 5                            | 5                            | 5                            | 5                            |
| イーサネット 10/100     | Yes                          | Yes                          | Yes                          | Yes                          |
| RS485 (LT-Link)   | Yes                          | Yes                          | Yes                          | Yes                          |
| USB (ホストとデバイス)    | Yes                          | Yes                          | Yes                          | Yes                          |
| オフラインエディタ         | Yes                          | Yes                          | Yes                          | Yes                          |
| VGA 出力            | オプション                        | オプション                        | オプション                        | オプション                        |
| 卓上灯用端子 (3pin XLR) | 1                            | 1                            | 2                            | 2                            |
| MIDI-IN/OUT       | Yes                          | Yes                          | Yes                          | Yes                          |
| 電源                | 12V/1.5A                     | 12V/1.5A                     | 12V/1.5A                     | 12V/1.5A                     |
| サイズ (mm)          | 490x400x100                  | 720x400x100                  | 950x400x100                  | 1180x400x100                 |
| 重量 (kg)           | 3.5                          | 5                            | 6.25                         | 7.5                          |

D = ダイナミック (メモリに依存)

S = スタティック (固定)



### 3.1.DMX-IN と DMX-OUT

DMX512 出力：XLR-5(アイソレートされたコネクタ)

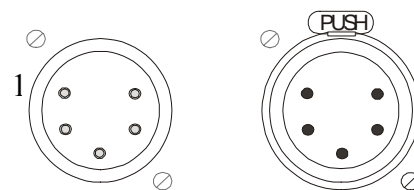
DMX512 入力：XLR-5(アイソレートされたコネクタ)

Pin 1：Ground

Pin 2：データ-

Pin 3：データ+

Pin 4 と 5：使用しません。



特性インピーダンス 120Ω、低キャパシタンスのシールドされたペアケーブル(RS485 データ用ケーブル)を常時使用してください。データ- とデータ+ 信号は同じペアを使う必要があります。

オーディオケーブルは使用しないでください。

ひとつの DMX ラインには最大で 32 台までしか接続できません。

最大 500m 以上のケーブルを使ってはいけません。

最後の DMX-THRU コネクタにはターミネータ(2 と 3 ピン間 120Ω抵抗)を使ってください。

たくさんの DMX デバイスを接続したり、長い距離をケーブル接続する場合には、DMX スプリッタを使用してください。

Piccolo は下記のとおり、DMX 信号の送受信を行います。

| パラメータ        | 値         | 通常の DMX512(1990)    |
|--------------|-----------|---------------------|
| ブレイクレングス     | 90μs      | 最大 88μs             |
| MAB レングス     | 48μs      | 最大 8μs              |
| バイト/パケット     | 512 チャンネル | 1-512 チャンネル         |
| ブレイク to ブレイク | 25.000 μs | 170μs – 3.000.000μs |
| アップデート/秒     | 40        | 1-44                |

### 3.2.MIDI-IN と MIDI-OUT

MIDI スタンダードポート：IN、OUT 用に DIN 180° - 5 ピンコネクタが 2 つあります。標準的な MIDI ケーブルを使用してください。

MIDI-IN 1 ピン：非接続

MIDI-IN 2 ピン：非接続

MIDI-IN 3 ピン：非接続

MIDI-IN 4 ピン：信号

MIDI-IN 5 ピン：リターン

MIDI-OUT 1 ピン：非接続

MIDI-OUT 2 ピン：グラウンド

MIDI-OUT 3 ピン：非接続

MIDI-OUT 4 ピン：リターン

MIDI-OUT 5 ピン：信号



### 3.3.USB デバイス (A)、USB ホスト(B)とイーサネット

#### 3.3.1.USB

A(デバイス)には USB フラッシュメモリを接続してください。

1 ピン：VBUS (+5VDC)

2 ピン：データ-

3 ピン：データ+

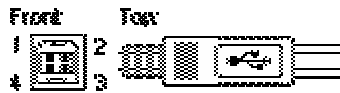
4 ピン：グラウンド(0 VDC)



重要：コンソールは形状の違いで“1”と“2”と明記された2つのUSBコネクタがあります。コネクタ1のみが実装されており、使用可能です。

B(ホスト)は、PC と接続してソフトウェアのアップデートに使用してください。

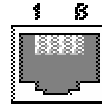
- 1 ピン : VBUS (+5VDC)
- 2 ピン : データ -
- 3 ピン : データ +
- 4 ピン : グランド(0 VDC)



### 3.3.2.イーサネット

コネクタには RJ45 を使用します。

- 1 ピン : TX +
- 2 ピン : TX -
- 3 ピン : RX +
- 4 ピン : 非接続
- 5 ピン : 非接続
- 6 ピン : RX -
- 7 ピン : 非接続
- 8 ピン : 非接続



### 3.4.LT-LINK

標準的な RS485(D サブ 9 ピンコネクタ)です。リモートコントロールなどの拡張デバイスを接続する際に使用します。

### 3.5.VGA(オプション)

標準的な映像信号線(D サブ 15 ピンコネクタ)です。オプションの VGA 出力カードを搭載することで、通常のディスプレイモニターや TFT モニタなどを接続することができます。

### 3.6.DC-IN

Piccolo は外部パワーサプライによって動作します。

電圧 : 90 - 264 VAC 47 - 63Hz

出力電圧 : 12 VDC 1.5 A / 18W

ピッコロには電源スイッチがあるので、毎回電源ケーブルを接続したり外したりする必要はありません。長い期間 Piccolo を使わない時は、電源を切ってケーブル類もはずしておいてください。

### 3.7.卓上灯 (モデルにより 1 個もしくは 2 個)

12V-15V/5W のリトライトを XLR-3 コネクタに接続してください。卓上灯はメニューオプションのセットアップ項目内で調節することができます。

- 1 ピン : 0 VREF
- 2 ピン : 12 VDC
- 3 ピン : 0 VREF

注意 : 卓上灯は MENU32 : SYSTEM のオプション LIGHT からコントロールできます。

## 4. スタートアップ

Piccolo の梱包を開けた時、輸送時の衝撃や湿度などが原因として考えられる異常に気付いたなら、コンソールのスイッチを点けないようにしてください。

あなたが仕事をしやすいようにコンソールを平らな面に置いてください。

DMX 出力に DMX スプリッタ、または最初の DMX デバイスを DMX ケーブルで接続してください。オプションですが：一般的なビデオケーブルを使用して、VGA(D サブ 15 ピン)コネクタに外部モニターを接続してください。

DC-IN コネクタにパワーサプライを接続し、電源プラグをコンセントなどに接続します。安全のために、電源プラグは目に見える範囲で手の届く状態にしましょう。

コンソールのスイッチを ON にします。

グランドマスタフェーダとサブマスタフェーダを 100%(一番上まで)へ、そしてブラックアウト LED が消灯していることを確認してください。

コンソールの準備は完了です。このマニュアルを引き続き読み進めてください。

**上記のとおり操作しない場合、機材の安全性を保証できません。**

## 5. このマニュアルに関して(取り決め)

ファンクションキーは[KEY]と表します。一般的な数値は“ # ”というシンボルで、そして数値キーは[#]として表現します。

ソフトキーは[1\_B]Softkey、[5\_B]Softkey として表します。

これらソフトキーの機能はいくつかの階層で構成されています。もしこのマニュアルで記載された機能が最初の階層に無いなら、それを探すために[F+]を押してください。いくつかの機能が他の階層に渡る場合には、[F+]LED が点灯されます。有効な選択をするか、もしくは[F+]を押すと直前の階層へ戻ります。



エンコーダホイールの使用は以下のように表します。：

Encoder ⤵ (エンコーダが回されることを示す)

[Encoder] (エンコーダが押されることを示す)

フェーダは Fader ⤵ として表します。

他の様々な機能については、[HELP]を押してください。

## 6. リセット

初めてコンソールを起動させる時、そして必要な時はいつでも、リセットしてください。：

- ・コンソールのスイッチを OFF にしてください。
- ・[←]を押しながら
- ・コンソールのスイッチを ON にしてください。数秒後、[←]を離します。

リセットは以下のようにコンソールを設定し直します。

- ・チャンネルフェーダは 0%になります。
- ・すべてのデータメモリとして記憶されたキュー、グループなどが消去されます。
- ・プリセットされていたデフォルトデータへ回復します(このオプションをアクティブにするためには MENU77 参照)。もしオプション設定していない場合には、コンソールは工場出荷時にリカバリします。

## 7. Piccolo のパーツ



## 8. 動作モードの選択

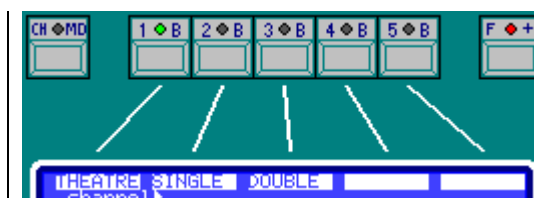
Piccolo には、3 種類の動作モードがあります。：

- シングル** このモードでは、コンソールの全てのフェーダ(C#とS#)がチャンネルフェーダになります。キュー作成時や(会議室などの)静的なシーンで使用する際に理想的なのがこのモードです。全てのフェーダを使っても、全チャンネルが2つのバンクだけでアクセスしやすいので、編集時には非常に役立つモードです。このモードでは、クロスフェーダは使用可能ですがサブマスタは使用できません。
- ダブル** このモードでは、上下段のフェーダ(C#とS#)は、同一チャンネルとして使用されるチャンネルフェーダになります。即興性の高い2つのシーンをマニュアル制御するのに理想的です。クロスフェーダは上段と下段のシーンチェンジを制御します。
- シアター** このモードでは、上段フェーダ(C#)がチャンネルフェーダ、そして下段フェーダ(S#)がサブマスタフェーダになります。このモードは照明コンソールの一般的な動作モードです。そこではシーケンス、エフェクト、キュー、グループなどすべての機能を使用できます。

動作モードの選択、もしくは変更には：

### ☞ [1\_B] Mode

このオプションはソフトキーの最初の階層にあります。必要に応じて、[F+]を押して探してください。



☞ 必要な動作モードを選択する。：

Theatre (シアターモード)：[CH.MD] LED が消灯。

Single (シングルモード)：[CH.MD] LED が点灯。

Double (ダブルモード)：[CH.MD] LED が明滅。

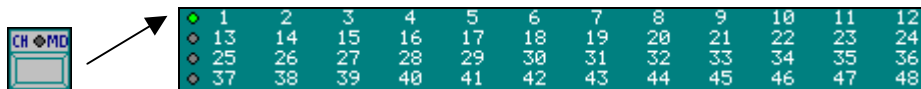
いつでも、そして必要なだけモードを切り替えるのは可能です。モード切替時にデータの損失は全くなく、異なる機能と可能性へのアクセス方法だけが変わります。

## 9.チャンネルアクセスとモード切替

| チャンネルアクセス      | シングルモード：<br>2 バンク | ダブルモード：<br>4 バンク                  | シアターモード：<br>4 バンク |
|----------------|-------------------|-----------------------------------|-------------------|
| PICCOLO 12/48  | [1-24]と[25-48]    | [1-12]、[13-24]、[25-36]、[37-48]    |                   |
| PICCOLO 24/96  | [1-48]と[49-96]    | [1-24]、[25-48]、[49-72]、[73-96]    |                   |
| PICCOLO 36/144 | [1-72]と[73-144]   | [1-36]、[37-72]、[73-108]、[109-144] |                   |
| PICCOLO 48/192 | [1-96]と[97-192]   | [1-48]、[49-96]、[97-144]、[145-192] |                   |

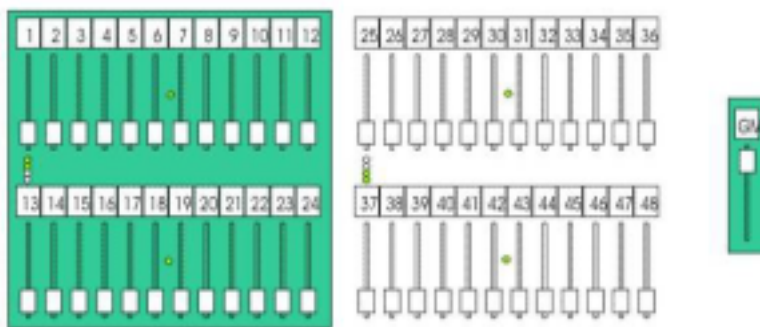
チャンネルバンクを変えるには[CH.MD]を押してください。

アクティブなバンクはLEDの明滅によって表示されます(例：一番目のバンクが選択されています)。



より分かりやすくするために、モードとバンクについて次の図面を見てください。  
(例：PICCOLO12/48)

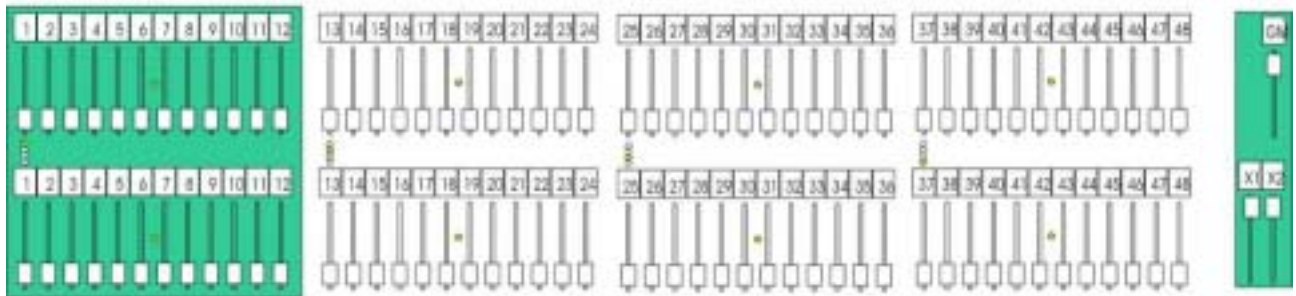
シングルモードにおけるチャンネルコントロール：



[1-24][25-48]

\* C LED(フェーダ中央)が緑色で点灯。

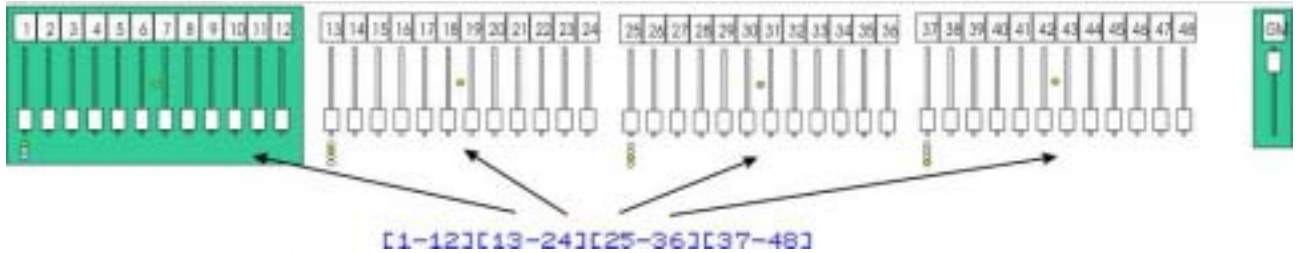
ダブルモードにおけるチャンネルコントロール：



[1-12][13-24][25-36][37-48]

