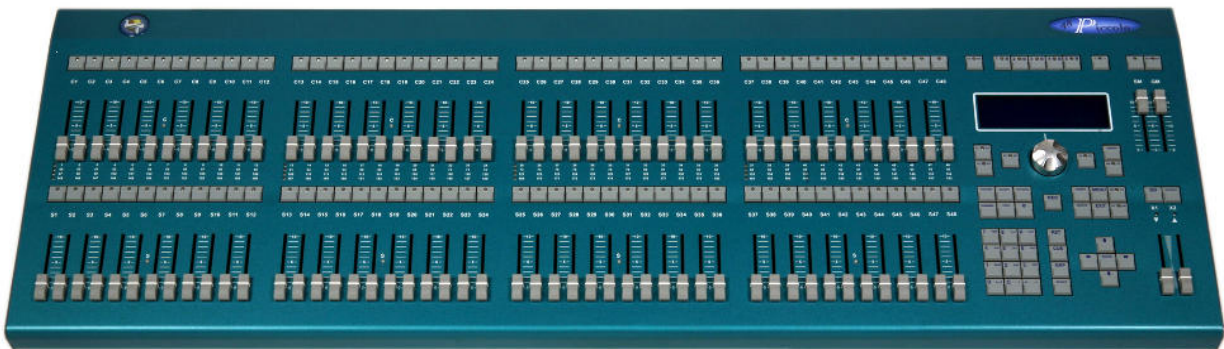




PICCOLO 12/48
PICCOLO 24/48
PICCOLO 36/144
PICCOLO 48/192



Quick Manuel

Version V 1.52

RVE TECHNOLOGIE

Siège social : Rue Gutenberg Z.I. Les Carreaux 77440 LIZY SUR OURCQ
Tél : +33 (0)1 60 61 53 00, Fax : +33 (0)1 60 01 19 10, E-mail : contact@rvetec.com

Service commercial : 23, rue Beausire 93250 VILLEMOMBLE
Tél : +33 (0)1 48 54 31 63, Fax : +33 (0)1 45 28 67 53, E-mail : commerce@rvetec.com

Service après-vente : Z.I. Les Carreaux 77440 LIZY SUR OURCQ
Tél : +33 (0)8 91 67 01 60, Fax : +33 (0)1 60 01 19 10, E-mail : support@rvetec.com

piccolo_quickmanuel_mu2_29/10/08

PREAMBULE

Pour en obtenir le rendement maximum de votre console PICCOLO

IL FAUT LIRE LE MANUEL D'UTILISATION DETAILLE PRESENT DANS LE CD ROM JOINT

Ne pas oublier la fonction essentielle de la touche HELP qui présente la fonction de chaque touche en tapant HELP + la touche à visiter

1. LA FAMILLE DES CONSOLES HYDRA ET LES CONNEXIONS

LA FAMILLE HYDRA

MODELE PICCOLO	Nbre MAXIMUM DE CIRCUITS	Nbre de SOUS MAITRES	SORTIE DMX	CARTE VIDEO
PICCOLO 12 / 48	48	12	1	Option 191310-000130
PICCOLO 24 / 96	96	24	1	Option 191310-000130
PICCOLO 36 / 144	144	36	1	Option 191310-000130
PICCOLO 48 / 192	192	48	1	Option 191310-000130

