

Actualización Consolas Hydra 2.48 --> 2.50

Versión: **2.48 a 2.50**

Fecha: **1.3.2008**

IMPORTANTE

Después de actualizar el software se recomienda realizar un Reset:

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

NUEVO

Edición de tiempos para los grupos

A partir de esta versión los grupos de Piccolo pueden tener tiempos de fundido/espera independientes para cada uno de ellos. Para acceder a la tabla de edición de tiempos para los grupos, pulsar: [GRP] [GRP]

Group	I↑	I↓	Te	Text	cf
1	3	3	∞		
2	3	3	∞		
3	3	3	∞		

Rango especial para los grupos de [LOAD]

Se ha añadido un doble índice para la grabación de grupos, cuando grabamos grupos pulsando [GRP][REC], la consola asignará un número al grupo de forma automática empezando siempre desde el primero o desde el grupo 1.

Sin embargo, y para facilitar la organización en la consola, cuando grabamos grupos con la función [LOAD][M#], la consola puede empezar a grabar los grupos desde otro número, por ejemplo el 500. Por supuesto este número se puede cambiar en el Setup de la consola, e incluso eliminar este segundo índice editando un 1. La opción la encontramos en Menu 30, opción Load Grp Num.

El objetivo de este segundo índice es evitar la mezcla entre unos grupos y otros.

Teclado Numérico

En las nuevas consolas, el teclado numérico de la consola también se puede utilizar para ediciones de texto, esta característica es especialmente interesante para las consolas TOUR que no llevan teclado externo integrado.



La forma de editar texto es exactamente igual a la empleada en los teclados de los teléfonos móviles. Esta función solo estará activa cuando tengamos seleccionado un campo de texto.

Aún queda una posibilidad de configuración más, que es la posibilidad de seleccionar la posición de las teclas inferiores, entre 2 ordenes preestablecidos, y desde el menú 32: System / Numeric Pad

Las opciones son [C][0][.] y [O][C][.]

*Si su consola no tiene el teclado numérico con las letras del abecedario, puede solicitarlo a su distribuidor LT.

Página actual y Shows

Desde esta versión, los shows almacenan la página actual (es decir los contenidos de los Submasters en el momento de la grabación del show). Esta página será rescatada cada vez que carguemos el show.

Scrollers

Con el fin de controlar los Scrollers de una forma más eficiente, se ha añadido un nuevo ID de parámetro en las fixtures (50: Scroller), parámetro que se define igual que una rueda de color, con sus paletas de color y pasos, pero que tiene la particularidad de permitirnos un ajuste manual por cada fixture patcheada en el espectáculo. Es decir, podemos editar un ajuste manual de los pasos, Scroller por Scroller. Además y para completar la definición de estos elementos tan particulares se ha añadido la posibilidad de marcar una “gelatina oscura” con el fin de que la propia consola proteja este elemento contra el excesivo calor de la lámpara.

NOTA: Esta opción necesita la actualización de las FIXTURES
www.lt-light.com

Ajuste manual de los pasos de cada Scroller:

Podemos ajustar de forma manual los niveles de acceso a las gelatinas de cada Scroller en el patch. Este ajuste nos permite un uso más racional de los tipos de fixtures y una respuesta más apropiada para estos.

En resumen, es del tipo de fixture, definir el número de gelatinas o frames y las paletas. Y es ajuste manual, los puntos centrales reales donde ha quedado cada color (gelatina), y la posible inserción de la característica “dark”.

A la tabla de ajuste manual de los Scrollers accedemos desde el signo “+” de cualquiera de ellos. Seleccionarlo y pulsar **[ENTER]** para entrar.

