

1	調光装置特記仕様書			
1	調光盤	<p>ク表示)、ディマーに対するチャンネル表示、チャンネルに対するディマー表示を行い、各表示に対してテンキー操作、タッチパネル操作等で設定できるものとする。</p> <p>2. パッチ画面は6場面設定できるものとし、そのうち2場面を実行場面として高レベル優先(HTP)にて合成再生できるものとする。また、Ethernet入力信号をパッチする機能を有し、持込卓等のDMX入力信号をDMX-Ethernetインターフェイスを介して、本操作卓のパッチ画面と同一、または別パッチ画面にてパッチし、本操作卓のレベルと信号合成して出力できるものとする。</p> <p>3. 仕込みには調仕込み、直仕込み、OFF仕込みが行え、扱いは個々扱い、一括扱いできるものとする。また、チャンネルとディマーを同一番号に設定する1:1仕込みもできるものとする。</p> <p>4. パッチの編集操作として、ソフト、チェンジ、割り込みなどの機能を備えるものとする。</p> <p>5. 調光カーブは、ノンディムと任意15種類が設定でき、ディマー毎に割り付けできるものとし、また、ディマー毎に任意の上限出力(プロポーショナルレベル)の範囲で設定できるものとする。</p> <p>6. フルカラー器具類をパッチするためにパフォーマを登録するフィクスチャーを持つものとし、フィクスチャーでのパッチは最大4096チャンネルの範囲内で任意にパッチできるものとする。</p> <p>7. フィクスチャー側(LTP)でのパッチ画面は、1場面をディマー側(HTP)の場面と合成できるものとする。</p>	<p>【記憶修正・編集機能】</p> <p>a. シーン編集</p> <p>1. 記憶されているキュー・サブマスク・エフェクトのデータをプリセットフェード・テンキーや各種エンコード及びタッチ画面操作にて修正・編集が行えるものとする。</p> <p>2. パレットのデータは、元データを修正するだけで関連したキュー・サブマスク・エフェクトのデータが一括で修正できるものとする。</p> <p>3. カラーモニタ画面上にキュー・サブマスク・チェイスエフェクトステップのリストを表示し、チャンネルリスト画面上で各チャンネルを選択し、レベル修正が行えるものとする。</p> <p>4. キュー・サブマスク・チェイスエフェクトステップのデータのコピー・削除・割り込みや、調光カーブデータのフェードカーブ割り付け等の編集操作が可能なものとする。</p> <p>b. プロットエフェクト編集</p> <p>1. プロットエフェクトは再生バターンの通過点であるプロットにより構成され、パレットを割り当てた場合、パレットの更新がプロットエフェクトにも反映されるものとする。</p> <p>2. プロットエフェクトはレインボークワート演出や調光レベルのフリップ演等、規定パターンを備え、容易にパターン設定が可能なものとする。</p> <p>3. プロットエフェクトはチャンネルおよびフィクスチャーの選択順を割り付けることで、位相差を発生させたパターンの再生が行えるものとする。</p> <p>4. プロットエフェクトはチャンネル間の位相差幅の他、開始位相位置を設定する等、演出パターンに対する再生方法のカスタマイズができるものとする。</p> <p>5. プロットエフェクトは割り付けたチャンネル・フィクスチャーのプロットエフェクトの再生開始方法として、同時あるいは位相逆順を指定できるものとする。</p> <p>6. プロットエフェクトは割り付けた選択順を任意の単位数でグループ핑ングして、複数単位の選択順を同時の位相で再生できるものとする。</p> <p>7. プロットエフェクトはグループ機能を用いることで、グループに登録されたチャンネル・エフェクトが同一の選択順番号としてエフェクトへ割り付けられるができるものとする。</p> <p>8. プロットエフェクトは割り付けた選択順については、折り返し番号を指定するものとし、指定した折り返し番号の次の選択順以降は改めて先頭の選択順から処理されるものとする。</p>	<p>7. 各々のサブマスクフェードのシーンは、ピアノスイッチにより100%瞬時再生が行えるものとする。(＋ノーマル機能付)</p> <p>c. マルチフェードによる再生</p> <p>1. マルチフェードは10本のフェードとページ選択スイッチを備え、最大シーン10本×50ページ=500シーンの記憶・再生が可能なものとする。その中にはエフェクトパターンも含むことができるものとする。</p> <p>2. 各々のマルチフェードはサブマスクフェードと同様の機能を有するものとする。</p> <p>d. チェイスエフェクト再生</p> <p>1. キューやパートに割り付け、キューと連動して再生できるものとする。</p> <p>2. サブマスクやマルチフェードに割りつけて、手動再生ができるものとする。</p> <p>3. チェイスエフェクトは同時に5個再生できるものとする。</p> <p>4. エンコード等によりチェイスエフェクト再生中に速度変更できるものとする。</p> <p>e. プロットエフェクト再生</p> <p>1. キューやサブマスクに割り付け、再生ができるものとする。</p> <p>2. エンコード等によりプロットエフェクト再生中に速度変更できるものとする。</p> <p>3. プロットエフェクトは、一つのフィクスチャーの個々のパフォーマンスに対して異なるエフェクトが再生できるものとする。</p>
