



# 用户手册

## 如何创建灯具（灯库）

V.1.5.4

# 目录

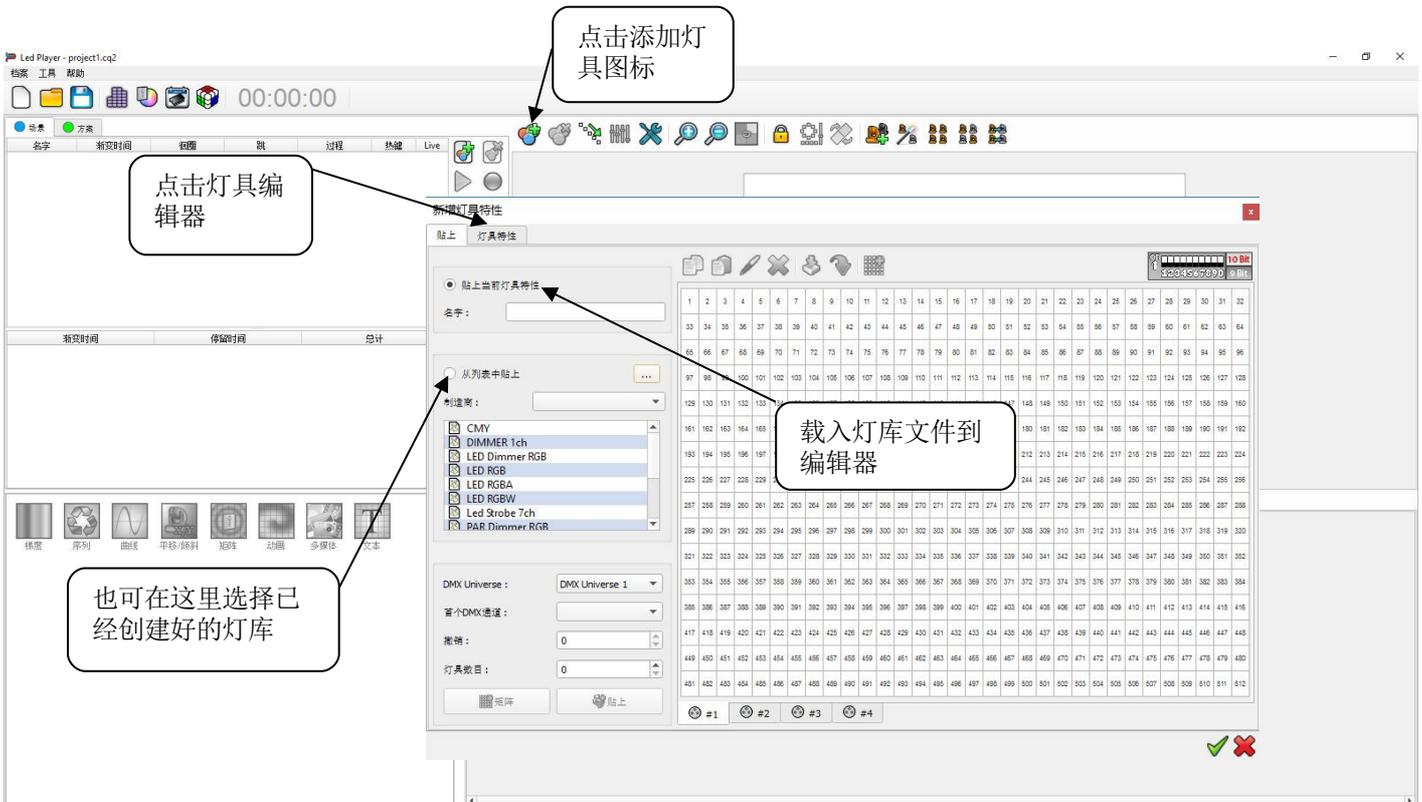
前言.....	3
打开灯具特性编辑器.....	3
创建灯具特性.....	4
创建和增加通道.....	5
可用通道类型列表.....	6
16位通道的定义.....	7
同时插入多个通道.....	8
替换通道类型.....	9
其他选项.....	9
为什么要在创建通道上的预设参数? .....	10
如何创建通道上的预设? .....	11
关于默认预设.....	13
图案和其他预设.....	13
颜色预设.....	13
双色预设.....	16
保存、下载和修改灯具特性.....	16
在方案中涵盖和使用灯具特性.....	17

# 前言

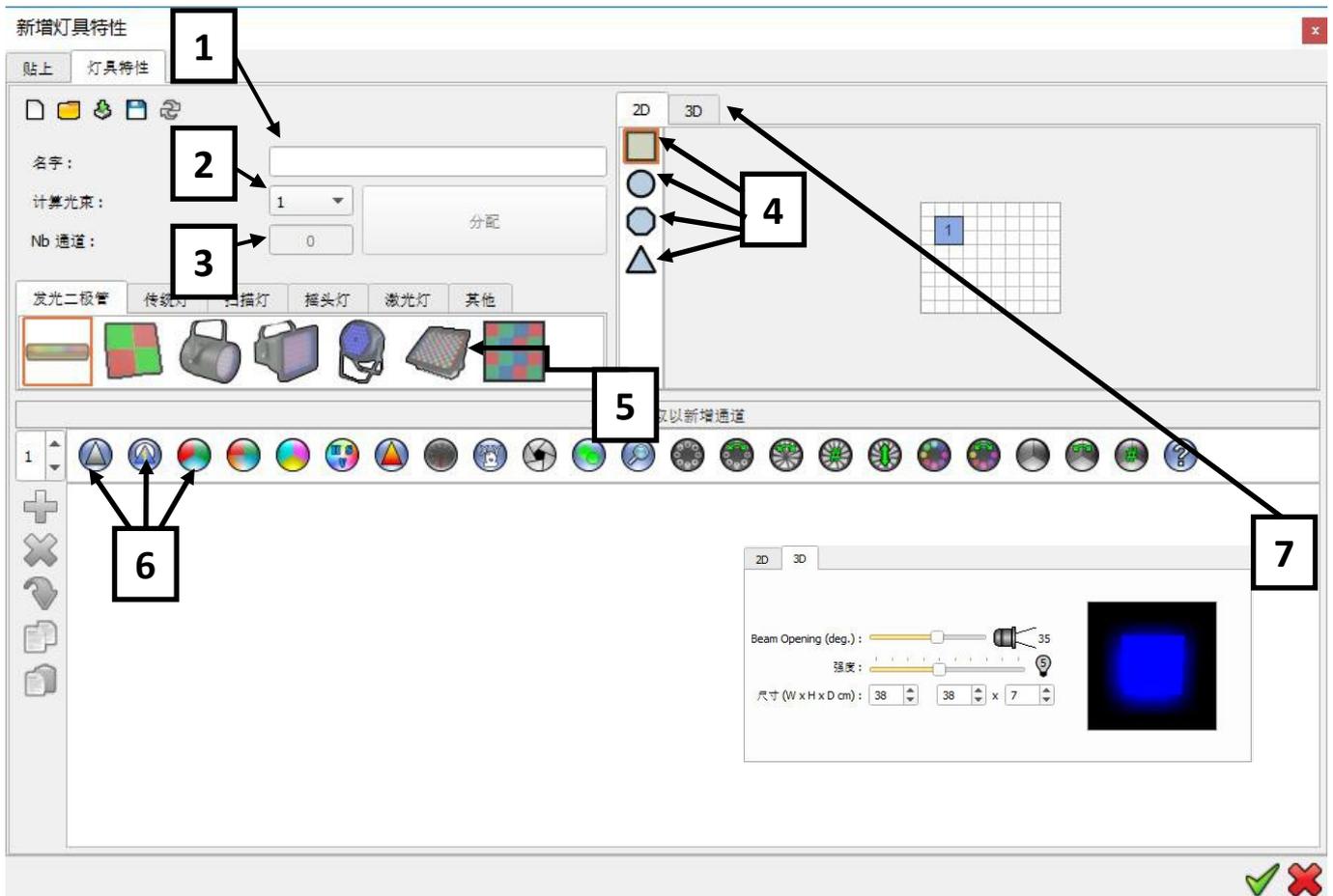
本章将会介绍如何利用软件在短时间内轻松地创建一个灯具特性。为了更容易地访问编辑器以及创建、更新灯具特性，编辑器已经包含在软件内。创建灯具特性之前，您必须启动该软件。为创建灯具特性，需要提供你的灯具的技术用户手册，包含完整的通道描述。灯具特性编辑器可以创建任何类型的灯具特性，例如：单/多光束（调光或RGBWA），单/多个XY轴，以及主通道管理（RGB，XY，调光）。它可以创建简单或者复杂的灯具特性。

