

CONSOLES

PICCOLO SCAN

PICCOLO SCAN est une nouvelle gamme de consoles d'éclairage polyvalentes capables de piloter les projecteurs traditionnels, motorisés et les leds.

Dotée de nombreux potentiomètres de restitution, elle est basée sur une méthode de travail hyper intuitive donc très simple.

Très compacte, elle possède les fonctions que l'on trouve sur des consoles de niveau supérieur. Elle permet la création de conduites très élaborées.

Accessible à tous, elle possède tous les potentiomètres exigés pour les théâtres et le show.

- Accès direct aux circuits
- Programmation des conduites par le clavier et/ou les potentiomètres de circuits
- 3 modes d'exploitation
- Sequenceur (crossfader)
- Nombreux sous maîtres
- 256 paramètres pour la gestion des changeurs ou projecteurs motorisés
- Grand afficheur pour plus de convivialité
- Sortie vidéo SVGA de série
- Construction robuste en aluminium traité
- Simulateur sur PC (programmation, formation)



modèle présenté : 96



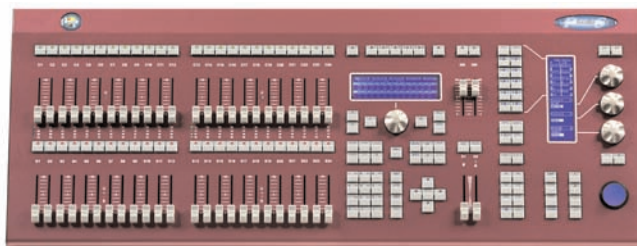
PICCOLO SCAN 48 REF 3121

48 circuits, 256 paramètres, 12 sous maîtres
720 x 400 x 50/100 mm
5 Kg

PICCOLO SCAN 96 REF 3122

96 circuits, 256 paramètres, 24 sous maîtres
950 x 400 x 50/100 mm
6,25 Kg

	SCAN 48	SCAN 96
Circuits gradateurs	48	96
Paramètres (projecteurs motorisés)	256	256
Sous maîtres	12	24
Flash / GO des sous maîtres	12	24
Connecteur XLR 3 pour lampe de travail	1	1



modèle présenté : 96

3 MODES D'EXPLOITATION

Mode simple : tous les potentiomètres de la PICCOLO SCAN sont dédiés à la restitution directe des circuits.

Mode deux préparations : Les potentiomètres de la rangée du haut et du bas contrôlent les mêmes circuits, PICCOLO SCAN devient une console 2 préparations.

Mode théâtre : les potentiomètres de la rangée du haut sont dédiés à la restitution directe des circuits et ceux de la rangée du bas deviennent des sous maîtres temporisés.

10 PAGES de **12 ou 24 SOUS MAITRES** permettant de charger et contrôler des mémoires, des groupes et des effets. Possibilité de nommer tout ce qui est chargé

Restitution des sous maîtres en **GO - FLASH** et **FLASH SOLO**

1 potentiomètre **GENERAL** de **SOUS MAITRES**

999 MEMOIRES avec mémoires décimales

999 GROUPES de travail avec gradateurs et attributs

999 EFFETS chargés avec des circuits, groupes ou mémoires, sans limitation du nombre de pas. Les effets sont chargés dans les sous maîtres avec les contrôles du niveau lumineux, de la vitesse, de la direction et du mode

SEQUENCE de 1 000 pas avec temps de montée, de descente et d'attente. Retard à la montée et à la descente
 Programmation de sauts dans les séquences programmées
 Contrôle de la vitesse d'envoi des pas de séquence
 Possibilité de nommer chaque pas de séquence
 Déclenchement des effets par des périphériques (RS485) et des macros
 2 potentiomètres de transfert X/Y (GO, PAUSE et GO BACK)

1 potentiomètre **GENERAL** avec **TOUCHES BLACKOUT**

Touches de **FLASH** avec Led pour les circuits et les sous maîtres

CREATION des scènes ou des **CONDUITES** par les potentiomètres de circuits et/ou par le clavier équipé des touches de fonction **THRU, EXCEPT** et **AT**

MODIFICATIONS des mémoires, des groupes et des sous maîtres en live ou en aveugle

Fonction **EXAM** permettant de visualiser instantanément : la liste et le contenu des mémoires, des groupes, des effets, des pages de sous maîtres, et l'affectation des circuits

256 PARAMETRES permettant de gérer les projecteurs motorisés et les changeurs de couleurs

PATCH DMX 512 adresses avec 5 courbes de réponse et fonction limiteur + **PATCH** dédié aux projecteurs motorisés

1 ECRAN large 240 x 64 dédié aux gradateurs permettant de visualiser les actions en complément de celles affichées sur le moniteur

POSSIBILITE de nommer des mémoires et des pages de sous maîtres avec le clavier de la console

5 TOUCHES DE FONCTIONS paramétrables

1 TRACKBALL, 3 ENCODEURS permettant de contrôler et de programmer les projecteurs motorisés

10 TOUCHES donnant un accès rapide à des bibliothèques et des librairies de gobos, couleurs, positions, ...

1 ECRAN large 240 x 64 vertical dédié aux projecteurs motorisés permettant de visualiser les actions en complément de celles affichées sur le moniteur

SIMULATEUR PC complet permettant de créer, de modifier et d'éditer des shows

SAUVEGARDE des shows sur clé USB

AIDE interactive et contextuelle avec message d'alerte

CONNEXIONS :

- Alimentation 12 Vdc externe
- 1 embase femelle XLR5 pour le DMX In
- 1 embase mâle XLR5 pour le DMX Out
- 2 connecteurs DIN 5 pour les liaisons MIDI In et Out permettant aussi le couplage de plusieurs PICCOLO ou PICCOLO SCAN
- 1 port USB pour la sauvegarde
- 1 port ETHERNET 10/100
- 1 port RS 485
- 1 embase pour le raccordement d'un moniteur
- 1 embase XLR 3 pour lampe de travail

LIVRÉ AVEC

- 1 alimentation 12 Vcc ref 180615-000122
- 1 housse

OPTIONS :

- Lampe de travail sur flexible réf : 032310-000107
- Flight case pour PICCOLOSCAN 48
- Flight case pour PICCOLO SCAN 96

Photo : Color Magic

piccolscan_ft0_14/04/10_RVE Technologie se réserve le droit d'apporter, sans avis préalable toute modification dans les spécifications ou la construction du matériel décrit



RVE

Phone: +33 (0)1 48 54 31 63, Fax: +33 (0)1 45 28 67 53, E-mail: commerce@rvetec.com, Website: www.rvetec.com