2	<p>照明操作卓</p> <p>【1】演出照明操作部</p> <p>【仕様】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・入力電圧 AC100V±10% 50/60Hz ・制御信号 DMX512(USITT1990):4系統 DMX-Ethernet:16系統 ・最大制御ディマー(回路)数 8192ディマー ・最大制御チャンネル数 4096チャンネル ・本体記憶ショーデータ 1000ショー ・記憶キュー数 1000シーン(10シーケンス) ・パート再生数 20パート/シーン ・サブマスクの記憶容量 20シーン×50ページ×10バンク ・マルチフェード 10本×50ページ ・チェイスエフェクトパターン数 500パターン(トータル1000ステップ) ・プロットエフェクトパターン数 500パターン(トータル1000プロット) ・パッチ画面数 6場面(2場面同時再生機能付) ・カラーチェンジャー制御数 最大4096台(フィクスチャー制御) ・パレット 500パターン ・マクロ機能 500マクロ(物理スイッチ×10ヶ付) ・外部記憶 USB ・表示装置 23型タッチパネルモニタ×1台 23型カラー液晶モニタ×1台(増設可能) ・プリセットフェード数 80本×3段 1段プリセットモード時 240本×1段 ・チャンネルピアノスイッチ 80個 ・プリセット/フリースイッチ(P/Fスイッチ) 80個 ・レベルインジケータ 80個 ・周囲環境 周囲温度 0~35℃ 相対湿度 45~85% (但し結露しないこと) <p>【構成】</p> <p>1. 操作部は設定部、再生部、サブマスク部、マルチフェード部、タッチ画面操作部、プリセットフェード部、マスク部等の機能別構成とするものとする。</p> <p>2. 設定部は、モードスイッチ×1式、カーソルスイッチ×1式、テンキー×1式、マクロキー×1式、レベルエンコード×1組、回転エンコード×4組等を配列するものとする。</p> <p>3. 再生部は、ムーブ/クロスフェード×1組、キュー番号表示器×1式、次キュー読み込みスイッチ×1式、Go/Stop/Reverseスイッチ×1式等を配列するものとする。</p> <p>4. サブマスク部は、サブマスクフェード×20本、ページ選択スイッチ×1式、仕込選択スイッチ×20ヶ、ピアノスイッチ×20ヶ等を配列するものとする。</p> <p>5. マルチフェード部は、メモリーマスクフェード×1本、マルチフェード×10本、ページ選択スイッチ×1式、仕込選択スイッチ×10ヶ、ピアノスイッチ×10ヶ等を配列するものとする。</p> <p>6. タッチ画面操作部は、23型タッチパネルモニタ×1式、画面選択スイッチ×1式、画面表示切替スイッチ×1式等を配列するものとする。</p> <p>7. プリセットフェード部は、プリセットフェード×80本×3段、レベルインジケータ×80ヶ、ピアノスイッチ×8ヶ、プリセット/フリースイッチ(P/Fスイッチ)×80ヶ等を配列するものとする。</p> <p>8. マスク部等を配列するものとする×1本、プリセットマスク×1本、段マスターフェード</p> <p>9. 記憶設定操作は、単色器具の場合はキー入力やフェード操作、フルカラー器具類の場合はタッチ画面操作やエンコード操作で行うことができるものとする。</p> <p>10. 再生操作は主にフェード操作で行うことができるものとする。</p> <p>11. タッチ画面は、パッチ画面、仕込み画面、再生画面、記憶画面などを必要に応じて表示切替ができるものとする。</p> <p>【パッチング機能】</p> <p>1. チャンネル(最大4096CH)対ディマー(8192ディマー)を任意に選択接続できるものとする。接続は、表示装置上に舞台の負荷配列に従った負荷表示(グラフィッ</p>	<p>【記憶再生機能】</p> <p>1. 80本×3段のプリセットフェードとムーブ/クロスフェードを用い手動プリセット調光操作が可能行えるものとする。</p> <p>2. 3段プリセット機能による明かりの設定方法に加え、1段から3段のプリセットフェードを1段プリセット機能に切換えることにより、240チャンネルまでの明かりを設定できるものとする。