

Δουλεύοντας με το DASLIGHT.

Αποφάσισα να γράψω το παρακάτω άρθρο / εγχειρίδιο χρήσης, επειδή πολλοί από εσάς αγχώνεστε ή πελαγώνετε με την σκέψη του χειρισμού των φωτιστικών σας μέσω λογισμικού. Σε κάθε συζήτηση, εξηγώ συνέχεια πόσο απλά είναι τα πράγματα με το **Daslight**. Βέβαια αν είμαστε σε κάτι νέοι, πρέπει να αφιερώσουμε έξτρα χρόνο για να το μάθουμε και να το κάνουμε σωστά. Από την εμπειρία μου όμως ξέρω πως ο αρχάριος χρήστης θα πελαγώσει με μία συμβατική κονσόλα, παρά με το λογισμικό. Εκτός του ότι όλοι πλέον είναι εξοικειωμένοι με ηλεκτρονικούς υπολογιστές και διαφόρων τύπων εφαρμογές, πλέον ο κάθε επαγγελματίας δεν διαθέτει μόνο έναν τύπο φωτιστικών και σχεδόν σε όλες τις περιπτώσεις, θα ήθελε να τα ελέγχει ξεχωριστά. Αυτό δεν μπορεί να γίνει με μια συμβατική (τουλάχιστον εύκολα), συνηθισμένη κονσόλα 24 ή 192 καναλιών DMX.

Αυτό το άρθρο θα παρουσιαστεί επάνω στο **DVC3**, αφού ενώ η 4 έκδοση ναι μεν κυκλοφορεί ήδη, αλλά έχει ακόμα προβλήματα. Αν μπορούσα να δουλέψω έστω τα βασικά στην 4, θα το είχα κάνει. Αλλά στον δικό μου υπολογιστή για παράδειγμα, αυτή τη στιγμή, η έκδοση 4 κρασάρει ακόμα κατά την εκκίνηση, ή κατά το πατσάρισμα φωτιστικών. Για να τη δουλέψω στην πράξη, θα προτιμούσα να περιμένω επιπλέον αναβαθμίσεις, όπως συνιστώ και σε εσάς να κάνετε το ίδιο. Μπορείτε να την δουλέψετε βεβαίως δοκιμαστικά, αλλά στη δουλειά σας, καλύτερα να δουλεύετε με την 3^η έκδοση. Η βασική φιλοσοφία του λογισμικού έτσι κι αλλιώς, δεν έχει αλλάξει. Οπότε εάν ξέρεις καλά το DVC3, θα παίζεις στα δάκτυλα και την 4. Θα παρουσιαστούν οι διαφορές των δύο εκδόσεων σε διαφορετικό άρθρο.

Το **Daslight** είναι τόσο ευέλικτο λογισμικό που μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε ένα απλό πάρτι, σε οικιακή χρήση, μέχρι μεγάλα clubs & μουσικές σκηνές. Μπορείς είτε να έχεις σκηνές, με έτοιμα, ολοκληρωμένα εφέ σε διαφορετικούς τύπους φωτιστικών, είτε να έχεις παλέτες με διάφορα εφέ, που αφορούν ίδιους τύπους μηχανημάτων και να τα επιλέγεις σε πραγματικό χρόνο, ανάλογα με τη μουσική διάθεση. **Το μεγαλύτερο πλεονέκτημα του Daslight είναι ότι μπορείς να φτιάξεις εφέ πολύ γρήγορα.** Για εταιρίες PA ή mobile DJ's που μπορεί να στήνουν διαφορετικά τον εξοπλισμό τους κάθε φορά, μπορούν να έχουν έτοιμες τις παλέτες με τα βασικά τους εφέ και όταν στήσουν στο χώρο, να προσαρμόσουν απλά τις κινήσεις τους. Ή να έχουν έτοιμα group με κινήσεις που ανάλογα με το πώς έχουν στήσει τα φώτα τους (κάθετα, οριζόντια, επιδαπέδια, σε totems κτλ.).

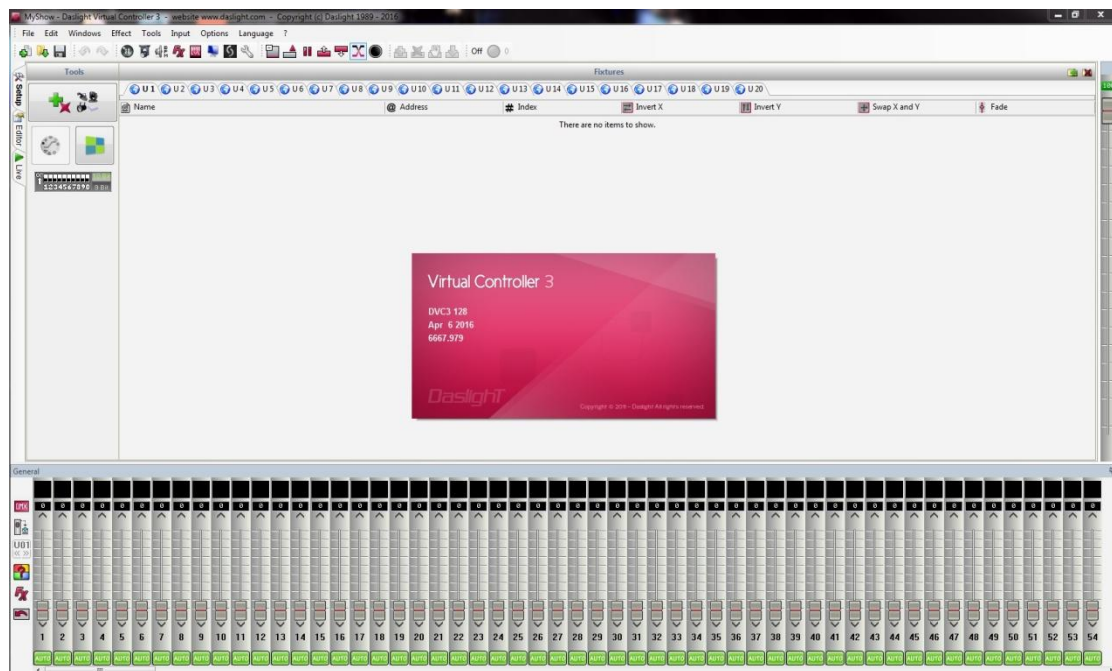
Το Daslight είναι ίσως το φιλικότερο προς το χρήστη λογισμικό που έχω δουλέψει μέχρι σήμερα. Το σετάρισμά του ολοκληρώνεται μέσω των τριών κυρίων καρτελών του: SetUp, Editor & Live.

Εγκατάσταση και πρώτη επαφή με το περιβάλλον του DVC.

Η εφαρμογή είναι ελαφριά για οποιοδήποτε σύστημα και δεν απαιτεί πόρους ή ιδιαίτερη επεξεργαστική ισχύ από τον υπολογιστή. Την εγκαθιστούμε κατεβάζοντάς την από το επίσημο site www.daslight.com, όπου υπάρχουν διαθέσιμα νέα updates κάθε 2 με 6 μήνες. Πλέον **τα καινούρια interfaces έτσι κι αλλιώς δεν δίνουν CD εγκατάστασης.**

Κατά την εγκατάσταση, επιτρέπουμε στην εφαρμογή να εγκαταστήσει και τους οδηγούς του interface.

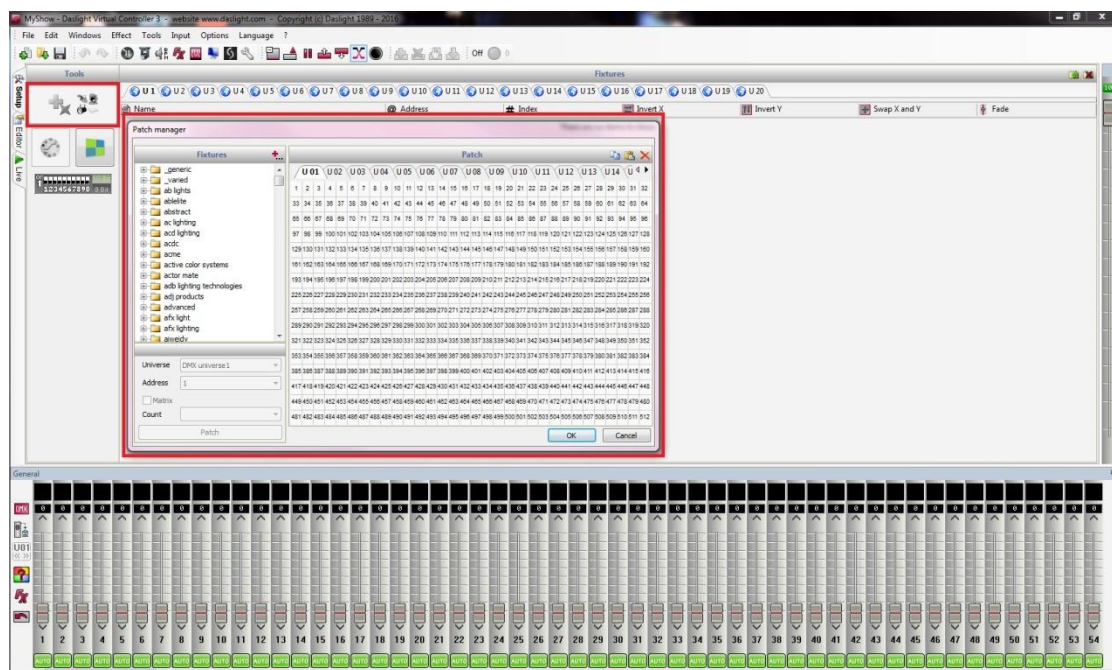
Στην πρώτη εκτέλεση της εφαρμογής, βλέπουμε την παρακάτω οθόνη:



Πρακτικά, το software είναι 'άδειο' από μηχανήματα και σκηνές. Η εισαγωγή των φωτιστικών μας (*patching*) στο πρόγραμμα, θα γίνει από αυτή την καρτέλα. Το **patching** γίνεται, για να μπορέσει το πρόγραμμα να οργανώσει τις λειτουργίες των συσκευών μας, ώστε να έχουμε άμεση και γρήγορη πρόσβαση σε αυτές, μέσω των καρτελών προβολής.