## 打开灯具特性编辑器

打开软件进入灯库编辑器。

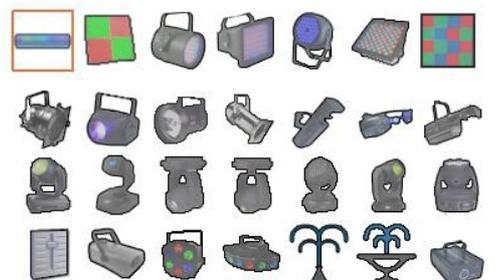


# 创建灯具特性



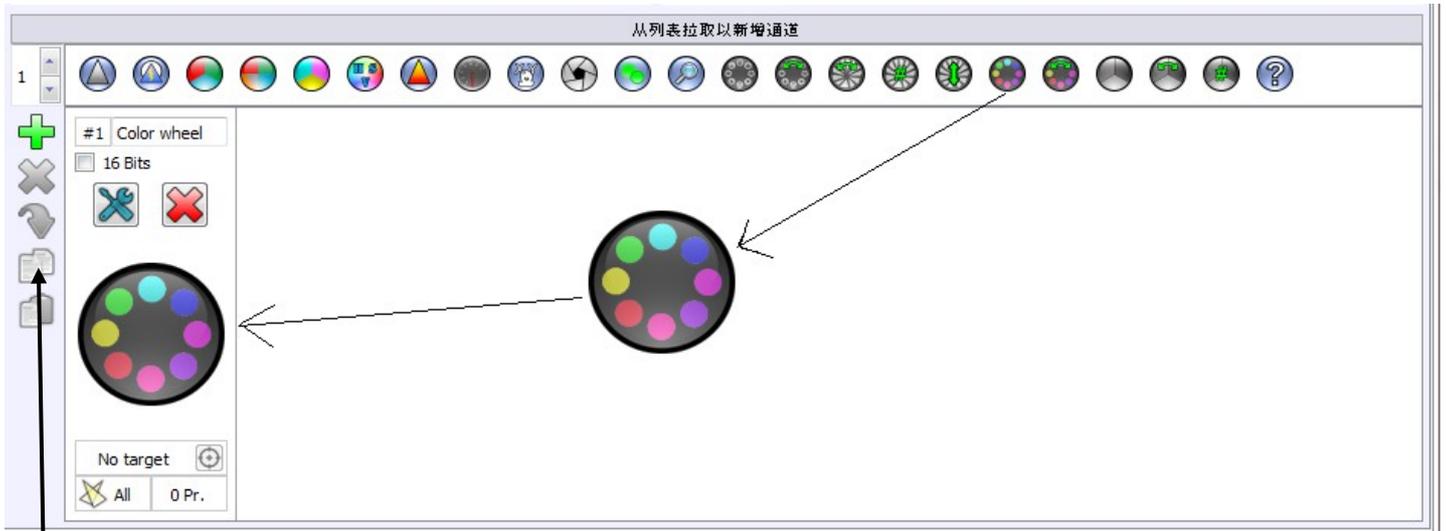
灯具特性编辑器界面

- 1 在名字栏为您的灯具特性命名。
- 2 计数光束将自动更新。或者，如果用户知道灯具使用的光束数，也可以直接更改计数光束。
- 3 显示通道总数。
- 4 在右边，您将看到一个包含了正方形、圆形、六角形和三角形的工具栏。从中选择您想在二维视图模式显示的光束的形状。
- 5 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。
- 6 选择通道类型。
- 7 设备和灯光强度将会已这种形式显示在3D模拟软件中。



