



Sunlite 2004 使用手册

第四部分：入门手册

入门手册是特别为您而做。它描述了本产品的主要功能，展示了产品的主要特色并一步一步指导如何操作，所以您在首次使用本系统时可以作为入门指引。我们的目标是写出一个非常简明、高效、明确无误的指导手册。在编写本手册的时候我们尽力想象您们喜欢阅读什么，并时刻记得什么对新用户是最有用的。

本手册并非是要详尽讲解该软件的潜在功能，而是为您使用灯光控制器进行编制灯光效果提供必须的指引。我们选择了那些主要的功能和特点，以便让您掌握自主权（意即：不使大家一手放在控制器的键盘上，而另一只手还在翻指导手册）。

要真正理解和运用本软件，必须理解每个功能：

Pages “页”

通常一个页有一种指定的舞台灯类型。它显示舞台灯所有的功能（运动，色彩，图案...）并包括以下按钮：

Scenes 场景按钮

一个场景可以是静态或动态（运动...）。本软件有预设的场景，那样您不用自己编程也可以用舞台灯来制造灯光效果。我们将在以后的章节中阐述如何建立一个场景。当打开一个场景，在同一个页的前一个场景就会自动解除。

Switchs 转换按钮

可以同时激活多个转换按钮。解除（不激活）一个转换要第二次点击该按钮（除非它是有时间限制设定）。转换按钮主要是用于色彩，图案的变化，灯泡开关等...

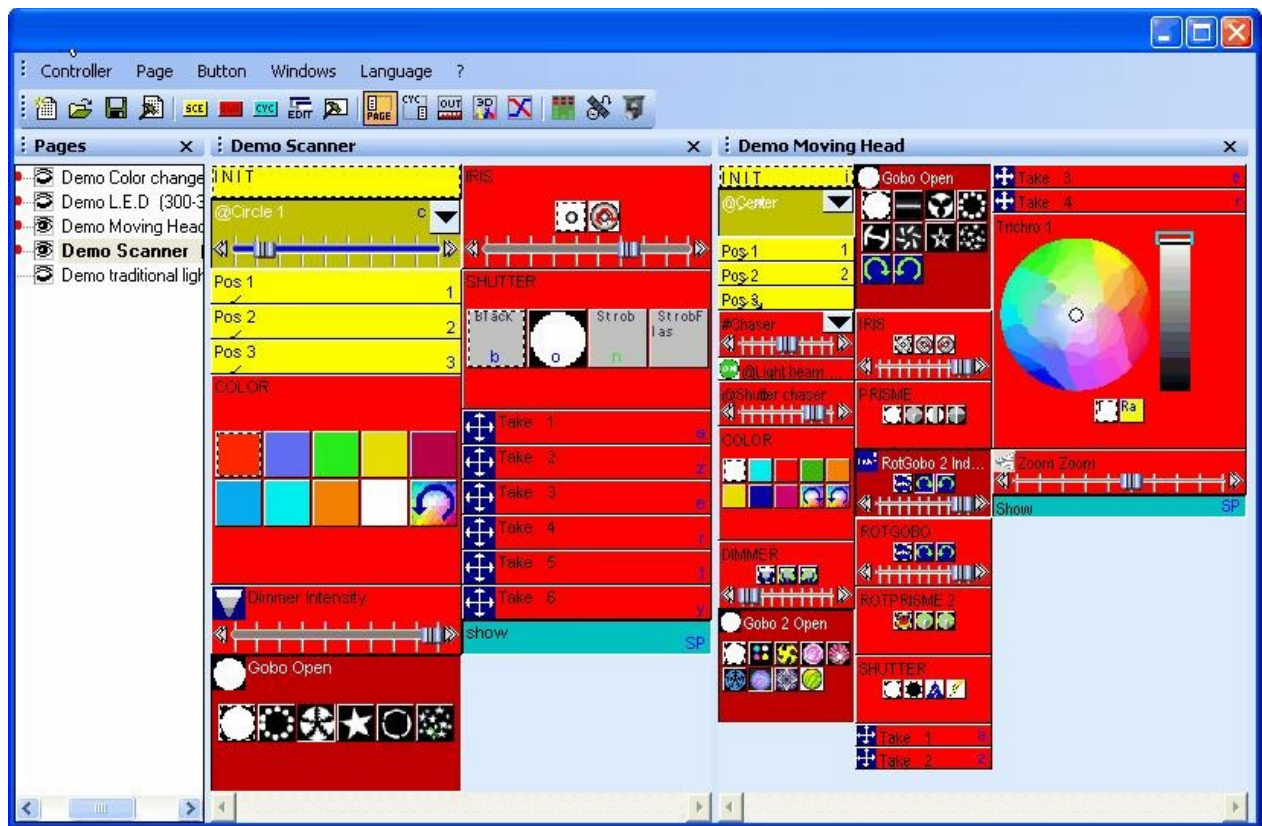
Cycles 循环

一个循环实际上是一个“CUE清单”即连接的场景、转换或甚至其他循环。循环可以用于声音文件(WAV, MP3...)与灯光效果的同步。

我们真挚地希望能借助本手册使您早日熟练掌握软件的使用。祝您阅读愉快！

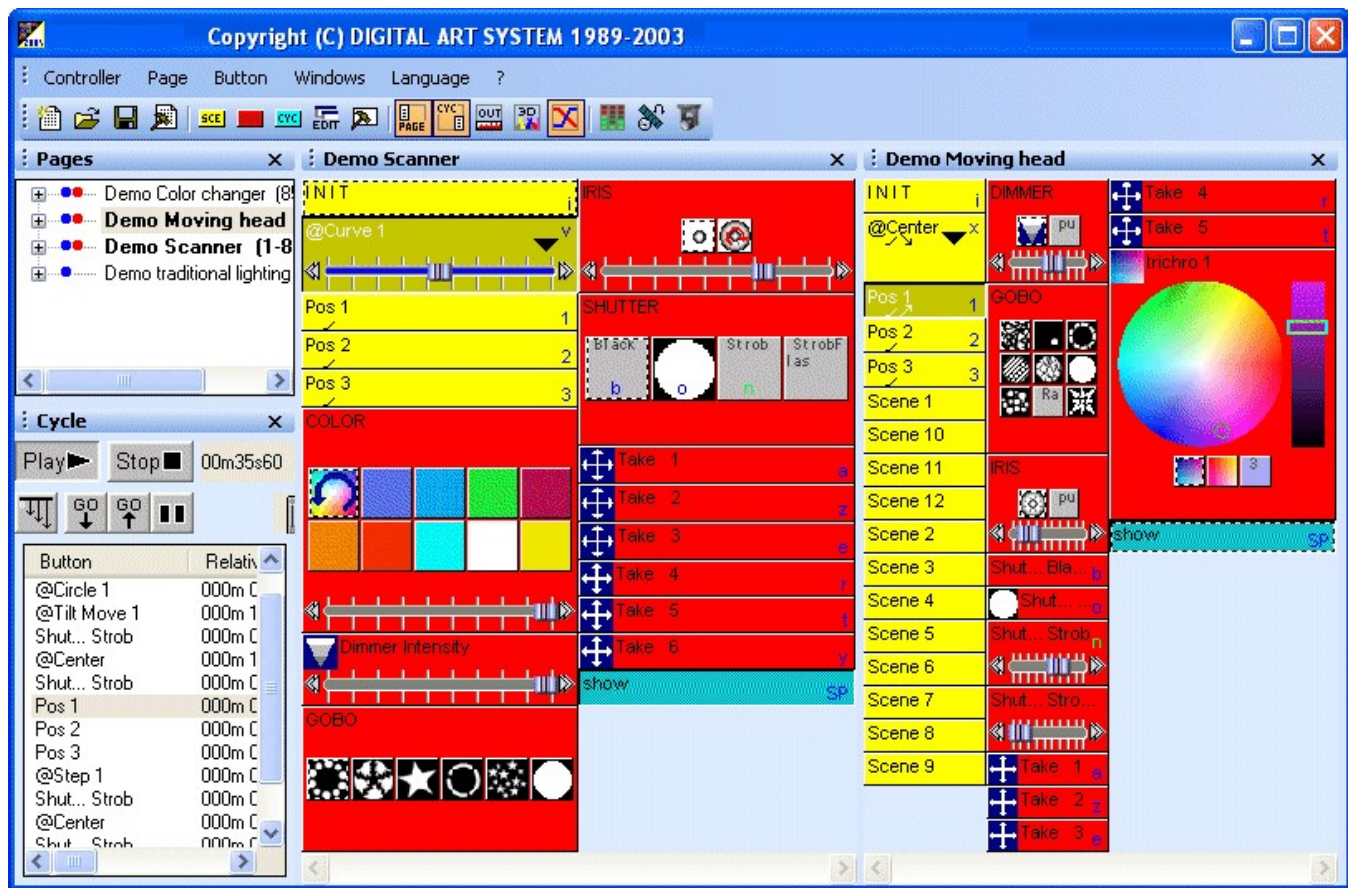
4.1 软件屏幕

第一次使用时，软件屏幕展现为按钮格子。



利用工具栏中的图标可以把屏幕分为几个区域：

	窗口显示为" Page" (页)
	窗口显示为" Cycles" (循环)
	窗口显示为" Outputs" (输出)
	窗口显示介于两个" Fade" (渐变) 场景之间
	启动 "Easy View" 程序
	启动 "Easy Show" 软件
	启动 "Easy Multimedia" 程序
	开始 "ScanLibrary" (扫描库) 编辑

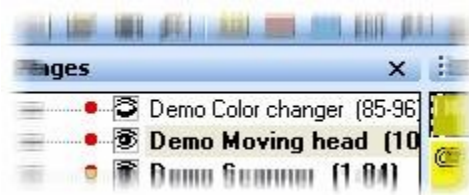


这些可拆分的窗口可以被移动，变成浮动、可改变大小或者隐藏的窗口。

“Page”(页)和 “Cycles”(循环)的概念以后再进行阐述，但是首先，我们要看一下主要区域，也就是按钮格子区域。我们可以同时显示好几个“页”。每一个“页”表现为包含按钮的窗口（场景和转换按钮）。激活这些按钮就可以进行灯光控制。有的按钮是灰色的和空的它们在被赋予一个具体模式之前保持不能被激活状态。

您可以使一个“页”显现或隐藏，但这并不意味着该页是否被激活，而只是使一个页面以窗口形式显现，或者把它隐藏起来。在“Page”(页面)窗口，可视页面用黑体书写。有两种方法可以显现或隐藏一个“页面”：

- 打开“Page”(页面)菜单，然后点击“Display the page”(显示页面)
- 在该页的名称上点击鼠标右键，然后从下拉菜单中选择“Display the page”(显示页面)
- 在“页面窗口”上，点击小眼睛（在页面名称的左边，如下图）



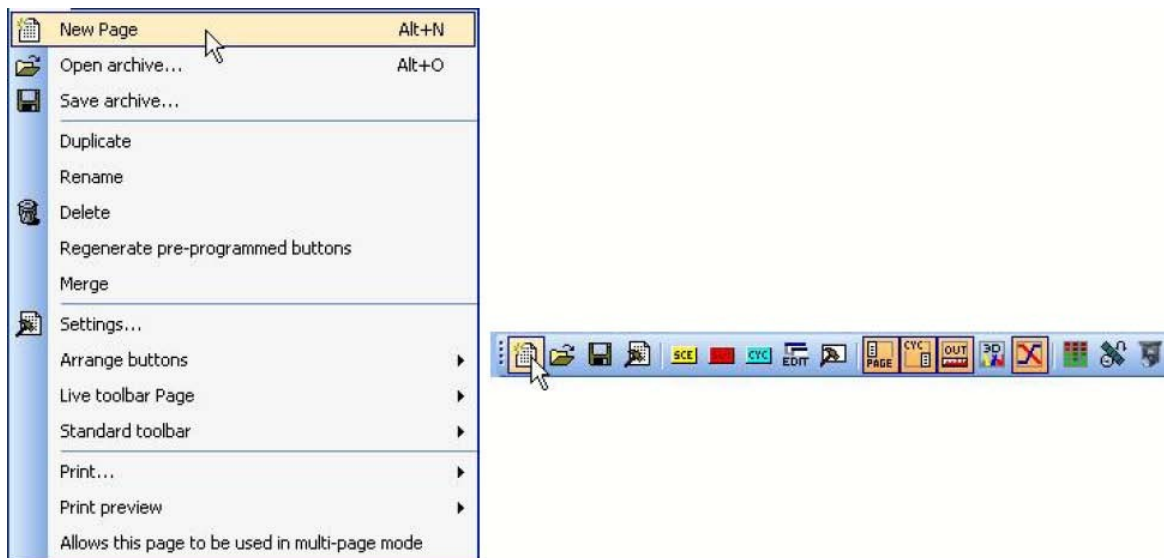
从“Windows-Reset positions”(重设窗口位置)菜单中点选“Reset to default positions”(恢复默认位置)可以恢复窗口原来默认的位置。

4.2 首次编制节目

4.2.1 从6台SPOT 575开始

这里，我们将会用6台SPOT 575编制第一个节目。我们只需要知道第一台灯的DMX地址，然后软件会自动加入6台灯和它们的正确地址。只需几分钟的时间就能够有效地控制舞台灯。现在我们可以开始轻而易举地编制第一个page（页）。

启动软件后，必须建立一个6台SPOT 575的页面，这是最简单不过的了。首先打开"New Page" wizard（“新页面”助手），它指导我们如何建立一个新页。我们必须点击"Page"（页面）菜单并选择"New page"（新页）或点击"Create a new page"（建立一个新页）图标，在标准工具栏里可以找到，如下图：

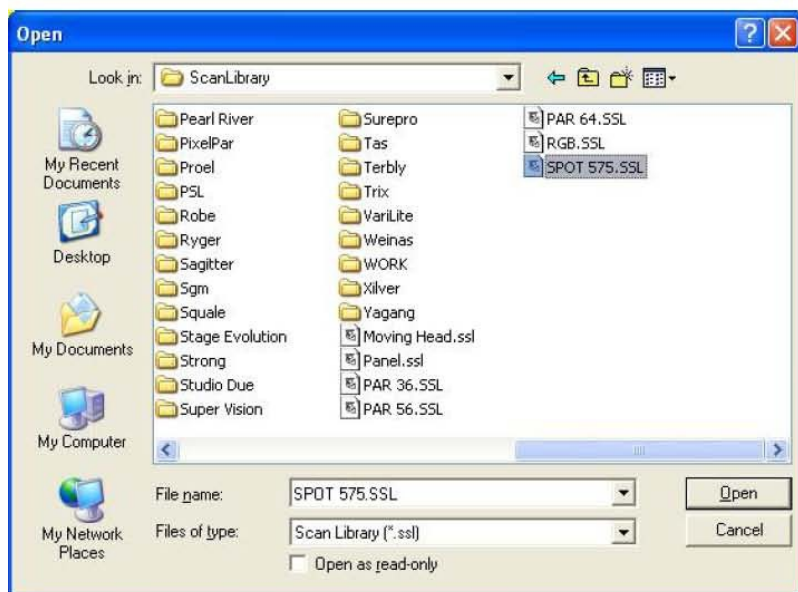


接着，我们要选择用ScanLibrary（扫描灯库）助手或者是传统舞台灯的手动模式来建立一个新页。我们选择第一种方法来建立6台SPOT 575的页面。





现在从ScanLibrary（扫描灯库）中选择舞台灯。点击"explore"（浏览）在扫描灯库中搜索舞台灯。



打开相应的舞台灯生产厂家文件夹并选择SPOT 575的灯库。



一旦选择了灯库文件，点击"Next"进入下一步。

New page with Scanlibrary wizard (Step 2/9)

Enter the DMX starting address, the number of fixtures and the moving shortcut keys. Then click on NEXT to continue.

Starting DMX address: Interface 1

Number of fixtures: End DMX address:

Matrix ☐ Keyboard mode:

Shortcuts:

Type: Head
Number of channels: 16
Resolution: 16 bits (4 DMX channels)

Note: The shortcut keys allow you to move each fixture using the mouse.

< Back Next > Cancel

现在输入并指定第一台SPOT 575的DMX地址。

New page with Scanlibrary wizard (Step 2/9)

Enter the DMX starting address, the number of fixtures and the moving shortcut keys. Then click on NEXT to continue.

Starting DMX address: Interface 1

Number of fixtures: End DMX address:

Matrix ☐ Keyboard mode:

Shortcuts:

Type: Head
Number of channels: 16
Resolution: 16 bits (4 DMX channels)

Note: The shortcut keys allow you to move each fixture using the mouse.

< Back Next > Cancel

接着输入舞台灯的数量(这里是6)并点击"Next"进入下一步。

New page with Scanlibrary wizard (Step 3/9)

You have just selected the type of fixture, the starting-address and decided on the number of fixtures you wish to use. By initialising the channels with the presets as defined in the library, we are now able to actually test your fixtures for the first time !

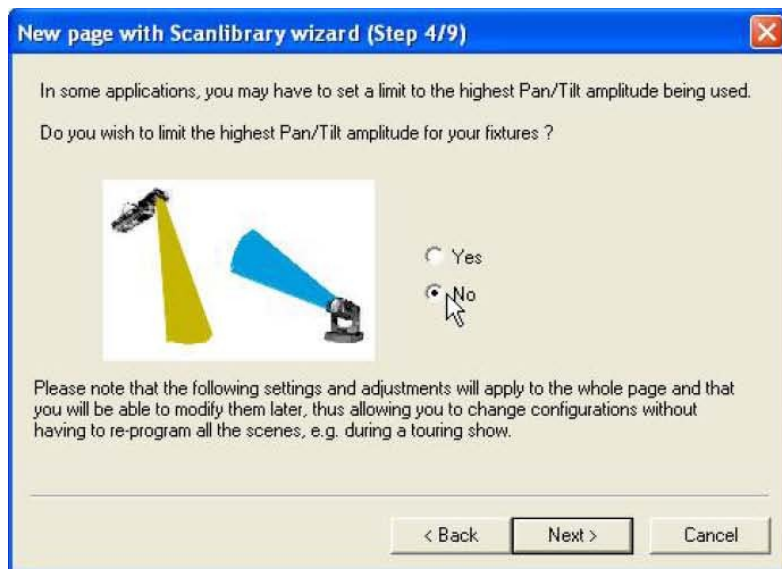
Do you see ?

- The lamps lit.
- The light-beam shutters open.
- The Pan/Tilt channels at half level (50%).

 ☒ Yes ☐ No

< Back Next > Cancel

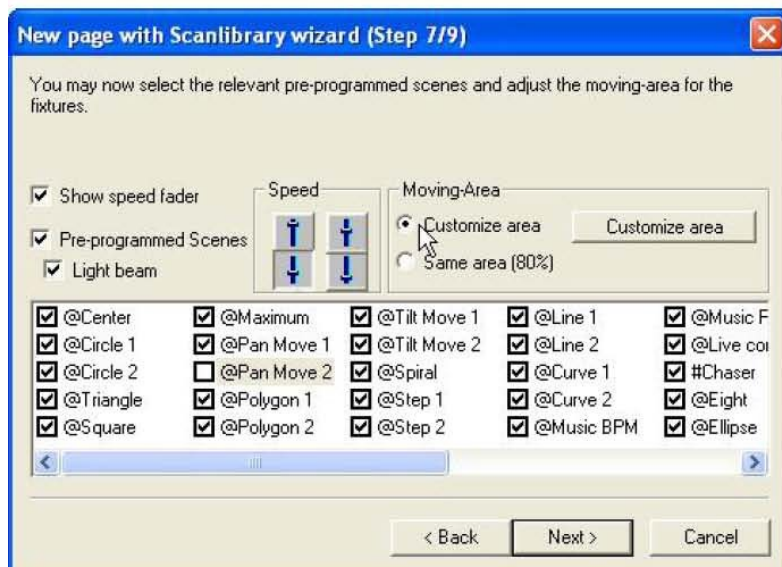
到这里，我们应该可以看到SPOT 575的光束，进入下一步前选择"Yes"（是）。如果看不到光束，选择"No"（否）来检查舞台灯的参数是否有误。



我们不想减少这第一个页中舞台灯的XY轴运动的幅度, 也就是说我们使用SPOT 575的最高幅度, 然后点击"Next"进入下一步。

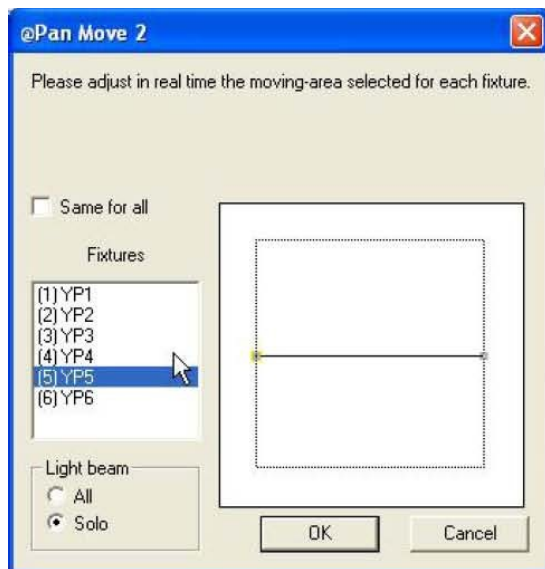


这是非常重要的一步: Sunlite 2004将会建立预设的按钮(场景、转换按钮), 我们不必自己编程就可以使用这些按钮来运行舞台灯。我们选择"Yes" (是) 允许建立这些按钮。然后点击"Next"进入下一步。

