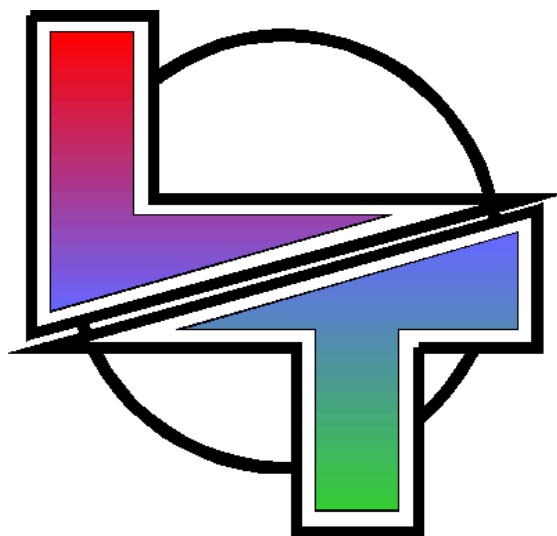

HydraXPPC

www.lt-light.com

**¡El control al alcance de su
mano!**




MANUAL

Versión 1.2

(Compatible con Hydra Space, Sky, Spirit y Plus)

ÍNDICE

MANDO A DISTANCIA PARA HYDRA EN PDA (Pocket PC).....	3
REDES TIPO.....	4
SOFTWARE y ACTUALIZACIÓN.....	5
AL RECIBIR SU PDA (Pocket PC).....	5
CONFIGURAR LA COMUNICACIÓN.....	5
PDA (Pocket PC).....	5
Receptor WIFI.....	6
FUNCIONAMIENTO.....	7
1- CONFIGURACIÓN DE HYDRA.....	7
2- CONEXIÓN ETHERNET.....	7
Mando a distancia en modo cable directo.....	7
Mando a distancia en modo inalámbrico.....	7
3- PUESTA EN MARCHA Y TOMA DE CONTROL DESDE EL MANDO.....	7
UTILIZACIÓN DEL MANDO A DISTANCIA.....	9
PANTALLAS.....	9
FUNCIONES ESPECIALES DEL MANDO A DISTANCIA.....	10
CRUCETA.....	10
Funciones básicas de cruceta:.....	10
Los potenciómetros y la cruceta.....	11
El potenciómetro de la pantalla PLAYBACKS:.....	12
PAD para controlar el desplazamiento X/Y de los spots.....	12
Algunas funciones extras.....	12
LÍNEAS DE COMANDOS Y MENSAJES.....	13
INFORMACIÓN DE LOS LED's.....	13
ACCESO AL MONITOR DE LA CONSOLA.....	13
CORRESPONDENCIA DE FUNCIONES CONSOLA-MANDO.....	13
EL MENU LT - 	14
MODOS BÁSICOS DE FUNCIONAMIENTO.....	14
TEST DE CANALES, SPOTS, GRUPOS O MEMORIAS.....	14
REPRODUCCION DE CROSSFADES.....	15
REPRODUCCION EN MASTERS.....	16
RESET y ACTUALIZACIÓN DE SOFTWARE EN EL MANDO.....	16
RESET.....	16
ACTUALIZACIÓN DE SOFTWARE.....	16
MANTENIMIENTO y SERVICIO TÉCNICO.....	17
Anexo I – PDA (Pocket PC).....	18
La batería. Advertencias de seguridad.....	18
El cargador. Advertencias de seguridad.....	18
Anexo II – Receptor WIFI.....	19
Anexo III - Comunicación WIFI.....	20

MANDO A DISTANCIA PARA HYDRA EN PDA (Pocket PC)

¡El control al alcance de su mano!

Este software para PDA, hace de su PDA un control remoto seguro, ergonómico, completo y fácil de manejar; con comunicación totalmente inalámbrica, basándose en el estándar IEEE 802.11# (WIFI).

Especialmente pensado y diseñado para las consolas:

Hydra Space
Hydra Sky
Hydra Spirit y
Hydra Plus

Nos permite:

- Testear canales, spots, grupos y memorias.
- Editar valores para canales y cualquier parámetro de spot.
- Copiar e intercambiar canales y spots en el editor.
- Copiar e intercambiar memorias, grupos, librerías...
- Grabar memorias, grupos, librerías, e incluso efectos.
- Modificar memorias, grupos, librerías, efectos...
- Editar tiempos, textos, etc.
- Cargar masters y crossfader.
- Utilizar macros y páginas.
- Utilizar funciones avanzadas de edición, como paletas, librerías y figuras.
- Ejecutar masters, crossfader, macros...
- Editar menús (patch, setup, etc.)



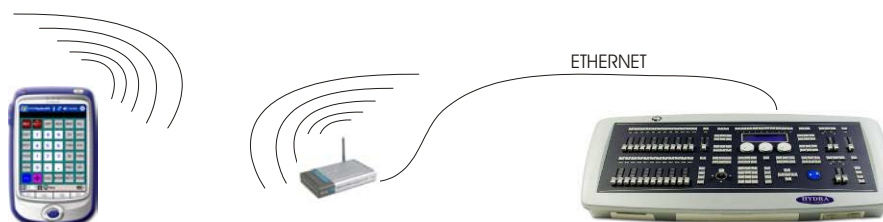
En definitiva, nos permite acceder a la práctica totalidad de las funciones de la consola incluyendo el control de nivel y el Trackball.

Con comunicación bi-direccional, nos proporciona información de retorno desde la consola hasta nuestro mando; permitiéndonos conocer diversos aspectos:

- Línea de comandos, réplica de la utilizada en la consola, que nos informa de los comandos ya efectivamente ejecutados, tras ser recibidos en la consola.
- Estado de ciertas funciones, que hacen encender o parpadear los leds de las teclas de la misma manera que hace la consola.
- Mensajes de aviso y error.
- Cualquier pantalla de la consola, incluyendo las pantallas de edición, examen o menús.

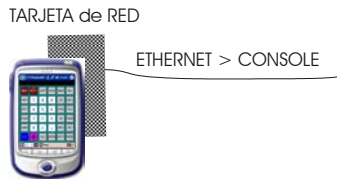
Este software se ejecuta en PDA con capacidad inalámbrica, lo que implica:

- Comunicación inalámbrica basada en un estándar muy utilizado, económico y con futuro. Implantación sencilla y accesorios necesarios para adaptarse a múltiples requerimientos.
- Pantalla táctil, a todo color y con iluminación.
- Baterías de litio con una autonomía que sobrepasa, normalmente, las 4 horas continuadas de trabajo.
- Características muy optimizadas en cuanto a diseño, tamaño, peso, etc.
- Las aplicaciones habituales de PDA, como agenda, sonido e imagen, texto y otros datos, etc.

