

Como empezar

Un breve resumen de las instrucciones mínimas para empezar a programar en la consola. Este documento pretende guiar al usuario, de forma rápida, y en ningún caso puede suplir la lectura del manual de usuario.

Configuración del sistema

Capacidad

Hydra II y Piccolo II son sistemas configurables. Antes de comenzar a grabar el show, ajustar el número de canales, atributos (fixtures) y número de Submasters.

Piccolo II-1000	Piccolo II-2000	Hydra II-3000	Hydra II - 6000
El máximo de canales es 1000, el máximo de atributos 1536 para un máximo de 1028 fixtures.	El máximo de canales es 1000, el máximo de atributos 3072 para un máximo de 1028 fixtures.	El máximo de canales es 2000, el máximo de atributos 4096 para un máximo de 2732 fixtures.	El máximo de canales es 2000, el máximo de atributos 8192 para un máximo de 2732 fixtures.



Cualquier cambio en las opciones del menú **CONSOLE CONFIGURATION** se aceptará con un Reset del sistema.

Visualización y ventanas

En los monitores externos abrimos/cerramos las **Ventanas** a visualizar clicando en:

Scn: Ventana de Escena

Sub: Ventana Submasters

A/B: Ventana de la secuencia A/B

QL: Ventana QList en Submasters

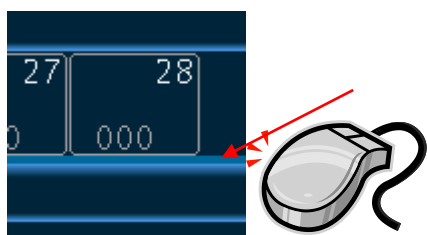
TC: Ventana Lista de Eventos, código de tiempo


Key: Ventana Teclas Programables

Sim: Ventana simulador teclas de función




Estas ventanas se pueden ampliar/disminuir, clicando y arrastrando sobre pequeña línea azul de límite entre ventanas:



Seleccionamos la zona de visualización de cada ventana clicando en  (junto al título). Las opciones son:

 Izquierda;  Derecha;  Inferior y


 Flotante – Esta opción solo está disponible para ciertas ventanas como las de herramientas, y solo se puede poner/quitar desde este boton de control de zonas.

Patch de fixtures



En primer debemos tener en la lista **Cache** todos los modelos de fixtures que pensamos utilizar en el Show



Para ello acceder a , y cargar los tipos deseado. Observar que los tipos se encuentran organizados por fabricantes. Solo existen 2 excepciones: **DEVIC** (09), que incluye scrollers y otros elementos genéricos y **USER**(98 y 99), donde se incluyen fixtures sueltas o de fabricantes que aun no tienen un ID propio.



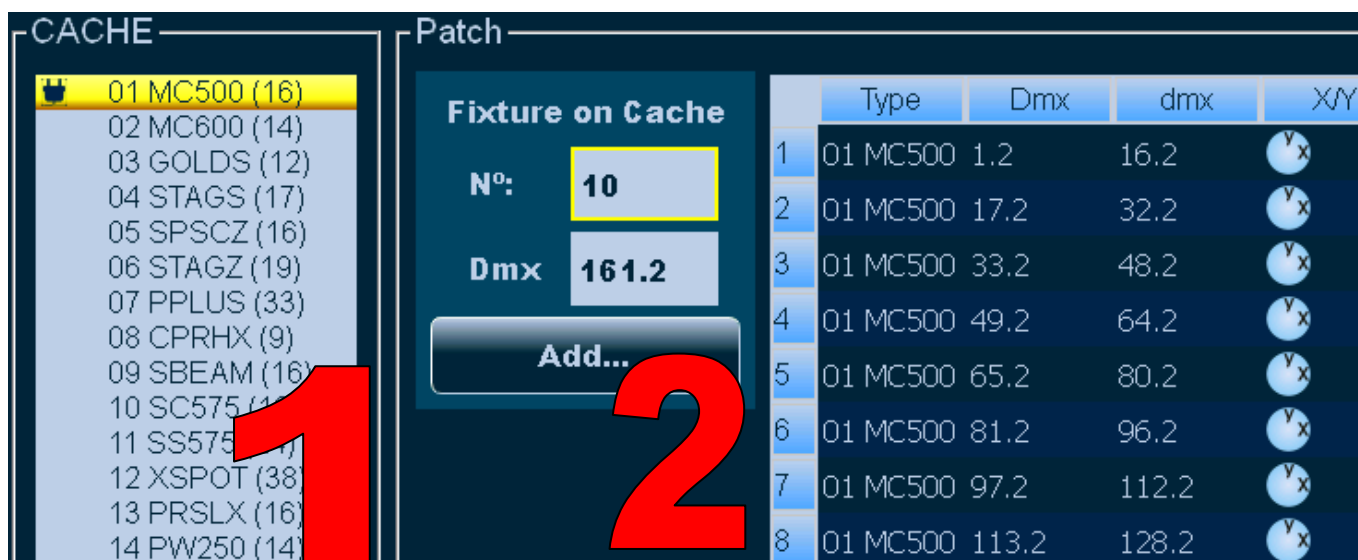
Si tienes dudas sobre el tipo cargado, puede pulsar  para ver sus parámetros.

