

Actualización 2.20 --> 2.23

¡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 ←

MEJORAS SCAN y COMPACT

Edición de Spots – Menú 04

Versión 2.21.

En versiones anteriores, al editar un spot, el sistema comprobaba que su nombre (type) no estaba duplicado entre los spots activos en la consola. No confundir el nombre del spot (type) con el nombre del fichero (file). A partir de esta versión ya no se comprueba.

Esto nos permite tener más de un spot con el mismo nombre aunque su definición no sea exactamente igual.

FALLOS SOLUCIONADOS

- Versión 2.21. Si la memoria base de un Efecto se borraba, esta se mantenía presente en el Efecto. Este problema está solucionado.
- Versión 2.21. HYDRA SCAN y COMPACT. Cuando cargamos un spot desde disco, si este tenía el mismo nombre (type) que un spot activo en el sistema, daba problemas. Este problema ya está solucionado.
- Versión 2.22. HYDRA SCAN y COMPACT. Al intentar modificar una memoria con librerías, que estaba cargada en un playback, asignando un valor absoluto a alguno de los parámetros de la librería, el sistema se bloqueaba. Este error está solucionado.
- Versión 2.23. HYDRA SCAN y COMPACT. Cuando una memoria con parámetros X/Y de spots, se ejecutaba en un crossfader, al realizar multifundidos, pulsando GO antes de que finalizara el crossfade en curso, este nuevo crossfade no se ejecutaba de forma correcta con los parámetros X/Y. Este error está solucionado.
- Versión 2.23. HYDRA SCAN Y COMPACT. Cuando una memoria con parámetros FADE está realizando, en el crossfade, un comando GO.BACK y, si antes de finalizar este, se pulsaba GO, la secuencia dejaba de comportarse correctamente con los parámetros FADE de esta memoria. Este error está solucionado.

Actualización 2.10 --> 2.20

¡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 ←

NUEVA CONSOLA

HYDRA COMPACT

Aparece una nueva consola en la familia HYDRA: **HYDRA COMPACT**.

Esta consola tiene las mismas características que HYDRA SCAN, con las siguientes diferencias básicas:

El número de masters se ha reducido a 24.

Esta reducción se traduce en un menor tamaño y peso. En concreto, sus dimensiones son:



Ancho: 800mm
Fondo: 500mm
Alto: 60...160mm
Peso: 11 Kg

Algunas pantallas han cambiado, con el fin de adecuarse al nuevo número de masters. En especial, la pantalla base 0, que ha reducido el número de scrollers a visualizar (solo 15 de los 30) y ha aumentado las líneas de información para las secuencias.

La función EDIT+, que debido a la nueva disposición de los masters, tiene un funcionamiento ligeramente diferente. Cuando la función **EDIT+** está activa:

- a) Los grupos siempre están accesibles en las teclas **M1-M12**.
- b) Las posiciones están disponibles en las teclas **M13-M24**.
- c) Debemos pulsar **FL-MT** para conmutar entre el acceso a posiciones, colores y gobos sobre este bloque de teclas **M13-M24**. El modo de este bloque queda perfectamente identificado en el monitor, con un fondo rojo.

Destacar que COMPACT, mantiene compatibilidad con los shows de SCAN y STAGE.

Nota: Las páginas grabadas en SCAN o STAGE y cargadas en COMPACT, solo respetarán el contenido de los primeros 24 masters.

NUEVAS FUNCIONES

LOS EFECTOS

Nuevos “atributos” y “modos” para los Efectos

Los efectos de Hydra han sufrido modificaciones profundas, algunos de sus parámetros son totalmente nuevos, otros se han ampliado y otros han desaparecido.

