

FICHE TECHNIQUE LUMIÈRE L'ENSEMBLE

CONSOLES D'ÉCLAIRAGE JESTER ML 48 ET JESTER ML 24

Description :

- Console 512 cricuits regroupant les caractéristiques de la Jester 24/46 et de la Jester ML
- 46 faders assignables
- 30 automatiques sans limitation de paramètres

Caractéristiques générales :

- 24 sous-groupes
- 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
- Compatible ROM
- 48 potentiomètres de circuits
- 2 potentiomètres généraux de préparation (Master A 1-Master B)
- Temps de transfert : contrôle du temps de montée et du temps de descente
- 1 contrôle de la vitesse du séquentiel
- 1 potentiomètre de contrôle général des séquences (Memory Master)
- 1 potentiomètre général (Grand Master)
- 1 bouton de mise au noir (Blackout)
- 2 modes de travail : 1 programmation et 1 de reslimion
- Entrée son
- 46 boutons flash
- 1 sortie DMX
- 1 entrée DMX (pour capture d'une trame DMX complète)
- Port USB (clavier, lampe, pavé numérique...)

Accessoires fournis :

- Manuel d'utilisation sur CD
- Alimentation externe

Dimensions et poids :

- Dimensions : BB x 970 x 279 mm (l x l x H)
- Poids : 6,5 kg



Jester ML 48 (écran non fourni)



Jester ML 24 (écran non fourni)

FICHE TECHNIQUE LUMIÈRE **L'ENSEMBLE**

CONSOLES D'ÉCLAIRAGE JESTER ML 48 ET JESTER ML 24

Le JesterML fonctionne dans quatre modes distincts : Preset, Program, Run et Setup. Le mode choisi se repère grâce à la LED située à côté de la touche MODE. Les modes sont distingués sur le moniteur par des couleurs différentes. Chaque mode a son propre usage. Ces modes sont expliqués dans les quatre sections suivantes :

Preset Mode : préparations manuelles, aucune programmation, tout est envoyé en direct.

Program Mode : pour enregistrer des données dans le pupitre, et modifier ces données ensuite.

Run Mode : pour restituer les mémoires et les submasters.

Setup : pour paramétrer les réglages du pupitre.

MODE PROGRAM

Le mode Program est utilisé pour enregistrer des scènes et des chenillards dans les mémoires ou les submasters, ainsi que pour enregistrer et utiliser des palettes. En mode Program, la touche PROGRAM/GO est de couleur rouge et agit comme une touche PROGRAM en enregistrant les informations désirées à l'emplacement sélectionné. Des temps peuvent être associés aux mémoires et on peut également leur donner un nom si nécessaire. Pour programmer une scène dans une mémoire vierge, utilisez les flèches pour sélectionner la mémoire. Une fois sélectionnée, utilisez les potentiomètres et les roues pour créer la scène que vous souhaitez programmer, et réglez le temps de transfert voulu en mettant les roues en mode Spécial. Une fois que vous avez défini tous les paramètres de la scène, appuyez sur la touche PROGRAM pour mémoriser la scène.

Pour enregistrer un chenillard, enregistrez le premier pas comme décrit ci-dessus. Puis resélectionnez la mémoire et réglez le second pas du chenillard . Appuyez sur PROGRAM et sélectionnez < Make Chase > . Le JesterML convertit la mémoire en chenillard, et vous pouvez alors appuyer sur PROGRAM chaque fois que vous avez réglé un pas et que vous souhaitez l'enregistrer.

Sortez du champ STEP et appuyez sur EDIT pour voir défiler le chenillard en temps réel (la vitesse se règle en déplaçant tes roues en mode Chase). Les chenillards et tes scènes peuvent aussi être enregistré(e)s dans un submaster. Au lieu de sélectionner une mémoire, appuyez simplement sur ta touche FLASH sous le submaster que vous souhaitez enregistrer. Sinon, appuyez sur PAGE B, puis sélectionnez le submaster en utilisant les touches MFK. Une fois le submaster sélectionné, réglez la scène ou le pas, puis appuyez sur la touche PROGRAM.

Les Palettes sont des petits morceaux de mémoire destinés à être utilisés comme éléments de construction de votre spectacle. Elles sont stockées sous Colour, Beamshape ou Position et sont accessibles depuis les touches MFK. Il y en a 30 pour chaque attribut, procurant des possibilités de stockage pour tes couleurs couramment utilisées, pour les positions et les choix de faisceau, sous des palettes selon les besoins. Pour programmer une palette, appuyez simplement sur la touche MFK souhaitée, effectuez les réglages, puis appuyez sur la touche PROGRAM.

