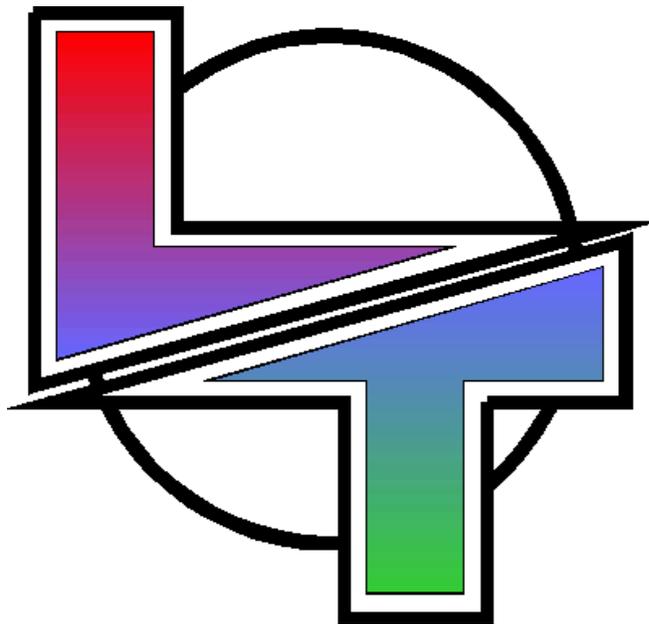


# Hydra Stage & Hydra Scan

Multimedia- und Lichtsteuer-Konsole

LIGHT TECHNOLOGY



Auszug aus dem  
Bedienungs Handbuch

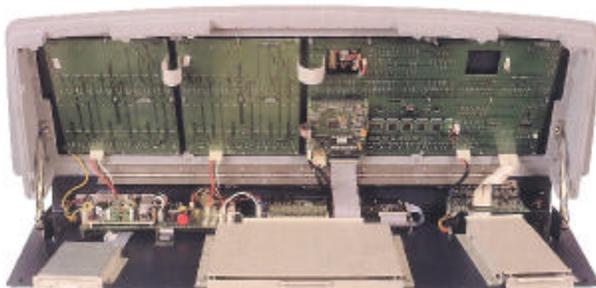
Jan / 2001. Version 1.5



Im Luxusgehäuse (II)  
(Diskettenlaufwerk vorne, 2 Schubladen mit Keyboard und Zubehör)



Im preisgünstigeren Standardgehäuse  
(Diskettenlaufwerk rückseitig)



Innenansicht:  
Sehr robuster Aufbau und  
alle Komponenten sind für  
Servicezwecke gut zugänglich.

Die Funk-Fernbedienung  
als optionales Zubehör  
erlaubt den Zugriff  
auf die wichtigsten  
Pultfunktionen.



<b>1. ENFÜHRUNG</b>	<b>1-1</b>
BEREICHE.....	1-4
DER EDITOR.....	1-4
DIE SUBMASTER.....	1-4
DIE CROSSFADER.....	1-4
MENÜ & INFORMATION.....	1-4
<b>2. TECHNISCHE DATEN UND ANSCHLÜSSE</b>	<b>1-1</b>
TECHNISCHE DATEN.....	1-5
ALLGEMEINES.....	1-5
PROZESSOR EINHEIT.....	1-5
EINGÄNGE & AUSGÄNGE.....	1-6
ELEKTRISCHE EIGENSCHAFTEN.....	1-6
UMGEBUNG.....	1-6
INSTALLATION & Inbetriebnahme.....	1-7
ANSCHLÜSSE.....	1-8
<b>3. DER BILDSCHIRM</b>	<b>2-1</b>
AUSWAHL EINER BILDSCHIRM-ANORDNUNG.....	2-1
BÜHNEN MONITOR SEITEN.....	2-1
DIE STATUS UND BEFEHLS-DARSTELLUNG.....	2-2
ONLINE HILFE.....	2-2
<b>3. DER EDITOR</b>	<b>3-1</b>
Werksvoreinstellung.....	3-1
<b>Kreise</b>	<b>3-2</b>
Anwahl der Kreise.....	3-1
Anwahl eines Kreises.....	3-2
Anwahl einer Reihe von Kreisen.....	3-2
Anwahl einer Gruppe von Kreisen.....	3-2
Ausclud von Kreisen aus einer Gruppe.....	3-3
Zuordnung von (Helligkeits-)Werten zu den gewählten Kreisen.....	3-3
Anwahl aller Kreise aus dem Editor.....	3-4
Anwahl aller aktiven Kreise aus dem Editor.....	3-4
Andere Auswahlbefehle.....	3-5
Löschen von Kreisen im Editor.....	3-4
Der „Blind“-Editor.....	3-5
<b>Scroller</b>	<b>3-6</b>
Scroller anwählen.....	3-6
Anwahl eines Scrollers.....	3-6
Anwahl einer Reihe von Scrollern.....	3-6
Anwahl einer Gruppe von Scrollern.....	3-7
Anwahl der zugeordneten Scroller.....	3-7
Festlegen von Kreisen und Scrollern.....	3-7
Farben zuordnen.....	3-7
Anwahl aller Scroller aus dem Editor.....	3-8
Anwahl aller aktiven Scroller /Kreise.....	3-8
Andere Auswahlbefehle.....	3-9
Wieder-Freigabe von Scrollern aus dem Editor.....	3-9

