LT PICCOLO II S24-1000 24 Submaster / 1024 canales

Consola de iluminación LT PICCOLO II S24-1000, 24 Submaster, 1024 canales

- La familia de consolas **Piccolo II** están basadas en los mismos principios y filosofía de funcionamiento que los modelos Hydra II y los modelos Hydra y Piccolo anteriores (Hydra Space, Sky y Spirit, Piccolo y Piccolo Scan) añadiendo una mayor potencia de control y un interfaz de usuario gráfico enormemente avanzado y mucho más intuitivo.
- **Piccolo II S24-1000**
    - 24 submasters,1 salida DMX y un total de 2 por Ethernet.
    - 512 direcciones para canales y atributos através deun conector DMX XLR5.
    - 1024 direcciones para canales y atributos a través de DMX-Ethernet.

Referencia PCLII-S24-1000

Obra bajo licencia Creative Commons: creativecommons.org
Reservados todos los derechos. Queda totalmente prohibido su reproducción total o parcial sin la autorización previa y por escrito de SILUJ ILUMINACIÓN, S.L.

Unidad: Precio por 1 Pieza
Embalaje completo: 1 Unidad
Voltaje / Tensión: Fuente de alimentación universal integrada 90V / 250V, 50 / 60Hz
Tipo: Consola Iluminación | Control
Tamaño: 530 x 370 x 95 mm
Número de canales: 512 direcciones para canales y atributos através de un conector DMX XLR5. 1024 direcciones para canales y atributos a través de DMX-Ethernet.
Peso: 8,0 kg
Marca: LT-Light

- **24 Submasters temporizables** y aptos para cargar cues, grupos (en modos normal, inhibición y absoluto), efectos (con control de nivel, velocidad), canales y QList. Cada uno de estos Submasters tiene asociadas 2 teclas de control configurables con el contenido del Submaster, y 2 LED de estado. Los Submasters pueden contener controles generales de velocidad y nivel. La información de Submasters se visualiza claramente en la pantalla, e incluye funciones especiales
    - Visualización específica y ampliada de las QList en Submasters.
    - Capacidad de controlar el Submaster (cargar, ejecutar, mover...) en la propia pantalla (con el ratón externo).
    - Función Manual para controlar canales desde los Submasters en modo manual.
- **2 Masters Generales**: uno de mesa (GM) y otro de secuencia (A / B). Cada uno de ellos con teclas de Blackout y Configuración. El Máster General GM se puede configurar en escala 100% ó 200%. Para cada uno de los Máster podemos desactivar su Blackout y / o desactivarlos completamente.
- **Secuencia A / B**, completa, formada por 2 potenciómetros, teclas de GO, PAUSE y BACK. Además de tener funciones dedicadas que agilizan su edición y control
    - END.J: Para control de bucles.
    - RATE: Para control de velocidad.
    - SEQ: Para carga y configuración
- **Pantalla táctil**. La consola admite la conexión de pantallas táctiles externas

- **4 ruedas horizontales** para el control de parámetros, tiempos, ajustes de shapes, etc. Su principal función es editar los atributos de los proyectores robotizados, desde los más sencillos hasta proyectores con un máximo de 256 atributos. Estas ruedas pueden configurarse en modo normal o de precisión (FINE) y tienen también un pulsador incorporado, lo que nos permite un acceso rápido, entre otros, a la selección de estos atributos (atributos que se visualizan claramente junto a cada rueda).
- **1 Rueda vertical** dedicada a asignación de intensidad / niveles
- **30 teclas programables** se pueden mostrar en la pantalla y si esta es táctil nos dan un acceso directo a grupos, macros, librerías y paletas. Estas teclas son programables en modo automático adoptando así un comportamiento interactivo con la línea de comandos.