Pour donner un nom à un item, il faut d'abord le sélectionner, puis naviguez vers le champ Name (affiché < > sur l'écran LCD). Appuyez sur ENTER et servez vous des touches MFK pour saisir un nom, puis appuyez sur ENTER. Il est facile d'effectuer des modifications sur le JesterML. Tout d'abord, sélectionnez la mémoire ou le submaster que vous voulez modifier, puis appuyez sur la touche EDIT. Effectuez les modifications en déplaçant les curseurs des circuits appropriés. Le JesterML fonctionne sur un principe de « capture », selon lequel vous devez atteindre le niveau d'un circuit afin de le modifier. Déplacez le potentiomètre pour « capturer » le circuit, puis amener te à son nouveau niveau. Une fois que vous êtes satisfait du nouveau réglage, appuyez sur la touche EDIT pour l'enregistrer à l'emplacement d'origine, ou bien sélectionnez un nouvel emplacement et appuyez sur la touche PROGRAM pour l'enregistrer sur celui-ci .

Pour supprimer une scène ou un pas de chenillard, maintenez la touche CLEAR pendant quelques secondes avec le pas à supprimer en surbrillance. Pour supprimer tout le chenillard, maintenez les touches CLEAR et SHI FT simultanément pendant quelques secondes.

FICHE TECHNIQUE LUMIÈRE **L'ENSEMBLE**

CONSOLES D'ÉCLAIRAGE JESTER ML 48 ET JESTER ML 24

SETUP

Le mode Setup permet de modifier les paramètres de fonctionnement du JesterML. Il permet également de sauvegarder et de charger des fichiers de conduite de spectacles. Pour entrer dans le Setup, appuyez et maintenez les touches SHIFT et MODE. Après quelques secondes, le pupitre se met en mode Setup et la LED à côté de la touche MODE s'allume. Pour choisir une option, utiliser les flèches pour naviguer jusqu'à celle-ci, puis appuyer sur ENTER.

Assign Fixtures (assigner les automatiques)

Une des premières options du menu que vous devez explorer est ASSIGN FIXTURES. C'est là que vous pouvez indiquer au pupitre quels projecteurs asservis vous allez utiliser. Les paramètres des automatiques peuvent être chargés à partir de la bibliothèque stockée dans le pupitre, à partir d'une clé USB, ou directement à partir de la machine elle-même en ROM (si implanté). Entrez dans le menu Assign Fixtures, puis choisissez Add Fixtures, et vous serez guidé dans les menus pour choisir le fabricant et le modèle de la machine souhaitée. Une fois l'automatique sélectionné, choisissez la touche MFK à laquelle vous voulez l'assigner.

Patch DMX

Une fois que vous avez assigné tes automatiques, vous devez entrer dans le menu du Patch et régler les adresses DMX pour chaque circuit et chaque machine. Le Patch par défaut est droit ; le circuit 1 contrôle le gradateur 1, le circuit 2 contrôle le gradateur 2, etc. Les automatiques ne sont pas patchés par défaut. Une fois entré dans le menu Patch DMX, sélectionnez l'item que vous voulez patcher (circuit ou machine, en appuyant sur les boutons flash ou les MFK) et choisissez l'adresse DMX. Si besoin, vous pouvez utiliser les touches MFK pour saisir une adresse DMX.

Save/Load (sauvegarder/charger)

Le JesterML permet de sauvegarder et de charger les fichiers de conduite sur/depuis une clé USB. Sélectionnez l'option, et donnez un nom à votre fichier. Vous pouvez aussi effacer des fichiers de conduite à partir de l'écran Load/save Show.

DMX Input Setup (Réglage de l'entrée DMX)

Pour utiliser un autre pupitre raccordé à l'entrée DMX comme extension pour contrôler les submasters, ou les circuits et les submasters, réglez le mode dans ce menu. Le mode par défaut est Snapshot (capture), pour pouvoir utiliser le JesterML comme console de back up.

Remote/Sound/LCD Setup (commande à distance/Son/LCD)

Le JesterML permet de définir l'action de la commande à distance, de l'entrée audio, et aussi de régler la luminosité et le contraste des afficheurs LCD. Ces options sont accessibles dans le Setup.