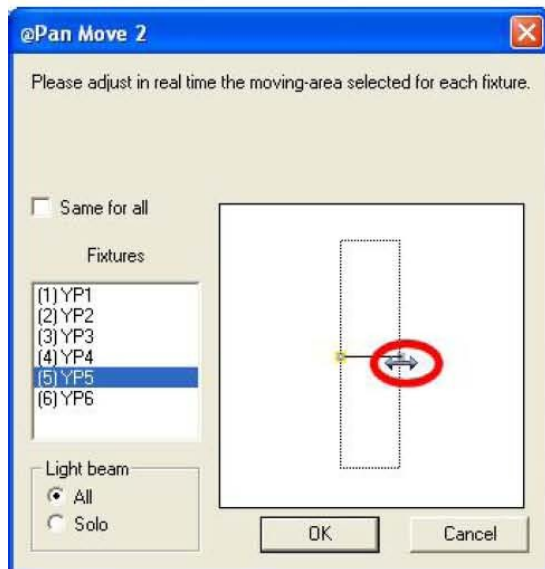


到这一步, 我们可以分别测试这6台灯的预设的每个场景, 然后决定是否把它们保留在该页。这些预设场景都占用相同的区域(舞台灯80%的最高幅度)。然而要使6台灯始终在我们规定的范围内运动, 也会有必要修改这个设定值(例如舞池)。点击"Customize area" (用户定制区域) 从而打开下一

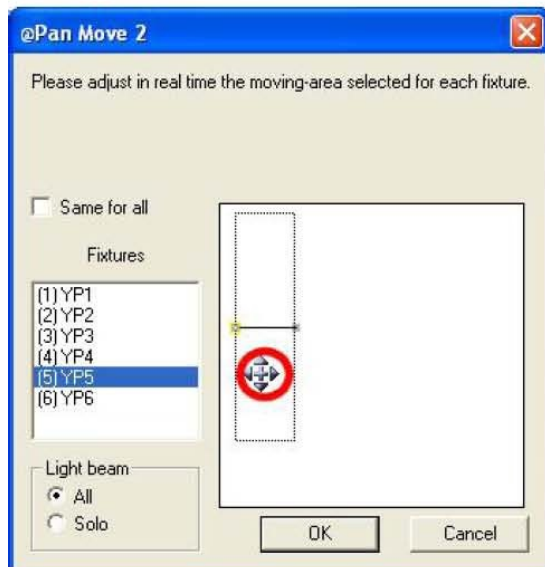
个的窗口。



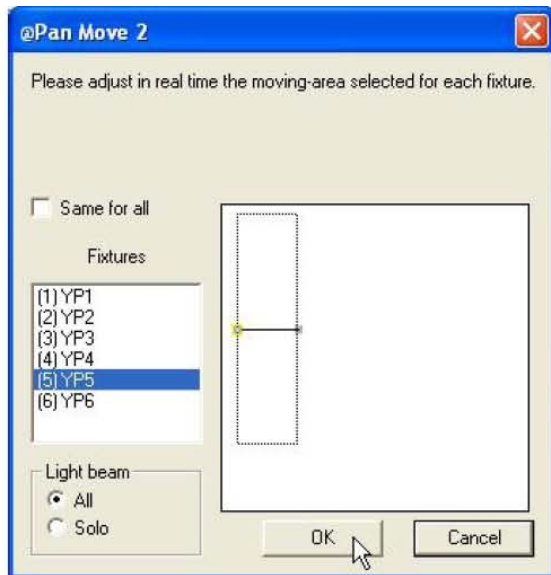
我们现在来测试灯的"@Pan Move 2"场景。可以点选"Same For all"全部灯一起测试，或者逐台测试场景。在这个例子中我们来修改第5台灯的运动区域。



首先，我们减少运动区域的大小，如左图：



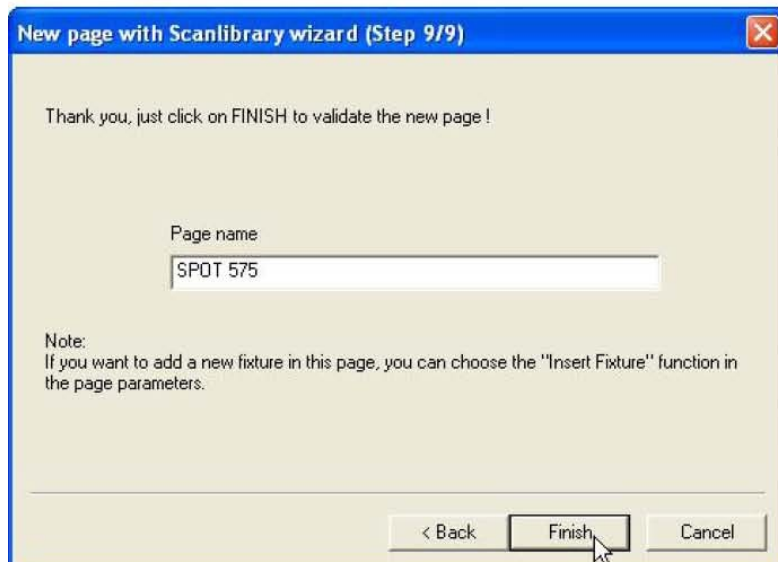
我们可以修改场景的位置，如左图。注意这些修改是对全部预设场景的修改。



点击"OK"确认这些修改或点击"Cancel"（取消）来恢复默认设定值。



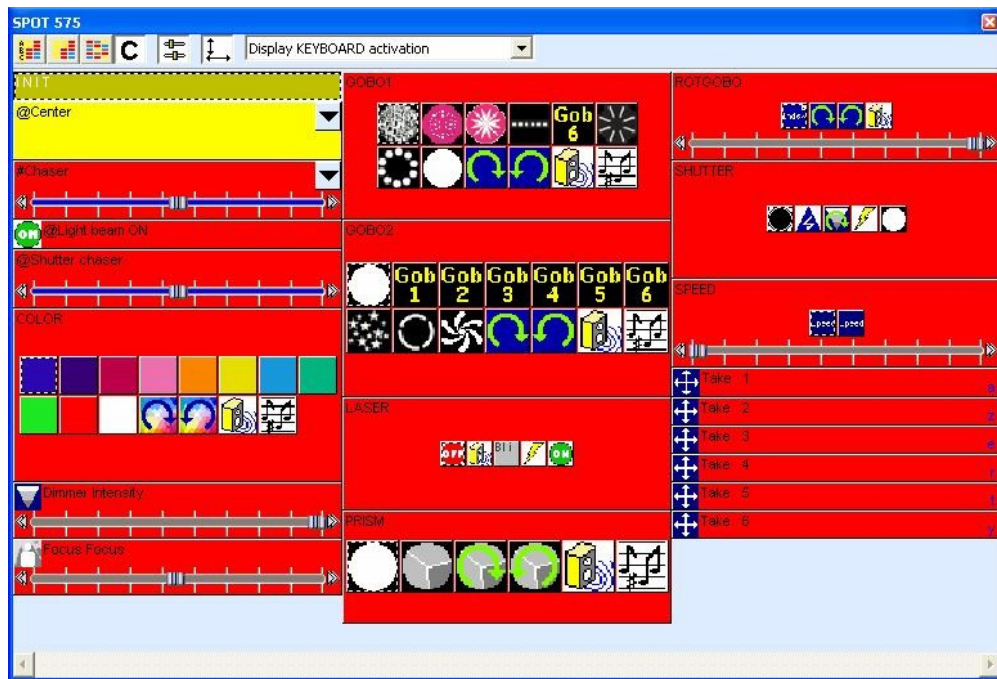
这里我们可以选择想要加入页面的预设转换按钮。我们选择**SPOT 575**灯的每个通道（左边列表）的预设（右边列表）。完成后点击"Next"进入最后一步。



我们在点击"Finish"（完成）之前还可以重新命名该页。在点击"Finish"之后，我们就建立了**SPOT 575**的页面并可以应用于**Sunlite 2004**。

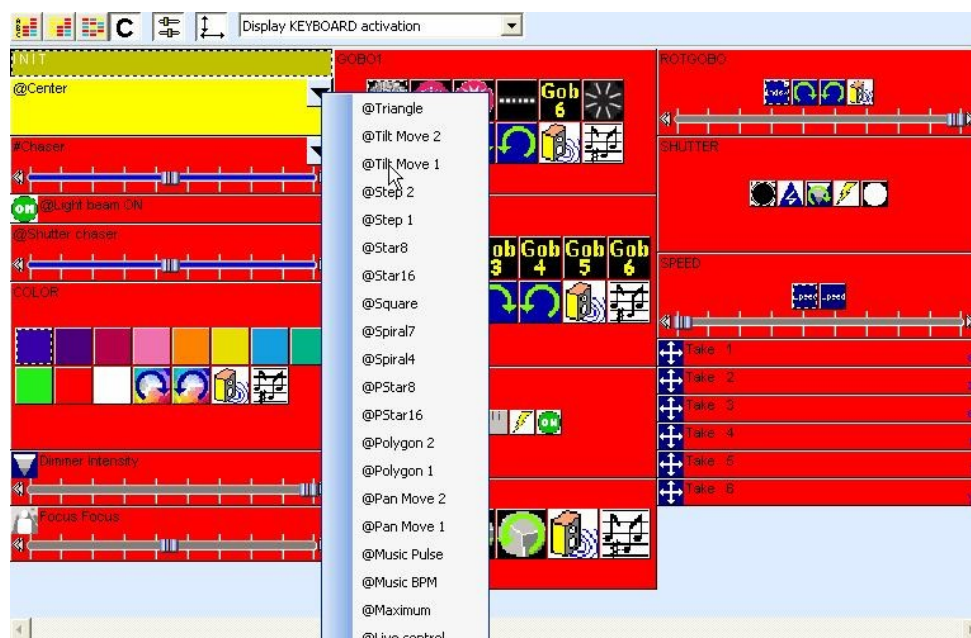
4.2.2 运用第一个page“页”

一旦建立了页, 显示如下图。我们就可以利用预设按钮（场景、转换按钮）来运行舞台灯。



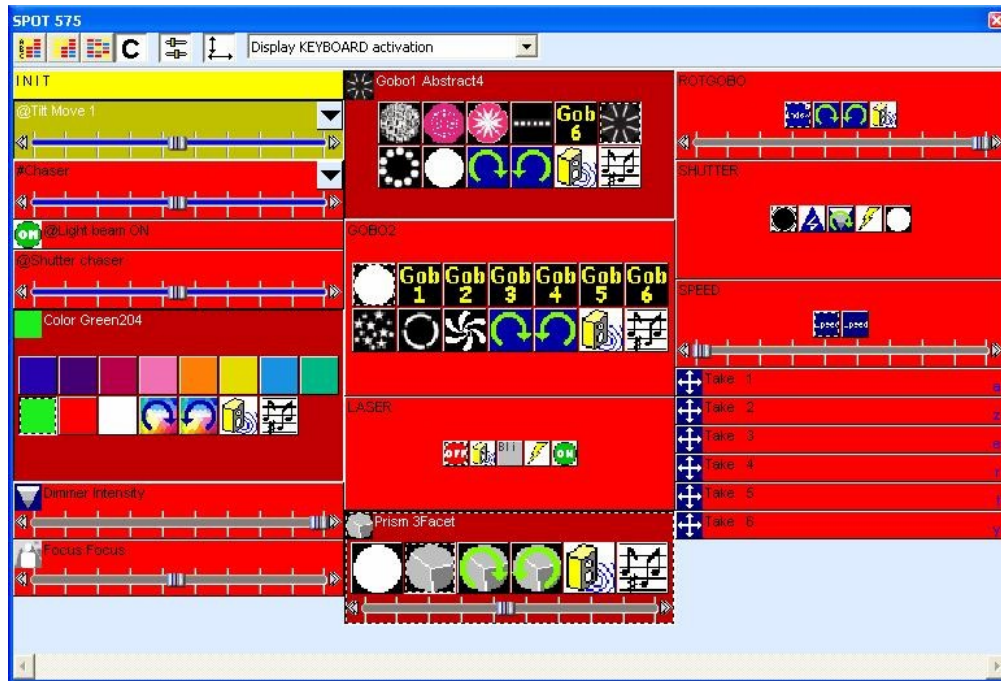
现在我们有必要进一步了解“页”。每个页都在一个独立的窗口中，我们可以移动、调整大小和/或附在软件主屏上。利用预设按钮会让舞台灯的运行更方便。舞台灯的所有功能都清楚易见并可以应用自如。在该例子中，我们能找到所有的颜色（一种颜色=一个按钮），所有的图案...所有的棱镜...

现在看看如何运用SPOT 575，首先我们选择一个场景（黄色）。这时应该看到SPOT 575发出白色光束。选择场景的时候要点击场景按钮右上角的小箭头。

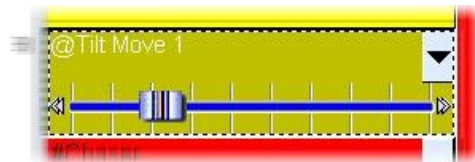


所有的预设场景都一一列举出来，我们只要从中选择一个。我们选"@Tilt Move 1"，灯光就会做垂直运动。我们也可以选择多个转换按钮：颜色"Green204"（绿色204），图案"Abstract4"和棱镜"3Facet"。这样我们就已经编制了第一个灯光效果。

页面上会有几个已选的按钮，显示如下图：

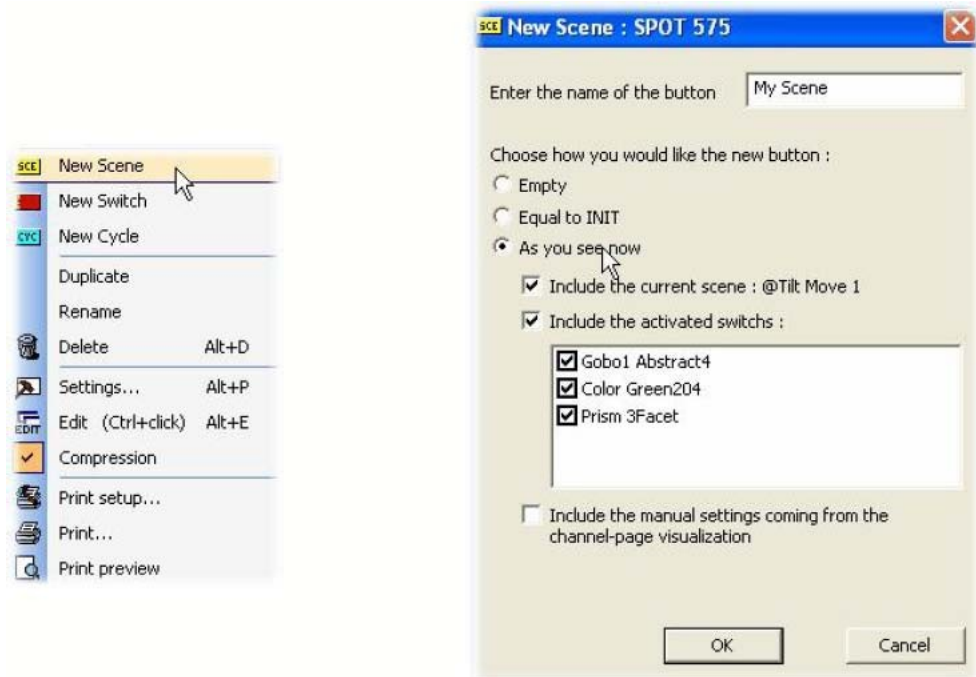


如果觉得灯的运动太快，我们可以用按钮上的SPEED（调速键）来减速（当然也可以加速）。每一个场景都有一个调速键，这样我们就可以调整每个场景的运动速度。



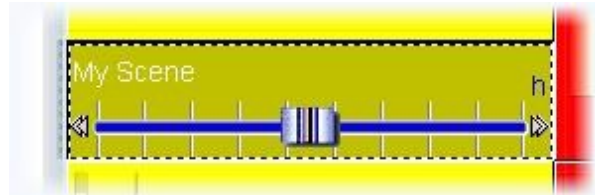
4.2.3 编制第一个scene“场景”

现在我们要把这个“效果”保存在一个新的场景。点击"Bouton"（按钮）菜单的"New scene"（新场景）。那样就会出现下一个窗口。选择"As you see now"（如你所见），也就是说建立一个包括所有激活按钮的新场景。

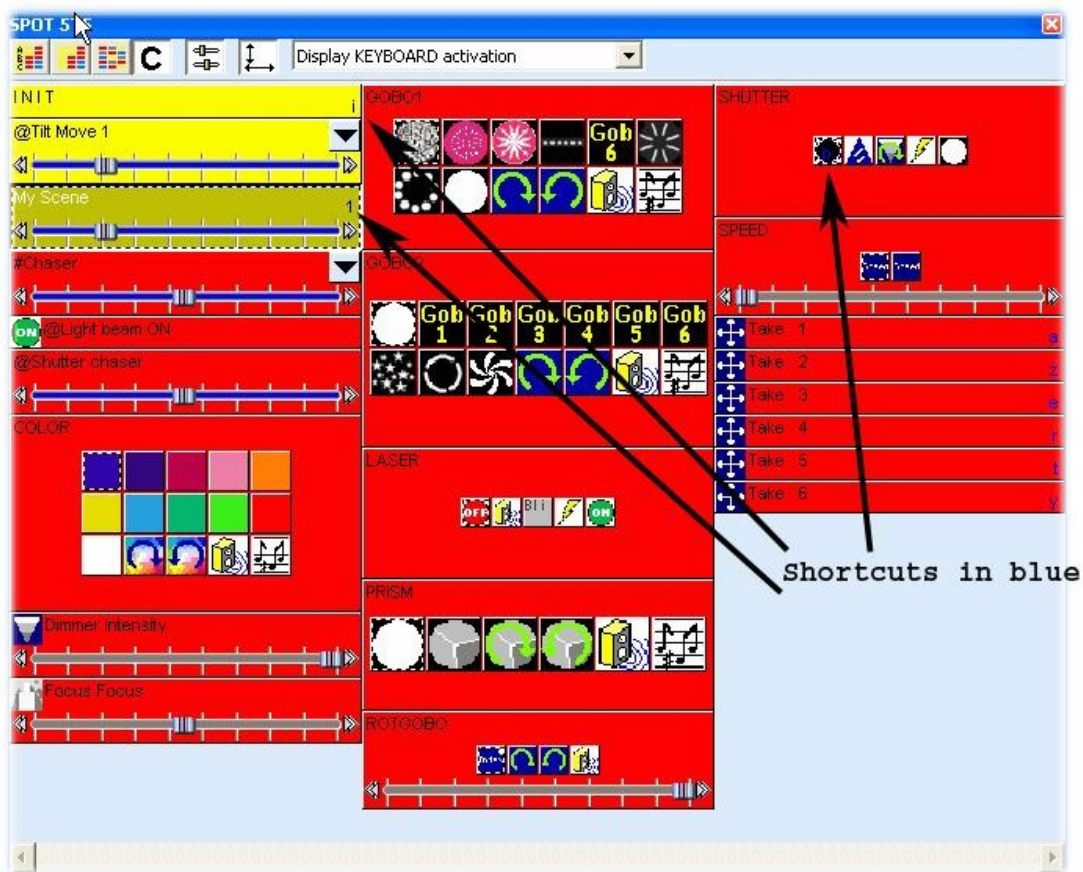


4.2.4 快捷键的运用

我们已经把新场景保存在页里，现在可以测试是否全部都保存好。双击场景"INIT"可以解除该页的全部按钮。然而，如果有快捷键，就可以简化操作了。试想，按"i"键就可以打开场景"INIT"。要建立快捷键"i"，只需选定该按钮，然后同时按住键盘的"Control"和 "i" 键..."Control+h" 设定"h"为快捷键...

