# 中文使用者手册

#### DASLIGHT 和 DASLIGHT 是他们各自拥有者的注册商标和财产.

#### 担保和有限制的责任

大体上,制造者对产品由于天然灾祸、火灾、静电解除,误用,滥用,超电压,疏忽,不合适的处理或安装,未经认可的修理,变更或意外事件引起的损坏或数据丢失将不负责任。.

制造业者将不会有义务承担因为任何特别的,意外的或连带性的损害所引起的责任,即 使可能性有被预先告知。

此外,担保不适用于:

- 损害或问题起因于误用,滥用,意外事件,变更或不正确的电流或电压.
- 任何调节用的产品
- 没有序号标签的任何产品
- 和一同发送的或在仪器中的消耗品

#### 警告和安全指令:

#### 小心

在拆开单元之前先拔开 (/USB) 电缆切断电源。.

避免火或电击,不要暴露单元在下雨或湿气重的地方.这种产品的使用是供个人使用的.复制光盘或载入照片作售卖或其他生意目的会或可能被视为侵害版权的违法行为。版权材料,工艺或者表述需要得到事先的授权。请留意你们国家的有关录灌和使用权限的适用法律。

#### 版权注意:

这份文件在没经过 DASLIGHT 以书面形式同意前不可以全部或部份被复印,影印,再生,翻译或删节到任何的电子媒体或经由计算机处理。

规格说明如作改变不再另行通知,允许一般错误和省略,图像和说明不总是与 DASLIGHT 内容相对应,版权所有。

这个软件在 Agence 流出 la 保护 des 节目,119,大街 de Flandre, 75019 巴黎,法国注册。 在法国,它在国内是受智慧财产法保护和在国外是受国际立法和版权执行机构保护。任 何违反的知识产权的行为都被认为是对专利权的一个侵害并将受到法国法律的制裁。(法 国知识产权法第 L. 335-2 条)

APP 受财产拥有者委任对抗任何的未经认可的副本和使用将通过法律途径实行来制裁。 这个软件不应该被复制、改装或改造,即使与产品有关的必须文字说明也不应该作任何 的复制、修改或改造作其他用途。

对于上述提及的侵权行为,作者有权利给予纠正和决定采取合法的相应措施予以制止。 即使当这个软件应用在其他软件程序内部进行操作获取数据的时候,这个软件的编码不 能被再生产或者是分拆。这些数据只能是通过预先取的其产品目录上描述的版权所有者 的同意才能获得。使用者只被允许保存这个软件的副本而且对其实施安全负有责任的。

我们将不会对这个使用者说明书上的任何错误、省略和连带损失负责。

### 摘要:

介绍	84
DMX 是为简易基本应用设计的灯光控制软件	
使用者手册	
在这本手册中所使用的术语的解释	
包装内容	
个人计算机系统的最低要求	
USB驱动器和软件安装	85
USB/DMX 和独立的USB /DMX 接口	
USB <i>安装</i>	
从安装窗口中安装软件	
从光盘安装软件	
快速编程	
建立灯库页面	
插入灯具	
插入灯库中的灯具	
删除灯具	
场景编辑页	
场景编辑选项 (编程)	
步的编辑选项(即相当于传统控台中的场景)	
步的应用	
渐入1出时间和等候时间	94
循环的设定(即传统控台中的序列)	94
场景的修改和创作。	
实景页	
现场页的选项	
AUTO/LTP/HTP 选项	
现场效果	
创造一个效果	
编辑一个效果内容	
保存效果	
删除效果	
效果选项	
声音和灯光、场景声频 BPM 同步	
<i>手动声音与灯光,手动音频</i> BPM <i>同步</i>	
虚拟场景和虚拟触发	
现场场景选项	

独立运行模式和带独立运行功能的信号转换器	104
独立模式	104
在独立运行存储器的外在连接	105
使用技巧和提示	107
预防措施	107
3针信号线	107
在设置页面下各通道的设置	107
群组功能的设置	109
设置(SETUP)页面下的快捷键	110
水平和垂直扫描窗口	110
如何创造几何图形的扫描轨迹	111
在光标窗口下通道设置的修改	112
光标窗口中的各个选项	112
模拟推子窗口的基本操作	112
快捷键方式	113
预设方式	113
Shift键和Fx 群组键方式	114
如何更改灯具的地址	114
菜单选项	115
水平和垂直快捷键和场景键优先	115
现场独有的功能	115
自动保存你的表演	116
先进功能——快捷键	117
灯库编辑	119
简易视像三维软件	119

# 介绍

### DMX 是为简易基本应用设计的灯光控制软件

这个软件为那些寻求使用简单,功能齐全而物超所值的灯光控制软件的使用者 而设计的。它的程序是很直观的,操作性强,使用起来很方便。在独立模式下, 使用者能不连电脑使用。

由于它使用简易而且价格合理,它在很广阔的范围里享有优势,因此它为很多 场合的使用打开了门路。

### 使用者手册

本手册特别为所有使用者设计了从A到Z的描述软件所有功能的检索。它能回答你所有关于操作方面的问题,而且它当中的技巧和提示及快捷键将有助您更好的使用软件。

按部就班的指导将会使你能很快熟悉和发掘这个软件的用途和功能! 这个软件 设计了很多提示和语言使您能不用手册也能应用。 我们愿你愉快地阅读!

# 在这本手册中所使用的术语的解释

一些字词例如场景、程序和序列常常出现在传统的控制台的技术规格或技术说明中。

这些字词的意义在这个说明书中稍有不同。

#### 同义词对照表

控台术语	软件
场景	步
程序	场景
序列	循环

### 包装内容

- 一本多语言使用者手册
- 一张软件安装光盘.
- 一个连接USB接口的 DMX 512 信号转换器,带3针的信号线插口
- 一条USB线

# 个人计算机系统的最低要求

- · 一台带有一个空置的USB端口的手提或台式电脑。
- ・ WINDOWS 98, ME, 2000, XP 或更高的系统.
- ・800x600 荧屏 (推荐用 1024x768).
- ・ 64 Mb 内存 (推荐用 256Mb).
- · 时钟频率: 300 百万赫兹 (推荐用 800 百万赫兹).
- ・ 8 Mb 显卡 (推荐用 64Mb).
- DirectX 9 或更新的版本.

