

HYDRA II



Consoles HYDRA II

Dimensions :

Modèles	L (mm)	H (U)	P (mm)	Poids (kg)
S24-3000	442	73/126	920	20
S24-6000	442	73/126	920	20
S48-3000	442	73/130	1155	24
S48-6000	442	73/130	1155	24

Poids : 20kg (S24-3000 ; S24-6000)

24kg (S48-3000 ; S48-6000)

HYDRA II est une évolution de la gamme Hydra (Space, Sky et Spirit). Mêmes fonctionnalités et augmentation de la puissance de contrôle, du nombre de canaux DMX et ajout d'une interface utilisateur graphique et intuitive. Quatre différents modèles disponibles :

Hydra II S24-3000 :

24 sous-maitres, 3 sorties DMX physiques et un total de 6 sorties DMX Ethernet
1536 adresses permettant de contrôler des circuits traditionnels et des attributs de projecteurs automatiques sur XLR5 (3 univers). 3072 adresses permettant de contrôler des circuits traditionnels et des attributs de projecteurs automatiques par DMX-Ethernet (3+3 univers).

Hydra II S24-6000 :

24 sous-maitres, 6 sorties DMX physiques et un total de 12 sorties DMX Ethernet
3072 adresses permettant de contrôler des circuits traditionnels et des attributs de projecteurs automatiques sur XLR5 (6 univers). 6144 adresses permettant de contrôler des circuits traditionnels et des attributs de projecteurs automatiques par DMX-Ethernet (6+6 univers).

Hydra II S48-3000 :

48 sous-maitres, 3 sorties DMX physiques et un total de 6 sorties DMX Ethernet
1536 adresses permettant de contrôler des circuits traditionnels et des attributs de projecteurs automatiques sur XLR5 (3 univers). 3072 adresses permettant de contrôler des circuits traditionnels et des attributs de projecteurs automatiques par DMX-Ethernet (3+3 univers).

Hydra II S48-6000 :

48 sous-maitres, 6 sorties DMX physiques et un total de 12 sorties DMX Ethernet
3072 adresses permettant de contrôler des circuits traditionnels et des attributs de projecteurs automatiques sur XLR5 (6 univers). 6144 adresses permettant de contrôler des circuits traditionnels et des attributs de projecteurs automatiques par DMX-Ethernet (6+6 univers).

- ❖ 2000 Mémoires (Cues) (avec mémoires décimales)
- ❖ 2000 Groupes de travail
- ❖ 2000 Pages (pour les sous-maitres et la séquence)
- ❖ 2000 Macros
- ❖ 2000 Effets
- ❖ 99 bibliothèques par catégorie : Dimmer, Color, Gobo, Position, Beam & Xtra
- ❖ 9 Time Parts
 - 6 Timing (pré-programmés & éditables)

- ❖ 30/50 touches programmées accessibles à partir de l'écran tactile et placées dans les banques de groupes, macros, positions, colors, gobos, etc... Ces touches sont interactives avec le processus d'édition.
- ❖ 24/48 Sous-maitres (en fonction des modèles) pour restituer des Cues & Groups (en mode Normal, Inhibit & Absolute), Channels, Effects (vitesse ou niveau de contrôle) et Q-list (acceptant des commandes, jumps, etc... comme dans le crossfade). Chaque sous-maitre à 1 potentiomètre & 2 touches associées, avec LED.
- ❖ Les sous-maitres peuvent être configurés pour le contrôle du niveau (Level) ou de la vitesse (Speed), contrôlant ainsi n'importe quelle restitution ou groupe de restitution.
- ❖ 1 Crossfader dédié acceptant les sauts (jumps), les commandes spéciales (commands), les time parts & la fonction learn-time.
- ❖ 1 Fader Général avec black-out
- ❖ 1 Fader SX avec black-out
- ❖ 3 Faders Configurables avec black-out, dédiés au contrôle des sous-maitres, DMX-IN, etc...
- ❖ 1 Roue de contrôle du niveau
- ❖ 4 Encodeurs pour l'édition des attributs d'automatiques, de la vitesse, des paramètres de figures, etc...
- ❖ 1 Trackball multi-couleur retro-éclairé pour le contrôle des positions d'automatiques et pour la simulation de "Souris".
- ❖ Ecran tactile graphique (7", 800x480)
- ❖ Clavier alphanumérique (sur écran tactile) et possibilité de connecter un clavier externe .
- ❖ Hard Disk & 6 ports USB (2 en partie avant et 4 en partie arrière), pour sauvegarde des automatiques, devices et shows (LT & ASCII light Cue formats).
- ❖ Alimentation universelle (85-265V./50-60 Hz)
- ❖ Disque dur 16G Solid State
- ❖ 2 ports PS/2 pour connexion d'une souris et d'un clavier
- ❖ 2 sorties Vidéo (DVI-D)
- ❖ 1 port série RS232 (sur les modèles S24-6000 & S48-6000 seulement)
- ❖ 1 entrée Son (Mini-Jack)
- ❖ 1 entrée SMPTE (Jack)
- ❖ 3 Trigger Externes
- ❖ Port MIDI avec In-Out (Din5)
- ❖ S24-6000 & S48-6000 : 6 DMX-OUT & 2 DMX-IN (XLR-5)
- ❖ S24-3000 & S48-3000 : 3 DMX-IN(XLR-5)
- ❖ 2 connecteurs XLR-3 pour connexion de lampes de travail
- ❖ 1 port LT-LINK pour connexion des accessoires
- ❖ Port Ethernet, 10/100/100M (RJ45)