Patching

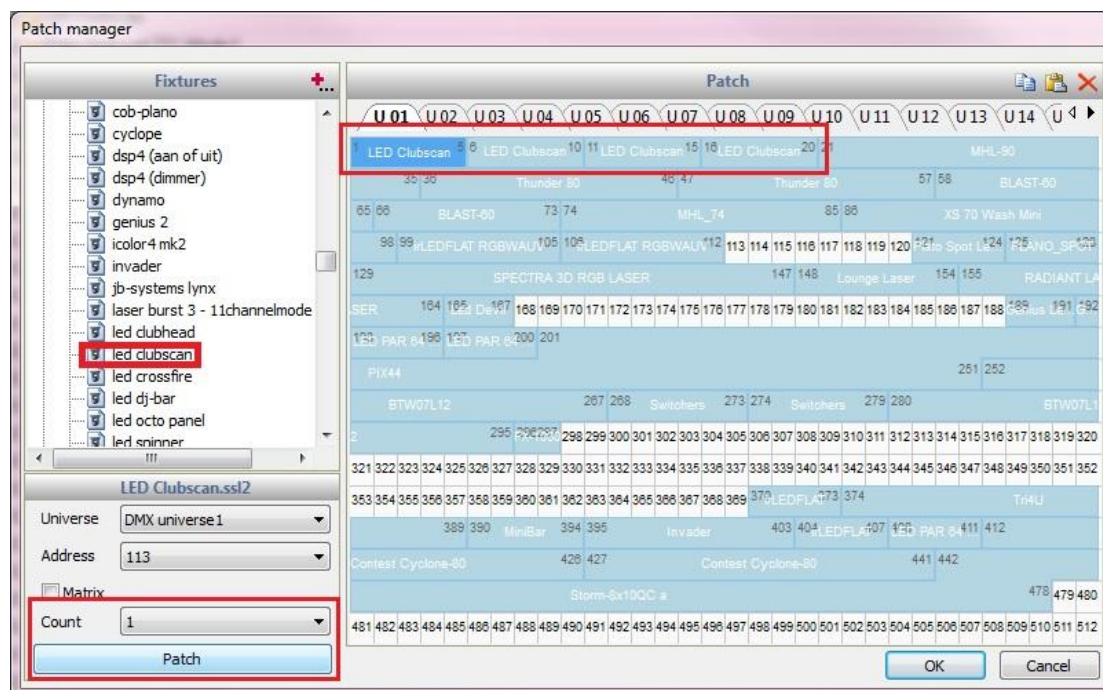
Ανοίγουμε τον **Patch Manager** πατώντας το ορθογώνιο μεγάλο πλήκτρο στα αριστερά της οθόνης.



Σε ξεχωριστό, μικρότερο παράθυρο, ανοίγει ο Patch Manager, ο οποίος αποτελείται από ένα 'δένδρο' φακέλων με τα ονόματα σχεδόν όλων των κατασκευαστών επαγγελματικού φωτισμού / εφέ. Μέσα στους φακέλους, είτε βρίσκονται όλα τα **προφίλ φωτιστικών** (τουλάχιστον δεκαετίας, ίσως και παλαιότερα) του συγκεκριμένου κατασκευαστή, είτε σε μερικές περιπτώσεις, υπάρχουν υποφάκελοι με κατηγορίες φωτιστικών (*Spot moving heads, wash moving heads, lasers, scanners* και ούτω καθεξής). Εκεί, ψάχνουμε να βρούμε τα μοντέλα φωτιστικών ή εφέ που διαθέτουμε.

Στις περιπτώσεις των ρομποτικών μηχανημάτων, υπάρχουν τουλάχιστον δύο επιλογές ως προς το **mode** λειτουργίας των φωτιστικών, **basic ή extended** και είτε στο εγχειρίδιο χρήσης του μηχανήματος, είτε στο Daslight, αναφέρονται ως **Mode 1, Mode 2** (3, 4, κτλ ανάλογα με το μοντέλο). **Το mode του patch με το mode του μηχανήματος, θα πρέπει να είναι το ίδιο πάντα.** Όπως επίσης και η διεύθυνση των φωτιστικών. **Είναι πιο πρακτικό πρώτα να οργανώνουμε τα φώτα μας στο λογισμικό και μετά να κάνουμε τις τελευταίες ρυθμίσεις επάνω στα μηχανήματα (διεύθυνση, mode κ.α.).**

Δίπλα από το δέντρο με τους φακέλους των κατασκευαστών, υπάρχουν καρτέλες με τα **DMX Universes**. Κάθε ένα DMX Universe μπορεί να ελέγξει μέχρι και **512 κανάλια DMX**. Ξεκινάμε την εισαγωγή των φωτιστικών μας, στο πρώτο Universe. Αυτό μπορεί να γίνει εύκολα, είτε κάνοντας **drag 'n' drop** το προφίλ από τον φάκελο του κατασκευαστή, μέσα στο grid του πρώτου Universe, είτε εάν έχουμε πολλά φωτιστικά του ίδιου μοντέλου, μπορούμε να το επιλέξουμε με το ποντίκι μας, να θέσουμε τον αριθμό μέσω του πλαισίου **"Count"** στην κάτω αριστερά πλευρά του παραθύρου και μετά να πατήσουμε το πλήκτρο **"Patch"**.

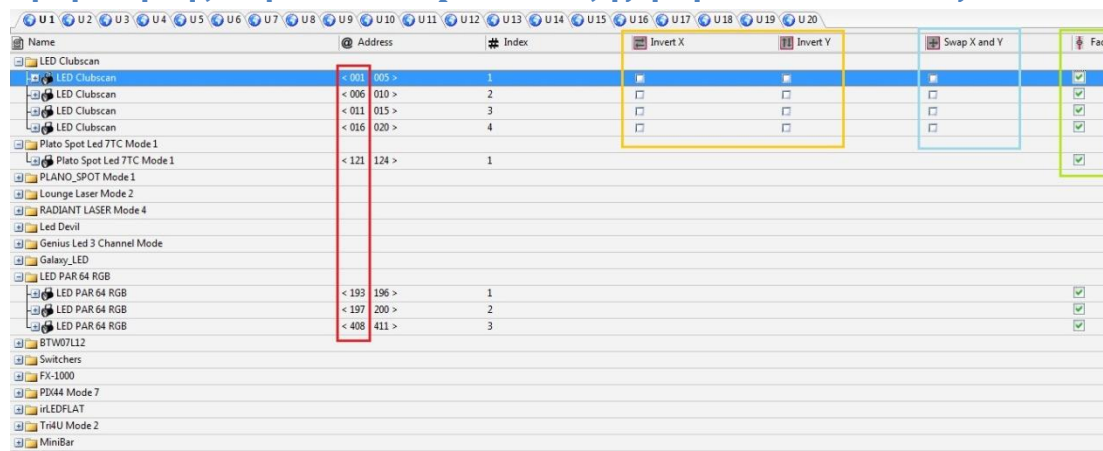


Μέσα στο grid του Universe, τα φωτιστικά / εφέ θα εμφανίζονται με **γαλάζιο χρώμα**, έχοντας σημειωμένο το μοντέλο τους (πχ Led Clubscan) ενώ οι αριθμοί που εμφανίζονται επάνω αριστερά και δεξιά στο πλαίσίό τους, υποδηλώνουν την αρχή και το τέλος του

εύρους των καναλιών, που καταλαμβάνουν μέσα στο Universe. Από αυτόν τον αριθμό, εμείς κρατάμε μόνο τον πρώτο, αφού αυτός υποδηλώνει τη διεύθυνση που θα πρέπει να βάλουμε στο μηχανήμα.

Πατώντας **OK**, στο παράθυρο, εφόσον έχουμε ολοκληρώσει την προσθήκη όλων των ρομποτικών μας / προβολέων / εφέ, μπορούμε πλέον να δούμε τις συσκευές μας, κατηγοριοποιημένες ανά μοντέλο σε φακέλους. Κάνοντας ανάπτυξη τους φακέλους (κλικάροντας με το ποντίκι στο σύμβολο +), εμφανίζεται ο αριθμός των φωτιστικών που έχουμε πατσάρει στο συγκεκριμένο μοντέλο. Τη διεύθυνση που θα βάλουμε, μπορούμε να την δούμε και από τη συγκεκριμένη προβολή, όπως επίσης να θέσουμε και κάποιες ρυθμίσεις που αφορούν την κίνηση.

Προβολή της καρτέλα Setup και επεξήγηση επιπλέον επιλογών.



Στο παραπάνω παράδειγμα, βλέπουμε ανεπτυγμένο τους φακέλους των μοντέλων **Led Clubscan**, **Plano Spot Led** και **Led Par 64**.

Στο κόκκινο πλαίσιο, υποδεικνύω τους αριθμούς που αφορούν **την διεύθυνση** που πρέπει να δοθεί στο κάθε μηχανήμα, ώστε να λαμβάνει σωστά τις εντολές που το αφορούν.