\* C LED(フェーダグループの中央)が緑色で点灯。

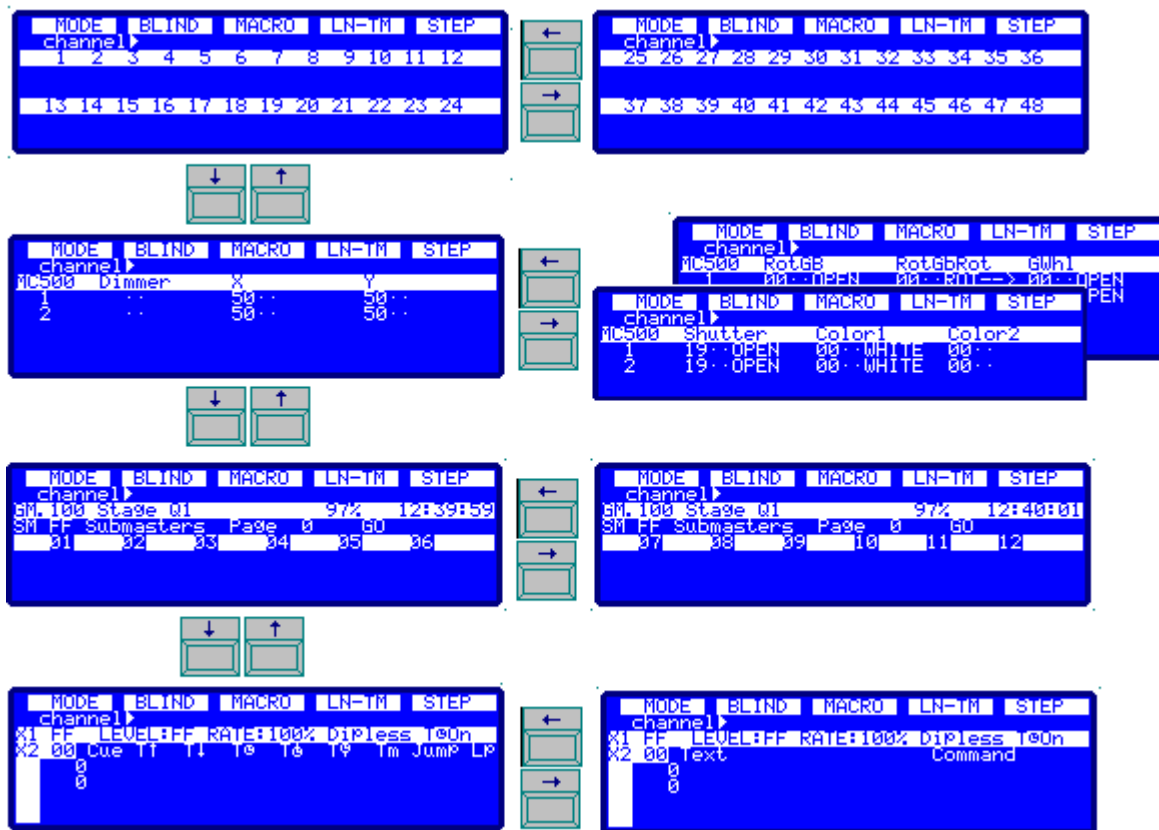
## シアターモードにおけるチャンネルコントロール：



\* CLED(上段フェーダの中央)が緑色で点灯、SLED は赤で点灯。

## 10.ディスプレイとモニタ

## 10.1.ディスプレイ



上下キーを使うことで、チャンネル、フィクスチャ(パッチされている場合)、サブマスタやクロスフェーダの情報を確認することができます。

左右キーを使うと、それぞれのアイテム(チャンネル、フィクスチャなど)情報を確認できます。

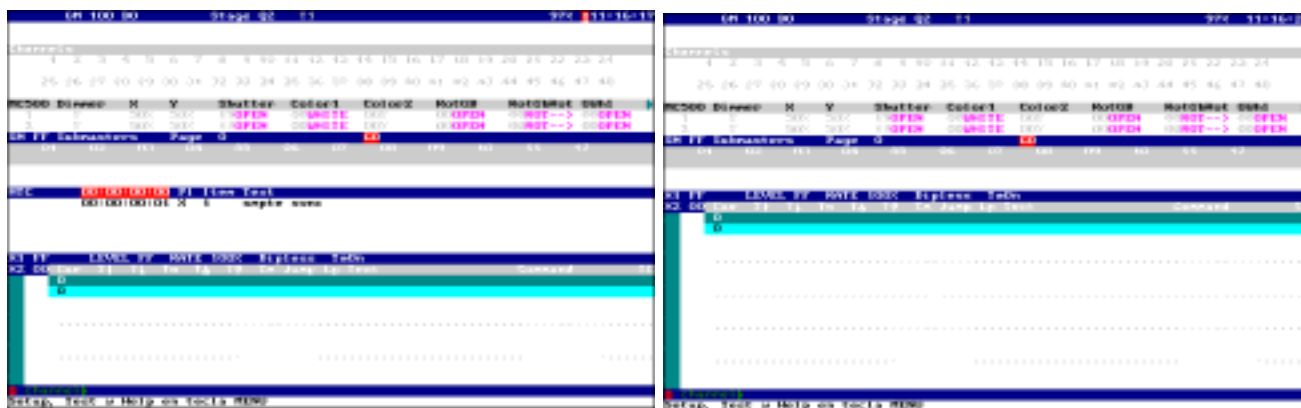
水平方向のディスプレイ数は Piccolo のモデルによって異なります。

## 10.2.モニタ

このモニタでは、そして Piccolo のモデルによって、必要に応じて[↓]と[↑]を押すことで情報を一つの画面内に表示できます。フィクスチャは、[←]と[→]を押すことで同じフィクスチャに関する情報を表示できます。

48 や 96 チャンネルモデルの場合：

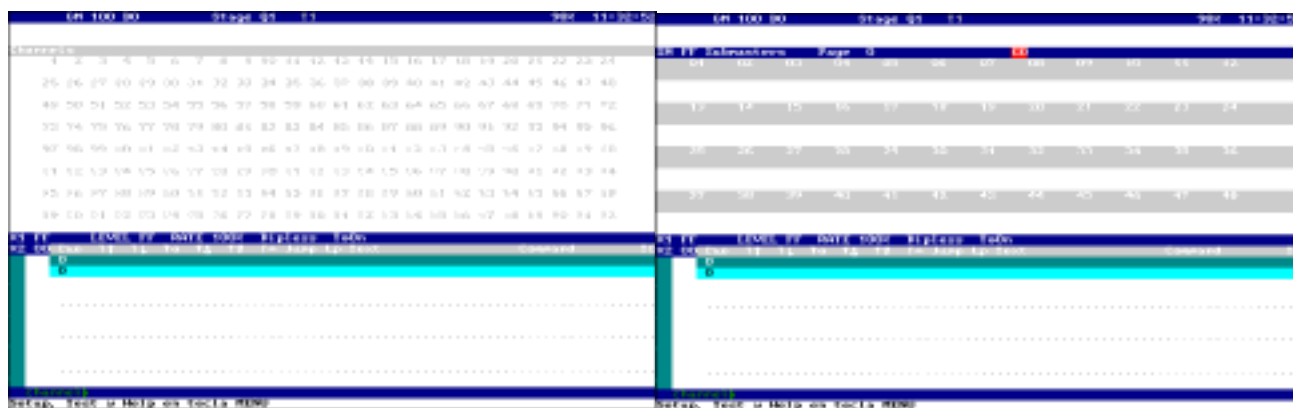
全てのチャンネル、フィクスチャ(パッチされていれば)、サブマスタ、イベントリスト(ON 状態なら)、そして最終的にクロスフェード情報まで表示されます。多くのフィクスチャがパッチされている場合は、[↓]と[↑]を押してページを切り替えてください。



144 と 196 チャンネルモデルの場合：

チャンネルやサブマスタ数が多いので、[↓]と[↑]を押すことでページ切替も必要となるでしょう。

最初の画面では全てのチャンネル、場合によってはイベントリスト、そして下部にはクロスフェード情報があります。チャンネルゾーンでは[↓]を押すことでサブマスタ情報を、フィクスチャがあるならその情報も表示されます。



## 11.チャンネルの編集

Piccolo はモデルによって 48、96、144、192 のコントロールチャンネルがあります。これらのチャンネルはフェーダや数字キーからアクセスできます。

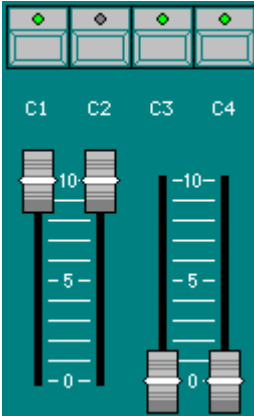
グランドマスタとそのブラックアウトキーは、全てのチャンネルレベル出力の全体的な制御を行います。シーンにおいてチャンネルレベルをフル(FF)にするには：

グランドマスタフェーダを一番上まで動かす。

[BLK.OUT]キーを無効にする(LED 消灯)。

必要に応じて、チャンネルパッチを編集する時や、シーン編集を始める前にこの作業を行ってください(29.ディマーパッチ参照)。

### 11.1.チャンネルフェーダ



各チャンネルは関連付けられたフェーダによって制御されます。フラッシュキーのLEDで、レベル情報・状態を表します。

フェーダは、0%から100%まで任意のポイントへ動かすことで、チャンネル出力レベルを設定するのに使用します。(フラッシュキーの中の)フェーダLEDは、シーンにおけるチャンネルのレベルにしたがって点灯します。

フラッシュキーを押している間は100%(FF)を出力します。このキーを離すとチャンネルは前のレベルに戻ります。

チャンネルバンクの状態、数値キーボードからの編集の可能性、プレイバック再生を使用するするなど、チャンネル出力レベルとフェーダレベルが違っていても構いません(例：チャンネルC2、C3、C4のように)。この場合、フェーダはロックされレベルを直接コントロールすることはできません。

コントロールを元に戻すには：

出力レベルに達するまでフェーダを動かしてください。そうするとロックが解除されます(ピープ音が鳴ります)。そのフェーダがチャンネルをコントロールできるようになりました(前の例で言うと：C2を0%へ下げて、C3とC4をFFに上げてください)。

### 11.2.キーボード

チャンネル編集にはキーボード機能を使うと、作業を速く行うことができます。

Piccoloはチャンネル値の編集のためにいくつかのキーがあります。：

- [CHANNEL] チャンネルを選択(一つの、もしくはいくつかの連続したチャンネル)
- [THRU] チャンネルの範囲を選択
- [@] 選択されたチャンネルへ数値入力
- Encoder  $\cup$  選択されたチャンネルのレベルの編集/設定
- [EXCEPT] 選択からチャンネルを除外
- [RST] 選択を解除

選択：

- [CHANNEL][1] チャンネル1を指定
- [CHANNEL][1][CHANNEL][2] チャンネル1と2を指定
- [CHANNEL][1][THRU][3] チャンネル範囲1-3を指定
- [CHANNEL][1][THRU][3][EXCEPT][2]  
チャンネル範囲1-3のうち2を除外して指定
- [CHANNEL][1][THRU][4][EXCEPT][2][EXCEPT][3]  
チャンネル範囲1-4のうち2と3を除外して指定
- [CHANNEL][1][THRU][5][EXCEPT][2][THRU][4]  
チャンネル範囲1-5のうちチャンネル範囲2-4を除外して指定

選択したもののレベル編集(チャンネル1を例に)：

- [CHANNEL][1][@][#][#] 00-99までレベルを入力
- [CHANNEL][1][@][@] レベル100%かFFの状態
- [CHANNEL][1] Encoder  $\cup$  レベルを無段階で調節

### 11.2.1.レベル 00 と非選択

選択されていないチャンネルは 0% です。

レベル 00 を設定する ( はらう ) には、チャンネルごとに各フェーダを最大限に下げたポジションで以下のように設定します。

最後に選択されたチャンネルの場合 : [0][0][0]もしくは[3\_B]HOME

最後に選択された複数のチャンネルの場合 : [RST]

編集された全てのチャンネルの場合 : [RST][RST]

### 11.2.2.他の編集コマンド

Piccolo には他にも編集に役立つコマンドやファンクションキーがあります。 :

[.] 選択された最後のチャンネル(キーボードによって選択された場合も同様に)や、キーボードによって入力された最後のレベルを繰り返します。例えば :  
[CHANNEL][.]選択された最後のチャンネルを繰り返します。  
[@][.]入力された最後のレベルを繰り返します。

[THRU][THRU] シーン(いずれかのチャンネルが 0%以上の)を選択するコマンドです。 :  
[CHANNEL][THRU][THRU]シーンにおける全てのチャンネルを選択。

[ENTER] 選択コマンドを終了させます。この場合は次のコマンドと同様です。 :  
[CHANNEL][1][CHANNEL][3]...と[CHANNEL][1][ENTER][3]...

[1\_B]NEXT 最後に選択したチャンネルに続く次のチャンネルを選択する...といった素早い選択にとっても役立ちます。例えば :  
[CHANNEL][1][1] [NEXT][NEXT][ENTER]チャンネル 13 を選択  
[NEXT][NEXT][ENTER]チャンネル 15 を選択  
[NEXT][NEXT][ENTER]チャンネル 17 を選択

[2\_B]SHAPE チャンネルレベルやパラメータのダイナミックな編集に使います。  
21.シェイプ(チャンネルとフィクスチャ)を参照してください。

### 11.2.3.コマンドサンプル

チャンネル 1、2、11、12 を 100%に、チャンネル 3 と 10 を 30%に編集するには...はじめに**グランドマスタ**を 100%にして[BLK.OUT]キーLED が消灯していることを確認してください。

チャンネルフェーダを使う場合 :  
必要に応じて[CH.MD]を押して、使用するチャンネルバンクを選択してください。  
フェーダを必要な位置 / レベルに動かしてください。

キーボードを使う場合 :  
[CHANNEL][3][CHANNEL][1][0][@][3][0]  
[CHANNEL][1][THRU][2][ENTER][1][1]  
[THRU][1][2][@][@]

これらの方法のどちらかを使っても良いですし、ミックスして使用することもできます。

編集されたチャンネルは各レベルで、モニタ上では薄赤色と赤色で、ディスプレイ上では e■と e■によって表示されます。



注意：アクティブなシーンをクリアする（はらう）には、全てのフェーダを 00 にするか、[RST][RST]を押してください。

赤色、または e■のチャンネルはアクティブなチャンネルであり、これらのチャンネルを編集するのにキーパッドやエンコーダホイールを使用することが可能です。

### 11.3.シアターモードにおけるチャンネル編集

- ・キーボード、またはチャンネルフェーダを使ってシーンを編集してください。
- ・必要に応じて、シーンをグループかキューに保存し、サブマスタに直接ロードしてください。
- ・新しいシーンを編集する場合は以前のシーンか、(シーンをクリアした)ゼロの状態から始めてください。

### 11.4.シングルモードにおけるチャンネル編集

- ・キーボード、またはチャンネルフェーダ、サブマスタフェーダを使ってシーンを編集してください。
- ・必要に応じて、シーンをグループかキューに保存してください。
- ・新しいシーンを編集する場合は以前のシーンか、(シーンをクリアした)ゼロの状態から始めてください。

### 11.5.ダブルモードにおけるチャンネル編集

このモードはマニュアルシーケンスを実行するために使用します。下段フェーダ(サブマスタフェーダ)を使って、新しいシーンをブラインドで用意できます。X1/X2 クロスフェーダによって、現在のシーンから新しいシーンへ転換(クロスフェード)できます。X1/X2 クロスフェーダを動かし始め、反対側のエンドポジションまで行き切ると、上段フェーダ(C#)の 100%出力が可能となり、逆に下段フェーダ(S#)の出力は 0%となります。つまりそれぞれがステージとブラインドとなります。

- ・新しいシーンを設定するためにサブマスタフェーダを動かすか、キーボードで入力してください(必要に応じてチャンネルバンクを変更しながら)。この入力作業はブラインドで行います。
- ・X1/X2 クロスフェーダを反対側のエンドポジションへ動かすことで、現在のシーンとこの新しいシーンの間のクロスフェード(転換)が始まります。フェーダが動きに合わせて、下段フェーダ(S#)で編集された新しいシーンは 0%から 100%へフェードインし、同様に上段フェーダ(C#)でアクセスできる現在のシーンが 100%から 0%へフェードアウトします。[GO]ボタンを押すことでデフォルト設定のキュータイムに即してクロスフェードを開始できます。
- ・クロスフェードが始まる瞬間、下段フェーダ(S#)に用意されたシーンは次のキューとして保存され、X2 に自動的にロードされます(キュー800 から始まり、最大でキュー999 まで)。
- ・上記のプロセスを必要なだけ繰り返してください。
- ・新しいシーンとして転換される前に、シーン上のチャンネルやフィクスチャのパラメータを修正するには上段フェーダ(C#)を使用してください。
- ・このプロセスの間、Piccolo は新しいシーンを 800 から順にキューとして保存し続けます。次からは、クロスフェーダを使ってこれらのキューをショーとして実行できます(16.クロスフェードにおけるキュー(シアターおよびシングルモード)参照)。
- ・必要に応じて、シーンをグループかキューに保存してください。
- ・またキュー800 から 999 は消去することも、他の場所にコピーすることも可能です。

要約すると：

**X1/X2 クロスフェーダ**

**[GO]**

マニュアルモードでそれぞれの新しいシーンへの転換をコントロールします(キューとしてシーンを保存しながら)。タイム設定に沿ってそれぞれの新しいシーンへの転換をコントロールします(同じくキューとしてシーンを保存しながら)。

- 下段フェーダ(サブマスタ、S#) これらのフェーダは新しいシーンをブラインドモードで編集します(プレビューシーン)。
- 上段フェーダ(チャンネル、C#) これらのフェーダは現在のシーンをステージモードで編集、修正します(ライブシーン)。

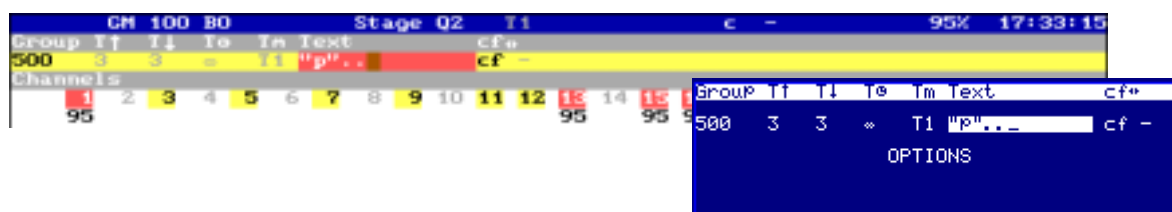
## 12. グループの保存

グループは(レベルの有無にかかわらず)チャンネルの組み合わせです。編集のために使用されたり、サブマスタとしてロードされたシーンやエフェクトを内包したシーンとしても使用できます。グループがない場合はクロスフェーダは使用できません。

現在のシーンと選択されたものはグループに保存されます。

例えば、チャンネル 1 から 5 をグループに保存するには：

- ・これらのチャンネルを選択してください(以下のうち 1 つを使用して)：
  - ・レベルを編集する場合：[CHANNEL][1][THRU][5] Encoder 〰
  - ・フェーダによる：C1 から C5 フェーダ 0%以上にします。
  - ・(FF で保存されるなど)レベル無しでチャンネルを選択する：[CHANNEL][1][THRU][5]
- ・次に、以下のようにグループとして保存してください。
  - ・最後のグループ#の次として保存する：[GRP][REC]
  - ・グループ#を指定する：[GRP][#][REC]
  - ・シアターモードのみ：次のグループをサブマスタにロードする：[LOAD][S#]  
 グループを保存する際に直接[LOAD]を使うと、グループ 500 から番号が付けられます。  
 [LOAD]を使わないと、[GRP][REC]を使ってグループを保存すると混乱してしまいます。  
 この数値(すなわち 500)はセットアップで変更することができます。2 番目のインデックスを避けるために 1 に設定できます。このオプションは MENU30 の Load Grp Num にあります。
- ・必要に応じて[OPTIONS]を押すことで、保存されているグループのタイムやテキストを編集することができます。オプション機能を終了する場合は[EXIT][OPTIONS]もしくは[LOAD][S#]を押してください。



また、特定のグループのオプション機能にアクセスするには以下を押してください。：  
[GRP][#][OPTIONS](タイムとテキストを編集)[OPTIONS]

それぞれのグループにテキスト入力したり、異なるフェードタイムやディレイタイムを入力することができます。：[GRP][GRP]。このテキストはグループを認識するのに役立ち、サブマスタにグループをロードする時に確認することができます。タイムは[S#]を用いた自動フェード時に使用されます。