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

CARACTERISTIQUES	PICCOLO 12/48	PICCOLO 24/96	PICCOLO 36/144	PICCOLO 48/192
Canaux DMX patchables	512	512	512	512
Circuits de commande gradateurs	48	96	144	192
Circuits de commande projecteurs asservis	32	32	32	32
Sortie DMX (DMX OUT)	1	1	1	1
Entrée DMX (DMX IN)	1	1	1	1
Crossfader de séquence / nombre de pas de la séquence	1 / 999 *	1 / 999 *	1 / 999 *	1 / 999 *
Crossfaders sous maîtres	oui	oui	oui	oui
SSM avec touche de flash et assignation pour restituer des circuits, groupes, mémoires, effets et séquences	12	24	36	48
Général des SSM configurable en contrôle du DMX IN	1	1	1	1
Général maître et touche de noir sec	1	1	1	1
Display électro luminescent	240 x 64	240 x 64	240 x 64	240 x 64
Roue encodeuse	1	1	1	1
Groupes	999*	999*	999*	999*
Mémoires + mémoires avec décimale	999*	999*	999*	999*
Effets (chasers)	999*	999*	999*	999*
Pages de SSM	999*	999*	999*	999*
Macros	999*	999*	999*	999*
Courbes de réponse des gradateurs	5 dont linéaire, halogène, fluo , ON – OFF et parquage			
Simulateur software	Sur PC séparé de la console			
Compatibilité des shows dans la famille PICCOLO	oui			
Moniteur	Option 191310-000130			
Sauvegarde des shows	Sur une clé USB et mode LT ou ASCII			
Clavier alphanumérique	Sur les touches du pavé numérique			
Sortie pour lampe de travail sur XLR 3	1	1	2	2
Ethernet	En développement			
USB	2	2	2	2
RS485 (LT link)	oui			
MIDI	IN - OUT			
Alimentation externe	12 V / 1.5 A			
Imprimante	Sur un PC par unichier texte sur une clé USB			
Dimensions mm	490x400x50/100	720x400x50/100	950x400x50/100	1180x400x50/100
Poids Kg	3.5	5	6.25	7.5
Mode single (1 préparation)	Tous les potentiomètres de la console sont dédiés aux circuits de gradateurs avec accès direct			
Mode double (2 préparations)	Les potentiomètres de la rangée du haut contrôlent les mêmes circuits que ceux de la rangée du bas			
Mode théâtre	Les potentiomètres de la rangée du haut contrôlent les circuits et ceux de la rangée du bas sont des sous maîtres temporisés			

* le nombre dépend de la mémoire disponible

Tension d'alimentation : 90/260 Vac 50/60 Hz

Tension de sortie : 12 Vdc

Intensité : 1.5 A Connecteur de sortie : standard P1J (+ au centre)

Température : -15 à 45°C

Humidité : 80% sans condensation

INSTALLATION ET DEMARRAGE

Sortir la console de son emballage. A l'intérieur de l'emballage :

- la console PICCOLO,
- une alimentation,
- un câble USB,
- un manuel d'utilisation,
- un quick manuel,

- un CD contenant :
 - les manuels en PDF,
 - le simulateur OLE,
 - le fichier des machines chargeables dans la liste cache les consoles PICCOLO,
 - le fichier de la dernière UPDATE.

Note : Si une irrégularité est remarquée sur l'emballage due au transport (Coups, traces d'humidité...), ne pas mettre la console sous tension et suivre la procédure permettant de résoudre ce type de problème.

- Placer la console sur une surface plane.
- Si l'option existe, connecter le moniteur sur le connecteur VGA à l'aide des câbles vidéo standards.
- Connecter la sortie DMX OUT.
- Connecter l'alimentation sur l'embase DC-IN de la console et raccorder l'autre extrémité au secteur ou sur un onduleur. Par sécurité, il est souhaitable que l'alimentation soit facilement accessible.
- Mettre la console sous tension.

RECOMMANDATIONS : Connecter autant que possible la console à un onduleur pour éviter les principaux problèmes liés aux coupures d'alimentation.

- Monter les potentiomètres GM ⇄ et SM ⇄ à 100% et désactiver **BLK OUT** (La led doit être éteinte).

2. A PROPOS DE CE MANUEL

CONVENTIONS

- Les touches physiques sont identifiées par leur nom et écrites de la façon suivante :
 - Un clic sur une touche est écrit comme une touche :
 - Un appui maintenu sur une touche :
 - Le relâchement d'une touche enfoncée :
 - Les potentiomètres :
 - Les potentiomètres de circuits :
 - Les potentiomètres de sous maîtres :
 - Les touches flash des sous maîtres :
 - Un quelconque potentiomètre de sous maîtres ou une quelconque touche flash :
 - Rotation de l'encodeur numérique :
 - Une pression l'encodeur numérique :
 - Rotation + pression l'encodeur numérique :
 - Les données numériques :
 - Une donnée numérique en général :
 - Les drapeaux de la ligne d'état du moniteur et le texte de la ligne de commande :
 - Les fonctions du menu ainsi que les cellules d'édition des tableaux d'édition sont nommées par leur noms, par exemple :
 - Touches soft :
 - Touche soft + texte associé dans le display :
- MENU**
ENTER
ENTER ▼
ENTER ▲
Potentiomètre ⇄
C #⇄
S #⇄
S1
M#⇄ ou M#
ENCODEUR ↻
ENCODEUR ▼
ENCODEUR ▼ ↻
0, 9, 88 etc
(Les données numériques sont saisies à partir du pavé numérique de la console).
PICCOLO
Jump
1B, 2B, 3B etc...
1B MODE

