

# Instrukcja obsługi programu "Konsola MLS"

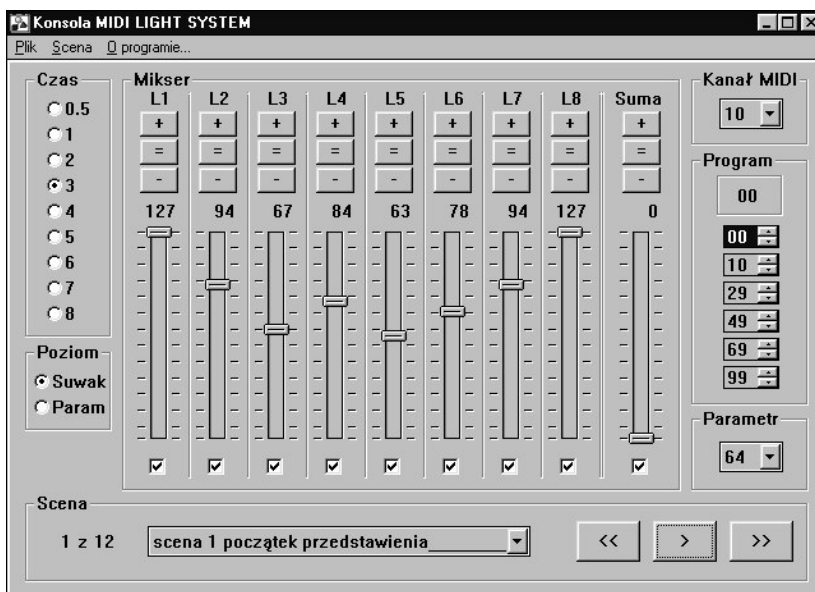
## Spis treści

Program "Konsola MLS" .....	2
1. Sekcja "Mikser" .....	2
2. Sekcja "Czas" .....	5
3. Sekcja "Poziom" .....	5
4. Sekcja "Kanał MIDI" .....	6
5. Sekcja "Program" .....	7
6. Sekcja "Parametr" .....	8
7. Sekcja "Scena" .....	9
8. Sekcja "Menu" .....	10
8.1. Menu "Plik" .....	10
8.2. Menu "Scena" .....	11
8.3. Menu "O programie ..." .....	12

## Program "Konsola MLS"

Program "Konsola MLS" działa na komputerach PC w środowisku Windows po uruchomieniu pliku *konsmls.exe*. Jeżeli rozdzielczość ekranu ustawiona jest na 640x480, główne okno programu wypełnia cały ekran.

*Aby komunikacja między programem a sterownikiem oświetlenia przebiegała prawidłowo, najpierw należy uruchomić menu "MIDI". W oknie dialogowym, z rozwijanej listy urządzeń wyjściowych MIDI należy wybrać nazwę portu MIDI do którego podłączony jest sterownik oświetlenia MIDI-LIGHT.*



Rys. 1. Główne okno programu

### 1. Sekcja "Mikser"

Środkową część ekranu zajmuje sekcja "Mikser", w której umieszczono dziewięć suwaków. Osiem z nich służy do płynnej regulacji natężenia oświetlenia, niezależnie w każdym z ośmiu kanałów oświetleniowych oznaczonych L1 - L8. Dziewiąty suwak umożliwi jednocześnie sterowanie wszystkimi kanałami, ustawiając w każdym z

nich taki sam poziom (suwak sumy).

Podczas manipulowania danym suwakiem, zmienia się liczba umieszczona nad nim. Wskazuje ona poziom natężenia oświetlenia w danym kanale. Poziom może przyjmować wartość od 0 do 127 co znaczy, że można ustawić 128 poziomów świecenia.

Przesuwanie suwaka odbywa się poprzez "złapanie" go lewym przyciskiem myszy i przeciąganie w górę lub w dół. Umożliwia to ręczną regulację natężenia oświetlenia źródła światła.

