

# 用户手册

## 如何使用效果生成器

V. 1. 5. 4

简介.....	3
打开和播放效果生成器.....	3
软件内的所有效果.....	4
梯度效果.....	5
序列效果.....	6
曲线效果.....	7
XY 轴效果.....	8
预设效果.....	9
灯具选择下的矩阵效果.....	10
矩阵效果.....	11
动画效果.....	12
多媒体效果.....	13
文本效果.....	14
在效果中创建额外的静态水平.....	15
灯具的过程顺序.....	15

## 引言

本章介绍如何简单应用现场效果按键和如何快速理解效果生成器及其选项。效果生成器可以在短时间内创建复杂的视觉效果并自动生成一个场景的步骤。

软件内有 2 组可用效果：可应用于任何灯具的标准效果和只可应用于矩阵配置下的矩阵灯的效果。

要达到良好的灯光效果，必须使用 DMX 配置工具正确的添加您的灯具到项目中。效果选项取决于项目中包含的灯具类型。

## 打开和播放效果生成器

软件不会自动播放效果列表。要播放效果列表，软件需要知道是哪种灯具在应用效果以及是哪个当前场景或方案在添加效果。

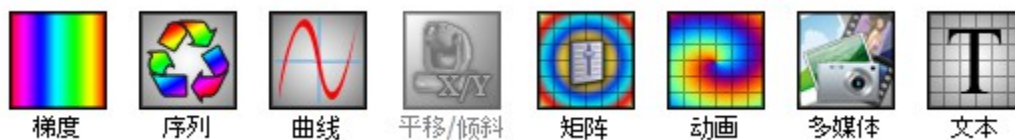
要播放效果列表，您必须在选择区域中选择一个或者多个灯具，然后在标签中创建一个新的场景或方案。如果您遵从这两个条件，那么可用的效果会出现在标签和列表的底部。

