如何开展一个新工程

用户手册

(V.1.0)

Summary 目录:

P. 3 Introduction 简介
P. 4 System requirements 系统要求
P. 4 Installing software and drivers 软件和驱动程序的安装
P. 5 Editor Mode 编辑模式
P. 6 Creating and updating Profiles 创建和更新灯具档案
P. 7 Patching DMX Profiles 配接 DMX 灯具
P. 8 Confirming and validating the Patch 确认并验证配接
P. 9 Creating Steps, Scenes and Programs 创建步骤、场景和方案
P. 11 Creating Scenes with the Effects Engine 利用效果生成器创建场景
P. 12 Live Board Mode 现场演播模式
P. 12 Advanced Options 高级选项
P. 13 Glossary of terms 术语表

Index of visuals:

P. 5 Editor Mode 编辑模式
P. 6 Profile Editor 灯具档案编辑器
P. 7 Patch Manager 配接管理器
P. 8 Editor mode after Patch 配接后的编辑界面
P. 9 Steps and Scenes 步骤和场景
P. 10 List of Effects 效果列表
P. 11 Live Board Mode 现场演播模式
P. 12 Open the Advanced Option Window 打开高级选项窗口
P. 12 Advanced Options of the software 软件的高级选项

Introduction简介

本用户指南中包含的所有软件的功能和命令的详细信息。它包括在Mac或Windows平台上如何一步一步地使用软件；描述如何在短时间内简易地创建和启动一个演出以及关于更多额外信息的高级使用说明。

本指南假定您对操作系统有一定的基础工作知识，包括使用鼠标，选择菜单和对话框中的项目，打开和关闭文件。有关这些和其他的基本技术信息，请参阅您的操作系统手册。

通过软件您可以：

- 在短时间内以简单的方式给所有DMX灯具创建原始的灯光演出
- Run test simulations of your light shows, on-screen, “live” on a DMX network of light fixtures.运行您的灯光演出的模拟测试，
- 把演出下载到一个控制器上并脱机播放场景

什么是软件灯光表演（项目）？

- 一个灯光演出是一组命令，它告诉您的灯具该做什么以及什么时候做。
- 一个软件的灯光演出可以简单到一个只显示单个颜色的灯具，或者它可能涉及到几十种不同的灯光，各有其独特的作用或效果。
- 在每一个软件灯光演出中都有两个主要组成部分：灯光和效果。利用配接和方案编辑器，您可以给演出添加灯光或给每一个灯具分配效果。

DMX512

- 通过软件编辑的灯光演出完全兼容DMX512通讯，用于所有专业的DMX灯具。
- 传统上讲，要设计一个DMX灯光演出，您需要有一个灯光控台以及高度专业的DMX512协议的相关知识。然而，现在您可以通过我们直观优化的控制软件直接在电脑上设计专业质量的、DMX兼容的演出。

System Requirements系统要求

Windows
Windows 98, ME, 2000, XP, Vista 32/64, Seven
1 Ghz CPU
512 MB 内存
150 MB 可用磁盘空间
1 CD Rom 驱动器
1 或以上 USB 2.0 接口
屏幕分辨率1024 x 768 或更高

Macintosh
Mac OS X 10.4 (Tiger) or greater
1 GHz CPU
512 MB 内存
150 MB 可用磁盘空间
1 CD Rom 驱动器
1 或以上 USB 2.0 接口
屏幕分辨率1024 x 768 或更高

Installing software and drivers 软件和驱动程序的安装

这一节描述如何在特定的windows和Mac系统下安装软件和设备驱动程序。

要确保软件启动正常，在运行软件前请保证所有的驱动均已安装在各个系统上。

Windows 系统下的软件和驱动程序安装

在您安装软件之前，关闭所有运行的应用程序，禁用病毒保护，确保您的计算机有足够的内存和可用磁盘空间。

把软件光盘插入光盘驱动器。安装程序将启动，并弹出安装窗口。若安装程序无法自动启动，请在光盘中查找安装文件。

驱动的安装可能会因系统的不同而有所差别，因此在安装过程中您或许会看到这些细微的差别。

请参照用户手册的“**驱动程序和软件的安装**”并根据针对Windows系统的细节指引来进行安装。所有的使用说明均可从我们的网站上下载或在产品套装的CDrom上也可找到。