[OPTIONS]によってグループオプションとグループリストを切替えることができます。

新しいグループはキューとグループのためのデフォルトタイムで保存されます。キューとグループのデフォルトタイムは同じ設定で、MENU30 内のキューリストやグループリストで変更できます。

## 13.キューの保存

キューとは、サブマスタやエフェクト、クロスフェーダにロードされた(シーンとしての)プレイバックと編集できるレベルを持つチャンネルの組み合わせです。

シーンはキューの中に保存されます。

たとえば、チャンネル 1 から 5 を 100%とするキューを保存するには：

- ・これらのチャンネルを選択してください(以下のうち 1 つを使用して)：
  - ・レベルを編集する場合：[CHANNEL][1][THRU][5] Encoder  $\cup$
  - ・フェーダによる：C1 から C5 フェーダを 100%にします。
- ・次に、以下のようにキューとして保存してください。
  - ・最後のキュー#の次として保存する：[REC]
  - ・キュー#を指定する：[CUE][#][REC]
- ・必要に応じて[OPTIONS]を押すことで、保存されているキューのタイムやテキストを編集することができます。オプション機能を終了する場合は[EXIT]、[OPTIONS]、[LOAD][S#]、もしくは[ASSIGN]を押してください。
  - ・また、特定のキューのオプション機能にアクセスするには以下を押してください。：[CUE][#][OPTIONS](タイムとテキストを編集)[OPTIONS]

それぞれのキューにテキスト入力したり、タイムやジャンプ、コマンドを入力することができます。キューリストを起動させます。：[CUE][CUE]

[CUE][CUE]      このコマンドは、X2(クロスフェーダ内の次キュー)を探したり、キューリストの一番最初に保存されたキューを探す際に使用します。

[OPTIONS]      全体のオプションとキューオプションを切り替えます。

[EXIT]      キューリストを終了します。

**全体のオプションとは：**

記載されているのは、クロスフェーダ用のフェードタイム、オートタイム、時間パラメータなどのデフォルト値と、(MENU30 と同じ)ゴージャック機能です。

| Cue list:2 |    | 1-2 |                |                |                |                |                |                |                |                |                | ↑↑↑↑ ↓↓↓↓ |    |
|------------|----|-----|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|-----------|----|
| Cue        | T↑ | T↓  | T <sub>0</sub> | T <sub>1</sub> | T <sub>2</sub> | T <sub>3</sub> | T <sub>4</sub> | T <sub>5</sub> | T <sub>6</sub> | T <sub>7</sub> | T <sub>8</sub> | Command   | TC |
| 1          | 3  | 3   | ∞              | T1             |                |                |                |                |                |                |                |           |    |
| 2          | 3  | 3   | ∞              | T1             |                |                |                |                |                |                |                |           |    |

|   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |         |    |
|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|---------|----|
| 1 | T1 | T1 | T0 | T1 | T2 | T3 | T4 | T5 | T6 | T7 | T8 | Command | TC |
| 2 | T1 | T1 | T0 | T1 | T2 | T3 | T4 | T5 | T6 | T7 | T8 | Command | TC |

**キューオプションとは：**左からみて

- ・フェードタイム
- ・オートタイム
- ・ウェイトタイム(入出力)
- ・時間パラメータは下記(13.1 タイム(Tm))を参照してください。
- ・指定キュー#への無条件ジャンプ(Jump)
- ・ジャンプがクロスフェーダで実行される回数(Lp)：シーケンスのキューを実行するときに、ジャンプによる順番に従います。
- ・保存内容がチャンネル(c)、フィクスチャ(f)、シェイプ(・)のいずれかを示すフラッグ
- ・アクティブなシェイプの関連性(-や・)(21.シェイプ(チャンネルとフィクスチャ)参照)

- ・テキスト：それぞれのキューを特定するのに用います。このテキストはサブマスタやクロスフェードに使用されます。
- ・コマンド：マクロをリンクする際に使用。マクロはキューがクロスフェードし始める時に実行されます(27.マクロ参照)。
- ・キューがタイムコードでプログラムされたイベントかどうかを示すフラッグ。

### 13.1. タイム(Tm)

サブマスタとクロスフェードにおけるキューやグループの反応速度を定義します。

Piccolo には 3 つのタイム設定があります。それぞれの新しいキューやグループにはデフォルトのタイム設定に則し (MENU30 で定義されます)、これらを編集することも可能です。

T1：すべてのフィクスチャパラメータとチャンネルは、プログラムされたタイム設定かマニュアルコントロールでフェードします。ライブラリで NO FADE と定義されたパラメータのみ、フェード制御から除外されます。シェイプは直接そのサイズとレイトと共にスタートします。

T2：すべてのフィクスチャパラメータはその数値へ瞬時に移行します。ライブラリで 20：DIMMER と定義されたパラメータのみ、それらのパラメータやチャンネルはタイム設定かマニュアルコントロールでフェードします。シェイプはそのサイズとレイトへフェードします。

T3：ライブラリで 20：DIMMER、0：X、1：Y と定義されたパラメータとチャンネルのみ、タイム設定かマニュアルコントロールでフェードします。シェイプはそのサイズとレイトへフェードします。

## 14. サブマスタにおけるグループとキュー(シアターモード)

サブマスタは、ロードされたグループやキューを再生します。

|                                                |                                                                  |
|------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|
| サブマスタにグループ#をロード                                | [GRP][#][LOAD][S#]                                               |
| 現在のシーンを新しいグループとして保存<br>および<br>サブマスタにそのグループをロード | [LOAD][S#]                                                       |
| サブマスタにキュー#をロード                                 | [CUE][#][LOAD][S#]                                               |
| 現在のシーンを新しいキューとして保存<br>および<br>サブマスタにそのキューをロード   | [REC][LOAD][S#]                                                  |
| サブマスタに連続してグループを保存                              | [GRP][#][THRU][#][LOAD][S#]                                      |
| サブマスタに連続してキューを保存                               | [CUE][#][THRU][#][LOAD][LOAD][S#]                                |
| 以下のモードでグループをロード：<br>1：Absolute か 2：Inhibit     | [GRP][#][LOAD][LOAD][S#]<br>or<br>[GRP][#][LOAD]]LOAD][LOAD][S#] |
| 以下のモードでグループをロード：<br>4：Absolute か 5：Inhibit     | [CUE][#][LOAD]]LOAD][S#]<br>or<br>[CUE][#][LOAD]]LOAD][LOAD][S#] |

\*LOAD ウィンドウのオプションも、インデックスナンバー(#)やエンコードを使用して選択することができます。

Normal モードでロードされたキュー/グループとは：

それぞれのサブマスタは独立したシーンの内容を取り込みます。

Absolute モードでロードされたキュー/グループとは：

サブマスタは、マスターのゼロまでの残りを出力するのと同じ時間のシーンの内容を取り込みます。結果的にソロ機能を同じですが、フェードチェンジします。カーテンのような効果などに最適です。

Inhibit モードでロードされたキュー/グループとは：

サブマスタは内容をステージに反映させませんが、もしいずれかのサブマスタがクロスフェードからアクティブな内容の場合、ステージに反映させます。この機能は不測の事態にステージで役立ちます。例えば、シーンを擾乱するムービングライトを瞬時に抑制する場合など。

すべてのサブマスタのシーン出力(レベル)はグランドマスタ、グランドマスタフェード、サブマスタフェード(MENU31 の構成で変更できる)、ブラックアウトキーによって制御することができます。

モニタとディスプレイの状態：

| SM FF Submasters Page #0 |      |       |       |       |      |       |      |      |      |    |    |
|--------------------------|------|-------|-------|-------|------|-------|------|------|------|----|----|
| 0100                     | 0200 | 0300  | 0400  | 0500  | 0600 | 0700  | 0800 | 0900 | 1000 | 11 | 12 |
| reds                     | blue | speci | entry | texto | hola | entry |      |      |      |    |    |
| G 1                      | G 2  | G 3   | 1     | 2     | 3    | 0     | 5    | 6    | 7    |    |    |
| 13                       | 13   | 13    | 13    | 13    | 13   | 1     | 13   | 13   | 13   |    |    |

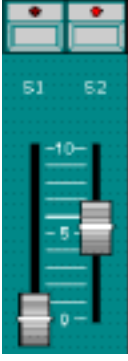
SM.100 Stage 08 c 96% 12:42:28  
 SM FF Submasters Page #0 GO  
 0100 0200 0300 0400 0500 0600  
 reds blue speci entry texto hola  
 G 1 G 2 G 3 1 2 3  
 13 13 13 13 13 13

→

SM.100 Stage 08 c 96% 12:42:21  
 SM FF Submasters Page #0 GO  
 0700 0800 0900 1000 11 12  
 entry  
 0 5 6 7  
 1 13 13 13

サブマスタ 01 から 03 にはグループが、サブマスタ 04 から 10 にはキューがロードされており、ノーマルかアブソリュート(A-)かインヒビット(I-)が異なります。

それぞれのサブマスタは：

|                                                                                     |                                                                                   |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
|  | LED の状態：S#の LED(S1 の LED、S2 の LED...)は：                                           |
|                                                                                     | Off：サブマスタにはデータがありません。                                                             |
|                                                                                     | On-50%：ロードされていますがアクティブでないサブマスタです。                                                 |
|                                                                                     | On-100%：ロードされたアクティブなサブマスタです。                                                      |
|                                                                                     | 点滅：ロードされた、タイム制御中のアクティブなサブマスタです。                                                   |
|                                                                                     | 機能キー：[S#]([S1]、[S2]...)は：GO、FLASH、SOLO(以下参照)を設定できます。このキーはサブマスタにロードしたり空にする際に使用します。 |
|                                                                                     | フェーダ：サブマスタフェーダ(S1 フェーダ、S2 フェーダ...)は：                                              |
|                                                                                     | フェーダを使ってマニュアルで、サブマスタ(グループかキューがある)を実行できます。フェーダを必要な出力レベルまで動かして、シーンを作成します。           |

[FL.MT]はサブマスタのモード選択が可能になります。

|                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br>(消灯)<br><br>GO mode<br><br> | <p>[S#]は自動的にサブマスタをスタートします。グループとキューにとっては：</p> <p>[S#]はプログラムされたタイム(T↑)で、キューかグループの 0 から FF までのフェードインをスタートします。<br/>         もしサブマスタが FF の場合には、[S#]はプログラムされたタイム(T↓)で、キューかグループの FF から 0 までのフェードアウトをスタートします。<br/>         もしサブマスタが 00 か FF でない場合には：<br/>         もしサブマスタがタイム制御なら、[S#]は現在のフェードをストップします。もしサブマスタがストップしているなら、[S#]は現在のレベルから FF へ再度フェードし始めます。</p> <p>オートフェードの後、物理的なフェーダレベルと出力レベルは異なっています。フェーダでマニュアル制御をするには、フェーダを上げて出力レベルまで動かす必要があります。その時 Piccolo は「ピープ音」を発し、フェーダによって出力レベルを再びマニュアルコントロールできるようになります。</p> |
| <br>(点灯)<br><br>FLASH mode                                                                                      | <p>[S#]はフラッシュキーになります。<br/>         フラッシュキーが押されている間、シーンにはサブマスタのデータ(グループかキュー)が FF の状態になります。</p> <p>*このレベルは MENU31 の Flash Level で変更できます。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <br>(点滅)<br><br>SOLO mode                                                                                      | <p>[S#]はソロモード用のフラッシュキーになります。</p> <p>ソロ-フラッシュキーが押されている間、シーンにはサブマスタのデータ(グループかキュー)が FF の状態になり、他のアクティブなサブマスタは強制的に出力 00 となります。</p> <p>** MENU31 の Solo Off X から、この機能に影響を及ぼすのはクロスフェーダ出力です。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |

サブマスタを空にするには[DELETE][S#]を押してください。サブマスタが解放されLEDが消灯します。

同時に全てのサブマスタを空にするには[DELETE][FL.MT]を押してください。

## 15.ページ(シアターモード)

一つのページにはサブマスタやクロスフェーダの内容を保存することができます。ページを保存する前に、(グループやキュー、エフェクト、キューリストを含む)サブマスタにロードして、(必要に応じて)クロスフェーダにアサインしてください。

ページ#に保存する：[PAGE][#][REC]

次のページに保存する：[PAGE][REC]

必要に応じて、[OPTIONS]を押すと保存したページのテキストを編集できます。ページオプションを終了するには[OPTIONS]か[EXIT]を押す、もしくはページをロードしてください。他のページのオプション一つずつにアクセスするには[PAGE][#][OPTIONS]を押してください。

ページにテキストを追加、もしくはページリストにアクセスする他の方法は：[PAGE][PAGE]

保存されたページはいつでも、下記のオプションと共にロードできます。：

ノーマルモードにおいて(空のサブマスタの内容を消去せずにロードする)：

サブマスタにだけページをロードする：[PAGE][#][LOAD]

クロスフェーダにだけページをロードする：[PAGE][#][ASSIGN]

両方にページをロードする：[PAGE][#][ENTER]

フォースモードにおいて(保存された空のサブマスタを消去してロードする)：

サブマスタにだけページをロードする：[PAGE][#][LOAD][LOAD]

クロスフェーダにだけページをロードする：[PAGE][#][ASSIGN][ASSIGN]

両方にページをロードする：[PAGE][#][ENTER][ENTER]

ページをロードしても、シーン中の照明の急な転換を引き起こしません。もしロードした瞬間に、いくつかのアクティブなサブマスタがあるなら、サブマスタが00に到達したときに新しい内容だけがアクティブになります。新しい内容がロードされるとその瞬間にアクティブになります。

## 16. クロスフェーダにおけるキュー(シアターとシンプルモード)

X1/X2 クロスフェーダは、キューから次のキューへ番号順に、シーンから次のシーンへ連続してクロスフェードしながらキューを実行します。

最初のステップは必要なキューの範囲のうち始まりのキューを保存します。下記の手順の一つを使ってキューをクロスフェーダにアサインします。

キュー#をキューリストにアサインする：[CUE][#][ASSIGN]

(キュー#から最後に保存されたキューまで)

全てのキューをアサインする：[CUE][ASSIGN]

閉じられたキューリストをアサインする：[CUE][#][THRU][#][ASSIGN]

これらの割当によって最初のクロスフェードを自動的にスタートさせることができます。そのために[ASSIGN][ASSIGN]と二度押してください。



キューリストはいつも、もっとも低い数字から最後にクロスフェーダにアサインした番号順に並んでいます。この順番を変えるには、ユーザが希望するキュー#をプログラムするか、次のキューをマニュアルでアサインする必要があります。：[CUE][#][ASSIGN]

(ジャンプやテキスト、コマンドなどの)タイム設定を変更するにはキューリストを開いて[CUE][CUE]を押してください。

クロスフェーダにアサインするには[ASSIGN]を押してください。

クロスフェーダでキューを実行するには：

マニュアルの場合：X1/X2 クロスフェーダを使用します。

オートの場合(キューのタイム設定に基づいて)：[GO]と[PS.BACK]

**X1/X2 クロスフェーダ**      **マニュアルクロスフェード：**  
 フェーダはスケールが逆になっています。2本のフェーダが同じ側からそれぞれの新しいクロスフェードが始まり、反対側に到達するとクロスフェードを終了します。X1 クロスフェーダは(FF から 00 へフェードする)シーン/キューを制御します。X2 クロスフェーダは(00 から FF へフェードする)次のキューを制御します。これらのフェーダは同じ時間で動かことができ(同時クロスフェード)、また個別に動かすことも可能です。現在のクロスフェードを実行すると、次のクロスフェードがスタンバイされます(リスト中の次の新しいキューがX2 にアサインされます)。このモードではタイム設定は計算されません。

**[GO]**      **オートクロスフェード：**  
 X2(次のキュー)にアサインされたキューのタイム設定で、自動的にクロフェードが始まります。  
 マルチ GO コマンドも使用できます。クロスフェード中、[GO]を押すと次のクロスフェードが始まります。

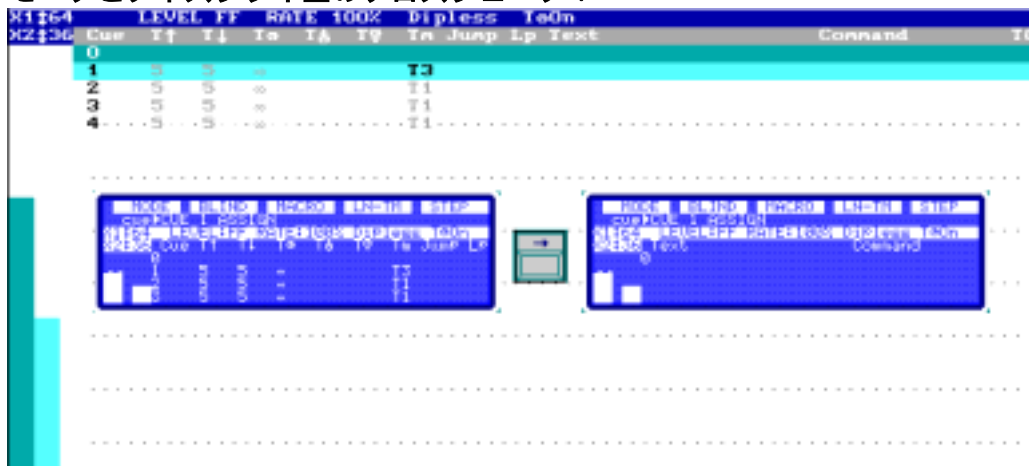
**[PS.BACK]**      **オートクロスフェード：**  
 クロスフェード中、[PS.BACK]をおすとクロスフェードは停止します。  
 もしクロスフェードがアクティブでないなら、[PS.BACK]は順番とは逆の、以前のキューをスタートします。  
 もしクロスフェードが停止中なら、[GO]で次のキューを、[PS.BACK]で以前のキューをリスタートします。

