

# 用户手册

## 如何保存场景到内存

V1.5.4

# 目录

引言.....	3
脱机模式的描述.....	4
已连接设备的脱机配置.....	5
场景的脱机参数.....	7
高级脱机参数描述.....	9
所有可行的时间触发方案.....	13
启动时间表.....	13
启动时间表 + 一周中的月和日.....	13
启动时间表 + 结束时间表.....	14
启动时间表 + 结束时间表 + 一周中的月和日.....	15
各种可行触发的目录.....	16
时间触发时间轴显示器.....	16
写入和更新脱机内存.....	18

本章介绍如何方便快捷的把场景和内容写入到脱机模式设备的内部存储中。我们的软件有一个特殊的脱机模式来设置设备参数，改变内容和选择场景触发器。在运行脱机模式之前，您必须打开软件并且已创建数个场景。

### 编辑模式下的场景准备

创建场景是使用软件的主要模式来进行，即编辑模式。每个场景的内容必须由一个或者更多的步骤来定义和编程（每个步骤包含激活通道的 DMX 值）。请查看如何创建场景和方案用户手册以了解更多信息。软件将只存储场景和其包含的内容到脱机模式设备的内部存储。方案不能被保存。您可以记录其步骤和内容，场景渐变时间，场景循环圈数和跳转信息。

编辑模式可用来编辑场景内容，模式灯光效果以及在保存到内存之前再次确认。方案无法被保存到内存中，因为它们不使用跳转选项。

请参考用户手册**如何创建场景和方案**并根据细节指引来进行创建。

## 打开脱机模式

在开启软件之后，在软件主要工具栏中点击脱机模式按钮以打开脱机模式。脱机模式图标位于主工具栏的右边。



脱机模式将会出现并且显示所有可操作的功能。这个模式下的所有选项都只能在脱机模式下使用，因此不能联机电脑时使用。

# 脱机模式的描述

The screenshot shows the Led Player software interface with several callouts pointing to specific features:

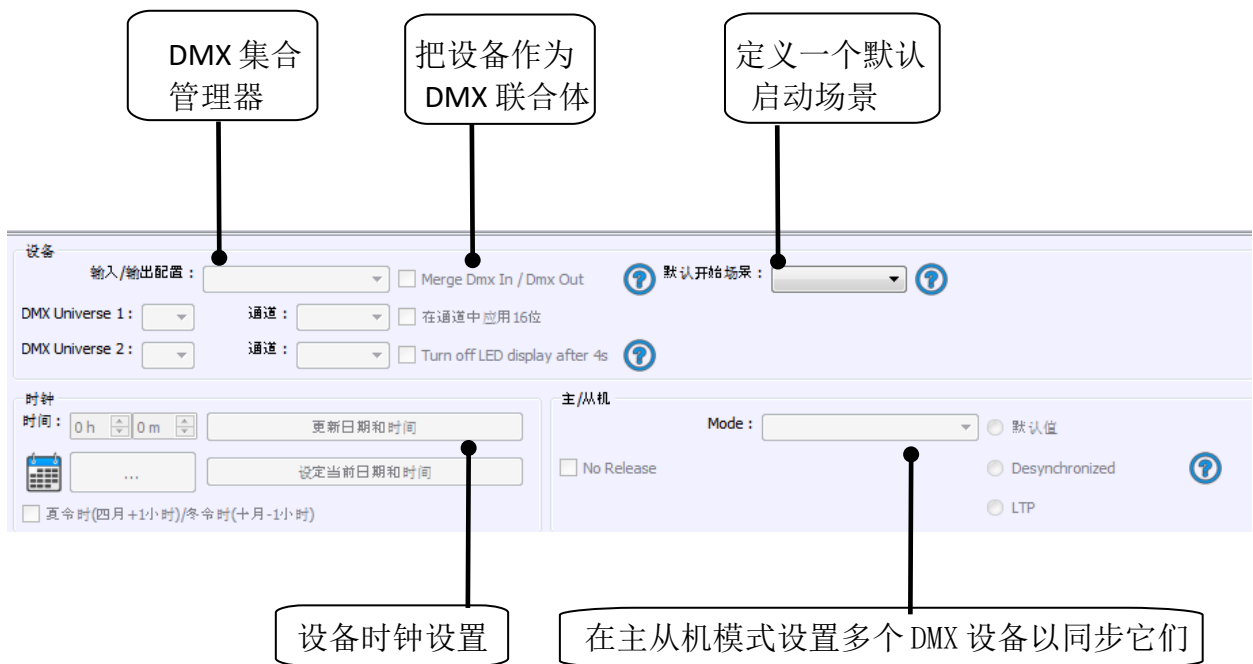
- 已连接的设备列表** (Connected device list) points to the '设备' (Devices) section on the left.
- 设备内部时钟设置** (Device internal clock settings) points to the '时钟' (Clock) section.
- 选中设备配置** (Selected device configuration) points to the '设备' (Devices) section.
- 主从设置** (Master/Slave settings) points to the '主/从' (Master/Slave) section.
- 日历触发设置** (Calendar trigger settings) points to the '日历' (Calendar) section.
- 项目可用场景** (Project available scenes) points to the '可用场景' (Available scenes) table.
- 要储存的场景列表** (List of scenes to be saved) points to the '系统存储的场景' (System stored scenes) table.
- 触发设置 (按键, 远程, 对外联系)** (Trigger settings (button, remote, external contact)) points to the '触发器' (Triggers) section.
- 时间轴中显示触发** (Show triggers on the timeline) points to the timeline at the bottom.