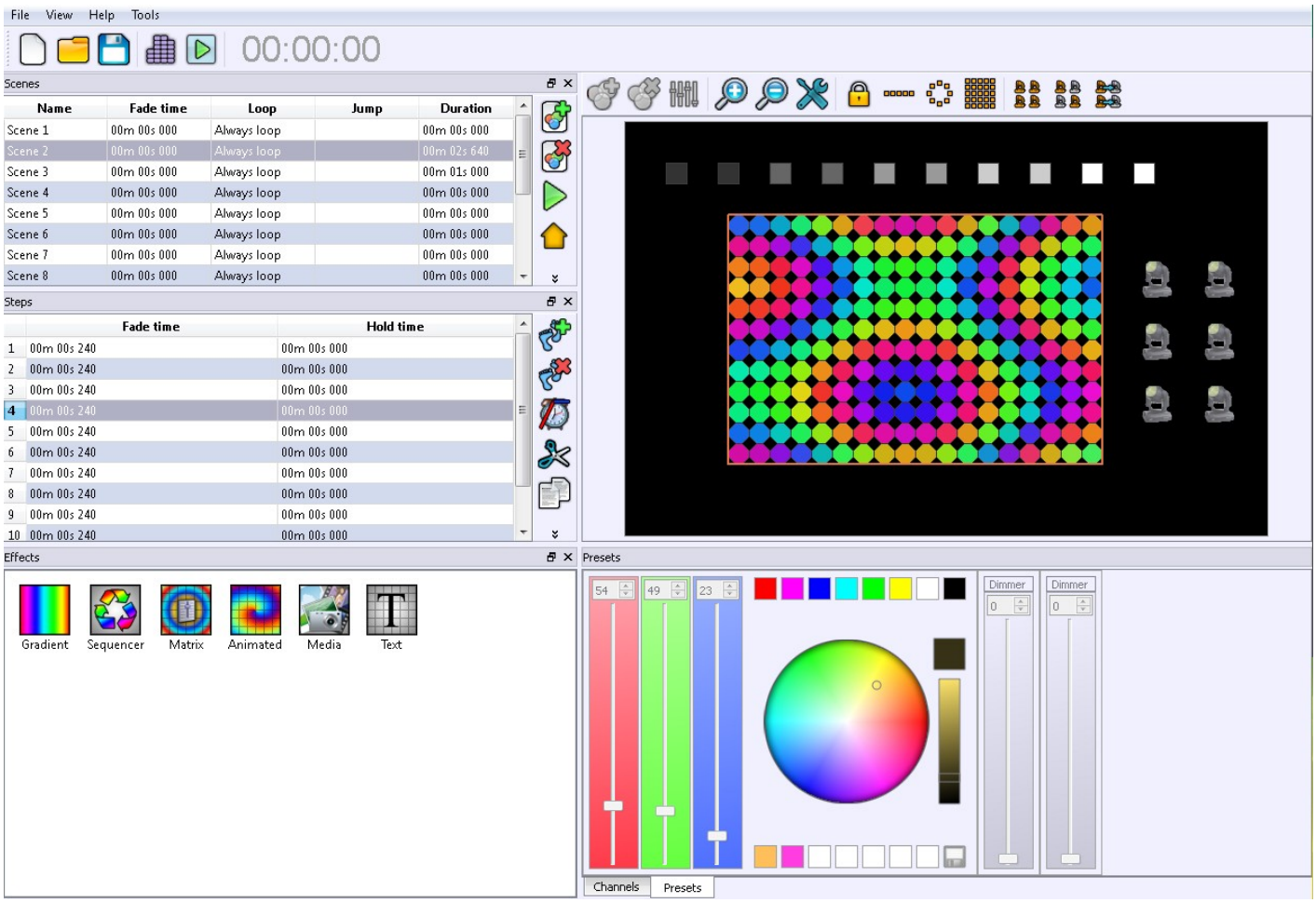
Mac系统下的软件和驱动程序安装

请参照用户手册的“**驱动程序和软件的安装**”并根据针对Mac系统的细节指引来进行安装。所有的使用说明均可从我们的网站上下载或在产品套装的CDrom上也可找到。

Editor Mode 编辑模式

当您首次启动软件时，您会被直接带到编辑模式。这是软件使用的主要界面，在这里您可以达到 85%的软件功能。通过此模式，您可以创建灯具档案，配接灯具，选择和控制灯具，创建步骤、场景和方案，以及设置一些高级选项。

