

1. START


Einschalten der **PICCOLO** (Rückseitiger Schalter in **ON**-Position)

Hauptsummenregler **GM**↕ und **SM**↕ Regler auf 100% (oben rechts), die LED's der zugeordneten Tasten sollten aus sein.

Beim Erststart sowie wenn immer nötig sollte ein **RESET** durchgeführt werden:

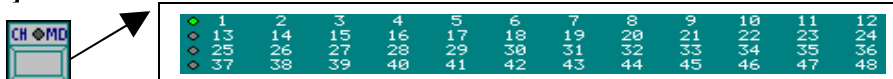
- **Lichtsteuerpult ausschalten (Off) und Taste [←] drücken**
- **Lichtsteuerpult einschalten (On) nach einigen Sekunden Taste [←] loslasten**

2. AUSWAHL DER ARBEISTWEISE

 [1_B]Mode	Diese Option befindet sich auf der ersten Seite der Soft-Tasten Falls nötig [F+] drücken um auf diese Anzeigeseite zu gelangen
Single: Alle Schieberegler des Pultes sind den Regelkreisen zugeordnet (C# ↕ & S# ↕) Double: Die obere und untere Reihe der Schieberegler (C# ↕ & S# ↕) sind den gleichen Regelkreisen zugeordnet. Das Pult hat zwei Vorwahlen Theatre: Die obere Reihe der Schieberegler ist den Regelkreisen zugeordnet C# ↕. Die untere Reihe dienen als Submaster S# ↕	

3. WAHL DES BEREICHS DER SCHIEBEREGLER

Taste **[CH.MD]** drücken um den Bereich zu wechseln. Der Bereich wird mit einer LED angezeigt:



4. KREISE BEARBEITEN

4.1. KREIS REGLER

Jeder Regelkreis wird von dem ihm zugeordneten Schieberegler gesteuert. Dieser wird durch Auf- und Abschieben zum bestimmen des Ausgangswertes benutzt (zwischen 0% bis 100%). Die zugeordnete Leuchtdiode (in der Blitz Taste) wird in der Helligkeit gemäss dem gewählten Ausgangswert angesteuert.

4.2. TASTATUR

Die **PICCOLO** hat verschiedene Tasten um Kreiswerte einzugeben:

[CHANNEL] Kreisanwahl (ein Kreis oder mehrere nicht aufeinander folgende Kreise)

[THRU] Auswahl eines Kreisbereiches von/bis

[@] Zuweisung eines numerisch eingegebenen Ausgangswertes

Rad↻ Einem Kreis oder Kreisbereich einen Wert mit dem digitalen Einstellrad zuweisen

[EXCEPT] Einen Kreis oder mehrere aus der Auswahl ausschliessen

[RST] Die vorgenommene Auswahl rücksetzen

4.3. WERT 00 & KEINE AUSWAHL

Ein Kreis mit 0% ist ein nicht angewählter Kreis. Ein Wert **00** kann erreicht werden:

- Kreis um Kreis; indem jeder Schieberegler auf den niedrigsten Wert gezogen wird
- Um den angewählten Kreise auf 00 zu bringen: **[@] [0] [0]**
- Um die letzten angewählten Kreise auf 00 zu bringen: **[RST]**
- Um alle Kreise im Editor Feld auf 00 zu bringen: **[RST] [RST]**

4.4. KREIS BEARBEITUNG IN DER "THEATRE" EINSTELLUNG

- Eine Stimmung mit Hilfe der Tastatur oder den Schieberegler bearbeiten **C#**↕.
- Je nach Anforderung das Resultat in eine Gruppe/Stimmung oder auf einen Submaster speichern
- Weitere Änderungen vornehmen oder das Arbeitsfeld löschen und wieder neu beginnen

4.5. KREIS BEARBEITUNG IN “SINGLE” EINSTELLUNG

- Eine Stimmung mit der Tastatur oder den Schiebereglerfeldern bearbeiten **C#** & **S#**
- Je nach Anforderung das Resultat in eine Gruppe oder in eine Stimmung speichern
- Weitere Änderungen vornehmen oder das Arbeitsfeld löschen und wieder neu beginnen

4.6. KREIS BEARBEITUNG IN “DOUBLE” EINSTELLUNG

In dieser Einstellung können Stimmungssequenzen manuell vorgenommen werden. Jede neue Stimmung wird **Blind** auf dem unteren Schiebereglerfeld voreingestellt **S#**.