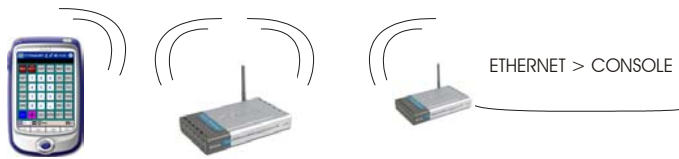
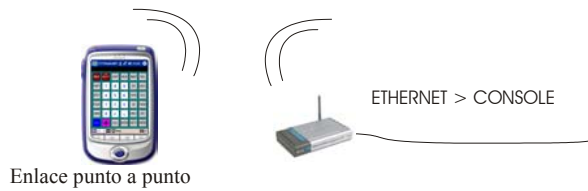


REDES TIPO

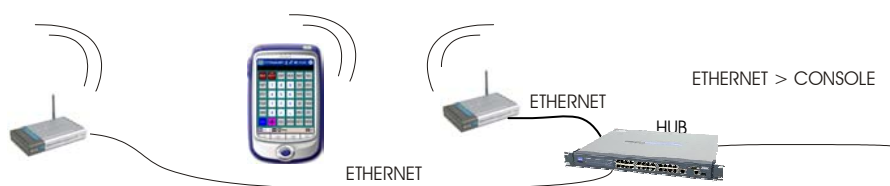
Los siguientes esquemas tipo (a modo de orientación) pretenden dar una idea de las distintas configuraciones, en función de las necesidades de cada instalación, (más información en anexos finales de este manual):



Conexión directa con cable. Se precisa añadir una tarjeta de red a la PDA (no todos los dispositivos lo permiten.)



Empleo de un repetidor inalámbrico, para extender la cobertura



Enlace multipunto. La PDA va buscando la señal más fuerte. Se precisa un hub, switch o router

INSTALACIÓN Y PUESTA EN MARCHA

SOFTWARE y ACTUALIZACIÓN

El software de control de remoto de Hydra para PDA se llama **HydraXPPC**, y podemos obtener las actualizaciones necesarias por medio del proveedor o en Internet, el software consta de una carpeta que contiene varios archivos. Dichos archivos deben ser transferidos desde un ordenador PC convencional a determinadas Carpetas del Sistema de la PDA:

- HydraXPPC.exe (la aplicación, en sí) ... debe transferirse a la carpeta LT en directorio raíz
- PCANDIS4.dll (utilidad de red) debe transferirse a la carpeta Windows
- LTMON3.ttf (tipo de letra) debe transferirse a la carpeta WINDOWS/FUENTES
-

La transferencia se realiza con el software suministrado con la PDA para tal efecto, y siguiendo los mismos procedimientos que para la instalación de otras aplicaciones. No existe un instalador automático, dado que se trata sólo de 3 archivos y así el usuario tiene conciencia de lo que se instala y dónde se instala.

AL RECIBIR SU PDA (Pocket PC)...

La PDA se suministra con el software **HydraXPPC** ya instalado. Para acceder al mismo solo debe:

- Encender su PDA
- Hacer click con el puntero en el icono “**Inicio**”
- Hacer click con el puntero en la aplicación “**HydraXPPC120**” (donde 120 es el dato de la versión del programa).

Pero es probable que la primera vez, y siempre que su PDA se quede sin batería, o necesite realizar un reset del dispositivo, este programa se pierda, para cubrir estos casos la PDA se suministra con un backup de este programa; para recuperarlo:

- Encender al PDA
- Hacer click en el icono “**Inicio**”
- Click en “**Data Backup**” y seleccionar la pestaña “**Restaurar**”.
- Click en “**Inicio**”. Finalizado el proceso, su PDA ya tendrá instalada nuevamente la aplicación **HydraXPPC**.

Para que la aplicación **HydraXPPC** pueda ejecutarse, es necesario configurar la comunicación inalámbrica.

CONFIGURAR LA COMUNICACIÓN

Para que la comunicación WIFI sea posible, hay que configurarla en la PDA y en el receptor WIFI conectado a su consola.

PDA (Pocket PC)

En la PDA, activar la red inalámbrica deseada (la misma que en el Receptor WIFI conectado a la consola), seleccionándola de entre todas las posibles que se reciben.

Los pasos para la activación de la red inalámbrica deseada varían según el modelo de PDA. Ejemplos:

HP iPAQ h4100 POCKET PC 2003	DELL AXIM X30 PC 2003
Inicio-iPAQ Wireless, y si procede, click en Red local para activarla	Si procede, activar red local con el interruptor fisico de la Pocket PC (normalmente está activa).
Inicio Configuración “Conexiones”	Inicio Configuración “Conexiones”
Click en el icono "Tarjetas de Red"	Click en el icono "Tarjetas de Red"
Mantener puntero sobre la red del receptor WIFI y seleccionar "Conectar"	Mantener puntero sobre la red del receptor WIFI y seleccionar "Conectar"

Observaciones:

- Una vez hecho esto, la comunicación se estabiliza automáticamente cada vez que encendamos la PDA, o cada vez que se aproxima al área de cobertura, si nos hubiéramos alejado de ella.

- Es posible que debamos seleccionarla de nuevo si la PDA encuentra otra red inalámbrica con señal mas fuerte, o si, anteriormente, la PDA se utilizó para comunicarse con otra red inalámbrica.
- Las tarjetas WIFI de las PDA trabajan en modo “Cliente” y se auto-configuran en función de la red a la que se conectan. Tan sólo sería necesaria una configuración específica si hemos encriptado (cosa NO aconsejada) o filtrado nuestra red en el Receptor WIFI conectado a **Hydra**.
- Tampoco se precisa configuración IP (IP Address, Subnet Mask, Gateway, DHCP Server, etc.), pues el protocolo utilizado resulta transparente a la misma.

