

---

---

# Consolas HYDRA

---

[www.lt-light.com](http://www.lt-light.com)

Hydra **P**lus

Hydra **S**pace

Hydra **S**ky

Hydra **S**pirit

EL CONTROL DEL SHOW

Versión 2.2



|  |    |
|--|----|
| MANUAL RÁPIDO -----                                  | 5  |
| 1. EL SISTEMA -----                                  | 5  |
| 1.1. CONFIGURACION DEL SISTEMA -----                 | 5  |
| 1.2. CONFIGURACION DE MONITORES -----                | 5  |
| 1.2.1. MOVIMIENTO DE PANTALLAS -----                 | 5  |
| 1.2.2. COLOR DE FONDO -----                          | 5  |
| 1.3. AYUDA EN LÍNEA -----                            | 6  |
| 1.4. INFORMACIÓN SOBRE EL SHOW ACTUAL -----          | 6  |
| 1.5. @USER -----                                     | 6  |
| 2. PATCH DE SPOTS -----                              | 7  |
| 2.1. EDICIÓN DEL PATCH -----                         | 7  |
| 2.2. CARGAR UNA NUEVA DEFINICIÓN DE SPOT -----       | 9  |
| 3. EL EDITOR -----                                   | 11 |
| 3.1. LOS CANALES -----                               | 11 |
| 3.1.1. MODO HTP y NO-TRACKING -----                  | 11 |
| 3.1.2. SELECCIÓN DE CANALES -----                    | 11 |
| 3.1.3. EXCLUIR CANALES -----                         | 12 |
| 3.1.4. EDICIÓN DE CANALES -----                      | 12 |
| 3.1.5. SELECCIONAR CONTENIDOS DEL EDITOR -----       | 12 |
| 3.1.6. LA FUNCIÓN INVERT -----                       | 13 |
| 3.1.7. OTRAS SELECCIONES -----                       | 13 |
| 3.1.8. LIBERAR LOS CONTENIDOS DEL EDITOR -----       | 13 |
| 3.2. LOS SPOTS -----                                 | 13 |
| 3.2.1. LOS SPOTS EN EL EDITOR -----                  | 14 |
| 3.2.2. MODO LTP y TRACKING -----                     | 14 |
| 3.2.3. LOS PARÁMETROS DE SPOTS -----                 | 14 |
| 3.2.4. SELECCIÓN DE SPOTS -----                      | 15 |
| 3.2.5. SELECCIÓN Y EDICIÓN DE PARÁMETROS -----       | 15 |
| 3.2.6. EDICIÓN DE UN PARÁMETRO -----                 | 16 |
| 3.2.7. EDICIÓN NUMÉRICA -----                        | 16 |
| 3.2.8. EDICIÓN DESDE LAS RUEDAS DE CONTROL -----     | 17 |
| 3.2.9. LA TECLA WHEEL -----                          | 17 |
| 3.2.10. EDICIÓN FUNCIONAL - PALETAS -----            | 18 |
| 3.2.11. ACCESO A LOS VALORES DE HOME -----           | 20 |
| 3.2.12. EL PARÁMETRO DE CONTROL -----                | 20 |
| 3.2.13. INVERTIR LA SELECCIÓN DEL EDITOR -----       | 21 |
| 3.2.14. ELIMINAR CONTENIDOS DEL EDITOR -----         | 21 |
| 3.3. EL TRACKBALL -----                              | 21 |
| 3.4. LA LÍNEA DE ESTADO -----                        | 23 |
| 4. MEMORIAS Y GRUPOS -----                           | 24 |
| 4.1. GRABACIÓN DE MEMORIAS Y GRUPOS -----            | 24 |
| 4.1.1. CAPTURAR PARTES DE ESCENA y OTROS DATOS ----- | 24 |
| 4.1.2. GRABAR ESCENA EN LA SIGUIENTE MEMORIA -----   | 26 |
| 4.1.3. EXAMEN DE MEMORIAS Y GRUPOS -----             | 26 |
| 4.1.4. ASIGNAR TEXTO A UNA MEMORIA o UN GRUPO -----  | 27 |
| 4.1.5. BORRAR MEMORIAS /GRUPOS -----                 | 27 |

|        |  |    |
|--------|--|----|
| 4.1.6. | MODIFICAR UNA MEMORIA o GRUPO              | 27 |
| 4.1.7. | COPIA DE MEMORIAS Y GRUPOS                 | 28 |
| 4.1.8. | INTERCAMBIAR MEMORIAS O GRUPOS             | 28 |
| 4.2.   | TIEMPOS DE LA MEMORIA                      | 29 |
| 4.2.1. | PROGRAMAR TIEMPOS                          | 29 |
| 4.3.   | TIMING                                     | 30 |
| 4.3.1. | ESTABLECER EL TIMING POR DEFECTO           | 31 |
| 4.3.2. | EDICIÓN DEL TIMING DE UNA MEMORIA          | 31 |
| 4.3.3. | CONVERTIR TIMING A PARTES                  | 31 |
| 4.4.   | PARTES DE MEMORIA                          | 32 |
| 4.4.1. | CREAR PARTES DE TIEMPO                     | 32 |
| 4.4.2. | RETORNAR CONTENIDOS A LA MEMORIA BASE      | 33 |
| 4.4.3. | EDICIÓN DE TIEMPOS PARA LAS PARTES         | 33 |
| 4.5.   | MODIFICAR RANGOS (MEMORIAS Y GRUPOS)       | 33 |
| 4.5.1. | Las opciones de modo (# <sub>1</sub> )     | 34 |
| 4.5.2. | Las opciones de atributo (# <sub>2</sub> ) | 34 |
| 5.     | LIBRERÍAS                                  | 35 |
| 5.1.   | LIBRERÍAS DE POSICIÓN                      | 35 |
| 5.2.   | LIBRERÍAS DE DIM, COL, GOB, BEAM Y XTRA    | 36 |
| 5.3.   | EXAMEN DE LIBRERÍAS                        | 37 |
| 5.4.   | BORRAR UNA LIBRERÍA                        | 37 |
| 5.5.   | LA EDICIÓN CON LIBRERÍAS                   | 37 |
| 5.5.1. | SELECCIÓN POR TECLADO                      | 38 |
| 5.5.2. | SELECCIÓN DESDE LAS RUEDAS DE CONTROL      | 38 |
| 5.5.3. | SELECCIÓN DESDE LAS TECLAS BANKS           | 38 |
| 6.     | LOS MASTERS Y LAS PÁGINAS                  | 40 |
| 6.1.   | LOS MASTERS                                | 40 |
| 6.1.1. | CARGA DE GRUPOS EN LOS MASTERS             | 40 |
| 6.1.2. | CARGA DE MEMORIAS EN LOS MASTERS           | 40 |
| 6.1.3. | CARGA DE CANALES                           | 41 |
| 6.1.4. | MODOS DE FUNCIONAMIENTO                    | 42 |
| 6.1.5. | VACIAR EL CONTENIDO DE LOS MASTERS         | 42 |
| 6.1.6. | EXAMEN DE LOS MASTERS                      | 42 |
| 6.2.   | PÁGINA DE EDICIÓN DE MASTERS               | 43 |
| 6.3.   | LOS MASTERS EN ESCENA                      | 43 |
| 6.4.   | CONTROL DE UN MASTER                       | 43 |
| 6.4.1. | REPRODUCCIÓN MANUAL                        | 43 |
| 6.4.2. | REPRODUCCIÓN AUTOMÁTICA                    | 44 |
| 6.4.3. | FLASH DE MASTER                            | 44 |
| 6.5.   | MODIFICAR EL CONTENIDO DE LOS MASTERS      | 44 |
| 6.6.   | LAS PÁGINAS                                | 45 |
| 6.6.1. | GRABAR UNA PAGINA                          | 45 |
| 6.6.2. | TEXTO PARA LAS PÁGINAS                     | 45 |
| 6.6.3. | EXAMEN DE PÁGINAS                          | 45 |
| 6.6.4. | CARGAR UNA PAGINA EN LOS MASTERS           | 45 |
| 6.6.5. | ASIGNAR UNA PAGINA EN EL CROSSFADER        | 46 |
| 6.6.6. | CARGAR PAGINA EN MASTERS Y CROSSFADER      | 46 |

|         |   |    |
|---------|---|----|
| 6.6.7.  | MODIFICAR UNA PÁGINA                          | 46 |
| 6.6.8.  | COPIA E INTERCAMBIO DE PÁGINAS                | 46 |
| 6.6.9.  | BORRAR PÁGINAS                                | 47 |
| 7.      | LOS EFECTOS                                   | 48 |
| 7.1.    | GRABAR UN EFECTO                              | 48 |
| 7.2.    | MODIFICAR UN EFECTO                           | 48 |
| 7.3.    | MODIFICACION GENERICA DE LOS EFECTOS          | 48 |
| 7.4.    | EXAMEN DE EFECTOS                             | 48 |
| 7.5.    | COPIAR UN EFECTO                              | 49 |
| 7.6.    | INTERCAMBIO DE EFECTOS                        | 49 |
| 7.7.    | BORRAR UN EFECTO                              | 49 |
| 7.8.    | LOS CONTROLES DEL EFECTO                      | 49 |
| 7.8.1.  | CARGAR UN EFECTO                              | 49 |
| 7.8.2.  | REPRODUCCIÓN DE UN EFECTO                     | 50 |
| 7.9.    | CAPTURA DE TIEMPOS                            | 51 |
| 7.9.1.  | TOMAR PRIORIDAD CON UN EFECTO ACTIVO          | 51 |
| 8.      | SECUENCIAS                                    | 52 |
| 8.1.    | CARGA DE SECUENCIAS                           | 52 |
| 8.1.1.  | EN EL CROSSFADER X1/X2                        | 52 |
| 8.1.2.  | EN LOS CROSSFADERS DE LOS MODELOS <b>Plus</b> | 53 |
| 8.1.3.  | EN UN MASTER, M#                              | 53 |
| 8.2.    | VACIAR UNA SECUENCIA                          | 53 |
| 8.3.    | REPRODUCCIÓN                                  | 53 |
| 8.3.1.  | REPRODUCCIÓN MANUAL                           | 53 |
| 8.3.2.  | REPRODUCCIÓN AUTOMÁTICA                       | 54 |
| 8.3.3.  | CONTROL DE PRIORIDAD (MASTERS)                | 55 |
| 8.4.    | CONFIGURAR LOS CROSSFADERS X e Y              | 56 |
| 8.5.    | ORDEN DE LAS MEMORIAS                         | 56 |
| 8.5.1.  | SALTO PROGRAMADO                              | 56 |
| 8.5.2.  | FUNCION END.JP                                | 56 |
| 8.5.3.  | DESPLAZAMIENTO MANUAL                         | 57 |
| 8.6.    | FUNCIÓN MDFY MDFY                             | 57 |
| 8.7.    | CAPTURA DE TIEMPO en el CROSSFADER            | 58 |
| 9.      | FUNCIONES GENÉRICAS                           | 59 |
| 9.1.    | SELECCIÓN DE RANGOS                           | 59 |
| 9.2.    | SELECCIÓN DEL SIGUIENTE ÍTEM                  | 59 |
| 9.3.    | FUNCIONES DE TEST                             | 60 |
| 9.4.    | RESCUE  | 61 |
| 10.     | FIGURAS                                       | 62 |
| 10.1.   | EDICIÓN DE UNA FIGURA                         | 62 |
| 10.1.1. | LOS PARÁMETROS DE FIGURA                      | 62 |
| 10.2.   | INFORMACIÓN SOBRE FIGURAS                     | 63 |
| 11.     | MENÚS BÁSICOS                                 | 64 |
| 11.1.   | EDICION GENERAL                               | 64 |
| 11.2.   | MENÚ 10 - GRABACIÓN DE SHOWS                  | 64 |
| 11.2.1. | GRABAR UN SHOW NUEVO                          | 64 |
| 11.2.2. | REGRABAR UN SHOW                              | 64 |

|         |  |    |
|---------|--|----|
| 11.2.3. | CARGAR UN SHOW -----                         | 65 |
| 11.2.4. | CARGAR SOLO ALGUNOS DATOS DEL SHOW -----     | 65 |
| 11.2.5. | BORRAR UN SHOW-----                          | 65 |
| 11.2.6. | SELECCIÓN DE FORMATO Y DISCO de TRABAJO----- | 66 |
| 11.3.   | CONFIGURACIÓN – SETUP-----                   | 66 |
| 11.3.1. | 30: EDITOR & TIMES -----                     | 66 |
| 11.3.2. | 31: PLAYBACKS -----                          | 66 |
| 11.3.3. | 32: SYSTEM -----                             | 66 |
| 12.     | PATCH DE CANALES -----                       | 67 |
| 12.1.   | LISTA DE CANALES -----                       | 68 |
| 12.1.1. | EDICIÓN DE CANALES-----                      | 68 |
| 12.2.   | LISTA DE DIMMERS-----                        | 69 |
| 12.2.1. | EDICIÓN-----                                 | 69 |
| 12.3.   | HERRAMIENTAS DE PATCH -----                  | 70 |
| 12.4.   | CURVAS-----                                  | 71 |
| 12.4.1. | CURVAS PRE-PROGRAMADAS -----                 | 71 |
| 12.4.2. | CURVAS DE USUARIO-----                       | 71 |
| 13.     | RESET -----                                  | 73 |
| 13.1.   | RESET -----                                  | 73 |



# MANUAL RÁPIDO

## 1. EL SISTEMA

### 1.1. CONFIGURACION DEL SISTEMA

Configuramos el sistema desde el menú 50: Console Configuration

**MENU** **5** **0**

```

Console Configuration

Se hace un RST automatico al cambiar algo de este apartado!!!

Masters Number.....24 (24, 48)
Channels Number....100 (0, 20, 40, ... 2000)
Attributes Number..1948 (Max)
  
```



**Cualquier cambio en las opciones de CONSOLE CONFIGURATION implicará un Reset del sistema, con perdida de datos del show. ¡Grabe su Show!**



### 1.2. CONFIGURACION DE MONITORES



La configuración de monitores se realiza desde el menú 60: Monitors Configuration:



**MENU** **6** **0**

#### 1.2.1. MOVIMIENTO DE PANTALLAS

Nos desplazamos entre pantallas pulsando  

Paginamos la información de spots, pulsando  , o buscando el tipo de parámetros deseados, pulsando: **DIM**, **POS**, **COL**, **GOB**, **BEAM** ó **XTRA**

#### 1.2.2. COLOR DE FONDO

Es posible configurar las pantallas de monitor con color de fondo claro u oscuro. Esta selección se realiza en el menú 32: System, opción **MONI TOR**:

Si **MONI TOR** es **L IGH T** (claro), las pantallas utilizan un fondo blanco.

Si **MONITOR** es **DARK** (oscuro), las pantallas utilizan un fondo gris oscuro.

## 1.3. AYUDA EN LÍNEA

---

Accedemos a las páginas de ayuda desde el menú 69: Help:

 **MENU** **6** **9**

También podemos solicitar ayuda sobre cualquier función pulsando **HELP** y a continuación la tecla de función sobre la que se requiere ayuda.

## 1.4. INFORMACIÓN SOBRE EL SHOW ACTUAL

---


Podemos acceder a la pantalla de información general sobre el show actual

 **EXAM** **EXAM**

## 1.5. @USER

---

Nos permite acceder a una página de texto, donde podemos escribir mensajes, se puede utilizar para dejar notas al siguiente turno de trabajo, o recordatorios de tareas pendientes...

 **@USER** "texto" **EXIT**




## 2. PATCH DE SPOTS

El Patch de Spots nos permite establecer el número y tipo de focos móviles a controlar. Antes manejar spots, es necesario configurarlos en este Patch.

Para acceder al Patch de Spots, acceder al menú 04: Spots

 **MENU** **0** **4** (a: entrada por menú)

 **SPOT** **SPOT** (b: comando de acceso rápido)

La pantalla esta dividida en 3 zonas, de derecha a izquierda:

Cache, que contiene la lista de los tipos de spots que podemos utilizar en el Patch.

Spot Definition, que presenta la definición del tipo de spot seleccionado en la lista Cache o Patch.


Patch, que contiene la configuración de los spots conectados, incluyendo el tipo de cada uno, la dirección DMX, etc... El Patch de Spots, después de un Reset siempre estará vacío.

### 2.1. EDICIÓN DEL PATCH

|          |  |
|----------|--|
| Spt      | <b>Número de spot</b><br>Utilizado por el sistema para identificar el spot.  |
| Type     | <b>Tipo o personalidad del spot.</b><br>Se edita introduciendo el número de índice (1 a 24) de la lista Cache  |
| Dmx--dmx | <b>Dirección DMX</b><br>Nos indica las direcciones DMX utilizadas por este spot.   |
| X-Y      | <b>Movimiento Trackball</b><br>Nos permite cambiar el sentido y dirección de los parámetros X-Y (Pan-Tilt), para obtener un movimiento homogéneo de cada spot, sea cual sea su colocación. |

|    |  |
|----|--|
| dm | <p><b>Dimmer Externo</b></p> <p>Si el spot tiene dimmer externo, esta es su dirección DMX.</p> |
|----|--|

Sobre cualquier celda Spt:

Utilizamos estas celdas para buscar un spot en la lista. *Ejemplo:* Para acceder al spot 10, en cualquier celda **Spt** teclear **1 0** 

Sobre cualquier celda Type:

Define el tipo o personalidad del spot. Para editarla, teclear el número del tipo, según la lista **Cache**. *Ejemplo.* Para asignar el tipo **XSPOT**, pulsar **1 2**

| Cache | Nombre | Grp |
|-------|--------|-----|
| 1     | MC500  | 14  |
| 2     | MC600  | 14  |
| 3     | GOLDS  | 12  |
| 4     | STAGS  | 17  |
| 5     | SPSCZ  | 16  |
| 6     | STAGZ  | 19  |
| 7     | PPLUS  | 33  |
| 8     | CPRHX  | 9   |
| 9     | SBEAM  | 16  |
| 10    | SC575  | 16  |
| 11    | SS575  | 24  |
| 12    | XSPOT  | 38  |
| 13    | PRSLX  | 16  |
| 14    | PRULX  | 16  |

También nos permite borrar el spot configurado, pulsando **DELETE**

Si deseamos configurar el spot con el mismo **Type** del spot anterior, pulsar **INSERT**. Si procede, el sistema le asignará una dirección DMX consecutiva.

Sobre cualquier celda Dmx-dmx:

Editar la dirección DMX del spot, que debe coincidir con la establecida en el foco móvil. La dirección DMX tiene el siguiente formado: **DDD.L**

**DDD** es el canal DMX (**1 a 512**)

**.L** es la indicación del número de línea o salida DMX (**1 a 4**), y el número total de salidas DMX varía según el modelo de consola.



Para direccional el spot en el canal DMX 252 de la línea 2, pulsar:

**2 5 2 . 2**



Para asignar la siguiente dirección (respecto al spot anterior) pulsar **INSERT**.

Para borrar una dirección DMX, es suficiente pulsar **DELETE** sobre su valor.

El sistema presenta la última dirección utilizada por el spot, en gris.

Sobre cualquier celda X-Y:

Configuramos la respuesta de los parámetros pan (X) y tilt (Y) del spot, el sistema nos muestra una pantalla con las 8 opciones posibles. Introducir el número de la opción deseada.

