

Daslight

Daslight DVC2中文使用手册

内容的表格

<i>I 安装与驱动</i>	<i>2</i>
<i>II 建立模式</i>	<i>5</i>
<i>III 编辑模式</i>	<i>13</i>
<i>IV 现场模式</i>	<i>20</i>
<i>V 触发</i>	<i>27</i>
<i>VI 软件菜单</i>	<i>30</i>
<i>VII 独行者模式</i>	<i>33</i>
<i>VIII 转换器管理</i>	<i>38</i>
<i>IX 软件技术支持</i>	<i>39</i>

I 安装与驱动

软件包含物件

CD-ROM一张(包含DVC2软件及使用手册)
USB-DMX控制器一个
USB线一条

系统要求

- 微软WINDOWS XP或VISTA
- Microsoft DIRECTX 9.0 以上
- 500 Mhz处理器 (推荐1.5 Ghz)
- 256 Mb 内存 (推荐512 MB)
- 150 Mb 硬盘存储空间
- CD-ROM 驱动器
- 1个以上USB 2.0插口
- 1024 x 768屏幕分辨率
- DIRECTX 9.0兼容显卡
- 128 MB显存 (推荐256 MB)

驱动程序安装与更新

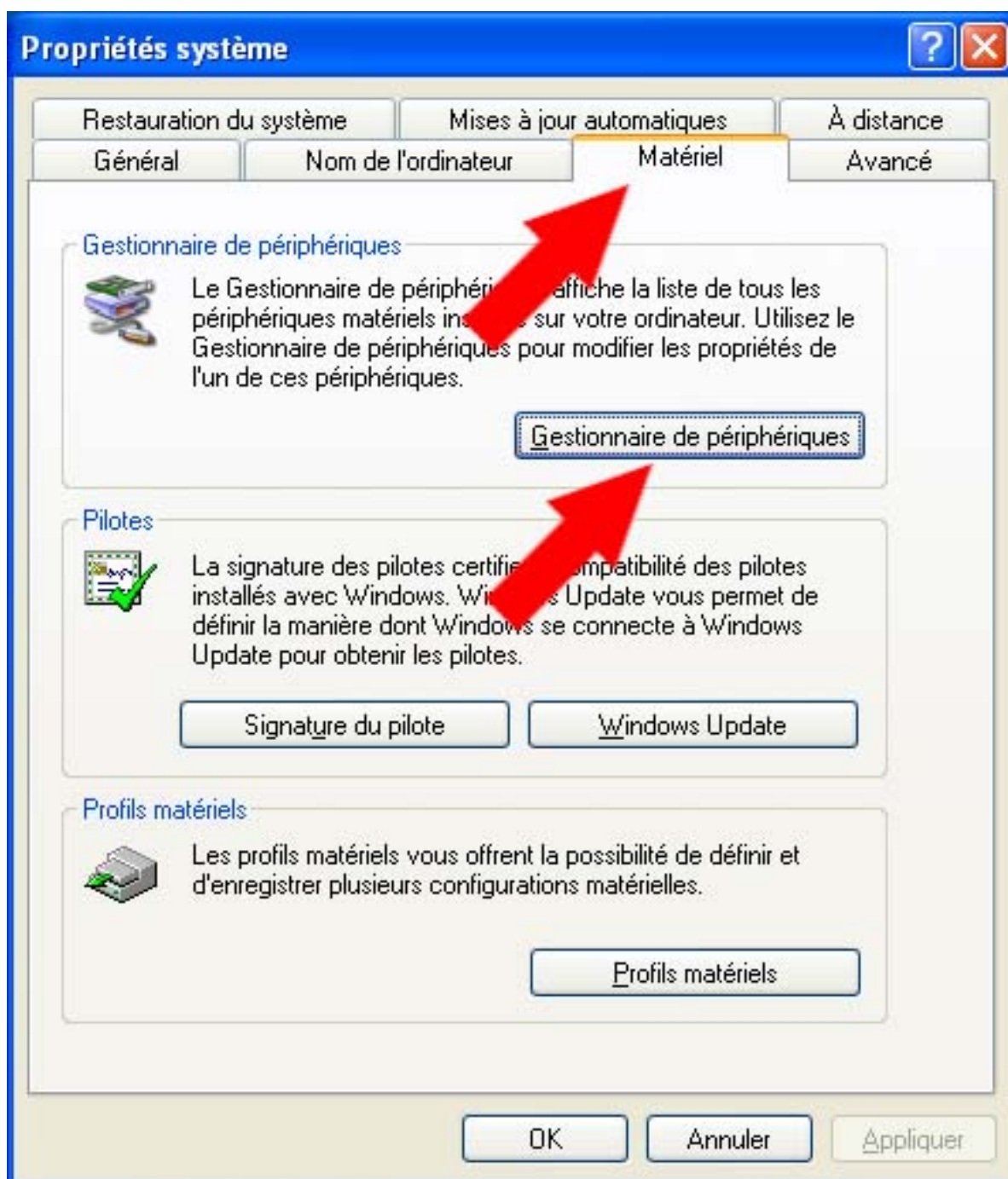
我们的USB-DMX控制器是创新发明产品.它完全遵照USB2.0协议标准及DMX512协议标准输出.它直接通过USB端口供电工作, 能控制一条DMX信号线上的512 个DMX地址码。

请参照硬件说明手册安装标准驱动程序。

要手动安装或者更新驱动程序需要进入系统的设备管理器, 步骤如下:

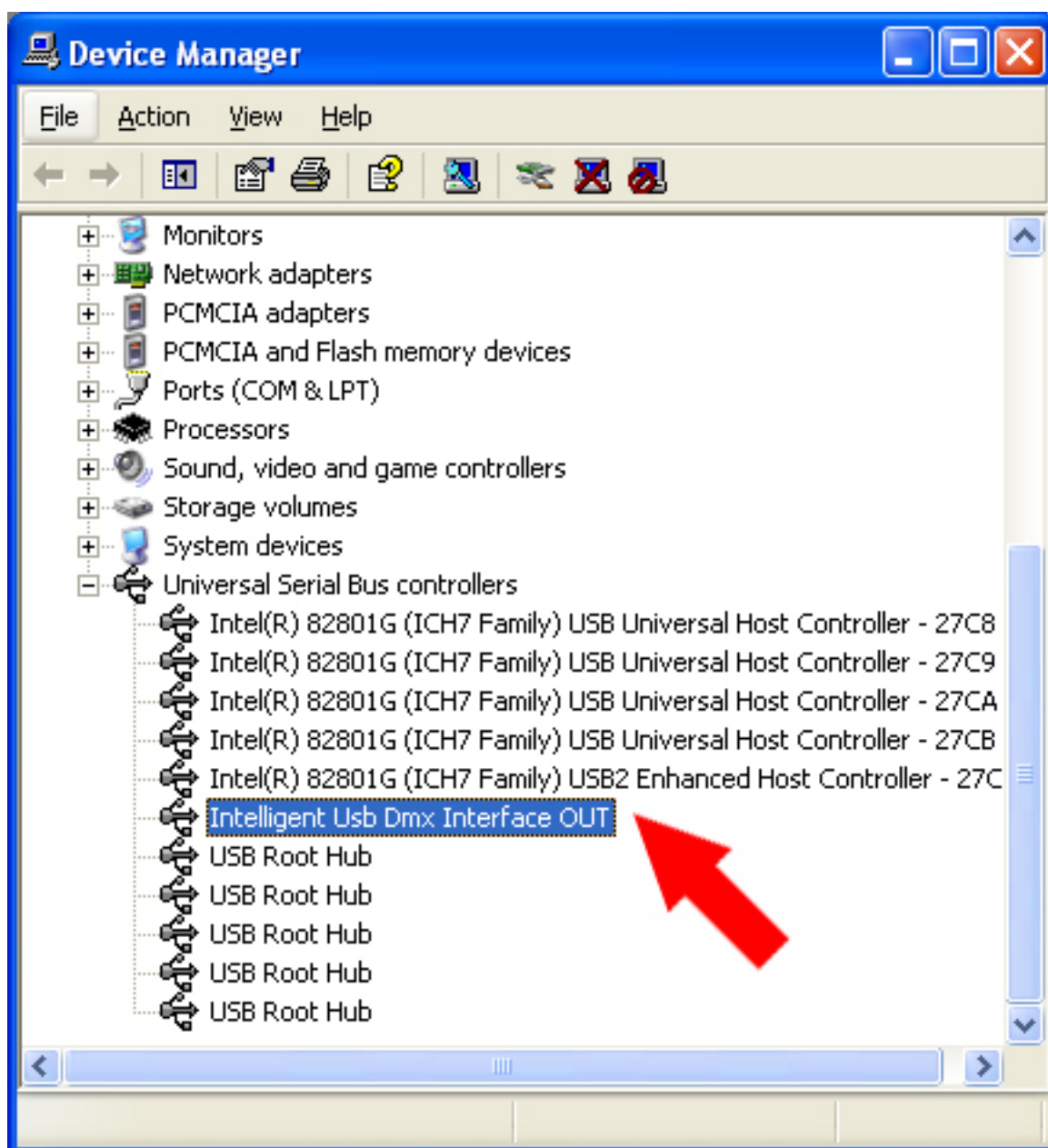
将USB-DMX控制器插入USB商品。

点击系统开始菜单, 选择控制面板—系统—硬件—设备管理器。会弹出如下窗口:



设备管理器可能识别到的控制器名称列表:

- Intelligent Usb Dmx Interface OUT Economy
- Intelligent Usb Dmx Interface OUT
- Intelligent Usb Dmx Interface (Usb powerd 2006)
- Intelligent Usb Dmx Interface (Stand Alone 2006)
- Intelligent Usb Dmx Interface (Low cost U6)
- Unknow Device 意味着控制器出现问题
- USB Device 或者 SIUDI-DMX OUT 或者 SIUDI EC 意味着必须安装驱动才可以使用控制器。



然后，您需要按照
SIUDI5.INF 适合仅有一个DMX输出口或者一个DMX输出口和一个DMX输入口的新一代控制器。
SIUDI1.INF 适合仅有一个DMX口的旧版控制器。
驱动安装完成后，请查看文件SIUDI5.DAT有无存在于
C:WINDOWSsystem32SiudiLoad文件夹下面。

软件安装及更新

要完全安装软件，您需要插入软件CD光碟并按照提示安装。
同样也可以在CD光碟里或者我们的官方网站上找到_INSTALL.EXE文件。
要更新软件，您可以在CD光碟里或我们的官方网站上找到_UPDATE.EXE文件。

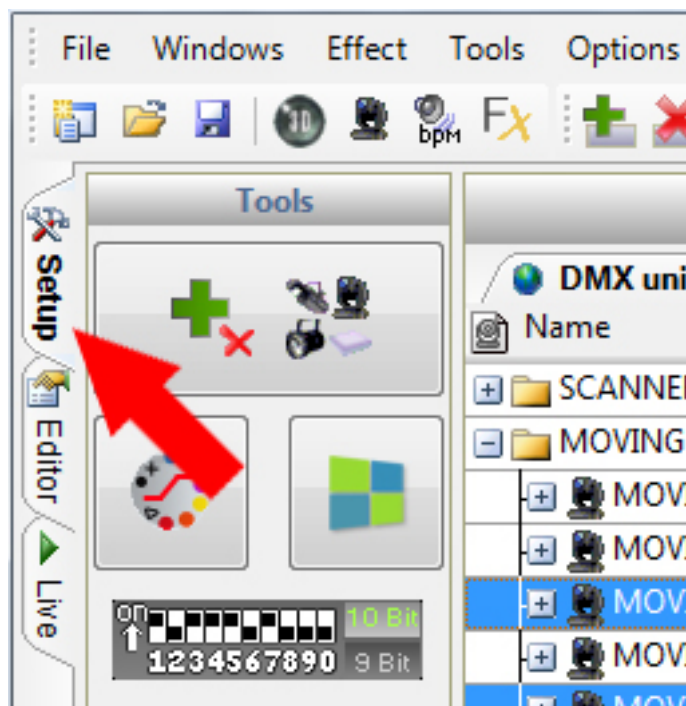
II 建立模式

软件主要有三个工作模式，这三个模式对编程都很重要。以下是几种模式的简单介绍：

建立：添加灯具及配置地址码。

编辑：编辑场景，创建演出cue序列。

现场：播放场景，更新，优化演出cue序列及现场控制。



建立模式

建立模式对软件进行配置，插入演出所需的灯具。您可以从超过4000个不同的灯库里面选择，将灯具插入到最多6X512个地址码中某一个地址中去。激活或者不激活通道渐进效果以及倒转灯具的XY轴等。您还可以测试灯具是否能正常工具，然后再开始编程。

软件使用SSL库文件，在未来几年里，我们的库文件将不断进行升级，它将您是最好的选择。ScanLibrary灯库编程器允许您在几分钟内创建一个灯库，文件复制转移也是相当方便（Scanlibrary灯库编程器的操作请参照Scanlibrary说明书）。

