

Magic 3D Easy View

中文

SUNLITE is a trademark of Bruno Nicolaudie.

WINDOWS is a trademark of the MICROSOFT CORPORATION.

All rights reserved. No parts of this work may be reproduced in any form or by any means – graphic, electronic, or mechanical, including photocopying, recording, taping, or information storage and retrieval systems – without the written permission of the publisher.

Products that are referred to in this document may be either trademarks and/or registered trademarks of the respective owners. The publisher and the author make no claim to these trademarks. While every precaution has been taken in the preparation of this document, the publisher and the author assume no responsibility for errors or omissions, or for damages resulting from the use of information contained in this document or from the use of programs and source code that may accompany it. In no event shall the publisher and the author be liable for any loss of profit or any other commercial damage caused or alleged to have been caused directly or indirectly by this document. © 1989–2012 Nicolaudie

Table of contents

1. 序言	1
2. 第一步	1
2.1. 3D舞台	2
2.2. 您的第一个舞台场景	2
3. 用户模式	4
3.1. 舞台显示选项	5
3.2. 分辨率	5
3.3. 摄影机	6
3.4. DMX值	6
3.5. 接驳DMX域	7
3.6. 录制电影	7
4. 构造模式	8
4.1. 2D平面图	9
4.2. 舞台场景的颜色及尺寸	9
4.3. 添加物体	10
4.4. 添加灯具	11
4.5. 简单物体编辑器	13
4.6. 物体的设置	14
4.7. 层	16
5. 附录	17
5.1. 菜单	18
5.2. 工具栏	21
5.3. 快捷键	22
5.4. 故障解决方法	23

1. 序言

序言

我们的视觉效果软件可以为您设计的舞台场景提供3D立体效果图。通过它，您可以预览机械灯具或智能灯具(iris灯、strobe灯等各种舞台灯)所拥有的功能，比如：灯光的运动、颜色和其他效果。传统的灯具，包括PAR灯的效果也可以在软件中显示。

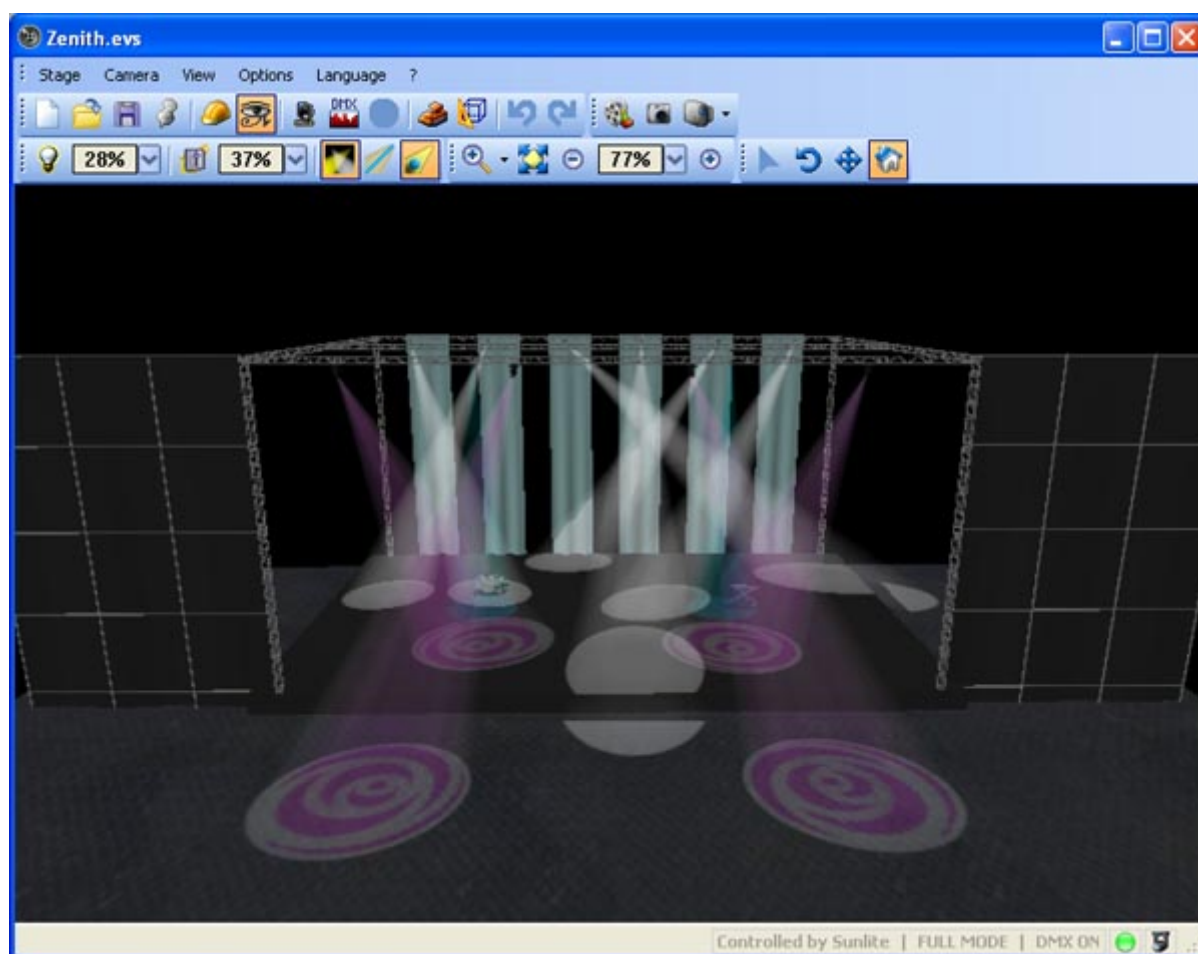
您可以加入道具来设计个性化舞台场景，比如：从我们的物料库中或是从其他的CAD软件中导入各种支撑架、舞台器具等等。只需稍稍练习，您就可以设造一个逼真的舞台和场地。

注意：要得到精确的3D显示效果，必须细心建立舞台灯的资料库。

3D效果软件有不同模式，每个模式都可以通过不同的资源（软件、控制台、网络等等）接收DMX信号。软件还可以同时显示4个DMX域。

如果连接了一个软件控制器，软件就会自动地在3D软件中创建灯具地址，否则就需手动创建地址。所有DMX域都遵循相同的规则。另外，您也可以在软件中划分DMX域，比如域1连接到USB/DMX-IN接口，而域2连接到Art-Net协议中。

3D软件中的DEMO模式可以让用户用最少的操作创建舞台场景。但是不可以用这个模式将DMX信号连接到3D软件中。



2. 第一步

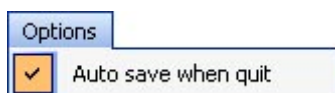
第一步

这一部分介绍了简单使用3D视窗的基本步骤。 它包括一个用来存储节目程序的描述文件和如何创建一个3D舞台场景的第一步。

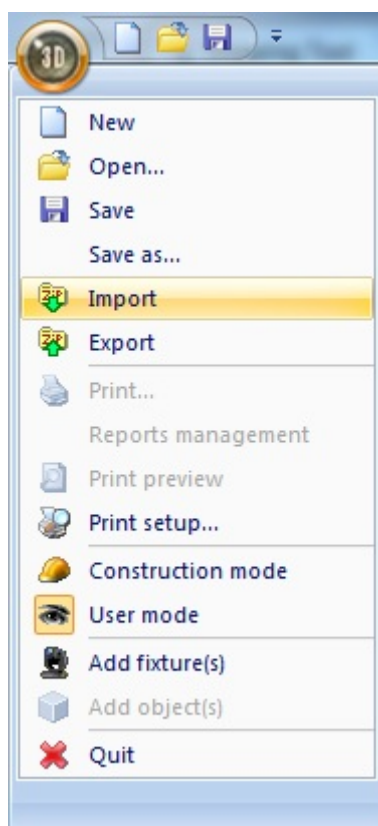
2.1. 3D舞台

3D舞台

您所创建的3D舞台将会以*.evs 格式的文件被存储起来，并且您可以任意打开、修改及再存储这些文件。您对舞台进行的所有设置，包括尺寸、颜色、花纹以及您所加入的各种灯光、道具和人物都会被保存在文件之中。



您同样可以在“舞台”的菜单栏中选择“导入 / 导出”选项，来将3D舞台导入到一个压缩文件中 / 将3D舞台从一个压缩文件中导出。我们也可以存储一个舞台和它所需要的所有文件（比如背景图案的X文件或bmp文件、jpg文件等等），并可以将它们在另一台没有这些文件的电脑上重新打开。