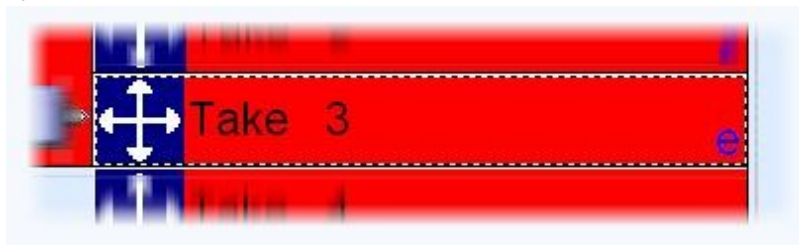


现在，我们知道怎样为按钮（场景，转换或循环按钮）设定快捷键了。选定了某个场景，再同时按住键盘的"Ctrl"和"1"就为该场景设定了快捷键。以后只要按"1"就可以打开该场景。



4.2.5 "TAKE"按钮的运用

现在来看看如何使用按钮"TAKE"。它们使用方便而且对于“现场”应用和建立静态场景非常有用。它们由在编辑屏的"LiveControl"（现场控制工具框）组成。页的每个舞台灯都有一个按钮"TAKE"。



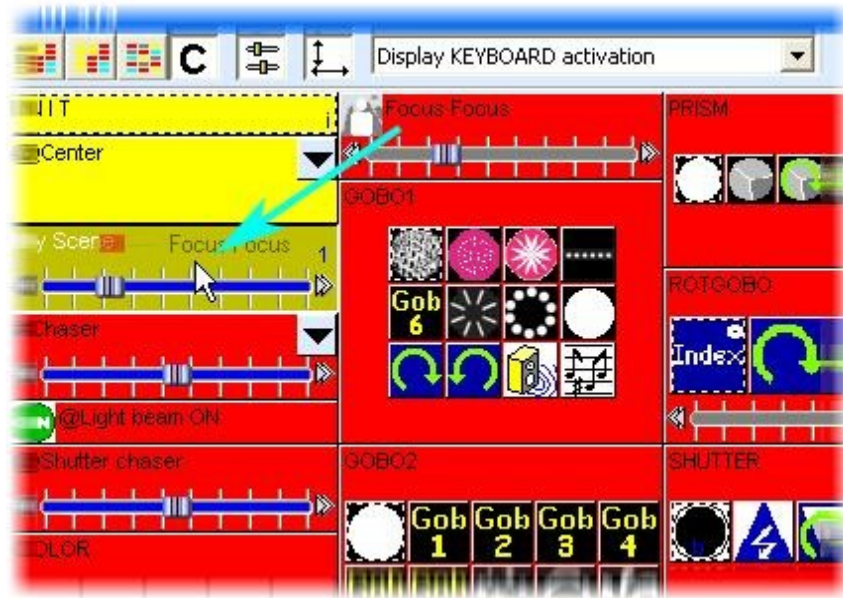
当运行一个场景的时候，这些"TAKE"按钮可以实时控制灯的垂直/水平运动。试想，当6台SPOT 575运行一个场景的时候，需要其中一台“追踪”或“聚光”于某一点，我们可以用按钮"TAKE"来实现。每台舞台灯都有各自的键盘快捷键（"a"键是第一台舞台灯，"z"键是第二台舞台灯，"e"键是第三台舞台灯...）。如果我们想控制第三台灯，按住键盘"e"键不放，移动鼠标来改变光束的位置。在移动鼠标光标的时候您可以看到如下图的图标。



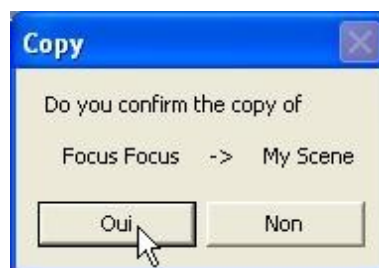
当按住"e"键不放的时候，灯可以被移动。如果放开"e"键，灯就会停留在这一点上。如果您再按"e"键，就解除了"TAKE"转换按钮，灯可以再回到正在运行的场景的程序中。

4.2.6 滑动拖放方式

假设我们现在要调节灯的“聚焦点”。选择转换按钮**"Focus"**（调焦）并移动光标位置直到达到所想的数值。（这是同时对**6**台灯的设定，我们以后会看看如何对每一台灯进行设定。）然后把这个数值保存在已建立的场景里。一起来看该怎么做...



首先，在**"Focus"**转换按钮上点击鼠标右键并按住不放来移动按钮...当光标移到场景上的时候放开鼠标右键，接着就会出现下一个信息。 如果你按**"Yes"**（是），这样就把保存了**"Focus"**转换按钮保存在场景里。



4.3 深入了解本软件

4.3.1 场景按钮和转换按钮的区别

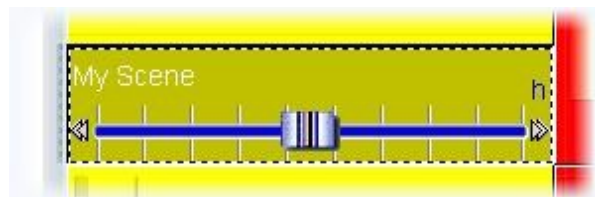
了解场景按钮和转换按钮之间的区别对使用本软件非常重要。

Scenes 场景按钮

"scene"（场景）按钮是属于排他型（一次一个按钮）。激活一个按钮会自动解除同类型的前一个按钮。

场景按钮用来营造灯光氛围或控制一组舞台灯。您不能同时打开和关掉一台灯，因此最后的命令优先并会取消之前的所有命令。这是根据LTP类型的逻辑性，最后的命令优先。

一旦设定为"scene"（场景），按钮就会变成黄色。



用追光灯来举个例子：在同一个灯组里，几台追光灯不能有逻辑地被同时启动。相反，一台追光灯跟随另一台就符合逻辑性。总的来说，场景按钮可以让您控制传统灯和/或智能灯组成的灯组并编制更复杂的灯光效果（如运动、灯光氛围）。

再一次提醒您，您可以运用无限的"Scene"（场景）、"Switchs"（转换）又或者"Cycles"（循环）按钮。因此您可以以最优的方式组织编排而不用考虑还有多少可用的按钮数量。

Switchs 转换按钮

"Switch"（转换）按钮可以同时运行并包括一个"activates/deactivates"（激活/不激活）功能键。因此几个按钮可以同时被激活，只要点击该键可以激活或不激活它们。“转换”类型的按钮起着像连接断续器般的作用。



如果几个转换按钮被同时激活并共同控制一个通道（或者相同的几个通道），最后一个被激活的按钮优先执行并解除其余的按钮。

转换按钮的优先权

您可以选择转换按钮各种不同的优先权（在"Bouton"“按钮”菜单中"Paramètres"“参数”的"Switch"标签）。

- LTP优先权：（默认设定）如果激活多个转换按钮，那么最后那个按钮有优先权（特别适用于智能灯型）。
- HTP优先权：如果激活多个转换按钮，那么最高级的通道有优先权（特别适用于传统灯型）。
- ADD优先权：在这种模式下，一个转换按钮可以增加所选通道的当前强度。
- SUB优先权：在这种模式下，一个转换按钮可以减弱所选通道的当前强度。

LTP转换的功能操作

LTP优先权是转换最常用的方式，因此了解它的功能类型是非常重要的。它的基本原则是：“最后激活的LTP转换按钮有优先权。”

但是要注意，这种优先权只应用于所要求的通道，就智能摇头灯来说，“Gobos”（图案）转换按钮只是在相应的图案通道上操作，而对于其它通道则毫无影响。选择可以通过OFF模式轻易地完成。LTP转换上的设定为OFF的通道是不激活的！

DIMMER（调光）设置为0%，OFF功能因此在该LTP转换上产生不同的效果：

如果通道设置为OFF，激活该转换就不会对这个通道起任何作用。

如果通道的DIMMER（调光）设置为0%，激活该转换就会强行设置这个通道为0%。

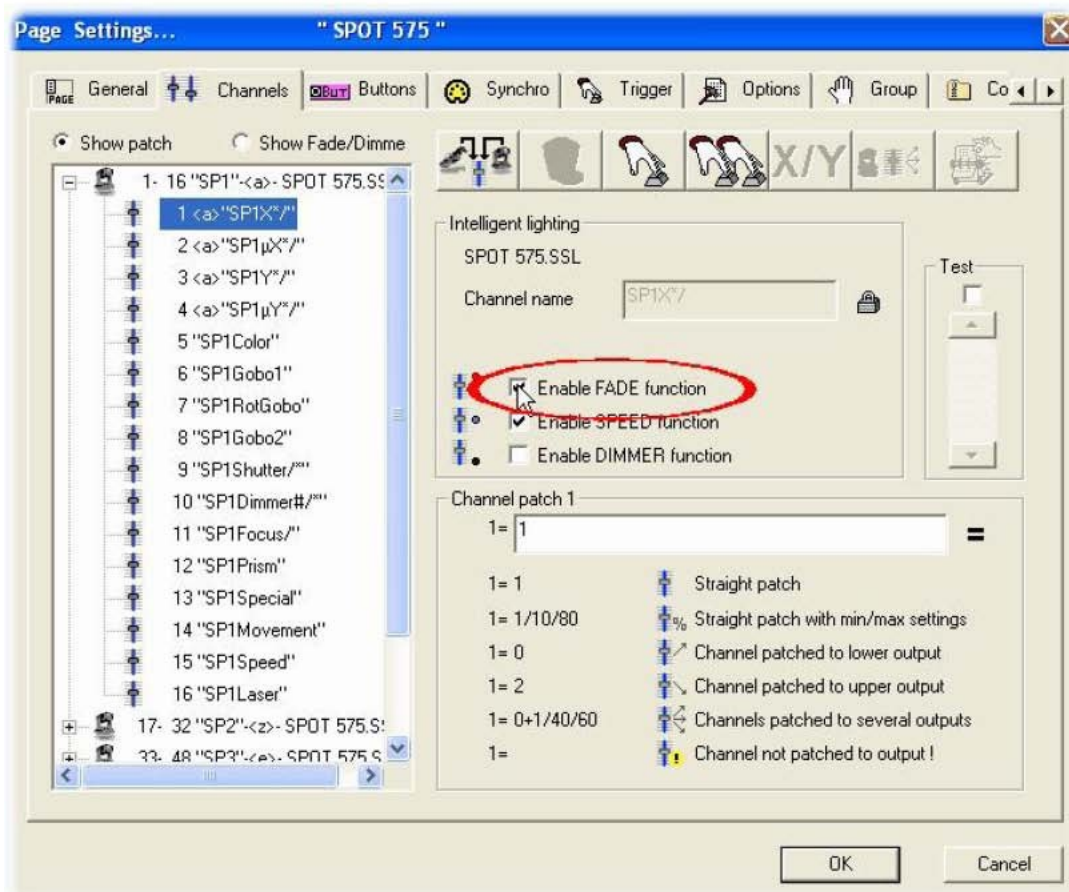
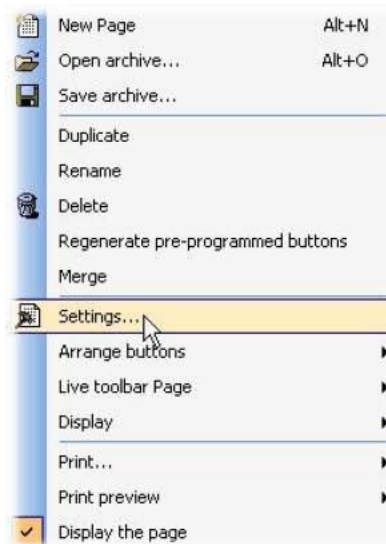
LTP还拥有有一个"Auto-release"（自动解除）功能。

再拿几个用来选择不同图案的LTP转换举例。如果在这几个转换上激活"Auto-release"（自动解除）功能，点击"GOBO-STAR"（星型图案）会自动解除之前按下的"GOBOCIRCLE"转换。

备注：自动解除功能只有在多个LTP转换按钮作用于相同的通道才能正常运作（例如OFF功能作用于相同的几个通道）。

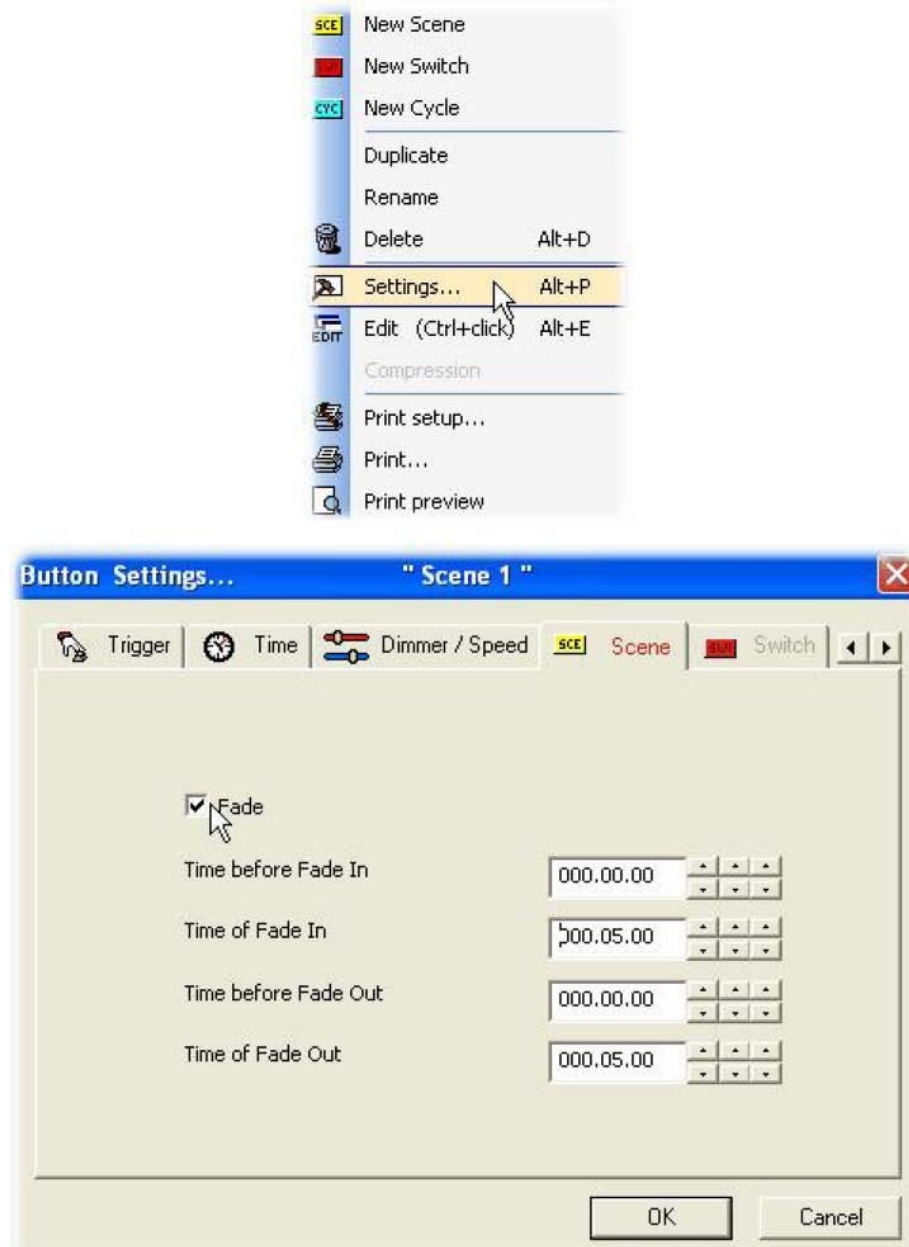
4.3.2 如何实现两个“场景”之间的渐变效果

我们可以在两个场景之间建立淡入淡出的渐变效果。这对于缓慢地移动位置，打开或关闭灯的调光非常有用...在开始编制两个场景之前要做几件事情。第一，必须使所有要用的通道都允许“FADE”（渐变）功能。打开"Page Settings..."（页面设置...）窗口到"Channels"（通道）标签，请看下图。



该页全部的通道都显示在窗口左边的清单中。想要在两个场景之间建立淡入淡出效果，我们必须在灯的垂直/水平运动通道确定“FADE”（渐变）功能。请注意该功能已经在垂直/水平运动的通道上激活...然而知道怎样实现这个操作还是好的。我们现在来创建两个场景。我们从前面的章节中知道怎样通过“**As you see now**”（如您所见）功能建立一个新场景，现在将用同样的功能并使用**TAKE**按钮来建立新场景。

为了打开灯的光束和使舞台灯处于中心位置，首先我们播放场景"@Center"。然后，用TAKE按钮把6台灯放到所想的位置上。一旦舞台灯已定位，打开"Button"（按钮）菜单中的"New Scene"（新场景）窗口并选择"As you see now"（如您所见）功能。这样就建立了第一个场景（场景1），我们可以在它上面激活渐变功能。从"Button"按钮菜单（如下图）中打开"Button Settings"（按钮设置）窗口到"Scene" 场景标签，请看下图。

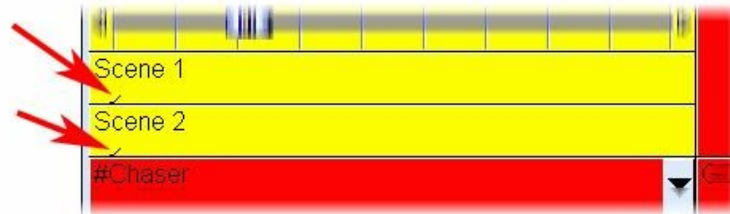


一旦激活了"Fade"（渐变）功能，我们就可以设定淡出淡入时间。请注意每个通道都有它的增长等级（淡入时间）和减少等级（淡出时间）。一起看看这些时间的含义：

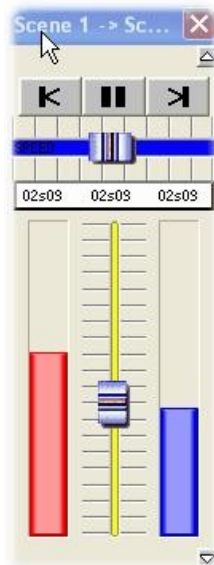
- Time before fade In 淡入前时间: 在场景出来和开始淡入之间的时间
- Time of Fade In 淡入时间: 淡入所用的时间即通道达到设定等级的时间
- Time before fade Out 淡出前时间: 在场景出来和开始淡出之间的时间
- Time of Fade Out 淡出时间: 淡出所用的时间即通道达到设定等级的时间。

这里，我们可以保留默认的5秒作为淡入\淡出时间。一旦设定了时间，单击OK就可以随时使用场景了。现在开始建立第二个场景(场景 2)。把该页的全部按钮处于不激活的状态（双击场景 "INIT"）然后单击"Scene 1"（场景1）。使用TAKE按钮来设定灯的各种不同位置并用"As you see now "功能来保存该场景。接着只要之前那样设定好渐变时间就可以了。

当一个场景有渐变效果的时候，在它按钮的左边角落显示一个小图标，如下图。



当运行一个渐变效果的时候，以下的窗口会实时显示淡入（左边，红色）和淡出（右边，蓝色）。您可以把渐变效果暂停，增加或减少渐变速度，跳到渐变的开始或结束...要显示或隐藏该窗口只需打开"Windows"菜单并选择"Fade"（渐变）。



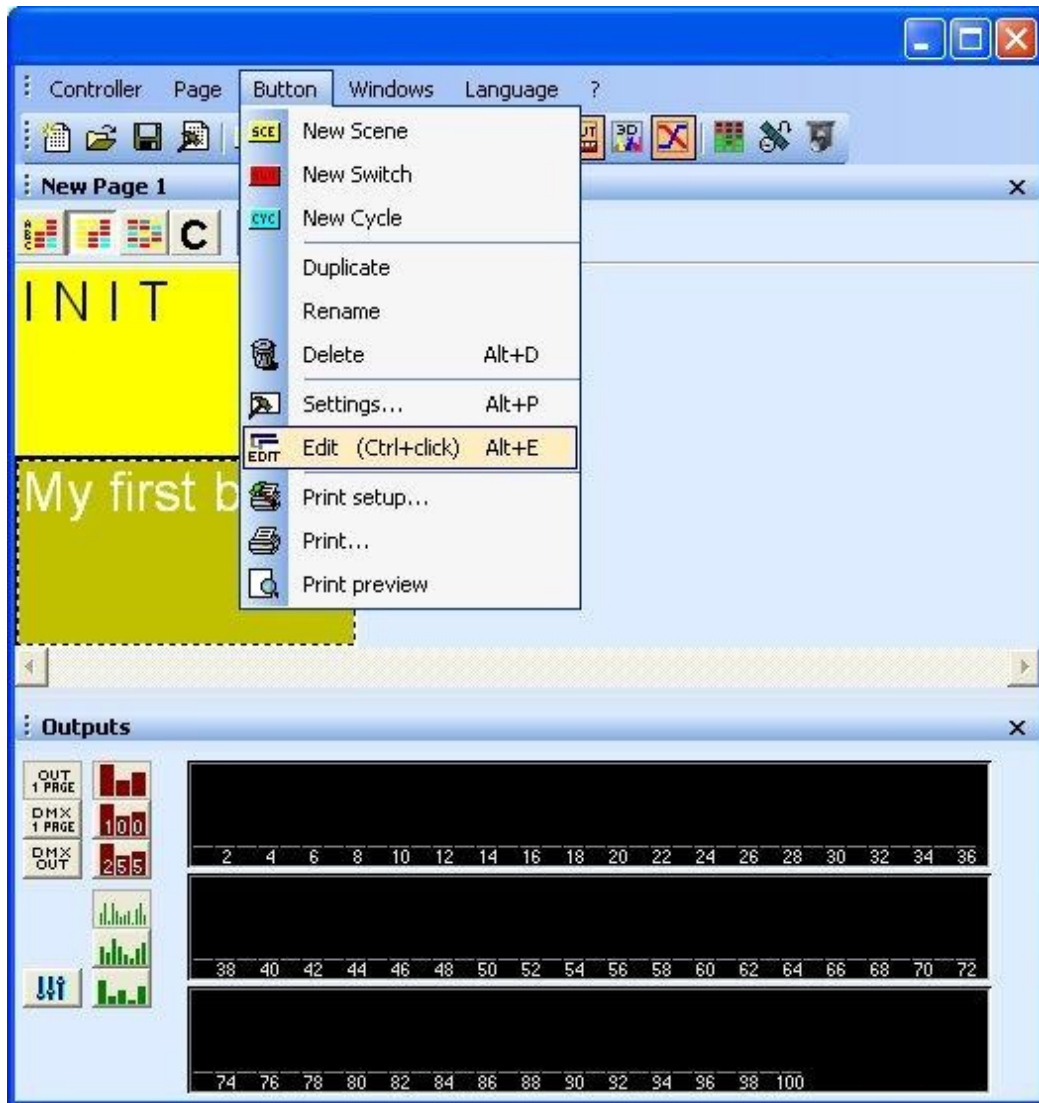
FADE功能不能作用于设定**ON/OFF**功能的通道。这样便于只对场景的某些通道执行渐变。假设您想灯光在两个位置之间实现一个渐变，在同一场景中又想即时改变图案而没有渐变，图案的通道应设定为**ON/OFF**模式从而不会产生渐变，或者该通道的**FADE**功能(**Page Settings window**“页面设定”窗口) 应设为不激活。

总结：

一个”转变”模式的场景有一个小图标显示	
一个淡出的场景	
一个淡入的场景	

4.3.3 转换和场景按钮的编程

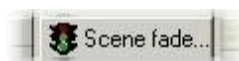
现在我们已经定义了按钮的角色，可以继续做更重要的步骤…编制一个按钮的程序。只要点击该按钮，然后在"Bouton"（按钮）菜单中选择"Edit"（编辑）。您也可以点击工具栏上的图标或用快捷键。