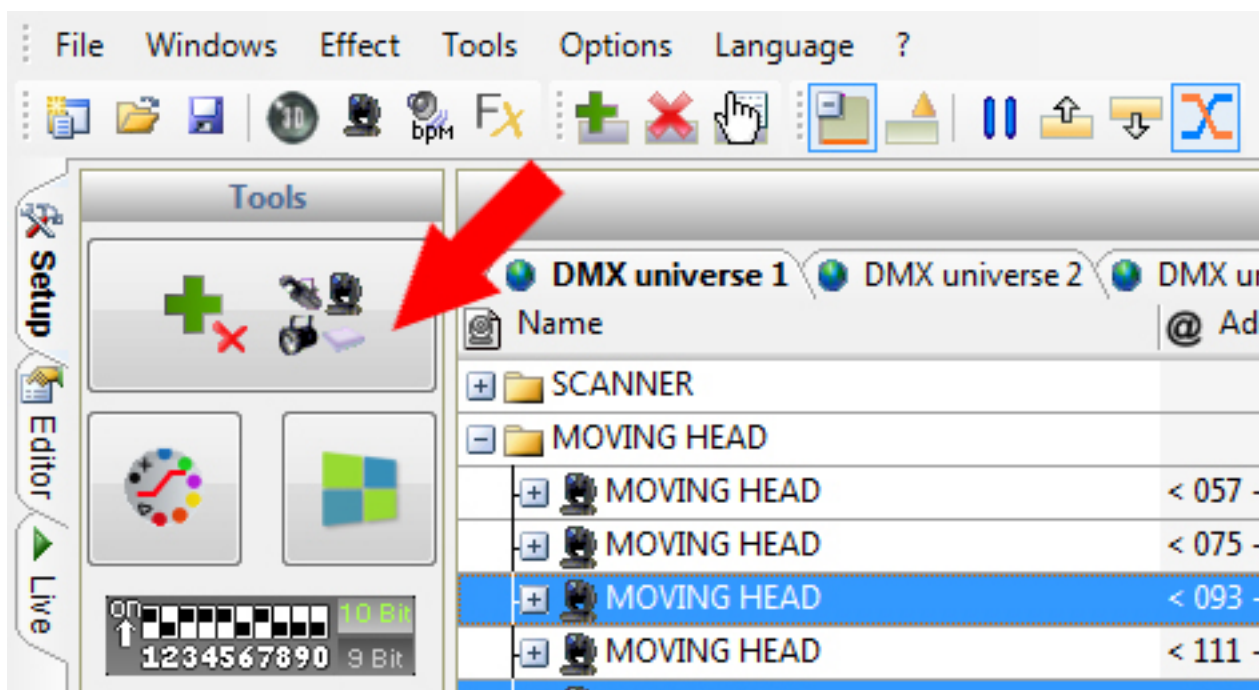
创建一个新工程

如果您是第一次使用软件，我们建议您从创建一个新工程开始。

在文件菜单里，选择

插入/删除灯具

为了实现软件的最好控制，用户需要添加一个灯库。软件会根据用户加入的灯库自动生成一些控制功能。可以从灯库列表里插入所需灯库，点击



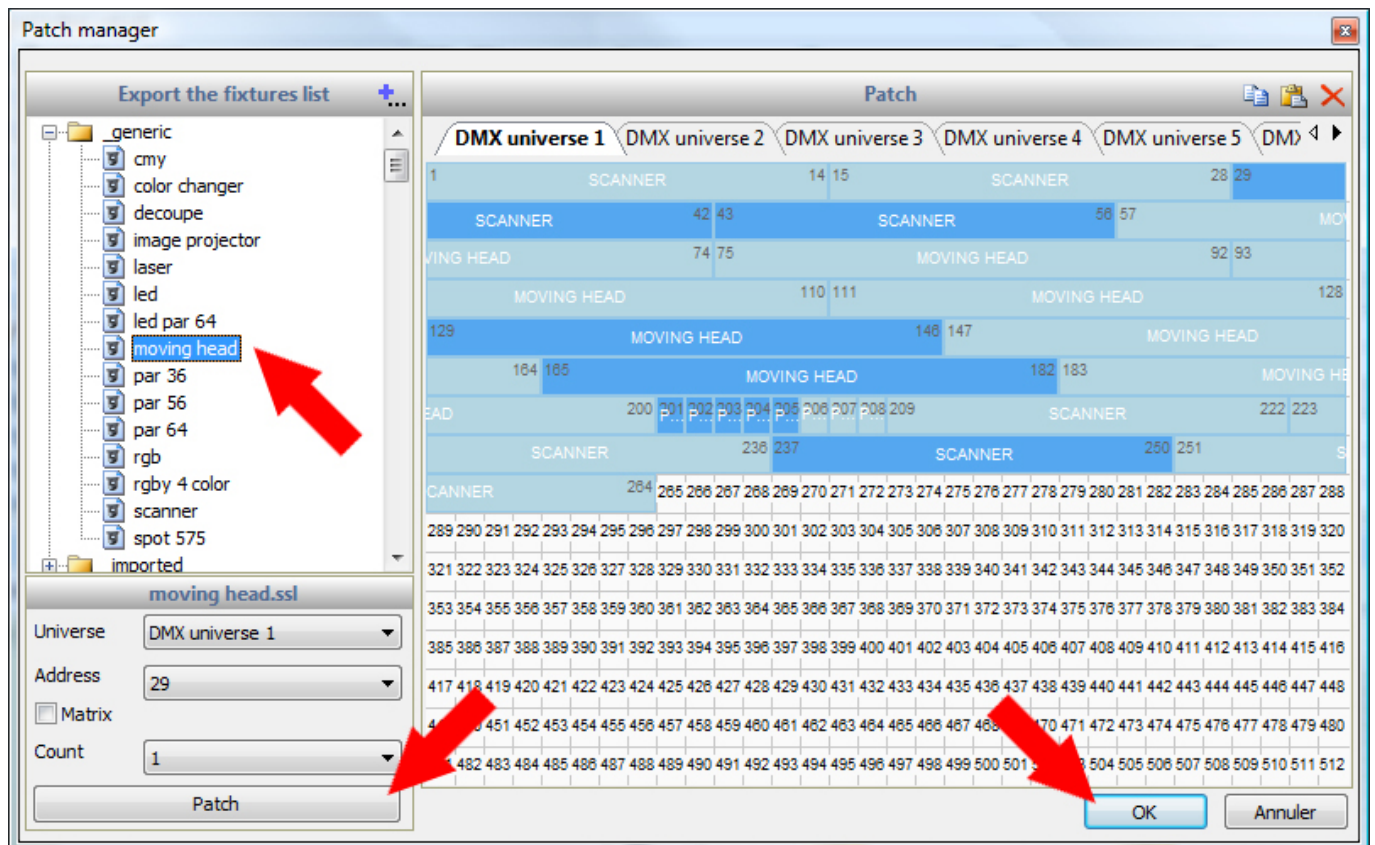
然后您可以在

- DMX域
- 灯具的起始DMX地址码（第一个灯具的地址码）
- 矩阵选项，创建灯具矩阵
- 需要添加的灯具数量
- Patch,在右边窗口显示插入灯具的地址码信息。

也可以在选择好灯库以后将它拖拉到右边窗口，要确保拖到正确的DMX域。在右边窗口工具栏里可以选择：

- 复制/粘贴灯具
- 删除灯具

输入所需要信息以后确认，在软件下窗口下半部分会出现一个新的控制窗口。



删除/更新灯具

需要打开Patch管理器窗口，在删除/更新灯具以后关闭窗口，您就会在软件看到灯具变化。在Patch管理器里面，删除某些灯具并不会改变已经编好的场景内容。但是如果您更改某些灯具的DMX地址码，新的地址码就会应用到已经编好的场景中去。这个功能是非常有用的因为您不必担心因为地址码的改变而需要重新编程。

灯具设置

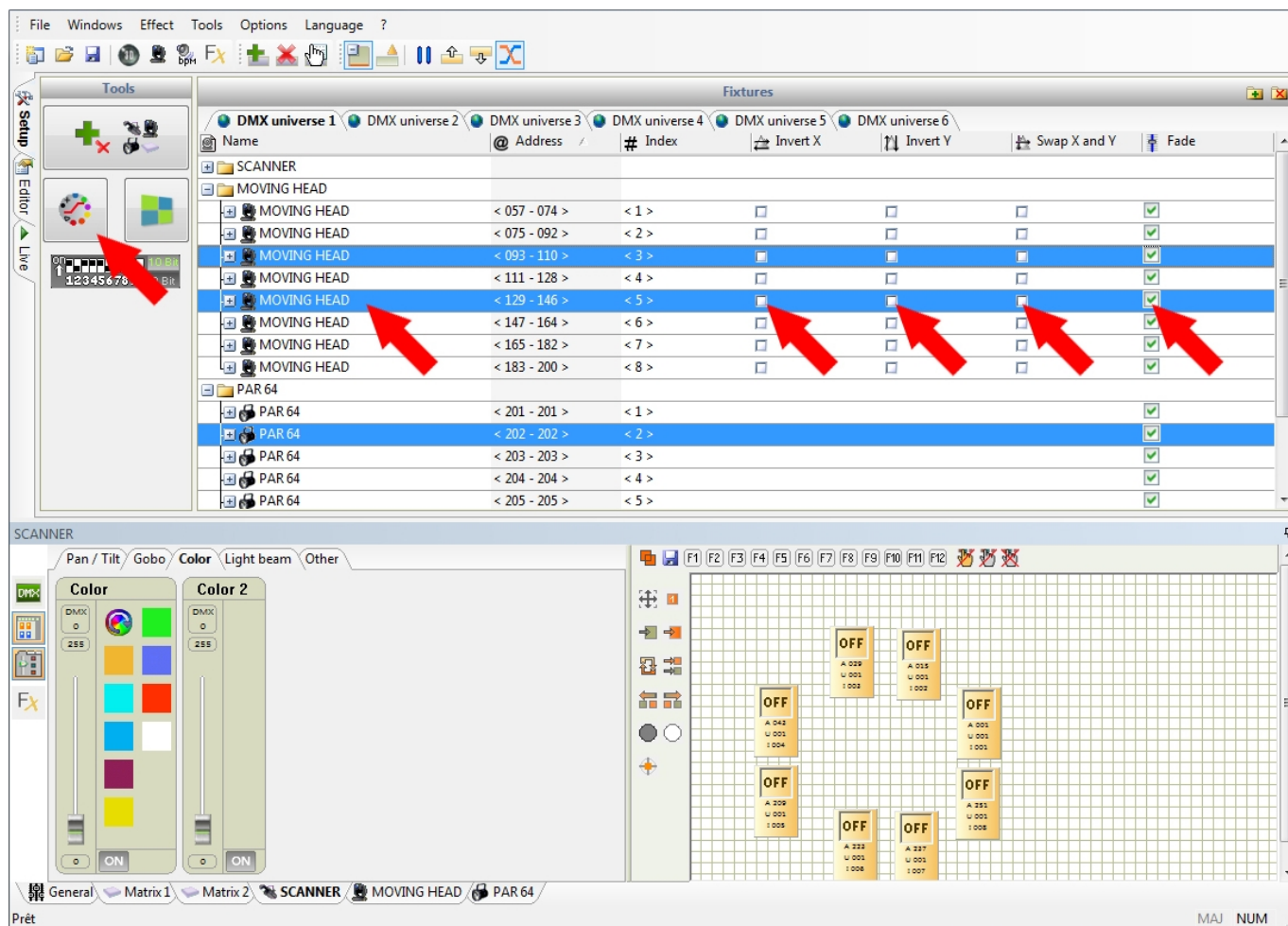
通过简单的鼠标点击，您可以设置灯具的通道功能。

您可以激活灯具通道的以下功能：

- 双击灯具可以更改灯具的名称
- 倒转灯具的X轴
- 倒转灯具的Y轴
- 将XY轴对调
- 通道是否设置渐进

如果通道的渐进功能没有被激活，编程时设定的每一步渐进时间将不会起渐进作用。当该步的渐进时间及等待时间播放完毕后会直接进入到下一步的值，而不会慢慢到渐入到该步的值。

因此当渐进功能没被激活时，通道就不会慢慢地渐入。两步之间的动作就会是直接而且快速的，可以通过设置直接激活/不激活所有通道的渐进功能（颜色，图案，光闸，棱镜和效果等）。



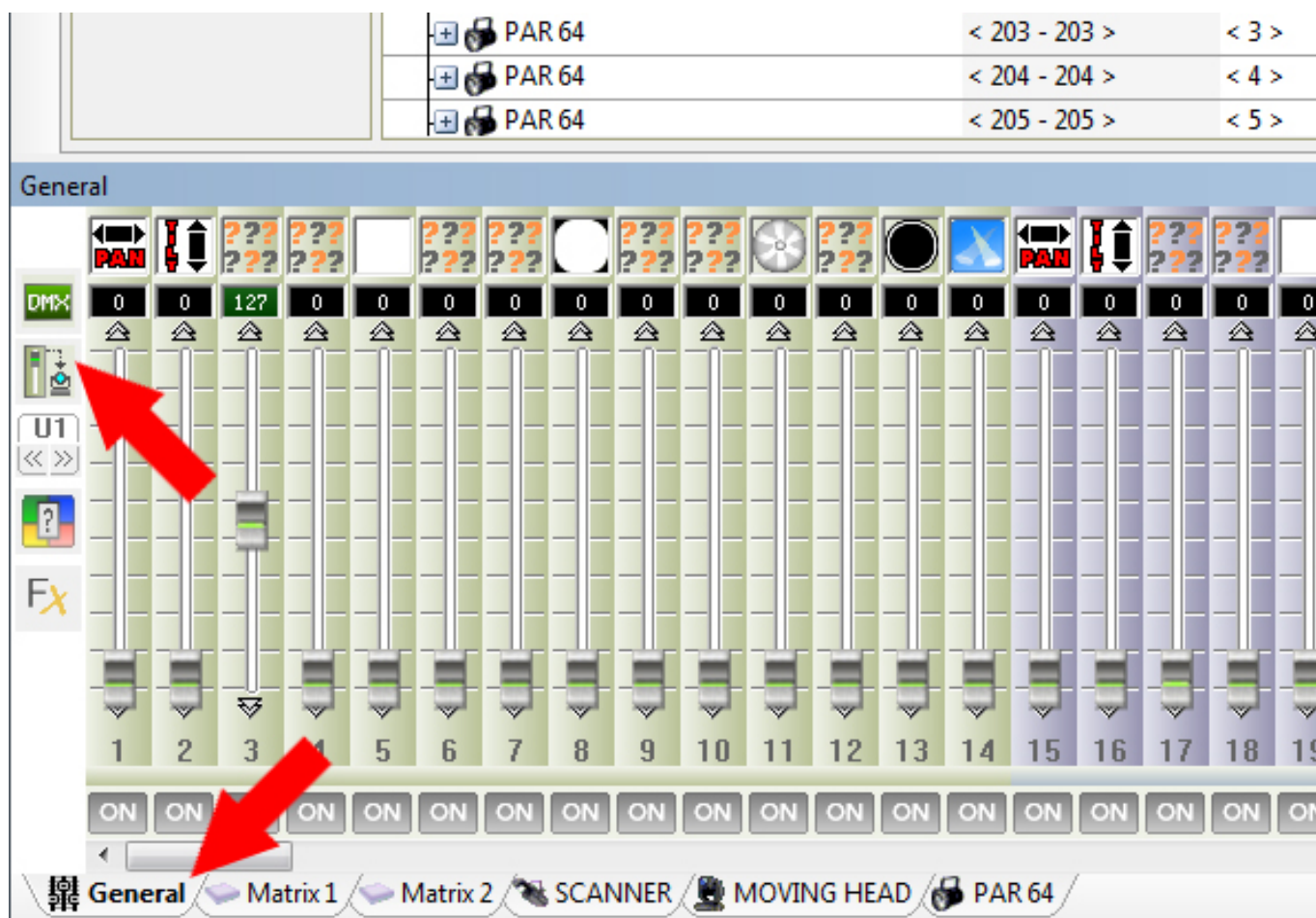
10位二进制显示灯具DMX地址码

10位二进制工具能自动显示所选灯具的DMX二进制编码。有些灯具上面是用9位拔码，您必须设置该工具是处于9位还是10位二进制模式。

控制窗口

没有什么比控制灯具来得重要了。DVC2软件控制窗口中有几个选项，您可以选择处于最适合于您编程时的窗口形式。

你通过软件窗口的下部分来控制插入的灯具，通过点击下面这些按钮，您可以选择最合适的窗口配置。



全局控制窗口(标准模式显示512通道)

窗口显示一个DMX域的512个通道，每个通道的值是从0-255。

标准模式下窗口会一直存在，即使您不添加任何灯具。这个窗口是为了快速测试某个通道以及观看某个通道的DMX值。

以下是一些可选选项：

- 以百分比或者DMX值模式显示每个通道的值
- 只显示已用的通道
- 显示包含所有灯具的全局窗口
- 在推杆模式与数字模式（戏院模式）间切换
- 选择要控制哪一个DMX域
- 改变通道的控制状态
- 启动场景生成器

灯具控制窗口（灯具都属同一型号）

当您从Patch管理器添加一种新的灯具以后，一个新的控制窗口将会出现在全局控制窗口的后面。当您有许多种灯需要控制的时候，控制窗口就显得非常有用。窗口按灯具名称区别开来，这样会便于控制。