W czasie kiedy dany suwak jest wybrany (przez kliknięcie go lewym klawiszem myszy) można manipulować nim również przy pomocy klawiatury. W tym przypadku:

- klawisz strzałki "w prawo" lub "w górę" zwiększa wartość suwaka o 1,
- klawisz strzałki "w lewo" lub "w dół" zmniejsza wartość suwaka o 1,
- klawisz "Page Up" zwiększa wartość suwaka o 10,
- klawisz "Page Down" zmniejsza wartość suwaka o 10,
- klawisz "Home" ustawia wartość suwaka na maksimum,
- klawisz "End" ustawia wartość suwaka na minimum.

Nad każdym suwakiem znajdują się trzy przyciski oznaczone "+", "=" i "\_". Służą one do automatycznej regulacji w każdym kanale. Polega to na rozjaśnieniu (przycisk "+") lub ściemnieniu (przycisk "\_") światła z czasem ustawionym w sekcji "czas". Procesy te zaczynają się w momencie naciśnięcia lewego klawisza myszy, gdy jej wskaźnik umieszczony jest na odpowiednim przycisku. Naciśnięcie przycisku "=" powoduje przerwanie trwającego właśnie procesu rozjaśniania lub ściemniania danego kanału. Procesy sygnalizowane są automatycznym ruchem poszczególnych suwaków.

Komputer z programem konsoli może pracować jako jedno z wielu urządzeń wysyłających komunikaty MIDI do sterownika MIDI-LIGHT. Przełącznikami umieszczonymi pod każdym suwakiem w sekcji "mikser" można zablokować przyjmowanie poleceń zmian poziomu oświetlenia i ustawienie tego poziomu na stałą wartość, zależną od aktualnych ustawień w sekcji "Poziom". Od tej chwili wszelkie zmiany położenia suwaka w danym kanale są ignorowane przez sterownik. Dotyczy to również rozkazów wysyłanych z innych urządzeń pracujących aktualnie w systemie MIDI. Powtórne naciśnięcie przycisku przywraca poprzedni stan.

Przełączniki pod suwakami mają dwa stany stabilne. Kiedy w okienku przełącznika widnieje znaczek, dana sekcja oświetleniowa jest załączona. Jeżeli okienko jest puste - następuje blokada sekcji.

Poziomy ustawione w chwili załączenia lub blokowania uzależnione są od ustawień w sekcji "Poziom" (opis w rozdziale 3.3.).

Wszystkie elementy regulacyjne źródła światła oznaczonego symbolem L1 (lampa nr 1) służą do dokonywania zmian natężenia oświetlenia tylko dla tego źródła. Podobnie jest z następnymi zestawami regulatorów (L2 ... L8). Inaczej zachowują się manipulatory SUMY. Zmiany w tej części miksera dotyczą wszystkich źródeł światła podłączonych do sterownika. Dzieje się to bez względu na aktualne pozycje suwaków poszczególnych źródeł.

Jeżeli przesunięty zostanie suwak SUMY, zmiany poziomu świecenia sygnalizowane przez cyfry nad suwakiem są automatycznie powielane na wszystkie sekcje oświetleniowe. Mimo, że natężenie oświetlenia poszczególnych źródeł zmienia się, położenie odpowiadających im suwaków nie ulega zmianie. Poprzez wybranie danego suwaka myszką można przywrócić poziom świecenia sprzed zmian spowodowanych suwakiem SUMY. Podobny efekt można uzyskać poprzez wyłączenie i powtórne załączenie źródła przełącznikiem znajdującym się pod suwakiem (w sekcji "Poziom" aktywna powinna być opcja "Suwak").

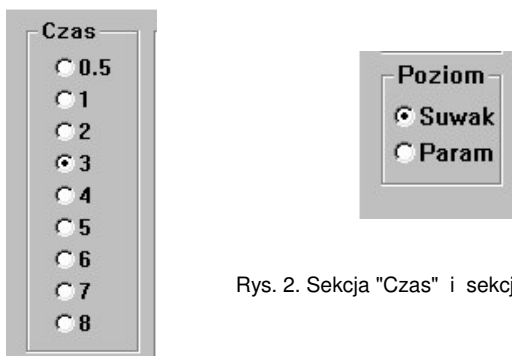
Zakres działania obejmujący wszystkie źródła światła podłączone do sterownika mają również przyciski automatycznej regulacji umieszczone nad suwakiem SUMY oraz przełącznik znajdujący się pod nim. Ten ostatni spełnia istotną rolę przy odtwarzaniu przygotowanej wcześniej sekwencji scen. Polega ona na możliwości zobaczenia poziomów ustawionych dla danej sceny przed wysłaniem ich do sterownika MIDI-LIGHT. Kolejność czynności w tym przypadku powinna być następująca:

- przy aktualnych ustawieniach zablokować sterowanie we wszystkich kanałach oświetleniowych przez kliknięcie znaczka w przełączniku pod suwakiem SUMY,
- wybrać w sekcji "Scena" następną scenę (spowoduje to ustawienie suwaków L1-L8 w miejscach odpowiednich dla zapamiętanych poziomów, ale wobec zastosowanej blokady poziomy te nie spowodują żadnych zmian na zewnątrz),
- można teraz obejrzeć zmiany które mają nastąpić i ewentualnie dokonać korekty,
- spowodować zrealizowanie ustawionych poziomów przez odblokowanie sterowania naciskając powtórnie przełącznik pod suwakiem SUMY.

Jest to mechanizm możliwy do wykorzystania również przy sterowaniu światłem "na żywo", kiedy podczas aktualnej sceny operator może ręcznie ustawić poziomy dla poszczególnych źródeł światła i uaktywnić je w stosownym momencie.

## 2. Sekcja "Czas"

Po lewej stronie ekranu znajduje się sekcja "Czas". Można tu wybrać jeden z dziewięciu czasów (od 0,5 do 8 sekund), po którym nastąpi zgaszenie zapalonego lub zapalenie zgaszonego źródła światła, po naciśnięciu przycisku odpowiednio "\_" lub "+" w danym kanale.



Rys. 2. Sekcja "Czas" i sekcja "Poziom"

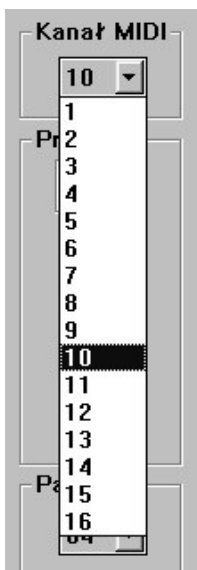
Jeżeli wybór innego czasu nastąpi w trakcie procesu automatycznego rozjaśniania lub ściemniania danego źródła światła, zmiana ta zostanie natychmiast uwzględniona i proces będzie postępował od tej chwili zgodnie z nowym ustawieniem.

## 3. Sekcja "Poziom"

Sekcja "Poziom" zawiera dwa zależne przyciski. Jeżeli jeden z nich jest aktywny, drugi staje się nieaktywny. Można tutaj zdecydować czy przy blokowaniu źródła światła (przełącznikiem znajdującym się pod suwakiem danego źródła w sekcji "Mikser") zostanie ustawiony poziom określony w sekcji "Parametr", czy odczytany z aktualnego położenia suwaka. Analogicznie, w chwili załączania źródła światła może zostać ustawiony poziom określony w sekcji "Parametr" (jeżeli wybrano "Param") lub odczytany z aktualnego położenia suwaka, jeżeli wybrano "Suwak".

#### 4. Sekcja "Kanał MIDI"

Z prawej strony ekranu umiejscowione są trzy sekcje. Pierwsza z nich to sekcja "Kanał MIDI". Po naciśnięciu w niej okienka ze strzałką rozwija się lista zawierająca numery od 1 do 16. Można tutaj dokonać wyboru numeru kanału MIDI, w którym będą wysyłane wszystkie rozkazy z konsoli. Powinien być to numer identyczny z numerem kanału MIDI ustawionym w sterowniku MIDI-LIGHT, który ma współpracować z konsolą. Jest to równoznaczne z ustawieniem w MIDI-LIGHT programu (P00-P16) o numerze takim samym jak numer kanału MIDI w tej sekcji konsoli. Są to ustawienia konieczne aby sterowanie oświetleniem odbywało się przy pomocy manipulatorów w sekcji miksera tzn. suwakami lub przyciskami automatycznej regulacji.