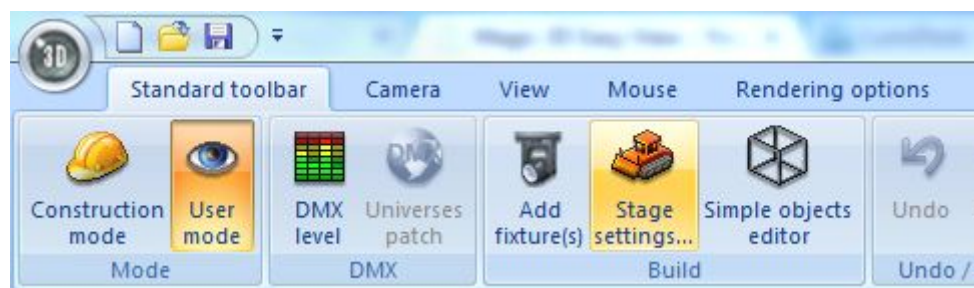
2.2. 您的第一个舞台场景

您的第一个舞台场景

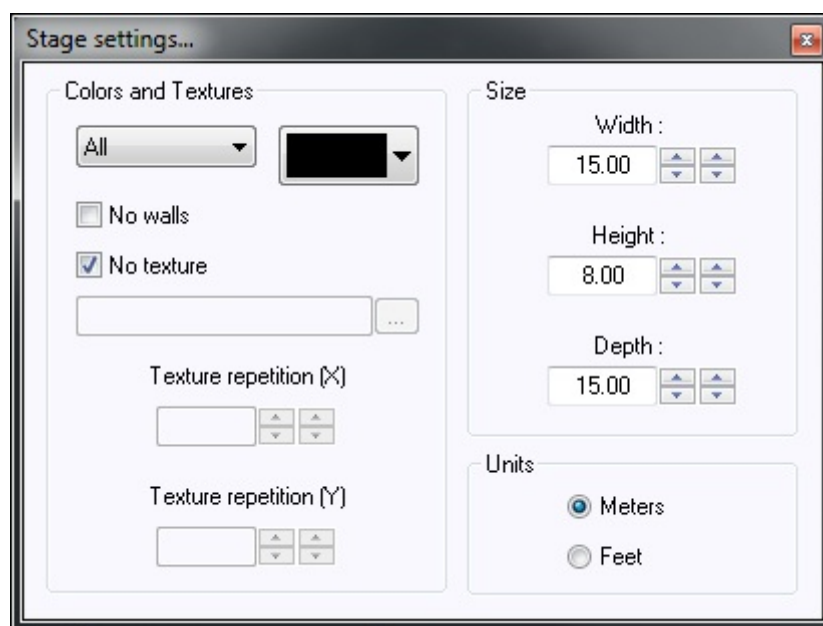
下面这部分阐述了如何创建第一个舞台的步骤，并向您介绍了3D软件的基本功能。还包括了对用来保存各种灯光工程的文件的描述。

您的第一个舞台场景

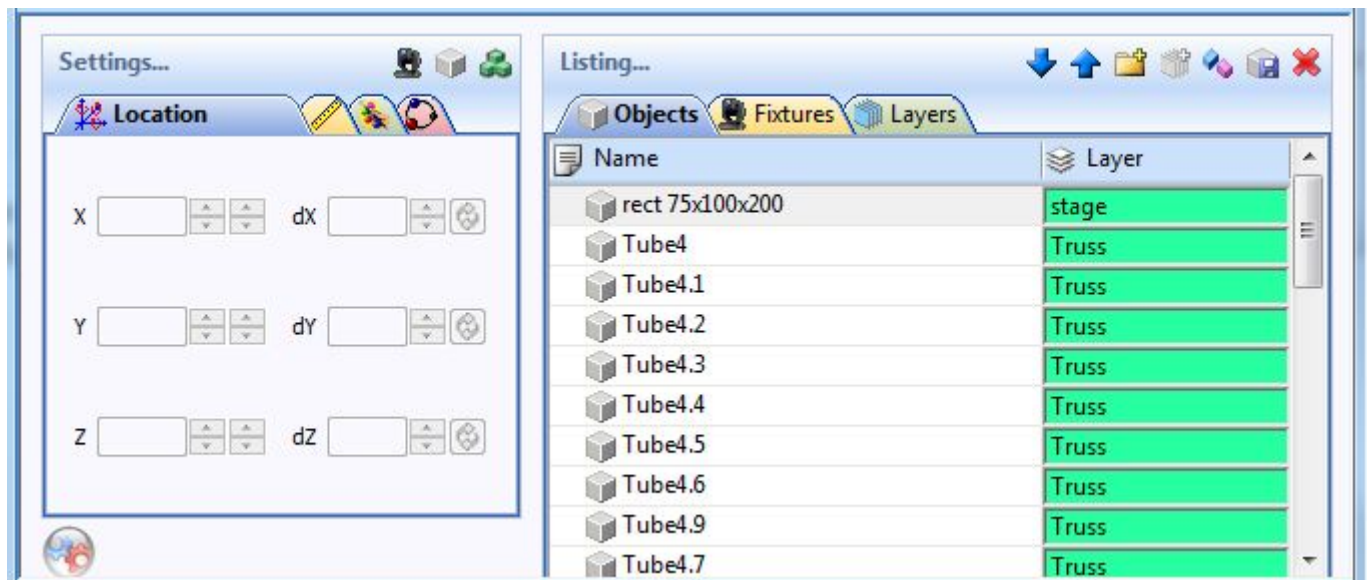
1. 在“舞台”的菜单中选择“新舞台”



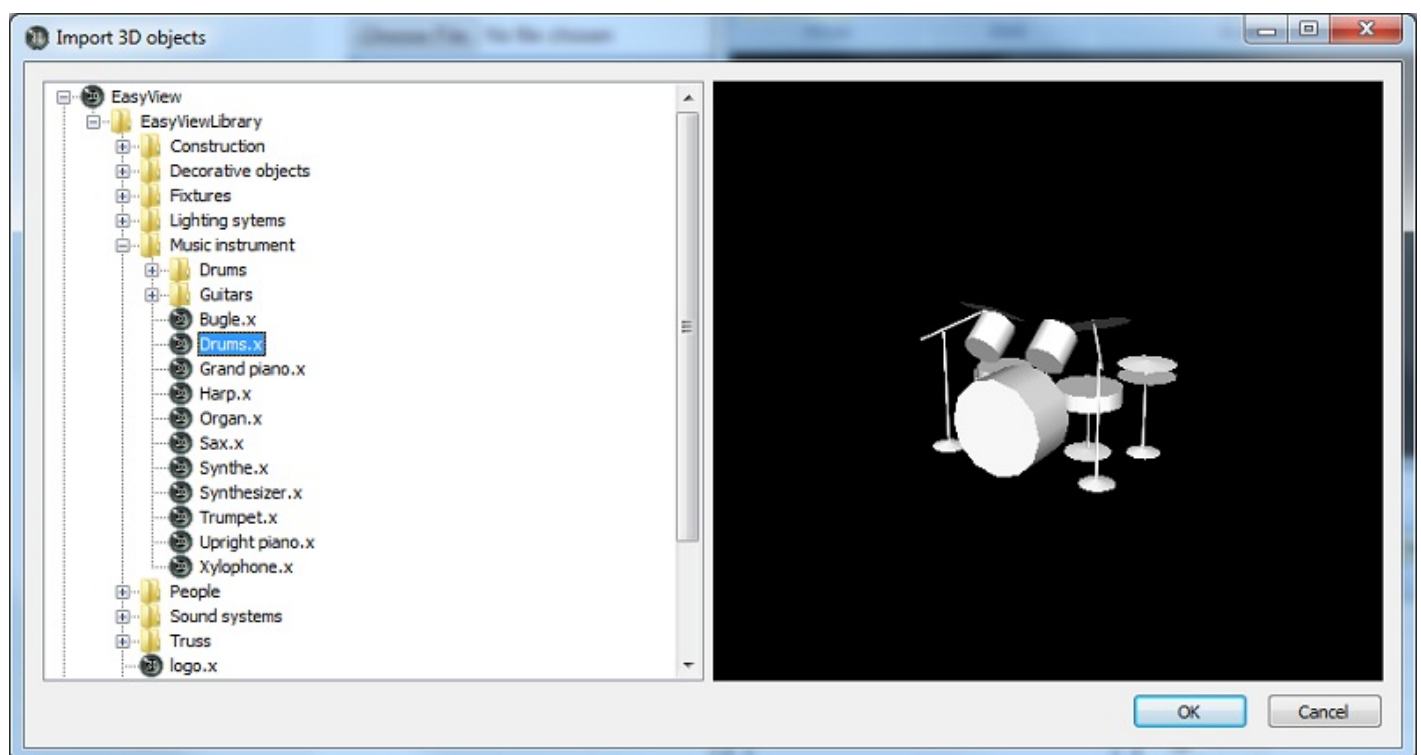
2. 在“舞台”菜单栏中，选择“舞台设置”，将会跳出一个“舞台设置”窗口。在这个窗口中，您可以通过下拉菜单来设置和修改地板、天花板、四周的墙壁的颜色、尺寸和背景图案。注意您可以使用一些选项选择某个墙，显示或隐藏墙，在X、Y轴重复图案，转换成公制或英式单位。