## 软件内的所有效果

在编辑的时候，效果列表在软件知道需配套哪个灯具以及在哪里应用新效果（场景或方案或按键）之前，不会显现。

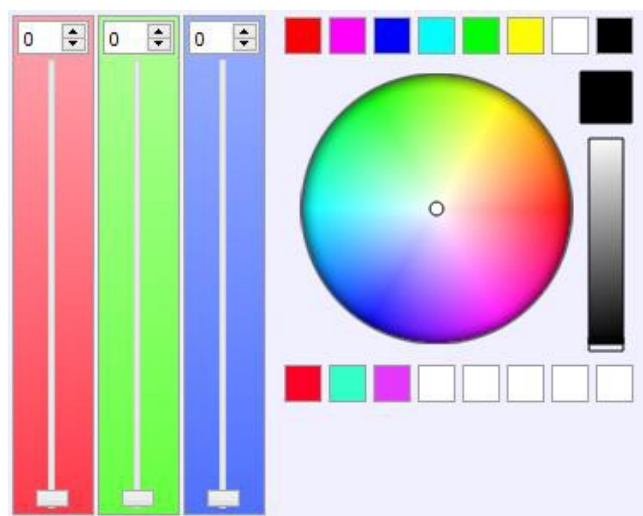
要播放效果列表，您必须在选择区域中选择一个或者多个灯具，然后创建一个按键

或场景或方案并编辑它（CTRL+点击或右击按钮）。如果您遵从这2个条件，那么效果列表将会显现。

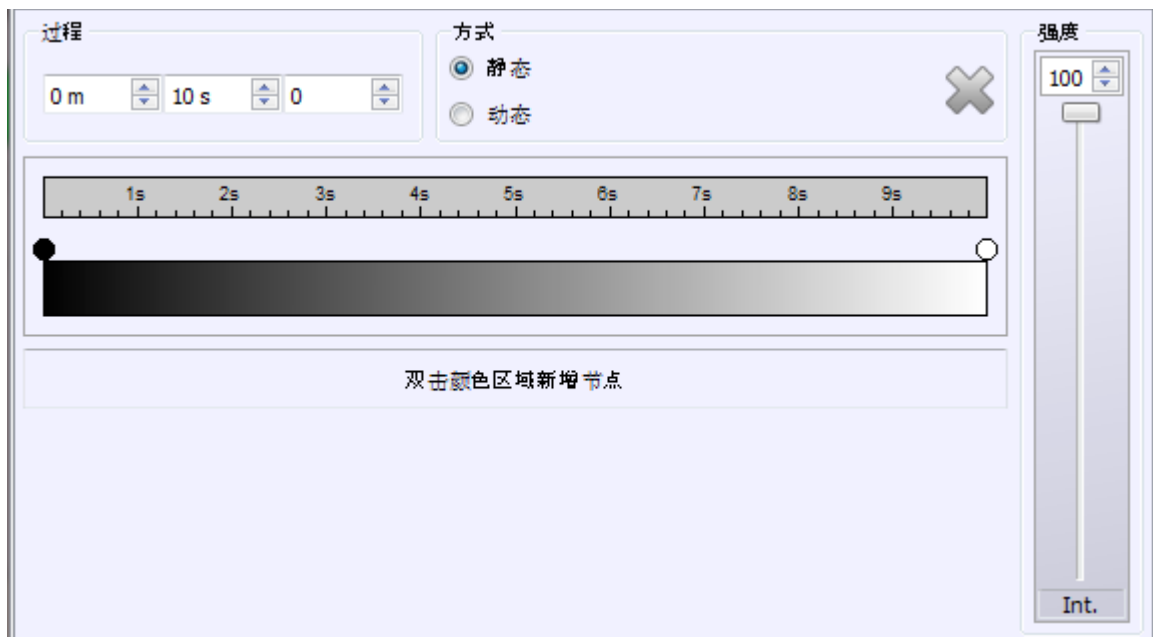


可用效果列表

备注：在所有效果显示之后，颜色的改变由控制色盘来操控。



## 梯度效果



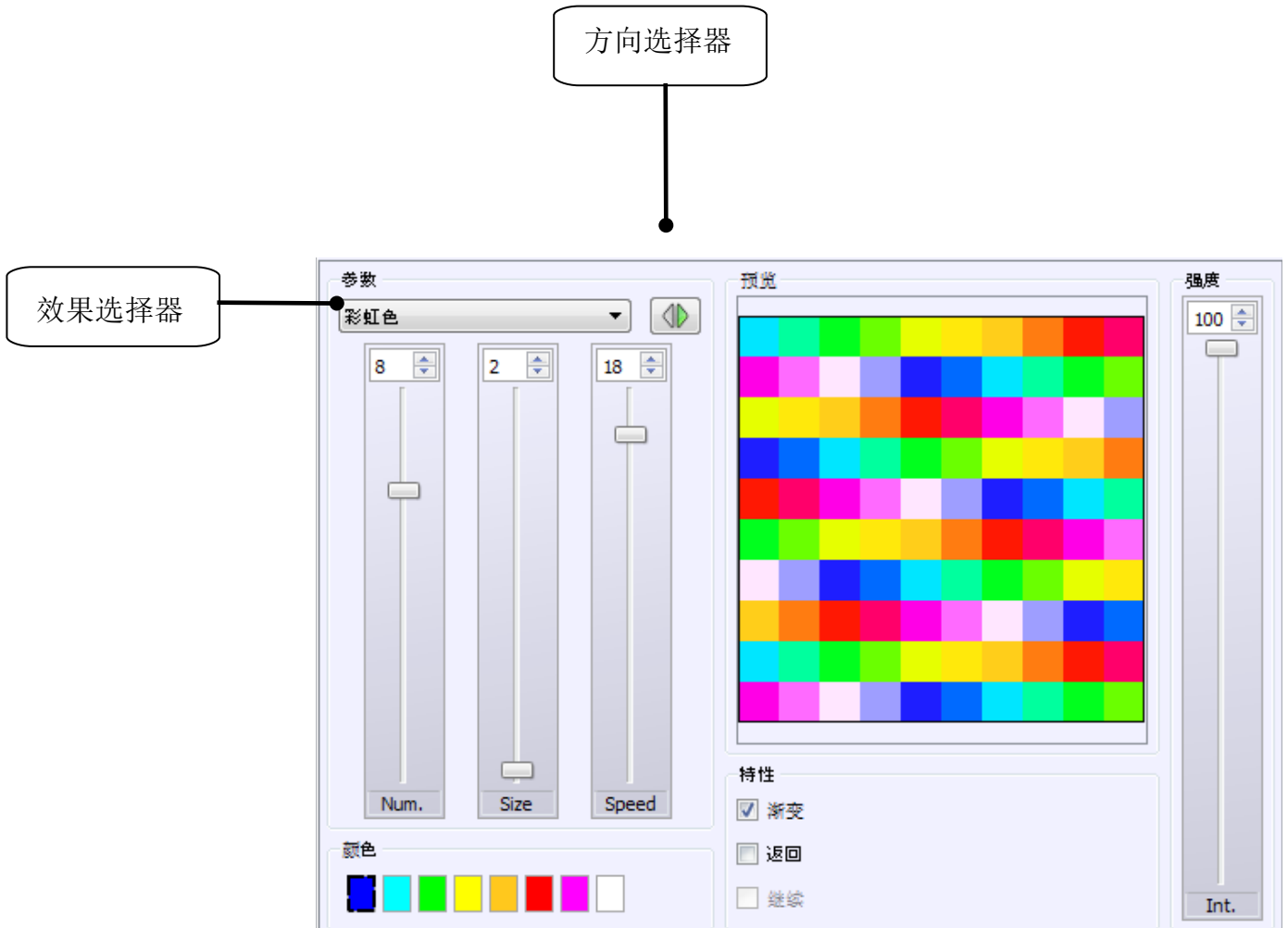