## 时间轴:

图形化的时间轴可以模拟和显示每年，每月和每天的时间触发。这不是一个编程控制的，它只是显示您将得到的触发，有助于组织所有的触发。

# 已连接设备的脱机配置

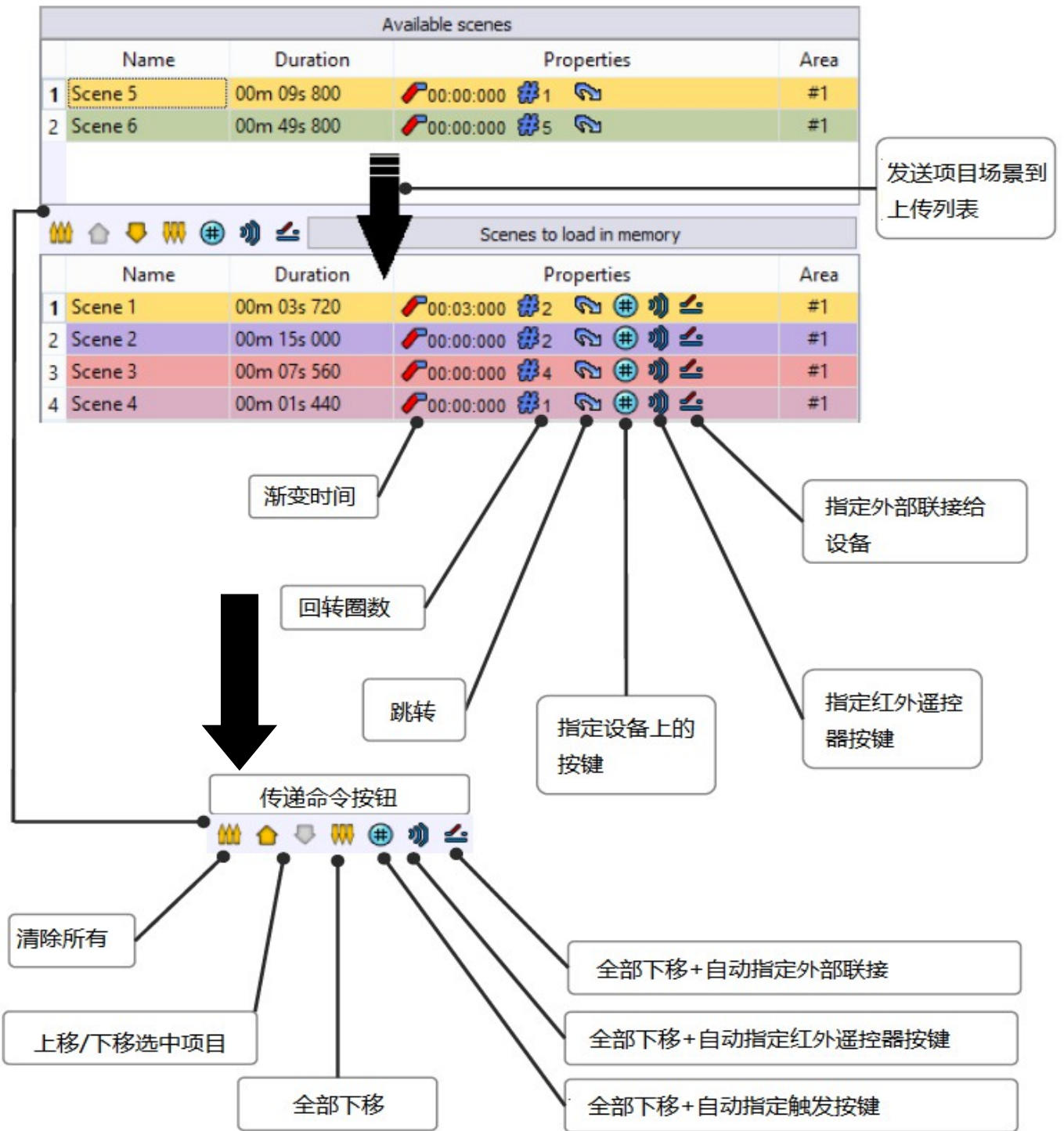
在脱机模式中，首个选项，是在已连接设备列表的右边，可管理选中的已连接设备的配置。选择列表中的一个设备以更改其配置和参数。



