

## CARACTERISTIQUES GENERALES

### PRÉSENTATION

Le Jester est la dernière console lumière de Zero 88. Il offre un contrôle direct de 48 circuits DMX et permet d'utiliser soit des sous-groupes, soit un séquentiel classique de théâtre.

24 boutons auxiliaires permettent de contrôler des dispositifs DMX tel que des changeurs de couleurs, des machines à fumée ou des stroboscopes et augmentent d'autant le nombre de circuits DMX contrôlables.

Un port SVGA est installé en standard sur le Jester. Les circuits, séquences et sous-groupes peuvent ainsi être visualisés. Un écran LCD intégré à la console donne également à l'opérateur les informations suffisantes pour utiliser la console sans écran externe.

Un port USB permet aux utilisateurs de réaliser des sauvegardes du spectacle. Une entrée DMX permet d'utiliser le Jester comme une console de secours économique. Il est en effet possible d'enregistrer un état complet de 512 circuits DMX dans le séquentiel ou dans un sous-groupes.

Le Jester a 3 modes de fonctionnement permettant de l'utiliser comme un simple pupitre manuel ou comme un pupitre à mémoires riche en fonctionnalités. Un mode étendu permet de travailler sur 48 circuits avec un système de sauvegarde interne pour pouvoir travailler sur 2 préparations. Lors de la restitution, l'opérateur garde un accès direct à tous les circuits pour pouvoir réagir de façon instantanée.

Des notes Midi peuvent être utilisées pour activer des circuits ou des sous-groupes. Une entrée audio sur jack permet de lier un chenillard au rythme de la musique. Une entrée de commande sur jack permet à n'importe quel bouton de la surface de contrôle d'être déclenché à distance. Des chenillards peuvent être enregistrés dans le séquentiel ou directement dans des sous-groupes.

Le Jester apporte aux utilisateurs une gamme complète d'outils de programmation et de restitution dans un pupitre facile à utiliser et économique.



### DESCRIPTION

- 24/48 circuits
- 48 sous-groupes
- 24 Boutons auxiliaires
- Séquentiel de restitution
- Patch complet sur 512 circuits
- Sortie SVGA pour moniteur externe
- Entrée DMX permettant des captures des 512 circuits
- Sauvegarde sur clé USB
- Entrée Midi
- Aide en ligne
- Fonction de blocage

### CARACTERISTIQUES

- Circuits contrôlés : 512,
- Potentiomètres de circuits : 48
- Potentiomètres général de préparation : 2
- Temps de transfert : contrôle du temps de montée et du temps de descente
- Contrôle de la vitesse du séquentiel : 1
- Potentiomètre de contrôle général des séquences : 1
- Potentiomètre général : 1
- Bouton de noir sec : 1
- Bouton flash : 248
- Alimentation externe : 100 à 240 VAC 50/60 Hz
- Sortie DMX : 1 univers
- Entrée DMX : 1 univers
- Signal en protocole USITT DMX-512 1990
- Dimensions : 711mm x 279mm x 88mm
- Poids : 6,5 KG

### ACCESSOIRES

- Manuel d'utilisation en Français (sur CD)
- Alimentation externe

### REFERENCES DE COMMANDE

- Jester 12/24 (à poser) : 00-108-00
- Jester 12/24 (rackable) : 00-128-00
- Jester 24/48 : 00-109-00