# USB驱动器和软件安装

USB标准定义是一个新类型的系列交流,同时它也是一种新型的连接器。它在 1997 被引入,从 1999 年到现在它一直被广泛地传播。它与早先的标准相比 有许多优点。举例来说,它允许你直接的经由一条连接电缆和一些内在关联来 为一些装置提供电源。这使得只要按下一个开关按钮就能运作成为可能。

我们的USB-DMX 界面是一个世界性的改革。它彻底地遵从USB协议说明规格和 DMX512 输出的要求。它直接通过一个USB端口接入电源运行和通过一条 DMX 线控制 512 个潜在通道。

### <u>USB/DMX 和独立的USB /DMX 接口</u>

信号转换器使用 DMX 512 规则来引导灯光应用。这个规则是全世界通用的并 且提供许多好处,更明确地说就是它比单一电缆传达很多的数据。转换器上有 一个3针的信号线输出端口。

这个独立的USB /DMX 512 装备有一个内存,这使使用者在万一电脑失灵或任何特别的使用场合上能够不使用电脑也能在独立模式下操作。

### <u>USB安装</u>

USB接口是被预先设定好的,随时都能使用。当第一次使用它的时候,必需安装USB驱动器。实际上,当首次安装他们时,需要使用界面的文件会安装在你的个人计算机中,无论你正在使用一台手提电脑或一部台式电脑。

要安装USB接口,只需要连接它到你的个人电脑中,即使它是开着的。你的计算机将会自动检测任何新的装置,而且你将会被提示装载驱动器(通过一个个提示窗口)。

如果你使用WINDOWS XP,将会出现这个类型的提示:



在窗口设备管理器中的接口名字.	
智能UBS DMX 接口输出	带独立运行功能的信号转换器
智能UBS DMX 接口输出经济型	常规的信号转换器

### <u>从安装窗口中安装软件</u>

插入光盘,软盘安装对话框会自动地出现在荧屏上。 在你的计算机上安装软件之前,无论你的操作系统是什么,都首先要安装 DAS-OCX软件,要安装该软件,只要点击DAS-OCX图标开始安装就可以了。

# ▶ DAS OCX 不是一个软件程序而且不能够被安装,仅仅把它视为一个允许使用微软ACTIVE-X 技术特征的插件装置就可以了。

一旦 DAS-OCX 安装完成,就可以安装软件了。

点击软件图标开始安装。

安装结束后,你能轻松地通过按窗口开始键来开始运行软件。在程序开始菜单上选择软件然后点击软件图标。

### 从光盘安装软件

如果在插入光盘后没有显示光盘安装窗口也就是说光盘安装失败的时候,那么就要手动安装软件程序了。如果需要这么做,首先从浏览器中运行它的内容,然后直接打开 DAS-OCX 和双击 DAS-OCX.EXE 来开始安装。一旦 DAS-OCX 已经安装了,你就可以运行和安装软件了。在光盘里,直接打开软件目录,然后打开光盘1的目录,再双击 SETUP.EXE 文件来开始安装。

# 快速编程

软件主要地由三个活页组成,每个活页对应一个在你编程必需的步骤,这些步骤总结如下:

- 设置工作环境和设备 (设置是第1步)
- 部分编程和创造一个现成的演出和场景 (编场景是第2步)
- •现场的再现,修改和调试(模拟现场是第3步)

你将会在窗户的顶端找到工具选项。这些选项是长期可用的。你可以达到以下功能:

- 建立新的灯具 (CTRL+N)
- 打开灯库里现有的灯具 (CTRL+O)
- 保存当前正在建立的灯具 (CTRL+S)
- 显示推杆窗口
- 显示**群组设置**窗户
- •显示三维视图
- 运行声音的分析器 BPM 计算器
- •运行灯库软件(Scanlibrary)



### 建立灯库页面

建立灯库页面允许配置软件和设置一场表演所需的灯光设备。你能从超过 1,000 个不同的灯具中选择,分派到 512 个地址码,通过激活或取消渐变效果 和使用键盘的快捷键来控制 各个DMX 通道。

软件使用 SSL 信息库,最近来说该信息库是最好的选择,在以后的几年你都保证能不断地变革和更新。扫描库的编辑器 4 )允许你能在数分钟内产生你的自己信息库,而且文件的更换是可能的。(请在在线使用者说明书上查看扫描库的作用。

### 插入灯具

按一下插入智能灯具的图标,图中的 6). (扫描,摇头灯,变色灯…). 然后你可以从窗口显示的灯库中选择你需要的灯具。

从灯库中选取了你需要的灯具后,一个对话框会自动弹出,你必需完成对话框 中的数据:

- 灯具的 起始DMX 地址码.
- 需要添加的灯具数量
- 快捷键: 使用键盘快捷键来控制你的灯 (水平-垂直), DMX 通道灯
- 索引号码,软件的默认值是1,那表示第一盏灯会被分派到1号,接下 来的是2号,如此类推……

输入电脑灯 (灯库)	
ScanLibrary\Moving Head.ssl	
起始DMX地址码	1
灯具数量 	10
DMX结束之位置	180
	取消 🔗
快捷键	qwertyuiop
索引数据	1

打印需要的信息,然后按确定按钮。

在参数页9)中,你可以看到你所选择的灯具有关参数,双击一下灯具名称,

就会出现关于该灯具的 DMX 通道的详细描述。

使用光标窗口5)检查你的灯具和设备。有关光标窗口的详细说明请参考光标窗口选项章节。为获得最佳的使用效果,请同时拜读灯具的设置页面中的通道设章节。

# 插入灯库中的灯具

这个功能使你能够到插入一个或多个 DMX 通道 (一个电源区域,一台烟机)。点击中间的按键 7)

从显示的对话框红,你能选择下列各项选项:

- 开始你的灯具 DMX 地址
- 灯的数量
- 指定给他们的通道名称
- 索引号码,为你的灯选择开始的索引号码。通过默认值,对话框显示1。

输入常规灯具	
Text info of conventional lighti	ing addition
起始DMX地址码 灯具数量	100 20
□ DMX結束之位置	119
可以	取消 🔄 🛞
通道名	Motor
索引数据	1

打印上要求的需要信息,然后按确认。(OK)

# <u>删除灯具</u>

这个功能是用来从参数窗口 9 ) 中删除一个智能灯具或一个基本的 DMX 灯 具。在选择了你需要删除的灯后,右击 8 ) 然后确认(OK)。

这个操作的只有当灯具是在从灯库中被选择 9)的时候才能用。你需要确认。

# 场景编辑页

场景编辑页使用户能够在很短的时间内很直观地创造场景。图解的界面已包含尽可能多的必须的而且简单易用的选项。

你能毫不伤脑筋地创作无限个场景!每一个场景可以编很多的步,可以为每个步设置渐入/出的时间和等候时间。通过创造按顺序排列的好几个步,你可以 建立一个动态的场景,可以为这个场景选择循环的次数,然后设定相同类型和 不同类型的下一个场景。当然,表演程序的数量是无限的:你唯一要做的就是 把设定好的每场演出的程序以一个特定的文件文件名称保存下来。



你只需要点击几下就能创造你演出需要的场景。由于它是一步接一步式的设计和具有人性化的特点,本软件即使对初学者来说很快也能上手!

