

用户手册

如何创建场景和方案

V1.5.4

前言	2
配接和控制	3
灯具二维视图菜单	3
灯具的选择	3
通道控制面板	5
通道和预设窗口	5
通道模式	6
预设模式	6
使用选择和预设	9
步骤,场景,方案和序列	10
步骤	11
场景	12
方案	12
序列	13
创建和保存场景及方案内容	14
创建和保存步骤内容	17
同时选定多个步骤	18
预览选项	19

前言

这一章主要讲述如何快速、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。在编程您的节目之前，您必须明白它们是什么以及能做什么。

您必需启动软件，并在创建场景和方案前已经应用好 DMX 配接。请参照用户手册的**如何创建灯具(灯库)**和**如何配接灯具**以更有效地执行这些操作。

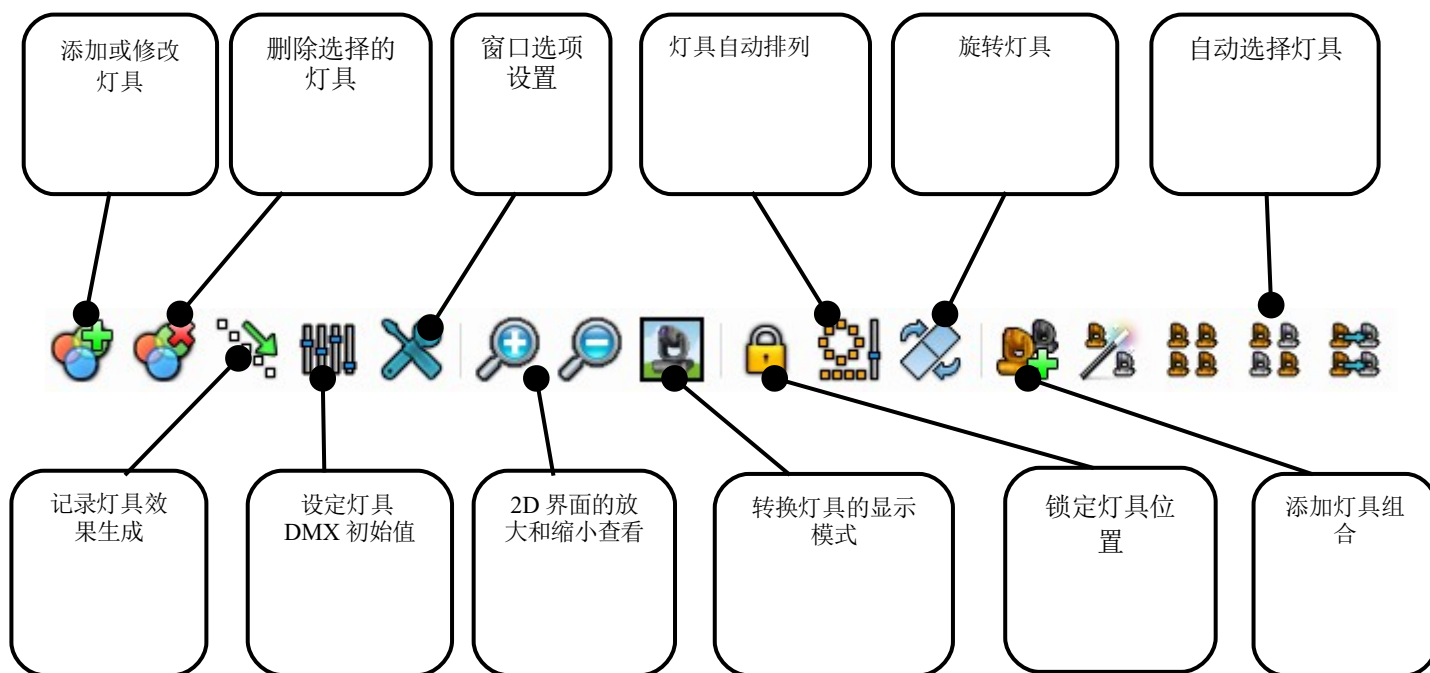
配接和控制

优秀的编程总离不开一个良好的配接，而一个良好的配接又总与完善的灯具特性息息相关。您必需确保您编写的灯具特性是正确并且与灯具本身吻合，然后您还必需校对所设立的 DMX 地址码与灯具本身也相符。

请参照用户手册的**如何创建灯具(灯库)**以学习这方面的内容和参考**如何配接灯具**以学习一切有关配接的功能。

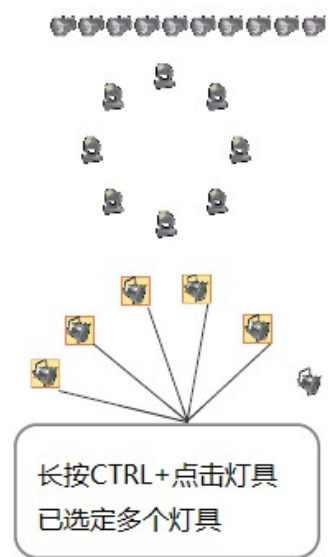
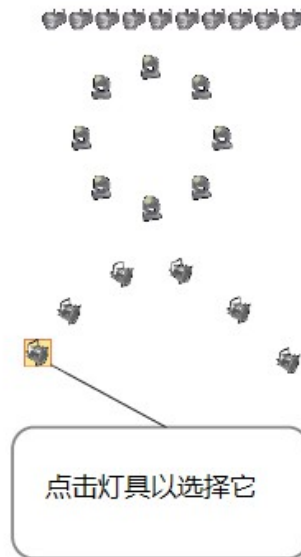
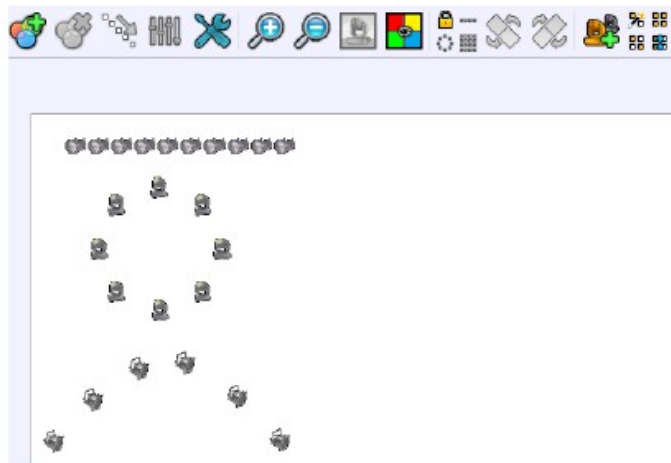
当配接做好后，您还必需测试它以检查灯具是否可以正确执行软件的命令。