Ponieważ jest szesnaście kanałów MIDI można w danej chwili sterować jednym z szesnastu niezależnych sterowników, czyli ośmioma ze stu dwudziestu ośmiu niezależnych źródeł światła. Chcąc sterować więcej niż jednym sterownikiem MIDI-LIGHT należałoby uruchomić w komputerze program konsoli tyle razy, ile jest sterowników i w każdym z okien programu w sekcji "Kanał MIDI" ustawić wartość odpowiednią dla danego sterownika.

Rys. 3. Sekcja "Kanał MIDI"

## 5. Sekcja "Program"

Pod sekcją "Kanał MIDI" znajduje się sekcja "Program". Pod nazwą sekcji w dodatkowej ramce umieszczono numer programu, który jest ustawiony w sterowniku. Domyślnie jest to wartość "00" ponieważ sterownik po włączeniu również ustawia się na program P00. Opis wszystkich programów sterownika znajduje się w rozdziale 2.2.

Jeżeli użytkownik chce zmienić numer programu wykonywanego przez sterownik, może to zrobić wybierając jeden z sześciu numerów znajdujących się w okienkach sekcji programu. W każdym z nich można naciskając na strzałki obok cyfr, ustawić dowolny numer z zakresu od 00 do 99 w zależności od tego, do których programów chce się mieć bezpośredni dostęp. Mogą to być np. numery sześciu najczęściej używanych programów. Wówczas przełączanie się między nimi odbywa się bardzo szybko (jedno kliknięcie myszą). Można również podczas wykonywania jakiegoś programu przygotować numery następnych, które załączy się w odpowiedniej chwili.

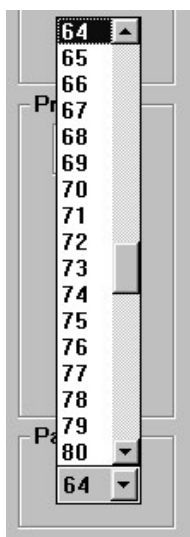
Po każdym wyborze numer programu w ramce jest uaktualniany.



Rys. 4. Sekcja "Program"

## 6. Sekcja "Parametr"

Następną jest sekcja "Parametr". Można tu ustawić, wybierając z rozwijającej się (po wybraniu myszką okienka ze strzałką) listy, wartość z zakresu od 0 do 127. Wartość ta wysłana w postaci odpowiedniego komunikatu MIDI ustawia wielkość parametru w sterowniku, wykorzystywaną w niektórych rozkazach używanych przy pracy ze sterownikiem MIDI-LIGHT. Należą do nich między innymi rozkazy obsługujące przełączniki znajdujące się pod suwakami przyporządkowanymi do poszczególnych źródeł światła (w sekcji miksera).

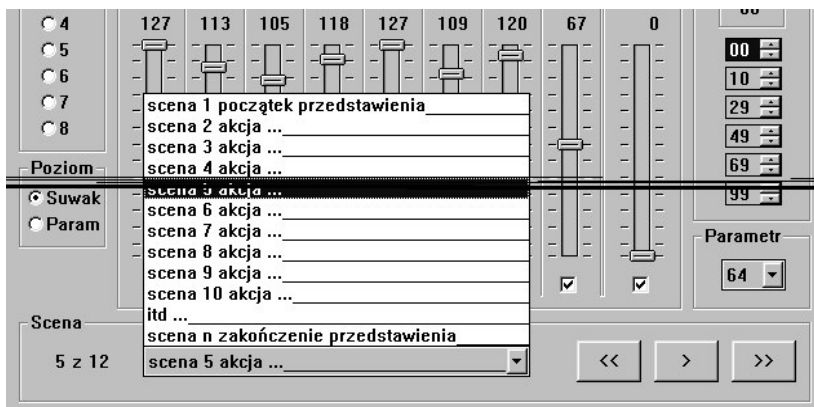


Ustawienia w sekcji "Parametr" wykorzystywane w poleceniach wysyłanych do sterownika MIDI-LIGHT zostaną opisane przy omawianiu tychże poleceń.