Para facilitar este proceso, cada vez que nos situamos en una celda **X-Y**, podemos testear el comportamiento utilizando el **TB**  para mover el spot y el **Level**  para controlar su dimmer.

Sobre cualquier celda dm:

Si el spot tiene dimmer externo, podemos establecer la dirección DMX de su dimmer.

El spot 26 está controlando un VL5 conectado al dimmer 12 de DMX-1, el VL5 está direccionado a partir de la dirección 300 de DMX-3

|    |       |       |       |      |      |
|----|-------|-------|-------|------|------|
| 22 | mc252 | 216,3 | 226,3 | x→y↑ |      |
| 23 | pal12 | 227,3 | 250,3 | x→y↑ |      |
| 24 | pal12 | 251,3 | 274,3 | x→y↑ |      |
| 25 | pal12 | 275,3 | 298,3 | x→y↑ |      |
| 26 | VL5m3 | 300,3 | 308,3 | x→y↑ | 12,1 |
| 27 |       |       |       |      |      |

Patch para controlar 5 Mac 500 conectados a la salida DMX-3, y 2 Stage Zoom conectados a la salida DMX-4

| Spt | Type  | Dmx--dmx | X-Y | dm   |
|-----|-------|----------|-----|------|
| 1   | MC500 | 13       | 163 | x→y↑ |
| 2   | MC500 | 173      | 323 | x→y↑ |
| 3   | MC500 | 333      | 483 | x→y↑ |
| 4   | MC500 | 493      | 643 | x→y↑ |
| 5   | MC500 | 653      | 803 | x→y↑ |
| 6   | STAGZ | 14       | 194 | x→y↑ |
| 7   | STAGZ | 204      | 384 | x→y↑ |
| 8   |       |          |     |      |

Los tipos se cargan desde la lista Cache, donde:

El Stage Zoom es el número 6 – STAGZ (19 canales) y el Mac 500 es el número 1 – MC500 (16 canales).

Recordar que la lista Cache contiene los números (1-24) de tipo (Ty) su nombre de identificación (Name) y los canales DMX que emplea para su control (Ch).

## 2.2. CARGAR UNA NUEVA DEFINICIÓN DE SPOT

Si el tipo de spot que necesitamos no se encuentra en la Cache, podemos cargarlo desde la librería en disco duro, memoria USB ó disquete. Para seleccionar de donde vamos a cargar el nuevo tipo acceder a la línea de Setup:



| Con las teclas de función   | Con el ratón  |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Acceder a línea de setup pulsando <b>MENU</b></li> <li>Acceder a la segunda opción y seleccionar el disco deseado pulsando:                             <ul style="list-style-type: none"> <li><b>0</b> para 0: Hard Disk</li> <li><b>1</b> para 1: Floppy Disk</li> <li><b>2</b> para 2: USB Disk</li> </ul> </li> <li>Confirma la selección pulsando <b>ENTER</b></li> </ul> | <p>Hard Disk </p> <p>0: Hard Disk </p> <p>1: Floppy Disk </p> <p>2: USB Disk </p> |

Para reemplazar un tipo de la lista Cache, este no debe estar en el Patch.

Para acceder a la lista Cache, desde la lista Patch, utilizar el ratón, o pulsar:



Seleccionar el tipo a reemplazar, y ejecutar la opción 2: Load, con el ratón, o pulsando:


 **2** **ENTER**

En la parte derecha de la pantalla, aparece la lista de los tipos de spots en librería, organizada por fabricantes. Por esta lista nos movemos utilizando las teclas de flecha o ratón, y disponemos de funciones de búsqueda por fabricantes (Introduciendo el número del fabricante en cualquier celda **MANUF**).

| Spots Patch |             | ▼Hard Disk |                                    | ▼File Tools                       |               |          |
|-------------|-------------|------------|------------------------------------|-----------------------------------|---------------|----------|
| Cache       | Load        | Hard Disk  | 371 Spot Types                     | MANUF                             | DATE          |          |
| 1 PRSLX 10  | MARTIN 1016 | M250+ 13   | MAC 250+ mode4 (v 1,3)             | MAC250+-M4-                       | 12-06-03      |          |
| 2 PRWLX 14  |             | M250+ 9    | MAC 250+ mode1 (V 1,3)             | MAC250+-M1-                       | 12-06-03      |          |
| 3 GOLDS 12  |             | 1017       | M2000 28 Mac2000 Performance (8b)  | MAC2000P.-8B                      | 12-06-03      |          |
| 4 STAGS 17  |             |            | M2000 31 Mac2000 Performance (16b) | MAC2000P.16B                      | 12-06-03      |          |
| 5 SPSCZ 18  |             | 1018       | MMACU 4 MiniMac Wash Mode 1        | MINMACU--M1                       | 12-06-03      |          |
| 6 STAGZ 18  |             |            | MMACU 6 MiniMac Wash Mode 2        | MINMACU--M2                       | 12-06-03      |          |
| 7 PPLUS 30  |             |            | MMACU 6 MiniMac Wash Mode 3        | MINMACU--M3                       | 12-06-03      |          |
| 8 CPRHX 33  |             |            | MMACU 8 MiniMac Wash Mode 4        | MINMACU--M4                       | 12-06-03      |          |
| 9 SBEAM 16  |             | 1019       | P-518 9 RoboScan Pro 518 Mode3     | PRO-518.--3                       | 12-06-03      |          |
| 10 SC575 16 |             |            | P-518 7 RoboScan Pro 518 Mode1     | PRO-518.--1                       | 12-06-03      |          |
| 11 SS575 24 |             |            | P-518 9 RoboScan Pro 518 Mode2     | PRO-518.--2                       | 12-06-03      |          |
| 12 XSPOT 38 |             | 1020       | R1004 5 RoboScan 1004 & 805 (5ch)  | ROBS1004.--                       | 12-06-03      |          |
| 13 MC500 16 |             | 1021       | PALFX 20 Pal 1200 FX Mode4         | PAL1200.-FX4                      | 12-06-03      |          |
| 14 MC600 14 |             |            | PALFX 16 Pal 1200 FX Mode1         | PAL1200.-FX1                      | 12-06-03      |          |
| 15 M2000 24 |             |            | PALFX 18 Pal 1200 FX Mode3         | PAL1200.-FX3                      | 12-06-03      |          |
| 16 MC300 13 |             |            | PALFX 18 Pal 1200 FX Mode2         | PAL1200.-FX2                      | 12-06-03      |          |
| 17 PALFX 20 |             | 1022       | P1200 24 Pal 1200 Mode2            | PAL-1200.-M2                      | 12-06-03      |          |
| 18 V2000 15 |             |            | P1200 26 Pal 1200 Mode4            | PAL-1200.-M4                      | 12-06-03      |          |
| 19 V2400 15 |             |            | 0: LOAD 24 Pal 1200 Mode3          | PAL-1200.-M3                      | 12-06-03      |          |
| 20 VL5 11   |             |            | 1023                               | RS812 5 RoboScan 812 Mode1        | ROBSC812.-M1  | 12-06-03 |
| 21 VL6 11   |             |            |                                    | RS812 7 RoboScan 812 Mode2        | ROBSC812.-M2  | 12-06-03 |
| 22 SP575 16 |             |            | 1024                               | ACROB 7 Acrobat (Extended mode)   | ACROBAT.--    | 12-06-03 |
| 23 UH575 16 |             |            | 1025                               | ALIEN 7 Alien 2 Pendant           | ALIEN2PT.--   | 12-06-03 |
| 24 PILT3 10 |             |            | 1026                               | EX200 7 Exterior 200              | EXTERIOR.200  | 12-06-03 |
|             |             |            | 1027                               | EX60C 5 Exterior 600 Compact Mod2 | EXTERIOR.6C2  | 12-06-03 |
|             |             |            |                                    | EX60C 4 Exterior 600 Compact Mod1 | EXTERIOR.6C1  | 12-06-03 |
|             |             |            | 1028                               | EX600 8 Exterior 600 Mode1        | EXTERIOR.601  | 12-06-03 |
|             |             |            |                                    | EX600 9 Exterior 600 Mode2        | EXTERIOR.602  | 12-06-03 |
|             |             |            | 1029                               | FIBER 7 FiberSource CMY 150       | FIBRSOURC.CMY | 12-06-03 |

Control de ficheros de spots

Seleccionado el tipo a cargar, acceder a su celda ▼ y ejecutar **0: Load**

 **0** **ENTER** (o utilizar el ratón **0: Load**)

Salir pulsando **EXIT**

## 3. EL EDITOR

Estas escenas se pueden crear en vivo o en ciego, ya que **Hydra**, tiene 2 editores:

El editor **Stage**, tiene control total sobre la escena, con prioridad sobre los playbacks.

El editor **Blind** no afecta a la salida a escena y no toma control sobre las salidas de playbacks.

Para conmutar entre el editor **Stage** (vivo) y el editor **Blind** (ciego), pulsar **BLIND**. La activación de un editor no afecta a los contenidos del otro.

### 3.1. LOS CANALES

Los canales están pensados para el control de dimmers convencionales, y se comportan como HTP y No-Tracking.

En el editor pueden aparecer en tres estados:

**Presentes**, procedentes de una edición anterior, sobre fondo marrón.

**Preseleccionados**, seleccionados pero aún sin editar, con su número en rojo.

**Seleccionados** con un nivel editado, que aún se puede modificar, sobre fondo rojo.

#### 3.1.1. MODO HTP y NO-TRACKING

Modo HTP: un canal responderá siempre al mayor nivel. Cuando un canal está controlado por más de un Playback, el Playback que aporte mayor nivel es el que controla el canal.

Como única excepción: Mientras un canal está presente o seleccionado en el editor **Stage**, está controlado por el editor **Stage**, ya que es **prioritario**.

Modo No-Tracking: Cuando un canal no está controlado por ningún playback o editor está siempre al 0% y no aporta información a escena.

#### 3.1.2. SELECCIÓN DE CANALES

El número de canales del sistema se configura en el menú 50: Console Configuration. El sistema puede controlar desde un mínimo de 0 hasta un máximo de **2000**.

Selecciones básicas:

Seleccionar el **canal #**

 **CHANNEL #**

Seleccionar rango desde el **canal # al #'**

 **CHANNEL # THRU #'**

Seleccionar del **canal # al último**

 **CHANNEL # THRU**

Seleccionar el **canal # más el #'**

 **CHANNEL # CHANNEL #'**

Estas selecciones básicas se pueden mezclar para realizar selecciones más complejas. En todos los casos podemos utilizar la tecla **ENTER** como tecla “mas” entre selecciones básicas.

### 3.1.3. EXCLUIR CANALES

**EXCEPT** nos permite excluir canales o scrollers de la selección.

### 3.1.4. EDICIÓN DE CANALES

Después de seleccionar cualquier combinación de canales, {canales}, podemos asignarles un mismo nivel con cualquiera de estas opciones:

|                          |  |
|--------------------------|--|
| {canales} <b>Level</b> ↕ | Ajuste de nivel continuo, moviendo la rueda vertical o joystick                                    |
| {canales} <b>@ # #</b>   | Dando un valor numérico, donde <b>#</b> es el nivel en <u>2 dígitos</u> , de <b>00</b> a <b>99</b> |
| {canales} <b>@ @</b>     | A nivel 100% (full)  |
| {canales} <b>CALL</b>    | A nivel 100% en un fundido de 2 segundos.  |
| {canales} <b>↑↑</b>      | Aumentar el nivel un 5% (+%)<br>En modelos <b>Plus</b> , también moviendo <b>Level</b> ⇒           |
| {canales} <b>↓↓</b>      | Disminuir el nivel un 5% (+%)<br>En modelos <b>Plus</b> , también moviendo <b>Level</b> ⇐          |
| {canales} <b>@ .</b>     | Para asignar un nivel igual al último editado por teclado.   |

### 3.1.5. SELECCIONAR CONTENIDOS DEL EDITOR

Si en el editor tenemos canales presentes (marrón) y seleccionados (rojo), seleccionamos todos para una misma edición, pulsando:

 **CHANNEL THRU**

### 3.1.6. LA FUNCIÓN INVERT

---

**INVERT** conmuta entre los ítems seleccionados (rojo) y presentes (marrón). Esta función es muy utilizada para editar los elementos ya editados.

### 3.1.7. OTRAS SELECCIONES

---

Repetir la última selección de canales:

 **CHANNEL** 

Selección de todos los canales en editor y escena:

 **CHANNEL** **THRU** **THRU**

Selección de los canales en escena y editor comprendidos en un rango:

 **CHANNEL** **#'** **THRU** **THRU** **#''**

### 3.1.8. LIBERAR LOS CONTENIDOS DEL EDITOR

---

Cuando liberamos canales del editor **Stage**, los cambios se reflejan en escena.

Un canal liberado del editor pasará a 0%.

Para liberar **solo** los canales **seleccionados** (en rojo), usar una de estas opciones:


{canales} **RELEASE** Los canales abandonan el editor en 2 segundos

{canales} **RELEASE** **RELEASE** Los canales abandonan el editor de forma brusca

Para eliminar **todos los contenidos** del editor, pulsar una de estas opciones:

**RST** Los canales abandonan el editor en 2 segundos

**RST** **RST** Los canales abandonan el editor de forma brusca

 **En los menús:** El tiempo de editor (por defecto 2 segundos) utilizado para las funciones

**RELEASE**, **CALL** y **RST**, se puede configurar en el menú 30: Editor & Times

## 3.2. LOS SPOTS

---

Los spots están pensados para el control de focos robotizados. Cada foco robotizado está identificado por un número de spot, y desde el que podemos controlar todos los parámetros.

El primer paso es definir el número y tipo de estos spots desde el menú 04: Spots (Ver capítulo 4 – Patch de Spots)

### 3.2.1. LOS SPOTS EN EL EDITOR

Podemos seleccionar un spot, rango o grupo de spots, para su edición de forma conjunta. Cada spot está formado por parámetros. El spot se edita por medio de la edición de sus parámetros.

Los spots, en el editor, pueden estar:

**Presentes**, marcados con una flecha marrón junto a su número.

**Seleccionados**, marcados con una flecha roja junto a su número.

Un parámetro de spot, en el editor, puede estar:

**Presente**, procedentes de una edición anterior, sobre fondo marrón.

**Preseleccionado**, seleccionados pero aún sin editar, con su número en rojo.

**Seleccionado** con un valor editado, que aún se puede modificar, sobre fondo rojo.

| MC500 | Dimmer | X   | Y   | Shutter | *CWhl  | CWhl | RotGB  | RotGbRot | CWhl |       |    |        |    |       |
|-------|--------|-----|-----|---------|--------|------|--------|----------|------|-------|----|--------|----|-------|
| 1     | FF     | 35% | 44% | 19      | OPEN   | 21   | MAGNTA | 14%      | 00   | OPEN  | 00 | ROT--> | 00 | OPEN  |
| 2     | FF     | 35% | 44% | 19      | OPEN   | 21   | MAGNTA | 14%      | 00   | OPEN  | 00 | ROT--> | 00 | OPEN  |
| 3     | %      | 50% | 50% | 19      | OPEN   | 00   | WHITE  | 00%      | 00   | OPEN  | 00 | ROT--> | 00 | OPEN  |
| 4     | %      | 50% | 50% | 19      | OPEN   | 00   | WHITE  | 00%      | 00   | OPEN  | 00 | ROT--> | 00 | OPEN  |
| 5     | 50     | 55% | 55% | 26      | STROBE | 15   | RED    | 51%      | 33   | GOB02 | FF | STOP   | 17 | GOB04 |
| 6     | 50     | 55% | 55% | 26      | STROBE | 15   | RED    | 51%      | 33   | GOB02 | FF | STOP   | 17 | GOB04 |
| 7     | %      | 50% | 50% | 19      | OPEN   | 00   | WHITE  | 00%      | 00   | OPEN  | 00 | ROT--> | 00 | OPEN  |
| 8     | %      | 50% | 50% | 19      | OPEN   | 00   | WHITE  | 00%      | 00   | OPEN  | 00 | ROT--> | 00 | OPEN  |

El parámetro **Dimmer**, si existe, funciona como canal, HTP y No-Tracking (pág 11).

Los parámetros de spot, excepto el **Dimmer**, funcionan en modo LTP y Tracking.

### 3.2.2. MODO LTP y TRACKING

Modo LTP: un parámetro responderá siempre a la última orden. Cuando un parámetro está controlado por más de un Playback, el último Playback que se activa toma su control.

Como única excepción: Mientras un parámetro está presente o seleccionado en el editor **Stage**, está controlado por este editor, ya que este es **prioritario**.

Modo Tracking: Cada vez que liberamos un parámetro de un playback o del editor **Stage**, este mantendrá su valor en escena. El parámetro permanecerá con su valor en modo Tracking hasta que un Playback o el editor **Stage** tomen nuevamente su control.

### 3.2.3. LOS PARÁMETROS DE SPOTS

Los parámetros se clasifican por su funcionalidad, y cada funcionalidad tiene una tecla asociada.

Parámetros de posición: Controlan el movimiento del espejo o asa móvil. Entre estos parámetros los más importantes son  $\times$  (pan) e  $\sphericalangle$  (tilt), que se pueden editar desde el Trackball (**TB**) y desde las ruedas de control.

Parámetros de dimmer: Controlan la intensidad del haz, y entre ellos destacamos el **dimmer**, único que funciona en modo HTP y No-Tracking, y cuyo control siempre se encuentra en la rueda vertical o el Joystick (**Level**) además de en las ruedas de control.



Parámetros de color : Controlan el color del haz, y están accesibles en las ruedas de control

Parámetros de gobo: Controlan los gobos, y están accesibles en las ruedas de control









Parámetros de beam: Controlan la forma del haz, y están accesibles en las ruedas de control

Parámetros x-tra: Controlan otras funciones del spot no incluidas en los grupos anteriores, también accesibles en las ruedas de control

### 3.2.4. SELECCIÓN DE SPOTS

---

Selecciones básicas:

|   |                            |   |
|---|----------------------------|---|
|    | <b>SPOT #</b>              | Seleccionar el <b>spot #</b>  |
|    | <b>SPOT # THRU #'</b>      | Seleccionar <b>rango</b> desde el <b>spot # al #'</b>                                   |
|    | <b>SPOT # THRU</b>         | Seleccionar del <b>spot # al último</b>   |
|    | <b>SPOT # SPOT #'</b>      | Seleccionar el <b>spot # más el #'</b>  |
|   | <b>SPOT THRU</b>           | Selección de todos los spots en editor (marrón y rojo) como spots seleccionados (rojo). |
|  | <b>SPOT .</b>              | Repetir la última selección de spots utilizada  |
|  | <b>SPOT THRU THRU</b>      | Selección de todos los spots del editor y escena  |
|  | <b>SPOT # THRU THRU #'</b> | Selección de todos los spots del editor y escena comprendidos en un rango.              |

Estas selecciones básicas se pueden mezclar para realizar selecciones más complejas. En todos los casos podemos utilizar **ENTER** como “más” entre selecciones básicas.



### 3.2.5. SELECCIÓN Y EDICIÓN DE PARÁMETROS

---

La edición del spot se realiza con la edición de uno, varios o todos sus parámetros.