灯具二维视图菜单

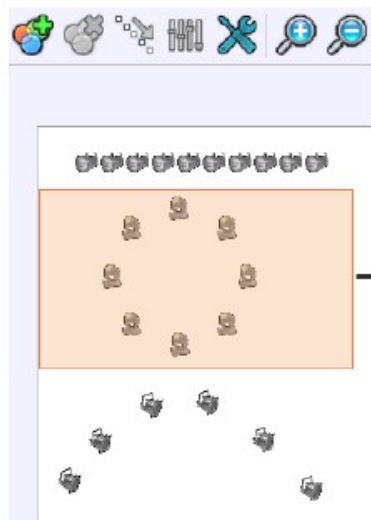


灯具的选择

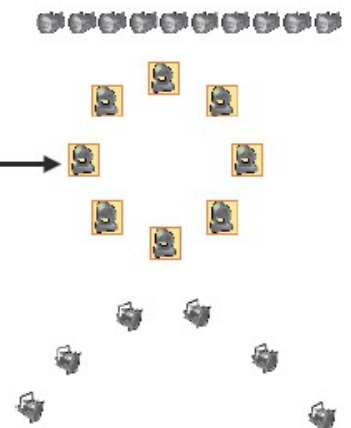
在二维区域你可以通过点击灯具图标来选择/取消选定灯具。



你还可以点击左键拖动，一次性选择某个区域里所有灯具。



在二维视图中任意某处点击，
长按鼠标左键拖动选择某一区域。
松开鼠标，则选定该区域内所有灯具



单击二维视图的任意空白处，则可撤销所有选定的灯具。



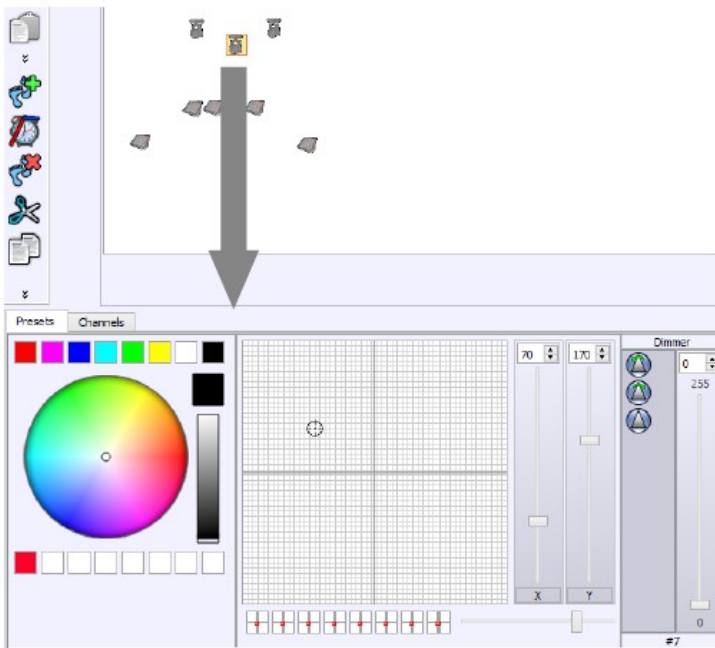
当图中带锁图标被激活，只要再次单击该图标即可撤销锁定。



DMX水平值和预设值只能在二维区被选的灯具上激活，因此请确保每一次您选择了正确的灯具。

通道控制面板

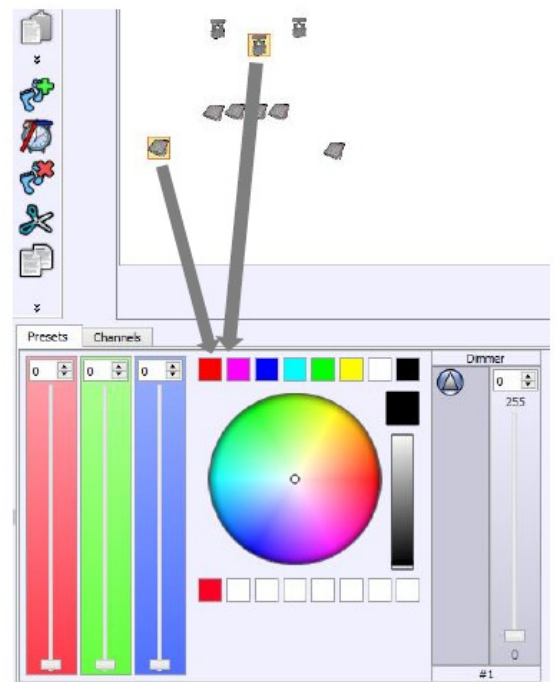
当您选择了一个灯具，它的通道和预设将出现在二维区下方的预设窗口里。您能够看到前面在灯具编辑器所定义的该灯具通道。



当您选择了一个灯具，它的通道和预设将出现在二维区下方的预设窗口里。您能够看到前面在灯具编辑器所定义的该灯具通道。

如果您选择两个或以上不同特性的灯具，软件将只会显示共同的通道。例如，如果您选择了两个均带有 RGB 功能的不同灯具，那么软件则会显示 RGB 的调色板；如果两个灯具都有平移/倾斜功能，软件则会显示平移/倾斜的组件；如果灯具均有调光器，软件则会显示调光器。但如果其中一个灯具带有 RGB 功能，软件便不会显示 RGB 的调色板，其他功能也如是。