Receptor WIFI

Para que el Receptor WIFI pueda comunicarse con la PDA, seguramente, no será necesario modificar su modo de funcionamiento y sirva la configuración por defecto. No obstante, hacemos una breve descripción de algunos aspectos genéricos relacionados con la configuración:


- Mode: Determina el modo de funcionamiento. DEBEMOS ELEGIR EL MODO “AP” (Access Point); o, según la terminología del aparato, “INFRAESTRUCTURE”
- AP Name: Un nombre cualquiera que le queramos poner a un receptor para distinguirlo entre los demás (no tiene efectos sobre la transmisión)
- SSID (Service Set Identifier): Identifica la transmisión. Todos los componentes de la red deben tener el mismo nombre para poder comunicarse (sirve cualquier nombre hasta 32 caracteres de longitud)
- Channel: Canal de transmisión. Todos los componentes de la red deben estar “sintonizados” en el mismo canal
- WEP Encryption: Permite encriptar los datos transmitidos con fines de confidencialidad. NO RECOMENDAMOS SU UTILIZACIÓN
- Access Control List / MAC Filters: Permite filtrar aparatos para que participen, o no, en la comunicación. NO RECOMENDAMOS SU UTILIZACIÓN

En caso de utilizar una configuración con repetidor para ampliar la cobertura, serán precisos 2 unidades WIFI; una configurada en modo AP, descrito anteriormente y otra repetidora, configurada así:

- Mode: debemos determinar el modo de funcionamiento como REPETIDOR
- SSID y Channel: Debemos hacerlos coincidir con la configuración en la otra unidad, AP
- Remote AP MAC Address (es un campo especial para el modo repetidor): Debemos introducir el código MAC de la otra unidad AP, a la que debe repetir. Dicho número vendrá indicado en la documentación, de forma similar al número de serie
- Es preciso tener en cuenta que el modo repetidor es recomendable usarlo entre unidades del mismo modelo o marca y que no resulta recomendable extender la instalación con más de un repetidor.

En caso de utilizar una configuración multipunto (Roaming), serán precisas tantas unidades como sean necesarias para proveer de cobertura a la zona deseada, y la configuración de cada unidad quedaría configurada así:

- Mode: todas las unidades trabajan en el mismo modo, como AP (Access Point)
- SSID: Debe coincidir en todas las unidades empleadas
- Channel: Debe ser diferente para cada unidad y, preferiblemente, con numeración lo más separada posible y no consecutiva. La cantidad de unidades que podemos utilizar queda limitada, por tanto, al número de canales disponibles, normalmente 11 y para evitar posibles interferencias entre ellos, a 5 o 6. Debemos tener presente que no todos los aparatos ni tarjetas inalámbricas de PDA cuentan con el mismo número de canales y utilizar, exclusivamente, canales presentes en todos los aparatos

 **Nota:** todos los campos referidos a la configuración IP no tienen influencia para el trabajo de la PDA como Mando a Distancia de **Hydra**; pues se refieren a comunicaciones del tipo TCP/IP (como las empleadas en Internet) y la comunicación con **Hydra** se desarrolla bajo IPX, otro tipo de protocolo para el que el Receptor WIFI resulta transparente y no requiere configuración alguna de estos campos

Para configurar estos receptores WIFI consultar la documentación de los mismos (normalmente esta configuración se realiza desde un software especial o desde cualquier navegador de Internet accediendo a una dirección especial).

FUNCIONAMIENTO

1- CONFIGURACIÓN DE HYDRA

Una vez configurada la comunicación en la PDA y en el receptor WIFI, para operar con el mando a distancia debemos activar la comunicación la consola:

- Acceder al Menú 35: Remote & PocketPC, y seleccionar en **Enabled**, la opción **POCKETpc**. (Las opciones **Rmt ID** y **Rmt Dimmer** no se utilizan para los mandos de PDA ó Pocket PC)
- Si, al lado de esta casilla, aparece el indicativo **Net Off**, acceder al Menú 40: Ethernet Configuration, para activar (**On**) la red en la consola.
- En la pantalla principal de la consola, en su línea de estado, aparece el testigo **POCKTpc** indicando que el mando está habilitado, la consola esta lista para ser manejada desde este mando a distancia.

```
REMOTE & POCKETpc
Enabled..... POCKETpc
Rmt ID... ALL
Rmt Dimmer 512,2
```



🔑 Nota:

Las consolas **Hydra Space**, **Sky**, **Spirit** y **Plus** soportan el mando a distancia en PDA, a partir de la versión de consola 2.11.

2- CONEXIÓN ETHERNET

Mando a distancia en modo cable directo

La PDA debe contar con tarjeta de red:

- Conectar con un cable Ethernet cruzado la tarjeta de red de la PDA y la consola.

Mando a distancia en modo inalámbrico

La PDA debe contar con comunicación Ethernet inalámbrica y hemos de tener dispuesto un receptor WIFI, ambos configurados:


- Conectar con cable Ethernet cruzado*, el receptor WIFI y la consola.

🔑 Nota: Muchos Receptores WIFI permiten utilizar cables Ethernet de tipo cruzado o sin cruzar.

3- PUESTA EN MARCHA Y TOMA DE CONTROL DESDE EL MANDO

IMPORTANTE: Nunca se podrá tomar el control efectivo de una consola que se encuentre en cualquier opción de los Menús Test.

Para tomar el control de una consola debemos:

- En la PDA arrancar la aplicación “HydraXPPC”. La aplicación sólo arrancará de forma correcta si la PDA tiene configurada la comunicación Ethernet, si no aparecerá un mensaje del tipo: *No Adapters Found* (ver CONFIGURAR LA COMUNICACIÓN).
- Dentro de la aplicación, hacer click en el menú  (parte inferior de la pantalla), y elegir la opción “Setup”.
- Aparecerá una lista de todas las consolas y simuladores detectados en la red. Seleccione la que deba ser controlada con el mando a distancia, observar que queda remarcada en rojo, y salga



seleccionando “Return” (Si la consola no queda remarcada rojo es posible que no este habilitada para ser controlada desde el mando a distancia, ver 1- CONFIGURACIÓN)



Importante: Cuando el control se ha establecido correctamente, en la primera línea o línea principal de su PDA puede ver el nombre del programa **HydraXPPC**, pero si el remote no tiene control sobre ninguna consola aparecerá **?????HydraXPPC**, en este caso, repasar los puntos anteriores para solucionar el problema.