Los ficheros de **Tipo** se guardan en su correspondiente carpeta, cuyo nombre es el ID del fabricante (del 00 al 99) y todas ellas dentro de otra llamada **Fixtures**. En el caso de manipular ficheros de **Tipo** en discos USB no olvidar esta estructura, de otro modo **Hydra II/Piccolo II** no podrá acceder a ellos.

Si no encuentra el tipo buscado, puede solicitarlo por email: soporte@lt-light.com
 Puede encontrar la última librería de fixtures en www.lt-light.com



Después acceder a la tabla de Patch para su edición,



1.- En **Cache**, seleccionar el tipo de fixture a pachear, en el ejemplo el **1 MC500(16)**.

2.- Editar el número de fixtures que vamos a necesitar de este tipo: **Nº: 10**, y la primera dirección DMX: **Dmx 1.2**. Pulsar **Add...**

Repetir la operación tantas veces como sea necesario para todos los tipos a incluir en el Patch.

Patch de canales

MENU

PATCH 0

CHANNELS 1

Acceso directo:
CH CH

Channels Patch

	Dimmers (DMX Address)
1	1+25+35
2	2
3	3

About Channel 1

Dimmer	Limit	Curve
1	100	Lineal
25	100	Lineal
35	100	Lineal

Channels Patches: Contiene todos los canales configurados en la consola en orden ascendente, cada canal muestra su dimmer, o dimmers asociados. Las ediciones simples, un canal, un dimmer, se pueden realizar directamente en esta tabla.

About Channel #: Contiene el dimmer o dimmers asociados al canal seleccionado en la tabla anterior. Cada línea recoge los datos de un Dimmer. Para asignar más de un dimmer a un canal de control, debemos editarlo en esta tabla.


Un canal puede controlar tantos dimmers como se desee.
Un dimmer solo puede ser controlado por un canal.

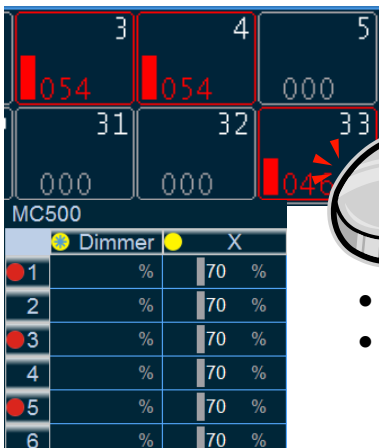
Editando escenas con canales y fixtures

Empezamos a programar creando grupos, cues y QLists. Posteriormente con estos grupos y cues, podemos crear efectos y la secuencia A/B, así como usarlos directamente en cualquier Submaster.

Lo primero para crear grupos, cues o cues de QList es seleccionar canales y fixtures y editar sus niveles/atributos.

Para seleccionar canales/fixtures, podemos hacerlo desde:

La ventana de escena (Scene) y su sub-ventana de Params 








	Dimmer	%	X
1	%	70	%
2	%	70	%
3	%	70	%
4	%	70	%
5	%	70	%
6	%	70	%



- Clicar con el ratón sobre el canal/fixture(s) a seleccionar/deseleccionar y/o Clicar y arrastrar el ratón para encerrar en el área un rango de canales a seleccionar/deseleccionar.
- Mover el scroll del ratón para ajustar el nivel de los canales/fixtures seleccionados y/o mover la rueda de nivel (vertical) del panel frontal.
- Clicar con el ratón sobre el fixture(s) a seleccionar/deseleccionar
- Mover la rueda de nivel, el trackball y los encoders de atributos para editarlos.