而那些能够显示的共同通道有 RGB，CMY，RGBY，RGBA，平移/倾斜，调光器，聚焦，光圈和变焦。



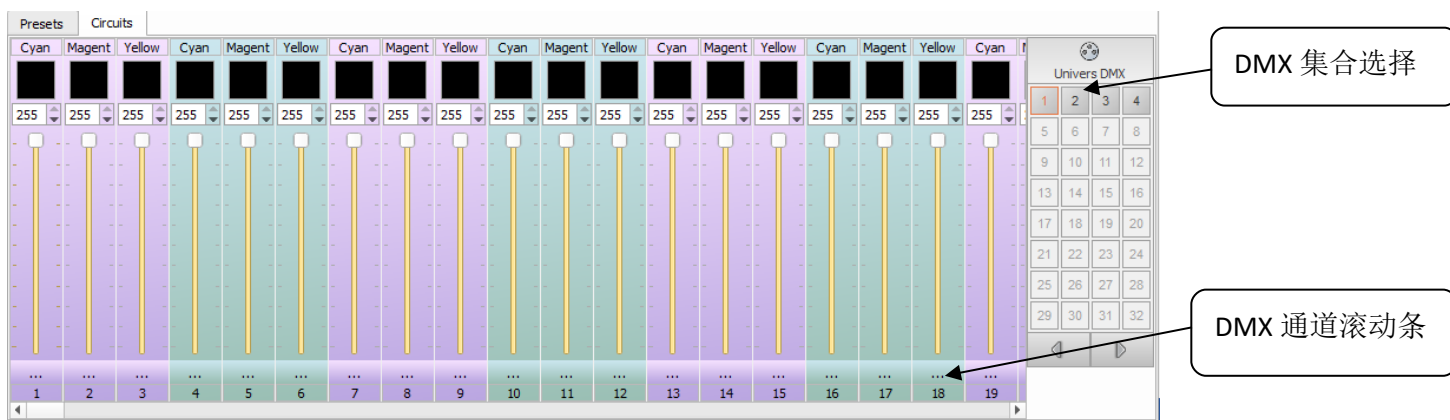
通道和预设窗口

在二维区下方是 DMX 控制的窗口，您有两种可行的控制方式。

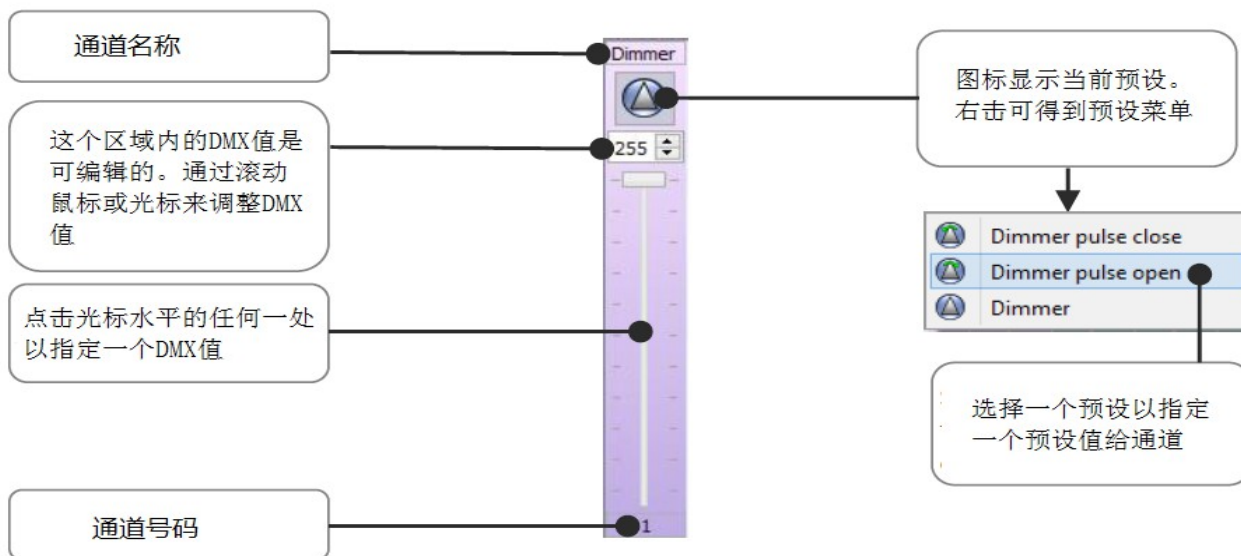
通道模式

通道模式是对于每一个 DMX512 通道使用的是传统的光标表。软件可管理 4 个 DMX512 集合，所以用户可以切换到不同的集合。

列表内有 2 个颜色的光标来帮助区分奇数和偶数的灯具通道。



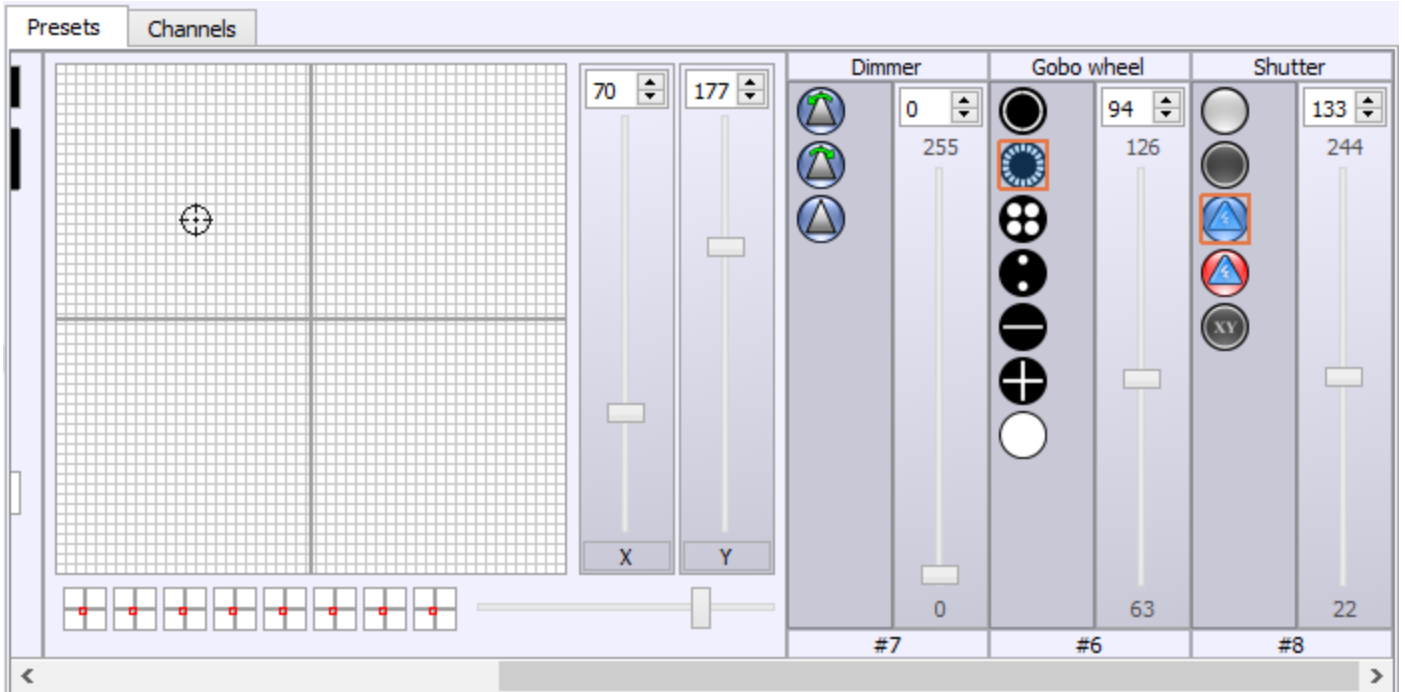
DMX 光标控制



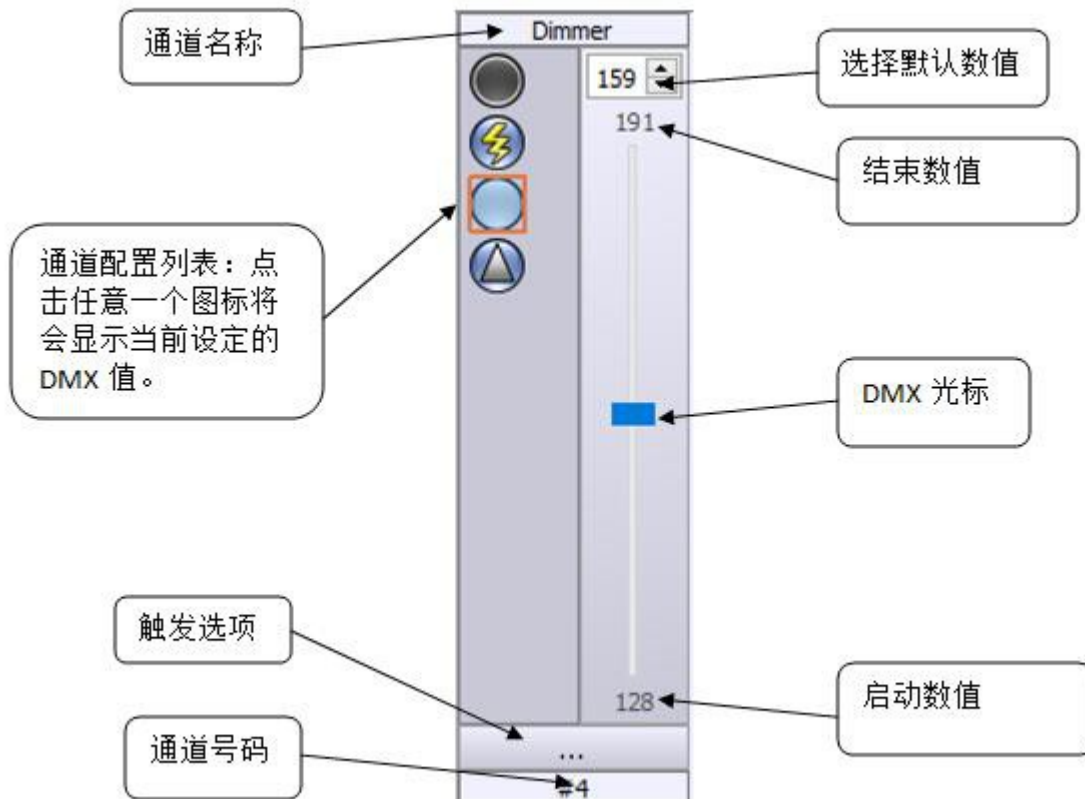
预设模式

第二种以及最重要的控制方式是预设模式。它也是软件的默认模式。它采用带有 DMX 预设的光标以及强大的工具，如调色板和平移/倾斜模块等。

如果没有灯具被选中，预设将不能演示，预设区域也只会显示空白。

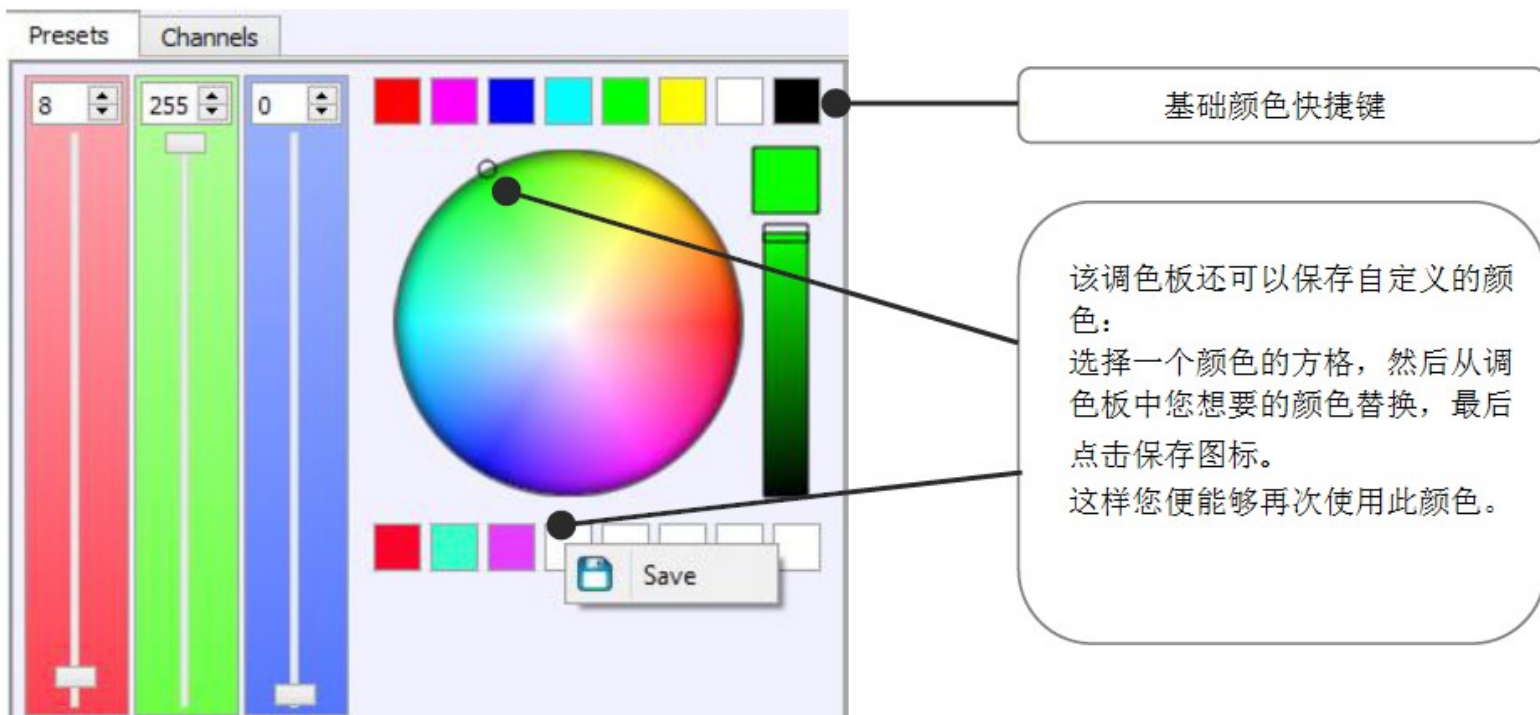


DMX 预设控制

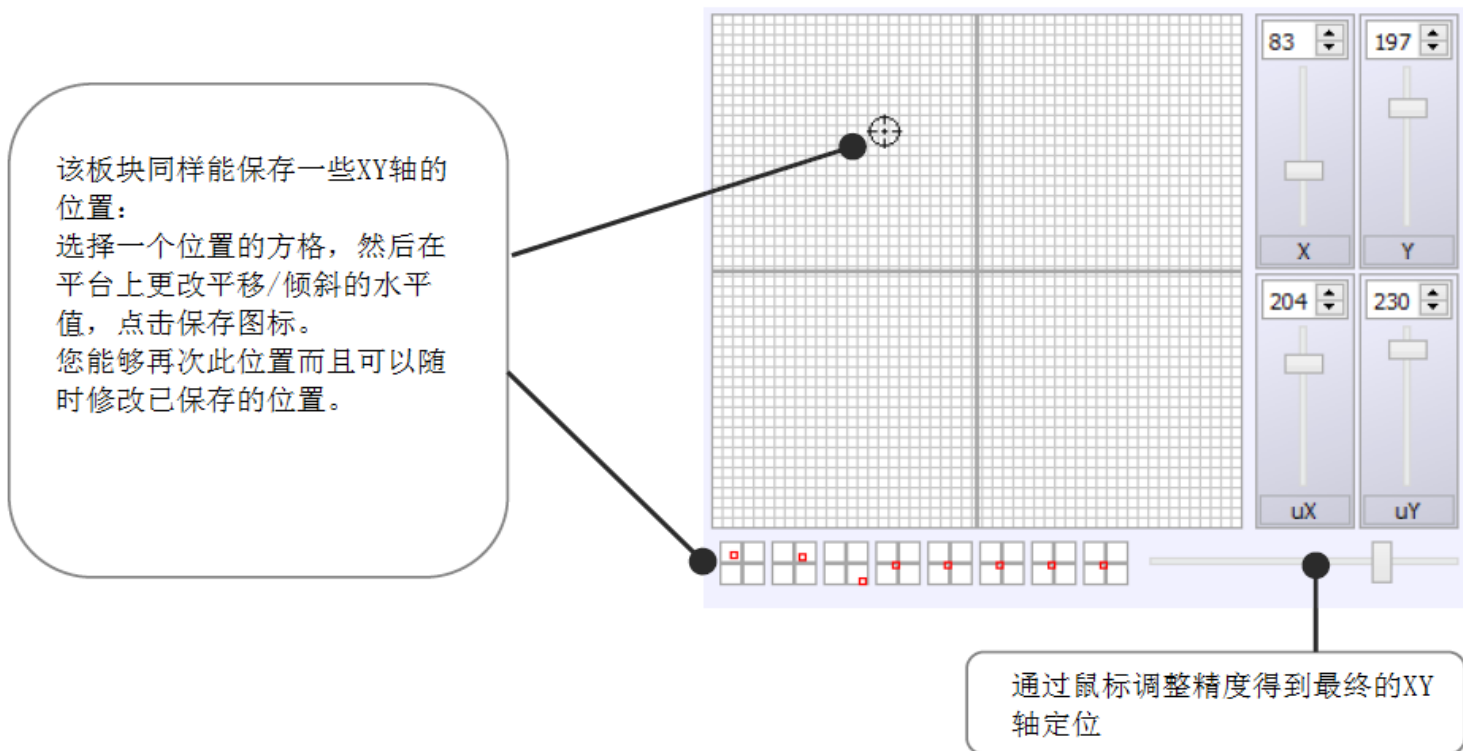


当选择主光标为预设时，可以把预设的 DMX 值从最低值移至最高值(这里可参考用户手册的**如何创建灯具特性**)。您可以点击第二次预设图像来撤销它并把 DMX 值拨至 0。

对于 RGB, RGBW, RGBA 和 CMY 通道，软件配有一个调色板：



对于 XY 通道，软件也配有一个平移/倾斜的板块：