En la consola que estamos controlando desde el mando a distancia:

- El testigo de la línea de estado **POCKTpc** aparece sobre fondo rojo, indicando que el control de la consola está en el mando a distancia.
- Al tomar el control con el mando, si procede y con el fin de llevar al sistema a un estado conocido, en la consola se realizan las siguientes acciones:
 - Se limpia la línea de comandos.
 - Se desactiva el modo **Blind** del Editor. El editor siempre estará en **Stage**.
 - Se abandona cualquier pantalla de **Examen**, **Edición** o **Menú** (salvo los Test del menú, que se deben abandonar, exclusivamente, desde la propia consola) y cualquier dato en edición no aceptado se perderá.
 - Se cancela la grabación de cualquier **MACRO** en curso; que quedará grabada, pero vacía.
 - Se abandona el modo **EDIT+** y la posible edición de **figuras**. Dejando, como modo predeterminado, la visualización de parámetros de los Spots.
 - Se abandonan las funciones **LNTM**, **RATE**.
 - Se desactivan los **Black-Outs** de los masters generales (GM, SM, SX...)
 - Se desactivan los **Flash** y las funciones **FANOUT**, **FINE**, **MOUSE**, **T.B**.
 - Se desactiva la función **NEXT** y se inicializan sus valores.

En la línea de comandos aparece el mensaje **Usar MENU MENU para tomar control**, indicando que para retomar el control desde la propia consola, hemos de hacer doble clic en **MENU**.

Para el manejo del programa **HydraXPPC**, lea atentamente el resto de este manual, y si es necesario, el manual de la consola; puesto que los comandos de operación son los mismos desde el mando, que en la consola.

UTILIZACIÓN DEL MANDO A DISTANCIA

El mando a distancia incorpora la mayor parte de las teclas de la consola que está controlando, y se adapta a la configuración y modelo de la misma. De esta forma, el modo de operar es el mismo que el de la propia consola. A continuación, se describen la forma de organizar las teclas y otros aspectos relacionados con el manejo del mando a distancia.

PANTALLAS

HydraXPPC está formada por 3 pantallas que nos dan acceso a las funciones de **Hydra**, estas pantallas son:

- **Editor:** Contiene las funciones relacionadas con el editor de la consola, de una forma genérica.
- **Spots:** Contiene las funciones relacionadas con la edición de los Spots.
- **Playbacks:** Contiene las funciones relacionadas con la reproducción (esta última pantalla varía con el modelo de Hydra bajo control).

Pantalla EDITOR




Pantalla SPOTS





Pantalla PLAYBACKS*



Para navegar por estas pantallas debemos:

Pulsar  para acceder a las diferentes pantallas (Edición, Spots y Playbacks).

En la pantalla PLAYBACKS, pulsar  para acceder a todos los masters en grupos de 12.

PLAYBACKS* esta pantalla se configura automáticamente y puede adoptar 2 formatos, el mostrado en la figura para los modelos **Hydra Space**, **Sky** y **Spirit**, y una ligeramente diferente para los modelos **Hydra Plus**, donde se nos ofrece el acceso a ambos crossfaders, conmutables mediante la tecla .

FUNCIONES ESPECIALES DEL MANDO A DISTANCIA

Las funciones **ZERO MT** **ZERO SEQ**, en la pantalla de PLAYBACKS, se corresponden con las funciones de la consola que encontramos en su menú 71: Status & Playbacks Zero:

```
STATUS & PLAYBACKS ZERO
Status .....Zero
All Playbacks ...Zero
All Masters.....Zero
All Crossfaders..Zero
```

Se trata de comandos especiales que permiten “limpiar” la información de escena procedente de los playbacks de la consola, llevando a 0% la salida de todos los masters, **ZERO MT**, o la salida del crossfader X (para los modelos **Space**, **Sky** y **Spirit**) o de los crossfaders X e Y (para el modelo **Plus**), **ZERO SEQ**.

CRUCETA


La PDA tiene un botón de navegación, cruceta, de al menos 5 posiciones, cruceta, ideal para utilizarlo como control para diferentes usos, entre otros, la simulación del control de nivel, trackball, ruedas o potenciómetros de la consola.

Esta aplicación utiliza las 5 posiciones (funciones) de la cruceta, que están:

- ▲ en la parte superior de la cruceta
- ▼ en la parte inferior de la cruceta
- ◀ en la parte izquierda de la cruceta
- ▶ en la parte derecha de la cruceta
- ENT en el centro de la cruceta



Funciones básicas de cruceta:

Las 3 funciones básicas de la cruceta, se cambian pulsando . Estas funciones son control de nivel [LV], Trackball [TB] y rueda activa [WH]. La función seleccionada se refleja en la parte inferior de la pantalla.



El control de nivel [LV] es el modo por defecto: La cruceta simula el Joystick ó rueda de nivel de la consola:

- ▲ ▼ Incrementa / decrementa el nivel de intensidad de una selección (canales o dimmers de spots) de forma continua.
- ◀ ▶ Decrementa / incrementa el nivel de la selección con +% y -%; en lugar de regulación continua. El valor asignado para los incrementos % se puede ajustar en el menú 30 de la consola.

CRUCETA	[LV]
▲	Level ↑
▼	Level ↓
◀	Level -%
▶	Level +%
ENT	--

Trackball: La cruceta simula el Trackball de la consola, para ajustar las posiciones de los Spots seleccionados. En la cruceta:

- ▲ ▼ Desplazamiento en el eje vertical de los haces de luz de los spots seleccionados.
- ◀ ▶ Desplazamiento en el eje horizontal de los haces de luz de los spots seleccionados.
- ENT** Equivale a la función **FINE** de la consola; esta función conmuta entre las 3 sensibilidades del ajuste, proporcionando desplazamientos más o menos rápidos / precisos. Su estado se refleja en la pantalla SPOTS sobre el LED de **FINE**, tecla que también nos permite fijar la sensibilidad de forma paralela.

CRUCETA	[TB]
▲	Trackball ↑
▼	Trackball ↓
◀	Trackball ←
▶	Trackball →
ENT	FINE (conmuta entre 3 estados)

Rueda: La cruceta simula la Rueda activa (wheel) de la consola, para ajustar el parámetro cargado en la misma, parámetro que podemos ver en la pantalla SPOTS sobre la zona azul de display. En la cruceta:

- ▲ ▼ Desplazamiento de la rueda de parámetros.
- ENT** Equivale a la función **FINE** de la consola; esta función conmuta entre las 3 sensibilidades del ajuste, proporcionando desplazamientos más o menos rápidos / precisos. Su estado se refleja en la pantalla SPOTS sobre el LED de **FINE**, tecla que también nos permite fijar la sensibilidad de forma paralela.