## 4. Speicher & Gruppen

4-1

Speicher anlegen .....	4-1
Speicher anlegen im Blind-Editor .....	4-2
Aufruf einer Szene in den Editor .....	4-2
Die aktive Szene Speichern .....	4-3
Speicherinhalt ansehen .....	4-3
Überblendzeiten zuordnen .....	4-3
Speicher benennen, Texte zuordnen .....	4-4
Speicher löschen .....	4-4
Änderung eines Speichers .....	4-5
Einen Speicher kopieren .....	4-5
Einen Speicher tauschen/ersetzen .....	4-5
Die Inhalte eines Speichers wählen /bearbeiten .....	4-6
Gruppen.....	4-7
Gruppen speichern .....	4-7
Gruppen speichern über die Submaster .....	4-8
Gruppen ansehen .....	4-8
Gruppen löschen .....	4-9
Gruppen benennen, Text zuordnen .....	4-9
Gruppen ändern .....	4-9
Gruppen kopieren .....	4-10
Gruppen-Reihenfolge tauschen /ändern .....	4-10
Anwahl /Aufruf von Gruppen .....	4-10
Hard Zero.....	4-11

## 5. SUBMASTER & SEITEN

5-1

Die Submaster .....	5-1
Speicher in die Submaster laden .....	5-1
Das automatische Laden von Speichern in die Submaster .....	5-1
Gruppen in die Submaster laden .....	5-1
Kreise in die Submaster laden .....	5-2
Laufflichter laden .....	5-3
Einblendzeit .....	5-3
Ausfahrzeit .....	5-3
WARTEZEIT: VERZÖGERUNG, WAIT-IN & WAIT-OUT.....	5-4
ZEITEN BLOCK LADEN.....	5-4
Submasterfunktion: Normal, negativ oder absolut .....	5-4
Submaster-Inhalt löschen .....	5-5
Submaster anzeigen .....	5-6
Submaster auf dem Monitor .....	5-6
Submaster ändern .....	5-7
LINK FUNKTION.....	5-9
Submaster auf der Bühne .....	5-9
Master Zeiten steuern .....	5-11
MASTER GENERAL STEUERUNG: SM.....	5-11
Scroller in den Submastern .....	5-11
LTP Modus .....	5-11
Vorrang-Modus .....	5-11
Die Submaster-Seiten.....	5-12
SEITEN ANLEGEN.....	5-12
EINE GESPEICHERTE SEITE LADEN.....	5-12
INHALT DER SEITEN ANSEHEN.....	5-13
SEITEN BENENNEN, TEXT ZUORDNEN.....	5-13
EINE GEWÄHLTE SEITE MODIFIZIEREN.....	5-13

SEITEN KOPIEREN .....	5-13
SEITEN AUSTAUSCHEN /ERSETZEN .....	5-13
SEITEN LÖSCHEN .....	5-13

## **6. DIE LAUFLICHTER (CHASER) 6-1**

CHASER SPEICHERN.....	6-1
CHASER ÄNDERN.....	6-3
GENERELLE ÄNDERUNG IN DEN CHASERN.....	6-3
INHALT VON CHASERN ANSEHEN.....	6-3
CHASER KOPIEREN .....	6-3
CHASER AUSTAUSCHEN /ERSETZEN .....	6-3
CHASER LÖSCHEN.....	6-3
CHASER AKTIVIEREN.....	6-4
CHASER IN DIE SUBMASTER LADEN.....	6-4
EINEN CHASER IM AUTOMATIKMODUS STARTEN .....	6-5
DEN MOMENTANEN SCHRITT EINES CHASERS EINFRIEREN.....	6-6
CHASER IM EINZELSCHRITT .....	6-6
CHASER ANSEHEN .....	6-6