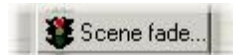
现在您可以看到按钮编程窗口，叫做"Editor"（编辑器）。它有许多工具，这些工具以独立的框架运作，您可以点击编辑器顶部的标签找到它们。

备注："Blind" 或 "Live"编程模式？

如果按钮在页上已启动（按钮是按下的），那么编程是"Live"模式。那么您可以操纵舞台灯。这种情况下，编辑图标显示为“绿灯”。



如果您想用"Blind"模式来编程，不要启动页上的按钮（按钮是松开的）。这种情况下，编辑图标显示为“红灯”。



如果您想立即用"Blind"模式编程，Shift键+鼠标键可以在不启动按钮的情况下选择一

个按钮（按住Shift键不放同时用鼠标点击按钮）。"Live" 和 "Blind"两个模式之间的转换可以通过在编辑器上点击"Live --> Blind"或 "Blind --> Live"来实现。

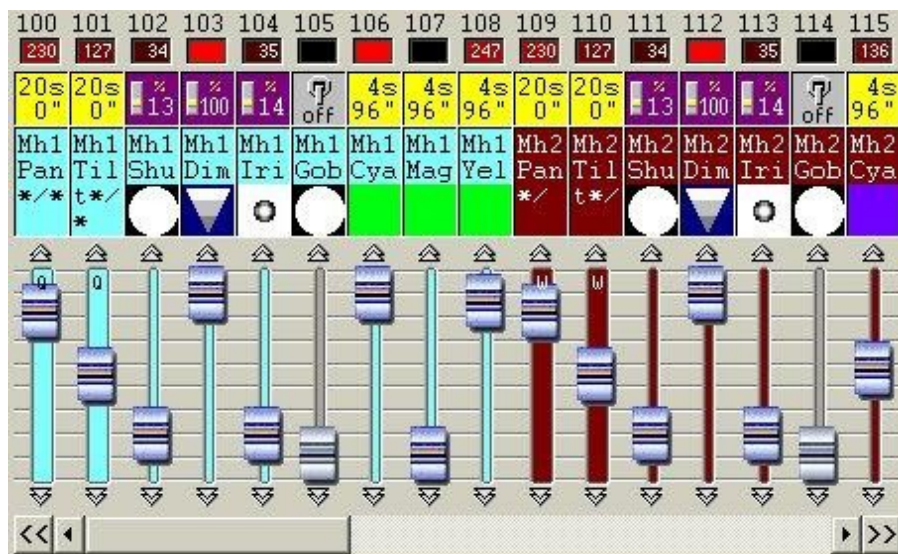


4.3.3.1 "Editor"编辑器屏幕

在"Editor"编辑器的上部有许多工具可以使用。"EasyTime"是最重要的并且是设定控制通道时间最好的工具。它最先显示并应该是首先学习掌握的最重要的工具。其他的工具例如可以让您对追光编程，建立一个“追光点”或使用"MIDI"功能等。

编辑器的下部显示为一个水平滚动窗口，您可以找到启动的页面上所有可运作的通道（按钮所来自的页面）。这些通道是被分配（指定）到该页面上…

因此，在"Spot 250"页上编辑一个场景时，要找"Spot 575"的通道是不可能的。在极个别的情况下，一个页可以保存一个到最多2048个通道！

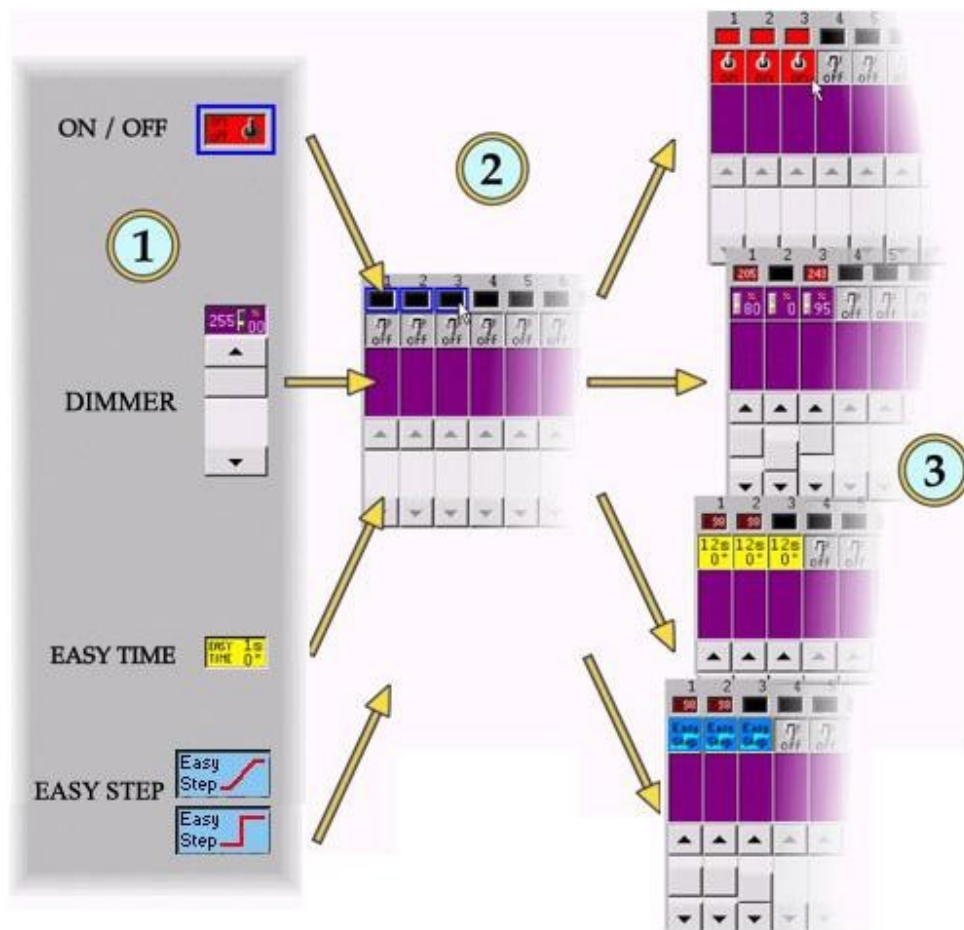


因此每个通道以游标尺形式的显示，它的位置可以调节DMX值，即决定编程中想要的强度和等级。在游标尺上有三个通道状态指示器。您可以看到，例如，最大的指示器区域用一个迷你型图标直接显示正在使用的图案和颜色。在这图标上点击鼠标右键，一个下拉菜单显示该通道的全部可用预设置内容。

4.3.3.2 如何使用"Editor"编辑器

使用"Editor"编辑器，(1)选择模式，(2)然后把它指定到想要编程的通道栏上…(3)这样，就已经完成了！

每个通道都有一个图标清楚地显示编程的类型。



可以找到以下的图标：

	"ON" 模式
	"OFF" 模式
	"DIMMER"模式
	"EASY STEP"渐变模式
	"EASY STEP"无渐变模式
	"EASY TIME" 模式

"EasyTime"功能只能通过"EasyTime"标签才能打开, 同样"EasyStep"功能只能通过"EasyStep"标签才能打开。

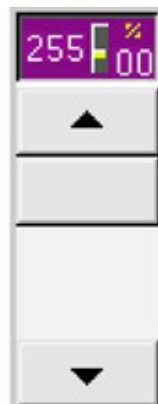
On/Off 模式是用来编制激活的场景中设定为"On"模式的通道。
用鼠标左键可以激活"On"模式（固定位置：100%）；
用鼠标右键可以激活"Off"模式（固定位置：0%）。 该按钮激活后有一个蓝色的外框。

Once a button has been activated, it is blue-framed.



ON / OFF

Dimmer（调光）模式是用来设定激活的场景的通道DMX值。在默认情况下最小值是0%，但这是可以修改的。例如，要在对几个50%的通道进行编程，最简单的方法是把调光设为50%再点击通道栏。



DIMMER

EasyStep模式： Easy Step工具框可以建立简单步骤的场景。步之间可以有或没有渐变效果。使用工具框，必须选择正确的模式（是否有渐变）并连接到输出。使用渐变和等候时间非常简单，只要把它们在各自的控制功能上设定好就可以了。



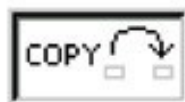
EASY STEP

EasyTime 模式是用来编制通道中几个步组成的一段程序，在激活按钮的时候会自动播放程序。 EasyTime工具可以对所有在"EasyTime"模式下的步进行编程（或显示）。



EASY TIME

Copy/Paste（复制/粘贴）功能是用来从其他的通道上复制一个或多个通道的工具。例如，您已经细心设定了一个颜色类型或频闪值，您只需把它复制并应用到其他的灯上就可以了。



COPY / PASTE

备注:

- 您可以用拖放通道栏的方法一个接一个地编排通道或一下子编排一系列的通道。
- "On/Off"（开/关）模式和"faders"（游标尺）可以设定固定的位置。要编制按钮不同的强度、位置、色彩、焦距，必须使用"EasyTime"模式和"EasyTime"工具框架。
- 使用"EasyTime"的工具框架，可以用相同的方法。首先选择您想用的功能再点击通道栏。

4.3.3.3 DIMMER（调光）和On/Off（开/关）模式的区别

在默认设置下，当第一次编制一个场景或转换按钮的时候，所有的通道处于"off"（关）模式。

一个设为"On"的通道与一个"Dimmer"（调光）设为100%的通道相似。同样，一个设为"Off"的通道与一个"Dimmer"（调光）设为0%的通道相似, 但并非完全相同...

在两个场景之间的转化，通道的强度会在"On"和 "Off"突然转变，但其他的通道会逐渐地调整成设定的数值。

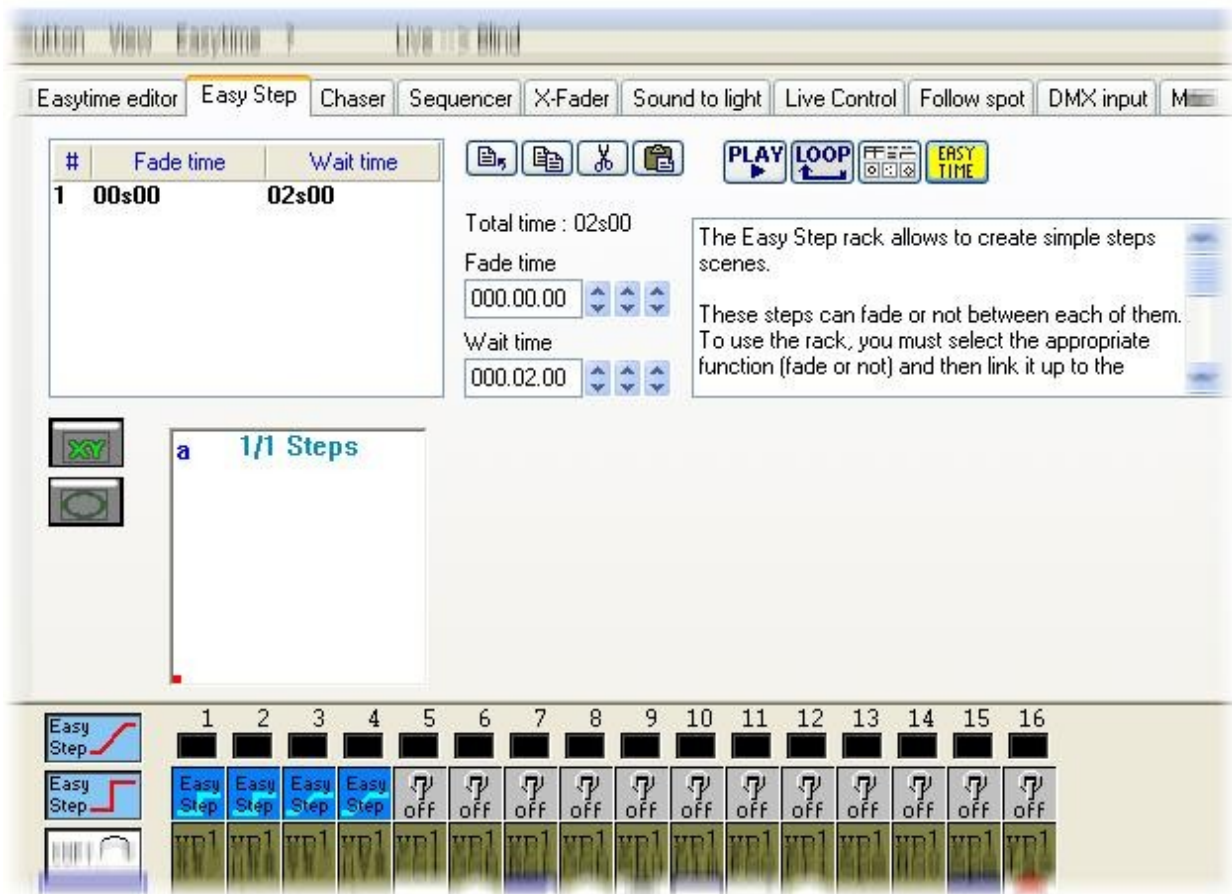
如果是一个"Switch"转换按钮，设为"Off"的通道会被忽略并保持原状。

例子：您想在舞台的一个节目或表演中加入一个“火箭起飞”的灯光效果。很简单：只要用"On"模式的通道来启动DMX控制的烟机和的风机，同时启动dimmers（调光）来加强光度造成火焰效果（通过淡出淡入变化）。全部的程序编制保存在一个叫"Take off"（起飞）的场景按钮上就完成了...

	在一个"Scene"场景按钮	在一个"Switch" 转换按钮
"Dimmer" 模式	通道调整到合适的范围，可以有过渡（渐变）	通道调整到合适的范围
"On" 模式	通道立刻启动到100%（没有过渡）	通道立刻启动到100%
"Off" 模式	通道立刻启动到0%（没有过渡）	通道被忽略

4.3.3.4 EasyStep

Easy Step工具框能建立由简单的几个step“步”组成的场景。



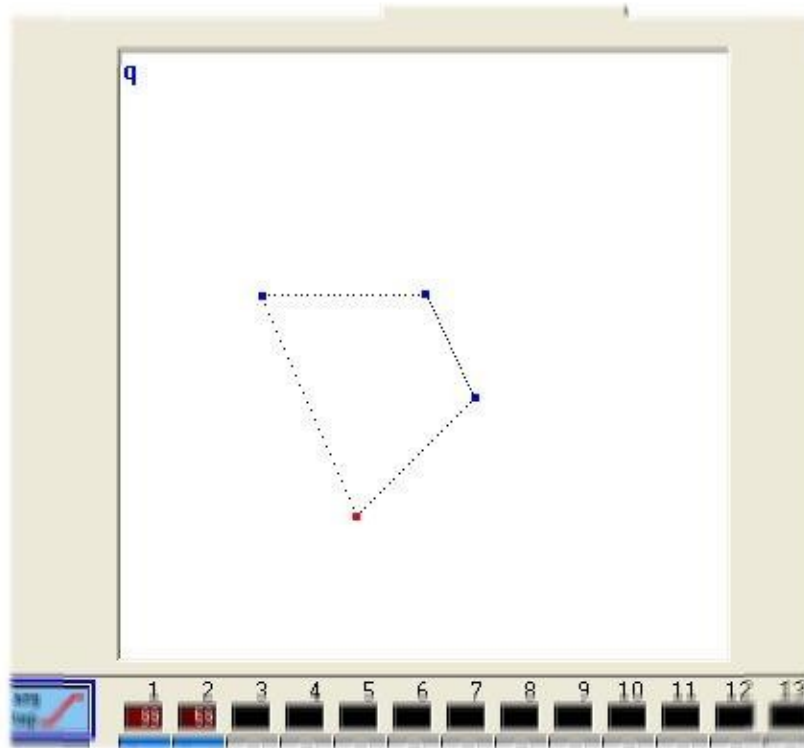
每一步之间可以设定是否有渐变效果。开始用Easy Step的时候，您必须选择正确的功能（是否要渐变）然后连接到DMX输出。

	"EASY STEP" function with fade
	"EASY STEP" function without fade

您有可能会要建立一个场景，它是在两个灯光位置之间渐变但要在每一步之间保持快速的颜色或图案的变化。让我们来看看怎样做：在Pan/Tilt（垂直/水平运动）通道上使用"EasyStep with fade"（EasyStep渐变效果）功能，而在颜色或图案的通道上使用"EasyStep without fade"（EasyStep无渐变效果）功能。

像"EasyTime"那样，我们可以找到每台灯的运动区域。这便于我们很快地建立一个运动范围形状…然而这里不象"EasyTime"那样，我们不能使用预设的形状（如圆，多边形…）

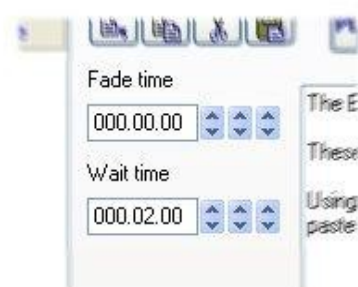
如果您在Pan&Tilt（垂直/水平）通道上使用"Easy Step"，您可以看到在step(步)清单下面的区域，如下图：



可以用鼠标分别移动每一步。点击形状范围内相应的**step**(步)或者直接从**step**清单中选取。

每一步都有它的渐变和等候时间。在建立一个新步的时候，渐变和等候时间（以及DMX值）都是与前一步是一致的：它实际上是前一步的复制。

设定每一步的渐变和维持时间十分简单，只需在以下这两个相应的选项进行设置：



还有多个提供的工具：**copy**（复制）、**cut**（剪切），**paste**（粘贴）和**insert**（插入）一个步骤。您也可以指定一个场景是否循环以及是否把它变成有**EasyTime**次序的片段以便在其他通道上使用**EasyTime**工具框等。



4.3.3.5 EasyTime

4.3.3.5.1 如何使用"EasyTime"



Easy Time 是一种用于编制非直线型运动（圆形、弧形等）的高级工具。如果您只是想建立step（步），最好是用**easy Step**来完成。

"EasyTime" 是让您能即时控制通道的工具。每个通道都是独立编程的。在编辑"Scene"(场景)和"Switch"(转换)时，"Easy Time"的设计已经达到了最大程度的简易和方便。

"EasyTime"看上去象一个Excel表格，它可以从时间上显示每个通道所有的数值。水平X轴表示通道，而垂直Y轴则表示时间流程。我们叫这个表格为"time sheet"（时间表）。

因此，"时间表"总体上表现了从启动相应的场景和转换按钮开始，某个页的全部通道的变化过程。

每个场景或转换按钮都可以打开"Editor"（编辑器）从而打开"EasyTime"，我们还必须清楚地知道每个按钮都有各自的"时间表"。

0m00s00	255	0	0	0	0	30	255	165
0m01s00	0	255	0	0	55	145	200	110
0m02s00	0	0	255	0	110	200	145	55
0m03s00	0	0	0	255	165	255	30	0
0m04s00								

从激活按钮开始，每一行代表了某个特定时刻。

要激活一个时间段，就是说要看看在某个时间发生了什么，只要把（黄色）编辑栏移到该时间的单元格上。时间表的每一列代表一个通道。一旦激活了一个场景或转换按钮，与该按钮相对的时间表就会从000'00'00 行一直读到最后一行的信息。

要在时间表上设置渐变效果，您可以把所有的格子排序。为了更快捷简便，本软件拥有非常高效的工具如"Fade"（渐变）或 "Cut（剪切）/Copy（复制）/Insert（插入）"。

现在让我们来做个小小的练习...