CRUCETA	[WH]
▲	Rueda →
▼	Rueda ←
◀	--- Sin acción
▶	--- Sin acción
ENT	FINE (conmuta entre 3 estados)

Los potenciómetros y la cruceta

Además del acceso directo a las funciones básicas de la cruceta, existe un menú para configurar la cruceta, situado en la parte inferior de la pantalla, sobre el cual siempre se refleja la configuración actual, que nos permite entre otras, fijar la cruceta para simular cualquier potenciómetro de la consola. Para ello:

- Pinchar en el menú (combo-box) para desplegar sus opciones.
- Si es necesario, mover la barra de desplazamiento para localizar la función deseada (los potenciómetros están representados por su nombre)
- Seleccionar la opción, pulsando sobre ella.



Dentro de las opciones podemos encontrar:

M1 a M24 (ó M48): Cada uno de los masters de la consola.

X: Potenciómetros del crossfade X (X1+X2)

Y: Potenciómetros del crossfade Y (Y +Y2), solo **Plus**

SX: Potenciómetro de masters. Excepto **Plus**

SM: Potenciómetro de masters

GM: Master General

LV: Control nivel


TB: Trackball

WH: Ruedas de parámetros (Wheels)

Potenciómetro : La cruceta simula el potenciómetro seleccionado y en algunos casos su tecla asociada (ver tabla). Desde la cruceta podremos “mover” el potenciómetro y, en algunos casos, pulsar su tecla asociada (GO, Flash, etc). En la cruceta:

- ▲ ▼ Equivale a subir / bajar el potenciómetro seleccionado.
- ENT Si procede, equivale a la tecla asociada al potenciómetro. En el caso de masters, será su tecla GO que puede estar en cualquiera de los modos disponibles (GO, FLASH o SOLO), en el caso de SX, SM y GM, por seguridad, NO hay función asociada, y en el caso de X e Y equivale a la tecla GO del crossfade.



CRUCETA	[M1]..[M48]	[X] / [Y]	[SX] / [SM] / [GM]
▲	Fader ↑	Fader ↑	Fader ↑
▼	Fader ↓	Fader ↓	Fader ↓
◀	--- Sin acción	--- Sin acción	--- Sin acción
▶	--- Sin acción	--- Sin acción	--- Sin acción
ENT	GO, FLASH o SOLO	GO	--- Sin acción



La tecla  solo es un acceso directo para cargar el fader SX en la cruceta.




El potenciómetro de la pantalla PLAYBACKS:



En la pantalla PLAYBACKS existe un potenciómetro simulado, especial para el control de los masters, para configurar este potenciómetro:

Activar , cuando está activa se muestra con fondo azul, :


Y en este estado pulsar una de las teclas ..., para tomar control sobre su master desde el potenciómetro. En el potenciómetro veremos el nombre del master que estamos controlando.

Solo cuando la función  esta desactivada, en amarillo, las teclas ... se corresponden con la tecla M1..M48 de la consola. Es decir, al pulsarlas en este estado estaremos ejecutando su función de GO, FLASH, SOLO, etc...

PAD para controlar el desplazamiento X/Y de los spots.



Para posicionar los spots, podemos utilizar el navegador en modo [TB], o podemos acceder a un PAD especialmente diseñado para este fin:

Para activar o desactivar el PAD pulsar sobre el icono . Sobre la pantalla EDITOR aparecerá un PAD que nos permitirá posicionar, utilizando el dedo o puntero, los spots seleccionados.

Cómo truco para posicionar varios spots sin desactivar el PAD, utilizar las teclas NEXT y PREV para hacer nuevas selecciones.

Algunas funciones extras.

Además de las teclas de las 3 pantallas de la aplicación, tenemos acceso a algunas funciones extras, a las que accedemos pulsando **Key**

LÍNEAS DE COMANDOS Y MENSAJES

En todas las pantallas podemos visualizar la línea de comandos y la línea de mensajes de la consola. Estas líneas se visualizan en la parte superior de las pantallas y nos sirven de comprobación rápida y de ayuda en los procesos de edición, ya que esta información es enviada por la consola que estamos controlando.


Recordar que la comunicación del mando a distancia con la consola es bi-direccional, y al igual que en la propia consola, la línea de comandos es el reflejo de las teclas que estamos pulsando y sirve de guía para finalizar los comandos y corregir alguna pulsación incorrecta.

INFORMACIÓN DE LOS LED'S

El estado que muestran los LED's del mando a distancia está siempre en concordancia con el estado real de sus LED's correspondientes en la consola, ya que la misma es enviada por la consola y mostrada en el mando a distancia.

ACCESO AL MONITOR DE LA CONSOLA

Una de las herramientas más potente del mando a distancia es el acceso a la visualización del monitor de la propia consola. Podemos acceder a cualquier pantalla en el monitor de la consola, e incluso interactuar con la misma, de forma sencilla:

Pulsar  (en la línea inferior) para conmutar entre la visualización de las pantallas de función de **HydraXPPC** y el monitor de la consola.

Observar que tenemos líneas de desplazamiento para poder acceder a cualquier parte del monitor de la consola, ya que este no cabe en la pantalla de la PDA.

Cuando estamos trabajando sobre el monitor de la consola, en la línea inferior del mando a distancia aparecen algunas funciones necesarias:

Los cursores: Muy utilizados cuando estamos sobre una pantalla de edición o menú, (por ejemplo la lista de memorias o cualquiera de las pantallas de Patch) y para paginar las pantallas auxiliares de canales y spots.

Ke: Bajo este menú se encuentra una recopilación de funciones necesarias para el control de monitores y que funcionan igual que en la consola. Hacer clic en Ke para desplegar estas opciones y poder seleccionar la función deseada. Las funciones son:


MENU, ENTER y EXIT: Utilizadas para manejar las pantallas de menú y edición.

INSERT y DELETE: Utilizadas para editar en las pantallas de edición.

MONITOR y MON-, MON+: Utilizadas para configurar los propios monitores y paginar listas.

NOTAS:



La mayor parte de las funciones de selección se pueden realizar sobre el propio monitor con el puntero de la PDA (es el caso de la lista de menús o de ventanas interactivas como la de parámetros, macros, etc)

Para la edición de celdas podemos utilizar el simulador de teclado de la PDA, , del mismo modo que utilizamos el teclado externo de la consola.



CORRESPONDENCIA DE FUNCIONES CONSOLA-MANDO

Las teclas de la aplicación **HydraXPPC** se corresponden exactamente con las teclas, del mismo nombre, de la consola, y funcionan de la misma manera. Solo encontramos unas pequeñas excepciones...

 y , en la pantalla SPOTS, que nos ayudan a acceder al encoder de control de parámetros anterior o posterior al activo y estas teclas no tienen correspondencia en los modelos **Space**, **Sky** y **Spirit**, realmente sustituyen al “click” de los encoders.