- ・▼X1 と▲X2 の LED は、マニュアルクロスフェードが完了するのに動かすべきフェーダ方向を示します。
- ・クロスフェーダにアサインされたキューの全てのタイムを加速させたり、減速させたりするには、エンコーダホイールを回転させます。：この機能では[RA.TE]キーを押してください。LED が点灯します。

**クロスフェーダにアサインされたシーン/キュー(X1 のキュー)を修正するには：**  
 X1 が FF かどうかを確認します(そうしなければこのコマンドは実行されません)。チャンネルフェーダかキーボードで必要な変更を行い、X1 シーン修正が終わった[MD.FY][MD.FY]と押します。

クロスフェーダから全てのキューを空にするには[DELETE][ASSIGN]と押します。

**モニタとディスプレイ上のクロスフェーダ：**



## 16.1.サブマスタにおけるキューリスト

キューからキューへサブマスタにおけるキューリストとしてクロスフェードできます。このリストはマニュアルか、[GO]コマンドによって実行されます。サブマスタにおけるリストをロードするには：[CUE][#][THRU][#][LOAD][S#]

サブマスタフェーダを端から端へ動かすか、[S#]ボタンを押すことで自動的に、クロスフェードは実行されます。

キューリストを始めるには、ブラックアウトキュー(キュー0)を次のキューとしてインサートしながら：[5.B]ステップ(押したまま)[S#]

## 17.キューとグループの修正

ライブモードやブラインドモードで修正がある場合には、[2\_B]BLIND を使用してください。押すごとにモードは切り替わります。グループとキューは(以下の方法のいずれかで)同じプロセスに沿って修正されます。：

- a) 修正するキューかグループを開きます。
  - ・ゼロから始める場合は([RST][RST])、[GRP][#][MD.FY]か[CUE][#][MD.FY]を押します。
  - ・変更が必要ならチャンネルフェーダかキーボードで行ってください。
  - ・修正したデータを保存するには[REC]を、破棄する場合には[RST][RST]を押してください。
- b) サブマスタにロードされたシーンやキュー、グループを修正して使うには：
  - ・チャンネルフェーダかキーボードを使って、サブマスタが最大になるよう必要なシーンを編集します。そしてサブマスタかクロスフェーダの必要なプレイバック出力を使用します。
  - ・修正したシーンを採用する場合は[MD.FY][S#]を押します。ブラインド修正も同じプロセスですが、チャンネルフェーダかキーボードで変更されたアイテムだけしか修正されません。

## 18.サブマスタとエフェクト (シアターモード)

Piccolo には、ライトボード上にあるサブマスタと同じ数を同時に実行することができる、最大 999 エフェクト(チェイス)を持っています。エフェクトはステップ順にキューやチャンネル、グループによってプログラムされます。

エフェクトをプログラムするには、グループ とキューが保存されている状態で：

|                                                  |                          |
|--------------------------------------------------|--------------------------|
| エフェクト#を編集                                        | [EFFECT][#][REC]         |
| もしくは次のエフェクトを編集                                   | [EFFECT][REC]            |
| エフェクトタイプ(0：CHANNELS、1：GROUPS、2：CUES)を選択するページを開く。 | [#][ENTER]<br>#はオプション番号。 |
| エフェクトステップの編集か、一般オプションの編集                         | [OPTIONS]画面の切替。          |
| ステップ編集には矢印や数字キーを使って：                             | [#][→]                   |
| 新しいステップの挿入や追加：                                   | [#][INSERT]              |
| ステップの消去：                                         | [INSERT]                 |
|                                                  | [DELETE]                 |
| 一般オプションの編集には矢印や数字キーを使って：                         | [#][→]                   |

一般オプション：

|                                                              |            |
|--------------------------------------------------------------|------------|
| エフェクトのテキスト編集                                                 | Text       |
| エフェクトのフェードタイム。自動開始 / 停止に使用されます。                              | T↑         |
| シーン中のそれぞれのステップのタイム設定。システムはエフェクトタイム(EffecT)を計算し、ステップ番号を示します   | StepT      |
| 実行ステップの順序                                                    | Dir        |
| 実行ステップモード(ハード、ソフト...) とパターン(ノーマル、インバート、ビルト、シャドウ...)          | Attributes |
| キューは固定エフェクトパートにアサインされます。このキューはエフェクトと共にアクティブ / 非アクティブを設定できます。 | Cue        |

エフェクトを実行するには、(Piccolo がシアターモードで)サブマスタにロードする必要があります。

|                                         |                                 |
|-----------------------------------------|---------------------------------|
| スピードコントロールと共にロードする<br>(7 : EFFECT Rate) | [EFFECT] [#] [LOAD] [S#]        |
| レベルコントロールと共にロードする<br>(8 : EFFECT Level) | [EFFECT] [#] [LOAD] [LOAD] [S#] |

ロードされたエフェクトを実行するには：

- [S#]            [S#]にロードされたエフェクトの自動スタート/ストップ
- [#][S#]        [S#]にロードされたエフェクトのスタート、このエフェクトは[#]で指定された 1 から 99 までの回数、実行されます。しかもエフェクトは自動的にストップします。
- [5.B]STEP(押したまま) [S#]        マニュアルで次のステップをスタートします。ステップからステップへ移行するモードです。

オプションだけ、もしくは特定のエフェクトの属性を修正する場合は、[EFFECT] [#] [OPTIONS] と押して、テキストや属性などを編集してください。  
これらのオプションを終了するには、[OPTIONS]か[EXIT]、もしくは[LOAD] [S#]を押してください。

エフェクトの内容を修正するには、そのエフェクトリストを開いて[EFFECT] [#] [MDFY]を押してください。

いくつかのエフェクトの属性や回数など一般的なオプションを修正するには、[EFFECT] [MDFY] と押しながらエフェクトリストを開いてください。

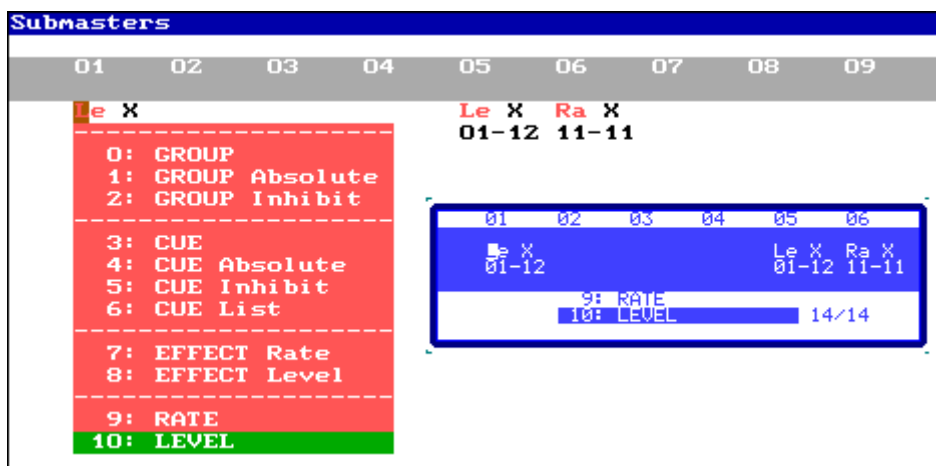
もしエフェクトにレイトやレベルの追加コントロールが必要なら、[MD.FY] [FL.MT]を押しながら追加コントロールをプログラムし、オプションの 10 : RATE か 11 : LEVEL をサブマスタに入力してください。この特別なコントロールは、クロスフェード X も含めて、制御されるように設定されたサブマスタ範囲(もしくは一つのサブマスタだけ)があることが条件です。

## 19. サブマスタのレベルとレイトの制御

コンソールのサブマスタを使ってレイト(9: RATE)やレベル(10: LEVEL)を総合的にコントロールすることが可能です。

そのためにはスクリーンを開いて[MO.FY][FL.MT]と押してください。

必要なオプションを選択し、サブマスタ(01-12)やクロスフェーダ(X)でコントロールしたいようにプレイバックを構成してください。



## 20. フィクスチャの編集

フィクスチャ(ムービングライトやスクローラなど)をコントロールする最初のステップは、Piccolo のフィクスチャパッチをプログラムすることから始めます(MENU04 内、30.フィクスチャパッチ参照)。

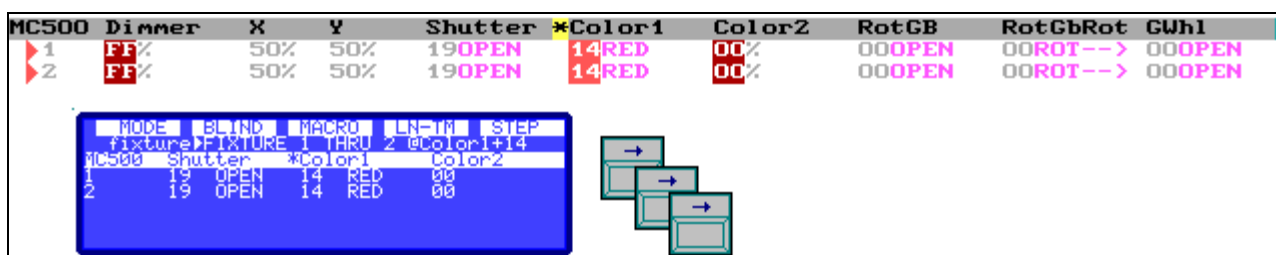
Piccolo は 32 種類のフィクスチャパラメータを制御できます。一つのフィクスチャは最大 16 パラメータまで、したがって 2 パラメータのフィクスチャ 16 台から、16 パラメータのフィクスチャ最大 2 台まで、となります。

パッチがプログラムされるとフィクスチャはキーボードからアクセスすることができます。フィクスチャを選択するには[FIGTURE]を使い、チャンネルと同様のコマンドを使用します(11.2.2.他の編集コマンド参照)。

フィクスチャの選択後、パラメータ編集のための特別なことは：

- ・次のパラメータを選択する際に[→]を押し、前のパラメータを選択する際には[←]を押すことです。選択されたパラメータはディスプレイに表示されます。またエンコーダホイールを使用することもできます。

ディスプレイとモニタ上のフィクスチャ



## 20.1.フィクスチャへのコマンド

### [5\_B]PARAM

このソフトキーによって、キーボードで指定されたフィクスチャのパラメータを選択します。この機能には特別な制御コマンド(ランプ ON、ランプ OFF、リセットなど)があります。

[FIXTURE][#]([THRU][#])[5\_B]PARAM [#][@][#] 数値を編集します。

[FIXTURE][#]([THRU][#])[5\_B]PARAM [#][#] 特別なコマンドを実行します。

### [3\_B]HOME

このソフトキーは選択されたフィクスチャをホームポジションにします。ホームポジションは中間の数値のことです。ホームポジションは Hm コラム内フィクスチャパッチの中で確認できます。このキーはフィクスチャの全パラメータに、もしくは選択されたパラメータだけに適応させることができます。

[FIXTURE][#]([THRU][#])[3\_B]HOME

[FIXTURE][#][5\_B]PARAM[#][3\_B]HOME

### [4\_B]EDIT+

このソフトキーは、アクティブなら、フィクスチャの設定済パレットを使うための特別モードを選択します。

この機能がアクティブ状態で LED が ON の時には、コンソールはディマー、ポジション、カラー、GOBOなどをパラメータグループとして分かりやすく設定されたカテゴリによる編集へと変わります。

この機能は、フィクスチャ選択後などの様々な灯体が混在した場合に、カラーを指定するのにとても便利です。(ディスプレイ上で)編集すべき必要なカテゴリを選択するだけです。また数値の編集にはエンコードホイールを使用できます。

### MENU30 エディタとタイム、オプション Virtual dm

このオプションによって、(特に LED 照明機器など)実際には調光しない(RGB や CMY などの)カラーミックス機能を持つフィクスチャのために、編集過程用の“仮想ディマー”を使うことができます。このオプションでは、Virtual パラメータから 3 個のカラーホイールを同時に動かすことができます。これにより、色の彩度を Virtual ホイールを動かして制御する過程がより編集しやすくなります。

| p1044*Virtual | Red | Green | Blue |
|---------------|-----|-------|------|
| 1 +27%        | 27% | 27%   | 27%  |
| 2 +27%        | 27% | 27%   | 27%  |
| 3 +27%        | 27% | 27%   | 27%  |

もし、このオプションが使用可能なら、調光せずカラーミックスされたフィクスチャによる仮想コントロールを、コンソールが自動的に表示します(パラメータ ID 20 : ディマー)。

Virtual はパラメータではなく編集過程の特別な操作だということを覚えておいてください。

## 21.シェイプ(チャンネルとフィクスチャ)

シェイプとはチャンネルやディマー、パラメータもしくは、パン/チルトとか CMY カラーといったパラメータグループの動的数値を指します。選択を通してシェイプを選んだ後でも、求める結果になるように調整は可能です。シェイプを割り当てるには：

- ・キーボードを使ってチャンネルやフィクスチャ、あるいはフィクスチャとチャンネルを選択します。
- ・[SHAPE]を押して、さらに[0]を押してオプション 0 を選択します。
- ・ここから、スクリーン(ディスプレイ)表記にしたがって進みます。

- ・(選択によりますが)必要に応じてシェイプタイプ(Type)を選択します。
- ・割り当てるために最初の機能(Palette)を選択します。
- ・そして(Free タイプといった)必要に応じて、シェイプを直接パラメータに割り当てたいフィクスチャパラメータを選択します(例えばフォーカスや GOBO ホイールなど)。
- ・シェイプがシーン上でアクティブとなります。数値の微調整には[OPTION]{adjust size, rate...}を押してください。

この機能を終了するには[OPTIONS]、[EXIT]もしくは[LOAD][S#](サブマスタに新しいグループとしてエディタがロードされた場合)を押してください。

他の時はエディタ上でシェイプを調整する場合はいつでも、[SHAPE][2]を押してください。数値キーかエンコーダホイールを使って変更することもできます。

簡単にパレットやエフェクト(オフセット)、サイズ、スピードなどのシェイプのパラメータを変更することができます。

|                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|---------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Palette                   | 編集集中のシェイプのパターン。ここで変更します。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Type                      | シェイプ編集過程で選択されたパラメータグループ。変更可能。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Effect /Nm                | アイテム間に応用されるオフセット値。0(全てのアイテムは同時にシェイプされる)から 10(一つずつそれぞれにシェイプされる)までの数値。Nm により異なったアイテム#設定を選択することができます。                                                                                                                                                                                                                                            |
| Size                      | シェイプのサイズ(アンプリチュード)このパラメータには、A: 絶対数と B: 変化の基準点という 2 つのパートがあります:、例えば<br>↑センター基準の変化、例えば ↑50 で基準点 50 の場合は 25-75 という値になります。<br>↓上位から下位への変化、例えば ↓50 で基準点 50 の場合は 0-50 という数値になります。<br>↑下位から上位への変化、例えば ↑50 で基準点 50 の場合は 50-100 という数値になります。                                                                                                            |
| Rate                      | シェイプの実行スピード。0(停止)から 99(最大スピード)。シェイプ方向を指し示す印(+もしくは-)。                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Game# /<br>Nm / Mod / Par | ゲームはシェイプに他の特性を持たせることができます。選択されたゲームによっては、アイテム数もしくは周期数の Nm があります。ゲームとは:<br>SizeItem 曲線に沿ってアイテムごとのシェイプサイズを変更します。<br>RateItem 曲線に沿ってアイテムごとのシェイプレイトを変更します。<br>SizeCy 曲線に沿ってサイクルごとのシェイプサイズを変更します。<br>RateCy 曲線に沿ってサイクルごとのシェイプレイトを変更します。<br>Form ポジションやカラーミックスといった複合的なパレットをもつタイプを相対的なサイズに変更します。割り当てられたサークルを楕円形にしたり、CMY ミックスによって固定された色のゲインを調節したりできます。 |

シェイプはグループやキューに保存され、これらのグループやキューを選択すると実行されます。

### Selections

シェイプはチャンネルやフィクスチャに適用され、エフェクトやゲームを実行します。コンソールはそのアイテムを数量的に並べていきます。この並びは、シェイプエディタ([SHAPE][2])を使用したり、[OPTIONS]を押して Selections オプションを選ぶことで変更することができます。新しいスクリーンを開くと、アイテムの順番が変わっています。

### Add option ([SHAPE][1])

このオプションは、最後に選択したシェイプの後に新しいシェイプを追加します。このオプショ

ンは同じステップを繰り返しますが、新しいステップにしたい場合には[SHAPE][0]を押します。

### Shapes in Playbacks

(再生しながら)実行中のシェイプのリストにアクセスでき、このリストから、シェイプの基本的な機能(ストップ、プレイ、ポーズなど)を実行することが可能です。再生中のシェイプリストを開いて[SHAPE][3]を押してください。

### Shapes list

プログラム済のシェイプリストを調査することができます。[SHAPE][4]を押してください。

### Examining

グループかキューを調査している時、コンソールにはこのグループかキューのシェイプ情報にアクセスするための特別な機能が2つあります。これら特別な機能にアクセスするには：

- ・グループかキューを選択し[EXAM]を押す。
- ・[SHAPE][5]を押し、グループかキューに保存されているシェイプを調査する。
- ・[SHAPE][6]を押し、シェイプを持つアイテムを調査する。

### Setup configuration

アクティブなシェイプと関連しているグループやキューの反応を設定する**セットアップ** 構成。オプション：MENU31(Playbacks)内の Shape Base を選択してください

Shape Base が ~ (Free) の場合：アクティブな新しいグループやキューはシェイプベース値によって変更でき、シェイプは新しいベース値の道筋に従います。

一般的に、もしカラーやポジション、シェイプなどをいくつかのサブマスタに保存した場合、このオプションを使うことで組み合わせることができます。

Shape Base が - (Fixed) の場合：アクティブな新しいグループやキューはシェイプベース値によって変更され、シェイプはシーン中にストップされます。

