



用户手册

如何管理 3D 舞台中的灯具

V 1.0.12

目录

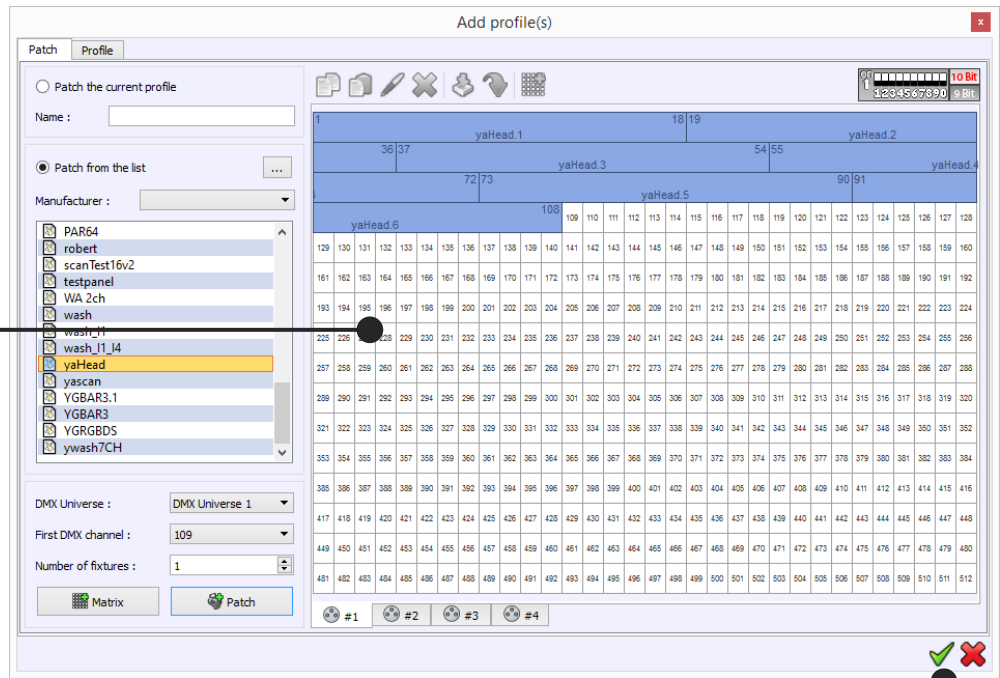
引言.....	3
在软件里添加灯具.....	3
3D 界面中添加灯具的注意事项.....	4
选择和放置灯具.....	5
配接灯具菜单条.....	6
从当前的配接中删除灯具.....	7
灯具光束设置.....	8
改变静态灯具的倾斜角度.....	9
复制灯具.....	10

本章主要叙述如何在软件里添加灯具和如何管理 3D 舞台中的灯具。

在软件里添加灯具

当你从控制软件中打开 3D 界面时，会自动加载已经添加的灯具，如果你想增加或减少灯具，就必须要在软件的灯具编辑界面进行，如果 3D 界面正在运行，软件会提示是否需要导入新的灯具。