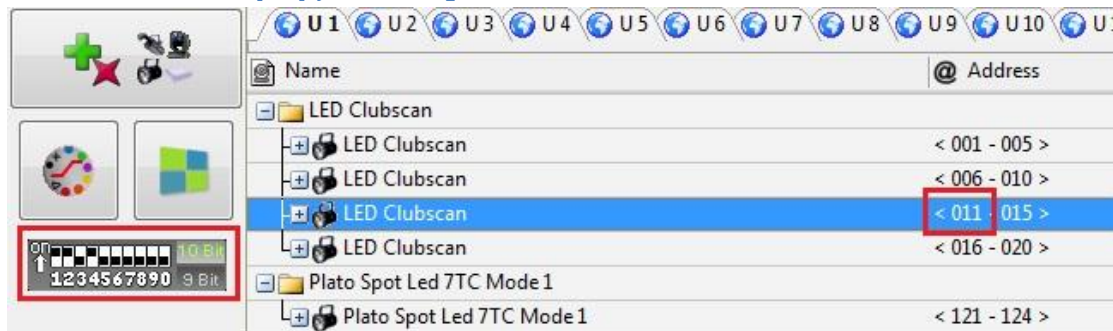
Με το κίτρινο πλαίσιο, έχει τονιστεί η δυνατότητα που δίνει το Daslight **για την ανάστροφη κίνηση στον οριζόντιο ή κάθετο άξονα** ενός ρομποτικού. Έστω για παράδειγμα, ότι έχουμε τοποθετήσει δύο scanner στην ίδια πλευρά μέσα στον χώρο και θέλουμε να φτιάξουμε κινήσεις χιαστί εύκολα. Επειδή προγραμματίζοντάς τα, με τη γεννήτρια τουλάχιστον, οι καθρέπτες θα κινούνται ακριβώς στην ίδια κατεύθυνση, μπορούμε να επιλέξουμε **invert Y** στο ένα από τα δύο. Αν έχουμε κεφαλές και θέλουμε να το κάνουμε το ίδιο, πρέπει να επιλέξουμε **invert** και στους δύο άξονες.

Στο γαλάζιο πλαίσιο, φαίνεται η λειτουργία για **αντιστροφή των καναλιών της κίνησης** (πχ από Pan / Tilt σε Tilt / Pan και το αντίστροφο).

Στο πράσινο πλαίσιο, υποδεικνύεται η λειτουργία **Fade** για κάθε κανάλι του / των φωτιστικών μας. Συνήθως δεν ασχολούμαστε με τη συγκεκριμένη λειτουργία, δεδομένου του ότι όλα τα προφίλ είναι φτιαγμένα σωστά, από την support team του Daslight. Κάποια φορά όμως ίσως να μας τύχει να έχουμε ένα φωτιστικό, στο οποίο θέλουμε να κάνουμε εφέ **fade in / out** ή παλμούς στο dimmer του για παράδειγμα, αλλά αυτό που βλέπουμε είναι

απλά ένα on / off. Μπορούμε εύκολα να αλλάξουμε την κατάσταση αυτή, πηγαίνοντας στην παραπάνω προβολή, και τσεκάροντας το κουτάκι Fade στο κανάλι του Dimmer. Γενικά, αυτό το κάνουμε για να αναγνωρίσει το πρόγραμμα ότι το συγκεκριμένο κανάλι μπορεί να λειτουργήσει γραμμικά και όχι μόνο βηματικά. Γραμμικά για παράδειγμα, είναι τα κανάλια του dimmer, της κίνησης, των χρωμάτων RGB, της περιστροφής σχεδίων και άλλων αντίστοιχων λειτουργιών.

Διευθυνσιοδότηση μέσω Dip Switch.

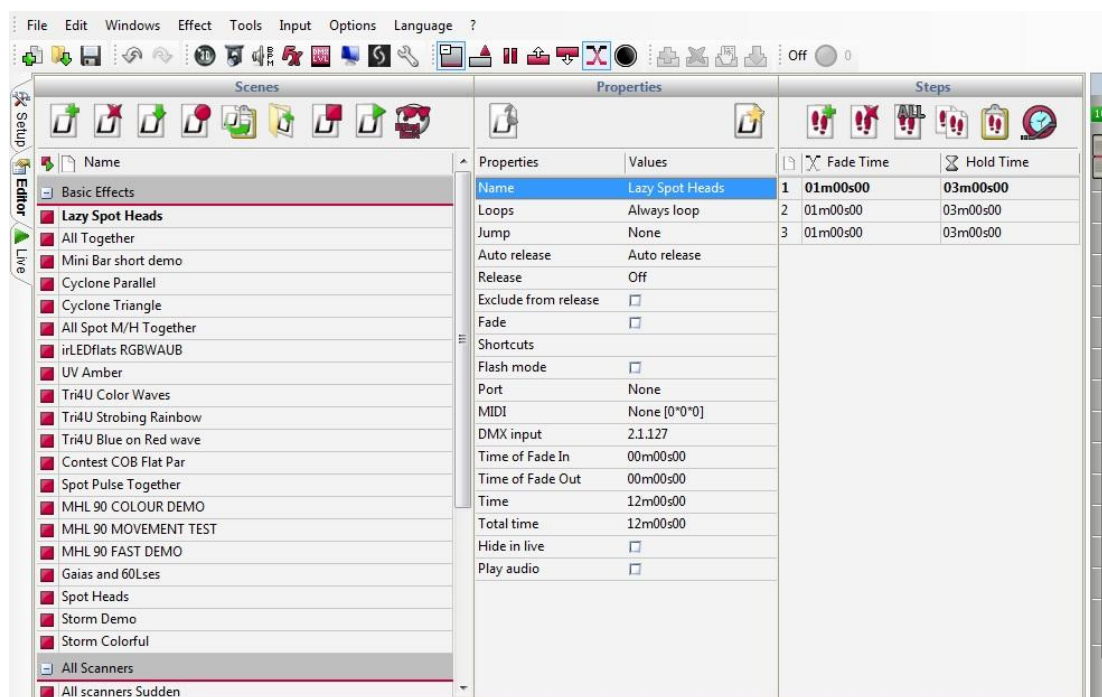


Η διευθυνσιοδότηση στα φωτιστικά με ψηφιακή οθόνη, είναι μια εύκολη υπόθεση. Εκεί είναι πιο προφανή τα πράγματα! Σε περίπτωση που έχουμε φωτιστικά με **dip switches**, όπου ακόμα και σήμερα ορισμένα μοντέλα διαθέτουν αυτή την κλασσική μέθοδο διευθυνσιοδότησης, χρειαζόμαστε έναν **calculator**. Το DVC έχει τον calculator στην καρτέλα Setup όπου επιλέγοντας οποιοδήποτε μηχανήμα, προβάλλει αυτόματα τη θέση στην οποία πρέπει να βρίσκονται οι μικροδιακόπτες του, ώστε να πάρουν την προβαλλόμενη δεκαδική διεύθυνση.

Αφού ξεμπερδέψουμε λοιπόν με όλες τις λεπτομέρειες, προετοιμάζουμε τα μηχανήματά μας, ώστε να δέχονται σωστά τις εντολές από το Daslight. Για λεπτομέρειες, θα ανατρέχετε στα εγχειρίδια χρήσης των μηχανημάτων σας.

Γνωριμία με την καρτέλα Editor.

Το επόμενο στάδιο, είναι ο προγραμματισμός των φωτιστικών μας, μέσω της καρτέλας **Editor**. Η λογική του προγραμματισμού σας, θα είναι προσωπική σας επιλογή, απλά μέσω του άρθρου θα σας εξηγήσω τι μπορείτε να κάνετε και πως θα το κάνετε.



Παραπάνω, βλέπετε την καρτέλα του Editor. Σε εσάς, την πρώτη φορά, και οι τρεις στήλες - **Scenes / Properties / Steps** - θα είναι κενές. Στην αριστερή στήλη - **Scenes**- δημιουργούμε σκηνές και γκρουπ σκηνών. Το γκρι χώρισμα που βλέπετε στη στήλη, με τα δικά μας ονόματα Basic Effects & All Scanners **αφορά γκρουπ** και όλες οι σκηνές που βρίσκονται από κάτω τους, ανήκουν στο εκάστοτε γκρουπ. Οι σκηνές παρουσιάζονται με τα μπορντό κουτάκια και δεξιά τους εμφανίζεται το όνομα που εμείς έχουμε δώσει. Από προεπιλογή, όταν δημιουργούμε νέα σκηνή, θα παίρνει το όνομα Scene 1, Scene 2 και ούτω καθεξής.

Στην μεσαία καρτέλα - **Properties** - μπορούμε να αλλάξουμε τις παραμέτρους της σκηνής (στη συνέχεια του άρθρου θα εξηγηθούν με λεπτομέρεια όλες οι επιλογές).

Στην τρίτη καρτέλα, βλέπουμε τα βήματα της σκηνής μας, με τους χρόνους **fade & hold** σε κάθε βήμα. Βήματα σε κάθε σκηνή μπορούμε να δημιουργήσουμε είτε μόνοι μας, προγραμματίζοντας κάποιο εφέ χειροκίνητα, είτε με τη γεννήτρια, όπως θα δούμε παρακάτω.

Επεξήγηση εικονιδίων στην στήλη Scenes



New Scene: Πατώντας επάνω σ' αυτό το εικονίδιο, δημιουργούμε μία νέα σκηνή.



Delete Scene: Για την διαγραφή της επιλεγμένης σκηνής.



Import Scene: Για την εισαγωγή σκηνής από αρχείο.



Record DMX Values: Η λειτουργία αυτή επιτρέπει στην εγγραφή των τιμών του Universe, στην περίπτωση που είναι συνδεδεμένη εξωτερική κονσόλα επάνω στο DVC Interface. Το Gold interface για παράδειγμα, διαθέτει είσοδο 512 καναλιών DMX.