我们尽可能地把编辑模式设计得简单易明，使得从专业的到新手用户都能够在短时间内熟悉软件。



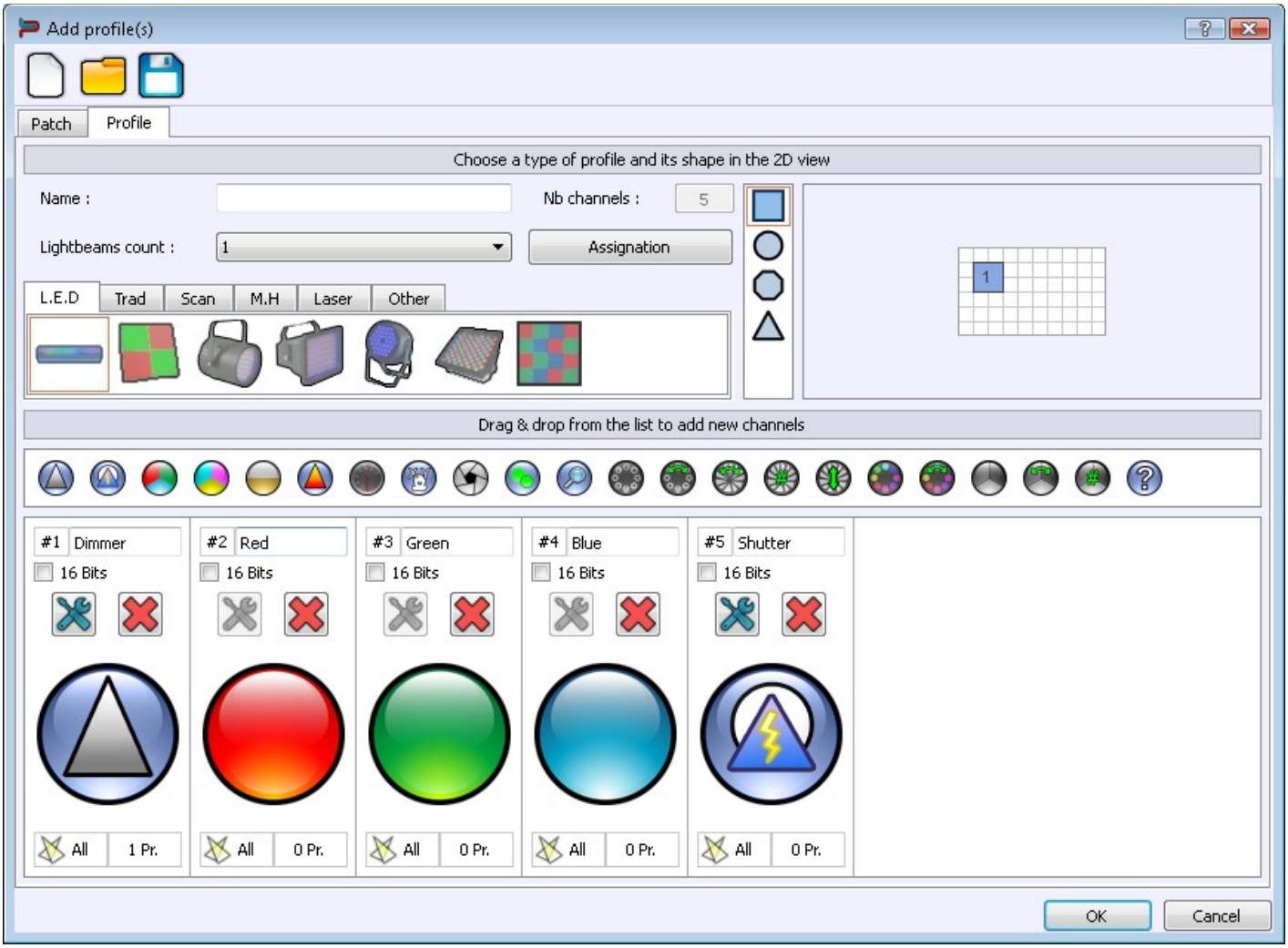
编辑模式

当您第一次打开编辑模式，它不会包含任何设备和程式。您必须阅读及参照前面的章节以成功地创建演出。

对于您的演出的第一步是指在工程中添加和配接灯具档案。您将要编写软件以跟特定的灯具一起运作，并让软件管理所有的灯光功能。因此首先您必须确保灯具档案建立正确以及它们的坐标与所分配的灯匹配。

Creating and updating Profiles 创建和更新灯具档案

这一节讲述的是如何简单地通过软件在短时间内创建灯具档案。灯具档案编辑器已包含在软件当中，这使得它很容易访问编辑器以及创建或更新灯库。在开始创建之前，您必须先启动软件。