Fonctions principales de la console HYDRA II :

- 2 éditeurs : Stage & Aveugle
- Fonctions Next, Prev & Test pour l'édition rapide
- Palettes (pré-programmées) & librairies pour l'édition des attributs d'automatiques
- Les attributs, palettes & librairies sont divisés en catégories : dimmer, position, color, gobo, beam, & Xtra
- Plusieurs Timings, temps de références, pour séparer conceptuellement le contenu des cue/groupes (htps, ltps, channels, gobos, colors, etc) avec pour objectif de contrôler le transfert sur scène de chaque élément de façon indépendante.
- Fonctions Fan-out & Flip
- Recherche et actions rapides en utilisant les touches, position, color, etc...
- Fonction Edit+ pour l'utilisation en live des temps de transfert avec librairies et certaines fonctions de l'éditeur comme call, test...
- Banks, sur l'écran tactile, pour accéder aux groupes, macros, palettes, librairies, shapes...30/50 en accès direct. Les Banks sont configurables
- Shapes pour l'édition dynamique des valeurs de n'importe quels attributs ou circuits (circle, can-can, rainbow...) Préprogrammés, éditables & librairie utilisateur shapes.
- Fonction Rescue afin de revenir sur les dernières sélections, modifier les cues et faire un reset de l'éditeur.
- Fonction Copy pour copier les valeurs des circuits, des automatiques.
- Fonction Copy pour copier les groupes, les effets, les pages, les macros...
- Fonction Exam pour examiner le contenu ou l'état de n'importe quel élément de la console
- Fonction Modify pour modifier les contenus ou l'état de n'importe quel élément de la console
- Command Line pour entrer les commandes et les données



Menus :

- Setup pour configurer les modes de fonctionnement et les paramètres de la console
- Pages d'aide
- Choix du langage de l'aide et des informations
- Menu Tests pour tester l'état de chaque partie de la console
- Menu Printer pour imprimer un élément, une série d'éléments ou une sélection d'éléments. Impression à partir d'un fichier en format *.txt.
- Option Load Selected, dans le menu Shows, permet de retrouver et sélectionner, les éléments d'un show (une mémoire, une série de mémoires, le patch, des macros...). La console peut lire et charger des shows en format ASCII Light Cue Shows directement.

Patch des Circuits & des Automatiques

- Channels (circuits) : Ces circuits acceptent des courbes de réponses et des limites de niveau pour les gradateurs. Des commandes rapides permettent de copier (déplacer/remettre au patch par défaut) des lignes DMX, des séries d'adresses DMX...
- Courbes de réponse, préprogrammées et éditables, les courbes sont applicables aux circuits traditionnels.
- Fixtures : Le patch des automatiques a un contrôle XY pour ajuster le mouvement de la tackball pour chaque automatique, en fonction de sa position. Le patch des automatiques a aussi une fonction spécial "external Dimmer" et une fonction permettant d'ajuster les gélamines des changeurs de couleur
- Librairie d'automatique étendue, structurée fabricant par fabricant et par modèle. (La librairie de fixture est remise à jour à partir du site internet www.rvetec.com) et peut être éditée et modifiée.

Playback

- Learn Time, fonction permettant d'enregistrer les temps dans les Chasers et les Crossfades. Cette fonction se fait à partir d'une restitution manuelle.
- Control Times (contrôle de la vitesse) pour les sous-maitres et le crossfader
- Playbacks Modification en live et en aveugle
- Les Effects ont plusieurs façons d'exécuter le même contenu. Les Effects peuvent être modifiés en Live ou pendant leur exécution.
- Fonctions Prio & Tracking permettant de définir les priorités de restitution et les modes de transfert.
- Contrôle de la liste d'événement par SMPTE, interne ou externe et MTC. Un événement restitue des Cues, Effects, Crossfade, Macros, commandes Rs232, etc...

Ports spéciaux pour le contrôle et la synchronisation

- 3 triggers Externes (contacts), peuvent être associés à n'importe quel fader ou touche
- MIDI IN-OUT. Patch MIDI inclus & editable
- Entrée DMX permettant de capturer des scènes (circuits & automatiques), de mixer n'importe quelle sortie DMX et d'exécuter des macros
- Port série configurable (RS232) sur les modèles 6000 uniquement. Il est possible d'éditer des commandes pour les utiliser dans le show : Contrôle de vidéo, etc...

Ethernet 10/100/100M

- Connexion Ethernet permettant de connecter plusieurs consoles et le logiciel OLE sur PC. Définition de fonctionnement Maître/esclave dans la session Ethernet.
- DMX Ethernet, avec protocole ArtNet et sACN. En fonction du modèle de console 6 ou 12 univers
- Connexions avec des logiciels de visualisation, comme Capture, ShowDesigner ou Wysiwyg. Connexions avec des serveurs multimedia comme Coolux

Autres fonctions

- Macros & pages permettant l'amélioration, l'édition et l'exécution des processus
- Mise à jour de Software (USB, Ethernet) à partir d'un PC
- Editeur Windows Off line, OLE, permettant d'échanger des données entre les consoles et des PC. OLE est une console sur votre PC.
- Les Shows sont compatibles avec toutes les consoles de la gamme HYDRA II
- Les Shows peuvent être convertis pour être compatibles avec les consoles HYDRA de première génération Space, Sky, Spirit...