Algunos parámetros están accesibles directamente al seleccionar el spot:

- **Dimmer** – Su control está siempre en **Level**↕.
- **X** e **Y** - Su control está siempre en el **TB**⊙
- Los 3 primeros parámetros se encuentran accesibles en las ruedas de control **W1**↻, **W2**↻ y **W3**↻

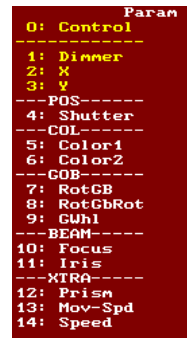
El resto de los parámetros también están accesibles en las ruedas de control, pero se deben buscar cambiando el banco activo de las mismas, por ejemplo, pulsando  y 

### 3.2.6. EDICIÓN DE UN PARÁMETRO


El primer paso para editar un parámetro es su selección:

 {Spots} **PARAM** **#** **ENTER**

Cada vez que pulsamos **PARAM** se abrirá una ventana interactiva mostrándonos el número de índice de los parámetros del spot. La selección también se puede realizar con un clic de ratón.



La selección de un parámetro, implica:


- Su localización en la pantalla auxiliar (para visualización)
- Su carga en **W1** , listo para su edición
- Su activación para poder editarle un valor por teclado, pulsando **@**


### 3.2.7. EDICIÓN NUMÉRICA


Para editar un parámetro con un valor dado por teclado, pulsar:











 {spots} **PARAM** **#** **@** **#'** Lleva el parámetro # a su valor #' (2 dígitos)

 {spots} **PARAM** **#** **@** **@** Lleva el parámetro # a su valor full (FF).

 {spots} **PARAM** **#** **↑↑** Lleva el parámetro # al siguiente paso, o aumenta su valor un % para parámetros continuos.

 {spots} **PARAM** **#** **↓↓** Lleva el parámetro # al paso anterior, o si solo tiene un paso, disminuye su valor un %.





El **D**  de los spots seleccionados, {spots} se puede editar:



|  |   |
|--|---|
|  {spots} <b>Level</b>  | Manualmente, moviendo la rueda vertical o el joystick.  |
|  {spots} <b>@</b> <b>#</b> <b>#</b>   | Directamente, con un valor numérico en 2 dígitos, de <b>00</b> a <b>99</b>  |
|  {spots} <b>@</b> <b>@</b>  | Directamente a 100% (FF)  |
|  {spots} <b>CALL</b>  | Directamente a 100% (FF) con un fundido de 2 segundos.  |
|  {spots} <b>↑↑</b>  | Aumentar el nivel un 5% (+%)<br>En modelos <b>Plus</b> , también moviendo <b>Level</b>   |
|  {spots} <b>↓↓</b>  | Disminuir el nivel un 5% (+%)<br>En modelos <b>Plus</b> , también moviendo <b>Level</b>  |
|  {spots} <b>@</b> <b>.</b>  | Asignando un nivel igual al último editado por teclado.   |

### 3.2.8. EDICIÓN DESDE LAS RUEDAS DE CONTROL



---

Moviendo **W1**↻, **W2**↻ o **W3**↻, editamos los parámetros cargados en el banco activo. Para cambiar el banco activo podemos:



- Pulsar  para acceder al banco siguiente.
- Pulsar  para acceder al banco anterior.
- Acceder directamente a los parámetros de posición, color, etc. pulsando , , etc.

En el parámetro activo (marcado con un \* sobre su nombre) podemos pasar directamente de un paso a siguiente pulsando , o al paso anterior pulsando .

Podemos cambiar el parámetro activo (marcado con \*) moviendo su rueda (**W#**↻), pulsando sobre la misma (**W#**↻), o, en los modelos **Plus**, pulsando:



-  para seleccionar el parámetro anterior
-  para seleccionar el parámetro siguiente

#### Excepciones:

Cuando un paso está definido con **Stop** (s) es absolutamente necesario pulsar  o  para acceder al siguiente paso, ya que no se podrá conseguir moviendo la rueda.

### 3.2.9. LA TECLA WHEEL

---

En las ediciones con rueda, si mientras movemos la rueda mantenemos pulsada  la edición de la rueda no se hará efectiva hasta que soltemos .

Si en una edición de varios spots, deseamos copiar el parámetro activo (marcado con \*) del primer spot a todos los demás, pulsar  .

### 3.2.10. EDICIÓN FUNCIONAL - PALETAS

Podemos visualizar, seleccionar o editar parámetros según su funcionalidad.

Para examinar o seleccionar los parámetros de la funcionalidad deseada, pulsar:

| Funcionalidad | Tecla        | Comentarios  |
|---------------|--------------|--|
| Posición      | <b>POS</b>   | <p>La pantalla auxiliar muestra los parámetros de la funcionalidad seleccionada (excepto <b>D i M M E R</b>, <b>X</b> e <b>Y</b> que siempre están presentes), y si tenemos spots seleccionados, además:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Estos parámetros se cargan en las ruedas. En concreto el primer parámetro de la funcionalidad se carga en <b>W1</b>, el siguiente parámetro en <b>W2</b>, y el siguiente en <b>W3</b>.</li> <li>Si <b>BANKS</b> está en modo <b>AUTO</b>, tenemos acceso a sus paletas.</li> </ul> |
| Dimmer        | <b>DIM</b>   |  |
| Color         | <b>COL</b>   |  |
| Gobo          | <b>GOB</b>   |  |
| Beam          | <b>BEAM</b>  |  |
| X-tra         | <b>X-TRA</b> |  |

#### SELECCIÓN NUMÉRICA DE UNA PALETA

Para aplicar una paleta, por ejemplo de color, a los spots seleccionados, pulsar:

 {spots} **COL** **@** **#** **ENTER**

Al pulsar **@** el sistema nos muestra una lista de todas las paletas de la funcionalidad seleccionada (en este ejemplo de color) para poder seleccionar el **#** deseado. La selección también se puede realizar utilizando el ratón.

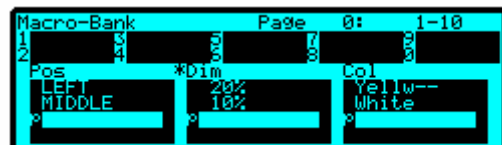
#### SELECCIONAR PALETAS DESDE LAS RUEDAS DE CONTROL

Para aplicar una paleta desde las ruedas de control, pulsar **EDT+**

**EDT+** conmuta entre la visualización por parámetros o por funcionalidades. Cuando estamos visualizando funcionalidades, **EDT+** activa, las ruedas nos permiten controlar paletas:

Podemos acceder a cualquier categoría de paletas, moviendo su rueda correspondiente, ó:

- Cambiar el banco activo pulsando **←** ó **→**
- Acceder a la categoría, por ejemplo, a color, pulsando **COL**
- Recorrer la paleta activa pulsando **--** y **--**



Si es necesario cambiar la paleta activa, pulsar sobre su rueda (**W#** **⊕**), o en el caso de los

modelos **Plus**, pulsar **←←** y **→→**

- Mover una rueda en modo ciego mientras tenemos pulsada la tecla **WHEEL** **▼**

- Sincronizar la paleta activa en todos los spots pulsando **WHEEL** **WHEEL**



Recordar que la paleta activa está marcada con un \* en monitor y display.

| MC500 | Display | Pos   | Col   | *Gob   | Beam     | Xtra    | Fig  |
|-------|---------|-------|-------|--------|----------|---------|------|
| 1     | 33%     | Home  | Amber | GOBO 4 | 01fondo1 | Prism 1 | None |
| 2     | %       | Track | Track | Editor | Play     | Track   |      |
| 3     | 33%     | Home  | Amber | GOBO 4 | Home     | Prism 1 | None |


En la visualización por funcionalidades, se muestra el estado de las mismas, pudiendo aparecer:

- Texto** Cuando hemos editado esta funcionalidad con una paleta.
- Track** Cuando estos parámetros están en modo Tracking
- Play** Cuando estos parámetros están controlados en cualquier Playback
- Editor** Cuando alguno de sus parámetros está editado de forma individual.
- 01 Texto** Cuando a estos parámetros se les ha aplicado una librería, en el ejemplo, la 01.

### SELECCIONAR PALETAS DESDE LAS TECLAS DE BANKS

Las teclas **1<sub>B</sub>** a **10<sub>B</sub>** se configuran como acceso directo a diferentes ítems pulsando **BANKS** , y se pagan por girando esta misma rueda: **BANKS** .

En los modelos **Plus**, en lugar de la rueda **BANKS** encontramos 3 teclas: **BANKS** para configurar los bancos y **BANK-**, **BANK+** para pagarlos.

Al pulsar **BANKS** , aparece una ventana con las opciones de configuración para las teclas **1<sub>B</sub>** a **10<sub>B</sub>**

La opción **0** configura las **1<sub>B</sub>** a **10<sub>B</sub>** para que cambien de forma interactiva con la edición. Este es el modo por defecto.

| BANKS |       |
|-------|-------|
| 0:    | Auto  |
| 1:    | Macro |
| 2:    | Group |
| 3:    | POS   |
| 4:    | COL   |
| 5:    | GOB   |
| 6:    | BEAM  |
| 7:    | XTRA  |
| 8:    | FIG   |

La configuración actual de las **1<sub>B</sub>** a **10<sub>B</sub>** se muestra en el display.

Para los siguientes comandos, configurar las teclas **1<sub>B</sub>** a **10<sub>B</sub>** en modo **Auto**, pulsando:

 **BANKS**  **0**      O utilizando el ratón **BANKS**  **0** : **Auto** 

En este modo aplicamos paletas, por ejemplo de color y gobo, pulsando:

 {spots} **COL** **#<sub>B</sub>** **GOB** **#<sub>B</sub>**

Y donde **#<sub>B</sub>** es la tecla asociada a la paleta que queremos aplicar, de **1<sub>B</sub>** a **10<sub>B</sub>**. Podemos pulsar más de una **#<sub>B</sub>**, hasta encontrar la edición deseada.

Si **BANKS** está en algún modo fijo, por ejemplo **3 : POS**, solo podemos acceder a las paletas de posición, y en este caso no será necesario pulsar **POS**

## OTRAS SELECCIONES POR FUNCIONALIDAD

---

**ENTER** y **RELEASE** se pueden aplicar a los parámetros de la categoría seleccionada.

Para sacar del editor solo los parámetros de gobo pulsar:

 {spots} **GOB** **RELEASE**

Para traer al editor los parámetros de posición pulsar:

 {spots} **POS** **ENTER**

### 3.2.11. ACCESO A LOS VALORES DE HOME

---

El valor Home es el valor neutro del parámetro.

Para poner a valor Home todos los parámetros de los spots seleccionados, pulsar:

 {spots} **HOME**

Para poner a Home solo los parámetros de posición (por ejemplo), pulsar:

 {spots} **POS** **HOME**

### 3.2.12. EL PARÁMETRO DE CONTROL

---

Algunos focos robotizados tienen un canal de control, desde el cual nos permiten realizar algunas funciones especiales. **Hydra**, por su importancia, contempla de forma inmediata las funciones de “encendido de lámpara”, “apagado de lámpara” y “reset” del foco.

Para encender las lámparas (ON) de los spots seleccionados, pulsar:

 {spots} **PARAM** **9** **1**

Para apagar las lámparas (OFF) de los spots seleccionados, pulsar:

 {spots} **PARAM** **9** **2**

Para hacer un Reset (RST) al spot o spots seleccionados, pulsar:

 {spots} **PARAM** **9** **3**

### 3.2.13. INVERTIR LA SELECCIÓN DEL EDITOR

**INVERT** conmuta entre los ítems seleccionados (rojo) y los presentes (marrón).

### 3.2.14. ELIMINAR CONTENIDOS DEL EDITOR

Cuando eliminamos spots del editor **Stage**, sólo los cambios de **Dimmer** se reflejan en escena, ya que se comporta como canal convencional. El resto de los parámetros, mantendrán su “valor” en modo tracking.

Para eliminar todos los parámetros de los spots seleccionados, pulsar una de estas opciones:

 {spots} **RELEASE** Sus **Dimmers** funden a 0% en 2 segundos.

 {spots} **RELEASE RELEASE** Sus **Dimmers** pasan a 0% inmediatamente.

Para liberar solo un parámetro, pulsar:

 {spots} **PARAM # RELEASE**


Para liberar los parámetros de una funcionalidad (por ejemplo de beam) pulsar:

 {spots} **BEAM RELEASE**

Para eliminar todos los canales /spots que se encuentran en el editor, pulsar:

 **RST** para que el editor se vacíe fundiendo en 2 segundos

 **RST RST** para que el editor se vacíe fundiendo de forma brusca

 **En los menús:** El tiempo por defecto del editor (2 segundos) utilizado para las funciones **RELEASE**, **CALL** y **RST**, se puede editar desde el menú 30: Editor & Memories

## 3.3. EL TRACKBALL

Conmutamos entre estas resoluciones pulsando **FINE**

| Resolución | LED-FINE    | Comentarios  |
|------------|-------------|--|
| Normal     | Apagado     |  |
| Alta       | Encendido   | Para cambiar un valor necesitamos mayores desplazamientos del <b>TB</b> ⊙, o las ruedas de control, obteniendo una mayor precisión.                    |
| Baja       | Parpadeando | Para cambiar un valor necesitamos menores desplazamientos del <b>TB</b> ⊙, o las ruedas de control, obteniendo una menor precisión, pero más agilidad. |

Conmutamos entre estas opciones pulsando **TB** tantas veces como sea necesario:

| Opción    | LED-TB      | Comentarios  |
|-----------|-------------|--|
| Normal    | Apagado     | El <b>TB</b> controla el parámetro $\times$ (pan) y el parámetro $\psi$ (tilt).  |
| Inactivo  | Encendido   | El <b>TB</b> está inactivo.  |
| Ortogonal | Parpadeando | El <b>TB</b> solo controla $\times$ (pan), o sólo $\psi$ (tilt), el parámetro a controlar lo determina la dirección predominante del movimiento del <b>TB</b> . Permitiéndonos ajustar en una única dirección. |

Si buscando una posición con un spot, no podemos alcanzarla, pulsar **FLIP** para que el sistema busque los valores complementarios de  $\times$  e  $\psi$  más cercanos a su posición actual. **FLIP** también se utiliza como efecto especial, ya que proporciona un movimiento limpio y rápido.

**FLIP** se puede aplicar a los parámetros  $\times$  e  $\psi$ , o solo a uno de ellos.

 **SPOT 1 FLIP**

Los parámetros  $\times$  e  $\psi$  del spot 1 cambian de valor.

 **SPOT 1 PARAM 2 FLIP**

Sólo el parámetro  $\times$  del spot 1 cambia de valor.

 **SPOT 1 PARAM 3 FLIP**

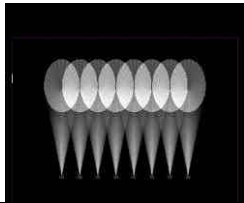
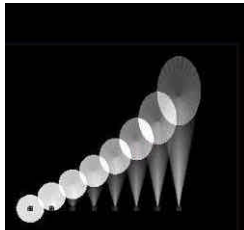
Sólo el parámetro  $\psi$  del spot 1 cambia de valor.

### **FAN-OUT**

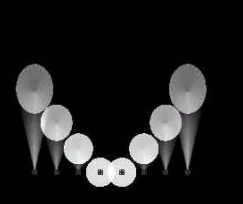
Esta función nos permite editar, dentro de una selección de varios spots, los valores de los parámetros  $\times$  y/o  $\psi$  de forma relativa.

Esta edición se puede realizar desde el **TB** o desde las ruedas **W2** y **W3**.

En principio esta edición tiene 3 modos, y conmutamos de uno a otro pulsando **FAN-OUT**, su LED nos muestra el estado actual de la función.

| LED <b>FAN-OUT</b> | Función   |   |
|--------------------|---|---|
| Apagado            | Fan-Out desactivado.<br>La edición de $\times$ y/o $\psi$ no se ve afectada por esta función.<br>Ejemplo: Incremento de $\psi$ en los spots del 1 al 8  |  |
| Encendido          | Fan-Out lineal.<br>La edición de $\times$ y/o $\psi$ tiene un valor relativo, de forma lineal entre el primer y último spot de la selección.<br>Ejemplo: Incremento de $\psi$ en los spots del 1 al 8 |  |



|             |   |   |
|-------------|---|---|
| Parpadeando | <p>Fan-Out simétrico.</p> <p>La edición de <math>\times</math> y/o <math>\uparrow</math> tiene un valor relativo, de forma simétrica entre el primer y último spot de la selección.</p> <p>Ejemplo: Incremento de <math>\uparrow</math> en los spots del 1 al 8</p> |  |
|-------------|---|---|

## MOUSE

Esta función nos permite fijar el trackball en modo **MOUSE** para utilizarlo del mismo modo que el ratón externo. En este modo cada vez que pulsamos **MOUSE** es como el clic del ratón.

En este modo el trackball está iluminado en verde. Salir de este modo pulsando **TB**

## 3.4. LA LÍNEA DE ESTADO

La línea de estado muestra testigos sobre los contenidos del editor, estos testigos son **c S f**

- c** Aparece siempre que tenemos canales en el editor
- S** Aparece siempre que tenemos parámetros de spots en el editor
- f** Aparece siempre que tenemos figuras de spots en el editor

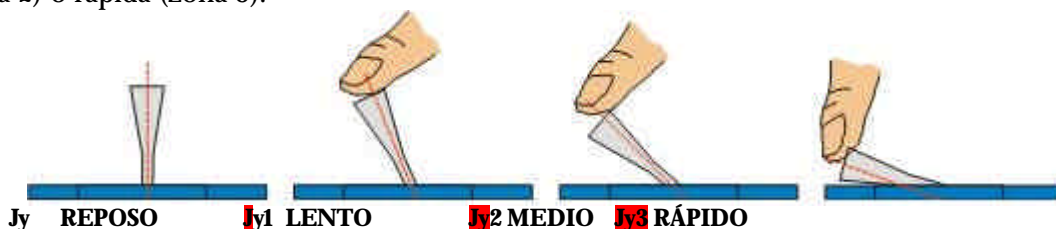


## VISUALIZACIÓN DEL ESTADO DEL JOYSTICK

Solo para modelos **Hydra Plus**

En la línea de estado del monitor aparecen los testigos  $J\updownarrow$  y  $J\leftarrow\rightarrow$ , que nos indican el estado del Joystick en sus 2 posibles direcciones ( $J\updownarrow$ : vertical,  $J\leftarrow\rightarrow$ : horizontal).

El Joystick tiene 3 zonas de resolución, que dependen de su posición. Esta resolución afecta principalmente a la "cantidad" de variación que producimos sobre los niveles que estamos controlando con el mismo. Así el Joystick puede producir una variación lenta (zona 1), media (zona 2) o rápida (zona 3).



## 4. MEMORIAS Y GRUPOS

**Las memorias** se numeran de 1 a 2000, admitiendo números decimales, ejemplo: 55.5, 1.9, etc.  
**Los grupos** se numeran del 1 a 2000.

### 4.1. GRABACIÓN DE MEMORIAS Y GRUPOS

Para grabar una memoria preparar en el editor la escena deseada:

- Seleccionar canales y asignarles niveles de dimmer.
- Seleccionar spots y editar sus parámetros.

En las memorias es necesario que los canal y spots estén editados (niveles y valores).

El resultado de esta edición lo llamaremos: {editor}

Para grabar un grupo preparar en el editor la escena o selección deseada:

- Seleccionar canales y opcionalmente, asignarles niveles de dimmer. Si no damos nivel los canales seleccionados se grabarán a 100%.
- Seleccionar spots y opcionalmente, editar sus parámetros. Si no editamos ningún parámetro, el grupo tomará este spot sólo con su dimmer a 100%. Los spots sin **DIMMER**, se deben editar siempre, de otro modo no quedarán incluidos en el grupo.