3. CONFIGURATION DE LA CONSOLE

RESUME CONFIGURATION CONSOLE ET ECRANS	
LES FONCTIONS DES TOUCHES SOFT	F+ puis 1B à 5B (en fonction des affectations visibles dans le display)
CHOIX DU MODE D'EXPLOITATION	1B = THEATRE ou 2B = SINGLE ou 3B = DOUBLE
CONFIGURER L' ECRAN	
Couleur du fond de l'écrans	MENU 32 MONITOR Dark ou Light
Affichage automatique des machines	MENU 30 auto scroll ENABLED ou DISABLED
AIDE EN LIGNE	HELP
INFORMATIONS CONCERNANT LE SHOW EN COURS :	EXAM EXAM

4. PATCH DES CIRCUITS

RESUME PATCH CIRCUITS	
ENTRER DANS LE MENU PATCH CIRCUITS	MENU 02 ou CHANNEL CHANNEL. EXIT pour sortir
Editer un circuit dans la liste dimmers	(colonne cha) # du circuit de la console
Editer une courbe dans la liste dimmers	(colonne Cu) {sélection de l'item de la courbe }
Donner une valeur limite dans la liste dimmers	(colonne Li) {valeur de la limite entre 0 et 100}
Circuits salle ou service dans SM	(colonne SM.D) {option 0 : SM.D}
RESET	CHANNEL CHANNEL OPTIONS ▼ Patch tools O ENTER {Défaut + sélection } ENTER
PATCH VIDE	CHANNEL CHANNEL OPTIONS ▼ Patch tools O ENTER {Delete + sélection } ENTER
COPIE DE DONNEES	CHANNEL CHANNEL OPTIONS ▼ Patch tools O ENTER {Copy + sélection } ENTER
ECHANGE DE DONNEES	CHANNEL CHANNEL OPTIONS ▼ Patch tools O ENTER {Exchange + sélection } ENTER

5. PATCH DES MACHINES (FIXTURES)

RESUME PATCH DES MACHINES

ENTRER DANS LE MODE PATCH MACHINES	MENU 04 ou FIXTURE FIXTURE . EXIT pour sortir
Dans PATCH	Sélectionner le N° de la machine dans Cache Donner l'adresse du 1 ^{er} N° dans la colonne DMX--dmx
Pour copier la machine du dessus Nouvelle machine dans la liste cache :	INSERT (copie la même machine et donne l'adresse suivante 2 : Load dans la liste cache N° du constructeur 0 : Load de la machine souhaitée {colonne dm} N° du dimmer à associer {colonne Sc +} ENTER {ligne palette} choisir la couleur {colonne Sc +} ENTER {ligne dark} choisir l'option {colonne Sc +} ENTER {cellule à modifier} donner la valeur ENTER
SCROLLERS : associer un dimmer label des couleurs fonction Dark gel Modifier les data	

