如何创建灯具 (灯库)

用户手册

(V.1.3)

目录:

P. 2	Index of Pictures图片索引
P. 3	Opening the Profile Editor启动灯具特性编辑器
P. 3	Creating a Profile创建一个新的灯具特性
P. 4	Creating and adding Channels创建和添加通道
P. 6	Creating Presets on the Channels在通道中创建预设
P. 9	Saving, loading and modifying Profiles保存、下载和修改灯具特性
P. 10	Glossary of Terms术语表

Index of Picture:

P.3	2D tool ribbon二维工具栏
P.3	Profile Editor page灯具特性编辑页面
P.4	Channel list通道列表
P.5	Pan Tilt and 16 bit channels X/Y轴和16位通道
P.6	Preset window for Gobo channels图案通道的预设窗口
P.7	New preset for shutter channel新预设的快捷通道
P.8	Color preset预设颜色

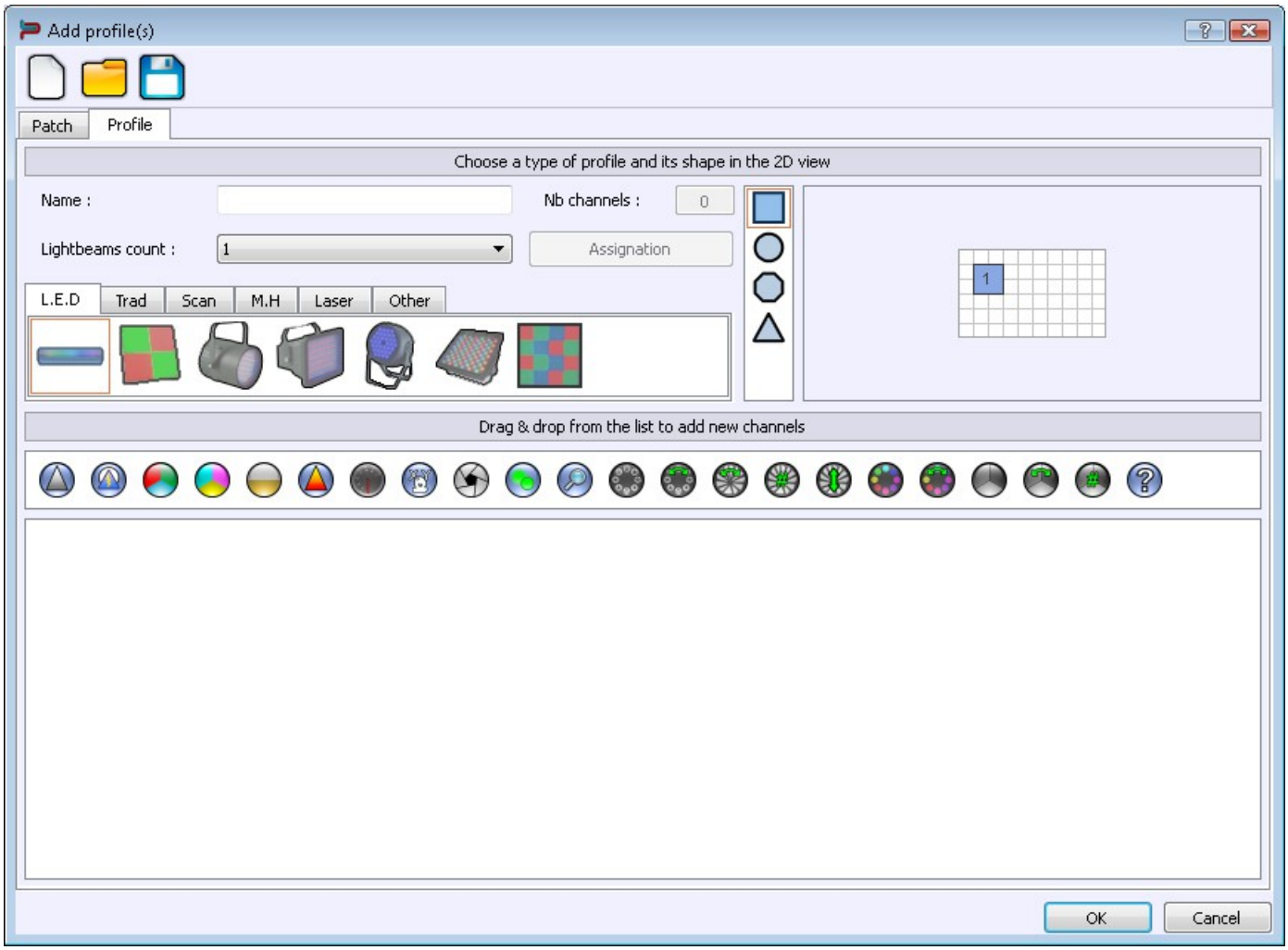
本章将会介绍如何利用软件在短时间内轻松地创建一个灯具特性。为了更容易地访问编辑器以及创建、更新灯具特性，编辑器已经包含在软件内。创建灯具特性之前，您必须启动该软件。