Copy the selected scene: Αντιγράφει την επιλεγμένη σκηνή.



New Group: Δημιουργεί ένα νέο γκρουπ.



Stop Scene: Σταματά την αναπαραγωγή της επιλεγμένης σκηνής, εφόσον αυτή αναπαράγεται εκείνη τη στιγμή.



Play Scene: Ξεκινά την αναπαραγωγή της επιλεγμένης σκηνής.



Programming in blind mode: Ιδιαίτερα χρήσιμη λειτουργία, όταν θέλουμε να προγραμματίσουμε κάτι έκτακτο, αλλά το live / η εκδήλωση / το event έχει ήδη ξεκινήσει και δεν θέλουμε να φανεί η οποιαδήποτε αλλαγή στον φωτισμό εκείνη τη στιγμή. Πατώντας το συγκεκριμένο πλήκτρο στον Editor, οι τιμές των ήδη ενεργών καναλιών παραμένουν ανέπαφες, ενώ οτιδήποτε φτιάζουμε εκείνη τη στιγμή, **δεν θα φανεί live**.

Επεξήγηση της στήλης Properties

Σε αυτή τη στήλη, καθορίζουμε τις σημαντικότερες παραμέτρους της σκηνής μας. Από αυτό το σημείο μπορούμε να κάνουμε λειτουργικό όλο μας το σετάρισμα / project / show.

Name: Δίνουμε ένα μοναδικό όνομα στη σκηνή μας.

Loops: Ορίζουμε εάν η σκηνή θα επαναλαμβάνεται συνέχεια ή θα σταματά μετά από έναν συγκεκριμένο αριθμό επαναλήψεων. Ο αριθμός αυτός έχει εύρος **από μία, έως 256 επαναλήψεις**.

Jump: Η παράμετρος αυτή ενεργοποιείται μόνο όταν έχουμε θέσει αριθμό στις επαναλήψεις της σκηνής (**Loops**). Μέσω της επιλογής Jump μπορούμε να καθορίσουμε την σκηνή, η οποία θα ενεργοποιείται μετά το τέλος των επαναλήψεών της.

Auto Release: Η παράμετρος αυτή ενεργοποιείται μόνο όταν έχουμε καθορίσει αριθμό επαναλήψεων (Loops) και ρυθμίζει το αν η σκηνή θα απενεργοποιείται αυτόματα μετά το τέλος των επαναλήψεών της (**Auto Release**), ή αν θα μπαίνει σε κατάσταση αναμονής (**Pause...**).

Release: Η επιλογή αυτή διαθέτει τέσσερις καταστάσεις:

- **Off.** Η σκηνή, όταν θα ενεργοποιείται, δεν θα απενεργοποιεί καμία άλλη ενεργή σκηνή.
- **Group.** Η σκηνή, όταν θα ενεργοποιηθεί, θα απενεργοποιήσει άλλες σκηνές που τυχόν εκτελούνται εκείνη τη στιγμή και που ανήκουν στο ίδιο γκρουπ.
- **General.** Η σκηνή, όταν θα ενεργοποιηθεί, θα απενεργοποιήσει οποιαδήποτε άλλη σκηνή είναι ενεργή εκείνη τη στιγμή (σε όλα τα γκρουπ).
- **All except group:** Η σκηνή, όταν θα ενεργοποιηθεί, θα απενεργοποιήσει οποιαδήποτε άλλη ενεργή σκηνή ανεξαρτήτως γκρουπ, εκτός από αυτές (τις ενεργές) που βρίσκονται στο ίδιο γκρουπ με εκείνη.

Exclude from release: Τσεκάροντας το συγκεκριμένο κουτάκι, ανεξαρτήτως από τις ρυθμίσεις που έχουν όλες οι υπόλοιπες σκηνές, **η συγκεκριμένη σκηνή θα εξαιρείται από την απενεργοποίηση.** Ιδιαίτερα χρήσιμη ρύθμιση, για όποιον δουλεύει στο Daslight τον δυναμικό και αρχιτεκτονικό φωτισμό σε έναν χώρο. Για παράδειγμα, σκηνές που αφορούν τον φωτισμό των LED ενός μπαρ και δεν θα θέλαμε να απενεργοποιούνται σε καμία φάση στη βραδιά, μπορούμε να τσεκάρουμε το Exclude from release.

Fade: Τσεκάροντας αυτή την επιλογή, η μετάβαση στην συγκεκριμένη σκηνή θα γίνεται με fading και όχι κοφτά, όπως γίνεται όταν η λειτουργία αυτή δεν είναι επιλεγμένη. Ιδανική επιλογή για σκηνές κινήσεων, ή σταθερών φωτιστικών.

Shortcuts: στο πεδίο της συγκεκριμένης επιλογής, μπορούμε να ορίσουμε ένα πλήκτρο από το πληκτρολόγιο του υπολογιστή μας για την ενεργοποίηση της σκηνής.

Flash Mode: επιλέγοντας αυτή τη λειτουργία, η σκηνή ενεργοποιείται στιγμιαία, ή διατηρείται ενεργή, μόνο όση ώρα την κρατάμε ενεργή με το ποντίκι ή με συντόμευση από το πληκτρολόγιο (αν έχουμε ορίσει κάτι τέτοιο). Ιδιαίτερα χρήσιμη λειτουργία για την δημιουργία **blinder, sudden strobe effects** ή **για χειροκίνητα συγχρονισμένο shutter on** στα φώτα μας.

Port: καθορίζει εάν η σκηνή θα ενεργοποιείται είτε μέσω των **8 αναλογικών επαφών** που διαθέτουν όλα τα DVC Interfaces, είτε μέσω των διευθύνσεων (οι 8 επαφές, μπορούν να συνδυαστούν σε δυαδικό σύστημα, για να ενεργοποιήσουν μέχρι και 255 σκηνές). Ρύθμιση εξειδικευμένη, που μπορεί να αφορά εφαρμογές αρχιτεκτονικού φωτισμού, έξυπνων σπιτιών κ.α.

MIDI: εάν διαθέτουμε έναν οποιονδήποτε **USB Midi Controller**, μπορούμε να τον κάνουμε να συνεργαστεί με το Daslight. Έχοντας συνδεδεμένο τον controller στον υπολογιστή μας και ενώ είμαστε στην καρτέλα Properties, μπορούμε να πατήσουμε όποιο πλήκτρο, fader ή knob επιθυμούμε. Το Daslight θα εμφανίσει αυτόματα την τιμή του Midi στο πεδίο, πράγμα που σημαίνει πως έχουμε ταυτίσει την συγκεκριμένη σκηνή με το πλήκτρο που μόλις πατήσαμε στον Midi Controller.

DMX Input: η λειτουργία αυτή έχει αντίστοιχη φιλοσοφία με του Midi. Η μόνη προϋπόθεση είναι το interface που διαθέτουμε να υποστηρίζει είσοδο DMX512. Εάν λοιπόν έχουμε συνδεδεμένη συμβατική κονσόλα DMX στο interface, όταν είμαστε στον Editor και

σηκώσουμε κάποιο από τα κανάλια της, τότε ταυτίζουμε την συγκεκριμένη σκηνή με το κανάλι της κονσόλας που μόλις σηκώσαμε.

Time of Fade In / Time of Fade Out: Σε αυτά τα πεδία καθορίζουμε τον χρόνο fade εισόδου και εξόδου της σκηνής.

Time / Total Time: Εμφανίζει τον συνολικό χρόνο των βημάτων της σκηνής.

Hide in Live: αποκρύπτει την σκηνή στην προβολή Live.

Play Audio: για αναπαραγωγή αρχείου ήχου κατά την εκτέλεση της σκηνής. Όταν τσεκάρουμε το κουτάκι, το εικονίδιο  επάνω αριστερά της στήλης, γίνεται ενεργό και πατώντας το, μπορούμε να επιλέξουμε το αρχείο ήχου.

Στήλη Steps

Στην στήλη αυτή βλέπουμε τα βήματα της σκηνής μας. Αν προγραμματίζουμε χειροκίνητα τη σκηνή, μπορούμε να θέσουμε μόνοι μας τους χρόνους αναμονής και fade του κάθε βήματος, όλων ή κάθε βήματος ξεχωριστά.

Επεξήγηση εικονιδίων της στήλης:



New Step: Δημιουργεί ένα νέο βήμα.



Delete Step: Διαγράφει το/α επιλεγμένο/α βήμα/τα.



Select All Steps: Επιλέγει όλα τα βήματα.



Copy the selected steps: Αντιγράφει τα επιλεγμένα βήματα.



Paste steps: Επικολλά τα βήματα

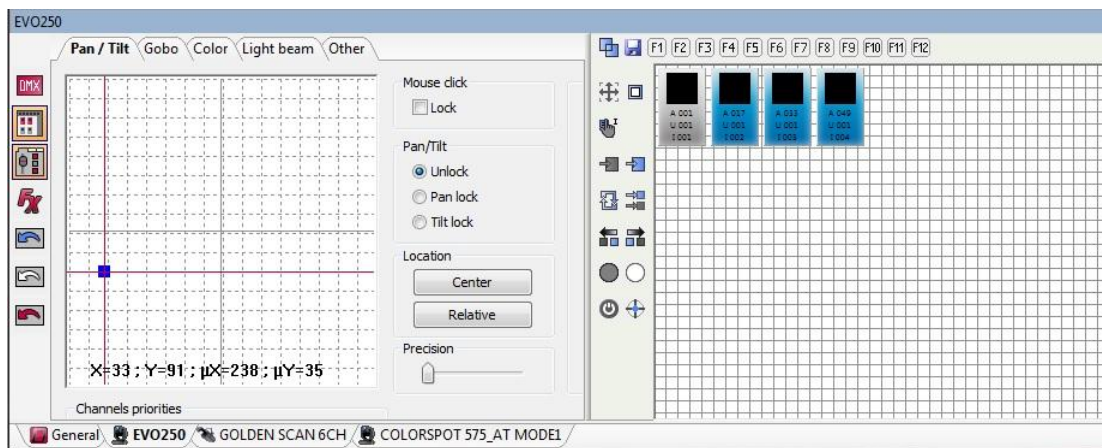


Time: Επιλέγοντας τα βήματα που θέλουμε και πιέζοντας το συγκεκριμένο πλήκτρο, μπορούμε να θέσουμε τους χρόνους **Fade / Hold**.

