

La console haut de gamme surpuissante.

OVATION 4D

Console Compulite

La puissante console Ovation 4D pilote 2048 circuits DMX512 dispatchés sur 1536 gradateurs et changeurs de couleurs et 250 projecteurs asservis, ou tout autre matériel DMX512.

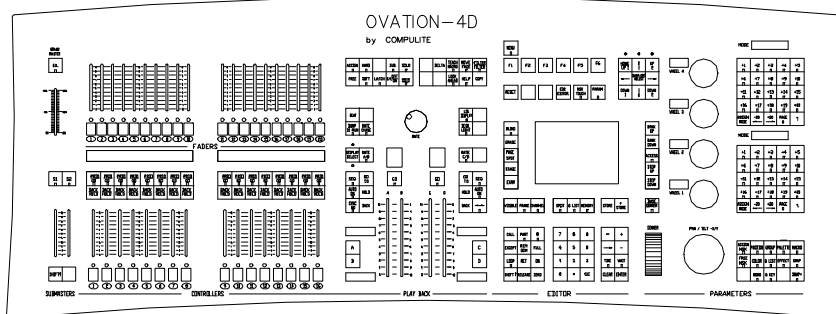
L'accès direct aux fonctions et toutes les possibilités offertes à l'opérateur, en programmation et en restitution, en font l'outil idéal pour les applications professionnelles de haut niveau comme l'opéra, le théâtre et les studios de télévision. Si vous avez besoin de programmer rapidement avec des outils perfectionnés, alors l'Ovation 4D est votre console.

L'Ovation 4D, grâce à son ergonomie recherchée, est idéale pour les longues nuits de création. La sauvegarde de votre travail se fait régulièrement et automatiquement sur le disque dur. Vous pouvez, bien sûr, enregistrer sur une disquette ou sur un serveur de fichiers via le port Ethernet.

L'Ovation 4D est totalement compatible avec les logiciels CompuCAD et WYSIWYG. Vous connectez la console à l'ordinateur qui vous fournit, en temps réel, la simulation de votre éclairage.

L'exploitation intégrale de la norme Ethernet permet de distribuer l'ensemble des sorties DMX, le MIDI et le MSC (Midi Show Control), les écrans vidéo, et de contrôler à distance la console. Toutes ces possibilités sont accessibles via la gamme des produits Ethernet de Compulite : CompuLINK, VideoLINK et E-Mix (convertisseur Ethernet / DMX512).

Un système de secours est également disponible. Il est 100% indépendant, mais fonctionne en



Spécifications

- 2048 circuits sur 4 connecteurs DMX512.
- 2 registres de transfert équipés chacun d'un bouton de Go, d'afficheurs pour les mémoires en cours et à venir, de boutons de contrôle pour la restitution.
- 16 registres de contrôle restituant des chasers, des groupes, des mémoires, pouvant contrôler des vitesses ou des niveaux et recevant des assignations automatiques.
- 20 registres restituant des groupes ou des mémoires.
- Affichage alphanumérique des assignations aux contrôleurs, mémoires, groupes et texte.

- 2 x 20 touches multifonctions programmables, 2 afficheurs graphiques. Accès direct aux Bibliothèques, Macros, Snaps, Groupes, Palettes, Effets et Q-List.
- 2 Sous généraux inhibiteurs, limiteurs pour les circuits/projecteurs, les registres de restitution ou les entrées DMX512.
- L'Ovation 4D fournit les outils d'édition suivants : Un écran tactile, une roue verticale de contrôle d'intensité, 4 roues horizontales programmables pour les paramètres des projecteurs asservis et une trackball pour pan et tilt. L'écran tactile offre une banque supplémentaire de touches multifonctions et permet l'accès à certaines fonctions.
- Jusqu'à 100 Q-Lists.
- Jusqu'à 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.
- 999 Palettes comprenant tout type ou combinaison de paramètres.
- 999 Groupes de circuits/projecteurs/changeurs.
- 999 Effets possibles, une banque d'effets sur le disque dur, un éditeur d'effets très performant pour créer rapidement des mouvements complexes de manière intuitive.
- Une fonction automatique permettant différentes figures d'alignement des projecteurs asservis (fonction FAN).
- 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.

- 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).
- Fonction LookAhead (prévoir) qui amène les projecteurs asservis et les changeurs de couleurs à leur future position avant que le projecteur ne s'allume.
- Les transferts manuels peuvent être enregistrés tels qu'ils sont exécutés en temps réel, ou les temps peuvent être recalculés par la console.
- Les chasers défilent à des vitesses programmées, aisément modifiables, ou en pas à pas manuel. Les chasers peuvent aussi apprendre une mesure donnée manuellement et synchroniser ensuite leur vitesse avec cette mesure.
- Programmeur de tâches pour déclencher tout type d'événement à des dates et heures définies, ou certains jours, ou après un temps déterminé entre deux actions.
- Une importante bibliothèque de projecteurs asservis est installée sur le disque dur. 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 4 sorties DMX et autorise n'importe quelle assignation entre 1 et 2048.
- Gestion de 2 écrans vidéo et d'un 3^{ème} en option.
- Le disque dur intégré enregistre périodiquement et automatiquement la totalité des données (Autosave) dans une zone protégée. Le contenu de la console peut être indifféremment enregistré sur le disque dur, sur disquette (floppy intégré), ou sur un serveur de fichiers connecté sur le port Ethernet grâce au logiciel Computite File-Server.
- 99 Chasers préenregistrés en plus des chasers standards et des effets.
- Déclenchements possibles via l'entrée SMPTE externe, mais aussi grâce à l'horloge interne.
- Compatibilité avec CompuCAD et WYSIWYG autorisant l'affichage des modifications en temps réel.
- Supporte la norme MIDI et le MSC pour la synchronisation avec tout instrument MIDI ou une autre console (connecteurs MIDI IN, OUT et THRU).
- Impression des mémoires détaillée ou non, des macros, etc. sur imprimante parallèle standard.
- Fonctionne sur réseau Ethernet, contrôle à distance, distributions des entrées et sorties DMX512, distribution des sorties vidéos et accès à un serveur de fichiers externe.
- Programme vidéo développé pour les écrans standards et les écrans plats.

Données techniques

Alimentation

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

Dimensions et poids

Largeur : 127 cm
 Profondeur : 50 cm
 Hauteur : 11 cm
 Poids : 20 kg

Processeur

Pentium 4
 Programme en mémoire flash de 4 Mo
 Données en mémoire vive de 2 Mo maintenue

Connecteurs

Entrée secteur
 Sortie secteur (vidéos)
 4 Sorties DMX512
 Ethernet 10 Base T
 MIDI IN/OUT/THRU
 Entrée DMX512
 Entrée SMPTE
 2 Connecteurs SVGA/LCD, 3^{ème} optionnel
 Entrée clavier PC
 Sortie imprimante parallèle
 Bus auxiliaire Computite
 Port série RS232
 2 connecteurs pour les flexibles d'éclairage

Accessoires

- Pupitre de secours indépendant avec synchronisation
- Télécommande H.F. ou à fils (UWR/UCR), pupitre annexe en salle (RCU)
- Pupitre d'extension des touches macros
- Pupitre d'extension de registres de restitution
- CompuCAD, conception d'éclairage en 3D
- CompuLINK, gestion Ethernet
- VideoLINK, distribution vidéo par Ethernet
- E-Mix/E-Mix2, convertisseurs Ethernet DMX512
- Clavier alphanumérique
- Imprimante parallèle

COMPUTITE

Computite : www.computite.com