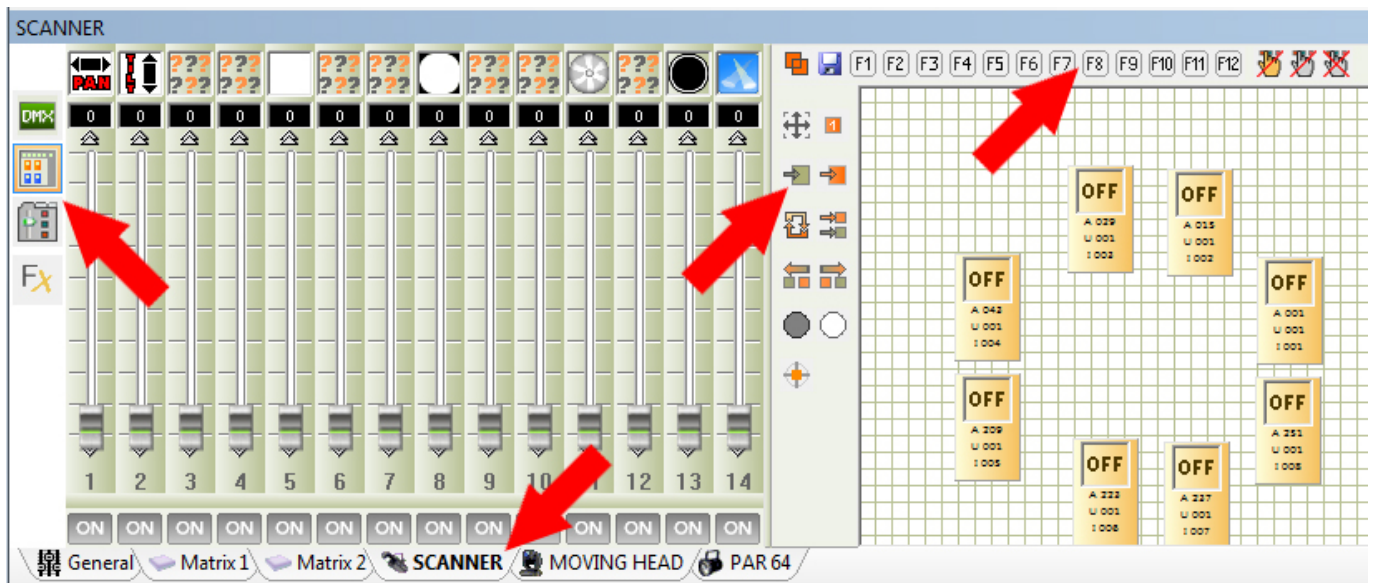
在灯具控制窗口的左边，你可以看到灯具的DMX通道。

下面是控制窗口的一些选项：

- 以百分比或者DMX值显示通道值
- 显示或隐藏组控制窗口（右边部分）
- 切换到推杆模式或者预设面板模式
- 切换到推杆模式或者数字模式

- 开启场景生成器

窗口右边部分，同一型号的灯具将在组窗口里以图标形式显示出来。



组窗口

这个窗口非常重要。您可以选择您要控制与编辑的灯具，组窗口里面的灯具都是同一类型的。每一个图标代表一个灯具，图标为橙色代表灯具被激活。

您可以实现下面这些动作：

- 更改选择模式(橙色表示灯具被选)或者灯具图标位置模式(此时图标为蓝色)
- 改变图标的大小
- 取消所有选择
- 选择所有灯具
- 反选
- 选择奇数灯具(第1,3,5,7)
- 向前选择
- 向后选择
- 关闭光闸
- 开光闸
- 光束打开置中

您也可实现下面这些动作（灯具控制窗口上面）：

- 同时选择几组灯或者仅选择一组灯
- 保存一个组
- 选择并激活组1到组12（可通过键盘 F1到F12激活）
- 取消被选灯具的所有现场动作
- 取消该灯具控制窗口里所有灯具的所有现场动作
- 取消所有灯具控制窗口中所有灯具的所有现场动作（全局取消）

保存一个组

要保存一个组，首先在灯具控制窗口里选择灯具，然后点击窗口上面的好像软盘一样的保存选项图标，再点击想要保存到哪一个组里。（组1到组12）

组将自动被保存，可以直接调用组。您只需要用鼠标点选组或者通过键盘F1到F12按钮来选择。

推杆模式

您可以在窗口看到灯具的通道并快速控制您想要控制的灯具。

要控制灯具，您需要在组控制窗口里选择一个或者多个灯具，在对应通道的上面图标单击右键，您可以看到该通道的预设。然后用鼠标左键选择某个预设，之后再移动推杆到对应的DMX值。

预设面板模式

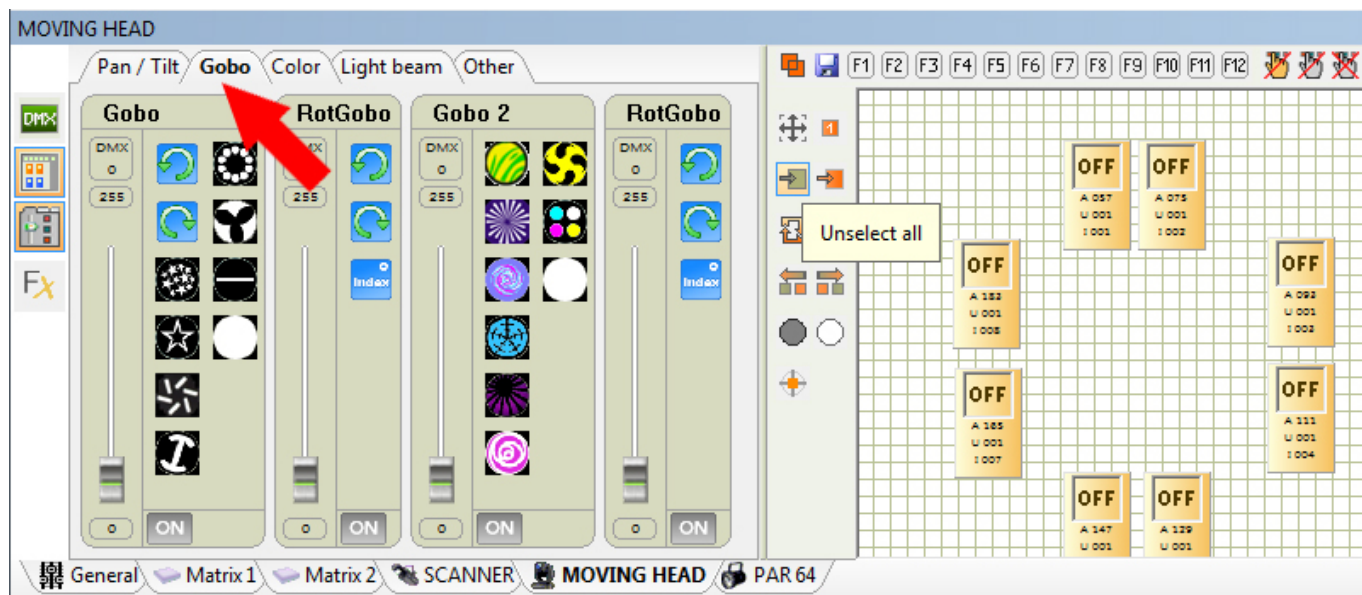
该模式完全是图形化的，它能让您直接选择灯具的某一个功能。前提是灯库必须是正确依照灯具功能建立的。

选择预设面板模式以后，灯具的五大功能将会在窗口左边显示出来，它们是：

- 水平/垂直
- 图案
- 颜色
- 光束
- 其它

每类灯具在这种模式下都会以预设面板的形式显示灯具的通道。

您需要在组控制窗口里选择一个或者多个灯具来控制。推杆可以帮助调节到精确的DMX通道值。当您再次单击某个预设时会将其释放，通道值输出为0。

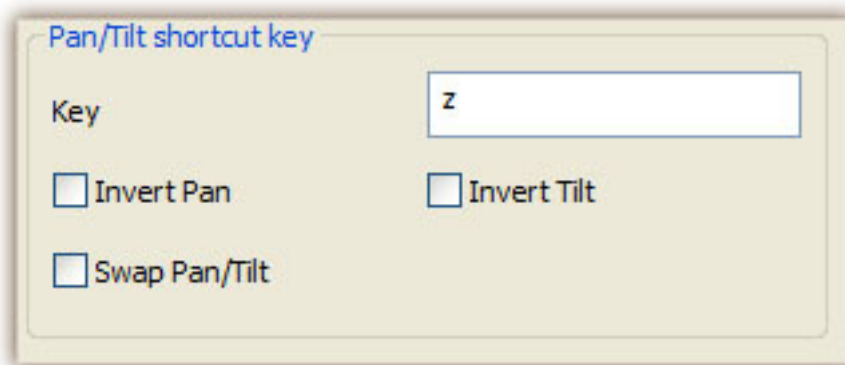


水平/垂直选择及位置

要为移动灯具位置，您用组控制窗口然后选择灯具的水平及垂直通道。

在组控制窗口里选择灯具，在推杆模式下更改水平垂直通道的值，也可以在预设面板模式下移动水平垂直位置。

灯具当前所处的位置会显示出来，您可以通过鼠标或者USB接口游戏杆来移动其位置。在鼠标所处位置点击右键会将灯具移动到该位置，按住鼠标左键再移动，会从当前所处位置开始按鼠标移动方向移动。可以使用



控制窗口的几个要点

控制窗口将灯具的通道功能以几种不同的模式和图形化界面显示出来。所有通过控制窗口控制灯具将变得非常简单。仅仅通过鼠标简单的几下点击，您便可以控制灯具。

建立模式下：控制窗口可以用来简单测试灯具

编辑模式下：控制窗口可用来快速编程

现场模式下：控制窗口可以实时控制以及修改灯具效果

如果的地址码都设置正确，您也知道您灯具的功能，那您就可以试着控制和测试灯具。首先必须将光闸打开，可以使用调光，频闪，光圈和变焦通道来测试灯具。有些灯具需要先对灯泡预热几分钟才能开光，在控制窗口里有几个快捷键，如果开光将灯具置中，关闭光闸等。

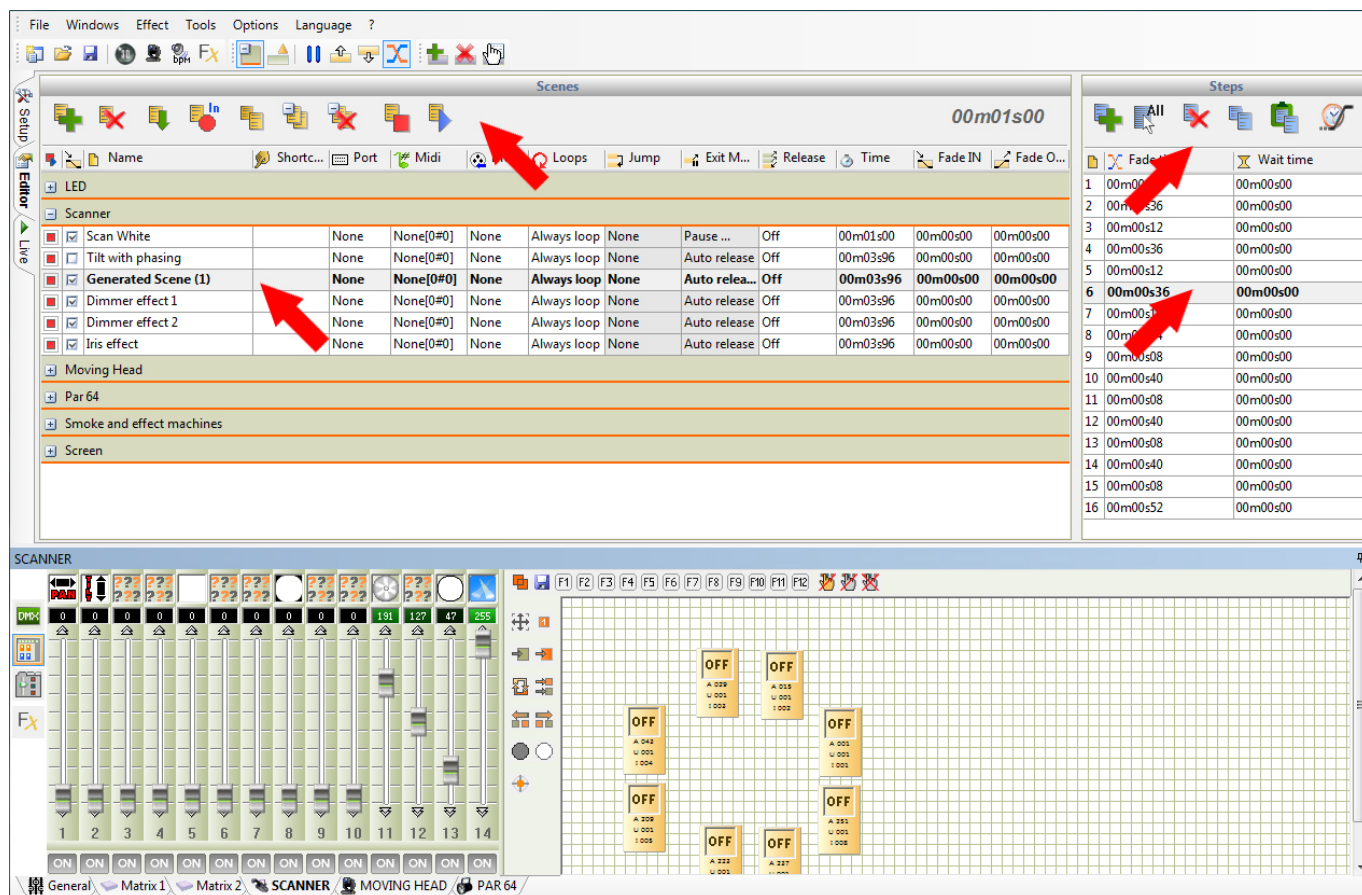
如果一切都工作正常，您也可以控制所有的灯具，那您便可以一步一步开始编程了，您需要切换到编辑模式下去编程。

III 编辑模式

编辑模式

编辑模式下，可以非常直观地在短时间内创建程序。编辑模式可以一步一步保存您的程序，图形化的界面让您在编程的时候能获得更多的选项和最大的易用性。

编辑模式窗口下的左边部分是场景列表以及场景选项，右边部分是步数列表以及步选项。当您创建一个新工程时，场景列表跟步数列表里面都是空的。



场景/程序/步

一个场景或者程序可以有一步或者多个步。动态的场景都是由多个步构成的，每一步可以存储通道的DMX值以及其渐进时间和等待时间。每一步设置的DMX值将自动被保留在对应的那一步，步能设置最小的渐进时间或者等待时间为0.04秒，最大为44分钟，它的精度也是0.04秒(25Hz晶振)。场景的总时间是场景每一步渐进时间及等待时间之和。场景可以设置循环次数，触发方式和跳转等功能。

场景选项：

- 创建新场景
- 删除选择的场景
- 导入另一个工程中的场景。旧工程文件后缀为.DLM，新工程文件后缀为.DVC
- 创建一个新组，对场景进行组织分类
- 删除选择的组
- 播放选择的场景

