

System sterowania DMX512 dla każdego (6)

Programowanie sekcji PlayBacks i Submasters

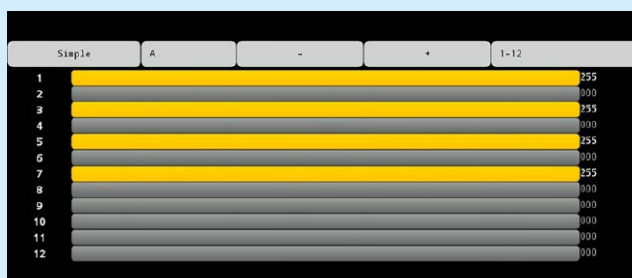
W ostatnim artykule cyklu zapoznamy się za sposobami programowania sekcji PlayBacks i Submasters. Komplet artykułów oddaje do rąk użytkownika wiedzę umożliwiającą obsługę narzędzi służących do sterowania oświetleniem w oparciu o protokół DMX512, którą można wykorzystać nie tylko w zastosowaniach amatorskich, ale również profesjonalnych.

Jak w poprzednio opisywanej sekcji, aby móc cokolwiek zapisać, należy ustawić jakieś cue na polu faderów – ustawmy więc suwaki i spróbujmy zapisać ich położenie, jak pokazano na **rysunku 1**. Po ustawieniu wartości poszczególnych kanałów przejdźmy do zakładki **Pb Ov**. Po dotknięciu klawisza **Rec** podświetlenie powinno zmienić kolor na żółty, jednak będzie to miało miejsce tylko wtedy, gdy co najmniej jeden z faderów będzie miał wartość większą od 0.

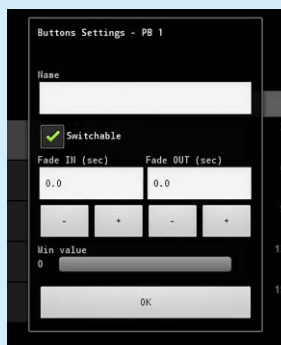
Teraz zapiszmy ustawione światło pod którymś z wyświetlonych przycisków, np. nr 1, w tym celu dotknijmy go. Kolor podświetlenia zmieni się na biały (zmiana koloru oznacza, że pod danym klawiszem mamy zapisane cue). Równocześnie uległ zmianie kolor podświetlenia przycisku **Rec** z żółtego na biały, co oznacza, że jest nieaktywny i aby zapisać nowe lub to samo cue pod innym przyciskiem, musimy powtórnie dotknąć przycisku **Rec**, by go uaktywnić. Przypominam, że jego uaktywnienie jest możliwe tylko w przypadku, gdy którykolwiek fader ma wartość większą od zera. Jeśli wszystkie będą wyzerowane, uaktywnienie nie będzie możliwe.

Mamy więc zapisane cue, więc spróbujmy je odtworzyć, jednak wcześniej wykasujmy fadery poprzez dotknięcie klawisza **Clear**. Aby wprowadzić zaprogramowane cue, musimy dotknąć przycisku, pod którym zostało ono zapisane, czyli numer 1. Natomiast, aby je wyłączyć, należy uaktywnić klawisz **Release** poprzez jego dotknięcie. Kolor podświetlenia zmieni się na żółty. Następnie dotykamy klawisza, którego zawartość chcemy dezaktywizować, czyli w naszym przypadku numer jeden. Po dotknięciu kolor podświetlenia przycisku **Release** powtórnie zmieni się na biały, stając się tym samym nieaktywnym.

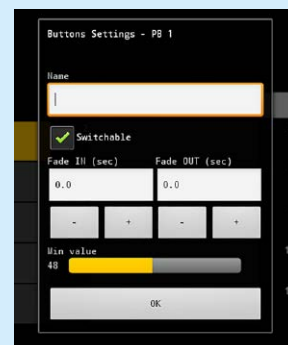
I tu ujawnia się pewien mankament programu, bowiem nie mamy żadnej informacji, zawartość którego przycisku jest aktywna i czy w ogóle jest aktywna. To może sprawić, że przy większej liczbie zaprogramowanych klawiszy nie będziemy w stanie zorientować się, co mamy włączone, a co nie. Poza tym sposób wprowadzania zaprogramowanego cue może nam nie odpowiadać, ponieważ działa to na zasadzie on/off. Na szczęście możemy to zmienić – dotknijmy przycisk, który jest zaprogramowany,