## **7. ÜBERBLERNDUNG+SEQUENZEN 7-1**

Speicher für eine Sequenz vorbereiten .....	7-1
Überblendzeiten .....	7-2
Schritte einer Sequenz .....	7-2
Befehle .....	7-3
In die Crossfader /Überblendregister laden .....	7-3
Einen Speicher in einen Crossfader laden .....	7-4
Eine Reihe von Speichern in einen Crossfader laden .....	7-4
Eine Seite in einen Crossfader laden .....	7-5
Crossfader leeren .....	7-5
Die Überblendung einer Szene .....	7-6
Manuelle Überblendung .....	7-6
Automatische Überblendung .....	7-7
Die Befehle .....	7-8
Zeitsteuerung in der Überblendung .....	7-8
Abbruch /Änderung während der Überblendung .....	7-9

## **8. MAKROS 8-1**

MAKRO ANLEGEN.....	8-1
MAKRO ÄNDERN.....	8-2
MAKRO LÖSCHEN.....	8-3
MAKRO KOPIEREN.....	8-3
DIE REIHENFOLGE VON MAKROS ÄNDERN.....	8-3
AUSFÜHRUNG VON MAKROS.....	8-4
EIN MAKRO IM EDITOR AUSFÜHREN.....	8-4
START ÜBER EINE MAKROTASTE.....	8-4
MAKRO ÜBER DIE CROSSFADER STARTEN.....	8-4
MAKROS ANSEHEN .....	8-5
MAKROS VERKETTEN .....	8-5
BEISPIELE .....	8-5

## **9. MENÜS 9-1**

<b>Menü 10: Datenverwaltung, Diskette</b> .....	9-2
Show auf der Disk speichern .....	9-2
SHOW VON DER DISK LADEN.....	9-3

EINE SHOW auf der Diskette löschen .....	9-4
Einer Show, Namen & Text zuordnen .....	9-4
Aktives Verzeichnis aktualisieren .....	9-4
Diskette formatieren .....	9-4
SHOW DATEIEN IN ASCII. IMPORT/EXPORT.....	9-5
<b>Menü 11: Drucker</b> .....	9-6
Konfiguration - Einrichten .....	9-8
30: Editor .....	9-8
31: Sequenzen .....	9-8
32: Submaster .....	9-8
33: System .....	9-8
34: Hardware .....	9-9
35: Scroller (Farbwechsler) .....	9-9
<b>Hydra Tests</b> .....	9-10
TEST 80: EINGÄNGE.....	9-10
TEST 81: AUSGÄNGE.....	9-10
TEST 82: VGA.....	9-10
TEST 83: DMX-IN.....	9-10
TEST 84: DMX-OUT.....	9-11
TEST 85: MEMORY .....	9-11
TEST 86: MIDI.....	9-11
TEST 87: RS232.....	9-11
TEST 88: RS485.....	9-11
TEST 89: DISKETTE+LAUFWERK.....	9-11
TEST 90: DRUCKER.....	9-12

## **10. PATCH(KREUZSCHIENE) 10-1**

Allgemeines zum Patch .....	10-2
Kreise Patchen / Patchliste .....	10-2
Dimmer mit Pultkreisen verknüpfen .....	10-3
Mehrere Dimmer einem Pultkreis zuordnen +Edit .....	10-3
Einen Scroller mit den Pultkreisen verknüpfen .....	10-4
Scroller Patch und Scroller-Liste .....	10-3
Einem Scroller DMX Adressen zuordnen .....	10-3
Einem Scroller mehrere DMX Adressen zuordnen +Edit .....	10-3
Dem Scroller einen Steuerkanal zuordnen .....	10-3
Dem Scroller mehrere Steuerkanäle zuordnen +Edit .....	10-3
Anzahl der Farben .....	10-3
Zusätzliche Farbe als Blackout definieren (schwarz) .....	10-3
Frames (Farbposition) justieren .....	10-3
Dimmer Patch - Dimmerliste .....	10-2
Einen Kreis einem Dimmer zuordnen .....	10-3
KURVEN ZU DIMMERN ZUORDNEN .....	10-2
LIMIT FÜR DIMMER FESTLEGEN .....	10-3
Einen Scroller mit einem Dimmer verknüpfen .....	10-4
ANDERE DMX KREISE DEFINIEREN.....	10-4
Patch live testen .....	10-4
zur gewünschten Liste blättern .....	10-4
Dimmer - Sonderfunktionen .....	10-4
RÜCKKEHR ZUM EMPFOHLENEEN PATCH (1:1).....	10-5
Input-Patch. Menü 03: DMX In .....	10-4

## **11. DIE RS232 & RS485 SCHNITTSTELLEN 11-1**

KONFIGURATION DER SCHNITTSTELLEN.....	11-1
---------------------------------------	------

DIE GERÄTE BIBLIOTHEK.....	11-2
NEUE GERÄTE DEFINIEREN.....	11-2
NEUE BEFEHLE DEFINIEREN.....	11-3
GERÄTE ENTFERNEN.....	11-3
ZUORDNUNG EINES GERÄTES ZU EINER SCHNITTSTELLE.....	11-3
BEFEHLS AUSFÜHRUNG.....	11-3
Kompatibilität .....	11-4