- 停止选择的场景
- 显示当前播放场景的时间

步选项：

- 添加步
- 选择所有步骤
- 删除所选步骤
- 复制所选步骤
- 粘贴所选步骤
- 更改所选步骤的渐进时间和等待时间

如何建立一个场景/程序

在场景选项里，点击添加新场景，并选择新场景的第一步。

然后，如果需要对所有灯具编程，您需要使用控制窗口里的工具来改变DMX值并创建较好的视觉效果。设置所选步骤的渐进时间和等待时间。

要继续编辑该场景，在步选项里，点击添加一个新步，修改灯具的DMX值，步的渐进时间和等待时间。以此类推，重复这些动作，直到编好程序。

注意：

一个场景包含一步或者多步。

默认情况下，场景将一直循环播放。

场景的总时间是其每一步渐进时间和等待时间之和。

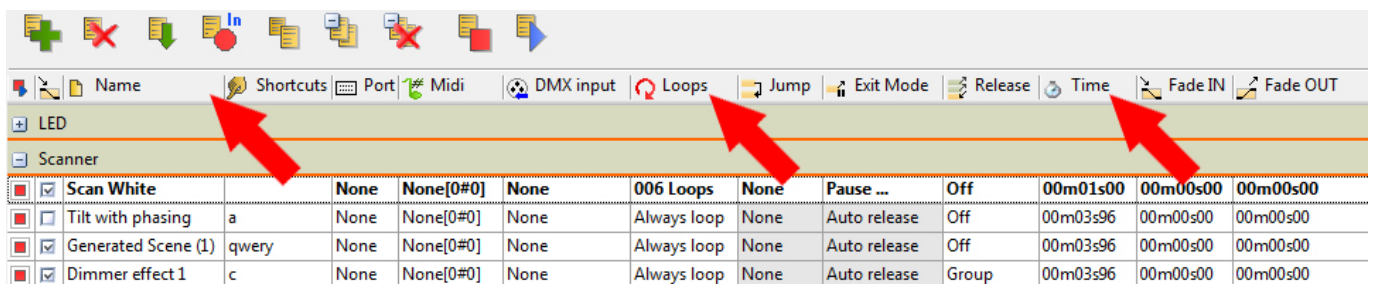
可以在播放场景的同时编辑其它场景。

当您播放一个场景时，场景将从被选的那一步开始播放。当您停止一个场景时，在哪一步停止，那一步就会被自动选择。

修改场景参数

场景跟步都有一些参数，场景的参数跟场景都被显示在同一行上。其每一列就对应场景的一个参数。

要更改场景的参数，在需要更改的选项上面双击就可以。可以通过下拉菜单来更改，或者输入参数信息来更改。



	Name	Shortcuts	Port	Midi	DMX input	Loops	Jump	Exit Mode	Release	Time	Fade IN	Fade OUT
+	LED											
-	Scanner											
☒	Scan White		None	None[0#0]	None	006 Loops	None	Pause ...	Off	00m01s00	00m00s00	00m00s00
☐	Tilt with phasing	a	None	None[0#0]	None	Always loop	None	Auto release	Off	00m03s96	00m00s00	00m00s00
☒	Generated Scene (1)	qwery	None	None[0#0]	None	Always loop	None	Auto release	Off	00m03s96	00m00s00	00m00s00
☒	Dimmer effect 1	c	None	None[0#0]	None	Always loop	None	Auto release	Group	00m03s96	00m00s00	00m00s00

以下是场景的一些参数：

- 激活/不激活场景的DMX输出(您可以建立场景但不影响当然的Show)
- 激活/不激活场景与场景间的渐进时间
- 更改场景名称
- 添加键盘快捷键来触发场景(一个场景最多设置五个快捷键)
- 添加HE10端口来触发场景(查看独立存储模式)
- 添加MIDI通道或者MIDI音符来触发。软件将自动检测MIDI的值。MIDI值第一个值代表MIDI对应通道(最多16通道)，第二个值代表MIDI音符的值(最大为127)
- 添加DMX输入值来触发场景。软件会自动检测DMX输入值。DMX输入值第一个值代表输入的域(最多6个)，第二个值代表哪一个通道(最多512)，第三个值代表通道的DMX值(最大255)
- 选择场景循环播放的次数来重复播放场景
- 选择在循环播放次数结束以后跳转到哪个场景

- 选择释放模式
- 选择场景解除模式，该选项在您触发别的场景后生效
- 一次播放的时间
- 场景的总时间
- 为场景添加渐入和渐出时间，仅在现场模式下有作用

鼠标拖拉

对于场景和步，可以通过鼠标拖拉来移动它们。选择相应场景或者步，按住鼠标左键后将其拖到新的位置后再翻译鼠标左键。

多选和控制

使用Shift和CTRL按键，您可以同时选择几个场景或者几个步骤。进行多选时，需要按住 Shift或者CTRL键。按住Shift键多选，将选中第一个和最后一个之间全部的场景或者步骤，而按住CTRL键多选，仅选择被选的那些场景或者步骤。

当您选择多步时，所有通过控制窗口所作的动作将应用到所选的步。同样地，当选择多个场景时，修改场景的参数将自动应用到所有被选的场景。

		
	 Fade time	 Wait time
1	00m00s04	00m00s00
2	00m00s36	00m00s00
3	00m00s12	00m00s00
4	00m00s36	00m00s00
5	00m00s12	00m00s00
6	00m00s36	00m00s00
7	00m00s12	00m00s00
8	00m00s44	00m00s00
9	00m00s08	00m00s00
10	00m00s40	00m00s00
11	00m00s08	00m00s00
12	00m00s40	00m00s00
13	00m00s08	00m00s00
14	00m00s40	00m00s00
15	00m00s08	00m00s00
16	00m00s52	00m00s00

场景的触发优先权

软件允许同时触发多个场景。所以当您在编程的时候，您需要注意避免场景在现场同时播放时引起的冲突。

最后被触发的场景将优先。触发的场景只影响您在编辑模式时所编辑的通道，上一个播放的场景将失去对应通道的优先播放权。软件会播放占有优先权场景里通道值不为0的所有通道，当然当一个场景所有通道值都为0时，该场景将永远不被播放。

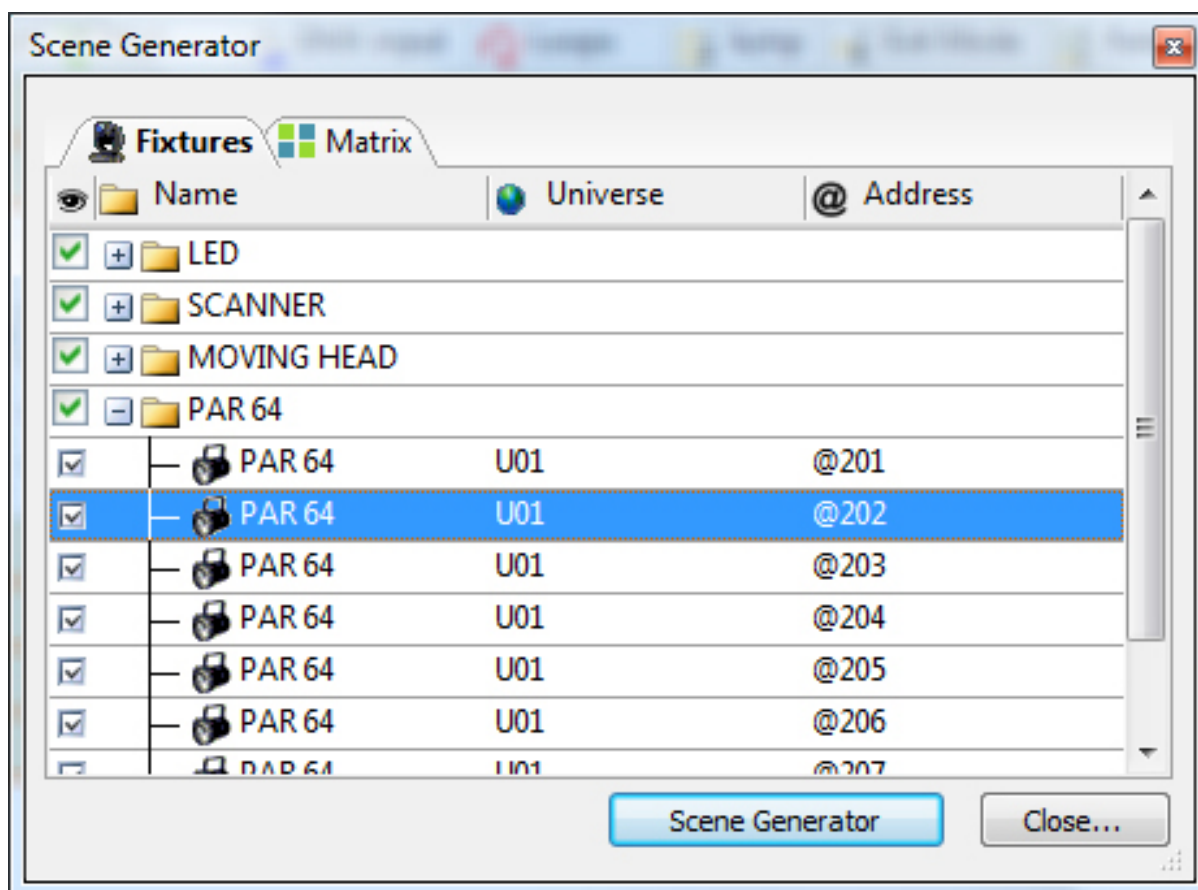
场景生成器

软件带有功能强大的场景生成器。这个工具可以在极短时间内自动生成一些视觉效果极佳的场景及场景步骤。

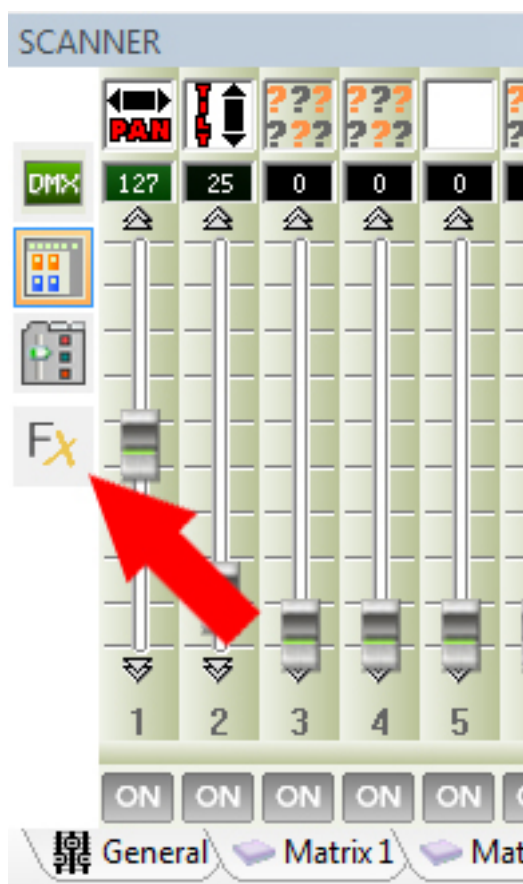
要启动场景生成器，单击软件工具栏里的对应图标。



点击场景生成器图标后，会自动弹出一个带有灯具列表的窗口。您可以在窗口里选择想要对哪些灯具编程。



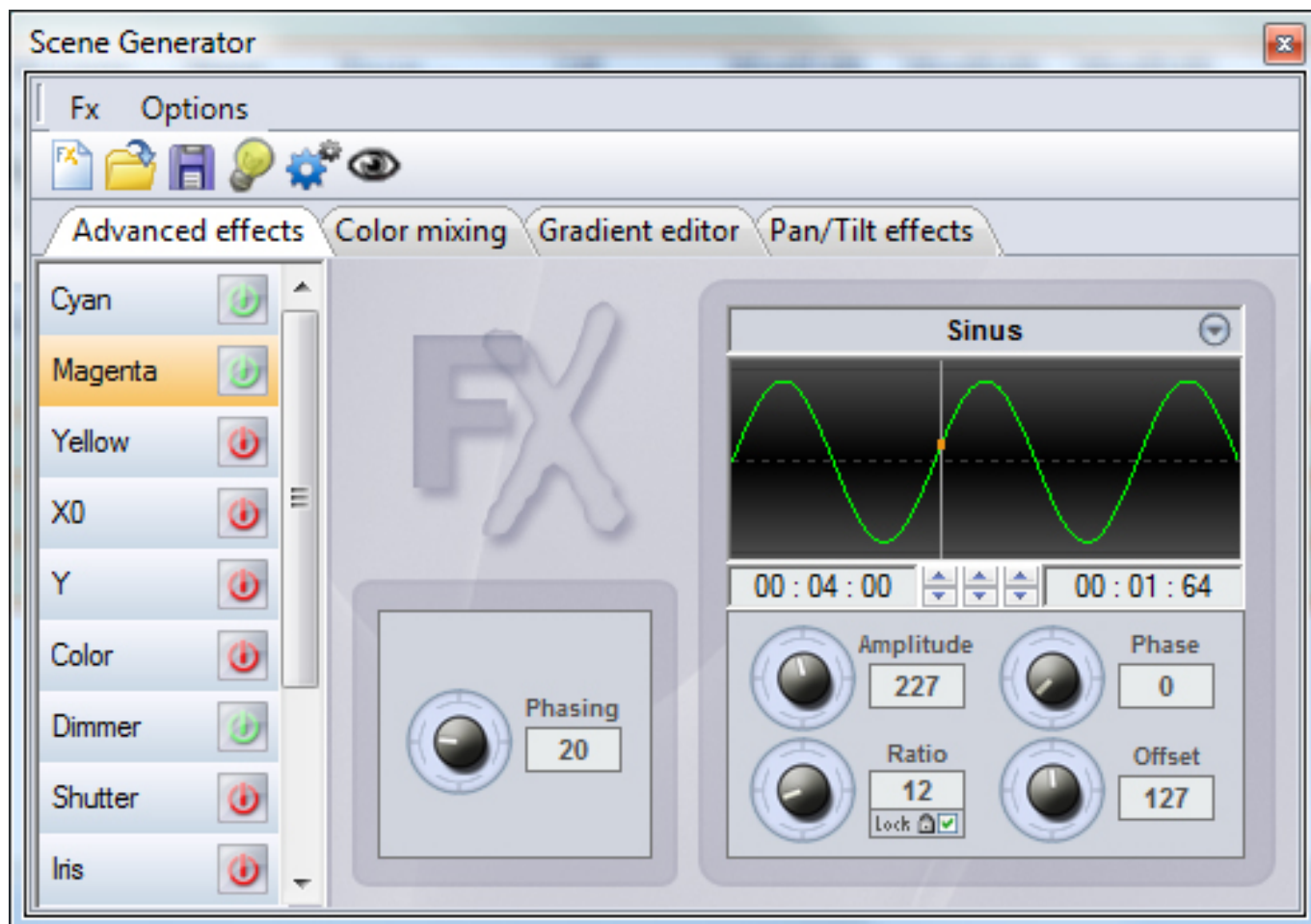
选择灯具后确定并启动场景生成器。您也可以直接在相应灯具控制窗口中启动该工具，这样的话场景生成器只会对灯具组控制窗口中被选的灯具起作用。



