

OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

Konsoleta do sterowania oświetleniem scenicznym wraz z dedykowaną skrzynią (case)

Konsoleta musi spełniać następujące minimalne parametry techniczne i wyposażenie:

1. co najmniej 6 niezależnych wyjść sygnału DMX512-A (wbudowane); Obsługa protokołu RDM (Remote Device Managment) na wszystkich złączach DMX512-A;
2. co najmniej 16 000 parametrów sterujących HTP/LTP, które są liczone w maksymalnie 24 bitach. System ma mieć możliwość rozszerzania urządzeniami obliczeniowymi do łącznej pojemności co najmniej 250 000 parametrów;
3. Wartość wyjściowa każdego parametru może być wysyłana w 8, 16, 24 bitach z użyciem odpowiednio 1, 2, 3 kanałów DMX;
4. Co najmniej jedno wbudowane gniazdo sygnału wejściowego DMX. Możliwość konfiguracji jako wyjście DMX;
5. Wbudowana karta sieciowa 1 Gbit/s ze złączem Ethercon do protokołu komunikacyjnego systemu sterowania. Protokół ten musi umożliwiać stworzenie sieci komputerowej, która będzie służyć do dwukierunkowej komunikacji i wymiany danych w czasie rzeczywistym z innymi elementami systemu jak konsoleta zapasowa, procesory DMX, zdalne sterowanie oraz innych dodatkowych funkcji sieciowych opisanych w niniejszym Opisie przedmiotu Zamówienia. Oferowany protokół musi zapewniać synchronizację czasową ramek sygnału DMX na wszystkich wyjściach w systemie;
6. Wbudowana druga niezależna karta sieciowa 1 Gbit/s ze złączem Ethercon do obsługi protokołu Art-Net\SACN;
7. Co najmniej 6 wbudowanych złącz USB typu A, w tym przynajmniej 3 złącza USB 2.0 i 3 złącza USB 3.0;
8. Wbudowane co najmniej dwa panoramiczne monitory minimum 15 cali z mechaniczną regulacją kąta nachylenia ekranów;
9. Wbudowane co najmniej dwa monitory minimum 7 cali w celu wykonywania czynności w interfejsie graficznym;
10. Wbudowane co najmniej dwa ekrany minimum 14 cali, dedykowane dla kół wyboru parametrów i playbacków;
11. Możliwość podłączenia co najmniej dwóch monitorów zewnętrznych, które mogą być ekranami dotykowymi, poprzez wbudowane złącza Display Port;
12. Możliwość tworzenia własnych widoków (określania jakie informacje i w jakiej proporcji zostaną wyświetlone na ekranie) oraz możliwość ich zapamiętywania i przełączania;
13. Minimum dwie lampki oświetlenia konsolety z wbudowaną regulacją jasności;
14. Możliwość regulacji podświetlania klawiszy oraz jasności wbudowanych ekranów dotykowych;
15. Wbudowany zasilacz awaryjny UPS (uninterruptible power supply) umożliwiający bezpieczne zamknięcie systemu w przypadku braku zasilania;
16. Główny zmieniacz z przyciskami Go + (przejdzie do kolejnej sceny), Go – (przejdzie do poprzedniej sceny), Pauza oraz dwoma zmotoryzowanymi suwakami o długości co najmniej 100mm;

17. Co najmniej 15 kontrolerów, każdy kontroler wyposażony w zmotoryzowany suwak i przycisk umożliwiających odtwarzanie kolejek pamięci oraz pracę na wielu stronach jednocześnie;
18. Dedykowany suwak sumy generalnej z przyciskiem pełnego wyciemnienia lub pokrętko sumy generalnej z przyciskiem pełnego wyciemnienia;
19. Wbudowane pionowe koło do edycji jasności kanałów i urządzeń.
20. Wbudowane pięć (5) podwójnych podświetlanych kół wyboru parametrów dla kanałów, urządzeń inteligentnych. Jedno podwójne koło wyboru musi mieć możliwość obsługi dwóch różnych parametrów na raz;
21. Zintegrowana klawiatura alfanumeryczna (wbudowana);
22. Indywidualnie podświetlane klawisze edycji, kontrolerów, klawiatury alfanumerycznej z możliwością zmiany jasności;
23. Programowanie scen świetlnych w systemie tracking (śledzenie) i klasycznie;
24. Graficzny wybór parametrów np. gobo i kolorów;
25. Wybór koloru dla urządzeń automatycznych poprzez przybór kolorów uwzględniający mieszanie RGB, CMY i dodatkowe kolory jak np. Amber, White i tarcze kolorów;
26. Programowanie pozycji dla ruchomych głów w systemie PAN/TILT;
27. Wbudowane tworzenie i programowanie widoków matrycowych z urządzeń oświetleniowych wraz z podglądem efektu programowania w czasie rzeczywistym (co najmniej jasność, kolor, gobo, miniaturka pliku video) oraz dodania do matryc innych funkcji jak np. grupy, presety, makra;
28. Wbudowany generator efektów z co najmniej 20 krokami dla każdego efektu z możliwością ich tworzenia dla każdego parametru urządzenia, kanału oraz ich edycji. Zapis efektu jako preset oraz scena świetlna;
29. Możliwość wpisania indywidualnego czasu wejścia i opóźnienia dla każdego kanału, parametru w dowolnej scenie świetlnej;
30. Możliwość wpisania indywidualnego czasu wejścia i opóźnienia dla efektu w każdej scenie świetlnej;
31. Wbudowana baza bibliotek dla urządzeń oświetleniowych, możliwość jej aktualizacji oraz tworzenia samodzielnie plików opisowych w konsoli. Obsługa standardu GDTF (General Device File Format) dla bibliotek urządzeń oświetleniowych;
32. Możliwość synchronizacji z kodami czasowymi w standardach SMPTE (LTC), oraz MIDI (obydwa wejścia wbudowane);
33. Praca w trybie Multi-User (wielu niezależnych użytkowników), który pozwala na jednoczesną pracę nad tym samym spektaklem z wykorzystaniem kilku konsol w czasie rzeczywistym;
34. Wbudowany dysk SSD o minimalnej pojemności 32GB
35. Możliwość rozbudowy o zdalne sterowanie bezprzewodowe za pomocą komputera, tabletu, telefonu posiadającego przeglądarkę internetową, bez konieczności instalowania dedykowanej aplikacji.
36. Możliwość rozbudowy o dedykowane dodatkowe sekcje zmotoryzowanych kontrolerów;
37. Możliwość dołączenia dodatkowej, bliźniaczej konsoli przez sieć Ethernet i jej pracy jako backup;
38. Wbudowany odtwarzacz plików video z dźwiękiem;

39. Jako rozszerzenie funkcjonalności Makro, konsoleta musi posiadać zaimplementowaną strukturę dodatków dla skryptów tekstowych LUA. Skrypty LUA muszą zapewniać rozszerzenie funkcjonalności makr o zachowania warunkowe;
40. Konsola dostarczona w dedykowanej skrzyni (case) z możliwością otwarcia z każdej ze stron.