## **12. MIDI** **12-1**

DAS MIDI MENÜ.....	12-1
DIE STATUS ZEILE.....	12-2
MIDI TABELLE EDITIEREN.....	12-2
ANSCHLUSS BEISPIELE.....	12-3

## **13. SOUND EINGANG & EXTERNE TASTEN** **13-1**

## **14. RESET UND SOFTWARE UPDATE** **14-1**

KALTSTART.....	14-1
SOFTWARE UPDATE.....	14-1

## **15. OLE-SOFTWARE FÜR DEN PC** **15-1**

DAS SYSTEM.....	15-1
INSTALLATION.....	15-1

## **SCHNELL-ÜBERSICHT** **16-1**

MONITOR DARSTELLUNG .....	1
DER EDITOR .....	1
GRUPPEN & SPEICHER .....	2
SUBMASTERS & SEITEN .....	3
CHASER .....	5
CROSSFADER .....	5
Makros .....	5
Die Menüs .....	6
PATCH .....	6
RS232 & RS485 Schnittstellen .....	7
RESET.....	7
SOFTWARE UPDATE.....	7

# 1 EINFÜHRUNG

Die **HYDRA** ist eine extrem leistungsfähige Multimedia-Konsole mit einer besonders übersichtlichen und durchdachten Bedienphilosophie. Mit wenigen, schnell erlernbaren, teilweise sogar intuitiv durchführbaren Handgriffen gelingt Ihnen die perfekte Steuerung von allem, was mit Bühnentechnik oder Multimediatechnik zu tun hat.

**HYDRA** ist die ideale Lösung für jede Anwendung: Theater, Tournee, Studio, Fernsehen, Konzert oder Präsentationen.

Die **HYDRA Software** leitet den "Mann am Pult" durch die Bedienungsfunktionen mit Online-Hilfen und Aktions-Hinweisen, um wirklich 100% alle Fähigkeiten des Pultes ausnutzen zu können.

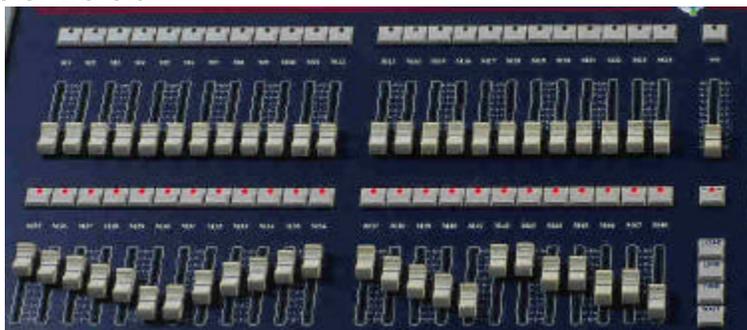
Aus gibt 2 Ausführungen der Hydra:

HYDRA STAGE: Für konventionelle Beleuchtung.

HYDRA SCAN: Für konventionelle Beleuchtung und Scanner / Multifunktions-Scheinwerfer.

Die folgenden Abbildungen beziehen sich auf die HYDRA SCAN.  
Bei der HYDRA STAGE gibt es einige Bedienelemente weniger:  
Den Trackball sowie 2 Räder zur Steuerung von Scannerparametern.

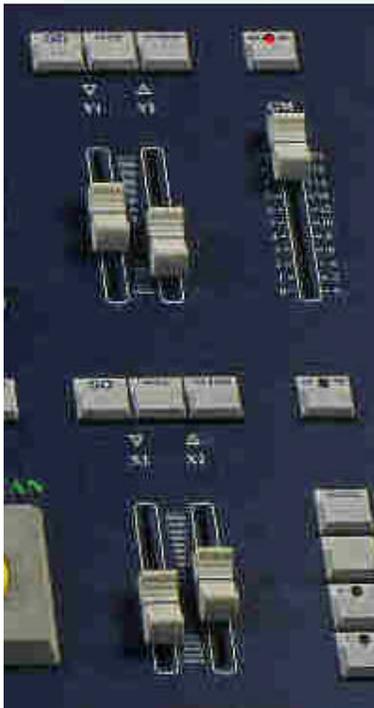
Der Submaster-Bereich:



Der Editor-Bereich:



Die Überblendung & die Hauptsumme:



## Die Bedienungs-Bereiche

---

### EDITOR

---

Speicher, Gruppen, Lauflichter oder Effekte, Seiten und Makroabläufe können mit dem Editor bearbeitet, aufgezeichnet und gelöscht werden.