场景生成器将取得优先权，当前播放的场景将停止。这样您就可以实时观看场景效果，随时更改场景参数并最后确定生成场景。

通过为通道添加效果创建一个场景

可以为通道选择一个叠加信号，更改信号的参数（如频率，相位，幅度等）并自动生成该场景的步骤。



通过图形轨迹创建一个场景

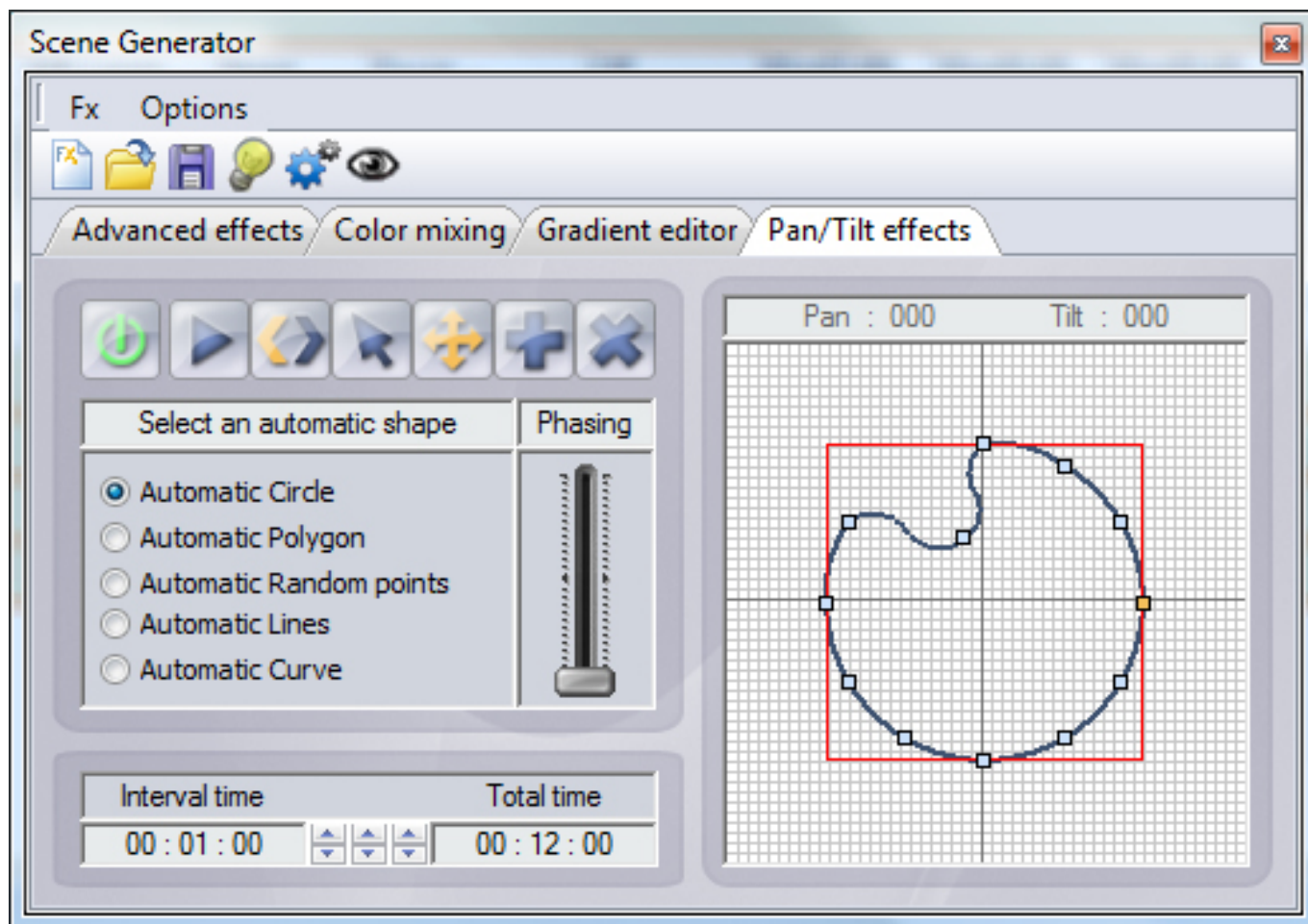
可以为灯具添加一个动作轨迹，一个位置，更改轨迹的参数，然后自动生成该场景的所有步骤。

重点提示：

使用场景生成器，要生成场景的所有步骤，您必须在工具栏菜单里点击生成图标来生成步骤。

当您创建一个场景时，通过控制窗口所作的全部动作都将应用到灯具上，但是当使用场景生成器时，全部动作都将不被包含到场景生成器去。

您必须开启灯泡功能，才生成场景，然后您可以直接在生成的步骤上作一些修改，无论软件处于哪种模式，您都能使用场景生成器来生成场景，生成的场景都被自动增加到编辑模式下场景列表中。



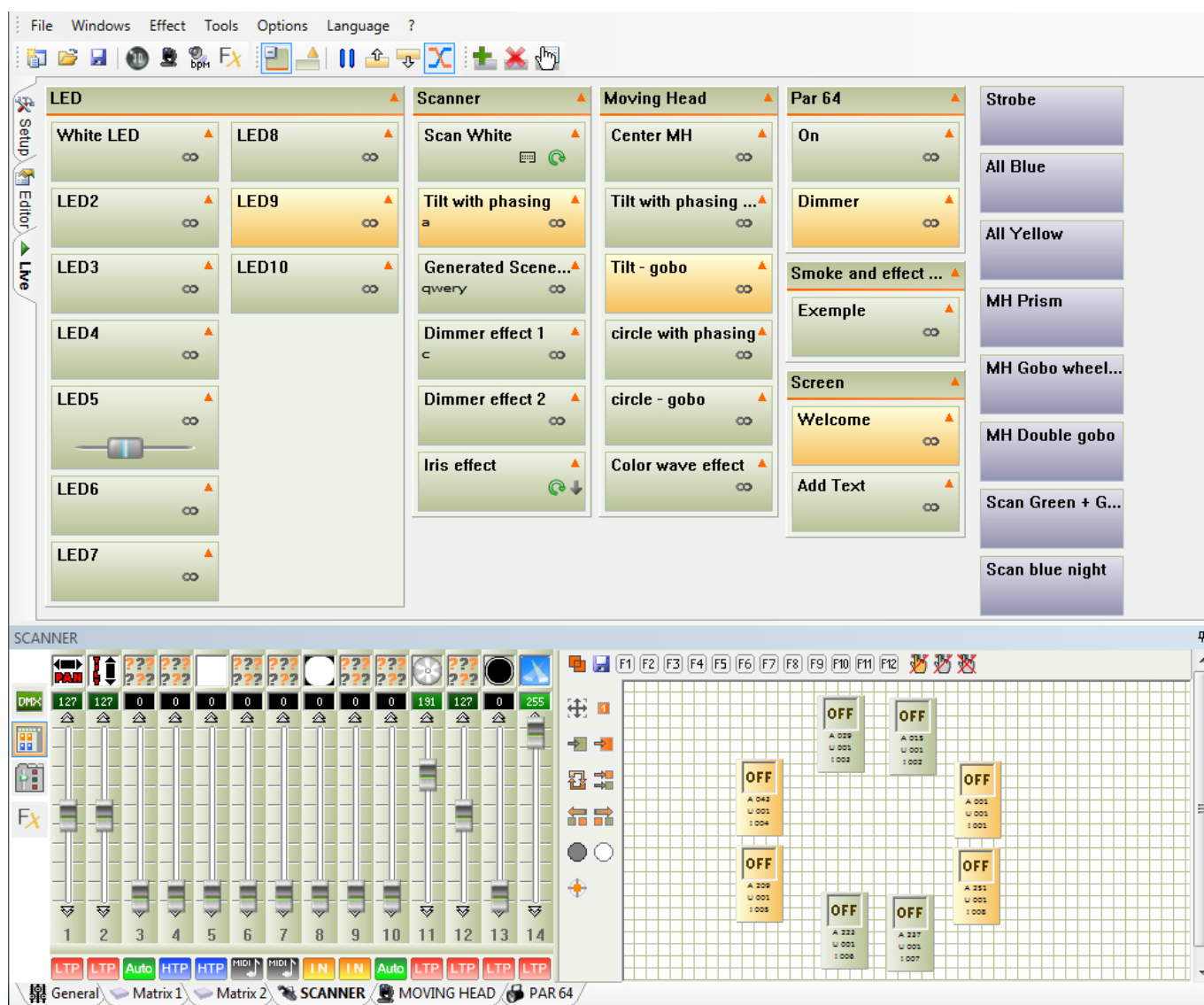
总结

编辑模式让您可以在极短时间内创建个性化的场景，场景生成器可以快速创建一些复杂而效果极佳的场景。当在编辑模式下编好了所有场景后，您就可以切换到现场模式，播放编好的场景，开始您的Show了。

IV 现场模式

现场模式

现场模式就相当于虚拟的控制台。用来播放Show的所有的控制按钮都被显示在窗口屏幕上。您可以播放场景，修改场景播放速度，播放音频文件，添加效果和实时控制某些灯具等。



现场控制

在现场模式下，在编辑模式下创建的场景都被显示成开/关式的按钮。只需要简单的单击下它就可以播放或者停止场景。

有些时候，您可能需要在控制和组窗口里手动控制某些灯具，首先选择对应的灯具控制窗口，然后在组窗口里选择想要手动控制的灯具，更改它们的DMX值。您可以通过点击组窗口上面工具栏的三个取消按钮来取消现场动作。

通过三个取消按钮您可以取消下列动作：

- 仅取消选择灯具的现场动作

- 仅取消同一类灯所有灯具的现场动作
- 取消所有灯具的所有现场动作(全局取消)

触发场景和效果

如果场景和效果按钮是橙色的意味着它们已被触发并且它们的内容正在被播放。点击一下鼠标会播放或者停止一个场景，如果您是通过电脑来控制灯具，而不是使用控制器的独立模式。您可以通过鼠标，键盘，触摸屏，MIDI信号，DMX输入信号，第三方软件，HTML链接或者是HE10干接点来触发任何一个按钮。在独立控制模式下，可以通过干接点来触发存储在控制器里面的场景(查看干接点一节)。

在现场模式下，可以通过设定键盘快捷键，MIDI信号，DMX输入信号或者HE10商品来同时触发几个场景。

现场模式选项

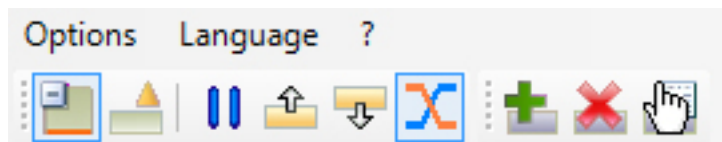
现场工具栏位于屏幕的上面，如下图所示。

使用工具栏里的工具您可以实现：

- 以组形式显示场景
- 展开/收起场景按钮
- 暂停所有正在播放中的场景
- 播放上一个场景按钮
- 播放下一个场景按钮(对所有正在播放中的场景有效)
- 允许场景间渐进，您可以在场景与场景之间设定渐进时间，当从当前场景过渡到另一个场景时，另一个场景的第一步就会有一个渐进时间，这就是场景间的渐进时间。您可以激活场景间的渐入和渐出时间。

效果工具栏可以实现：

- 创建一个新效果按钮
- 删除一个效果按钮
- 编辑一个效果按钮



效果按钮

现场模式下您可以创建另一种按钮。这种按钮可以被直接激发并快速输出一个DMX值，它们被命名为效果按钮。效果按钮经常被作为一个直接动作来使用，例如当您希望对所有不同种类的灯具都输出同一个颜色，如红色时，便可以创建一个效果按钮来实现。效果按钮也可以播放一些音频文件。

注意：

当您新建一个工程文件时，是没有效果按钮。

只需要点击按钮来开始或者停止播放效果。

您可以创建无限个效果按钮。

效果按钮可以在播放一个音频文件（WAV,MP3,CD音轨等）的同时触发一个场景按钮。

您可以设定一个键盘快捷键或者一个MIDI信号来触发效果按钮。

创建并编辑一个效果按钮

在效果工具栏里，单击创建一个新效果按钮，会弹出一个窗口，您需要填入以下信息：

- 效果按钮的名称。
- 创建一个空的效果，按钮将不会输出任何DMX值。
- 创建一个效果按钮并包含现场推杆的DMX值，这将会将您已经预先在控制面板里设定好的DMX值包含到效果按钮里。
- 创建一个效果按钮并包含另一个效果按钮的DMX值。

确认这些信息以后，在现场模式里场景列表后面会出现一个蓝色的效果按钮。另外，还会弹出另一个新的窗口，您可以修改编辑里面的选项，参数还有效果按钮的内容。

效果按钮的选项和参数

当您创建一个新的效果按钮时会弹出一个选项窗口。也可以在现场工具栏上面点击编辑效果选项来打开该窗口。点击后，第一个窗口会问您需要选择哪个效果按钮来编辑，然后第二个弹出的窗口会显示如下信息：

- 效果按钮的名称。
- 切换到快闪模式，效果按钮将在鼠标弹起后自动释放。
- 指定一个快捷键。
- 指定一个MIDI信号。
- 指定一个HE10端口。
- 从硬盘播放一个音频文件。
- 从CD播放器播放音频文件。
- 触发一个场景。