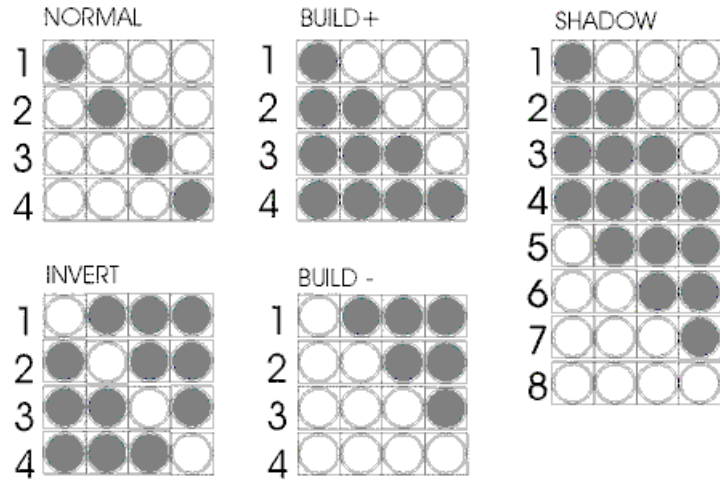
En la siguiente tabla se recogen los parámetros actuales de los nuevos efectos:

Parámetro	Nombre	¿Qué es?
Nombre	#	El nombre del efecto, es un número que lo identifica y nos permite nombrarlo en los procesos de grabación, carga, borrado, etc. (1-999)
Tipo	CHANNELS GROUPS MEMS	Nos indica el tipo de contenido que encontraremos en sus pasos. Es decir, si sus pasos contienen números de canales, grupos o memorias. Todos los pasos del efecto son del mismo tipo.
Tiempo de fundido Nuevo	T	Es el tiempo de fundido de arranque y parada del efecto en modo automático. Este tiempo solo entra en juego cuando el efecto es disparado o parado con su tecla de “GO”. Este tiempo nos permite que el efecto entre y salga de escena de forma suave.
Tiempo de paso	StepT	Es el tiempo que cada paso permanece en escena antes de ser reemplazado por el siguiente paso. El tiempo de paso entra en juego cuando el efecto se ejecuta de forma automática. En modo manual el tiempo de paso está delimitado por las pulsaciones de su tecla STEP .
Dirección	> < ><	Nos indica el orden de sucesión de los pasos del efecto en escena: > orden ascendente (1, 2, 3...8, 9) < orden descendente (9, 8, 7... 2, 1) >< orden cíclico (1, 2, 3... 8, 9, 9, 8, 7..., 2, 1)
Atributos de paso Ampliado con el modo XF	— / \ \ ^ XX XF	Nos indica el modo es que los pasos van a entrar y salir de escena: — Cada nuevo paso entra y sale de escena de forma brusca. / Cada nuevo paso entra en escena con un fundido y sale de forma brusca. \ Cada nuevo paso entra en escena de forma brusca y sale con un fundido. \ Cada nuevo paso entra y sale de escena con un fundido. ^ XX Los pasos se suceden en un crossfade split. El nivel de los canales que están en el paso actual y el siguiente paso, puede disminuir por debajo del mínimo nivel grabado. XF XF Los pasos se suceden en un crossfade dipless. El nivel de los canales que están en el paso actual y el siguiente paso, nunca disminuye por debajo del mínimo nivel grabado.