El resultado de esta edición lo llamaremos: {selección/editor}

Grabamos la memoria # pulsando:


 {editor} **MEM** **#** **REC**

Grabamos la siguiente memoria pulsando:

 {editor} **MEM** **REC**

 {editor} **REC**

Grabamos el grupo # pulsando:

 {selección/editor} **GROUP** **#** **REC**

Grabamos el siguiente grupo pulsando:

 {selección/editor} **GROUP** **REC**

Grabar el siguiente grupo cargándolo en master:

 {selección/editor} **LOAD** **M#**

#### 4.1.1. CAPTURAR PARTES DE ESCENA y OTROS DATOS

**Hydra** solo graba el contenido del editor, por este motivo, si deseamos grabar alguna parte de la escena (playbacks), debemos capturar esta información.

**Preseleccionar (sin capturar su nivel) cualquier parte de la escena.**

Para preseleccionar todos los canales o spots de escena, pulsar:

 **CHANNEL** **THRU** **THRU**

 **SPOT** **THRU** **THRU**

Para preseleccionar la escena completa, canales y spots, pulsar:

 **ENTER** **ENTER**

Para preseleccionar el contenido de uno o varios masters:

 **ENTER** **M#**

Para preseleccionar la salida a escena del crossfader, pulsar:

 **ENTER** **ASSIGN**

### **Preseleccionar los contenidos de una memoria, grupo o rango**

---

Para preseleccionar los contenidos de una memoria ó un grupo, pulsar:

 **MEM** **#** **ENTER**

 **GROUP** **#** **ENTER**

### **Traer al editor, cualquier elemento de escena (contenidos y valores):**

---

Para traer la escena completa, canales y spots, pulsar:

 **CALL** **CALL**

Para traer la salida de uno o varios master, y /o del crossfader, pulsar:

 **CALL** **M#**

 **CALL** **ASSIGN**

### **Traer al editor una memoria, grupo o rango (contenidos y valores):**

---

En un fundido de 2 segundos:

 **MEM** **#** **CALL**

 **GROUP** **#** **CALL**

 **MEM** **#** **THRU** **#'** **CALL**

 **GROUP** **#** **THRU** **#'** **CALL**

De forma brusca:

 **MEM** **#** **CALL** **CALL**

 **GROUP** **#** **CALL** **CALL**

Controlado por el operador:

 **MEM #** Level↕

 **GROUP #** Level↕

### Traer al editor un canal, spot o parámetro, tal y como se encuentra grabado en una memoria o grupo. Ejemplos

---

Traer el canal 8, tal y como esta en la memoria 1, en 2 seg:

 **MEM 1 CHANNEL 8 CALL**

Traer los parámetros del spot 8, tal y como están en el grupo 1, de forma brusca:

 **GROUP 1 SPOT 8 CALL CALL**

Traer el parámetro 10 del spot 8, tal y como esta en la memoria 1:

 **MEM 1 SPOT 8 PARAM 1 0 CALL**

Un canal o spot capturado en el editor *Stage*, pasa a estar controlado por el editor.

### 4.1.2. GRABAR ESCENA EN LA SIGUIENTE MEMORIA

---

Existe un comando especial para grabar escena en la **siguiente memoria**, sin necesidad de traer la escena al editor:

 {escena} **CALL REC**

### 4.1.3. EXAMEN DE MEMORIAS Y GRUPOS

---

En cualquier momento podemos acceder a la lista de las memorias o de los grupos, o examinar el contenido de una memoria o grupo concreto.

Para examinar la lista de las memorias, pulsar:

 **MEM EXAM**

Para examinar la memoria #, pulsar:



 **MEM # EXAM**

Para examinar la lista de grupos, pulsar:

 **GROUP EXAM**

Para examinar el grupo #, pulsar:

 **GROUP # EXAM**

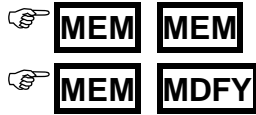
Estas listas se paginan con    

Para salir de cualquier pantalla de examen pulsar **EXIT**

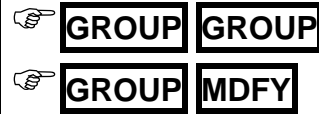
#### 4.1.4. ASIGNAR TEXTO A UNA MEMORIA o UN GRUPO

Para editar los textos de cualquier memoria/grupo, acceder a su pantalla de edición, pulsando:

Pantalla edición Memorias (2 opciones):



Pantalla edición Grupos (2 opciones):



Mover el cursor hasta la celda **Text** de la memoria o grupo deseado, y teclear el texto desde el teclado alfanumérico.

Salir de esta pantalla con **EXIT**

#### 4.1.5. BORRAR MEMORIAS /GRUPOS

Para borrar una memoria:



Borrar un rango de memorias:



Para borrar **todas** las memorias de la consola:



Para borrar un grupo:



Borrar un rango de grupos:



Para borrar **todos** los grupos:



El sistema pide confirmación. Confirmar pulsando **DELETE** o anular pulsando **C**

#### 4.1.6. MODIFICAR UNA MEMORIA o GRUPO

En cualquier momento podemos modificar los contenidos de una memoria/grupo:

- Seleccionar el editor para la modificación, **Stage** ó **Blind**, con la tecla **BLND**
- Vaciar el editor pulsando **RST**
- Seleccionar la memoria o grupo a modificar, pulsando una de estas opciones:



- Hacer modificaciones {modificaciones} añadiendo, editando o eliminando canales y spots.

- Grabar la modificación, pulsando **REC** ó salir sin grabar pulsando **RST**

En resumen:

 **RST** **MEM** **#** **MDFY** {modificaciones} **REC**

 **RST** **GROUP** **#** **MDFY** {modificaciones} **REC**

 **RST** **MDFY** **M#** {modificaciones} **REC**

#### 4.1.7. COPIA DE MEMORIAS Y GRUPOS

Cuando copiamos memorias o grupos, se copiarán todos sus contenidos, el texto, y en el caso de las memorias sus tiempos y comandos.

Copiar la memoria # en la memoria #'

 **MEM** **#** **COPY** **#'** **ENTER**


Copiar un rango de memorias, en otro rango:

 **MEM** **#** **THRU** **#'**  
**COPY** **#'** **ENTER**

Copiar el grupo # en el grupo #'

 **GROUP** **#** **COPY** **#'** **ENTER**

Copiar un rango de grupos en otro rango:

 **GROUP** **#** **THRU** **#'**  
**COPY** **#'** **ENTER**

#### 4.1.8. INTERCAMBIAR MEMORIAS O GRUPOS

Cuando intercambiamos memorias o grupos, se intercambiarán todos sus contenidos, el texto, y en el caso de las memorias sus tiempos y comandos.


Intercambiar 2 memorias

 **MEM** **#**  
**COPY** **COPY** **#'** **ENTER**


Intercambiar 2 rangos de memorias:

 **MEM** **#** **THRU** **#'**  
**COPY** **COPY** **#'** **ENTER**

Intercambiar 2 grupos

 **GROUP** **#**  
**COPY** **COPY** **#'** **ENTER**

Intercambiar 2 rangos de grupos:

 **GROUP** **#** **THRU** **#'**  
**COPY** **COPY** **#'** **ENTER**

## 4.2. TIEMPOS DE LA MEMORIA

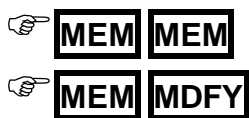
Los tiempos asociados a las memorias, se utilizan para su reproducción en crossfaders y masters.  
 Los tiempos de una memoria, son:

|     |   |
|-----|---|
| T↑  | Tiempo de fundido de entrada. Tiempo que tarda la memoria en pasar de 0% a 100%.  |
| T↓  | Tiempo de fundido de salida. Tiempo que tarda “la memoria” en pasar de 100% a 0%.<br><br>Cuando la memoria se reproduce en un crossfade, su T↓ se aplica a la memoria anterior (escena actual del crossfade).<br><br>Cuando la memoria se reproduce en un master, su T↓ se aplica a la propia memoria.  |
| T⌚  | Tiempo delay, de espera ó automático. Tiempo que la memoria se mantendrá en escena al 100%.<br><br>Cuando se reproduce en un crossfader, después de este tiempo se realizará un crossfade a la siguiente memoria de forma <u>automática</u> .<br><br>Cuando se reproduce en un master, después de este tiempo el master se desactivará de forma <u>automática</u> . |
| T↑⌚ | Tiempo de espera de entrada. Tiempo que espera la memoria antes de comenzar su fundido de 0% a 100%.  |
| T↓⌚ | Tiempo de espera de salida. Tiempo que espera “la memoria” antes de abandonar la escena.<br><br>Cuando la memoria se reproduce en un crossfade, su T↓⌚ se aplica a la memoria anterior o (escena actual del crossfade).<br><br>Cuando la memoria se reproduce en un master, su T↓⌚ se aplica a la propia memoria.   |


Estos tiempos se pueden programar o no. Cualquier combinación es posible.

### 4.2.1. PROGRAMAR TIEMPOS



Podemos programar los tiempos de las memorias desde la lista de edición de memorias, a la que accedemos pulsando una de estas opciones:



| Mem | T↑ | T↓ | T⌚ | T↑⌚ | T↓⌚ | Tm | Jump | Lp | Text          | Command     | TC | csSf |
|-----|----|----|----|-----|-----|----|------|----|---------------|-------------|----|------|
| 1   | 35 | 35 | ∞  |     |     | T1 |      |    |               | Defaults    |    |      |
| 2   | 3  | 3  | ∞  |     |     | T1 |      |    |               | GOBACK Time |    |      |
| 3   | 3  | 3  | ∞  |     |     | T2 |      |    | memory text   |             |    |      |
| 4   | 3  | 3  | 01 |     |     | T1 |      |    |               |             |    |      |
| 5   | 3  | 2  | ∞  |     |     | T1 |      |    | texto memoria |             |    |      |
| 6   | 3  | 3  | 2  |     |     | T3 |      |    |               |             |    |      |
| 7   | 3  | 3  | ∞  |     |     | T1 |      |    |               |             |    |      |

Para realizar cualquier edición, seleccionar el dato e introducir su valor. Aceptar el dato pulsando **ENTER** o moviendo el cursor, y salir de esta pantalla con **EXIT**. El valor de los tiempos por defecto se muestra en la primera línea o “línea setup”. Si deseamos cambiar los valores por defecto, pulsar **MENU**, o acceder con el ratón a la línea setup. Para regresar a la lista de memorias, volver a pulsar **MENU**, ó , o utilizar el ratón.

Podemos desplazarnos página a página girando la rueda **MONITOR** . Para los modelos **Plus**, sin rueda **MONITOR**, para paginar pulsar **MON+** **MON-**.

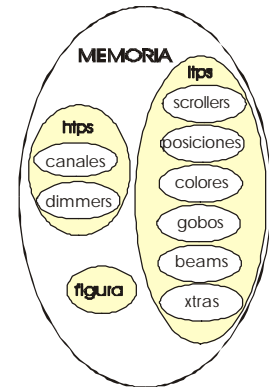
-  Acceso directo a una memoria de la lista:  
Accediendo a cualquier celda de número de memoria, **MEM#** (fondo gris).  
Y pulsando **#**  para que el sistema nos lleve a la memoria **#**.

### 4.3. TIMING

La consola dispone de 6 timings diferentes (T1 a T6). El timing marca el comportamiento de memorias y grupos en los playbacks. El timing de una memoria se puede editar en cualquier momento. Los grupos siempre responden al timing por defecto.

El timing nos permite separar los contenidos de una memoria o grupo de forma conceptual (https, ltps, canales, gobos, colores, etc.) para conseguir que cada uno entre en escena, fundiendo o no, en el momento deseado.

Cuando aplicamos un timing a una memoria (o grupo), su comportamiento depende del timing y de su contenido. Por ejemplo, el timing 2 (T2) fuerza a los **ltps** a entrar en escena, nada más activar el master, de forma brusca.



Los timing se pueden editar desde el menú 06: Define Timings

 **MENU** **0** **6**

Para editar cualquiera de los timing existentes, pasar a la zona de edición de este menú.

| T1   | T2  | T3  | T4   | T5  | T6  |      |     |     |      |      |     |    |
|------|-----|-----|------|-----|-----|------|-----|-----|------|------|-----|----|
| Type | Beg | End | Type | Beg | End | Type | Beg | End | Type | Beg  | End |    |
|      | LTP | 00  | 00   | LTP | FF  | FF   | LTP | 00  | 00   | LTP  | FF  | FF |
|      |     |     |      | XY  | 00  | FF   | XY  | 00  | FF   | XY   | 00  | FF |
|      |     |     |      |     |     |      |     |     |      | COL  | 00  | FF |
|      |     |     |      |     |     |      |     |     |      | GOB  | 00  | 00 |
|      |     |     |      |     |     |      |     |     |      | BEAM | 00  | FF |
|      |     |     |      |     |     |      |     |     |      | XTRA | 00  | 00 |

Los timing están definidos por un máximo de 9 conjuntos, donde cada uno de ellos tiene



|             |  |
|-------------|--|
| <b>Type</b> | El tipo de ítems sobre los que influye esta parte (htps, ltps, colores...)   |
| <b>Beg</b>  | <b>Begin:</b> Marca el comienzo del fundido. Este valor se edita como porcentaje (0-100%) del tiempo de fundido de entrada de la memoria y es equivalente a $T_{\uparrow}$   |
| <b>End</b>  | <b>End:</b> En este punto se considera que la parte ya está a 100% en escena. Este valor se edita como porcentaje (0-100%) del tiempo de fundido de entrada de la memoria. Debe ser mayor o igual al valor de <b>Begin</b> . Cuando <b>Begin</b> = <b>End</b> la parte no funde, salta a escena, y equivale a programar un $T_{\uparrow}$ de 0.1 |

En cuanto al tipo de ítems tiene prioridad el **Type** más detallado. Esto quiere decir, que si una parte está definida como **HTP** y otra como **DiTm** (también es htp), la parte **DiTm** tiene mayor prioridad.

### 4.3.1. ESTABLECER EL TIMING POR DEFECTO

El timing por defecto es el timing asociado a cada nueva memoria, siempre que el operador no especifique otra cosa. Disponemos de 3 formas de cambiar el timing por defecto:

- Desde la línea de Setup del menú 06: Define Timings
- Desde la opción **Timing** del menú 30: Editor & Times
- Desde la línea de Setup de la lista de memorias, **MEM MEM**

### 4.3.2. EDICIÓN DEL TIMING DE UNA MEMORIA

El timing de una memoria ( $T_1$  a  $T_6$ ) se puede editar desde el propio editor, o lista de memorias.

Cuando estamos editando una memoria, en cualquier momento, desde el editor, podemos cambiar el timing con el que se grabará pulsando:

 **PART PART #** Donde # es el número del timing deseado.


En el editor, el timing por defecto se restaura cada vez que pulsamos **RST**

### 4.3.3. CONVERTIR TIMING A PARTES

Cuando deseamos personalizar el timing aplicado a una memoria, podemos editar los valores del timing como partes de memoria, para poder editar tiempos y contenido.

Las partes de memoria se pueden crear en el proceso de edición de forma manual.  
Una memoria con partes no tiene timing. Si la asociamos un timing las partes desaparecen.  
Una memoria con timing no tiene partes. Si editamos partes, el timing desaparece.

En el proceso de edición, para convertir los valores de timing a partes (editables) pulsar:

 **PART PART 7** {para seleccionar la opción 7 : TO PART}

## 4.4. PARTES DE MEMORIA

Una memoria se puede dividir en un máximo de 9 partes de tiempo. Cada parte de tiempo tiene sus propios valores de  $T\uparrow$  y  $T\uparrow\oplus$ , así como sus contenidos, de edición libre.

Las partes de memoria permiten que sus contenidos “entren” en escena con diferentes velocidades, controlados por los tiempos de memoria y los tiempos de cada una de las partes; de forma similar a los timings, pero con valores de contenido y tiempo absolutos.

Cada canal y parámetro de spot grabado en la memoria, puede estar controlado por una parte (F1 a F9) o por la propia memoria base (F0).

Una parte debe contener al menos un canal o parámetro de spot.  
La memoria base existe siempre, contenga o no algún ítem.

Los contenidos de una memoria se pueden dividir en:

| CONTENIDOS DE LA MEMORIA  |                                      |
|---|--------------------------------------|
| MEMORIA BASE - Parte 0<br>(siempre existe)<br>+ Tiempos entrada/salida/auto<br>+ Texto<br>+ Jump<br>+ Comando | Parte 1 (opcional) + tiempos entrada |
|   | Parte 2 (opcional) + tiempos entrada |
|   | Parte 3 (opcional) + tiempos entrada |
|   | Parte 4 (opcional) + tiempos entrada |
|   | Parte 5 (opcional) + tiempos entrada |
|   | Parte 6 (opcional) + tiempos entrada |
|   | Parte 7 (opcional) + tiempos entrada |
|   | Parte 8 (opcional) + tiempos entrada |
|   | Parte 9 (opcional) + tiempos entrada |

### 4.4.1. CREAR PARTES DE TIEMPO

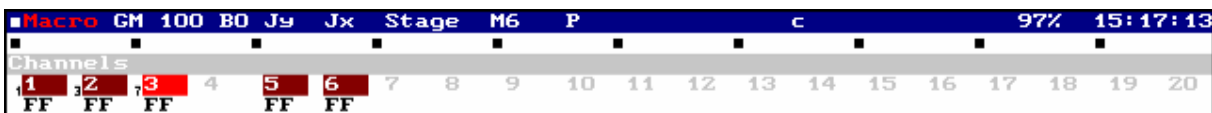
Podemos crear las partes de una memoria en su proceso de edición o modificación. En ambos casos utilizamos los mismos comandos:

Para llevar un canal, parámetro de spot o conjunto de ellos a una parte de memoria, seleccionarlos en el editor y pulsar:

 {Selección} **PART #** Donde # es el número de parte, 1 a 9.


Repetir esta operación tantas veces como sea necesario hasta crear las partes deseadas.

En las pantallas auxiliares, junto a cada ítem aparece su número de parte.




### 4.4.2. RETORNAR CONTENIDOS A LA MEMORIA BASE

Para retornar canales y parámetros de una parte a la memoria base, seleccionarlos y pulsar:

 {Selección} **PART** **0**

Si se eliminan todos los ítems de una parte concreta, la parte deja de existir.

 Recordar, para borrar un ítem de una memoria, pertenezca o no a una parte, utilizamos la función **RELEASE**

### 4.4.3. EDICIÓN DE TIEMPOS PARA LAS PARTES

Cada parte de memoria puede tener programados los tiempos de entrada:  $T\uparrow$  y  $T\uparrow\odot$

Para editar los tiempos de las partes, pulsar **MEM** **MEM**

| Mem list:95 |    |    |    |           |                   |    |      |    |      | 1-95    |    | T1 Defaults |     | GOBACK Time MEMS |  | ↑↑↑ ↓↓↓ |  |
|-------------|----|----|----|-----------|-------------------|----|------|----|------|---------|----|-------------|-----|------------------|--|---------|--|
| Mem         | T↑ | T↓ | Te | T $\odot$ | T $\uparrow\odot$ | Tn | Jump | Lp | Text | Command | TC | cs          | Sf  |                  |  |         |  |
| 1           | 3  | 3  | ∞  |           |                   |    |      |    | P2   |         |    |             | S   |                  |  |         |  |
| +P1         | 01 |    |    | 01        |                   |    |      |    |      |         |    |             | S   |                  |  |         |  |
| +P2         | Z6 |    |    | 03        |                   |    |      |    |      |         |    |             | c S |                  |  |         |  |
| 2           | 3  | 3  | ∞  |           |                   |    |      |    | T1   |         |    |             | c S |                  |  |         |  |

Cada parte muestra sus tiempos ( $T\uparrow$  y  $T\uparrow\odot$ ) en una línea. Para editarlos, seleccionar el tiempo deseado e introducir su valor. En este ejemplo, la memoria 1 tiene 2 partes (+P1 y +P2).

