如何使用现场模式

用户手册

(V.1.0)

Summary 目录:

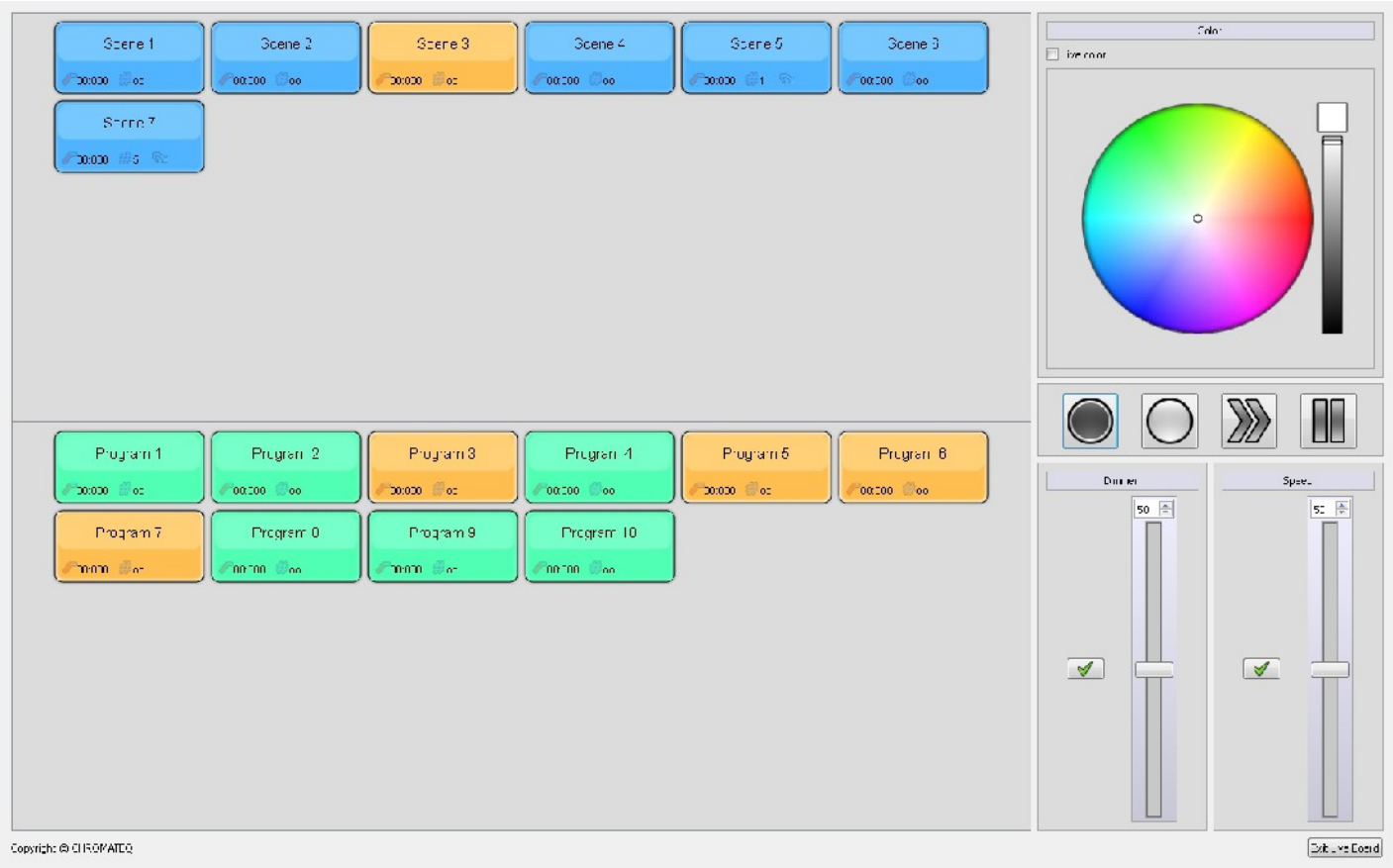
P. 3 Scene, Program buttons and Sequences 场景、方案按钮和序列
P. 4 RGB W/A, CMY Color Palette RGB W/A, CMY 调色板
P. 5 Live Board commands 现场模式命令
P. 5 Dimmer and Speed cursor 调光和速度光标
P. 6 Live Board options 现场模式选项
P. 7 Glossary of Terms 术语表

Picture Index 图片索引:

P. 3 Live Board mode 现场演播模式
P. 4 RGB W/A Color Palette RGB W/A 调色板
P. 5 Live Board commands 现场模式命令
P. 6 Dimmer and Speed cursor 调光和速度光标

