



# 用户手册

## 如何使用现场控制和效果

V1.5.1

## 目录

简介说明.....	3
DMX 配接, 控制和效果.....	3
软件主窗口介绍.....	4
灯具选择.....	5
布灯工具栏.....	6
在 2D 布灯图中添加和编辑灯具.....	7
灯具定位选项.....	8
创建灯具组选项卡.....	9
灯具组选项卡参数.....	10
创建灯具子组.....	11
2D 显示模式.....	12
灯具选择和预设控件.....	12
同类型通道显示.....	14
通道预设模式.....	15
自定义预设窗口-显示选项.....	16
X/Y 轴预设.....	18
RGB/CMY 颜色预设.....	19
矩阵上绘制图形.....	20
通道控制窗口.....	21
Live 命令显示.....	22
自定义 DMX 通道和控件.....	22
Midi 触发器和 live 控件.....	23

## 简介说明

本章描述了创建了灯具的 DMX 配接后如何使用软件的控件和效果。

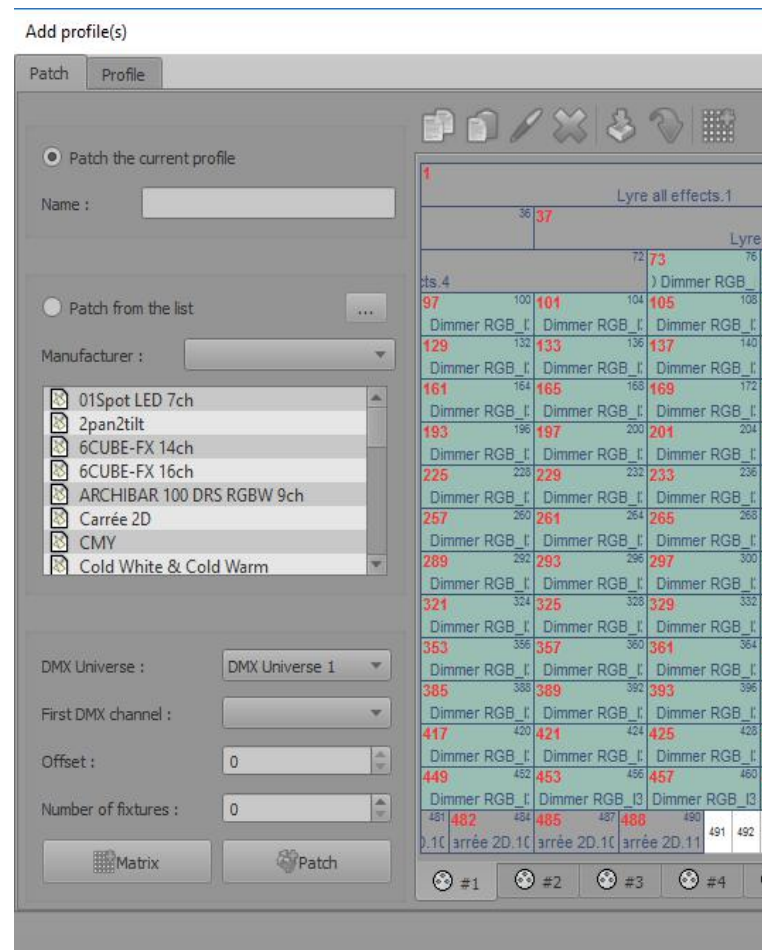
一旦 DMX 灯具被确认，所有相应的控件和效果按钮将自动出现。

控制功能和控制效率取决于 DMX 配接中使用的灯库文件的质量。通过精确的灯库配置文件和通道描述，该软件将可能创建额外的控制和准确的命令，以帮助灯具效果的编程。

## DMX 配接, 控制和效果

该软件使用配接灯具的信息生成强大的功能，将帮助您在很短的时间内创建伟大的效果。当灯库配置文件和 DMX 地址匹配您的灯具装置时，您可以确认配接。然后灯库配置文件和灯光将自动出现在软件的主窗口(2D 显示选择区)。

