

JATET-L-1150-1

照明演出用調光装置の共通データ規格

公益社団法人 劇場演出空間技術協会

JATET : THEATRE AND ENTERTAINMENT TECHNOLOGY ASSOCIATION, JAPAN

制定：平成13年11月

確認：平成17年10月

確認：平成23年 3月

改正：平成26年 3月

確認：令和 2年 3月

この規格については、少なくとも5年を経過する日までに審議に付され、速やかに、確認、改正又は廃止されます。

目 次

照明演出空間用調光装置のデータ互換に関する調査研究

照明演出用調光装置の共通データ規格

| | |
|------------------------------------|----|
| 1. 目的 | 1 |
| 2. 適用範囲 | 1 |
| 3. 用語の定義 | 1 |
| 4. 中間記憶媒体について | 2 |
| 5. 使用できる文字 | 2 |
| 6. コメント文 | 3 |
| 7. 基本キーワード | 3 |
| 8. 一次キーワード | 7 |
| 9. 二次キーワード | 8 |
| 10. 調光データの記述例 | 18 |
| 11. メッセージ一覧表 (参考例) | 23 |
| 12. 0%~100%に対応した256分割(00~FF)のデータ表 | 27 |
| 13. 256分割(00~FF)に対応した0%から100%のデータ表 | 27 |
| [付表1] ASCIIコード表 | 28 |

照明演出空間用調光装置のデータ互換に関する調査研究

L-1150 (JASCI I)

研究会発足の背景

JATET では 1996 年に、調光装置の共通データ規格として、L-6090 (以下 COMOS 規格) を作成し発表した。以前より舞台照明技術者から要望されていた国内各社の調光装置間でのデータの互換性が、やっと確保されたわけである。今日までに既に 800 館近いホール、会館にこの COMOS 規格の調光装置が納品され、その後 COMOS 規格の便利さが、舞台照明技術者の方に認知され、急速に普及した。一方、普及の度が高まることによって、COMOS 規格の抱えている問題点もクローズアップされ、1998 年の愛知県舞台技術者セミナーでは幾つかの重要な問題点が指摘された。それらの問題点は、結果として舞台照明メーカーに将来の調光装置に対する示唆を与え、21 世紀に通用する、調光装置の共通データ規格の開発に取り組むことになった。

指摘された COMOS 規格における問題点

COMOS 規格に期待されていた機能は 2 つあった。

- (1) A 会館から B 会館へデータを持っていきたい。
- (2) 自宅あるいは旅先で、データをあらかじめ作っておきたいまたは修正したい。

(1) の会館から会館のデータ移送に関しては、将来的な不安を抱えているものの、現状では大きな問題は発生していない。

問題は (2) の個人的作業の問題である。(2) の要望に応えるために、JATET では規格の発表と同時にオフラインシステムを作ったが、COMOS フォーマットは特定のハードウェア (注) に依存したフォーマットであるため、特定のハードウェアでしか取り扱うことができず、このため、規格作成時点から現在に至るパーソナルコンピュータの劇的な進歩から取り残されてしまった。COMOS オフラインシステムが動作するパーソナルコンピュータは、現段階でほとんど入手困難であり、このことが大きな問題となっている。

注) COMOS 規格は、規格作成当時主流であった 1.2MB モードの IBM フォーマットで設計されている。また、データはバイナリ形式で記憶されているため、一般のワープロソフト等では取り扱うことができない。国内の調光操作卓の多くは 3 モードタイプのフロッピディスクドライブを採用しているため、COMOS フォーマットに対応することができるが、現在市販されているパーソナルコンピュータのほとんどは、1.44MB モード固定のフロッピディスクドライブであるため、COMOS フォーマットに対応することができない。

調光装置のデータ互換に関する研究会の経過

JATET では、新しい調光システムのデータ互換を確保するために、1999 年に調光データ互換に関する調査研究会を発足し、審議を行ってきた。この研究会は、規格作成の実務を

担当する研究会と、規格の内容を審議する委員会とで構成されている。研究会は、国内調光メーカー4社の技術者で構成され、委員会は、メーカー委員5名とユーザー委員3名により構成されている。

この委員会で、将来に亘って調光システムのデータ互換を確保するには、COMOS 規格に変わる新しい共通データ規格の作成が急務であるという結論に達し、過去2年間「調光装置のデータ互換に関する研究」を進めてきた。本年1月には、日頃 COMOS を利用している舞台照明技術者の方々10名に参加して頂き、プロトタイプによる体験会を行った。その後の意見交換会では、新規格への貴重なご意見を頂き、本規格に反映済みである。

L-1150 規格の特徴 -----愛称は JASCII (ジャスキー)

L-1150 規格 (以後 JASCII) は、COMOS 規格の反省を踏まえ、ハードウェアに極力依存しないように考えて構成されている。記述形式は、一般的なテキストファイル形式であり、市販のパーソナルコンピュータで取り扱うことができる。記憶媒体は、ハードウェアの進歩を考慮し、規定なしとした。データを持っていく先の記憶媒体を確認しなければならない煩わしさはあるが、将来の記憶媒体の変化に対応していくメリットを優先した。規格の範囲は、COMOS 規格が調光レベルデータのみであったのに対し、この JASCII では、フェード、ディレイ、ウェイトの時間データと、パート関係のデータを規定範囲に加えた。サブマスター及びエフェクトに関しては、現段階ではメーカー各社の仕様と概念に共通性がないため、規格の範囲に含めなかった。調光データと時間データ、時間軸に対応するパートデータの正確な互換性を優先している。また、あくまでもこの L-1150 規格 (JASCII) は調光システムの互換性を確保するための日本語対応の規格であって、販売ソフトではない。国内各社の調光システムとデータ互換をとり、各自のパーソナルコンピュータで作業するためには、この規格を使用したソフトを入手していただく必要がある。

COMOS 規格との互換性について

照明技術者の方からの要望が最も強かった点は、COMOS 規格との互換性であり、この研究会でも常に論議の対象となった問題である。先に述べている通り COMOS 規格は、ハードウェアに依存した特殊なフォーマットである。このため JASCII が、COMOS 規格との互換性を持たせると、COMOS 規格と同様にハードウェアの変化に対応できなくなるため、互換性については断念せざるを得なかった。JASCII が普及し、COMOS 規格と完全に置き換わってしまえば混乱はなくなるであろうが、完全に置き換わるには多少時間がかかると予想される。当分の間、国内メーカーは、COMOS 規格と JASCII を併用した調光装置を提供していくことになるであろう。しかし近い将来、国際的に通用する性能を持った照明用調光装置が国内メーカーより発表され、演出空間に関する全てのユーザーの方に歓迎される時代が来るものと期待される。

オフラインシステムについて

照明技術者の方から、自分のパーソナルコンピュータで照明のデータを処理したい、という要望が以前より強く出されている。この要望に応えるためには、JASCII 規格に対応したオフラインソフトと、COMOS データを JASCII に、または、JASCII データを COMOS データに変換する手段を用意しなくてはならないが、JATET はあくまでも共通規格の作成が使命であるとの見解から、その後の展開は、照明技術者、メーカー有志による、自主的な展開に委ねている。既に、JASCII 対応のオフラインソフトと COMOS への変換ソフトを無償で配布できるよう、有志による検討が進められており、規格の発刊に遅れない時期に発表されるものと期待される。

