如何使用一些高级选项

用户手册

(V.1.2)

Summary 目录:

P. 3 General Options 常规选项
P. 5 Live Board Options 现场模式选项
P. 7 Hardware Device options 硬件设备选项
P. 9 Glossary of Terms 术语表

Index of Picture 图片索引:

P. 3 Main advanced Options 主要的高级选项
P. 3 Open the Advanced Option Window 打开高级选项窗口
P. 4 General Options 常规选项
P. 5 Live Board Options 现场模式选项
P. 8 Device Options 设备选项

这一章节主要讲述的是如何快速并简易地掌握软件的一些高级选项。它们非常的有用而且能够帮助您按照您的意愿来配置软件。

主要的一些高级选项位于编辑窗口顶部的工具栏上。您可以：

- 创建一个新项目。当前的项目将被替换为一个空白的，而软件会建议您保存。
- 打开一个现成的项目，此时软件会询问您是否要保存当前的项目。
- 保存正在编写的项目。
- 显示实时的 DMX 水平值，DMX 的输出窗口将会出现并给出当前的 4 个集合的 DMX 输出状态。
- 切换到现场模式。
- 切换到脱机模式并编写硬件的内存。

主要的高级选项

选项窗口是在软件界面左上角的工具这一栏打开的。然后点击“选项”以打开窗口。

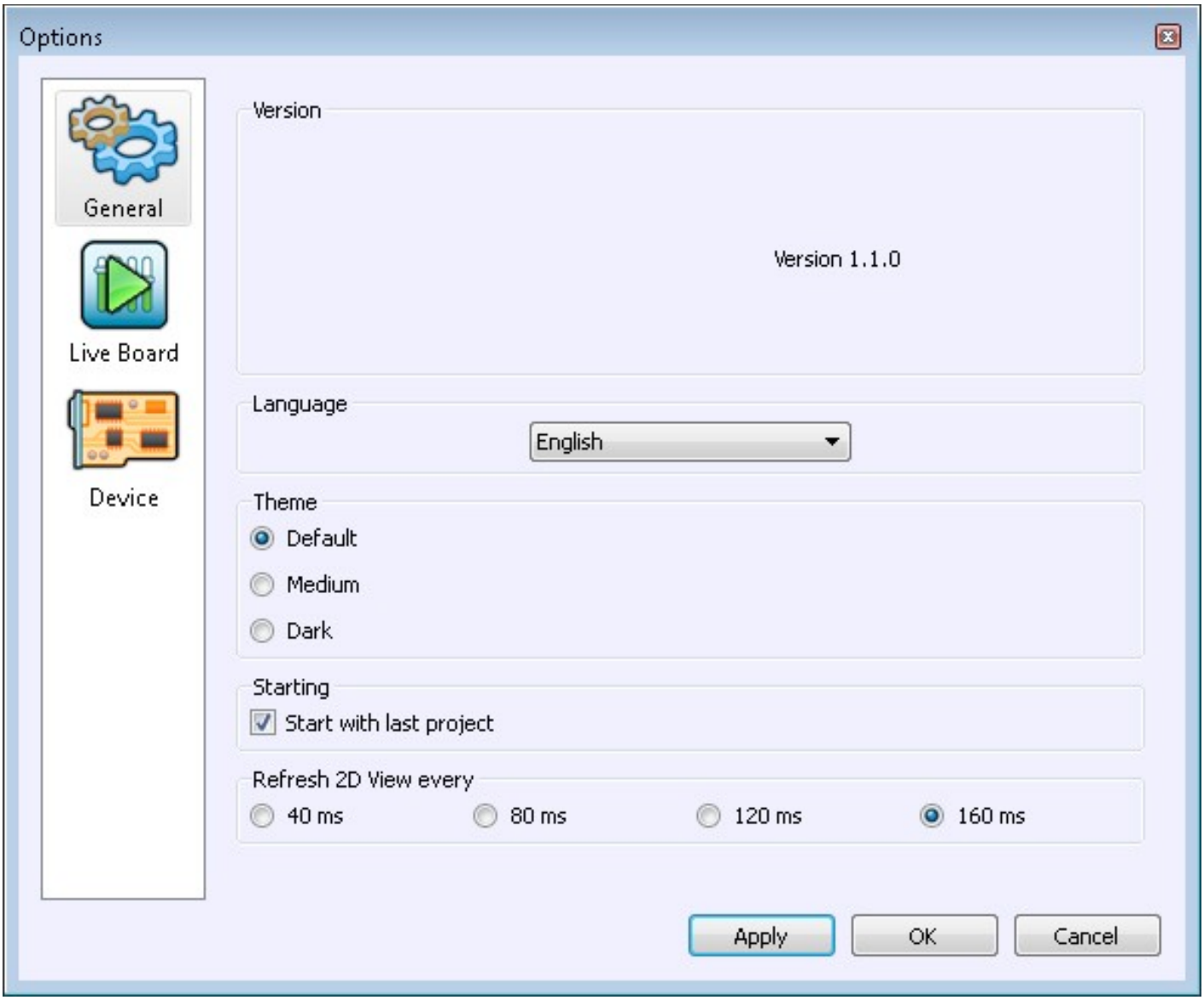
打开高级选项窗口

通过点击任何一个选项窗口的图像，您可以设置现场模式、编辑模式以及硬件设备。这些选项窗口是很重要的，因为它能够给出更专业、先进的可行性，让您完善软件。

General options 常规选项

常规页面上的选项能整体影响软件，它包含以下内容：

- 版本，这显示您的软件当前的版本。
- 语言，使用此选择可用的语言之一。软件的默认语言是英语。只要点击确认或应用，软件便会显示新选择的语言。
- 主题，这里您可以在三个不同的主题中进行选择。默认值，给出一个既定的软件的光外观；中等或暗，这给软件以较深的整体外观。
- 开始：从上一个项目开始，这表示当您启动软件后，这个选项会自动的加载您之前正在处理的最后一个项目。这是一个默认的选项。
- 刷新二维视图，给出几个不同的时间间隔，当软件运行的时候以刷新更改。建议选择最大值来达到更好的演出。