配接验证后，软件会提示您选择几种类型的效果。

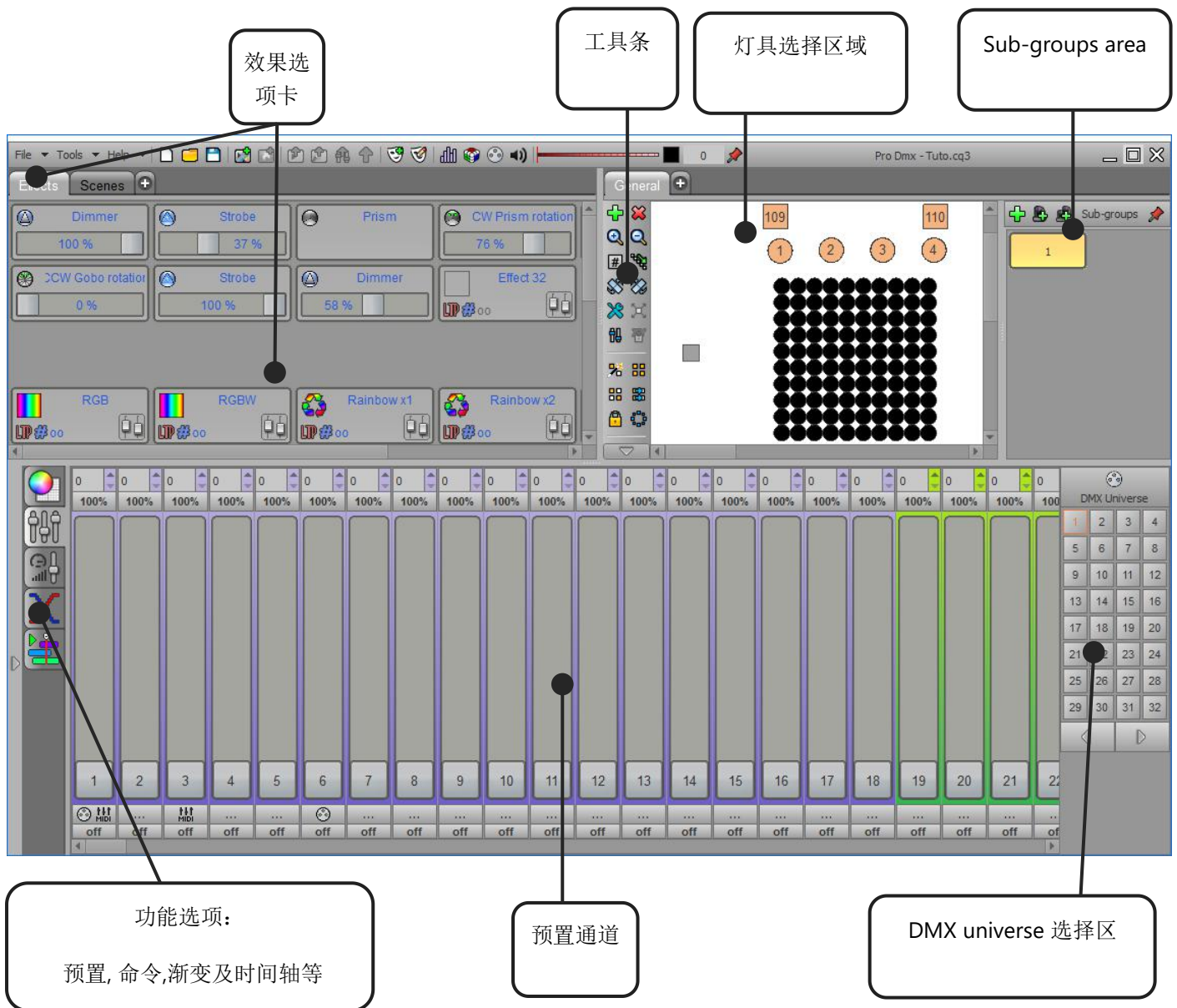


只需从您想要创建的列表中选择并确认效果，效果按钮将自动出现在软件的主窗口中。效果的类型和数量取决于灯库文件中的通道类型和特性。

确认效果列表后，所有灯库文件都会出现在 2D 选择区域，效果按钮出现在软件的效果选项卡中。

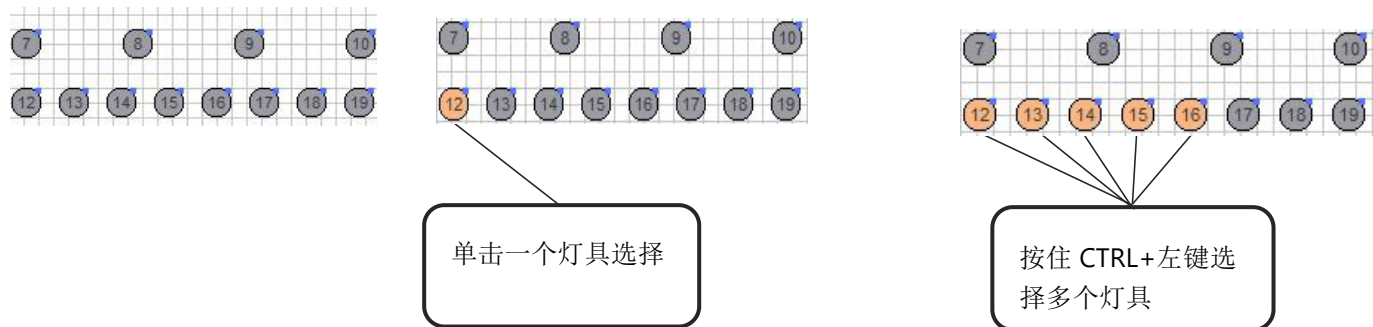
## 自带效果选择窗口

### 软件主窗口介绍

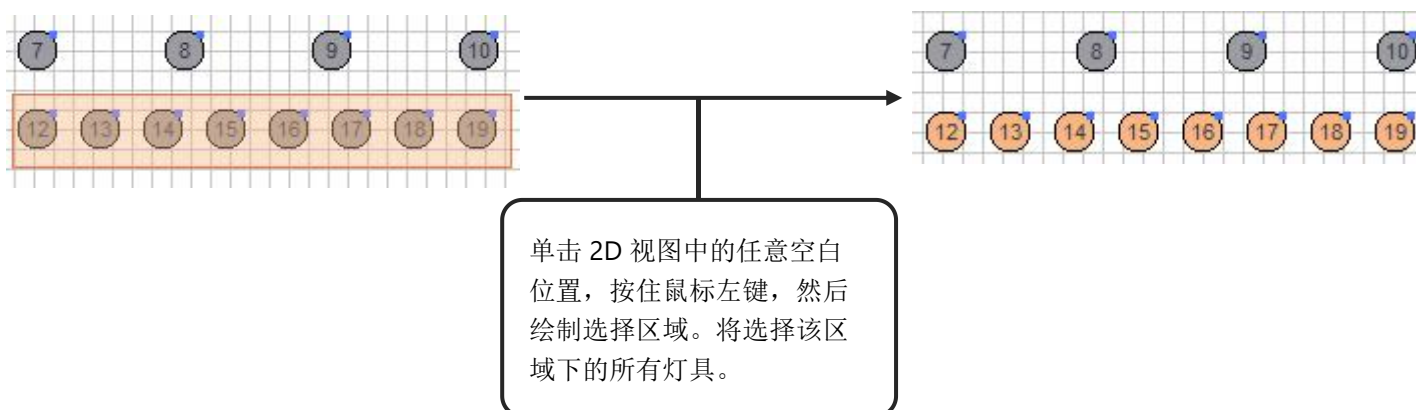


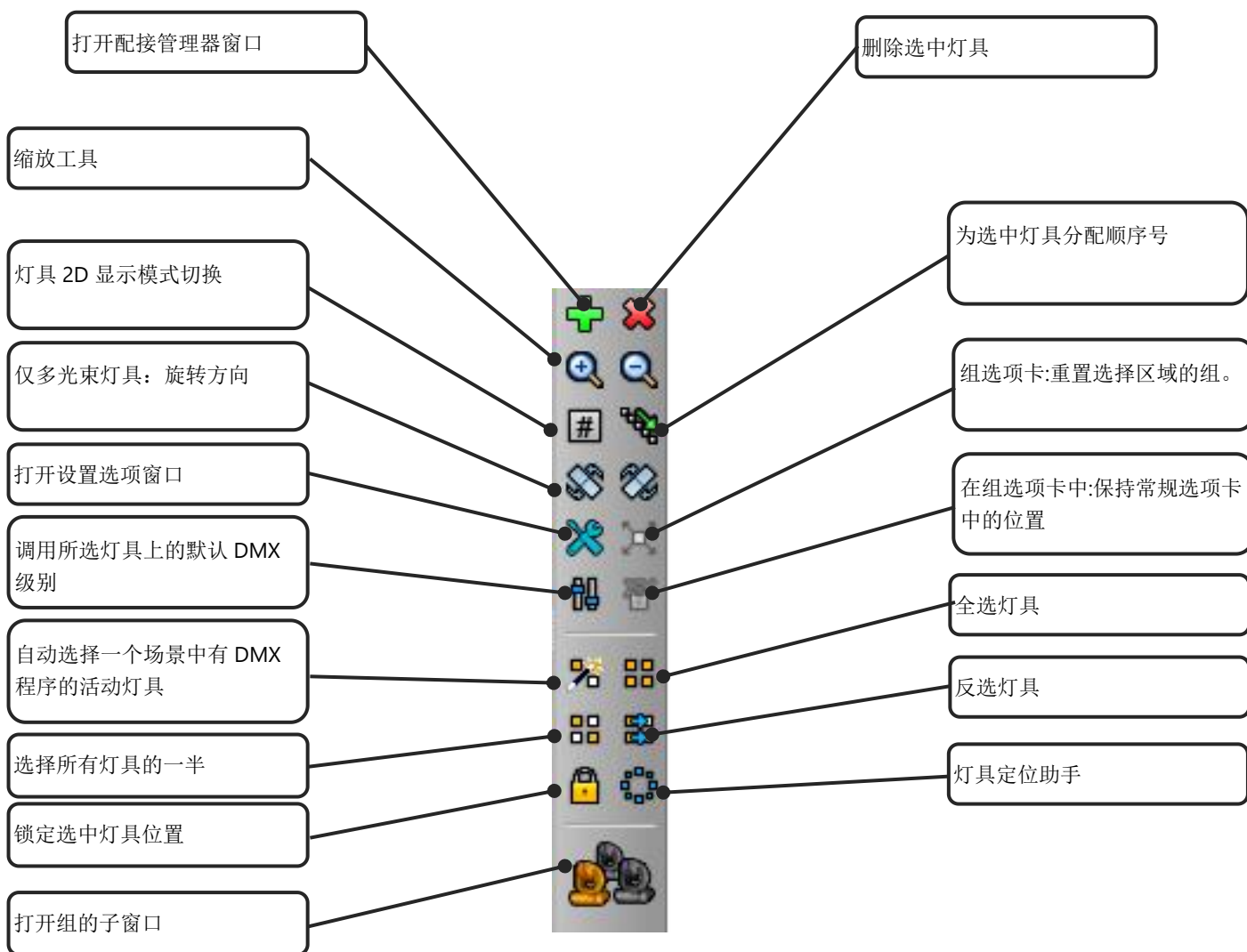
## 灯具选择

在 2D 区域，您可以通过单击灯具图形来选择/取消选择这些灯具装置。

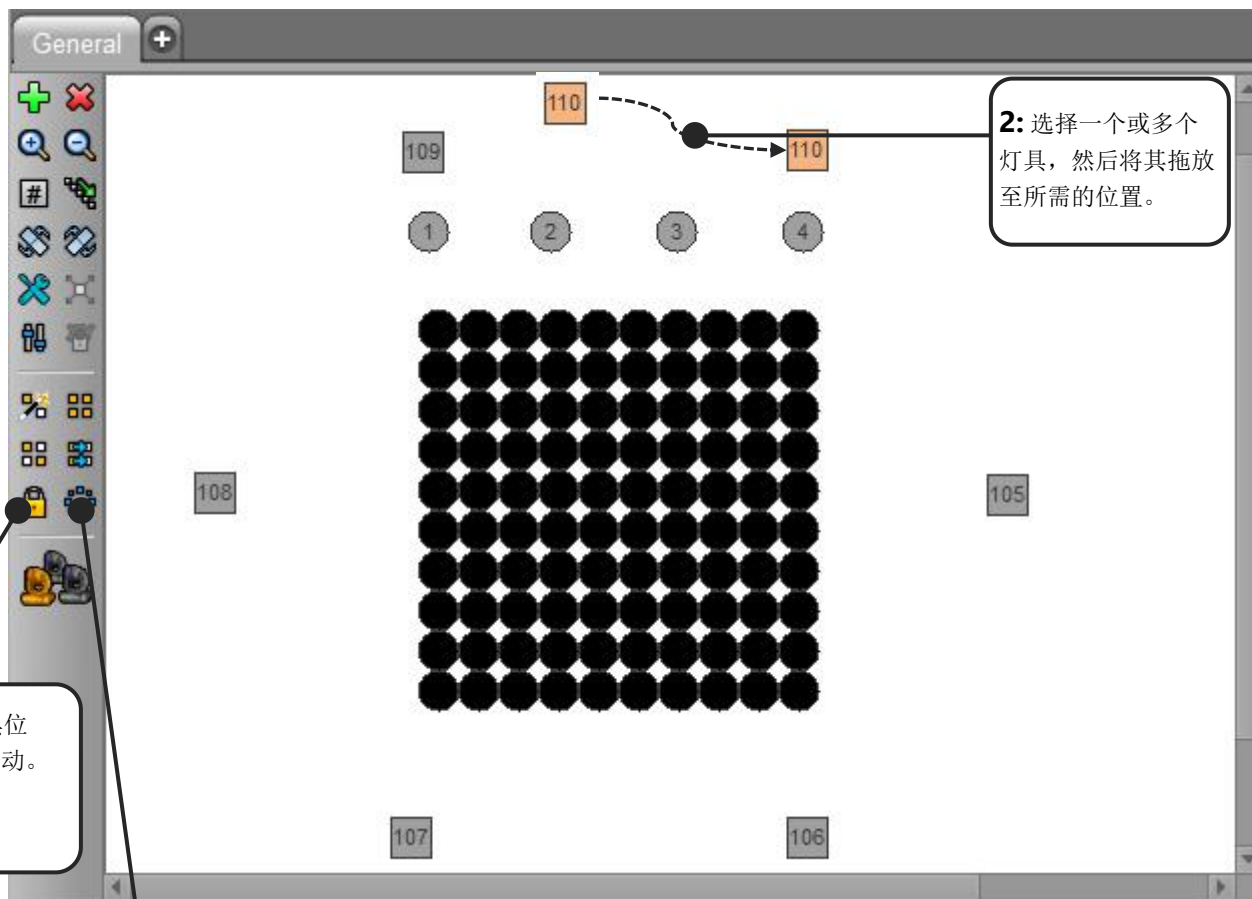


