

Actualización Consolas Hydra 3.00 --> 3.10

Versión: **3.00 a 3.10 (Beta)**

Fecha: **9 . 2010**

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

LIBRERÍAS Y PALETAS

GRABACION DE LIBRERÍAS DE COLOR, GOBO, BEAM Y XTRA

Estas librerías son librerías que grabamos por tipo/s, pudiendo posteriormente aplicarlas a cualquier fixture del tipo/s. Hasta esta versión, estábamos obligados a editarlas desde el primer fixture de cada tipo. A partir de esta versión, los datos de la librería se pueden obtener de cualquier fixture en el show. Los colores, gobos, beam o xtras, se grabaran:

- **Del primer fixture activo de cada tipo.**

Lo que nos permite grabar la librería desde el fixture que estamos editando, o desde el seleccionado. En el ejemplo, vamos a grabar el color editado en el fixture 5:

{Edición color sobre el fixture 5, por ejemplo} [COL] [COL] [REC]

ó

[FIXTURE] [5] [COL] [COL] [REC]

3000S	Dimmer	X	Y	*Magenta	Blue	Amber	Color	Correct	Gobo1
1	FF%	50%	50%	00%	00%	FF%	00Open	00%	00Open
2	FF%	50%	50%	00%	00%	FF%	00Open	00%	00Open
3	FF%	50%	50%	00%	00%	FF%	00Open	00%	00Open
4	FF%	50%	50%	00%	00%	FF%	00Open	00%	00Open
5	FF%	50%	50%	00%	39%	FF%	00Open	00%	00Open

- **Si no tuviéramos ningún fixture activo, del primero presente.**

3000S	Dimmer	X	Y	*Magenta	Blue	Amber	Color	Correct	Gobo1
1	%	50%	50%	00%	00%	FF%	00Open	00%	00Open
2	%	50%	50%	00%	00%	FF%	00Open	00%	00Open
3	%	50%	50%	00%	00%	FF%	00Open	00%	00Open
4	FF%	50%	50%	00%	00%	60%	00Open	00%	00Open
5	FF%	50%	50%	00%	00%	60%	00Open	00%	00Open

En el caso del ejemplo la librería de color “tomara” sus datos del color editado en el fixture 4.

- Y si el editor está vacío, la librería no se grabará.

3000S	Dimmer	X	Y	Magenta	Blue	Amber	Color	Correct	Gobo1
1	%	50%	50%	00%	00%	FF%	00Open	00%	00Open
2	%	50%	50%	00%	00%	FF%	00Open	00%	00Open
3	%	50%	50%	00%	00%	FF%	00Open	00%	00Open
4	%	50%	50%	00%	00%	60%	00Open	00%	00Open
5	%	50%	50%	00%	00%	60%	00Open	00%	00Open

channel COL 4 REC
No es posible grabar LIB vacía

Evitando así errores de grabación de librerías “vacías”

PARAMETROS A INCLUIR EN LIBRERÍAS

Fixtures Patch				
Fixture Definition				
	Num	Name	Ch+Fn	I L
	---	Control	1	- - -
1	21	Shutter	1	- - -
2	20	Dimmer	2	- - -
3	47	Color1	3	- - -
4	47	Color2	4	- - -
5	60	RotGB	5	- - -
6	61	RotGbRot	6	- - -
7	60	GWhl	7	- - -
8	80	Focus	8	- - -
9	81	Iris	9	- - -
10	101	Prism	10	- - -
11	0	X	11	12
12	1	Y	13	14

Desde la definición del fixture, en el patch, quedan indicados los parámetros de cada categoría que serán incluidos en librerías, en concreto en la columna L que podemos consultar en la ventana Fixture Definition.

Solo las librerías de DIM admiten todos los parámetros y no necesitan estar recogidos en esta columna L.

En el ejemplo podemos ver como los parámetros 3 y 4 se grabarán en las librerías de color, el 11 y 12 en las de posición, etc...