— 以上 —

J A T E T L - 1 1 5 0

照明演出用調光装置の共通データ規格

(JATET ASCII code data format for lighting data)

1. 目的

本規格は、照明演出用調光装置の共通データとして利用可能な、調光データの記述方法を規格化する事を目的とする。

2. 適用範囲

本規格は、調光データを移動する場合の、中間記憶媒体の記述形式に適用する。従って、照明演出用調光装置自身の記憶方法に制限を加えるものではない。

また、本規格に従って作成された調光データは、ASCII コードによる TEXT ファイル形式で記憶されるため、一般のパーソナルコンピュータ用のアプリケーション・ソフトで取り扱うことができる。アプリケーション・ソフトとは、市販のテキストエディタ、ワープロソフト、表計算ソフト等をさすが、本規格の調光データがそれぞれのアプリケーション・ソフトでどのように取り扱われるか、その整合性については考慮していない。

3. 用語の定義

3. 1. 中間記憶媒体

フロッピディスク、MO ディスク等、照明演出用調光装置の調光データを外部へ取り出すための記憶媒体をさす。

3. 2. ASCII コード

制御記号、文字、数字、記号等を 16 進数でコード化したもの。JIS コードは ASCII コードに日本の文字を追加したものである。

3. 3. 基本キーワード

調光データを記述するための文字列で、前後のどの記述に対しても独立して処理される。調光データファイル全体に対する制御や、定義等を表現する。

3. 4. 一次キーワード

調光データの種別を表現する文字列で、二次キーワードと組み合わせて使用する。

3. 5. 二次キーワード

最も間近に記述されている、一次キーワードに関連して、より具体的な情報を与える文字列である。このキーワードの後に、データの中身を記述する。

3. 6. メーカー固有キーワード

この規格で定められた調光データ以外の、メーカー特有なデータを記述しようとする場合に、\$ もしくは \$\$ の後に続く文字列で表現する。基本キーワード、二次キーワードは \$、一次キーワードは \$\$ の後に任意の文字列をつなぐことにより、それぞれのメーカー固有キーワードを作成できる。メーカー固有キー

ワードを新規に作成する場合は、最初の10文字で他のキーワードと識別できるようにしなければならない。

3. 7. レコード

テキスト・データを構成する”行”に相当する。(文字数の制約は設けてあるがターミネータ無しで複数行にわたることに対しては、制約していない。)

レコード長は、0文字から80文字までで、レコードの終了を示すターミネータは文字数には含まれない。

レコードが80文字を越えた場合、エラーメッセージを出して処理を中断する。ターミネータは、(CR+LF)とする。(CR+LF)以外のターミネータが使用されている場合は、エラーメッセージを出して処理を中断する。

3. 8. フィールド

長さが0のレコード及びコメントのみのレコードを除き、通常のレコードは、一つ以上のフィールドと呼ばれる文字列単位で構成される。フィールドとフィールドの間は、区切り文字で区切られている。区切り文字については、5. 1章に詳述している。

3. 9. 調光データを読み込む

中間記憶媒体に記述された本規格の調光データを、中間記憶媒体から照明演出用調光装置またはオフライン装置に取り込む動作を示す。この場合の視点は装置側からであり、一般的なコンピュータ用語では“Load”、照明演出用調光装置の用語では“Import”に相当する。

3. 10. 調光データを書き出す

照明演出用調光装置またはオフライン装置で作成した本規格の調光データを、照明演出用調光装置またはオフライン装置から中間記憶媒体へ書き込む動作を示す。この場合の視点は装置側からであり、一般的なコンピュータ用語では“Save”、照明演出用調光装置の用語では“Export”に相当する。

4. 中間記憶媒体について

本規格で記述される調光データは、ASCIIコードによるテキスト形式で記述されるため調光データの受け渡しを行うための中間記憶媒体は、多数の種類の中から選ぶことができる。この規格では、コンピュータシステムの技術進歩のスピードを考慮して、記憶媒体を特に規定しない。従って、本規格による調光データの受け渡しを行う場合は、先方の外部記憶装置の種類を事前に確認する必要がある。

4. 1. ファイル名称について

本規格では、ファイル名称の使用文字の種類、文字数については特に規定しない。但し、拡張子は、**...**.TXT 又は、**...*.txt を使用する。

5. 使用できる文字

調光データを記述するために使用できる文字は、ASCIIコード表の20~7Ehex及び、タブ(09hex)、ラインフィード(0Ahex)、キャリッジリターン(0Dhex)である。但し、TEXTキーワードに使用する文字及びコメントに使用する文字は、半角カタカナとJIS第2水準(シフトJISコード)までの文字を使用可能とする。

5. 1. 区切り文字

レコードの中のフィールドは、一つ以上の区切り文字で区切られている。レコードの先頭は、区切り文字をおいてもおかなくてもよい。調光データを読み込む側は、区切り文字を、無意味なものとして扱う。尚、この区切り文字は、レコードの文字数に含まれる。本規格で使用する区切り文字は、空白()、アット記号(@)で、キーワードによって異なる。

[付表 1] に ASCII コード表を示す。

6. コメント文

調光データを読み込む場合、“!”以降のレコードは、コメント文とみなし、解釈処理を行わない。通常のレコードの途中に“!”が現れた場合は、“!”から、ターミネータまでをコメント文として扱う。また、“!”で始まるレコードは、コメントレコードと呼び、ターミネータまでの、全レコードをコメント文として扱う。

TEXTキーワード(9. 6章)のテキスト文中に“!”が現れた場合は、テキスト文の文字として取り扱う。

7. 基本キーワード

ここでは、調光データの中に現れる各種基本キーワードについて記述する。各基本キーワードは個々に独立しており、他のキーワードとの組み合わせによって、基本キーワードの機能が付加されることはない。

基本キーワードは、必ず記述しなければならないものと、省略してよいものがある。また、記述する順番によって、調光データを読み込む側の読みとり結果に影響を与えるものがあるため、注意が必要である。

7. 1. CLEAR (クリア)

書式: CLEAR [消去要素]

例: CLEAR ALL
CLEAR CUES

CLEAR キーワードは調光データを読み込む場合の前もって保存されているメモリ情報を消去させるキーワードである。調光データに CLEAR キーワードを含んでいない場合、メモリ情報は消去されない。この場合、調光データの中の情報は、調光データを読み込む側の中に既に保存されている情報に追加されるか上書きされる。

調光データの中に CLEAR キーワードを記述した場合、前もって処理されたキーワードにより作成された情報を消去ことになるため、注意が必要である。

有効な消去要素は

ALL

CUES

\$ (メーカー固有の要素)

である。

CLEAR ALL は調光データを読み込む側に前もって保存されている総ての仕込み情報を消去する。

CLEAR CUES 全てのキュー情報を消去する。

CLEAR \$ (メーカー固有の要素) メーカー固有の要素を消去する。

調光データを読み込む側が、定義されていない消去要素を含む CLEAR キーワードを受理した場合、このキーワードは無視される。調光データのファイル（フロッピディスク等）が複数枚になる場合は、最初に読み込むファイルにのみ CLEAR キーワードが含まれるよう考慮する必要がある。2 枚目、3 枚目に CLEAR キーワードを含ませた場合、それまでに読み込んだデータは消去される。