也可以通过绘制选择区域来选择它们（框选）：





## 在 2D 布灯图中添加和编辑灯具

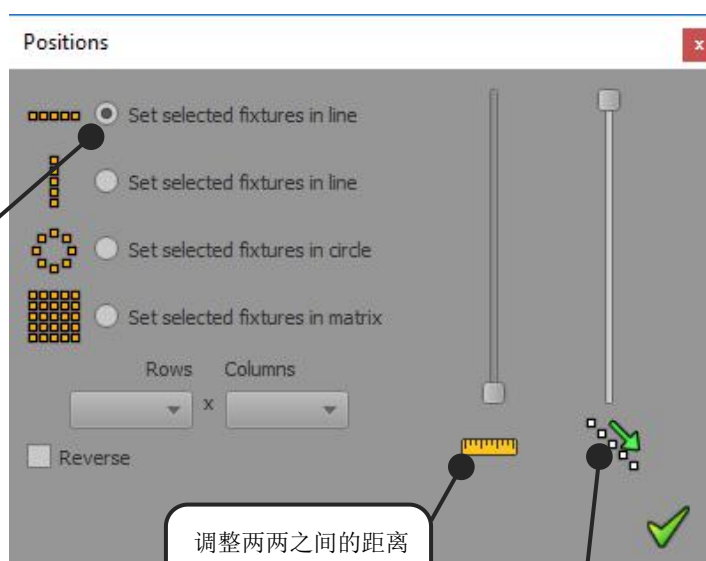


1: 解锁灯具位置, 允许移动。

2: 选择一个或多个灯具, 然后将其拖放至所需的位置。

3: 如有需要, 请使用自动定位助手设置自动直线、圆或矩阵位置。

选择布灯形状

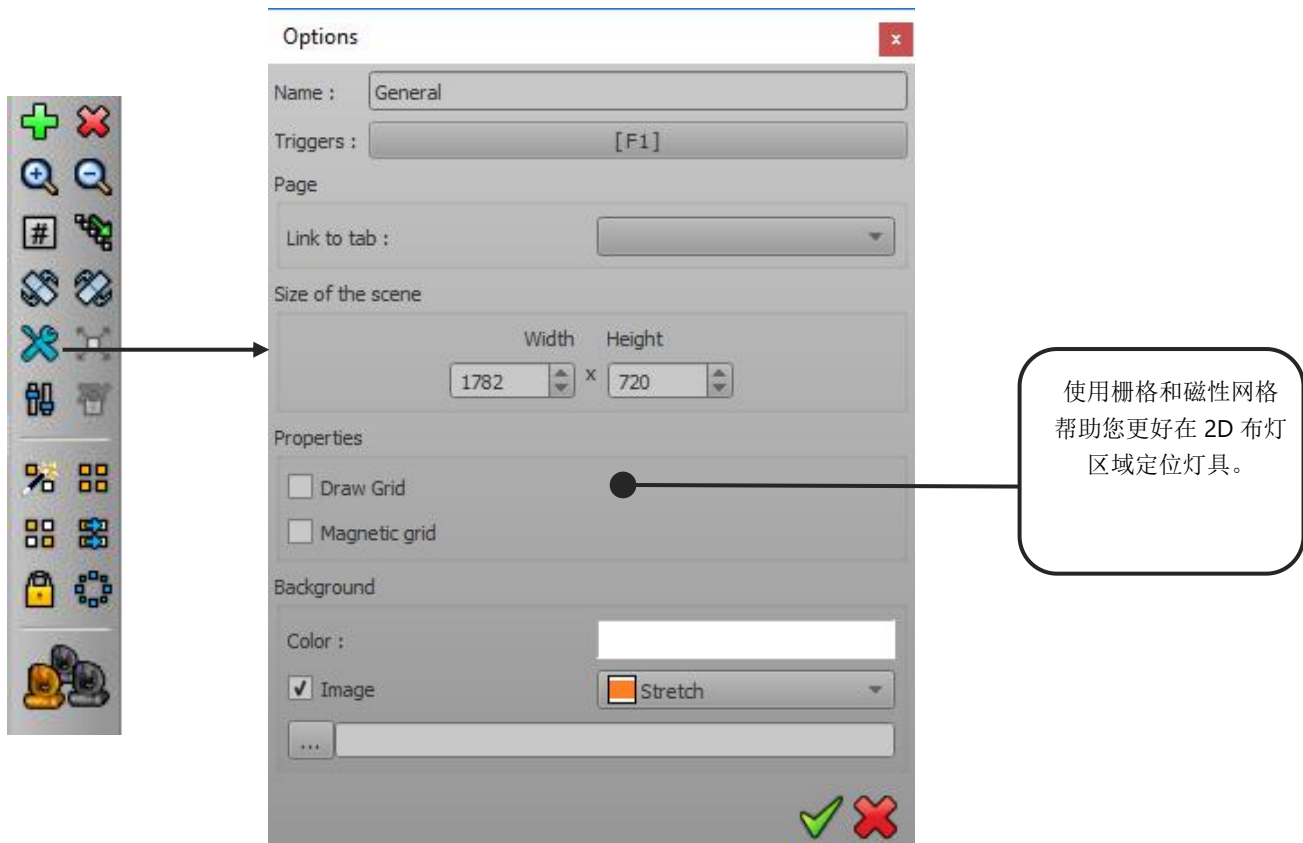


调整两两之间的距离

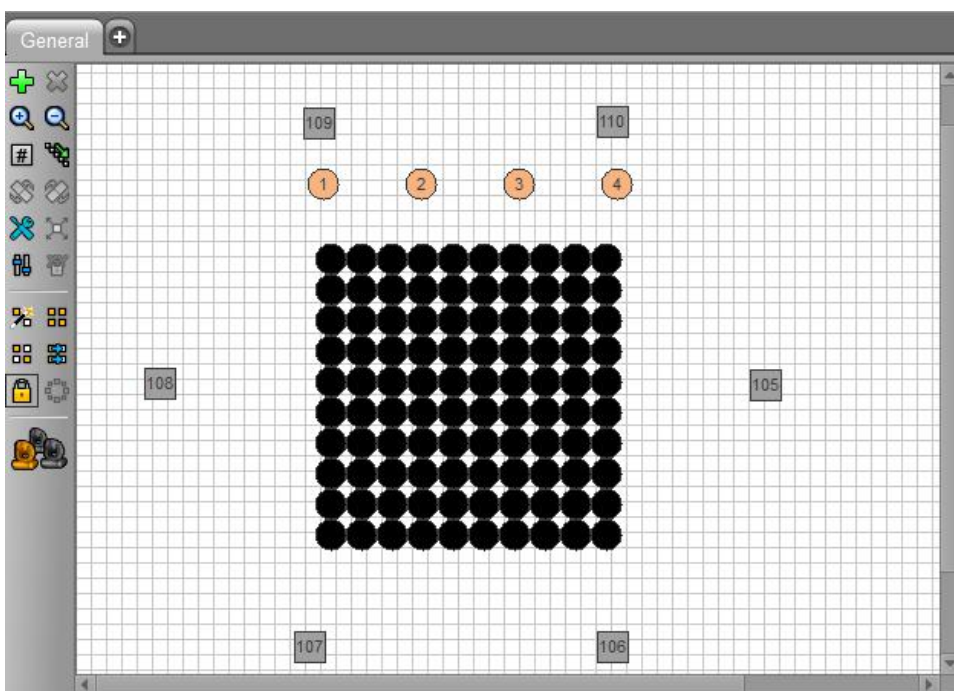
调整灯具的顺序号 ID

## 灯具定位选项

在这里，我们将向您展示如何从设置选项窗口激活布灯区域的栅格和磁网格。



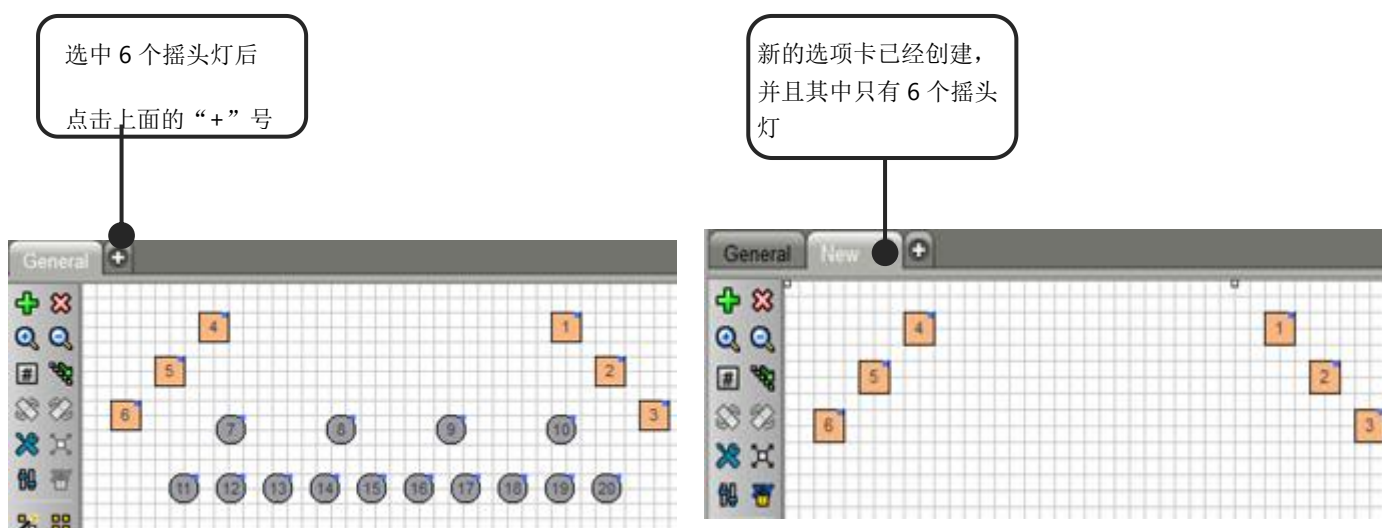
最终定位结果图示:



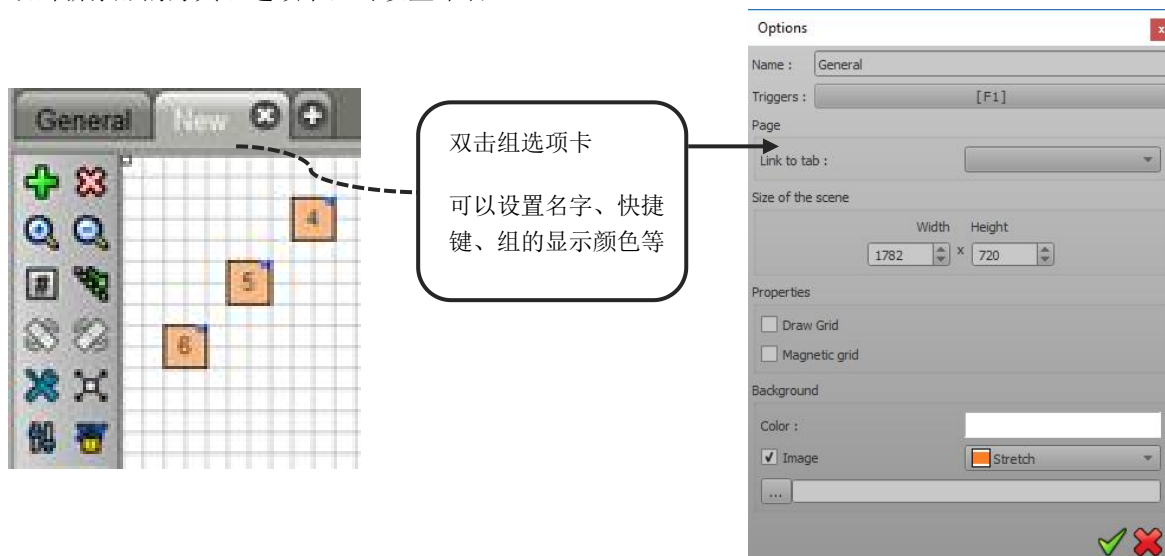
## 创建灯具组选项卡

可以通过单击选择区域顶部选项卡中的“+”按钮将选中的灯具设置成一个组卡。如果您点击“+”按钮时选择了一个或多个灯具，它们将自动包含在新的组选项卡中。

在下面的例子中，让我们创建一个新的灯具组选项卡，我们的 6 个摇头灯：



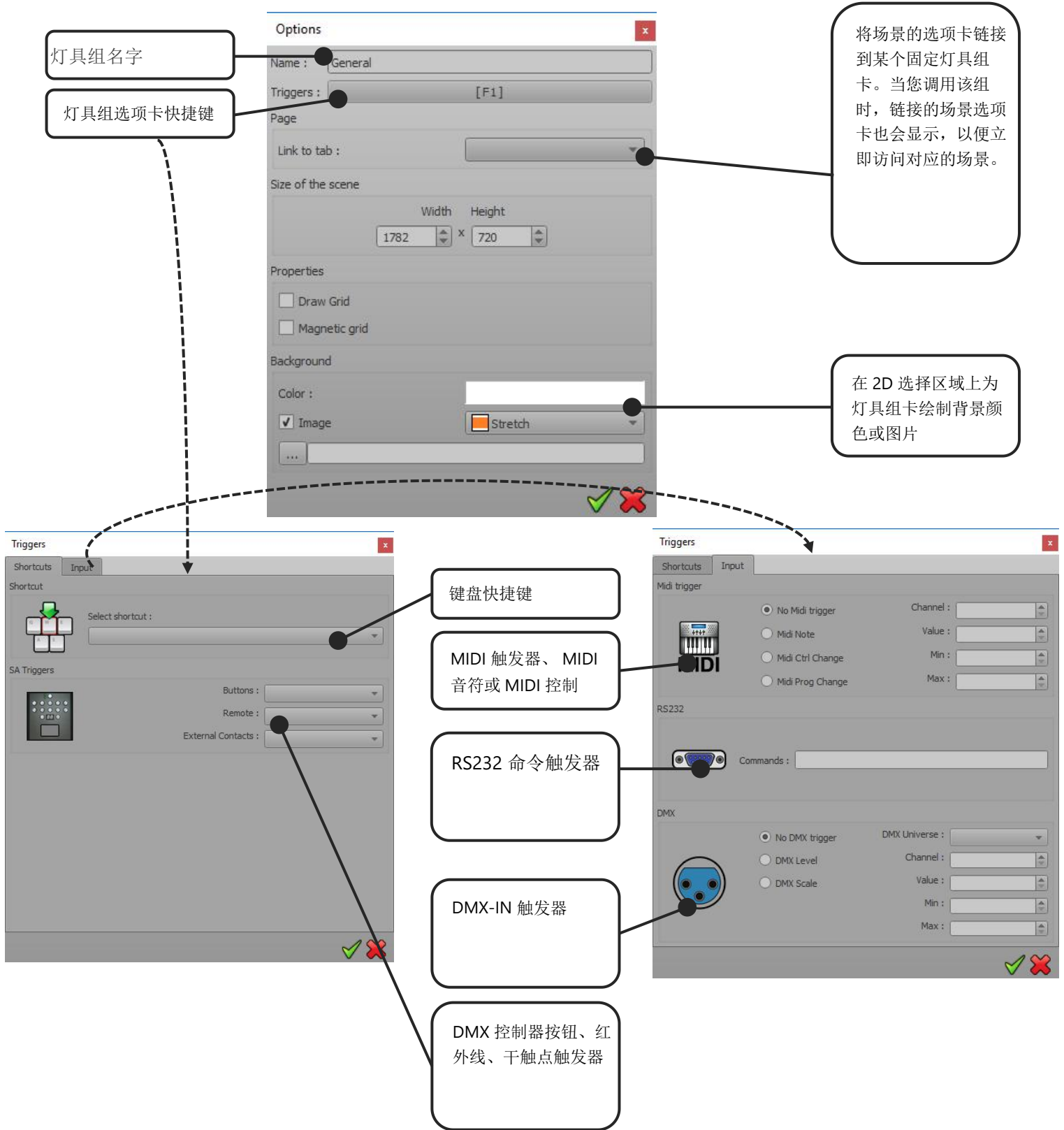
双击新添加的灯具组选项卡，可以重命名：



**Note:** 第一个通用选项卡中始终是包含所有配接的灯具。

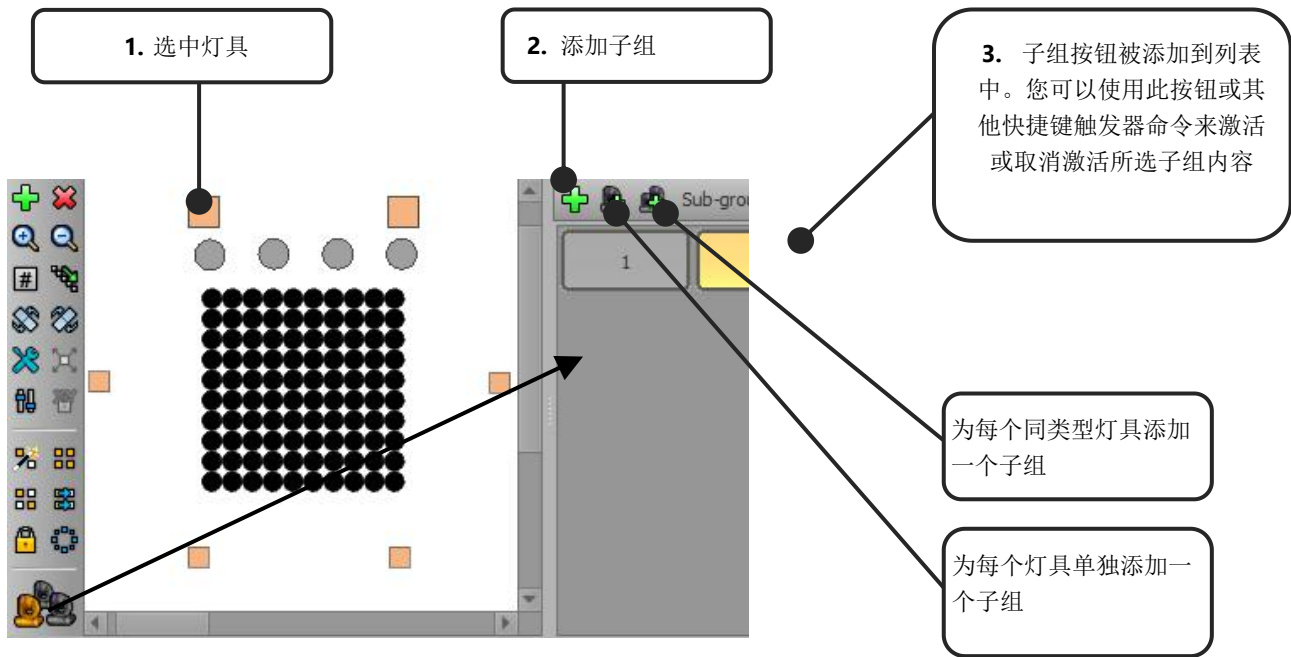
## 灯具组选项卡参数

默认情况下，可以使用 F1 到 F12 键盘键调用每个组，但是也可以分配不同的触发器或按键来调用一个组，如 A、B、1、2 等键盘商的按键都可以设置成快捷键。

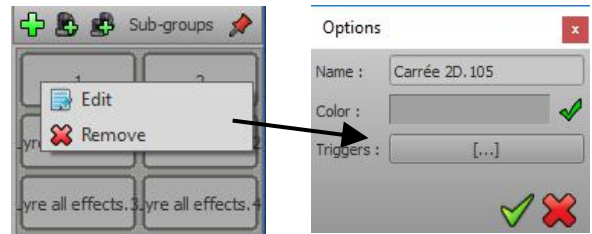


## 创建灯具子组

子组允许您存储不同的子组选择，可以在任何时候通过键盘、鼠标或其他触发器等其他外部设备手动调用这些子组。