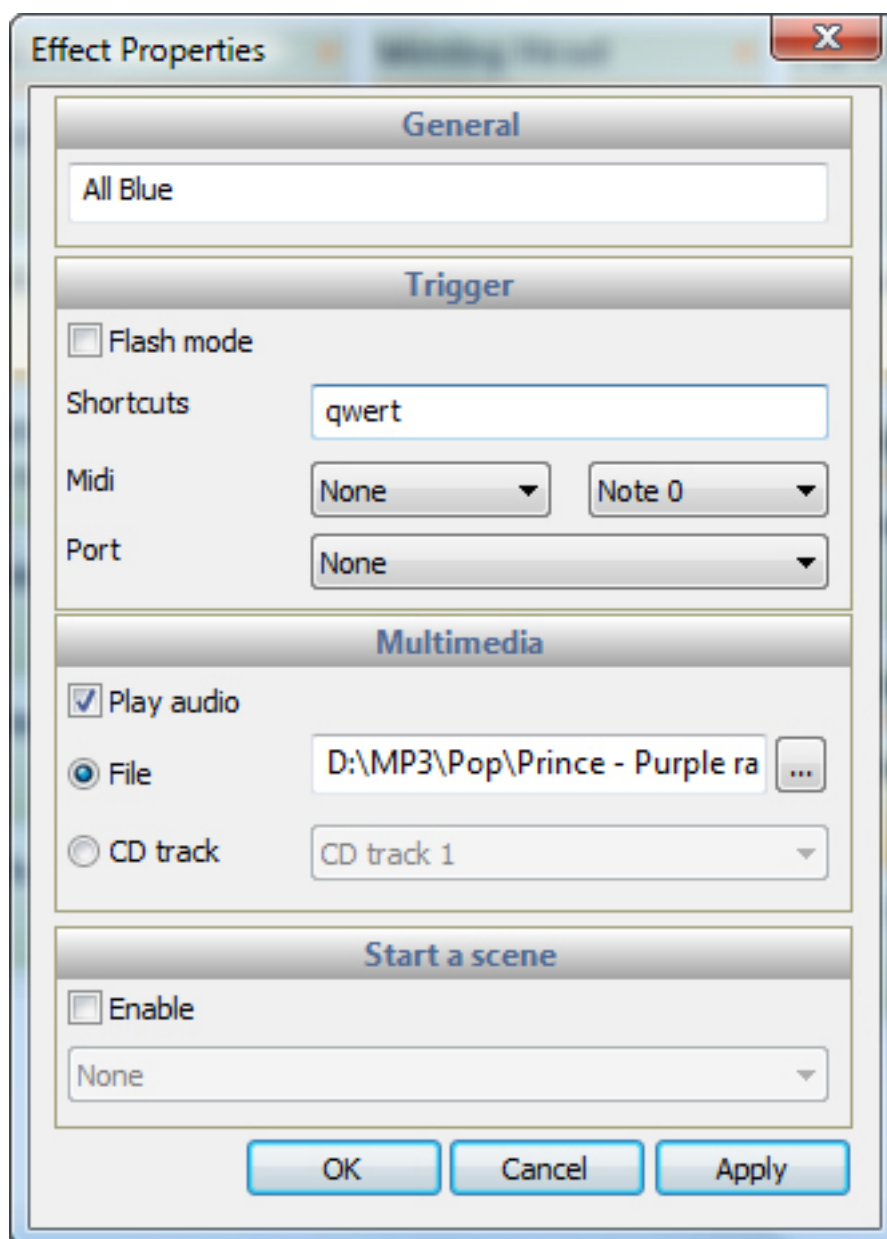
注意：

可以在效果按钮上单击右键来打开效果属性窗口。

当属性窗口打开时，您在控制窗口里面所做的对DMX值修改的全部动作将会在您关闭属性窗口后自动保存到效果按钮中。

您可以安装音频解码器来识别更多的音频文件格式。

效果按钮通常用来作为某个快速动作或者特殊效果。



编辑修改效果按钮的内容

一个效果按钮可以记录所有通道的任意DMX值。当您点击它时，您就可以迅速播放所记录的DMX值。当属性窗口打开时，所有在控制窗口做动作将会保存到效果按钮里。您可以使用推杆，预设面板，组等来更改效果按钮的DMX值。您可选择在编辑按钮的时候是否激活它，因此在编程的时候您可以选择直接看到编程的效果与否。当效果按钮打开时，它是橙色的。当它关闭时，则会呈现蓝色。

注意：

一个效果按钮可以在当属性窗口打开的时候被激活。

当属性窗口打开时您才可以更改效果按钮的内容。

一个效果按钮被激活时，它所激活的通道将自动应用LTP模式。

您可以同时播放几个效果按钮。

当两个效果按钮对同一个通道作用时，通道的输出值以后来被激活的效果按钮为准。

删除一个效果按钮

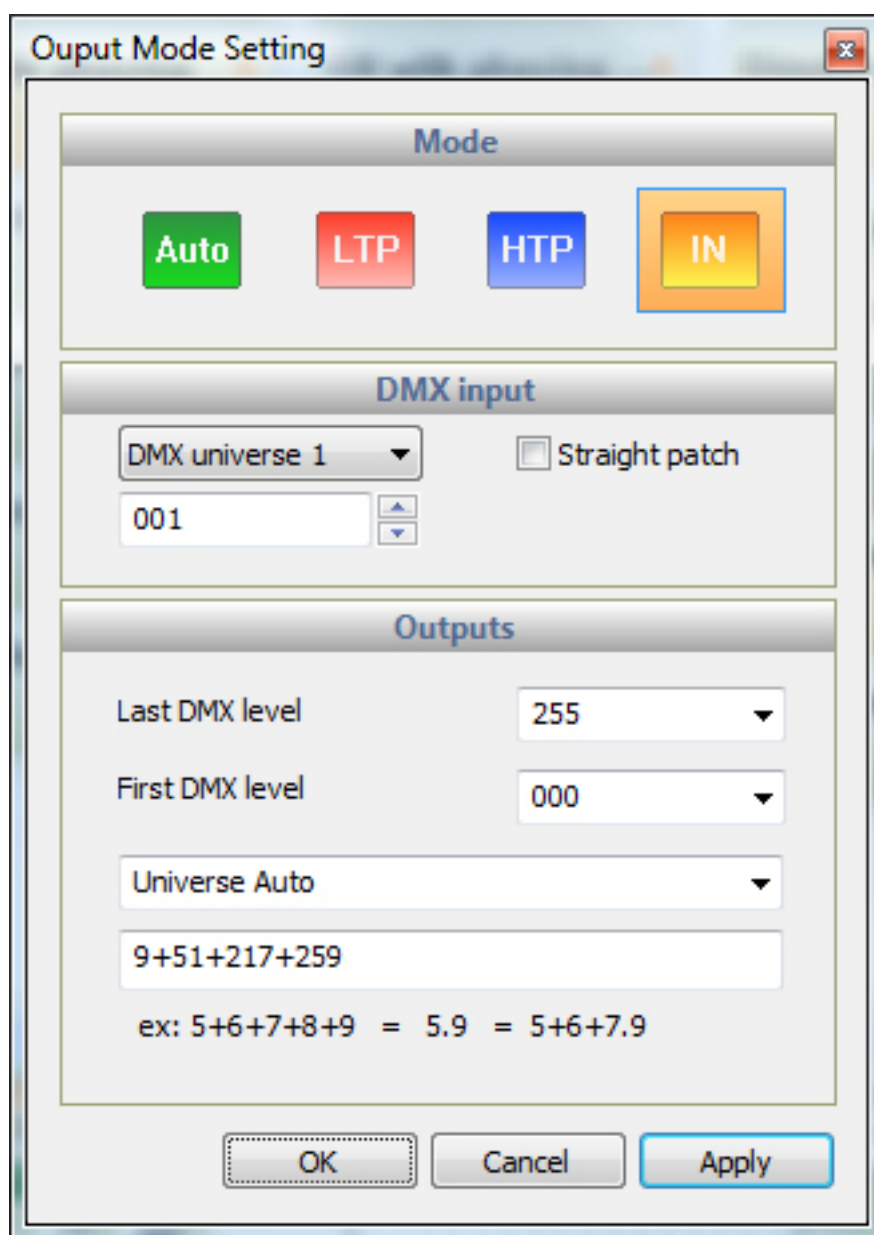
在效果工具栏里，单击删除效果按钮。会弹出一个带有效果列表的窗口，您可以选择其中一个效果按钮来删除。您也可以效果按钮上单击右键来删除它。

通道模式

在控制窗口里，您可以看到在每个通道推杆下面有一个自动按钮。

在自动按钮上面单击右键会出现五种可选模式：

- 自动，通道的值按场景预设的值变化，不可更改。
- HTP，大的值优先，当前播放场景的通道值与推杆模式手动值对比，大的值优先。
- LTP，最新的值优先，推杆的值总是优先于场景和效果按钮的值。后来的推杆值又优先于之前的推杆值。
- IN，DMX输入模式，通道的值以外部DMX输入的值为准。
- MIDI，MIDI输入，通道的值以外部MIDI控制器输入的值为准。



音频BMP与场景

您可以将场景与音频BMP同步(节拍/每分钟)。场景会跟随音频分析器工具里BMP计算器的节拍来播放。每一个节拍将会场景的一步。

在工具栏里点击BPM按钮来启动音频分析器。这个工具将会自动计算电脑正在播放的音频文件的节拍。在场景按钮上单击右键可以选择将场景切换到某一个BPM模式。

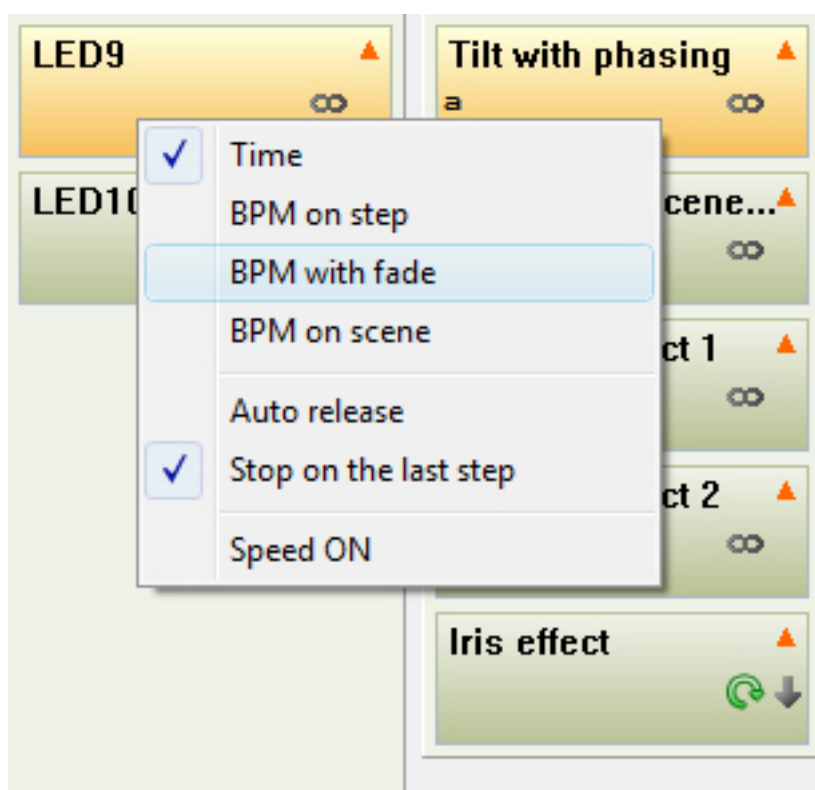
在电脑播放一个音频文件，然后查看系统音频输入选项。在音频选项里，麦克风的混音设置必须关闭。

您可以将音频分析器最小化，以优化操作视窗。

音频分析器允许三种BPM类型：自动，手动以及记录。

场景可以以如下几种模式播放：

- 时间，场景以正常模式播放。
- BPM基于步，每一个BPM播放场景的一步。
- BPM渐进，每一个BPM播放场景的一步并保存步与步之间的渐进时间。
- BPM基于场景，当一个BPM到来，场景正常播放，当场景完成其循环后，停止等待下一个BPM到来，又开始正常播放。



场景的编辑/现场关系

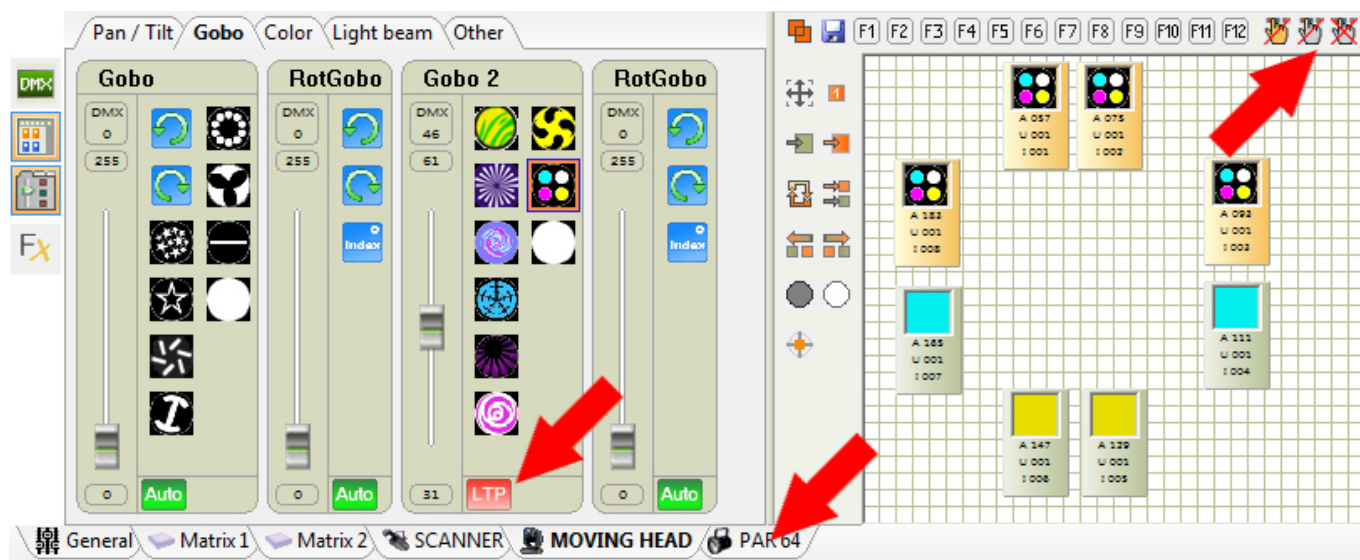
您可以使用编辑模式，创建一些新的场景并保持播放现场模式里正在播放的场景。在编辑模式里，播放或者停止场景将会同样作用于现场模式。同样地，现场模式里，播放或者停止场景也将会同样作用于编辑模式。

因此，您可以在播放某些场景的时候创建并对一些新的场景编程。

实时控制灯具

软件有几个不同的控制窗口。通过这些控制窗口您可以在现场模式里实时控制您的灯具。被触发的场景将会保持播放它们的内容，但是实时的控制将优先于场景按钮。您也可以很方便的取消任何现场动作，并保持播放原来的场景内容。

您仅需要在组控制窗口里选择想要实时控制的灯具，并通过推杆或者预设面板来控制它们。这个功能在当您更需要更改某个灯具的设置或者您需要快速实现某种灯光效果时就显得非常有用。



V 触发

触发

软件允许几种不同的触发方式。在准确的时间点上做出准确的触发动作，对一个成功的演出是非常重要的。因此需要对软件的所有触发方式进行了解并掌握，触发方式可用于现场模式，在独立控制模式下，可以用时间或者手动触发。

鼠标触发

通过鼠标，您可以操作软件的所有功能，触发场景按钮和效果按钮。在现场模式，通过鼠标左键可以开始或者停止播放一个按钮，为了更快速的触发按钮，我们建议您使用键盘快捷键来触发。

键盘快捷键触发

一个键盘按钮可以开始或者停止播放一个按钮或者一个组按钮。您可以指定相同的键盘按钮来触发一个场景以及一个效果按钮。对于场景，您可以在编辑模式下双击对应选项选择一个键盘按钮，对于效果，您可以在其属性窗口里选择一个按钮。

每一个按钮（场景或者效果）最多可以设定5个快捷键。因此可以为不同的按钮设定相同的快捷键，这样当您按下那个快捷键时就可以同时播放那些按钮了。

在现场模式下，快捷键触发对快速现场操作显得非常有用。

HE10

某些型号的控制器的有一个HE10外部端口接口，它可以用来作为干接点触发。只需要将HE10端口中的地线跟其它端口线短接，就可以触发某个场景。HE10端口触发在现场模式跟独立控制模式下都有效。HE10外部连接为您创建自己的控制面板及其它不同的应用提供了可能，请参照独立控制模式一节获得关于HE10端口连接的更多信息。

