

LT HYDRA II S48-3000 48 Submasters / 3072 Canales

Consola de iluminación HYDRA II S48-3000 (LT-Light)

- 24 Submasters
  - 3 salidas DMX físicas
  - 6 salidas por Ethernet
- 3072 direcciones para canales y atributos a través de conectores DMX XLR de 5

Referencia HIIS48-3000

Unidad: Precio por 1 Pieza
Embalaje completo: 1 Unidad
Gama: Control iluminación
Tipo: Consola Iluminación | Control
Voltaje / Tensión: Fuente de alimentación universal integrada, con control de fallo de suministro. (85-265 V. / 50-60 Hz)
Rango IP: IP20
Tamaño: 1155mm x 442mm x 70...130mm
Número de canales: 3.072 canales DMX
Peso: 25 kg
Marca: LT-Light

- **Características destacadas**

Obra bajo licencia Creative Commons: creativecommons.org
Reservados todos los derechos. Queda totalmente prohibido su reproducción total o parcial sin la autorización previa y por escrito de SILUJ ILUMINACIÓN, S.L.

- **Canales control convencional y móviles:** 3072
- **Salidas DMX (XLR5):** 3
- **Salidas Ethernet-DMX:** 6
- **Submasters:** 48 + 3 Configurables
- **Puerto Serie:** 1 RS232

- **Funcionalidades de la Consola de iluminación HYDRA II S48-3000 (LT-Light)**
  - **Funcionalidades especificas**
    - 2 Editores: Stage y Blind
    - Funciones Next, Prev y Test para agilizar ediciones.
    - Edición de Fixtures apoyada por Paletas (prefedinidas) y Librerías.
    - Parámetros, Paletas y Librerías con categorías de dimmer, posición, color, gobo, beam, X-tra.
    - Varios Timing, referencias de tiempos, para separar contenidos de cue/grupo de forma conceptual (htps, ltps, canales, gobos, colores, etc.) y conseguir que cada bloque entre a escena en diferentes momentos y velocidades.
    - Funciones Fan-out y Flip.
    - Búsqueda y acciones rápidas mediante botones de dimmer, posición, color, etc.
    - Función Edit+, que nos permite programar un tiempo de fundido en vivo, para librerías y algunas funciones de editor.
    - Banks, en pantalla táctil, para acceso grupos, macros, paletas, librerías, shapes... 30/50 teclas soft de acceso directo y configurables.
    - Shapes para dar valores dinámicos a cualquier parámetro de fixture o canal, predefinidas y editables.
    - Función Rescue para recuperar las últimas selecciones, cues modificados, y contenidos de editor eliminados.
    - Funciones para Copiar valores de Canales y Fixtures.
    - Funciones para Copiar cues, grupos, efectos, páginas, macros...
    - 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.
  - **Menu**
    - Setup para Configurar diferentes modos y respuestas de la consola.
    - 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 para la impresión de los mismos en un fichero de formato «.txt».
    - La función Load Selected, del menú Shows, 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
  - **Reproducción**
    - Función Learn Time para Efectos y Secuencia. «Captura tiempos» de reproducción manual.
    - Control de tiempos (acelerador) para Submasters y Secuencias.
    - Modificación Playbacks en modos Stage y Blind.
    - Efectos con múltiples formas de reproducir un mismo contenido. Es posible modificar sus propiedades en vivo.
    - 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 Cues, Efectos, Secuencias, Macros, Comandos Rs232, etc.
  - **Patch para canales DMX (Fixtures)**
    - Canales: 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.
    - Fixtures: El Patch de Fixtures contempla la función XY para ajustar el movimiento de cada fixture al trackball, según su localización física, así como el patch de dimmers externos. Nos permite el ajuste de gelatinas en los cambios de color. Nos permite asignar dimmers externos.
    - Extensa biblioteca de definiciones de Fixtures, organizada por fabricantes y modelos. (Solicitar info sobre esta)

Obra bajo licencia Creative Commons: creativecommons.org
Reservados todos los derechos. Queda totalmente prohibido su reproducción total o parcial sin la autorización previa y por escrito de SILUJ ILUMINACIÓN, S.L.