Y a partir de esta versión, además, podemos seleccionar si queremos grabar todos los parámetros indicado en cada librería (ALL PARAMS) y única opción en versiones anteriores de consola; o si queremos grabar solo los parámetros editados o seleccionados (SELECTED PARAMS). Esta opción se ajusta en el menú 30.

Lib Rec Mode.	ALL PARAMS
	0: ALL PARAMS
	1: SELECTED PARAMS

Esta nueva opción (SELECTED PARAMS) nos permite una mayor flexibilidad (permitiendo combinaciones) de uso de las librerías, flexibilidad que vamos a explicar con un ejemplo para los parámetros de gobo:

- En un fixture con rueda de gobos y control de rotación de estos gobos, podemos grabar librerías con selección de gobos y librerías son selección de velocidades de giro, y combinarlas. Antes gobo y giro iban unidos siempre.
- Si nuestro fixture tiene más de una rueda de gobos, nos permite grabar librerías de una u otra rueda sin afectar a las demás. Antes la selección en una rueda, siempre afectaba a las restantes.

GOB	Text								
5	gobo 1-1								
3000S	Dimmer	X	Y	Gobo1	Gobo1->	Gobo2	Gobo2->	Gobo3	Gobo3->
				06AlphaR	00%	80Dropl	00%	00Open	00%

Examen de una librería grabada en modo ALL PARAMS


Al aplicar este tipo de librerías, forzamos los valores de todos los parámetros de gobo incluidos. Ventaja de este método, el resultado en escena siempre es conocido.


GOB	Text
5	gobo 1-1
3000S	Dimmer X Y C Gobo1 Gobo1-> Gobo2 Gobo2-> Gobo3 Gobo3->
	06Al phaR

Examen de esa misma librería grabada en modo **SELECTED PARAMS**
 Al aplicar este tipo de librerías, solo modificamos el valor de los parámetros grabados, en el ejemplo, solo el **Gobo1**. Ventaja de este método podemos **usar combinaciones** de parámetros para obtener escenas.

VISUALIZACION DE LIBRERÍAS

Channels		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
		FF	FF	FF	FF	FF	2																		
		25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
SI	Sp5	Dimmer	X	Y	Shutter	Color	Col-Fnc	Gobo	Gobo->																
1		FF%		34%	52%	FFOpen	00White	00No Eff	00NoGobo	00Index															
2		FF%		1voz	1voz	FFOpen	2verde	2verde	00NoGobo	00Index															
3		FF%		1voz	1voz	FFOpen	8Congo	8Congo	00NoGobo	00Index															
4		FF%		36%	35%	FFOpen	62Congo	00No Eff	00NoGobo	00Index															
5		FF%		41%	34%	FFOpen	62Congo	00No Eff	00NoGobo	00Index															
SI	Wa5	Dimmer	X	Y	Shutter	Cyan	Magenta	Yellow	Color																
6				7verde	7verde	7verde	7verde	7verde	7verde	7verde															

El número de las librerías DIM, aplicadas sobre cualquier parámetro, se muestra sobre un fondo magenta y su texto en rojo ( 7verde).

El número de las librerías de POS, COL, GOB, BEAM y XTRA, aplicadas a sus correspondientes parámetros, se muestra sobre fondo azul, y su texto en rojo ( 1voz).

Sobre los canales solo se mostrará el número de la librería.

LIBRERÍAS Y MODIFICACIONES “EN VIVO”

- (a) Si modificamos cualquier valor de una librería aplicada en editor, es posible, actualizar la librería con el nuevo valor editado.