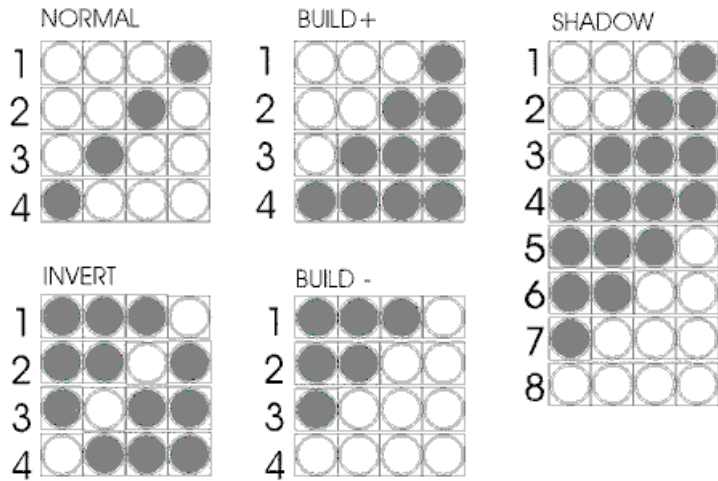
<p>Atributos de efecto</p> <p>Nuevos</p>	<p>NORMAL</p> <p>INVERT</p> <p>BUILD+</p> <p>BUILD-</p> <p>SHADOW</p> <p>RANDOM</p> <p>CHAOS</p>	<p><u>NORMAL</u>, el efecto comienza con todos los pasos desactivados, y posteriormente, cada paso se activa en escena, y desactiva el paso anterior.</p> <p><u>INVERT</u>, el efecto comienza con todos los pasos activados, y posteriormente, cada paso se va desactivando de escena y activa el paso anterior.</p> <p><u>BUILD+</u>, el efecto comienza con todos los pasos desactivados, y posteriormente, cada paso se activa en escena, sin desactivar el paso anterior.</p> <p><u>BUILD-</u>, el efecto comienza con todos los pasos activos, y posteriormente, cada paso se va desactivando de escena sin activar el paso anterior.</p> <p><u>SHADOW</u>, el efecto comienza con todos los pasos desactivados, y posteriormente, cada paso se va activando en escena sin desactivar el paso anterior, cuando todos los pasos están en escena, cada nuevo paso se desactiva de escena sin activar el paso anterior, así hasta que nuevamente todos los pasos están desactivados.</p> <p><u>RANDOM</u>, los pasos se suceden en escena en orden y tiempo aleatorios. Ideal para efectos fuego, etc.</p> <p><u>CHAOS</u>, los pasos se suceden en escena en orden, número, nivel y tiempo aleatorios. En escena podemos tener activo más de un paso encada momento.</p>
<p>Memoria Base</p> <p>Nuevo</p>	<p>Mem</p>	<p>Esta memoria se activa en escena con el efecto, y se mantiene en escena mientras el efecto está activo. Es una base de luz estática.</p>
<p>PASOS</p>		<p>No están limitados en número. Todos los pasos del efecto son del mismo tipo, y cada paso sólo puede contener un ítem (canal, grupo o memoria). Los pasos se suceden en escena de forma controlada por la dirección, atributos de paso y efecto, y tiempo de paso.</p>

Ejemplo gráfico de los **atributos de efecto y direcciones**, para un efecto de canales, con 4 pasos. Los canales activos se representan como “ ”, y los no activos, como “ ”

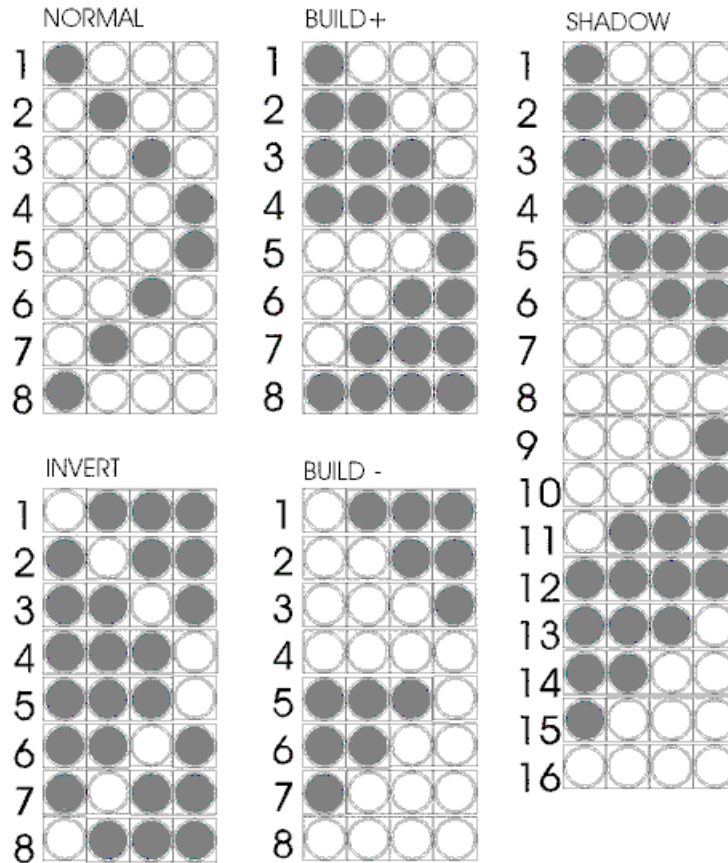
Dirección ascendente (>)