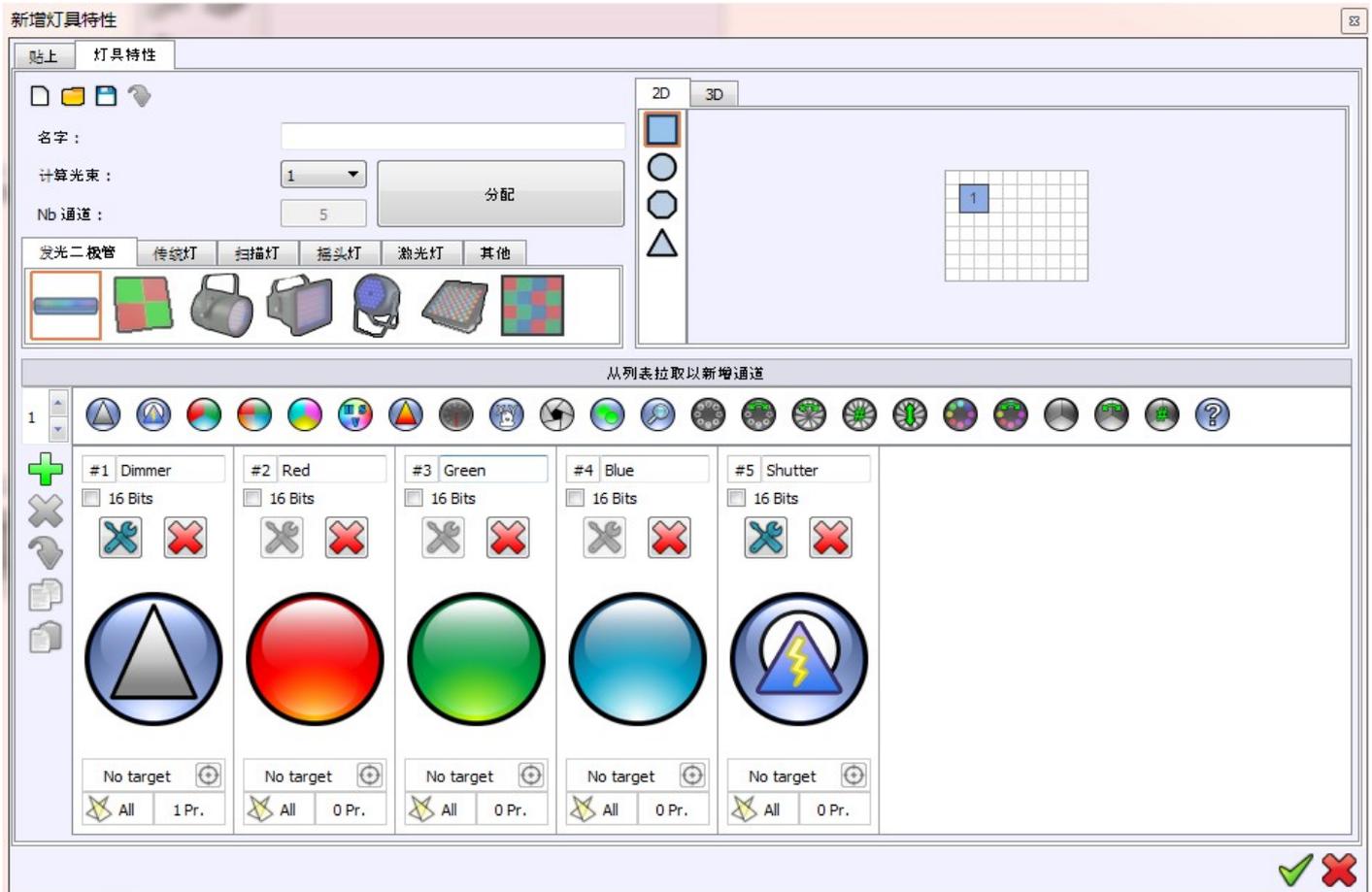
## 创建和增加通道

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。



可以使用左边的命令。  
你可以添加、删除、更新、复制和粘贴一个通道。  
在使用这些选项之前，你必须选择一个或者多个通道。

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



## 可用通道类型列表

这个通道列表给出了所有DMX灯具可用的常用功能：



通道列表

调光, 频闪, 三原色, 青/洋红/黄, 色度/饱和度/亮度, 调光颜色, 速度, X/Y轴, 光圈, 聚焦, 变焦, 图案轮, 旋转图案轮, 旋转图案, 图案参数, 图案抖动, 色轮, 旋转色轮, 棱镜, 旋转棱镜, 棱镜参数。

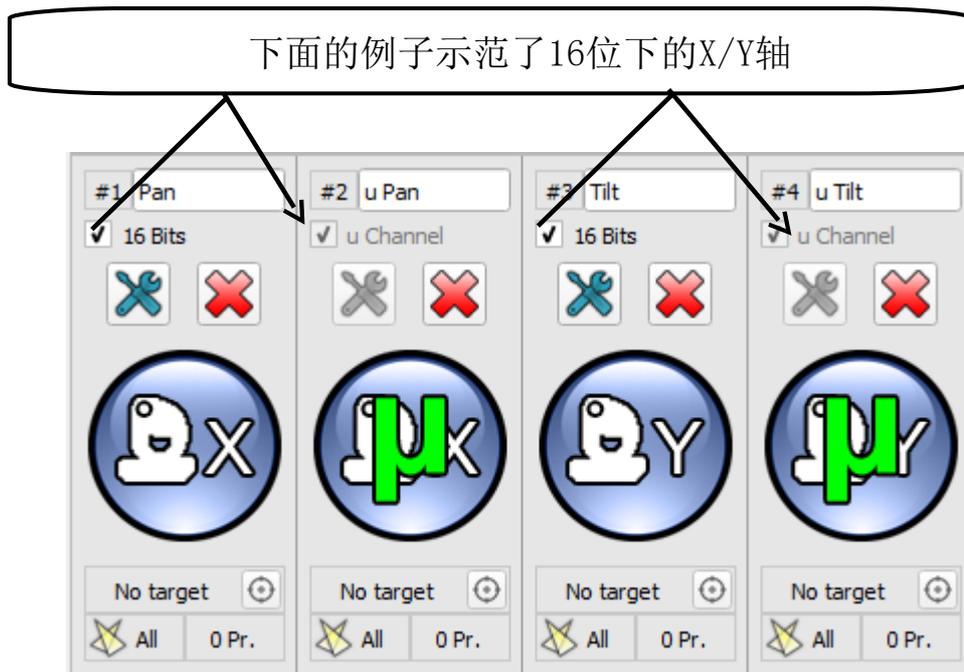


**通道类型：快门**  
 这种通道主要用于频闪和预设功能，但同时它也包含以及能够控制调光和预设的功能。

## 16 位通道的定义

所有的通道均可用于16位定义。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，但实际上结合两个通道有65535的可用值。