-在“舞台”菜单中，选择“构造”模式，您的荧屏会由4个小窗口组成：3D视窗、一个2D俯视图，一个2D侧视图，还有一个设备/物体设置窗口。您可以给控制这些窗口的大小，或者干脆隐藏它们。



-在“物体设置”窗口中，点击“添加物体”（在上图的灰色立方体）来从灯库中选择一个设备来添加到舞台场景中（i.e. /Music Instrument/Drums.x）



-插入的物体将置于舞台的中心。您可以使用鼠标来移动加入的物体。而且，使用物体编辑工具(绿色箭头)，您可以在清单里改变选中的物体的位置、方向、尺寸等等。这些工具会在手册的后面部分详细解释。

-重复这些步骤来添加更多的物体。

3. 用户模式

用户模式

软件有两个模式：**用户模式**和**构造模式**。用户模式用于清楚呈现舞台场景，所有修改场景的功能都不能生效。这一部分介绍了所有的有关于可视化的特点，尽管在其他的模式下也具有很多相同的特点。

只要使用“舞台”或“工具栏”中的相关选项，您可以在任何时候从一种模式跳到令一种模式中。

3.1. 舞台显示选项

舞台显示选项

有几个操作可以修改您的舞台及其透视图，这些操作都位于“选项”菜单中

氛围灯光

您可以通过位于“选项工具栏”中的光量调节器来修改氛围灯光的强度（“视觉”菜单，“工具栏操作”）

光束强度

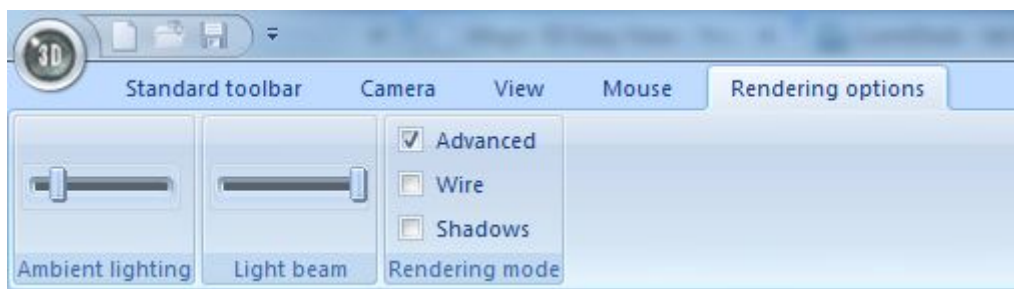
您可以在您的舞台设计中改变光束强度。要实现这一点，您必须进入到“光束”菜单中，然后选择“增加”或“减小”（“选项”菜单）。您也可以在“工具栏操作”中或用键盘的向左向右箭头来调整修改它的强度。

显示模式

您可以在“正常”和“高级”两种显示模式之间进行切换。，如果您的显卡配置好了，软件会自动在“高级”模式下运行。然而如果您觉得它太慢了，也可以切换到“正常”模式下。

阴影

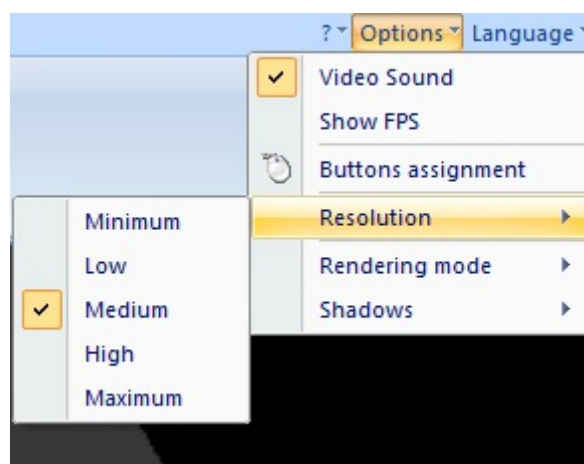
您也可以使用阴影模式来展示您的3D舞台效果。如果您的显卡没有足够的配置的话，这个方式无疑是个不错的选择。



3.2. 分辨率

分辨率

您可以在5个不同的分辨率中选择一个来显示3D图，当然分辨率还取决于您电脑的显示卡的质量。这个操作可以让软件与您的显卡的性能相适配。如果显示的频率太慢，您就要选择一个较低级的显示模式。



3.3. 摄影机

摄影机

视角

如果“摄影机”菜单栏中的“移动”选项被选中(在“选择”菜单查看按钮任务)，您就可以用鼠标来移动照相机。可以从菜单栏或是从工具栏中选择不同的视角（正面、侧面等等）。当然您也可以在“摄影机”菜单栏中或是使用键盘1到5数字键选择视角。

个人视角

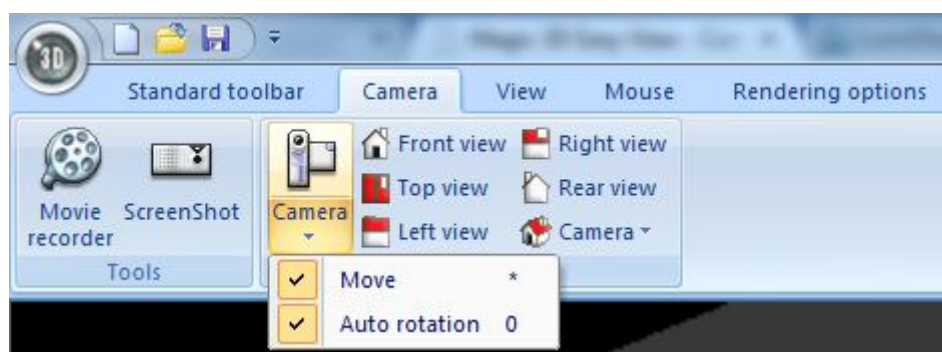
除了默认的视角之外，您可以在“摄影机”菜单栏中选择“保存”选项来存储多达4个不同的摄影机位置。那么当前视角(定位与定向)会被保留。可以从菜单或者用键盘6到9数字键来重新使用这些视角。

自动旋转

可以在“摄影机”菜单栏中选择自动旋转或使用数字键0来激活照相机的自动旋转功能。

屏幕捕捉功能

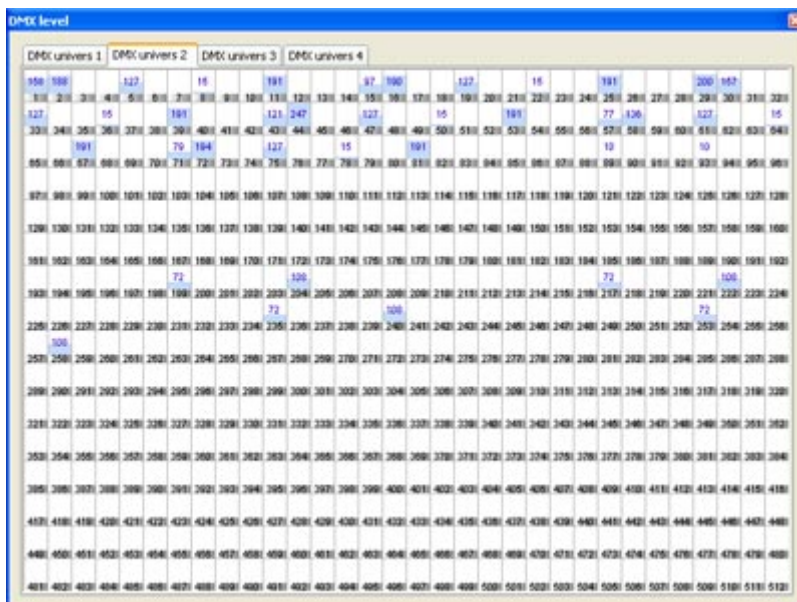
“屏幕捕捉”功能可以实现舞台场景拍照，并且将之存储在一个BMP文件里。您可以通过激活“摄影机”菜单中选项来实现这一点。



3.4. DMX值

DMX值

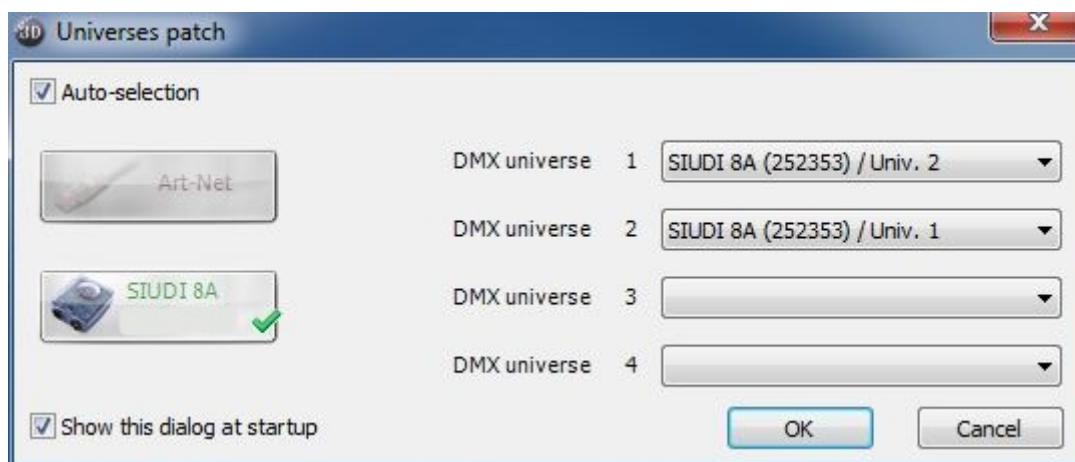
通过打开“标准”工具栏中的窗口，可以显示4个域中的不同的DMX值。



3.5. 接驳DMX域

接驳DMX域

如果不与其它的软件一起使用，3D视窗可以通过Art-Net 等不同的协议接收多达4个DMX域。 用户必须在下面的窗口里指明每个域的正确输入口（在标准工具栏中找到这个窗口）。