Στην στήλη αυτή μπορούμε να δημιουργήσουμε μόνοι μας μία σκηνή, θέτοντας σε κάθε βήμα ξεχωριστά τον χρόνο αναμονής και fade του κάθε βήματος. Όταν προγραμματίζουμε μία σκηνή με τη γεννήτρια, τα βήματα αποθηκεύονται αυτόματα, με προσαρμοσμένο τον χρόνο αναμονής και fade.

Προβολή General mixer / Fixture tabs

Έχοντας ολοκληρώσει με το patch, τα μηχανήματα πλέον εμφανίζονται στην κάτω πλευρά του Daslight, στον General Mixer ή κατηγοριοποιημένα ανά μοντέλο. Μέσω των καρτελών, μπορούμε να έχουμε άμεση πρόσβαση στα εφέ των ρομποτικών μας, να τα επιλέξουμε όλα, τον μονό / ζυγό αριθμό, ή απλά όσα εμείς χρειαζόμαστε.



Στην παραπάνω εικόνα, βλέπετε παράδειγμα ενός setup. Στην κάτω πλευρά εμφανίζονται τα Tabs, με πρώτο την προβολή του **General Mixer**, όπου εμφανίζονται και τα **512 κανάλια του DMX Universe**. Οι καρτέλες που βλέπουμε μετά, αφορούν τα μοντέλα των ρομποτικών μας.

Επιλέγοντας ένα από τα tabs των φωτιστικών που έχουμε, βλέπουμε με συγκεκριμένη σειρά στην πάνω πλευρά, τα tabs με τις κατηγορίες των διαθέσιμων μηχανικών εφέ:

Pan / Tilt: Οι άξονες X / Y εμφανίζονται σε όσα ρομποτικά έχουν κίνηση. Μέσα από αυτή την καρτέλα, μπορούμε να ρυθμίσουμε με ακρίβεια τη θέση του ρομποτικού και να το κάνουμε **follow spot**. Μετακινώντας δεξιά τον δείκτη **Precision**, μειώνουμε την ευαισθησία στην κίνηση, με αποτέλεσμα να μπορούμε να ρίξουμε εύκολα τη δέσμη στο επιθυμητό σημείο. Ιδιαίτερα χρήσιμο όταν φωτίζουμε σε μεγάλες αποστάσεις, ή όταν θέλουμε πχ να χρησιμοποιήσουμε ένα scanner ή μία κινούμενη κεφαλή ως follow spot. Για ακόμα πιο εύκολη χρήση, μπορούμε να κλειδώσουμε την κίνηση στο ποντίκι μας, τσεκάροντας το **Lock** στο **Mouse Click**, όπου και μετατρέπουμε το ποντίκι μας σε **Joystic**.

Gobo: σε αυτό το tab, εμφανίζονται οι διαθέσιμοι δίσκοι σχεδίων του ρομποτικού (σταθερών και περιστρεφόμενων σχεδίων).

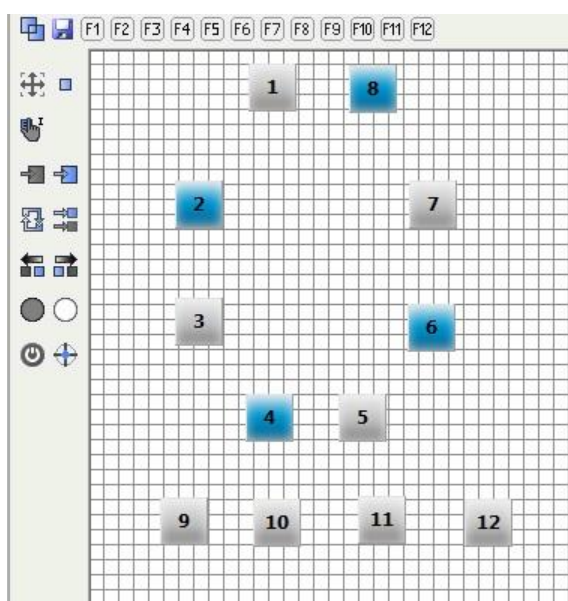
Color: εδώ εμφανίζονται οι επιλογές χρωμάτων για τα φωτιστικά μας. Είτε δίσκοι, είτε οι RGB ή CMY παλέτες μίξης χρωμάτων, είτε και τα δύο μαζί, εφόσον το ρομποτικό μας το υποστηρίζει.

Light Beam: σε αυτό το tab έχουμε τον έλεγχο όλων των μηχανικών εφέ που διαμορφώνουν τη δέσμη. Δηλαδή: **shutter, dimmer, focus, iris, frost, zoom**.

Other: το tab αυτό μας δίνει πρόσβαση σε όλα τα extras που μπορεί να έχει το μηχανήμα μας. Δηλαδή η περιστροφή και το indexing σχεδίων, ταχύτητα κίνησης, δίσκος πρισμάτων, macros και εσωτερικά προγράμματα, έλεγχος της λάμπας, reset κ.α.

Fixture's Grid

Στην δεξιά πλευρά της καρτέλας των ρομποτικών, υπάρχει ένα πλέγμα, επάνω στο οποίο βρίσκεται τοποθετημένος, σε σειριακή διάταξη, ο αριθμός των ρομποτικών του συγκεκριμένου μοντέλου που έχουμε επιλεγμένο εκείνη τη στιγμή. Η προβολή των ρομποτικών μπορεί να αλλάξει, ενώ η προεπιλεγμένη τα παρουσιάζει ως ορθογώνια με την ένδειξη της DMX διεύθυνσής τους (**A001**), το Universe στο οποίο είναι πασσαρισμένα (**U001**) και ο αύξον αριθμός τους (**I 001**). Μέσω των εικονιδίων επεξεργασίας, μπορούμε να αλλάξουμε την προβολή τους σε μία πιο απλή, να τα μετακινήσουμε στο πλέγμα, βάση της θέσης στην οποία βρίσκονται στον χώρο, ή στις τράσες, ώστε να τα αναγνωρίζουμε καλύτερα, να τα επιλέξουμε όλα μαζί, τα μονά, τα ζυγά, να ανοίξουμε ή να κλείσουμε το shutter τους (**beam on / off**), ή να τα κεντράρουμε (για φωτιστικά που έχουν κίνηση Pan / Tilt).



Στο άνωθι παράδειγμα, βλέπουμε 12 ρομποτικά ίδιου μοντέλου, τοποθετημένα εικονικά, όπως θα μπορούσαν να είναι στην πραγματικότητα μέσα στον χώρο. Τα κουτάκια με το γαλάζιο χρώμα, αφορούν ρομποτικά που έχουμε κλικάρει / επιλέξει και είμαστε έτοιμοι να τα ελέγξουμε χειροκίνητα, προγραμματίσουμε με τη γεννήτρια, αλλάξουμε χρώμα, εφέ κτλ.

Τα πλήκτρα “F” στην πάνω πλευρά, καθορίζουν τα γκρουπ των φωτιστικών που μπορεί να αποθηκεύσει ο χρήστης, ώστε να τα ενεργοποιεί άμεσα. Επιλέγει τα ρομποτικά που θέλει, έστω τα 2, 4, 6, 8 που είναι επιλεγμένα στο παράδειγμα, κλικάρει το πλήκτρο F1 και πατάει save. Με αυτό τον τρόπο, το Daslight ταυτίζει την επιλογή του στο συγκεκριμένο πλήκτρο.

Πλήκτρα ελέγχου / προβολών tabs.



Στην προβολή μίας από τις καρτέλες που έχουμε στο set up μας, στην αριστερή πλευρά βλέπουμε την παραπάνω σειρά πλήκτρων προβολής. Θα εξηγήσουμε με τη σειρά, από πάνω, προς τα κάτω, ποιες είναι οι λειτουργίες που προσφέρουν τα συγκεκριμένα πλήκτρα.



DMX / % : αλλάζει την ένδειξη της τιμής των καναλιών από την τιμή DMX (0 - 255) στην ποσοστιαία (0 - 100%) και το αντίστροφο.



Αποκρύπτει ή εμφανίζει το παράθυρο της διάταξης των ρομποτικών (**Grid**) του επιλεγμένου μοντέλου.



Αποκρύπτει ή εμφανίζει την παλέτα των εφέ (κίνηση, χρώματα, σχέδια κτλ). Στην μη εμφάνιση της παλέτας, εμφανίζονται μόνο τα κανάλια / faders που αφορούν το επιλεγμένο μοντέλο των φωτιστικών μας.



Ενεργοποιεί τον **FX Generator** για τα επιλεγμένα μηχανήματα.