点击"EasyTime"功能就可以在"EasyTime"上控制所有的通道（点选并拖放通道栏），事情就变得简单顺利多了。

现在，只要转到时间表上的想要的时刻并确定该时刻的通道数值。如何确定这个数值？您只需移动标尺指针，数值会显示在相对的单元格里，就是在黄色水平线和相应的通道的列的相交点。



在启动**EasyTime**功能设置通道之前，必须把鼠标移到场景全部预计时间的相应的行上。例如：一个十秒钟的场景，我们要把光标移到（黄色行）**00m10s00** 然后在选定的通道上启动**EasyTime**功能。

如果在之前最后一次设定的时间和本次设定的时间之间有空白的单元格，软件会问您以下几个问题：

- Prolong previous value up to current time? 是否延长上次的数值到本次时间？
- Gradually move from previous value to new value? 是否逐步移动上次的数值到新的数值？
- Assign new value from latest cell programmed onwards ? 是否从最新开始编辑的单元格起采用新数值？

类型，点击Easy Time列数字来打开以下的菜单：

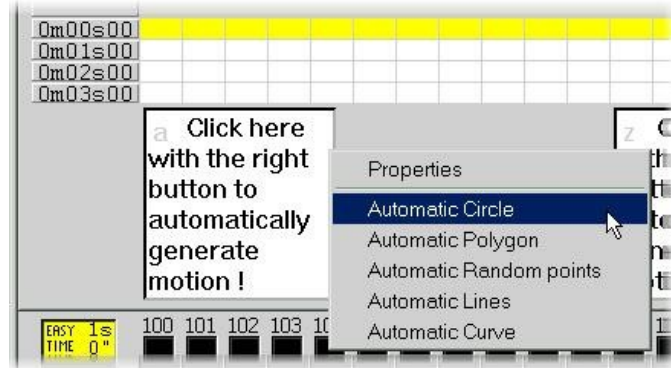


这个菜单可以改变**step**（步）之间的连接方式。我们可以选择按照音乐节奏或设置为一步一步的方式连接。

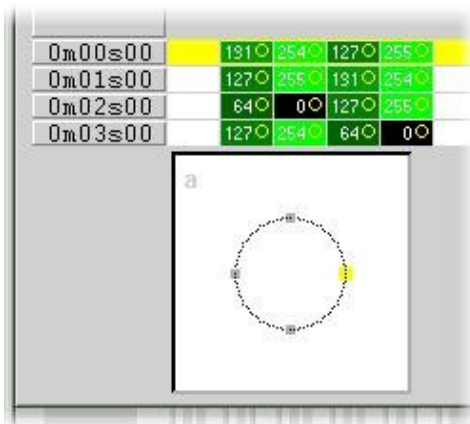
4.3.3.5.2 如何用"Easytime"编制舞台灯的运动

如果您使用摇头灯，本软件拥有极其简便的工具来设制复杂的向量运动。

第一个要做的有趣的图形就是圆。怎么做？在X/Y区域点击鼠标右键然后从菜单中选"Generate a Circle"（画一个圆）。



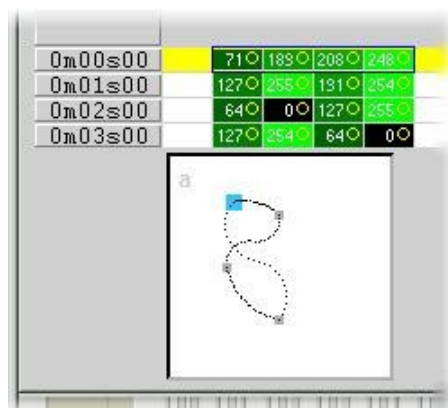
一个圆形就会自动出现，EasyTime 会有绿色格子显示供参照的X/Y数值。



在默认情况下，圆形是由四点画成。要移动其中某个点有几种方法：

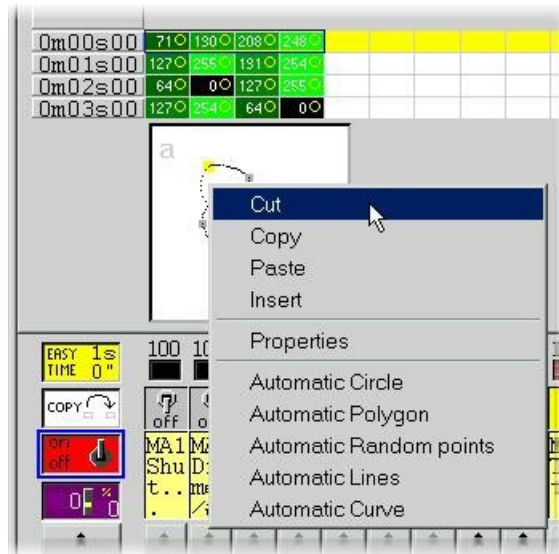
- 用游标调整X/Y 通道（但这并非十分方便）
- 在移动鼠标时按该灯的键盘快捷键
- 点击该点并用鼠标移动它

如您所见，移动一个点会实时执行在舞台灯上！其次，您可以看到软件根据这些点即时产生的最优曲线。



要增加或删除一个点有几种方法：

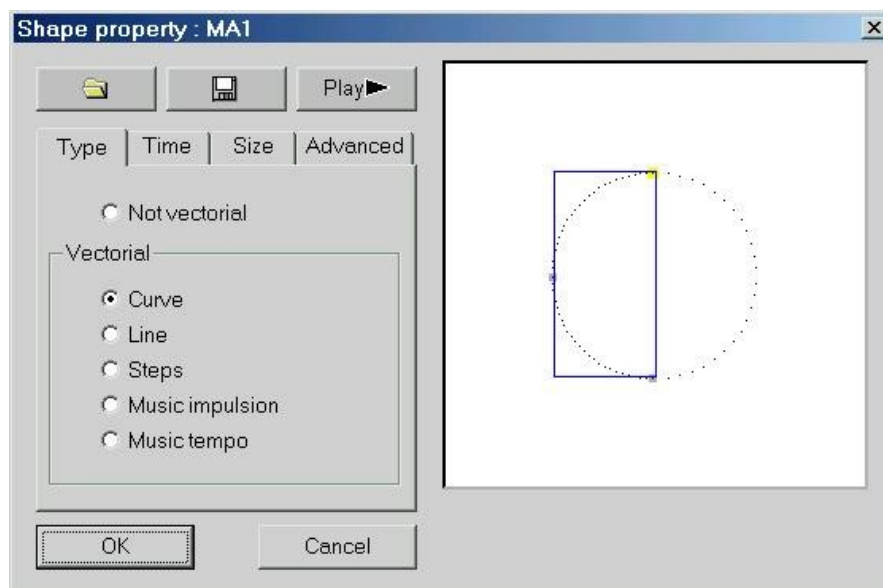
- 选择参照点相应的单元格，（如果舞台灯有micro-steps“微步”，要2或4个单元格）然后使用工具栏的剪切、复制或插入。
- 在该点上点击鼠标右键并从菜单选择剪切、复制或插入。



向量运动有3种不同类型：

- 曲线运动（如圆形）
- 直线运动（如三角形）
- 位移运动（直接从一个位置到另一个位置）

这些设置可以在"Properties"（属性）窗口执行，该窗口有许多功能：setting size in real time“实时调整大小”， selecting time-scale“选择时间刻度”， saving and opening shape-files“保存和打开形状文件”。



备注：

- 一个执行向量运动的通道在**EasyTime**显示为绿色格子而红色格子表示该通道是“非向量运动”模式
- 在同一个按钮，每台灯只能有一种类型的向量运动（曲线、直线或者位移运动）。然而，通道可以被转换成“非向量运动”模式，然后可以修改任意的一个格。

4.3.3.5.3 工具和选项

"EasyTime": "Fade"渐变功能

"Fade"渐变功能可以用计算中间值的方法在两个单元格之间产生渐变效果。它只能应用于“非向量运动”模式的格（红色格）。

使用**"Fade"**渐变功能，首先要选择一段单元格（纵向的），然后点击**"Fade"**渐变功能键。那么您会有以下几个选择：

- 选定的第一格和最后一格之间的“线性”渐变效果：那么中间的格子就会全部重新计算。
- 每个格之间的渐变“片段”：其中也包括中间的格；这个程序重新计算了所需的中间渐变效果来调整行的数量。

备注：一个渐变效果可以一步就加到多个通道上！只需从几个列上选取一些单元格就可以了。

"EasyTime": "Play"播放功能

"Play"（播放）键可以随时用来播放编制的进程（或者停止进程）。

您在点击一个按钮后开始编辑它，必须激活**"Play"**播放模式，因为按钮本身也是激活的...尽管编程很短（甚至在第一个程序中是不存在的），但**"Play"**按钮在默认设置下必定是激活的，因为您在启动按钮的时候同时也启动了它。

如果您编辑一个已选定按钮但没有启动它（**shift**键+鼠标），**"Play"**模式就没有被激活，因为按钮本身也是不激活的...

当您移动（打开）时间表时，**"Play"**功能是不激活的：这是正常的，因为不是这样的话，每一次移动，时间表就自动重新打开一次直到最后。

备注：请务必记住必须停止**"Play"**功能才可以修改**"EasyTime"**时间表。

"Loop"循环功能

如果启动了**"Loop"**循环模式，**"time-sheet"**（时间表）就会一次又一次地循环播放。

如果没有启动**"Loop"**模式，只会播放一次而且在时间表每个通道保持最后一次设置的数值不变。

在**"Loop"**循环模式下，时间表会在按钮处在激活状态的时间内，从程序的开始到结束

永久不停的重复播放。

备注：

- 如果"EasyTime"编制的时间对于所有的通道是一样长的话（都在同一行上结束），那么循环会同步的重复播放；如果在时间表的某一点上，两个通道有相同的设定值，两个小时（几分钟或几秒）后，它们会同时再有同样的设定值；通道总是同步的。
- 如果"EasyTime"编制的时间对于所有的通道不是一样长的话（不在同一行上结束），那么就不会同时重复；每个通道会独立运作；每个通道会有自身的循环并且完全不同步。
- 这个功能非常强大，当使用不同步的通道（既"EasyTime"程序的时间长短不同），您可以得到看上去像是随机的组合，如果您想照亮光环、天花板或鼓的独奏这是十分理想的效果。

4.3.3.6 "racks"工具框

2004版软件高级了编辑场景和转换的功能——我们命名它为"racks"（工具框）——它可以非常迅速地实现各种各样的灯光效果：

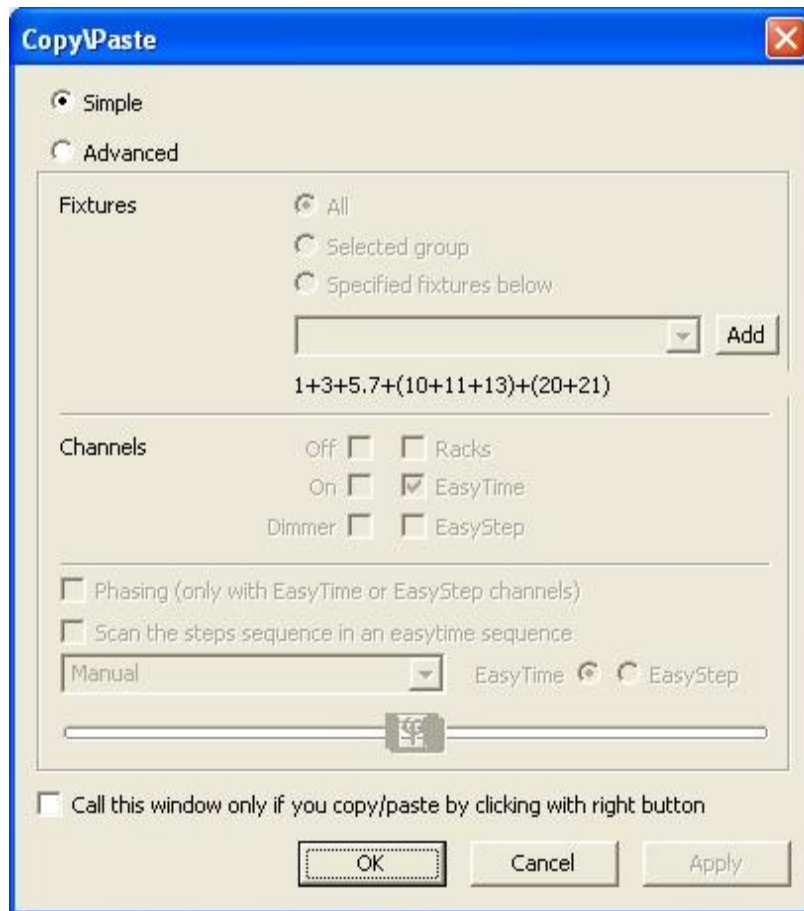
- CHASER 追光效果：通过多达16个通道来制造可调速度的追光效果。
- SEQUENCER 排序功能：有许多预设的次序可供选择用于通道（最多16个通道）。
- X-FADER X-渐变效果：制造简单连贯的渐变效果（从2到16个通道），可调节每个通道间的渐变速度。
- SOUND TO LIGHT 声控效果：利用声音来控制灯光（高、中、低音）。
- LIVE CONTROL 现场控制：利用鼠标或操控杆来控制通道。
- FOLLOW SPOT 追踪中心点：几个从属的灯与主灯的运动同步（当使用多台追光灯时非常方便）。
- DMX input DMX输入：可以通过外置DMX控制器来操纵通道。
- MIDI 乐器数字界面：可以通过外置MIDI控制器来操纵通道。



DMX输入必须配备一个USB-DMX接口器。

4.3.3.7 复制/粘贴

这个功能在"EasyTime"和"EasyStep"工具框里都有，让我们来看看如何来应用它。有了这个新工具，您可以把一段程序复制和粘贴到一台或多台灯上。当程序准备好可以复制的时候，首先点击"Copy"（复制）按钮（在"EasyTime"或"EasyStep"按钮下面），然后选择您想要复制的通道（像以前那样做），就会出现以下的窗口：



"Simple"（简单）是默认设定的选择，就是说这些通道的程序会被贴到所选定的一台灯上。如果您想把相同的通道一个贴到多台灯上，必须选择"Advanced"（高级）然后选择舞台灯。有以下三个选择：

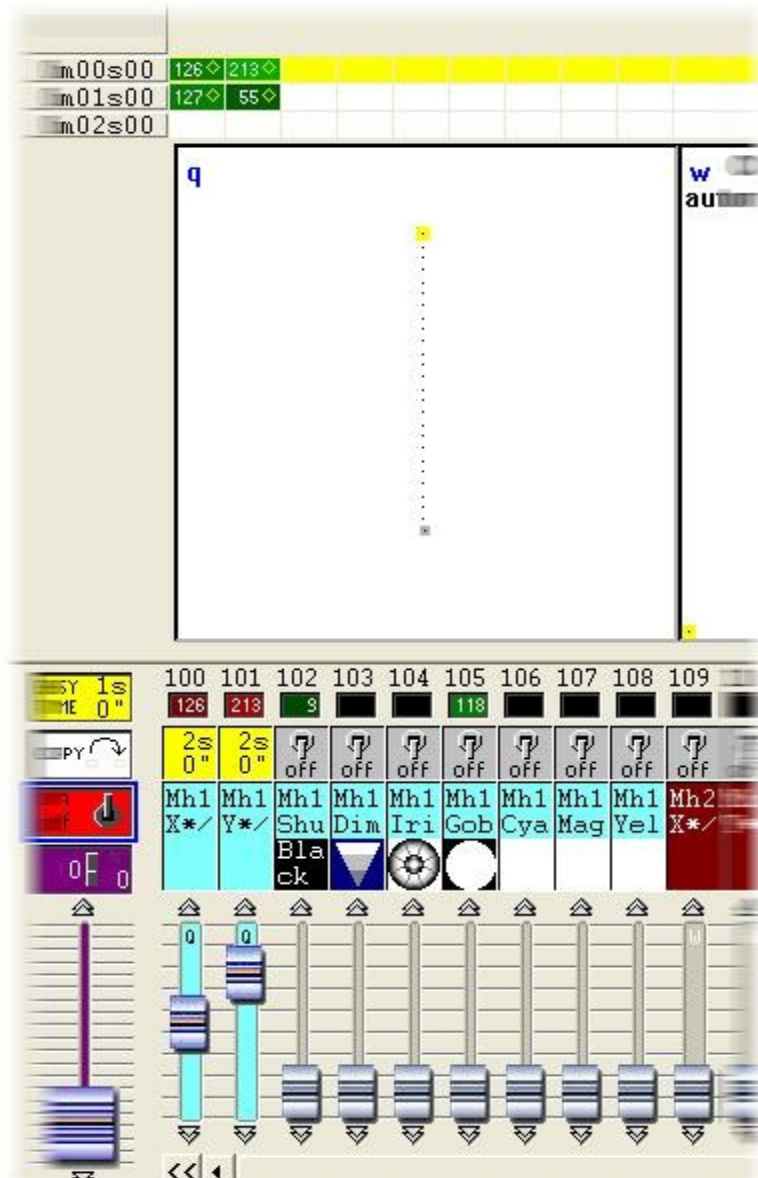
- 全部: 程序会被贴到所有（相同）的灯上
- 选定的组: 程序会被贴到选定灯组上
- 指定以下舞台灯: 逐个地选择要贴上的灯

"phasing"（分段）工具可以用有CMY色盘的扫描灯轻而易举地制造出“波浪”效

果或彩虹效果。基本上，这个新工具就是一个可以从一台灯上复制/粘贴一些通道到同一页的另外一台或多台灯上。然而，有一个高级选择能让您在每台灯之间加上一段时间。

如何建立一个“波浪”效果或彩虹效果

在这一部分我们一起来看看如何用舞台灯制造一个“波浪”效果或彩虹效果。首先，必须在第一台灯上建立垂直运动。在运动区域内点击鼠标右键并选择两点和"Automatic Lines"（自动线条）。我们要移动这两点来得到一个垂直运动（50%在水平通道上）。如下图：



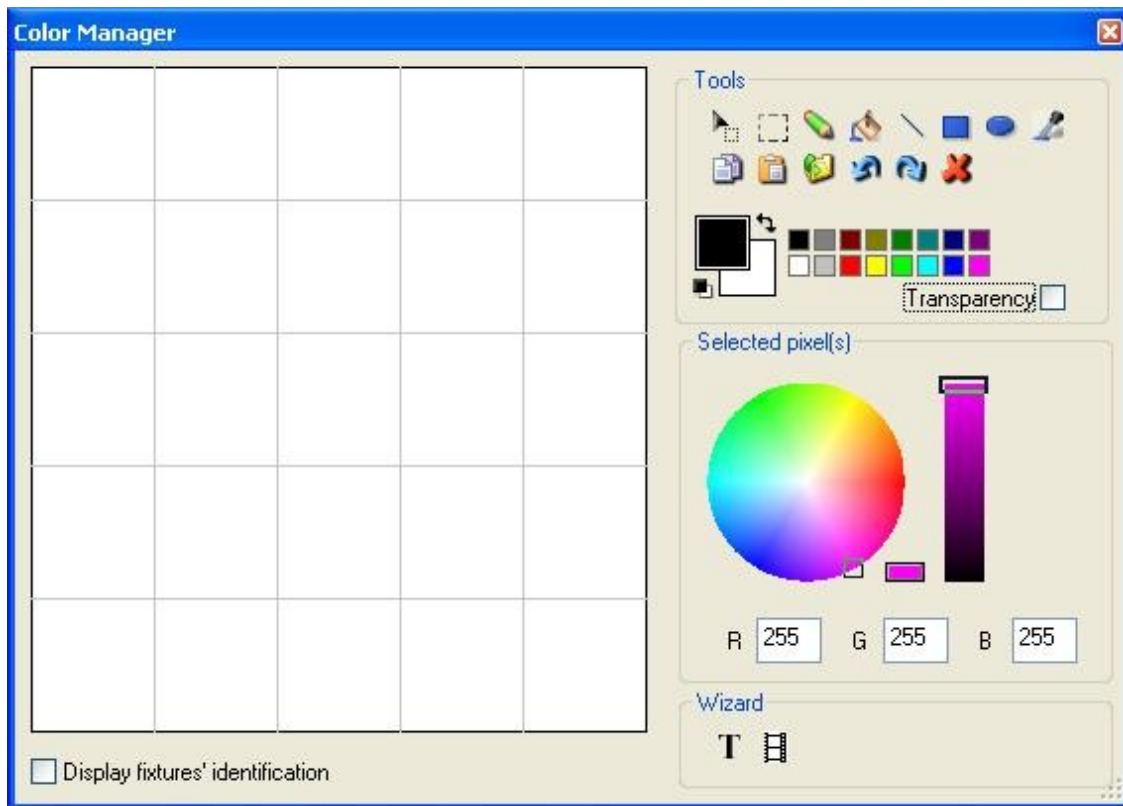
一旦完成这一步，我们可以复制"PAN&TILT"（水平和垂直）通道并粘贴到灯上。"Copy/Paste"（复制/粘贴）窗口会打开，我们必须选择"Advanced"（高级）来启动 phasing 功能。选择了"Phasing (only with EasyTime or EasyStep channels)"（分段“只在 EasyTime 或 EasyStep 通道执行”），您还必须指定分段的类型：

- 手动：要手动调节游标来设定时间
- 其他的选项是按舞台灯数量的所定预设时间

4.3.3.8 Color Manager — 色彩处理器

"Color Manager"（色彩处理器）工具实际上是有 RGB 或 CMY 舞台灯的色彩编辑器。它能轻松地建立静态或动态的场景程序。假设您需要在 LED 灯板上显示一个图像或一段文字，"Color Manager"可以在短时间内完成它。要打开"Color Manager"，只需在编辑器屏

幕的一个混合颜色通道上点击鼠标右键。有几个功能可以选择，让我们来看看如何应用它们：



基本功能工具

所有的基本功能工具都在**"Tools"**（工具）窗口区域里。您可以在图像编辑器找到所有主要功能并很快地给每台灯选择一种颜色。每台灯是用在窗口左边的一个方格显示。您可以点击**"Display fixtures' identification"**（显示舞台灯的身份鉴证）来显示每台灯的名称。有几个工具可以选择：

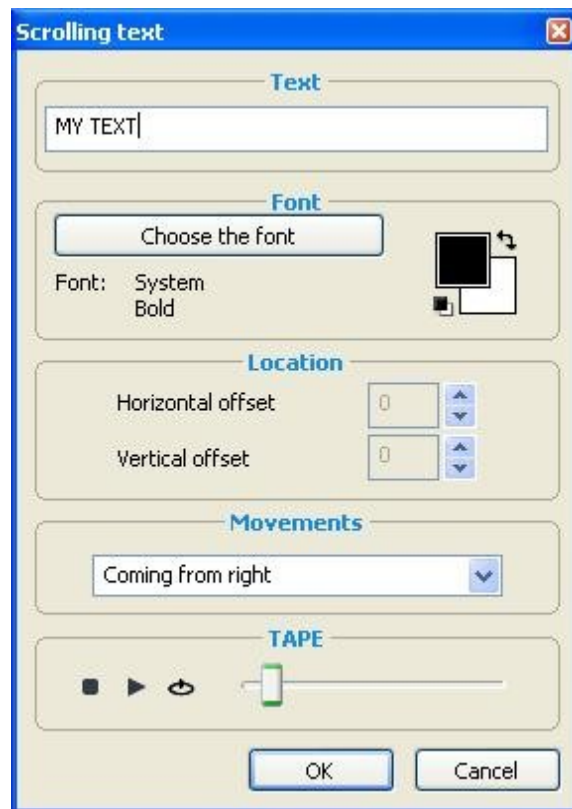
- 选择像素和区域：像素可以逐台灯选择，区域可以几台灯同时选择
- 笔和颜色盘：给一个或几个像素涂上选定的颜色
- 直线、方型、圆型：画一条直线、一个方型或圆型
- 吸管：从灯的区域选择一种颜色
- 复制/粘贴：复制或粘贴一个像素
- 插入图像：可以用设备画一个图像(BMP, JPG...)