Startvoraussetzung: Die Überblender **X1/X2** in einer der Endpositionen, die oberen Regler 100% (**C#**) und die unteren Regler 0% (**S#**), jetzt:

- Ändern der Werte mit den Schiebereglerfeldern **S#** oder über die Tastatur (je nach Bedarf muss der Bereich umgeschaltet werden) für die nächste Stimmungseinstellung (alles blind)
- Überblenden auf diese voreingestellte Stimmung mittels den Überblendreglern **X1/X2** oder durch Auslösen der Überblendung mit der Taste **[GO]** (mit der Basis-Überblendzeit)
- Sobald der Überblendvorgang startet wird die Stimmung welche mit den Reglern in **S#** voreingestellt wurde in das Register X2 geladen (dies als Stimmung 800)
- Dieser Vorgang kann so oft als nötig wiederholt werden
- Ausgangswerte können mit den Schiebereglerfeldern **C#** korrigiert werden
- PICCOLO hat automatisch alle von Hand eingestellten Voreinstellungen gespeichert (800-999)
- Falls erwünscht können die Voreinstellungen in einer Gruppe/Stimmung gespeichert werden

5. GRUPPEN SPEICHERN

- Lichtgruppen Speichern:
 - Als nächst folgende ganzzahlige Gruppe speichern: **[GRP] [REC]**
 - Mit einer Gruppennummer # speichern: **[GRP] [#] [REC]**
 - Nur bei **THEATRE** Einstellung: Als nächste Gruppe in einen Submaster: **[LOAD] [S#]**

Es besteht die Möglichkeit jeder Gruppe einen Text zuzuordnen: **[GRP] [GRP]**.

6. STIMMUNGEN SPEICHERN

- Stimmungen speichern:
 - Als nächst folgende ganzzahlige Stimmung speichern: **[REC]**
 - Mit einer Stimmungsnummer # speichern: **[CUE][#][REC]**

Jeder Stimmung kann ein Text sowie eine Überblendzeit etc. zugeordnet werden: **[CUE] [CUE]**

7. GRUPPEN UND STIMMUNGEN IN SUBMASTER

Eine Gruppe # in einen Submaster laden	[GRP] [#] [LOAD] [S#]
Eine Stimmung # in einen Submaster laden	[CUE] [#] [LOAD] [S#]
Mehrere Gruppen nacheinander folgend in einen Submaster laden	[GRP] [#] [THRU] [#] [LOAD] [S#]
Mehrere Stimmungen nacheinander folgend in einen Submaster laden	[CUE][#][THRU][#][LOAD][LOAD][S#]
Eine Gruppe mit einer der Eigenschaften laden: 1: Absolute oder 2: Inhibit	[GRP] [#] [LOAD] [LOAD] [S#] oder [GRP] [#] [LOAD] [LOAD] [LOAD] [S#]

Eine Stimmung mit einer der Eigenschaften laden: 4: Absolute oder 5: Inhibit	[CUE] [#] [LOAD] [LOAD] [S#] oder [CUE] [#] [LOAD] [LOAD] [LOAD] [S#]
---	---

Um den Inhalt eines Submasters zu löschen: **[DELETE] [S#]**. Die LED der Taste wird gelöscht.
Um den Inhalt aller Submaster-Felder auf einmal zu löschen: **[DELETE] [FL.MT]**

8. SEITEN (THEATRE)

Eine Seite kann die Belegung der Submaster sowie des Überblenders speichern:

Speichern der Seite #: **[PAGE] [#] [REC]**

Speichern mit der nächst freien Seite: **[PAGE] [REC]**

Um einen Text den Seiten zuzuordnen: **[PAGE] [PAGE]**

Eine gespeicherte Seite kann jederzeit geladen werden:

Als **normal** (das Laden löscht den Speicherinhalt eines Submasters ohne Inhalt nicht):

Lade die Seite nur mit Submasters: **[PAGE] [#] [LOAD]**

Lade die Seite nur mit Überblender: **[PAGE] [#] [ASSIGN]**

Lade die Seite mit Submaster und Überblender. **[PAGE] [#] [ENTER]**

Als **forced** (das Laden löscht alle Inhalte der Submaster):

Lade die Seite nur mit Submaster: **[PAGE] [#] [LOAD] [LOAD]**

Lade die Seite nur mit Überblender: **[PAGE] [#] [ASSIGN] [ASSIGN]**

Lade die Seite mit Submaster und Überblender: **[PAGE] [#] [ENTER] [ENTER]**

Das Laden einer Seite erzeugt nie einen Lichtsprung auf der Bühne

9. STIMMUNGEN IM ÜBERBLENDER (THEATRE & SIMPLE)

Mit dem Überblender **X1/X2** können Stimmungen in sequenzieller Reihenfolge (aufsteigend) nacheinander auf die Bühne gebracht werden.

