

Actualización 1.8n a 2.0n

¡IMPORTANTE!

Después de actualizar el software de HYDRA, se recomienda realizar un Reset Frío:

- Apagar la consola, pulsar y mantener pulsada la tecla ←
- Encender la consola
- Después de unos segundos, soltar la tecla ←

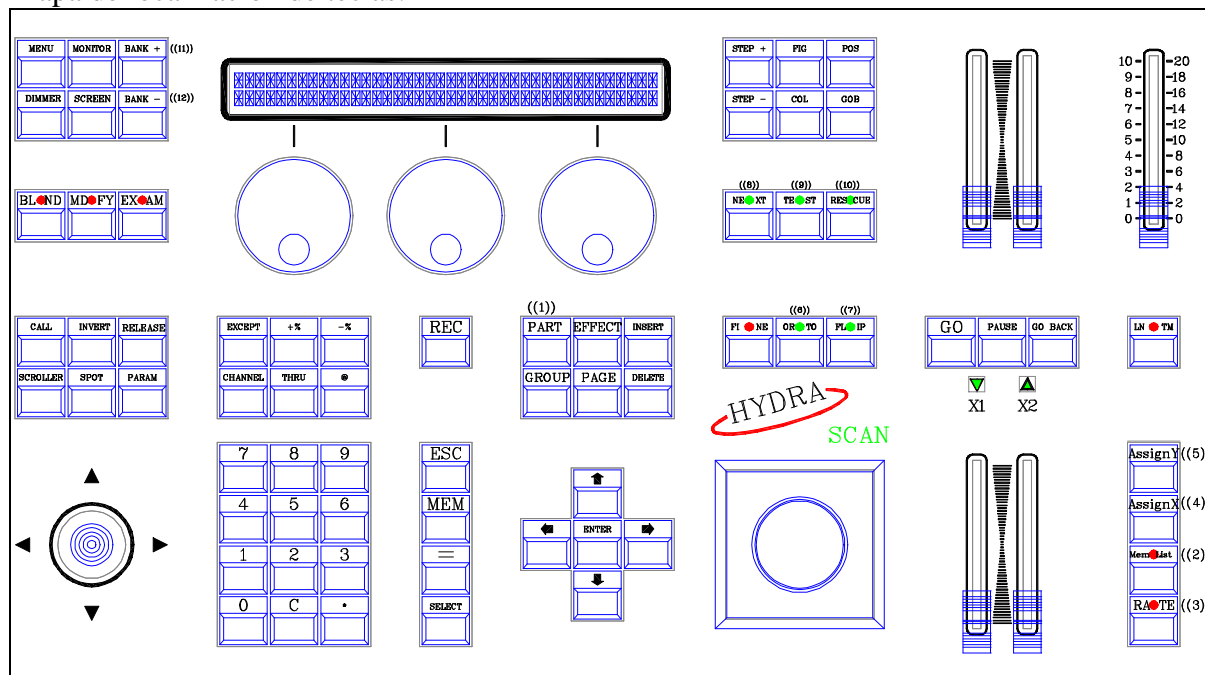
NUEVAS FUNCIONES

TECLAS DE FUNCIÓN (FÍSICAS)

HYDRA ha cambiado algunas de sus teclas de función:

LA TECLA...	SE SUSTITUYE POR LA TECLA...
SEQ L	PART ((1))
A X	Mem List ((2))
A Y	RATE ((3))
ASSIGN	AssignX ((4))
PART	AssignY ((5))
TRK PAN	ORTO ((6))
TRK TIL	FLIP ((7))
T M	NEXT ((8))
T X	TEST ((9))
T Y	RESCUE ((10))
NEXT	BANK+ ((11))
PREVIEW	BANK- ((12))

Mapa de localización de teclas:





Puede solicitar las nuevas teclas a su distribuidor LT.



AMPLIACIÓN DE CANALES PARA HYDRA STAGE

A partir de esta versión, todas las consolas Hydra Stage actualizadas soportarán 750 canales de control.

HYDRA STAGE AHORA TIENE 750 CANALES DE CONTROL

Esto implica algunos cambios en los monitores:

Existen 6 bancos de representación de canales en la pantalla base MONITOR 0, para permitirnos ver todos los canales, en bancos de 125, a los que accedemos pulsando:  

Existen 3 páginas en la pantalla auxiliar, que nos permiten ver los 750 canales en bloques de 250, a los que accedemos pulsando:  

CONTROL DE TIEMPOS, RATE

El control de tiempos se a unificado en la función **RATE**, sustituyendo a las anteriores **T M**, **T Y** y **T X**.

El control de velocidad se realiza desde el encoder central de Hydra Scan ó el encoder de Hydra Stage, **{RATE}**.

Para indicar que playbacks deseamos acelerar o frenar, pulsar:

RATE, y mantenerla pulsada mientras pulsamos las teclas de asignación deseadas:

AssignX	para controlar la velocidad del crossfade X.	{RATE X}
AssignY	para controlar la velocidad del crossfade Y.	{RATE Y}
FL MT	para controlar la velocidad de todos los masters.	{RATE M}

Después de seleccionar los elementos deseados, soltar la tecla **RATE**

En resumen:

RATE y/o **AssignX** y/o **AssignY** y/o **FL MT** {RATE MXY}

(al menos debemos pulsar 1 de las opciones propuestas)

Una vez seleccionados los playbacks a acelerar o frenar, mover la rueda de control **{RATE}**: en sentido de las agujas del reloj para acelerar y en sentido contrario para frenar.