# 场景编辑选项(编程)

场景编辑被划分成两部分:

- 在左边的1),是场景的列表(此处的一个场景相当与传统控台的一个程序)。
- 在右边的2),是步的列表此处的一步相当于传统控台的一个场景。此处列出了当前编辑的场景中所有的步或者说一个场景里会运行的所有的步。

在场景区域中,一个列表 1)列出了所有的场景,在工具栏 3)中,你可以实现:

- 建立新的场景。在初始的情况下,一个场景只有一个步,且所有通道值都为0。
- 复印场景。在默认的情况下,将复制当前正在编辑的场景。
- 重新命名场景。
- 删除场景。

通过场景区域上面的工具栏 5),你可以进行以下操作:

- 改变当前场景的排列位置。例如: 你能把在位置 5 中的场景放到位置1
- 分配给某个场景一个键盘上的键,这样你就可以现场演出的时候通过该快 捷键来激发该场景。2个不同的场景不能使用同一个快捷键。
- 为虚拟的场景设置一个虚拟的快捷键,这样就允许了在现场演出的时候通过这个虚拟的快捷键触发虚拟的场景。几个虚拟场景能使用相同的快捷键,能够同时的或交替地被触发。
- 改变场景的循环次数。在默认的情况下,场景总是循环的。你可能具体 设定循环的次数和组合,这样你就能决定是否自动地进入到下一个场景。 (那些选项总是用来创造循环的)
- 自动地进入到下个场景或任何你想进入的场景。
- 从另一个程序中取出场景,打开已存在的程序然后插入被选择的场景到当前的程序中。
  - 创造预编程序和几何图形的场景,一个对话框会出现,你要选择需要 用哪些灯具和需要生成的场景的类型或需要生成的几何图或数字的 效果。
  - 按照实际的时间运行一个场景

场景显示区域 1) 中提供一下信息:

- 场景的名称
- 快捷键信息,场景可被其相应的快捷键激发或不激发。
- 输入端口的数字,场景可通过内部接口来不激发,此功能仅在与带独 立运行功能的信号转换器相连时可用。
- 循环方式,显示场景循环的次数(1~255次),或永久循环。
- 下一个场景,自动进入下一个场景或是执行一定数目的循环后回到 某个选定的场景。

- 场景的时间,通过计算所有的步的时间的总和可以算出一个场景运行 所需的总时间。
- 场景的总时间,所有该场景运行的包含循环在内的总时间。

### 步的编辑选项(即相当于传统控合中的场景)

在区域2) 中显示出所选定的场景中的所有的步的信息。通过区域4) 中的选项,可以达到:

- 建立一个新的步,即在列表中加入一个新的步,在默认的情况下,这 个新的步是当前正在编辑的步的复制。(CTRL+A)
- 复制当前的步,复制当前选定的步包含其所有的通道设置。
- 粘贴到当前的步,当前选定的被粘贴的步里所有的通道设置将被复制 来的通道设置所覆盖。
- 删除步,删除所选定的步。

通过区域6)的工具按钮,可以:

- 设置步的渐入/出的时间。
- 设置步的等候时间。

在步的显示区域2)可以获取如下信息:

- 步的顺序号
- 渐入/出时间的数值
- 等候时间的数值

允许同时选定几个步并给它们设定相同的DMX 数值(多步选定功能) 长按CTRL键,点击某些步然后可以修改通道的数值。

# <u>步的应用</u>

每个场景包含许多的按时间序列播放的步骤。一个步骤能有从 0 到 255 这么 多个通到的 512 个 DMX 值。每个通道有不同的数值。每个步都明确地表示了 每个通道的 DMX 状态, 渐入/出时间和等候时间。举例来说, 如果你希望你的 灯成三角形地移动,你需要使用 3 个步骤和设置每个步骤之间的渐变时间。只 需一个步骤来产生一个静止的场景。

所有的通道可以从光标窗口 7)中被改变。



在分配你通道的 DMX 值之后,可以改变你的所有步的渐入/出时间和等候时间。

# 渐入1出时间和等候时间

- 新入/出时间与早先的步骤和下个步之间的转移时间相对应。动作的速度 取决于渐入/出时间。
- 等候时间在每个步结束的时候出现,这个时间决定了在结束的时候每个步时有多长的空白时间。

渐入/出时间	×
βm01s28	
○ 当前步骤 ● 已选步骤 ○ 所有步骤.	
可以	

时间准确度是 4/100 秒。数值被显示在对话框顶端的文本区域中。通过点击右上角的箭头,你可以修正时间设定:

- 最右的位数与十分一秒和百分一秒对应。
- 中央的位数对应秒。
- 最左的位数对应分钟。

时间设定可适用于:::

- 当前的步是被选择的步或者你所选择的第一个步。
- 选择的步是先前被选择的所有步。
- 所有的步指所有的场景中出现的步。

# 循环的设定(即传统控合中的序列)

一个循环是指一组场景按一定顺序播放。它能使使用者不需手动触发就可以播放几个场景。

每个场景能自动回播或跟随一个被选定的场景播放,因此允许按任何顺序执行场景。举例来说,你可以总是在你设置的循环的结尾部分总是回到相同的场景。

在周期结束的时候,最后的场景能够:

- 被无限循环地播放。
- 在完成他的循环后后,停在当前场景的最后一步上。
- 也可以回到任何场景。

94

Name	Shortcut	Input ports	Loop	Next	Time	Total time
(1) Open MH1	а	None	1 Loop	Next auto	0m04s00	0m04s00
(2) Center MH3		None	1 Loop	Next auto	0m04s00	0m04s00
(3) Open MH2		Port 1	1 Loop	Next auto	0m04s04	0m04s04
(4) Close Scan		None	1 Loop	Next auto	0m03s00	0m03s00
(5) Circle MH3		None	3 Loop	Next auto	0m08s00	0m24s00
(6) Move MH3		None	Always loop		0m24s00	
(7) V_Move MH1		None	Always loop		0m37s80	
(8) V_CMY MH1	s	None	1 Loop	Next auto	0m31s00	0m31s00
(9) V_Ir+Pu+St MH1	d	Port 2	1 Loop	Next auto	0m19s00	0m19s00
(10) V_Move MH2		Port 3	1 Loop	V_CMY MH1	0m30s84	0m30s84
(11) V_Color MH2		Port 4	Always loop		0m14s00	
(12) V_Sig Sag MH3		Port 5	Always loop		0m10s56	
(13) V_Color MH3	P	None 🔄 💌	1 Loop 🔄	Center Mł 🖃	0m01s92	0m01s92

#### List of scenes

此处,可从4个指示颜色判断:

- 在循环的开始场景标志为绿色。
- 中间的场景标成黄颜色。
- 循环结束处的场景标为红色。
- 过渡的场景 (在开始和结尾处) 是蓝色的。

### 可以产生一个无限次的人工触发的循环。每次只有一个场景能被播放。

# 场景的修改和创作。

产生现场:

- 选择需要修正的场景或创作新的场景。
- 选择需要更改的步或程序。
- 在光标窗户中改变通道值。
- 建立一个新的步或选择下一个步。.
- 在光标窗户中改变通道值。
- 必要时重复以上的步骤
- 设定渐入/出时间和等候时间
- 把当前的场景包含到周期中
- 保存程序

在现场实景的模拟3D效果中,所有的预先编制的场景可以通过一个虚拟的快捷键触发出来。

# <u>实景页</u>

现场页代表你的虚拟控制台。所有用来播放演出的按钮都显示在荧屏上。你能播放你的场景、修正场景速度和播放效果及创造无穷无尽的循环。



随时随地,你能决定人手地在 HTP 模态 (最高的水平优先) 或 LTP 模态 (光标优先)中控制一些通道。

如果你想在非独立运行的模式下通过一部计算机来控制你的灯,你可以一边看着通道,一边通过你的鼠标或键盘激发场景和效果。

具有独立运行模式的信号转换器能通过特定遥控触场景和效果。详见具有独立运行功能的信号转换器内在连接介绍章节。

它也能模拟网站的超级连接,使用这些快捷键从一个网页或POWERPOINT视窗上触发你的场景和程序。如需要详尽的进一步的数据或建议,请向你的零售商索取或从网上下载工具。

### 现场页的选项

在现场页中,你能看见:

- 场景按钮1).
- 效果按钮2).
- 场景选项按钮3).
- 效果选项按钮4).

