

CARACTERISTIQUES GENERALES

DESCRIPTION

La console Frog 2 hisse la puissance et la flexibilité des consoles Frog à un tout autre niveau.

Associant une philosophie de contrôle traditionnel avec de multiples possibilités de restitutions, la Frog 2 permet un contrôle rapide et extrêmement puissant de tous types d'applications d'éclairage scénique.

La Frog 2 contrôle 2048 circuits, répartis sur 4 univers DMX traditionnels ou via Ethernet.

Grâce à son clavier numérique, ses roues codeuses, son écran tactile couleur, ses palettes, ses 1000 faders assignables et 2000 touches assignables, la Frog 2 est à la fois simple et intuitive.

Il n'est pas seulement simple de construire et d'enregistrer des états lumineux, mais il est également très facile et rapide d'ajuster et de modifier ses états en cours de restitution. Il y a 1000 séquentiels disponibles pour l'enregistrement des mémoires. Ces séquentiels peuvent être restitués à volonté seuls ou simultanément.

La flexibilité de restitution de la Frog 2 combinée avec la puissance de son interface de programmation en font l'outil idéal pour tous les types de spectacles, du théâtre au concert en passant par la télévision et les parcs à thèmes.

En utilisant les interfaces ICAN ou Chillinet, il est alors possible à la Frog 2 de s'intégrer dans un système architectural complexe.

PRINCIPAUX EFFETS

- 2048 circuits
- Patch complet sur 2048 circuits DMX (Sortie via 8 connecteurs DMX, 2 par univers)
- 1000 faders assignables
- 2000 touches assignables
- 10 faders de restitutions (sur 100 pages soit 1000 au total)
- 1000 séquentiels de restitution
- Générateur d'effet complet
- 200 palettes par couleurs, gobos, positions, effets
- 200 groupes de projecteurs
- 200 macros
- 3 ports USB pour la sauvegarde des spectacles, la mise à jour du logiciel et la connexion d'accessoires divers.
- Graveur de CD pour la sauvegarde des spectacles et la mise à jour du logiciel
- 2 sorties SVGA (les écrans externe peuvent être tactiles par USB si l'on le souhaite)
- Ecran tactile couleur
- Librairie et éditeur de projecteurs interne

CARACTERISTIQUES

- Circuits contrôlés : 2048
- Sous groupes : 1000 séquentiels (100 pages x 10 potentiomètres)
- 1000 potentiomètres assignables (100pages de 10)
- 2000 touches assignables (100 pages de 20)
- Ecran tactile couleur 5.7"1/4
- Alimentation : alimentation externe 85W
- Voltage : 100 à 240 VAC 47 à 63 HZ
- Sortie DMX : DMX 512-1990 via 8 XLR5 isolées et protégées
- Entrée audio Stéréo en jack 1/4 " : 100mV-100V
- Sortie moniteur :2 x SVGA sur une prise standard PC (15 broches)
- Contrôle intégré sur la face arrière : SMPTE, Midi in/Thru, CAN (ICAN, Chillinet), DMX in, Télécommande, Ethernet (100BaseT, Artnet/Pathport)
- Eclairage du pupitre : prise XLR 3 : 12V 5W
- Dimensions : 651mm x 590mm x 206mm
- Poids : 15 KG

ACCESSOIRES

- Alimentation externe
- Housse de protection
- Manuel d'utilisation sur CD
- Clé USB 32M
- Flight Case

REFERENCES DE COMMANDE

- Frog 2 : 00-870-00



Zero 88 Lighting Ltd, Usk House, Lakeside Close, Llantarnam Park, Cwmbran, NP44 3HD, UK.

Tel : +44 (0) 1633 838088

Fax : +44 (0) 1633 867880

Email : enquiries@zero88.com

web : www.zero88.com

© Zero 88 Lighting Ltd. December 2004 (FR). Version 1

Zero 88 se réserve le droit de modifier ses produits sans préavis.



DESCRIPTION POUR DOSSIER DE CONSULTATION

DONNEES ELECTRONIQUES

La console devra permettre un contrôle de 2048 circuits via 4 univers DMX et Ethernet. Les circuits DMX devront pouvoir être assignables en utilisant une librairie interne et devront pouvoir être assignables en HTP ou en LTP.

La console devra permettre d'enregistrer des états statiques de lumières ainsi que des chenillards et devra posséder un générateur d'effets fournissant une gamme d'effet de mouvements, couleurs, intensité et gobos. La programmation devra se faire via 3 roues codeuse de haute sensibilité, un clavier de fonction et un clavier numérique. Toutes les programmations devront être possibles en utilisant une syntaxe particulière dans la ligne de commande.

La console devra fournir 1000 potentiomètres assignables à volonté à un circuit DMX, à un attribut de projecteurs tel que couleurs, gobos, à un groupe de projecteurs, à une palette ou à un effet. Chaque potentiomètre devra avoir son propre temps de montée et de descente. Le point de lancement des valeurs LTP devra pouvoir être modifiable. Les potentiomètres seront disponibles sur 100 pages sélectionnables par deux boutons + et - et un double afficheur à 7 segments en indiquera le numéro.