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. June 2005 (FR). Version 1

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



# JESTER 24/48

## SPECIFICATIONS

### DESCRIPTION POUR DOSSIER DE CONSULTATION

#### DONNEES ELECTRONIQUES

La console lumière devra permettre le contrôle de 512 circuits DMX. Les circuits DMX devront être assignables à n'importe lequel des 48 potentiomètres ou des 24 boutons auxiliaires. La console devra pouvoir fonctionner comme une console manuelle et comme une console à mémoires. La console devra avoir 48 potentiomètres de circuits répartis en 2 préparations de 24. Chaque préparation devra avoir son propre contrôle général et chaque circuit de préparation devra avoir un bouton flash lui correspondant et situé en dessous de son potentiomètre. La console devra avoir une fonction de pré-réglage permettant de disposer de 2 préparations de 48 circuits. La console devra permettre de contrôler 24 circuits auxiliaires avec pour chacun un niveau de DMX différent en cas d'extinction, d'activation et de flash. La console devra avoir un potentiomètre général permettant de contrôler l'ensemble des niveaux, ainsi qu'un bouton de noir total permettant de mettre instantanément tous les niveaux 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 ajustable 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. 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 24 potentiomètres de sous-groupes sur lesquels pourront être transférés des états lumineux ou des séquences. Ces sous-groupes devront être disponibles sur 2 pages, soit 48 sous-groupes disponibles, sélectionnables à l'aide d'un bouton avec un voyant indiquant la page active. La console devra permettre une sauvegarde des mémoires, des sous-groupes et de la configuration sur un périphérique de stockage USB depuis la face avant. La console aura ses connecteurs d'entrées et de sorties sur sa face arrière. L'entrée et la sortie DMX devront se faire via des connecteurs XLR, le patch étant modifiable depuis la console. Il devra être possible de réaliser des enregistrements de l'entrée DMX afin de se servir de la console comme d'une console de sauvegarde.

Une entrée et une sortie Midi devront être disponible. La console devra pouvoir utiliser les notes Midi pour contrôler des circuits ou des sous-groupes. Une entrée audio en jack devra permettre de lier la vitesse des chenillards au rythme de la musique. Un jack de connexion pour télécommande devra permettre de brancher un contrôle externe pouvant actionner n'importe lequel des boutons accessibles sur la face avant de la console. Une batterie interne maintiendra la date et l'heure à jour dans la console.

#### 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 : mémoire suivante, mémoire en cours.

Un écran SVGA externe devra pouvoir être utilisé avec la console. Les différentes vues devront inclure : les mémoires, les circuits, les sorties DMX, une prévisualisation, les sous-groupes, les boutons auxiliaires et les fonctions de configuration. 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.

La console devra disposer d'une aide à l'écran succincte permettant d'en comprendre le fonctionnement sans recours au mode d'emploi (fournis sur CD)

#### DONNEES ELECTRIQUES

La console devra fonctionner sur une alimentation monophasée. L'alimentation nécessaire devra être : de 100 à 240 VAC avec une fréquence de 50- 60 .

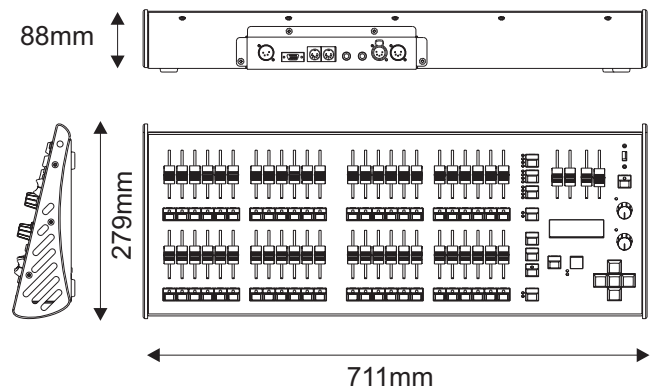
L'unité ne devra pas consommer plus de 30W

#### DONNEES PHYSIQUES

La console devra être indépendante.

La console devra faire 711mm de large, 279mm de profondeur, 88mm de haut et ne pas peser plus de 6.5 Kg. Le châssis de la console devra être construit en acier et le panneau avant en acier devra être amovible pour permettre un accès aisé à l'électronique interne. Toutes les surfaces métalliques devront être traitées et anodisées ou recouvertes d'une peinture spécifique.

La surface de contrôle devra être en acier zingué de 1.2mm d'épaisseur recouverte d'une feuille de polycarbonate imprimée en polychromie. Tous les contrôles devront être accessibles sur la face avant de la console.



zero®

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. June 2005 (FR). Version 1

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