灯具档案编辑器

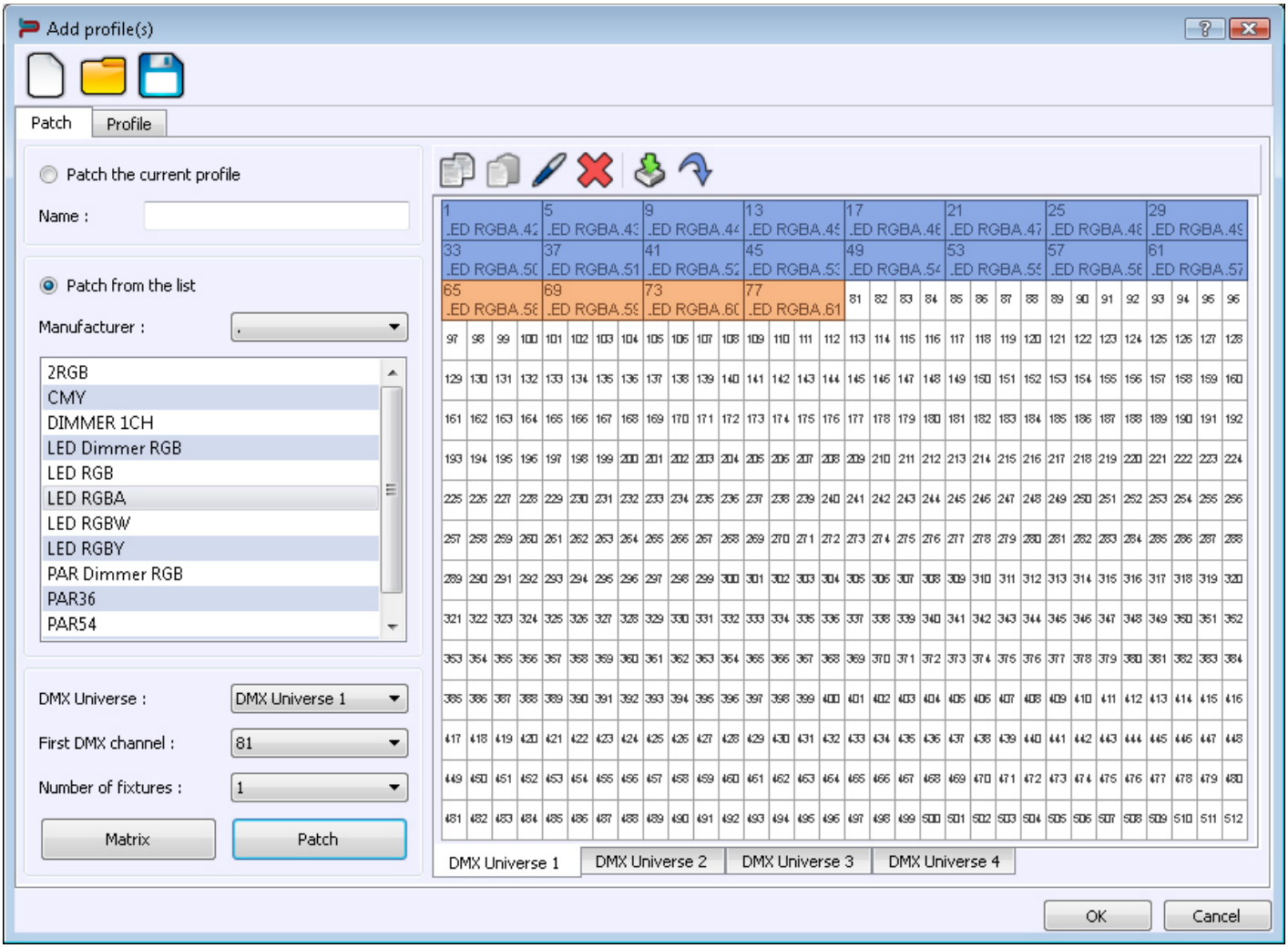
请参考用户手册的“**如何创建灯具档案**” 并根据细节指引来进行创建。所有的使用说明均可从我们的网站上下载或在产品套装的CDrom上也可找到。

Patching DMX Profiles 配接 DMX 灯具

这节将会介绍如何简单快速地通过软件的配接管理器配接灯具。

配接灯具是指把一个 DMX 通道值分配到各个软件灯具档案中。该值可从普遍可用的 1 至 512 通道中选取。任何 DMX 的灯光演出，包括由软件设计的演出，都是通过多达 512 个独立通道把数据传送到灯具上的。因此，分配 DMX 通道号码到灯具上时必须跟灯具自身的地址相符。