每个场景按钮是红色的并且和场景页上已编程的一个场景对应。每个按键代表 一个能通过鼠标、键盘或外置装置激发起效的场景。按键按下了以后,场景就 生效了。你一次只能激活一个常规场景。

区域3)的选项按键命令指示如下:

- 在正常的现场/虚拟的现场中的开关。激活常规的情景模态(红色的按键)
   或虚拟的情景模态(蓝色的按键)。
- 停顿,允许中断,当前的情景模态立即停止。
- 每个情景的淡入/出时间,在情景转换的时候,包括前一个步骤到下一个步骤的过渡时间都计算进里面。
- 播放周期,从一个场景中激活一个周期并从一个场景和过渡到下个情景。
   这个模态只能用在有下一个选项的场景中。
- 上一步按键,回到之前的场景。
- 下一步按键,运行到下一个场景。

如果播放周期没有被激活,在完成了周期的所有环节后,当前场景会停留 <u>9</u>) 在的最后的一个步上。

你能看见一个黑底的小荧屏 3)显示与现场有关的数据:

- 场景时间(场景长度)和场景剩余时间。场景的长度由步的数量、循环的 多少和场景的速度来决定。
- 在当前的场景中的循环数量/剩下的循环数。
- 场景的运行速度。
   要改变显示器上的数据,只要在与数据相关联的描述性的文字说明上点 击就可以了。
   要修改场景速度,请先在显示器中撤消默认速度。

# <u>AUTO/LTP/HTP 选项</u>

在光标窗口6中),你能看见一个自动AUTO按键,这是用来手动控制你的通道。



只要按一下 Auto 键,就有三个模式能被使用:

- AUTO: 频道自动地在现在的场景中运行。人工光标是不起作用的,而 且也不能改变数值。
- LTP:通道是处于最近优先模态中,水平是光标的水平值。当前的场景不会对通道产生影响。
- HTP:通道是处于最高优先的模态中,水平处于光标水平和最近场景水平的最高值。

### <u>现场效果</u>

在现场页中,一个区域 2)被保留作效果按键。当打开一个新的程序时候,默认为没有效果。

- 你能产生和活化无限个效果。
- 一个效果能包含每通道一个 DMX 值。

一个效果能开始一个场景,播放WAV或MP3文件,或一张声音的CD。
 通过按一个效果键,你能激活它并马上应用它的内容。

#### ! 每个效果只能在 HTP 或 LTP 状态中有效。

你能使用 4 个按键来运行现场效果4):

- 新建,建立一个新的效果。
- 编辑,编辑已存在的效果和改变它的 DMX 参数。
- 选项,编辑和改变效果参数。
- 删除,删除一个效果。



创造一个效果

点击新建,显示一个对话框。

新建效果	2	×	
□ 包含实时的推杆			
☑ 包含效果			
效果清单	effect1		
名称	Stobe		
可以	可以+选择 取消		

- 包括实时推杆,在 HTP&LTP 人工模态中的通道包含在效果里。
- 包括效果,从效果目录中选择需要的效果。
- 名称,你能命名一个新的效果。
- 可以,效果被创造和编辑了,一个对话框会出现在你的显示器的底部。
- 可以+选项,现在需要的效果已经生成了,一个对话框显示出来用于控制它的高级选项。

# <u>编辑一个效果内容</u>

在按**编辑**键之后,一个对话框会弹出,要求 你从列表中选择一个能获得的效果。点击 可以,然后一个新的光标窗口会出现在你 的荧屏底部。在默认模式下,所有的通道 是关的。你可以再按一下使所有通道的DMX 状态转变到HTP状态,再按一下进入LTP状态。

□ 编辑		
效果清单		
effect1 effect2		
effect3		
effect4		
可以	取消	

当新的光标窗口出现的时候,所有的通道都是关闭状态的。按一下关闭键,使 通道转换成 LTP 状态下。用光标或预先设定选择一个DMX值。在所有其它需 要的通道上重复这个过程。

✤ 按着一个群组键然后选择一个 DMX 值,复制这些值和状态到组内的其他灯具的通道中。

你能决定在编辑一个效果的时候,是使它生效或是不生效。

- 如果在你编辑一个效果的时候,它是起效的,你可以分配给通道一些数 值和当数值改变的时候可以立刻看见它的改变,这时候按键是灰色的。
- 效果在你编辑一个效果的时候,它是不生效的,你可以分配给通道一些 数值但是状态的改变不会马上看到,这样按键是白色的。

一旦你创作了一个效果,你就可以编辑它或者改变它的高级功能设置而不需要使用**现场**页按键。只要直接使用键盘的按键就可以了。关于检索请参考**技巧和** 提示该章节。你可以使用右击来显示效果选项。插入状态选项用来插入键的状态。

你能同时播放无数个效果。如果在相同的通道上有其他效果生效的时候, 它们中的一些可能会自动转换为不起效。

当第一次编辑效果的时候,它的通道是在关闭的状态之上的。如果当编辑的时候效果不起效的话,那麽它的按键是白色的。如果当编辑的时候, 效果是起效的话,那麽它的按键是灰色的。 只有频道水平在 HTP 或 LTP 中的时候能被修改和保存效果。

键盘快捷键,预先设定和群组控制可在这个模态中有效使用。

### <u>保存效果</u>

•

按红色的上面有交叉的按键关闭光标窗 口并保存效果。

通过按键盘上的 ESC键,你也能关闭并 保存你的效果。



### <u>删除效果</u>

在按删除键后,一个对话框会弹出提示你选择从存在的效果列表中要删除的效果, 然后你按确认删除:这样它将会被永久删除。

### <u>效果选项</u>

在按选项之后	<b>;,</b> 一个对话框
会出现提示你	亦选择效果: 你
现在能修改在	E这个效果中的
高级选项。	
在确认之后,	效果选项窗口

会弹出。

这是你能使用的功能:

效果选项	
名称	Effect1
快捷键	9 多个快捷键
颜色	颜色 3 🚽
☑ 闪光灯模式	/
- 多媒体 ▼ 播放音乐 ○ 档案	
● CD 音转	軌 CD 音轨 1 ▼
- 开始一个场景 ▼ 场景	計 新场景 3
可以	