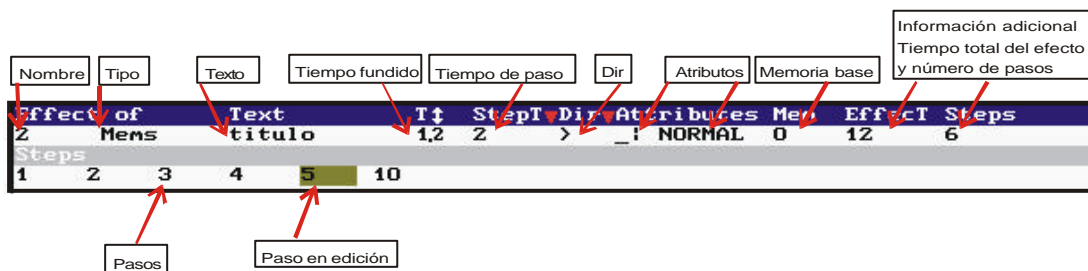
Dirección descendente (<)



Dirección cíclica (><)



La pantalla de edición del Efecto



La forma de editar no ha cambiado.

Por defecto, el tiempo de paso, **StepT**, y el tiempo de fundido, **T**, es de 0.1 sg. (tiempo 'CUT'). Estos tiempos pueden tomar valores desde 0.1 segundos a 999.9 segundos, aunque los tiempos de 3 cifras con parte decimal, no visualizan su parte decimal, esta se tiene en cuenta.

En el monitor, es posible observar, a título informativo:
 El tiempo total del efecto, calculado en base al tiempo de paso y número total de pasos del efecto, **EffectT**. (En el ejemplo anterior a valor 12).
 El número total de los pasos del efecto, **Steps** (6 en el dibujo anterior).

Desde esta versión es posible insertar o editar un **paso oscuro** para el efecto, para ello solo debemos **teclear el 0** en lugar de un número de memoria, grupo o canal.

Nuevo comando de acceso a la pantalla de edición del Efecto

Para acceder a la tabla de edición de un efecto concreto, podemos pulsar:

- **EFFECT # REC** ó **EFFECT # MD.FY**

A estos comandos se ha añadido la posibilidad de acceder a la tabla de edición de un efecto cargado en los masters **Mn** y **Mn+1**, pulsando:

- **MD.FY Mn** ó **MD.FY Mn+1**

MEJORAS

VISUALIZACIÓN DEL TEXTO DE PÁGINA

A partir de esta versión el texto de la página cargada se visualiza en la línea de estado de los masters en el monitor (en las pantallas base 0 y 1).

Así, cada vez que cargamos una página, en estas pantallas tendremos presente tanto su número como su texto asociado:



En consecuencia el testigo que nos indica el modo actual seleccionado para las teclas de los masters, a cambiado de formato:

Modo de las teclas Mn	Versiones previas	Versión 2.20
GO	GO/FLASH/FLASH-SOLO	GO
FLASH	GO/FLASH/FLASH-SOLO	FLASH
FLASH-SOLO	GO/FLASH/FLASH-SOLO	SOLO

EFFECTOS EN LOS MASTERS

Cuando tenemos un efecto activo en las masters, y cargamos una nueva página, los faders del efecto adoptarán sus nuevos contenidos de forma más sencilla; ya que si el efecto está activo pero tiene sus faders de control en su extremo inferior, será suficiente desactivar el efecto para que los nuevos contenidos sean cargados. En versiones anteriores era necesario mover los potenciómetros de su posición 0 y retornarlos a la misma.