配接编辑器已包含在软件里，您必须在开始配接前启动软件，并确保灯具是可用的。软件启动后，点击“添加”按钮以打开配接管理器。添加功能位于二维工具栏的第一个按钮。



配接管理器

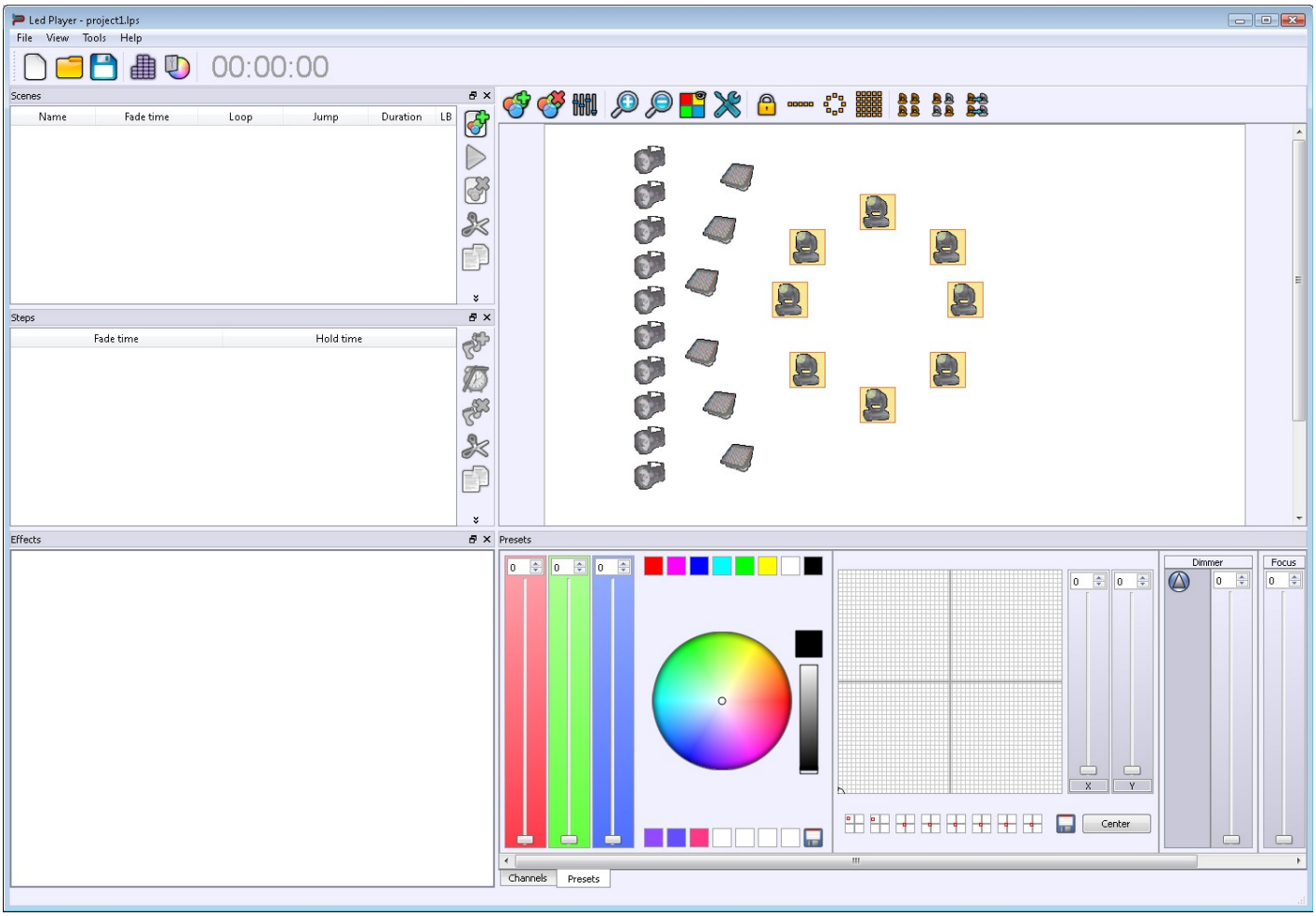
请参考用户手册的“**如何配接灯具**” 并根据细节指引来进行创建。所有的使用说明均可从我们的网站上下载或在产品套装的CDrom上也可找到。