- **Puertos especiales de control y sincronización**
  - 3 Disparos externos (interruptores), que pueden asociarse a cualquier tecla de la mesa.
  - Total integración MIDI, tanto en emisión como en recepción. Incluye Patch MIDI.
  - Entrada DMX, que permite capturar escenas (modos para Canales y Fixtures), mezclar a cualquier salida DMX y disparar Macros.
  - Puerto serie configurable (RS232) solo para los modelos 6000. Podemos escribir comandos e integrarlos en nuestro Show. Con ello, es posible manejar diapositivas, vídeo, etc.
- **Ethernet 10/100/1000M**
  - Red Ethernet para interconectar varias consolas Hydra y/o varios Wole y establecer los privilegios necesarios para obtener sistemas de visualización/seguimiento y backup.
  - Distribución DMX por Ethernet, protocolo ArtNet y preparado para ACN. Con 6 o 12 universos según modelos.
  - Conexión con programas visualizadores, como Capture, ShowDesigner o Wysiwyg. También con media servers como Coolux.
- **Otras funciones**
  - Macros y Páginas para organizar y simplificar los procesos de edición y reproducción.
  - Actualizaciones de software mediante disco USB o conexión Ethernet con PC (se descargan de Internet, lt-light.com).
  - Windows Off Line Editor, WOLE. Permite el intercambio de datos entre las consolas HYDRA II y cualquier ordenador. Es posible, por ejemplo, modificar, imprimir, ensayar, etc.
  - Compatibilidad directa de Shows entre todas las versiones de HYDRA II.
  - Compatibilidad mediante conversión de Shows entre los modelos Plus, Space, Sky y Spirit.

- **Especificaciones**

  - 3072 direcciones para canales y atributos..
  - Número de canales y atributos configurable en el menú “Console”, hasta un máximo de 3000 (según versiones) direcciones DMX.
  - 2000 Cues (se aceptan decimales).
  - 2000 Grupos.
  - 2000 Páginas de Master y asignación de Secuencias.
  - 2000 Macros.
  - 2000 Efectos.
  - 200 Librerías para cada categoría de Dimmer, Color, Gobo, Posición, Beam, Xtra.
  - 9 Partes de Tiempo.
  - 6 Timing predefinidos y editables.
  - 30/50 teclas programables accesibles desde la pantalla táctil, organizadas en bancos, para acceso a grupos, macros, posiciones, colores, etc. Pudiendo adoptar un comportamiento interactivo.
  - 24 / 48 Submasters (según modelos) que aceptan Cues y Grupos (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 Submasters están formados por 1 potenciómetro lineal y 2 teclas de función asociadas y configurables, y 2 LEDs de estado.
  - Los Submasters también pueden configurarse como Controles de Nivel o Velocidad, actuando sobre cualquier Playback o conjunto de Playbacks de la consola.
  - 1 Secuencia independiente que acepta enlaces, comandos, Partes de Tiempo y función Learn-Time
  - 1 Master General con tecla B.O
  - 1 Master SX con tecla B.O.
  - 3 Masters Configurables con tecla B.O. para control de Submasters, DMX-IN, etc.
  - 1 Rueda de Nivel
  - 4 Encoders para manejar atributos de Fixture, velocidades, parámetros de Shapes, etc.
  - 1 Trackball iluminado (varios colores) para manejo de Fixtures y simulación del ratón externo.
  - Pantalla Táctil gráfica color (7 pulgadas, 800×480).
  - Teclado alfanumérico simulado en pantalla táctil y posibilidad de conectar uno externo.
  - Disco duro y 6 puertos USB incorporados (2 frontales y 4 traseros). Para salvar y cargar

Obra bajo licencia Creative Commons: creativecommons.org
Reservados todos los derechos. Queda totalmente prohibido su reproducción total o parcial sin la autorización previa y por escrito de SILUJ ILUMINACIÓN, S.L.

Shows (formato LT y ASCII Light Cue), Fixtures, Devices, etc.
- Fuente de alimentación universal integrada, con control de fallo de suministro. (85-265 V. / 50-60 Hz).
- Disco Duro estado Sólido de 16G.
- 2 PS/2 para conexión de teclado y ratón.
- 2 salidas de vídeo (DVI-D).
- 1 puerto serie RS232
- 1 entrada de audio (MiniJack)
- 1 entrada SMPTE (Jack)
- 3 disparadores externos
- Puerto MIDI con conexión In – Out (Din5)
- S48-3000: 3 DMX-OUT y 2 DMX-IN (XLR-5)
- 2 conectores XLR-3 para flexo (regulable).
- 1 puerto LT-LINK para conexión de accesorios.
- Puerto Ethernet 10/100/1000M (RJ45).

- ***Nota:*** *Los monitores que se muestran en las imagenes no están incluidos*





Obra bajo licencia Creative Commons; creativecommons.org
Reservados todos los derechos. Queda totalmente prohibido su reproducción total o parcial sin la autorización previa y por escrito de SILUJ ILUMINACIÓN, S.L.