6. 7. L'EDITEUR DES CIRCUITS ET DES MACHINES

RESUME EDITEUR

ACTIVER / DESACTIVER L'EDITEUR AVEUGLE	2 B BLIND
SELECTION DE CIRCUITS ET MACHINES (exemple pour les circuits)	Remplacer CHANNEL par FIXTURE pour les machines
1 ou des circuits et leur niveau	Manipuler les potentiomètres correspondants
1 Circuit	CHANNEL #
Le circuit suivant	CHANNEL # B1 NEXT
1 série	CHANNEL # THRU #
1 série avec exception	CHANNEL # THRU # EXCEPT #
Plusieurs séries	CHANNEL # THRU # CHANNEL # THRU#
1 Groupe	CHANNEL # CHANNEL # // CHANNEL # ENTER #
Les circuits de l'éditeur	CHANNEL THRU
Les circuits sur scène	CHANNEL THRU THRU
La dernière sélection	CHANNEL ●
Désélectionner des circuits:	EXCEPT # EXCEPT # THRU #
DONNER UN NIVEAU AUX DIMMERS ET AUX CIRCUITS.	
Manuellement	{channels, fixtures} ENCODEUR ↻
Numériquement	{channels, fixtures} @ #
A 100%	{channels, fixtures} @ @
Ramener un circuit au niveau 00	{channels, fixtures} @ 00
PARAMETRES DE MACHINES	
Editer X / Y	{fixtures} ⇒ ENCODEUR ↻ ⇒ ENCODEUR ↻
Editer 1 paramètre	{fixtures} ⇒ ⇒ ENCODEUR ↻
Editer un paramètre en utilisant l'encodeur	{fixtures} 5B PARAM ENCODEUR ↻ puis ▼ // 5B PARAM #
Tous les paramètres en HOME	{fixtures} 3B HOME
Commandes de contrôle : On, Off et Reset	{fixtures} 5B PARAM 91/92/93
EFFACER CIRCUITS ET PARAMETRES DE L'EDITEUR	
L'ensemble de l'éditeur	RST RST
Effacer la ligne de commande	C (C)

8. MEMOIRES ET GROUPES

RESUME MEMOIRES ET GROUPES

ENREGISTRER LES MEMOIRES OU LES GROUPES	
Une mémoire / Un groupe	{editor} CUE # REC / {editor/selection} GROUP # REC
La mémoire suivante / groupe suivant	{editor} CUE REC / {editor} GROUP REC
Le groupe suivant dans un sous-maître	{editor/selection} LOAD S#
Enregistrer la scène dans la mémoire suivante	REC
TEMPS DANS LES MEMOIRES	CUE CUE {puis donner le temps dans la case concernée} / CUE MDFY
MODIFICATIONS	
Temps + labels	CUE CUE / GROUP GROUP
Le contenu d'une mémoire	RST CUE # MDFY {modifications} REC
Le contenu d'un groupe	RST GROUP # MDFY {modifications} REC
EXAMINER DES MEMOIRES OU DES GROUPES	
La liste des mémoires ou groupes	CUE EXAM / GROUP EXAM
Une mémoire ou un groupe	CUE # EXAM / GROUP # EXAM
Un circuit // machine dans les mémoires et groupes	CHANNEL# EXAM / FIXTURE # EXAM
EFFACER	
Une mémoire ou un groupe	CUE # DELETE / GRUPE # DELETE
Une série	CUE # THRU #' DELETE / GROUP # THRU #' DELETE
Toutes les mémoires / Groupes	CUE DELETE / GROUP DELETE
COPIER ET ECHANGER	
Copier	CUE # (THRU #) COPY #' REC / GROUP # (THRU #)COPY #' REC
Echanger	CUE # (THRU #)COPY COPY #' REC / GROUP # (THRU #) COPY COPY #' REC
SELECTIONNER DANS L'EDITEUR	

Une mémoire ou un groupe	CUE # ENTER	/ GROUP # ENTER
Une série	CUE # THRU #' ENTER	/ GROUP # THRU #' ENTER
Le contenu d'un sous-maître // plusieurs sous maîtres	ENTER S#	/ ENTER ▼ S# S# S#' ENTER ▲
L'effet lumineux présent sur scène	ENTER ENTER	