打开 灯具特性□ □ 器

启动软件后，您必须点击添加按钮以打开灯具特性编辑器. 添加功能的按钮位于二维工具栏的最左端。

二维工具栏

接着修改编辑器会出现，您可以在贴上和灯具特性页面间进行选择。选择灯具特性页面则自动运行编辑器。



灯具特性□ □ □ 面

创建灯具特性

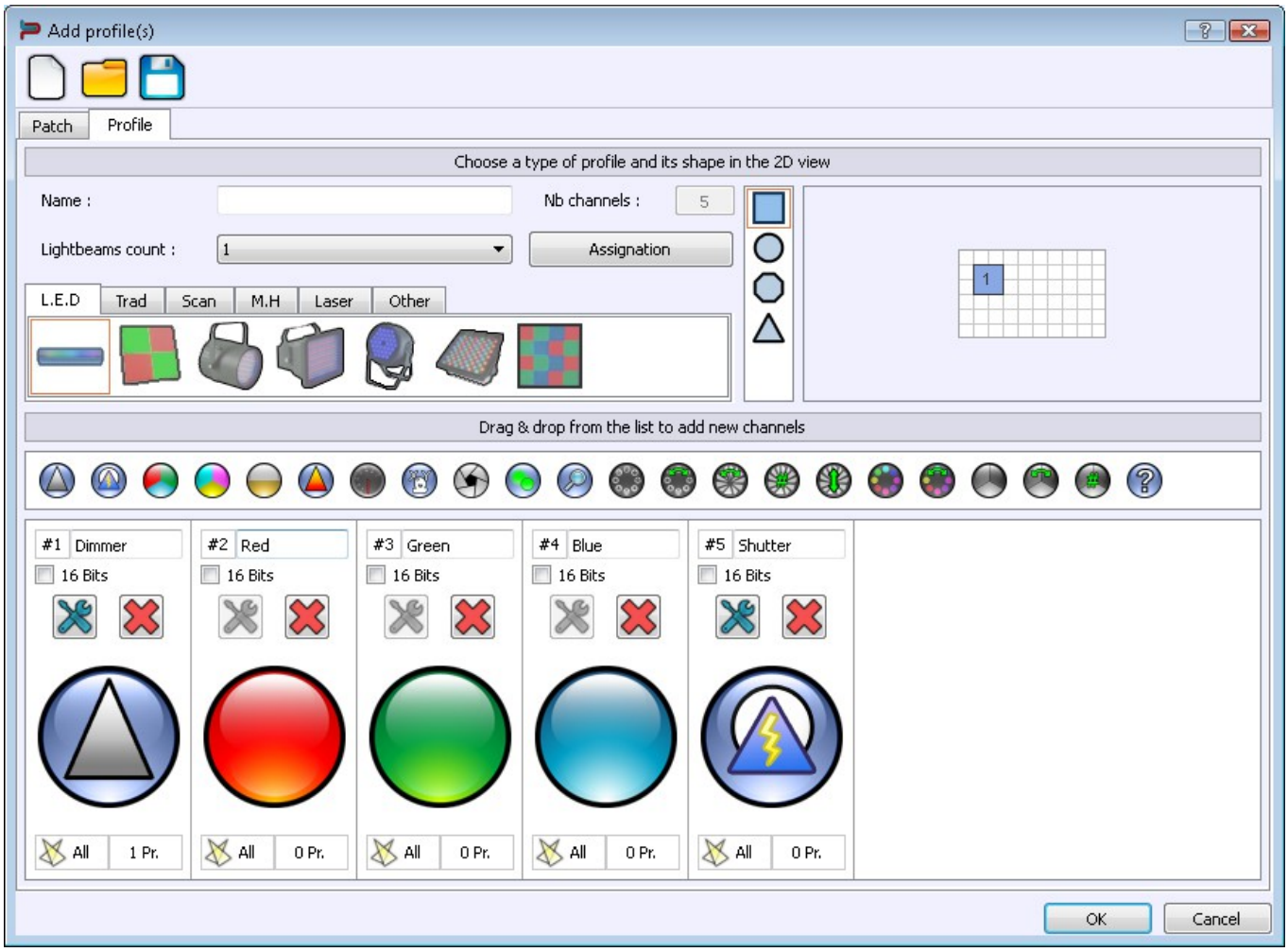
- 在名称字段里为您的灯具特性命名。
- 在右手边，您将看到一个包含了正方形、圆形、六角形和三角形的栏。从中选择您想在二维视图模式显示的光束的形状（启动软件时的默认模式）。
- 通道数和光束数将会自动更新。另外，如果您知道所用灯具的光束数也可以直接修改。
- 从LED(LED灯)，Trad(传统灯)，Scan(扫描灯)，M.H(摇头灯)，Laser(激光灯)，Other(其他)中为您的灯具选择一张图片(取决于您想要创建的灯具种类)，此图片将显示在编辑器模式。选取恰当的图片非常重要，因为它能帮助您辨别所使用的灯具，并改善筛选的过程。