可以通过右击重命名、选择颜色和为每个子组分配触发器。



## 2D 显示模式

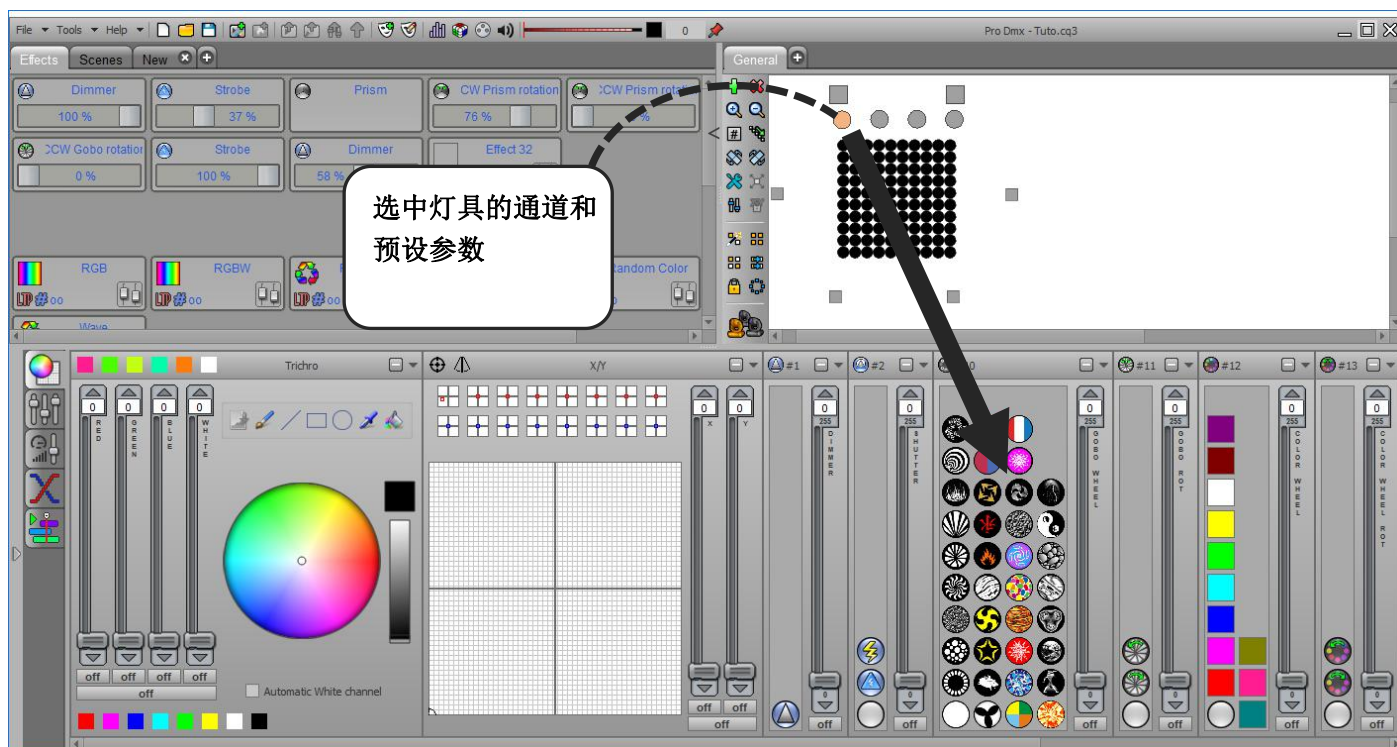


## 灯具选择和预设控件

当您从选择布灯图中选择一种或几种类型的灯具时，软件将对选中的灯库文件进行比较，并且只显示它们的通用通道和预设。

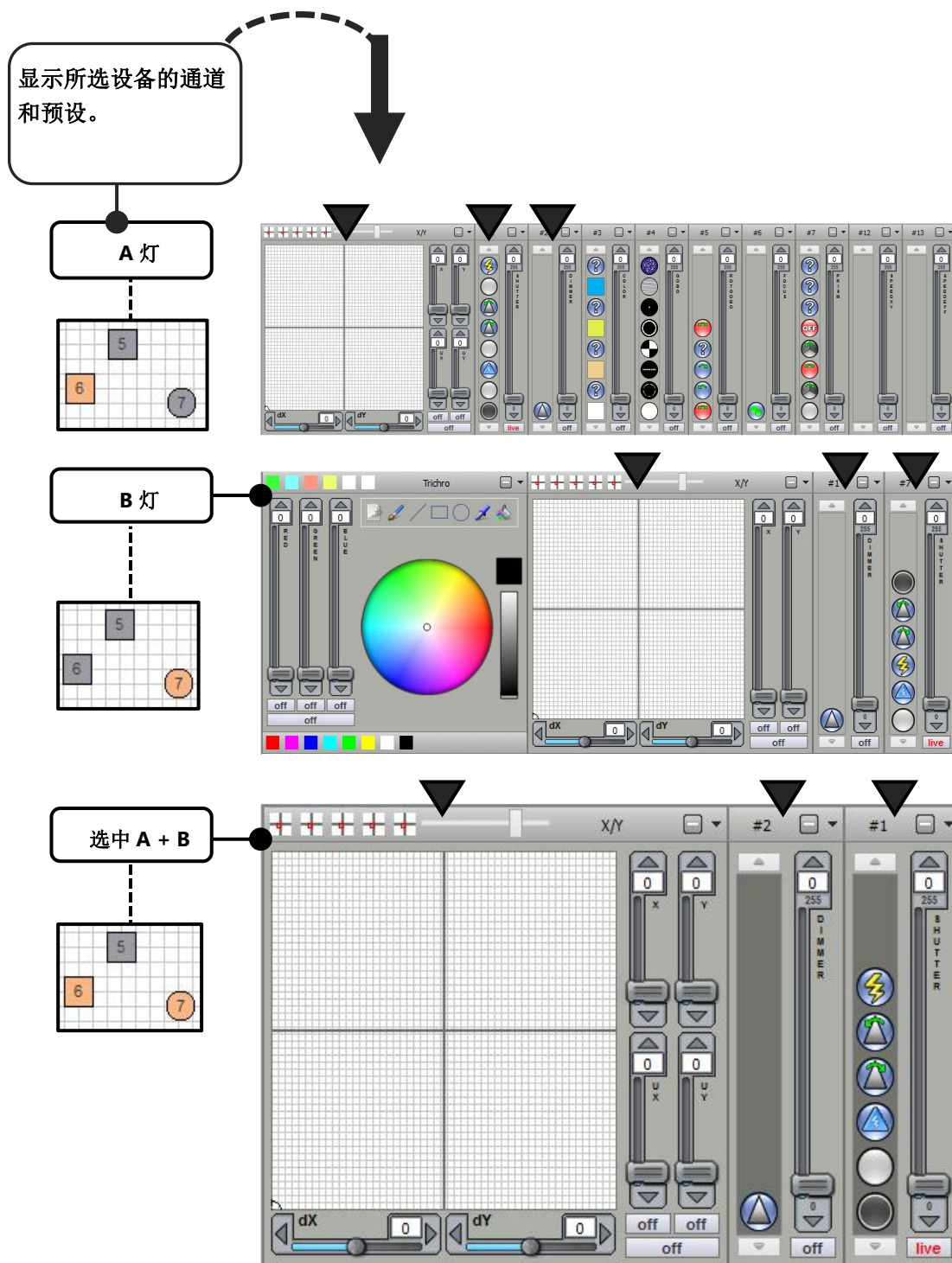
通用通道和预设控件将显示在控制窗口中(选择区域下面)。在那里，您可以看到前面使用灯库编辑器定义的所有通道参数。

如果只选择一种灯具，则整个灯库文件的通道和预设将显示如下：



## 同类型通道显示

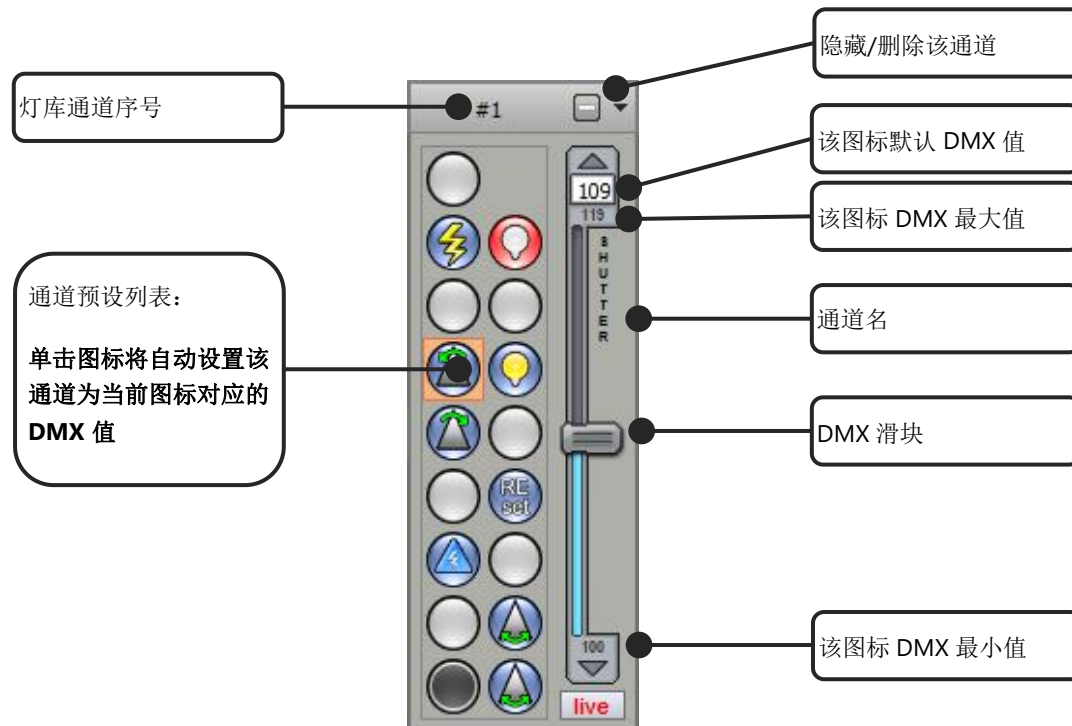
如果您选中两种或以上的不同类型的灯具，软件将只显示这些灯具文件之间的公共通道。例如，有 2 个不同的灯具带有 RGB 功能，软件将显示 RGB 调色板。如果灯具具有 X 平移和 Y 倾斜，软件将显示 X/Y 控制面板。如果有调光器，就会显示调光器。但是，如果其中只有一个具有 RGB，软件将不会显示 RGB 调色板。请看下面的例子：