定时触发

您可以定时设定20组场景，让这些场景按照您设定的时间来运行。定时触发只在独立控制模式下有效，在现场模式下，它不会起作用。您可以在

DMX输入触发，从任何外部DMX控制台来触发

某些控制器带有一个DMX输入接口，该DMX输入接口可以接收任何外部DMX控制台发出的DMX信号，作为触发信号。因此您可以连接一个外部控制台，来获得更多的手动控制功能和其它触发功能。这个功能在剧院演出时或者在需要用外部控制台手动调光调速的情况下非常有用。您可以设定一个DMX输入值来触发场景或者效果按钮。在编辑模式下，在每个场景后面的选项里，双出DMX输入选项，只要您已经连接了外部控制台，软件就会自动识别外部控制台的DMX输入值。

DMX输入以如下形式被记录：

- DMX域，通道，还有通道的DMX值。

- 格式为：[域，通道，通道值]。

这些值都可以通过键盘来修改。

对于效果按钮，您可以在效果按钮属性窗口中设定其DMX输入触发值，当打开属性窗口后您会看到这一选项。

MIDI

可以通过将MIDI控制器发出的MIDI信号来触发现场模式里的场景按钮或者效果按钮。MIDI控制器通过USB接口或者MIDI接口与电脑相连，同时它必须被激活。

对于场景，在编辑模式，可以在MIDI选项里用鼠双击，软件会自动识别MIDI的值（通道和音符）。软件可以识别以下MIDI指令：

- MIDI音符
- MIDI通道及MIDI音符，格式为[通道#值]
- MIDI控制
- Midi通道，ID控制，值控制，格式为[通道，ID，值]
- Midi通道和ID控制，格式为[通道，ID]

对于效果，您可以在效果按钮的属性窗口里指定其触发MIDI信号，MIDI的格式跟场景是一样的。

DaslightRemoteControl.dll

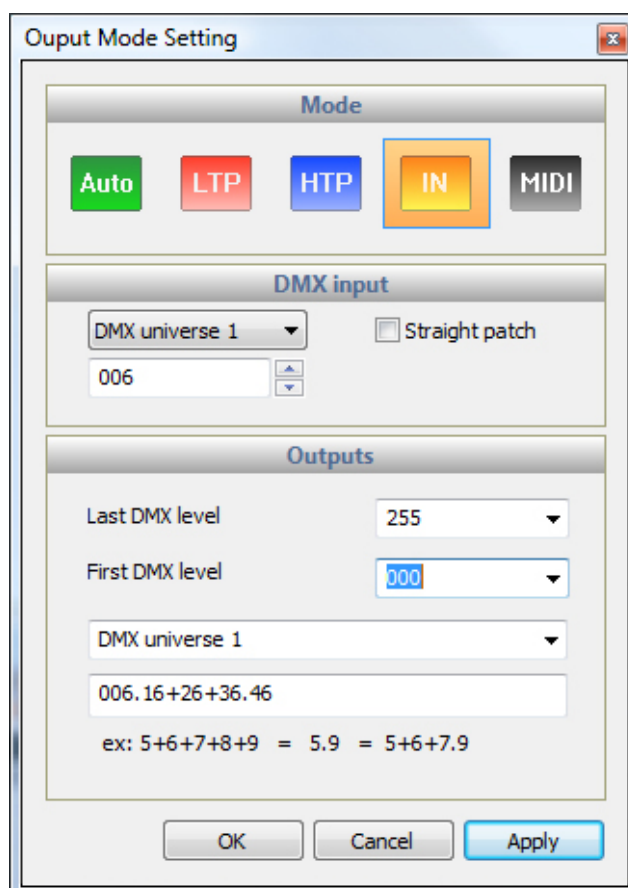
我们提供了一些DLL文档以及代码，您可以通过任何第三方软件或者进程来与我们的DMX控制软件通信，然后在第三方软件实现对我们的软件进行控制。一个DLL文档提供了场景和效果按钮列表，同时它允许通过第三方软件送出控制指令来触发我们软件里的任何按钮。

您可以与我们的软件工程师联系以获得更多的信息，了解我们DMX控制软件的兼容性。使用DLL文件，任何第三方软件，包含音频，混音，视频，多媒体等软件，都能与我们的软件通讯。

DMX输入和MIDI控制

通过激活软件的MIDI和DMX输入，您可以使用MIDI控制器/DMX控台，来触发软件里的场景跟效果按钮，同时可以用MIDI控制器或者DMX控台上的推杆来实现调光/调速控制。当然使用的条件是您必须拥有一个带有DMX输入的软件控制器以及它必须支持MIDI触发。

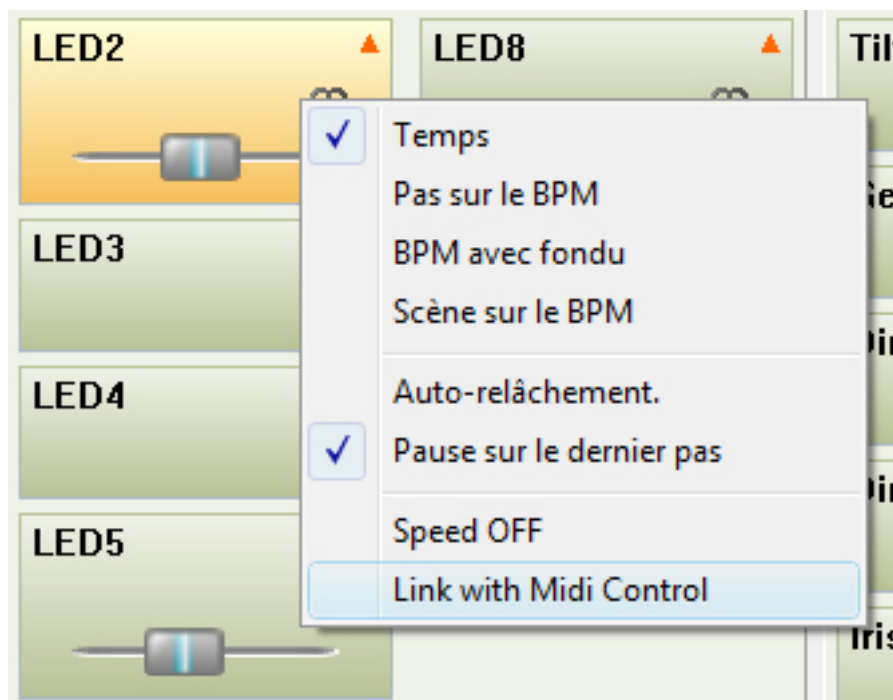
在软件的控制窗口里，每一个推杆下面都有一个名为



对于IN以及MIDI模式，您可以实现以下功能：

- DMX/MIDI输入
- 赋予一个输入值
- 直接插入码 (所有输出将一对一跟DMX/MIDI输入匹配)
- 更改输出参数
- 更改最后一个最大输出DMX水平值
- 更改第一个最小输出DMX水平值
- 更改输出的DMX域
- 更改与输入值对应的DMX通道

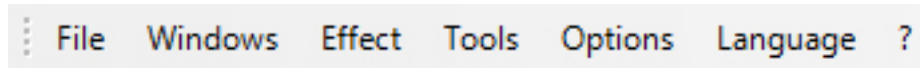
同样地，您可以通过MIDI控制器上的推杆来调节场景的播放速度。您只需在场景上单击右键，选择显示调速推子，然后再次单击右键，将其调速推子与MIDI控制器上的某一个推杆链接起来便可。



VI 软件菜单

软件菜单

在软件窗口的左上方，会显示如下菜单栏：



档案菜单

- 新建，新建一个空的工程文件。
- 打开，打开一个工程文件。
- 保存，保存当前工程文件。
- 另存为，将当前工程文件另存为一个新的.DVC工程文件。
- 放弃，关闭软件，记得在关闭前保存工程文件。

视窗菜单

- 现场，设定软件仅处于现场模式。当仅设定为现场模式时，用户不能够进入到其它模式，如编辑模式与建立模式，而且不能修改所有场景的内容。这种模式下，仅可以触发场景按钮，效果按钮以及对一些灯具临时控制，但它不会修改场景内容。
- 重新设定窗口位置，将软件所有窗口设定到默认位置。

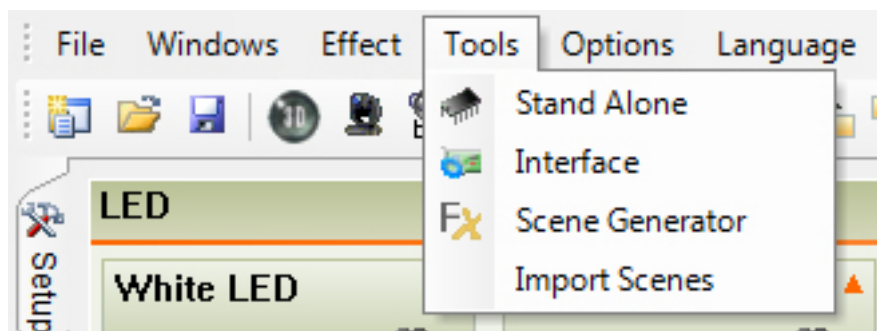
效果菜单

该菜单仅在现场模式下有效。

- 新建效果，添加一个新效果，会弹出一个属性窗口。
- 删除效果，删除一个效果按钮。
- 编辑效果，更改效果按钮的内容以及设定参数，会弹出一个属性窗口。

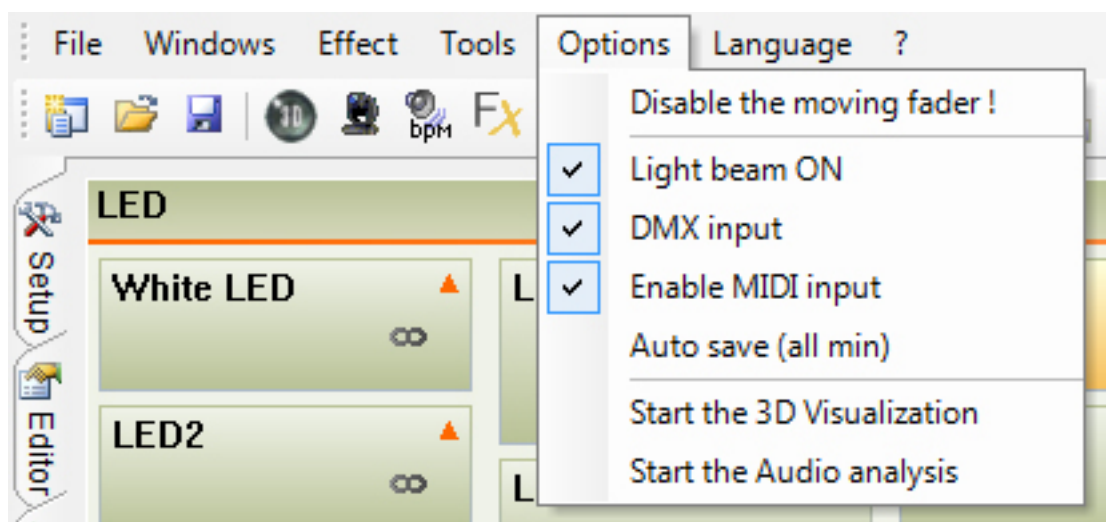
工具菜单

- 独行者，显示独立模式设定窗口，您可以在设定窗口里将场景写入到控制器里面去。当前，只有在连接了控制器以后，设定窗口才会显示相关场景以及选项设置。
- 转换器，显示转换器管理窗口，当您连接了多个转换器以后，您可以对它们的输入输出域进行设定以及管理。
- 场景生成器，打开场景生成器，可以快速创建一些复杂效果，是一个相当好用的工具。
- 导入场景，您可以从其它工程文件(.DLM或者.DVC)中导入某些场景。场景会自动被添加到当前工程文件并保留它们每一步的DMX值以及渐进时间。导入场景以后，您可以使用Patch管理器来更改灯具的DMX地址码以及场景内容。
- 快捷键，您可以打开快捷键管理窗口。您可以为某些经常重复的操作设定键盘快捷键，或者是指定MIDI值，端口值为快捷键。



多项选择菜单

- 禁止移动推子，软件默认该选项不激活。控制窗口里的通道推杆将跟随其DMX值变化而上下移动，建议不激活该选项。
- 光束打开，该选项默认为激活。当您新建一个新的场景时，所有在组窗口里被选择的灯具将会开光并打到中心。您可以检测灯具是否正常工作，这个选项跟灯具的灯库设置有很大的关系。只有灯库设置正确它才能正常工作。不激活该选项，当您新建一个场景时，场景的第一步值都为0。您需要手动将光束打开，才能在编程的时候看到效果。
- DMX输入，激活或者不激活DMX输入功能。
- 允许MIDI输入，激活或者不激活MIDI输入功能。
- 选择要控制的灯具，当激活了MIDI及DMX输入功能时，只有组窗口里被选择的灯具才会受控，所有灯具的通道必须设定为MIDI或者DMX输入模式。如果该选项不激活，只有预先设定为MIDI或者DMX输入模式的通道才会受控，并且其它灯具的通道不受影响。
- 自动保存，每分钟自动保存文件一次。
- 开启3D视窗，软件将会在启动后自动打开3D视窗。
- 开启音频分析，该工具用来计算音频文件的BPM频率。