7. 2. CONSOLE (コンソール)

書式: CONSOLE [調光操作卓識別記号]

例: CONSOLE abcdefg123

CONSOLE 123ABCDEFG

CONSOLE キーワードは、MANUFACTURER キーワード（7. 5 章）と併せて、その後続くメーカー固有キーワード“\$\$”（7. 7 章）にどんな機能が適用されるのかを調光データを読み込む側に確認させる。

調光操作卓識別記号は、1~10 文字の文字列で、文字（A~Z もしくは a~z）と数字（0~9）で構成される。

調光データを書き出す側がメーカー固有キーワードを作成する場合、MANUFACTURER 定義と CONSOLE 定義を最初のメーカー固有キーワードの前に記述しなければならない。もし、調光データを書き出す側がメーカー固有キーワードを記述しない場合は、MANUFACTURER と CONSOLE キーワードは省略してもよい。

調光データを読み込む側は、調光データの中の MANUFACTURER と CONSOLE キーワードを無視してもよい。この場合、調光データを読み込む側は、メーカー固有キーワードを解釈できない状態となり、その結果、総てのメーカー固有キーワードを無視することになる。

例外処理 (W00154)

調光データを読み込む側が CONSOLE キーワードを最初の MANUFACTURER キーワードの前に受理した場合、CONSOLE キーワードは読み飛ばされる。

7. 3. ENDDATA (エンドデータ)

書式: ENDDATA

ENDDATA キーワードは調光データの終わりを示す。

調光データを読み込む側は、別の調光データの読み込み操作を始めるまで、ENDDATA キーワード後に読み込まれた全てのデータを無視する。

調光データは ENDDATA キーワードを使用して終結しなければならない。

調光データのファイル (フロッピディスク等) が複数枚になる場合は、各ファイルの最後に必ず ENDDATA キーワードを使用しなければならない。

7. 4. JASCI (ジャスキー)

書式: JASCI [メジャー:マイナー]

例: JASCI 1:0

JASCI キーワードは調光データを作成する為に使われた、この規格書のバージョンを確認する。

JASCI キーワードのデータフィールドはコロン (ASCII 3A hex) で区切られた 2 つの整数で構成される。両方共、整数値として処理される。

最初の整数値はメジャーバージョンと呼ぶ。メジャーバージョンは古い JASCI 調光データが新しい調光データを読み込む側によって処理できない場合にのみ変わる。

2 番目の整数値はマイナーバージョンと呼ぶ。マイナーバージョンはこの仕様書が改訂された場合に変わる。

マイナーバージョンが変化して、メジャーバージョンが同じままの場合は、新しい調光データを読み込む側が古い調光データを処理できることを意味する。

調光データを書き出す側は調光データを JASCI キーワードで始めること。調光データが 2 枚以上の中間媒体にまたがる場合は、各中間媒体に JASCI キーワードを書き込む。

調光データを読み込む側はメジャーバージョン値が一致し、マイナーバージョン値が調光データを読み込む側に定義されているバージョンより小さいか等しい時に処理は続行される。

本規格を使用する場合は、下記 JASCII キーワードを記述する。

JASCII 1:0

例外処理 (ER0099)

もし、上記で述べられているメジャーもしくはマイナーバージョンの比較が適合しない場合、処理は終結される。これは調光データに調光データを読み込む側が処理することのできない新フォーマットの情報を含んでいることを意味している。

7. 5. MANUFACTURER (マニユファクチャ)

書式： MANUFACTURER [メーカー登録標]

例： MANUFACTURER abcdefg123
MANUFACTURER 123ABCDEFGG

メーカー登録標は、CONSOLE キーワードと併せて、その後続くメーカー固有キーワード“\$\$” (7. 7章) にどんな機能が適用されるのかを調光データを読み込む側に確認させる。

メーカー登録標は 1~10 文字の文字列で、文字 (A~Z もしくは a~z) と数字 (0~9) で構成される。

調光データを書き出す側がメーカー固有キーワードを記述する場合、最初のメーカー固有キーワードの前に MANUFACTURE 定義と CONSOLE 定義を記述しなければならない。もし、調光データを書き出す側がメーカー固有キーワードを記述しない場合、MANUFACTURE と CONSOLE キーワードは省略してもよい。

調光データを読み込む側は、調光データの中の MANUFACTURER と CONSOLE キーワードを無視してもよい。この場合、調光データを読み込む側は、メーカー固有キーワードを解釈できない状態となり、その結果、総てのメーカー固有キーワードを無視することになる。

7. 6. SET (セット)

書式： SET [設定要素] [設定値]

例： SET CHANNELS 300

SET キーワードは調光データを読み込む側に主なシステムパラメータや、あるシステム状態を設定することを指示する。

設定要素は何が設定されるかを確認する文字列である。そこにあてはまる設定値は整数値 (0~65535) である。

設定値は設定要素で指定されたシステムパラメータに設定する値を示す。

有効な設定要素は

CHANNELS

\$ (メーカー固有の要素)

である。

SET CHANNELS 設定値はCHAN キーワードの為に最大のチャンネル数を設定する。設定値は1～調光データを読み込む側の最大チャンネル数の範囲である。

SET \$メーカー固有の要素は各メーカー定義の主なシステムパラメータを設定する。

例外処理 (W00302)

もし、SET キーワードが範囲外の設定値 (0 又は多すぎる) を持つ場合、調光データを読み込む側の最大値が利用される。

また、調光データの中に SET キーワードが無い場合、設定値は調光データを読み込む側のシステムに依存する。

7. 7. \$\$ (メーカー固有)

2つのダラー“\$\$”で始まるキーワードはメーカー固有の基本キーワード (もしくはメーカー固有の二次キーワード) である。メーカー固有キーワードはメーカー特有のデータを記述する為に、データ文フォーマットの拡張用として用意されている。

メーカー固有基本キーワードがサポートされていない場合、調光データを読み込む側は2つのダラーで始まる総てのメーカー固有キーワード (メーカー固有基本キーワードを含む) を無視して良い。

8 一次キーワード

一次キーワードは、その後にくつかの二次キーワードを付加し、1つの集合を構成する。本規格では”CUE”キーワードのみを規定する。

8. 1. CUE (キュー)

書式:

CUE キュー番号

キュー番号は0.1～9999.9の範囲。

例:

CUE 2

CUE 3.0

CUE 1.2

使用できる二次キーワード：

| | | | |
|-------|---------|------|---------|
| CHAN | (9. 1章) | PART | (9. 5章) |
| DELAY | (9. 2章) | TEXT | (9. 6章) |
| FADE | (9. 3章) | WAIT | (9. 7章) |
| LINK | (9. 4章) | | |

CUE キーワードは、1つのキューを記述するレコードの集合の先頭に立つものである。CUE キーワードの後の二次キーワードレコード群は、チャンネルレベル群、時間、パート群を定義する。