SI	Sp5	Dimmer	X	Y	*Color	Col-Fnc
1	%	50%	50%	21Cyan	00No Eff	
2	%	1voz	1voz	18Cyan	00No Eff	
3	%	1voz	1voz	2verde	2verde	
4	%	1voz	1voz	2verde	2verde	
5	%	1voz	1voz	2verde	2verde	

Para actualizar la librería modificada con el nuevo valor, pulsar:

[MDFY] [COL]  Actualizar COL ??. [REC] sí, [->] no Y confirmar con [REC]

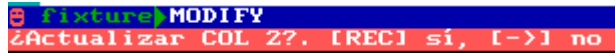
- (b) Modificando en vivo un cue o grupo con los comandos:

{modificaciones} [MDFY] [MDFY] ó {modificaciones} [MDFY] [Sn]

SI	Sp5	Dimmer	X	Y	*Color	Col-Fnc
1	%	50%	50%	21Cyan	00No Eff	
2	50%	58%	32%	60Or-Co	00No Eff	
3	50%	53%	33%	67Co-Ye	00No Eff	
4	50%	53%	33%	62Congo	00No Eff	
5	50%	58%	32%	62Congo	00No Eff	

4 Actualización Consolas Hydra 3.00 --> 3.10

Si alguno de los valores modificados pertenecía a una librería, la consola, nos pedirá confirmación para actualizar la librería/s correspondiente/s. Permitiéndonos actualizar librerías de un modo más dinámico y seguro, y evitando perder estas referencias por error



Pulsar **[REC]** para actualizar librerías, o **[->]** para modificar sin actualizar las librerías.

Nota: Si se modifica una misma librería (excepto las librerías de posición o dimmer* - ver a continuación), por ejemplo de color, con diferentes valores en diferentes fixtures, el valor real para la modificación se tomará del primer fixture activo, o en su falta, del primer fixture presente en editor.

LIBRERÍAS DE DIM Ó “ESCENAS”

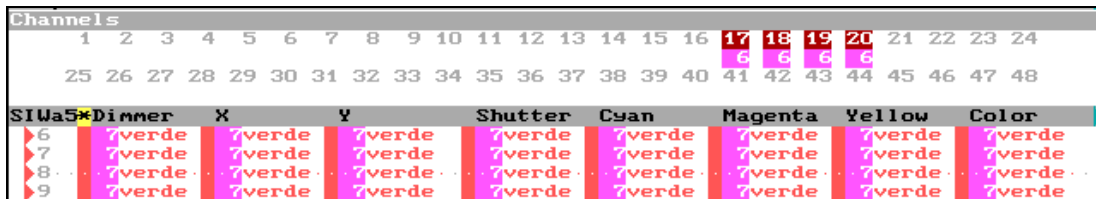
Las librerías de DIM o “escenas” admiten cualquier ítem (canales y parámetros de fixtures). Nos permiten grabar en modo referencia una escena completa, y pueden contener uno, varios, o todos los ítems del show.

Los procesos de grabación, edición, borrado... son los mismos que en el resto de librerías. En la aplicación de las librerías de dimmer, podemos añadir a los comandos ya vistos, la aplicación de la librería de dimmer como un “todo”, sin necesidad de selección previa. Así podemos:

- {selección de fixtures y/o canales} **[DIM] [#] [ENTER]**
Para aplicar los valores grabados en DIM #, solo a los elementos seleccionados.
- **[DIM] [#] [ENTER]**
Para cargar en el editor la librería DIM # completa.

Nos permiten referenciar escenas básicas de nuestro show, así como guardar, en una sola librería, los diferentes colores que forman una escena concreta (anochecer, amanecer, etc), los niveles de balanceo de un ciclorama, blades y posiciones en escenas críticas, etc...

Estas referencias se marcarán en color magenta claro en el editor (monitor):



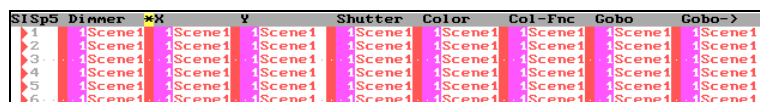
Channels		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
																		6	6	6	6				
		25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
	SIWa5*Dinner		X			Y							Shutter					Cyan			Magenta			Yellow	Color
	6																								
	7																								
	8																								
	9																								

Ejemplo básico de uso de librerías DIM o “escenas”:

Editamos una escena básica con 6 fixtures, incluyendo posición, beam, color y gobo...