Para desactivar todos los controles en **{RATE}**, pulsar **RATE RATE**

Para desactivar algunos controles en **{RATE}**, pulsar y mantener pulsada **RATE** mientras pulsamos la tecla de asignación del control que deseamos desactivar.

Ejemplo:

Para controlar la velocidad de X e Y, pulsar **RATE AssignX AssignY**

Para acelerar ambos crossfaders, mover **{RATE XY}** en sentido de las agujas del reloj

Desactivar el control de X, pulsando **RATE AssignX**

Y ahora, podemos acelerar sólo Y, mover **{RATE Y}** en sentido de las agujas del reloj.

Y desactivar la rueda **{RATE}**, pulsando: **RATE RATE**

En todo momento podemos llevar el control de tiempo deseado a su posición neutra (100%), por ejemplo, llevamos el control de velocidad del crossfader X a su 100%, pulsando:

RATE AssignX AssignX

(doble clic en la tecla de asignación deseada, con la tecla **RATE** pulsada).

NUEVAS TECLAS DE ASIGNACIÓN DE CROSSFADERS

Cada crossfader tiene su tecla de asignación - **AssignX** para X1/X2 y **AssignY** para Y1/Y2 - desde la que se realizan las funciones de asignación, borrado y configuración del crossfader.

Estas teclas vienen a sustituir a las anteriores, **ASSIGN**, **A X** y **A Y**

A partir de ahora, y basándonos en el crossfader X:

Asignar memorias en el crossfader:

{selección memoria / rango} AssignX

Asignar memorias, y ejecutar el primer crossfade, que tiene 2 posibilidades:

{selección memoria / rango} AssignX AssignX
{selección memoria / rango} AssignX GO

Borrar las memorias del crossfader:

DELETE AssignX

Configurar el crossfader:

AssignX # (Donde # responde al número de la opción seleccionada)

Al pulsar **AssignX** se abre una ventana interactiva que nos muestra las opciones disponibles, opciones para el crossfader seleccionado o para ambos:

Cross X		: Cross X + Y	

0: T On	:	6: T On	
1: T Off	:	7: T Off	
2: Dipless	:	8: Dipless	
3: Split	:	9: Split	

En cuanto al proceso de reproducción, han cambiado los siguientes comandos:

Paso adelante en el crossfader:

PAUSE GO

Paso atrás en el crossfader:

PAUSE GO BACK

Activar / desactivar el control de tiempos del crossfader:

RATE AssignX

Retornar a la velocidad por defecto, a Rate =100%:

RATE AssignX AssignX

Cargar una página grabada en ambos crossfaders:

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

Nuevos Comandos.

Seleccionar la salida del crossfader en el editor:

SELECT **AssignX** para seleccionar la salida del crossfader X1/X2
SELECT **AssignY** para seleccionar la salida del crossfader Y1/Y2

Llamar a la salida del crossfader al editor:

CALL **AssignX** para llamar a la salida del crossfader X1/X2
CALL **AssignY** para llamar a la salida del crossfader Y1/Y2

CONTROL DE MOVIMIENTO DE SPOTS (X,Y)

Nuevas teclas de función asociadas al Trackball de Hydra:

ORTO (que sustituye a las anteriores **TRK PAN** y **TRK TIL**) y **FLIP**

MOVIMIENTO ORTOGONAL en TRACKBALL, ORTO

ORTO nos permite trabajar con el trackball en modo normal, ortogonal o desactivado.

Conmutamos entre los modos pulsando la tecla **ORTO**. Los modos de **ORTO** son:

ORTO – LED ENCENDIDO – NORMAL

El trackball sigue fielmente los movimientos de la bola.

ORTO – LED PARPADEANDO – ORTOGONAL

El trackball es forzado a seguir solo los movimientos de la bola en una de las direcciones ortogonales básicas, solo en el eje **x** (pan) o solo en el eje **y** (til). Al mover la bola solo se tendrá en cuenta el movimiento más acusado; si la bola tiene un mayor desplazamiento en **x** que en **y**, solo se computa el movimiento de **x**, pero si tenemos un desplazamiento de la bola mayor en **y** que en **x**, solo se computa el movimiento de **y**.

ORTO – LED APAGADO – DESACTIVADO

El trackball no responde a ningún movimiento de la bola.

BÚSQUEDA DE UNA NUEVA POSICIÓN, FLIP

La función FLIP nos ayuda a encontrar nuevos valores para los parámetros de movimiento, **x** e **y**, de los spots seleccionados. Proporcionando nuevas posiciones a los spots seleccionados.

Al pulsar **FLIP**, los spots seleccionados se moverán, de forma inmediata, a su nueva posición.

FLIP calcula los nuevos valores siguiendo estas fórmulas:

Para el parámetro **x**: $x = \text{valor anterior} + 50 \mid \text{en complemento a } 100.$

Para el parámetro **y**: $y = 100 - \text{valor anterior}$.