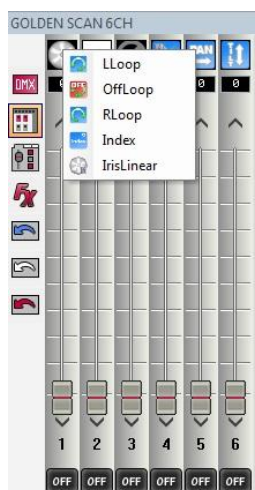
Action arrows. Με αυτά τα βελάκια δουλεύουμε αν χρειαστεί κυρίως στην live προβολή και σκοπός τους είναι να επαναφέρουν όποιες αλλαγές έχουμε κάνει, στο αρχικό εφέ που έχουμε ήδη προγραμματίσει. Δηλαδή έστω ότι τρέχουμε μία κίνηση με συγκεκριμένο χρώμα και σχέδιο, στην πορεία το αλλάξαμε χειροκίνητα, αλλά θέλουμε να το επαναφέρουμε στο αρχικό, προγραμματισμένο εφέ. Αυτό θα το κάνουμε μέσα από τα action arrows.

Το μπλε βέλος επαναφέρει τις προεπιλογές στα ρομποτικά που έχουμε επιλέξει δεξιά, στο **group window**.

Το λευκό βέλος επαναφέρει τις προεπιλογές σε όλο το γκρουπ, ανεξαρτήτως αν έχουμε επιλεγμένα ρομποτικά ή όχι.

Το κόκκινο βέλος επαναφέρει τις προεπιλογές σε όλο το DMX Universe.

Τip: Στην προβολή των καναλιών των φωτιστικών (απενεργοποιημένη η παλέτα των εφέ), κάνοντας δεξί κλικ επάνω στο εικονίδιο λειτουργίας του καναλιού, σας εμφανίζεται drag menu με τις λειτουργίες του καναλιού:



Στις περισσότερες περιπτώσεις, ο πρακτικότερος τρόπος για να δουλέψει κάποιος με το DVC, είναι έχοντας ενεργοποιημένες τις παλέτες εφέ. Γλυτώνει χρόνο, μειώνοντας τα κλικ.

Επεξήγηση πλήκτρων στην προβολή του General Mixer.

Στην προβολή του **General Mixer**, εμφανίζονται κάποια πλήκτρα που δεν τα βλέπουμε στις προβολές των καρτελών των φωτιστικών μας. Παρακάτω θα δείτε ποια είναι η δουλειά τους:



Show only fixtures: πιέζοντας αυτό το πλήκτρο, εμφανίζονται στην προβολή μόνο όσα κανάλια είναι κατειλημμένα από ρομποτικά, ενώ τα κενά κανάλια αποκρύπτονται.



Channel priorities: Πατώντας το πλήκτρο αυτό, εμφανίζεται ένα νέο παράθυρο, μέσω του οποίου μπορούμε να κάνουμε τα εξής:

- Να ορίσουμε την προτεραιότητα στον έλεγχο του εκάστοτε καναλιού DMX. (Αν θα έχει η μέγιστη, ή ελάχιστη τιμή προτεραιότητα στον χειροκίνητο έλεγχο ενός καναλιού)
- Να ταυτίσουμε ένα DMX κανάλι στο software, με MIDI controller ή σε κανάλι εξωτερικής, συμβατικής κονσόλας DMX.
- Στον έλεγχο ενός καναλιού από Midi ή κονσόλα DMX, μπορούμε να ορίσουμε την ελάχιστη και τη μέγιστη τιμή εξόδου του καναλιού.

U01

Με τα βέλη, δεξιά και αριστερά, μπορούμε να μεταφερθούμε στα **DMX Universes** που έχουμε διαθέσιμα, βάσει του interface που διαθέτουμε.

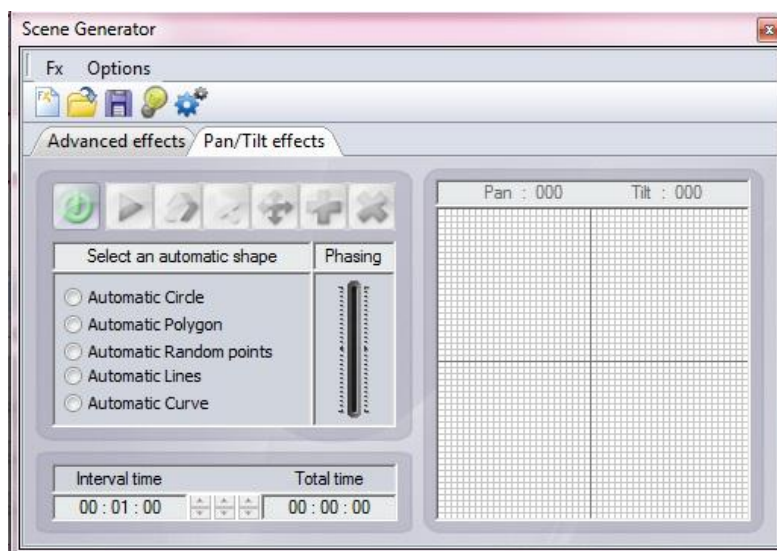
Τα υπόλοιπα εικονίδια τα συναντάμε και στις προβολές του εκάστοτε μοντέλου φωτιστικών που διαθέτουμε.

Δημιουργία σκηνών με τον FX Generator.

Ο **FX Generator** είναι ο πιο εύκολος τρόπος δημιουργίας κινήσεων και πολύπλοκων **RGB, CMY, pixel effects**. Για κάποιον που διαθέτει δύο / τέσσερα ρομποτικά, μπορεί να προγραμματίζει ολοκληρωμένα εφέ, με τον FX Generator. Για κάποιον που δουλεύει το DVC σε μουσικές σκηνές, συναυλίες ή club, όπου ο εξοπλισμός αποτελείται από μεγάλο αριθμό φωτιστικών, μπορεί να προγραμματίσει ξεχωριστές παλέτες με εφέ για να πετυχαίνει πάρα πολλούς συνδυασμούς.

Για αρχή, για την καλύτερη οργάνωση του σόου φωτισμού, πρέπει να δημιουργήσουμε γκρουπ, είτε με τους διαφορετικούς τύπους φωτιστικών, είτε με τα εφέ που θέλουμε να προσθέτουμε / αφαιρούμε, στην περίπτωση που θέλουμε να δουλέψουμε με παλέτες.

Για να ξεκινήσουμε προγραμματισμό με την γεννήτρια εφέ, πρέπει να διαλέξουμε μοντέλο / τύπο φωτιστικών, επιλέγοντας το επιθυμητό tab, να επιλέξουμε πόσα από αυτά θέλουμε να συμπεριλάβουμε στο πρόγραμμα και έπειτα να πιέσουμε το πλήκτρο .

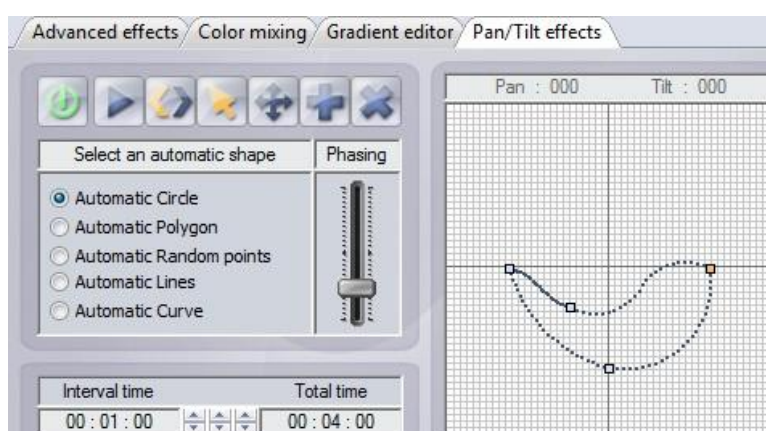


Τότε, εμφανίζεται το παράθυρο της γεννήτριας, που περιλαμβάνει καρτέλες, οι οποίες εξαρτώνται από τον τύπο των φωτιστικών που διαθέτουμε. Για παράδειγμα, σε ρομποτικά, συνήθως εμφανίζεται με την μορφή της παραπάνω εικόνας, ενώ εάν τα φωτιστικά έχουν σύστημα μίξης χρωμάτων CMY ή RGB, εμφανίζονται διαφορετικές καρτέλες, για την αξιοποίηση των συγκεκριμένων λειτουργιών.

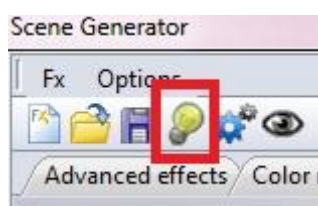


Ας τα πάρουμε με τη σειρά.

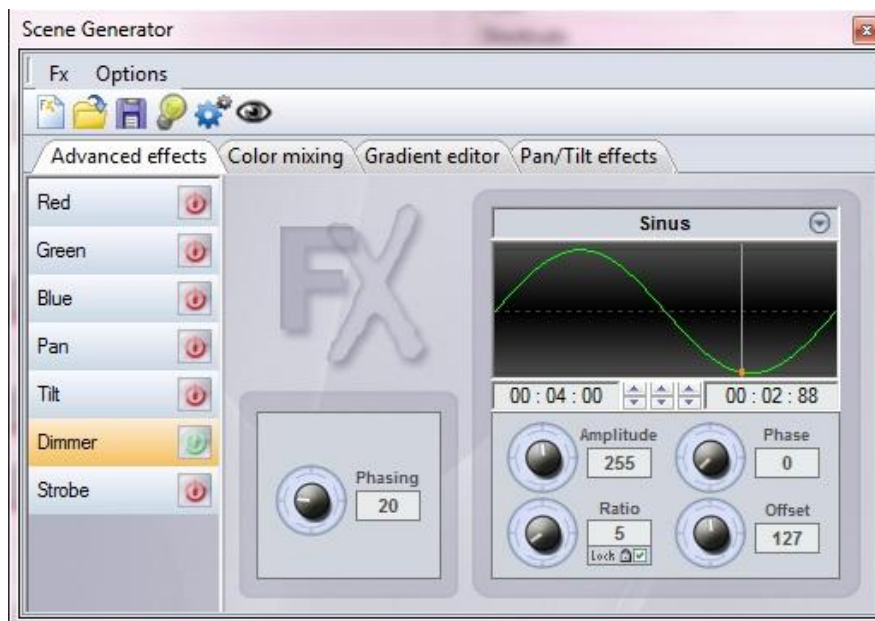
Μέσα από την καρτέλα για **Pan / Tilt effects**, μπορούμε να δημιουργήσουμε εύκολα κινήσεις στα φώτα μας. Μέσω των εργαλείων που μας δίδονται σε αυτή τη καρτέλα, μπορούμε να διαλέξουμε ένα pattern, να το επεξεργαστούμε, να περιορίσουμε / καθορίσουμε το εύρος κίνησής του στο χώρο, να ορίσουμε την ταχύτητά του και τη διαφορά φάσης που θα έχει στην κίνησή του το ένα ρομποτικό από το άλλο.