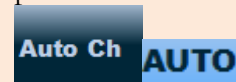
La ventana Keys en modo AUTO

Se configuran desde la ventana  pulsando  y seleccionando el modo . En este modo serán un acceso automático a canales/fixtures cada vez que pulsemos las teclas  / 

Hacer click sobre los canales/fixtures que deseamos seleccionar y mover la rueda de nivel para su edición, así como el trackball y los encoders de atributos si fuera necesario. Mediante este método no podemos deseleccionar.

Un doble click sobre los canales/fixtures, selecciona y pone el canal/fixture a 100% mediante un fundido.

Para **Hydra II** estas **Keys** también están en la pantalla táctil. Y se pueden configurar pulsando



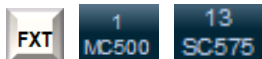
Ejemplos: Seleccionar los canales 1, 12 y 27



Seleccionar el canal 1 al 100%



Seleccionar los fixtures 1 y 13

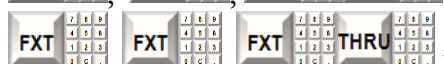


El teclado numérico

Nos permite seleccionar canales/fixtures desde el teclado numérico, con comandos como:



y (por ejemplo) mover la rueda de nivel para su edición



y (por ejemplo) mover la rueda de nivel, el trackball y los encoders de atributos para su edición.



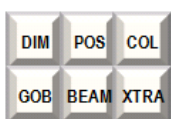
elimina los canales/fixtures seleccionados:


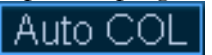
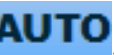


elimina todos los contenidos del editor

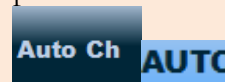
Podemos combinar todos los modos de selección/edición según preferencias

Edición de fixtures con paletas



Este grupo de teclas nos permite acceder a los atributos de cada categoría y a las paletas pregrabadas. Asegurarse de tener las Keys en modo   .

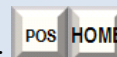
Para **Hydra II** estas **Keys** también están en la pantalla táctil. Y se pueden configurar pulsando





Seleccionar los fixtures a editar y editar con paletas pulsando:



pone valor por defecto a los atributos del fixture. Todos, o los de la categoría indicada:





Los valores aplicados desde las paletas salen a escena con el tiempo de fundido Live.T, tiempo que vemos en la línea de estado  y que podemos cambiar con 


Grupos

Grupos para selección:

Son grupos que grabamos para organizar el show, “los rojos”, “el ciclorama”, “todos los MAC”, “ciclorama amanecer”...

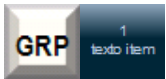
Seleccionar los canales y/o fixtures deseados, y sin editarlos, pulsar .
Estos grupos se graban con los canales y dimmers de fixtures al 100%

Seleccionar los canales y/o fixtures, editarlos como se desee, y pulsar .
Estos grupos se graban para acceder a escenas completas, por ejemplo, a un ciclorama ya balanceado, etc...

Si no se desea grabar el siguiente grupo, utilizar el comando completo: 

Los grupos así grabados los tenemos accesible en las Keys.

Seleccionamos sus canales/fixtures pulsando:





Seleccionamos sus canales/fixtures a 100%, en un fundido controlado por **Live.T**, pulsando:



Grabar grupos en un Submaster

Cuando deseamos reproducir los grupos desde los Submasters, podemos crearlos directamente en estos:



Seleccionar los canales y/o fixtures deseados, y sin editarlos, pulsar  (tecla de selección de Submaster libre). Estos grupos se graban con los canales y dimmers de fixtures al 100%


Seleccionar los canales y/o fixtures, editarlos como se desee, y pulsar pulsar  (tecla de selección de Submaster libre). Estos grupos se graban con los canales y fixtures tal como ellos están en el editor.


Para reproducirlos, mover el potenciómetro del Submaster o pulsar  (tecla reproducción del Submaster)

Cues

Grabamos Cues para reproducirlos de forma independiente o en lista (secuencia).