备注：预设模式能够自动管理 DMX 集合，您不需要像通道模式那样切换集合。

使用选择和预设

通过在二维区选择灯具、利用预设功能以及它们的 DMX 水平，您可以看到您的灯具给出反应并不断变化的状态。这代表 DMX 通讯已经建立而软件跟灯具是有联系的。使用选择和预设作为灯具的运作测试是非常有用的。

现在一切都运作良好，您也非常熟悉灯具的选择和控制窗口，那么您可以开始为演出创建场景和方案了。

步骤, 场景, 方案和序列

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，但有时候其他 DMX 控制器也可能命名步骤为场景和场景为方案。下面是一些简单的解释：

The screenshot shows a software interface with two main tables. The top table lists scenes, and the bottom table lists steps within a selected scene. Callouts on the left identify these elements.

Name	Cross fade time	Loops	Jump	Duration	Key	Live
Scene 1	00m 00s 000	Always loop	Stop	00m 00s 000	[...]	<input checked="" type="checkbox"/>
Scene 2	00m 00s 000	Always loop	Stop	00m 00s 000	[...]	<input checked="" type="checkbox"/>
Scene 3	00m 00s 000	Always loop	Stop	00m 04s 000	[...]	<input checked="" type="checkbox"/>

	Fade time	Hold time	Total
1	00m 00s 000	00m 01s 000	00m 01s 000
2	00m 00s 000	00m 01s 000	00m 02s 000
3	00m 00s 000	00m 01s 000	00m 03s 000
4	00m 00s 000	00m 01s 000	00m 04s 000

Callouts:

- 选定的场景 (Selected scene) points to Scene 3 in the top table.
- 场景列表 (Scene list) points to the top table.
- 选定的步骤 (Selected step) points to step 1 in the bottom table.
- 选定的场景内包含的步骤 (Steps contained in the selected scene) points to the bottom table.

场景和步骤列表

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；

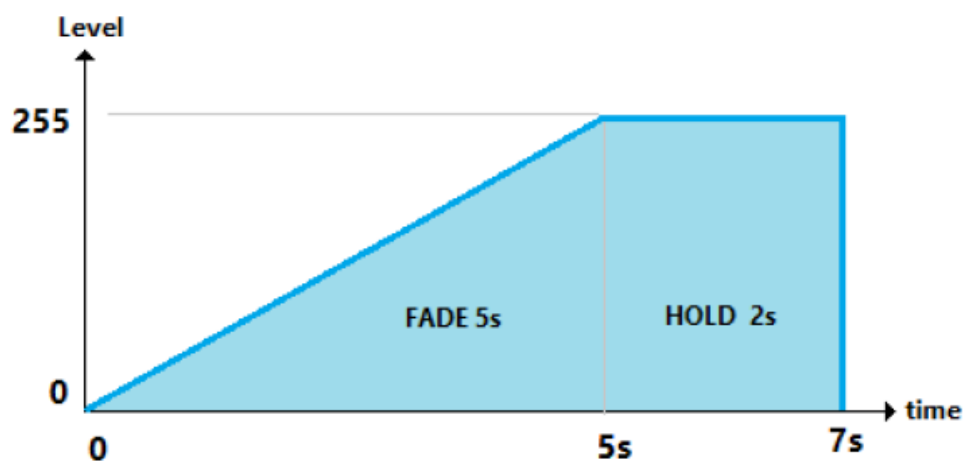
渐变时间是指在持续时间里步骤达到通道的某个 DMX 水平值。

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控制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。