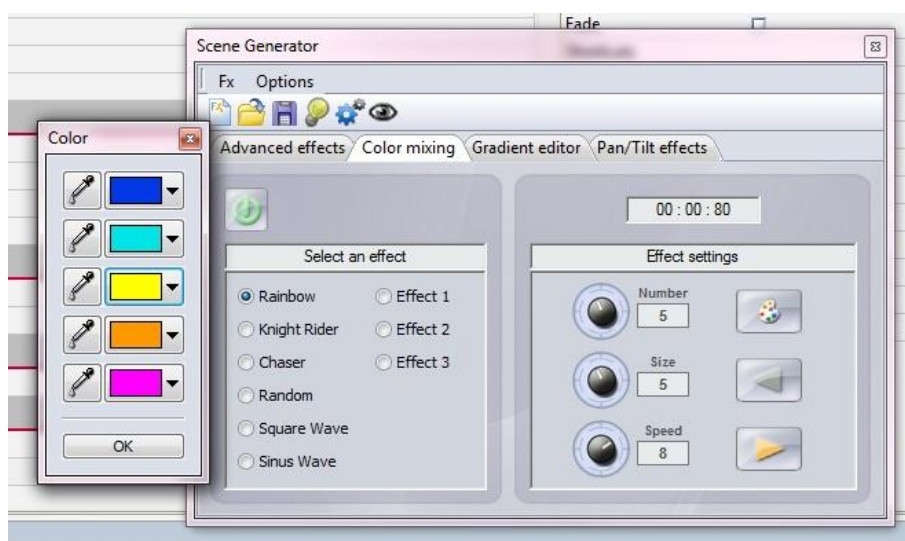
Σημείωση: Να θυμάστε, ότι πριν την εκκίνηση του FX Generator θα πρέπει να έχετε ενεργοποιήσει το light beam (Shutter / Dimmer στο 100%). Εάν το παραλείψετε, μπορείτε να τα ενεργοποιείτε μέσω του εικονιδίου της λάμπας, επάνω στον FX Generator:



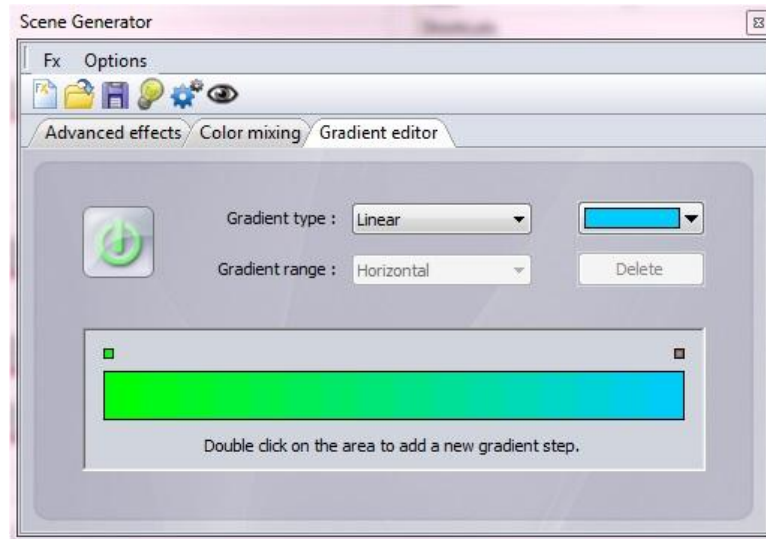
Στην καρτέλα **Advanced Effects**, έχουμε διαθέσιμα αν όχι όλα, τα περισσότερα κανάλια του ρομποτικού, στα οποία μπορούμε να προσθέσουμε εφέ, με μορφή καμπυλών (**Sinuses**), των οποίων τις παραμέτρους μπορούμε να επεξεργαστούμε. Για παράδειγμα, σε μια καμπύλη όπως στην παρακάτω εικόνα, μπορούμε να βάλουμε σε ένα κανάλι όπως το dimmer, το οποίο είναι από το 0 έως το 100% γραμμικό. Σε δίσκο χρωμάτων όμως, θα πρέπει να μειώσουμε το ύψος της καμπύλης, προσαρμόζοντάς τη στο κατάλληλο ύψος, ώστε να πετύχουμε την αλλαγή μεταξύ δύο χρωμάτων, διαφορετικά τα χρώματα θα αλλάζουν 'σαν τρελά' δημιουργώντας ανεπιθύμητο αποτέλεσμα. Τις παραμέτρους της κάθε καμπύλης τις ρυθμίζουμε μέσω των ποτενσιόμετρων **Amplitude, Phase, Ratio, Offset**.



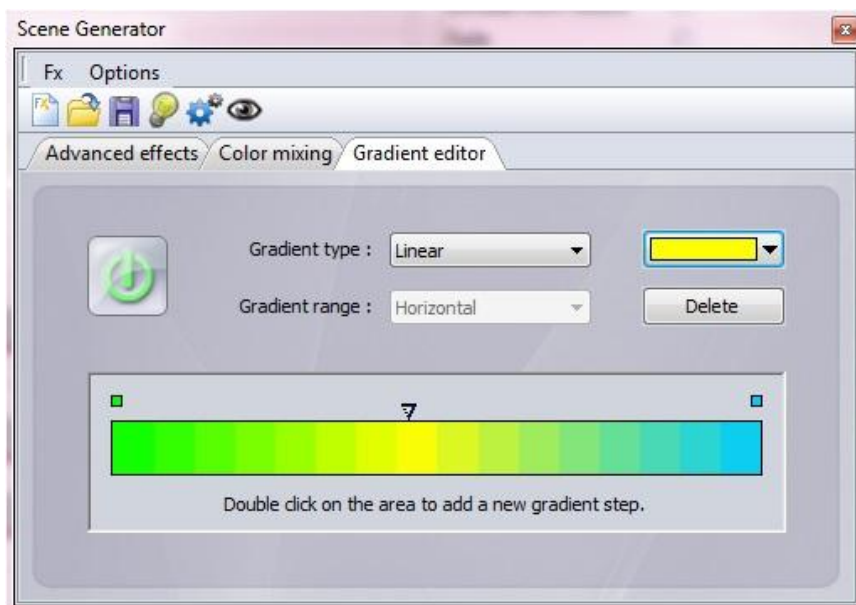
Όταν έχουμε σταθερούς προβολείς ή κινούμενες κεφαλές με συστήματα μίξης χρωμάτων **RGB** ή **CMY**, μπορούμε να δημιουργήσουμε εντυπωσιακά **rainbow effects, chases, gradients**, μέσω των καρτελών **Color Mixing & Gradient Editor**.



Στην καρτέλα **Color Mixing** επιλέγουμε μέσα από ένα εύρος εφέ / chasers, ενώ μπορούμε να προσαρμόσουμε τις ρυθμίσεις τους βάση της αρεσκείας μας. Chasers με κοφτές αλλαγές χρωμάτων ή rainbows απαλά εναλλασσόμενων χρωμάτων, μπορούν να δημιουργήσουν εντυπωσιακά εφέ, ειδικά όταν έχουμε πολλά RGB φωτιστικά, μπάρες, κεφαλές κτλ.

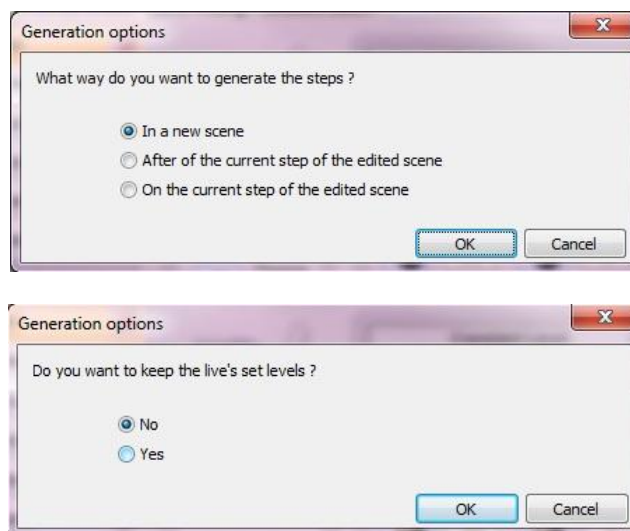


Και ο **Gradient Editor** είναι ένα εργαλείο για την εύκολη δημιουργία γραμμικών μεταβάσεων μεταξύ δύο ή και περισσότερων χρωμάτων. Ιδανικό εφέ όταν φωτίζουμε πλευρές κτηρίων με μπάρες φωτισμού ή προβολείς RGB. Το εφέ είναι πιο ομαλό, όταν υπάρχουν πολλά φωτιστικά στα οποία χρησιμοποιείται ο Gradient Editor. Με την ίδια λογική, ο Gradient Editor, μπορεί να χρησιμοποιηθεί και σε ρομποτικά, όπως κινούμενες κεφαλές με σύστημα μίξης χρωμάτων RGB ή CMY. **Το εφέ που δημιουργεί, είναι στατικό.**



Όταν το εφέ που φτιάχνουμε, φτάσει στο επιθυμητό επίπεδο, έχουμε τις εξής δύο επιλογές. Είτε να σώσουμε τον συγκεκριμένο συνδυασμό εφέ σε αρχείο, πατώντας το εικονίδιο με τη δισκέτα () είτε να το σώσουμε σε νέα, ή ήδη υπάρχουσα σκηνή, πατώντας το κουμπί με τα γρανάζια ().