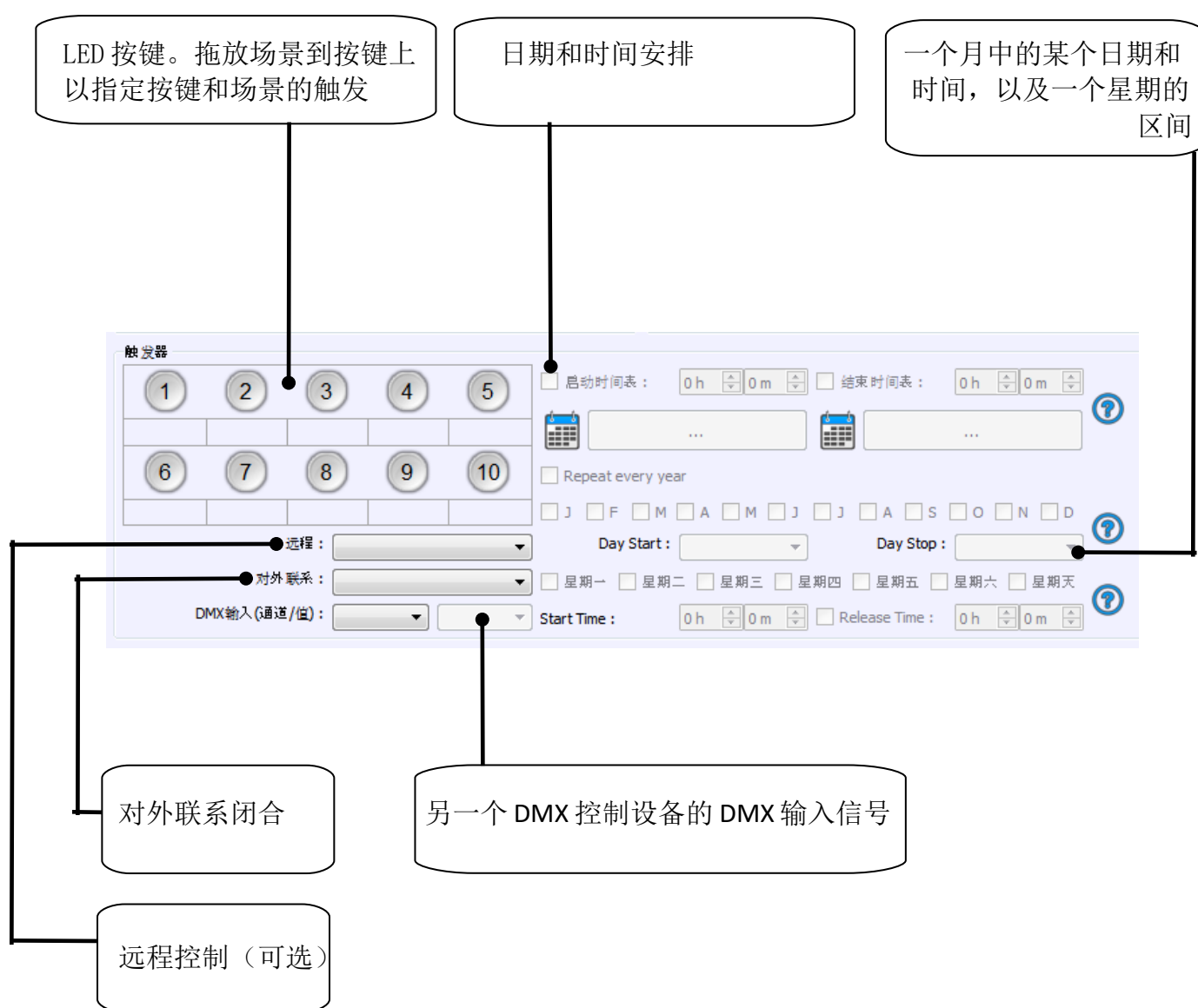
- **DMX 集合**: 当使用 2 个 DMX 集合或通过额外的控制器的 DMX 输入信号触发场景时，更改 DMX 接口输入输出配置。这连接软件的 DMX 集合到设备输出并优化控制器的存储容量。您可以选择每个 DMX 集合被激活的通道数。
- **主/从机**: 当使用多个设备时，设置主从模式以同步它们的脱机模式。
- **默认启动场景**: 设备通电时将自动播放选择的场景（USB 或外接电源）。如果没有选择任何场景，设备将播放场景 00 并发送值 00 到灯具（熄灭）。
- **通道中 16 位**: 允许设备计算 DMX 信号为 16 位微型通道信号。使用 DMX 配接来设置哪些是 16 位通道。
- **设备内部时钟**: 它显示选择设备的时间和日期。您可以调整分钟，时钟，日，月和年。设备时钟同样可以更新为使用电脑当前时间和日期，此项目应用十分简单，设置当前时间和日期即可。
- **夏令时/冬令时**: 如果您的国家有相应政策，每六个月增加或减少一个小时。此项可以提前配置最高达 16 年。点击该选项，您可以更新来年的夏令时/冬令时日期。