创建和添加通道

选择您想要添加到灯具特性的通道，从普通通道的列表中把通道拖放到列表下面的空白处。这些通道将出现在该空白处，通道的数量也会随之增加。您还可以通过拖动来改变通道的顺序。

通道列表

如下图例子则显示了一个调光通道，一个三原色灯（红，绿，蓝）和一个快门:


Add profile(s)
Patch
Profile
Choose a type of profile and its shape in the 2D view
Name :
Nb channels :
5
Lightbeams count :
1
Assignation
L.E.D
Trad
Scan
M.H
Laser
Other
1
Drag & drop from the list to add new channels
#1 Dimmer
16 Bits
All
1 Pr.
#2 Red
16 Bits
All
0 Pr.
#3 Green
16 Bits
All
0 Pr.
#4 Blue
16 Bits
All
0 Pr.
#5 Shutter
16 Bits
All
0 Pr.
OK
Cancel

通道范例

可能性通道列表

通道列表为灯具提供了各种常见的、可能的特性:
DIMMER(调光), SHUTTER(光闸), RGB(三原色), CMY, WHITE/AMBER(白色/琥珀色), DIMMER COLOR(调光颜色), SPEED(速度), PAN TILT(X/Y轴), IRIS(光圈), FOCUS(聚焦), ZOOM(变焦), GOBO WHEEL(图案轮), GOBO WHEEL ROTATION(旋转图案轮), GOBO ROTATION（旋转图案）, GOBO INDEX(图案参数), GOBO SHAKE, COLOR WHEEL(色轮), COLOR WHEEL ROTATION(旋转色轮), PRISM(棱镜), PRISM ROTATION(旋转棱镜), PRISM INDEX(棱镜参数), UNDEFINE(未命名)。