梯度效果在一组灯具中创建颜色的渐变。

双击颜色框以增加新的控制点，您可以改变其颜色和位置。

有 2 种可用的梯度：

- 静态梯度：此效果包含一个单独步骤并且灯具跟进其 ID 和灯具选择来重现颜色的渐变。
- 动态梯度：所有选定的灯具从一个颜色渐变到另一个颜色。渐变时间可在“时间”框中调整，时间与每个控制点的对应在上方的时间轴中可见。

# 序列效果

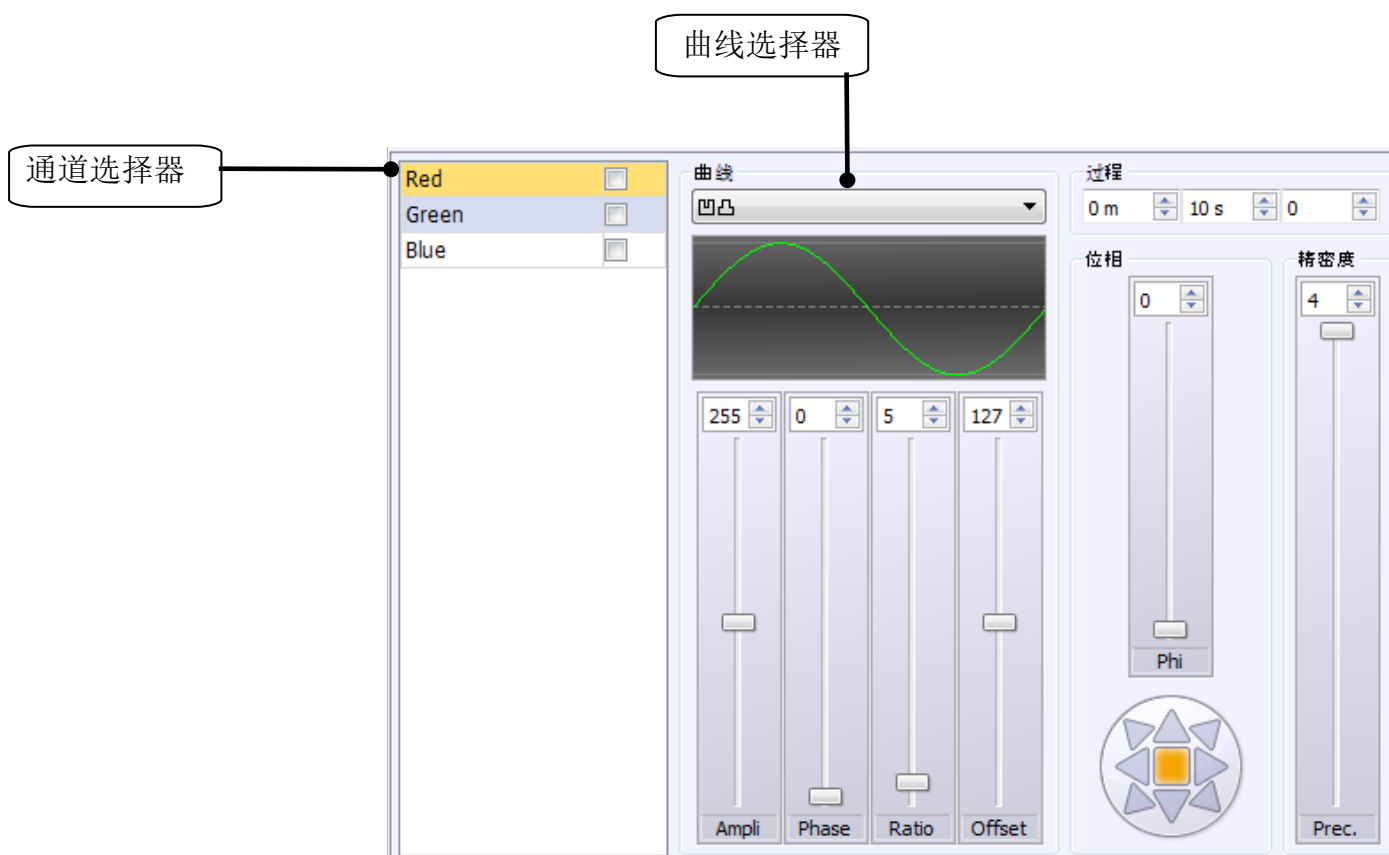


序列效果创造线性颜色序列。通过点击拉下参数列表可选择不同种类的效果。每个效果，您都可以选择其过程方向，颜色数量，改变颜色，每个颜色的区域尺寸（灯具数量）以及速度。