# 场景的脱机参数

此场景列表显示所有项目场景，除了没有包含步骤的之外。列表包含名称，持续时间和他们的高级设置：



场景列表右边的选项定义了所有设备内存脱机模式下场景触发的可能选择。在选择了“要储存的场景”列表中的一个场景后，您可以按以下操作调整其脱机触发。





## 高级脱机参数描述

### 主从机模式

当使用此功能时从机模式将直接跟随主机设备的所有触发行动和时间。主机设备将控制所有从机模式设备的触发，并创建一个同步信号以确保演出完好执行。只有一个设备能作为主机使用。从机设备将拥有与主机同样数量的场景和步骤。所有设备必须在同一时间编程。

### 如何定义主机/从机设备？

在脱机模式中的设备列表里选择一个设备。您可以在该设备的脱机参数里选择主机选项。只允许一个主机，即其他设备在脱机模式将自动被定义为从机。软件将以小到大的顺序安装设备序列号来排列设备列表。

例如，如果您的设备序列号为 20 和 55，列表中显示的第一个设备序列为 20。

### 脱机输入和输出配置

低于或等于 512 通道的设备无法改变输入输出配置。它们的配置固定为输出模式。

输入输出配置只能在 1024 通道的设备上修改（2\*512）。您可以选择双输出配置或一输入一输出配置。在第二种案例中，第二个 DMX 被配置为输入并且将接收

DMX 信号，代替发送 DMX 信号到灯具。

### **选择 DMX 集合和被激活输出通道数**

脱机设备有固定的内存大小。场景和步骤使用存储容量。步骤的大小根据以及取决于被激活输出通道的数量。被激活通道上越多则步骤越大，存储容量越小。内存不记录任何超过了指示通道数的 DMX 通道。