MENU 10: DISK

Dentro del menú 10: DISK, el nombre de la función **2: Rec.**, utilizada para grabar un show, se ha cambiado por **2: Save**, con el fin de evitar confusiones con el nombre de la tecla **REC.**

MENU 4: SPOTS

Dentro del menú 4: Spots, el nombre de la función:

1: Rec Floppy Disk, utilizada para grabar un show en disco, se ha cambiado por:

1: Save Floppy Disk, con el fin de evitar confusiones con el nombre de la tecla **REC.**

Y el nombre de la función:

4: Rec Hard Disk, utilizada para grabar un show en el disco duro del ordenador, y que solo se encuentra activa en el programa OLE, se ha cambiado por:

4: Save Hard Disk, con el fin de evitar confusiones con el nombre de la tecla **REC.**

FALLOS SOLUCIONADOS

El contenido de las librerías de posición se imprimía de forma incorrecta. Este error está solucionado.

En los programas OLE para Windows, cuando se ejecutaban en un ordenador con sistema operativo Windows 2000, al acceder a la disquetera desde cualquiera de sus menús, en el monitor, aparecían pantallas extrañas durante el acceso a la disquetera. Este error está solucionado.

En el menú DISK (menú 10), bajo algunas circunstancias (cuando pasamos de trabajar con un disco con muchos ficheros a un disco con menos ficheros), al entrar o al actualizar el directorio del disco, no se visualizan los shows sobre el cursor, ya que este se encuentra situado al final de la lista de ficheros y aparece en la primera línea del monitor. Era necesario pulsar para acceder a visualizar estos ficheros. Este error está solucionado.

NUEVAS FUNCIONES 2.03 → 2.10

POWER-UP MACRO – MACRO DE ENCENDIDO

Hydra nos permite seleccionar una macro para que se ejecute de forma inmediata después de encender la consola, sin la necesidad de la intervención del usuario. Así es posible activar un “proceso” en la consola por el simple hecho de encenderla.

La macro de encendido, ó Power-Up Macro, se configura en el menú 38.

```

Menu HYDRA_SCAN 250 Ch O.L.E. Soft 2.10

PATCHS
00: Channels
01: Scrollers
02: Dimmers
03: Dmx In
04: Spots
05: Define Curves

DISK & PRINTER
10: Disk
11: Printer

MULTIMEDIA
20: Rs232 & Rs485
21: Midi
22: Ext & Sound
23: Time Code

SETUP
30: Editor
31: Sequence
32: Masters
33: System
34: Hardware
35: Dmx Outs Updates
36: Security
37: Remote
38: Power-Up Macro

MONITOR & HELP
60: Base Screen
61: Help
62: Aux Screen

SPECIAL COMMANDS
70: Multimedia Panel
71: Status & Playbacks Zero
79: Tools

TESTS
80: Inputs
81: Outputs
82: Vga
83: Dmx In
84: Dmx Out
85: Memory
86: Midi
87: Rs232
88: Rs485
89: Disk
90: Printer

KEYBOARD OLE
99: Enable/Disable

Channel
Usar números. ENTER finaliza
    
```

Accedemos pulsando **MENU 38**.

Este menú nos permite determinar que macro concreta se ejecutará en el encendido.

Para ello simplemente debemos introducir el número de la macro deseada:

Macro... Aceptará un número de macro (1-999) o 0 para desactivar la función.

FALLOS SOLUCIONADOS 2.03 → 2.10

Si cargábamos un show (desde el menú 10) con todos los masters en su posición 100% en la consola, y después, cargábamos una página, la salida de los masters estaba, de forma correcta, a 0, pero cuando movíamos uno de los masters, su contenido saltaba a 100. Este fallo está solucionado.