Esta función se utiliza como efecto especial para obtener un movimiento limpio y rápido.

FLIP solo se puede aplicar a los parámetros de movimiento **x** e **y** (a ambos parámetros al mismo tiempo, o solo al parámetro deseado).

Ejemplos:

SPOT 1 FLIP Los parámetros **x** e **y** del spot 1 cambian de valor.
SPOT 1 PARAM 1 FLIP Sólo el parámetro **x** del spot 1 cambia de valor.
SPOT 1 PARAM 2 FLIP Sólo el parámetro **y** del spot 1 cambia de valor.

NUEVAS FUNCIONES DE APOYO A LA EDICIÓN

Aparecen 3 nuevas funciones pensadas para ahorrar pulsaciones, aumentar la eficacia de edición, y realizar de forma más sencilla las primeras pruebas de un montaje.

NEXT, **TEST** y **RESCUE**.

BÚSQUEDA DEL SIGUIENTE ÍTEM, NEXT

NEXT nos ayuda a encontrar el siguiente canal, scroller, spot, grupo o memoria.
NEXT se puede aplicar de **forma genérica** o de **forma selectiva**
NEXT trabaja a nivel de línea de comandos.

Forma genérica de NEXT (LED apagado).

Se utiliza para incrementar el número del último canal, scroller, spot, grupo o memoria utilizado. En otras palabras, preselecciona el siguiente ítem **del sistema**, al ítem seleccionado.

TIPO DE SELECCIÓN	RESULTADO en LINEA COMANDOS
{selección canales} {nivel opcional} NEXT	Nos devuelve el número del siguiente canal al último utilizado.
{selección scrollers} {color opcional} NEXT	Nos devuelve el número del siguiente scroller al último utilizado.
{selección spots} {edición opcional} NEXT	Nos devuelve el número del siguiente spot al último utilizado.
{selección grupo} {nivel opcional} NEXT	Nos devuelve el número del siguiente grupo al último utilizado.
{selección memoria} {nivel opcional} NEXT	Nos devuelve el número de la siguiente memoria a la última utilizada.
{selección mixta} {nivel opcional} NEXT	Nos devuelve el siguiente número del último tipo utilizado en la selección.
{selección página, macro o efecto} NEXT	Nos devuelve el número introducido incrementado en 1 unidad.

Podemos pulsar **NEXT** tantas veces como sea necesario para acceder al canal, scroller, spot, grupo o memoria deseado.

Recordar, **NEXT** siempre trabaja con los datos de la última selección. El tipo de esta última selección se muestra al comienzo de la línea de comandos: *Channel▶*

Ejemplo de utilización:

Editar los canales 125, 127 & 129. Para ello, podemos pulsar:

CHANNEL 125 @ @ 1 2 7 @ @ 1 2 9 @ @

ó pulsar:

CHANNEL 125 @ @ NEXT NEXT @ @ NEXT NEXT @ @

Forma selectiva de NEXT (LED encendido).

Utilizado para preseleccionar el siguiente ítem, al ítem seleccionado, entre los **contenidos del editor**. En este modo **NEXT** funciona con **canales, scrollers y spots**.

Para comenzar a utilizar **NEXT** en modo selectivo debemos pulsar:

PULSACIONES	RESULTADO en LINEA DE COMANDOS
{editor} CHANNEL NEXT	Enciende el LED de NEXT Busca el siguiente canal "en editor" al último canal activo en el momento de pulsar NEXT
{editor} SCROLLER NEXT	Enciende el LED de NEXT Busca el siguiente scroller "en editor" al último canal activo en el momento de pulsar NEXT
{editor} SPOT NEXT	Enciende el LED de NEXT Busca el siguiente spot "en editor" al último canal activo en el momento de pulsar NEXT

Cuando **NEXT** está en modo selectivo, con su LED encendido:

NEXT	Nos buscará el siguiente canal, scroller o spots al último activo, y por supuesto, canal, scroller o spots en el editor.
-------------	--

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

PULSACIONES	RESULTADO en LINEA DE COMANDOS
CHANNEL # {nivel}	Apagan el LED de NEXT Estos comandos nos permiten retornar al modo genérico de NEXT
SCROLLER # {color}	
SPOT # {valores}	
GROUP # {nivel}	
MEM # {nivel}	
ESC	

Observar que cualquier selección por parte del usuario, vuelve a apagar el LED de **NEXT**.

Ejemplo de utilización. Queremos posicionar los spots 1, 5 y 7:

SPOT 1 SPOT 5 SPOT 7 @ @ SPOT NEXT {trackball} NEXT {trackball} NEXT {trackball}

Pulsaciones	Funcionamiento
SPOT 1 SPOT 5 SPOT 7	Para seleccionar los 3 spots implicados
@ @	Para dar un nivel de 100% a sus dimmers
SPOT NEXT	Preselección del spot 1. El LED de la tecla NEXT se enciende para indicarnos que esta función esta buscando SPOTS en editor.
{trackball}	Nos permite ajustar la posición de este spot, y opcionalmente podemos editar otros parámetros.
NEXT {trackball}	Preselección del spot 5, y ajuste de su posición
NEXT {trackball}	Preselección del spot 7, y ajuste de su posición

Las ediciones de niveles y parámetros se pueden realizar siempre entre 2 pulsaciones de **NEXT**, sin “romper” la dinámica de funcionamiento de esta función.