属性允许选择（取决于效果）颜色转变的类型（渐变或返回），效果的过程（单程或往返）以及效果继续。

效果参数可以改变直到得到所需的结果。具有无限的可能性。

## 曲线效果



曲线效果根据选定的曲线的通道允许在每个灯具通道选择不同的 DMX 水平值 (0-255) 分配一个数学曲线。要分配一个通道，只需要在列表中点击它。拉下曲线列表查看不同的可用曲线。

对于每种曲线类型，都可以调整各种参数，如：振幅，相位，比例和偏移量。过程时间，所有效果的共同通道可以在效果右上方的过程时间框改变。

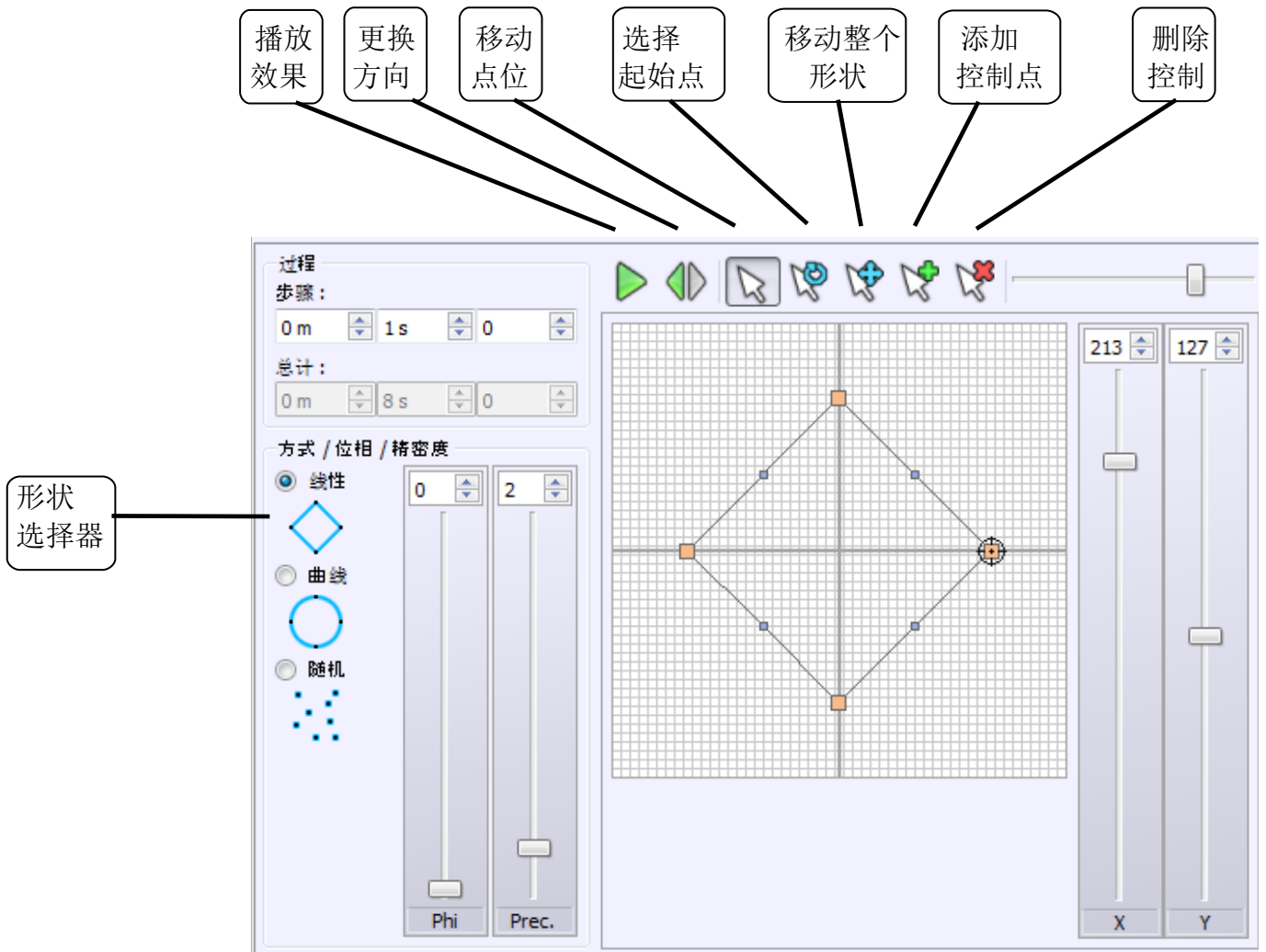
最终，可以通过定义 4 个参数得到最终结果：

- 振幅：选定的灯具将会播放同样的规律的 DMX 振幅的效果
- 相位 PHI：选定的灯具将会随着每个选定灯具间的时间间隔播放同样的效果
- 比例：调整样本数量并因此产生步骤数量
- 偏移量：选定的灯具将会根据选定灯具上设置的规律的偏移 DMX 区间以及所选的曲线，播放同样的效果（通常情况下，这个参数主要应用于 XY 轴的环形并提供灯具的拓展定位）