Rys. 5. Sekcja "Parametr"

## 7. Sekcja "Scena"

Sekcja "Scena" zajmuje dolną część głównego okna programu. Podstawowym elementem składowym tej sekcji jest rozwijana lista, zawierająca nazwy wszystkich ustawionych wcześniej scen świetlnych.



Rys. 6. Lista zapamiętanych scen w sekcji "Scena"

Scena świetlna - to właściwe w danej chwili ustawienie poziomu natężenia oświetlenia każdego z ośmiu źródeł światła. Nazwy scen można zobaczyć po rozwinięciu listy (klikając nań myszką). Można wówczas wybrać żadaną scenę przez kliknięcie jej nazwy lewym klawiszem myszy. Suwaki poszczególnych źródeł światła zostaną ustawione w miejscach, które odpowiadają zapamiętanym pod daną nazwą sceny poziomom świecenia. Można w ten sposób, np. podczas prób nad spektaklem, ustawić odpowiednie poziomy świecenia wszystkich źródeł światła na scenie dla poszczególnych sytuacji, zapamiętać je we właściwej kolejności i nadać im nazwy. Podczas właściwego spektaklu wystarczy stosownie do sytuacji w odpowiednim momencie wybrać odpowiednią scenę świetlną. Cyfry z lewej strony listy informują jaki jest numer aktualnie wybranej sceny i ile jest wszystkich scen.

W czasie kiedy wykonywane są czynności z listą, wybór kolejnych scen może być dokonywany przez naciskanie na klawiaturze komputera klawiszy ze strzałkami. Umożliwia to w prosty sposób załączanie następujących po sobie scen świetlnych. Podobną funkcję

spełniają klawisze z prawej strony listy. Klawisz oznaczony "<<" powoduje przejście do sceny poprzedniej, a klawisz oznaczony ">>" - przejście do sceny następnej.

Klawisz oznaczony ">" powoduje wysłanie do sterownika takich ustawień suwaków L1-L8 jakie są zapamiętane w aktualnie wybranej scenie świetlnej. Jest to potrzebne wówczas, gdy po wybraniu danej sceny użytkownik dokona jej modyfikacji i chciałby jednak powrócić do pierwotnych ustawień.

## 8. Menu

W górnej części głównego okna programu znajduje się pasek menu. Poszczególne funkcje w nim zawarte uruchamiają się po wybraniu odpowiedniego elementu z rozwijanych list menu. Wyboru można dokonać myszką lub naciskając odpowiedni klawisz (tzw. klawisz skrótu) na klawiaturze komputera (podkreślona litera w nazwie elementu menu) po uaktywnieniu menu klawiszem "Alt".

### 8.1. Menu "Plik"

W menu "Plik" umieszczone są funkcje o nazwach jakie w tym miejscu można spotkać w innych programach.



Rys. 7. Menu "Plik"

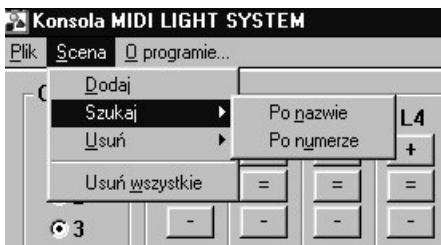
Wybranie funkcji "Nowy" powoduje usunięcie z listy (jeżeli istniały) wszystkich scen. Przygotowane w ten sposób zostaje miejsce na tworzenie nowych scen świetlnych. Po dokonaniu wszystkich ustawień w poszczególnych scenach (opisanych w następnym punkcie), można zapisać je na dysku (lub dyskietce) w pliku z rozszerzeniem .ml1. Służą do tego funkcje "Zachowaj" - jeżeli znana jest nazwa pliku, lub "Zachowaj jako" - jeżeli nazwę pliku trzeba podać. Funkcja "Otwórz" umożliwia wprowadzenie z dysku ustawień wcześniej zapisanych w pliku o podanej nazwie. Jest to wygodny sposób na przechowanie wcześniej przygotowanych scen świetlnych do różnego rodzaju imprez.