3.6. 录制电影

录制电影

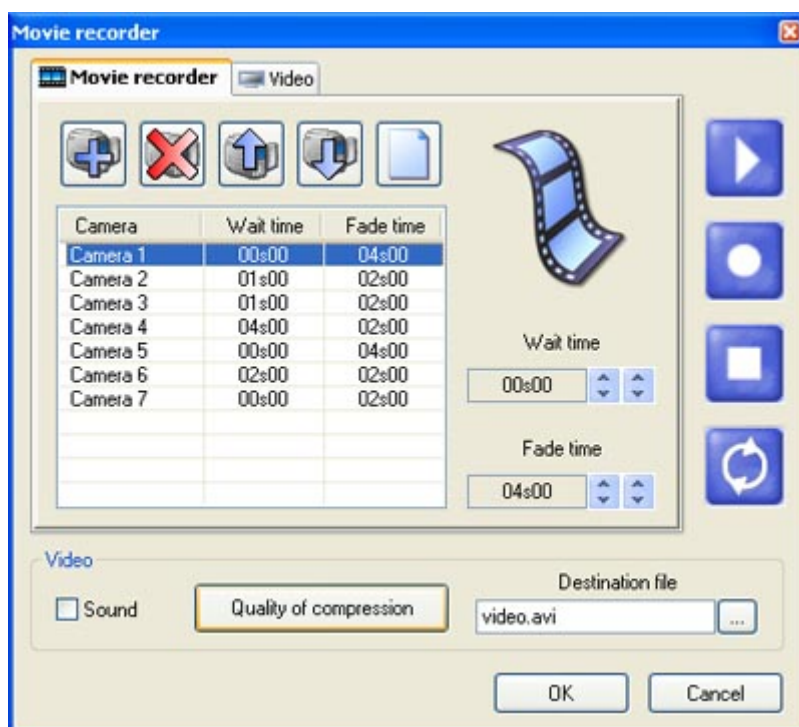
从“摄像机”菜单或从工具栏中选择“录制电影”工具，我们就可以实现录制录像功能。

第一个功能表可以指定在哪几个不同的点设置摄像机以及等待时间和渐变时间。点击播放按钮，您可以预览电影效果（可选择是否重复播放）。

在开始录制之前，要设定目标文件及压缩质量。之后，然后只要点击录制按钮就可以开始录制了。

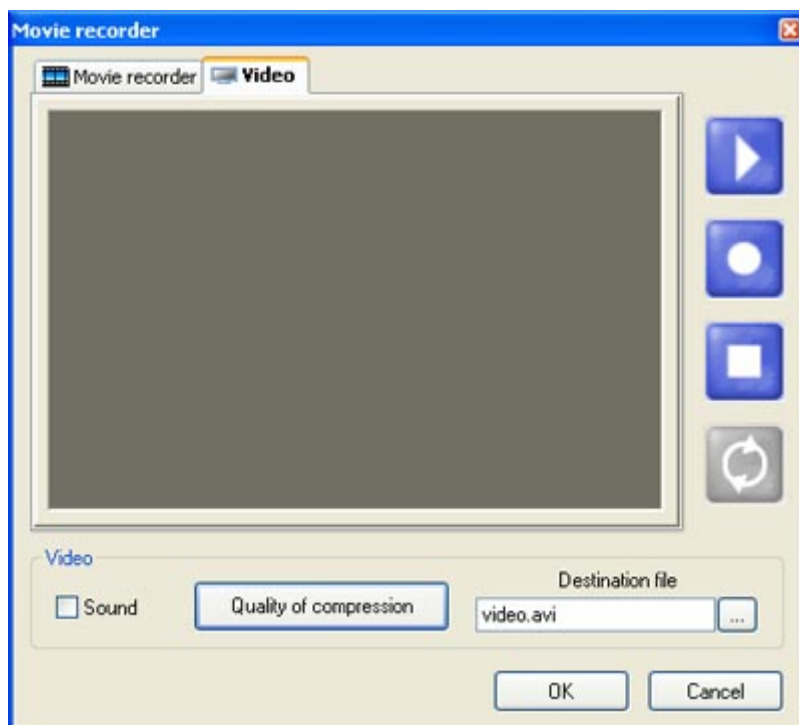
摄像机的位置也会保存在舞台文件中。通过点击“新建”按钮，我们可以重设这些位置。通过选择声音选项，

我们也可以在录像中添加声音。在录制录像时，添加的声音要在Windows媒体播放器中播放。您需要确定Windows录制操作设置正确。



第二个功能表可以显示已录制的录像，或者跟踪鼠标的移动来录制录像。

“播放”键可以开始播放选的录像。



4. 构造模式

构造模式

这一章介绍软件的第二种功能模式，舞台结构模式。它是专门用于显示您所设计的舞台的结构图。在这个模式下，荧屏被分成几个部分：一个舞台的3D视觉效果窗口、以及一个物体属性窗口和2D平面图。

在“舞台结构”的模式中，荧屏的左上角始终显示3D效果图。您可以在显示菜单栏中选择适当的选项，来按照您的意愿来隐藏或重新设置其它的两个部分。

4.1. 2D平面图

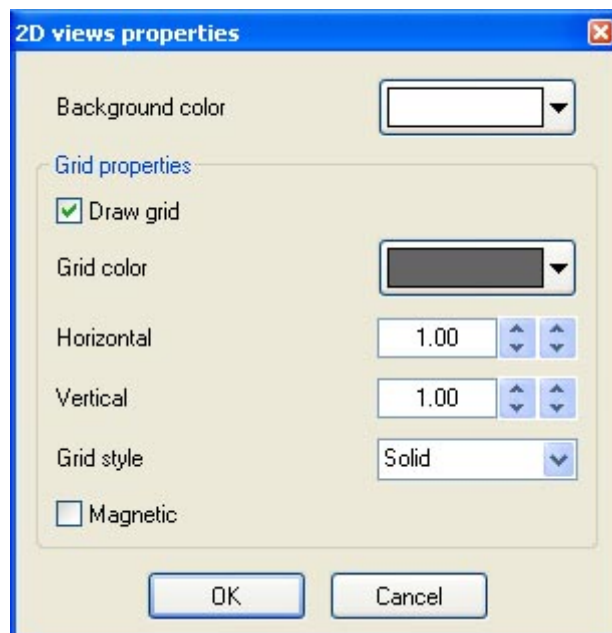
2D平面图

视窗的安排

就像我们所看到的那样，构造模式的视窗是由三个分开的部分组成：一个舞台的3D视觉效果窗口、以及一个物体属性窗口和2D平面图。



设置格子选项



4.2. 舞台场景的颜色及尺寸

舞台场景的颜色及尺寸

可以在下面的窗口（在“菜单”栏中或工具栏中）设定舞台场景的颜色和尺寸（长、宽、高）。

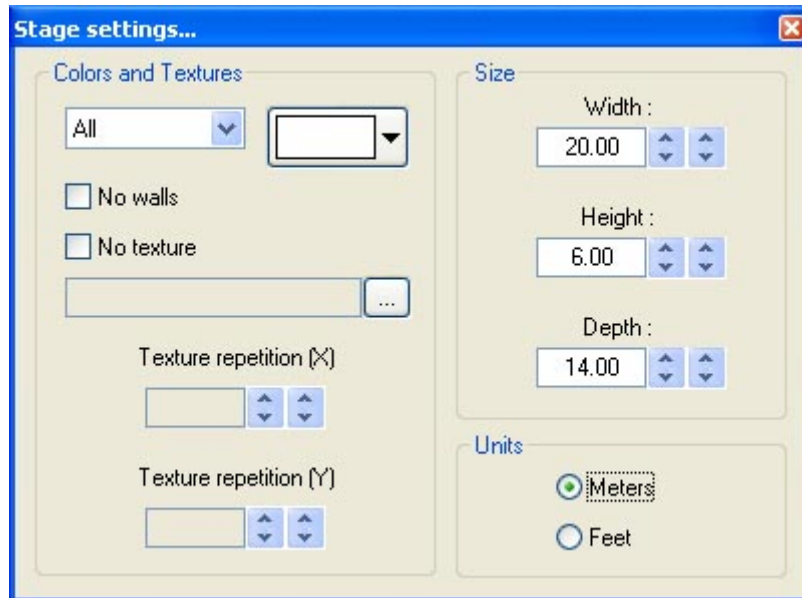
颜色和图案

首先您得选择给哪面墙设置颜色，或给整个舞台设置成单一颜色。要改变颜色，您不能选择“默认”栏，然后在下面的窗口中选择您所希望的颜色。

如果您希望在各面墙上显示不同的图案，您就不能选择“不要图案”选项。然后通过“...”键选择一张图案（BMP格式或JPG模式）。使用“图案重复（X轴和Y轴）”控制键，可以让图案在水平方向或垂直方向重复。