- 名称,改变效果名字。
- 快捷键,分配一个键盘键来触发效果。
- 颜色,选择能看得见的颜色效果。你能根据它们的颜色不同而创作效果组。
- 闪光灯模式:效果按键自动释放。
- 输入端口:硬件端口用来从内在单机模式盒子的内在端口中触发效果(通过遥控)。这个选项只有在连接了单机模式的接口的时候才能使用。
- 多媒体,选择来从一个浏览器中选择一个WAV 或 MP3类型文件或在你的 驱动器中放入一张CD。当选好了以后音频文件就会自动播放。
- 播放一个场景,当效果播放一开始的时候你所选择的场景就会马上播放出来。

# <u>声音和灯光、场景声频 BPM 同步</u>

你的场景可以设置为BPM模式,在这种模式中场景和步骤通过BPM 模式音乐被自动触发。点击位于菜单的下面的7)上的BMP来开始音频分析。这个工具将会自动根据音乐的拍子来控制你计算机上的声级。

💾 Audio analysis	_ 🗆 🗙
BPM     Audio analysis     Manual     Learning     Press to learn BPM	
BPM CONTRACTOR	
	Ó
	<b>6</b> яито

右击场景按键,使它转换到BPM模式。

当使用外在音源的时候,建议你总是先检查你的个人计算机的录音轨 道。在你的WINDOWS混音器中,当一个RCA连接到你的电脑声音控台 的时候,麦克风的轨道一定要完全地处于未激活的状态下。 为了要加快你的计算机的运行速度,声频处理器应该被作为后台任务来 运行。

### <u>手动声音与灯光,手动音频BPM同步</u>

你也能手动触发步骤和场景:

- 在音频分析(Audio analysis)工具中,选择手动模式和选择BPM的速度 (最小: 20 BPM;最大: 400 BPM).
- 在音频分析中,选择学习(Learning)模式。按按键7次来保存BPM速度作为 一个参考。每个步骤之间的时间应该是一样的。
- 关闭音频分析(Audio analysis)工具然后设置你的场景处于带衰减时间的 状态BPM或BPM状态。按TAB键来手动进入到下一步。

### 虚拟场景和虚拟触发

场景总是按序列中播放的,这样,它就能与独立模式相对应的。然后,有时候也可以通过这个软件同时播放几个(模拟)场景。

在现场的设置下,按一下虚拟场景模式开/常规模式按键开关3)来激活虚拟模式,然后在要求的场景按键上打勾来触发虚拟模式。场景按键会显示为蓝色。 ALT+CLICK可以直接激发一个场景是它处于虚拟模式。



虚拟的场景在HTP中播放,因此请特别注意可能的频道连接和优先。 一个被设为无限循环的场景在虚拟的模态中也会总是循环。 虚拟的场景钮扣被显示为蓝色。

现场场景选项

新场景1 100 ↓ BPM	Play ∎ode ⊟∓h
新场景 2 1051 ↓ BPM 000	BPM M BPM和推林手——至5
新场景 3 [255C5] 🔱 BPM	
新场景 4 []	<ul> <li>■ ● 自动释放</li> <li>■ 最后一步停止</li> </ul>
新场景 5	▲ 所有都循环

右击一个场景按键,菜单显示如下:

- •自动:场景在默认值下常规播放。
- BPM: 声频分析(Audio analysis) 触发现场步骤。淡入/出时间不被考虑, 你能直接进入到下一步。
- **有渐变时间的 BPM:** 根据BPM-计算器触发场景或步。淡入/出时间被考虑在 内,你能直接继续到下一步。
- 自动释放: 在默认状态下,场景在运行完很多个循环后自动释放模拟状态。
- •最后一步停止,虚拟的场景在进行完许多循环后停止在最后一个步上。
- •总是循环,虚拟的场景不断循环。

现在你大约了解这个软件的功能和可以动手创作你自己的表演了。

# 独立运行模式和带独立运行功能的信号转换器

### <u>独立模式</u>

如果你有一个带独立运行功能的盒子,那么你可以不使用计算机而光使用它的 内在记忆器来播放你的场景。在编程完你的场景之后,独立运行模式允许下载 这些场景到盒子内:

独立模式界面的特征:

- 248 个DMX 输出通道。
- 能容纳8,000个步的存储容量。
- 9 V或 12 V的直流电连接器。
- USB / 直流电供给按键选择器。
- 2个按键来选择你的场景。
- HE10 连接器用于直接触发。

独立运行模式可以软件的选项菜单获得。

多项选择	现场	语言	?
🔊 编组配:	置编组	記置	
🥋 独行者			

独立运行模式由2个窗口组成:第一个1)显示仍然可选的场景;第二个2)显示将 被下载到存储器里的场景。

🐢 独行者											×
						•					
				1	1	3)				1	
名称	循环	下	步	时间	通信導	- 1	名称	循环	下 步	时间	通信導
新场景	1	>	1	00m01s00	1	>	新场景1	1	> 1	00m01s00	0
新场景 7	1	>	1	00m01s00	4		新场景 2	1	> 1	00m01s00	0
新场景 8	1	>	1	00m01s00	0	<	新场景 3	255	> 1	00m01s00	0
复制 新场景 9	1	>	7	00m08s96	0		新场景 4	00	1	00m01s00	0
新场景 9	00		7	00m08s96	0	Reset	新场景 5	00	1	00m01s00	2
新场景 10	00		1	00m01s00	0		新场景 6	00	1	00m01s00	3
									2)		
		1)							2)		
		-,							5		
<		1111			>		<				
》由 <del>之:</del> /百一书:(西:)关张	<b>.</b>						<u>,                                     </u>	V# #7	4		
1517 (其下),通过到	( <u>#</u>	•						远挥	4)	回 下 先	
108	108 _ 5)										
所有步骤:6/504											
	half and and an	-			_	6)					
写入存住	储内容…			删除记忆	Ĺ		测试			可以	

- 插入按键 3),移动你的场景到2)。
- 删除按键 3),从窗口2)中删除一个场景。
- •移动场景位置 4),来改变当前的场景的位置。
- 5)选择 DMX 通道的数目,用在独立模式中。
- 6)写入存储器,下载到存储器。
- 6) 删除记忆。
- 6)测试,测试独立运行模式下的记忆。
- 6)可以,保存和关闭独立运行模式窗口。

在窗户 2) 中, 播放的次序是被考虑的。

在选择你的场景之后,你能将记忆空间优化。如果你想播放长时间的场景的话, 这个步骤是必不可少的。最佳化实际上是减少储存的大小,这实际上取决于实 际使用的通道的数量。在滚动菜单 5)中选择有用的DMX 通道,这近似于最 后一个使用的通道序号。

一旦记忆被优化:

- 从右边的窗户中下载你的场景到独立运行存储器中。点击写如存储器然 后等待确认信息。
- 将独立运行存储器的接口从计算机断开。
- 插入一个 9 或 12 伏特的直流电源到独立运行存储器。
- 移动(向下)电量按钮到独立运行模式使用电量的状态。
- 通过使用在盒子顶上面的按键来选择你的场景。

如果你想激活独立模式的话,你的USB/DMX独立模式的接口应该被连接上。

你能通过独立模式按顺序播放场景,而场景顺序2)总是被注重的。
 在独立模式中的一个周期:场景能够循环和自动跳到下一步。
 独立模式需要一个9或12伏特的直流电源。

# <u>在独立运行存储器的外在连接</u>

带独立运行功能的信号转换器可按直接序列控制248个通道,它也能直接通过 外在的连接器触发8个场景。

当使用一个 HE10 外部连接器的时候, 你能插入一个简单的 8 个按键的遥控。



这里是一个简单的外在连接配置,它能帮助你通过外在的按键触发场景。



只有在带独立运行功能的USB/DMX信号转换器,才能通过直接的连接 触发。

即使软件正被使用的话,也能实现触发。

由于它的价格十分便宜和它无可比拟的独立演出性能和非常细小,我们的产品 很适合用于所有小型的或是大型的演出应用场合如:小型商场、餐厅、酒店、 的士高、夜总会、建筑物灯光、公园或展览会等。

# 使用技巧和提示

在这一部分,你将可以获得有用的信息和建议,使你在熟悉本软件的许多高级 功能后,编程只需数分钟,本部分包含以下内容:

- 如何使用在设置(SETUP)页面的菜单下的高级功能;
- 如何使用群组(GROUP)功能,和快捷键的使用;
- 软件的菜单和软件功能等的介绍;
- 光标窗口和预设场景的应用的介绍。

### 预防措施

请仔细阅读一下以下的预防性措施:

- 1. 请在信号转换器(INTERFACE)和灯具之间加上一个DMX绝缘体(例 如Botex DD2),以避免他们之间DMX信号的互相干扰。
- 2. 议用户配一只备用的RS485的驱动IC。该驱动IC是一只8针IC,安装在 信号转换器的盒内,用来驱动DMX512信号线路,有型号ADM485JN, SP485ECP,75176...可供选择
- 3. 在转换器内创建独立的景(SCENES),以免发生计算机出错时数据 丢失。此时可使用外接的供电电源。
- 在与其他DMX控台配合使用时,为避免因种种问题的出现而导致的损失,安全的做法是定期在内存里作备份
- 5. 为预防数据的丢失,请定期地把你所编的场景和程序等存储到光盘中。

# <u>3针信号线</u>

信号转换器使用3针的DMX信号线,如果用户需要使用5针的信号线,则需要 焊接或购买一个XLR3/XLR5的信号线转换接头。在此情况下,请保证信号针 的连接的正确性,可接收USITT标准的信号控制。

# <u>在设置页面下各通道的设置</u>

只需要按几下鼠标10),你就可以设置灯具的所有通道。通过软件提供的10位的选择器就可以定义灯具相应的DMX地址。 在设置页面,可以使用如下功能:

灯具名	3称		
M 1			
on ↑       12:	<b>34567890</b> 地址码:1		
₽	No fade on wheels	│ 🔽 漸入出	
	多个快捷键	q	
88	回路设定		
	编组配置编组配置		

- 灯具名称:改变灯具或通道的名称。
- 取消盘的渐变时间:自动取消灯具上各个盘,遮光板,或未命名通道的 渐变(淡入,淡出)时间。
- 渐变时间:激活或消除灯具的渐变时间。如果没有激活此功能,灯具对应的该通道将不会考虑渐变时间的过渡,而会以尽可能最快的速度到达下一个数值。
- 快捷键:可以分配某些通道给相应的键,时用户可以同时通过移动鼠标和按快捷键实现通道的操作。具体内容请参照"设置页面下的快捷键"中的有关介绍。
- 通道设置:

🛛 🛛 🖾	
多个快捷键         [q]         逐 添加       一 删除         ×轴与Y轴对调         ● 水平 = X 鼠标         ● 水平 = Y 鼠标         垂直 = Y 鼠标         ● 水平 = X 鼠标	点击"通道设置"高级选项,可进行定 义快捷键和运动倒置参数的设定等。具 体可以设置以下功能: • 增加按钮:同一个通道可以被多个快 捷键控制,也可以把多个通道组成一 个群组。在LIVE的模式下,可以用所 定义的快捷键对被群组的多个通道进 行同时操作。 • 删除:删除所有的快捷键。
<ul> <li>倒置</li> <li>□ 倒转×鼠标</li> <li>□ 倒转×鼠标</li> <li>□ 倒转×鼠标</li> <li>□ 可以</li> <li>取消</li> </ul>	<ul> <li>X 与Y 对调: 在用鼠标控制水平和垂直通道时,交换水平和垂直的位置。</li> <li>反向扫描: 把灯具的水平和垂直扫描变成反向扫描。</li> </ul>

群组(Group)配置:建立和修改多达12个群组。

# <u>群组功能的设置</u>

灯具。

为编程更加方便,可以把几台灯具组成一个群组然后通过按下键盘上预先设好的控制该群组的某一功能按键(F1,F2,F3,F4,F5,F6,F7,F8,F9,F10,F11,F12),或者SHIFT键来对组成群组的灯具进行统一的操作。下面举个简单的例子来说明:首先选择菜单选项下的群组设置的功能:



就会出现设置群组功能的群组编辑窗口:

窗口的最左端列出用户在编程时灯库里所有的灯具的清单,右边多选框区域有 12列,顶部的F1,F2.....F12分别代表键盘上对应的按键"F1,F2.....F12"可以 控制在这里设定的相对应的群组。例如图中所示,把灯 具"S1","S2","S3","S4""01"04"分配到群组F1,这样当用户在设置各灯具的各个 通道的数值时,在用鼠标移动虚拟控台的推杆时,如果同时按下键盘上的F1 键,然后移动灯具"S1"的某个通道到某一个数值,则该动作对与"S1"处于同 一群组的所有灯"S2","S3","S4","01","04"同时生效,群组内的各个灯具该相同 通道的数值都会被移到与"S1"相同的数值。位于同一群组内的各个灯具相当于 被设为相同的DMX地址,该DMX地址被设到相同灯库里的所有的灯。

# <u>设置(SETUP)页面下的快捷键</u>

在设置(SETUP)页面时,当插入一灯具时,指定某个快捷键给该灯具的水平,垂直扫描通道,快捷键在控制水平,垂直扫描和在扫描光标窗口下使用非常方便。

- 按下某一灯具的快捷键,同时移动鼠标,灯具的水平,垂直扫描通道会 响应鼠标在屏幕的不同位置,灯具也会扫描到对应的位置。
- 同时按下"ALT"键和灯具的快捷键,则该快捷键对应的第一台灯具的通道控制窗口会自动移到显示窗口的最左手的位置。
- 在设置(Setup)窗口,单击"快捷键(Shortcut)"按钮,然后按下键盘 上的一个键,则通道快捷键就会改为该键。