您必须用颜色选择功能来改变选定像素的颜色。您也可以手动输入RGB数值。

Text wizard 文字助手

Text wizard（文字助手）可以轻松地在灯板上撰写文字。可以是静止或滚动的文字，

选择字体、背景颜色...点击"T"按钮（在"Wizard"区）来打开下面的窗口。



这里，我们要输入文字和选择字体与颜色。您可以指定字体和背景的颜色。使用"Horizontal offset"（水平漂移）和"Vertical offset"（垂直漂移）功能还可以水平或垂直移动文字。然后，如果您想文字处于静态，必须在"Movements"（运动）区域的列表选择运动类型。"TAPE" 的游标还调节可以滚动的速度。

4.3.4 如何修改场景的速度、大小和调光？

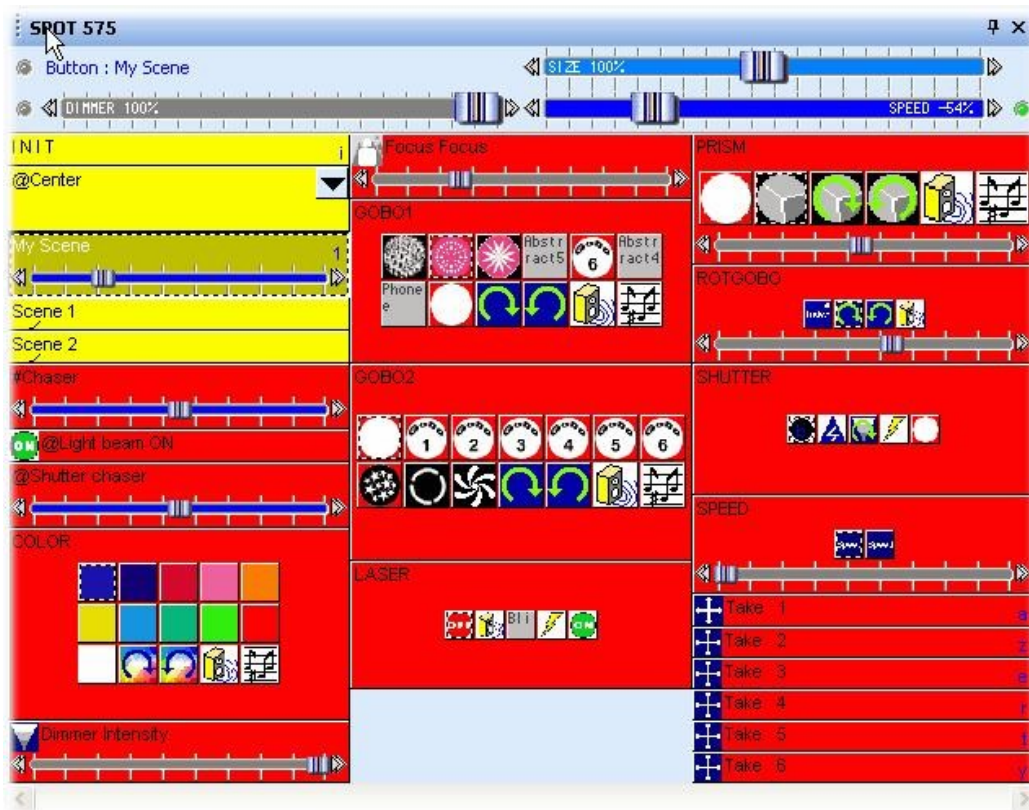
如我们前一章所说，可以在一个场景或转换按钮上加**"FADER"**（游标尺）。这些游标尺可以有**3种**不同功能，**SPEED**（速度），**DIMMER**（调光）和**SIZE**（大小）。每个按钮有各自的游标尺。**DIMMER**（调光）和**SPEED**（速度）功能可以作为一页的通用参数设置。我们一起来看看如何应用这**3个**功能：

首先，知道怎样启动这些功能是很重要的。如果我们想要用**DIMMER**（调光）和**SPEED**（速度）功能，必须允许通道受这些游标尺的控制。我们要找到**"Page Settings..."**（页面设置...）窗口，点击**"Page"**（页）菜单中的**"Settings..."**（设置...）可以打开这个窗口，然后选择**"Channels"**（通道）标签。

Speed（速度）功能

如果您想要实时增加或减少程序(**Easy Time**或**Easy Step**)的速度，必须使用**SPEED**（速度）功能。最大的好处是不需要修改程序设定来改变速度。所有在速度游标尺上的改变是会被保存的。当然速度游标尺上的位置可以保留，不过您可以调整游标尺游标的位置的回到预设的速度。

您可以在按钮上显示游标尺或用工具栏：**"Live toolbar Button"**（现场工具按钮）。使用工具栏可以节省页的面积。加上游标尺会使按钮的面积增大，尽管可以组合这些按钮，但在小屏幕上还是很难看到全部的按钮。而且工具栏还有**3个**功能：**SPEED**（速度），**DIMMER**（调光）和**SIZE**（大小）。要显示工具栏，到**"Page-Display"**（页面一显示）菜单点击**"Live toolbar Button"**（现场工具按钮）来显示这个窗口。也可以在页面名称栏上点击鼠标右键。请看下面的工具栏。

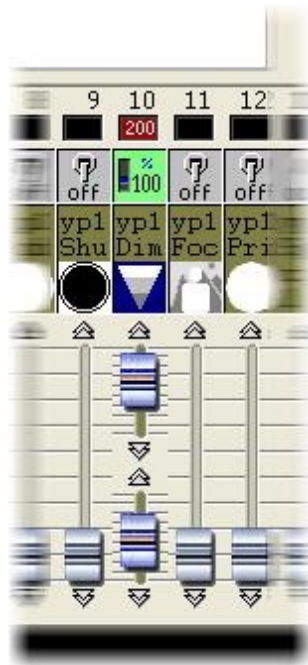


Dimmer（调光）功能

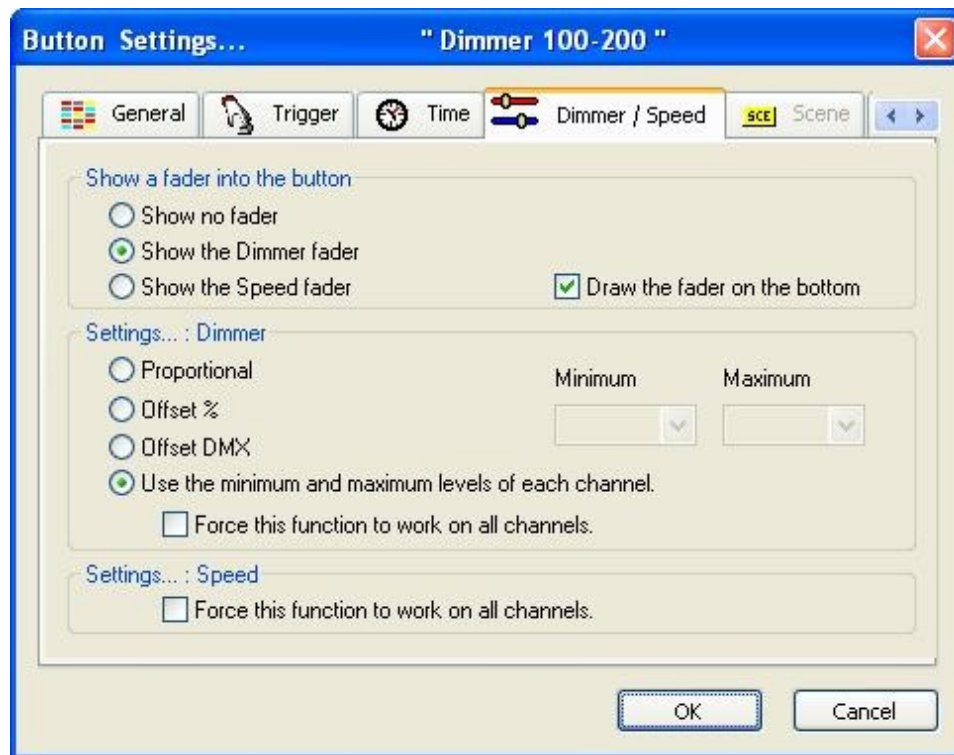
这个功能可以轻松地实时修改一个按钮的某些通道的DMX标准。如果您的灯库是完整的，那么应该在Dimmer（调光）、Zoom（调焦）、Iris（光圈）、Focus（聚焦）等通道上都会有一个DIMMER游标尺。您可以不用编辑按钮而直接修改这些通道的强度。

这也非常适用于传统舞台灯（PAR灯等...），可以实时改变按钮的光线强度。

现在让我们来看看如何在一个调光通道上使用这个功能，怎样用游标尺建立可以在100和200（DMX值）之间控制调光强度的转换按钮。这个功能非常适用于当调光器是在通道光闸上（例如在频闪和灯熄灭之间，熄灭从0到来9，调光从100到200，频闪从201到255%）。首先，我们要建立一个新转换按钮（"Button"按钮菜单—"New Switch"新转换按钮），我们把它命名为"Dimmer 100-200"（调光100—200）。然后点击"Button"(按钮)菜单上的"Edit"（编辑）来编辑该按钮。接着，选择"Dimmer"（调光）功能并用鼠标右键把它拖放到通道上来设定两个标准（最小和最大）。一旦设定了这两个标准，通道会显示如下：



关闭编辑器屏幕（不要忘记保存修改内容）。我们就可以运用这个按钮并加上一个DIMMER（调光）游标尺。打开"Button settings..."（按钮设置...）窗口，选"Dimmer/Speed"（调光/速度）标签。第一步，点击"Show the Dimmer fader"（显示调光尺）来启动该功能。如果您想游标尺显示在按钮名称下，请选择"Draw the fader on the bottom"（在按钮下显示游标尺）。第二步，选择"Use the minimum and maximum levels of each channel"（使用每个通道的最小和最大标准）使游标可以在强度100（设为最小值）和200（设为最大值）之间调整。参考下面的窗口：



Size 调整大小功能

这个功能可以轻松地修改运动区域的大小。假设您的舞台灯正在一个场景中做垂直运动，而这时您想要在不用编辑场景的情况下减少运动的幅度。您可以用SIZE（调整大小功能）来实现。在场景运行中，只要移动在"Live"（现场）按钮的工具栏上的SIZE游标位置就可以看到灯的运动即时产生变化。

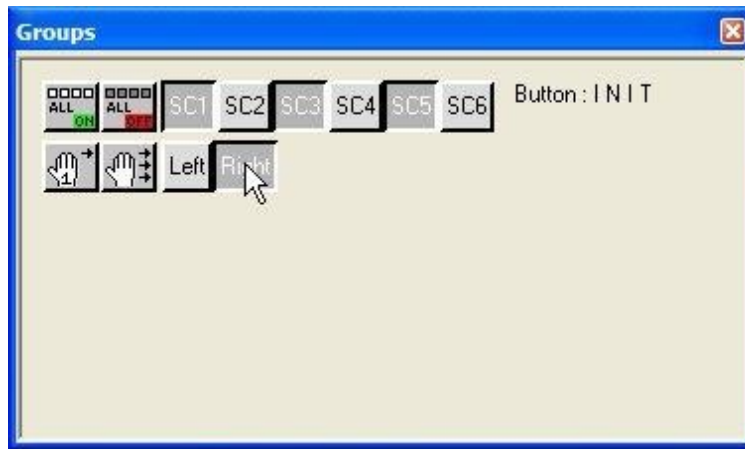


知道DIMMER（调光）和SPEED（速度）功能可以作为该页的通用参数设置这一点非常重要。必须到"Page"（页）菜单或者在页名称栏点击右键打开"Live toolbar Page"（现场工具页）。注意：不要忘记您在这个工具栏上所做的修改，因为这些修改在该页所有的按钮上都有优先权。

4.3.5 灯的分组(组合功能)

有了这个工具，我们可以在一个页上建立一个舞台灯的组合，那么编程时间和现场运用每台灯的各种功能的时间都会大大减少。

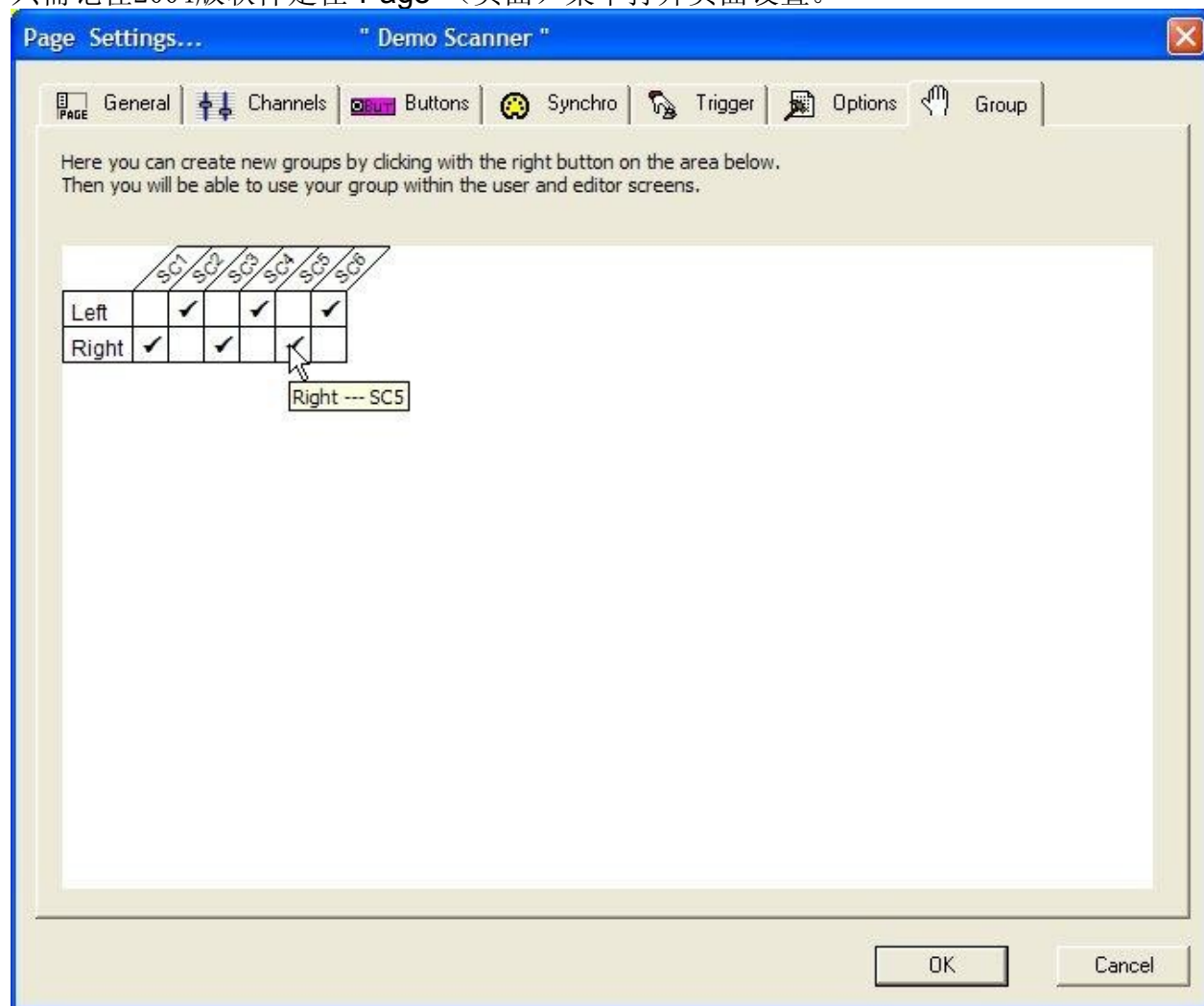
灯组也可以根据简化使用的需要进行组合。在以下这个例子里建立了两个这样的灯组：舞台左边灯组和右边灯组。这样我们就可以非常快捷简便地编制一个特殊效果（色彩、图案运动等等）。



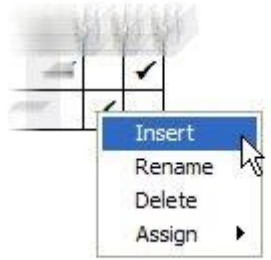
第一阶段就是要对灯组进行编程。我们将在下面的章节中看到应该怎样做。

4.3.5.1 如何编辑组合

组合的编程是在以下的窗口中进行。要打开它，在页面设置中点击group “组合” 标签。只需记住2004版软件是在"Page"（页面）菜单打开页面设置。



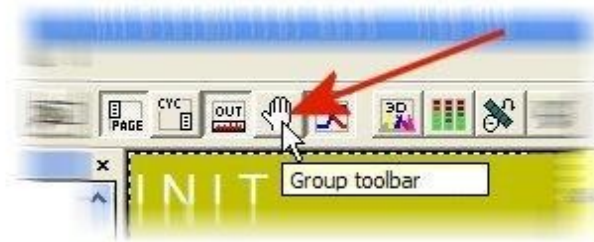
要建立、删除或修改一个组合，要点击鼠标右键选择。



这样，我们可以建立一个新组合，重新命名或删除该组合，还可以给它设定一个键盘快捷键以便以后能更快更简单地启动这个组合。

4.3.5.2 如何在主屏和编辑器中使用组合

您可以选择是否在主屏中显示组合工具栏。如果您想显示，只需在2004版软件的"Window"（窗口）菜单中选择"Groups"（组合）标签或者点击标准工具栏下面的按钮就可以了。



您还可以选择是否在编辑屏中显示组合工具栏：点击"Display"（显示）菜单并选择"Groups" toolbar（组合工具栏）...

主屏模式

应用灯的组合有三种不同的模式。我们可以借助下面的两个按钮在两个模式之间转换。如果两个按钮都是解除的话就是第三种模式（默认模式）。

默认模式	任何使用的组合对选定的按钮（场景或转换）都是有效的。例如，如果按下转换“红色”和激活“左边舞台”的组合，那么只有这一组的灯设定是红色。
	在这种情况下，"group"（组合）功能只应用于这一个动作。
	从现在起"group"（组合）功能会被应用于所有的新动作直到按钮解除为止。

一个使用了组合功能的按钮（场景或转换）会立刻变成蓝色并有一个"G"显示在按钮

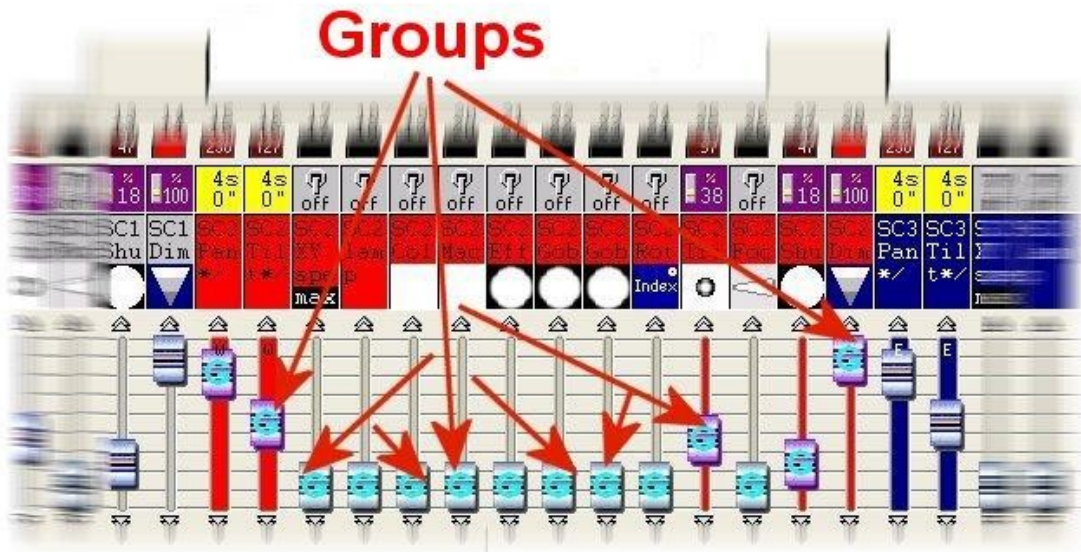
底部，如下图：



编辑模式

这里，只有前面最后两种模式。在使用组合功能之前，必须先选择其中一种模式。一旦按下了选定的按钮，我们只需对其中一台灯编程就可以了。该程序会加到同一组合的所有灯上。

选定的组合中的一台灯可以显示如下:



4.3.6 如何编辑cycle“循环”？

既然您已经细心阅读本手册至此，那么必定了解一些关于如何编制灯光效果的技术了...您知道这个软件是用按钮操作，每个按钮都有一个可以分别编程的**EasyTime**时间表。

"Scene"（场景）按钮是排他的（一次只能激活一个）而**"Switch"**（转换）按钮则是可以同时激活的。那么现在您可以编制灯泡的开关、扫描灯的运动和静止灯光等等许多其他的效果。

理论上说，您甚至可以用一个按钮编制整个节目！尽管这并不是最好的方法，但这是可能的事情，就像用一块大砖头建起一面墙而不是用小砖砌起来。建议：使用尽量多的按钮来把复杂的动作分解成简单的程序。

切记：“一个动作 --> 一个按钮”原则！

当然，您也许会想保存一个动作的一段次序，例如**PAR**灯在背景墙的淡出，灯光聚焦在舞台中心，图案或颜色的改变。这很简单：只要用一个**"Cycle"**（循环）就可以实现。假设在播放喜爱的音乐时，您想要扫描灯的灯光先从右到左然后再从前到后扫过舞池，接着再重复这个几个动作...