FUNCIONES DE TEST EN ESCENA, TEST

Esta función se utiliza para testear **canales, dimmers de spots, grupos o memorias.**

La función nos permite aislar, en el editor, un canal, dimmer de spot, grupo o memoria, con el fin de comprobar su estado en escena. **Utilizar **TEST** siempre con el editor en Stage.**

Cualquier ítem bajo test, implica:

- Forzado a 0% del contenido del editor (en 2 segundos).
- Forzado a 100% del ítem seleccionado (en 2 segundos).

TIPO DE SELECCIÓN	RESULTADO en LINEA DE COMANDOS
{selección canales} TEST	Vacía el editor. Llama a 100% a los canales preseleccionados.
{selección spots} TEST	Vacía el editor. Llama a 100% a los dimmers de los spots preseleccionados.
{selección grupo} TEST	Vacía el editor. Llama a 100% al grupo preseleccionado.
{selección memoria} TEST	Vacía el editor. Llama a 100% a la memoria preseleccionada.
{selección mixta} TEST	Vacía el editor. Llama a 100% a todos los canales y/o dimmers de spots, preseleccionados.
{editor} TEST	Vacía el editor. Dependiendo del modo de la línea de comandos: Llama a 100% al siguiente canal (<i>Channel</i> ▶) Llama a 100% al siguiente spot (<i>Spot</i> ▶) Llama a 100% al siguiente grupo (<i>Group</i> ▶) Llama a 100% a la siguiente memoria (<i>Memory</i> ▶)
ESC TEST	Seleccionará el primer elemento del tipo marcado en la línea de comandos.

RESCATE DE DATOS YA ELIMINADOS, RESCUE

Según editamos memorias en HYDRA, el sistema va guardando algunos datos que nos pueden resultar de interés, con el fin de que el usuario pueda recuperarlos posteriormente.

En **RESCUE** el sistema nos va guardando 3 categorías de datos:

Contenidos de editor. Cada vez que pulsamos **ESC** se guardará una copia del contenido previo del editor en **RESCUE**.

Selecciones. Cada vez que una selección en el editor pasa de seleccionado a otro estado, (excepto ante la pulsación de **ESC**) esta selección se guardará en **RESCUE**.

Memorias modificadas. Cada vez que en la memoria de datos se sustituye el contenido de una memoria por otro, el contenido anterior se guarda en **RESCUE**.

Así **RESCUE**, nos permite deshacer las últimas modificaciones de memorias, nos permite recuperar selecciones previas, y nos permite deshacer cualquiera de los últimos **ESC** del editor.

Los datos se insertan siempre en la primera posición de cada una de las categorías existentes, y cuando hemos llegado a almacenar 5 elementos de una categoría, el siguiente en entrar, provoca la pérdida del más lejano en el tiempo.

Para recuperar los datos, pulsar **RESCUE**.

Se abre una ventana de opciones, que nos muestra los contenidos actuales. Seleccionar la opción buscada y completar el comando con **CALL**, **SELECT**, ó **TEST**, según necesidades:

La ventana de **RESCUE** es:

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

En las listas de “Selections” y “editor” un * nos marca las posiciones de los ítems que contienen información. En la lista “Mem” aparecerá el número de memoria modificada en cada posición.

Así las selecciones previas van de la 10 a la 14. Los Editores previos van del 20 al 24, y las memorias previas de la 30 a la 34.

Ejemplo:

MEM 3 MODIFY {modificaciones} **REC**. Después, para recuperar el contenido original de la memoria 3 (antes de la modificación), pulsar **RESCUE 30 CALL MEM 3 REC REC**.

Donde el contenido original de la memoria 3 es llamado al editor y grabado como memoria 3.

MODO POR DEFECTO DEL EDITOR

Los modos por defecto del editor, hasta esta versión fijos CHANNEL, SCROLLER, SPOT, MEM ó GROUP, ahora son modos dinámicos. Es decir, Hydra cambiará este modo de forma inteligente, y se visualizará al comienzo de la línea de comandos.

Este modo cambia cada vez que pulsamos **CHANNEL**, **SCROLLER**, **SPOT**, **MEMORY** ó **GROUP** y realizamos una selección. En el comienzo de la línea de comandos podemos ver: *Channel▶*, *Scroller▶*, *Spot▶*, *Mem▶* ó *Group▶*, indicándonos el modo actual.

Un número insertado sin indicación previa, se considerará un número del ítem/modo por defecto.

Ejemplo: al pulsar **CHANNEL 25 @50, 38 @59, SPOT 1 @30, 2 @35** el sistema responderá de la siguiente manera:

Pulsaciones	Comportamiento
CHANNEL 25 @ 50	Pone al sistema en modo CHANNEL. Selección del canal 25 al 50%
38 @59	Selección del canal 38 al 59%. Notar que no es necesario pulsar CHANNEL .
SPOT 1 @30	Pone al sistema en modo SPOT. Selecciona el spot 1 al 30%.
2 @35	Selección del spot 2 al 35%. Notar que no es necesario pulsar SPOT antes de pulsar el 2.