Confirming and Validating the Patch 确认并验证配接

当灯具和 DMX 地址码吻合时，代表配接是成功的。软件利用配接信息生成强大的功能，这将有助于您在短时间内创建演出。

所有的灯具会出现在编辑窗口，它们的光束也会显示在二维编辑区内，因此从软件的二维区可以看到演出的一个整体视图。当您从二维区选择灯具后，灯具的通道会出现在下面。

在成功配接灯具，并已熟悉软件的命令和控制，您便可以开始编写您的演出。我们的软件使用一个非常用户友好的方法和强大的功能来创建场景和演出方案。



Editor mode after Patch

好的灯具加上好的配接是成功演出的基础。当灯具档案跟灯具本身完全配合，您将节省编写演出的时间，而且发现最终的视觉效果有令人难以置信的提高。

请参考用户手册的“**如何配接灯具**” 并根据细节指引来进行创建。所有的使用说明均可从我们的网站上下载或在产品套装的CDrom上也可找到。

Creating Steps, Scenes and Programs 创建步骤，场景和方案

这一节主要讲述如何快速、简易地通过软件创建步骤、场景和方案。

步骤、场景和方案是 DMX 编程的基础。在编程您的演出之前，您必须明白它们是什么以及能做什么。它们将通过定制的编程使您的演出变得独特。

在继续往下读用户手册前，弄懂每一个用语以及它的含义是非常重要的。我们的软件使用步骤和场景，但也可能被命名为场景和方案。下面是一些简单的解释：

Scenes

Name	Fade time	Loop	Jump	Duration	LB
Scene 1	00m 00s 000	Always loop		00m 03s 840	☑
Scene 3	00m 00s 000	Always loop		00m 00s 000	☑
Scene 4	00m 00s 000	Always loop		00m 00s 000	☑
Scene 5	00m 00s 000	Always loop		00m 04s 000	☑
Scene 6	00m 00s 000	Always loop		00m 00s 000	☑
Scene 7	00m 00s 000	Always loop		00m 00s 000	☑
Scene 2	00m 00s 000	Always loop		00m 01s 000	☑

Steps

	Fade time	Hold time
1	00m 00s 000	00m 01s 000
2	00m 00s 000	00m 01s 000
3	00m 00s 000	00m 01s 000
4	00m 00s 000	00m 01s 000

步骤和场景

Step 步骤

一个步骤通常指能够记录每个通道固定的 DMX 水平的内存。根据您所用的 DMX 集合的数量，每个步骤每次可以记录 512 个甚至更多的通道。例如，如果您连接了两个控制器，您将有 2×512 个通道可用，所以每一个步骤有能力记录 1024(2×512)个 DMX 水平值。

每个步骤还包含了停留时间和渐变时间。
停留时间是指在持续的时间里步骤保持每个通道的 DMX 水平值；渐变时间是指在持续时间里步骤达到通道的某个 DMX 水平值。

例如，一个包含 3 个通道、要设定至 255 水平值的步骤，它的停留时间为 2 秒、渐变时间为 5 秒，那么它将会这样播放：开始的 DMX 值为 0，所以在 5 秒钟内 DMX 水平将会从 0 慢慢渐变至 255，然后该步骤将会在 3 个通道上保持 255 这个水平值 2 秒钟。

合并几个步骤是可行的，但需要逐一创建它们。您可以建立一系列的步骤。一些传统的 DMX 控台使用场景这个用语而不是步骤，但功能和效果都是一样的。

Scene 场景

一个场景是由若干步骤组成的；它们包含一套连续播放的步骤。与步骤相比，场景带有不同的功能，它们不能记录 DMX 水平值，因此它们必需利用步骤来完成。所以，场景必须至少含有一个步骤，这样才具可操作性。事实上，当您播放场景的时候，您实际播放的是包含在场景里的那些步骤。一些传统的 DMX 控台使用方案这个用语而不是场景，但功能和效果都是一样的。

Program 方案

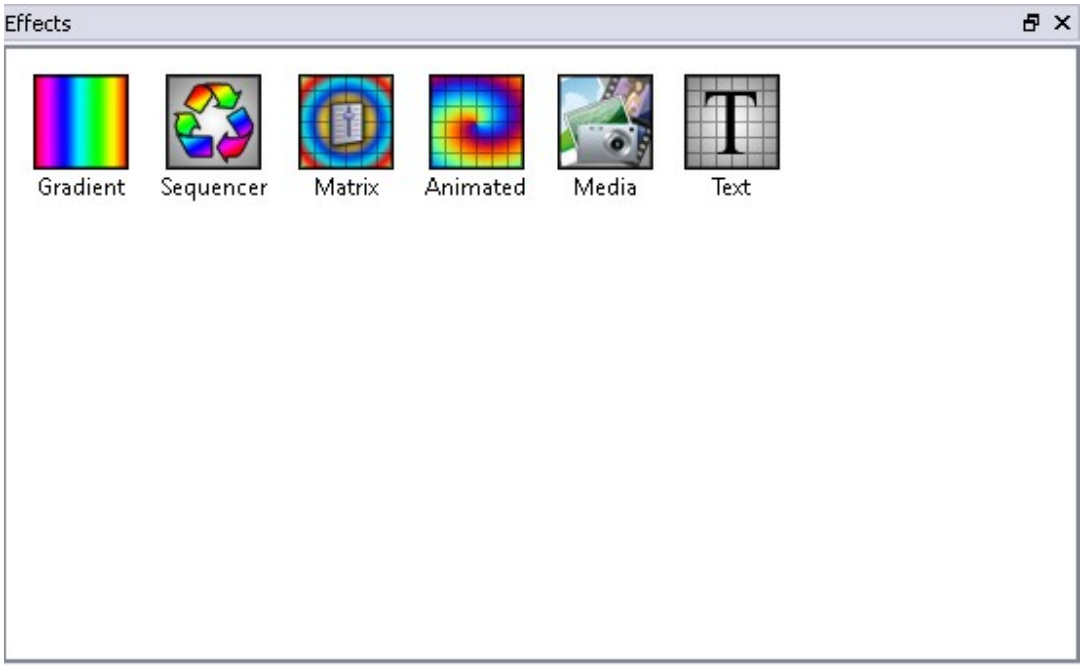
方案几乎与场景一样，这两个用语可以用于同样的功能和效果中。一个演出是由一系列场景作出相应的步骤所构成的，其包含的 DMX 水平值由所选灯具的预设来决定。