9. LES SOUS MAITRES ET LES PAGES

RESUME SOUS MAITRES ET PAGES	
CHARGEMENT DES SSM ET MODES DES SSM	
Charger une mémoire	CUE # LOAD S#
Charger un groupe	GROUP # LOAD S# / {editor} LOAD S#
Charger un circuit	CHANNEL # LOAD S#
Charger des mémoires dans plusieurs sous maîtres	CUE # LOAD ▼ S# S#' ... LOAD ▲
Charger des groupes dans plusieurs sous maîtres	GROUP # LOAD ▼ S# S#' ... LOAD ▲
Charger une série dans des sous maîtres consécutifs	GROUP # THRU #' LOAD S#
	CUE# THRU #' LOAD 3 S#
Charger tous les SSM à partir de la mémoire / du Groupe #	CUE # LOAD FLMT / GROUP # LOAD FLMT
Charger une mémoire / un groupe en mode normal	{cue/group} LOAD S#
Charger une mémoire / un groupe en mode absolu	{cue/group} LOAD LOAD S#
Charger une mémoire / un groupe en mode inhibit	{cue/group} LOAD LOAD LOAD S#
EXAMINER	
Un sous maître	EXAM S#
Tous les sous maîtres	EXAM FLMT
MODIFIER	
Modifier / Editer les sous maîtres	MDFY FLMT {modifications} REC
VIDER LES SOUS MAITRES	
Un sous maître	DELETE S#
Plusieurs sous maîtres	DELETE ▼ S# S#' ... DELETE ▲
Tous les sous maîtres	DELETE FLMT
PAGES, ENREGISTREMENT ET CHARGEMENT	
Enregistrer une page	PAGE # REC
Enregistrer la page suivante	PAGE REC
Charger une page dans un sous maître en mode normal	PAGE # LOAD
Charger une page dans un sous maître en mode forcé	PAGE # LOAD LOAD
Assigner une page dans un crossfader en mode normal	PAGE # ASSIGN
Assigner une page dans un crossfader en mode forcé	PAGE # ASSIGN ASSIGN
Sélectionner une page dans les SSM et le crossfader en mode normal	PAGE # ENTER
Sélectionner une page dans les SSM et le crossfader en mode forcé	PAGE # ENTER ENTER
EXAMINER	
Une page	PAGE # EXAM
La liste des pages	PAGE EXAM
MODIFICATION DES PAGES	
La page #	PAGE # MDFY
La liste de pages (texte)	PAGE MDFY
COPIE ET ECHANGE DE PAGES	
Copier	PAGE # (THRU #) COPY #' ENTER
Echanger	PAGE # (THRU #) COPY COPY #' ENTER
EFFACER	
Une page	PAGE # DELETE
Une série de pages	PAGE # THRU # DELETE
Toutes les pages	PAGE DELETE

10. LES EFFETS / CHASERS

RESUME CHASERS	
ENREGISTRER UN EFFET	
L'effet #	EFFECT # REC
L'effet suivant	EFFECT REC
MODIFICATIONS	
Paramètres ou pas	EFFECT # MDFY ou EFFECT # REC
Seulement les paramètres	EFFECT MDFY
CHARGER	
Un effet en mode vitesse dans un sous maître	EFFECT # LOAD 7 S#
Un effet en mode niveau dans un sous maître	EFFECT # LOAD 8 S#
EXAMINER	
L'effet #	EFFECT # EXAM
La liste des effets	EFFECT EXAM
EFFACER	
Un effet	EFFECT # DELETE
Une série	EFFECT # THRU # DELETE
Tous les effets	EFFECT DELETE
COPIER ET ECHANGER	

Copier	EFFECT # (THRU #)' COPY #' REC
Echanger	EFFECT # (THRU #)' COPY COPY #' REC
RESTITUTION	
GO	S#
Nombre de cycles de l'effet	# S #
Pas à pas	F5 STEP ▼ S#

11. LES SEQUENCES / CROSSFADERS

RESUME LES SEQUENCES / CROSSFADERS	
ASSIGNATION DANS LES CROSSFADERS ET DANS LES SSM	
A partir de la mémoire #	CUE # ASSIGN CUE # THRU LOAD S#
A partir de la première mémoire	CUE ASSIGN CUE THRU LOAD S#
Une série de mémoires	CUE # THRU #' ASSIGN CUE #THRU # LOAD S#
	CUE # THRU ASSIGN
ASSIGNER ET DEMARRER UN CROSSFADE	{mémoires} ASSIGN ASSIGN
CONFIGURATION D'UN CROSSFADER	ASSIGN
VIDER UN CROSSFADER OU UN SOUS MAITRE	DELETE ASSIGN DELETE S#
AVANCER DANS LA SEQUENCE	GO S#
ARRETER UNE SEQUENCE	PS BACK
RECULER DANS LA SEQUENCE	PS BACK PS BACK
SELECTIONNER UNE MEMOIRE # DANS LA SEQUENCE	CUE # ASSIGN
X	
CONTROLE DE LA VITESSE	1B RATE (puis agir sur ENCODEUR ☺)
	Sous maîtres en configuration RATE
CONTROLE DU NIVEAU	Sous maîtres en configuration LEVEL
LEARN TIME – CROSSFADERS	4B LNTM GO GO ... LNTM