这一章节将讲述如何快速地利用现场模式触发场景、方案和序列，以及如何轻松地使用现场模式的控制命令。

当您所有的步骤都已创建好，而且您的场景和方案也已设置好，您便可以字啊现场模式板块那里播放以及触发它们。此模式提供了一些额外的基本功能，如调色板、熄灭、全白、暂停、下一个场景、主调光器和速度控制。请参照**如何创建场景和方案**以学习场景的场景过程。



现场演播模式

Scene, Program buttons and Sequences 场景、方案按钮和序列

在现场模式里，每个场景和方案都以按钮形式出现，能被打开或关闭。在这里您还可以看到那些编写好的并在编辑模式下验证过的场景和方案的完整列表。而场景跟方案的顺序与编辑器上的顺序是一致的。

一个场景的按钮表示：

- 该场景或方案的名字
- 如果场景或方案包带有渐变时间
- 循环的圈数；圈数播放所需的时间
- 如果场景会跳到下一紧接着的场景(方案则不允许)
- 如果场景会跳到另一个所选的场景

点击一个场景按钮以启动触发并播放编排，点击另一个场景按钮则会播放别的内容。软件只允许一个场景演播，脱机版的也一样，但它可允许在联机状态下几个方案同时播放。

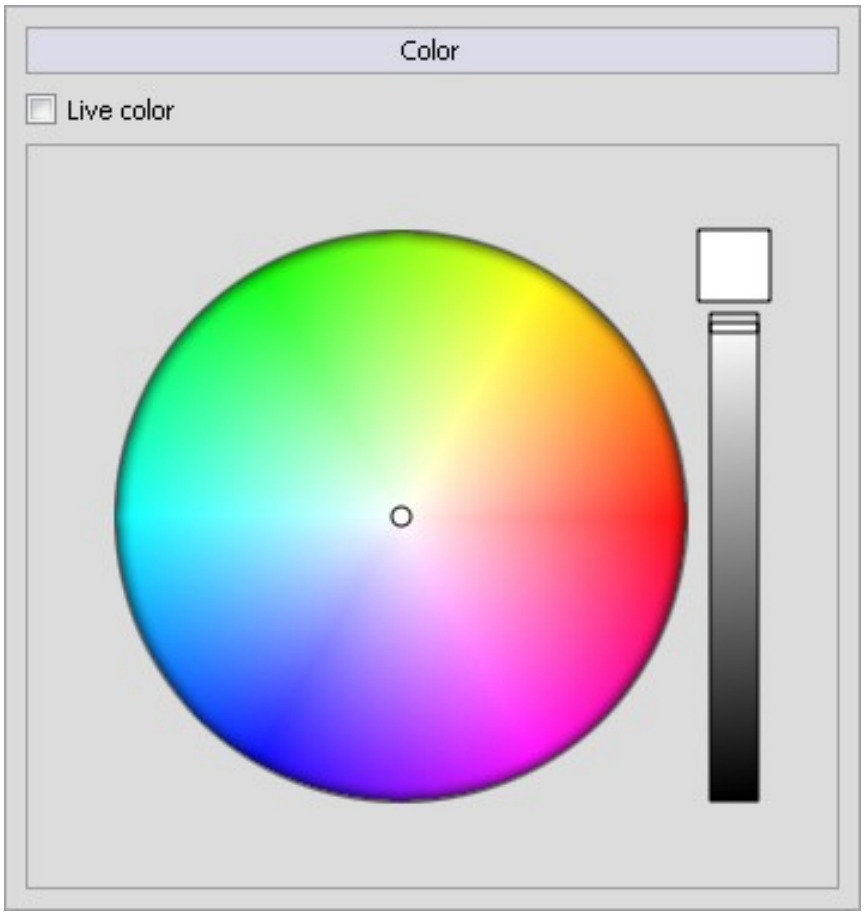
在现场模式当中，就如同在编辑模式，每个场景都会播放设定的循环圈数和跳跃，因此可以让软件本身自己播放序列。

序列是指一系列带有特定顺序的自动播放的场景。通过选择场景的循环圈数和跳跃功能，您可以创建由若干个场景所组成的序列。而您只需在现场模式中触发序列里的第一个场景并可播放整个序列。

RGB W/A, CMW Color Pallet

当一个场景在播放的过程中，您可以随时通过现场模式右边的调色板瞬间改变灯具当前的颜色，尽管场景是之前预设好了的。

简单地点击调色板上的任何位置，颜色提示会出现，并且调色板会自动表明新的颜色的 DMX 值。但调色板只能命令红色、绿色、蓝色、白色和琥珀色的通道。这个功能对于带 RGB W/A 特性的灯具来说是独家的。



RGB W/A 调色板

通过现场模式，您控制的是当前播放场景里的灯具，而且不是其他灯具。调色板也只能控制那些被激活的灯具。

灯具只有在编辑模式下被选中才能激活，而它们的场景 DMX 水平值为 0。
例如，您当前有四盏 RGB 灯，您选择了前面的两盏并编写了一个场景 1。在现场模式中，当场景 1 被触发后，调色板只能够改变头两盏灯的 RGB 值。