Por supuesto, han desaparecido, o se han modificado, los comandos de selección de modo fijo en el editor (ver el apartado de “mejoras”):

**CHANNEL CHANNEL,
SCROLLER SCROLLER,
SPOT SPOT,
MEM MEM y
GROUP GROUP**

MANDO A DISTANCIA

La versión 2.0 de HYDRA es la primera versión que soporta **mando a distancia**.

En las consolas Hydra suministradas antes del 1 de Agosto del 2001, para instalar el mando a distancia, además del propio mando es necesario instalar un hardware adicional y una versión de software superior a la versión 2.0.

Si se desea más información sobre el Mando a Distancia de Hydra (MDH) y su funcionamiento, consultar su manual de usuario.

MENUS ESPECIALES PARA EL CONTROL REMOTE

Existe un nuevo menú dedicado a la comunicación con el mando a distancia de Hydra.

Menú 37: Remote. Accedemos a este menú pulsando **MENU 3 7**

REMOTE

Status DISABLE
ID ALL
Dimmer 251,1

Donde podemos establecer:

El estado (**Status**) de la comunicación con el mando a distancia. Esta opción debe estar ENABLE para que la comunicación con el mando a distancia pueda existir. Si está en DISABLE, opción por defecto, no se podrá establecer conexión con el mando a distancia.

El número de identificación del mando a distancia que vamos a permitir en nuestra comunicación, **ID**. Por defecto no existe ninguna restricción, y este campo se encuentra a su valor 8: ALL, que quiere decir que aceptará la comunicación de cualquier mando a distancia. Podemos establecer aquí un valor diferente, entre 0 y 7, para filtrar esta comunicación a los mandos que posean un ID de idéntico valor.

En la opción **Dimmer**, por defecto a valor 251.2, encontramos el número de dimmer que Hydra utilizará para comunicar los mensajes de aviso. En el dimmer aquí indicado, se producirá un “parpadeo” cada vez que en Hydra aparece un “beep”.

COMANDOS ESPECIALES VÍA MENÚ

Estos se encuentran asociados en el apartado SPECIAL COMMANDS, y son:

Menú **70: Multimedia Panel**,

Menú **71: Status & Playbacks Zero**.

Menú **79: Tools**.

Pulsando **MENU 70** accedemos a:

MULTIMEDIA PANEL

Midi Off
Time Code Off
Ext..... Off
Sound..... Off

Aquí, tenemos un resumen de todos los conmutadores ON/OFF de multimedia: MIDI, TIME CODE, EXTERNALS y SOUND. El hecho de centralizar aquí estos conmutadores, nos permite acceder de forma más rápida a estos controles.

Como elementos nuevos se han implementado los conmutadores ON/OFF a las opciones de External & Sound (que encontramos en el menú 22).

Pulsando **MENU 71** accedemos a:

STATUS & PLAYBACKS ZERO

Status.....	Zero
All Playbacks	Zero
All Masters	Zero
All Crossfaders	Zero

La opción **Status**, lleva a la consola a un estado conocido por el usuario, en concreto:

- Se desactiva el modo *Blind* del Editor. El editor siempre estará en *Stage*.
- Se desactiva la función EDIT+.
- Se abandona cualquier pantalla de examen, edición o menú.
- Las funciones de blackout del master general (GM) o el master de masters (SM) se desactivan.
- Se cancela la macro en grabación.
- Se cancela la función LN TM en curso.

La opción **All Playbacks**, es la suma de las 2 opciones siguientes: **All Masters** y **All Crossfaders**.

La opción **All Masters** lleva a su 0% a cualquier master que esté aportando salida a escena. Este comando nunca implica que se “cambien” los contenidos de los masters, solo los desactiva de escena. Los efectos en reproducción, también se desactivan y se inicializan los valores de sus controles de nivel (FF) y velocidad (100%)

La opción **All Crossfaders** vacía el contenido de X1 e Y1 (memorias en escena), contenido que pasa a situarse en X2 e Y2 (siguiente memoria) pero a nivel 0%, es decir, sin aportar salida a escena y preparados para comenzar un nuevo crossfade.

¡Estos comandos pueden producir saltos de luz en escena!

En la práctica, estos comandos, se utilizan para retornar a estados conocidos tanto de sistema como de reproducción.

Pulsando **MENU 79** accedemos a:

Tools

- 0: Convert old shows files
- 1: Convert old spots files

Estos comandos se han implementado en el sistema para conseguir una compatibilidad total con los shows y definiciones de spots de versiones anteriores sin la necesidad de utilizar un ordenador personal para tal fin.

La opción **0: Concert old shows files**, nos permite convertir shows de Hydra anteriores a la versión de software 1.43

La opción **1: Convert old spots files**, nos permite convertir los ficheros de definición de spots anteriores a la versión de software 2.0

Ambas opciones trabajan a nivel de DOS, leyendo los viejos ficheros y copiándolos ya convertidos en el mismo disquete.