Rysunek 1. Ustawienie suwaków



Rysunek 2. Zaznaczenie pozycji Switchable



Rysunek 3. Pasek Min Value

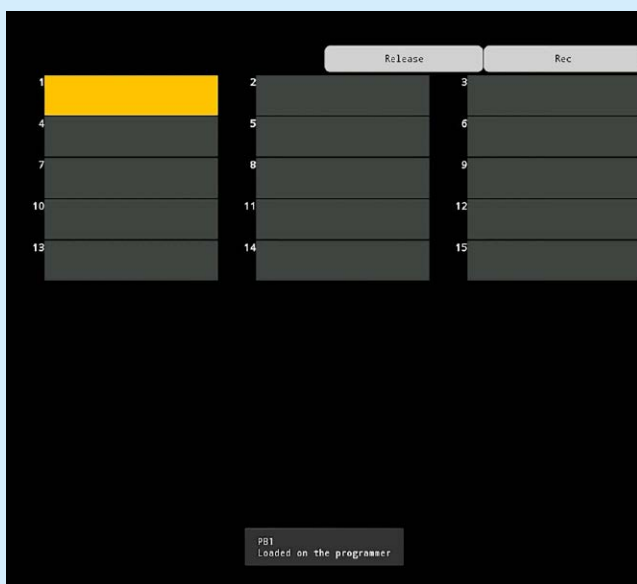
i przytrzymajmy go do momentu otwarcia okna właściwości. W okienku **Name** możemy wpisać dowolną nazwę, która będzie wyświetlana na przycisku, następnie zaznaczamy pozycję **Switchable** (**rysunek 2**). Dzięki tej czynności będziemy włączać i wyłączać zawartość danego klawisza tylko za jego pomocą, więc aby go wyłączyć, nie będzie potrzebne używanie przycisku **Release**.

Kolor szary podświetlenia przycisku sygnalizuje jego wyłączenie, a żółty włączenie, zmiana stanu dokonywana jest przez kolejne dotknięcia przycisku, tak więc uzyskamy teraz wyraźną informację, co mamy. Powróćmy jeszcze do okna właściwości przycisku i omówmy kolejne pozycje jeśli w okienkach **Fade IN** i **Fade OUT** pozostawimy czas ustawiony na **0.0**, to przycisk będzie działał na zasadzie **włącz/wyłącz**. Możemy to zmienić przyciskami „-” i „+”, za pomocą których możemy ustawić indywidualnie czas wejścia i zejścia cue.

Do omówienia pozostał ostatni element okna – to pasek zatytułowany **Min value** (rysunek 3). Za jego pomocą można ustawić minimalny poziom, do jakiego zejdzie zaprogramowane cue przy wyłączenia klawisza. W naszym przykładzie jest on ustawiony na **48%**. Do czego może być to nam przydatne? Przykładowo, mamy pomieszczenie, w którym w danej chwili nikt nie przebywa, więc bez sensu jest jego oświetlanie. Ale jest ono tzw. przechodnie, więc – aby zapewnić wygodne i bezpieczne przejście – możemy jednym dotknięciem obniżyć je do akceptowalnego poziomu właśnie za pomocą *paska Min value*, a w razie konieczności bezproblemowo powrócić do uprzednich ustawień. Mamy tu więc typowo proekologiczne rozwiązanie techniczne. Oczywiście, w każdej chwili można poziom ustawić na 0%, wówczas cue zejdzie do wartości zero.

Oczywiście, mamy możliwość dokonania korekty zaprogramowanego cue lub skopiowania przeprowadzenia edycji i zapisania pod innym przyciskiem. Tego typu operacje przeprowadzamy w sposób następujący. Jeżeli na prawym klawiszu nie jest wyświetlana etykieta **Rec**, to należy go dotknąć. Gdy nazwa ta jest już wyświetlona, dotknijmy go jeszcze raz, ale przytrzymajmy palec do momentu zmiany barwy podświetlenia na żółto i ukazania się napisu **Load**. Teraz możemy dotknąć przycisku, którego zawartość chcemy skopiować do **Programmera**. Fakt ten zostanie skwitowany stosownym komunikatem, w naszym przykładzie to komunikat o treści „PB1 loaded on the programmer” (rysunek 4). W ten sposób system informuje nas, że zawartość przycisku **PB1** została skopiowana do pola faderów.