测量单元

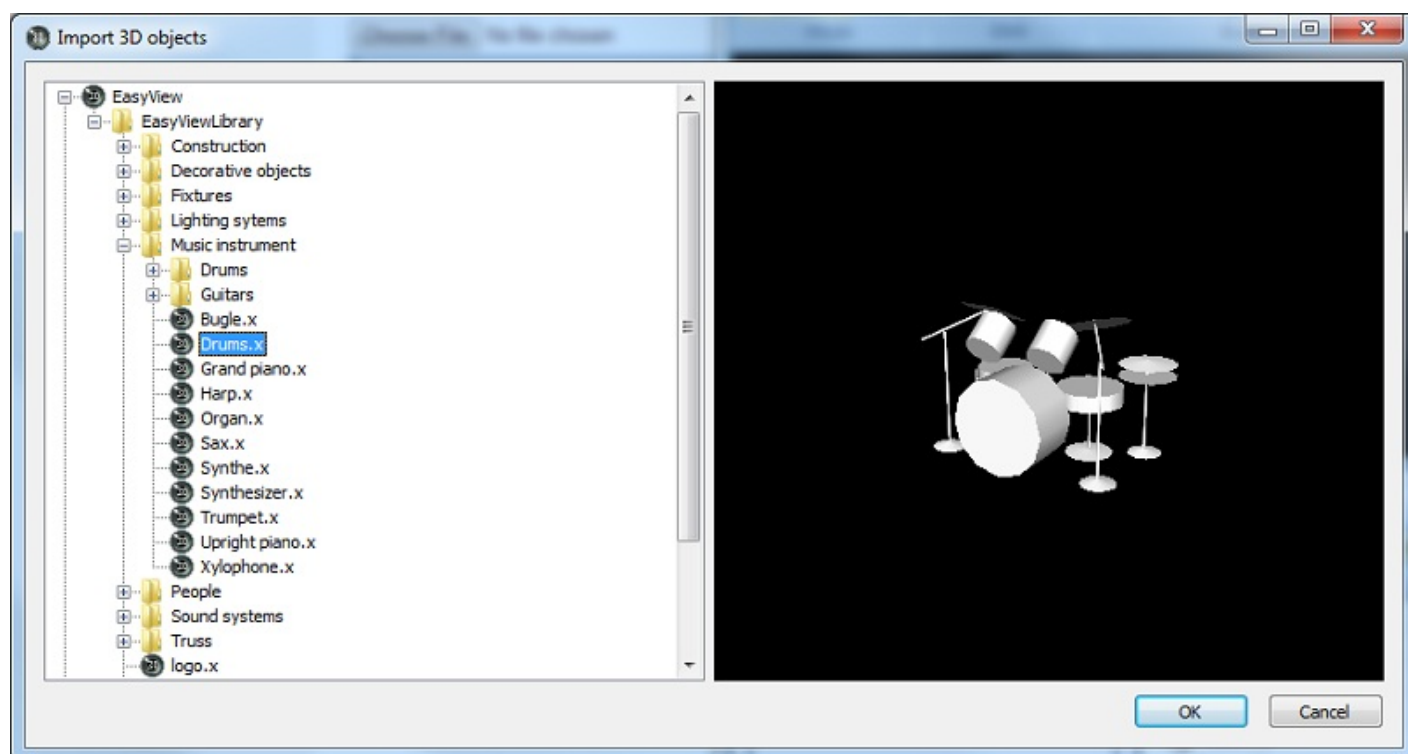
测量单元可以为米或英尺，您在选择的单位前画上記号。



4. 3. 添加物体

添加物体

软件还可以实现从库中选择一个物体并插入到设计的舞台场景中。在库中您可以找到各种金属构架、器具和音响设备等等，您可以在任何时候加入或拿掉一些物体。要访问这个物料库，您需要点击“添加”按钮打开下面的窗口：



在左边的库显示被插入的可使用的道具。一旦选中了，道具会自动地显示3D视窗中。可以在插入之前预览被选中的道具。点击“选择”来添加物体到舞台上。

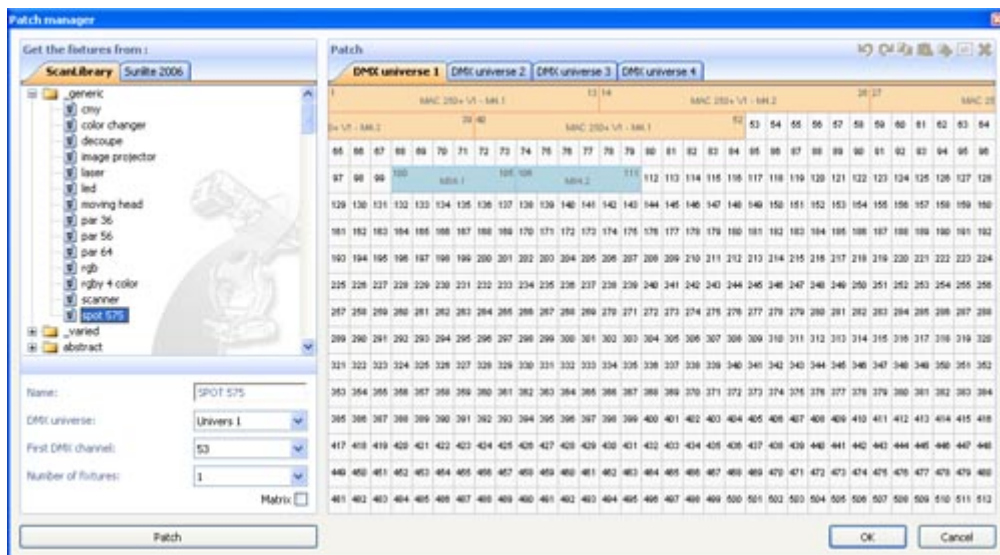
所有在软件中可使用的3D物体都可以在物料库中找到。然而您也可以使用自创的物体(X 格式文件)。建议最好使用简单的物体，因为在实时应用时，复杂的道具会导致程序过大，而使其运行过慢。如果想要插入的道具是来自其它物料库，必须要选择是否将它复制到库里。



4. 4. 添加灯具

添加灯具

就像舞台布景物体那样，软件能把一些灯具设备添加到舞台上。这些灯具可以在灯库中找到。在“舞台”菜单或标准工具栏中点击“添加灯具”，跳出下面的窗口：



在清单中选择一台灯，在设定DMX起始地址和灯的个数后，使用“Patch”按钮或拖放来指定路径。首先确定选择了正确的区域（右边的表）。

同样，通过工具栏和菜单（指定灯具设备后点击右键），您可以进行下面的操作：

- 复制 / 粘贴一个或多个设备
- 用向导助手来复制一个或多个设备（向导助手是一个对话框，里面有所有设备的名字和位置）
- 给设备重命名
- 删除一个或多个设备

可以用“恢复”按钮来取消所有的操作。

选择要插入的灯具设备，可以通过点击鼠标的左键或用鼠标框住选中的设备。您也可以鼠标左键选中设备然后移动它。如要改变设备所在的域，用鼠标的左键选中设备，然后拖到相应的域内。

当3D软件被别的软件所控制时，它可以直接接收插入/修改的设备的地址。有两种模式：

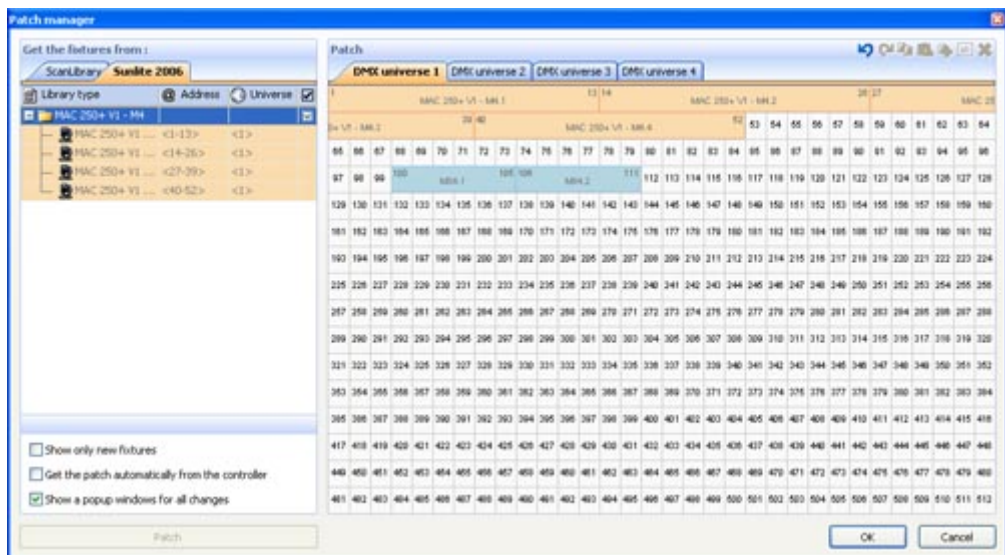
- 自动模式：自动插入控制器路径下的所有设备，并删除控制器中没有的但保存在3D软件里的当前设备
- 手动模式：可以载入任何一个来自于 / 不来自于控制器的设备（若干灯具可以被连接到同一个DMX地址）。