Clear Options (effacer)

Les options Clear et Reset du Setup servent à ramener le pupitre à ses réglages par défaut, ou pour effacer toutes les mémoires, les submasters, et les palettes enregistrés. Naviguez dans le menu jusqu'à l'option choisie, confirmez votre choix, et le pupitre effectuera la tâche demandée.

Pour des infos, des images,
des mises à jour,
et les derniers logiciels,
visitez le site :
www.zero88.com

Zero88
Usk Hous
Llantarnam Park
Cwmbran Web
Gwent NP44 3HD

Tel: +44 (0)1633 838088
Fax: +44 (0)1633 867880
email: techsupp@zero88.com
www.zero88.com

FICHE TECHNIQUE LUMIÈRE L'ENSEMBLE



LYRE A LED CREE AVEC ZOOM - (37*12W 4-JNI ZOOM) DMX512 - 22CANAUX

LES CANAUX

| CANAL | FONCTION |
|-------|--|
| 1 | X |
| 2 | Y |
| 3 | X FINE |
| 4 | Y FINE |
| 5 | vitesse XV minimum au maximum |
| 6 | 000-006: pas de strobe 007-065: strobe vitesse mini à maxi 066-069: pas de strobe 070-128: éclairage impulsion électromagnétique vitesse mini à maxi 129-131: pas de strobe 132-191: mode en strobe vitesse mini à maxi 192-195: pas de strobe 196-255: hors mode Strobe, vitesse mini à maxi, dimmable {0- 100%} |
| 7 | dimmable 0-100 réglage gamma |
| 8 | rouge {0~100%} |
| 9 | vert {0~100%} |
| 10 | bleu {0~100%} |
| 11 | blanc {0~100%} |
| 12 | RGB changement de couleur |
| 13 | Contrôle de fonction 0~15 : pas de fonction 16~80: hors fonction quand X/Y sont en marche 81~95: pas de fonction 96»'110: réinitialise {après 3 secondes} 111 ~125%: pas de fonction 126~175: programme automatique 176~190: pas de fonction 191»'240: programme d'activation sonore 241-255: pas de fonction |
| 14 | programme d'activation sonore 0-63: X 1 Y vers l'avant 128-191: X 1 Y inverser la direction 192-255: Y inverser la direction |
| 15 | fonction zoom 19»/48» |

FICHE TECHNIQUE LUMIÈRE L'ENSEMBLE

GAMME COMBI - ALUMINIUM & ACIER

COMBI PLAN CONVEXE

Plan convexe 5 kW 4,6°/59°

- Plan-convexe, halogène
- 5000W, G 38
- Faisceau réglable de 4,6° à 59°
- Porte filtre et grille non fournis
- Volets en option
- Dimensions et poids : 350 x 400 x 636 mm - 24 kg

Plan convexe 2,5 kW 4°/66°

- Plan-convexe, halogène
- 2000 / 2500 W, G 22
- Faisceau réglable de 4° à 66°
- Volets en option
- Porte filtre et grille non fournis
- Dimensions et poids : 273 x 294 x 526 mm - 13,7 kg

Plan convexe 1,2 kW 4°/63°

- Plan-convexe, halogène
- 1000 / 1200W, GX 9.5
- Faisceau réglable de 4° à 63°
- Porte filtre et grille non fournis
- Volets en option
- Dimensions et poids : 200 x 200 x 401 mm - 6,8 kg

Plan convexe 650 W 5°/56°

- Plan-convexe, halogène
- 300 / 500 / 650 W, GY 9.5
- Faisceau réglable de 5° à 56°
- Porte filtre et grille non fournis
- Volets en option
- Dimensions et poids : 150 x 150 x 301 mm - 3,7 kg



Plan convexe 5 kW 4,6°/59°



Plan convexe 2,5 kW 4°/66°



Plan convexe 1,2 kW 4°/63°



Plan convexe 650 W 5°/56°

œ ..."

‡ ..."

£œ

‡ α

¥



€ ,

€ f
• €- a , ..." ‡ > --- • -- € ™ , f
f i , • €- a , • -- € œ
" , ..." ‡ --- •
" , ..." ‡ --- •
" , ..." ‡ --- •

••
" "S" α • €- a , - -f
" "S" α • €- a , -
• €- a , - -f
• €- a , -
• ... ‡ • €- a , - -f
• ... ‡ • €- a , -
S f • • i "

••
• € , • €- S ... - ... œ
• € , • €- S ... œ- ...
€ " • -S ... œ
€ " • -S ...
€ , " • œ- " • œ
€ " • - " • - -
€ " • - " • - -
€ " • - " • - -