Seleccionar los canales y/o fixtures, editarlos como se desee, y pulsar  

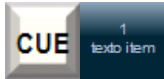
Si no se desea grabar el siguiente cue, utilizar el comando completo: 

Si no se desea cargar el cue grabado en un Submaster, omitir 

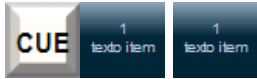
6 Como empezar

Los cues también están accesibles en las Keys:

Seleccionamos sus canales/fixtures pulsando:



Seleccionamos sus canales/fixtures con sus niveles, en un fundido controlado por **Live.T**, pulsando:








(doble click)

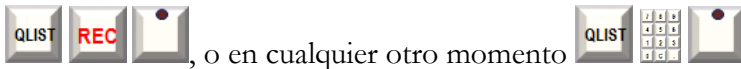
Cues de QLIST

Las QLIST se crean grabando su Cue 1, con el contenido del editor. Después se debe cargar en un Submaster para reproducirla e ir añadiendo Cues.




En el editor, preparamos el contenido de la Cue 1 de una QList nueva. **Grabamos la QList:**

{editor/cue1}   (el comando completo es:   )

Para seguir añadiendo Cues a esta QLIST debemos **cargarla en un Submaster, con cualquiera de estos comandos:**



A partir de ahora, para añadir otras cues a esta QLIST:


{editor/NextCue}   

La ventana OPTIONS de grupos, cues y cues de QList


Cada vez que grabamos un grupo, cue o cue de QList, aparece la ventana de **OPTIONS** de este, en esta ventana podemos asignar tiempos, texto y otros parámetros, y además nos ofrece unos filtros de grabación que nos permiten seleccionar los parámetros de fixtures que deseamos incluir/excluir.



Pulsar en los filtros deseados para incluir/excluir los parámetros correspondientes en el grupo/cue/cue de QList antes de cerrar la ventana.

También podemos grabar la escena actual, pulsando  antes de cerrar la ventana.

Modificación del grupo o cue cargado en un Submaster

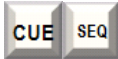
Si reproduciendo un Submaster, necesitamos modificar parte del cue/grupo que contiene, seleccionar los canales/fixtures a modificar, editarlos y cuando la escena sea la correcta, pulsar 

En el caso del Cue en escena de una QList, para modificarlo, editar las modificaciones en el editor y pulsar




Reproducir una lista de cues en el crossfader A/B (Secuencia)

Si vamos a reproducir en secuencia todos los cues grabados en la consola, pulsar:

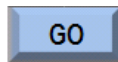



Si queremos cargar una lista de cues concreta, pulsar:



Pulsar  para vaciar el crossfade A/B.

La lista ya está lista para su reproducción cue a cue,





Para modificar el Cue en escena, seleccionar los canales/fixtures a modificar, añadir, eliminar; y editar sus niveles/atributos. Una vez que la escena sea la correcta, pulsar 

Visualización especial de este crossfade A/B en la ventana A/B

Shapes – Especial para Fixtures

Podemos aplicar una Shape (valor dinámico) a un conjunto de canales o fixtures y ajustarla desde su ventana de **OPTIONS**:

{Selección de fixtures/canales}    
 *elegir el tipo *elegir que figura aplicar

SS	Status	Palette	Type	Effect	Nm	Base	Size	
		Circle	PanTilt	Free4	0		15	+

Los encoders 1 y 2 nos permiten ajustar el tamaño y la velocidad respectivamente, para el resto de los parámetros editar la tabla.

Una vez ajustada, ya podemos grabar el grupo o cue con esta información.

Librerías – Especial para Fixtures

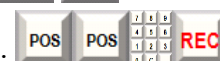
Las librerías son una potente herramienta de edición. En las librerías guardamos datos concretos que nos ayudarán a crear cues/grupos de forma rápida. El uso de librerías facilita mucho las modificaciones, en especial de posiciones. Tenemos librerías de **DIM, POS, COL, GOB, BEAM y XTRA**.

Para **grabar** una librería (por ejemplo, de posición):

Seleccionar los fixtures deseados, editar las posiciones de estos, y pulsar





Si no se desea grabar la siguiente posición, usar el comando completo:




Para **aplicar** una librería (por ejemplo, de posición) desde la ventana **Keys** en modo **Free**:

Seleccionar los fixtures a los que deseamos aplicar la posición de librería, editar

nivel de dimmer si se desea, y pulsar:  

En la pantalla táctil de **Hydra II:**



Conmuta entre librerías y paletas.