コントロールされていた、いくつかのシェイプパラメータはストップされます。

一般的に、もしディマーやパラメータと共に完全なシーンを同じサブマスタに保存する場合に、このオプションを使います。

一つのサンプルを実行することで違いを理解するでしょう。

サークルシェイプを持つフィクスチャをホームポジションにして、フラッシュシェイプを持つチャンネルを 10%とするグループをサブマスタ S1 に保存します。サブマスタ S2 には同じフィクスチャをシェイプ無しで新しいポジションに、同じくチャンネルをシェイプ無しで 50%として保存します。サブマスタのアクティブ、非アクティブによるシーケンスの違いに気付くと思います。

| サブマスタ(オプション)       | シーン上のカラー                                                       |                                                                  |
|--------------------|----------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|
|                    | ~ (Free)                                                       | - (Fixed)                                                        |
| ブラックアウトからのスタート     | ブラックアウトシーン。                                                    | ブラックアウトシーン。                                                      |
| サブマスタ S1 がアクティブの場合 | チャンネルは 10% + フラッシュ。フィクスチャはホームポジション + サークル。                     | チャンネルは 10% + フラッシュ。フィクスチャはホームポジション + サークル。                       |
| サブマスタ S2 がアクティブの場合 | チャンネルは 50% + フラッシュ。フィクスチャは新しいポジション + サークル。シーンは両方のグループをミックスします。 | チャンネルは 50% ですがフラッシュしません。フィクスチャは新しいポジションに固定されます(シェイプ無し)。シーンは最後のグル |

ープからだけになります。

もちろん個々に定義されたこの反応をグループやキューにアサインすることができます。

グループの場合、[GROUP][GROUP]と押して：グループの最後のセルに合わせて、適したオプションをを選択してください。

| Group list:12 500-511 |    |    |   |    |           |    |  |  |  |
|-----------------------|----|----|---|----|-----------|----|--|--|--|
| Group                 | ↑  | ↓  | ← | →  | Text      | cf |  |  |  |
| 500                   | 3  | 3  | = | T1 | hone      | f  |  |  |  |
| 501                   | 3  | 3  | = | T1 | atras     | f  |  |  |  |
| 502                   | -3 | -3 | = | T1 | frente    | f  |  |  |  |
| 503                   | 3  | 3  | = | T1 | izquierda | f  |  |  |  |
| 504                   | 3  | 3  | = | T1 | derecha   | f  |  |  |  |
| 505                   | -3 | -3 | = | T1 | centro<<< | f  |  |  |  |
| 506                   | 3  | 3  | = | T1 | centro>>> | f  |  |  |  |

キューの場合、[CUE][CUE]と押して：キューの最後のセルに合わせて、適したオプションをを選択してください。

| Cue list:40 1-40 |    |    |   |    |      |    |  |  |  |
|------------------|----|----|---|----|------|----|--|--|--|
| Cue              | ↑  | ↓  | ← | →  | Text | cf |  |  |  |
| 1                | 3  | 3  | = | T1 |      | cf |  |  |  |
| 2                | 3  | 3  | = | T1 |      | cf |  |  |  |
| 3                | -3 | -3 | = | T1 |      | cf |  |  |  |
| 4                | 3  | 3  | = | T1 |      | c  |  |  |  |
| 5                | 3  | 3  | = | T1 |      | c  |  |  |  |
| 6                | -3 | -3 | = | T1 |      | c  |  |  |  |
| 7                | 3  | 3  | = | T1 |      | cf |  |  |  |
| 8                | 3  | 3  | = | T1 |      | cf |  |  |  |
| 9                | -3 | -3 | = | T1 |      | cf |  |  |  |

## 22.EXAM と MDFY 機能

調査(EXAM)と修正(MDFY)の両機能は並列関係にあります。  
アイテムを調査したり(⌘)、修正を加えたり(⌘)できます。

| 調査のためのコマンド                                           | 結果                                                     |
|------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|
| チャンネル<br>[CHANNEL][#][EXAM](⌘)                       | このチャンネルが保存されたキューとグループを開き、各グループもしくはキューのレベルを調べます。        |
| フィクスチャ<br>[FIXTURE][#][EXAM](⌘)                      | このフィクスチャが保存されたキューとグループを開き、各グループもしくはキューのパラメータとレベルを調べます。 |
| グループ<br>[GRP][#][EXAM](⌘)<br>[GRP][EXAM](⌘)          | グループ#の内容、あるいはグループリスト上の全体的なグループオプション(テキスト)を調査します。       |
| キュー<br>[CUE][#][EXAM](⌘)<br>[CUE][EXAM](⌘)           | キュー#の内容、あるいはキューリスト上の全体的なキューオプションを調査します。                |
| エフェクト<br>[EFFECT][#][EXAM](⌘)<br>[EFFECT][EXAM](⌘)   | エフェクト#の内容、あるいはエフェクトリスト上の全体的なエフェクトオプションを調査します。          |
| ページ<br>[PAGE][#][EXAM](⌘)<br>[PAGE][EXAM](⌘)         | ページ#の内容、あるいはページリスト上の全体的なページオプションを調査します。                |
| マクロ<br>[3_B]MACRO[#][EXAM](⌘)<br>[3_B]MACRO[EXAM](⌘) | マクロ#の内容、あるいはマクロリスト上の全体的なマクロオプションを調査します。                |
| サブマスタ                                                | サブマスタ#の内容、あるいは全サブマスタにロードされた                            |

|                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| [EXAM][S#](  )<br>[EXAM][FL.MT](  )                             | アイテムを調査します。                                                                                                                                                                                         |
| <b>修正のためのコマンド</b>                                                                                                                                                                                                                 | <b>結果</b>                                                                                                                                                                                           |
| <b>グループ</b><br>[GRP][#][MD.FY](  ) [REC]<br>[GRP][GRP](  )      | 最初のコマンドで、修正したいグループ#を開きます。次のコマンドは、グループオプション(テキスト)を修正できるようグループリストを開きます。                                                                                                                               |
| <b>キュー</b><br>[CUE][#][MD.FY](  ) [REC]<br>[CUE][CUE](  )       | 最初のコマンドで、修正したいキュー#を開きます。次のコマンドは、キューオプション(タイム、ジャンプ、テキスト、コマンドなど)を修正できるようキューリストを開きます。                                                                                                                  |
| <b>エフェクト</b><br>[EFFECT][#][MD.FY](  )<br>[EFFECT][EFFECT](  )  | 最初のコマンドで、修正したいエフェクト#を開きます。次のコマンドは、エフェクトオプション(テキスト、タイプ、方向、属性など)を修正できるようエフェクトリストを開きます。                                                                                                                |
| <b>ページ</b><br>[PAGE][#][MD.FY](  )<br>[PAGE][PAGE](  )          | 最初のコマンドで、修正したいページ#を開きます。次のコマンドは、ページオプション(テキスト)を修正できるようページリストを開きます。                                                                                                                                  |
| <b>マクロ</b><br>[3_B]MACRO[#][MD.FY](  )<br>[3_B]MACRO[MD.FY](  ) | 最初のコマンドで、修正したいマクロ#を開きます。次のコマンドは、マクロオプション(テキスト)を修正できるようマクロリストを開きます。                                                                                                                                  |
| <b>サブマスタ</b><br>(  ) [MD.FY][S#]<br>(  ) [MD.FY][FL.MT]       | 最初のコマンドで、このサブマスタにロードされたグループやキューの内容を修正します。サブマスタにエフェクトがロードされている場合、修正するエフェクトを開きます。キューリストのあるサブマスタには作用しません。次のコマンドは、各サブマスタにロードされたアイテムを編集/変更します。全体のレベルコントロール(Level)、もしくはレイトコントロール(Rate)をサブマスタに設定する唯一の方法です。 |
| <b>クロスフェーダ</b><br>(  ) [MD.FY][MD.FY]                                                                                                          | X1 クロスフェーダのキューの修正(クロスフェーダが上下どちらかの端にあり、キューがFFの状態)。                                                                                                                                                   |

\*矢印キーを使うと次かその前のアイテムを調査できます。

\*調査(EXAM)や修正(MDFY)画面から戻るには[EXIT]を押してください。

## 23.TEST と NEXT 機能

どちらの機能も編集や素早い選択に大きな力を発揮します。Piccolo はチャンネルやフィクスチャ、グループ、キューをテストできます。:

[CHANNEL][#][TEST], [TEST], [TEST] ...

チャンネルフェーダかキーボードからの操作でゼロにされてチャンネルが停止している間に、シーン上でフェードしつつあるチャンネル#をテストします。新しい[TEST]を押すたび、(数字順の)次のチャンネルは同様にテストされます。

この機能はフェードする際は(MENI30 で設定されている)デフォルトタイムを使用します。

[FIXTURE][#][TEST], [TEST], [TEST] ...

上記と同じコマンドで、ディマーやフィクスチャのテストに使用されます。

[GRP][#][TEST], [TEST], [TEST] ...

上記と同じコマンドで、グループのテストに使用されます。

[CUE][#][TEST], [TEST], [TEST] ...

上記と同じコマンドで、キューのテストに使用されます。

次のチャンネル、フィクスチャ、グループ、キュー、エフェクトなどを見つけ出すには [1\_B]NEXT 機能が便利です。このコマンドはとても良く似ています。

| [CHANNEL][#][@][@]                  | [NEXT][NEXT]...                                                 | [ENTER]                                                                   |
|-------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|
| 1.チャンネル#を FF の状態で選択します(レベル編集は自由です。) | 2.[NEXT]を押すたびに、システムは次を探します。<br>#+1, #+2... (数字はコマンドラインに表示されます。) | 3.[ENTER]が押されるとコマンドラインのチャンネル(例えば#+2)が変更のために選択されます。2回、3回と必要な回数繰り返すことができます。 |

例：チャンネル 35、37、39 を選択して FF にする場合

[CHANNEL][3][5][ENTER]      チャンネル 35 を選択  
[NEXT][NEXT][ENTER]      37 になります。  
[NEXT][NEXT][ENTER]      さらに 39 になります。  
[@][@]      選択したチャンネル全てが FF になります。

## 24.コピー機能

[4\_B]COPY はグループやキュー、エフェクト、マクロ、ページなどその範囲の中で一つずつコピーしたり置き換えたりします。

キューをコピーするいくつか例をあげます。

キュー1 をキュー8 にコピーする：

[CUE][1][4\_B]COPY[8][ENTER]

キュー800 から 999 をキュー100 から 299 へコピーする：

[CUE][8][0][0][TRHU][9][9][9][4\_B]COPY[1][0][0][ENTER]

チャンネルやフィクスチャの編集値をコピーすることもできます。例えば

フィクスチャ 1 からフィクスチャ 2 へ編集された数値をコピーする：

[FIXTURE][1][4\_B]COPY[2][ENTER]

## 25.データの消去

サブマスタとクロスフェーダを空にするコマンド([DELETE][S#]、[DELETE][FL.MT]や[DELETE][ASSIGN])のような消去コマンドと混同しないことが重要です。このコマンドは「空」の状態にし、メモリのデータを消去する訳ではありません。

### 25.1.キューとグループの消去

データメモリからキューやグループを消去する：

キューあるいはグループを消去：      [CUE][#][DELETE]  
      [GRP][#][DELETE]

キューやグループの範囲を消去：      [CUE][#][THRU][#][DELETE]  
      [GRP][#][THRU][#][DELETE]

保存されたキューやグループを全て消去： [CUE][DELETE]  
      [GRP][DELETE]

### 25.2.エフェクト、ページ、マクロの消去

エフェクト、ページ、マクロでもキューやグループと同様の消去コマンドを使用します。

例えば、エフェクトの場合：

エフェクト#の消去 : [EFFECT][#][DELETE]  
 エフェクトの範囲を消去 : [EFFECT][#][THRU][#][DELETE]  
 保存されたエフェクトを全て消去 : [EFFECT][DELETE]

## 26.LN.TM 機能(ランタイム)

このランタイム機能は、ソフトキーを通じてアクセスすることができ、また (X1/X2 クロスフェーダのキューの)クロスフェードやエフェクトのマニュアル実行からタイムを取り込むことができます。

エフェクトのステップタイムを取り込むには :

- ・サブマスタにエフェクトをロードし、アクティブの準備をします。
- ・[4\_B]LN-TM を押します(LED が ON になります)。
- ・ステップタイムを選択し、好きなリズムで[S#]を 2 度押します。
  - ・自動的にエフェクトはこのステップタイムを取り込み、[4\_B]LN-TM は非アクティブになります。

X2(**Te**)のキューヘオートタイムを取り込むには :

- ・クロスフェーダに好きなキューをロードするか、X2 クロスフェーダにキューを配置してください。
- ・[4\_B]LN-TM を押します(LED が ON になります)。
- ・[GO]を押してください。現在実行されているクロスフェードが終わるのを待って、次からはオートタイムカウントが始まります(**Te**)。再び[GO]を押すと、**Te**で指定されたタイムイベントが用意され、同時に次のクロスフェードが開始されます。
- ・満足いくまで何回も、([GO]を押して)次のキューのためにこのプロセスを繰り返してください。
- ・このプロセスが終わったら、[4\_B]LN-TM を消してください(LED が OFF になります)。

X2 のキューヘフェードタイムとウェイトタイム(**T↑ T↓ T△ T▽**)を取り込むには :

- ・クロスフェーダに好きなキューをロードするか、X2 クロスフェーダにキューを配置してください。
- ・[4\_B]LN-TM を押します(LED が ON になります)。
- ・端から反対側の端へマニュアル操作で X1 と X2 クロスフェーダを動かして、クロスフェードさせます。このプロセスの間、キュータイムは直線的に取り込まれます。
- ・満足いくまで何回も、(フェーダを動かして)次のキューのためにこのプロセスを繰り返してください。
- ・このプロセスが終わったら、[4\_B]LN-TM を消してください(LED が OFF になります)。

タイムライン上で次のクロスフェードをし始める時に変化しないように、キューリスト上でフェードあるいはウェイトタイムを編集するには :

- ・キューリストを開きます([CUE][CUE])。
- ・[4\_B]LN-TM を押します(LED が ON になります)。
- ・タイムを編集します(**T↑ T↓ T△ T▽**)。次のクロスフェードの“瞬間”に埋め合わされるように変化する(図)の絶対値に注意してください。
- ・このプロセスが終わったら、[4\_B]LN-TM を消してください(LED が OFF になります)。

## 27.マクロ

マクロは関連付けられたキー群機能の集合です。：

- a) プレイバックモードでのプロセスの自動化。
- b) 編集時の選択において繰り返しキー入力する場合。

### 27.1.マクロの保存、修正、消去

保存するには：[3\_B]MACRO[#][REC]{好きなキーを押す...}[3\_B]MACRO

|                    |                                                                                                                |
|--------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| [3_B]MACRO[1][REC] | もしマクロ#が次に使用可能として保存されないなら、マクロ 1 として保存します。<br>[REC]を押した後、[3_B]MACRO の LED は点滅し始めます。その時、押されている全てのキーがこのマクロに保存されます。 |
| {好きなキーを押す...}      | 例えば、サブマスタ 5 の中にエフェクトをロードしたりアクティベートしたりするマクロを保存するには：<br>[EFFECT][1][LOAD][S5][S5]                                |
| [3_B]MACRO         | マクロは保存され、マクロリストが自動的に開きます。そしてマクロにテキストを入力することも可能です。このリストを開くには：[3_B]MACRO[MD.FY]                                  |

新しいマクロを作成したり、消去するのはより簡単です。またマクロを修正する必要がある場合には：

[3\_B]MACRO[#][MD.FY]{キー入力の消去あるいは挿入コマンド}[EXIT]

マクロが保存されると、マクロオプションも可能になります。：

[3.B]MACRO[#][OPTIONS]{テキスト入力...}[OPTIONS]

マクロの消去：

特定のマクロ                   [3\_B]MACRO[#][DELETE]  
 複数のマクロ                [3\_B]MACRO[#][THRU][#][DELETE]  
 保存された全てのマクロ    [3\_B]MACRO[DELETE]

### 27.2.マクロの実行

a) プレイバックモードでのキー入力プロセスの自動化には：

キューに関連付け、そしてこのキューが(クロスフェーダとかサブマスタなどで)クロスフェードし始めるとマクロは実行されます。例えば：

- ・ [CUE][CUE]を押して、キューリストを開いてください。
- ・ 希望のキューにカーソルを合わせ、Command セルにアクセスします。
- ・ MACRO コマンド(オプション 1)を選択し、希望のマクロ#のこのセルへアクセスします。
- ・ このキューが([GO]でスタートさせるなど)クロスフェードし始めると、マクロは実行されます。(例えば、サブマスタにエフェクトをロードしたりアクティベートしたりするマクロなど。これはキューがクロスフェードし始めると同時に実行されます。)

b) 編集時の選択において繰り返しキー入力する場合。

このケースでは、マクロはキーボード入力から直接実行されます。

- ・ [3\_B]MACRO[#][ENTER]

**注意：** Piccolo は電源が ON になるとマクロを実行します。このマクロは MENU35 のオプション (33.4.5.パワーアップマクロ(35)参照) でプログラムされたものです。

## 28.MIDI とタイムコード(マルチメディア)

### 28.1.MIDI

MIDI(Musical Instruments Digital Interfaces)は音響楽器業界において発展を遂げたデジタルプロトコルです。しかし今日、たくさんのデジタルデバイスやコンピュータの同期に使用されています。Piccolo は他のライティングコンソールも含む、MIDI デバイスと連動することができます。

Piccolo は MIDI ノートに関連付けられたキー [KEYS] を押すことで反応し、MIDI コントローラはフェーダを動かすことで反応します。MIDI プロトコルは 16 チャンネルあり、それぞれのチャンネルは最大 128 ノート、128 コントローラ割り付けることができます。大きいモデルの Piccolo には全てのキーとフェーダを受送信するために二つの MIDI チャンネルを用意しています。

Piccolo における MIDI では通信速度を向上させるために “ランニングステータス” を受け取ります。

このコンソールにとって MIDI の構成は MENU21 で行います。[MENU][2][1]を押してこのメニューを開いてください。このメニューでは MIDI リストと総合的なオプションで構成され、[OPTIONS]を押すことでいくつかのアイテムを選択できます。