調光データを書き出す側に対し、キュー番号の記述順序は特に規定しない。但し、調光データを読み込む側の処理、及びデータの見やすさを考慮すると、昇順に並べた方がよい。

調光データを読み込む側は、同じキュー番号を読み込んだ場合、前に読み込んだキューデータを削除して、新しいデータを書き込む。

8. 2. \$ (メーカー固有)

”\$” キーワードは、メーカー特有のものであり、調光データ規格の機能を拡張することができる。調光データを読み込む側が、処理できない”\$” キーワードに遭遇した場合は、次の一次キーワードが出てくるまでデータを無視する。本規格では、共通のメーカー固有1次キーワードは規定していない。

9. 二次キーワード

本章では、調光データの二次キーワードについて記述する。二次キーワードは、前章にて説明した一次キーワードに関連する付加情報を入力するためのキーワードで、直前に記述された一次キーワードに対する付加情報となる。

以下に説明する二次キーワードは、一次キーワードに応じて定義されているものと、定義されていないものがあり、定義されていないキーワードの場合はエラー処理が必要である。

データ作成者は、この章で記述したキーワードを全て使用しても一切使用しなくてもかまわない。また、使用するキーワードはどのような順序で現れても良い。しかし一次キーワードから二次キーワードに対する関連付けは守ることが必要である。キーワードは、繰り返し使用しても良い。参照がしやすいように、二次キーワードをアルファベット順に説明する。

9. 1. CHAN (チャン)

書式 :

CHAN チャンネル番号 1@レベル 1 チャンネル番号 2@レベル 2 ...

例 :

CHAN 1@100 2@75 4@50 5@25 6@H0F 7@22

CHAN 5@90 100@2 [3@60](#)

CHAN 6@ 5 20@ 70 120@100

一次キーワード :

CUE (8.1)

CHAN キーワードは、キューのチャンネルレベルデータを記述する。

チャンネル番号@レベル にて一組となり、これらを連続して記述できる。
指定したチャンネル番号を指定したレベルに設定する。

“重要事項” : チャンネル番号@レベル の現れる順序には制限はない。

例 :

CHAN 13@100 14@56 12@75

設定される内容 :

チャンネル 12 を 75%

チャンネル 13 を 100%

チャンネル 14 を 56%

チャンネルレベルが 0% の場合には、そのチャンネルをリストから省略しても良い。また、一つの CUE レコード中に記述されてないチャンネルのレベルは 0% とみなす。

“例外処理” (同一チャンネルに対して、複数回レベルが設定された場合) : もし、一つの CUE レコード中で同一チャンネルに対して複数回レベルが設定された場合、最後に記述されたレベルを採用する。

注 : この“例外処理”は、パート機能をサポートしない調光データを読み込む側で遭遇することが予想される。二次キーワード PART については、9. 5 章で記述する。

○ チャンネル番号データのフォーマット

整数値を ASCII データにて記述する。

“エラー処理”（チャンネル数値エラー）：チャンネル番号が0または整数値でない場合、エラー表示（1 1章 W00171 参照）を行う。

“互換性”（最大チャンネル以上のデータ）：調光データを読み込む側の最大チャンネル以上のチャンネル番号のレベルデータは無視する。

○ レベルデータのフォーマット（パーセント記述）

0 から 100 の間の整数値にてパーセンテージとして記述する。0 から 100 の間のパーセンテージレベル値から 8 ビットのバイナリレベル値への変換は 1 2 章に示されているように行う。

レベルデータの前には、区切り文字である空白（ ）を置くことができる。調光データを読み込む側は、この空白は読み飛ばす。

“エラー処理”（レベル数値エラー）：レベルが整数値でない場合、エラー表示（1 2章 W00171 参照）を行う。

“互換性”（レベルが 100 を超える場合）：レベルが 100 を超えた値は 100 として扱う。またその場合、エラー表示（1 1章 W00221 参照）を行う。

○ レベルデータのフォーマット（16 進記述）

16 進のレベルフォーマットはバイナリ値で正確なレベル値を扱うのに便利である。8 ビットのバイナリレベル値からパーセンテージレベル値への変換は 1 3 章に示されているように行う。

16 進レベルフォーマット： Hxx hxx

16 進レベルフォーマット例： HBC hbc H8F h8f

H または h を頭文字とした 16 進の英数字にて 16 進表記を行う。H または h の後には 2 つの 16 進の桁が続く。16 進の桁は数字の (0-9) とアルファベットの最初の 6 文字 (A-F または a-f) である。

“エラー処理”（16 進数非対応エラー）：調光データを読み込む側が 16 進レベルデータに対応していない場合、エラー表示（1 1章 W00225 参照）を行い、そのチャンネルのデータを無視する。

“エラー処理”（16 進数値エラー）：16 進レベルデータに、0~9 や A~F、a~f でない文字や 3 桁以上の文字がある場合、エラー表示（1 1章 W00172 参照）を行い、そのチャンネルのデータを無視する。

“エラー処理”（16 進数値が 1 桁の場合）：もし 1 桁の 16 進数があった場合、頭に“0”を

追加して処理を行う。

9. 2. DELAY (ディレイ)

書式：

DELAY ディレイ時間

DELAY UPディレイ時間/DOWNディレイ時間

DELAY MANUAL

例：

DELAY 3:00

DELAY 3

DELAY 4:45/1.2

一次キーワード

CUE (8.1)

DELAY キーワードは、それが出てきたキューに対してディレイ時間を指定する。このディレイ時間はキューが実行されてからフェードを開始するまでの遅延時間である。2種類の時間を/で区切って記述することにより、UPフェードディレイ時間とDOWNフェードディレイ時間を別々に記述することができる。読み込みシステム側が、UPディレイ時間、DOWNディレイ時間の両方をサポートしていない場合は、UPディレイ時間をディレイ時間として読み込む。

FADE レコードの記述なしに CUE レコードが終わった場合、DELAY レコードは無視する。

“互換性” (ディレイ時間のないシステム)：フェード時間開始の遅延機能がサポートされない調光データを読み込む側では、ディレイレコードを無視する。

“互換性” (ディレイマニュアル機能の無いシステム) ディレイ時間のマニュアル機能をサポートしていない調光データを読み込む側が、DELAY MANUAL キーワードを読み込んだ場合は、ディレイ時間を0として処理する。

“例外処理” (一つのキューに複数の DELAY レコードが設定された場合)：もし一つの CUE レコード中に複数の DELAY レコードが設定されている場合、最後の DELAY レコードをディレイ時間の情報として採用する。

注：この“例外処理”は、パート機能をサポートしない調光データを読み込む側で遭遇することが予想される。二次キーワード PART については、9. 5章で記述する。

○ ディレイ時間データのフォーマット

9. 3章(FADE)の フェード時間データのフォーマットを参照。

9. 3 . FADE (フェード)

書式：

FADE フェード時間
FADE UP時間/DOWN時間

例：

FADE 5:00
FADE 5
FADE 3:33/2.6

一次キーワード：

CUE (8.1)

FADE キーワードは、それが出てきたキューに対してフェード時間を指定する。2種類の時間を/で区切って記述することにより、UPフェード時間とDOWNフェード時間を別々に記述することができる。読み込みシステム側が、UP時間、DOWN時間の両方をサポートしていない場合は、UP時間をフェード時間として読み込む。