## 4.5. MODIFICAR RANGOS (MEMORIAS Y GRUPOS)

Es posible modificar un rango de memorias ó un rango de grupos.

 **RST** **MEM** **#** **THRU** **#'** **MDFY** {modificaciones} **REC** **#1** **#2** **REC**

 **RST** **GROUP** **#** **THRU** **#'** **MDFY** {modificaciones} **REC** **#1** **#2** **REC**

Al pulsar **MDFY** la primera memoria (o grupo) del rango seleccionado se carga en el editor, para realizar las modificaciones oportunas. En la línea de estado aparece el testigo **ModifY MEMS** (ó **ModifY GRPS**) sobre fondo rojo.

Al pulsar el primer **REC**, aparece la ventana de opciones de modo (**#1**) y opciones de atributo (**#2**). Una vez introducidos los valores deseados para **#1** y **#2**, aplicamos las modificaciones pulsando **REC**

| MODIFY OPTIONS |                   | #, # <sub>2</sub> | (REC to confirm)       |
|----------------|-------------------|-------------------|------------------------|
| # <sub>1</sub> | HTP/LTP Mode      | # <sub>2</sub>    | Attributes             |
| 1:             | ABSOLUTE/ABSOLUTE | 0:                | Normal                 |
| 2:             | RELATIVE/BASE     | 1:                | +News                  |
| 3:             | BASE /BASE        | 2:                | Not ↓ HTPs @FF         |
|                |                   | 3:                | +News & Not ↓ HTPs @FF |

### 4.5.1. Las opciones de modo (#<sub>1</sub>)

---

#### 1: ABSOLUTE/ABSOLUTE

Cualquier modificación realizada se aplicará a las memorias del rango de forma absoluta. Es decir, el valor en el editor será el valor aplicado en las modificaciones.

#### 2: RELATIVE/BASE

HTP=RELATIVE: Cualquier modificación de nivel de canal o dimmer de spot realizada se aplicará de forma relativa a las memorias del rango. Es decir, si en el editor se aumento el nivel de un canal un 5%, este canal, si procede, aumentará un 5%.

LTP=BASE: Las modificaciones de LTPs (parámetros), siempre se aplican de forma absoluta. Pero en este caso, solo si el valor del parámetro a modificar coincide con el valor de partida de la memoria sobre la que se realizaron las modificaciones. Ejemplo, si un parámetro de color se modifica de Red a Green, en el resto de las memorias del rango, solo en las memorias donde este parámetro está a Red se modificará a Green.

#### 3: BASE/BASE

Las modificaciones siempre se aplican de forma absoluta, solo si el valor del canal o parámetro a modificar coincide con el valor de partida de la memoria sobre la que se modificó.

### 4.5.2. Las opciones de atributo (#<sub>2</sub>)

---

#### 0: Normal

Las modificaciones se aplican si el ítem a modificar existe.

#### 1: +News

Las modificaciones se aplican siempre, si en alguna memoria del rango el ítem a modificar no existe, este se **añade** a su valor absoluto.

#### 2: Not ↓ HTPs @FF

Las modificaciones se aplican si el ítem a modificar existe, **excepto** cuando este ítem es un canal o dimmer de spot al 100% (FF).

#### 3: + News & Not ↓ HTPs @FF

Las modificaciones se aplican siempre, **excepto** para canal o dimmer de spot al 100% (FF), si en alguna memoria del rango el ítem a modificar no existe, este se **añade** a su valor absoluto.

## 5. LIBRERÍAS

**Hydra** tiene 6 categorías de librerías:

99 librerías de **posición** a las que accedemos pulsando

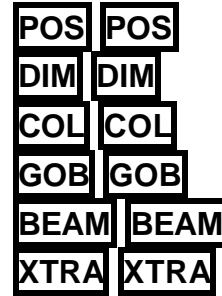
99 librerías de **dimmer** a las que accedemos pulsando

99 librerías de **color** a las que accedemos pulsando

99 librerías de **gobos** a las que accedemos pulsando

99 librerías de **beam** a las que accedemos pulsando

99 librerías de **x-tra** a las que accedemos pulsando



El comportamiento de las librerías depende de su categoría.

### 5.1. LIBRERÍAS DE POSICIÓN

Las librerías de posición, recogen las **posiciones** utilizadas más frecuentemente en el show.

Cada librería puede contener uno, varios o todos los spots.

Posteriormente se puede aplicar a uno, varios o todos los spots incluidos en esta librería.

Para **grabar** una posición, seleccionar los spots deseados y situar su haz de luz en el punto o puntos deseados:

{spot} **TB** ⊙ {spot} **TB** ⊙ {spot} **TB** ⊙ ...


Cuando todos los spots están posicionados, para grabar la posición #, pulsar:

 **POS** **POS** **#** **REC**

O para grabar la siguiente posición, pulsar:

 **POS** **POS** **REC**

Para asignar un texto a una librería de posición, pulsar:

 **POS** **POS** **MDFY** {editar texto} **EXIT**

Para modificar una posición, y actualizar todas las memorias o grupos donde se ha utilizado:

 **RST** **POS** **POS** **#** **MDFY** {modificaciones en editor} **REC**

## 5.2. LIBRERÍAS DE DIM, COL, GOB, BEAM Y XTRA

Estas librerías recogen configuraciones de parámetros de dimmer, colores, gobos, beam y x-tra, empleados frecuentemente, y nos permite agilizar el proceso creación y modificación.

Estas librerías se graban en el editor, sobre el **primer spot de cada tipo** que deseamos incluir en librería.



Ejemplo: Los spots del 1 al 8 son del tipo MC504, grabamos los colores deseados sobre el spot 1, y posteriormente podemos aplicar estos colores a los spots del 1 al 8.

Estas 5 categorías (dimmer, color, gobo, beam y x-tra) se graban, modifican y aplican de la misma forma.

Para **grabar** una librería, por ejemplo de color:

Seleccionar el primer spot del tipo y editar el color deseado. Si es necesario repetir este paso por cada tipo de spot a incluir en la librería, y pulsar.



**COL COL # REC** Para grabar el color #



**COL COL REC** Para grabar el siguiente color.

Para asignar un texto a una librería, por ejemplo a un color, pulsar:



**COL COL MDFY** {editar texto} **EXIT**

Para modificar una de estas librerías, por ejemplo de color, y con ella actualizar todas las memorias o grupos donde se ha utilizado, pulsar:



**RST COL COL # MDFY** {modificaciones en el editor} **REC**

Estos comandos son los mismos para el resto de categorías; sólo debemos sustituir **COL COL** (de color) por:

**DIM DIM** para dimmers  
**GOB GOB** para gobos,  
**BEAM BEAM** para beams y  
**X-TRA X-TRA** para x-tras.

### 5.3. EXAMEN DE LIBRERÍAS

---

Los siguientes comandos se aplican a cualquier categoría de librería.

Para examinar la lista de todas las librerías, por ejemplo de posición, pulsar:

 **POS POS EXAM**

Para examinar el contenido de la librería #, por ejemplo de posición, pulsar:

 **POS POS # EXAM**

### 5.4. BORRAR UNA LIBRERÍA

---

Los siguientes comandos se aplican a cualquier categoría de librería.

Borramos una librería o rango, por ejemplo de posiciones, pulsando:

 **POS POS # DELETE** Para borrar la posición #

 **POS POS # THRU #' DELETE** Para borrar las posiciones de # a #'

Borramos todas las librerías de una categoría, por ejemplo de posición, pulsando:

 **POS POS DELETE** Confirmar pulsando **DELETE**


### 5.5. LA EDICIÓN CON LIBRERÍAS

---

Para aplicar librerías en el editor, de cualquier categoría, tenemos 3 métodos se pueden combinar:

- Selección por teclado
- Selección desde las ruedas de control (**EDIT+** activado)
- Selección desde los BANKS.

Las librerías se aplican a los spots seleccionados (si procede), sobre los todos los parámetros incluidos en la librería.

 Si después de aplicar una librería, modificamos algún parámetro de la misma, se perderá la referencia a la librería y sus valores pasan a ser valores absolutos.

### 5.5.1. SELECCIÓN POR TECLADO

 {spots} **POS** **POS** **#** **ENTER**

### 5.5.2. SELECCIÓN DESDE LAS RUEDAS DE CONTROL




Para acceder a las librerías desde las ruedas de control, activar **EDIT+**.

En este modo las ruedas nos permiten editar, directamente, paletas y librerías de cada categoría, organizadas en 2 bancos que paginamos con **←** y **→** (y **←←** y **→→** en los modelos **Plus**)

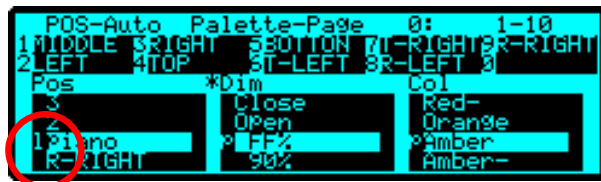
En el Display (o pantalla táctil para los modelos **Space**), podemos ver los contenidos de cada rueda, donde:

Moviendo las ruedas, **W1** , **W2**  y **W3** , seleccionamos la librería/paleta en modo continuo.





Pulsando **↑↑** o **↓↓** seleccionamos la librería/paleta de la rueda activa (marcada con \*).

Pulsando sobre cada rueda, **W1** , **W2**  y **W3** , cambiamos la rueda activa, marcada con \*, (o pulsando **←←** y **→→** en los modelos **Plus**).

En cada rueda, tenemos acceso a las **paletas** y **librerías** de la categoría asociada. Podemos recorrer la lista de paletas (o librerías) moviendo la rueda, o pulsando **↑↑** y **↓↓**; pero para saltar de la lista de paletas a la de librerías (o viceversa), hay que pulsar **↑↑** o **↓↓**



En el display, si la selección es una paleta aparecerá una , y si es una librería aparecerá una **l**

-  Si movemos la rueda con **WHEEL**  pulsada, la edición se realiza en ciego, y no se hará efectiva hasta soltar **WHEEL** .
-  El comando **WHEEL** **WHEEL** permite fijar el mismo valor para los spots seleccionados, tomando como referencia el valor del primer spot seleccionado, y evitando las diferencias relativas entre ellos.

### 5.5.3. SELECCIÓN DESDE LAS TECLAS BANKS

Los **BANKS** permiten seleccionar librerías y paletas, cuando están en modo **Auto** o en uno de los modos fijos de categoría (**POS**, **DIM**, **COL**, **GOB**, **BEAM**, **XTRA**)



### Hydra Plus

Si es necesario, configurar las teclas BANKS, por ejemplo para selección de posiciones:

**BANKS** **0** **POS** Para fijar el modo **Auto** (POS)  
**BANKS** **3** Para fijar el modo POS.

Localizar la paleta o librería deseada, paginando las BANKS con **BANK+** y **BANK-**

Para seleccionar una paleta o librería, simplemente pulsar su tecla asociada



Si las BANKS están en modo **Auto**, pero actualmente no como acceso a POS, pulsar:



### Hydra Space

Si es necesario, configurar las teclas BANKS, por ejemplo para selección de posiciones:

**BANKS** **+** **0** **POS** Para fijar modo **Auto** (POS)  
**BANKS** **+** **3** Para fijar modo POS.

Localizar la paleta o librería deseada, paginando las BANKS con **BANKS** **↻**

Para seleccionar una paleta o librería, simplemente pulsar:



Si las BANKS están en modo **Auto**, pero actualmente no como acceso a POS, pulsar:



### Hydra Sky y Spirit

Si es necesario, configurar las teclas BANKS, por ejemplo para selección de posiciones:

**BANKS** **+** **0** **POS** Para fijar modo **Auto** (POS)  
**BANKS** **+** **3** Para fijar modo POS.

Localizar la paleta o librería deseada, paginando las BANKS con **BANKS** **↻**

Para seleccionar una paleta o librería, simplemente pulsar su tecla asociada



Si las BANKS están en modo **Auto**, pero actualmente no como acceso a POS, pulsar:



## 6. LOS MASTERS Y LAS PÁGINAS

### 6.1. LOS MASTERS

Un master es un playback, que puede contener:

- Un **Grupo** (normal, Absoluto ó Inhibidor)
- Una **Memoria** (normal, Absoluta ó Inhibidora)
- Una **Lista de Memorias** (Ver Capítulo 10)
- Un **Efecto** con control de velocidad o nivel (Ver Capítulo 9)
- Un **Canal**

| LOAD |                |
|------|----------------|
| 0:   | GROUP          |
| 1:   | GROUP Absolute |
| 2:   | GROUP Inhibit  |
| 3:   | MEM            |
| 4:   | MEM Absolute   |
| 5:   | MEM Inhibit    |
| 6:   | MEM List       |
| 7:   | EFFECT Rate    |
| 8:   | EFFECT Level   |
| 9:   | CHANNEL        |

Cada master tiene una tecla **M#** y un potenciómetro **M#**

**M#** se refiere a cualquier tecla de master, de **M1** a **M24** ó **M48**

**M#** a cualquier potenciómetro, de **M1** a **M24** ó **M48**

El primer paso para trabajar con los masters es cargar los ítems deseados en cada master:

 {Seleccionar el ítem a cargar} **LOAD** {Seleccionar el modo y el master}

#### 6.1.1. CARGA DE GRUPOS EN LOS MASTERS

| LOAD |                |
|------|----------------|
| 0:   | GROUP          |
| 1:   | GROUP Absolute |
| 2:   | GROUP Inhibit  |
| 3:   | MEM            |
| 4:   | MEM Absolute   |
| 5:   | MEM Inhibit    |
| 6:   | MEM List       |
| 7:   | EFFECT Rate    |
| 8:   | EFFECT Level   |
| 9:   | CHANNEL        |

Para cargar un grupo en un master, en modo normal, pulsar:

 **GROUP # LOAD M#**

Para cargar un rango de grupos, en varios masters, 2 opciones:

 **GROUP # LOAD ▾ M# M# ... LOAD ▲**

 **GROUP # THRU #' LOAD M#**

Para cargar un rango de grupos, en todos los masters, desde el master 1 y grupo indicado:

 **GROUP # LOAD FLMT**

#### 6.1.2. CARGA DE MEMORIAS EN LOS MASTERS

| LOAD |                |
|------|----------------|
| 0:   | GROUP          |
| 1:   | GROUP Absolute |
| 2:   | GROUP Inhibit  |
| 3:   | MEM            |
| 4:   | MEM Absolute   |
| 5:   | MEM Inhibit    |
| 6:   | MEM List       |
| 7:   | EFFECT Rate    |
| 8:   | EFFECT Level   |
| 9:   | CHANNEL        |

Para cargar una memoria en un master, en modo normal, pulsar:

 **MEM # LOAD M#**

Para cargar un rango de memorias en varios masters, hay 2 opciones:

 **MEM # LOAD ▾ M# M# ... LOAD ▲**

 **MEM # THRU #' LOAD LOAD M#**

Si la selección es de un rango de memorias, al pulsar **LOAD** la selección por defecto es **6: MEM List** (utilizada para cargar las memorias en 1 solo master) y queremos seleccionar la opción **3: MEM**, pulsando **LOAD** ó **3**



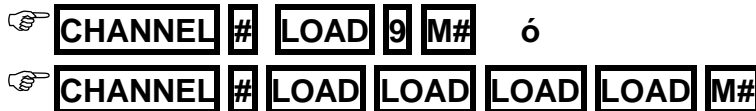
Para cargar un rango de memorias, en todos los masters, desde el master 1 y la memoria indicada:



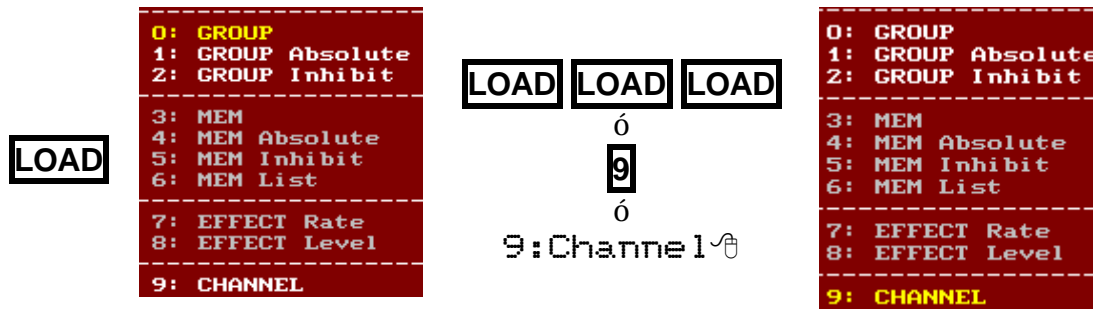
### 6.1.3. CARGA DE CANALES

Es posible cargar canales individuales en masters como canales y no como grupos.

Para cargar el canal # en el master M#, pulsar:



Este modo de carga se hace seleccionando la opción **9: CHANNEL**



Para cargar un rango de canales en masters consecutivos a partir del master M#, pulsar:









Para cargar cualquier grupo de canales, desde M#, pulsar:



### 6.1.4. MODOS DE FUNCIONAMIENTO

Una memoria o grupo se puede cargar en diferentes modos en los masters, para cargar una memoria o grupo en cualquiera de estos modos:

| Modo de carga  | En estos comandos podemos utilizar cualquiera de las opciones de selección de modo... ( <b>LOAD</b> , ratón o número de índice) |
|----------------|---|
| GROUP          |  <b>GROUP</b> # <b>LOAD</b> 0 <b>M#</b>        |
| GROUP Absolute |  <b>GROUP</b> # <b>LOAD</b> 1 <b>M#</b>        |
| GROUP Inhibit  |  <b>GROUP</b> # <b>LOAD</b> 2 <b>M#</b>        |
| MEM            |  <b>MEM</b> # <b>LOAD</b> 3 <b>M#</b>          |
| MEM Absolute   |  <b>MEM</b> # <b>LOAD</b> 4 <b>M#</b>          |
| MEM Inhibit    |  <b>MEM</b> # <b>LOAD</b> 5 <b>M#</b>        |

### 6.1.5. VACIAR EL CONTENIDO DE LOS MASTERS

Vaciar el contenido de uno o varios masters:

 **DELETE** **M#**

 **DELETE** ▾ **M#** **M#**... **DELETE** ▲

Vaciar todos los masters:

 **DELETE** **FLMT**

### 6.1.6. EXAMEN DE LOS MASTERS

Examinar un master concreto:

 **EXAM** **M#**

Examinar el contenido de todos los masters:



 **EXAM** **FLMT**

## 6.2. PÁGINA DE EDICIÓN DE MASTERS

---

Las funciones de carga de masters para grupos, memorias, efectos, canales y sus modos, se pueden realizar desde la página de edición de masters, a la que accedemos pulsando:



Para cargar un master desde esta pantalla, acceder al master deseado (utilizando las teclas de cursor o el ratón) y seleccionar una de las opciones de la ventana (tecleando su número de índice, o haciendo clic sobre ella con el ratón) y una vez seleccionado el tipo, desplazarnos a la derecha e introducir el número de memoria, grupo, canal, etc... pulsando  

En esta la pantalla tenemos 2 opciones que no podemos editar desde fuera, estas opciones son **10**: RATE y **11**: LEVEL, y nos permiten:

**10**: RATE Cargar un control de velocidad para los playbacks deseados (**Re**)

**11**: LEVEL Cargar un control de nivel para los playbacks deseados (**Le**)

## 6.3. LOS MASTERS EN ESCENA

---

El comportamiento de un master depende de su contenido:

- Normal: Cuando un canal, grupo o memoria en modo normal se reproduce en un master, sus contenidos se muestran sobre fondo **amarillo** en la pantalla de escena.
- Absoluto: Cuando un grupo o memoria en modo Absolute se reproduce en un master, su contenido (canales y/o parámetros de spots) se muestra sobre fondo **amarillo** en la pantalla de escena. En este caso, al mismo tiempo que aumentamos el nivel de salida de este master, la salida del resto de los masters es forzada, progresivamente, a 0%.
- Inhibidor: Cuando un grupo o memoria en modo Inhibit se reproduce en un master, este no aporta salida a escena; según aumentamos el nivel de salida de este master, la salida de canales y dimmers (procedente de otros playbacks) y contenidos en este master es forzada, progresivamente, a 0%. El nivel de estos canales y dimmers aparece sobre un fondo negro

## 6.4. CONTROL DE UN MASTER

---

### 6.4.1. REPRODUCCIÓN MANUAL

---

El control manual de un master se realiza moviendo su potenciómetro, **M#**⇅. La posición del mismo controla el nivel de salida (00-FF).