备注：曲线的比例越高，则精度越高以得到理想的结果。



# XY 轴效果



XY 轴效果可快速创建摇头灯或扫描灯的移动和形状。它提供了 7 种基本的形状，如：直线，圆形，随机路径，星形，十字型，鲜花和漩涡。

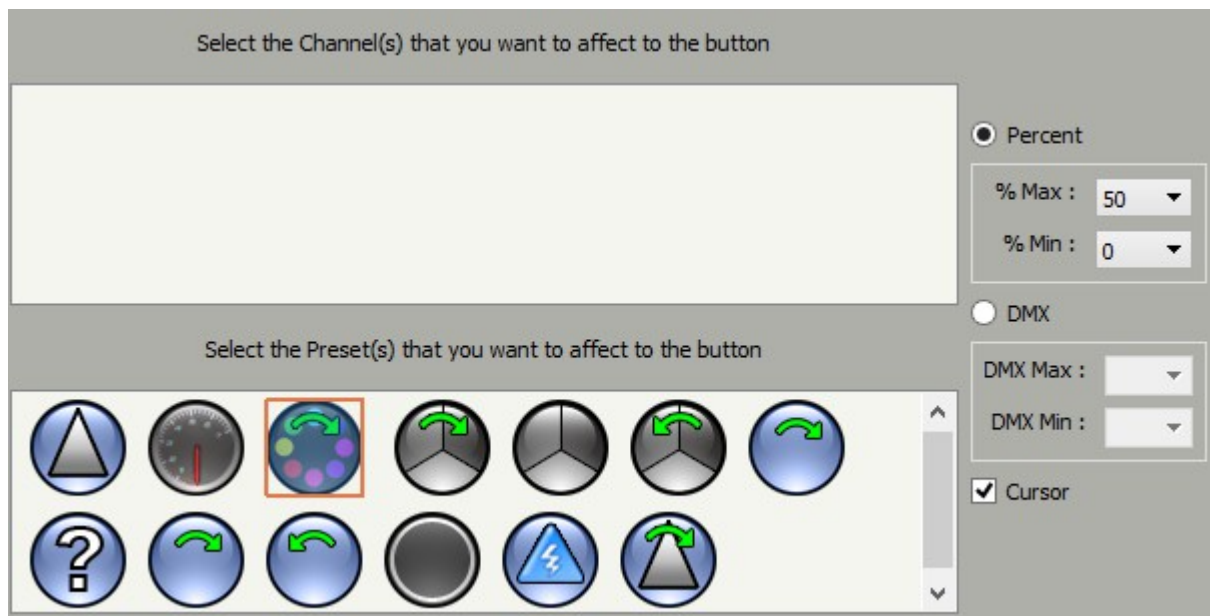
当您选择一个形状，您将被要求输入形状控制点的数量（橙色）。这些点是用来修改几何创建的。

“持续时间” 改变每个检查点之间的时间并影响效果的整体速度。

最终，参数可用来：

- 相位 PHI：选定的灯具将会随着每个选定灯具间的时间间隔播放同样的效果
- 精密度：调整样本数量并因此产生步骤数量。每个检查点之间的蓝色点代表步骤，是生成来创建移动的。效果的速度也将会改变
- 移动/DX DY：选定的灯具将会根据选定灯具上设置的规律的偏移 DMX 区间播放同样的效果（通常情况下，这个参数提供灯具的拓展定位）