任何通道均可用于16位定义。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。

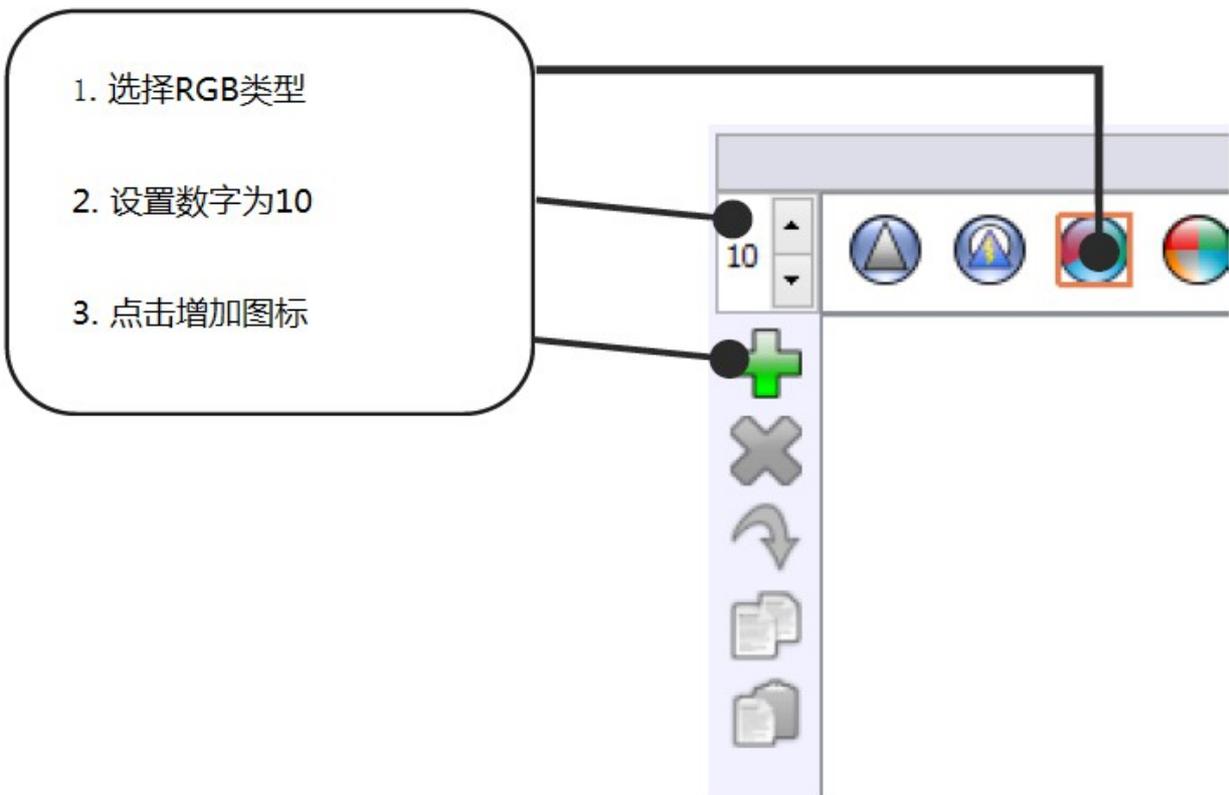


*X/Y轴和16位通道*

## 同时插入多个通道

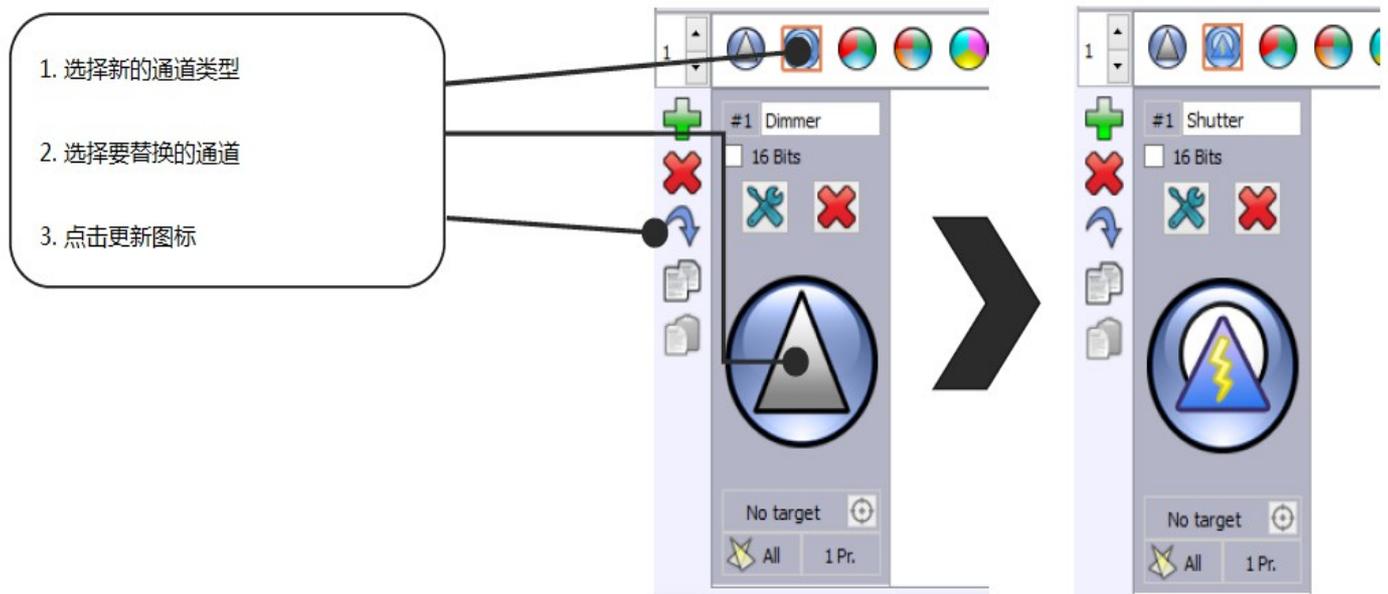
为了更高效操作，可以一次性增加多个相同类型的通道。

例如：一个特定的灯具特性需要10个RGB通道来控制10个RGB来源，你可以避免重复10次添加RGB通道的动作，而仅作以下操作：