総合的オプションは：

|                |                                                                                                                                                  |
|----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ON/OFF         | MIDI ポートのアクティブ/非アクティブを設定します。MIDI 使用時はこのオプションは ON になっている必要があります。またこのオプションは MENU70：Multimedia Panel (33.6.1.参照) でも設定できます。                          |
| OUT/IN         | 通信方向を設定します。<br>・OUT 他のデバイス(コントロール、シーケンサ、コンピュータ、音楽機材など)への MIDI 送信を設定します。<br>・IN 他の外部デバイスからの MIDI 受信設定を行います。フェーダを動かしたりキーを押したりすることで MIDI 受信は変換されます。 |
| CHANNEL        | MIDI 通信チャンネルの設定や、大きいモデルの Piccolo が二つの MIDI チャンネルの最初の MIDI チャンネルを受信に使うかどうかを設定します。2 個のデバイスと通信する際は、どちらも同じ MIDI チャンネルを使用します。                         |
| 1 : 1          | 全ての MIDI にデフォルト値を設定します。デフォルトの MIDI リストは、Piccolo コンソールの全モデルにわたって、互換性を維持したまま定義されます。                                                                |
| Disable/enable | このコマンドで全てのキーやフェーダのアクティブ/非アクティブを設定します。                                                                                                            |

MIDI リストはノートやコントローラ、所属などを編集するのに、その所属に関係なく(\*とマークされた)アクティブあるいは非アクティブにするのと同様にしっかりと編集できます。所属は非アクティブの場合、MIDI 通信から除外されます。

### 28.2.タイムコード(イベントリスト)

Piccolo は時計 Time Code(TC)を通じてイベントリストと同期する能力があります。：

|                |                     |
|----------------|---------------------|
| 外部クロックから       | MTC(Midi Time Code) |
| コンソール内部のクロックから | CLOCK               |
| シミュレートクロックから   | INTERNAL            |

TC は hh : mm : ss : ff に沿って時間を表示します。

hh 時 0 から 23

mm 分 0 から 59

ss 秒 0 から 59

ff (秒より細かい)フレーム 0 から 29 30 分の 1 秒の精度

イベントとは TC に関連付けられたプレイバックのための動作を指します。イベントは、現時点での TC が指定された値に到達すると実行されます。イベントのタイプには：

- ・あらかじめキューに定義され、次のクロスフェードとしてスタートする CROSSFADER X にロードされます。
- ・あらかじめ MACRO に定義され、実行されます。

イベントリストは MENU23 からプログラムされます。このメニューを開くには[MENU][2][3]と押してください。このメニューにはイベントリストと総合的オプションの二つのパートがあります。[OPTIONS]を押すとパート間の切替ができます。

#### 総合的オプション

##### ▼ (0 : OFF, 1 : ON)

リスト中のイベント実行についてアクティブ(ON)と非アクティブ(OFF)を決定します。このオプションはまた MENU70 : Multimedia Panel(33.6.1.参照)でも設定できます。

##### ▼ (0 : MTC, 1 : CLOCK, 2 : INTERNAL)

イベントリスト実行を制御するクロックを選択します。

MTC あるいは CLOCK は、コンソールや外部ソースの値に従うため、Piccolo 内で設定することはできません。もし、同じ割合でイベントを早めたり、送らせたりできるように調節した OFFSET の調節をしているなら、TC を読み込んでそれに従います。

内部ソース INTERNAL は現時点での TC に操作されます。

##### ▼ (0 : STOP, 1 : PLAY, 2 : PAUSE, 3 : AUTOPLAY)

PLAY : 現在の値から To にプログラムされた値まで TC カウンタをスタートします。

PAUSE : (カウンタが 0 以外の場合に)現在の値を保持しながら TC カウンタを一時停止します。

STOP : カウンタを 0(もしくは From で設定した値)に戻して TC カウンタをストップします。

AUTOPLAY : TC カウンタを周期的にスタートさせます。最後の数値(To)に到達すると、最初の数値(From)にジャンプします。

From▶00 : 00 : 00 : 00

TC INTERNAL クロックの最初の値。デフォルト値。

▼ Internal 段のオプション 0 : SET FROM から選択することで、この値はイベントリスト内で設定できます。

To▶23 : 59 : 59 : 29

TC INTERNAL クロックの最後の値。デフォルト値。

▼ Internal 段のオプション 1 : SET TO から選択することで、この値はイベントリスト内で設定できます。

イベントリストには一列ごとにイベントがあります。次の要素に注意してください。：

・TC はイベントをスタートさせるクロックの値のことです。[INSERT]を押すとこのセルがアクティブになり、数値キーパッドを使って編集したり、タイムソースからキャプチャすることができます。

・TC をキャプチャや編集するには、イベントリストをアクティブ(ON)あるいは OFF にしてください。もしアクティブ(ON)なら、TC がキャプチャされると同時にイベントリストが実行されます。これにより、リスト上で実際に実行されているイベントをシミュレートできます。

・イベントは TC 値によって並べられます。

・2つのイベントが同じ TC で動作することも可能です。

・TC-CLOCK というソースは、あらかじめ設定した時間でイベントを実行します。毎日、同時刻に実行されるようなイベントの場合に役立ちます。

・TC-MTC は、(コンピュータやシーケンサなどの)外部デバイスと同期させるためのソースです。

・ TC-INTERNAL は素早いプログラミングや TC 機能をテストする際に、MTC のように、外部ソースをシミュレートできます。

### 28.2.1. イベントリストの実行

リストがアクティブであり (ON と設定)、この瞬間イベントリストがディスプレイやモニタに表示されます。内部クロックもまたアクティブ (PLAY)、あるいはアクティブな MTC クロックがコンソールの MIDI ポートに接続されている必要があります。

・ 現在の TC が定義された TC に到達した時に実行されます。

## 29. ディマーパッチ

Piccolo は全てのチャンネルを数字順に並べたり、また最初のディマー出力を DMX に割り当てたりできます。

ディマー出力の残り (DMX512 チャンネルまで) は自由に変更したり、何も割り当てないこともできます。チャンネルとディマーの関係はディマーパッチリストで、変更することができます。ディマーパッチを開くには

[CHANNEL] [CHANNEL] あるいは [MENU] [0] [2] と押してください。

| Dimmers |    |     |     |     |      |
|---------|----|-----|-----|-----|------|
| Dmx     | Li | Cu  | Cha | Fxt | SM.1 |
| 1       | FF | Lin | 1   |     |      |
| 2       | FF | Lin | 2   |     |      |
| 3       | FF | Lin | 3   |     |      |
| 4       | FF | Lin | 4   |     |      |
| 5       | FF | Lin | 5   |     |      |
| 6       | FF | Lin | 6   |     |      |
| 7       | FF | Lin | 7   |     |      |
| 8       | FF | Lin | 8   |     |      |
| 9       | FF | Lin | 9   |     |      |
| 10      | FF | Lin | 10  |     |      |
| 11      | FF | Lin | 11  |     |      |
| 12      | FF | Lin | 12  |     |      |
| 13      | FF | Lin | 13  |     |      |

このリストは全てのディマー (あるいは DMX アドレス) がリスト化され、数字順に並べられています。それぞれのディマーには関連チャンネル (Cha)、レスポンスカーブ (Cu)、リミット値 (Li) があります。

一つのチャンネルは、多くの必要なディマーをコントロールできます。しかし一つのディマーは一つのチャンネルからしかコントロールされません。

**Dmx** : 編集できないリスト。リスト検索や索引に使用します。

**Li** : リミット値。ディマーはこのレベル以上の出力をしません。もしリミットが FF (100%) ならばディマーはフルレンジでコントロールされます。

**Cu** : ディマーのレスポンスカーブ (下記参照)。

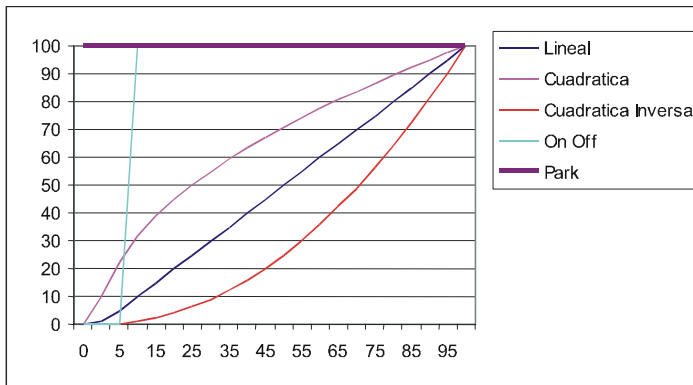
**Cha** : 関連したチャンネル。

**Fxt** : コントロールに使用されたディマーがアサイン可能なフィクスチャ番号をフラッグ表示によって表します。このディマーリストでは、Fxt 値は編集できません。

パッチでは、カーソルで選択されたディマーをエンコーダホイールを回すことでテストできます。Li に [INSERT] を入力することでリミット値として Test レベルをキャプチャできます。

## 29.1.プリプログラムされたカーブ

図は Piccolo にプリプログラムされたカーブ 5 種類です。縦軸は出力レベル、横軸はコントロールレベルを表します。



### リニア (Linear curve 1 : LIN)

パワーに比例して直線的に反応するカーブです。コントロールレベルが 50% の時、出力は 50% になります。

### スクエア (Square curve 2 : SQR)

急激に持ち上げるカーブです。コントロールレベルが 50% の時、出力は 70% になります。このカーブは TV スタジオや劇場などで、スロースタートなランプ向けに使用されます。

### インバースクエア (Invert square curve 3 : INV)

スロースタートのカーブ。コントロールレベル 50% の時、出力は 30% になります。このカーブは蛍光灯や劇場などで低電力ですぐに点灯するランプ向けに使用されます。

### オンオフ (On-Off Curve 4 : O-F)

ノンディミングカーブです。このカーブは調光しません。コントロールレベル 0% の時、出力は 0% ですが、コントロールレベルが 6% 以上になると出力は 100% に切り替わります。このカーブは HMI や MSR などのディスチャージランプを点灯・消灯する際に使用します。

### パーク (Park Curve 5 : PRK)

パークカーブのチャンネルはいつも 100% です。その出力は他のコントロールレベルから独立しています。このカーブは主にバックステージ (化粧室や作業灯など) で、仮にコンソールの電源が切れても、最後の DMX レベルをキープして出力する、つまりチャンネルが 100% を出力し続ける保証として使用します。

## 29.2.観客席照明制御用のディマー

観客席照明はステージ上のライトとは異なることを認識しなければなりません。例えば、観客席、ホールの観客席、通路など。これらの照明を制御するのに、Piccolo はディマー数の制限はありません (全ての Piccolo モデルは 512 ディマーが限界ですが)。この機能はコンソールのチャンネル数には左右されません。

この機能は“ディマーパッチ”で定義され、パスワードでしか変更を許可しない“セキュリティパッチ”として保存されます。観客席照明用ディマーとして設定するには、ディマーパッチを“SM.D”と定義してください。

| Dimx | Li | Cu  | Cha | Fxt | SH.D |
|------|----|-----|-----|-----|------|
| 87   | FF | Lin | 87  |     |      |
| 88   | FF | Lin | 88  |     |      |
| 89   | FF | Lin | 89  |     |      |
| 90   | FF | Lin | 90  |     |      |
| 91   | FF | Lin | 91  |     |      |
| 92   | FF | Lin | 92  |     |      |
| 93   | FF | Lin | 93  |     |      |
| 94   | FF | Lin | 94  |     |      |
| 95   | FF | Lin | 95  |     |      |
| 96   | FF | Lin | 96  |     |      |
| 97   |    |     |     |     |      |
| 98   |    |     |     |     |      |
| 99   |    |     |     |     |      |
| 100  | FF | Lin |     |     | SH.D |
| 101  | FF | Lin |     |     | SH.D |
| 102  | FF | Lin |     |     | SH.D |
| 103  |    |     |     |     |      |
| 104  |    |     |     |     |      |
| 105  |    |     |     |     |      |
| 106  |    |     |     |     |      |
| 107  |    |     |     |     |      |

SM.D をディマーとして使用する時、サブマスタフェーダは SM.DIMMERS として表示されます。サブマスタは SM.D にパッチされた全てのディマーを制御できます。何も選択されていない場合は、その目的には使われません。この機能は MENU31 : PLAYBACKS / SM からいつでも変更可能です。

\*注意：もしサブマスタが他の機能へ変更されると、SM.D にパッチされているディマーはステージシーンに反映されません。

これらのディマーは一般調光やノーマルチャンネルに使われるだけでなく、リミット機能 (Li) やカーブ (Cu) にも応用できます。

### 29.3.ディマーのテスト

ディマーのテストも可能です。ディマー (Dmx)、あるいはリミット (Li) セルにカーソルを合わせて、[TEST] を押し (LED 点灯)、対応するディマーのシーンレベルを操作するホイールを使ってみてください。カーソルを他のセルに移動することでテスト機能はキャンセルされます。

リミット (Li) セルにおいては、[INSERT] を押すとこのディマーへはリミット値を出力することを覚えておいてください。もしテストをアクティブにするなら、リミットレベルでテストされます。

## 30.フィクスチャのパッチ

Piccolo においてデフォルトでフィクスチャは設定されていません。フィクスチャパッチ (最大 32 パラメータ) から必要なフィクスチャを設定する必要があります。

[FIXTURE] [FIXTURE] あるいは [MENU] [0] [4] を押して、フィクスチャパッチリストを開いてください。

各パッチラインにはムービングライトやスクローラなどフィクスチャとして定義される要素が示されています：

|           |                                                                                                                                                                                                           |
|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Fxt       | フィクスチャナンバー                                                                                                                                                                                                |
| Type      | フィクスチャパーソナリティ (フィクスチャライブラリから獲得するか、web サイト <a href="http://www.lt-light.com">www.lt-light.com</a> からダウンロードできます) タイプを編集するには、Cache リスト (1 から 4) の数字を入力してください。このリストは編集可能です。Cache リストを開くには [OPTIONS] を押してください。 |
| Dmx - dmx | DMX アドレス。 アドレスを入力したり、連続したアドレスを割り当てるには [INSERT] を押してください。                                                                                                                                                  |
| X - Y     | X - Y パラメータ (Pan / Tilt) の方向を変更したり、交換したりします。また、異なる位置に置かれたムービングライトの方向を設定します。                                                                                                                               |
| dm        | 外部ディマー 外部ディマーを持つフィクスチャ (スクローラやヨークなど) 向け、ここに外部ディマーの DMX ナンバーを入力します。                                                                                                                                        |
| Sc        | スクローラパラメータ調整： スクローラの特性のために、一つずつコンソールは各フィルタのコントロールレベルを微調整できるようにしました。30.1.1.ダークフィルタも参照してください。                                                                                                               |

### 30.1.スクローラ定義

パッチされた各スクローラのフィルタのレベルを、マニュアルで微調整することができます。この微調整はフィクスチャタイプの、より合理的な使い方と言えます。

つまり、フィルタあるいはフレーム番号やパレットを定義することでフィクスチャタイプとなります。それぞれの色のずれてしまった本当のセンターポイントをマニュアル調整したり、“ダーク” の特性を挿入したりできます。

スクローラのマニュアル調整リストにアクセスするには、カーソルを“+”セルへ動かして選択し、[ENTER]キーを押してください。

| Fixtures Patch |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|----------------|-------|----|--------------------|------|--------------------|---------|----|----|-----|-------|----------|-----|------|-----|
| Cache          |       |    | Fixture Definition |      |                    |         |    |    |     | Patch |          |     |      |     |
| Ty             | Name  | Ch | Name               | Ch   | Comment            |         |    |    | Fxt | Type  | Dmx--dmx | X-Y | dm   | Sc  |
| 1              | MC500 | 16 | WHISP              | 1    | WHISPER 16 COLORES |         |    |    | 1   | YOKE  | 210      | 214 | x+y↑ | 209 |
| 2              | MINIS | 4  | Manuf              | Id   | File               | M       | X² | Y² | 2   | YOKE  | 217      | 221 | x+y↓ | 216 |
| 3              | YOKE  | 5  | COMPU              | 3600 | WHISPER-.16-       |         | 0  | 0  | 3   | YOKE  | 224      | 228 | x+y↑ | 223 |
| 4              | WHISP | 1  |                    | Num  | Name               | Ch+Fn   | I  | L  | F   | Hom   | St       |     |      |     |
|                |       |    |                    | ---  | ---                | Control | 1  | -  | -   | -     | 0        | 0   |      |     |
|                |       |    | 1                  | 50   | Scroller           | 1       |    |    |     | c     | 0        | 16  |      | +   |
|                |       |    | 2                  | 20   | Dimmer             | EXT     |    |    | f   | 0     | 1        |     |      | +   |
|                |       |    | 3                  |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      | +   |
|                |       |    | 4                  |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |
|                |       |    |                    |      |                    |         |    |    |     |       |          |     |      |     |