如果在“手动”模式下使用这个窗口会导致丢失所做的修改，所以最好在“自动”模式下使用。左边的列表显示从控制器上收到的灯光设备的信息。“橙色”的灯光设备是那些已经存在在控制器里并且其地址也存在在3D软件中的灯光设备。“蓝色”的表示其地址存在在3D软件中但却不存在在控制器里的那些灯光设备。用户能选择哪些灯光设备要被插入而哪些不被插入。点击“Patch”来插入那些选中的灯光设备。

左下角的3个选项可以选择插入的方式及2种显示的方式。它们是：

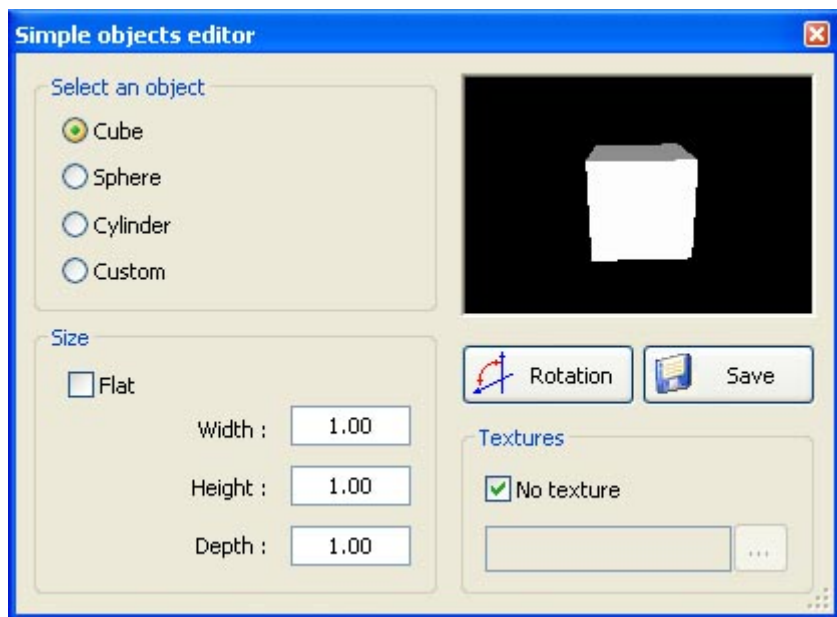
- 只显示那些已经存在在控制器里并且其地址也存在在3D软件中的灯光设备，或显示所有的灯光设备。在列表中显示橙色的是那些已经存在在3D中的灯光设备
- “自动”或“手工”创建DMX地址
- 当DMX地址改变时，显示 / 不显示通知窗口



4.5. 简单物体编辑器

简单物体编辑器

这个新工具可以帮助您创建自己的物体而且还可以多次使用。



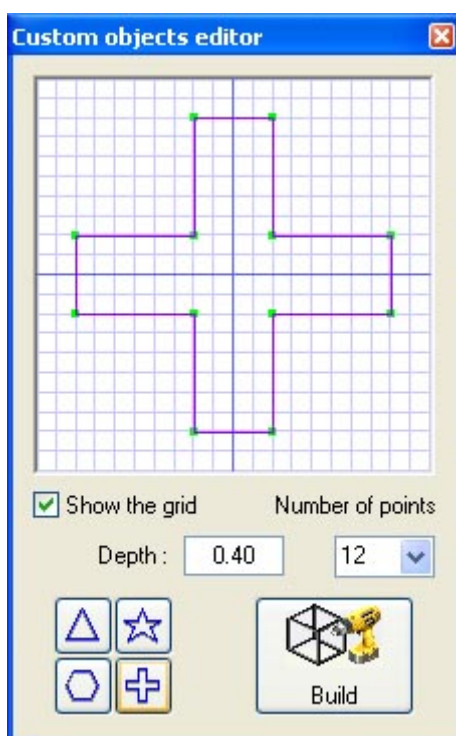
3种不同形状的物体可以被创建:

- 方形
- 球形
- 圆柱形

您可以修改它们的尺寸并且以Microsoft X格式来保存它们。“拉平”操作可以在高度上增加2厘米。您也可以可以在荧屏上快速地创建一个圆形或方形的荧屏物体，并且可以多次使用。

图案设置

您也可以给创建的物体添上图案。要实现这个功能，一定不能选择“不”选项。然后，您只要点击“...”按钮来选择应用的图案文件即可。

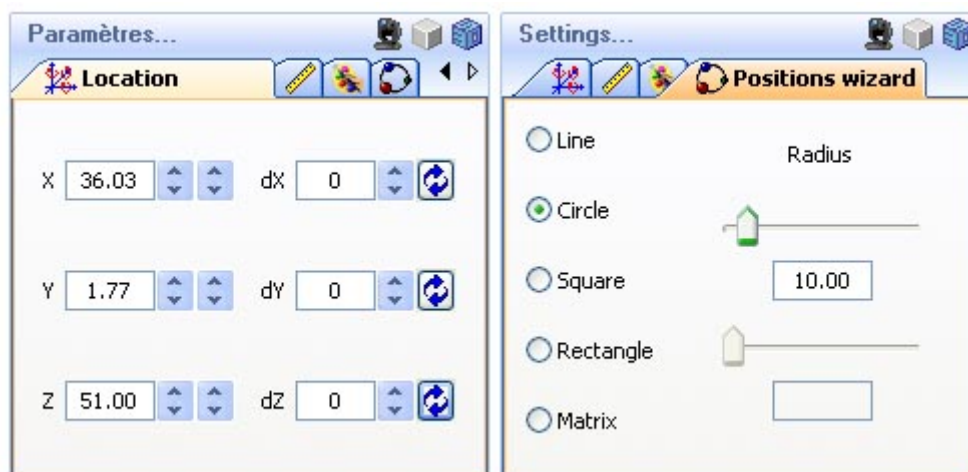


4. 6. 物体的设置

物体的设置

灯具和物体的移动

在这个对话窗口中，您可以一个一个地调整所有的灯具和物体的位置；也可以选中一组灯具和物体，一起改变它们的位置。一共有6个设置：在X、Y、Z方向上的位置改变（分别对应舞台的宽、高和深度三个方向）和围绕这三个方向旋转。那么，物体就可以按照在实际场景的位置放在这个虚拟的舞台中。要这样做，打开“位置”功能表，在清单中选择灯具和物体（参考下图）。最后一个功能表是设置灯具的位置的，利用它您可以轻而易举地把灯具排列成圆形、方形、矩阵等等。

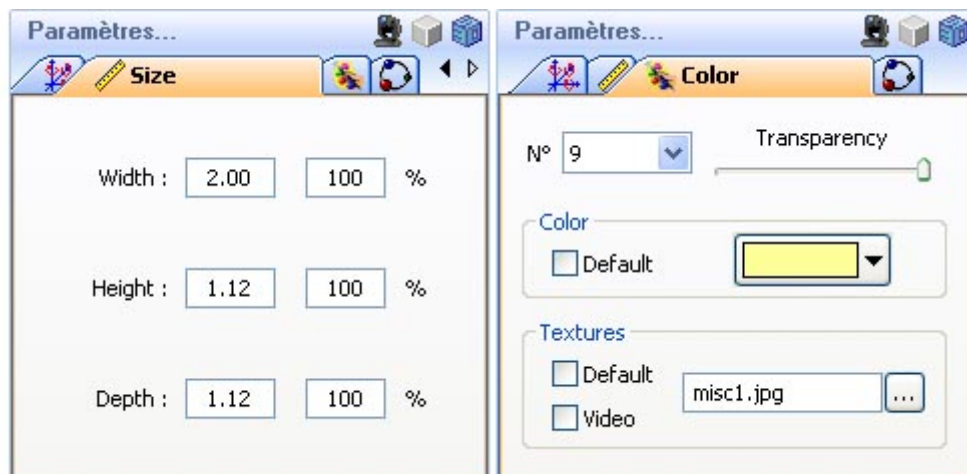


改变物体的颜色和尺寸大小

物体颜色和尺寸大小的修改分别在“颜色”和“尺寸”的功能表中实现。在这一栏里，我们可以修改3D物体的透

明度，这个功能能显现一些透明的物体，比如：玻璃、窗子等等。

如果一个3D物体是由多个部分所组成的，那就得通过下拉菜单来选择那个你想改变颜色或花纹的那一部分（如果提供了下拉菜单），被选中的部件在3D场景中可以突显出来。



灯具列表

灯具列表位于“物体设置”窗口中的“物体”功能表中。舞台场景中的所有设备在这里都分类放置在不同的文件夹中。可以在列表里拖放移动灯具。文件夹的添加，只需点击工具栏中的“添加文件夹”按钮即可。向上和向下箭头可以展开或收起文件目录。