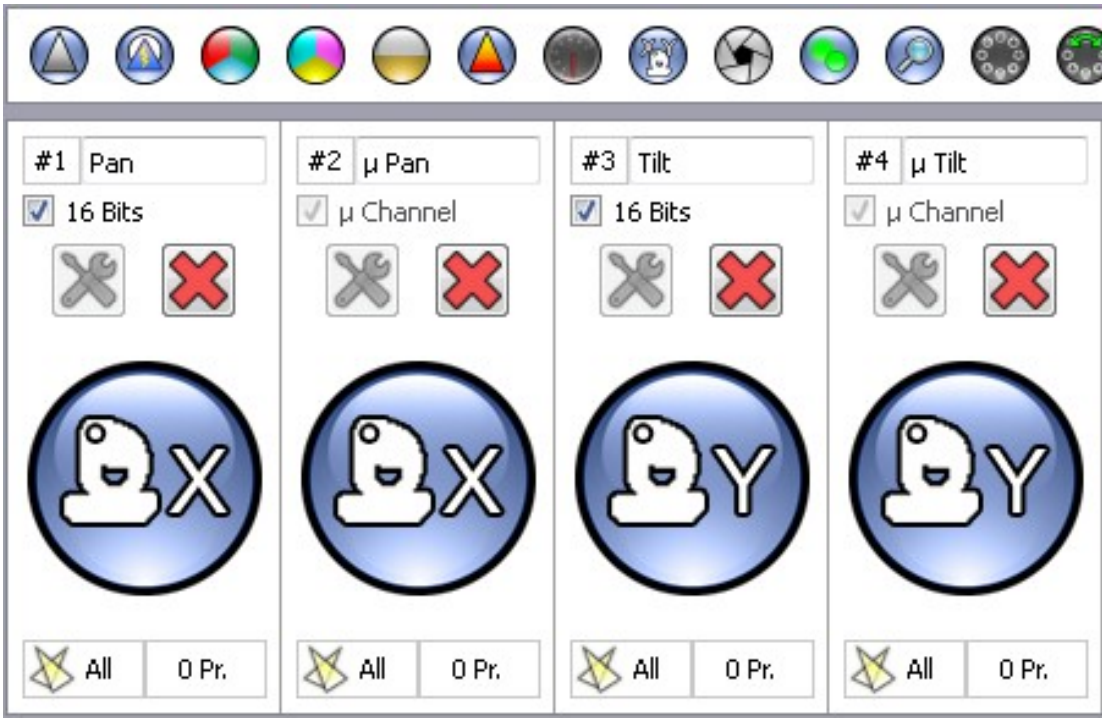
通道快门

这种通道主要用于频闪和预设功能，但同时它也包含以及能够控制调光和预设的功能。

16位通道

所有的通道均可用于16位之下。16位功能本身就是一个额外的通道，可用来增加调光的精度。所以尽管每个通道只有255的可用值，但实际上您却有两个通道以及6525(255*255)的可用值。

在通道上选择16位这一项，随即会出现第二个通道。您可以拖动通道以改变其在列表的位置。
下面的例子示范了16位下的X/Y轴:



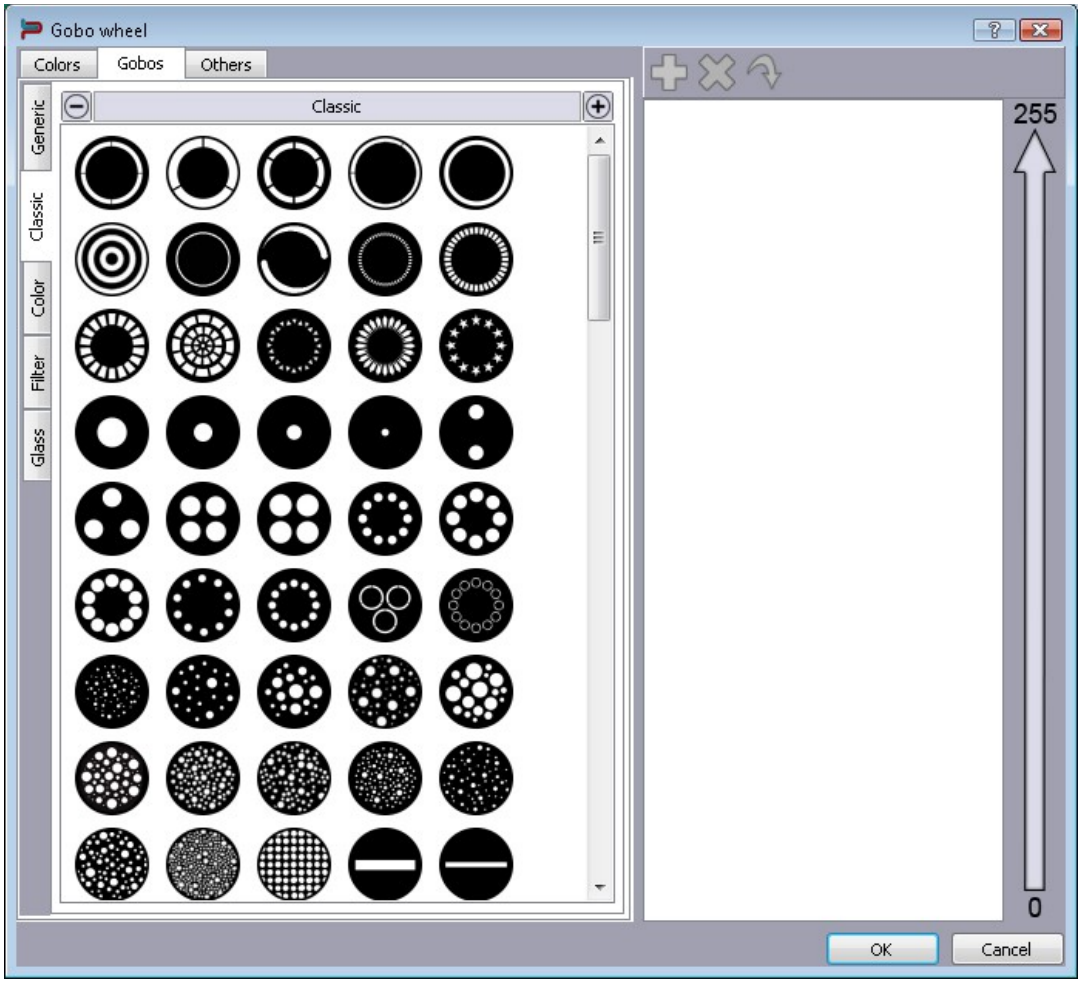
X/Y轴和16位通道

在通道中创建预设

为通道创建和添加预设是可行的。预设是通道中的一个DMX范围值或255可用值的一部分。 例如预设可以把通道值从20至51 这段标识为一个特殊的功能。这些预设非常的重要和有用，因为它们能迅速地让您达到DMX值。有了良好的预设设置，您便可以更快地编排一个演出。

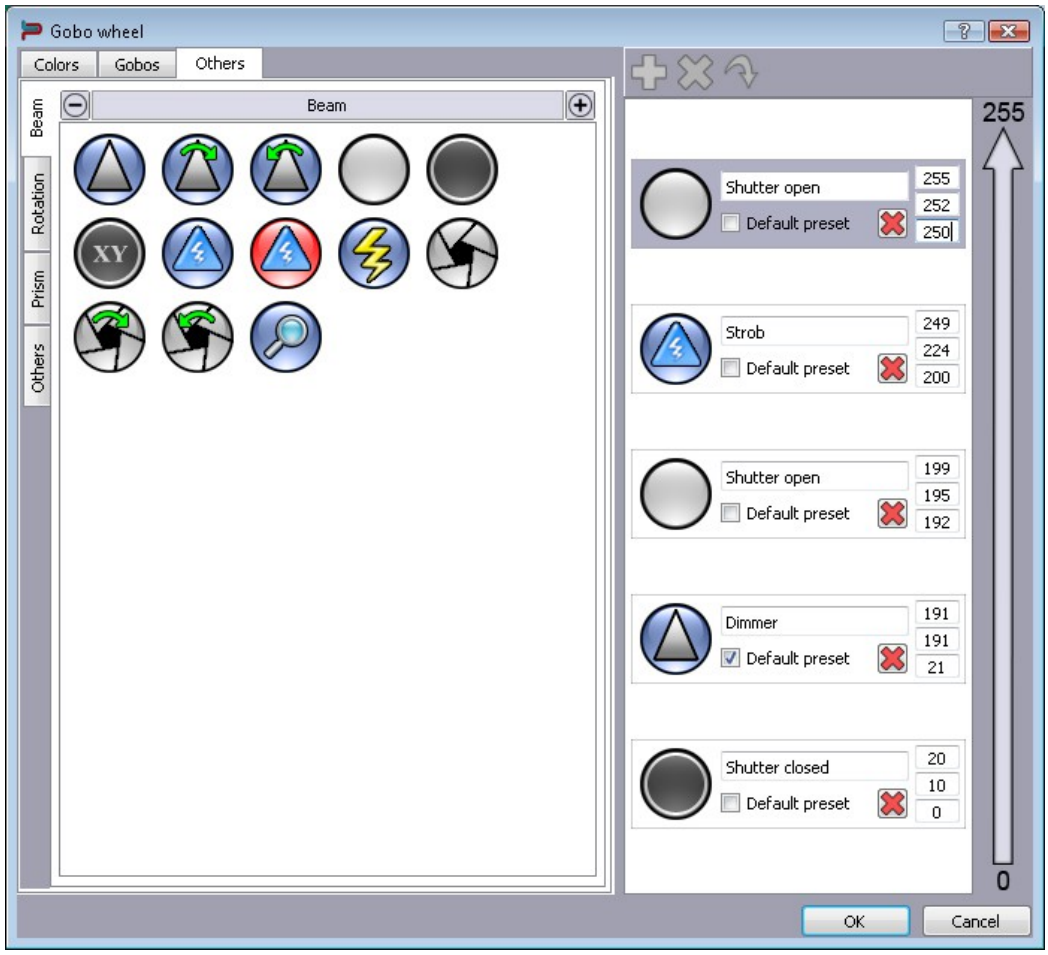
某些通道如PAN(X轴)，TILT(Y轴)，RGB，CMY，White/Amber是无法接收预设的。这些功能会每次要求255的可用值以及软件会给出一个专门的功能(调色板，X/Y轴控制窗口，等等)．此时只要拖动某个特定的通道至空白处就足够了。

