

# Hydra



# Hydra



Basada en los principios de funcionamiento de las consolas de la familia Hydra (Space, Sky y Spirit). Una misma funcionalidad con mayor potencia de control, más canales DMX y sobre todo una interfaz de usuario mejorada, gráfica y más intuitiva.

El sistema está controlado por un procesador de doble núcleo de última generación, con múltiples pantallas gráficas, ejecutándose bajo la reciente versión de Windows Embeded O.S. Está disponible en 4 versiones distintas:

## Hydra II S24-3000

24 submasters, 3 salidas DMX y un total de 6 por Ethernet.

1536 direcciones para canales y atributos a través de conectores DMX XLR5.

3072 direcciones para canales y atributos a través de DMX-Ethernet.

## Hydra II S24-6000

24 submasters, 6 salidas DMX y un total de 12 por Ethernet.

3072 direcciones para canales y atributos a través de conectores DMX XLR5.

6144 direcciones para canales y atributos a través de DMX-Ethernet.

## Hydra II S48-3000

48 submasters, 3 salidas DMX y un total de 6 por Ethernet.

1536 direcciones para canales y atributos a través de conectores DMX XLR5.

3072 direcciones para canales y atributos a través de DMX-Ethernet.

## Hydra II S48-6000

48 submasters, 6 salidas DMX y un total de 12 por Ethernet.

3072 direcciones para canales y atributos a través de conectores DMX XLR5.

6144 direcciones para canales y atributos a través de DMX-Ethernet.

### Dimensiones físicas

- Hydra II 48 Submaster: 1155mm x 442mm x 70mm...130mm, 25 Kg.
- Hydra II 24 Submaster: 920mm x 442mm x 73...126mm, 22Kg.

## FUNCIONALIDADES

- 2 Editores: Stage y Blind.
- Funciones Next, Prev y Test para agilizar ediciones.
- Edición de Fixtures apoyada por Paletas (prefinidas) y Librerías.
- Parámetros, Paletas y Librerías con categorías de dimmer, posición, color, gobo, beam, X-tra.
- Varios Timing, referencias de tiempos, para separar contenidos de cue/grupo de forma conceptual (htps, ltps, canales, gobos, colores, etc.) y conseguir que cada bloque entre a escena en diferentes momentos y velocidades.
- Funciones Fan-out y Flip.
- Búsqueda y acciones rápidas mediante botones de dimmer, posición, color, etc.
- Función Edit+, que nos permite programar un tiempo de fundido en vivo, para librerías y algunas funciones de editor.
- Banks, en pantalla táctil, para acceso grupos, macros, paletas, librerías, shapes... 30/50 teclas soft de acceso directo y configurables.
- Shapes para dar valores dinámicos a cualquier parámetro de fixture o canal, predefinidas y editables.
- Función Rescue para recuperar las últimas selecciones, cues modificados, y contenidos de editor eliminados.
- Funciones para Copiar valores de Canales y Fixtures, cues, grupos, efectos, páginas, macros...
- Función para Examinar y/o modificar contenidos o estados de cualquier ítem de la consola.
- Línea para introducir Comandos y Datos.





## ESPECIFICACIONES

- 6144 (S24-6000 y S48-6000) direcciones para canales y atributos.
- 3072 (S24-3000 y S48-3000) direcciones para canales y atributos.
- Número de canales y atributos configurable en el menú "Console", hasta un máximo de 6144 /3072 (según versiones) direcciones DMX.
- 2000 Cues (se aceptan decimales), 2000 Grupos, 2000 Páginas de Master y asignación de Secuencias, 2000 Macros y 2000 Efectos.
- 99 Librerías para cada categoría de Dimmer, Color, Gobo, Posición, Beam, Xtra.
- 9 Partes de Tiempo y 6 Timing predefinidos y editables.
- 30/50 teclas programables accesibles desde la pantalla táctil, organizadas en bancos, para acceso a grupos, macros, posiciones, colores, etc. Pudiendo adoptar un comportamiento interactivo.
- 24 / 48 Submasters (según modelos) que aceptan Cues y Grupos (Normal, Inhibidor y Absoluto), Canales, Efectos (con control de velocidad y/o intensidad) y Secuencias (aceptando disparo de comandos, saltos y Partes de tiempo). Los Submasters están formados por 1 potenciómetro lineal, 2 teclas de función configurables y 2 LEDs de estado.
- Los Submasters también pueden configurarse como Controles de Nivel o Velocidad, actuando sobre cualquier Playback o conjunto de Playbacks de la consola.
- 1 Secuencia independiente que acepta enlaces, comandos, Partes de Tiempo y función Learn-Time
- 1 Master General con tecla B.O
- 1 Master SX con tecla B.O.
- 3 Masters Configurables con tecla B.O. para control de Submasters, DMX-IN, etc.
- 1 Rueda de Nivel.
- 4 Encoders para manejar atributos de Fixture, velocidades, parámetros de Shapes, etc.
- 1 Trackball iluminado (varios colores) para manejo de Fixtures y simulación del ratón externo.
- Pantalla Táctil gráfica color (7pulgadas, 800x480).
- Teclado alfanumérico simulado en pantalla táctil y posibilidad de conectar uno externo.
- Disco duro y 6 puertos USB incorporados (2 frontales y 4 traseros). Para salvar y cargar Shows (formato LT y ASCII Light Cue), Fixtures, Devices, etc.
- Fuente de alimentación universal integrada, con control de fallo de suministro. (85-265 V. / 50-60 Hz).
- Disco Duro Estado Sólido de 32 GB.
- 2 PS/2 para conexión de teclado y ratón.
- 2 salidas de vídeo (DVI-D).
- 1 puertos serie RS232\* (\*sólo en los modelos S24-6000 y S48-6000).
- 1 entrada de audio (MiniJack)
- 1 entrada SMPTE (Jack)
- 3 disparadores externos
- Puerto MIDI con conexión In - Out (Din5)
- S24-6000 y S48-6000: 6 DMX-OUT y 2 DMX-IN (XLR-5)
- S24-3000 y S48-3000: 3 DMX-OUT y 1 DMX-IN (XLR-5)
- 2 conectores XLR-3 para flexo (regulable).
- 1 puerto LT-LINK para conexión de accesorios.
- Puerto Ethernet 10/100/1000M (RJ45)



# Hydra



Porque tus éxitos son los nuestros



Pol. Ind. Ventorro del Cano.  
C/ Lozoya, 8  
28925 Alcorcón - Madrid.  
ESPAÑA

Tel: +34 91 472 0666  
Fax: +34 91 472 0545  
comercial@ben-ri.com  
sales@ben-ri.com

Más información en

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