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。

每次只能播放一个场景。开始播放新场景则会停止当前播放的场景。

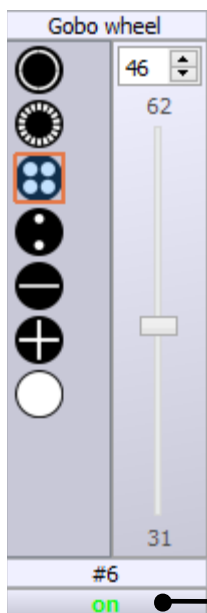


一些传统的DMX控制台使用方案这个用语而不是场景，但功能和效果都是一样的。

方案

方案与场景是类似的，但是有一些细微的差别。

首先，方案不能被存储到脱机模式的控制器中，只能在实时控制模式才能播放。

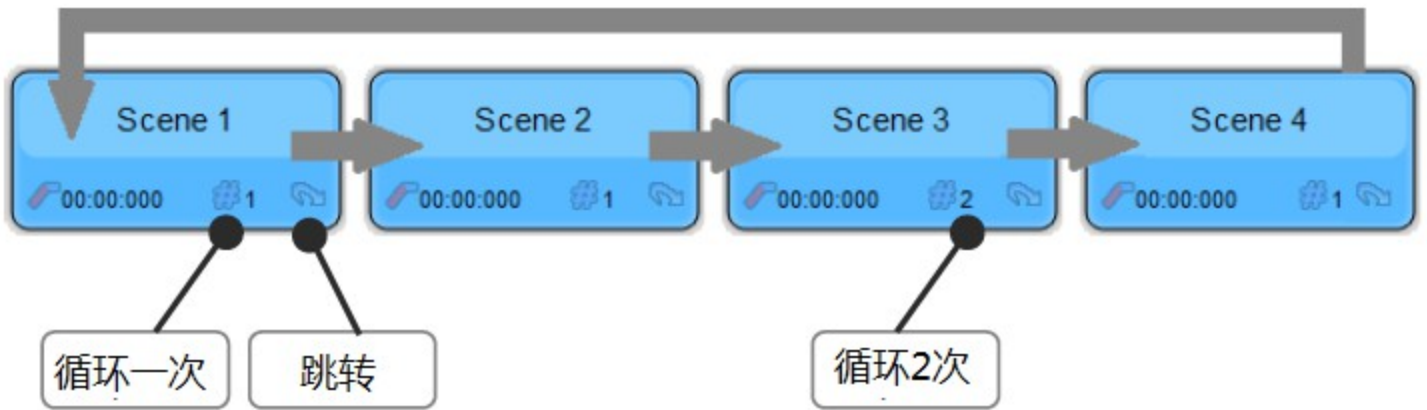


要想达到效果，方案需要激活 DMX 通道以利用相关的 DMX 水平。我们在方案中提到激活通道。在方案中为使用的通道视为未激活的通道。当方案播放时，他们是被忽略的。在一个方案当中，所有的通道均可以设置在 ON/OFF 模式以及当用户播放方案时使用最近的优先权。