Grabamos una librería DIM (o escena) con toda la información: **[DIM] [1] [REC]**

Aplicamos DIM 1, pulsando: **[DIM] [1] [ENTER]**



SI	Sp5	Dinner	*X	Y	Shutter	Color	Col-Fnc	Gobo	Gobo->
1		!Scene1		!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1
2		!Scene1		!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1
3		!Scene1		!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1
4		!Scene1		!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1
5		!Scene1		!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1
6		!Scene1		!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1

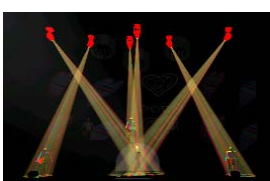
Partiendo de esta situación grabamos el **cue 1** (con los mismos contenidos que la librería DIM 1), el **cue 2** (con una edición de color sobre la librería DIM 1), y el **cue 3** (donde tenemos edición de color y gobo sobre el contenido de DIM 1), respectivamente:



SISp5	Dimmer	*X	Y	Shutter	Color	Col-Fnc	Gobo	Gobo->
1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1
2	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1
3	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1
4	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1
5	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1
6	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1



SISp5	Dimmer	X	Y	*Color	Col-Fnc	Gobo	Gobo->	Focus
1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	36Amber	00No Eff	!Scene1	!Scene1	!Scene1
2	!Scene1	!Scene1	!Scene1	36Amber	00No Eff	!Scene1	!Scene1	!Scene1
3	!Scene1	!Scene1	!Scene1	36Amber	00No Eff	!Scene1	!Scene1	!Scene1
4	!Scene1	!Scene1	!Scene1	36Amber	00No Eff	!Scene1	!Scene1	!Scene1
5	!Scene1	!Scene1	!Scene1	36Amber	00No Eff	!Scene1	!Scene1	!Scene1
6	!Scene1	!Scene1	!Scene1	36Amber	00No Eff	!Scene1	!Scene1	!Scene1

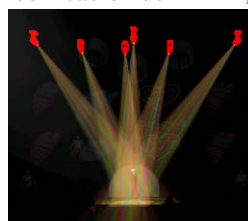


SISp5	Dimmer	X	Y	Shutter	*Color	Col-Fnc	Gobo	Gobo->
1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	36Amber	00No Eff	35GotaRs	00Index
2	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	36Amber	00No Eff	35GotaRs	00Index
3	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	36Amber	00No Eff	35GotaRs	00Index
4	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	36Amber	00No Eff	35GotaRs	00Index
5	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	36Amber	00No Eff	35GotaRs	00Index
6	!Scene1	!Scene1	!Scene1	!Scene1	36Amber	00No Eff	35GotaRs	00Index

Si ahora editamos DIM 1, cambiando las posiciones, de forma que la escena en DIM 1 ahora es:



De forma automática, los cues 1, 2 y 3, después de la modificación de DIM 1, quedarán como:



y

RESUMEN CONCEPTUAL DE LIBRERÍAS

Categoría	Librería
[POS]	<p>Librería por fixture.</p> <pre> POS Text 2 3000S Dinner X Y Strob 1 50% 50% 2 50% 50% 3 50% 50% 4 50% 50% 5 50% 50% 6 50% 50% 7 50% 50% 8 50% 50% movcp X Y Z 9 00% 00% 00% 10 00% 00% 00%</pre> <p>Solo admite parámetros de posición definidos en type con L = ꞑ</p>
[DIM]	<p>Librería por ítem (fixtures y canales), recoge la escena completa.</p> <pre> DIM Text 1 Channels 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 75 75 75 75 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 3000S Dinner X Y Strobe Magenta Blue 1 50% 50% 00Open 24% 2 50% 50% 00Open 24% 3 83% 63% 00Open 24% 4 77% 60% 00Open 24% 5 69% 56% 00Open 24% 6 80% 50% 00Open 24% 7 59% 58% 00Open 24% 8 51% 63% 00Open 24% movcp X Y Z 9 00% 00% 00% 10 00% 00% 00%</pre> <p>Admite todos los parámetros y canales patcheados en el sistema.</p>
[COL], [GOB], [BEAM], [XTRA]	<p>Librería por tipo de fixture.</p> <pre> COL Text 1 3000S Dinner X Y Magenta Blue Amber Color Correct movcp X Y Z</pre> <p>Solo admite parámetros de color definidos en type con L = c O parámetros de gobo definidos en type con L = g O parámetros de beam definidos en type con L = b O parámetros de xtra definidos en type con L = x</p>