Si **M#**⇅ está por encima de 0, master activo, el LED de  se enciende a 100%.

## 6.4.2. REPRODUCCIÓN AUTOMÁTICA

En modo automático, las memorias se reproducen de acuerdo a los tiempos programados, teniendo en cuenta su timing o partes. Grupos y canales se reproducen de acuerdo a su tiempo de fundido genérico, **Group/Ch T**↑, los grupos también adoptan el timing por defecto.

Para reproducir un master de forma automática, fijar las **M#** en modo **GO**, pulsando **FLMT** hasta seleccionar el modo **GO** (Led de **FLMT** apagado).

Partiendo del master en reposo, inactivo, pulsar **M#** (**GO**) para que funda de 0% (**00**) a 100% (**FF**) en el tiempo de entrada programado (ejemplo: ↑**3**).

Cuando el master se encuentra activo a 100% (**FF**) para que comience su fundido a 0% (**00**) en el tiempo de salida programado (ejemplo: ↓**3**), pulsar **M#** (**GO**).

### CONTROL DE PRIORIDAD MANUAL

Para cambiar este orden de prioridad usar la función **PRIO**. Cualquier master activo recupera el control sobre sus LTPs, pulsando:

 **PRIO**▼ **M#**

## 6.4.3. FLASH DE MASTER

Para hacer flash de un master, fijar las **M#** en modo **FLASH**, pulsando **FLMT** hasta seleccionar el modo **FLASH** (Led de **FLMT** encendido).

Mientras tengamos pulsada **M#**▼, su master está a 100% en escena. Podemos pulsar tantas **M#**▼ como deseemos.

Para hacer flash-solo de un master, fijar las **M#** en modo **SOLO**, pulsando **FLMT** hasta seleccionar el modo **SOLO** (Led de **FLMT** parpadeando).

Mientras tengamos pulsada **M#**▼, su master está a 100% en escena; y de forma simultánea se llevan a 0% las salidas a escena del resto de los masters.

## 6.5. MODIFICAR EL CONTENIDO DE LOS MASTERS

Podemos editar escena (desde el editor), y posteriormente grabar estas ediciones sobre una memoria o grupo cargadas en un master.

 {modificaciones} **MDFY** **M#**

## 6.6. LAS PÁGINAS

---

### 6.6.1. GRABAR UNA PAGINA

---

Cargar los masters y el crossfader con la información que deseamos incluir en la página. Podemos cargar todos los playbacks, o solo los deseados. Grabar la página pulsando:

 **PAGE** **#** **REC**

 **PAGE** **REC**

### 6.6.2. TEXTO PARA LAS PÁGINAS

---

Para titular las páginas acceder a la pantalla de edición de páginas pulsando:

 **PAGE** **MDFY** Text **EXIT**

### 6.6.3. EXAMEN DE PÁGINAS

---

Examinamos una página (#) o la lista de todas las páginas grabadas, pulsando:

 **PAGE** **#** **EXAM**



 **PAGE** **EXAM**

Examinamos el contenido actual de los masters, pulsando:

 **EXAM** **FLMT**

### 6.6.4. CARGAR UNA PAGINA EN LOS MASTERS

---

| Modo                   | Comando  | Comentario  |
|------------------------|--|---|
| no-forzado<br>(normal) |  <b>PAGE</b> <b>#</b> <b>LOAD</b>             | Solo se cargan los masters con contenidos grabados en la página. Permittiéndonos crear páginas para el banco superior de masters, el inferior, etc. |
| forzado                |  <b>PAGE</b> <b>#</b> <b>LOAD</b> <b>LOAD</b> | Todos son cargados con los contenidos de la página (incluyendo los masters vacíos).   |

**#** es el número de la página a cargar. El número y texto de la página aparecen en la línea de estado de masters. Si se modifica algún master, aparecerá un **\*** junto al número de página.

### 6.6.5. ASIGNAR UNA PAGINA EN EL CROSSFADER

---

Para cargar el contenido de una página en el crossfader, también tenemos 2 modos:

No-forzado, donde sólo sustituimos la memoria en X2, sin afectar la salida del crossfade.

Forzado, donde se sustituye el contenido de X1/X2, afectando la salida del crossfade.

 **PAGE** **#** **ASSIGN** En modo no-forzado

 **PAGE** **#** **ASSIGN** **ASSIGN** En modo forzado

En los sistemas **Plus**, donde existen 2 crossfaders, ambos se cargan conjuntamente, y los comandos son:

 **PAGE** **#** **AssignX** ó

 **PAGE** **#** **AssignY** En modo no-forzado

 **PAGE** **#** **AssignX** **AssignX** ó

 **PAGE** **#** **AssignY** **AssignY** En modo forzado

### 6.6.6. CARGAR PAGINA EN MASTERS Y CROSSFADER

---

Para cargar la página de **masters y crossfader**:

 **PAGE** **#** **ENTER** En modo no-forzado

 **PAGE** **#** **ENTER** **ENTER** En modo forzado

### 6.6.7. MODIFICAR UNA PÁGINA

---

Podemos editar cualquier contenido de la página pulsando:

 **PAGE** **#** **MDFY**

### 6.6.8. COPIA E INTERCAMBIO DE PÁGINAS

---

Es posible copiar una página o rango de páginas pulsando:

 **PAGE** **#** **COPY** **#'** **ENTER**

 **PAGE** **#** **THRU** **#'** **COPY** **#''** **ENTER**

Es posible intercambiar los contenidos entre 2 páginas o rangos de páginas:

 **PAGE** **#** **COPY** **COPY** **#'** **ENTER**

 **PAGE** **#** **THRU** **#'** **COPY** **COPY** **#''** **ENTER**



## 6.6.9. BORRAR PÁGINAS

---

Borrar la página #, un rango o todas las páginas, pulsando:

 **PAGE** **#** **DELETE**

 **PAGE** **#** **THRU** **#'** **DELETE**


 **PAGE** **DELETE**

Confirmar con **DELETE**


## 7. LOS EFECTOS

### 7.1. GRABAR UN EFECTO

La grabación de los efectos se realiza en la pantalla de edición de efectos.

 **EFFECT** **#** **REC** para iniciar la grabación del efecto # (número de 1 a 2000).

 **EFFECT** **REC** para iniciar la grabación en el siguiente efecto libre.

 Para introducir un rango de canales, memorias o grupos consecutivos, podemos situarnos en el último paso (aun sin editar), y pulsar y mantener pulsada **INSERT**▼

Aceptar todos los datos y salir pulsando **EXIT**

### 7.2. MODIFICAR UN EFECTO


Para modificar un efecto, entrar en la pantalla de edición, del efecto deseado (#), con cualquiera de estas opciones:

 **EFFECT** **#** **MDFY**

### 7.3. MODIFICACION GENERICA DE LOS EFECTOS

Podemos acceder a la lista de efectos, especialmente pensada para asociar un texto a cada uno de los efectos, o cambiar modos de funcionamiento:

 **EFFECT** **MDFY**

 Podemos utilizar la columna de números de efecto (en fondo gris) para buscar un efecto en concreto. Sobre una de estas celdas, pulsar **#** → para acceder al efecto #.

### 7.4. EXAMEN DE EFECTOS

Examinamos todos los efectos grabados en la consola con:

 **EFFECT** **EXAM**

Examinamos el contenido del efecto # con:

 **EFFECT** **#** **EXAM**

## 7.5. COPIAR UN EFECTO

Podemos copiar los contenidos de un efecto o rango de efectos:

☞ **EFFECT** **#** **COPY** **#'** **ENTER**  
 ☞ **EFFECT** **#** **THRU** **#''** **COPY** **#'** **ENTER**

## 7.6. INTERCAMBIO DE EFECTOS

Podemos intercambiar los contenidos de 2 efectos o rangos de efectos con:

☞ **EFFECT** **#** **COPY** **COPY** **#'** **ENTER**  
 ☞ **EFFECT** **#** **THRU** **#''** **COPY** **COPY** **#'** **ENTER**

## 7.7. BORRAR UN EFECTO

Podemos borrar un efecto específico: ☞ **EFFECT** **#** **DELETE**

Un rango: ☞ **EFFECT** **#** **THRU** **#''** **DELETE**

O todos los Chases grabados: ☞ **EFFECT** **DELETE**

El sistema pedirá confirmación. Confirmar pulsando **DELETE**

## 7.8. LOS CONTROLES DEL EFECTO

### 7.8.1. CARGAR UN EFECTO

Un efecto se puede cargar en un master con uno de estos modos:

7: **EFFECT Rate**, **M#**↕ controla la velocidad del efecto.

8: **EFFECT Level**, **M#**↕ controla el nivel del efecto.

Para cargar un efecto con control de velocidad ( $E^R$ ):

☞ **EFFECT** **#** **LOAD** **M#**

Para cargar un efecto con control de nivel ( $E^L$ ):

☞ **EFFECT** **#** **LOAD** **LOAD** **M#** ó

| LOAD |                     |
|------|---------------------|
| 0:   | GROUP               |
| 1:   | GROUP Absolute      |
| 2:   | GROUP Inhibit       |
| 3:   | MEM                 |
| 4:   | MEM Absolute        |
| 5:   | MEM Inhibit         |
| 6:   | MEM List            |
| 7:   | <b>EFFECT Rate</b>  |
| 8:   | <b>EFFECT Level</b> |
| 9:   | CHANNEL             |

 **EFFECT** **#** **LOAD** **8** **M#**

Para cargar un rango de efectos en masters consecutivos, p.e. con control de velocidad ( $E^R$ ):

 **EFFECT** **#** **THRU** **#'** **LOAD** **M#**

Para cargar un rango de efectos en masters NO consecutivos, p.e. con control de nivel ( $E^L$ ):

 **EFFECT** **#** **LOAD** **LOAD** **▼** **M#** **M#** ... **M#** **LOAD** **▲**

Un efecto con control de velocidad ( $E^R$ ) se reproduce a nivel 100%. **M#**  $\updownarrow$  controla su velocidad.

Si además de este control de velocidad, necesitamos control de nivel, cargar un master **LEVEL**, desde **MDFY** **FLMT**. En el ejemplo, **M12** controla el nivel del efecto cargado en **M11**.



Un efecto con control de nivel ( $E^L$ ) se reproduce a velocidad 100%. **M#**  $\updownarrow$  controla su nivel.

Si además de este control de nivel, necesitamos de velocidad, cargar un master **RATE**, desde **MDFY** **FLMT**. En el ejemplo, **M12** controla la velocidad del efecto cargado en **M11**.



Para descargar el efecto de los masters

 **DELETE** **M#**

## 7.8.2. REPRODUCCIÓN DE UN EFECTO

Información LED de **M#**:

| ESTADO    | MODOS                     | LED M#                          |
|-----------|---------------------------|---------------------------------|
| No-Activo | Cargado<br>No cargado     | Encendido a 50%<br>Apagado      |
| Activo    | Automático<br>Paso a paso | Parpadeando<br>Encendido a 100% |

**M#** Activa el efecto en modo automático, si activo lo desactiva.

**#** **M#** Activa el efecto en modo automático, y lo ejecuta # veces

**STEP** **▼** **M#** Activa el efecto en modo paso a paso.



Activa el efecto en modo paso a paso, desde el paso #.

## 7.9. CAPTURA DE TIEMPOS

---

Es posible "capturar" el tiempo de paso (ritmo) de un efecto, **Step T**. Para realizar esta operación, debemos tener cargado el efecto en un master (activo o no) y:

Pulsar **LNTM** (su LED se enciende).

Pulsar **M#** esperar el tiempo deseado y volver a pulsar **M#**. En este momento:

### 7.9.1. TOMAR PRIORIDAD CON UN EFECTO ACTIVO

---

Si cualquier otro playback ha tomado control sobre los LTPs de un efecto ya activado, y queremos recuperar la prioridad de control con nuestro efecto, pulsar:



## 8. SECUENCIAS

### Plus

2 crossfaders dedicados. Resto modelos 1 crossfade.

### Space 24, Sky 24 Spirit Modelos Tour

24 masters para reproducir secuencias. Resto de modelos 48 masters.

**Hydra** reproduce memorias de forma secuencial en cualquiera de sus masters o en el crossfader dedicado.

La lista de memorias a reproducir de forma secuencial se denomina Secuencia.

Las secuencias se reproducen mediante crossfades: doble fundido entre 2 memorias, una que abandona escena (memoria en escena) y otra que entra en escena (siguiente memoria).

Cada nuevo crossfade comienza con:

- La memoria en escena a 100% y la siguiente memoria a 0%
- Durante el crossfade la memoria en escena funde de 100% a 0% al mismo tiempo que la siguiente memoria funde de 0% a 100%.
- Al final de este crossfade la siguiente memoria pasa a memoria en escena (100%) y una nueva memoria de la lista para a ser siguiente memoria (0%)

La lista se reproduce, memoria a memoria, en orden ascendente.

### 8.1. CARGA DE SECUENCIAS

Para la reproducción de una secuencia, primero debemos tener grabadas las memorias deseadas, y segundo, cargar la lista de memorias en un crossfader o master.

Al cargar un rango de memorias, la primera memoria del rango se carga cómo siguiente memoria.

#### 8.1.1. EN EL CROSSFADER X1/X2

 **MEM** **#** **THRU** **#'** **ASSIGN**

Para cargar todas las memorias grabadas, pulsar:

 **MEM** **THRU** **ASSIGN**

Como lista cerrada.

 **MEM** **ASSIGN**

Como lista abierta. La lista se amplia con nuevas memoria.

## 8.1.2. EN LOS CROSSFADERS DE LOS MODELOS **Plus**

---

Los modelos **Plus** tienen 2 crossfaders dedicados, X1/X2 e Y1/Y2. El proceso de carga en ambos es el mismo que el visto en el apartado anterior.

La única diferencia es que cada crossfade tiene su propia tecla de asignación, así:

Para cargar el crossfader X1/X2 debemos utilizar **ASSIGNX**

Para cargar el crossfader Y1/Y2 debemos utilizar **ASSIGNY**

## 8.1.3. EN UN MASTER, M#

---

 **MEM # THRU #' LOAD M#**

Para cargar todas las memorias grabadas, pulsar:

 **MEM THRU LOAD M#** Como lista cerrada.

Para cargar el rango de memorias, y ejecutar de forma inmediata el primer crossfade, pulsar:

 {rango de memorias} **LOAD M# M#**

## 8.2. VACIAR UNA SECUENCIA

---

Para vaciar la secuencia cargada en el crossfade:

 **DELETE ASSIGN**

Para los modelos **Plus**, pulsar **DELETE ASSIGNX** y/o **DELETE ASSIGNY**

Para vaciar una secuencia cargada en un master:

 **DELETE M#**

## 8.3. REPRODUCCIÓN

---

### 8.3.1. REPRODUCCIÓN MANUAL

---


#### En el crossfader X1/X2

En reproducción manual, los movimientos de los potenciómetros **X1** ⇄ y **X2** ⇄ controlan el doble fundido de las memorias en X1 y X2. Ambos potenciómetros tienen su escala invertida, es decir, en el mismo extremo uno está al 100% y el otro al 0%.

El crossfade comienza con ambos potenciómetros en el mismo extremo (**X1** ⇄ a 100% y **X2** ⇄ a 0%), y se considera finalizado cuando ambos potenciómetros han llegado al extremo opuesto (**X1** ⇄ a 0% y **X2** ⇄ a 100%).

Aplicable a modelos **Plus**, para sus crossfaders X1/X2 e Y1/Y2.

### En los masters




En reproducción manual, el movimiento del fader **M#**  controla el doble fundido de la memoria en escena y siguiente memoria. El potenciómetro maneja estas memorias con una escala invertida, es decir, en el mismo extremo la memoria en escena está a 100% mientras la siguiente memoria está a 0%.

El crossfade comienza en un extremo del potenciómetro (Escena a 100% y siguiente a 0%), y se considera finalizado en el extremo opuesto (Escena 0% y siguiente 100%).





## 8.3.2. REPRODUCCIÓN AUTOMÁTICA

---

Con cada comando **GO**, comenzará un nuevo crossfade, este nuevo crossfade se puede comenzar con el crossfade anterior finalizado o no.

El tiempo auto (**T** ) nos permite encadenar crossfades, es decir, si ejecutamos un crossfade a una memoria (siguiente) que tiene programado un **T** , después de finalizar este primer crossfade se ejecutará el siguiente. Sólo si **T**  es 8 (infinito) es necesario un nuevo comando de **GO** para arrancar el siguiente crossfade.

Los tiempos **T**  y **T**  controlan el crossfade, si son iguales, el crossfade es homogéneo.

**T**   y **T**   controlan el punto de comienzo de cada fundido, y no implican un encadenamiento automático del siguiente crossfade.

Son los tiempos de la siguiente memoria (memoria en X2) los que controlan el proceso del cambio. Es decir, sus tiempos de salida se aplican para controlar el fundido de 100 a 0% de la memoria en escena (en X1).

### En crossfader X1/X2

- Para ejecutar un nuevo crossfade de forma automática, pulsar **GO**
- Para detener un crossfade en progreso, pulsar **P.BACK**. Una vez parado, podemos:
  1. Reanudarlo pulsando **GO**
  2. Invertirlo pulsando nuevamente **P.BACK**
  3. Completarlo manualmente moviendo los potenciómetros.
- Para arrancar un crossfade a la memoria anterior, partiendo de un crossfade en reposo, pulsar **P.BACK**



**En crossfaders X1/X2 & Y1/Y2 (sólo para modelos Plus)**

- Para ejecutar un nuevo crossfade de forma automática, pulsar **GO**
- Para detener un crossfade en progreso, pulsar **PAUSE**. Una vez parado, podemos:
  1. Reanudarlo pulsando **GO**
  2. Invertirlo pulsando **GOBACK**
  3. Completarlo manualmente moviendo los potenciómetros.
- Para cambiar el sentido del crossfade en curso, o comenzar un nuevo crossfade a la memoria anterior, pulsar **GOBACK**.  
Cada vez que pulsamos **GOBACK**, retornamos a la escena anterior. Podemos pulsar esta tecla tantas veces como sea necesario, recorriendo la secuencia en orden inverso.