调色板同样可以在自动或手动模式下调节白色和琥珀色的灯光特性。在调色板的左边便有一个额外的手动游标。在手动模式下您可以瞬间更改白光/琥珀光的强度；在自动模式下，游标是不能用的，调色板会自动调节四个颜色。

当然，您还可以把调色板模块收起来，只根据原始的内容播放场景。

Live Board commands 现场模式的命令

我们软件给出了如下基本的命令：

- 总熄灭，能关掉灯具光束并关闭灯光。但平移/倾斜通道依然处于活动状态。
- 总全白光，能开启所有的灯光和打开光束，RGB 的 DMX 水平值会达至最大值。
- 下一个场景，可跳跃至紧接着的场景
- 总暂停，在当前的 DMX 水平值下冻结场景

现场模式命令

您可以随时使用这些功能。

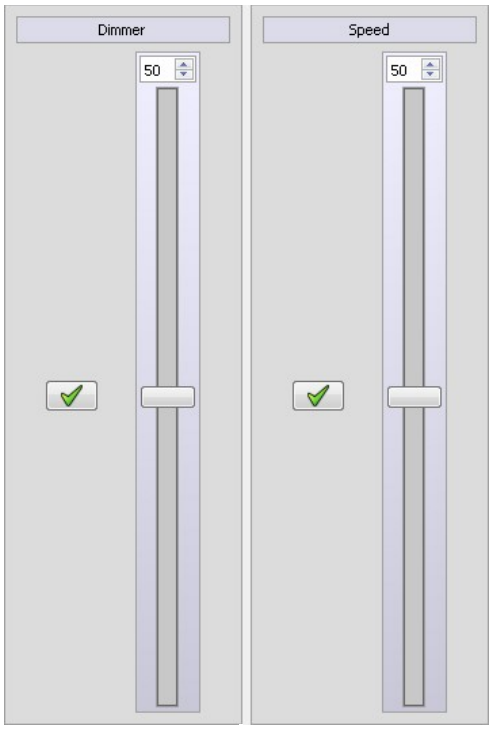
Dimmer and Speed cursor 调光和速度光标

我们的软件在现在模式界面的右下部分有两个光标控制。

位于左边的光标是用于灯具的调光的，它可以控制所有被激活灯具的调光通道和 RGB 通道。例如，您的工程会用到 10 盏传统灯和 4 盏 RGB 灯，但当前正在运行的场景只编写了 6 盏传统灯和 2 盏 RGB 灯。当您使用调光光标时，只有该场景中的这 6 盏传统灯和 2 盏 RGB 灯会被更新。
光标的中央位置是默认值。当您向上移动调光光标增加调光，RGB 水平值会不断上升直至最大值。在当前场景中把调光以及 RGB 水平调至最大值都是可行的，因此向上移动光标不会影响调光的强度。而当您向下移动光标时，RGB 通道值会根据默认值计算的百分比来减少。所以，您只能在光标位于最低位置时才可达到最小值。这个百分比的计算方法允许用户在调光模式中不断保持一个颜色。

全白光命令跟调光光标是兼容的，所以当全白光功能激活后您可以让工程中的灯具变暗。

而位于右边的则是总调速光标，它能够控制场景的运行速度。简单地向上或向下移动光标便可以加快或减慢您的编程。该光标的原理实际是增加或减少步骤的时间以改变场景的运行速度。



调光和速度光标

Live Board options 现场模式选项

软件有若干选项用于设置现场模式，例如，您可以隐藏或显示某些命令，或者您还可以设立密码以保护和防止未知用户进行恶性修改。详细信息请查照“**如何使用先进的选项**”。

通过这一章节，现在您完全自主地触发及播放场景或把命令传递给别人。现场模式操作非常简单，它还能够与触摸屏幕结合使用以达至更容易的操控，因此把控制留给一个新手也是没问题的。

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。

Fixture 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。

Channel 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。

Address 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。

Universe 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。

Profile 灯具特性: 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

Profile Editor 灯具特性编辑器: 用于创建新的配置文件及给与用户更多控制选项的工具。

Patch Editor 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。

Scene 场景: 一个或以上的通道在超过预设时间(十分之一秒至 99 个小时)后向新的通道值过渡的目标状态。不止一个场景可能被同时激活。

Sequence 序列 : 指的是数个场景重复自动地演示。多个序列可以同时运行。

Fade 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。

Triggers **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。

Brightness / Dimmer **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。

Color **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。

Strobe **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。

Drag and Drop **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

Shutter **光闸**: 是指能够快速打开或关闭光束的灯具特性。

Preset **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。

Default Preset **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。