12. LES MACROS

RESUME LES MACROS	
ENREGISTRER UNE MACRO :	
Macro #	3B MACRO # REC {touches} 3B MACRO {texte} EXIT
Macro suivante	3B MACRO REC {touches} 3B MACRO {texte} EXIT
EXECUTER UNE MACRO A PARTIR DE L'EDITEUR :	
	3B MACRO # ENTER
MODIFIER UNE MACRO :	
La macro #	3B MACRO # MDFY {modifications} EXIT
Les textes des macros	3B MACRO MDFY {textes} EXIT
EXAMINER :	
La macro # / la liste des macros	3B MACRO # EXAM / 3B MACRO EXAM
COPIER ET ECHANGER :	
Copier	3B MACRO # COPY #' ENTER
	3B MACRO # THRU # COPY #' ENTER
Echanger	3B MACRO # COPY COPY #' ENTER
	3B MACRO # THRU #' COPY COPY #' ENTER
EFFACER :	
La macro #	3B MACRO # DELETE (confirmer)
Une série de macros	3B MACRO # THRU #' DELETE (confirmer)
Toutes les macros	3B MACRO DELETE (confirmer)
MACRO DANS LA SEQUENCE	CUE CUE colonne Command {1 : macro} ⇒ {N° de la macro}

13. LES MENUS

RESUME FONCTIONS MENUS	
TABLEAU DES MENUS DISPONIBLES :	MENU
MENU DES PATCH	
Patch des Gradateurs	MENU 02
Patch du DMX IN	MENU 03
Patch des machines	MENU 04
SAUVEGARDE	
Sauvegarder un nouveau show (Clé USB)	MENU 10 colonne ▼ F 1 Save ENTER ENTER
Ré sauvegarder un show	Sur la ligne du show à réenregistrer MENU 10 colonne ▼ F 1 Save ENTER ENTER
Charger tout un show	MENU 10 colonne ▼ F 0 Load All ENTER ENTER
Supprimer un show	MENU 10 colonne ▼ F 3 Delete show ENTER ENTER
Formats de sauvegarde des fichiers LT ou ASCII	MENU 10 OPTIONS 0 LT Shows ou 1 ASCII Shows ENTER
MENU IMPRIMER	
	Sur un PC avec le simulateur OLE MENU 11 {sélections}
	OPTIONS ▼ Print 0 : to printxxx.TXT (création du fichier ##.text)
	Puis imprimer sur l'imprimante du PC
MENU CONFIGURATION / SETUP	
	MENU 30
Edition et temps	MENU 30 {sélection}
Playback (restitutions)	MENU 31 {sélection}

Système (langage, moniteur, mise à l'heure...)	MENU 32 {sélection}
Vitesse des DMX	MENU 33 {sélection}
Sécurité et mots de passe	MENU 77 {sélection}
Télécommande	Développement en cours
Macro automatique	MENU 36 {sélection}
TESTS	
Hard (touches, potentiomètres.....)	MENU 80 sélectionner une touche ou un potentiomètre qui apparaît surligné en rouge
Hard (leds, lampes, sortie son.....)	MENU 81 ⇐ ⇨
Ecrans	MENU 82
DMX IN	MENU 83
DMX OUT	MENU 84
Mémoire du système	MENU 85
Entrée MIDI	MENU 86
AIDE	
Fonctions des touches	HELP # touche à visiter

