



Hydra Space encabeza la nueva familia de consolas Hydra. Primero fue el modelo **Plus**, y ahora, la familia ha crecido con los modelos **Space**, **Sky** y **Spirit**.... Una misma funcionalidad y una gran oferta de modelos y formatos, para encontrar la consola más apropiada.

Funcionalidad

2 Editores en paralelo, **Stage** y **Blind**, nos permiten crear escenas de forma rápida y grabar Memorias, Grupos, Efectos, etc. El editor Stage tiene un control total de la escena:

- Funciones como **Next**, **Prev** y **Test** facilitan los trabajos de edición y comprobación.
- La edición de Spots está apoyada por el uso de **Paletas** y **Librerías**. La división de Parámetros, Paletas y Librerías en **categorías** de dimmer, posición, color, gobo, beam, x-tra y el editor de figuras, hacen el acceso a datos más intuitivo.
- Paletas **predefinidas**, de aplicación a cualquier Spot, son ser de gran ayuda en los momentos iniciales del show.
- Varios **Timing**, referencias de tiempos, que permiten separar contenidos de una memoria o grupo de forma conceptual (htps, ltps, canales, gobos, colores, etc.) para conseguir que cada bloque entre a escena en diferentes momentos y velocidades.
- Funciones de **Fan-out** y **Flip**, que nos ayudan a encontrar valores alternativos de posiciones.
- **Búsqueda** y **acciones** rápidas mediante botones de dimmer, posición, color, etc.
- Vista **Edit+**, que conmuta la visualización entre valores de parámetros individuales o agrupaciones de dimmer, posición, color, etc.
- La función **Banks** permite un manejo simultáneo de parámetros y librerías/paletas, mediante el uso de los encoder y 10 teclas táctiles de selección directa, ordenados por bancos. También ofrece una forma de selección alternativa para Grupos.
- Los **encoders** pueden ser utilizados para acceder a Parámetros, Librerías o Paletas.
- Las **Figuras** para movimiento automático de Spots, con ajuste de amplitud, velocidad, offset, etc., permiten realizar movimientos complejos sin necesidad de programación.
- Función **Rescue**, que permite recuperar las últimas selecciones realizadas y las últimas memorias modificadas.
- Funciones para **Copiar valores** de Canales y Spots, entre Memorias desde el propio editor. Así como memorias, grupos, efectos, páginas, macros...
- Funciones que trabajan con **rangos**, para Copiar, Intercambiar, Examinar, Cargar, Modificar, etc.
- Función para **Examinar** contenidos o estados de cualquier ítem de la consola.
- Función para **Modificar** contenidos o estados de cualquier ítem de la consola.
- **Línea** para introducir **Comandos** y Datos.
- La consola integra un **teclado** alfanumérico en cajón (excepto modelos Tour, donde el teclado es externo) que nos permite asociar textos a cualquier ítem, mejorando su identificación y selección.
- Rápido acceso desde la pantalla táctil a grupos, macros, paletas, librerías, figuras...





Los **Menús** nos ofrecen múltiples posibilidades:

- **Setup** para Configurar diferentes respuestas de la mesa, adaptándose a usuarios o situaciones determinadas.
- Pantallas de **Ayuda**, organizadas por temas, describen los comandos y acciones disponibles.
- Varios **Lenguajes** para Ayuda y mensajes.
- **Tests** para Verificar el correcto funcionamiento de cada parte de la mesa.
- El Menú de **Impresora** permite establecer rangos y selecciones múltiples para exportación de los datos en formato ".txt".
- La función **Load Selected**, del menú Disk, permite la recuperación selectiva de fragmentos de un Show, mediante la selección de rangos e ítems a cargar. Es posible importar y exportar, directamente, Shows ASCII Light Cue.

Funciones de **Patch**:

- **Patch** interactivo, que permite combinar las salidas DMX de la consola con los Canales para Dimmers y Spots. Acepta curvas de respuesta y limitación del nivel para cada Dimmer. Incluye **comandos rápidos** para copiar, mover, poner por defecto, etc., tanto líneas completas como rangos de direcciones.
- **Curvas** de respuesta, para los Canales de regulación, editables por el usuario.
- Definición de **Spot**, que permite crear, importar, exportar y editar las definiciones de parámetros, aceptando textos para cada paso. Establece la asignación de canales DMX, distribución de Encoders, el tratamiento para grabar Librerías, etc. El Patch de Spots contempla la función XY para ajustar el movimiento de cada spot al trackball, según su localización física, así como el patch de dimmers externos.
- Extensa biblioteca de definiciones de Spots, organizada por fabricantes y modelos. (Se puede actualizar a través de Internet).