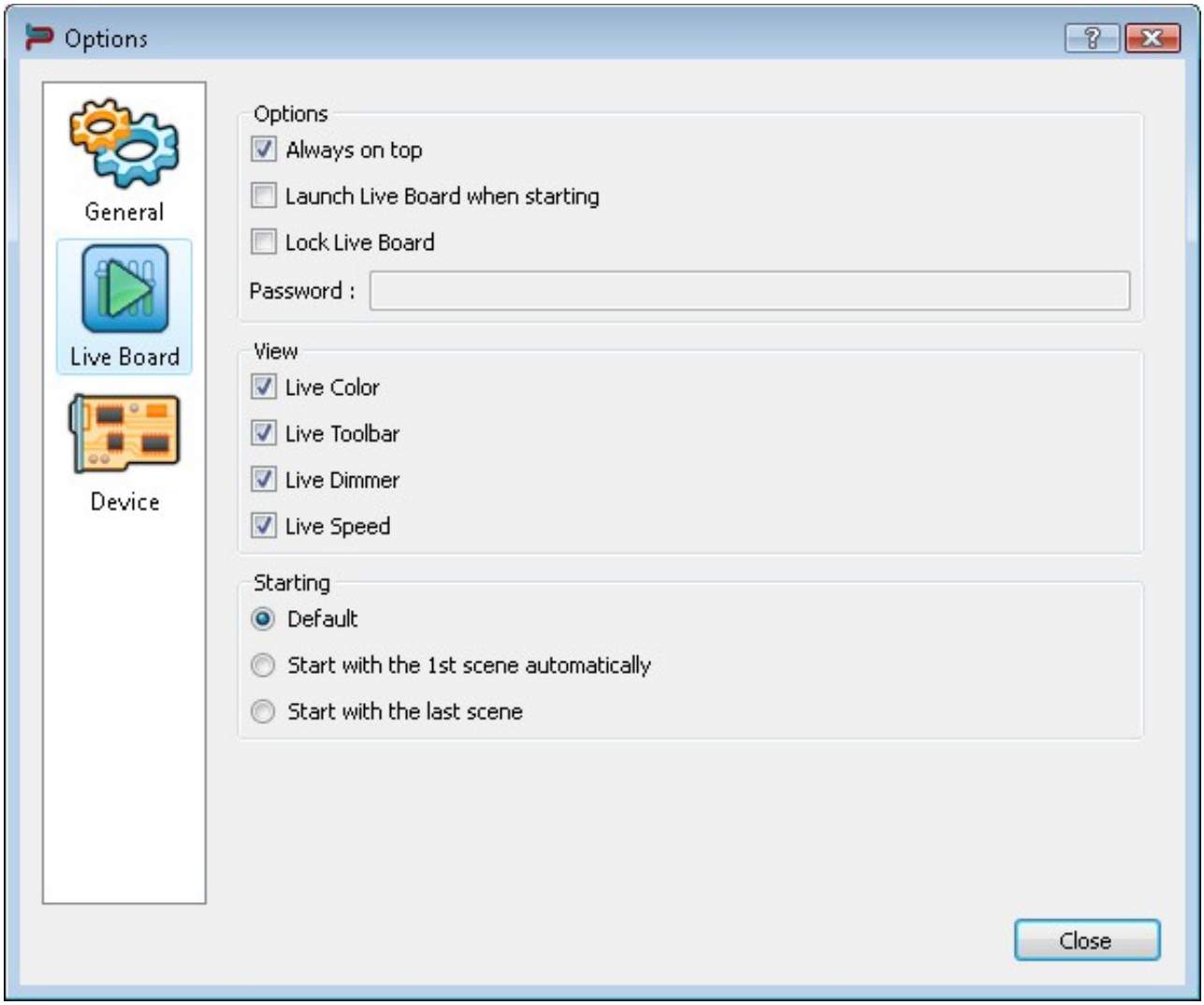


常规选项

Live Board options 现场模式选项

现场模式页面上的选项主要影响软件的现场模式功能这块，并显示以下的可能性和命令：

- 总是在顶部，这将把现场模式作为主画面显示，并且驾于其他正在运行的程序之上。它使现场模式作为主要的显示应用程序，如果不取消选择该选项，您将无法切换或显示另一个程序。
- 开启时启动现场模式，这在您启动和加载软件时将直接显示现场模式的界面。用户将无法访问编辑模式，但可以直接触发方案。要访问编辑模式需点击“退出现场模式”。
- 锁定现场模式，选择此项以保障您的演出已经所有那些您已经编写好的场景。在此模式下，使用者将无法进入编辑模式，除非他知道解锁的密码。激活并输入您的密码以保持系统。如果您忘记密码，可以通过组合键 CTRL +点击退出“退出现场模式”来取消此选项。