因此你可以同时播放几个方案。也因此对于指定的灯具，你可以在多个程序中管理它的效果（起始、修改颜色、关闭快门以熄灭...）

ON 模式= 激活通道

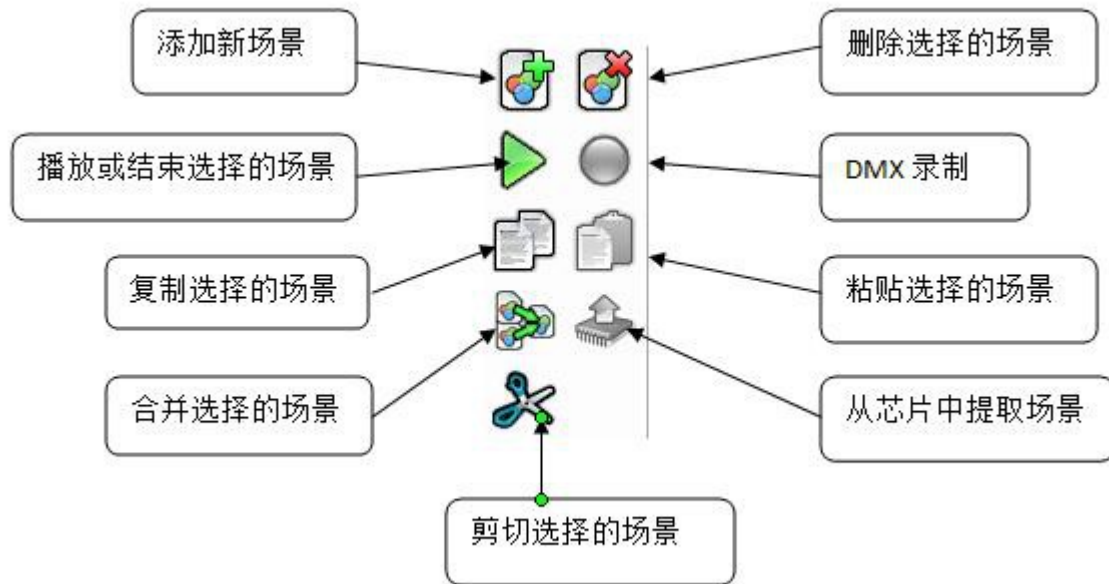
序列是由连续播放的几个场景组成的。



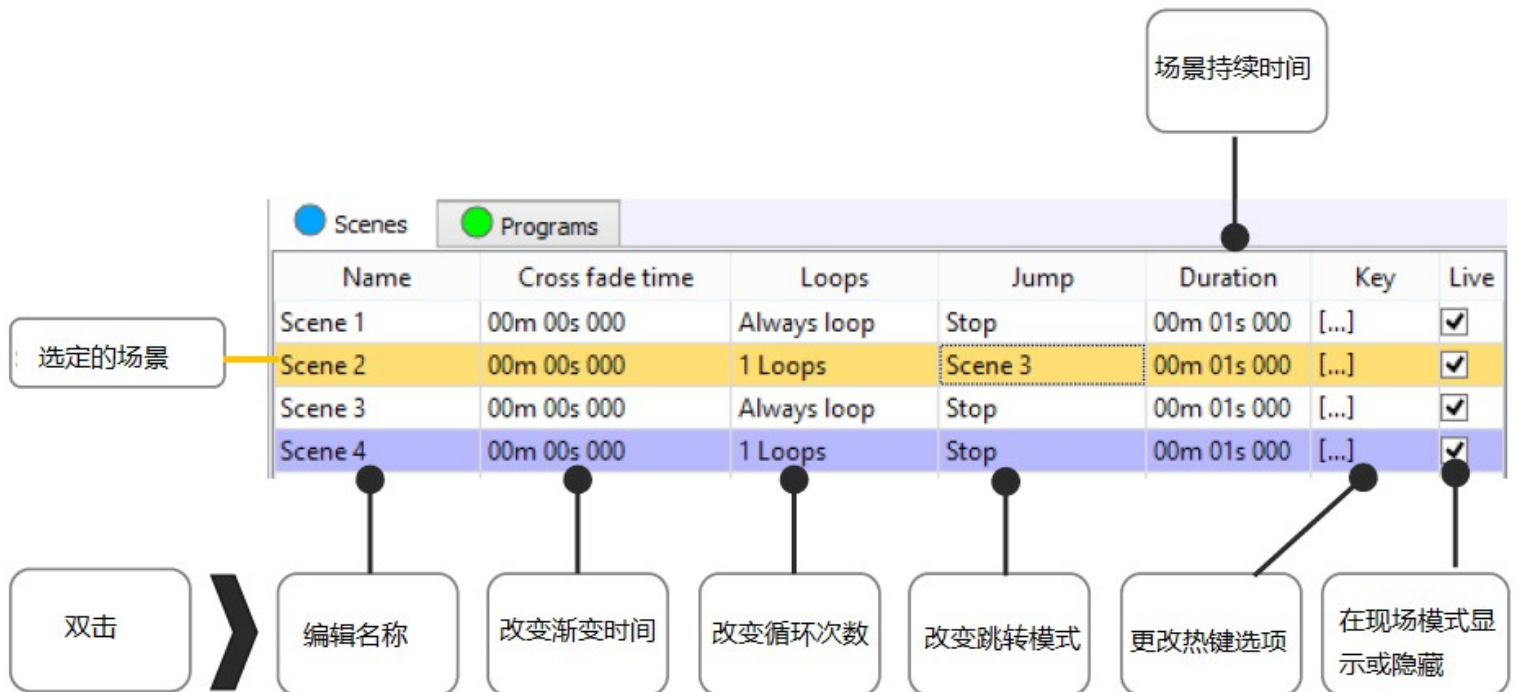
只有场景可以组成序列，方案不可以。

创建和保存场景及方案内容

场景的列表位于界面上半部分的左边，而场景的功能选项则位于列表的右边工具栏。以下这些操作是允许的：

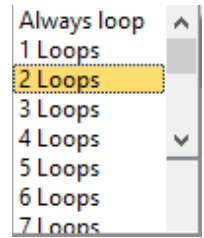


场景有几个方面和选项可以配置：

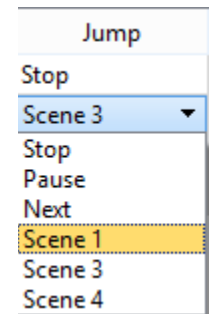


渐变时间：这个时间也可以叫做淡入时间，在渐变的持续时间内 DMX 水平将达至场景的第一个步骤的水平值；可双击专用的区域以改变其值。

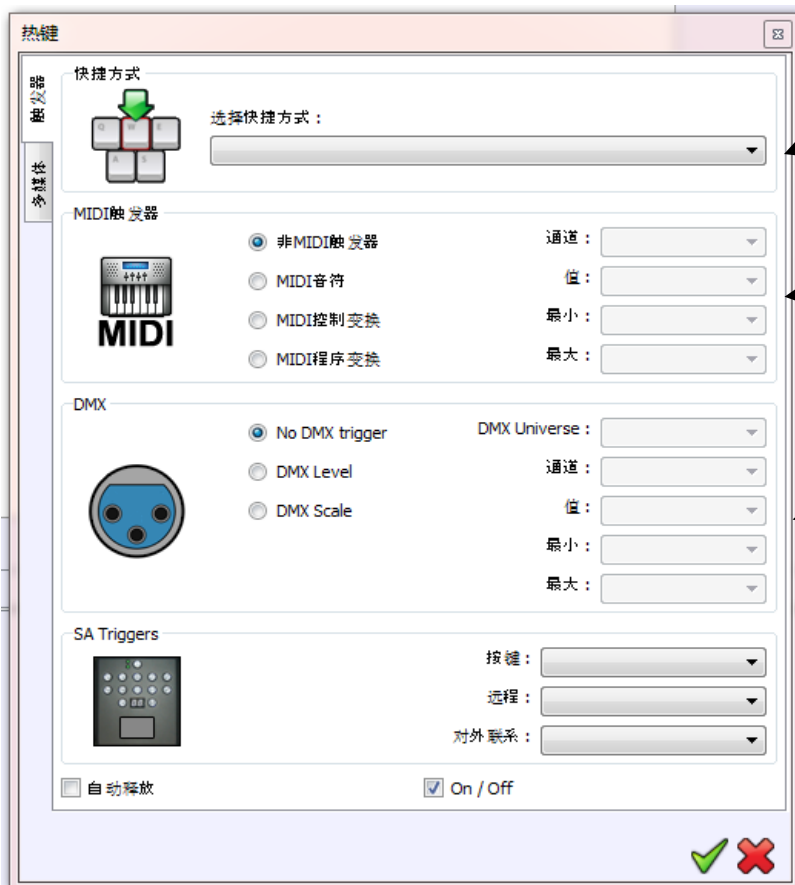
徊圈数：默认情况下每个场景总是循环播放的，这指的是当场景的最后一个步骤走完时，场景会回到第一个步骤重新播放，直到循环圈数结束。