</p> <p>3. プリセットフェードにピアノスイッチを備え、各チャンネルの明かりを瞬時に出力できるものとする。ピアノスイッチの出力は、＋ノーマルモード切換え可能なものとする。</p> <p>4. プリセットフェードにプリセット/フリースイッチ(P/Fスイッチ)を備え、各チャンネル制御を瞬時に1段のプリセットフェード(F:フリー)出力にできるものとする。</p> <p>5. プリセットフェードのないチャンネルのレベル設定は、テンキーとレベルウィールにて行えるものとする。</p> <p>【記憶機能】</p> <p>1. キューは10シーケンス合計最大1000シーンの記憶が可能なものとする。</p> <p>2. 記憶の設定は、キー入力、タッチ画面操作やプリセットフェード等を使用して、カラーモニタのメニューと対話しながら行えるものとする。</p> <p>3. 記憶の対象範囲として、パッチしたチャンネルとフィクスチャーのチャンネルを合わせた全チャンネルを記憶する方法と、それぞれの变化させたチャンネルだけを記憶する方法とを選択して記憶することが行えるものとする。</p> <p>4. 明かりを出力しながら記憶するライブモードと、明かりを出力しないプラインドモードのどちらでも記憶が行えるものとする。</p> <p>5. キューはフェードタイム・ウェイトタイム・トリガタイムの時間指定が行えるものとし、各時間データは0~7200.00秒(0.01秒単位)の範囲で設定できるものとする。</p> <p>6. パートは、メインキューから、個々のディマーチャンネルやフィクスチャーのタイムを変更することで行うものとし、パート数は最大20パート割付できるものとする。</p> <p>7. キューとは別に、20シーン×50ページ×10バンクのサブマスクと、10シーン×50ページのマルチフェードがそれぞれ記憶できるものとする。</p> <p>8. キューとは別に、フィクスチャー側のカラーデータ等についてはパレットに最大525パターン記憶できるものとする。</p> <p>9. パレットにはムービングライト等LTP機材のポジション等のパフォーマンスも記憶することができものとする。</p> <p>10. 任意のフィクスチャーパフォーマンスおよびチャンネルに対して現在出力中のレベル状態を固定し、クランドマスク、サブマスク再生状態やキュー再生状態にかかわらず、実行場面において一定のレベル出力保持を行える、パフォーマンスロック機能を持つものとする。</p> <p>11. キュー・サブマスク・チェイスエフェクトステップはコピー・交換できるものとする。</p> <p>12. チェイスエフェクトは、従来のステップシーンの逐次実行による点滅演出を制御できるものとする。尚、ステップシーンにはLEDカラーなどのLTPパフォーマンスを含める事ができるものとする。</p> <p>13. チェイスエフェクトは500パターン合計最大1000ステップの記憶が行えるものとする。</p> <p>14. チェイスエフェクトはフェードタイム・ウェイトタイム・トリガタイムの時間指定が行えるものとし、各時間データは0~7200.00秒(0.01秒単位)の範囲で設定できるものとする。</p> <p>15. チェイスエフェクトは、末尾行を選択することでステージあるいはプラインドシーンをチェイスステップとして追加記憶できるものとする。</p> <p>16. プロットエフェクトは、位相差を用いたLED機材によるフルカラー演出等を制御できるものとする。</p> <p>17. プロットエフェクトは、LEDカラーパフォーマンスの他、調光レベルやポジションなどのパフォーマンス対象として制御できるものとする。</p>	<p>【記憶再生機能】</p> <p>a. キュー再生</p> <p>1. ムーブ/クロスフェードによる手動再生やGoスイッチによる自動再生が行えるものとする。</p> <p>2. キューやサブマスクと合わせて、最大32個まで同時再生が行えるものとする。</p> <p>3. 手動再生中にGoスイッチを操作した場合、その時点から次キューへ自動再生するものとする。また、自動再生中にクロスまたはムーブフェードを操作することで自動再生を追い越して次キューへ手動再生ができるものとする。手動再生と自動再生における進行状態は、進行度の高い方が優先されるものとする。</p> <p>4. 自動再生中に次キューを進行させるマルチキュー再生ができるものとする。</p> <p>5. Goスイッチにて再生中のキューを一時停止や再スタートさせることができ、一時停止させたキューをフェード開始前の状態に戻すことが可能なものとする。</p> <p>b. サブマスクフェードによる再生</p> <p>1. サブマスクは20本のフェードとページ選択スイッチを備え、バンクの切り替えで、最大シーン20本×50ページ×10バンク=10000シーンの記憶・再生が可能なものとする。