FADE レコードの記述なしに CUE レコードが終わった場合、フェード時間にマニュアルが指定されたとして扱う。

“互換性”(タイムフェードのないシステム)：調光データを読み込む側がタイムフェードを持たない場合、FADE レコードは無視する。

“例外処理”(一つのキューに複数の FADE レコードが設定された場合)：もし一つの CUE レコード中に複数の FADE レコードが設定されている場合、最後の FADE レコードをフェード時間の情報として採用する。

注：この“例外処理”は、パート機能をサポートしない調光データを読み込む側で遭遇することが予想される。二次キーワード PART については、9. 5章で記述する。

○ フェード時間データのフォーマット：一つの時間データは、コロン(:)で区切られた1つから3つの整数にて構成される。これらの値は、それぞれ、時間:分:秒となる。時間と分は記述しなくてもいいが、秒は必ず記述する。秒の後に小数点(.)にて1/10秒を記述することができる。

時間を記述する場合は、その後にコロンと分、秒が続く。分から記述する場合は、その

後にコロンと秒が続く。もし、1/10 秒があれば、秒の後に小数点と 1/10 秒値が続く。

時間データにコロンが無い場合は、秒データであることを示し、コロンが 1 個の場合は、分データと秒データであることを示す。また、時間データに小数点が無い場合は、1/10 秒データが無いことを示す。

時間、分、秒は 0 から 999 の整数値を取り、1/10 秒データは 0 から 9 までの 1 桁の値となる。

“互換性” (最大時間以上のデータ) : 調光データを読み込む側の最大時間以上の時間データが記述されている場合、最大時間データ値として扱う。

“エラー処理” (数値エラー) : 上記に記述したデータフォーマットを満足しない数値の場合、エラー表示 (1 1 章 W00241 参照) を行う。

9. 4 . LINK (リンク)

書式 :

LINK キュー番号

例 :

LINK 2

LINK 8.3

一次キーワード

CUE (8.1)

LINK キーワードは、現在のキューの次に続いて再生されるキュー番号を指定する。現在のキューとは、LINK キーワードが現れた CUE レコードのキューである。CUE レコード中に LINK キーワードが含まれない場合、次に大きな番号のキューが次の再生キューとなる。

“互換性” (リンク機能のないシステム) : キューの再生順を変えるリンク機能を持たない調光データを読み込む側では、LINK レコードは無視する。

○ キュー番号データのフォーマット

8. 1 章 (CUE) の キュー番号データのフォーマットを参照。

9. 5 . PART (パート)

書式：

PART パート番号

例：

PART 1

PART 2

一次キーワード

CUE (8.1)

PART キーワードは、CUE レコードを複数のパートに分割する。キューにパート設定を行う場合、CUE レコードの直後に本キューのレコードを記述し、その後に PART レコードを記述する。

二つの PART レコードの間や、PART レコードと次の CUE レコードまでの間のデータをキューパートと呼ぶ。

調光データを書き出す側は、パート番号として 1 から 99 の値を使用できる。書き込みシステムは、パート番号は昇順に並べて生成する。

調光データを読み込む側では、増加する数値の順にパートを格納する。一連のデータの中でパートが現れる順序が格納される順序に影響されないようにする。読み込みシステムは 1 からそのシステム固有の最大値までのパート番号を許す。受け付けられる最大のパート番号の値は、ひとつのキューで許される最大のパート数かそれ以上の値となる。

ひとつの CUE レコード中に同一のパート番号が複数回設定されている場合、最初のパートデータはキャンセルし、最後のパートデータにて読み込む。

CUE レコード中に PART レコードが入ることで、いくつかの注意が必要になる。それぞれのキューパートは、FADE レコード (9. 3 章) や DELAY レコード (9. 2 章) を含むことができる。それぞれのキューパートで CHAN レコード (9. 1 章) により同一チャンネルに対して異なるレベルを指定できる。これは、パート機能をサポートする調光データを読み込む側にとってふさわしい状況である。しかし、パート機能がサポートされていないときは、この拡張データの存在はそれぞれのキーワードにて説明してある“例外処理”にて処理しなければならない。

“互換性” (パート機能のサポートなし) : 調光データを読み込む側がキューをパートに分割する機能をサポートしていない場合、全ての PART レコードを無視する。上で注意したように、この“互換性”の処理により、恐らくいくつかの CHAN・FADE 及び DELAY キーワードの

処理中に“例外処理”の状況に遭遇することになると思われるが、これらの“例外処理”は、それぞれ 9. 1 章、9. 3 章及び 9. 2 章に記述している。

“重要事項”：いくつかの調光データを読み込む側では、複数のパートに同一チャンネルが現れることを許していない。この場合、重複したチャンネルレベルは、最小又は最大のパート番号のものひとつだけを除いて全て無視する。

“例外処理”（パート番号が範囲外）：もし、パート番号が 0 または、読み込みシステムの最大値を超過した値の場合、その PART レコードを無視し、それ以降のチャンネルレベルデータを本キューデータとして読み込む。

○ パート番号データのフォーマット

パート番号として 1 から 99 の値を使用できる。

9. 6 . TEXT (テキスト)

書式：

TEXT テキスト文

例：

TEXT 客入れ

TEXT キャクイレ

TEXT opening

一次キーワード

CUE (8.1)

TEXT キーワードは、対応する CUE レコードについて、テキスト文でコメントを与える。調光データを読み込む側では、このコメントをそのキューに関連付けて記憶する。このコメントはオペレータに対して何らかの適切な形で表示する場合に使用する。

テキスト文は、TEXT キーワードの後の最初の区切り記号（通常スペース）の次の文字から始まり、フィールドの区切り記号（“CR+LF”）が現れるまで続く。

TEXT キーワードの場合のみ、コメント記号（“！”）はテキスト文の文字として取り扱う。

“互換性”（コメント・テキストのサポートなし）：キューに対して文字のコメントをサポートしない調光データを読み込む側では、TEXT レコードを無視する。

“例外処理”（テキスト文が長すぎる）：調光データを読み込む側の制限を超過した文字は無視される。

注：レコード長とフィールドの区切り規則でテキスト文は75文字以下に制限される。

○ テキスト文のフォーマット

テキストとして半角カタカナと JIS 第二水準までの日本語が使用できる。

9. 7 . WAIT (ウエイト)

書式：

WAIT ウエイト時間

例：

WAIT 1.5

WAIT 1:30

一次キーワード

CUE (8.1)

WAIT キーワードは、現在のキューの開始から次のキューが自動的に開始されるまでの間隔をウエイト時間として指定する。現在のキューとは WAIT レコードが現れた CUE レコードのキューである。CUE レコード中に WAIT レコードが含まれない場合、次のキューの開始には、何らかの手動操作が要求される。

CUE レコードの記述の中に、FADE 時間の記述が無い場合、WAIT レコードの記述は無視する。

“互換性” (ウエイト機能のないシステム) : タイムによるキューの自動開始機能を持たない調光データを読み込む側では、WAIT レコードは無視する。

“重要事項” : いくつかの調光データを読み込む側では、そのキュー全体で最大となるフェード時間 (ダウンやアップ) より小さいウエイト時間をサポートしていない。推奨されるやり方としては、そのシステムで許容できる最小の値までウエイト時間を増やすことである。