14. DMX IN

RESUME DMX IN	
DMX IN Actif ou inactif	MENU 03 0 : ENABLED (actif) 1 : DISABLED (inactif)
MODES DU DMX IN	MENU 03 mode
Mélangeur DMX console et DMX IN (gradateurs)	Option 0
DMX IN s'ajoute aux circuits de la console	Option 1
Exécuter des macros commandées par le DMX IN	Option 2
Mélangeur DMX console et DMX IN (paramètres machines)	Option 3

15. MIDI

RESUME MIDI	
ACCEDER AU MENU MIDI	MENU 21
CONFIGURER LE PORT MIDI	OPTIONS = Ligne Setup
Actif ou inactif	1 ^{ère} colonne ON (actif) ou OFF (inactif)
Emetteur ou récepteur	2 ^{ème} colonne OUT (émetteur) ou IN (récepteur)
Canal de communication	3 ^{ème} colonne {N° du canal entre 1 et 16}
Retour à la charte MIDI par défaut	4 ^{ème} colonne 0 : default
Configuration rapide des touches	5 ^{ème} colonne {choisir l'option souhaitée}
CONFIGURER LA CHARTE MIDI	Zone Charte MIDI
Activer ou désactiver une touche	{Sélectionner la touche à éditer} puis 0 : INACTIVE ou 1 : ACTIVE
Activer ou désactiver un potentiomètre	{Sélectionner le potentiomètre à éditer} puis 0 : INACTIVE ou 1 : ACTIVE
CONNEXION ENTRE PICCOLO PAR LE PORT MIDI	Zone Charte MIDI
Paramétrage de la console principale	MENU 21 en ON / OUT / 0 : Default
Paramétrage de la console auxiliaire	MENU 21 en ON / IN / 0 : Default

16. TIME CODE et LISTE DES EVENEMENTS

RESUME TIME CODE ET LISTE DES EVENEMENTS	
ACCEDER AU MENU TIME CODE ET LISTE DES EVENEMENTS	MENU 23
CONFIGURER LE TIME CODE	OPTIONS = Ligne Setup
Time code actif ou inactif	1 ^{ère} colonne ON (actif) ou OFF (inactif)
Type de time code	2 ^{ème} colonne {sélectionner le type souhaité}
Mettre un Offset (retard) dans un time code	3 ^{ème} colonne {donner la valeur souhaitée}
CONFIGURER LA LISTE DES EVENEMENTS	Zone liste des événements
Editer la valeur du time code d'exécution	Colonne TC {donner le temps souhaité}
Définir l'action à exécuter	Colonne PI {Sélectionner le type de restitution et son N°}

17. RESET et UPDATE

RESUME RESET ET UPDATE	
RESET	Eteindre la console, touche ⇐ enfoncée et maintenue, mettre la console sous tension et relâcher la touche ⇐
UPDATE	Importer la dernière version du soft sur un PC sur le site www.rvetec.com
Sur le PC	Charger le document "upgrade_piccolo_###.zip" dans un dossier "piccolo"
	Extraire le document "upgrade_piccolo_###.zip" dans le dossier "piccolo"
Sur la console	Connecter la câble de liaison USB sur le port DEVICES Suivre les instructions jusqu'à lire " PICCOLO updated "

18. EDITEUR OFF LINE OLE

RESUME SIMULATEUR PC

INSTALLATION

Sur un PC

Sur le site [www .rvetec.com](http://www.rvetec.com)

Charger le document "emulateur_piccolo_###.zip" dans un dossier "piccolo"

Extraire le document "emulateur_piccolo_###.zip" dans le dossier "piccolo"

Ouvrir le fichier type "piccolo###wole.exe"

Travailler comme sur la console en manipulant les touches et potentiomètres avec la souris

20. FONCTIONS DE LA TOUCHE OPTIONS

RESUME FONCTIONS DE LA TOUCHE OPTIONS

MODIFIER LES PARAMETRES D'UNE MEMOIRE

CUE# OPTIONS puis modifier les temps, textes...

MODIFIER LES PARAMETRES D'UN GROUPE

GRP# OPTIONS puis modifier les temps, textes

MODIFIER LES PARAMETRES D'UN EFFET

EFFECT# OPTIONS puis modifier les temps, sens de défilement, type de mouvement.....

MODIFIER LE TEXTE ASSOCIE A UNE PAGE

PAGE# OPTIONS puis modifier le texte associé