スクローラ定義リストでは、各フィルタ調整の際に編集するフィクスチャのセルを選択します。カラー(フィルタ)の値は、直接入力するか、ステージ上で確認するために[TEST]を押して、調整すべきフィクスチャに設定されているのを確認する必要があります。エンコーダホイールでも、訂正や設定が可能です。他のリストと同様に、[ENTER]キーは“OK”として、矢印キーは“移動”に使用され、[C]キーは値を“クリア”する際に使用します。

| Fixtures Patch                     |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
|------------------------------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| Fixture(Scroller) SCR11 Definition |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| Name                               | COLOR1 | COLOR2 | COLOR3 | COLOR4 | COLOR5 | COLOR6 | COLOR7 | COLOR8 | COLOR9 |
| Palette                            | White  | Yellow | Amber  |        |        |        |        |        |        |
| Dark                               |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| Steps->                            | 01     | 02     | 03     | 04     | 05     | 06     |        |        |        |
| Fxt 1                              | 011    | 035    | 058    | 082    | 105    | 128    |        |        |        |
| Fxt 2                              | 011    | 035    | 058    | 082    | 105    | 128    |        |        |        |
| Fxt 3                              | 011    | 035    | 058    | 082    | 113    | 128    |        |        |        |
| Fxt 4                              | 011    | 035    | 058    | 082    | 105    |        |        |        |        |

| Fixtures Patch        |            |     |  |  |  |  |  |  |  |
|-----------------------|------------|-----|--|--|--|--|--|--|--|
| COLOR8 COLOR9 COLOR10 |            |     |  |  |  |  |  |  |  |
| 08                    |            |     |  |  |  |  |  |  |  |
| 174                   | 0: NO DARK | 21  |  |  |  |  |  |  |  |
| 174                   | 1: DARK    | 21  |  |  |  |  |  |  |  |
| 174                   | 197        | 221 |  |  |  |  |  |  |  |
| 174                   | 197        | 221 |  |  |  |  |  |  |  |

上部にはスクローラの名前がタイプごとに、カラーとカラーパレットがその下に表示されます(値はEDIT+によって変更できます)。“ダークフィルタ”もまた以下のように設定できます。

パッチされた全てのフィクスチャ(スクローラ)を含む、各スクローラタイプがリストに表示されます。もし異なるタイプのスクローラを使用するなら、パッチリストでセルに“+”を入力して、それぞれのタイプを選択しなければなりません。

### 30.1.1.ダークフィルタ

この機能はダークフィルタの熱やヤケを防ぐために使用します。たとえば同じ暗色のフィルタ2枚がスクローラに設定されているような場合です。定義リストでこの色を“ダーク”と印を入力します。シーン中にスクローラでカラーフィルタがこのポジションの時、過熱による損傷やヤケ、そしてホットスポットを避けるように、フィルタ上をゆっくりと前後します。

## 30.2.キャッシュリスト内フィクスチャのライブラリ

もしCacheリストで必要なフィクスチャタイプが無い場合には、ダウンロードして、リスト内の使っていないフィクスチャと置き換えることができます。USBフラッシュメモリ上のFIXTURESというフォルダにあるフィクスチャライブラリからダウンロードできます。Cacheのフィクスチャを置き換えるには：

- ・アクティブなリストPatch & Cacheに切り替え、[OPTIONS]を押して、Cacheを開きます。
- ・置き換えるタイプを指定し、2: Loadを選択します。

このコマンドはUSBフラッシュメモリ上のメーカーごとにリスト化されたライブラリを開きます。メーカーを検索する際にはManufセルを使うのが便利です。必要なフィクスチャを選択し、0:

Load でロードしてください。

注意！USB フラッシュメモリからのフィクスチャの読み込みには数分かかります。  
新しいフィクスチャについては、support@lt-light.com に連絡してください。

### 30.3.フィクスチャのライブラリ

|         |                                                           |
|---------|-----------------------------------------------------------|
| Name    | 各 Type を識別する短い単語。                                         |
| Ch      | フィクスチャに使用される DMX チャンネル数。                                  |
| Comment | Type を識別する長い単語。                                           |
| Manuf   | フィクスチャのメーカー。                                              |
| ID      | 識別番号。分類や参照のためのインデックス番号。                                   |
| File    | MS-DOS フォーマットのファイル名。                                      |
| M       | フィクスチャがミラースキャン(Mirror)、ムービングヘッド(Head)、動きの無いフィクスチャ(無し)を示す。 |
| X° & Y° | パン(水平方向)とチルト(垂直方向)の動作角。                                   |

| Name   | Ch   | Comment      |   |     |     |
|--------|------|--------------|---|-----|-----|
| MC500  | 16   | Mac500 Mode4 |   |     |     |
| Manuf  | Id   | File         | M | X°  | Y°  |
| MARTIN | 1001 | MAC500M4.--- | H | 440 | 306 |

#### パラメータ

|       |                                                   |
|-------|---------------------------------------------------|
| Num   | パラメータ機能(定義)。このリストには 6 カテゴリあります。                   |
| POS   | ビームポジションのパラメータリスト。                                |
| DIM   | インテンシティのパラメータリスト。20 : Dimmer のような HTP パラメータがあります。 |
| COL   | カラーのパラメータリスト。                                     |
| GOB   | GOBO のパラメータリスト。                                   |
| BEAM  | ビームやカッタのパラメータリスト。                                 |
| X-TRA | エフェクトやプリズム、スピードなど、その他の特別なパラメータリスト。                |

|                |             |
|----------------|-------------|
| -----POS-----  |             |
| 0: X           | 1: Y        |
| 2: XY-Func     | 19: S-Pos   |
| -----DIM-----  |             |
| 20: Dimmer     | 21: Shutter |
| 22: Strobo     | 39: S-Dim   |
| -----COL-----  |             |
| 40: Cyan       | 41: Magenta |
| 42: Yellow     | 43: Red     |
| 44: Green      | 45: Blue    |
| 46: Amber      | 47: Color   |
| 48: Col-Fnc    | 49: Correct |
| 59: S-Col      |             |
| -----GOB-----  |             |
| 60: Gobo       | 61: Gobo->  |
| 79: S-Gob      |             |
| -----BEAM----- |             |
| 80: Focus      | 81: Iris    |
| 82: Frost      | 83: Zoom    |
| 84: Shaper     | 85: Blade A |
| 86: Blade B    | 87: Blade C |
| 88: Blade D    | 89: Blade-> |
| 99: S-Beam     |             |
| -----XTRA----- |             |
| 100: Effect    | 101: Prism  |
| 102: Prism->   | 103: XY-Spd |
| 104: Col-Spd   | 105: Speed  |
| 106: Control   | 107: User   |
| 119: S-Xtra    |             |

|       |                                                                                                                                                                                              |
|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Name  | 編集されたパラメータを識別するテキスト。                                                                                                                                                                         |
| Ch+Fn | DMX コントロールに関するパラメータ。Ch を押すと 8bit、Ch & Fn は 16bit のパラメータです。<br>DMX コントロールは Fn セルにおいてファインコントロールとして処理されます。複数の 20 : Dimmer パラメータが外部機器に接続されている場合、パッチリストに入力された一般調光用の DMX アドレスの次に、フィクスチャが並ぶようになります。 |
| I     | パラメータ値の反転。たとえば 0% で完全に開き 100% で完全に閉まる Iris を反転させることができます。0% で閉じ、100% で開くというように Piccolo で設定できます。                                                                                              |
| L     | 使用しません。                                                                                                                                                                                      |
| F     | キューやグループにおけるパラメータ値のフェード設定。                                                                                                                                                                   |
| Hom   | ホーム値。[3_B]HOME を押すとこの値に設定されます。                                                                                                                                                               |
| St    | パラメータにおけるステップ数(0 から 99 まで)。たとえば：<br>0 : パラメータが定義されていないか使っていない。<br>1 : 連続したパラメータ。X、Y、ズーム、アイリス、ディマーなどが代表的なパラメータです。<br>他の数値の場合はそのパラメータのステップ数を示します。                                              |

フィクスチャのコントロールコマンドを持つ **Control** という特別なパラメータがあります。ラン  
プ ON/OFF やリセットなど、フィクスチャにとってこのコマンドは最も重要です。

注意：もしフィクスチャパラメータを作成したい時は、Hydra シリーズと同様です。作成されたフ  
ィクスチャは Piccolo でも共有できます。より詳しい情報は Hydra シリーズのマニュアルを参照し  
てください。

## 31.パッチツール

この機能はチャンネルパッチメニューから選ぶことができます。コピー、消去、置き換えといっ  
たツールがあり、DMX アドレスや DMX ラインをアクティブにします。チャンネルパッチで  
[OPTIONS]を押してアクセスしてください。

デフォルト値にディマーを設定する：Default

| コマンド  | アイテム | From | To    |                                  |
|-------|------|------|-------|----------------------------------|
| デフォルト | ディマー | 1.1  | 1.1   | *ディマーをデフ<br>ォルト値へ                |
| デフォルト | ディマー | 1.1  | 512.1 | *DMX ライン<br>1(1-512)をデ<br>フォルト値へ |
| デフォルト | ディマー | .1   | .1    | *DMX ライン<br>1(1-512)をデ<br>フォルト値へ |

\*データを入力して、[ENTER]を押すとコマンドが設定されます。[EXIT]を押すと終了します。

ディマーのアサインを消去する(ディマーの解除設定)：Delete

| コマンド | アイテム | From | To    |                                |
|------|------|------|-------|--------------------------------|
| 消去   | ディマー | 1.1  | 1.1   | *ディマー1を解<br>除設定へ               |
| 消去   | ディマー | 1.1  | 512.1 | *DMX ライン<br>1(1-512)を解<br>除設定へ |
| 消去   | ディマー | .1   | .1    | *DMX ライン<br>1(1-512)を解<br>除設定へ |

\*データを入力して、[ENTER]を押すとコマンドが設定されます。[EXIT]を押すと終了します。

ディマーをコピーする：Copy

| コマンド | アイテム | From | To   | Item | Target         |                           |
|------|------|------|------|------|----------------|---------------------------|
| コピー  | ディマー | 1.1  | 10.1 | ディマー | 201.1<br>210.1 | *ディマー1-10を201-210へ<br>コピー |

\*データを入力して、[ENTER]を押すとコマンドが設定されます。[EXIT]を押すと終了します。

ディマーを置き換える：Exchange

| コマンド | アイテム | From | To   | Item | Target         |                            |
|------|------|------|------|------|----------------|----------------------------|
| 置き換え | ディマー | 1.1  | 10.1 | ディマー | 201.1<br>210.1 | *ディマー1-10を201-210へ<br>置き換え |

\*データを入力して、[ENTER]を押すとコマンドが設定されます。[EXIT]を押すと終了します。

## 32.ショー

Piccolo は全てのショーデータをファイルとして保存できます。このファイルはUSB フラッシュメモリの中の「SHOWS フォルダ」に保存されます。ショーはMENU10 から保存できます。

| Disk 48776616 Kbytes free ↑↑↑↑ ↓↓↓↓ |          |    |      |         |        |            |       |
|-------------------------------------|----------|----|------|---------|--------|------------|-------|
| ▼LT Shows                           |          |    |      |         |        |            |       |
| Name                                | Title    | ▼F | Ver  | Board   | Kbytes | Date       | Time  |
| NEW_000.LT                          | martes   |    | 0.20 | PICCOLO | 6      | 16-10-2007 | 09:33 |
| NEW_001.LT                          | viernes  |    | 0.40 | PICCOLO | 5      | 30-11-2007 | 12:13 |
| NEW_002.LT                          | ethernet |    | 0.45 | PICCOLO | 6      | 16-11-2007 | 12:04 |
| NEW_003.LT                          |          |    | 1.04 | PICCOLO | 5      | 17-12-2007 | 11:13 |

| Name       | Title    | ▼F | Ver  |
|------------|----------|----|------|
| NEW_001.LT | viernes  |    | 0.40 |
| NEW_002.LT | ethernet |    | 0.45 |
| NEW_003.LT |          |    | 1.04 |

| Board   | Kbytes | Date       | Time  |
|---------|--------|------------|-------|
| PICCOLO | 5      | 30-11-2007 | 12:13 |
| PICCOLO | 6      | 16-11-2007 | 12:04 |
| PICCOLO | 5      | 17-12-2007 | 11:13 |

手順：

- ・コンソールの USB-A ポートに USB フラッシュメモリを差し込みます。
- ・[MENU][1][0]を押します。
- ・オフラインエディタの場合は、必要に応じて[OPTIONS]を押してデータフォーマットを選択します。
  - ・LT Shows(標準的な Piccolo フォーマット。選択できる場合は通常このフォーマットを使用します。)
  - ・ASCII Shows(ASCII フォーマットに変換、オフラインエディタの場合にのみ使用可能。基本的なショーデータを他のコンソールとの間でインポート/エクスポートする際に使用できます。)
  - ・コンソールと PC 間でショーを置き換えるには、34.オフラインエディタを参照してください。
- ・ショーリストを通して：
  - ・最後の空白ラインを選択して、コンソールのデータを新しいデータとして保存する(▼F オプション 1 : Save)。
  - ・既に保存されているショーに新しいショーデータを上書きする(▼F オプション 1 : Save)、コンソールへロードする(▼F オプション 0 : Load All)、消去する(▼F オプション 3 : Delete)。

| Disk 48776616 Kbytes free ↑↑↑↑ ↓↓↓↓ |          |    |      |         |        |            |       |
|-------------------------------------|----------|----|------|---------|--------|------------|-------|
| ▼LT Shows                           |          |    |      |         |        |            |       |
| Name                                | Title    | ▼F | Ver  | Board   | Kbytes | Date       | Time  |
| NEW_000.LT                          | martes   |    | 0.20 | PICCOLO | 6      | 16-10-2007 | 09:33 |
| NEW_001.LT                          | viernes  |    | 0.40 | PICCOLO | 5      | 30-11-2007 | 12:13 |
| NEW_002.LT                          | ethernet |    | 0.45 | PICCOLO | 6      | 16-11-2007 | 12:04 |
| NEW_003.LT                          |          |    | 1.04 | PICCOLO | 5      | 17-12-2007 | 11:13 |

| Name       | Title    | ▼F | Ver  |
|------------|----------|----|------|
| NEW_001.LT | viernes  |    | 0.40 |
| NEW_002.LT | ethernet |    | 0.45 |
| NEW_003.LT |          |    | 1.04 |

|             |     |
|-------------|-----|
| 0: Load All | 1/5 |
| 1: Save     |     |

|                |
|----------------|
| 0: Load All    |
| 1: Save        |
| 2: Delete Show |
| 3: Update List |

Piccolo は USB フラッシュメモリを読み込むのに数秒かかります。

**重要：**バックアップとしていつもショーデータを保存してください。

## 33.メニュー

[MENU]を押すとメニューリストが開きます。インデックスナンバーを入力してメニューを選択してください。あるいは矢印キーを移動させて[ENTER]を押してください。これまでの各チャプタで説明してきた重要性の高いメニューを除いて、全てのメニューとその概要を紹介します。

### 33.1.パッチ

#### 33.1.1.ディマー(02)とフィクスチャ(04)

29.ディマーパッチと 30.フィクスチャパッチを参照してください。

### 33.1.2.Dmx In(03)

DMX 入力によって、チャンネルコントロール(オプション 0)、あるいはフィクスチャ(オプション 3)を操作することができます。マクロを実行したり(オプション 2)、あるいは DMX 出力ポートのマージ(オプション 1)としてコンソール出力と入力ラインをミックスしたりします。

DMX 入力(Permitted Inputs)から読み込まれたチャンネルナンバーを制限したり、サブマスタフェーダを修正するオプションがあります。:

#### Submasters

0: SUBMASTERS  
1: DMX. IN  
2: SM. DIMMERS  
3: DISABLED

0: サブマスタ全体の操作

1: DMX 入力全体の操作

2: サブマスタディマーあるいは観客席照明として設定されたディマーの操作

3: 使用しない

DMX 入力を使って作業する場合にはこのポートを使用します。:(Status...ENABLE)

```
EDITOR & TIMES
Editor Time.. 2
Cue/Group T↑. 3
Cue/Group T↓. 3
Cue/Group T0. ∞
GOBACK Time.. CUES
Timing..... T1
Auto Scroll.. ENABLED (Monitor)
Load Grp Num. 500
Double Cue N. 800
Virtual dm... ENABLED
```

注意: DMX 入力ライン(CONVERT)を読み込むには他にもいくつかのリストがあります。

## 33.2.ディスクとプリンタ

### 33.2.1.ディスク(10)

32.ショーを参照してください。

### 33.2.2.プリンタ(11)- \*オフラインエディタ使用時

WindowsPC でのオフラインエディタからデータをプリントします。ショーデータをプリントするには、USB フラッシュメモリに保存して、WindowsPC のオフラインエディタで開く必要があります。

MENU11 のオプションリストを開きます。印刷したいアイテムあるいはアイテムリストを選択できます。選択したら[OPTIONS]を押して▼Print コマンドにします。このコマンドを実行するとデータがプリントできます。プリントアウトされるのは“PRINT”フォルダ、およびオフラインエディタの同名のディレクトリに保存されたテキストファイル(.txt)です。コンピュータ上のテキストエディタから、このテキストファイルのオープン、修正、プリントが可能です。

## 33.3.マルチメディア

### 33.3.1.MIDI(21)とタイムコード(23)

28.MIDI とタイムコード(マルチメディア)を参照してください。

## 33.4.セットアップ

### 33.4.1.エディタとタイム(30)

このメニューではキュー、グループ、ゴージャック機能のデフォルトタイムを設定できます。

Piccolo には 3 種の異なるタイミングがあります。

T1 (基本。すべてのパラメータはタイムに従ってフェードします。)

T2 (タイムに関係なく値がジャンプする LTP パラメータ。チャンネルとフィクスチャディマーの

みタイムに従ってフェードします。)

T3 (タイムに関係なく値がジャンプする LTP パラメータ。チャンネルとパン、チルト、ディマーがタイムに従ってフェードします。)

編集過程でのチャンネルとフィクスチャの自動“検索”オプション(Auto Scroll)、ダブルモードでのキューや[LOAD]と共にグループの記録範囲を設定するオプション、ディマーに関係なくカラーミックスするフィクスチャ(LED など)の編集用仮想ディマー(20.1.フィクスチャへのコマンド参照)を使うオプションも含まれます。

### 33.4.2.プレイバック(31)

プレイバックの定義に使用します。

フラッシュ、ノーマル、ソロ、アブソリュートなどは Flash Level とします。

もしソロフラッシュをクロスフェーダ出力にアサインするなら Solo Off X とします。

サブマスタやグランドマスタなどのフェーダや、ブラックアウトキーにアサインするにはアサインするには(SM, GM, BLKOUT-SM)とします。

ディップレスクロスフェーダとは：(Dipless Mode)。

これらの形式は、現在のシーンレベルより低いレベルのクロスフェーダ X2 のチャンネルに作用します。つまり、これらのチャンネルはインプットチャンネル(T↑)としてフェードできたり、あるいはシーン中に出力チャンネル(T↓↑)としてフェードアウトできます。