EL MENU LT -

El menú LT, situado en la parte inferior de la pantalla, está compuesto por los comandos Exit, Setup y About. Hacer clic sobre su icono para desplegar las opciones y poder seleccionar una de ellas:

Exit Utilizada para cerrar la aplicación **HydraXPPC**

Setup Nos presenta una lista de las consolas y simuladores conectados en red, y nos permite seleccionar uno de ellos para su control desde la PDA. La consola (o simulador) seleccionada se presenta remarcado en color rojo si todo está correcto (ok) o en gris si existe algún error o si desde la consola se ha retomado el control de la misma. Salimos de esta pantalla seleccionando **Return**.

About Nos presenta una pantalla de información con la versión de software actual de la aplicación. Salimos de esta pantalla seleccionando **Return**.


MODOS BÁSICOS DE FUNCIONAMIENTO

La mayor parte de las funciones de su consola, se pueden realizar desde el mando a distancia de la misma forma que en la propia consola. Incluso podemos acceder:

- A cualquier macro grabada en la consola.
- A las pantallas de edición como la lista de memorias.
- A los menús del sistema.

Como excepción a esta regla, no podremos:

- Grabar macros desde el propio mando a distancia (estas se graban vacías).

 **Nota:** Dado que el mando a distancia es un periférico dedicado a las consolas **Hydra Space**, **Sky**, **Spirit** y **Plus**, y que los comandos realizados son los propios de la consola, en este manual no se hace hincapié en el funcionamiento o enumeración de los mismos; si en algún momento se necesita consultar algún comando, puede encontrarlos en el manual de la consola o en la ayuda de la misma (MENU 69).

En este manual, queremos destacar algunas de las formas más habituales de uso del mando a distancia.

TEST DE CANALES, SPOTS, GRUPOS O MEMORIAS

Durante el montaje, y en las primeras horas de un proyecto, básicamente el mando se utiliza para “probar” canales y dimmers de spots, con el fin de poder dirigir, de forma sencilla, estos elementos. Recordemos que la función TEST funde el contenido actual del editor por una nueva selección y que la función CALL añade esa selección al contenido actual del editor. Veamos algunos ejemplos:

Test de canales ó spots consecutivos, comenzando desde el 1, recordar que cada pulsación de TEST, avanzará un canal o spot en el proceso de testeo:

CH 1 TEST, TEST, TEST ...
SPOT 1 TEST, TEST, TEST ...



Test y llamada de canales ó spots de manera aleatoria:

CH 1 THRU 5 TEST, 4 5 CALL, 6 7 TEST ...
SPOT 1 TEST, 1 1 THRU 1 5 TEST, 5 TEST ...

Test de canales o spots, por ejemplo, de numeración impar (el 1, el 3, el 5...):

CH 1 TEST, NEXT NEXT TEST, NEXT NEXT TEST ...

SPOT 1 TEST, NEXT NEXT TEST, NEXT NEXT TEST ...

Por defecto la cruceta nos proporciona el control de intensidad del canal o spot en escena [LV] y si deseamos controlar la posición del spot en escena, solo debemos pulsar  para llevar el trackball, [TB] a la cruceta, o activar el PAD en pantalla pulsando .

Posteriormente cuando ya hemos agrupado canales y/o spots, e incluso, ya hemos grabado algunas memorias, desde la consola o desde el propio mando a distancia, también podemos “probar” estas memorias o grupos:

GRP 1 TEST, TEST, TEST ...
MEM 1 TEST, TEST, TEST ...

Algunos ejemplos para grabar grupos o memorias desde el mando a distancia:

Agrupar los canales del 10 al 15 más el 37 en el siguiente grupo libre.

CH 1 0 THRU 1 5 CH 3 7 GRP REC


Grabar la memoria 1 con el siguiente contenido: spots del 1 al 3 a 100% y a la posición de Librería 1:



SPOT 1 THRU 3 CALL POS POS 1 ENTER MEM 1 REC

Si la memoria está ocupada, se muestra un mensaje de confirmación, pulsar **REC** para confirmar.

Grabar la siguiente memoria libre con los spots del 10 al 13 a 100% y con la paleta de color 11 (rojo):

SPOT 1 0 THRU 1 3 CALL COL @ 1 1 ENTER REC

 **Consejo:** Para la edición de spots, se aconseja utilizar las teclas **BANKS**, que configuradas en modo auto, nos permiten desde la pantalla SPOTS acceder a la selección de grupos y asignación de posiciones, colores, gobos, etc. a los mismos. Además en esta misma pantalla tenemos acceso a la función **EDIT+**

 **Nota:** Cuando trabajamos visualizando los monitores de la consola, , podemos utilizar el puntero para seleccionar una opción de las ventanas rojas, o un menú de la lista de menús.

REPRODUCCION DE CROSSFADES

Podemos utilizar el mando a distancia para repasar las diferentes escenas desde uno de los crossfaders de la consola.

Podemos cargar el crossfader con las memorias deseadas, o los contenidos de una página, y reproducirlo:

Cargar la página 1 en los crossfaders:

PAG 1 ASSING

Cargar las memorias de la 1 a la 23 en el crossfader X:

MEM 1 THRU 2 3 ASSING


Cargar todas las memorias existentes en el crossfader X:

MEM ASSING

Para activar el siguiente crossfade, pulsar **GO**

Para detener el crossfade en curso, pulsar **P.BACK**

Para invertir el sentido del crossfade pausado, pulsar **P.BACK** una segunda vez

(En el caso de estar controlando una consola **Hydra Plus**, pulsar  para acceder al crossfade Y, y recordar que las funciones **PAUSE** y **BACK** tiene tecla dedicada)

Realizar el crossfade manualmente, subiendo o bajando los 2 potenciómetros de forma conjunta, pulsando las **▲ ▼** de la cruceta que debe estar configurada como [X] desde el menú de cruceta.

Recordar que la función **ZERO SEQ** permite llevar las salidas de los crossfaders a 0% y situar la última memoria lanzada en posición de preparada, lista para entrar en escena con el siguiente comando de **GO**.

REPRODUCCION EN MASTERS

Desde el mando a distancia podemos cargar y reproducir los masters con las mismas habilidades que en la propia consola.