## 预设效果



预设效果可创建您分配的一个或者多个通道/预设按键。

这些特殊的按键可以显示或不是一个滑块来调整范围内线路或选定的预设的水平值。

备注：当预设效果按键被创建并且在效果标签可见，右击滑块的影响光标的值区域并同时启动效果。左击可以在触发效果前调整滑块值。

对于每个按键，您都可以选择其模式：

- 百分比：线路或选定的预设的 DMX 值在最小和最大百分比区间内发生变化
- DMX：线路或选定的预设的 DMX 值在最小和最大区间内发生变化

例如：您可以创建一个按键，来控制您所有灯具的线路和预设，如调光或快门，同时通过单一操作分配您选择的灯具的水平值。

## 灯具选择下的矩阵效果

此效果只有在软件的灯具配置窗口配接为矩阵的灯具可用。

备注：有一个选项只有在矩阵效果下可用。这个选项可用来申请和重新计算当前选择的矩阵效果（选择整个矩阵或矩阵的一部分）。

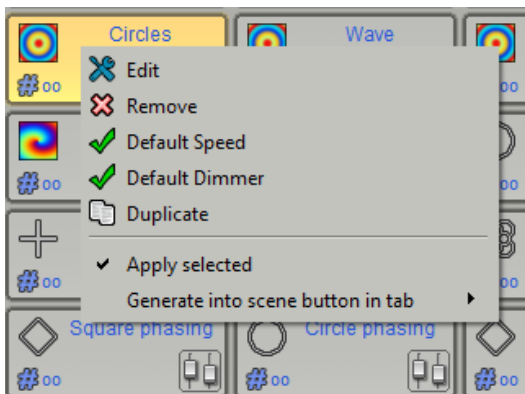
有 2 种方法来激活此选项：

- 在场景或方案的效果编辑时



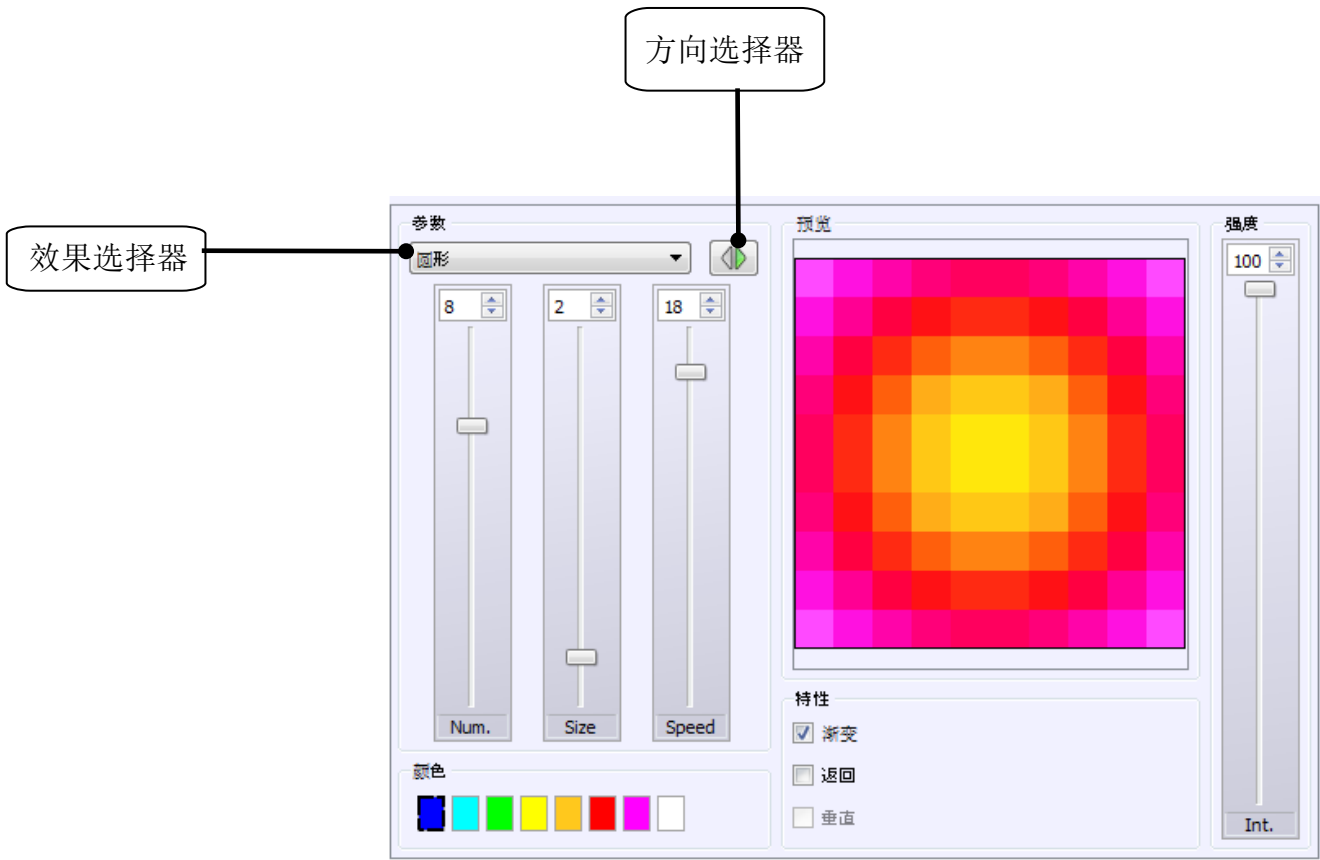
在效果栏上方的工具选项带中点击“选择应用”按键

- 在现场模式中使用效果



右击效果按键（在效果标签中）然后选择“选择应用”选项。效果选项将会在效果启动和播放后显示。

## 矩阵效果



矩阵效果为灯具矩阵创建 RGBW/CMY 线路的颜色效果。可拉下列表选择它的多种不同类型的效果。

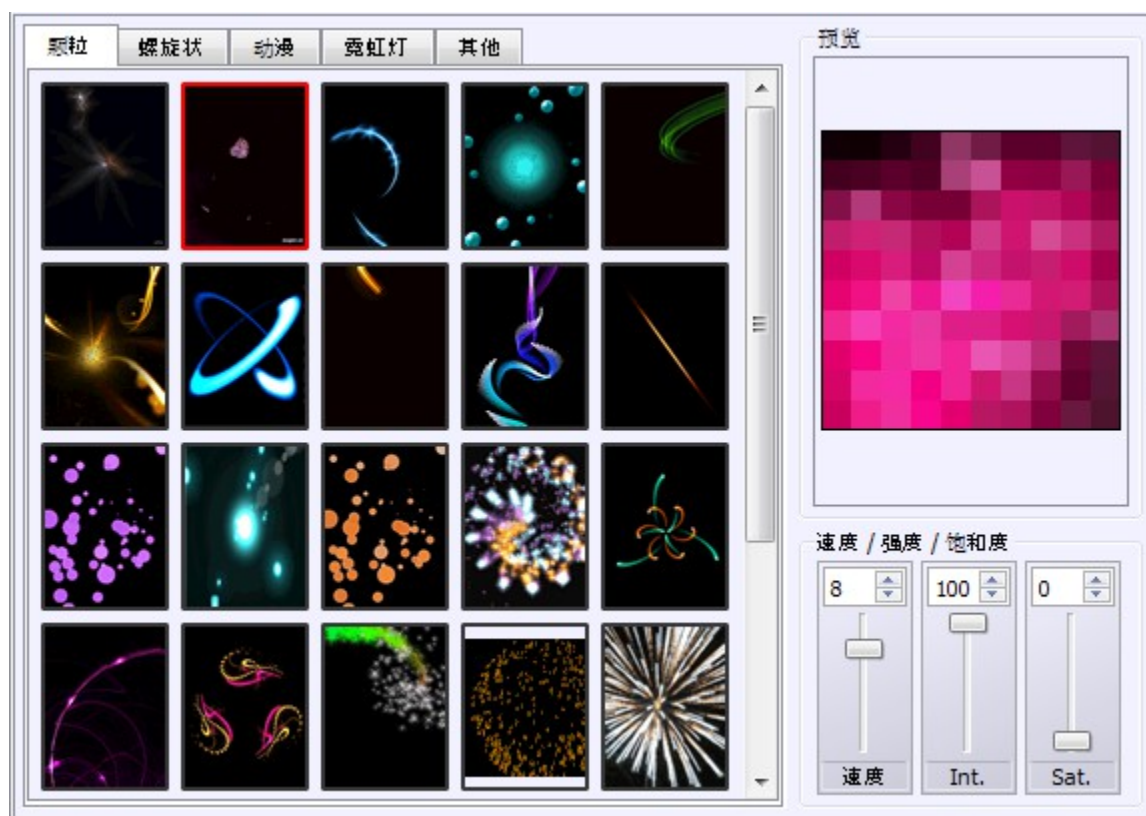
对于每个效果，您可以选择过程的方向，颜色的数量，改变颜色，每个颜色的区域大小（灯具数量）和速度。