Durante la **Reproducción**:

- 48 **Master** (24 para modelos Space-24 y Tour) y 1 **Secuencia** dedicada. Todos los Playbacks trabajan en modo Tracking para LTPs.
- Función **Learn Time** para Efectos y Secuencia. Nos permite "capturar tiempos" de una reproducción manual.
- Control de **tiempos** (acelerador) para Masters y Secuencias.
- **Modificación** de Playbacks en modos Stage y Blind.
- **Efectos** con múltiples formas de reproducir un mismo contenido. Es posible modificar sus propiedades en vivo.
- Trabajando con **LTPs**, los Timing, nos proporcionan diferentes vías de dar salida a un mismo contenido, realizando su acción tanto en reproducción automática como manual.
- Las funciones **Prio** y Manual **Tracking** nos permiten ajustar las prioridades y retornos de nuestros Playbacks.
- Lista de eventos controlada mediante **SMPTE**, interno o externo y **MTC**. Los eventos nos permiten reproducir Memorias, Efectos, Secuencias, Macros, Comandos Rs232, etc.

Diversos **Puertos** que amplían las posibilidades de **control y sincronización**:

- **3 Disparos** externos (interruptores), que pueden asociarse a cualquier tecla de la mesa.

- Entrada de **Sonido**, con filtro de 3 vías, para asociar a cualquier potenciómetro o tecla.
- Total integración **MIDI**, tanto en emisión como en recepción. Incluye Patch MIDI.
- **Entrada DMX**, que permite capturar escenas (modos para Canales y Spots), mezclar a cualquier salida DMX y disparar Macros.
- **Puerto serie** configurable (Rs232). Podemos escribir comandos e integrarlos en nuestro Show. Con ello, es posible manejar diapositivas, vídeo, etc.

Ethernet 10/100, basada en protocolo IPX, muy ágil y óptimo para comunicaciones en Tiempo Real:

- Mediante **Ethernet**, se pueden establecer hasta 9 redes de sistemas simultáneamente.
- Podemos establecer una red Ethernet para interconectar varias consolas Hydra y/o varios Ole y establecer los privilegios necesarios para obtener sistemas de **visualización/seguimiento y backup**.
- Distribución **DMX por Ethernet**, de forma paralela a los conectores DMX habituales de Hydra SPACE.
- Conexión con programas visualizadores, como **Capture**, **ShowDesigner** o **Wysiwyg**. Las consolas incluyen licencia del programa **Capture LT-Edition**.



Otras funciones:

- Acceso rápido a información de estados, datos y procesos, mediante **2 monitores** (más 2 opcionales) y **1 pantalla táctil** integrada. La información a presentar se puede configurar y se puede trabajar con 1 monitor.
- Diversas **pantallas**. Unas son configurables (Principal), otras a modo de "hoja de cálculo" (Seq. list) y otras interactivas (Patch).
- **Macros** y **Páginas** para organizar y simplificar los procesos de edición y reproducción.
- **Actualizaciones** de software mediante disquete, USB o conexión Ethernet con PC (se descargan de Internet).
- Off Line Editor, **OLE**, para Windows. Permite el intercambio de datos entre las consolas Hydra y cualquier ordenador. Es posible, por ejemplo, modificar, imprimir, ensayar, etc. cualquier Show.
- Compatibilidad directa de Shows entre los modelos Plus, Space, Sky y Spirit. Compatibilidad mediante conversión de los modelos anteriores y los modelos Scan/ Stage/ Compact.





Hydra Space se ofrece en 3 formatos (las medidas- ancho x profundo x alto- se encuentran en mm):



Space-48

Space-48: 1155 x 442 x 70...130.
Peso: 22 Kg
Flight Case: 1220 x 660 x 250



Space-24

Space-24: 920 x 442 x 73...126.
Peso: 18.8 Kg
Flight Case: 980 x 660 x 250.



Space Tour

Space Tour: 675 x 550 x 155.
Peso: 21.5 Kg

Características

- 2000 **Canales** de intensidad y 2048 **Atributos** de Spot. Todo ello configurable en el Menú "Console", hasta un máximo de 2048 direcciones DMX.
- 2000 **Memorias** (se aceptan decimales).
- 2000 **Grupos**.
- 2000 **Páginas** de Master y asignación de Secuencias.
- 2000 **Macros**.
- 2000 **Efectos**.
- 99 Librerías para cada categoría de **Dimmer, Color, Gobo, Posición, Beam, Xtra**.
- 9 **Partes** de Tiempo.
- 6 **Timing** predefinidos y editables.
- 10 teclas **programables** accesibles desde la pantalla táctil, organizadas en bancos, para acceso a grupos, macros, posiciones, colores, etc. Pudiendo adoptar un comportamiento interactivo.
- 48 / 24 **Master** que aceptan Memorias y Grupos (con posibilidad de Normal, Inhibidor y Absoluto), Canales, Efectos (con control de velocidad y/o intensidad) y Secuencias (aceptando disparo de comandos, saltos y Partes de tiempo).
- Los Master también se pueden emplear como Controles de **Nivel** o **Velocidad**, actuando sobre cualquier Playback o conjunto de Playbacks de la consola.
- 1 **Secuencia** independiente que acepta **enlaces**, inserción de **comandos** y **Partes de Tiempo**
- 1 Master **General** con tecla B.O
- 1 Master **SX** con tecla B.O. para control de la secuencia.
- 1 Master **SM** con tecla B.O. para control de masters y DMX-IN.
- 1 **Rueda Level**
- 3 **Encoders** para manejar atributos de Spots, velocidades, parámetros de Figuras, etc.
- 1 **Encoder** para control de bancos.
- 1 **Encoder** para control de monitores.
- 1 **Trackball** iluminado (varios colores) para manejo de Spots y simulación del ratón externo.
- **Pantalla Táctil** gráfica de 240x320 pixels.
- **Teclado** alfanumérico integrado en cajón (excepto modelo Tour que es externo). Posibilidad de conectar uno externo.
- **Disco duro, Disquetera** (excepto Tour) y 2 puertos **USB** incorporados. Para salvar y cargar Shows (formato LT y ASCII Light Cue), Spots, Devices, etc.
- Fuente de alimentación universal integrada, con control de fallo de suministro. (85-265 V. / 50-60 Hz.).
- 2 PS/2 para conexión de teclado y ratón.
- 2 salidas de vídeo (SVGA o TFT) más 2 opcionales.
- 1 puertos serie RS232
- 1 entrada de audio (Jack)
- 1 entrada SMPTE (Jack)
- 3 disparadores externos
- Puerto MIDI con conexión In - Out (Din5)
- 4 DMX-OUT y 1 DMX-IN (XLR-5)
- 2 conectores XLR-3 (1 para Space-24 y Tour) para flexo (regulable)
- 1 puerto LT-LINK para conexión de accesorios
- Puerto Ethernet 10/100M (RJ45)