Todas las librerías se ven afectadas por la opción L IB REC MODE

EDT+

La función [EDT+], desde esta versión, es una función completamente nueva, que nos permite el uso de tiempos de fundido de forma dinámica en los procesos de edición.

A partir de ahora se podrá establecer el tiempo de fundido, en vivo y solo para este momento, al aplicar una librería, para un TEST de cue, grupo, o para hacer un HOME.

TIEMPOS DE FUNDIDO PARA LIBRERIAS

Los comandos básicos para aplicar en el editor una librería temporizada son:

Desde Editor (Ejemplos con POSICION 1)	Desde teclas de banco: B.1 a B.0	Modo de aplicación
[POS][POS][n][ENTER] [POS] [POS] [1] [ENTER]	[B.n] [POS] [POS] [B.1]	La librería n se aplica de forma inmediata sobre la selección en editor.
[EDT+][#][POS][POS] [n][ENTER] [EDT+][3][POS][POS][1][ENTER]	[EDT+][#][B.n][B.n].. [EDT+][3][B.1]	La librería n se aplica con un tiempo # (de 0,1 a 999.9 segundos, en el ejemplo, 3 segundos), sobre la selección en editor.

*Nota 1: solo los parámetros "fade" se verán afectados por este tiempo de fundido.

*Nota 2: para las teclas de banco, este tiempo se mantiene activo para pulsaciones consecutivas de varias teclas de banco de la misma categoría (dim, pos, col...)

TIEMPOS DE FUNDIDO PARA TEST Y HOME

Estas funciones de edición, también nos permiten un tiempo de fundido en vivo.

Los comandos básicos para la función [TEST]:

[TEST], y para los siguiente ítems: [CHANNEL][n°], [FIXTURE][n°], [GROUP][n°], [CUE][n°]

Desde Editor (Ejemplos con CUE 1)	Modo de aplicación
{ítem}[TEST][TEST].. [CUE][1][TEST]	El canal, fixture, grupo o cue seleccionado entra en el editor fundiendo en el tiempo de editor (Editor Time).
[EDT+][#]{ítem}[TEST][TEST].. {ítem} [EDT+][#] [TEST][TEST].. [EDT+][3][CUE][1][TEST]	Hay 2 comandos, tecleando el tiempo antes o después que el {ítem}: El canal, fixture, grupo o cue seleccionado entra fundiendo en el tiempo indicado, # (de 0.1 a 999.9 s, 3 s en el ejemplo).

*Nota: Este tiempo se mantiene activo para pulsaciones consecutivas de la tecla TEST, que nos permite testear los ítems consecutivos al seleccionado.

Los comandos básicos para la función [HOME]:

{fixtures} es la selección de uno o varios fixtures, al completo, o solo de parte de sus parámetros:

[FIXTURE][n°], [FIXTURE][n°][POS], [FIXTURE][n°][PARAM][n°], etc.

Desde Editor (Ejemplos con FIXTURE 1)	Modo de aplicación
{fixtures}[HOME] [FIXTURE][1][HOME]	La selección de fixtures/parámetros en editor adopta sus valores de HOME de forma inmediata. Sin fundido.
[EDT+][#]{fixtures} [HOME] {fixtures}[EDT+][#] [HOME] [EDT+][3] [FIXTURE][1][HOME]	Hay 2 comandos, dando el tiempo antes o después que {fixture}: La selección de fixtures/parámetros en editor adopta sus valores de HOME de forma suave, fundiendo en el tiempo indicado, # (de 0.1 a 999.9 segundos).