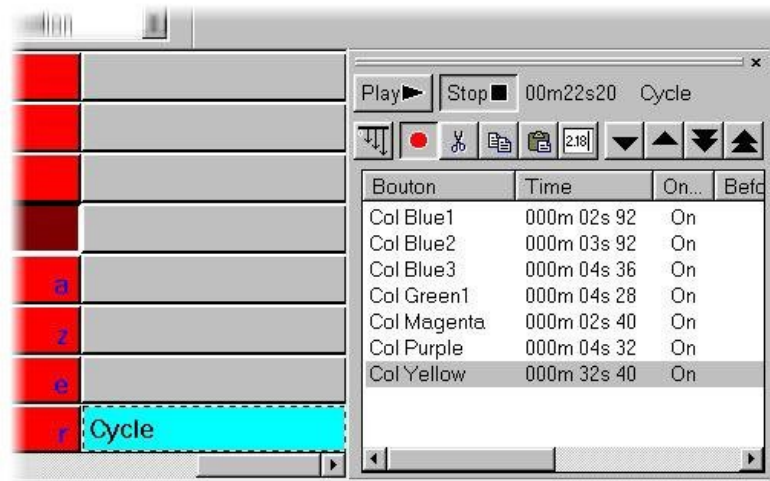
当然，您可以把整段程序编制到一个场景时间表里。这样会花一些时间，但您还是能够完成的...现在，怎样才能更改这段程序的持续时间呢？要从头开始吗？有时候您可能需要加快或减慢节奏，尽管会使灯光与节拍不同步...

实际上，最好的方法是编制两个场景按钮：一个是从右到左运动的场景而另一个是从前到后运动的场景。这两个场景非常简单，很短的时间内就可以完成。然后只需按一下**"Cycle"**（循环）按钮就可以完成自动交替启动这两个场景的程序。

录制保存一个循环

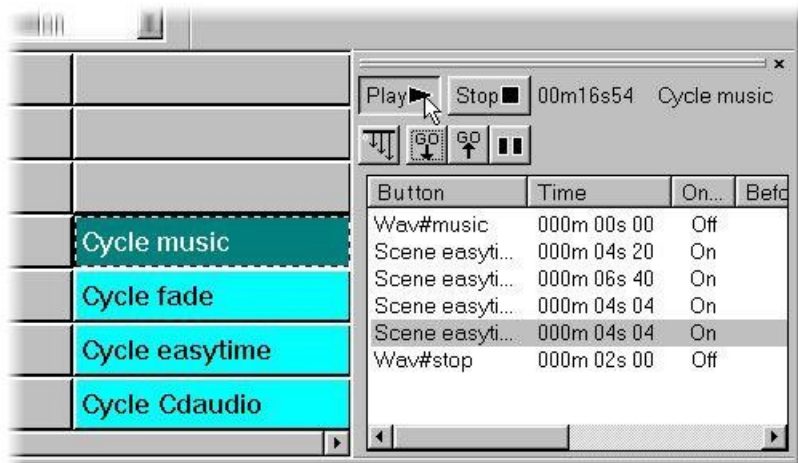
可以直接实时录制一个循环。只要单击**"Cycle"**“循环”（空的），然后命名和开始录制就可以了。

在录制的时候，循环会记住所有激活的按钮和两个（按钮）启动之间的持续时间。当激活最后一个按钮的时候，千万别忘了要停止录制程序。



播放一个循环

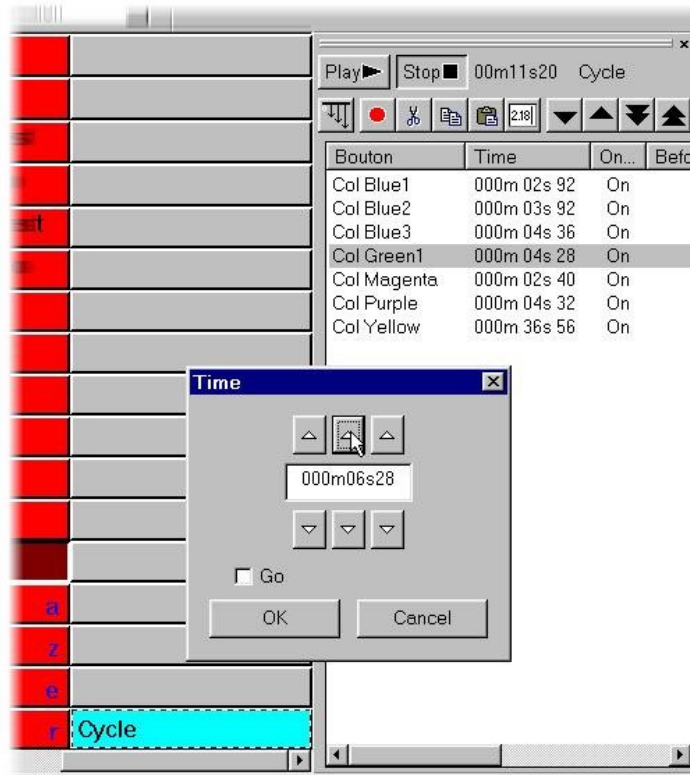
要播放一个循环是最简单不过了，只要点击相应的按钮就可以了。一个循环可以录制任何一种按钮的启动，包括场景、按钮或另一个循环。



本软件的潜在功能是无限制的，不像电脑的硬件和存储器是有限的。

修改一个循环

在保存一个循环之后可以对它进行修改。这对调整灯光效果非常有用。例如，您在听CD音乐的时候，发挥您的灵感即时制造出灯光效果。那么过后您可以按次序修改时间安排，使灯光与音乐节拍同步。点击该列的名称可以选择显示“相对时间”（效果的持续时间）或“绝对时间”（从循环开始计算的时间）。



您可以在工具栏里找到"Cut/Copy/Paste"（剪切/复制/粘贴）功能对循环的内容进行修改。如果您想插入一个新按钮，就要转回到录制模式（红色指示器），然后点击所选的按钮。如果所选的按钮在另外一个“页”，就要在页面窗口找到并选择该按钮。

第五部分：软件的高级功能

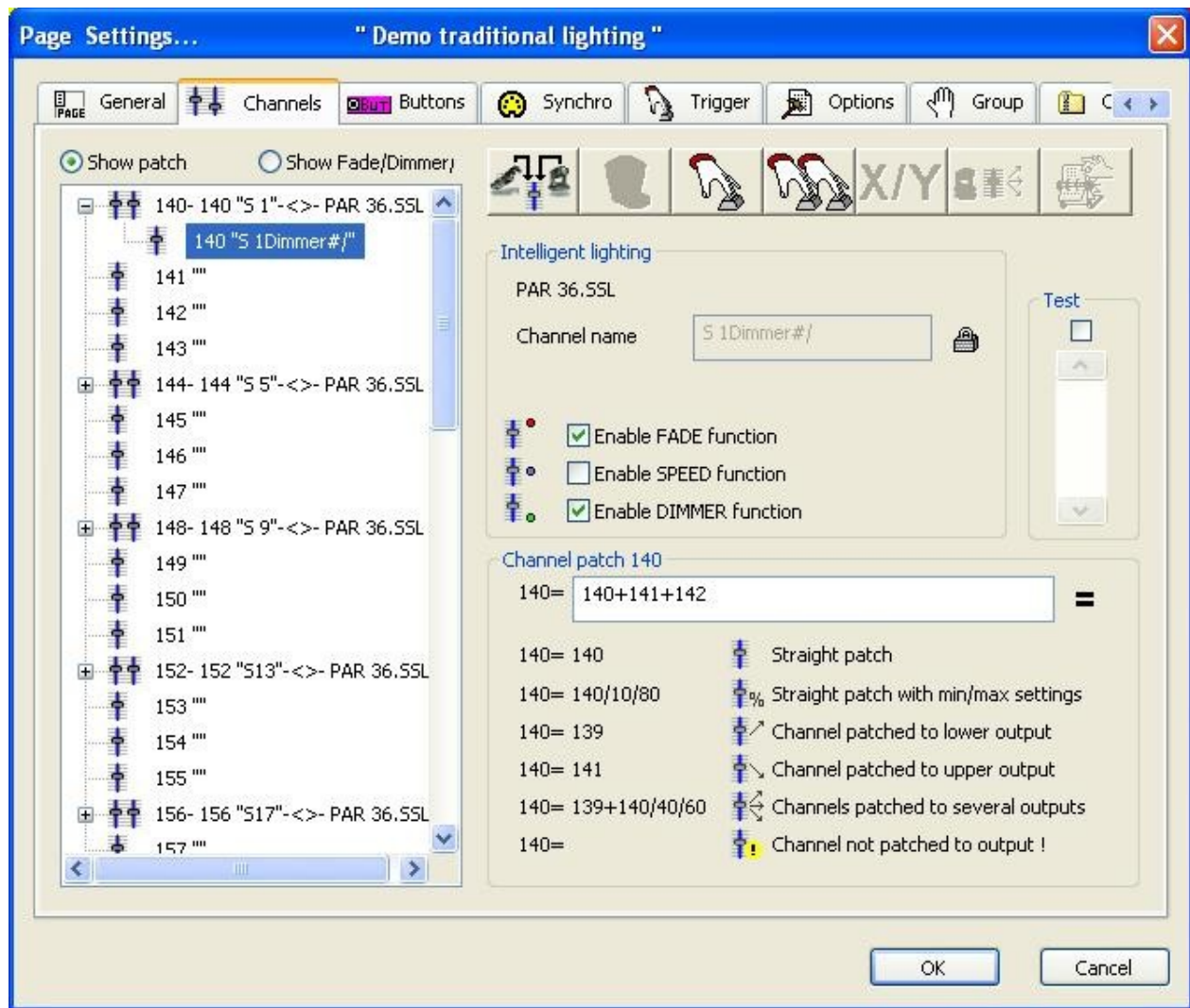
5.1 如何使用"patch"(补丁)

了解channel（通道）和output（输出）之间的区别非常重要。输出就是DMX通道。补

丁可以是直接对应或否。这就是说如果一个页的通道1可以连接或不连接到DMX通道1。这便于在一个通道上连接多个DMX输出。该功能还可以选择DMX接口领域。假设您想要在页上使用第二个DMX接口（512到1024），必须用"offset"选项来设定输出。

"patch"的修改

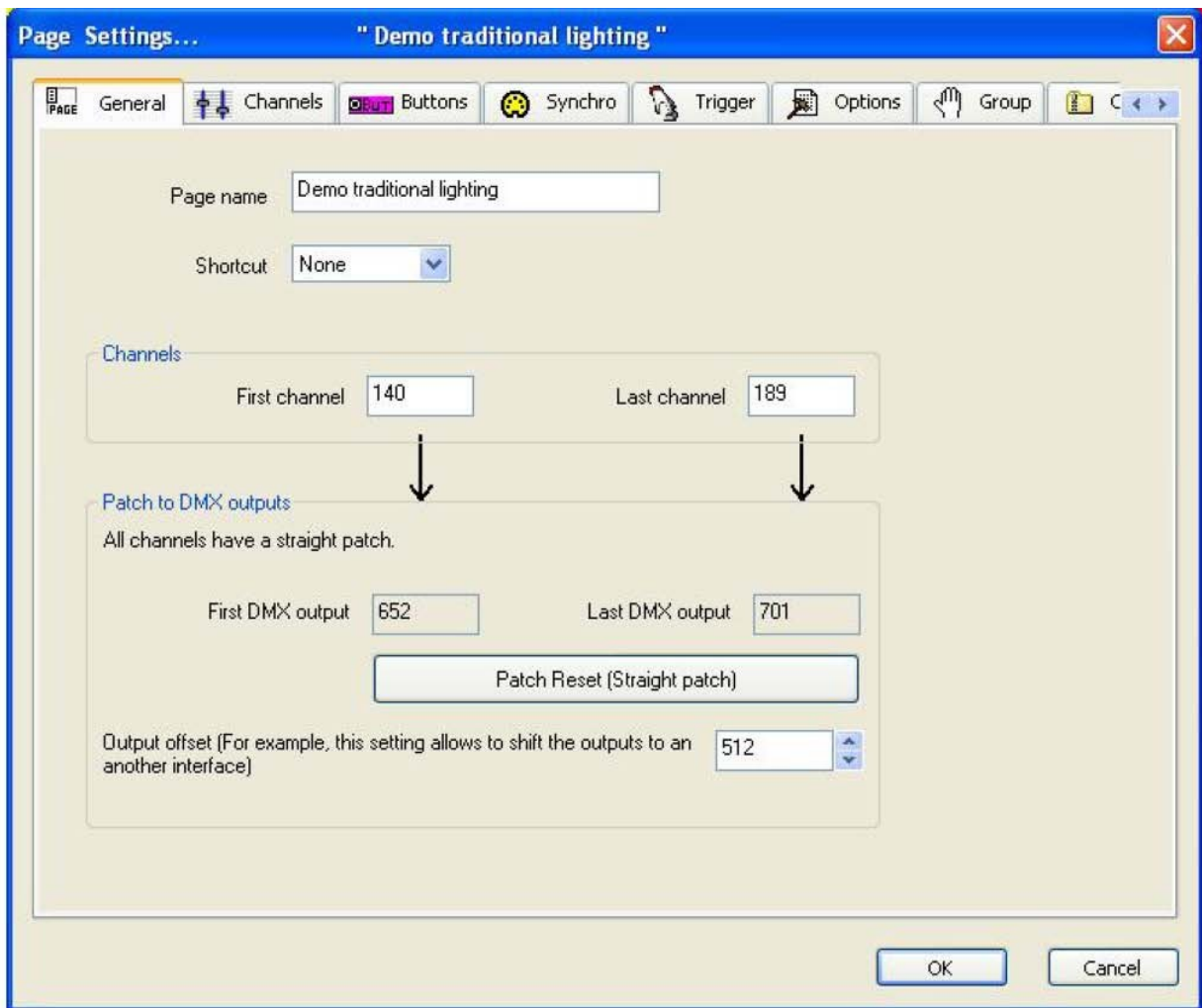
打开"Page Settings..."（页面设置）窗口，点击"Channels"（通道）标签来修改补丁。设想您要用一个通道（140）来控制几个DMX输出（140，141和142）。在左边的列表选择该通道，然后到"Channel patch"（通道补丁）区输入140+141+142，如下图：



offset的修改

打开"Page Settings..."（页面设置）窗口，点击"General"（一般设置）标签来修改

offset值。假如您要使用第二个DMX领域（即第二个接口），必须指定一个offset值来把输出转到第二个DMX接口。在"Patch to DMX outputs"（DMX输出补丁）输入512，如下图：



An offset of 0 means that the software uses the first interface, 512 means the second one, 1024 the third one...

offset设为0的时候表示软件使用第一个接口，512表示用第二个接口，1024表示用第三个接口...

5.2 输出窗口

输出窗口可以实时显示一个页的通道和所有DMX输出的设定状态。而且，利用这个菜单，您还可以用许多功能来直接修改通道设定。这样，所有的通道就能直接进入(LIVE)“现场直播”状态，您就像在操纵一个真实的传统灯光控制台！



5.2.1 不同的显示方式

在窗口左边的按钮可以转换不同的显示方式：



OUT 1 PAGE：显示当前页通道的设定值（补丁之前）

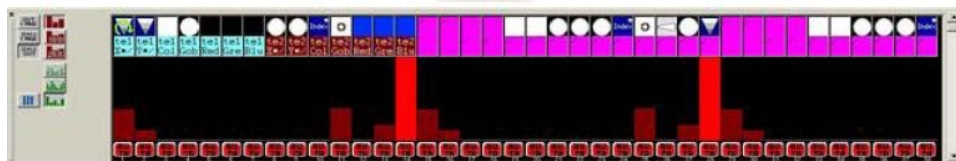
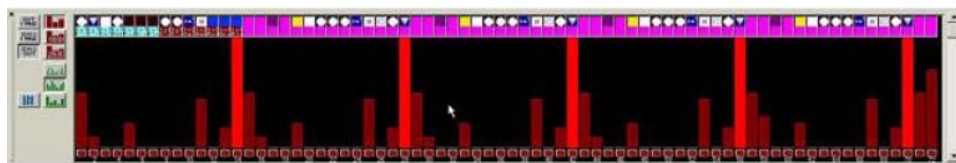
DMX 1 PAGE：显示当前页DMX输出的设定值（补丁之后）

DMX OUT：显示所有的DMX输出的实际设定值

另外还有三种方式：



第一种只能看到DMX设定值：我们不能调整通道。要修改一个通道，必须用到另外的两种模式。这样我们可以在"LIVE"模式下修改所有通道。



第一种模式可以显示更多的通道但使用不太方便。如果不常用该窗口我们建议用第一种模式，如果经常要用的话，第二种模式会更方便。



最后两种显示模式要求更多的CPU时间和资源。这就是为什么如果不是手动控制通道的话，我们建议您使用正常模式。



Easy View 使用手册

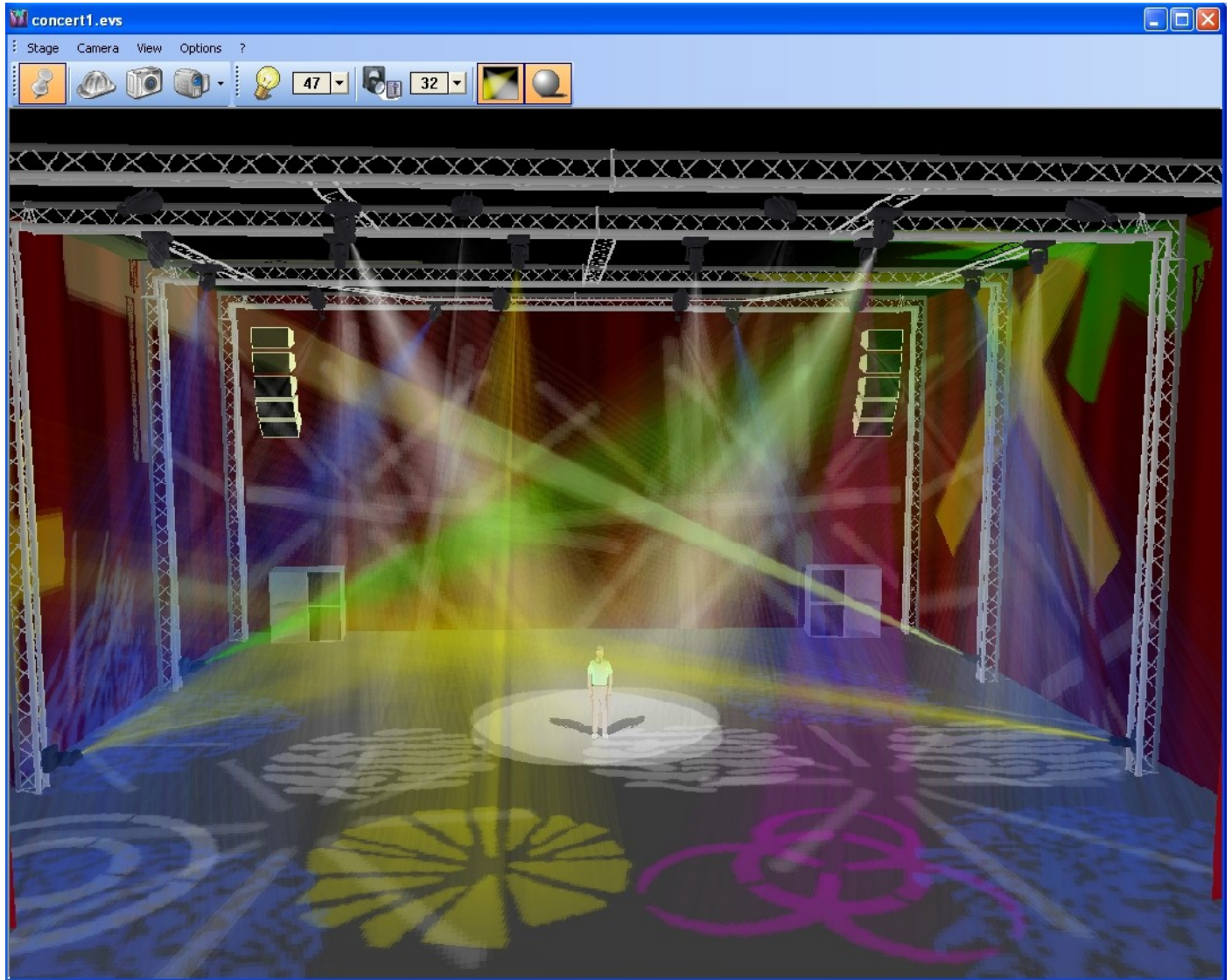
目录

第一部分：前言	1
第二部分：3D视像软件	2
1. 入门	
菜单	2
工具栏	3
鼠标移动	4
2. 3D舞台	5
建造第一个舞台	5
3. 设置舞台	7
设置物体	8
舞台的大小和颜色	10
编辑简单的物体	11
4. 高级功能	12
演示功能	12
组合	13
导入3DS物体	13
物料库	14
快捷键	14

第一部分：前言

Easy View软件提供一个实时直观的3D效果舞台演示。它可以使您跟上新一代智能型电脑灯的运动和颜色图案变化，还有它们的大部分效果功能（光圈、频闪、调光、光闸等等）。也可以显示传统舞台灯（如PAR灯等）的灯光。

您也可以从物料库插入舞台物体，如灯架、舞台器具等，用极其真实方法的创建一个舞台或舞厅环境。



备注：越是仔细地建立一个舞台灯的相关物料库，您就越能得到它们满意的实际演示效果。

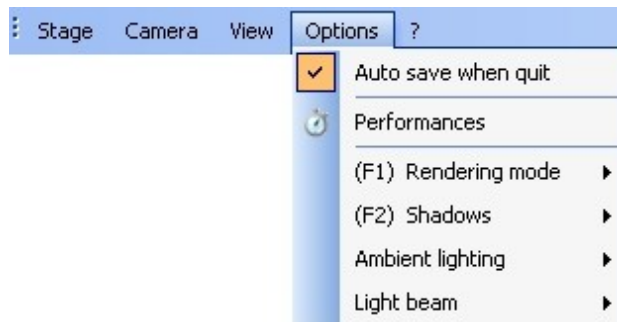
第二部分：3D 视像软件

2.1 入门

在本章中介绍软件的基本功能。它包括了开始使用3D软件的所有知识：菜单，工具栏和各种功能等等...