现场模式选项

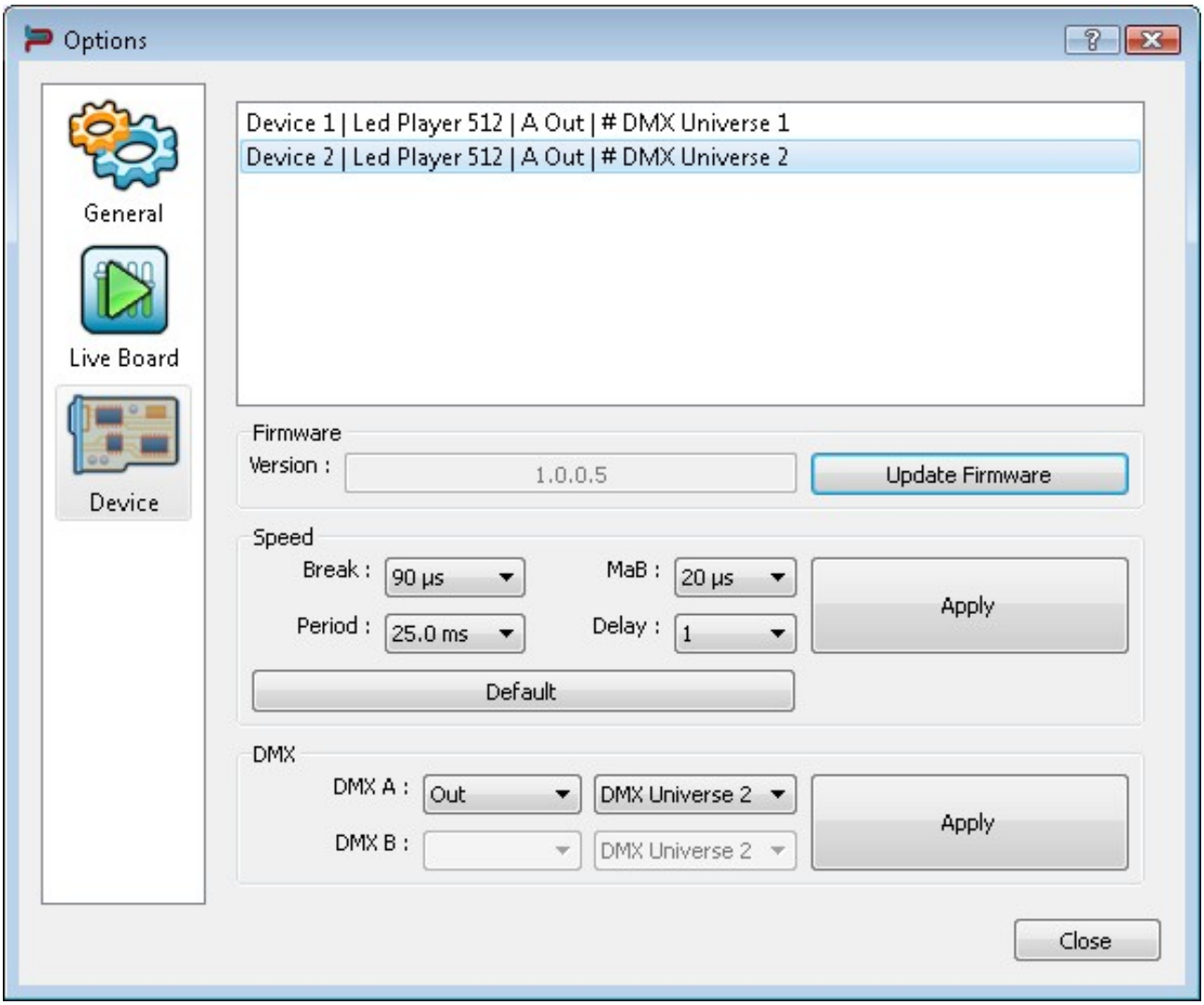
- 显示/不显示现场调色板
- 显示/不显示现场工具栏（熄灭、全白、下一个场景和暂停选项）
- 显示/不显示现场调光光标
- 显示/不显示现场总速度光标
- 启动现场模式作为默认开始界面，但当用户切换到现场模式界面时场景不会自动触发。
- 自动运行第一个场景，当用户打开或切换到现场模式时，在所编写的场景列表里的第一个将会自动演播。此选项结合现场演播模式，对于自动开启是一个很好的解决方案，或只需简单地双击任意程式以播放演出。
- 接上一个场景开启，软件将记录关闭前演播的那个场景，并会接着演播同一个场景当您启动现场模式界面。

根据所有这些功能，您会发现自定义现场模板是多么简单以及通过为最终用户设置有限的可行性使其更容易掌握。因此，安装程序可以配置软件并把控制系统交给任何人，专业用户或其他等。

Hardware Device options 硬件设备选项

设备页面里的选项主要关于连接电脑的电路板，它包括以下这些：

- 显示通过不同 USB 接口所连接到电脑的控制器列表。它们是按序列号从小到大排列的，列表中包含设备的名称、DMX 配置和集合状态。
- 所选设备的硬件版本，这里您可以自助更新硬件的版本。此过程可能需要几分钟的时间，且在更新过程中您必须确保设备是连接着电脑的，否则将会损坏电路板。
- 速度，这用于选择 DMX 的速度。4 个值可用来配置 DMX 信号参数，这将影响到 DMX 信号的速度。点击“应用”以确认所设定的速度并观察控制器上试点 LED 的结果。如果您的灯具不兼容，速度功能是很重要的。在我们的经验中，降低速度可能会解决这个问题，该问题通常源于线的质量、连接或灯具本身。
- 配置设备的卡侬头，您可以通过选择输入或输出来确定通讯模式（需根据控制器是否允许），以及选择 DMX 集合至选定的输出连接。以 2 个卡侬头和 2 个输出为例，您可以给 2 个卡侬头设置共同的集合，把硬件作为一个 DMX 分配器。点击“应用”按键以确认新的配置。



设备选项

本章节是学习软件的最后一步。从现在起，您完全可以自行按意愿配置您的软件，并可以将控制传递给其他人。

Glossary of Terms

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。

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。

场景或方案：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。

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。