*Nota: solo los parámetros “fade” se verán afectados por este tiempo de fundido.

NOTA

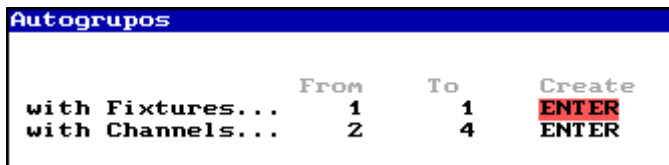
Al pulsar [EDT+] ya no existe el acceso a la selección de paletas/librerías desde las ruedas (encoders) y tampoco el cambio de visualización en las pantallas de escena.

AUTO GRUPOS (MENU 07)

Aparece un nuevo menú, **MENU 07: Autogrupos**, que nos permite crear grupos en base a los patch. En principio, los autogrupos son:

Para fixtures: Se crea un grupo por cada tipo de fixture en patch, con todos los fixtures del tipo.
Para canales: 3 grupos más, uno con todos los canales, otro con los pares y otro con los impares.

En la pantalla del menú podemos decidir que grupos queremos, y a partir de qué número de grupo vamos a grabarlos:



	From	To	Create
with Fixtures...	1	1	ENTER
with Channels...	2	4	ENTER

Si se desea, podemos editar el número del primer grupo a crear, una vez ajustados los valores, creamos los grupos pulsando el correspondiente **ENTER**

Estos grupos, después de creados, son grupos normales.

eBOX y MENU 79 1: LT-Light eBOX Configuration

Los conversores **Ethernet <> DMX, de LT**, pueden funcionar en protocolos Art-Net e IPX y, sus salidas DMX se pueden configurar... para dar cobertura a las propiedades de los **eBOX**, el menú 79 1, ha cambiado:

LT-Light Ebox Configuration											
Ethernet <input checked="" type="checkbox"/> On											
Detected eBOXs											
Name	Dinamic/Static	IP	Find	Dmx	Dir	Prot	Net	Uni	Spd	Break	MAB
ebox205	Off	192.168.	0.	28	---	1	Out	Art	0	0	Slow Slow Slow
						2	In	Art	0	2	Fast Fast Fast
EboxLtLight	Off	192.168.	0.	162	---	1	Out	IpX	15	1	
						2	Out	IpX	15	2	

Observar que ahora los **eBOX** pueden tener una dirección IP fija o dinámica (en este caso la dirección IP será asignada por el servidor de IPs de la red), este valor se utiliza para la comunicación con protocolo Art-Net.

Ahora podemos configurar cada uno de los puertos DMX como entrada/salida y en el caso de las salidas, ajustar ciertos parámetros de transmisión... los mismos que los de la salida DMX de la consola (ver DMX pg-11). Por este motivo, cada puerto DMX, ahora, ocupa una línea en el menú de configuración.

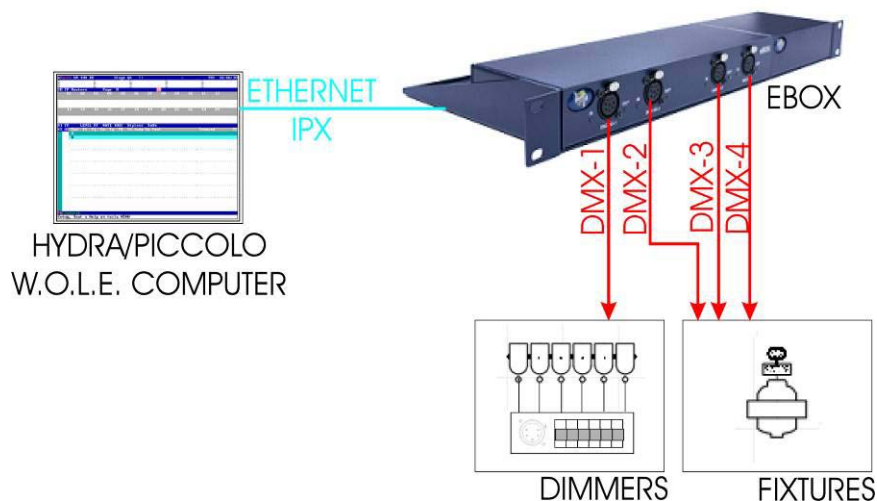
Para más información leer el manual de los conversores **eBOX**