2.1.1 菜单

全部的功能都可以在软件的主菜单里找到，它包括5个子菜单。



1. "Stage"（舞台）菜单可以建立一个新舞台或打开一个已保存的舞台，保存当前的舞台（.evs格式）和打开舞台编辑器。
2. "Camera"（摄像机）菜单可以改变视像的角度（从左边、顶部等等），用鼠标移动摄像机，变焦镜头的推进或拉远，还能让摄像机围绕舞台自动旋转。另外，您可以给舞台拍照（以BMP的格式保存）。您还可以给某个舞台保存最多4个用户个性化设定的摄像机位置并随时在菜单里打开应用。（注意：一个个性化定位的删除只是删除了所选的相应视像）。
3. "Window"（窗口）菜单使窗口永远在最上面并能显示或隐藏工具栏。
4. "Options"（选项）菜单可以选择自动保存（在关闭软件之前自动保存所做的修改）和打开"Performances"（性能）对话框。您可以设定以下的演示选项：
 - 演示模式（正常或高级）
 - 阴影
 - 周围灯光
 - 光线强度
5. "help"（帮助）菜单可以查看软件日期和打开在线帮助。

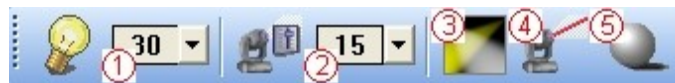
2.1.2 工具栏

软件的两个工具栏可以更快地打开软件的多种功能。其中标准工具栏如下图：



1. 选项显示在最上面
2. 打开舞台编辑器
3. 拍照
4. 正面舞台 + "Camera"菜单

还有演示选项工具栏：



1. 周围灯光：启动+鼠标调整
2. 光线强度：启动+鼠标调整
3. 高级演示模式
4. 线性演示模式
5. 阴影

2.1.3 移动鼠标

鼠标可以执行某些操作。

首先在主舞台场景：

- 如果在"Camera"菜单中激活"Move"（移动）选项，鼠标可以指挥摄像机围绕舞台移动。当移动的时候要按住鼠标左键不放。
- 鼠标的滑轮可以用来变焦推进或拉远（也可以按住滑轮不放，向前向后移动鼠标）
- 按住鼠标右键不放，移动鼠标可以改变摄像机的取景方向。

当"Object properties"（物体属性）标签显示在舞台编辑器上：

- 鼠标可以移动舞台上的物体（X轴和Y轴）。在物体上点击鼠标右键并按住不放来移动该物体。
- 用鼠标的滑轮可以沿Z轴移动，按住滑轮不放移动鼠标也可以。

2.2 3D舞台

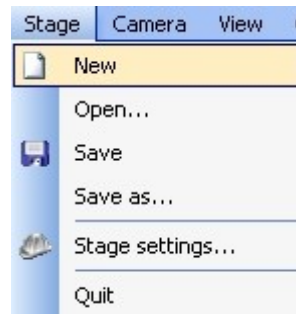
您所建造的3D舞台会以"evs"文件格式保存并随时可以打开。所有舞台的尺寸和插入的物体都会被保存。然而，舞台灯的位置是由DMX控制器控制的。如果舞台灯没有显示在舞台上的话，请检查确认控制器是否把相关灯具的信号发送到3D软件。

另外，如果从一个舞台到另一个舞台，舞台灯的使用位置不同的话，只会保存最后一个位置。

2.2.1 建造第一个舞台

本章将阐述如何逐步建造第一个舞台。

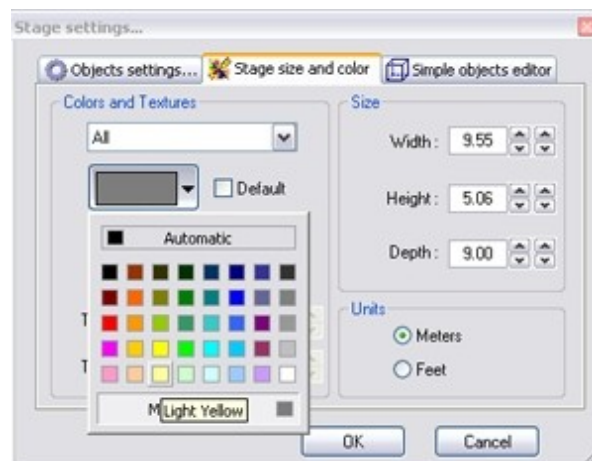
- 要建立一个新舞台，打开"Stage"（舞台）菜单选择"New"（新舞台）。



- 然后在"Stage"（舞台）菜单选择"Stage settings..."（舞台设置）打开舞台编辑器。

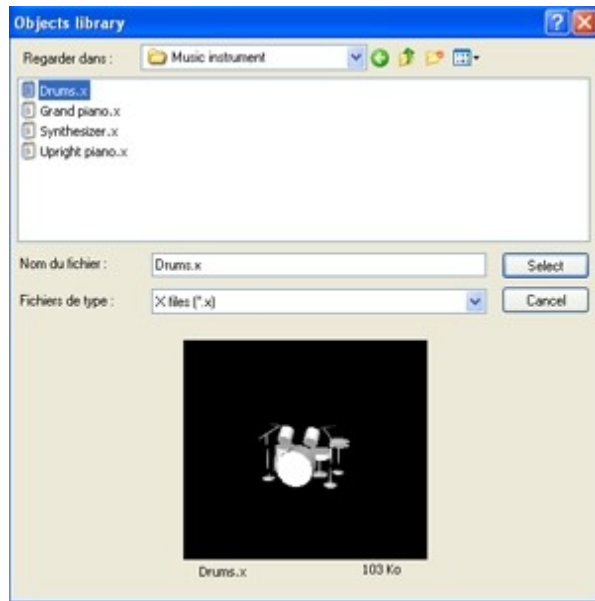


- "Stage size and color"标签可以设定舞台大小和墙的颜色
(*)（注意要在列表中选择正确的墙）



现在可以从"Objects settings..."标签区插入第一个3D物体。

- 点击"Add"（增加）按钮并从物料库中选择物体（例如：Music Instrument\Drums.x）。



- 现在可以修改物体的位置、大小和颜色（必须先从库里选择物体）。



- 重复以上操作来插入所有的新物体。

注意：您可以同时插入多个物体，在选择物体时按住"Ctrl"键或用鼠标拉选。

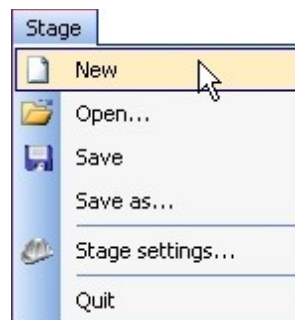
(*)也可以在每一面墙上添加图片(bitmap格式)（请看“简单物体编辑器”）

2.3 舞台设置

现在来看看舞台属性（舞台灯和物体的位置、大小等等）。点击下面的按钮可以进行舞台设置，您可以在工具栏或点击"Stage"菜单中"Stage settings..."（舞台设置）。

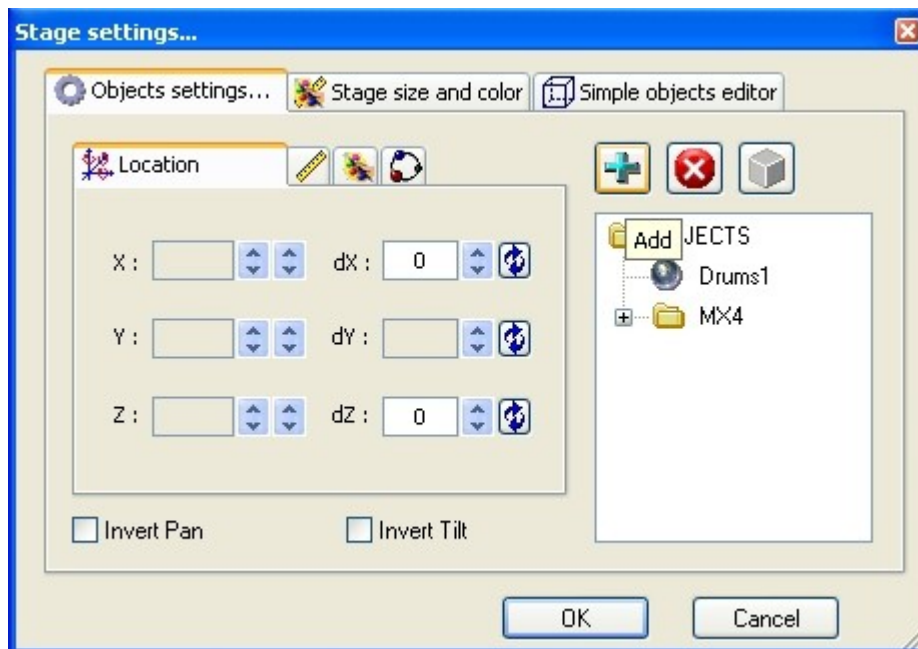


您可以任意加载和保存许多不同舞台的设置。那样就可以保存舞台的大小和物体的位置，方便以后能快速存取应用。



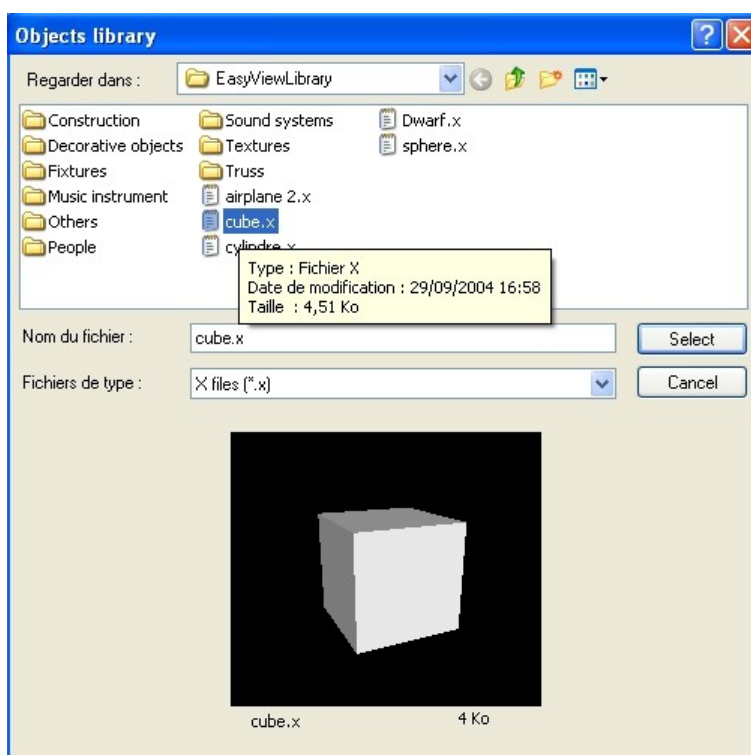
2.3.1 物体设置

这个窗口可以移动舞台中的物体和灯具，改变它们的大小和颜色。也可以添加或删除物体。



插入一个物体

Easy View 能让您从物料库选择一些物体添加到舞台上。灯架、器具和音响都在库里可以找到。也可以删除舞台上的物体。要打开物料库，必须点击**"Add"**按钮打开下面的窗口：



左边的清单显示可插入的物体。一旦点选了一个物体，它就会自动出现在预览窗口。我们可以在插入之前先预览已选的物体。点击**"Select"**把它添加到舞台上。

移动物体或舞台灯

该窗口可以逐个移动物体或舞台灯，或用多选功能移动一组的物体或舞台灯。有6种不同的设置可选择：**X、Y、Z**轴（长、宽、高）三种移动和围绕**X、Y、Z**轴的旋转移动。这样，我们就可以像在真实的舞台上摆放物体一样。打开**"Location"**（位置）标签并从清单选择物体和灯（如下图）。最后一个标签是专门用于舞台灯并可以简单几何形状（圆型、方型，矩型）自动定位。



修改物体的大小和颜色

我们必须分别打开**"Size"**（大小）和**"Color"**（颜色）标签来修改设定。可以修改3D物体的透明度，这个功能非常适用于设置例如玻璃窗等。

复制物件

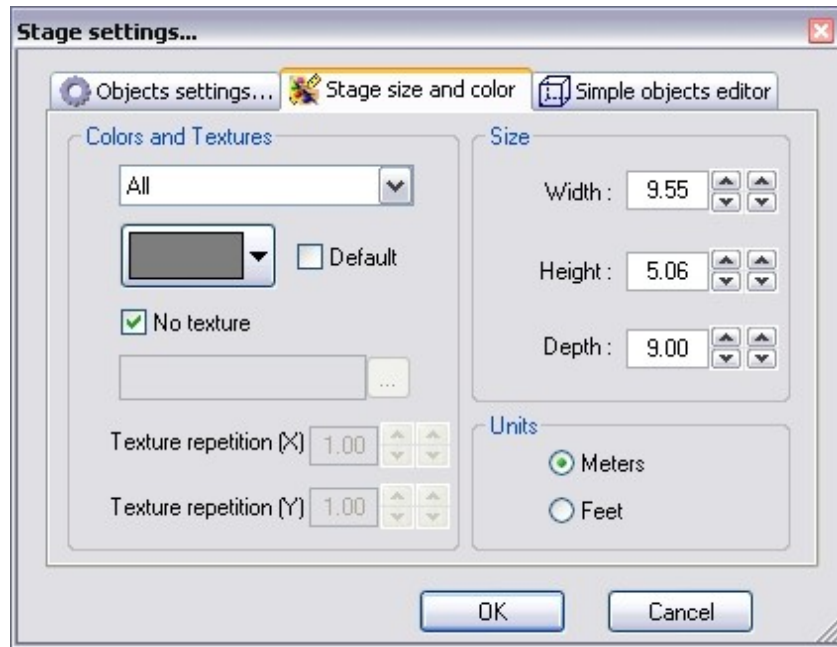
使用**"Duplicate"**（复制）功能可以编辑和快速地定位一个或多个物体。例如，假设您已经设计好了一套灯架，现在要在左边4米的地方再增加一个同样的灯架。该怎么做呢？使用**"Duplicate"**功能可以重新插入一套同样的物体并按比例移动来得到一个同样的布置。现在，选择第一组物体（名为**"circle 1"**），然后用鼠标点击就出现下面的**"Duplicate"**菜单：



复制的物体会根据您输入的差值从原来的位置移动到正确的位置上。

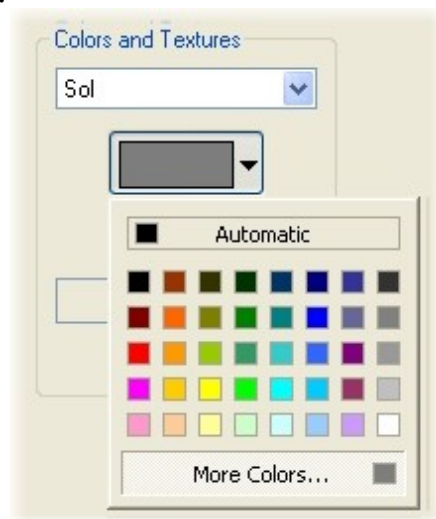
2.3.2 舞台的尺寸和颜色

我们可以在下面的窗口设定舞台的尺寸（长、宽、高）和颜色。



颜色

要修改颜色，首先把"default"（默认）选项框的"x"去掉，那么舞台的一个或每个面都是无色的。然后从下面的窗口选择颜色：



如果没有合适的颜色，点击"More Colors..." 有更多颜色可选择。

图像

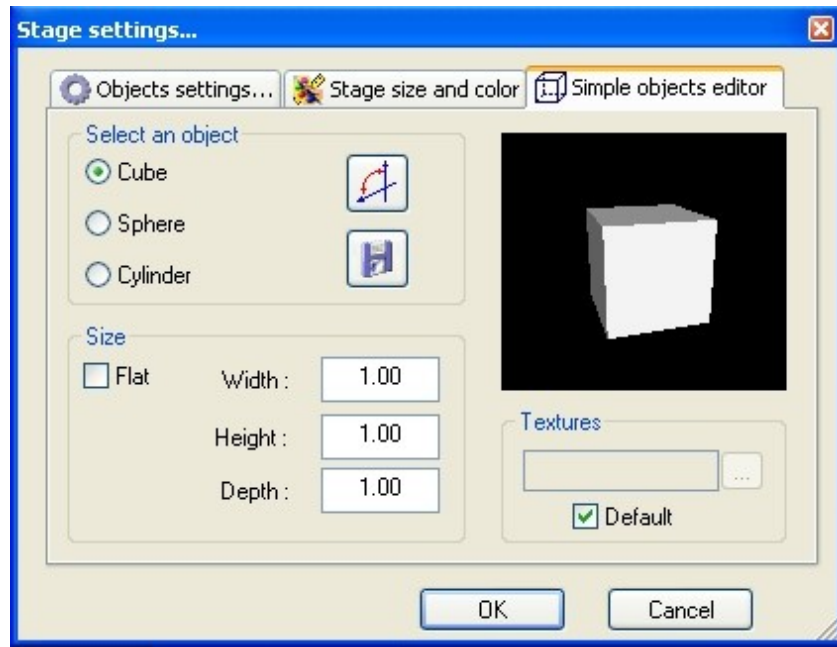
就像颜色那样，必须把"default"（默认）选项框的"x"去掉，才能给舞台的墙加上图像。点击"..."按钮选择图片(BMP或JPG)。 用"Texture repetition (X and Y)"“重复图像（XY轴）”来（水平或垂直）复制图像。

单位

您可以从相应的功能选项选择用米或英尺作为单位。

2.3.3 简单物体的编辑器

这个新工具可以帮助您建造自己想要的物体，并能在以后应用它们。



您可以建造以下3种不同的物体：

- 立方体
- 球体
- 圆柱体

还可以修改它们的大小然后以Microsoft X的格式保存。"Flat"选项能增加2厘米的高度和快速创建一个圆型或方型帷幕并在以后可以无限期使用。

图像

您可以在物体上添加图像。必须先解除"No"选项，然后只需点击"..."就可以选择一个图片加到物体上。

2.4 高级功能

2.4.1 演示选项

设定舞台的演示有几个选项可供选择。它们都在"Options"菜单里。

阴影

我们可以不显示阴影。该功能对于由于电脑显卡性能不好而得不到正常演示的情况有很大帮助。按"F2"键可以转换阴影/无阴影这两种模式。

演示模式

我们可以在“正常”和“高级”两种演示模式之间转换。如果与显卡兼容的话，软件自动以“高级”模式。然而要是您觉得运行速度太慢的话，可以转换成“正常”模式。按"F3"键可以转换这两种模式。

周围灯光

我们可以调整周围灯光的强度。打开"Options"菜单，在"Ambient Lighting"里用UP（增加）和 DOWN（减少）进行调整。也可以用"Options toolbar"选项工具栏（在"View"菜单）的游标尺调整强度。

光线强度

您可以在"Options"菜单的"Light beam"（光线）子菜单中选择"UP"或"DOWN"调整舞台光线强度。也可以在"Options toolbar"（选项工具栏）或用键盘的向左向右箭头来调整。

2.4.2 组合

组合非常适用于同时移动多个物体（例如一组舞台灯和灯架）。打开"Objects settings..."（物体设置）标签建立一个组合。必须把所有要移动的一组物体放到同一个文件夹，然后用鼠标右键点

击该文件夹从菜单中选择"Lock"（锁定）来锁定组合。



一旦锁定了组合文件夹，您可以在舞台点击组合的任一物体或直接点击文件夹选择该组合。那么您可以轻而易举地用鼠标移动和旋转这组物体，旋转的时候是绕着组合的中心旋转，而不是每个物体自身的旋转。要解除一个组合和建立组合的方法相似，必须用鼠标右键点击该文件夹从菜单中选择"Unlock"（解除锁定）。注意解除组合后，该组合的所做的旋转变化会消失。.

2.4.3 Importer des objets 3DS 导入3D物体

在"Objects Settings..."标签里有一个转换器，有了它，您就可以把3D Studio Max (3DS)物体导入舞台中。转换了的物体放在物料库的"Others"（其他）文件夹里。



2.4.4 物料库

软件所有的3D物体都在物体物料库里。当然您也可以用自己的物体（X格式）。因为这是一个实时应用程序，所以最好用简单的物体，大的物体会拖慢程序的运行。如果您想从物料库以外的另

一个地方选择物体添加到舞台上，软件会问是否要把物体复制保存到物料库里，因为把所有物体保存在同一地方会便于操作。

2.4.5 快捷键

键盘快捷键清单：

0	自动旋转
1	舞台正面视角
2	舞台右面视角
3	舞台左面视角
4	舞台顶部视角
5	舞台后部视角
6	摄像机1（个性化）
7	摄像机2（个性化）
8	摄像机3（个性化）
9	摄像机4（个性化）
*	移动摄像机
+	变焦镜头的推进
-	变焦镜头的拉远
UP (↑)	增加周围灯光
DOWN (↓)	减少周围灯光
LEFT(→)	增加光线强度
RIGHT(←)	减少光线强度
F1	帮助
F2	转换有/无阴影
F3	转换演示模式

当用鼠标移动物体时：

x	水平移动
y	垂直移动
z	深度移动