○ ウエイト時間データのフォーマット

9. 3 章 (FADE) の フェード時間データのフォーマットを参照。

9. 8. \$\$ (メーカー固有)

“\$\$”で始まるキーワードは、メーカー固有の二次キーワード（又はメーカー固有の基本キーワード）である。メーカー固有のキーワードは、メーカーの特別な機能のために一連のデータの形式を拡張することができる。

“互換性”（メーカー固有キーワードのサポートなし）：調光データを読み込む側は、“\$\$”で始まるメーカー固有二次キーワードを含む全てのメーカー固有キーワードを無視しても良い。しかし、“\$”で始まるメーカー固有一次キーワードは、次の一次キーワードまでの全レコードを無視することが必要である。

10. 調光データの記述例

【文頭の記述項目】

```
JASCII 1:0  
MANUFACTURER Jp_Light  
CONSOLE Abcdef  
CLEAR ALL  
SET CHANNEL 40
```

【キューNo. 1 の例文 (マニュアルクロスフェード[®] 転換キュー)】

```
CUE 1  
TEXT House Light  
CHAN 38@100 39@85 40@100
```

【調光卓画面表示】

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 001 | 002 | 003 | 004 | 005 | 006 | 007 | 008 | 009 | 010 | 011 | 012 | 013 | 014 | 015 | 016 | 017 | 018 | 019 | 020 |
| - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 021 | 022 | 023 | 024 | 025 | 026 | 027 | 028 | 029 | 030 | 031 | 032 | 033 | 034 | 035 | 036 | 037 | 038 | 039 | 040 |
| - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | FF | 85 | FF |

キューNo. 1 [House Light]
 タイム マニュアル

【キューNo. 2 の例文 (タイムフェード[®] 転換キュー)】

```
CUE 2  
TEXT H, L Out  
FADE 7  
CHAN 1@10 2@10 3@10 31@100 32@50 35@100 40@50
```

【調光卓画面表示】

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 001 | 002 | 003 | 004 | 005 | 006 | 007 | 008 | 009 | 010 | 011 | 012 | 013 | 014 | 015 | 016 | 017 | 018 | 019 | 020 |
| 10 | 10 | 10 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 021 | 022 | 023 | 024 | 025 | 026 | 027 | 028 | 029 | 030 | 031 | 032 | 033 | 034 | 035 | 036 | 037 | 038 | 039 | 040 |
| - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | FF | 50 | - | - | FF | - | - | - | - | 50 |

キューNo. 2 [H, L Out]
 タイム 7

【キューNo. 3 例文】

CUE 3

TEXT Light Open

FADE 5

CHAN 1@100 2@100 3@100 4@50

CHAN 10@85 11@100 12@7 13@7

CHAN 21@80 22@40 18@100

【調光卓画面表示】

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 001 | 002 | 003 | 004 | 005 | 006 | 007 | 008 | 009 | 010 | 011 | 012 | 013 | 014 | 015 | 016 | 017 | 018 | 019 | 020 |
| FF | FF | FF | 50 | - | - | - | - | - | 85 | FF | 7 | 7 | - | - | - | - | FF | - | - |
| 021 | 022 | 023 | 024 | 025 | 026 | 027 | 028 | 029 | 030 | 031 | 032 | 033 | 034 | 035 | 036 | 037 | 038 | 039 | 040 |
| 80 | 40 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |

キューNo. 3 [Light Open]

 タイム 5

【キューNo. 4 例文 (スプリットタイムフェード`転換キュー)】

CUE 4

TEXT CHG1

FADE 2/5

CHAN 1@30 2@20 4@100 12@100 13@100 21@80 22@40

【調光卓画面表示】

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 001 | 002 | 003 | 004 | 005 | 006 | 007 | 008 | 009 | 010 | 011 | 012 | 013 | 014 | 015 | 016 | 017 | 018 | 019 | 020 |
| 30 | 20 | - | FF | - | - | - | - | - | - | - | FF | FF | - | - | - | - | - | - | - |
| 021 | 022 | 023 | 024 | 025 | 026 | 027 | 028 | 029 | 030 | 031 | 032 | 033 | 034 | 035 | 036 | 037 | 038 | 039 | 040 |
| 80 | 40 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |

キューNo. 4 [CHG1]

 タイム 2/5

【キューNo. 5 例文 (ハートタイムフェード転換キュー)】

CUE 5
TEXT Part1 test
FADE 2/5
CHAN 1@100 2@50 3@100 4@30 21@80 22@40
PART 1
FADE 5
DELAY 3
CHAN 10@100 11@90

【調光卓画面表示】

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 001 | 002 | 003 | 004 | 005 | 006 | 007 | 008 | 009 | 010 | 011 | 012 | 013 | 014 | 015 | 016 | 017 | 018 | 019 | 020 |
| FF | 50 | FF | 30 | - | - | - | - | - | 1FF | 190 | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 021 | 022 | 023 | 024 | 025 | 026 | 027 | 028 | 029 | 030 | 031 | 032 | 033 | 034 | 035 | 036 | 037 | 038 | 039 | 040 |
| 80 | 40 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |

キューNo. 5 [Part1 test]
タイム 2/5
P1-テール 3
P1-タイム 5

【キューNo. 6 例文 (スプリットハートタイムフェード転換キュー)】

CUE 6
TEXT Part3 test
FADE 15
CHAN 1@20 21@100 22@100
PART 1
FADE 7/5
DELAY 4/6
CHAN 10@50 11@100

【調光卓画面表示】

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 001 | 002 | 003 | 004 | 005 | 006 | 007 | 008 | 009 | 010 | 011 | 012 | 013 | 014 | 015 | 016 | 017 | 018 | 019 | 020 |
| 20 | - | - | - | - | - | - | - | - | 150 | 1FF | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 021 | 022 | 023 | 024 | 025 | 026 | 027 | 028 | 029 | 030 | 031 | 032 | 033 | 034 | 035 | 036 | 037 | 038 | 039 | 040 |
| FF | FF | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |

キューNo. 6 [Part3 TEST]

 タイム 15

 P1-デレイ 4/6

 P1-タイム 7/5

【キューNo. 7 例文 (暗転キュー)】

CUE 7

TEXT Black Out

FADE 6

【調光卓画面表示】

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 001 | 002 | 003 | 004 | 005 | 006 | 007 | 008 | 009 | 010 | 011 | 012 | 013 | 014 | 015 | 016 | 017 | 018 | 019 | 020 |
| - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 021 | 022 | 023 | 024 | 025 | 026 | 027 | 028 | 029 | 030 | 031 | 032 | 033 | 034 | 035 | 036 | 037 | 038 | 039 | 040 |
| - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |

キューNo. 7 [Black Out]

 タイム 6

【キューNo. 8 例文 (長時間のフェードと次キューへの連続実行)】

CUE 8

TEXT Wait to Next Cue

FADE 1:45

WAIT 3:30

CHAN 38@100 39@100 40@100

【調光卓画面表示】

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 001 | 002 | 003 | 004 | 005 | 006 | 007 | 008 | 009 | 010 | 011 | 012 | 013 | 014 | 015 | 016 | 017 | 018 | 019 | 020 |
| - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 021 | 022 | 023 | 024 | 025 | 026 | 027 | 028 | 029 | 030 | 031 | 032 | 033 | 034 | 035 | 036 | 037 | 038 | 039 | 040 |
| - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | FF | FF | FF |