**NOTE:** 可以显示的常用通道有 RGB、CMY、RGBY、RGBA、Pan&Tilt、Dimmer、Focus、Iris 和 Zoom。

## 通道预设模式

当您选中相同的灯库文件的多个灯具时，软件将显示灯库文件的所有通道。  
每个通道的控制模块显示如下：



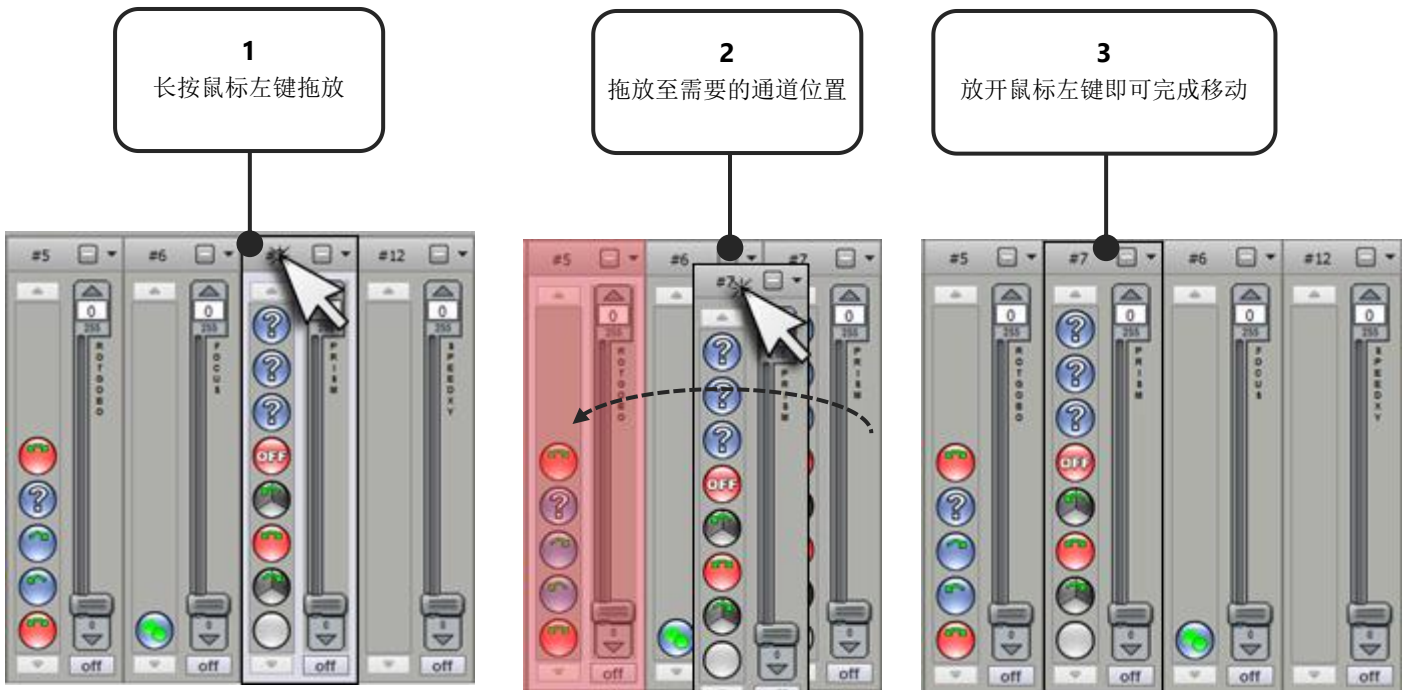
当选择预设时，光标可以从预置的最小 DMX 值移动到最大 DMX 值(请参阅用户手册:如何创建灯库文件)。您可以再次单击预设图标取消选择并且该通道返回 DMX 值 0。

预设显示模式自动管理 DMX 域。您不需要从一个 DMX 域切换到另一个，类似于通道阅读器显示模式的一样。

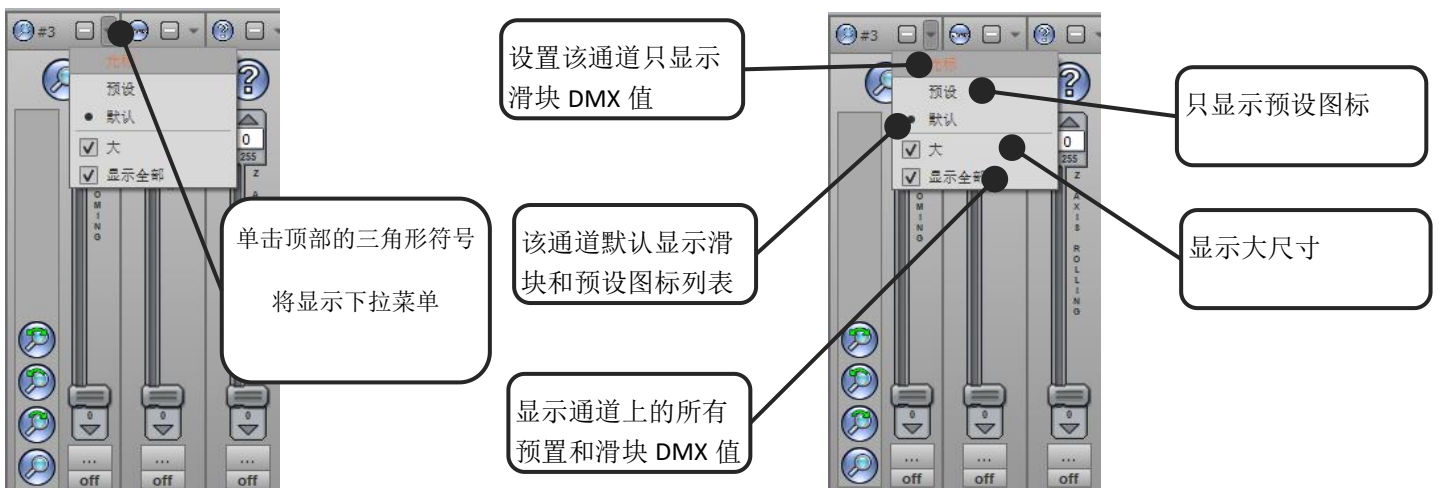
DMX 值和预设值仅在 2D 选择区域的选中灯具上激活。检查并确保您在任何时候都选择了正确的灯具。

## 自定义预设窗口-显示选项

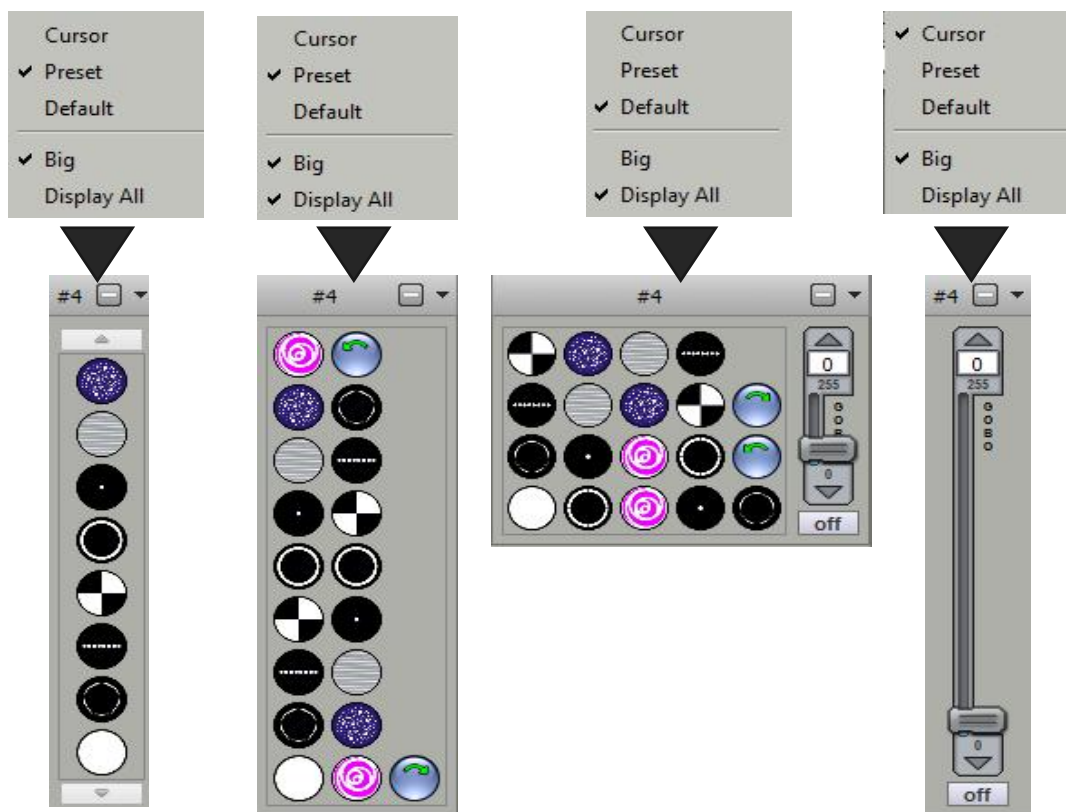
该软件提供了几个定制选项，为用户提供一个有效的简洁的工作面板。每个预设通道都可以通过点击通道上方的按钮来移动，也可以拖拽到需要的位置，如下图所示：



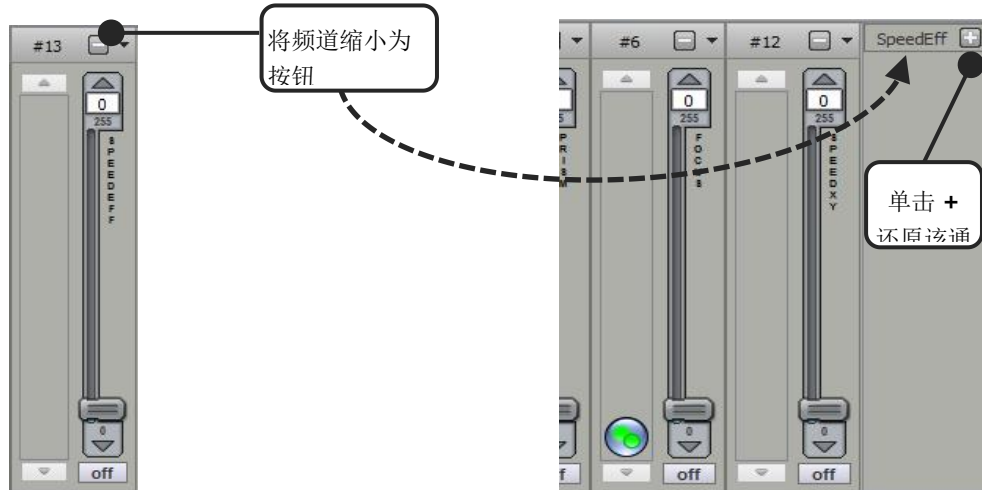
预设显示:



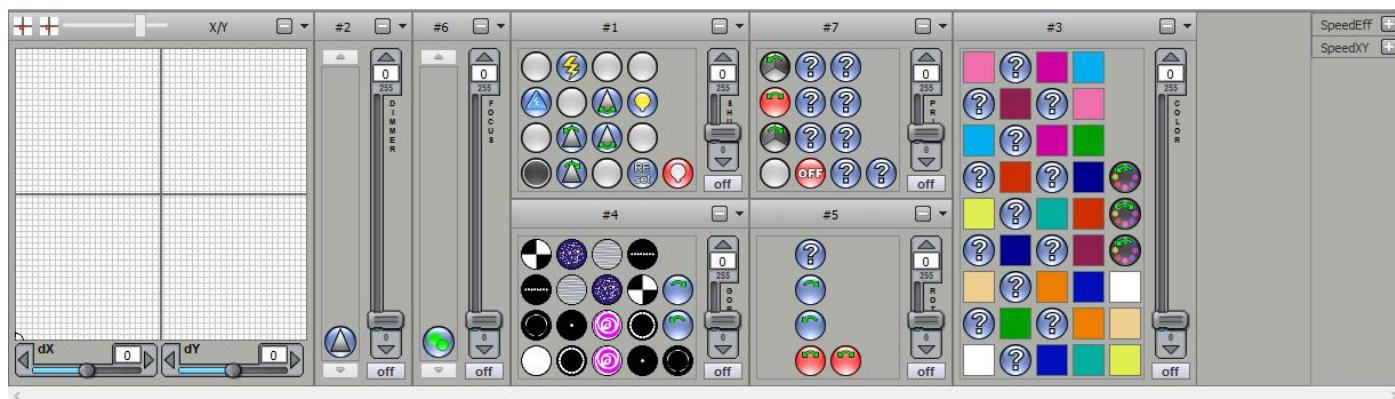
选择你需要优化空间的组合如下图所示:



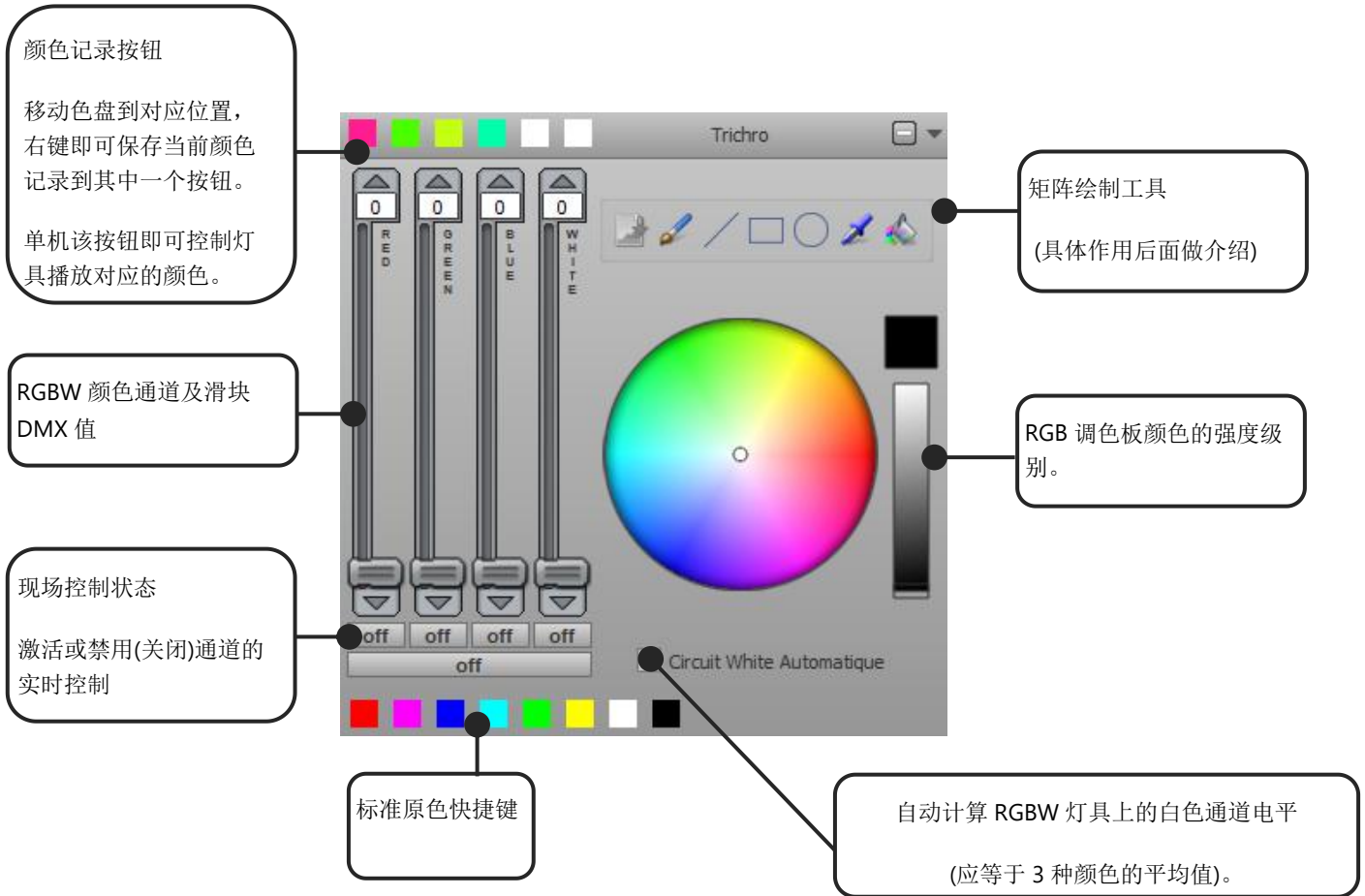
最后，为了最大限度地优化显示，还可以将通道缩减为单个按钮。点击频道顶部的“-”按钮，就可以将该通道隐藏至右侧侧栏。此特性对于隐藏一些未使用的通道非常有用(例如:重置、速度通道)。

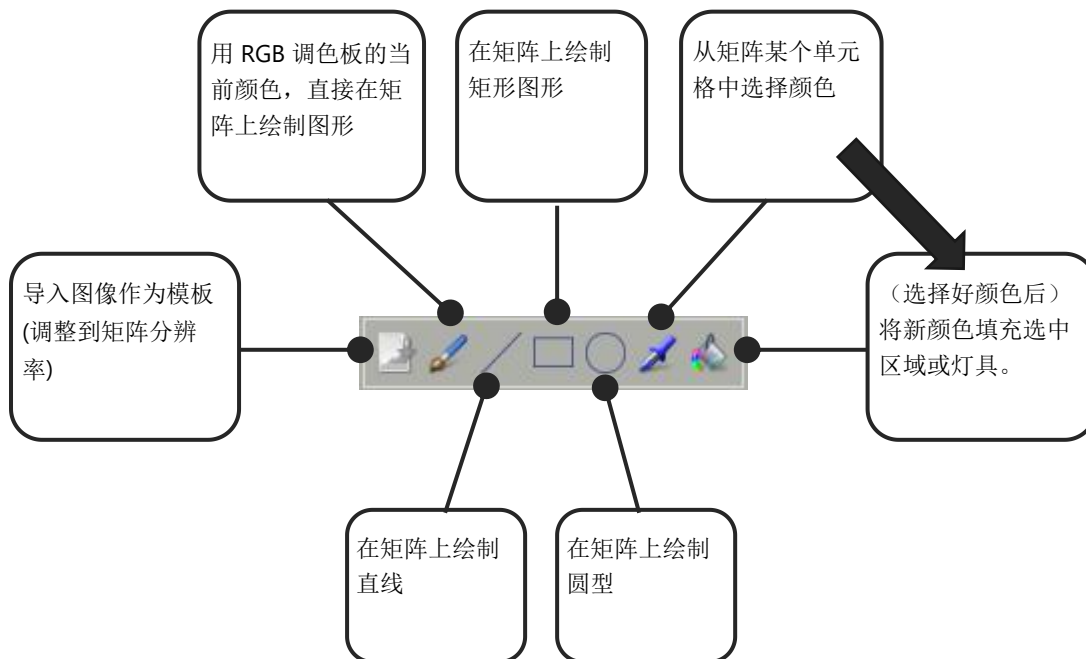
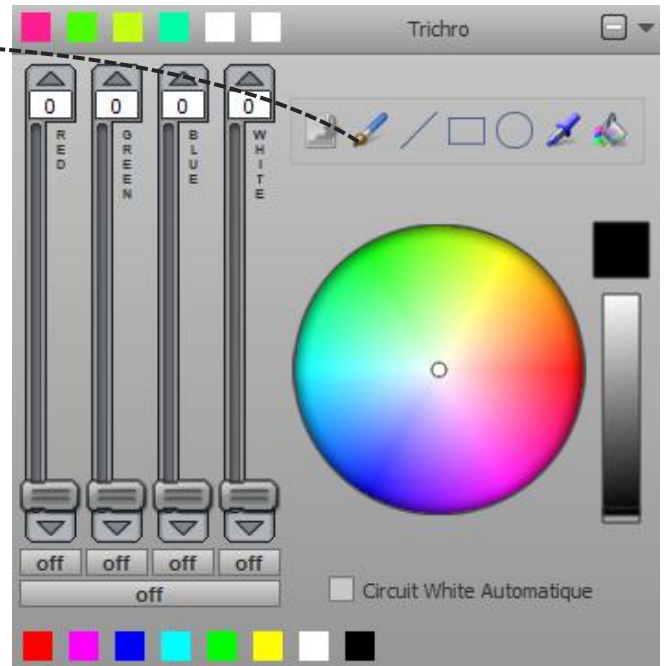
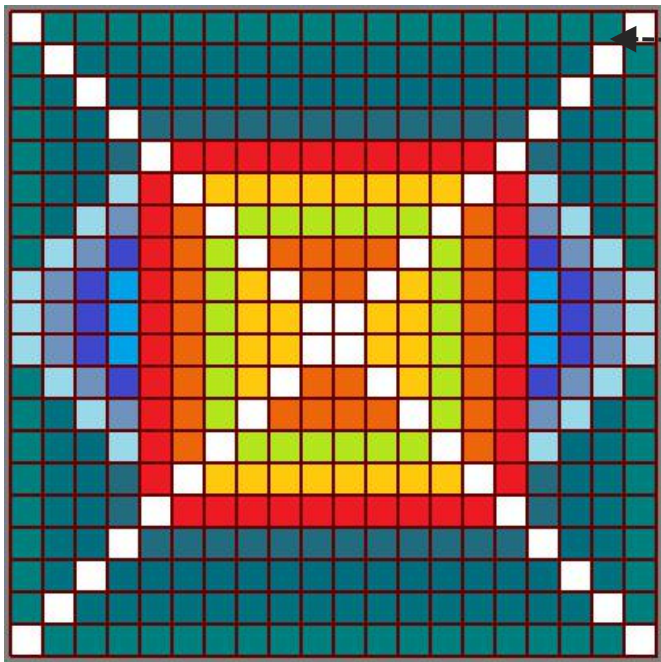


