

## CARACTERISTIQUES GENERALES

### PRÉSENTATION

La gamme des consoles Frog a été conçue grâce à l'expérience et au savoir faire acquis avec les consoles Sirius et XL, en utilisant les dernières technologies afin de bénéficier des fonctions les plus récentes. Ainsi vous retrouverez dans la gamme Frog toute la qualité de construction et la facilité d'utilisation des consoles Zero 88.

La Fat Frog peut contrôler 48 circuits traditionnels qui peuvent être patchés automatiquement, ou manuellement, sur 512 canaux DMX. Les mémoires peuvent être enregistrées en tant que scène ou séquences avec chacune leur propre temporisation. Les mémoires peuvent être rappelées par un bouton GO et un potentiomètre de transfert ou par des sous-groupes.

Des palettes de couleurs, gobos et de positions peuvent être créées et utilisées ensuite pour créer des mémoires. Les changements dans les palettes seront automatiquement incrémentés dans les mémoires associées. Les palettes peuvent être utilisées pour un accès et une restitution plus rapide en spectacle vivant.

La Fat Frog peut être connectée à un écran SVGA. Ce moniteur de contrôle permet une visualisations et une prévisualisation des mémoires, des circuits, ainsi que du patch et des sorties DMX.

### DESCRIPTION

- 24 /48 circuits (48 en mode étendu)
- 240 sous-groupes (sur 20 pages)
- Patch complet sur 512 circuits
- Jusqu'à 999 mémoires
- 24 palettes par attributs (couleurs, gobos, positions et groupes de projecteurs)
- Lecteur de disquette
- Mode de configuration de consoles élaboré (Super User)
- Contrôle de 12 projecteurs asservis
- Générateur d'effets « FROG » effet de chenillard aléatoire
- Librairie de projecteurs
- 2 sorties DMX isolées
- Sortie SVGA pour moniteur externe

### CARACTERISTIQUES

- Circuits contrôlés : 512, assignables en LTP et en HTP
- Sous groupes : 240 (20 pages x 12 potentiomètres)
- Potentiomètres de circuits : 48
- Potentiomètre général de mémoires : 1
- Potentiomètres général de préparation : 2
- Mémoires disponibles : 999
- Alimentation : alimentation externe +/- 12VDC & +/- 5VDC
- Entrée de l'alimentation en prise CEE22
- Connexion à la console en XLR4
- Voltage : 200 à 260 VAC 50HZ / 100 à 130 VAC 60HZ
- Protection contre les surtensions
- Sortie de signal en protocole USITT DMX-512 1990
- Sortie DMX en XLR5
- Entrée audio Stéréo en jack 1/4 " : 100mV-100V
- Sortie moniteur : SVGA sur une prise standard PC (15 broches)
- Sauvegarde et mise à jour : lecteur de disquette 3,5"
- Eclairage du pupitre : prise XLR 3 : 12V 5W
- Dimensions : 765mm x 570mm x 110mm
- Poids : 12,5 KG

### ACCESSOIRES

- Manuel d'utilisation en Français
- Housse de protection

### REFERENCES DE COMMANDE

- Fat Frog : 00-733-01
- Flight Case : 00-735-00



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. August 2001 (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 512 circuits, assignables en HTP ou LTP et devra être utilisable à la fois de façon manuelle ou à l'aide de mémoires. La console devra posséder 48 potentiomètres de circuits disposés en 2 préparations de 24 potentiomètres, chacune des préparations ayant son propre potentiomètre général. Chaque circuit devra avoir son propre bouton de flash situé sous son potentiomètre sous la préparation inférieure.

La console devra avoir une fonction de pré-réglage permettant de disposer de 2 préparations de 48 circuits.

La console devra permettre de contrôler 12 projecteurs asservis multicanaux DMX grâce à un véritable protocole LTP. La console possédera une librairie interne d'information permettant une installation et une assignation rapide des projecteurs.

La console devra avoir un potentiomètre général permettant de contrôler l'ensemble des niveaux HTP, ainsi qu'un bouton de noir total permettant de mettre instantanément tous les niveaux HTP à zéro.

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 transfert 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 manuelle de chenillards. La console devra avoir 12 potentiomètres de sous-groupes sur lesquels pourront être transférés 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 aura des fonctions dédiées aux projecteurs asservis et devra donc inclure un générateur de mouvements, un générateur de chenillard aléatoire pour tous les paramètres des projecteurs, ainsi que 24 palettes pour chacune des fonctions couleurs, gobos, positions, et groupes.

La console devra être équipée d'un lecteur de disquette 3,5" pour effectuer des sauvegarde complète du programme lumière ainsi que pour des mises à jour du logiciel. La console aura ses connecteurs d'entrées et de sorties sur sa face arrière. La sortie DMX se fera par une seule prise 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 pages devront inclure : les mémoires, les circuits, les sorties DMX, une prévisualisation, 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 avoir un groupe d'encodeurs à haute résolution pour le contrôle des projecteurs asservis. Ces encodeurs devront avoir leur propre écran LCD dédié.

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).

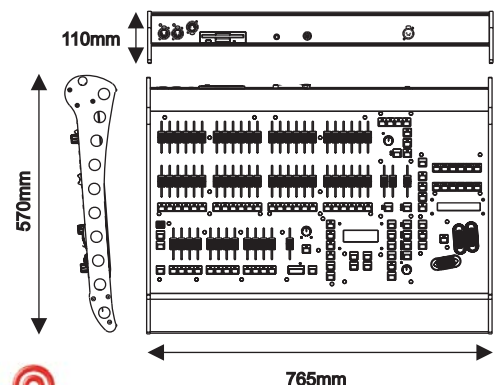
### DONNEES PHYSIQUES

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

La console devra mesurer 765mm 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 usinées. 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. August 2001 (FR). Version 1

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

