

# Une console légère et compacte mais puissante.

Spark est une console d'éclairage compacte, idéale pour les studios de télévision, les théâtres, les discothèques et les lieux d'accueil de taille moyenne. Elle pilote 240 circuits (512 en option), 48 changeurs de couleurs et jusqu'à 512 gradateurs ou circuits DMX512. Une autre sortie de 512 circuits DMX (ou autre protocole) est dédiée aux projecteurs asservis.

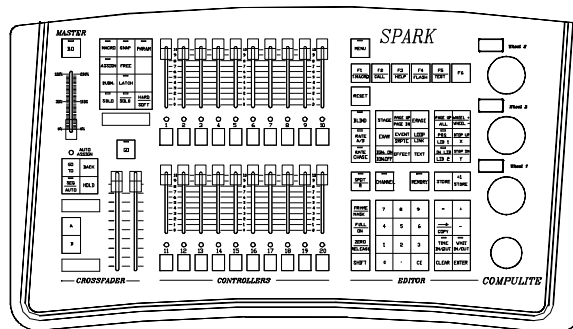
Dotée de 20 registres contrôleurs et de 20 touches multifonctions associées à un afficheur LCD, elle permet l'accès direct aux mémoires, groupes de circuits ou de projecteurs asservis, macros, snaps et chasers.

Un coup d'œil aux voyants multicolores permet de connaître le statut des contrôleurs. L'écran vidéo fournit toutes les informations nécessaires à l'opérateur.

La console Spark peut restituer simultanément jusqu'à 10 chasers comprenant indifféremment des circuits et/ou des projecteurs asservis.

Les paramètres des projecteurs asservis sont accessibles via 3 roues de contrôle programmables ou via les touches multifonctions. Les mouvements sont contrôlés par une trackball.

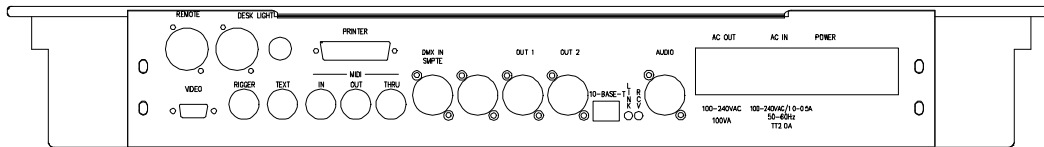
Pour accroître sa puissance, la console peut être dotée en option, d'interfaces MIDI (in/out/thru), SMPTE interne, d'une entrée DMX, d'une entrée modulateur (Sound To Light) et d'un bus remote Compulite.



## Spécifications

- Une console légère et compacte.
- Jusqu'à 1024 circuits sur 2 sorties DMX512
- Contrôle jusqu'à 240 circuits traditionnels (512 en option), 48 changeurs de couleurs.
- De 24 projecteurs asservis en 22 paramètres jusqu'à 84 projecteurs asservis en 6 paramètres.

- 1 registre de transfert équipé d'un bouton de Go, d'afficheurs pour les mémoires en cours et à venir, de boutons de contrôle pour la restitution.
- 20 registres de contrôle restituant des chasers, des groupes, des mémoires et des boucles de mémoires, pouvant fonctionner en inhibiteur et contrôler des niveaux, acceptant des assignations automatiques
- 1 général avec bouton de noir sec
- 20 touches multifonctions programmables. Accès direct aux Chasers, Macros, Snaps, etc.
- La console Spark fournit les outils d'édition suivants : 3 roues horizontales programmables pour les intensités et les paramètres des projecteurs asservis, un afficheur par roue, et une trackball pour pan et tilt.
- Plus de mille mémoires (0.1 à 999.9) acceptant les boucles et les renvois
- Les mémoires peuvent être séparées en 9 parties, comprenant des circuits/projecteurs et des changeurs de couleurs, acceptant chacune des temps et des délais indépendants
- Bibliothèques de 99 Positions, 99 Couleurs et 99 Gobos par projecteur asservi
- 99 Snaps qui réalisent une photographie instantanée de l'ensemble de la console, y compris le mode et le statut des registres de restitution
- 999 Macros (séquences de touches préenregistrées) déclenchées par un accès direct aux touches multifonctions, mais aussi par des mémoires en restitution, les entrées MIDI et SMPTE et les entrées DMX
- Pour une restitution complexe, la console comprend une gestion d'événements programmables déclenchés par des mémoires en restitution ou des codes temporels (time code) SMPTE.



Panneau arrière du  
**SPARK LX**

## Données techniques

### Alimentation

Entrée secteur de 100 à 240 V courant alternatif, 50 ou 60 Hz, 30W maximum.

### Dimensions et poids

Largeur :	63 cm
Profondeur :	35 cm
Hauteur :	10.5 cm
Poids :	6.5 kg

### Connecteurs

Entrée secteur  
Sortie secteur (vidéo)  
Interrupteur secteur  
1 sortie DMX512 circuits et projecteurs asservis  
1 sortie DMX512 projecteurs asservis  
1 Sortie SVGA (compatible LCD)  
Clavier alphanumérique  
Sortie imprimante parallèle  
1 entrée télécommande  
1 connecteur pour le flexible d'éclairage  
Entrée DMX512 (Modèle LX)  
MIDI IN/OUT/THRU (Modèle LX)  
Entrée SMPTE (Modèle LX)

- Gestion de clavier alphanumérique, tout type de données peut être étiquetée avec du texte pour une identification plus simple (depuis les bibliothèques jusqu'au fichier spectacle).
- Une importante bibliothèque de projecteurs asservis est disponible sur disquette. Chaque projecteur est modifiable à volonté depuis les assignations de paramètres aux différentes roues jusqu'aux valeurs par défaut. Il est très simple de créer un nouveau projecteur.
- Le Patch intègre les 2 sorties DMX et autorise n'importe quelle assignation entre 1 et 1024.
- 2 éditeurs directs et 1 éditeur en aveugle. L'éditeur en aveugle permet des modifications dans les registres actifs sans affecter les sorties sur scène.
- La totalité des données d'un spectacle est sauvegardée sur une seule disquette.
- Impression des mémoires détaillée ou non, des macros, etc. sur imprimante parallèle standard.
- Possibilité d'afficher tout type d'information sur les circuits, mémoires, macros, etc.
- Programme vidéo développé pour les écrans standards et les écrans plats.

## Extensions & Options

- Le Spark LX possède de plus :
  - Entrées et sorties MIDI, MSC et MIDI sur Ethernet pour la synchronisation avec tout instrument MIDI ou une autre console (connecteurs MIDI IN, OUT et THRU).
  - Horloge SMPTE interne.
  - Entrée DMX512.
  - Interface Remote Bus.
- 512 circuits pour le Spark LX/Q
- Module Sound To Light filtre et convertisseur pour le déclenchement des chasers par l'entrée musique.

## Accessoires

- Télécommande H.F. ou à fils (UWR/UCR), pupitre annexe en salle (RCU)
- Pupitre d'extension des touches macros
- Clavier alphanumérique
- Imprimante parallèle

**COMPUTITE**

Compulite : [www.compulite.com](http://www.compulite.com)

Console Computite

**SPARK**