点击一个通道的添加按钮来创建预设（16位选项下面的蓝色扳手和螺丝刀）。几秒钟后，预设的窗口会出现。



图案通道的预设窗口

预设窗口划分为左、右两个区。左手部分显示软件当中所有可行的预设，右手部分是您所选的通道的当前预设。
从左手部分选择您想要的预设的种类，然后拖动至右手部分。一个新的预设便这样诞生了。



快捷通道的新预设

仔细看看每个预设，您会发现第一个预设位于右手部分的最底部（也许您需要向下滚动鼠标才能看到）。您可以随时更改预设的名称，选择结束、默认和启动DMX值，以及把DMX值设为默认值。

- 第一个值是启动预设的DMX值。
- 最后一个值便是停止预设的DMX值。
- 而默认值则是利用软件达至预设的DMX值。

默认预设

点击默认框把预设的默认值作为通道的DMX默认值。每个通道只有一个默认值，它们与设置默认的DMX水平选项和方案效果生成器一并使用。例如，想要打开您的灯，您必须先打开快门，或者是打开彩虹色和增加调光。此时，默认值便可帮您省却麻烦、一步到位。所以，为每个通道设置良好的默认DMX值是非常重要的。

您甚至可以为预设选定图像。在右手部分点击预设图像，在左侧的软件数据库中选择您想要作为图像的图片。然后点击更新按钮(右手部分上面的蓝色箭头)以设定该图片至当前通道的预设。