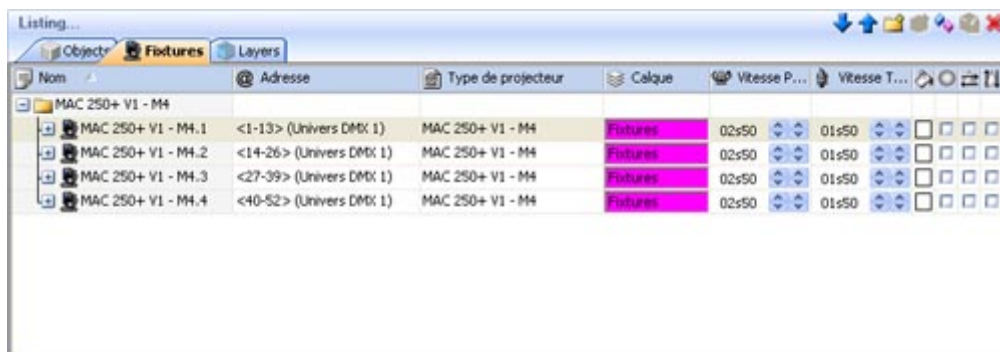
给一个设备重新命名，只要双击它然后输入新名字即可。也可以给灯具选择其他的层，在层单元上双击并从列表选择一个层。

在这个列表中我们也可以看到一些不能修改的信息，比如灯库中的名称、灯具的地址及其它可以修改的选项，比如光束颜色、朦胧效果和垂直/水平运动通道转换的设定等等。

最后4列专门设置为：

- 光束的颜色（点击颜色框即可被修改）
- 朦胧效果（每个灯都可以加入一个朦胧效果）
- 垂直运动通道转换
- 水平运动通道转换

我们也可以修改垂直及水平运动的速度。所有这些设置都可以在单个灯具上修改或在几个灯具上修改。您也可以选定几个灯具，然后用适当的操作来将一组灯设置成一个颜色。



物体的复制

通过“复制”功能，可以插入或快速地放置一个或多个物体。例如，假设您已经布置好了一组成圆形的灯架，在这个布置的左边4米处，您希望实现一个同样的灯架，怎么办？“复制”功能可以帮助您实现这一点。您可以复制插入整套物体，并且可以把它们以相同的比例移动以取得另一套同样的配置。现在您可以选择您的第一组物体（叫做圆形灯架1），点击鼠标跳出下面的“复制”菜单。

复制的物体的位置是通过设定与初始物体的偏移量来决定的。

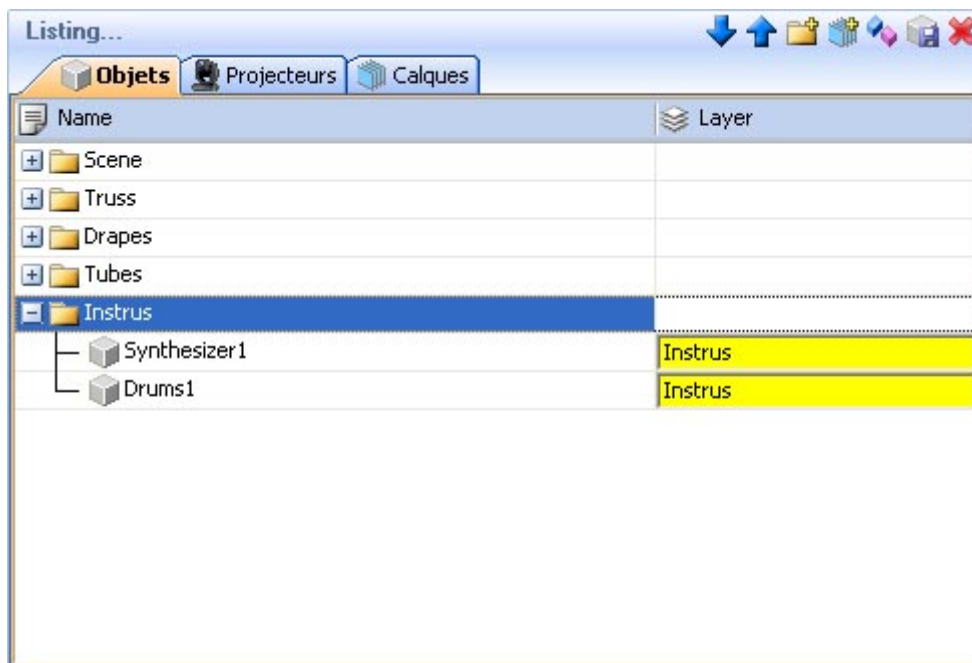


物体列表

这个列表在“物体设置”窗口的“物体”功能表中。所有在舞台中的物体都被排列出来，并且您还可以创建文件夹来对它们进行分类管理。您可以点击工具栏中的“新建文件夹”按钮来添加一个新文件夹。工具栏中的上箭头是用来显示根目录下的目录；而下箭头是只显示根目录。

修改物体名字只需双击文件夹或道具名然后再输入新名字即可。您也可以修改物体所处的层，只需双击所对应的层即可在下拉菜单中选择您所希望的层。

注意：您也可以选择在列表中显示 / 隐藏每个列，只要在标题栏上右击鼠标即可。



4.7. 层

层

就像图片编辑软件一样，3D软件是以“层”的方式操作的。3D舞台场景的每个物体或灯具都包含在一个或多个“层”里。在默认的情况下，插入的物体是放在“物体”层里而灯具是放在“灯具”层里。然而，用户也可以创建自己的层，也可以使用鼠标拖放功能将任意的灯具或物体放在任意一层里。

下面是有关于层的属性：

颜色：可以为每个层确定一个颜色，这个层的全部灯具及物体在2D平面图里将以这种颜色展示

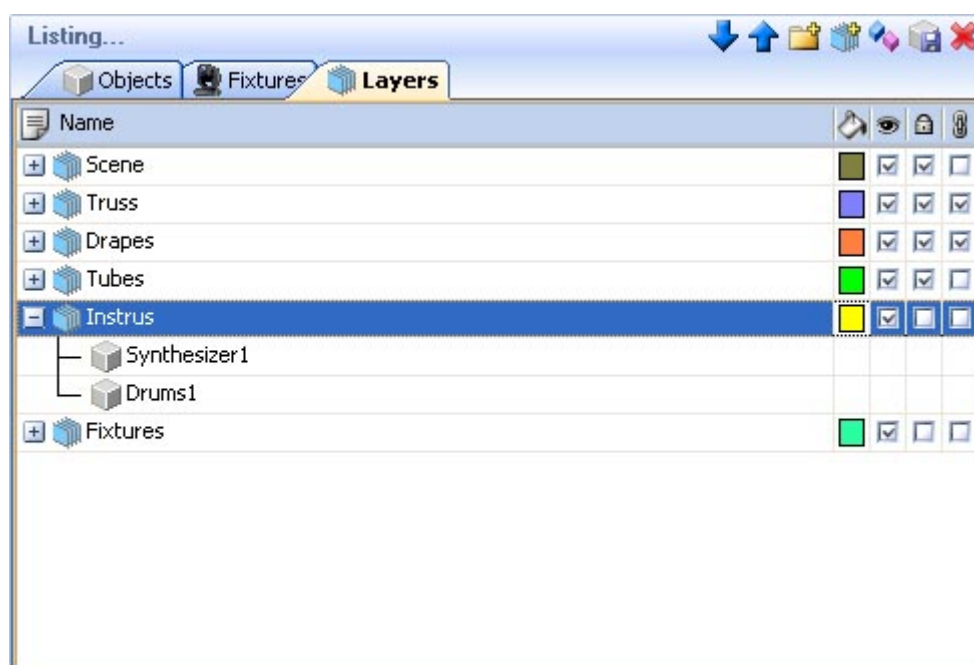
显示或隐藏：设置一个层是否可被看见，使在这层里的所有的灯具及物体是否可被看见(在2D平面图或和3D立体图中)