属性可以选择（取决于效果）颜色之间的转变类型（渐变或中断），效果的过程（单程或往返）以及效果的方向（垂直或水平）。

强度将管理效果的总调光。

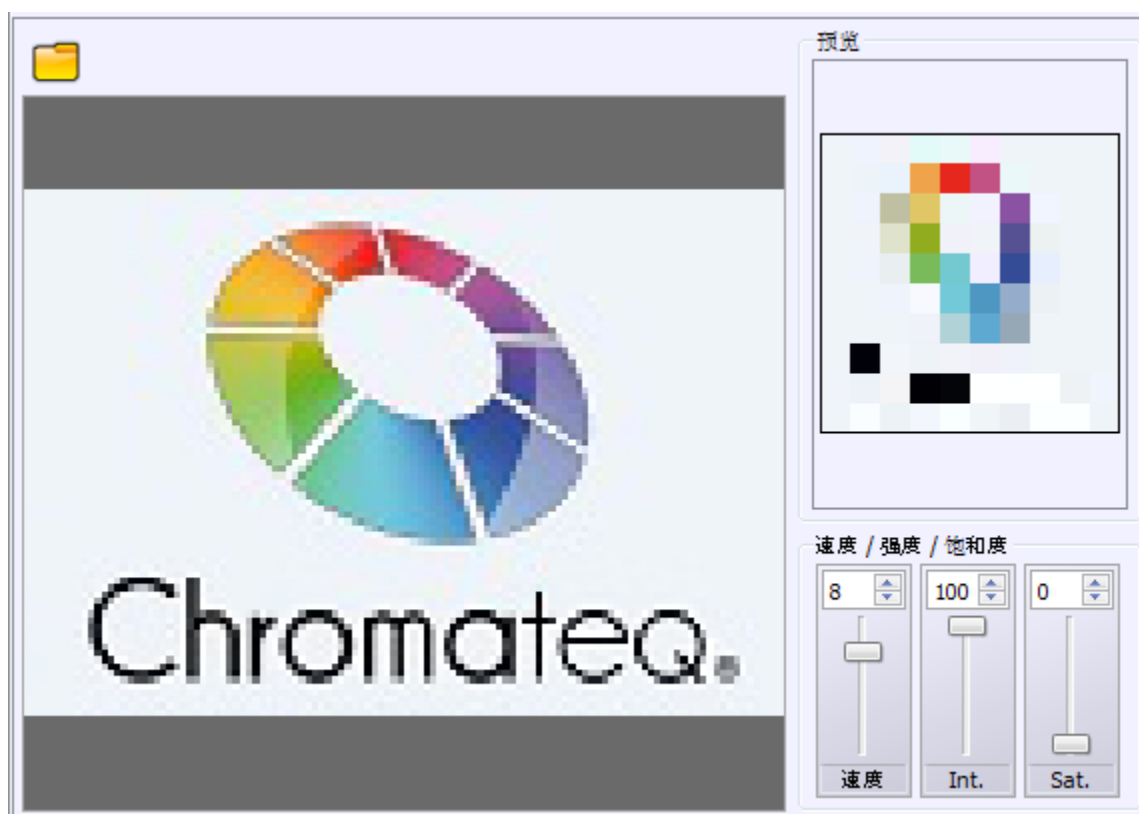
这个效果仅与属性配置为矩阵的灯具配套使用。它强制您必须把您的灯具在 DMX 配接上创建为矩阵。（详见用户手册创建和配接灯具灯库）。

## 动画效果



动画效果仅应用于矩阵的 RGBW/CMY 线路，并允许您在 5 个组里选择动画效果。  
对于每个动画效果，您都可以调整其速度，强度和颜色饱和度。

## 多媒体效果



多媒体效果可分配所有多媒体类型（图片，动画 GIF，视频）到矩阵 RGB/CMY。  
对于每个多媒体，您都可以调整速度，强度和颜色饱和度。

“打开” 按键可用来选择要应用到矩阵的文件。

如果您选择一个视频，则播放，暂停，记录和停止按钮出现。

您只需要在视频中的位置，按下记录按钮来开始记录视频。当您停止录制（停止按钮），预览窗口将允许您预览渲染。必要时重复并确认效果。

备注：软件会根据所选矩阵的分辨率来重新计算多媒体文件的分辨率。因此，分辨率太高的文件将无法正确打开以及渲染将会失真。建议选择低分辨率的视频文件和图片并且如何可能的话遵从 RGBW 矩阵的分辨率（高\*宽）

## 文本效果





文本效果可以在 RGB/CMY 矩阵里简单的滚动文字。输入框允许您输入用来显示的文字。

您可以改变文字的颜色和背景，并且在水平和垂直按键修改矩阵中文字的定位。

参数用来改变文本的速度，强度和过程方向。

## 在效果中创建额外的静态水平

对于每个效果，您可以分配线路的静态水平而不受到效果的影响（通过预设或通道窗口）。

这些水平受灯具群组的影响并且添加后特定于效果。如果您想为多个灯具群组创建静态水平，您必须在编辑效果时一个一个的选择每个群组并分配所需的水平。

取决于您的触发设置，效果按键将与效果同时恢复这些水平。

## 灯具的过程顺序

当您添加新的灯具，它被分配一个索引（按默认 DMX 地址）。灯具的效果过程按此指数执行。但是，如果排序不满足您，您可以通过二维视图区工具栏的“分配 ID”按钮重新分配灯具指数。要做到这一点，选择需要重新排序的灯具并点击其按钮以显示“分配 ID”窗口，然后定义新的指数顺序。



灯具选择排序

您可以拖放或通过工具栏的箭头来重新排序灯具。过程从左到右。播放按钮使您可以在通过强制当前灯具的 DMX 水平值到 255（查看输出窗口和二维视图）来证实之前查看新的过程排序。

在效果编辑过程中随时调看指数窗口是可行的。