Fixtures Patch											
Cache		Fixture Definition						Patch			
Tr	Name	Ch	Name	Ch	Comment		Fxt	Type	Dmx--dmx	X-Y	dm Sc
1	MC500	16	WHISP	1	WHISPER	16 COLORES	1	YOKE	210 214	x+y↑	209
2	MINIS	4	Manuf	Id	File	M X ² Y ²	2	YOKE	217 221	x+y↓	216
3	YOKE	5	COMPU	3600	WHISPER-.16-	0 0	3	YOKE	224 228	x+y↑	223
4	WHISP	1	---	Num	Name	Ch+Fn I L F Hom St	4	YOKE	231 235	x+y↓	230
				1	Control	1 - - - - 0 0	5	WHISP	215 215		+
				2	50 Scroller	1 c 0 16	6	WHISP	222 222		+
				3	20 Dimmer	EXT f 0 1	7	WHISP	229 229		+
				4			8	WHISP	236 236		+

Por fixture: Una vez dentro, para ajustar cada gelatina debemos situarnos sobre el valor de la gelatina del fixture concreto que queremos ajustar y editar el valor deseado, bien tecleando un valor directamente o pulsando [TEST] sobre el valor a ajustar para verlo en vivo, y desde aquí, mover con el encoder hasta encontrar el valor correcto. Como en cualquier tabla [ENTER] para aceptarlo (o desplazamiento con flechas), o [C] para no aceptar el valor.

Fixtures Patch						
Fixture(Scroller) SCR11 Definition						
Name	COLOR1	COLOR2	COLOR3	COLOR4	COLOR5	COLOR6 CO
Palette	White	Yellow	Amber			
Dark						
Steps->	01	02	03	04	05	06
Fxt 1	011	035	058	082	105	128
Fxt 2	011	035	058	082	105	128
Fxt 3	011	035	058	082	113	128
Fxt 4	011	035	058	082	105	

COLOR8 COLOR9 COLOR10		
08		10
174	0: NO DARK	21
174	1: DARK	21
174	197	221
174	197	221

Por tipo: En el encabezado de todos los Scrollers del mismo tipo, se pueden editar los nombres de los colores y sus paletas (valores para la edición en modo EDT+). También se edita la característica “dark gel” que podemos ver a continuación.

Cada tipo aparece en una tabla, en la que se accede a las características generales y todos los fixtures ajustables. Si existen diferentes tipos de Scrollers tendremos que acceder a varias pantallas, entrando a cada uno de ellas desde el “+” de uno cualquiera de los fixtures (Scrollers) patcheados.

Edición de una “gelatina oscura”:

Esta característica se utiliza para proteger del calor y las quemaduras a las gelatinas oscuras... para utilizarla debemos cortar 2 gelatinas de este mismo color oscuro y ensamblarlas juntas. Después las marcamos como “dark”, con el objetivo de que la consola desplace lentamente estas gelatinas cuando están en escena, evitando así el punto caliente y su deterioro.

NOTA:

Con el fin de simplificar la pantalla del patch de fixtures se ha eliminado de la misma el acceso al Patch Tools (ahora debemos acceder a estas herramientas exclusivamente desde el Patch de Dimmers). Recordar que ambas eran las mismas, y simplemente estaban duplicadas por comodidad.

MEJORAS

Shapes: mensajes de error

Aparecen nuevos mensajes cuando la memoria de shapes está llena, y nuevas shapes no pueden ser programadas o ejecutadas. Estos mensajes dicen:

Error. Memoria de shapes llena

Error. Memoria de shapes llena. Borrada primera(s) shape(s)

Por otro lado, la cantidad de memoria dedicada a shapes ha sido ampliada.

Control Remoto

Esta versión incluye un nuevo software para actualizar el mando a distancia. Este nuevo soft tiene algunos errores solucionados y alguna pequeña mejora:

- El mando se auto-apaga a los 10 minutos de no tocar ninguna tecla, como pone en el manual. En la versión anterior había un error y se apagaba a los 3 minutos.
- Tanto consola como mando, adoptan por defecto el ID 5, canal más limpio que presenta menos problemas de comunicación.

FALLOS SOLUCIONADOS

MENSAJE ERRÓNEO EN PROGRAMA WOLE

En el programa Wole, al ir a grabar un show en el disco duro del PC, si este tenía más de 4G de memoria libres, el programa mostraba un mensaje de que no había suficiente espacio en disco, y no grababa el show. Este error está solucionado.