想要增加期望的预设只需将它们拖动至右手部分的位置即可，然后选择最后一节并启

动DMX值以启动全部的预设。您所创建的预设列表将被应用以及显示在通道的编辑模式中。现场演播的部分功能也会用到预设值的。

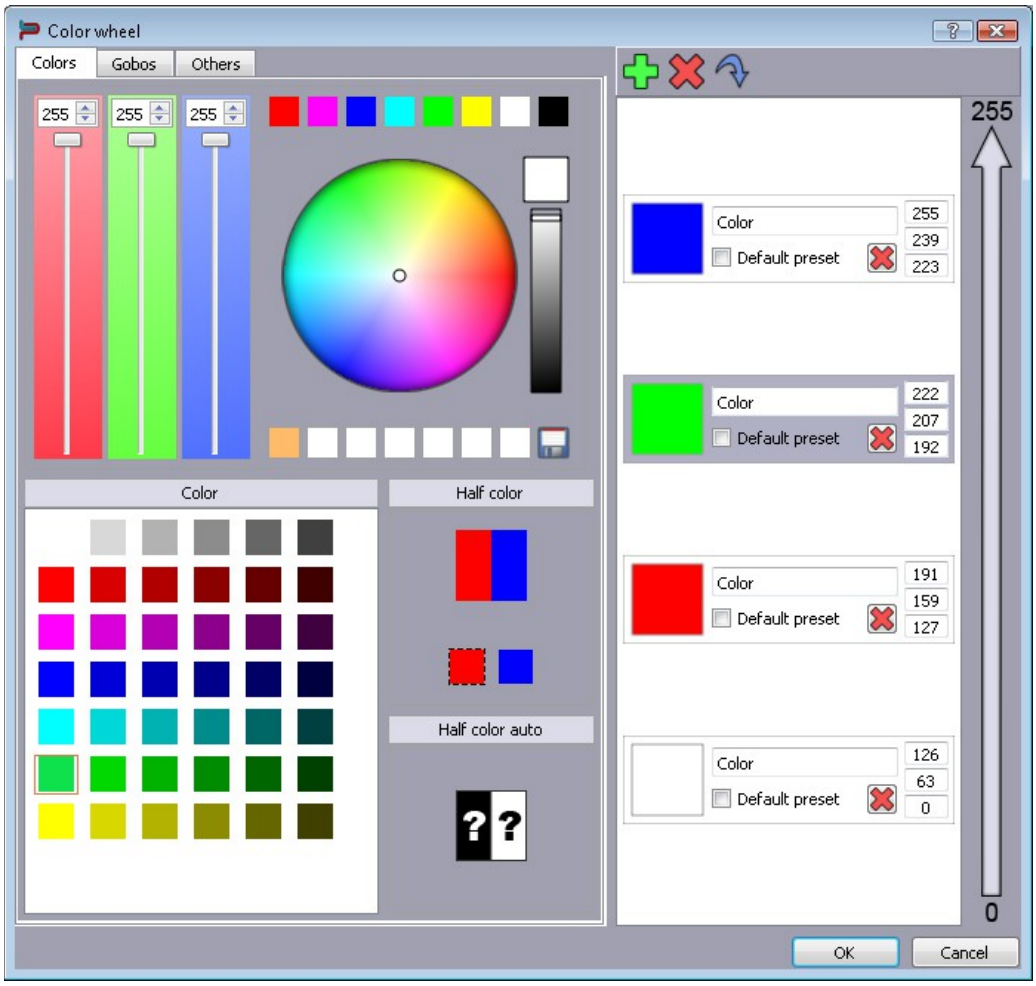
图案及其他预设

图案系列是用于为通道创建图案预设的。随着图案轮通道，这个系列会自动出现。我们的软件为您提供了几个系列，它们依据通道列表的各类型通道来分类，工作方式与图案预设完全一样。

选择您需要的预设系列。
选择一个图案图片或从之前的列表中选一个其他的图像。
把图片从左边的区域拖至右边的预设区域。
选择开始，并默认预设的DMX值。

预设颜色

该系列的预设是用于创建通道的颜色预设的。随着色轮通道，这个系列会自动出现。



颜色预设

在窗口的顶部有一个调色板，您可以用它来改变颜色的RGB值。

调色板共有42种颜色可供选择，它们均可通过调色板进行修改。

- 从列表中选择一个颜色。
- 在调色板中点击不同的颜色对已选颜色进行修改。
- 将您的颜色从列表中拖至右边的区域。
- 这样一个新的颜色预设便会出现。
- 之后您可以将其重命名以及更改这个预设的DMX值。

双色预设

双色功能仅在颜色系列预设中可行。有两个可供选择：半色和自动半色。

通过半色功能，你可以选色两个不同的颜色。
选择第一个眼色方块，利用调色板来改变它的颜色然后以同样的方式做第二个颜色方块。将半色拖放至右边的预设区域。

当您把颜色拖到右边的区域时，自动半色功能便会立刻为您挑选合适的颜色。这个功能将大大的节省您的时间，只需先创建所有的颜色，然后在各个颜色之间利用自动半色功能完成配色。

保存、下载和修改灯具特性

在新增灯具特性编辑器窗口的顶部，有三个选项可供选择：创建一个新的灯具特性，打开一个现有的灯具特性，以及把一个灯具特性另存为。

所有的灯具特性都会保存到软件的安装目录文件夹中。我们建议您把新的灯具特性放在同一个目录当中，但可以另起一个单独的文件夹来保存。我们还建议您为所有的灯具特性保存备份，以防您的电脑系统重装或硬盘出现故障。