キューNo.8 [Wait to Next Cue]

タイム 105

ウェイトタイム 210

【キューNo.9 例文 (次キューの LINK)

CUE 9

TEXT Link to CUE1

FADE 3.5

LINK 1

CHAN 38@50 39@50 40@50

【調光卓画面表示】

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 001 | 002 | 003 | 004 | 005 | 006 | 007 | 008 | 009 | 010 | 011 | 012 | 013 | 014 | 015 | 016 | 017 | 018 | 019 | 020 |
| - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 021 | 022 | 023 | 024 | 025 | 026 | 027 | 028 | 029 | 030 | 031 | 032 | 033 | 034 | 035 | 036 | 037 | 038 | 039 | 040 |
| - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 50 | 50 | 50 |

キューNo.9 [LINK to CUE 1]

タイム 3.5

リンク 1

【文末の記述項目】

ENDDATA

1 1. メッセージ一覧表 (参考例)

調光データを読み込む側が、処理できないキーワードもしくはキーワードのフォーマットに遭遇した場合、その内容をメッセージとして表示することが望ましい。

この章では参考例として、調光データを読み込む側が表示するメッセージ例の一覧を番号順に記述する。また、メッセージのタイプ及び重要度についても示す。

多くのメッセージ例では /キーワード/(/keyword/) や /値/(/value/) が含まれる。

これらの表記は、その状況を引き起こす要因となったデータの情報に置き換えられる。

ここで、実際のメッセージ表示例を示す。

例えば、レコード 88 で “CUE 8.A” という記述があった場合、小数点以下は数字 1 文字という規則に反する。この場合、以下のようなメッセージを表示する。

(0088) 0041-W 無効なキュー番号 /8.A/

メッセージタイプは以下の 3 種類に分類される。

- I : 情報 (処理は問題無いが、操作する者に報せたい)
- W : 警告 (処理は続行可能だが、操作する者の意図しないものである可能性がある)
- E : エラー (処理の続行が不可能である)

また、重要度を以下の 4 通りとする。

- R : 必須情報
- O : 補助情報
- J : JATET 共通情報
- M : メーカー固有情報

これらの分類を元に、以下のようにメッセージ番号を割り当てる。

| | R (必須) | O (補助) | J (JATET) | M (メーカー固有) |
|---------|-----------|-----------|-----------|------------|
| I (情報) | 0000 | 1000-4999 | 5000-5499 | 5500-5999 |
| W (警告) | 0001-0069 | 0150-0999 | 6000-6999 | 7000-7999 |
| E (エラー) | 0070-0099 | 0100-0149 | 8000-8999 | 9000-9999 |

調光データを読み込む側では、以下の3通りのひとつを使ってメッセージを表示する。

レベル1：必須情報を番号で表示する。

レベル2：必須情報及び補助情報を番号で表示する。

レベル3：必須情報及び補助情報他を文字列で表示する。

メッセージ一覧表

| 番号 | タイプ | 重要度 | メッセージ文字列 |
|------|-----|-----|---|
| 0000 | I | R | 正常終了 Data stream successfully processed (読み込み処理が完了した) |
| 0021 | W | R | キュー記憶容量オーバー Cue memory exhausted (キューの記憶容量の制限により該当データが破棄された) |
| 0022 | W | R | 予約 |
| 0023 | W | R | 予約 |
| 0024 | W | R | 予約 |
| 0041 | W | R | 無効なキュー番号 /値/ Invalid cue number/field/ (0 や 0.0 または、数値以外の文字などが指定された時) (割り込みキューをサポートしていない時) |
| 0042 | W | R | 範囲外のキュー番号 /値/ Cue number /field/ too large (システムの最大値を超えた値が指定された時) (9999 を超える値が指定された時) |
| 0043 | W | R | 予約 |
| 0044 | W | R | 予約 |
| 0045 | W | R | 範囲外のパート番号 /値/ Part number /field/ out of range (0 またはシステムの最大値を超えるパート番号が指定された時) |
| 0051 | W | R | 予約 |
| 0052 | W | R | 予約 |
| 0071 | E | R | 予約 |
| 0091 | E | R | レコード長が80文字を超えた Encoutered record longer than 80 characters |

| | | | |
|------|---|---|--|
| 0099 | E | R | (改行文字 CR/LF を除くレコード長が 80 文字を超えた) 識別番号不一致 Ident mismatch prohibits processing (メジャー番号が不一致) (メジャー番号は一致しているがマイナー番号が新しい) |
| 0100 | E | 0 | ENDDATA が存在しない Data stream terminated without ENDDATA (最後のレコードまで処理したが ENDDATA が無かった) |
| 0111 | E | 0 | 未定義エラー Unidentified error condition encountered (その他の処理続行不可能なエラー) |
| 0151 | W | 0 | 未定義キーワード /キーワード/ Undefined standard keyword /keyword/ (本仕様書に定義されないキーワードが使われた) ※そのレコードは無視される |
| 0152 | W | 0 | 二次キーワード /キーワード/ Wrong secondary keyword /keyword/ (一次キーワードが無い時) (現在の一次キーワードに対応しない時) ※キューデータでは全ての二次キーワードが有効 |
| 0153 | W | 0 | 不適切なメーカー固有キーワード /キーワード/ Improper manufacturer keyword /keyword/ (現在有効なメーカー固有キーワードテーブルに存在しない) (現在有効なメーカー固有キーワードテーブルが存在しない) |
| 0154 | W | 0 | MANUFACTURER の前に CONSOLE が宣言された CONSOLE found before first MANUFACTURER ※CONSOLE キーワードは無視される |
| 0171 | W | 0 | 無効な整数指定 /値/ Invalid integer /field/ (数値以外の文字が含まれる時) |
| 0172 | W | 0 | 無効な 16 進指定 /値/ Invalid hexadecimal value /field/ (0~9、A~F、a~f 以外の文字が含まれる時) (4つを超える文字が指定された時) |
| 0173 | W | 0 | 範囲外の値 /値/ Integer value /field/ out of range (0 より小さい値または 65535 より大きい値が指定された) |

時)

| | | | |
|------|---|---|--|
| 0201 | W | 0 | 範囲外のチャンネル番号 /値/ Channel /field/ out of range (PATCH 以外で 0 が指定された時) (システムの最大値を超えた時) (SET CHANNELS で指定された値を超えた時) |
| 0203 | W | 0 | 予約 |
| 0221 | W | 0 | 無効なレベル指定 /値/ Invalid level /field/ (レベル値の記述方法の誤り) |
| 0225 | W | 0 | 16進レベル指定はサポートしていない Hexadecimal levels not supported |
| 0231 | W | 0 | 予約 |
| 0241 | W | 0 | 無効なタイム指定 /値/ Invalid time /field/ (時/分/秒として 0~999 以外の値が指定された時) (小数点以降に 0~9 以外が指定された時) |
| 0302 | W | 0 | 範囲外の SET 指定 /値/ SET value /field/ out of range |
| 0701 | W | 0 | 無効な文字を無視した Invalid character with high-bit set |
| 0702 | W | 0 | 表示不可能な文字を無視した Ignored non-printing character (00~08 hex 等の文字が存在する時) |
| 0709 | W | 0 | データ処理が中断された Data stream processing interrupted (操作する者が処理の中断を指令した時) |
| 0911 | W | 0 | 未定義の警告 Unidentified warning condition encountered (その他の処理続行可能な警告) |
| 8001 | E | J | 無効なターミネータ Invalid terminator |

