

CARACTERISTIQUES GENERALES

PRÉSENTATION

Le Juggler représente une solution économique de contrôle de la lumière. Il s'agit d'une console à 2 préparations de 12 circuits avec temps de transferts et possibilité de flasher chacun des circuits individuellement. Tous les transferts sont de vrais fondus. La capacité de la console à maintenir des états lumineux et à faire des variations temporisées en fait un outil d'éclairage sophistiqué, simple et efficace.

Un mode étendue permet de contrôler sur 24 circuits avec un système de sauvegarde interne pour pouvoir travailler sur 2 préparations

Une fonction de séquence permet de programmer des chenillards ou de petites séquences. Jusqu'à 12 séquences de 99 pas peuvent ainsi être enregistrées. Seule 1 séquence sur les 12 peut être restituée à la fois. Les séquences peuvent être restituées en mode automatique avec un ajustement de la vitesse du chenillard ou en mode manuel avec un ajustement du temps entre chaque pas.

Pour faciliter l'intégration des chenillards dans un état lumineux de sortie, la console dispose d'un potentiomètre pour les séquences. Les pas d'une séquence peuvent contenir des valeurs de niveau pour un ou plusieurs circuits DMX.

La sortie du Juggler se fait uniquement en DMX

DESCRIPTION

- 12/24 circuits
- 2 préparations manuelles avec transfert temporisé
- Mode étendu (24 circuits)
- Bouton flash avec fonction de flash ajustable
- 12 séquences de 99 pas (séquence ou chenillard)
- Potentiomètre général de séquence
- Contrôle de la vitesse
- Transfert en fondu
- Potentiomètre de contrôle général
- Sortie DMX

CARACTERISTIQUES

- Circuits contrôlés : 24
- Potentiomètres de circuits : 24
- Bouton flash : 12
- Potentiomètres général de préparation : 2
- Contrôle du temps de transfert: 1
- Contrôle de la vitesse du séquentiel : 1
- Potentiomètre de contrôle général des séquences : 1
- Indication des pas de séquence en cours : 2 chiffres
- Potentiomètre général : 1
- Alimentation externe : 100 à 240 VAC 50/60 Hz
- Sortie DMX : 1 via XLR5
- Signal en protocole USITT DMX-512 1990
- Dimensions : 483mm x 279mm x 88mm
- Poids : 4,5 KG

ACCESSOIRES

- Manuel d'utilisation
- Alimentation externe

REFERENCES DE COMMANDE

- Juggler : 00-129-21



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 2005 (FR). Version 1

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



DESCRIPTION POUR DOSSIER DE CONSULTATION

DONNEES ELECTRONIQUES

La console lumière devra permettre le contrôle de 24 circuits DMX grâce à 24 potentiomètres de circuits répartis en 2 préparations de 12. Chaque préparation devra avoir son propre contrôle général mis en opposition l'un de l'autre pour réaliser des fondus en un seul mouvement. La console devra avoir une fonction de mémoire interne permettant de disposer de 2 préparations de 24 circuits.

Le transfert d'une préparation à l'autre devra être contrôlé par microprocesseur et être un véritable fondu. Chaque circuit devra avoir un bouton flash lui correspondant et situé en dessous de son potentiomètre sur la préparation inférieure. Les boutons flashes devront être assignables aux circuits 1 à 12 ou 13-24 en mode étendu.

Les boutons flash devront disposer d'un interrupteur général de mise en fonction avec une LED d'indication d'état.

La console devra permettre d'enregistrer et de restituer 12 séquences (une à la fois) de 99 pas maximum chacune.

Il devra être possible d'enregistrer ou de modifier comme l'on souhaite n'importe quel pas de n'importe quelle séquence. Le pas et la séquence en cours devront être indiqués par un afficheur numérique à LED. La vitesse de chaque séquence en mode chenillard devra pouvoir être contrôlée et une restitution manuelle pas à pas devra également être possible. Les séquences devront avoir un potentiomètre général indépendant.

La console aura ses connecteurs de sorties sur sa face arrière. La sortie DMX se fera par une seule prise XLR5 avec une protection contre les surtensions.

La console devra avoir été testée en cours et en fin de production

FONCTIONNEMENT

La console devra indiquer de façon claire si elle est alimentée ou non, ainsi que le mode étendu, la fonction des touches flash et l'état des séquences.

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 .

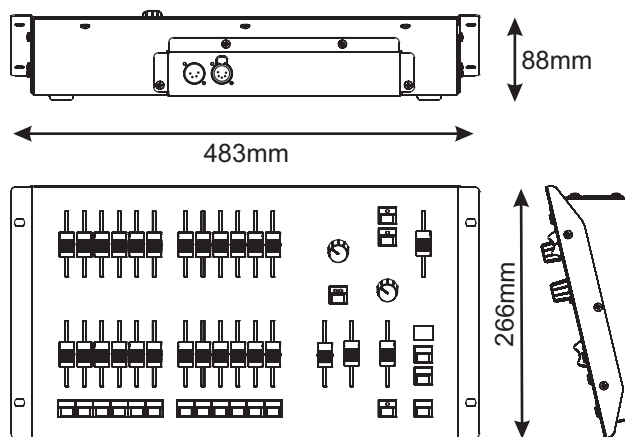
L'unité ne devra pas consommer plus de 10W.

DONNEES PHYSIQUES

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 console devra pouvoir être posée sur un support ou rackée au standard 19'.

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

La console devra faire 483 mm de large, 279 mm de profondeur, 88 mm de haut et ne pas peser plus de 4.5 Kg.



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 2005 (FR). Version 1

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