Die Hauptbereiche des Editors sind:

Die Kreis-Anwahl, die Scanner (spots) Anwahl und die Farbwechsler-Anwahl.

Die HYDRA hat 2 unabhängige Editoren: Den "**BühnenEditor**" (zum aktiven Eingreifen und Steuern des Geschehens Live), sowie den "**Blind Editor**" (zum Bearbeiten und Vorbereiten in aller Ruhe). Im Editorbereich liegt auch der Hauptunterschied zwischen den beiden Hydra Ausführungen. Die Scan besitzt 1 Trackball und 3 Parameter-Räder, hingegen die Stage hat nur 1 Parameter-Rad.

## SUBMASTER

---

Die HYDRA hat 48 Submaster und 1 Submaster-Summenregler, SM. Ein Submaster besteht aus einem Schieberegler und einer Zuordnungs/Flash-Taste. In die Submaster können Sie Gruppen, Speicher, Lauflichter und Kreise hineinspeichern. Der Bediener kann die Submasters manuell steuern (Regler) oder automatisch (GO). Deshalb können Zeiten zugeordnet werden (Einblenden, Ausblenden, Verzögern, Warten bis Einblendung, Warten bis Ausblendung), und andere spezielle Funktionen (LINK).

Der Submaster-Summenregler, **SM**, kann festgelegt werden als Summenregler oder aber als Überblender zwischen der oberen und der unteren Submaster-Ebene oder auch als Summenregler für den DMX-Eingang.

## DIE ÜBERBLENDUNGEN

---

Die HYDRA hat 2 komplette Überblendungen. Sie sind ein Werkzeug zum Schritt-für-Schritt Wiedergeben Ihrer Speicher (Sequenz). Den einzelnen Schritten können jeweils frei Zeiten zum Einblenden, Ausblenden, Verzögern, Warten bis Einblendung, Warten bis Ausblendung, sowie Texte, Sprünge und andere Befehle zugeordnet werden. Diese Funktionen erlauben uns das gleichzeitige und das automatisierte Steuern des Bühnenlichts oder einer Multimedia-Show.

## MENÜS & INFORMATION

---

Der Bediener hat Zugang zur Übersicht Seiten & Menüs. Die hierzu benötigten Tasten sind **MONITOR**, **EXAM** und **MENU**.

Die **MENU** Taste bewirkt den Zugang zu den System-Menüs. Hier wird das System Ihren Anforderungen angepasst, das Patch eingerichtet, etc.

## TECHNISCHE DATEN

### ALLGEMEIN

---

<b>HYDRA</b>	<b>SCAN</b>	<b>STAGE</b>
Pult Kreise	250	750
Parameters für Moving Lights, Scanner	512	---
Scroller (Farbwechsler)	30	30
DMX Kanäle (mit einzelner Anpassung der Dimmerkurven und der Limits)	2048 ( 4 DMX Linien )	2048 ( 4 DMX Linien )
DMX Eingang Kreise / Scannerkanäle	250 / 512	512 / 512
Gruppen	999	999
Speicher	999.9	999.9
Lauflichter / Effekte	999	999
Seiten	999	999
Makros	999	999
Überblendungen /Crossfades	2	2
Submaster /Register (mit Assign/Flash Taste)	48	48
Submaster-Summe	1	1
Master zum Steuern des DMX-Eingangs	1	1
Hauptsumme & Black-Out Taste	1	1
Joy Stick	1	1
Track Ball	1	---
Parameter Räder (Wheels)	3	1
System Bibliotheken	99 Position 99 Farben 99 Gobo	---
Scanner Einrichtung	Bibliothek mit über 220 Typen	---
Dimmerkurven	5 plus 3 frei editierbare	5 plus 3 frei editierbare
Beide Systeme haben: Bühnen-Editor & Blind-Editor. Menüs zum Einrichten. Alphanumerisches Display mit 2 x 40 Zeichen, Anschluß für VGA Monitor. Maximale Anzahl gleichzeitiger Überblendungen: 52		

## **PROZESSOR / SPEICHER**

---

Das System hat 2 interne Rechner, sodaß keine externe CPU oder Speicher benötigt wird.

Rechner 1 steuert alle Überblendungen

Rechner 2 bedient alle Schnittstellen (DMX in und out, Midi, Com, etc.)

Es gibt keine HDD Festplatte, alle Daten werden intern auf EEproms geschrieben, dadurch ist eine hohe mechanische Unempfindlichkeit gegeben.

Ein 3 1/2 Zoll Diskettenlaufwerk dient zur Datenübernahme oder Sicherung.

Eine speziell eingerichtetes Betriebssystem erlaubt eine sehr schnelle Befehls-Verarbeitung mit nur geringem Speicheraufwand.