是否被锁定：如果一个层被锁定了，那么在这层里的所有的灯具及物体都不能被移动。当被锁定了的层里的灯具及物体被选中的话，将会显示成绿色。

组：当多个灯具及物体需要一起被移动时，这个操作就非常方便了。可以移动一个层里的所有的灯具及物体，就像移动一个单独的物体一样。

实例：把多个灯具和灯架在同一层中的放置好后，把它们组合起来。这样只要选了其中任何一个设备，就可以移动或旋转整层的设备，就像操作一个物体那样。

注意：一旦一个层被组合在一起，就不能再添加新的组件了。要想添加新组件，得先解开层的组合才行。



5. 附录

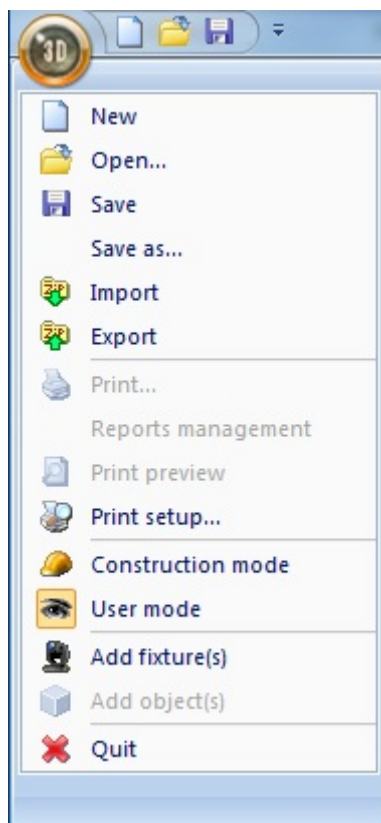
这一部分介绍软件的所有菜单、工具栏和快捷方式。 最后部分展示了当软件出现了问题如何检查和处理。

5.1. 菜单

菜单

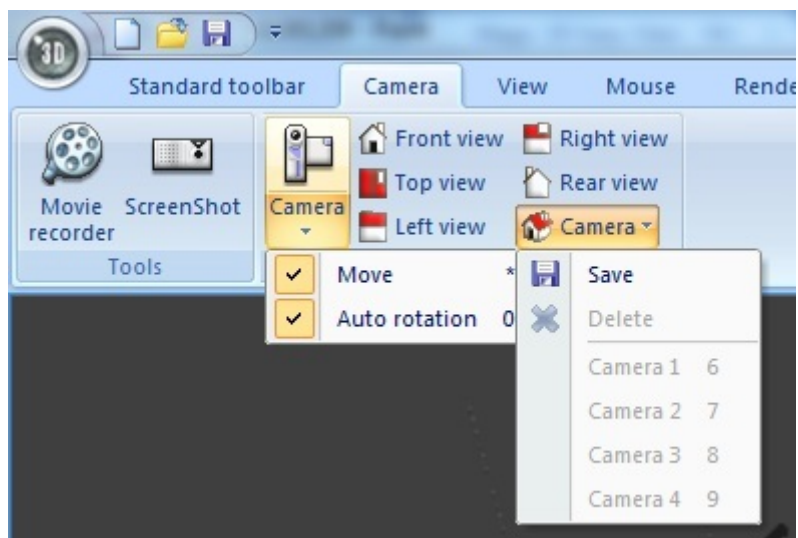
菜单栏选项概述(从上到下)

- 创建一个新的3D舞台
- 打开一个3D舞台
- 存储一个3D舞台
- 将3D舞台另存为...
- 导入一个3D舞台
- 导出一个3D舞台
- 打印
- 打印前预览
- 打印属性设置
- 转换成结构模式
- 转换成用户模式
- 打开舞台设置窗口
- 打开简单道具编辑器
- 添加新的灯具
- 退出

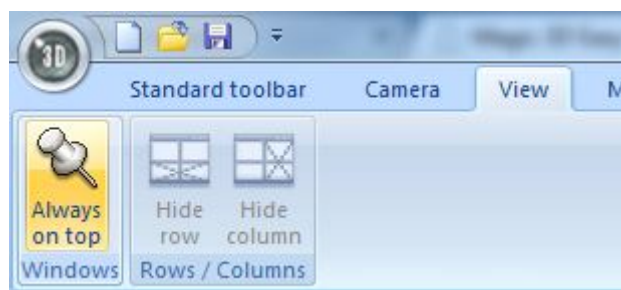


正面图

右侧图
左侧图
俯视图
背面图
移动摄像机
自动旋转
捕捉屏幕镜头
打开“录制电影”窗口
存储一个当前的摄像机位置
删除选中的摄像机
自定义摄像机1
自定义摄像机2
自定义摄像机3
自定义摄像机4



不可切换成其它窗口选项
显示/隐藏下方的两个平面图
显示/隐藏右方的两部分
显示标准工具栏
显示摄影机工具栏
显示选项工具栏
显示变焦工具栏
显示鼠标工具栏



退出软件时自动保存选项
激活/不激活在3D效果窗口中播放的录像声音
打开快捷方式设置窗口
更改3D效果清晰度

更改显示模式
激活/不激活阴影模式



更改软件语言
打开软件版权信息窗口
打开网上帮助向导



5.2. 工具栏

工具栏一览表（从左到右）

标准工具栏

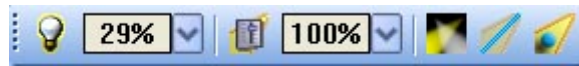
- 创建一个新的3D舞台
- 打开一个3D舞台
- 保存一个3D舞台
- 不切换Sunlite舞台编辑窗口与3D效果窗口
- 打开“结构”的模式
- 打开“用户”的模式
- 插入新的灯具
- 打开DMX输入窗口
- 打开修改灯光所占DMX通道窗口
- 打开舞台设置窗口
- 打开简单对象编辑器
- 取消
- 恢复



工具栏选项

- 调节氛围灯光
- 调节灯光强度
- 改变显示模式

激活/不激活“激光演示”模式
激活/不激活阴影模式



摄像机工具栏

打开录像窗口
捕捉屏幕镜头
摄像机下拉菜单



变焦工具栏

变焦菜单（用鼠标左键在荧屏上点击、拉动就可以实现镜头的变化）
全屏显示
镜头拉远
变焦百分率标尺
镜头拉近



5. 3. 快捷键

快捷键

快捷键列表：

- 0 自动旋转
- 1 正面图
- 2 右侧图
- 3 左侧图
- 4 俯视图
- 5 后面图
- 6 摄影机1（自定义）
- 7 摄影机2（自定义）
- 8 摄影机3（自定义）
- 9 摄影机4（自定义）
- * 移动摄影机

Esc 退出软件

Delete 删除选中的层、灯具、物体

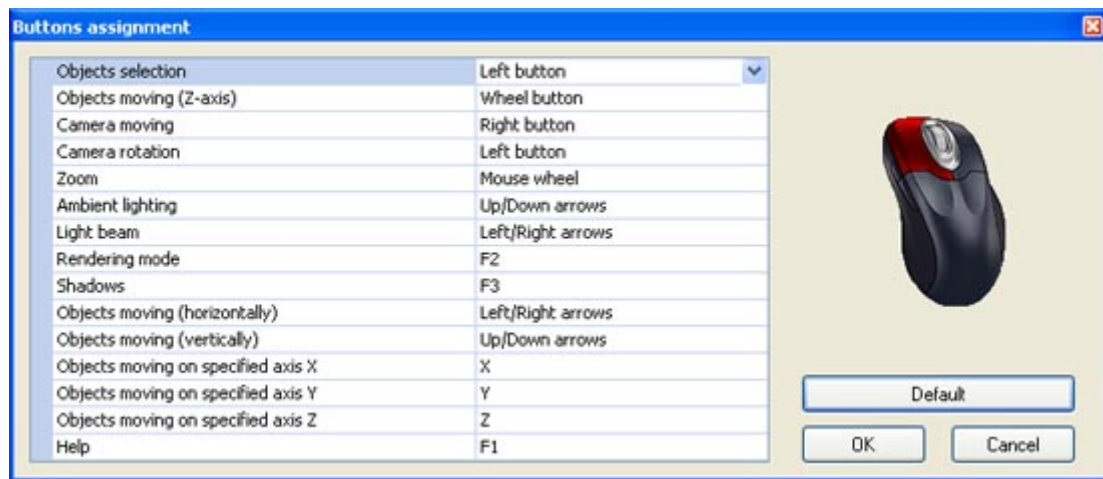
Ctrl+' N' 新建一个3D舞台场景

Ctrl+' O' 打开一个已经存在的3D舞台场景

Ctrl+' Z' 取消

Ctrl+' Y' 恢复

其它的可以自定义通过键盘或鼠标来实现的功能，请参照下面的窗口（菜单选项）。



5. 4. 故障解决方法

下面是当软件出现问题时首先要检查的情况

请确认是否安装了Microsoft DirectX 9b或更新的版本。

请确定显卡驱动程序已经安装无误

Windows XP下，请确认在显卡高级属性窗口的“故障检修”页的硬件加速处于最高状态

如果已正确地安装了DirectX，在“开始”菜单中“运行...”里输入“DXDIAG”。请在“显示”功能表里确定下面的功能处于可使用状态下：

-DirectDraw加速

-Direct3D加速