Αφού θελήσουμε να δημιουργήσουμε τη σκηνή και πιέσουμε το πλήκτρο με τα γρανάζια (**Generate**), θα μας εμφανιστούν με την ίδια σειρά τα ακόλουθα παράθυρα:

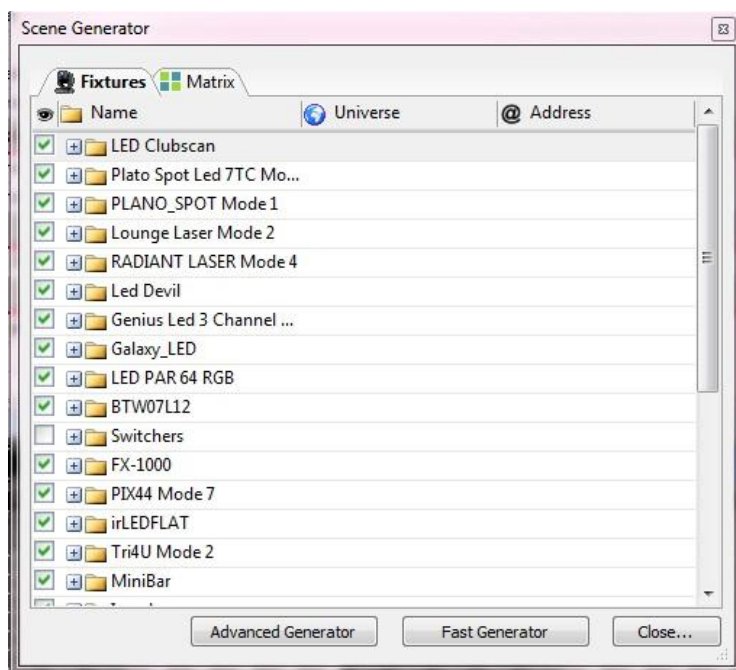


Στο πρώτο παράθυρο, επιβεβαιώνουμε εάν θέλουμε η σκηνή να αποθηκευτεί σε νέα, μετά το βήμα της σκηνής στην οποία βρισκόμαστε ή επάνω στο βήμα της σκηνής στην οποία βρισκόμαστε. Στην περίπτωση που θέλετε νέα σκηνή, αλλά έχετε ξεχάσει να πατήσετε το πλήκτρο από τον Editor, δε χρειάζεται να ακυρώσετε ό,τι κάνατε, απλά επιλέξτε “In a new scene”.

Στο δεύτερο παράθυρο πρέπει να πούμε στον Generator αν θέλουμε να σώσει στην σκηνή τις τιμές των καναλιών που δεν έχουμε διαμορφώσει με τον FX Generator. Μπορεί για παράδειγμα, να έχουμε φτιάξει σκηνή για δύο κεφαλές, ενώ τη στιγμή του προγραμματισμού μας, είχαμε και δύο Par προβολείς αναμμένους με μπλε χρώμα. Όταν πατήσουμε σε αυτό το παράθυρο όχι, τότε η σκηνή θα σωθεί με τους προβολείς εκτός (σβηστούς), ενώ με το ναι, οι προβολείς θα διατηρήσουν το μπλε χρώμα τους.

Εάν έχουμε περισσότερα από ένα μοντέλα με δυνατότητα κίνησης (κινούμενες κεφαλές ή scanners) και θέλουμε να φτιάξουμε για παράδειγμα, μία σκηνή κίνησης για όλα μαζί, τότε θα πρέπει να επιλέξουμε την προβολή του General Mixer και να εκκινήσουμε τον FX Generator από εκεί.

Το παράθυρο του FX Generator θα εμφανιστεί στην αρχή κάπως έτσι:



Στο tab **“Fixtures”** θα δείτε όλα τα φωτιστικά που έχετε πατσάρει στο DMX Universe. Εδώ τικάρετε όσα θέλετε να προγραμματίσετε και όταν τελειώσετε, επιλέξετε τον Advance Generator. Μετά, θα εμφανιστεί το γνωστό παράθυρο, με τις λειτουργίες που περιγράψαμε παραπάνω.

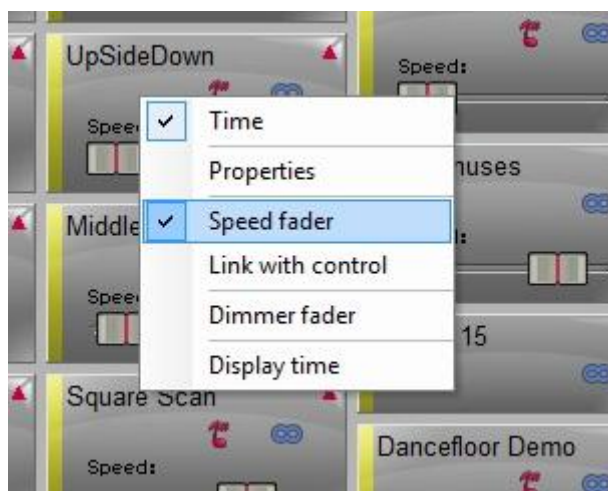
Live tab

Αφού ολοκληρώσετε τον προγραμματισμό σας και έχετε ρυθμίσει σωστά όλες τις παραμέτρους, μπορείτε να μεταβείτε στην καρτέλα **“Live”**. Από εδώ μπορείτε να ενεργοποιείτε όλες σας τις σκηνές και επιπλέον να προσθέσετε επιπλέον ποτενσιόμετρα ελέγχου.



Μπορούμε να ορίσουμε χρώμα σε κάθε γκρουπ ξεχωριστά και σε κάθε σκηνή, μπορούμε να προσθέσουμε ένα επιπλέον ποτενσιόμετρο **για το dimming και την ταχύτητά της**,

ανεξάρτητα από την ταχύτητα που την έχουμε προγραμματίσει στον **Editor**. Αυτό μπορούμε να το κάνουμε κάνοντας δεξί κλικ επάνω στη σκηνή και να επιλέξουμε τις αντίστοιχες επιλογές:



Επιπλέον, μπορούμε να ανοίξουμε σε ξεχωριστό παράθυρο τις ιδιότητες (**Properties**) της σκηνής. Κάνοντας κλικ επάνω στο Properties του drop down μενού, εμφανίζεται το παράθυρο που βλέπουμε ως στήλη, όταν είμαστε στον Editor, έχοντας άμεσα πρόσβαση σε όλες τις ρυθμίσεις που αφορούν τη σκηνή.

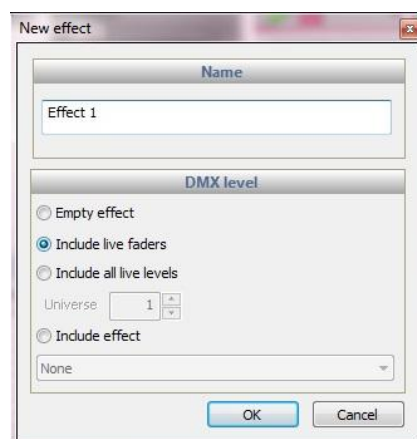
Δημιουργία εφέ, μέσα από την καρτέλα Live

Η καρτέλα Live, μας δίνει τη δυνατότητα να κρατήσουμε κάποια 'στιγμιότυπα' από το σόου μας, ή μίας στατικής σκηνής που έχουμε δημιουργήσει με όλο μας τον φωτιστικό εξοπλισμό, με τα παρακάτω πλήκτρα:



Αν έχουμε φτιάξει μια στατική σκηνή που μας αρέσει και θέλουμε να την αποθηκεύσουμε, για να μη γυρίσουμε στον Editor μπορούμε να πατήσουμε από την γραμμή εικονιδίων το πλήκτρο προσθήκης νέου εφέ (New Effect) .

Στο παράθυρο που μας ανοίγει...



...δίνουμε όνομά στο εφέ μας και επιλέγουμε είτε Include live faders, είτε Include all live levels, στην περίπτωση που έχουμε παραπάνω από ένα DMX Universe. Πατάμε Ok. Έπειτα, αυτό το εφέ θα εμφανίζεται ως πλήκτρο στα δεξιά της οθόνης Live του set up μας, μετά τις σκηνές που έχουμε φτιάξει εμείς.

Επίλογος

Ελπίζουμε το άρθρο να σας βοηθήσει να κατανοήσετε καλά τη φιλοσοφία του DVC3. Μπορείτε να επικοινωνείτε μαζί μας για τυχόν απορίες και μείνετε συντονισμένοι για νέο άρθρο που θα αφορά τις διαφορές του DVC3 με την τελευταία έκδοση, DVC 4.

Κατεβάζουμε πάντα την τελευταία έκδοση του software από [εδώ](#).

Αν τυχόν δεν βρίσκετε το ρομποτικό σας στη βάση δεδομένων του DVC, μπορείτε να το αναζητήσετε από [εδώ](#).