All diese Eigenschaften dienen der Mobilität des Systems (Verleih, Tournee), sowie einer besonders hohen Systemsicherheit.

## EINGÄNGE & AUSGÄNGE

---

- 1 Eingang DMX 512
- 4 Ausgänge DMX 512
- 2 externe Schalteingänge
- SMPTE Eingang.
- Audio Eingang.
- MIDI IN, THRU & OUT.
- RS-232 (input-output)
- RS-485 (input-output).
- Anschluß für VGA-Monitor.
- Trackball / Maus-Anschluß.
- Tastatur Anschluß.
- Drucker Ausgang.
- Disketten Laufwerk 3 ½ Zoll.
- IEC Buchse (IN-OUT). Netzversorgung

## ELEKTRISCHE DATEN

---

Netzspannung: 85-235V~ /50-60 Hz.

Stromaufnahme: 0.45A. (1,45A mit Monitor).

Kategorie: II

## UMGEBUNG

---

Temperatur: -15°C bis 45°C

Luftfeuchte: max. 80% nicht kondensierend.

Dieses Steuerpult wurde konstruiert unter Berücksichtigung der CE Normen,  
in Hinsicht auf elektromagnetische Emission und elektrische Sicherheit.

## INSTALLATION & INBETRIEBNAHME

---

- Packen Sie die Konsole aus. Im Karton finden Sie: Die HYDRA Konsole, das Netzkabel, die Bedienungsanleitung, das Qualitäts-Prüfzeugnis und die Garantiekarte.



### Hinweis:

Falls Sie die Ware in ungewöhnlichen oder beschädigten Zustand vorfinden (Transportschaden, Nässe-Einwirkung usw. ), dann schließen Sie das Pult nicht an, sondern beachten die nachfolgenden Punkte.

- Stellen Sie das Pult auf eine ebene Oberfläche.
- Schließen Sie den Monitor am VGA-Ausgang mit dem SUBD-15 Stecker an.
- Verbinden Sie die DMX Ausgänge.
- Stecken Sie das Netzkabel an den IEC Anschluß des Pultes.

Nur 85-230V~ / 50-60Hz (Phase, Neutral und **Schutzleiter**).



### Tip:

Schließen Sie die Netzleitung über einen Überspannungsschutz-Filter an zum Schutz des Systems.

- Schalten Sie das Pult ein (am IEC Netzanschluß auf der Pultrückseite).
- Nach dem Booten (1 Minute), zeigt der Monitor die Hauptseite. Die Anlage ist bereit.
- Schieben Sie die Hauptsumme GM auf 100% und die B.O. Taste auf aus (LED dunkel).
- Folgen Sie den Anweisungen des Bedienhandbuches.

Falls Sie diese Anweisungen nicht beachten, kann Gefahr bestehen für Ihre Sicherheit oder der Zerstörung der Anlage.

## ANSCHLÜSSE

---

Alle Anschlüsse befinden sich an der Pultrückseite und sind beschriftet.

### Netzanschluß:

IEC Buchse für 85-230V~ / 50-60 Hz. Verwenden Sie nur vorschriftsmäßige, geerdete Kabel.  
Der Anschluß ist abgesichert mit 2 Sicherungen 2 A / F.

### DMX:

4 Dmx-512 Ausgänge mit optischer Isolierung. Standard XLR-5 weibl. Buchse.

1 Dmx-512 Eingang mit optischer Isolierung. Standard XLR-5 männl. Buchse.

Belegung:

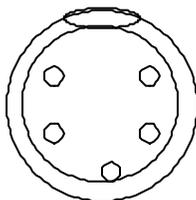
Gehäuse: Erdung Schirm

Pin 1 : Masse (0 V )

Pin 2 : Data –

Pin 3 : Data +

Pin 4 & 5 : frei



Verwenden Sie nur DMX-fähige Datenleitung mit 2 abgeschirmten Paaren, mit 120 Ohm Impedanz und niedriger Kapazität. Z.B. Leitungen für RS485 Daten-Übertragung. Verwenden Sie keinesfalls Mikrofon / Audio Leitungen. Die Data- & Data + Signale müssen über das selbe Adernpaar geführt werden.



### Tip:

Schließen Sie höchstens 32 Empfänger an eine DMX Linie.

Die maximale Kabellänge beträgt 300 Meter.

Die DMX Linie muß nach dem letzten Empfänger "abgeschlossen" werden. Löten Sie hierzu einen 120 Ohm-Widerstand, zwischen die Anschlüsse 2 und 3 des letzten (offenen) DMX Steckers.

Verwenden Sie DMX Booster, um längere Leitungen oder mehr Empfänger einsetzen zu können.