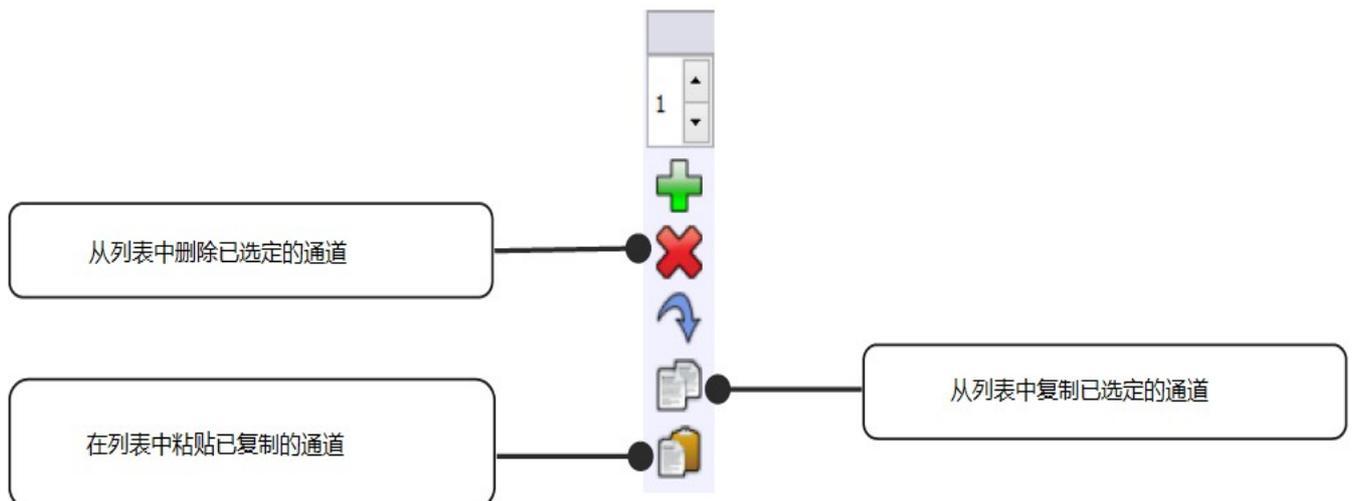


## 替换通道类型

以下示例如何用**快门**替换**调光**：

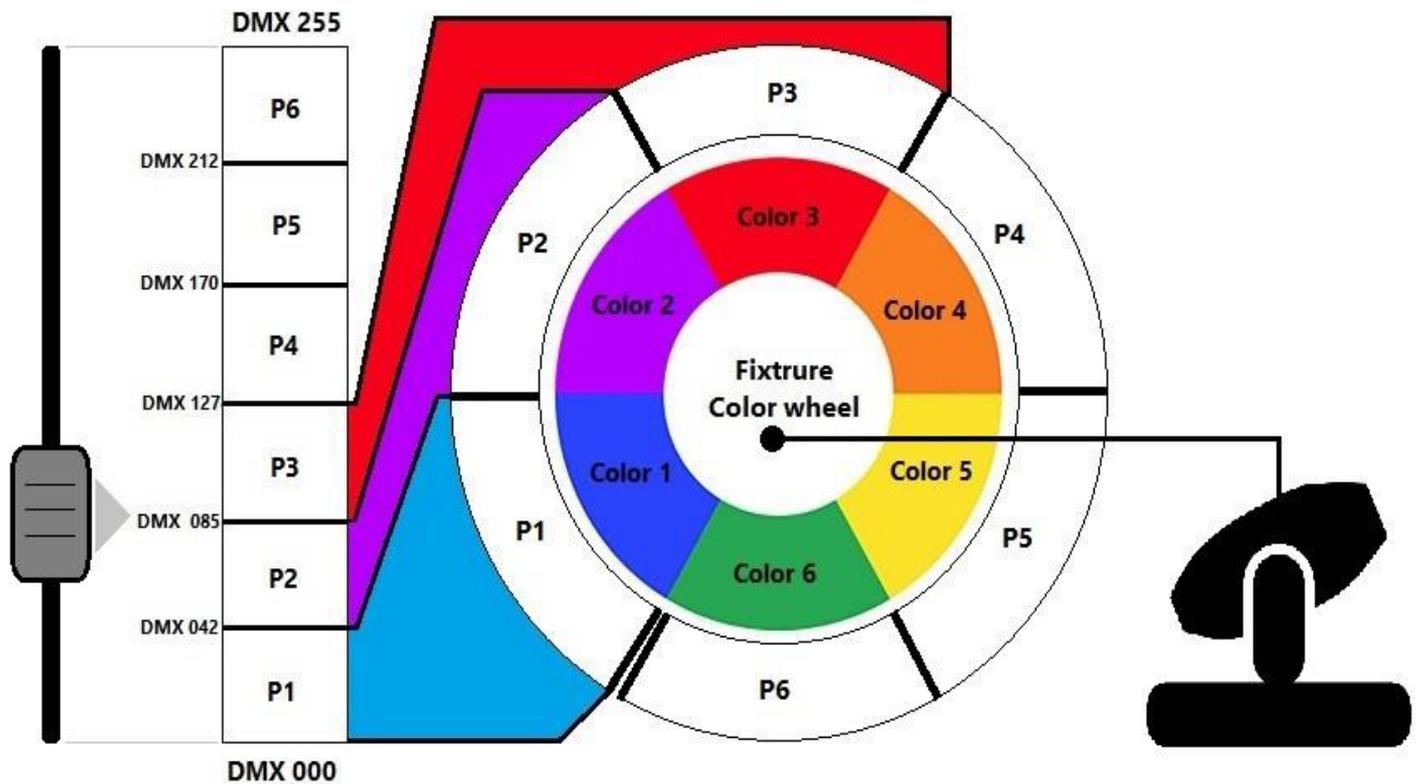


## 其他选项



## 为什么要在创建通道上的预设参数？

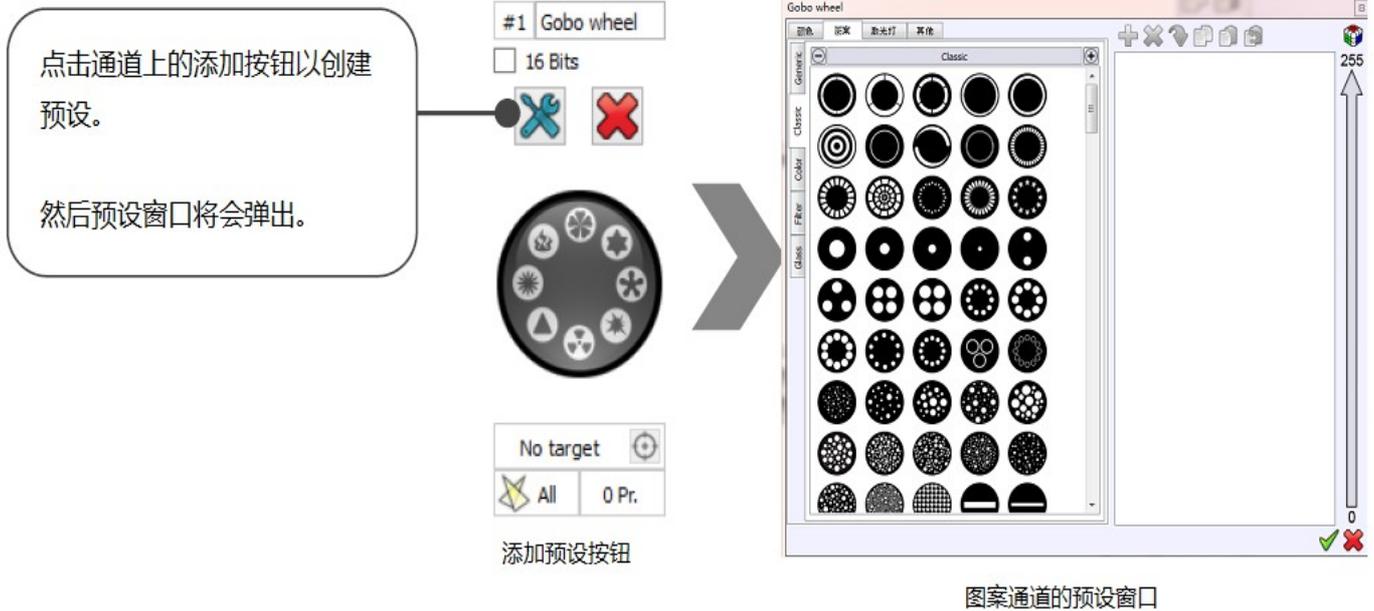
为通道创建和添加预设是可行的。预设是通道中的一个DMX范围值或255可用值的一部分。有了良好的预设设置，您便可以更快地编排一个演出。