¡No realizar estos comandos cuando estamos reproduciendo un show!

Notas:

La opción **1: Convert old spots files**, puede tomar varios minutos, dependiendo del número de spots existentes en el disco. Se aconseja realizar este comando para un número reducido de spots.

MENU MIDI – Keyboard & Mouse

Aparece una nueva asociación en el patch MIDI que nos permite enviar, vía MIDI, las pulsaciones del teclado externo conectado a la consola, así como el ratón.

Esta nueva asociación queda englobada en **Keyboard & Mouse**, y necesita de 4 Controllers MIDI consecutivos para poder realizarse, por defecto, del C74 al C77.

MENU DISK – CARGA SELECTIVA

Dentro del menú Disk, se ha habilitado la opción de cargar selectiva **1: Load Selected**, que nos permite cargar partes de un show.

Las partes a las que podemos acceder de forma particular son:

Las memorias, los grupos, los efectos, las páginas y/o las macros, donde podemos seleccionar cargar todas las grabadas en el show, o solo un rango de las mismas.

Igualmente podemos cargar el patch de canales-scroller, el patch de spots más las librerías de color-gobo-posición, y/o las curvas de dimmer.

La configuración MIDI, la lista de eventos del menú TIME CODE y/o el SETUP grabado el show.

Es posible seleccionar todos, o parte de estos ítems para su carga. Además dentro del modo de carga podemos seleccionar si la nueva información que cargamos “sustituirá”, o no, a la ya existente en la consola.

Ejemplo: Suponer que tenemos grabadas las memorias de la 1 a la 100 y de la 140 a la 145, y deseamos recuperar las memorias de la 101 a la 150 de otro show.

Si deseamos conservar nuestras memorias 140-145 debemos poner la opción **Overwrite** a **NO**.

Si deseamos sustituir nuestras memorias 140-145 por las memorias grabadas en el show, debemos poner la opción **Overwrite** a **YES**.

En el caso de carga de memorias, grupos, efectos, páginas y Macros, podemos seleccionar el rango de carga deseado. Por defecto se cargarán todos los grabados en el show, pero el usuario puede editar este rango.

Una vez configurados todos los rangos y opciones de la carga selectiva, en la ventana **Load Selected**, pulsar **ENTER** para comenzar la carga.

Nota:

Si deseamos cargar varios ítems, es aconsejable realizarlo al mismo tiempo, en caso contrario, es posible perder algunos datos. Si deseamos cargar diferentes ítems de diferentes shows, es conveniente seguir este orden de carga, para evitar perder algunas referencias cruzadas entre los diferentes ítems:

1. Spots Patch & POS-COL-GOB.
2. Mem/Groups/Macro
3. Effect/Page/Time Code

El resto de opciones de carga se pueden utilizar siguiendo cualquier orden, ya que no intervienen directamente en el resultado de la carga.

La ventana **Exam**: En esta ventana obtenemos un resumen de los datos grabados en el show actualmente seleccionado con el cursor amarillo. Estos datos, siempre genéricos, son una buena ayuda para la identificación de cada uno de los shows.

Nota:

En los shows grabados con versiones anteriores a la versión 2.0 no aparece ningún tipo de información en la ventana de **Exam**, aún así es posible cargar cualquiera de sus partes. En estos casos es suficiente cargar el show completo y volverlo a grabar.

MENU 03:DMX IN, MODO SPOTS

La entrada DMX de la consola, que hasta ahora era capaz de recuperar canales, ejecutar macros o mezclar esta entrada con cualquiera de sus salidas DMX, también nos permite recuperar spots.

Dentro del menú de entrada DMX, encontramos este nuevo modo de trabajo:

6: Add to Stage (Spots), este modo toma la entrada DMX de la consola como información de los parámetros de spots. En este modo, podemos configurar la entrada DMX para aceptar hasta 512 direcciones DMX de entrada, con el fin de poder cubrir todos los posibles spots del sistema.

Esta opción está pensada para “capturar” escenas de la salida de otro control de móviles, con la misma configuración a nivel de Patch.

Notas:

Debido a la naturaleza de los canales de control de móviles (LTP), desde el primer momento que existe información DMX en la entrada de la consola, todos los parámetros leídos estarán continuamente controlados por la misma. Para ello es importante utilizar el master SM como control de la entrada DMX, de tal forma que podamos, con su tecla de blackout liberar de forma momentánea a los spots de su control desde la entrada DMX.

Es importante recordar, que si grabamos memorias desde escena, con el comando **CALL REC** todos los parámetros de spots, controlados desde la entrada DMX se grabarán en las mismas. No es conveniente abusar de este modo de grabación cuando se trabaja con DMX In en modo Spots.

En Hydra Stage, se podrán recuperar por esta entrada hasta 512 canales de control.

MENU 62: AUX SCREEN / Screen Auto Scroll

HYDRA SCAN.- Aparece una nueva función opcional dentro del menú 62: AUX SCREEN: esta opción se denomina - **Screen Auto Scroll**

Esta nueva opción activa el cambio de pantalla automático, en concreto:

- Salto a la pantalla auxiliar de spots al seleccionar un spot en el editor. También se producen saltos automáticos dentro de esta pantalla para visualizar el parámetro seleccionado.
- Salto a la pantalla auxiliar de canales / scrollers al seleccionar un canal o un scroller en el editor.
- Salto a la pantalla base **EDIT+** al activar esta función.