**En los masters**

- Para ejecutar un nuevo crossfade de forma automática, pulsar **M#**
- Para detener un crossfade en progreso, pulsar **PAUSE-B**▼ **M#**. Una vez parado, podemos:
  1. Reanudarlo pulsando **M#**
  2. Invertirlo pulsando nuevamente **PAUSE-B**▼ **M#**
  3. Completarlo manualmente moviendo **M#**↕.
- Para arrancar un crossfade a la memoria anterior, partiendo de un crossfade en reposo, pulsar **PAUSE-B**▼ **M#**

**8.3.3. CONTROL DE PRIORIDAD (MASTERS)**

Cuando tenemos varias secuencias activas en los masters, la última activa tiene el control de los LTPs, para retomar el control con la secuencia del master deseado, pulsar:

**PRIO**▼ **M#**

## 8.4. CONFIGURAR LOS CROSSFADERS X e Y

Los crossfaders se pueden configurar para que funcionen en modos **Dipless** o **Split**, y para que cuenten sus tiempos auto o nó (**TeOn** o **TeOff**).

Para acceder a esta configuración:

 **ASSIGN** **#**

```

X
-----
0: Te On
1: Te Off
2: Dipless
3: Split
  
```

## 8.5. ORDEN DE LAS MEMORIAS

### 8.5.1. SALTO PROGRAMADO

Cualquier memoria puede tener programado un **JUMP** al número de memoria que deseamos siga a esta memoria en la reproducción en secuencia. Este jump siempre tiene asociado un **Lp** que es el número de veces (0-99) que deseamos que se realice este **JUMP**. Si no hay **JUMP**, se reproduce la siguiente memoria. Si **Lp** está vacío el **JUMP** se ejecutará siempre. Para borrar un **JUMP** ó **Lp** insertar un **0**.

| Mem | T↑ | T↓ | Te | T <sub>0</sub> | T <sub>9</sub> | Jump | Lp | P |
|-----|----|----|----|----------------|----------------|------|----|---|
| 1   | 3  | 3  | ∞  |                |                |      |    |   |
| 2   | 3  | 3  | ∞  |                |                |      |    |   |
| 3   | 3  | 3  | ∞  |                |                |      |    |   |
| 4   | 3  | 3  | ∞  |                |                |      |    |   |
| 5   | 3  | 3  | ∞  |                |                |      |    |   |
| 6   | 3  | 3  | ∞  |                |                |      |    |   |
| 7   | 3  | 3  | ∞  |                |                |      |    |   |
| 8   | 3  | 3  | ∞  |                |                |      |    |   |
| 9   | 3  | 3  | ∞  |                |                |      |    |   |
| 10  | 3  | 3  | ∞  |                |                | 9    |    |   |
|     |    |    |    |                |                |      | 1  | 3 |

### 8.5.2. FUNCION END.JP

Función dedicada al control de saltos programados (**JUMP**) no infinitos, es decir, cuando estos tienen un número valor de **Lp** programado y se están reproduciendo en el crossfade X, así:

 **END.JP**

El **JUMP** no se ejecuta más veces, pero completará su secuencia actual.

 **END.JP** **END.JP**

Provoca un salto a la siguiente memoria que la que contenía el **JUMP**. Saltamos la secuencia del **JUMP** de forma completa.

Cuando tenemos más de un **JUMP** finito en funcionamiento, **END.JP** comienza controlando desde el último que se activó hasta el primero. Sobre el LED de esta función:


- Encendido (ON)                      Nos indica que en la secuencia X se está reproduciendo un **JUMP** finito, y por tanto esta tecla está activa.
- Parpadeando (BLINK)              Nos indica que en la secuencia X tenemos activo más de un **JUMP** finito.
- Apagado (OFF)                      Nos indica que en la secuencia X no tenemos activo ningún **JUMP** finito, y por tanto esta tecla no esta activa.

### 8.5.3. DESPLAZAMIENTO MANUAL

---

#### En los crossfaders

Para seleccionar la siguiente memoria a salir a escena, #, pulsar:

 **MEM # ASSIGN** La memoria # se carga en X2.

Para los modelos **Plus**, además:

Avanzar a la siguiente memoria, sin tener en cuenta sus tiempos programados:

 **PAUSE** ▾ **GO**


Retroceder a la memoria anterior, sin tener en cuenta los tiempos programados:

 **PAUSE** ▾ **GOBACK**


Estos cambios a la memoria anterior o posterior se realizan en **0,1 segundos**.

#### En los masters

Para seleccionar la siguiente memoria a salir a escena, #, pulsar:

 **# STEP** ▾ **M#** La memoria # se localiza como siguiente memoria.

Para iniciar la lista de memorias en el master, pero comenzando desde un oscuro (0), pulsar:

 **STEP** ▾ **M#** La memoria 0 (oscuro) se localiza como siguiente memoria.

## 8.6. FUNCIÓN MDFY MDFY

---

**Hydra** tienen funciones de modificación especiales para las memorias del crossfader X1/X2 (e Y1/Y2 para los modelos **Plus**)

Modificar la memoria en escena (X1) **añadiendo** el contenido del editor:

- Asegurarse que X1 está a 100% (FF).
- Desde el editor **Stage** realizar las ediciones necesarias.
- Grabar el resultado en la memoria de X1 pulsando **MDFY** **MDFY**  
El contenido del editor se **añade** en la memoria en X1 y se vacía el editor.  
En modelos **Plus**, si X1 está vacío o no está a 100%, el contenido del editor se añade a la memoria en Y1.


 {editor **Stage**} **MDFY** **MDFY**

Modificar la siguiente memoria (en X2) **añadiendo** el contenido del editor:

- Asegurarse que X2 está a 0% (00).
- Desde el editor **El i ncl** realizar las ediciones necesarias.
- Grabar el resultado en la memoria de X2 pulsando **MDFY** **MDFY**

El contenido del editor se **añade** en la memoria en X2 y se vacía el editor. Al activar el siguiente crossfade la memoria en X2 saldrá a escena con las modificaciones grabadas.

En modelos **Plus**, si X2 está vacío o no está a 0%, el contenido del editor se añade a la memoria en Y2.

 {editor Blind} **MDFY** **MDFY**

## 8.7. CAPTURA DE TIEMPO en el CROSSFADER

---

Es posible 'capturar' los tiempos para los memorias cargadas en el crossfade.

Para comenzar este proceso, cargamos las memorias deseadas en el crossfader y activamos **LNTM** (su LED se enciende), ahora podemos:

- Capturar sólo los T<sub>0</sub>, respetando el resto de tiempos, pulsando **GO** en el momento deseado; pulsar **GO** tantas veces como T<sub>0</sub> queramos capturar.
- Capturar todos los tiempos de las memorias, reproduciendo el crossfader manualmente desde sus faders X1<sub>↕</sub> y X2<sub>↕</sub>. **Hydra** captura en este recorrido los T<sub>↑</sub> y T<sub>↓</sub>, y si procede, T<sub>↑</sub><sub>0</sub> y T<sub>↓</sub><sub>0</sub>. Una vez finalizado el crossfade se comienza a contar el T<sub>0</sub>. Podemos ejecutar tantos crossfades como sea necesario.

Para finalizar el proceso pulsar **LNTM**, (su LED se apaga).

## 9. FUNCIONES GENÉRICAS

### 9.1. SELECCIÓN DE RANGOS

A la selección de un rango accedemos pulsando **THRU**

Un rango de elementos, queda definido por **# THRU #'**, donde **#** es el número del primer elemento del rango y **#'** es el número del último elemento del rango.

Podemos crear rangos de: Canales, spots, grupos, memorias, efectos, páginas, macros, posiciones, dimmers, colores, gobos, etc.

Si omitimos **#**, el sistema tomará por defecto el primer elemento. *Ejemplos:*

Para canales, **CHANNEL THRU #'** es equivalente a pulsar **CHANNEL 1 THRU #'**

Para grupos, **GROUP THRU #'** es equivalente a pulsar **GROUP primero THRU #'**

Si omitimos **#'**, el sistema tomará por defecto el último elemento. *Ejemplos:*

Para canales, **CHANNEL # THRU**, es equivalente a **CHANNEL # THRU último**

Para grupos, **GROUP # THRU**, es equivalente a **GROUP # THRU último**

Si omitimos **#** y **#'**, el sistema tomará por defecto el primer y último elemento del sistema, excepto para canales y spots que se considera un comando especial para seleccionar los canales y spots en el editor. *Ejemplos:*

Para grupos, **GROUP THRU**, es equivalente a **GROUP primero THRU último**

### 9.2. SELECCIÓN DEL SIGUIENTE ÍTEM

**NEXT** nos ayuda a encontrar el siguiente canal, spot, grupo o memoria. La búsqueda de **NEXT** se puede aplicar de **forma genérica** o de **forma selectiva** (para los canales o spots en el editor).

a) **Forma genérica.** Incrementa el número del último canal, spot, grupo o memoria utilizado.

| Tipo de Selección                     | En la línea de comandos...                          |
|---------------------------------------|---|
| {canal}{nivel opcional} <b>NEXT</b>   | Devuelve el siguiente número de canal               |
| {spots}{edición opcional} <b>NEXT</b> | Devuelve el siguiente número de spot.               |
| {grupo}{nivel opcional} <b>NEXT</b>   | Devuelve el siguiente número de grupo.              |
| {memoria}{nivel opcional} <b>NEXT</b> | Devuelve el siguiente número de memoria             |
| {page, macro o efecto} <b>NEXT</b>    | Devuelve el siguiente número al último introducido. |

Pulsar **NEXT** tantas veces como sea necesario para llegar al número deseado.

- b) **Forma selectiva.** Preseleccionar el siguiente ítem **contenido en el editor**. En este modo **NEXT** funciona con **canales y spots**.

| Tipo de Selección                   | En la línea de comandos...  |
|-------------------------------------|---|
| {editor} <b>CHANNEL</b> <b>NEXT</b> | Enciende LED de <b>NEXT</b> . Busca el siguiente <b>canal</b> “en editor” |
| {editor} <b>SPOT</b> <b>NEXT</b>    | Enciende LED de <b>NEXT</b> . Busca el siguiente <b>spot</b> “en editor”  |

Para salir del modo selectivo de **NEXT** pulsar:

|                          |   |
|--------------------------|---|
| <b>CHANNEL</b> # {nivel} | Se apaga el LED de <b>NEXT</b><br>Estos comandos retornan al <b>modo genérico</b> . |
| <b>SPOT</b> # {valores}  |   |
| <b>GROUP</b> # {nivel}   |   |
| <b>MEM</b> # {nivel}     |   |
| <b>RST</b>               |   |

**PREV** funciona del mismo modo que **NEXT**, solo que decrementando el número.

## 9.3. FUNCIONES DE TEST

Nos permite aislar, en el editor, un canal, dimmer, grupo o memoria, con el fin de comprobar su estado en escena. Cualquier elemento bajo test implica:

- Forzado a 0% del contenido del editor.
- Forzado a 100% del ítem seleccionado.

|                               |   |
|-------------------------------|---|
| {canales} <b>TEST</b>         | Vacía el editor. Lleva a 100% los canales seleccionados.                            |
| {spots} <b>TEST</b>           | Vacía el editor. Lleva a 100% a los dimmers de los spots seleccionados.             |
| {grupo} <b>TEST</b>           | Vacía el editor. Lleva a 100% al grupo seleccionado.                                |
| {memoria} <b>TEST</b>         | Vacía el editor. Lleva a 100% a la memoria seleccionada.                            |
| {selección mixta} <b>TEST</b> | Vacía el editor. Lleva a 100% a todos los canales y dimmers de spots seleccionados. |

Pulsar **TEST** tantas veces como ítems queramos testear. Por ejemplo, si queremos testear varias memorias pulsar **MEM 1 TEST TEST TEST** ...

## 9.4. RESCUE

El sistema va guardando de forma automática, algunos datos que nos pueden resultar de interés, con el fin de que el usuario pueda recuperarlos posteriormente.

**RESCUE** nos permite acceder a los 5 últimos datos de cada categoría (selección, editor, memoria), donde el primero de la lista es siempre el último guardado.

Para recuperar alguno de estos datos, pulsar **RESCUE**

Se abre una ventana de opciones.

| SELECTION | EDITOR | MEM     |
|-----------|--------|---------|
| 10: *     | 20: *  | 30: 3   |
| 11: *     | 21: *  | 31: 2   |
| 12: *     | 22: *  | 32: 1   |
| 13: *     | 23: *  | 33: 7   |
| 14: *     | 24: *  | 34: 5.6 |

Seleccionar la opción buscada, **#**, y completar el comando con **CALL**, **ENTER**, ó **TEST**.

En las listas **SELECTION** y **EDITOR** un **\*** nos marca las opciones que contienen información. En la lista **MEM** aparecerá el número de memoria contenida en cada opción.



Modificar la memoria 3

**MEM** **3** **MDFY** {modificaciones} **REC**

Para recuperar el contenido de la anterior memoria 3,

**RESCUE** **3** **0** **CALL**

Grabar el contenido del editor en cualquier memoria o grupo, incluso en la memoria 3, para dejarla exactamente igual que antes de su modificación

**MEM** **3** **REC** **REC**

## 10. FIGURAS

Las figuras se aplican a los parámetros de posición, x e y, de los spots seleccionados. Las figuras se graban en memorias y grupos.

Las figuras nos permiten programar movimientos complejos de forma sencilla.

### 10.1. EDICIÓN DE UNA FIGURA

El primer paso para editar una figura es posicionar los haces de los spots implicados, editando sus parámetros x e y. Las posiciones de los haces, se corresponden con el centro geométrico de la figura a aplicar. Estas posiciones se pueden corregir en cualquier momento antes o durante la edición de la figura.

 **SPOT** **#** **TB**  **SPOT** **#** **TB**  **SPOT** **#** **TB**  ...

Seleccionar los spots a los que aplicar la figura, para seleccionar todos los spots del editor:



 **SPOT** **THRU**

Activar el editor de figuras:

 **FIGURE**

En el monitor se muestran los parámetros de figura, y estos están activos en las ruedas.



Editar el tipo de **Figure**, moviendo **W1**  ó pulsando  y 

Recordar que  y  se aplican sobre la rueda activa, marcada con \*



La figura comienza a ejecutarse. Ahora podemos ajustar el resto de los parámetros, utilizando todas las ruedas y sus funciones asociadas.

Para retornar a la edición de parámetros de spots, pulsar **POS**, **COL**, **GOB**, etc.

#### 10.1.1. LOS PARÁMETROS DE FIGURA



**X+Y** Nos permite ajustar el tamaño o amplitud de la figura. Este control esta dividido en 2 partes, a las que accedemos con  ó   
**X+Y** que nos permite realizar un ajuste de amplitud igual para todos los spots.  
**re 1X+Y** que nos permite realizar un ajuste relativo de amplitud.



**Y** Nos permite deformar la figura para conseguir óvalos, líneas, etc. Este control esta dividido en 2 partes, a las que accedemos con  ó 

**Y** que nos permite realizar una deformación igual a todos los spots.

**relY** que nos permite realizar una deformación relativa.



**Speed** Nos permite ajustar el sentido y velocidad del trazado de la figura. Este control esta dividido en 2 partes, a las que accedemos con  ó 

**Spd** que nos permite un ajuste igual a todos los spots.

**relSpd** que nos permite un ajuste relativo.

**Cycle** Nos permite ajustar el ciclo efectivo de la figura en base al tiempo que tarda la figura en dar una vuelta completa. Una vuelta completa, se corresponde con un **Cycle** de 100.


**Offset** Nos permite ajustar el punto de inicio. Sus valores van de 0 al valor de **Cycle**.


Este control esta dividido en 2 partes, a las que accedemos con  ó 

**Ofs** que nos permite realizar un ajuste igual en todos los spots.




**relOfs** que nos permite realizar ajuste relativo.

 Cualquier control relativo, sólo tiene sentido cuando la figura se aplica a mas de un spot.

En el monitor, cualquier spot con figura, se marca con el símbolo de figura -  - junto a su número de spot. El color de fondo del símbolo nos indica siempre la procedencia de la figura.

 **Notas:** Para desactivar cualquier figura activa, seleccionar **Figure: None**.

## 10.2. INFORMACIÓN SOBRE FIGURAS

Sobre las pantallas de escena de spots,  nos lleva a visualizar los parámetros de las figuras. Sólo si tenemos algún spot seleccionado (en rojo) tendremos acceso al control de estos parámetros en las ruedas. En caso contrario, la tecla  solo nos lleva a visualizar estos parámetros. En las pantallas de examen de memorias y grupos,  nos lleva a visualizar los parámetros relativos a figuras.

## 11. MENÚS BÁSICOS

**MENU** nos da acceso a la lista general de menús. Para seleccionar un menú de la lista podemos:

Utilizar el ratón (el externo o el trackball en modo Mouse)

Teclear el número del menú en 2 dígitos: **# #**

Para salir del menú activo y retornar al editor, pulsar **EXIT**

Para salir del menú activo y retornar a la lista de menús, pulsar **MENU MENU**

### 11.1. EDICION GENERAL


Dentro de los menús movemos el cursor con ayuda de las teclas de flecha o utilizando el ratón.

Las opciones en ventana interactiva se seleccionan con el ratón o pulsando **# ENTER**

Los datos se editan desde el teclado numérico (excepto los datos de texto que se editan desde el teclado alfanumérico) y se aceptan pulsando **ENTER** o desplazando el cursor.

### 11.2. MENÚ 10 - GRABACIÓN DE SHOWS

El show es un fichero que contiene los datos del espectáculo. **Hydra** puede almacenar shows en su disco duro, en un disquete o en memoria USB.

 Salvar el show periódicamente. El proceso dura segundos y puede salvar horas de edición.

Los shows se graban, recuperan o eliminan desde menú 10: Disk

 **MENU 10**

#### 11.2.1. GRABAR UN SHOW NUEVO

Para grabar un show nuevo en el disco:

- Mover el cursor a la última línea de la lista de Shows (línea vacía).
- Su celda **F** está activa.
- Seleccionar la opción **2: Save**
- El sistema pedirá confirmación, confirmar con **ENTER**

#### 11.2.2. REGRABAR UN SHOW

Para sobrescribir un show ya grabado con las últimas modificaciones:

- Mover el cursor a la línea del show sobre el que deseamos grabar.

- Acceder a su celda ▼ F
- Seleccionar la opción 2: Save

### 11.2.3. CARGAR UN SHOW

Para cargar un show de la lista en la consola, debemos:

- Mover el cursor a la línea del show que deseamos cargar.
- Acceder a su celda ▼ F
- Seleccionar la opción 0: Load

### 11.2.4. CARGAR SOLO ALGUNOS DATOS DEL SHOW

**Hydra** permite recuperar datos parciales de un show, sin necesidad de cargar el show completo.

*Ejemplo*, podemos recuperar un Patch de un show, sin necesidad de recuperar las memorias, páginas, etc. Para ello:

- Seleccionar con el cursor el show deseado.
- Acceder a su celda ▼ F
- Seleccionar la opción 1: Load Selected

Ahora, desde la ventana Load Selected, podemos seleccionar los elementos a cargar.