在设置灯具的快捷键时如果不是设置选定的某一个通道的快捷键,则在 默认的情况下,该快捷键对水平和垂直通道起作用。

⚠

可以设置相近的快捷键到数个通道,从而创造多台等的群组的效果。 同时按下ALT键和快捷键可使该快捷键的灯具的控制光标窗口移到屏 幕窗口的最左端。

所有的快捷键都会显示在灯具下边的光标栏的灯具名称后。

# <u>水平和垂直扫描窗口</u>

有2种方式可以控制灯具的水平和垂直扫描。第一种方式按下灯具快捷键,然 后通过鼠标的移动来实现;第二种在特定的水平,垂直扫描预设窗口,中移动 光标位置来实现。

在水平和垂直通道的图标上按鼠标右键,屏幕就会弹出水平,垂直坐标窗口。

X轴和Y轴窗口	
	<ul> <li>単击鼠标</li> <li>✓ 锁住</li> <li>水平/垂直</li> <li>○ 解锁</li> <li>○ 锁定X轴</li> <li>○ 锁定Y轴</li> </ul>
X=85;Y=174;雪=255;礩=255	中心 Absolu / relatif 精度

在窗口的扫描区域内,一个十字箭头代表灯具所处的位置:

- 击右键:在窗口的扫描区域内单击一下鼠标右键,灯具就会移到鼠标右 键所点下的位置。
- 击左键:按住鼠标左键,在扫描区域内拖动鼠标,灯具就会随鼠标走过的轨迹扫描。最后松开鼠标左键,则灯具就会停在最后的松手前的位置。
- 鼠标锁定功能:当按下鼠标锁定功能后的选定框,只需要在扫描区域内 单击一下鼠标左键,然后随意移动鼠标,灯具就会根据鼠标移动的轨迹 扫描,而不需要长按鼠标左键。
- **水平/垂直扫描解锁:** 当选择了此功能是,表示鼠标移动将同时对水平, 垂直扫描其作用。
- 水平锁死: 移动鼠标时只有垂直移动对灯具的垂直扫描有效
- 垂直锁死: 移动鼠标时只有水平移动对灯具的水平扫描有效
- 居中: 使灯具自动到居中的位置(回到零位)。
- 精确度: 选择移动速度地精确度

当关闭本窗口时,将自动保存"鼠标锁定功能"的设置。

# 如何创造几何图形的扫描轨迹

根据灯具扫描的路线,通过使用本软件可以轻松的创造不同的几何图形的扫描路径。每个几何图形通过多个步来完成,窗口的扫描区域就像一块画板,而鼠标就像一只画笔,通过鼠标在扫描区域或屏幕上确定组成图形的主要点: 例如:如果要灯具旋转出一个圆圈主要有8个分解点(即将圆圈平分为8份).

- 建立一个新的场景(SCENE)和选择第一个步(STEP)
- 选择一个位置作为圆形的起点。
- 建立一个新的步(STEP),快捷键 CTRL+A 或直接用鼠标选择。
- 确定这个圆形的第2个点的位置
- 再建立一个新的步,或直接选择下一步。
- 重复以上的操作知道完成8个步或最后一步,再选择渐变时间。



不同的图形参考如下分割法: 三角形(3步,3点) 四方向(4步,4点) 星形(10步,10点) 太阳图形(16步,16点) 如此类推......



用此方法时可配合水平/垂直扫描的快捷键和扫描窗口的鼠标左击键等 方法使用

### <u>在光标窗口下通道设置的修改</u>

程序中的每一步包含512个DMX512通道,每个通道可设置从0~255的数值范围,各个通道的设置可以从屏幕下端的光标窗口中定义,通道的设置可以通过多种编程方式以调整。



熟练地掌握了这里的使用技巧后,将使你在编程时事半功倍!

### <u>光标窗口中的各个选项</u>

模拟推子窗口位于程序显示屏幕的底端,该窗口显示出各个DMX 512的通道轨迹。本窗口大小可以调整,可移动及关闭。窗口的左端有4种功能按钮。

该4个按钮分别可实现以下功能:

- 取消通道推杆上部方框中的数值显示 (OFF)
- 使通道推杆上部方框中的数值显示为正常的DMX数值(DMX)
- 使通道推杆上部方框中的数值显示为百分 比数值(%)
- 最后一个按钮是用来取消或激活模拟推子
   移动地渐变和复原时间:
  - 当该按钮被触发时,推子迅速地移动,不考虑渐变的时间;
  - 2) 当不激发该按钮时,推子以渐变地方 式移动,包含有渐变的时间

×注在实时编程效果立体预览的窗口中,此 按钮用于激发与不激发场景效果编辑器。 在实时编程效果预览窗口中,每一个通道下 面有3种模式可选择:

AUTO, HTP, 和LTP. 有关细节,请参阅"AUTO/HTP/LTP"选 项的章节。

Col Gob Shu ΛFF tte  $\mathbf{or}$ DMX 47 62 140 % Ą A $\wedge$ ÷۰, 1 3 2 HTP Auto

如果你的计算机执行速度降低,建议你激发以上第4个按钮,以节省空间保证其他功能的运行速度。

# 模拟推子窗口的基本操作

• .把鼠标定在某一DMX通道的某一位置,单击鼠标左键,给该通道设定一个数值。

- 把鼠标定在推子上,按住鼠标左键,在DMX通道轨道上移动,可以选择 移到不同的数值。
- 电机通道上下的箭头可以更精确地改变该通道地数值。
- 用鼠标地滚动轮前后滚动,可每滚动一下增加或减少DMX数值10。
- 选定你要编辑地通道,通过键盘上地"+"或"-"键更精确地改变通 道地数值。

# <u>快捷键方式</u>

在设置(SETUP)页面,用户可以定义键盘上地某一键给某一台灯或某一个通道,以便更直接快捷地对特定地灯具或通道进行操作:

- 按住你需要编辑地灯具和通道的快捷键,同时移动鼠标进行设置。
- 当完成设定时松开该按键,即完成的鼠标最后停留位置的设定。

单一快捷键可实现对一组通道的同时设定

### 预设方式

预设方式就是指对应某一灯具的各通道的某些数值(0到255)所对应的某些 效果(例如:某个数值所对应的图案,颜色等)的图标显示,预设值需在灯库 编辑(ScanLibrary)时完成。

预设效果可以在模拟控台推子的光标窗口中显 示出来:

- 将光标停在某一通道顶端的图表上,单击鼠标右键,然后该通道预设值的效果就会弹出。
- 单击鼠标左键选定某一预设值,就可以设定 了该通道的数值水平。

预设值窗口可以显示以下内容:

- 预设效果图标
- 预设效果数值
- 预设效果的名称



要利用这些预设效果,当你建立灯库是就必须十分准确。建立灯库时要
 熟悉灯具的技术参数,RGB,CMY色片,水平,垂直扫描等都有可选的预设效果。

# Shift键和Fx 群组键方式

本软件可以对来自同一灯库中的不同灯具的几个的通道设定进行同一操作:

- 按住SHIFT键或者代表几个灯具的群组键Fx。
- 改变你想设置的通道的数值和选定某一预设值。



在这种方式下,各个通道必需来自同一灯库 这种方式可配合预设值方式和群组键使用。

# 如何更改灯具的地址

在设置(SETUP)窗口,可以修改灯具的地址码。新的地址码对现有的场景立刻 生效。选定需要更改地址的灯具,点击鼠标右键,从弹出的菜单中选择更改地 址码,然后选定新的地址码即可



# 菜单选项

### 水平和垂直快捷键和场景键优先

通过这个软件,你能给以下的工具分配一个快捷键:

- 在安装页中创作水平和垂直运动。
- 在安装页中创作DMX通道。
- 在安装页中创作情景。
- 在现场页中创作效果。

在现场中,一个效果和一个通道有时可能使用相同快捷键,这在使用HTP/LTP 通道和现场触发的时候会发生冲突。你必须在现场菜单中使用优先键设置来解 决这个问题。



- 如果你选择通道,快捷键就会控制通道。
- 如果你选择了按钮,快捷键就会控制场景。

# 现场独有的功能

在软件窗口菜单中,通过激活**现场独有**,软件就锁定了在**现场**的模态中才能运 作。使用者将不可以存取现场和装备页的资料或者改变已经保存了的现场效 果。它还可以产生附加的效果。



# 自动保存你的表演

- 为了要使编程程序更安全,软件功能每隔一段时间会自动保存。
- 每分钟保存一次。
- 如果没有新的编程添加的话,就不会保存。

档	宷	视窗	多项选择	现均
ß	新	的	Ctrl+N	
2	开	启	Ctrl+O	
H	保	存	Ctrl+S	
	另	存为		
	自	动保存	(毎分钟)	
	<u>1</u>	show. dl	Lm	_
۲	放	弃		

一旦编程完成,则无需让这些设置保持在激活状态。

# 先进功能——快捷键

页	快捷键	功能	描述
安装 场景 现场	CTRL+N	产生一个新的方案	新建一个新的方案来编程一个 新的演出
安装 场景 现场	CTRL+O	打开一个方案	打开一个已存在的方案
安装 场景 现场	CTRL+S	保存	保存当前的方案
安装 场景 现场	Q.W.E.R.T.Y	通道快捷键 (安装). 场景和效果 快捷键触发 (场景/现场).	分配一个快捷键来使用和处理 通道。 分配一个快捷键来触发场景和 效果。
安装 场景 现场	+ 和 - 键	加或减一个DMX通 道	在选择通道后,增加或减少通 道的DMX 值
安装 场景 现场	SHIFT + PRESET	对所有的通道使用 相同的预设。	通过按着Shift键和选择一个预 先设定,你将会分配来自相同 灯库的所有灯 DMX 预设参考 值。
安装 场景	ALT + 通道快捷键	自动光标调整	通过按着 ALT 键和选择一个通 道快捷键,光标窗口将会移动, 而且灯具通道将会自动被显示
场景现场	F1 到 F12 + 水平和垂直预 设	预先设定控制组值。 及水平和垂直运动	通过按着 F1 到 F12 中的任一个 键,然后选择一个预先设定, 你将会分配来自相同的灯库中 所有灯的 DMX 预设参考值。 与水平和垂直预设一起用。
安装	F1 F12	个性集控快捷键	分配一个控制组号到一支或一 个通道。你能产生多达 12 组集 控。
场景	向下箭头	下个步骤	去下个步骤(从现在的步骤)。
场景	向上箭头	上一步	上一个的步骤(从现在的步骤)。

场景	CTRL+步骤	步骤 多项选择	通过按着 CTRL 键然后按几个 你想选定的步骤,你能选定它 们并且分配给它们相同的 DMX 值。
场景	CTRL+A	产生一个新的步骤.	当编辑而且移动你的水平和垂 直运动的时候,产生一个新的 步骤。
现场	CTRL + 左击 + 效果	编辑效果	编辑效果并且展示 DMX 光标编 辑窗口。
现场	ALT + 左击 + 效果	效果高级选项.	显示效果高级选项窗口。
现场	右击 + 效果	效果颜色和选项.	显示效果彩色窗口和选项。有 15 种DMX 效果颜色。
现场	右击 + 场景	高级场景选项.	显示场景高级选项窗口。你能 选择一个场景模式: 常态, BPM,有衰减时间的 BPM 和你可 以选择的虚拟场景模式: 自动 释放,在最後一个步骤上停止, 或总是循环。
现场	定位键	人工控制 BPM 场景	人手触发每个场景步骤。你的场景必须在 BPM 模态中。
现场	ALT + 场景	虚拟的现场触发	在 HTP 中触发你的虚拟现场。
现场 (当编辑效果 的时候)	F1 到 F12 + 预设	打开一组通道	在编辑效果的时候,把集控中的第一支灯的通道转变为 LTP 模式,按着 F1 到 F12 中的任意 键然后选择要求的预设。整个 组的所有光将会被放置在 LTP 模态中和获得 DMX 值。
现场 (当编辑效果 的时候)	ESC	效果保存.	保存已编辑的效果并关闭效果编辑窗户。

# 灯库编辑

- 灯库编辑使你能够修正或增加一个新的灯具进库内。只有慎重地建造的 库才使你在真正使用灯具的时候实用可靠的。简易视像的呈现很大程度 上取决于你的信息库的可靠性。请跟随这些指令:
- 打开扫描库,在软件选项里面。
- 在文件夹菜单中选择新建。
- 选择数个通道然后点击生成。
- 选择通道类型(8-bit Pan/Tilt,16-bit,RGB,CMY,...)
- 对每个通道,通过按新建来输入预设(举例来说.在图案片通道上,可以根据 有多少图案片就创作多少个预设)。

对每个新的预先设定,在对话框中从上往下输入信息:

- 选择效果类型。
- 选择所需要的图像。
- 输入预设名字 (由6位字母组成)。
- 输入最低的和最高的 DMX 值。
- 输入默认的 DMX 值。

# 简易视像三维软件

- o 简易视像软件提供实时的模拟舞台效果。它能依照灯的运动,颜色和当前的智能灯具可得到主要的效果(可变光阑,频闪,调光器...).任何的传统灯具的光线(PAR灯...)生成可视效果。通过简易视像软件,你可以从信息库中插入三维的一些物体例如灯架或家具灯然后重新建造你的舞台或的士高环境,使它栩栩如生。在简易视像软件中可获得的功能是:
- o 记录场景。
- o **总在最上面**的简易视像窗口。
- o 演出。利用三维使视象最优化。
- o 摄像机。选择视象的角度、焦距、旋转和保存。
- o 舞台。安排物体和灯具的位置。



你根据灯具建立信息库越细致,那么三维呈现出来的效果就越佳。 如果你需要任何关于简易视像和扫描库的帮助的话,详细的技术支持可 以从在线说明书,光盘或从你的软盘中获得。