软件会根据灯具的 DMX 配接配置选择最佳的通道数。这个值可以手动更改。

### **LED 机械开关按键触发器**

要分配一个场景到设备 LED 按键使之触发，您只需要从场景列表里拖动一个场景放到其中一个按键上即可。该场景将会在按键下播放。该场景将会自动移动到要储存的场景列表里。您可以分配 10 个不同的场景到 10 个按键上（最高允许 255 个场景）。您无需遵守场景和按键的排列数。例如：您可以分配场景 20 到按键 1。您可以创建一个序列的场景循环，并且自动跳转到下一个。此时，您可以分配一个 LED 按键给序列中的首个场景，则该序列场景会被触发和播放。

## 从外部 DMX 源 DMX 输入触发

DMX 输入触发选项只可配套脱机模式和 1024 通道，2 个 DMX 集合的设备（2\*512 以及 2 个 XLR 接口）使用。

要使用 DMX 输入触发选项，设备必须配置为输入/输出模式，即 512 通道输入和 512 通道输出。此时设备的第二个 XLR 接口（DMX B）可以接收外部 DMX 信号并且在 DMX 输入模式下工作。

您可以为每个场景选择一个通道号码和 0-255 区间的 DMX 值作为 DMX 触发。

当设备接收到 DMX 信号，DMX 输入信号达到专用的通道或当 DMX 输入值高于触发 DMX 值时，场景被触发。当 DMX 输入值低于触发 DMX 值时，场景停止。

使用多个 DMX 输入触发值来管理同样通道中的几个场景触发是可行的。例如：在通道 001，DMX50-99 触发场景 1，DMX100-149 触发场景 2，DMX150-199 触发场景 3，DMX200-249 触发场景 4，DMX250-255 触发场景 5。DMX00-49 不产生触发。

## 对外连接闭合触发

此功能使用脱机设备第二个 RJ45 接口的 1-5 位。连接 1-4 位到 5 位的不同配置，最高可分配达到 15 种触发。详见 19-20 页。

参考硬件数据规格说明文件以了解更多信息和如何连线到 RJ45 接口上。

## 远程红外遥控触发

您可以连接一个外部红外接收模块到脱机设备中。此选项产品包含 2 个红外遥控器并且允许您在 20 米范围内触发场景。遥控器是标准配套所有设备，所以您可以用一个遥控器同时控制多个设备或控制不同的区域。

参考硬件数据规格说明文件以了解更多信息和如何连接红外接收模块到 RJ45 接口上。

## 电源故障后自动恢复场景

场景自动恢复在脱机模式下可用（无需电脑）：在电源切断时，设备将记住断电之前播放的场景，通电后将自动恢复播放该场景。

恢复功能只能在场景重复时间或启动和停止时间操作。

恢复供电后，断电前处于启动和结束间隔之间的场景将自动触发。

## 所有可行的时间触发方案

### 启动时间表

使用日期和时间来启动和触发场景。

一个触发安排（时间和日期）被添加到选定的场景中（分钟，时钟，日，月，年）

场景将在预订的日期和时间启动。

### 启动时间表 + 一周中的月和日

使用日期和时间来启动和触发场景。

一个触发安排（时间和日期）被添加到选定的场景中（分钟，时钟，日，月，年）

一个或者多个的一周中的月份+日期被添加到选定的场景中（一月到十二月，周一到周日）。只有选择了启动时间表时，一周中的月和日才可用。

场景将在每个选定日期的预订时间被启动。只有当场景的星期数和启动时间被考虑进去时，您才能设置一个早于当前日期的启动时间表。（这个设置在设备通电时直接运行）。

场景在执行另一个触发动作时或者完成其回圈数时停止播放。无论如何，场景将成功的在每个设置的日期重新启动。

### 启动时间表 + 结束时间表

场景将在设置的日期和时间被触发启动，并且在设置的结束时间表停止播放。一个触发时间表（时间和日期）和一个结束时间表被添加到选定的场景中（分钟，时钟，日，月，年）。

场景将在每个选定日期的预订时间被启动并在选定日期的预定时间被关闭。

当场景在执行另一个触发动作时或者完成其回圈数时停止播放，当它直接关闭时或当它到达结束时间表设定的时间和日期时，场景将结束播放。

如果发生供电故障时场景正处于启动时间表和结束时间表之间的时间和日期，通电后场景将自动恢复。

## 启动时间表 + 结束时间表 + 一周中的月和日

场景将在每个选定日期的预订时间被启动并在选定日期的预定时间被关闭。此时间间隔内场景将重复播放。一个触发时间表（时间和日期）和一个结束时间表被添加到选定的场景中（分钟，时钟，日，月，年）。