Una vez seleccionados los elementos a cargar, pulsar **ENTER** para cargarlos.

El sistema nos pedirá confirmación:

**ENTER** para confirmar o **EXIT** para abandonar.

Podemos seguir el proceso en pantalla, al finalizar debemos pulsar **ENTER** para volver al sistema.

| Load Selected           |         |        |           |
|-------------------------|---------|--------|-----------|
| Item                    | From-To | Load   | Overwrite |
| Mem                     | 0-20009 | YES    | YES       |
| Group                   | 0-2000  | YES    | YES       |
| Effect                  | 0-2000  | YES    | YES       |
| Page                    | 0-2000  | YES    | YES       |
| Macro                   | 0-2000  | YES    | YES       |
| Channels Patch          |         | 1      | YES       |
| Spots Patch & Libraries |         | 0: NO  |           |
| Curves                  |         | 1: YES |           |
| Midi Patch              |         | NO     | YES       |
| Time Code               |         | NO     | YES       |
| Setup                   |         | NO     | YES       |

### 11.2.5. BORRAR UN SHOW

Para eliminar un show del disco, debemos:

- Mover el cursor a la línea del show a borrar.
- Acceder a su celda ▼ F
- Seleccionar la opción 3: Delete Show
- El sistema nos pedirá confirmación: pulsar **ENTER** para confirmar.

## 11.2.6. SELECCIÓN DE FORMATO Y DISCO de TRABAJO

Antes de comenzar a grabar o cargar shows, debemos indicar el tipo de ficheros con el que vamos a trabajar (LT ó ASCII), y seleccionar el disco de trabajo (Hard Disk, Floppy Disk, ó USB Disk).

Para ello, acceder a la línea de setup del menú de disco pulsando **MENU** o usando el ratón.

| Disk        |             | 1494100 Kbytes free |            |        |        | ↑↑↑↑ ↓↓↓↓  |       |
|-------------|-------------|---------------------|------------|--------|--------|------------|-------|
| ▼ Hard Disk | ▼ LT Shows  | ▼ Update            | ▼ Format   | belen\ |        |            |       |
| #           |             | Board               | Ver        | ▼ F    | Kbytes | Date       | Time  |
| # 0:        | Hard Disk   | DS9                 | HYDRA_PLUS | 1.21   | 17     | 22-12-2004 | 01:54 |
| # 1:        | Floppy Disk | ngs                 | HYDRA_PLUS | 1.10   | 13     | 22-12-2004 | 01:54 |
| # 2:        | USB Disk    |                     |            |        |        |            |       |

| Disk        |                  | 1494100 Kbytes free |          |        |        | ↑↑↑↑ ↓↓↓↓  |       |
|-------------|------------------|---------------------|----------|--------|--------|------------|-------|
| ▼ Hard Disk | ▼ LT Shows       | ▼ Update            | ▼ Format | belen\ |        |            |       |
| Name        |                  | Board               | Ver      | ▼ F    | Kbytes | Date       | Time  |
| #AWARDS9.LT | A 0: LT Shows    | HYDRA_PLUS          | 1.21     |        | 17     | 22-12-2004 | 01:54 |
| #timings.lt | t 1: ASCII Shows | HYDRA_PLUS          | 1.10     |        | 13     | 22-12-2004 | 01:54 |

Cada vez que aceptamos una de estas opciones la lista de shows se actualiza para mostrarnos solo los shows del formato seleccionado en el disco de trabajo.

Para retornar a la lista de shows utilizar el ratón, pulsar **ENTER**, o pulsar **□**

## 11.3. CONFIGURACIÓN – SETUP

Todos los menús de configuración se encuentran en el grupo de SETUP

### 11.3.1. 30: EDITOR & TIMES

 **MENU 3 0**

Nos permite ajustar el comportamiento del editor.

### 11.3.2. 31: PLAYBACKS

 **MENU 3 1**

Nos permite ajustar el comportamiento de los playbacks.

### 11.3.3. 32: SYSTEM

 **MENU 3 2**

Nos permite configurar el sistema.

## 12. PATCH DE CANALES

### Space Plus

Salidas DMX: 2048  
Máximo nº canales: 2000

### Sky

Salidas DMX: 1024  
Máximo nº canales: 1024

### Spirit

Salidas DMX: 512  
Máximo nº canales: 512

El Patch de Canales es la asignación de canales de control a canales de dimmer (salidas DMX).

Por defecto, los canales de **Hydra** están asignados a los primeros dimmers desde la salida DMX 1.

Estas asignaciones canal-dimmer se pueden editar total o parcialmente desde el Patch, teniendo en cuenta que:

- Un dimmer puede estar controlado por 1 canal o estar libre.
- Un canal puede controlar tantos dimmers como deseemos.



Editar el Patch antes de programar el show, de su contenido depende el resultado de la escena.

Para editar el Patch, abrir su pantalla de edición, vía menú, pulsando:

 **MENU 0 1** Acceso a lista de Channels

 **MENU 0 2** Acceso a lista de Dimmers

O directamente, pulsando:

 **CHANNEL CHANNEL** Acceso a lista de Channels

En el Patch, la lista de canales (Channels) y la de Dimmers comparten pantalla, y se encuentran sincronizadas, con el fin de mantener toda su información visible en el momento de la edición. Podemos editar el Patch desde una de las listas o utilizando ambas.

Salir pulsando **EXIT**

La dirección DMX de salida puede adoptar 2 formatos:

**Dmx 1-2048** Lineal por consola, con su número de dirección de 1 a 2048 para 4 salidas.

**Dmx 1.1 – 512,4** Lineal por salida, con su número de dirección (de 1 a 512) y número de salida (de 1 a 4)

| Channels & Dimmers Patch |     |              |       |             |       |
|--------------------------|-----|--------------|-------|-------------|-------|
| ▼Edit Channels           |     | ▼Patch Tools |       | ▼Dmx 1-2048 |       |
| Channels                 |     |              | +Edit |             |       |
| Cha                      | Dmx | +            | Cha   | Dmx         | Li Cu |
| 1                        | 1   |              | 5     | 5           | FF Li |
| 2                        | 2   |              |       |             |       |

0: Dmx 1-2048  
1: Dmx 1,1-512,4

## 12.1. LISTA DE CANALES

---

Accedemos a la lista de canales con una de estas 2 opciones:

 **MENU** **0** **1**

 **CHANNEL** **CHANNEL**

La lista contiene todos los canales en orden ascendente y muestra su dimmer asociado. Si el canal está controlando más de un dimmer, estará marcado con el símbolo +. En la zona de información especial (+Eclit) aparecen todos los dimmers que están controlados por este canal, con sus curvas y valores de Limit.

Un canal puede estar controlando tantos dimmers como se desee.  
Un dimmer solo puede ser controlado por un canal.

### 12.1.1. EDICIÓN DE CANALES

---

Para editar la lista de canales, **Channels**:

- Nos desplazamos con las flechas o el ratón, hasta situarnos en la celda a editar.
- Una vez en la celda, introducimos el dato numérico apropiado.
- El dato se almacena al desplazarnos a otra celda o pulsar **ENTER**.

Sobre cualquier celda **Cha**:

Introducir el número de canal al cual deseamos desplazarnos y pulsar **→**, el sistema selecciona este canal de forma automática.

Sobre cualquier celda **Dim**:

Introducir el número de dimmer a controlar por el canal.

Si deseamos dejar el canal libre (sin dimmer asociado) pulsar **DELETE**

Si deseamos asociar el siguiente dimmer pulsar **INSERT**

Sobre cualquier celda **+**:

Si deseamos que el canal controle más de un dimmer, acceder a esta celda y pulsar **ENTER** para entrar en la ventan **+Eclit**, desde la cual podemos editar todos los dimmers deseados.

En cualquiera de estas celdas:

El encoder central nos permite realizar un **Test** del canal seleccionado usando **W2**. El nivel de test se puede ver, en el display de la consola y en la esquina superior derecha del monitor.

## 12.2. LISTA DE DIMMERS

Accedemos a la lista de dimmers pulsando:



Si estamos en la lista de canales cambiar a lista de dimmers utilizando el ratón, o la opción **Edit Dimmers** pulsando



La lista contiene todos los dimmers (o direcciones Dmx) en orden ascendente. Cada dimmer nos muestra su canal asociado y su curva de respuesta y su valor de Limit.

Desde la lista de dimmers podemos editar su canal asociado, más su curva y Limit.


Un canal puede estar controlando tantos dimmers como se desee.  
Un dimmer solo puede ser controlado por un canal.

### 12.2.1. EDICIÓN


Para editar la lista de **Dimmers**:

- Nos desplazamos con las flechas o el ratón, hasta situarnos en la celda a editar.
- Una vez en la celda, introducimos el dato numérico apropiado.
- El dato se almacena al desplazarnos a otra celda o pulsar **ENTER**.

Sobre cualquier celda **Dmx**:


Editar el número de dimmer a seleccionar y pulsar , el sistema nos lleva a este dimmer de forma automática. Podemos seleccionar un dimmer de cualquier línea DMX.



*Ejemplo:* Para acceder al dimmer 2 de la línea DMX-2, pulsar **2 1 2** 

Sobre cualquier celda **Li**:

Solo estará operativa si el dimmer está controlado por un canal. Admite un nivel de 0% a 100% (FF). Nos indica el valor máximo de la salida del dimmer. Su valor por defecto es FF (no-limitado). La salida del dimmer nunca superara este valor. Las curvas de regulación del dimmer se aplican entre el 0% y el nivel de Limit. Un dimmer limitado al 0% no tendrá salida a escena.

También es posible capturar este valor actual del **Test** del dimmer, pulsando **INSERT**. El nivel de Test del dimmer seleccionado se realiza moviendo **W2** .

Sobre cualquier celda **Cu**:

Solo estará operativa si el dimmer está controlado por un canal. Por defecto los dimmers tienen asociada la curva de respuesta Lineal en potencia.

Para variar esta curva, introducir el número de índice de la curva (1..8)

| Dmx  | Li | Cu  | Cha    |
|------|----|-----|--------|
| 1.1  | FF | Lin | 1      |
| 2.1  | FF |     | 2: SQR |
| 3.1  | FF |     | 3: INV |
| 4.1  | FF |     | 4: 0-F |
| 5.1  | FF |     | 5: PRK |
| 6.1  | FF |     | 6: US6 |
| 7.1  | FF |     | 7: US7 |
| 8.1  | FF |     | 8: US8 |
| 10.1 | FF | Lin | 11     |
| 11.1 | FF | Lin | 12     |

Sobre cualquier celda **Cha**:

Para editar un número de canal, insertar su número.

Para eliminar el canal editado, pulsar **DELETE**

Para inserta el siguiente canal al canal asociado al dimmer anterior, pulsar **INSERT**

En cualquiera de estas celdas:

El encoder central, **W2**, nos permite realizar un **Test** del dimmer seleccionado. El nivel de test se puede ver, en el display de la consola y en la esquina superior derecha del monitor.

## 12.3. HERRAMIENTAS DE PATCH

Existen comandos para copiar, intercambiar, borrar o retornar a los valores por defecto, y se aplican a un dimmer o rango accesibles desde la opción **Patch Tools**

Dentro del Patch, accedemos a **Patch Tools** con el ratón o pulsando **MENU**:



Estas herramientas nos permiten:



Poner dimmers a sus valores por defecto. **Default**

Borrar las asignaciones de dimmers (dejarlos libres). **Delete**

Copiar dimmers. **Copy**

Intercambiar dimmers. **Exchange**.

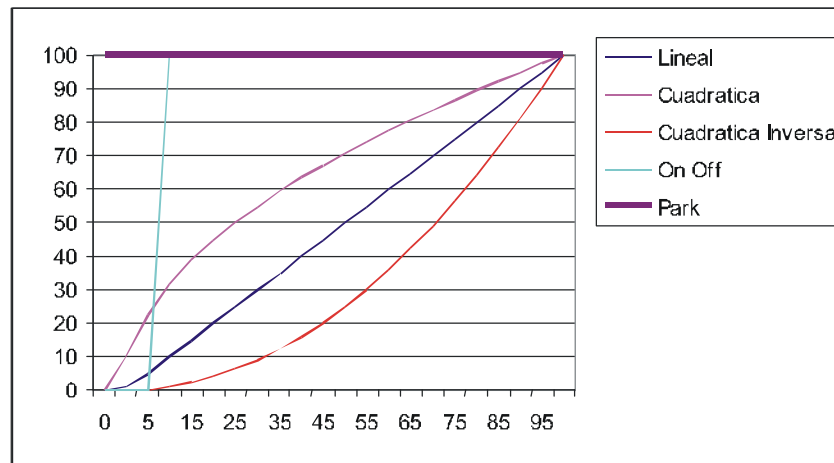
Todos estos comandos nos pedirán confirmación.



## 12.4. CURVAS

### 12.4.1. CURVAS PRE-PROGRAMADAS

Representación gráfica de las 5 curvas de regulación pre-programadas, donde en el eje horizontal vemos el nivel de control, y en el eje vertical su respuesta en potencia:



Sobre estas curvas:

Curva Lineal (1 : LIN) Curva de respuesta lineal en potencia. También se conoce como curva estándar. Al 50% de nivel de control, obtenemos un 50% de potencial en la carga.

Curva Cuadrática (2 : SQ) También conocida como curva de arranque rápido. Al 50% de nivel de control, obtenemos un 70% de potencial en la carga. Esta curva es utilizada en TV, y en teatro para compensar los arranques « lentos » de las lámparas de más potencia.

Curva Cuadrática Inversa (3 : INV) También conocida como curva de arranque lento. Al 50% de nivel de control, obtenemos un 30% de potencial en la carga. Utilizada para control de fluorescencia, y en teatro para compensar el arranque « rápido » de lámparas de menos potencia.

Curva On-Off (4 : O-F) También conocida como curva Non-Dimm. Esta curva no regula, a nivel de control 0% no hay salida de potencia, pero en cuanto superamos el 6% la salida de potencia en la carga está a 100%. Utilizada para lámparas de HMI (no regulables).

Curva Park (5 : PRK). Esta curva no regula y evita que el dimmer sea controlado por su canal. Sea cual sea el nivel del canal de control, su dimmer estará a 100% de potencia. Utilizada la luz de trabajo, o para cualquier necesidad del backstage (camerinos, pasillos...) nos asegura que en cuanto la consola está encendida, el dimmer se encuentra a su 100%.

### 12.4.2. CURVAS DE USUARIO

Las 3 curvas de usuario se definen en el menú 05: Define Curves. Estas curvas se llaman US6, US7 y US8.

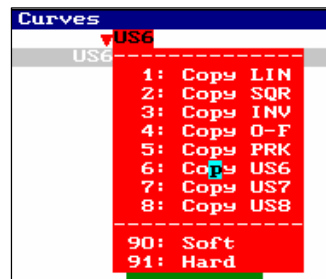
Para acceder al menú 05: Define Curves:



Ediciones especiales:

COPIAR VALORES DE OTRAS CURVAS:

Las opciones 1 a 8 nos permiten copiar los valores de cualquiera de las curvas disponibles, incluyendo las curvas de usuario, en la curva seleccionada (US6..US8) Estos valores "copiados" nos sirven de base para la edición.



SELECCIONAR EL MODO DE LA CURVA:

Las opciones de modo son:

90: Soft  
91: Hard

Una curva **Soft** (modo por defecto) calcula los valores promedios entre los puntos de definición de la curva. El usuario utiliza 10 puntos para su definición, y el sistema "calcula" los promedios entre un punto y el siguiente. La curva varía de forma suave y progresiva.

Una curva **Hard** sólo utiliza los 10 valores de los 10 puntos utilizados para su definición. El modo **Hard** se utiliza para crear "efectos" especiales con las curvas (fuego, tormenta, palpitaciones...), donde no se busca una regulación cuidada.

## 13. RESET

### 13.1. RESET

---

 **Grabar el show a disco antes de hacer un Reset. El Reset produce una pérdida de datos total.**

Para realizar un Reset, debemos:

- Apagar la consola.
- Pulsar, y mantener pulsada la tecla ▼
- Sin soltar esta tecla encender la consola.
- Cuando en el display leamos: "RST: Loading System", soltar ▲

Todas las consolas, excepto los modelos **Plus**, tienen un pulsador llamado RST en el panel trasero. Este botón se utiliza para poder desconectar la consola ante algunos fallos de software (similar a algunos fallos Windows en los ordenadores). Este pulsador debe accionarse con la consola en OFF, y después ya se puede encender la consola haciendo un Reset (ver proceso anterior).



## CERTIFICADO DE GARANTIA:

**BEN-RI Electrónica, S.A.**, agradece la confianza por Vd. depositada en la adquisición de nuestros productos. Por tal motivo y para ofrecer a todos nuestros clientes el mejor Servicio Post-Venta, expedimos este **CERTIFICADO DE GARANTIA** que nos responsabiliza de cualquier defecto de fabricación o funcionamiento, durante **UN AÑO** a partir de la fecha de compra.

Para disponer de la validez de este Certificado es necesario cumplimentar las siguientes observaciones:

1.- Rellenar todos los datos que se soliciten y remitir la tarjeta anexa en el momento de la compra a

BEN-RI ELECTRONICA, S.A.,  
Pol. Ind. Ventorro del Cano  
C/ Lozoya, 8 .  
28925 Alcorcón – Madrid.

2.- El CERTIFICADO DE GARANTIA debe ir debidamente cumplimentado por nuestro Distribuidor Oficial.

|                             |          |           |
|-----------------------------|----------|-----------|
| EQUIPO:                     | MOD.:    | Nº SERIE: |
| NOMBRE<br>.....             |          |           |
| DIRECCION:.....             |          |           |
| TELF.:.....                 |          |           |
| POBLACION:.....             |          |           |
| PROVINCIA:.....             |          |           |
| ADQUIRIDO                   | EN:..... |           |
| FECHA:.....                 |          |           |
| Firma y Sello Distribuidor: | Firma    |           |

## CERTIFICADO DE GARANTIA:

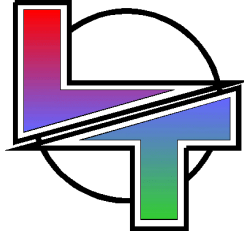
Para cualquier consulta sobre las condiciones de garantía están disponibles en nuestra página web:  
[www.lt-light.com](http://www.lt-light.com)

Para cualquier requerimiento de nuestro Servicio Técnico es necesaria la presentación de este Certificado de Garantía.

Cortar por aquí

## CERTIFICADO DE GARANTIA

|                             |          |           |
|-----------------------------|----------|-----------|
| EQUIPO:                     | MOD.:    | Nº SERIE: |
| NOMBRE<br>.....             |          |           |
| DIRECCION:.....             |          |           |
| TELF.:.....                 |          |           |
| POBLACION:.....             |          |           |
| PROVINCIA:.....             |          |           |
| ADQUIRIDO                   | EN:..... |           |
| FECHA:.....                 |          |           |
| Firma y Sello Distribuidor: | Firma    |           |



*Porque tus  
éxitos son los  
nuestros*

[www.lt-light.com](http://www.lt-light.com)



Especificaciones sujetas a posibles cambios sin previo aviso.