请参考用户手册的“**如何创建场景和方案**” 并根据细节指引来进行创建。所有的使用说明均可从我们的网站上下载或在产品套装的CDrom上的Manual 文件夹里也可找到。

Creating Scenes with the Effects Engine 利用效果生成器创建场景

我们的软件包含一个可以制作许多惊人效果的生成器，每个效果都会产生不同的的视觉享受。

效果列表在您从二维视图区选择了灯具后才会显示。软件将根据灯具的通道和功能自动显示可用的效果。例如，对于一个矩阵或摇头灯或带有 RGB 通道的灯，您会有更多的效果可选。



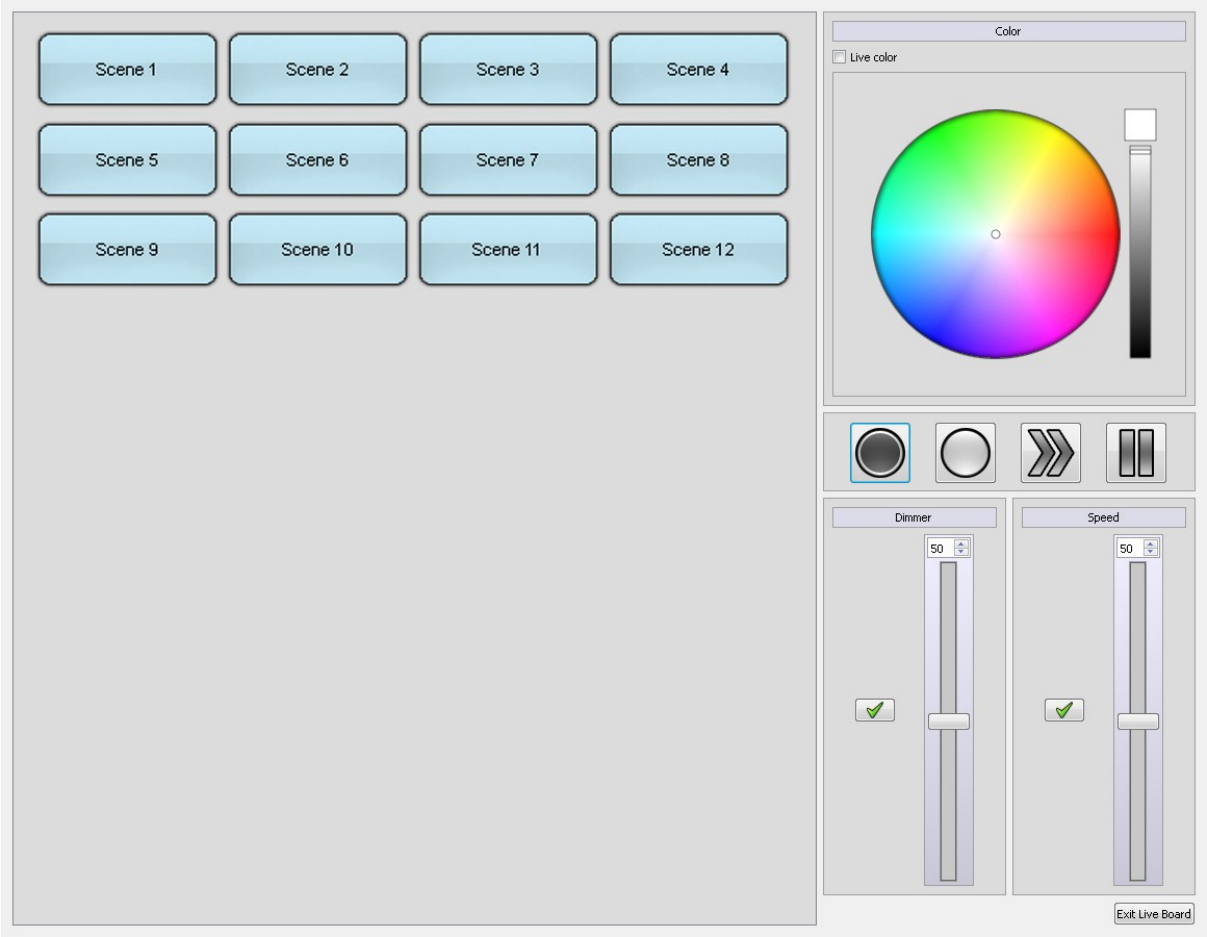
效果列表

请参考用户手册的“**如何使用效果生成器**” 并根据细节指引来进行创建。所有的使用说明均可从我们的网站上下载或在产品套装的CDrom上的Manual 文件夹里也可找到。

Live Board Mode 现场演播模式

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。



现场演播模式