Die Stimmungen können dem Überblender in folgender Weise zugewiesen werden:

Zuweisung einer offenen Liste ab Stimmung #: **[CUE] [#] [ASSIGN]**

Zuweisung aller Stimmungen: **[CUE] [ASSIGN]**

Zuweisung der Stimmungen von/bis: **[CUE] [#] [THRU] [#] [ASSIGN]**

Jede dieser Zuweisungen kann auch so ausgeführt werden, dass der erste Überblendvorgang automatisch ausgeführt wird, in dem die Taste **[ASSIGN] [ASSIGN]** zweimal gedrückt wird.

Die Stimmungen im Überblender auf die Bühne zu bringen:

Manuel mit den beiden Überblendreglern **X1↕/X2↕**.

Automatisch (die gespeicherten Zeiten ausführend): mit den Tasten **[GO] & [PS.BACK]**.

Um die Stimmungen im Überblender zu löschen: **[DELETE] [ASSIGN]**

9.1. STIMMUNGSREIHEN IN SUBMASTERN

Es können Stimmungsreihen auch in Submastern gelegt werden. Diese können Manuel **S#↕** oder mit der Taste **[S#]** abgerufen werden. Um Stimmungen in den Submaster zu laden:

[CUE] [#] [THRU] [#] [LOAD] [S#]

10. DAS LÖSCHEN

10.1. DAS LÖSCHEN VON STIMMUNGEN UND GRUPPEN

- Löschen einer Stimmung oder Gruppe: [CUE] [#] [DELETE]
[GRP] [#] [DELETE]
- Stimmungen/Gruppen von/bis löschen: [CUE] [#] [THRU] [#] [DELETE]
[GRP] [#] [THRU] [#] [DELETE]
- Alle Stimmungen oder Gruppen löschen: [CUE] [DELETE]
[GRP] [DELETE]

10.2. DAS LÖSCHEN VON EFFEKTEN; SEITEN & MAKROS

Für Effekte, Submasterseiten oder Makros werden die gleichen Befehle verwendet wie für das Löschen von Stimmungen oder Gruppen. Beispiel hier für Effekte:

- Einen bestimmten Effekt löschen: [EFFECT] [#] [DELETE]
- Mehrere aufeinander folgende Effekte
Löschen (von/bis): [EFFECT] [#] [THRU] [#] [DELETE]
- Alle Effekte löschen: [EFFECT] [DELETE]

11. DIMMER ZUORDNUNG "PATCH"

PICCOLO ordnet die vorhandenen Kreise den ersten Dimmern der DMX-Nummerierung direkt zu. Die restlichen Dimmerabgänge (bis 512) sind frei und haben keine Belegung. Der Bezug zwischen Kreis und Dimmer kann geändert werden, dies über folgende Eingabe:

[CHANNEL] [CHANNEL] oder [MENU] [0] [2]

Ein Kreis kann so viele Dimmer wie erwünscht steuern
Ein Dimmer kann nur von einem bestimmten Kreis gesteuert werden

Dm: Nicht bearbeitbar. Zum Durchsuchen der Liste, dient als Index

Li: Wert der Begrenzung. Die Ansteuerung wird nie höher als der hier eingesetzte Wert sein.
Wenn dieser Wert FF (100%) ist, so wird der Dimmer von 0..100% angesteuert

Cu: Zugeordnete Dimmerkurve

Cha: Der zugeordnete Regelkreis der PICCOLO

Fxt: Eine Anzeige. Zeigt die Nummer eines diesem Kreis zugeordneten Gerätes (Moving Light etc.) an. Es ist hier nicht möglich die Zuordnung dieses Wertes **Fxt** zu verändern

12. SHOWS

Piccolo kann die Daten eines Stücks in eine Datei speichern. Diese Datei wird auf ein USB-Stick in ein Unterverzeichnis namens SHOWS gespeichert:

- Den USB-Stick in die USB-Buchse A stecken
- Eingabe: [MENU] [1] [0]
- In der Menu liste:
 - Um die Datei als neue Datei zu speichern die Letzte Zeile anwählen ▼F und der Option **1:Save** speichern.
 - Um eine vorhandene Datei zu überschreiben dies anwählen ▼F und der Option **1:Save** speichern.
 - Um die Datei vom USB-Stick in die PICCOLO zu laden ▼F Option **0:Load All**
 - Um die Datei zu löschen ▼F Option **3>Delete**

**Die PICCOLO benötigt einige Sekunden um den Inhalt des USB-Sticks auszulesen
Wichtig: Speichers Sie Ihre Daten in regelmässigen Abständen!**