La console permettra d'enregistrer des états lumineux et des séquences avec tous les attributs et tous les temps de transferts que l'on souhaite.

La console possédera un système de contrôle intégré pour gérer les séquences. Ce système devra posséder des boutons de contrôle d'effets ainsi qu'un contrôle de vitesse. Les effets de chenillards devront pouvoir être ajustables en vitesse, en direction et courbes de transitions. La console devra posséder une mémoire de type séquentiel avec un bouton de type « Go » pour la restitution. La console aura un système d'ajustement de la vitesse de transition en manuel avec une visualisation par LED de l'état en cours. La console devra avoir un bouton Pause afin d'interrompre les restitutions en cours, ainsi qu'un bouton de contrôle des « pas » pour la restitution manuel de chenillards. La console devra avoir 12 potentiomètres de sous-groupes sur lesquels pourront être transférer des états lumineux ou des séquences. Ces sous-groupes devront être disponibles sur 20 pages, sélectionnables à l'aide de boutons « page + » « page - », fournissant un total de 240 possibilités d'enregistrement de sous-groupes. La page en cours d'utilisation devra être indiquée par un afficheur numérique à LED. Les sous-groupes seront soit des états lumineux enregistrés directement soit des transferts issus des mémoires du séquentiel de la console.

La console disposera d'un système rapide de modification de n'importe quel état lumineux enregistré accessible par un bouton dédié à cet usage.

La console devra être équipée d'un lecteur de disquette 3,5" pour effectuer des sauvegardes complètes de la conduite ainsi que pour des mises à jour du logiciel. La console aura les connecteurs d'entrées et de sorties sur sa face arrière. La sortie DMX se fera par 8 prises XLR5 le patch étant modifiable par la console. La console devra avoir été testée en cours et en fin de production et avoir subi un test en fonctionnement de 12h minimum.

FONCTIONNEMENT

La console devra fournir un retour d'information pour toutes les opérations via un écran LCD intégré. La console devra fournir des informations pour chacune des fonctions suivantes : mémoires suivantes, mémoires en cours, assignation des sous-groupes, temps de transferts de la mémoire, effet en cours. L'écran LCD devra également disposer de plusieurs modes permettant de visualiser les sorties DMX et de pré-visualiser une mémoire suivante.

Un écran SVGA externe devra pouvoir être utilisé avec la console. Les différentes vues devront inclure : les mémoires, les circuits, les sorties DMX, une pré-visualisation, les sous-groupes, les palettes, le patch et les fonctions de configuration ; il devra être possible de bloquer le moniteur sur chacune de ses visualisations.

La console devra disposer d'une fonction de configuration avancée. En cas de coupure intempestive, il devra être possible de choisir une option pour l'état de la console lors du rallumage. La console devra procéder à un autodiagnostic de son logiciel et de son intégrité lors de l'allumage et signaler le moindre problème à l'opérateur.

DONNEES ELECTRIQUES

La console devra fonctionner sur une alimentation monophasée. L'alimentation nécessaire devra être : de 200 à 260 VAC 50 Hz ou de 100 à 130 VAC 60 Hz (modifiable dans la console).

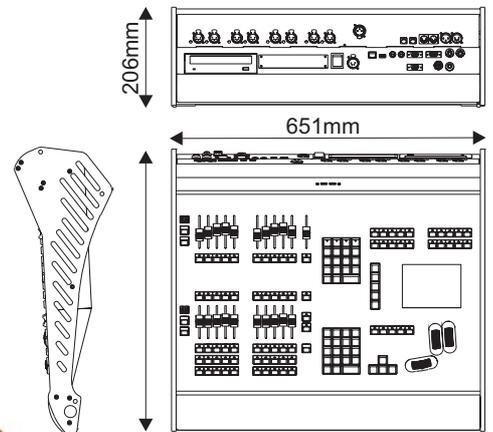
DONNEES PHYSIQUES

La console devra être indépendante et posséder une poignée de transport sur toute sa longueur.

La console devra faire 607mm de large, 570mm de profondeur, 110mm de haut et ne pas peser plus de 13 Kg. Le châssis de la console devra être composé d'un assemblage de profilés d'aluminium et de pièces d'acier usiné. Le panneau avant devra être solidement fixé et construit en métal de 0,9mm d'épaisseur. Les logos sur le panneau avant de la console devront être imprimés. Toutes les surfaces métalliques devront être traitées et anodisées ou recouvertes d'une peinture spécifique.

Tous les outils de contrôle et les écrans devront être disponibles sur la face avant de la console.

La console devra pouvoir fonctionner dans un environnement de +5°C à +35°C.



Zero 88 Lighting Ltd, Usk House, Lakeside Close, Llantarnam Park, Cwmbran, NP44 3HD, UK.

Tel : +44 (0) 1633 838088

Fax : +44 (0) 1633 867880

Email : enquiries@zero88.com

web : www.zero88.com

© Zero 88 Lighting Ltd. December 2004 (FR). Version 1

Zero 88 se réserve le droit de modifier ses produits sans préavis.