### Hinweis:

Das HYDRA DMX Signal hat folgende Parameter:

PARAMETER	HYDRA DMX	DMX-1990 SPEZIFIKATION
Break Length	99ms	Minimum: 88 ms.
MAB Length	47-48 ms	Minimum: 8 ms.
Bytes/packet	512 channels	1-512 channels
Break to break	49978 - 50010 ms	170ms – 3 Sek.
Updates/s	20	1-44

### **Audio Eingang, Sound:**

Stereo Klinkebuchse 6,3mm für 1Vss Audio Line Signale.

Belegung:

- 1 – 0 V Masse {Steckergehäuse}
- 2 – frei
- 3 – Signal (1Vss) {Steckerspitze}

### **SMPTE**

Stereo Klinkebuchse für 1Vss Smpte Signale. Der Smpte Eingang reagiert auf die Formate: 24, 25, 30 & 30 Drop Frame ohne Einstellungen.

Belegung:

- 1 – 0 V Masse. or SMPTE - {Gehäuse}
- 2 – frei
- 3 – SMPTE + {Spitze}

### **Externe Kontakte**

2 Din-5 Pol (180°) Buchsen. Belegung:

- 1 – 0 V Masse
- 2 – frei
- 3 – Trigger\*
- 4 – frei
- 5 – frei

### **Hinweis:**

\* Trigger: Erzeugen des Impulses durch Verbinden des Trigger Anschlusses (Pin 3) mit der Masse (Pin 1) mittels einer Taste.

### **Pult Leuchten:**

2 XLR-3 Work Lights mit 12V Lämpchen. Die Helligkeit der Leuchten kann über das Pult eingestellt werden.

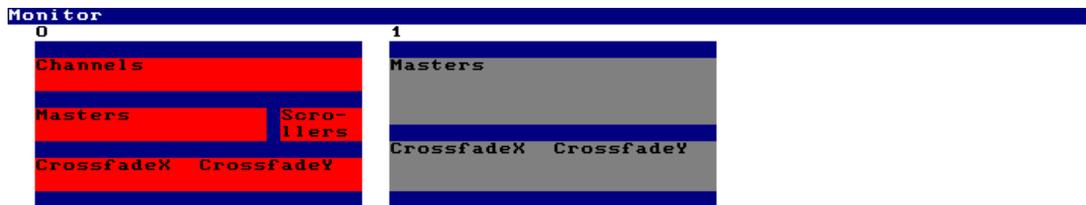
## Sowie die PC Standard Anschlüsse:

- RS-232
- RS-485
- VGA
- KDB - alphanumerische Tastatur
- MAUS
- PRINTER
- 3 ½ Diskette
- MIDI

# 3 MONITOR SEITEN EINRICHTEN

## AUSWAHL DER HAUPTSEITE

Drücken Sie die **MONITOR** Taste, um eine Auswahl für die Anordnung zu erhalten. Die rote Darstellung ist die aktive :



**ENTER** finaliza

Zur Auswahl einer Anordnung drücken Sie bitte die entsprechende, numerische Taste:

- |                |          |  |
|----------------|----------|--|
| <b>MONITOR</b> | <b>0</b> | Darstellung hauptsächlich für die Kreise. Dies ist die empfohlene Einstellung. |
| <b>MONITOR</b> | <b>1</b> | Darstellung hauptsächlich für die Submaster & Überblendung.                    |
| <b>MONITOR</b> | <b>2</b> | Darstellung der Submaster und Überblendungen und Parts.                        |

# MONITOR HAUPTSEITE

Bei Monitor\_0 blättert man mit der **SCREEN** Taste zwischen den Ansichten der Kreise: 1 bis 125 sowie der Kreise 126 to 250.

Bei Monitor\_1 kann man mit der **SCREEN** Taste hin- und herblättern zwischen den Submastern 1 bis 24 oder 25 bis 48.

## Der Monitor-Hintergrund kann Hell oder Dunkel gestellt werden.

Darstellung heller Hintergrund, dunkle Schrift bei hellem Umgebungslicht (beim Einrichten).

Darstellung dunkler Hintergrund, helle Schriftzeichen bei dunklem Umgebungslicht (während der Vorstellung)

# DIE STATUS UND BEFEHLSZEILE

Bei allen Bildschirmansichten gibt es **2 grundsätzliche Informations Zeilen**:

**Die Status Zeile**, im blauen Feld: Sie informiert über die aktive Konfiguration und den momentanen Zustand.

**Die Befehlszeile**, im blauen Feld: Die gerade eingetippten Befehle werden hier gezeigt.

The screenshot displays the monitor interface with several sections:

- Status Line (Blue background):** Shows "GM100 100% BLK-OUT OFF Stage CHANNEL M1 99% 09:58:02". Below this are rows of numbers from 001 to 101.
- Command Line (Blue background):** Shows "MST 100% Page 0 GO/FLASH/FLASH-SOLO SCR LTP". Below this are rows of numbers from 01 to 36.
- Commands Line (White background):** Shows "X1 FF 100% Dipless TeOn V1 FF 100% Dipless TeOn" and "X2 00 Mem T↓ T↑ Te Tφ T& Jump Num Y2 00 Mem T↓ T↑ Te Tφ T& Jump Num".