Para cargar los masters podemos:

Cargar la página 1 en los masters:

PAG 1 LOAD

Cargar las memorias 1 a 12 en el master 1:

MEM 1 THRU 1 2 LOAD M1

Cargar las memorias 1 a 12 en los masters 2 a 13:

MEM 1 THRU 1 2 LOAD LOAD M2

Cargar el efecto 1 (en modo Spd) en el master 25:

EFFECT 1 LOAD M25

*Observar que los LEDs de M1..M48 se iluminan, en azul oscuro, si tienen algún contenido cargado.

Una vez que los masters tienen los contenidos deseados, podemos:

Reproducir la secuencia del master 1 (GO):

M1

Disparar el master 2, 3 y 4 (GO):

M2, M3 y M4


Disparar el efecto 1, en el master 25 (GO):

M25

Controlar el efecto 1 paso a paso (STEP):

STEP M25 M25 M25 STEP

*Observar que los LEDs de M1..M48 se iluminan en azul claro o parpadean indicando el estado de su master correspondiente.

Para todos los comandos anteriores asegurarse que  esté con fondo amarillo (de otro modo las teclas M1..M48 solo servirán para configurar el master especial de esta misma pantalla).


Recordar que disponemos de la función especial **ZERO MT** que nos permite llevar las salidas de todos los masters a 0%.

RESET y ACTUALIZACIÓN DE SOFTWARE EN EL MANDO

RESET

Como en cualquier ordenador, el Reset que podemos realizar al programa es el proporcionado por la PDA. Normalmente, la PDA tiene un botón de Reset al que se accede a través de un orificio con la punta del propio puntero.

Recordar que el apagado de la PDA no proporciona inicialización alguna, y que si apagamos con la aplicación **HydraXPPC** activa, al volver a encender la máquina seguirá activa.

Para salir de la aplicación **HydraXPPC** hacerlo desde su comando Exit en el menú .

ACTUALIZACIÓN DE SOFTWARE

El mando a distancia podrá actualizarse a cualquier versión superior disponible. Su distribuidor LT podrá informarle de las nuevas versiones, o directamente, se puede consultar la web www.lt-light.com

El software del mando a distancia se podrá actualizar siguiendo cualquiera de estos caminos:

1. Enviando el mando a distancia a su distribuidor LT.
2. Usted mismo. Para lo cual, necesitará:
 - Un ordenador personal, PC con el software de comunicación de su PDA
 - Los archivos suministrados por su distribuidor LT o bajados de Internet.

Las instrucciones concretas para el proceso de instalación las podrá encontrar en esos mismos archivos.

MANTENIMIENTO y SERVICIO TÉCNICO

Limpieza y cuidados básicos

Referirse a los manuales de usuario de la PDA y del receptor WIFI suministrados.

Elementos consumibles

Batería de alimentación. Recordar que las baterías suelen tener una vida útil de 3-5 años, dependiendo del cuidado y manejo de la misma.

Se recomiendan cargas lentas de batería siempre que sea posible.

No someter el equipo a altas temperaturas o humedad.

Cargar la batería con su cargador, no utilizar otros "métodos" de carga no especificados en este manual y en el manual de su PDA.

Garantía

Cualquier defecto de fabricación o mal funcionamiento de su PDA o receptor WIFI está cubierto por la garantía del fabricante (HP, TOSHIBA, DELL, etc). Que de forma genérica, y si estos puntos no son contradichos por el fabricante:

No contempla los casos de errores producidos por un mal uso, fallos de elementos de protección o fallos de elementos consumibles.

La garantía no cubre los equipos manipulados por el usuario.

La garantía no cubre los costes de transporte de los equipos hasta los puntos de servicio técnico.

La garantía cubre los costes de mano obra y repuestos.

Puntos LT de servicio técnico en España

Madrid:

C/ Matilde Hernández 31, 3°C.

Edificio Jaén.

28019.

Tlf. 91 472 06 66

Zaragoza:

Pol. Ind. Malpica-Alfinden.

C/ Los Almendros 61.

50171 La Puebla de Alfinden.

Tlf: 976 10 89 59

Existe una lista completa y actualizada de los puntos de venta y servicio técnico, en www.lt-light.com.

Anexo I – PDA (Pocket PC)

El software **HydraXPPC** se instala en un **Ordenador de Mano** (llamado, genéricamente, **Pocket PC**, Handheld PC, PDA, etc.). Se pueden utilizar dispositivos de cualquier fabricante o marca, siempre que utilicen el sistema operativo **Pocket PC 2003** o superiores. No son aptos dispositivos con sistemas operativos PALM, PSION, etc. También se precisa que cuenten con un sistema de comunicación inalámbrica WIFI (integrado o como tarjeta añadida).

Algunas características generales, son:

Procesador sobre los 400 MHz.
Memoria sobre 64 RAM y 64 ROM.
4 teclas para accesos directos y mando pivotante de alta precisión con 5 puntos de presión.
Pantalla reflectiva TFT 3.5". Resolución 240 x 320 con 65.000 colores. Táctil para dedo y puntero.
Puerto USB e infrarrojos. Salida de vídeo opcional.
Ranura para tarjeta de almacenamiento (SD, CF...) o expansión (Bluetooth, Modem ...)
Micrófono y altavoz integrados. Grabador de voz. Salida de auriculares.
Soporte de red 802.11b (compatible WIFI). Alcance de 100 / 300 metros, según condiciones.
Sistema operativo Pocket PC 2003.
Aplicaciones "Pocket" incluidas: Excel, Word, Outlook, Explorer, Windows media ...
Otras aplicaciones incluidas: calculadora, bloc de notas, lector de documentos, juegos ...
Adaptador CA / cargador de batería y funda de protección.
Batería LI-ION de unos 1000mAh. Recarga en unas 4 horas. Otras baterías en opción.

Alimentación: 5 Vdc
Consumo entrada: 0,2 A CA
Consumo máximo: 2 A CC (en carga intensa de batería)
Temperatura óptima de carga: 5°C a 40°C
Temperatura de uso: 0°C a 40°C
Temperatura óptima de uso: 15°C a 25°C
Humedad: 30-80% sin condensación

Autonomía de trabajo: En las peores condiciones, superará las 4 horas (normal: 4..5 horas)
Tiempo de almacenamiento: Superior a 2 semanas (con batería completamente cargada)

Medidas aproximadas: 125 x 80 x 16 mm. y un peso de unos 200 gr. (incluidas la comunicación inalámbrica y la batería).