その中にはエフェクトパターンも含むことができるものとする。</p> <p>2. 各々のサブマスクフェードは以下の機能を備え、フェードごとの仕込み選択スイッチにて切換えることができるものとする。</p> <p>(1) 重ね合わせ再生機能(ディマーはHTP、カラーはLTP)</p> <p>(2) サブマスククロス再生機能</p> <p>(3) 任意の複数チャンネルのマスクフェード機能(グループ/フリー)</p> <p>※フリーチャンネルはプリセットフェード部で設定</p> <p>(4) フリーフェード機能(ディマーフリー)</p> <p>(5) シーケンスマスク機能</p> <p>(6) エフェクトスピードマスク機能</p> <p>(7) ページ選択で切り替わらないホールド機能</p> <p>3. グループマスクは任意のチャンネルグループのマスクフェードとして使用できるものとし、その配下のチャンネルレベルはデータはメモリーシーンへ記憶できるものとする。また、フリーマスクはプリセット卓で設定したフリーチャンネルのマスクフェードとして使用できるものとするが、その配下のチャンネルレベルはメモリーシーンに記憶されず、手動調光操作が行えるものとする。</p> <p>4. フリーフェードは、パッチング操作とは別に直接ディマーを割付けることが可能なものとし、その出力レベルはメモリーシーンに記憶されないものとする。</p> <p>5. シーケンスマスクは、割付けられた番号のシーケンスを再生することができるものとする。</p> <p>6. エフェクトスピードマスクは、割付けられたエフェクトの再生スピード調整が行えるものとする。</p>	<p>【表示機能】</p> <p>1. 記憶されたデータの設定状態や動作状態は、表示キー操作によりカラーモニタ画面上に表示できるものとする。</p> <p>2. 表示データは以下のような内容とし、画面を最大4分割して、各々に任意の機能を表示できるものとする。</p> <p>(1) チャンネルリスト (2) フィクスチャーリスト</p> <p>(3) キューリスト (4) サブマスクリスト (5) パレットリスト</p> <p>(6) グループ (7) マクロ (8) タイマー (9) グラフィック</p> <p>(10) エフェクトリスト (11) サブマスクページ指定</p> <p>【データの保存機能】</p> <p>1. 各機能の設定状態を、最大1000ショーデータまで操作卓の内部に記憶することができるものとする。</p> <p>2. 記憶媒体(USBメモリ)を用いて、外部にショーデータを保存することができるものとする。また、同様にJASCI Iデータの読み書きもできるものとする。</p> <p>【ワイヤレス機能】</p> <p>1. シューティング用に負荷を点灯できるものとする。</p> <p>2. フィクスチャーのチェックができるものとする。</p> <p>3. 負荷のパッチ設定やフィクスチャーのアドレスの編集ができるものとする。</p> <p>4. チャンネルレベルの設定と記憶操作ができるものとする。</p> <p>5. キューの再生ができるものとする。</p> <p>6. サブマスクやエフェクトの再生ができるものとする。</p> <p>7. パレットの再生や編集ができるものとする。</p> <p>【2】客席照明操作部</p> <p>【作業灯切替機能】</p> <p>1. 舞台照明及び客席照明の一部の回路を、作業灯選択時に強制的に直点灯させることができるものとする。</p> <p>【客席照明操作機能】</p> <p>1. 客席照明は、自動調光押印による自動調光操作、手動フェードによる手動調光操作、演出照明操作部による記憶操作のいずれかを選択し、操作できるものとする。</p> <p>2. 客席照明は、客席操作場所選択押印により、操作卓、舞台袖等のいずれかを選択し、操作できるものとする。</p>
3	ワイヤレス中継器盤			<p>・ワイヤレスAP×1式、専用アンテナ×1ヶを備えたものとする。</p>
5	DMXパッチ盤			<p>・操作主幹MCCB2P50AF/20AT×1台、監視制御コンボ×1台、伝送信号分配コンボ×1台、リレーコンボ×1台、DMX-PWMコンボ×1台、DMX信号分配器(8分配)×3台、DMXパッチ部×1式(パッチケーブル20本含む)を備えたものとする。</p>
6	作業灯スイッチ			<p>・照明操作卓がOFFの時、照明操作ができるものとする。</p> <p>【構成・機能】</p> <p>1. 操作面には点滅スイッチ×2組を配列するものとする。</p> <p>2. スイッチ操作により、予め決められた負荷を100%点灯させることができるものとする。</p>