Desde este menú podemos configurar las cajas antiguas y las nuevas, eso sí, cada caja solo aceptará los datos propios, es decir, no podremos establecer parámetros DMX, por ejemplo, a una caja de las antiguas.



MUY IMPORTANTE:

Conectando un **eBOX** a cualquiera de los simuladores de **Hydra (Plus, Space, Sky y Spirit)**, podemos utilizar estos simuladores como un control desde el PC, sin restricciones. En otras palabras, al detectar un **eBOX de LT** conectado en el ordenador, el simulador de PC queda "abierto" y puede utilizarse libremente como una **consola-PC**.



MEJORAS

CONEXIÓN CIP CON CAPTURE

En el menú `40: Ethernet Configuration`, se han mejorado los mensajes de estado referentes a la conexión CIP con Capture. Ahora pueden aparecer los siguientes mensajes de estado:

<code>Connecting...</code>	Aparece cuando el software está realizando la conexión, pero esta aún no es definitiva.
<code>NOT Connected</code>	Cuando no se ha conseguido la conexión o aún no se ha intentado. También aparece si la conexión se ha roto por cualquier motivo.
<code>Connected</code>	Aparece cuando la conexión se ha realizado con éxito.

APLICANDO PALETAS

Las paletas de Gobo ya no afectan a todos los parámetros de gobo, solo al implicado en la paleta, es decir, si seleccionamos un gobo por paleta, esta selección ya no afectará al giro del mismo o a los gobos seleccionados en una segunda rueda.

Resumen por categorías de paleta:

Categoría	Paleta
[POS]	Solo se aplica a las fixtures con parámetros <code>0:X</code> e <code>1:Y</code>
[DIM]	Se aplican en canales y fixtures con parámetros <code>20: DIMMER</code> , <code>21: SHUTTER</code> y <code>22: STROBO</code>
[COL]	Solo se aplican a fixtures con parámetros <code>40: Cyan</code> , <code>41: Magenta</code> , <code>42: Yellow</code> , etc y <code>47: Color</code> . El resto de los parámetros de color, si existen, se fuerzan a Home
[GOB]	Solo se aplica a las fixtures con parámetros <code>60: Gobo</code>
[BEAM]	Solo se aplica a las fixtures con parámetros del <code>85: BladeA</code> al <code>88: BladeD</code>
[XTRA]	Solo se aplica a las fixtures con parámetros <code>100: Effect</code> y <code>101: Prisma</code>

Si en algún momento “sf” deseamos limpiar todos los parámetros antes de aplicar la paleta, utilizar la función **[HOME]**. Ejemplo: **[FIXTURE] [1] [COL] [HOME] [1.B]**

DMX

Desde esta versión aparecen nuevas posibilidades de configuración de trama DMX, ya disponíamos de un ajuste de velocidad de forma independiente por cada salida DMX, y ahora, disponemos de ajuste del tiempo de Break y del tiempo del MAB (mark after break), para todas las salidas de la consola, de forma genérica, que nos permitirá aumentar la compatibilidad de nuestras consolas con equipos (receptores DMX) que por uno u otro motivo no son capaces de leer todos los valores que requiere el estándar DMX512-1990.

Así en el menú 33 : `Dmx Outs Updates`, aparecen estas 2 nuevas opciones.