- **Características de funcionamiento**
    - Todos **los Submasters** se pueden lanzar a escena de forma simultánea. Cada Submaster tiene una tecla de configuración / carga y otra de ejecución
        - Los Submasters con canales, grupos y cues pueden ejecutarse en modo GO y en modo FLASH y FLASH SOLO.
        - Los Submasters con efectos se pueden ejecutar en modo GO o en modo STEP.
        - Los Submasters con QList se pueden ejecutar en modo GO y en modo PAUSE / BACK.
        - Función [COPY] que nos permite copiar/intercambiar contenidos entre Submasters.
    - Existen diferentes herramientas para dar cobertura a los diferentes modos de trabajo
        - **Teatro**: Partes de tiempo, curvas de respuesta, secuencia completa...
        - **TV**: Curvas de respuesta, funciones de modificación en vivo, Submasters estables y versátiles...
        - **Conciertos**: Shapes, paletas y librerías, QList, etc. Y modos de edición con FanOut, aplicables a cualquier parámetro.
    - Curvas de respuesta para cada canal HTP (asignables desde el Patch de Canales).
        - **5 curvas pre-programadas**: TV (Square), Non-Dim (On / Off), Fluorescencia (Invert), Lineal y Park (curva de servicio y backstage).
        - **3 curvas de usuario**: Estas curvas se pueden programar con los modos Soft

Obra bajo licencia Creative Commons: creativecommons.org
Reservados todos los derechos. Queda totalmente prohibido su reproducción total o parcial sin la autorización previa y por escrito de SILUJ ILUMINACIÓN, S.L.

(regulación) y Hard (especial efectos).Estas curvas tienen una opción para forzar arranque en cero, es decir, para que cuando el primer tramo de la curva no empiece en cero, al menos aseguremos que su valor del punto cero será cero. (Esta opción nos ayuda a editar curvas para LED, neones, etc.... inestables en los puntos más bajos de regulación).

- **Patch interactivo de Canales** (HTP) Acepta curvas de respuesta y limitación de nivel para cada Dimmer. Incluye comandos rápidos para copiar, mover, poner por defecto, etc., tanto líneas como rangos de direcciones. Curvas de respuesta, para los Canales de regulación, editables por el usuario.
- Patch de fixtures (HTP / LTP) con funciones especiales como **Lapse** que nos permite hacer el patch de fixtures respetando un espacio fijo entre inicio de direcciones DMX, o **Cloning** que nos permite intercambiar modelos de fixtures usados en el show. El Patch de Fixtures contempla la función XY para ajustar el movimiento de cada fixture al trackball, según su localización física, así como el patch de dimmers externos. Nos permite el ajuste de gelatinas en los cambios de color. Se dispone de una extensa librería de proyectores y focos de LED, con actualizaciones constantes
- **Disco duro de estado sólido tipo micro SD** con capacidad de 16Gb. Incluye entre otras las siguientes funciones
  - Buscador de ficheros (Shows y Fixtures) para facilitar la búsqueda de archivos.
  - Conversor de Shows (entre consolas LT) facilitando la compatibilidad.
  - Creación de un Fichero LOG en el que se guarda toda la información de los procesos de la consola, este fichero se puede exportar a una unidad de disco USB.
- Grabación y recuperación de Shows en memoria interna (SD) y externa (USB). Los Shows se graban de forma global, completos, y se pueden recuperar totalmente, o de forma selectiva, es decir solo los elementos deseados por el usuario (es posible recuperar, por ejemplo, solo la configuración de un show, sin datos).
- Es posible importar y exportar, directamente, Shows en ASCII Light Cue y la impresión de datos en fichero de texto.
  - 2000 QList.
  - 20.000 cues (1-2000 con decimales)
  - 2000 grupos.
  - 2000 efectos.
  - 2000 macros.
  - 2000 páginas.
  - 200 librerías para cada una de las siguientes categorías: dimmer, posición, color, gobo, beam y extras.

- **Características físicas y eléctricas**
  - Fuente de alimentación universal integrada 90V / 250V, 50 / 60Hz.
  - Función Power-Fail-Interrupt que nos permitirá conservar el estado del sistema en el momento del apagado de la consola (contenido y estado de Submasters y secuencia). Dicha información se guarda cuando se apaga la consola. Cuando se enciende de nuevo la consola, recupera la situación que tenía antes del apagado.
  - Medidas: 530 x 370 x 95 mm
  - Peso: 10 kg

Nota: *El monitor mostrado en algunas de las imagenes no esta incluido*

Obra bajo licencia Creative Commons: creativecommons.org
Reservados todos los derechos. Queda totalmente prohibido
su reproducción total o parcial sin la autorización previa y
por escrito de SILUJ ILUMINACIÓN, S.L.

Obra bajo licencia Creative Commons: creativecommons.org
Reservados todos los derechos. Queda totalmente prohibido
su reproducción total o parcial sin la autorización previa y
por escrito de SILUJ ILUMINACIÓN, S.L.