Return track とは：

Return Track が**アクティブ**の場合：サブマスタにグループ、あるいはキューをアサインしない場合、その“ltp”パラメータ(ディマーを除くフィクスチャの全パラメータ)は**フェードと共に初期値に戻ります**。通常、カラーやディマー、ポジションなどをサブマスタに保存したりそれらを組み合わせたりする場合に、このオプションを使用します。

Return Track が**非アクティブ**の場合：サブマスタにグループ、あるいはキューをアサインしない場合、その“ltp”パラメータ(ディマーを除くフィクスチャの全パラメータ)はサブマスタが 0% になるまでシーン中にとどまります。

プレイバックでコントロールしない場合、これらは**新しいトラッキングとしてシーンに値を維持し続けます**。通常、同じサブマスタ内にディマーとパラメータが取り込まれた完全なシーンを保存する場合に、このオプションを使用します。

この違いを理解するために一つの例を挙げます。

サブマスタ 1(S1)に赤に設定したスクローラを、サブマスタ 2(S2)に同じスクローラを緑に設定して保存してください。するとサブマスタのアクティブ/非アクティブによるシーケンスの違いに気付くはずです。：

| サブマスタ            | シーン中のカラー    |             |
|------------------|-------------|-------------|
|                  | アクティブ       | 非アクティブ      |
| ホームカラー           | 白(初期トラッキング) | 白(初期トラッキング) |
| S1 <b>アクティブ</b>  | 赤           | 赤           |
| S1 <b>非アクティブ</b> | 白(初期トラッキング) | 赤(新トラッキング)  |
| S2 <b>アクティブ</b>  | 緑           | 緑           |
| S1 <b>アクティブ</b>  | 赤           | 赤           |
| S1 <b>非アクティブ</b> | 緑           | 緑           |

**S2 非アクティブ****白(初期トラッキング)****緑(新トラッキング)**

Shape Base オプションはシェイプに関する説明は、21.シェイプ(チャンネルとフィクスチャ)を参照してください。

**33.4.3.システム(32)**

メッセージ言語、ビープ音設定、卓上灯レベル、モニター状況、日時などのシステムの基本的なパラメータです。

**33.4.4.DMX セットアップ(33)**

スタンダードでない DMX 対応機器には、瞬間的な DMX 入力信号に対応していないことがあります。このメニューから DMX 信号のスピードを遅く設定することができます。

**33.4.5.パワーアップマクロ(35)**

このメニューから保存されたマクロリストに入ることができます。コンソールがスイッチオンの状態でそれぞれのタイム設定で自動的にこのマクロが実行されます。27.マクロを参照してください。

**33.5.イーサネット****33.5.1.イーサネットの構成(40)**

35.イーサネットを参照してください。

**33.6.特別なコマンド****33.6.1.マルチメディアパネル(70)**

このメニューでは、全てのマルチメディアポートのアクティブ/非アクティブ設定ができます(Midi & Time Code)。

**33.6.2.ステイタスとプレイバックゼロ(71)**

これらのコマンドはコンソールの各パートを Zero に設定します：

Status：全ての編集機能をデフォルトに設定します(フラッシュ、ランタイム...)。

All Playbacks：サブマスタ出力やクロスフェーダ出力を修正せずに Zero に設定します。All

Submasters & All Crossfaders コマンドを使用することでこれらの出力は個別にゼロに設定することができます。

**33.6.3.セキュリティとデフォルト(77) –インストーラの特徴**

Piccolo はデフォルトとしてチャンネルやパッチ用のパッチを保存できます。この場合、これらのパッチは Piccolo がリセットされた時、自動的に回復されます。この機能は照明システム設備に使用され、パスワードを使って保護することができます。この方法によりパスワード無しでは、誰も間違っても変更することができません。

Security によって、デフォルトのパッチを保護するために password を設定します。もしパスワードが ENABLED の場合、パッチを工場出荷時状態に変更できません。

パッチデータを保存するには：まずパッチを編集し、Saved セルで 0：SAVE(password を ENABLE として)コマンドを実行します。その後、Load at RST を ENABLED としてデータを保存します。設定されたパッチはコンソールがリセットされた時、直ちにロードされます。

**33.6.4.ツール、ソフトウェアのアップデート(79)**

ここでは LT-Light Ebox コンバータの設定を行います。このコンバータではイーサネットのデータ信号を DMX 5Pin へ変換します。DMX 信号は Piccolo が接続されているイーサネット機器ならどこへでも変換可能です。

## 33.7.テスト

### 33.7.1.インプット(80)、ファンクションと LT-Link(88)

このメニューでは、コンソールの各機能をテストすることができます。これらのテストは Piccolo の作業モードを中断します。ショーの実演中はテストしないでください。

Inputs : フェーダ、キー、ホイールの機能をテストします。それぞれマニユアル操作で押したり動かしたりすることでテストします。

Outputs : LED、ディスプレイ、卓上灯やビープ音の機能をテストします。矢印キーでアイテムを選択してテストします。

Vga & Display : 外部ディスプレイの機能をテストします。

Dmx In : このメニューで DMX 入力信号を読み込み、もしくは非アクティブを設定します。

Dmx Out : DMX 出力信号を確認します。

Memory : システムデータメモリをテストします。

Midi & LT-Link : MIDI ポートと LT-LINK ポートをテストします。どちらもテストの手順とおりにスクリーンの指示にしたがってください。

テストを終了するには [EXIT] キーを押してください。

## 34.オフラインエディタ

Piccolo はスクリーン上に現れるのと同じようなパソコン用のオフラインエディタ (Off Line Editor、以下 OLE) があります。このソフトウェアはコンソールの学習、そしてショーの編集や修正に使うことができます。例えば、ショーをプリントしたり、ショーを ASCII フォーマットで読み込んだり書き込んだりするような場合にいくつかの機能が必要となります。

コンソールと OLE 間でデータ交換するには、USB フラッシュメモリにショーデータを保存し、OLE プログラム内の同名フォルダに直接コピーします。OLE によってロードされ、そこに保存できます。これが修正されると、Piccolo は新しくデータを生成し、USB フラッシュメモリのサブディレクトリにコピーされます。

この OLE は、バックアップとしてコンソールに接続されている場合に、イーサネットに DMX 出力を行います。Piccolo が OLE に接続されていない場合、デモとして稼動し、イーサネットからの DMX 出力は 20 分以内に限定されます。

各 Piccolo ソフトウェアのバージョンはその OLE と一致させ、そのバージョンでのみ稼動します。Piccolo の OLE はインストール作業をする必要はありません。ダウンロードファイルをフォルダに解凍するだけで、デスクトップにリンクするかマウスで OLE ファイルを選択して起動することができます。

OLE 動作条件 :

WIN95/98/2000/ME/XP (VISTA は動作保証外)。高い PC スペックを必要とせず、またそれほどハイクオリティなビデオメモリも必要ではありません。PC モニタ構成は 256 色、16bit カラーモードを推奨します。

OLE をより扱いやすくするには、マウスを使って各機能と PC キーボード間の通信を行ってください。

**重要！通常は、ショーデータをプリントしたり、ASCII ショーデータに Piccolo ショーデータを変換したり、ASCII ショーデータを読み込んで Piccolo ショーデータに変換する場合に、このソフトウェアを使ってください**

Esc

RST

W1< F1

W2> F2

W3

W4

1.B

2.B

3.B

4.B

F5

F6

F7

F8

5.B

F9

F10

F11

F12

CH.MD

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

COPY

C

Menu

Cue

Effect

Rec

Test

Enter

Param

Shape

Dimmer

Fixture

Group

Home

EndJmp

LnTm

Load

Param

Shape

Dimmer

Fixture

Group

Home

EndJmp

LnTm

Load

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

Thru

Insert

Mon+

Delete

EXIT

Mon-

↑

↓

→

←

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

.

Ctrl + #

Assign: Ctrl 50

GO: Ctrl 51

P.Back: Ctrl 52

EXAM

EXAM

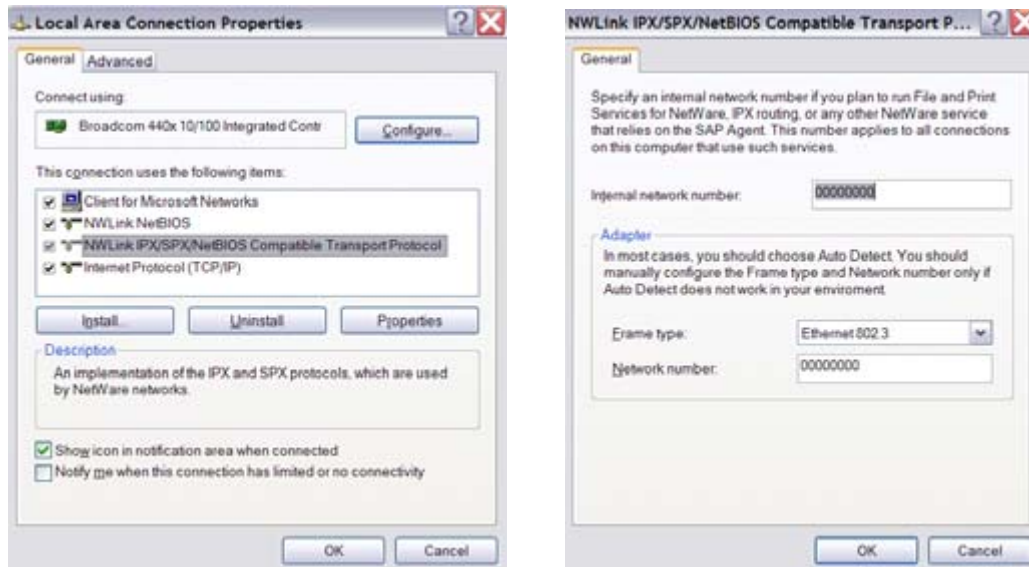
## 35.イーサネット

Piccolo はイーサネットによって DMX 伝送しています。

イーサネット機器を使うことで DMX 信号を分配します(Console <-> LT-Light Box)。

コンソールと「Capture 2005」のような 3D シミュレータを接続します(Console <-> PC)。

IPX イーサネットプロトコルに基づいて、イーサネット通信が行われます。(OLE や Capture を使用する)PC に、IPX プロトコルをインストールする必要があります。NWLink IPX と互換性があり、フレームタイプを Ethernet 802.3 に設定してください。



イーサネットケーブル(RJ45)は直接各機器に接続する場合はクロスケーブルを、イーサネット HUB に接続する場合はストレートケーブルを使用してください。

コンソールでイーサネットへの DMX 出力を設定するには、MENU40 を選択し、以下のメニューを編集してください。 :

Ethernet(On, Off) : ON とすることでコンソールのイーサネット出力が可能となります。

Net Number (0-9) : コミュニケーションネット#を設定します(9 までの個別のナンバーを選択できます)。同じネット内で接続されることで通信可能になります。

Universe (1-16) : 各ネットは 16DMX ユニバース(系統)があります。ここでは DMX 信号を送る DMX ユニバース#を設定します。0 は DMX 通信を遮断します。

Piccolo がイーサネットによって DMX 信号を送っている時は、モニタかディスプレイ上に◎マークが現れます。



LT-Light Ebox はイーサネットから DMX2 系統を取り出すことができます。

各 Ebox はイーサネットの 1 系統のうち最大 DMX512ch まで割り当てることができます。Piccolo はイーサネットによって 1 系統を送るだけでなく、Ebox の 2 出力を同じ系統に設定することもできます。

Ebox を設定するには(Ethernet <-> Dmx)、MENU79 : TOOLS にアクセスして、1 : LT-Light Ebox Configuration を選択してください。

Ethernet が On の場合 :



|                         |                                                                   |
|-------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| Ebox name               | 22 文字までの名前。                                                       |
| Box?                    | [ENTER]を押してコマンドをアクティブにした瞬間、Ebox の全 LED が点滅し、Ebox の設定が認識および保存されます。 |
| DMX1 & DMX2             | Ebox の DMX1 と 2 出力構成。この構成は以下のように定義されます。                           |
| Net (0..9)              | DMX 出力はこのネットから読み込まれます。                                            |
| Universe (1..16)        | これはユニバース#です。                                                      |
| Status (Enable/Disable) | DMX 出力の状態。                                                        |

## 36.コンソールアップデート

ソフトウェアアップデートは、[www.lt-light.com](http://www.lt-light.com) のアドレスからダウンロードしてください。

コンソールはパソコンと USB 接続してアップロードします。

- ・ WIN95 / 98 / 2000 / ME / XP (VISTA は動作保証外)。
- ・ USB ケーブル。
- ・ Piccolo 用 USB ドライバ : **ltusb.sys**

アップデートの方法 :

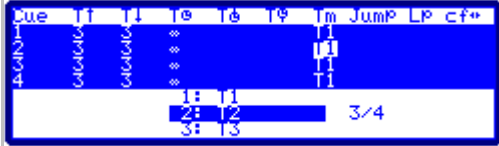
- ・ 初めにパソコンと Piccolo を接続し、Windows が新しい USB デバイスを認識しますが、Piccolo 用 USB ドライバを Windows にはありません。そこでドライバ(ltusb.inf)の所在を聞いてきます。重要 : ドライバのインストールを終えておかなとドライバは正しく認識されません。もし問題が発生したら、付属するドキュメントファイル “Readme1” を読んでください。
- ・ パソコンに接続された Piccolo はアップデートプログラムを実行します。画面の指示にしたがってください。

## 37.付録

### 37.1.データリストについて

チャンネルパッチやフィクスチャパッチ、あるいはスクリーンなどのデータリストがあります。例えば[CUE][CUE]、[GROUP][GROUP]など。

|                   |                                                                                                            |
|-------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 矢印キー              | 一つのアイテムにデータが水平軸に並んでいます。アイテム選択カーソル(黄線)を動かすには[↑]か[↓]を押します。編集カーソル(赤セル)を動かすには[→]か[←]を押します。OLE ではマウスを使うことも可能です。 |
| SEARCHING AN ITEM | アイテムはナンバー順に並んでいます。このナンバーはグレーの地色で左側にあり、変更できません。これらのセルを探すには、ナンバーを入力するか[→]を押してジャンプします。                        |
| EDIT              | 数値は、テキスト以外の数値で入力したり、変更したりします。数値パッドはテキストパッドとしても使用可能です。                                                      |
| SELECT            | いくつかのセルにはそのセルの使用法をガイドするオプションウィンドウがあります。この場合、エンコーダホイールを回してオプション番号を選択し、押すことで決                                |

|           |                                                                                                                    |
|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|           | <p>定されます。</p>                    |
| [DELETE]  | <p>選択されたセル(赤)のデータを消去します。データの消去後は、いくつかのセルは空になり、他のセルはデフォルト値に戻ります。</p>                                                |
| [INSERT]  | <p>セルのタイプにしたがって異なるモードで作業してください。通常は順番通りに編集され、同じセルに以前選択されたデータをコピーしたり、増加させたりします。フィクスチャパッチやエフェクトステップの編集時などに使用されます。</p> |
| [OPTIONS] | <p>リストがアクティブならこのキーは一般オプションとリスト間を切り替えます。</p>                                                                        |
| [EXIT]    | <p>リストを閉じます。リストを終了する前に編集された最後のセルで[ENTER]を押すことを忘れないでください。</p>                                                       |

### 37.2.オプションウィンドウ

Piccolo にはいくつかのオプションリスト、あるいは対話型でコマンド選択可能かどうかをガイドしてくれるウィンドウがあります。オプションウィンドウは

[5-B]PARAM や[LOAD]、[2-B]SHAPE を押すことで開きます。



オプションを選択することで、以下の方式を使用することができます。

|                                   |                                                                                         |
|-----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 数字選択                              | <p>インデックス#を入力したオプションを選択：[#][ENTER] 時々[ENTER]を押す必要はありません。最初の数字が入力されると自動的にウィンドウは閉じます。</p> |
| マウスによる選択(OLE)                     | <p>オフラインエディタでは、マウスクリックによってオプション選択が可能です。</p>                                             |
| エンコーダホイールによる選択                    | <p>エンコーダホイールを動かしてオプションを選択してエンコーダホイールか[ENTER]を押してください。</p>                               |
| ファンクションキーによる選択([LOAD]と[2-B]SHAPE) | <p>[LOAD]ウィンドウと[2-B]SHAPE ウィンドウのみ、そのキーを連続して押すことで次のオプションを選択できます。</p>                     |

ウィンドウを閉じるには、選択されたセルを閉じるか、[C]を押してください。

注意：

グレーのオプションは選択できません(ディスプレイ中にこれらのオプションは“？”マークが付いた状態で表示されます)。

[LOAD]あるいは[F-2]SHAPE ウィンドウにとって、黄色い文字(モニタ)のオプションは選択されたオプションを表し([ENTER]を押すと、そのオプションが選択されていればコマンドが続きます)、緑色のカーソルはエンコーダホイールで制御・選択されていたものを表します。  
[5-B]PARAM ウィンドウにとって、

黄色いオプションは点灯や制御など特別なコマンドを表し、緑色のカーソルはエンコーダホイールで制御・選択されていたものを表します。ディスプレイ上でこれらのウィンドウは以前選択されたものとして確認できます。

### 37.3.シーンにおけるチャンネルとフィクスチャ

| ソース             | モニタ         | ディスプレイ                |
|-----------------|-------------|-----------------------|
| 編集中(フェーダかキーパッド) | 赤(アクティブは朱色) | E•(アクティブはE■)          |
| サブマスタ           | イエロー        | sm                    |
| インヒビット          | ブラック        | バックグラウンドでレベルはインバートされる |
| X1(クロスフェーダ)     | シアン         | x1                    |
| X2(クロスフェーダ)     | ライトシアン      | x2                    |