Annotations in the image point to the "Status line" and "Commands line" labels.

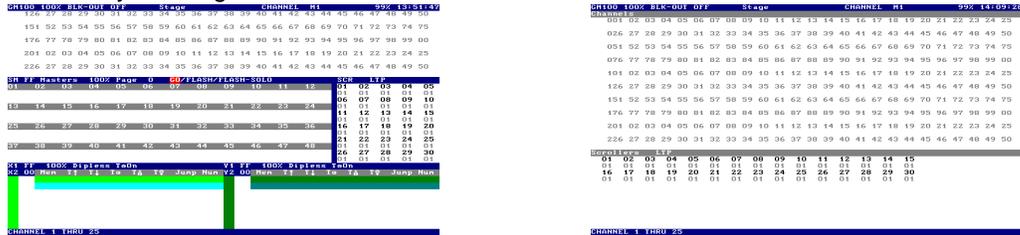
Unter der Befehlszeile ist eine weitere Zeile in einem weißen Feld, reserviert für Hilfe-Informationen und den Namen der geladenen Show.

Diese 3 Infozeilen gibt es auf allen Monitorseiten.

# WEITERE MONITORSEITEN

Von der Hauptseite (Format 0 oder 1) haben Sie auch Zugang zu speziellen Übersichtsseiten, wo alle Kreise und Scroller und Scanner dargestellt werden. Sie gelangen zu diesen Seiten mit den Tasten: <=>

Bei der Hydra Stage blättern Sie zwischen:

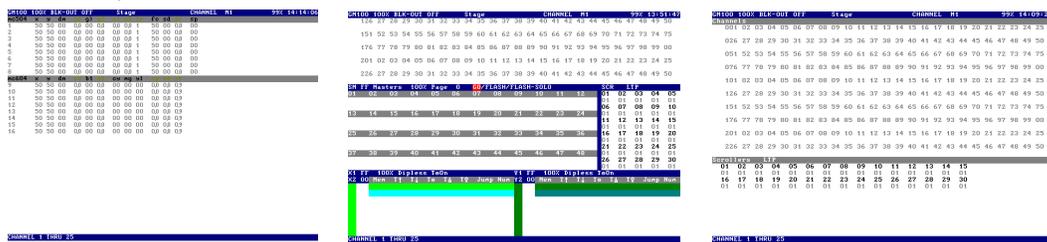


Hauptseite  
Hauptseite

<=>

Alle Kreise & Scroller  
Alle Kreise & Scroller

Bei der Hydra Scan blättern Sie zwischen:



Alle Scanner  
Alle Scanner

<=>

Hauptseite  
Hauptseite

>=<

Alle Kreise & Scroller  
Alle Kreise & Scroller

So haben Sie blitzschnell Informationen über die Szene nur mit einer Taste.

# HILFE-FUNKTION

Jederzeit können Sie die Hilfe-Seiten aufrufen mit der Taste:

## EXAM EXAM

Es erscheint ein Hilfe-Index. Hier geben Sie einfach die gewünschte Nummer ein.

Beispiel - Um Hilfe zur Patchfunktion zu erhalten, drücken Sie:

## EXAM EXAM 09

oder Sie drücken **EXAM** und danach die Taste die zu dem gewünschten Submaster, Crossfade oder einem Speicher gehört, um sich Informationen über dessen Inhalte anzeigen zu lassen.

# SERVICE UND UPDATES

---

Die Software kann kostenfrei über Internet aktualisiert werden.  
Informationen erhalten Sie auf der Webseite [www.dimmer.de](http://www.dimmer.de)  
im Supportbereich.

Mittels PC können Sie die aktualisierende Datei Herunterladen, auf  
eine Diskette ziehen und damit in die Hydra laden - Fertig !

Folgende Software steht derzeit zu Verfügung:

Hydra Stage / Scan Pultsoftware

Hydra Stage / Scan Offline-Editor zum Bearbeiten der Shows am PC

Umfangreiche Gerätebibliothek für Scanner und Moving Lights.

Weitere Hilfsdateien ( z. B. für Konvertierungszwecke von älteren Pulten oder  
anderen Fabrikaten)

Wir bieten Ihnen kostenfreie Hilfe an beim Einrichten eines Fremdgerätes an der Hydra.  
Über dieses Gerät benötigen wir zunächst von Ihnen möglichst genaue Angaben.