— 以上 —

12. 0%～100%に対応した256分割(00～FF)のデータ表

| | 0 | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 | 60 | 70 | 80 | 90 | 100 |
|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 0 | 00 | 1A | 33 | 4D | 66 | 80 | 99 | B3 | CC | E6 | FF |
| 1 | 03 | 1C | 36 | 4F | 69 | 82 | 9C | B5 | CF | E8 | |
| 2 | 05 | 1F | 38 | 52 | 6B | 85 | 9E | B8 | D1 | EB | |
| 3 | 08 | 21 | 3B | 54 | 6E | 87 | A1 | BA | D4 | ED | |
| 4 | 0A | 24 | 3D | 57 | 70 | 8A | A3 | BD | D6 | F0 | |
| 5 | 0D | 26 | 40 | 59 | 73 | 8C | A6 | BF | D9 | F2 | |
| 6 | 0F | 29 | 42 | 5C | 75 | 8F | A8 | C2 | DB | F5 | |
| 7 | 12 | 2B | 45 | 5E | 78 | 91 | AB | C4 | DE | F7 | |
| 8 | 14 | 2E | 47 | 61 | 7A | 94 | AD | C7 | E0 | FA | |
| 9 | 17 | 30 | 4A | 63 | 7D | 96 | B0 | C9 | E3 | FC | |

13. 256分割(00～FF)に対応した0%から100%のデータ表

| | 00 | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 | 60 | 70 | 80 | 90 | A0 | B0 | C0 | D0 | E0 | F0 |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 00 | 0 | 6 | 13 | 19 | 25 | 31 | 38 | 44 | 50 | 56 | 63 | 69 | 75 | 82 | 88 | 94 |
| 01 | 0 | 7 | 13 | 19 | 25 | 32 | 38 | 44 | 51 | 57 | 63 | 69 | 76 | 82 | 88 | 95 |
| 02 | 1 | 7 | 13 | 20 | 26 | 32 | 38 | 45 | 51 | 57 | 64 | 70 | 76 | 82 | 89 | 95 |
| 03 | 1 | 7 | 14 | 20 | 26 | 33 | 39 | 45 | 51 | 58 | 64 | 70 | 76 | 83 | 89 | 95 |
| 04 | 2 | 8 | 14 | 20 | 27 | 33 | 39 | 45 | 52 | 58 | 64 | 71 | 77 | 83 | 89 | 96 |
| 05 | 2 | 8 | 15 | 21 | 27 | 33 | 40 | 46 | 52 | 58 | 65 | 71 | 77 | 84 | 90 | 96 |
| 06 | 2 | 9 | 15 | 21 | 27 | 34 | 40 | 46 | 53 | 59 | 65 | 71 | 78 | 84 | 90 | 96 |
| 07 | 3 | 9 | 15 | 22 | 28 | 34 | 40 | 47 | 53 | 59 | 65 | 72 | 78 | 84 | 91 | 97 |
| 08 | 3 | 9 | 16 | 22 | 28 | 35 | 41 | 47 | 53 | 60 | 66 | 72 | 78 | 85 | 91 | 97 |
| 09 | 4 | 10 | 16 | 22 | 29 | 35 | 41 | 47 | 54 | 60 | 66 | 73 | 79 | 85 | 91 | 98 |
| 0A | 4 | 10 | 16 | 23 | 29 | 35 | 42 | 48 | 54 | 60 | 67 | 73 | 79 | 85 | 92 | 98 |
| 0B | 4 | 11 | 17 | 23 | 29 | 36 | 42 | 48 | 55 | 61 | 67 | 73 | 80 | 86 | 92 | 98 |
| 0C | 5 | 11 | 17 | 24 | 30 | 36 | 42 | 49 | 55 | 61 | 67 | 74 | 80 | 86 | 93 | 99 |
| 0D | 5 | 11 | 18 | 24 | 30 | 36 | 43 | 49 | 55 | 62 | 68 | 74 | 80 | 87 | 93 | 99 |
| 0E | 5 | 12 | 18 | 24 | 31 | 37 | 43 | 49 | 56 | 62 | 68 | 75 | 81 | 87 | 93 | 100 |
| 0F | 6 | 12 | 18 | 25 | 31 | 37 | 44 | 50 | 56 | 62 | 69 | 75 | 81 | 87 | 94 | 100 |

[付表1]ASCIIコード表

| 上位 下位 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|----------|-----|-----|----|---|---|---|---|-----|
| 0 | NUL | DLE | SP | 0 | @ | P | ‘ | p |
| 1 | SOH | DC1 | ! | 1 | A | Q | a | q |
| 2 | EXT | DC2 | “ | 2 | B | R | b | r |
| 3 | EOT | DC3 | # | 3 | C | S | c | s |
| 4 | EOT | DC4 | \$ | 4 | D | T | d | t |
| 5 | ENQ | NAK | % | 5 | E | U | e | u |
| 6 | ACK | SYN | & | 6 | F | V | f | v |
| 7 | BEL | ETB | ‘ | 7 | G | W | g | w |
| 8 | BS | CAN | (| 8 | H | X | h | x |
| 9 | HT | EM |) | 9 | I | Y | i | y |
| A | LF | SUB | * | : | J | Z | j | z |
| B | VT | ESC | + | ; | K | [| k | { |
| C | FF | FS | , | < | L | ¥ | l | |
| D | CR | GS | — | = | M |] | m | } |
| E | SO | RS | . | > | N | ^ | n | ~ |
| F | SI | US | / | ? | O | _ | o | DEL |

ASCII(American Standard Code for Information Interchange)コード

J A T E T- L規格改正調査委員会

| | 氏 名 | 所 属 |
|-----|---------|-----------------------|
| 委員長 | 加 藤 憲 治 | ライティングビッグワン株式会社 |
| 主 査 | 伊 藤 敦 | 東芝ライテック株式会社 |
| 委 員 | 岡 田 一 雄 | 株式会社エクサート松崎 |
| | 小 口 純 一 | 株式会社松村電機製作所 |
| | 斉 藤 公 治 | E・A・Tプラン株式会社 |
| | 高 橋 邦 男 | パナソニック株式会社エコソリューションズ社 |
| | 土 崎 研 一 | 丸茂電機株式会社 |
| | 中 島 修 | 東芝ライテック株式会社 |

(アイウエオ順)

(公社) 劇場演出空間技術協会

住所 東京都千代田区神田鍛冶町三丁目 8 番地 6
TEL 03(5289)8858 FAX 03(3258)2400

複写・複製・磁気媒体への入力等を禁じます。