La PDA incluirá una batería de Litio-Ion y un cargador específico. Lea atentamente las instrucciones de uso y mantenimiento que acompañan al dispositivo y, no obstante, recuerde siempre las siguientes advertencias generales:

La batería. Advertencias de seguridad

No romper la batería. No calentar o quemar la batería.
No cortocircuitar, ni someter a contactos las partes metálicas de la batería.
No desmontar la batería.
No sumergir la batería en ningún medio líquido.
Cargue siempre la batería desde el cargador suministrado. En caso contrario puede sufrir daños irreparables.
Al final de su vida útil, deposite la batería en un lugar adecuado para tal fin.

El cargador. Advertencias de seguridad

Utilizar el cargador en el rango de temperaturas recomendado. Es más seguro y se obtiene una mejor carga.
Conectar primero el cargador a laPDA. Después, conectarlo a una toma de red eléctrica.
Cuando la carga esté completa, desconectar el cargador de su toma de red. Después retirarlo del dispositivo.
No exponer el cargador al agua o el polvo.
Para impedir el sobrecalentamiento, no cubrir el cargador cuando está en uso.
Utilizar el cargador sólo con el dispositivo con el que se ha suministrado.
Conectar el cargador a una toma de fácil acceso y perfectamente visible.
No abrir el cargador bajo ningún concepto.

Anexo II – Receptor WIFI

Para comunicar su PDA con la consola es necesaria la utilización de un **Receptor inalámbrico WIFI** (llamado, genéricamente, Punto de Acceso inalámbrico, etc.). Se pueden utilizar dispositivos de cualquier fabricante o marca, siempre que cumplan con la norma IEEE 802.11# (WIFI).

Algunas características generales, son:

Frecuencia de transmisión: 2,4 GHz.

Velocidad típica de 11Mbps (802.11b) y hasta 54Mbps (802.11g)

Alcance con antena estándar: 100/400 metros, según obstáculos. Otras antenas en opción.

Establecimiento de múltiples redes.

Indicadores típicos de alimentación y comunicaciones.

Diversos modos de operación (punto a punto, punto de acceso, repetidor, etc.).

Diversos modos de encriptación, autenticación y filtrado de la transmisión.

Configuración (necesaria u opcional según modelos o necesidades) mediante PC.

Posibilidad de colocación tipo sobremesa o fijación en superficie.

Alimentación: 12 Vdc

Consumo máximo: 90mA

Temperatura almacenamiento: -20°C a + 65°C

Temperatura de uso: -10°C a +55°C

Humedad: 5-95% sin condensación

Medidas aproximadas: 100 x 100 x 40 mm. y un peso de unos 150 gr. (sin incluir una antena estándar de unos 10 cm. y un alimentador de red externo).

Anexo III - Comunicación WIFI

La comunicación WIFI es una transmisión digital inalámbrica a 2.4 GHz. (en concreto 2,400 a 2,4835 GHz), basada en el estándar IEEE 802.11b o IEEE 802.11g. Las letras “b” o “g” hacen referencia a las velocidades de transmisión de datos que se pueden conseguir: 11Mbps y 54Mbps, respectivamente. Aunque existen dispositivos que, de forma particular y sólo entre ellos, permiten, al menos, duplicar dichas velocidades.

Los dispositivos WIFI permiten un alcance típico de entre 100 y 300 metros, en función de la velocidad real de transmisión, los obstáculos encontrados y los tipos de antena. También existen modelos especiales, con amplificadores RF de alta potencia que, con las antenas adecuadas, pueden enviar la información hasta 40 Km. de distancia. Normalmente, la potencia emisión es 30 - 100mW que equivale a 15-20dB.

Existe un compromiso entre el alcance de la comunicación y su velocidad de transmisión. Normalmente, los dispositivos permiten fijar distintos valores de velocidad máxima, según los cuales se obtendrán diferentes alcances. Lo normal es seleccionar un valor de velocidad automático, que gestionan de forma dinámica los propios dispositivos, en función de las condiciones en cada momento.

La condición ideal para la transmisión es que las antenas de los diferentes dispositivos se puedan “ver”. Si esto no es posible, debemos tener presente que su eficacia disminuirá según los grosores, cantidad y tipos de materiales que deban atravesar. Siempre debemos intentar que los obstáculos sean atravesados de forma perpendicular, buscando su mínimo grosor y no a través de toda su longitud o diagonalmente (por ejemplo, cada pared normal, tipo vivienda, atravesada puede disminuir el alcance entre 1 y 30 metros, según la forma de hacerlo). Los materiales metálicos y de aluminio presentan las mayores dificultades. También es recomendable, para minimizar interferencias, separar 1 o 2 metros los dispositivos WIFI de otros aparatos eléctricos o electrónicos.

Algunos dispositivos WIFI cuentan con una antena interna y un conector para otra externa, conjugando el rendimiento de ambas para la transmisión. Existen muchos tipos de antena que se pueden utilizar, tanto de interior como de intemperie, direccionales u omnidireccionales y de diversas ganancias. Siempre debemos observar que las mayores pérdidas serán consecuencia del cable de antena utilizado; por tanto, éste debería ser lo más corto posible. No obstante, para nuestra aplicación, las antenas suministradas de serie con los dispositivos, resultarán suficientes; de no tratarse de una instalación o circunstancias especiales.

Los dispositivos WIFI incluyen varios sistemas para proteger la confidencialidad de la transmisión y que pueden combinarse según las necesidades. Se trata básicamente de contraseñas, encriptación de los datos y filtrado de dispositivos.

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		
DIRECCION:.....		
TELF.:.....		
POBLACION:.....		
PROVINCIA:.....		
ADQUIRIDO	EN:.....	
FECHA:.....		
Firma y Sello Distribuidor:	Firma	

CERTIFICADO DE GARANTIA:

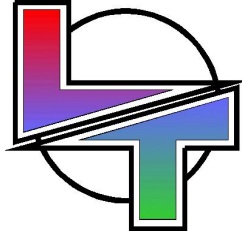
Para cualquier consulta sobre las condiciones de garantía están disponibles en nuestra página web:
www.lt-light.com

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		
DIRECCION:.....		
TELF.:.....		
POBLACION:.....		
PROVINCIA:.....		
ADQUIRIDO	EN:.....	
FECHA:.....		
Firma y Sello Distribuidor:	Firma	



*Porque tus
éxitos son los
nuestros*

www.it-light.com



Especificaciones sujetas a posibles cambios sin previo aviso.