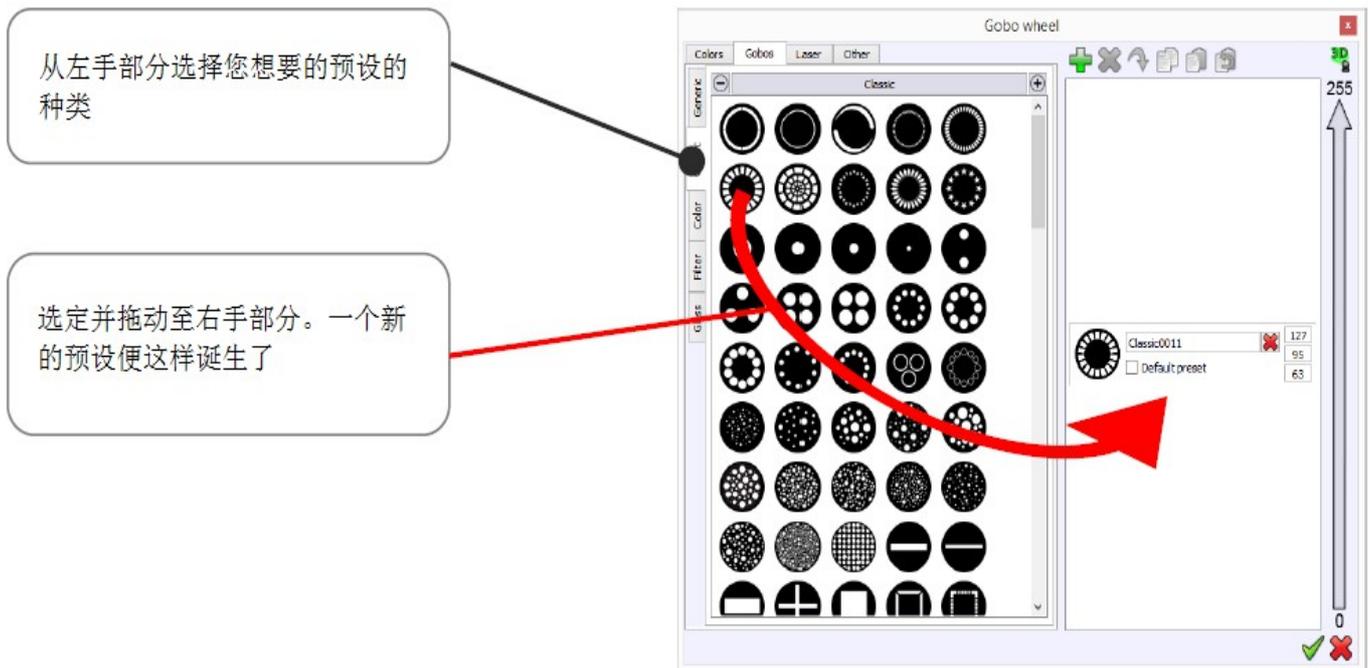
上图示例显示通过预设可以很容易的控制标准摇头灯的色盘。这里的色盘有6种颜色，为了控制它们，制造商将色盘DMX通道分成6个称之为预设的部分。在我们软件中当DMX通道的值在0-42之间，被称为预设1。摇头灯必须将它的色盘设置到蓝色位置。如果DMX值变成86，则进入预设3的范围，将定位到红色位置。

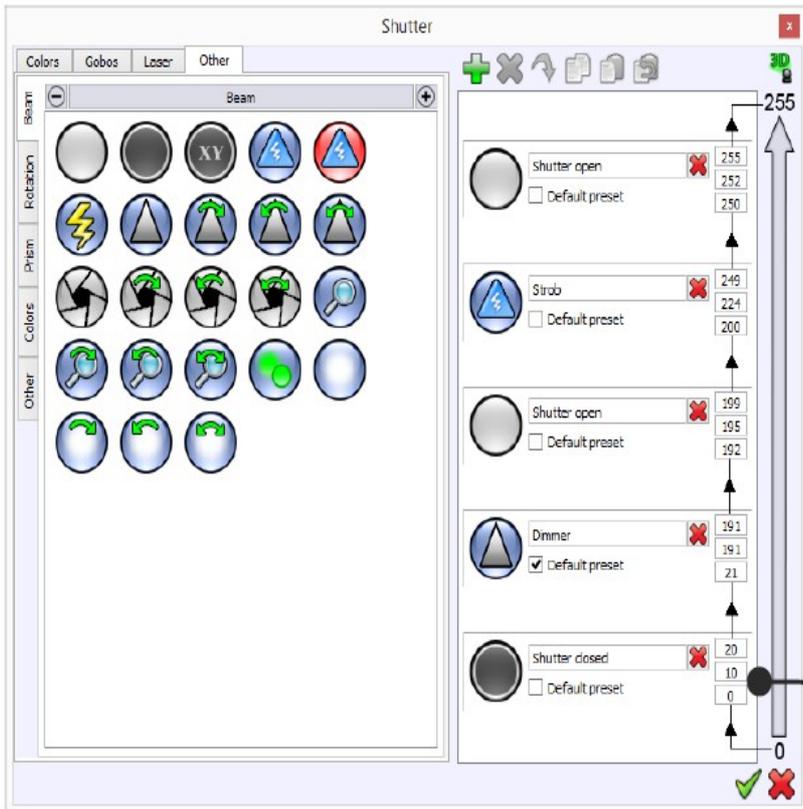
某些通道如PAN(X轴)，TILT(Y轴)，RGB，CMY，White/Amber是无法接收预设的。这些功能会每次要求255的可用值以及软件会给出一个专门的功能(调色板，X/Y轴控制窗口，等等)。此时只要拖动某个特定的通道至空白处。

# 如何创建通道上的预设?



预设窗口划分为左、右两个区。  
左边显示软件当中所有可行的预设，  
右边是您所选的通道的当前预设。

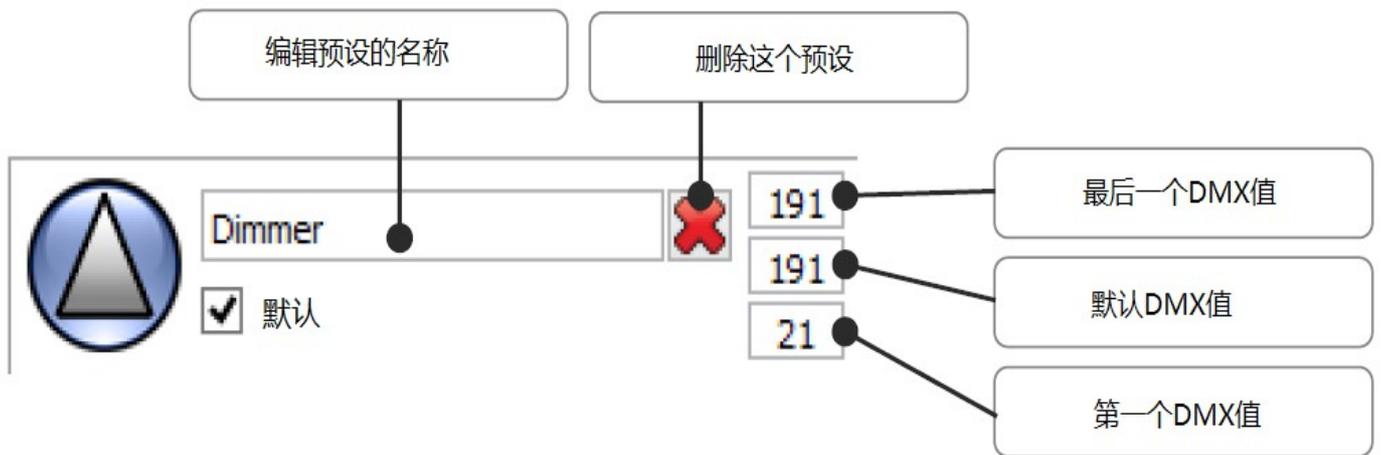




快捷通道的新预设

第一个预设显示在底部  
(可向下拉动以查看)