Sobre las librerías de...

DIM – graban escenas completas, incluyendo canales. Se pueden aplicar de forma completa, sin seleccionar canales/fixtures o aplicar a los canales/fixtures seleccionados. Si un fixture/canal no está incluido en la librería no podrá adoptar los valores de esta.

POS – graban los parámetros Pan/Tilt de cada fixture. Si un fixture no está incluido en la librería no podrá adoptar los valores de esta.

COL, GOB, BEAM y XTRA – graban los parámetros de cada categoría para cada modelo de fixture (tipo). Se pueden grabar de un fixture concreto y aplicarlas a todos los del mismo tipo. Una librería puede incluir todos los tipos del show.

Ethernet – Si el show requiere ArtNet/sACN

Todos los ajustes de Ethernet se hacen desde el menú   4

Para configurar salidas Dmx por Ethernet necesitamos:

Activar el puerto Ethernet: 

Asegurarnos de que la dirección IP es correcta y está dentro del rango de los otros elementos con los que nos

vamos a comunicar: . Podemos cambiarlo pulsando 

Y de que la Net (también conocido como Subnet) está en el número deseado, 

Index	Name	Priority
>192.168.0.16	HydraII.192.168.0.16	Master
NEW		

Configurar una sesión básica, accediendo a la pestaña **Session** e insertando en la tabla a la consola, para ello, seleccionarla en la primera celda Index de la tabla.

DMX	ArtNet	SubNet	Univers
Out 1	<input checked="" type="checkbox"/>	0	0
Out 2	<input checked="" type="checkbox"/>	0	1
Out 3	<input checked="" type="checkbox"/>	0	2
Out 4	<input checked="" type="checkbox"/>	0	3
Out 5	<input checked="" type="checkbox"/>	0	4
Out 6	<input checked="" type="checkbox"/>	0	5

Y configurar las salidas ArtNet, accediendo a la pestaña **ArtNet** y rellenando la tabla con los datos deseados, o los universos sACN accediendo a la pestaña **sACN**

El número de salidas (Outs) dependen del modelo de la consola.

Grabar el show a disco

Un **show** es un fichero que contiene los datos del espectáculo. Se aconseja salvar el show con frecuencia, proceso que dura segundos y puede ahorrar horas de edición.

Los shows se graban, recuperan o eliminan desde



Para grabar un show **nuevo** en el disco:

- Mover el cursor de la tabla *Directory* a la carpeta deseada.




- Pulsar


Podemos editar el nombre del show seleccionado pulsando 

Podemos editar el título del show seleccionado pulsando 

Para **sobrescribir** un show ya grabado con las últimas modificaciones:

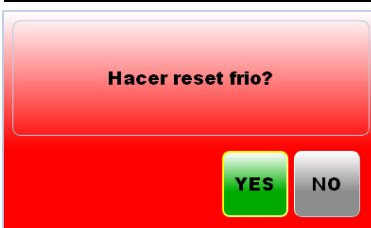
- Mover el cursor a la **línea del show** sobre el que deseamos grabar.
- Pulsar 


Para cargar un show de la lista en la consola, debemos:

- Mover el cursor a la línea del show que deseamos cargar.
- Pulsar 



Los shows de
Hydra II
y
Piccolo II
son compatibles.



Reset



 Grabar el show a disco antes de hacer un Reset. El reset frío produce una pérdida de datos total.

En cada encendido de la consola se nos permite arrancar en modo normal, o arrancar haciendo un reset frío de datos...

Para arrancar eliminando datos de otras sesiones pulsar  o 

Para arrancar en modo normal y continuar con el Show programado pulsar  o 

Si no se selecciona ninguna opción, la consola arrancará siempre en modo normal.

 Nota:

En el proceso de apagado la consola mantiene la alimentación unos segundos hasta su desconexión total. Es un proceso normal que no debe preocuparnos.

Si alguna vez, apagada la mesa desde el interruptor, y después de unos segundos, el LED azul de **PWR** (indicador de la batería) sigue activo, será necesario pulsar en el botón **RST** para desconectarlo manualmente.

MAINS RST PWR