语言菜单

您可以选择软件的其他语言。

? 菜单

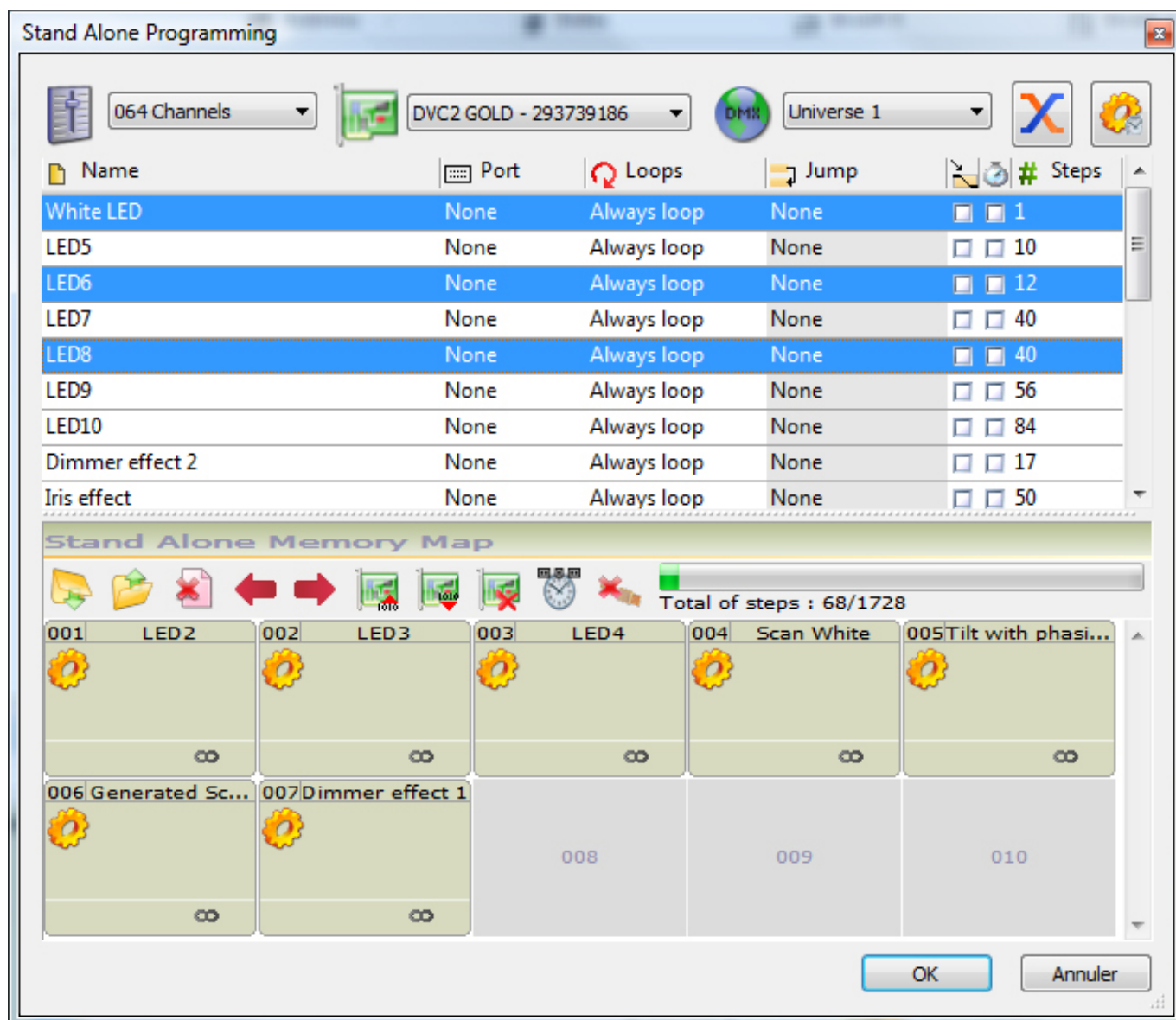
-

VII 独行者模式

独行者模式

独行者模式允许您脱机播放场景。您可以将编好的场景下载到转换器内存里面去，设定场景的触发方式，组织管理场景的编排以及需要使用的通道数。

要进入到独行者模式，您需要在工具菜单里选择



独行者窗口可以实现以下功能：

第一部分：

- 选择想要使用DMX通道数。每个域最多可以选择512个DMX通道。
- 选择哪个USB/DMX转换器来写入内存。
- 选择DMX域。
- 激活或者不激活场景间的渐进时间。
- 管理场景的定时触发设置。

第二部分：

- 添加HE10端口触发。
- 更改场景的循环次数。
- 更改场景循环结束后跳转的下一场景。

第三部分：

- 添加场景到内存
-
- 更改场景在内存中的排列位置
- 写入内存
- 读取内存
- 删除内存内容
- 设定转换器的时钟
- 测试
- 查看内存容量

独行者窗口分两部分：上部分为在编辑模式里所编的场景列表，下部分(内存图)显示想要将哪些场景下载到内存。

场景属性

您可以点击独行者窗口上面最右边的一个图标，或者在场景列表里点击场景的时间属性，或者在下部分(内存图)点击属性图标来打开场景属性窗口。

属性窗口分为三部分：

一般，设定场景的循环次数以及跳转的下一个场景，当设定有限的循环次数时必须指定跳转的下一个场景。

触发，HE10端口触发，可以设定使用哪一个触发端口。

日期&时间，设定场景的触发时间。

Properties : White LED

Live Properties Stand Alone Properties

General

Name White LED

Loops Always loop

Jump None

☐ Fade

☐ Auto Release

Trigger

Port None

☐ Not possible to call this scene with NEXT and PREVIOUS buttons.

Date & Time

☐ Enable

☐ Appointed time

☒ Repetition

From 10:00

to 23:59

Repetition 00:10

Month Day

From All All

to All All

☒ Everyday

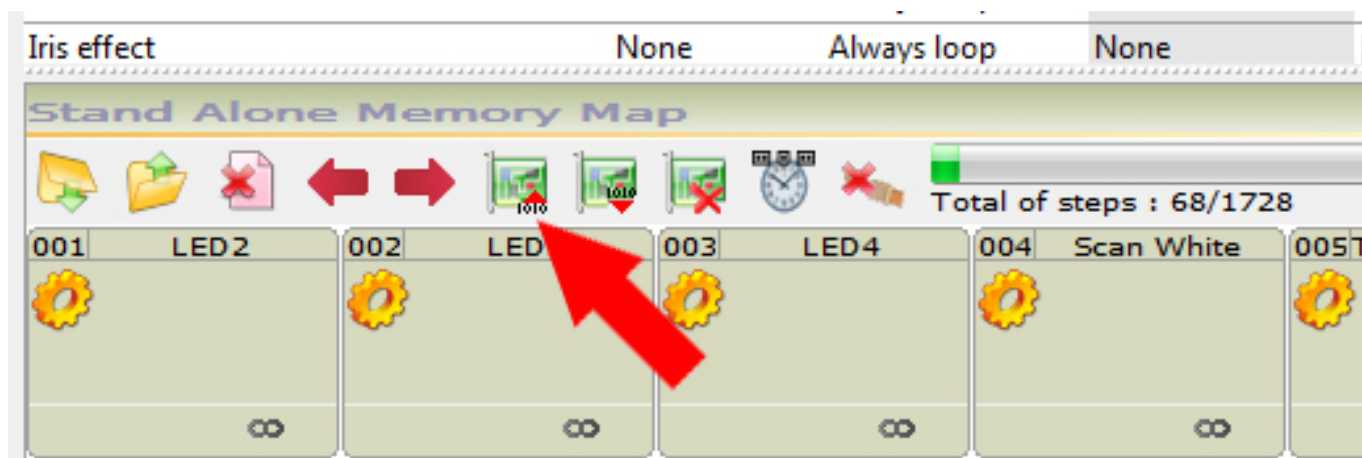
☐ One day

☐ Settings...

OK Cancel Apply

写入内存

要将场景添加到内存里面，您需要在场景列表里面选择对应场景，然后点击插入按钮，或者直接将它们拖拉到下方(内存图)空白位置处。然后您需要点击



在您更改了场景参数还有设置了其在内存里面的位置后，您可以优化内存空间，在需要使用的通道一栏里，您可以点击选择最接近于整个工程使用通道数的那个值。这样可以最大节省内存空间，因此您可以存入更多的步数。选择了使用通道数以后，您就可以将场景下载到内存里面并进行测试：

- 单击
- 将转换器与USB端口断开。
- 给转换器供9伏直流电。
- 将转换器开关位置切换到EXT位置。
- 通过转换器盒子上的+和- 按键来选择想要播放的场景。

注意：

- 在使用独行者模式时，必须连接带有内存的转换器，才能激活软件的独行者功能。
- 您可以将场景最多存入到6个不同的转换器当中去，因此你可以最多脱机控制3072个DMX地址码。
- 在写入新的场景内容时，原先存在转换器里面的场景内容也将相应地被删除，因此如果您还需要再次用到原先的场景，别忘了先对他们进行保存。
- 在脱机独立控制的情况下，一次最多只能同时播放一个场景。场景播放的顺序将按照在内存图里的排列位置以及跳转顺序播放。
- 当给转换器供电时，转换器会自动播放存在内存里面的一号场景。

带独立控制功能转换器的外部I/O口

带独立控制功能的转换器（如DVC2 GOLD）最多可以脱机控制512个通道，通过其自带的外部HE10接口，您可以直接触发8个场景。HE10接口用于连接到外部控制面板(如带有8个短接开关的面板)，实现手动触发。

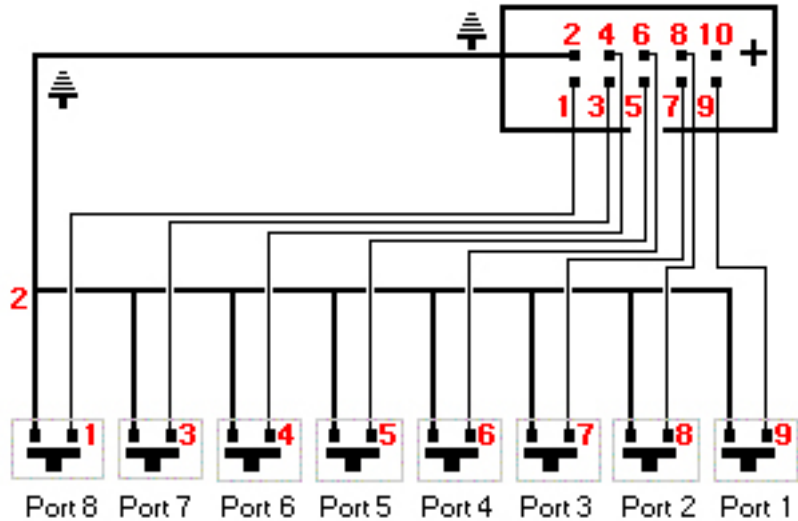
同样地，通过HE10端口，您也可以在脱机模式下将几个不同的转换器输出同步起来。因此在脱离电脑的情况下，同样可以同步获得多个输出。软件可以将不同的场景存储到不同的转换器内存，再通过将每个转换器的HE10端口以特殊方式连接起来后再对每个触发端口进行定义，做到同一时间几个不同的转换器能够同步输出，这一方式的缺点是场景必须分开存储到每个转换器，有些应用会显得不太方便。

以下是这一多输出控制方式的连接原理图：

DVC2 GOLD转换器内部还带有一个HE10接口，它各个针脚的定义如下：

- 脚1:地
- 脚2:地
- 脚3:DMX信号正
- 脚4:按键-
- 脚5:DMX信号负

脚6:按键+
脚7:+3.3V
脚8:
脚9:V.EXT
脚10:



	Port 1	Port 2	Port 3	Port 4	Port 5	Port 6	Port 7	Port 8
	1	2	4	8	16	32	64	128
Address 1	ON							
Address 2		ON						
Address 3	ON	ON						
Address 4			ON					
.....								
Address 254		ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
Address 255	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON

带独立控制功能转换器的一些特点

- 最多独立控制512个通道(经济型的转换器最多控制60个通道)。
- 最多存储16000步(当选择使用512个通道时，最多存储230步，经济型转换器使用60通道时最多存储50步)。
- 供电电压：直流9V电压，500毫安电流。
- 带切换开关，可在外部供电模式或者USB供电模式间切换。
- 带+和-按钮，可以选择场景当前的下一个或者上一个场景。
- 带一个调光按钮。
- 带一个外部HE10触发端口，可以外接控制面板触发。
- 带一个内部HE10触发端口。

VIII 转换器管理

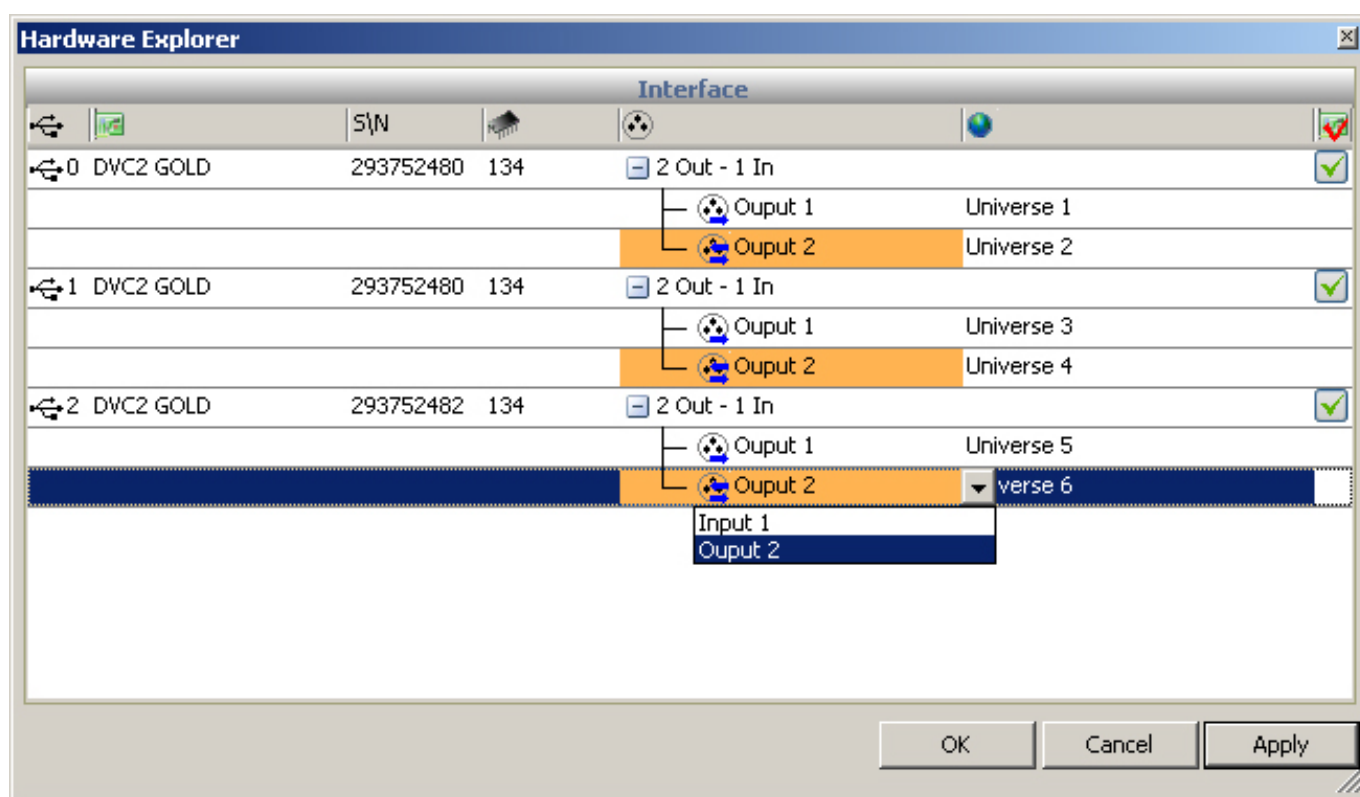
转换器管理

使用此功能，您可以为每个转换器选择对应的输出域以及将DMX输入转换成DMX输出(某些转换器不具备此功能)。

目前，软件最多能够控制6个DMX输出，最多3072个DMX地址码。有些转换器带有一个512输出跟512输入，通过此工具，输入可以很方便的变为输出。

如果您购买的是DVC2 GOLD转换器，它带有两个XLR接口以及内部时钟。这个转换器最多输出2X512个通道，能够控制1024个地址码。因此只需要连接3个DVC2 GOLD转换器，就可以获得6X512(3072)个地址码了。

要打开转换器管理窗口，您要在工具菜单下选择



您可以看到以下信息：

- 转换器连接类型(USB或者Ethernet)
- 转换器类型
- 转换器的SN码
- 固件版本
- DMX输入与输出
- 使用的DMX域

如果连接的是DVC2 GOLD转换器，您可以在DMX输入处单击并选择其模式(输入或输出)，然后再指定相应的输出域即可。

IX 软件技术支持

感谢您阅读本手册，要获取更多最新信息，请登录以下相关网站：