仔细看看每个预设，你可以更改预设的名称，编辑结束、默认和启动对应的DMX值，以及把DMX值设为默认值。



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

在这里软件将通过DMX191调用调光预设，预设中的越高DMX值意味着灯具越明亮，甚至可以达到100%亮度。这有助于快速编排演出：调用调光预设则默认得到全光亮度。

## 关于默认预设

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，用户想要开灯，必须先打开快门，或者是打开虹膜和增加调光。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。

用户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。

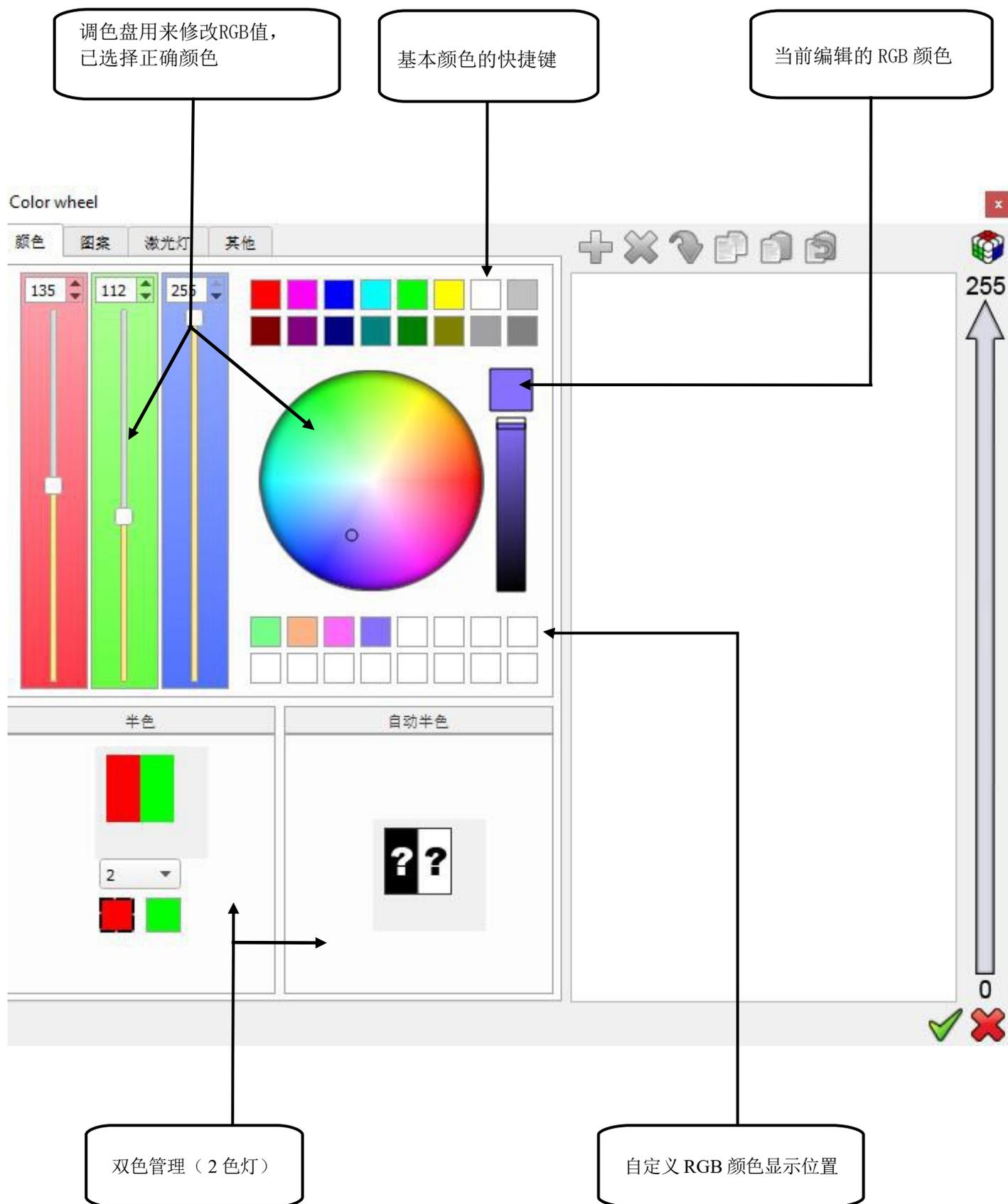
## 图案和其他预设

图案系列是用于为通道创建图案预设的。在图案轮通道，这些图案会自动出现。我们的软件为您提供了几个系列图案，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。

