

La future génération de consoles lumière pour les Clubs et les Discothèques

RAVE

Console Compulite

La console **Rave** est une nouvelle console d'éclairage spécialement créée pour les LJs, DJs, conventions et autres spectacles vivants. Elle permet l'accès à des technologies utilisées, jusqu'à ce jour, uniquement sur des consoles très évoluées. La console **Rave** peut contrôler, sur une sortie DMX512, jusqu'à 100 circuits traditionnels, 40 projecteurs asservis et 20 circuits DMX additionnels.

Ses possibilités étendues en restitution et ses fonctions de commande des projecteurs asservis en font un outil exceptionnel dans son domaine, elle est la solution à la nécessité de bâtir, rapidement, un éclairage dynamique.

Les opérations d'ordinaire complexes, telles que le dispatching et la définition des projecteurs, se font en un clin d'œil grâce aux menus assistés et commentés par la console.

L'égaliseur 3 bandes permet une synchronisation parfaite avec la musique.

La console possède un générateur d'effets extrêmement puissant, bien que d'utilisation simple et intuitive, et une bibliothèque d'effets déjà programmés. Les effets agissent sur tous les paramètres des projecteurs asservis.

Synchroniser la console avec un autre appareil est d'une grande facilité grâce à ses entrées **MIDI**, **SMPTE** et **DMX IN**.



L'exploitation intégrale de la norme **Ethernet** permet de distribuer la sortie DMX sur le réseau et de travailler avec les logiciels **CompuCAD®** et **WYSIWYG®**. Vous connectez la console à l'ordinateur qui vous fournit, en temps réel, la simulation de votre éclairage.

La console **Rave** est un outil souple, puissant et compact, à un prix très compétitif.

Spécifications

- Puissante et compacte.
- Jusqu'à 512 circuits DMX.
- 100 circuits traditionnels avec ou sans changeurs de couleurs, 40 projecteurs asservis et 20 circuits additionnels en DMX..
- 20 registres de restitution et de contrôle, possédant chacun un potentiomètre et une touche de fonctions, restituant des chasers, des scènes, etc. en mode automatique ou manuel.
- 1 général avec bouton de noir sec servant aussi de général de vitesse.
- Une touche pour geler la restitution des chasers ou des scènes.
- Fonction Solo qui inhibe temporairement les autres registres.
- Fonction ParkQ qui verrouille une ou plusieurs scènes pour que rien ne puisse modifier leur restitution.
- 20 touches universelles réassignées

automatiquement par la console en fonction des menus. Accès direct aux Circuits, Projecteurs asservis, Chasers, Snaps, Scènes, etc. Utilisées en touche de flash en restitution.

- La console **Rave** fournit les outils d'édition suivants : 3 roues horizontales programmables pour les intensités et les paramètres des projecteurs asservis et un joystick pour pan et tilt. Un afficheur LCD associé à 12 touches permet une programmation simple et intuitive.
- L'afficheur haute résolution délivre toutes les informations concernant les éléments du spectacle et affiche les messages et les demandes de la console. Un écran additionnel n'est pas nécessaire.
- 200 Scènes pouvant contenir des Circuits, Projecteurs et Changeurs de couleurs. Chaque Scène possède son propre temps de transfert. Les Scènes participent à la création des Snaps et une même Scène peut être présente plusieurs fois dans le même Snap.
- 40 Chasers, jusqu'à 20 pas par Chaser, pour construire des effets complexes. Les Chasers participent à la création des Snaps. Les Chasers acceptent des temps de transfert entre les pas, des figures prédéfinies (patterns) et un nombre de boucles fini ou infini. Toutes les propriétés d'un Chaser peuvent être modifiées lors de l'assignation à un registre, le même Chaser peut avoir plusieurs comportements simultanément sur des registres différents.
- Une banque d'effets, un éditeur d'effets très performant pour créer rapidement des mouvements complexes de manière intuitive.
- Bibliothèques de 40 Positions, 40 Couleurs et 40 Gobos par projecteur asservi.
- 40 Snaps qui réalisent une photographie instantanée de l'ensemble de la console, y compris le mode et le statut des registres de restitution. Les Snaps peuvent être cut ou temporisés.
- 40 Spectacles de 40 Mémoires chacun. Les Spectacles peuvent être liés les uns aux autres pour étendre le nombre de Mémoires en séquence.
- 60 Groupes de projecteurs pour l'accès direct, 20 Groupes sont générés automatiquement par la console (pair, impair, etc.)
- Gestion de clavier alphanumérique externe ou via l'interface texte interne, tout type de données peut être étiquetée avec du texte pour une identification plus simple (depuis les bibliothèques jusqu'au fichier spectacle). Le clavier externe peut servir à télécommander la console.
- Les modèles de projecteurs asservis sont installés sur la disquette fournie et disponibles sur le site WEB de Compulite.
- Accès direct aux codes de contrôle des projecteurs tels que Reset, Lamp On et Off, etc.
- 2 Editeurs dont un en aveugle pour modifier sans altérer la restitution sur scène.
- Sauvegarde de la totalité de la console sur une disquette.
- Interface **Ethernet** pour transmettre le signal DMX aux périphériques Ethernet/DMX/Ethernet Compulite.

- Egaliseur 3 bandes à seuils dynamiques pour la parfaite synchronisation avec la musique. Assignation rapide du mode Sound To Light aux registres de restitution.
- Interface **MIDI** In/Thru pour la synchronisation avec d'autres appareils utilisant le MIDI.
- Horloge **SMPTE** interne pour déclencher les Scènes, Chasers, Snaps et Shows.
- **Entrée DMX** pour ajouter les données provenant d'une autre console et sortir l'ensemble sur la sortie DMX.
- Aide et conseils en ligne sur chaque fonction de la console.
- 1 flexible d'éclairage de console graduable.

Données techniques

Alimentation

Entrée 24V courant continu.

Dimensions

Largeur : 52 cm
Profondeur : 37 cm
Hauteur : 10 cm

Connecteurs

Entrée alimentation
Interrupteur secteur
Port clavier
Port souris
Flexible d'éclairage en 12V
Entrée DMX512
Sortie DMX512
MIDI In/Thru
Entrée SMPTE
Entrée Audio (XLR3)
Port Ethernet 10 Base T
Port série RS232

COMPULITE

Compulite : www.compulite.com