自定义预设窗口的结果:



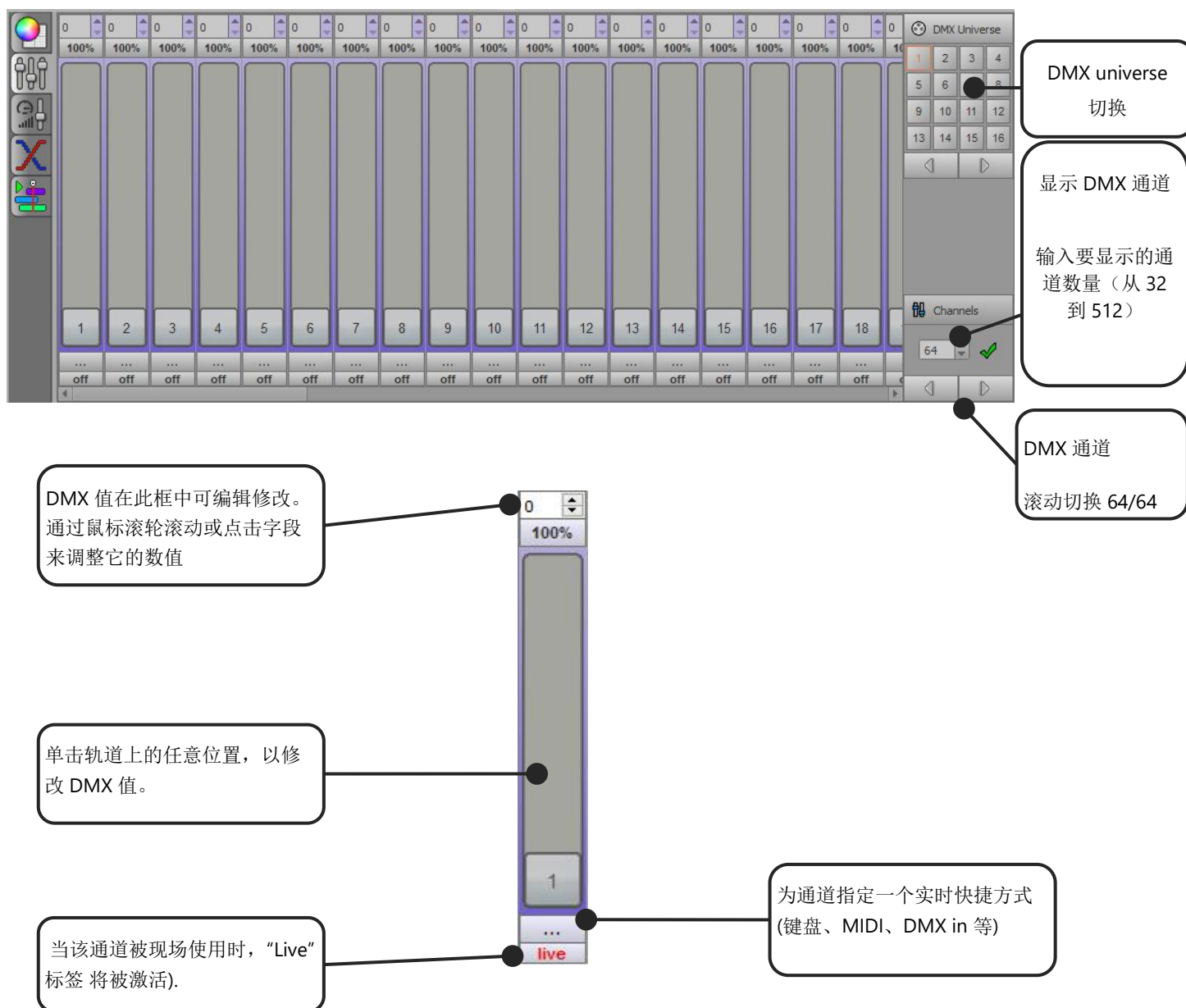






## 通道控制窗口

第二种控制模式是通道模式。它为每个 DMX 通道使用传统的推杆滑块。每个 Universe 有 512 个 DMX 通道，每个通道分配一个单独的推杆滑块。



该软件为通道窗口提供了 3 种背景颜色。

灰色表示不存在灯库文件的通道，其他两种颜色表示，序号奇数和偶数设备的通道。

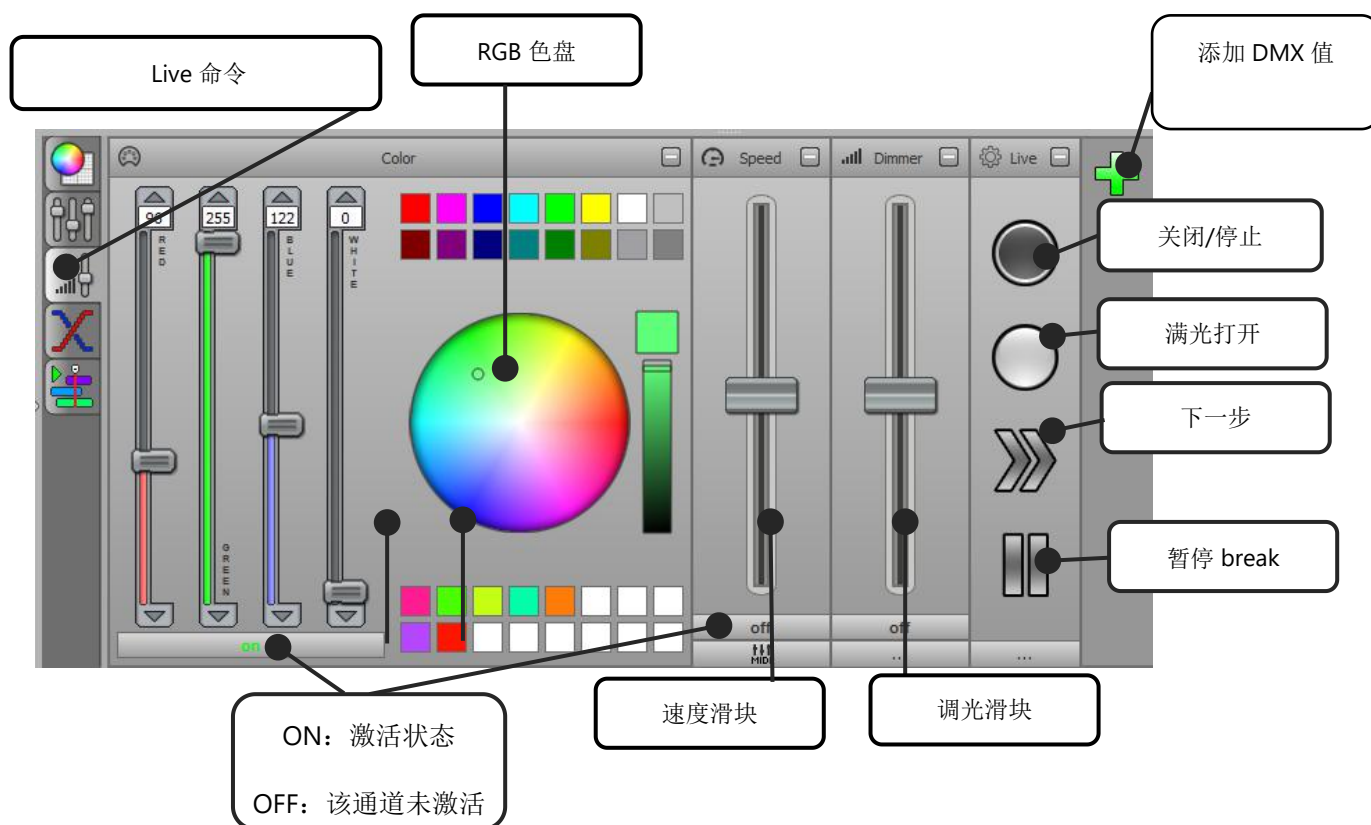
通道模式对于某些通道上的快速测试非常有用，或者当您的灯具的灯库文件没有在软件库中提供时，或者当您没有获得与其 DMX 通道表相关的文档时，通道模式也非常有用。

## LIVE 命令显示

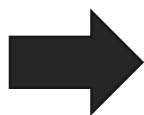
Live 命令允许您使用一些通用功能来控制场景。当某通道的 Live 命令被激活时，通道的光标下方将显示一个 ON 状态。点击关闭 ON 状态，该通道则返回到最初的 DMX 编程状态。

请记住，通常 LIVE 实时命令将直接影响您的节目，如果被激活，相关灯具的通道功能将直接实时输出。

但是，您也可以自定义自己的命令和控制通道，以便在特定的通道上进行交互。



## 自定义 DMX 通道和控件



单击右上角的“+”号，可以自定义专用的控件。

您可以添加可自定义的通道控件。

点选«当前动态值»选项允许您更改特定通道的 DMX 值，比如«zoom»。

可以重命名控件和更改其颜色。你也可以选择在列表中控制调光器或所选场景的速度。当选择此选项时，将显示场景列表。

您可以通过拖放和最小化操作，来重新布置自定义的控件通道。



为 Live 命令分配快捷方式:



分配控制触发器  
(键盘, MIDI, DMX-In)

点击“-”号, 隐藏暂时  
不需要用到的控件

长按鼠标左键  
拖放控件重新布置顺序