Teraz na polu faderów można skorygować cue i powtórnie zapisać poprawione pod tym samym klawiszem, ewentualnie pod nowym. Program umożliwia również skopiowanie zawartości kilku przycisków i zapisanie tak zsumowanej zawartości pod innym. Oczywiście, można również skasować cue spod dowolnego klawisza, gdy nie będzie nam już potrzebne. W tym celu na przycisku funkcyjnym należy ustawić typ jego działania na **Delete**. Następnie trzeba dotknąć

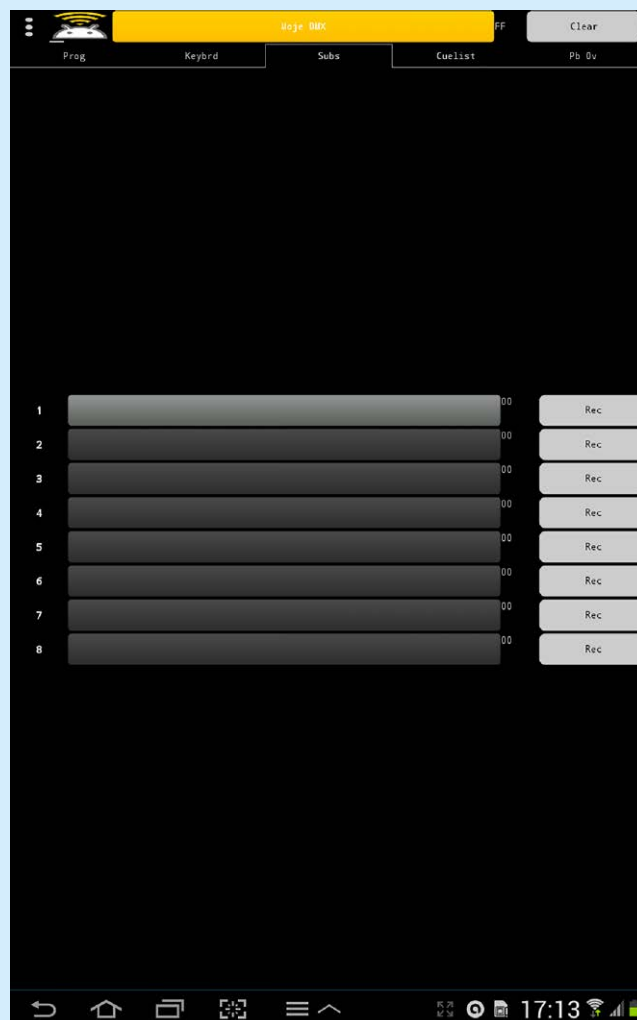


Rysunek 4. Komunikat o skopiowaniu przycisku PB1 do pola faderów

przycisku, którego zawartość chcemy skasować. Gdy to się stanie (**UWAGA! KASOWANIE PRZEBIEGA BEZ OSTRZEŻENIA**), kolor klawisza zmieni się na ciemnoszary. Zauważmy, że skasowaniu ulegną tylko zaprogramowane wartości kanałów, opis klawisza (jeśli taki zastosowaliśmy) pozostanie w dalszym ciągu. Jeśli chcemy skasować również opis, musimy wcześniej wejść do zakładki **Buttons Settings** danego przycisku i wyczyścić zawartość pola **Name**.

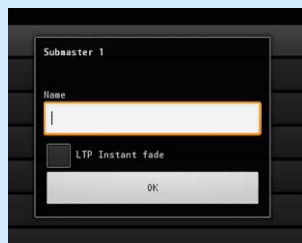
Programowanie sekcji Submasters

Tradycyjnie, w zakładce **Prog**, za pomocą faderów ustawmy jakieś cue, następnie przejdźmy do zakładki **Subs** i dotknijmy przycisku **Rec** przy suwaku, pod którym ma być zapisane cue (mamy ich do dyspozycji osiem – rysunek 5), co jest sygnalizowane przez zmianę barwy suwaka submastera. Mamy też możliwość nadania własnej nazwy submasterowi. Aby to zrobić, należy otworzyć okienko dialogowe poprzez dotknięcie i przytrzymanie numeru submastera do momentu otwarcia okna (rysunek 6). Następnie dotykamy pola **Name**, co spowoduje ukazanie się klawiatury ekranowej, za pomocą której wprowadzamy nazwę i zatwierdzamy **OK**. Okno zostanie zamknięte, a na pasku submastera widoczna będzie wpisana nazwa. Zawartość submastera wprowadzamy, przesuwając palcem po pasku zaprogramowanego suwaka od strony lewej do prawej.



Rysunek 5. Osiem dostępnych Subs

Wróćmy jeszcze do okna dialogowego. Jest tam widoczna pozycja **LTP Instant fade**, którą możemy wybrać, ale wyjaśnijmy, co to jest. Jak już wiemy, ten sam kanał można zapisać w różnych miejscach, a dokładniej w różnych pamięciach – w naszym przypadku są to: **Subs**, **Cuelist**, **Pb Ov**.