一个或者多个的一周中的月份+日期被添加到选定的场景中（一月到十二月，周一到周日）。只有选择了启动时间表时，一周中的月和日才可用。

场景将在每个选定日期的预订时间被启动并在选定日期的预定时间被关闭。

### 场景的月份和星期触发规则的提醒：

如果发生供电故障时场景正处于启动时间表和结束时间表之间的时间和日期，通电后场景将自动恢复。

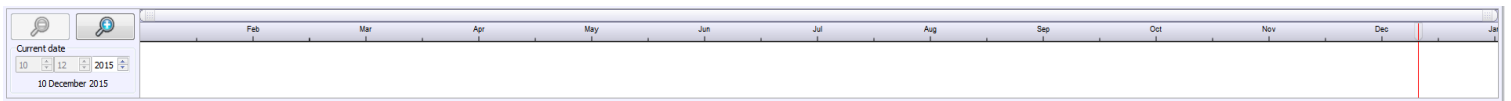
当场景在执行另一个触发动作时，直接关闭时或当它到达结束时间表设定的时间和日期时，场景将结束播放。

## 各种可行触发的目录

软件允许您添加下列所有的触发列表到脱机模式设备中：

- LED 机械开关按键（设备面板上的 10 个按键）
- 外部闭合触点（RJ45 接口上的 5 个接线产生 15 种方案）
- 红外遥控器（10 个方案，下一个/上一个场景，暂停，场景速度，总调光，停止当前场景。红外触发功能是可选的可单独购买）
- DMX 输入（一个 DMX 通道可使用一个或者多个 DMX 值来触发场景）。此选项只可以配套 1024 通道的脱机模式设备并且要求有 2 个 XLR 接口（输出+输入）
- 日期和时间表（日期，年份，月份，星期，时钟，分钟）

## 时间触发时间轴显示器



软件包含一个时间轴可以播放和预览所有时间触发。时间轴位于场景下方。

时间轴可预览以下触发：

- 启动时间表



- 结束时间表
- 月份和星期

每个场景在时间轴的不同位置以不同的颜色来区分预览。

时间轴可提供以下选项：

- 预览整个年份（12 个月）
- 预览完整月份（31 天）
- 预览整天（24 小时）
- 时间分辨率调整
- 当天日期调整
- 时间缩放

在任何时间您都能检查已设定触发的时间和日期。

## 写入和更新脱机内存

只有在要储存的场景列表里的场景才能被写入到设备内存中。保存到内存之前必须把场景添加到要储存的场景列表里。



### 场景列表和脱机内存写入保存

要添加场景到要储存的场景列表只需要简单的把场景从可用场景列表里拖放下来即可。添加触发设置（LED 按键，对外连接，红外遥控，DMX 输入，时间和日期）将自动把选定的场景转入到要写入内存的场景列表中。

点击软件上“保存到内存”按键来写入场景到内存。

可用的内存显示在“保存到内存”按键的右边。

如果内存已满，只有第一个场景会被写入到内存而其他场景则不会。您可以通过减少使用的 DMX 输出数量来优化存储空间。这个 DMX 输出数量可以在 DMX 配接或者脱机设备的输入/输出配置选项修改。

写入场景到内存后 5 秒钟，设备将自动转换到脱机模式。然后将会播放默认场景或者场景 00（熄灭）。连接设备到电脑时，可以控制设备返回到编辑模式以修改场景内容。

内存内容可通过 NIMI USB 连接线和电脑来更改。我们建议使用源文件来更新和复原项目的 DMX 配置。

现在您可以编写一个完整的灯光秀到脱机设备的内存中。参考其他用户手册以获得更多软件功能的细节。