Técnicamente, en esta tabla se puede encontrar los valores reales de cada opción:

Parámetro	Valor 1	Valor 2	Valor 3	¿Qué es?
DMX 1 (2, 3, 4) Norma Consola	FAST 44Hz 40Hz	MEDIUM .. 20Hz	SLOW 1Hz 15Hz	Variamos las actualizaciones por segundo de la trama, la velocidad de refresco. (En este parámetro el valor CHANGE se utiliza solo a modo de prueba)
Break Time Norma Consola	FAST 88us 95us	MEDIUM .. 120us	SLOW .. 145us	Variamos la duración de la señal de Break. (La norma solo especifica el valor mínimo)
MAB Time Norma Consola	FAST 8us 10us	MEDIUM .. 25us	SLOW .. 40us	Variamos la duración de la marca después del Break (La norma solo especifica el valor mínimo)

*Los valores sombreados en gris son los adoptados por la consola después de un Reset.

LT ha aumentado la compatibilidad de sus consolas con receptores DMX

FUNCIÓN [C]

Ahora la función [C], además de borrar la línea de comandos, también “borra” la preselección:



Un doble click de [C], desactiva cualquier elemento de editor:



LA PAGINA ACTIVA (VISUALIZACION)

Se ha mejorado la información sobre la página cargada en los Submasters, quedando:

Visualización normal (Número y texto de la página cargada):

Page 2 EL FORO

Cuando algún contenido se ha modificado (Solo se visualiza el número de la página junto al mensaje de **MODIFIED**):

Page 2 MODIFIED

Si vaciamos todos los submasters , se inicializa nuevamente a página 0:

Page 0

FALLOS SOLUCIONADOS

PROTOCOLO CITP

Si Capture e Hydra estaban conectados utilizando el protocolo CITP, cuando en Capture se seleccionaban y movían muchos fixtures al mismo tiempo, en ocasiones, la consola se bloqueaba. Este error ya está solucionado.

EDICION PARÁMETRO DE CONTROL

A nivel de librerías de fixtures (types), dentro del menú 04, no era posible guardar los cambios realizados en la edición del parámetro de control de los fixtures. Este error ya está solucionado.

GRUPOS EN LOS MASTERS

Después de cargar el contenido de escena en un Master, [LOAD] [M#], si se pulsaba [OPTIONS] [1] (por ejemplo editando un tiempo), en algunas ocasiones, este número se introducía en la línea de comandos, apareciendo [LOAD] [1]. Este error ya está solucionado.

TIME CODE

Bajo algunas circunstancias, al borrar un evento, de reproducción de un Cue en secuencia, de la lista de eventos desde el menú 23 : Time Code, no desaparecía el símbolo asociado a este cue por el evento (&). Este error ya está solucionado.

SECURITY & DELETE CONSOLE SHOW

El comando de borrado del show de la consola, al que accedemos desde el menú 72: Delete Console Show, no tenía en cuenta si el show estaba protegido con la opción Security. Ahora si Security está activo, este comando de borrado no se ejecuta.

DIMMERS

Cuando se eliminaba un fixture desde el patch de canales, no se pedía confirmación. Este error está solucionado.

CONVERSIONOR DE SHOWS

Al cargar un show convertido de una mesa Hydra Scan/Stage en una Hydra Plus, Space, Sky o Spirit, la consola se bloqueaba. Este error ya está solucionado.

FIXTURES

En la definición de fixtures no se permite definir el parámetro dimmer (ID=20) de 16 bits. Esta función aun no esta implementada.

PATCH

Cuando se eliminaba un fixture desde el patch de canales, no se pedía confirmación. Este error está solucionado.

POTENCIÓMETROS

Bajo algunas circunstancias, la lectura y escritura de algunos potenciómetros y sus teclas y leds, se saturaba, y la consola podía presentar algún comportamiento extraño. Este error ya está solucionado.

FALLO INTERNO

Si se graba un show con un cue con shapes en algún canal parámetro que además este en una parte, al recuperarlo, se tienen las shapes en la base y en la parte. Este error ya está solucionado.