Familia Hydra (diferencias):

Característica	Space	Plus	Sky	Spirit
Canales control convencional y móviles	2048	2048	1024	512
Salidas DMX	4	4	2	1
Masters	48: Space-48 24: Space-24 y Tour	48: Plus 24: Plus Compact	48: Sky-48 24: Sky-24 y Tour	24: Spirit y Tour
Crossfaders dedicados	1	2	1	1
Control nivel de dimmer	Encoder vertical	Joystick 2 direc.	Encoder vertical	Encoder vertical
Encoders auxiliares	2	-	2	2
Display	240 x 320 Táctil	240 x 64	240 x 64	240 x 64
Salidas VGA.	4	2	2	1
Los modelos Tour integran 1 monitor TFT				
HD mínimo	512M	512M	256M	128M
Teclado interno y Floppy Disk	Si (excepto Tour)	Si	Si (excepto Tour)	-
Flexos (littlite)	2: Space-48 1: Space-24 y Tour	2: Plus 1: Plus Compact	2: Sky-48 1: Sky-24 y Tour	1: Spirit y Tour
Puertos serie	1 RS232	2 RS232 + 1 RS485	1 RS232	1 RS232
Conexión Remote	LT-LINK	REMOTE	LT-LINK	LT-LINK
MIDI	IN-OUT	IN-THRU-OUT	IN-OUT	IN-OUT
Printer	Fichero txt	Impresora/Fichero txt	Fichero txt	Fichero txt
Externals	3	2	3	3



Mando a Distancia. *Opcional*

Existen 2 tipos de mando a distancia.

- El mando a distancia soportado en **PDA-WIFI** (Ethernet inalámbrico).
- El mando a distancia vía **radio/cable**.

Ambos mandos son:

Simples y ergonómicos. La mayor parte de las funciones de Hydra se encuentran accesibles en el mando a distancia. El mando se puede conectar con cualquier consola de la familia Hydra, y tiene la capacidad de ajustarse a las características de la consola a la que está conectado (modelo, número de masters, etc.).

Completo. La comunicación mando-consola es una comunicación bi-direccional, la cual nos permite tener acceso en el propio mando a las líneas de comandos y estatus, así como a la información en monitores de la consola en el caso del mando basado en PDA.



LT-Box, Conversor DMX<>Ethernet . *Opcional*

Existen modelos con 2 ó 4 puertos DMX.
(Existen modelos MIDI<>Ethernet)

Posibilidades: Los puertos DMX se pueden configurar como entradas o salidas:

Configurados como salidas nos permiten extraer de la red Ethernet la señal DMX estándar para tenerla accesible en dimmers y otros receptores.

Configurados como entradas, nos permiten incluir en Ethernet una señal DMX estándar para tenerla accesible en cualquier otro punto de la red Ethernet.

Cada puerto DMX puede direccionarse a uno de los 16 universos de una de las 9 nets de la comunicación Ethernet.



Punto de acceso inalámbrico. Conversor Ethernet cable <> Wireless

Comodidad: Le permitirá crear una red inalámbrica (2.4GHz Wireless) para la señal de Ethernet, con el objetivo de comunicar consolas, transmitir DMX, conectar mandos a distancia basados en PDA-WIFI, etc...

Estas redes inalámbricas nos permiten trabajar a distancias de 100m en interiores y 400m en campo abierto.

Seguridad: Estos elementos permiten una encriptación WEP de 256-bits.



Fiabilidad y Soporte:

La consolidación de la familia Hydra, de su filosofía y método de uso, es hoy una realidad. Ofreciendo un hardware estable y un soporte software moderno: con acceso libre a actualizaciones, librerías, historiales, manuales y otras herramientas

**"Porque tus éxitos
son los nuestros"**