Wybranie funkcji "Koniec" powoduje zakończenie pracy programu. Jeżeli dokonano zmian w aktualnej sekwencji scen pojawi się okno dialogowe umożliwiające przed zamknięciem programu

zapisanie tych zmian do pliku. Można też z tego miejsca powrócić do programu lub wyjść z niego nie uaktualniając sekwencji scen nad którą odbywały się prace.

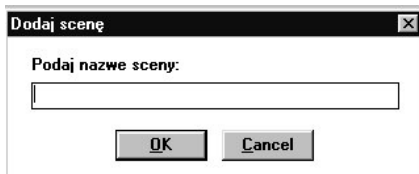
## 8.2. Menu "Scena"

Pierwszą funkcją w menu "Scena" jest funkcja "Dodaj".



Rys. 8. Menu "Scena" z rozwiniętą dodatkową kolumną dla funkcji "Szukaj"

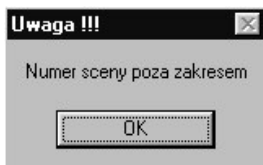
Po jej wybraniu na ekranie pojawia się okno dialogowe "Dodaj scenę". W pole tekstowe należy wpisać nazwę aktualnie dodawanej do listy sceny. Nazwa nie powinna przekraczać 40 znaków. Po jej wpisaniu i naciśnięciu przycisku "OK" pojawia się następne okno dialogowe, w którym należy podać numer sceny.



Rys. 9. Okno dialogowe "Dodaj scenę"

Numer sceny powinien mieć wartość z zakresu od 1 do cyfry określającej ilość wszystkich zapamiętanych scen zwiększoną o jeden. Oznacza to, że pierwsza zapamiętana scena musi mieć numer jeden. Następna może zostać zapisana z numerem 1 lub 2. Kolejne przypisanie sceny do listy może umieścić ją na pozycji 1, 2 lub 3 itd. Umożliwia to nie tylko dopisywanie scen na koniec listy, ale umieszczenie jej między scenami już zapamiętanymi.

Po wpisaniu numeru sceny do pola dialogowego i naciśnięciu przycisku "OK", scena o podanej nazwie umieszczana jest na liście na pozycji określonej numerem sceny. Uaktualniane również zostają na bieżąco cyfry określające numer aktualnej sceny i ich ilość.



Rys. 10. Okno z komunikatem o niewłaściwym numerze sceny

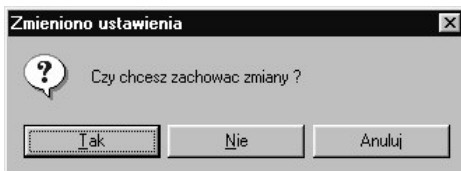
Jeżeli podany numer sceny jest większy od ilości zapamiętanych scen plus jedna, ukaże się komunikat o przekroczeniu zakresu.

Następna funkcja w menu "Scena" umożliwia wyszukiwanie sceny. Po wybraniu funkcji "Szukaj" rozwija się dodatkowa kolumna menu, gdzie można wybrać sposób określenia wybranej sceny. Można ją określić podając nazwę lub numer. Po wpisaniu właściwych danych scena zostaje ustawiona jako aktualna, a w przypadku jej braku zostaje wyświetlony stosowny komunikat.

W analogiczny sposób zachowuje się funkcja "Usuń", tyle że zidentyfikowana scena zostaje usunięta z listy, a jej miejsce zajmuje scena następną.

Ostatnią w menu "Scena" jest funkcja "Usuń wszystkie". Wybranie jej powoduje usunięcie wszystkich scen z listy.

Dodawanie i usuwanie scen umożliwia dowolne ustawianie kolejności następujących po sobie scen w chwili ich tworzenia, jak również przy późniejszych modyfikacjach. Aby zmiany te zostały zachowane należy po zakończeniu pracy z daną sekwencją scen, zapisać ją do pliku z nową nazwą lub zaktualizować już istniejący plik. Przypominają o tym stosowne komunikaty w chwili otwierania nowego pliku lub kończenia pracy z programem.



Rys. 11. Okno informujące o wprowadzeniu zmian do aktualnej sekwencji scen

### 8.3 Menu "O programie..."

Po wybraniu z głównego paska menu "O programie..." na środku ekranu pojawia się okno informacyjne zawierające dane o programie i autorze.