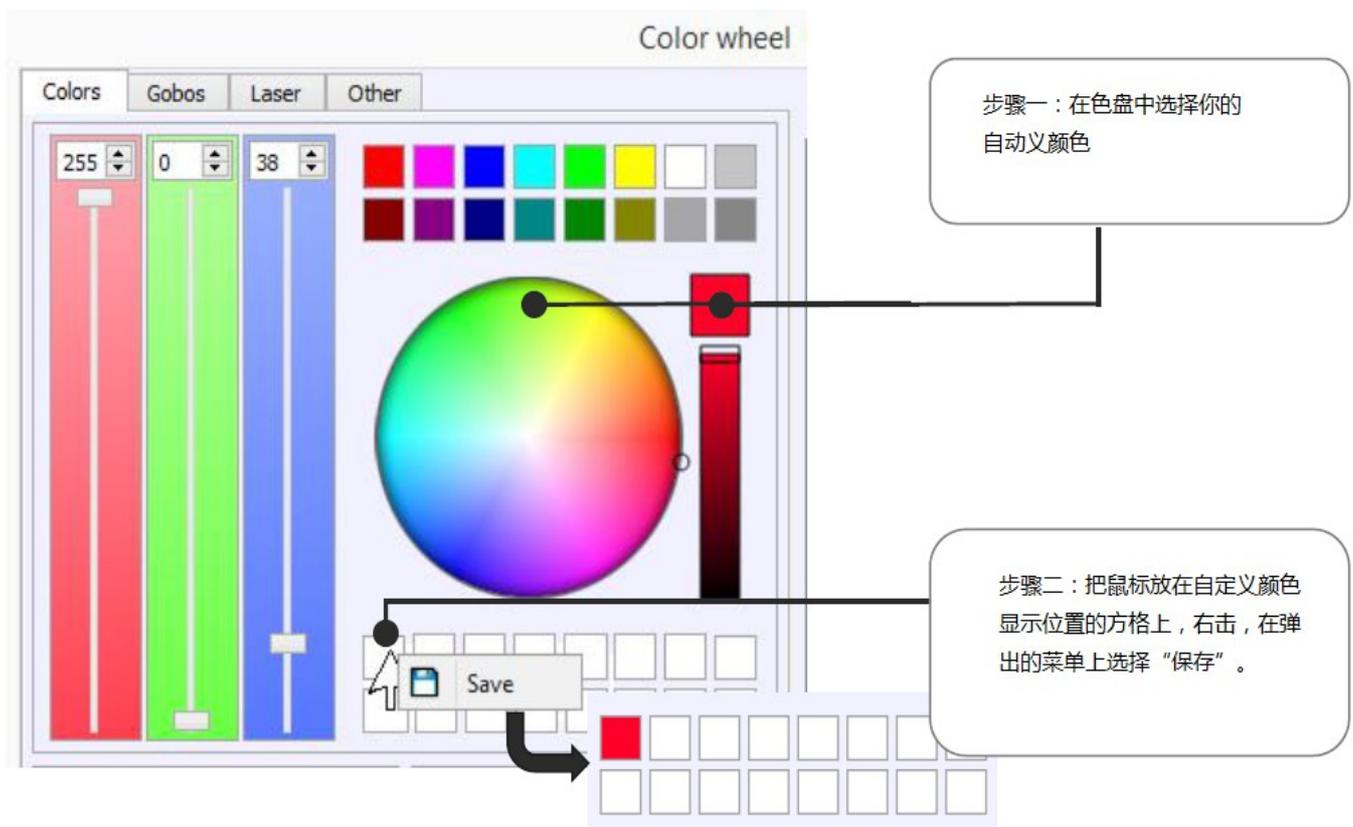
## 颜色预设

该系列的预设是用于创建通道的颜色预设的。在色轮通道中，这个系列会自动出现。

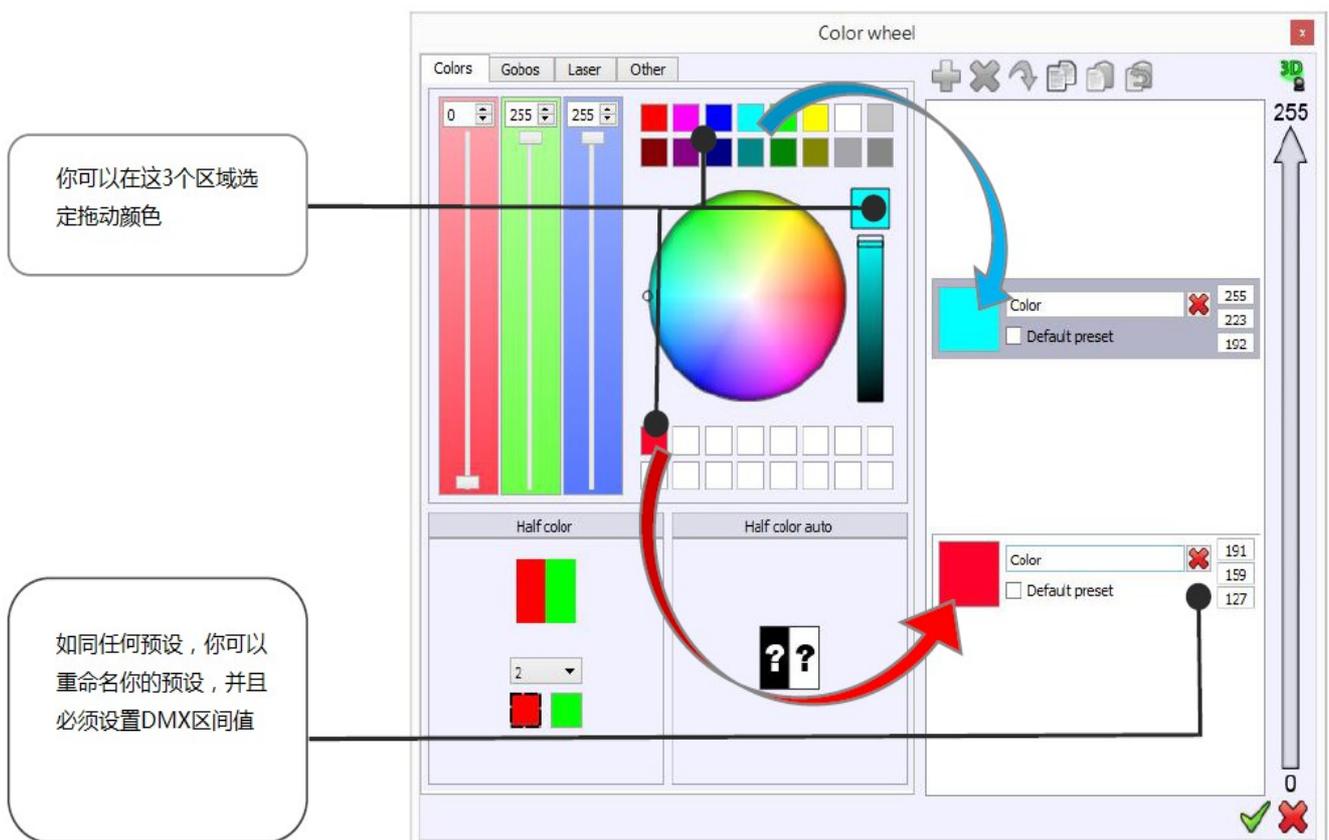


颜色预设

以下让我们看看如何记录你的自定义RGB颜色：



现在你可以像往常一样通过选定拖放在通道中插入预设的颜色：



## 双色预设

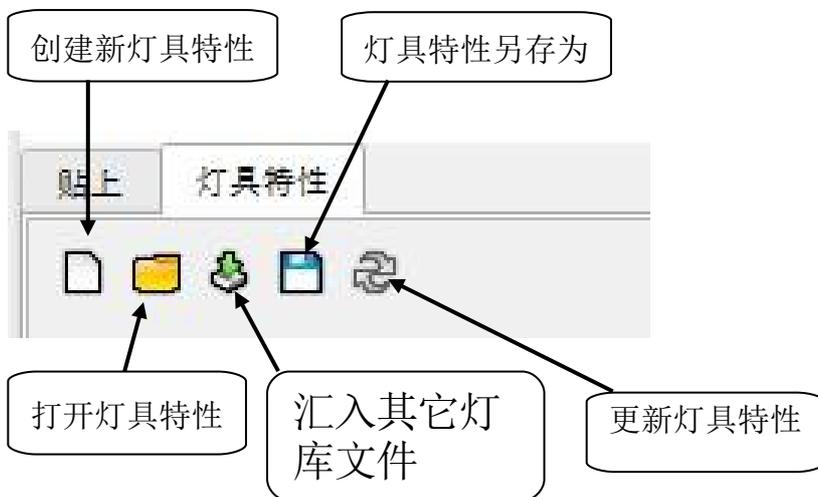
双色功能仅在颜色系列预设中可行。有两个可供选择：半色和自动半色。

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。

当你把颜色拖到右边的区域时，自动半色功能便会立刻为你挑选合适的颜色。这个功能将大大的节省你的时间，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，也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

用户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。

现在用户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，便可使用灯具特性编辑器添加通道、预设以及自定义个人资料。