跳跃值：默认情况下这个区域是空白的，代表着循环圈数结束后场景将会停止播放。您可以选择下一个场景或选择跳跃以自动播放下一个场景，或者直接选择一个您想要播放的方案。



热键触发：弹出一个设置窗口来分配各种场景触发的选择。更多的选项如在场景播放中加入声音或者自定义在现场模式的按钮。



选择键盘热键

选择MIDI触发器：
任何可连接到电脑的midi控制设备

选择DMX输入触发：
使用控制器上的DMX输入然后选择任何DMX通道作为触发器

选择一个控制器触发：
使用控制器上的按钮外部触点或红外遥控器作为触发



设置自动释放模式，触发器 OFF 时（闪光模式）场景将自动停止。

选择一张图片，在现场模式作为按钮。

选择一个声音播放，随场景开始播放。

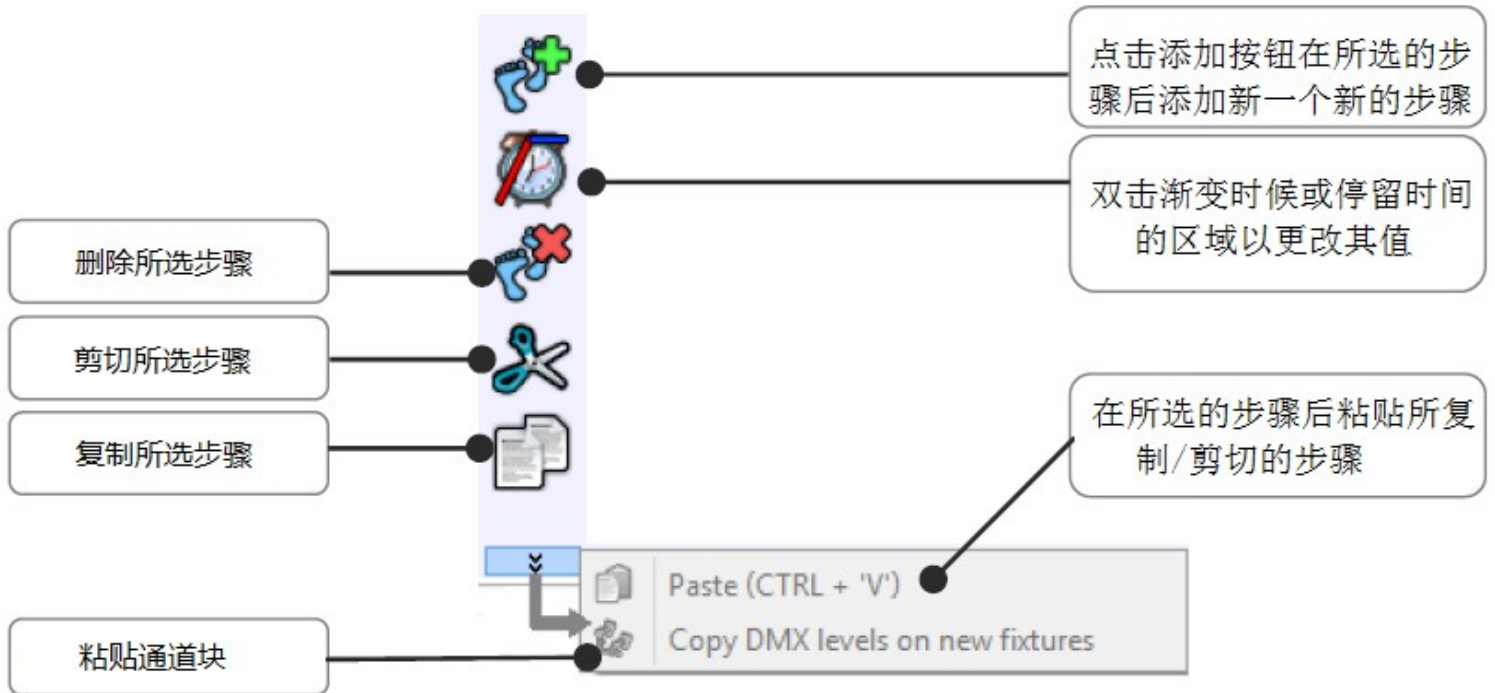


添加一个新场景，通过步骤创建DMX内容，调整其选项使用它，你会发现它是多么容易操作。在场景区域所做的更改将被自动应用，但保险起见，最好常保存项目。

创建和保存步骤内容

一个步骤能记录 DMX 的水平值，所以它是场景 DMX 内容的一部分。您可以在一个标准的场景中只设立一个步骤，或者在一个动态的场景中设立若干个步骤。而步骤与二维区的被选灯具、预设和通道控制是同步反应的。每一个修改都将影响所在步骤的内容。

步骤的选项则位于列表右手边的工具栏上，并允许以下的操作：



	Fade time	Hold time	Total
1	00m 00s 000	00m 01s 000	00m 01s 000
2	00m 01s 000	0 m 5 s 0	00m 07s 000
3	00m 02s 000	00m 04s 000	00m 13s 000

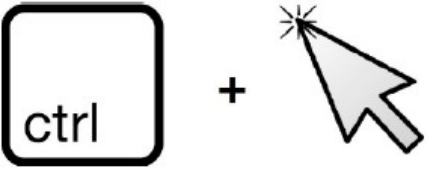
双击空白处编辑时间

通过若干步骤创建场景内容是非常简单容易的。添加一个步骤，选择几个灯具并在预设或通道模式选定 DMX 值，您便能直接看到灯光效果。然后，选择您想要保持该效果的时间以及达到此效果的所需时间。此外，您还可以创建另一个重复同样过程的步骤。要模拟您的步骤序列，只需点击场景工具栏的播放按钮。

同时选定多个步骤

在步骤列表中进行多个选择是可行的，可以用鼠标、Ctrl 或 Shift 键进行多选：

选择特定的步骤
长按ctrl键+鼠标
点击该步骤



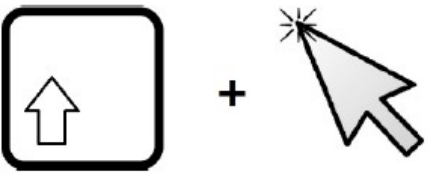
	Fade time	Hold time	Total
1	00m 00s 000	00m 01s 000	00m 01s 000
2	00m 00s 000	00m 01s 000	00m 02s 000
3	00m 00s 000	00m 01s 000	00m 03s 000
4	00m 00s 000	00m 01s 000	00m 04s 000
5	00m 01s 000	00m 05s 000	00m 10s 000
6	00m 02s 000	00m 04s 000	00m 16s 000

选择所有步骤
长按ctrl键+A



	Fade time	Hold time	Total
1	00m 00s 000	00m 01s 000	00m 01s 000
2	00m 00s 000	00m 01s 000	00m 02s 000
3	00m 00s 000	00m 01s 000	00m 03s 000
4	00m 00s 000	00m 01s 000	00m 04s 000
5	00m 01s 000	00m 05s 000	00m 10s 000
6	00m 02s 000	00m 04s 000	00m 16s 000

选择一组步骤
长按Maj+鼠标
点击该组步骤



	Fade time	Hold time	Total
1	00m 00s 000	00m 01s 000	00m 01s 000
2	00m 00s 000	00m 01s 000	00m 02s 000
3	00m 00s 000	00m 01s 000	00m 03s 000
4	00m 00s 000	00m 01s 000	00m 04s 000
5	00m 01s 000	00m 05s 000	00m 10s 000
6	00m 02s 000	00m 04s 000	00m 16s 000

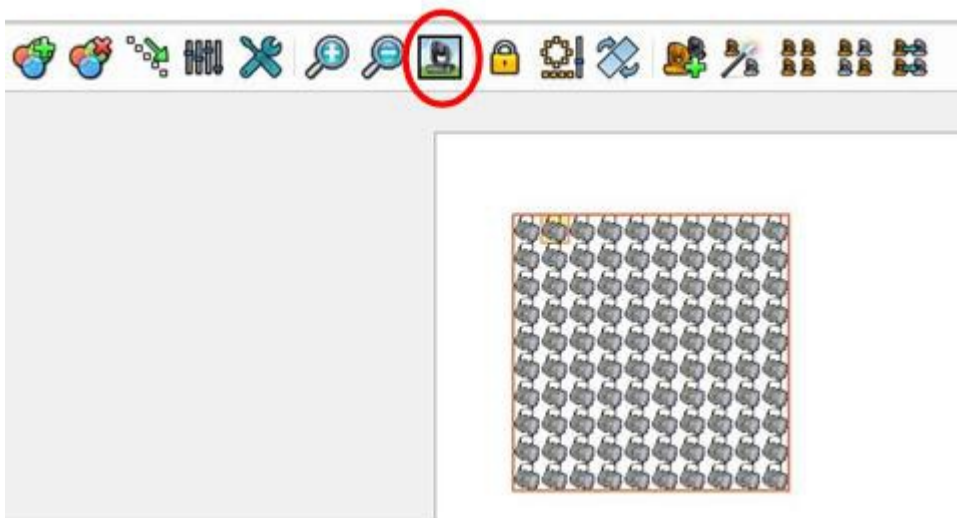
当多个步骤被选定，所作的修改将影响所有选定的步骤。例如你可以使用快捷键 Ctrl + A 选择列表中的所有步骤，然后把所有选项的停留时间修改为 2 秒，并选择一些灯具，然后从预设控制窗口里改变 DMX 值，如把所有步骤调光设置为 100%，新的调光 DMX 值则会应用到所选的步骤上。

你还可以通过软件的效果生成工具来创建令人惊叹的视觉效果。此外，我们的软件还包含一个强大的颜色、RGB、调光器和平移/倾斜动作等的效果引擎。请参照用户手册的**如何使用效果生成器**以学习所有关于效果引擎的知识。

通过这一章节，您已了解了基本的技术以开始编排一个演出。每个演出都是独特的，并会以不同的方式进行编程。而对于这点，我们的软件则是完美的工具，因为它能够管理不同的变化。现在该是您通过我们的软件一步一步地编写场景的时候了。

预览选项

如果用户想立刻配置灯具的效果，可在 2D 工具栏上点击“type of drawing”，直到切换到用户想要的图标。



3D 配置

点击工具栏上的魔方图标进入 3D 模拟界面。阅读用户手册中 3D 模拟章节将会了解到更多高级的 3D 功能。