Algunas excepciones a estas reglas básicas son:

- No se producirán saltos automáticos en el monitor cuando tenemos seleccionada una pantalla de edición o examen.
- Si estamos trabajando en la pantalla base MONITOR 0, la selección de un scroller no producirá saltos, y la selección de un canal producirá un salto dentro de esta misma pantalla que nos permita ver el último canal seleccionado.

HYDRA STAGE.- Aparece una nueva función opcional y un nuevo menú.

Menú **62: AUX SCREEN**, con la opción - **Screen Auto Scroll**

Esta nueva opción activa el cambio de pantalla automático, en concreto:

- Salto a la pantalla auxiliar de canales / scrollers al seleccionar un canal o un scroller en el editor.

Algunas excepciones a estas reglas básicas son:

- No se producirán saltos automáticos en el monitor cuando tenemos seleccionada una pantalla de edición o examen.
- Si estamos trabajando en la pantalla base MONITOR 0, la selección de un scroller no producirá saltos, y la selección de un canal producirá un salto dentro de esta misma pantalla que nos permita ver el último canal seleccionado.

Esta opción, por defecto está desactivada, 1: DISABLED.

Para habilitar su funcionalidad seleccionar 0:ENABLED.

MEJORAS

LAS TECLAS BANK+ y BANK-

Estas teclas, que reemplazan a las anteriores **NEXT** y **PREVIEW**, sólo implican un cambio de nombre, el funcionamiento es exactamente el mismo.

Pulsando **BANK+** (NEXT) seleccionamos el siguiente banco de parámetros en las ruedas de control, y pulsando **BANK-** (PREVIEW) seleccionamos el banco anterior de parámetros en las ruedas de control.

LA TECLA MEM LIST

Sustituye a la anterior SEQ-L. Su utilización y funciones no han cambiado. Sólo ha cambiado de lugar y de nombre, que ahora, situada junto al crossfader X, se llama **MEM LIST**

Se ha ampliado su funcionalidad con nuevas posibilidades de búsqueda. Dentro de la pantalla de Lista de Memorias, Mem List, si pulsamos **MEM LIST** el cursor amarillo se sitúa sobre la memoria en X2, y si volvemos a pulsar **MEM LIST**, el cursor se sitúa en la memoria en Y2.

En resumen, pulsando la tecla **MEM LIST**, dentro de la pantalla de Mem List, vamos conmutando el cursor amarillo entre:

- la primera memoria grabada
- la memoria en X2
- y la memoria en Y2

ACCESOS A LOS PATCH DE HYDRA

Nuevos accesos directos a las diferentes listas de Patches desde el propio editor de la consola:

- Podemos acceder a la lista de canales del Patch de Canales pulsando:
CHANNEL CHANNEL
- Podemos acceder a la lista de dimmer del Patch de Canales pulsando:
DIMMER DIMMER
- Podemos acceder a la lista de scrollers del Patch de Scrollers pulsando:
SCROLLER SCROLLER
- Podemos acceder a la lista de spots del Patch de Spots pulsando:
SPOT SPOT

Estos Comandos de acceso directo también funcionan dentro de las pantallas de patch, haciendo más rápida la conmutación entre las listas de los diferentes patches.

LIMPIAR LA LÍNEA DE COMANDOS DE HYDRA

Se añade una nueva funcionalidad a **C**, para borrar la línea de comandos del sistema de forma completa, pulsando un doble clic en esta tecla: **C** **C** (y no interfiere con el contenido del editor).

CALL/SELECT

Los comandos de selecciones de librerías, cargas de páginas completas y ejecución de macros se pueden finalizar con las pulsaciones de **CALL** o **SELECT**. Estos comandos tienen el mismo comportamiento que el ya existente, y son:

POS # CALL	POS # SELECT
COL # CALL	COL # SELECT
GOB # CALL	GOB # SELECT
PAGE # CALL	PAGE # SELECT
MACRO # CALL	MACRO # SELECT

MODIFICACIONES EN EL EDITOR

Cuando modificamos grupos o memorias desde el editor, el grupo o la memoria se carga en el editor, con el fin de permitir al operador realizar las modificaciones necesarias. Desde esta versión de software, además, al finalizar la modificación deseada, el grupo o memoria modificado abandona el editor de forma automática.

Ejemplo:

Al modificar la memoria 1, **ESC** **MEM** 1 **MODIFY** {modificaciones} **REC**

En versiones anteriores:

Al final de este comando de modificación, la memoria 1, ya modificada, se mantenía en el editor.
Desde esta nueva versión de software:

Al final de este comando de modificación, la memoria 1, ya modificada, abandona el editor en el tiempo por defecto.

EL EDITOR Y LOS PARÁMETROS MIXTOS DE SPOTS

Un parámetro mixto se define por un número de paso y el valor de este paso (número•valor). En versiones anteriores solo era posible editar su número del paso desde el teclado numérico.