我们也希望邀请您交换您的灯具特性以及把它们传送给您的代理商或经销商，以保持我们的数据库定期更新。

在方案中涵盖和使用灯具特性

您刚才创建的灯具特性可以直接在项目中被应用。只需打开贴上对话窗口以及参考用户手册关于如何修改DMX灯具特性。

现在您可以创建自己个人的灯具特性。请参考用户手册里照明设备的可用预设，您便可使用灯具特性编辑器添加通道、预设以及自定义您的个人资料。

Glossary of Terms术语表

DMX512: DMX是数据多路转换的缩写。它描述了数据传输的标准方法，允许不同厂商的照明控制设备互连。而DMX512协议是由美国戏剧技术学会于1986年制定的，以提供一个灯光控制台的标准接口来控制照明调光。它允许每一条DMX线最多可拥有512个通道，而且每个通道均能达到255值的水平。即所有通道具有255个值得调光功能。

灯具: 一个预先设定了通道的DMX设备。它主要用于各种灯光设备如射灯、摇头灯、扫描灯、激光灯、追光灯或视觉效果设备如烟雾机。

通道: 一个DMX或模拟输出可以使用255个数字值。而对于本指南的宗旨，作为DMX通道，是指已知的DMX地址的代名词。任何DMX灯光表演，包括利用软件做表演设计，都是经由512个独立的通道把数据发送到灯具上。在软件中将DMX通道数分配到一个灯具上时，必须和灯具本身的DMX地址吻合。因为每个灯具使用三个通道（红、绿、蓝各一个），DMX通道数显示的是灯具接收到的头三个连续的DMX通道。

地址: 是指通道或灯具从1到512的数字号码。地址号码显示了那些通道正被涉及。

集合: 是指一组512 DMX通道，或者是产品后方的那组三个模拟通道。

灯具档案: 是指灯具通道功能的概观和综述。该文件显示了所有的通道预设以及通道数，并明确了灯具的类型。

灯具档案编辑器: 用于创建新的配置文件及给与用户更多控制选项的工具。

配接编辑器: 用于分配不同通道到灯具和创建矩阵配置的工具。它由若干个包含512个通道的集合组成。

RGB: 是红、绿、蓝三色的缩写。在RGB的色彩模式中，所有的颜色均由红、绿、蓝三色相互混合而成。我们的软件包含一个RGB的颜色选择器，还有红绿蓝三色的灯光功能。

步骤: 一个或以上的通道在超过预设的时间后渐变到新值时的目标状态。不止一个场景可以同时处于活动状态。

场景或程序: 指若干个步骤，随着时间的推移自动重复。不止一个序列可以同时运行。

渐变: 渐变效果是个平稳的过渡过程，在两个或以上的颜色间来回变动。这个效果在慢慢地提高其中一个颜色的强度同时，也会慢慢降低另一个颜色的强度。

触发器: 是一个能唤起某个场景或序列的系统输入。触发器包括用户模式按键、实时

计时器和产品后方的那三个配置输入。

亮度 / 调光: 也称为强度或亮度，指光能（光通量）每单位面积留在某一特定方向表面的流速测量。一个能够修改灯的强度的照明特性。

颜色: 颜色的光源影响主要是由三个因素的组合而定：色调，饱和度及亮度。色调是指一个颜色的基调，即它看起来是红的、橙的、黄的、绿的、蓝的，还是紫的等等。饱和度代表颜色的纯度，而亮度则表示颜色的强度。我们的软件内含一个颜色选择器，有超过1670万种可能的颜色供您选择。

频闪: 频闪效果可以产生一系列的光闪烁。尽管很短，但明亮的闪烁能造出止动效果，使它看起来似乎时断时续。频闪率是指每秒钟的闪烁频率，或一秒钟内灯具发光的次数。

拖放: 此操作允许您移动对象到软件的不同部分。点击您想要移动的对象后，按住按钮，带着对象拖动鼠标到您想要的领域，然后松开按钮以放下对象。

光闸: 是指能够快速打开或关闭光束的灯具特性。

预设: 指一个DMX范围或通道255值中可供选择的那部分。例如，预设可以指定从20到51的通道值作为某个特定的功能。

默认预设: 这个预设是用于为通道设定一个默认的水平值。允许每个通道有一个默认预设。如果配置文件编辑器没有定义任何默认预设，软件便会使用0值作为它的默认预设。