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。 软件每次只能播放一个场景，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。

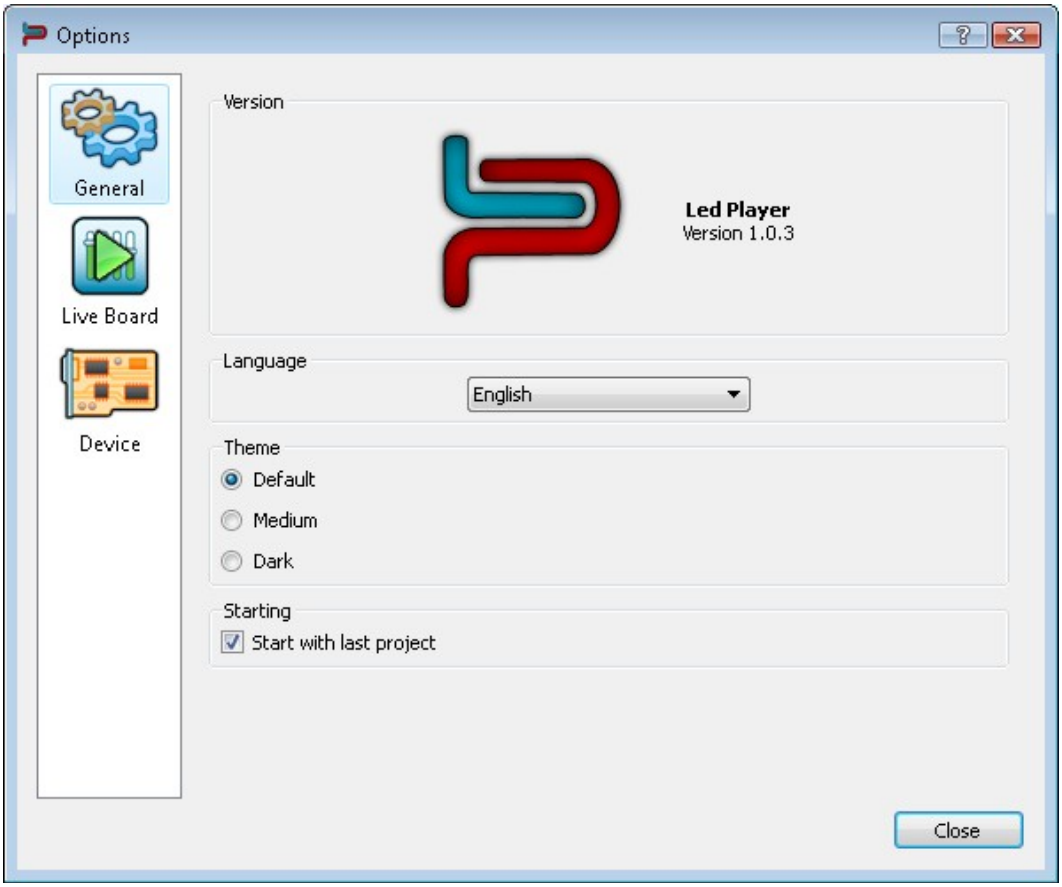
请参考用户手册的“**如何使用现场模式**” 并根据细节指引来进行创建。所有的使用说明均可从我们的网站上下载或在产品套装的CDrom上的Manual 文件夹里也可找到。

Advanced Options 高级选项

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。选项窗口位于编辑模式的工具菜单，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。



软件的高级选项

请参考用户手册的“**如何使用高级选项**” 并根据细节指引来进行创建。所有的使用说明均可从我们的网站上下载或在产品套装的CDrom上的Manual 文件夹里也可找到。

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。