Rysunek 6. Okno dialogowe umożliwiające nadanie nazwy submasterowi

Gdy wprowadzamy zawartość jednej pamięci, to praktycznie nie ma wątpliwości, jaka wartość ma być wysłana na linię DMX. Jednak gdy jednocześnie są włączone dwie lub więcej lub gdy pamięć jest „ściemniwana” lub „rozjaśniana”, należy określić, w jaki sposób mają być wyprowadzone poziomy z pamięci.

W praktyce, niezależnie od tego, czy pracujemy z konsolą wirtualną, czy sprzętową, kanały dimmerów lub intensywności działają na zasadzie **HTP** (**Highest Takes Precedence**). Oznacza to, że jeśli kanał ma atrybut HTP i jest zaprogramowany w różnych pamięciach, to zostanie wyprowadzony najwyższy poziom. Natomiast kanały ruchomych urządzeń oświetleniowych działają na zasadzie **LTP** (**ostatni przejmuje pierwszeństwo – Latest Takes Precedence**), czyli pierwszeństwo otrzymuje ostatni poziom. Oznacza to, że ostatnia zmiana przejmuje każdą inną wartość, tak że najnowszą pamięcią, która ma być włączona, jest ta, której poziom jest wyprowadzany na wyjście. Przy ściemnianiu w pamięci zwykle nie następuje ściemnienie kanałów **LTP**, ale niektóre z nich otrzymują swoją pełną wartość i zachowują ją do momentu ustawienia innej wartości. Atrybuty **LTP** lub **HTP** możemy nadawać dowolnie każdemu kanałowi, w zależności od naszych potrzeb. W naszym przypadku, gdzie praktycznie stosujemy tylko dimmery,

wykorzystywany będzie miał atrybut **HTP**. Ale pamiętajmy, że jeżeli uaktywnimy opcję **LTP**, to dotyczyć będzie ona tylko submastera, a nie konkretnego kanału. Tak jak w poprzednich zakładkach, tutaj też mamy możliwość skopiowania submastera, a dokładniej jego zawartości, na pole faderów. W tym celu musimy dotknąć (i przytrzymać do momentu wyświetlenia komunikatu o skopiowaniu) przycisku **Rec** przy submasterze, który ma zostać skopiowany.

Mamy więc skopiowane cue, możemy poczynić żądane poprawki, po których wróćmy do zakładki submasterów i powtórnie dotknijmy przycisku **Rec**. Zostanie wyświetlone okno i będziemy mogli zaakceptować zmiany, ewentualnie je odrzucić. Po podjęciu decyzji wyzerujemy pole faderów przyciskiem **Clear**, a następnie powtórnie dotknijmy **Rec**. I znowu zostało otworzone okno, ale tym razem umożliwiające skasowanie zawartości submastera. Dostęp do tego typu operacji możliwy jest tylko w przypadku wyzerowania pola faderów.

Podsumowanie

W ten oto sposób dotarliśmy prawie do końca opisu programu sterującego. Dlaczego prawie? Ano dlatego, że program ma możliwość obsługi urządzeń inteligentnych. Jednak opis tej funkcji wykracza dość daleko poza przyjęte założenia tego artykułu (czyli że ma on być zrozumiały i dostępny dla każdego). Podjęcie się wykonania opisu w stosunku do urządzeń inteligentnych wymagałoby napisania kilkusetstronicowego podręcznika. Tak więc, potencjalny użytkownik ma w rękę narzędzie do sterowania oświetleniem w oparciu o protokół DMX512. Teraz już tylko od niego zależy, w jaki sposób go użyje i jaki uzyska efekt końcowy. Zależy także to, czy będzie w tej dziedzinie tylko sprawnym rzemieślnikiem, czy też artystą. Tego drugiego wszystkim gorąco życzę.

ANDRZEJ BILIŃSKI

DABSYSTEM@DABSYSTEM.NAZWA.PL

REKLAMA

SZUKAJ W SALONACH PRASOWYCH ORAZ NA
WWW.ULUBIONYKIOSK.PL
 (PRZESYŁKA GRATIS)

T3 WYDANIE SPECJALNE | 2/2016

GWIEZDNE WOJNY

180 STRON
 Grafiki zamalowane ręcznie
 Wywiady z artystami
 Otwarte wojny od kuchni

SZTUKA
 Z ODLEGŁEJ GALAKTYKI

ISSN 1733-1377