Existen nuevos comandos para editar los parámetros mixtos desde el teclado numérico:

Editar el número del paso pulsando:	{selección parámetro mixto} @ ##
Editar el valor del paso pulsando:	{selección parámetro mixto} @ . ##
Editar el valor del paso a full pulsando:	{selección parámetro mixto} @ . .

Todos los valores numéricos (##) serán introducidos en 2 dígitos.

MENU 10: DISK

Cuando grabamos el show de Hydra en un disquete, e inmediatamente editamos su título (**Title**), este título es actualiza también en el sistema, y aparece bajo la línea de comandos en el monitor.

MENU 11: PRINTER

Aparecen 2 nuevas opciones en el menú de impresora, estas son:

Curves que nos permite imprimir las curvas de usuario.

Midi Patch que nos permite imprimir los datos del menú MIDI (configuración-patch).

MENU 22: EXT & SOUND

En el menú 22, en su línea especial, aparecen los conmutadores ON/OFF de estas entradas externas al sistema:

Ext ▼ Off Sound ▼ Off

En otras palabras, es posible desactivar / activar la entrada de sonido y las entradas de disparos externos.

MACROS

En las macros, además de las pulsaciones de teclas, se graban los clicks realizados desde el ratón externo (mouse).

TEST DE MOVIMIENTO EN EL PATCH DE SPOTS

A partir de esta versión, cuando realizamos un test del movimiento X-Y, (dentro del Patch de Spots, menú 04), también disponemos del control de su dimmer moviendo el Joystick (Jy) de tal forma que podemos ver el haz del spot, para un correcto test del movimiento, sin necesidad de salir de la pantalla de Patch de Spots.

FIGURAS DE SPOTS

Algunos nombres de los parámetros de control de las figuras de spots han cambiado (solo su nombre, no su funcionamiento):

NUEVO	ANTERIOR	FUNCIÓN DE ESTE CONTROL
XY	AbsXY	Control lineal de la amplitud de los ejes XY
Y	AbsY	Control lineal de la amplitud del eje Y
SPD	AbsSPD	Control lineal de la velocidad de la figura en escena
OFT	AbsOFT	Control lineal del Offset (punto de arranque de la figura)
CYC	CYCLES	Control lineal de los ciclos, CYCLES, (parte activa de la figura)

PATCH DE SPOTS

Cuando al menos una de las direcciones DMX asignadas a un spot, se asigna posteriormente a un canal de control, un scroller u otro spot, el spot afectado perderá sus direcciones DMX.

Con esta acción, damos prioridad a la última edición de Patch, evitando confusiones y errores.

Ejemplo: Suponer que tenemos un spot configurado en su Patch como:

Spt	Type	Dmx—dmx
1	mc504	1,3 16,3

Y ahora, desde el Patch de canales, asignamos al canal 1 el dimmer 10,3 (el sistema nos pedirá confirmación para aceptar esta edición):

Cha	Dmx
1	10,3

El dimmer 10,3, que pertenecía a uno de los parámetros de control del spot 1, por este motivo, al aceptar esta edición, estamos también aceptando que el spot 1 quede sin ninguna asignación DMX.

LOS FICHEROS DE SPOTS

A partir de esta versión de software, los ficheros de spots, a los que accedemos desde el MENU 04: Spot Patch, se encuentran en el disco dentro de un directorio o carpeta denominada SPOTS.

A:\SPOTS\@mac-504.mrt

No será posible acceder a los ficheros de spots que se encuentren fuera de la misma.

Este cambio ha sido necesario para superar el límite del número de ficheros posibles en un directorio raíz de un disquete en formato DOS.

Si desea utilizar los anteriores ficheros de spots, los podrá reconvertir desde el menú 79: Tools, seleccionando su opción 1, o bien utilizar un ordenador para crear el directorio SPOTS e introducir en el mismo sus ficheros de spots.

FALLOS SOLUCIONADOS

Cuando teníamos 2 consolas Hydra sincronizadas vía MIDI, al grabar macros en la consola principal, la consola esclava, grababa mal el comienzo y final de estas macros (Comenzaba grabando la “soltura” de la tecla **REC** y finalizaba grabando la “pulsación” de la tecla **EDTmAC**). Solucionado.

Cuando teníamos 2 consolas Hydra sincronizadas vía MIDI, los textos introducidos desde el teclado externo en la consola principal, no se transmitían en la consola esclava, tampoco el movimiento del cursor, realizado desde el ratón externo. Ahora, tanto los textos como los movimientos del cursor se transmiten a la consola esclava.

Cuando entrábamos a la ayuda de Hydra a consultar algún tema (MENU 61), al salir, se perdían el posible contenido de la línea de comandos. Ahora está solucionado, y al salir del MENU HELP se recupera la línea de comandos.

En el Patch de Spots (MENU 04), al definir un spot, al editar los valores de un parámetro mixto o un parámetro discreto, en la ventana **+Edit Spot**, el cursor se posicionaba de diferente modo, dependiendo del tipo de parámetro. Ahora siempre que entramos en la ventana **+Edit Spot**, para editar parámetros mixtos o discretos, el cursor siempre se sitúa en el primer paso.