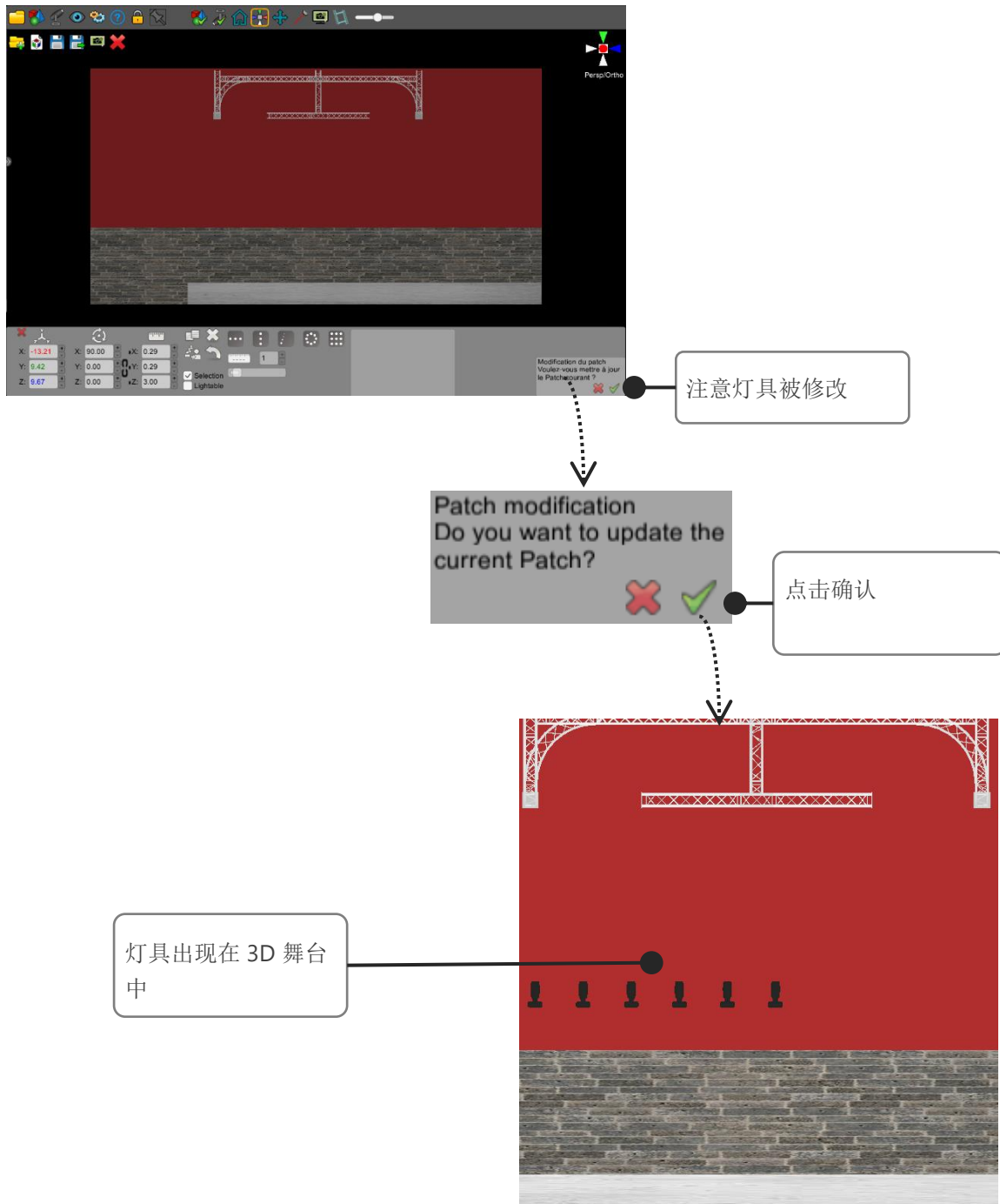
添加灯具的通道表。



每次当你点击确认时，3D 模拟器都会提示是否需要导入灯具

3D 界面中添加灯具的注意事项

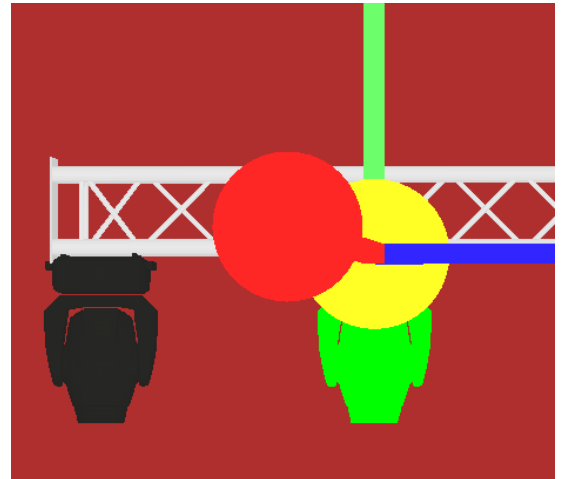
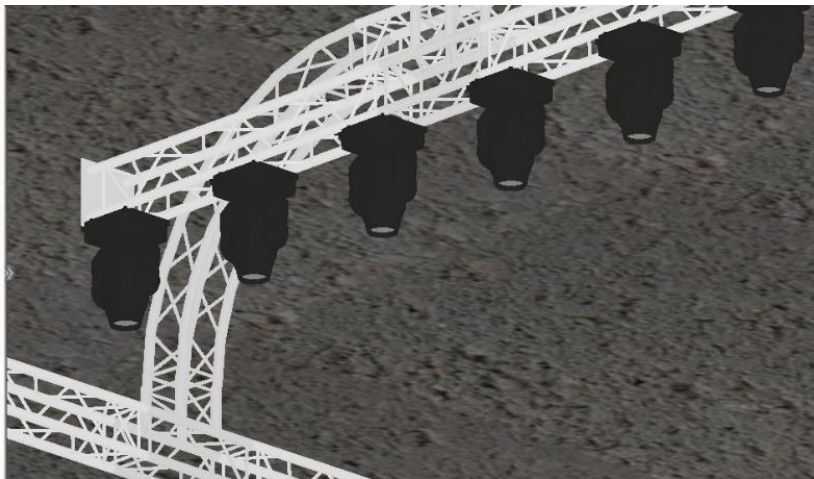
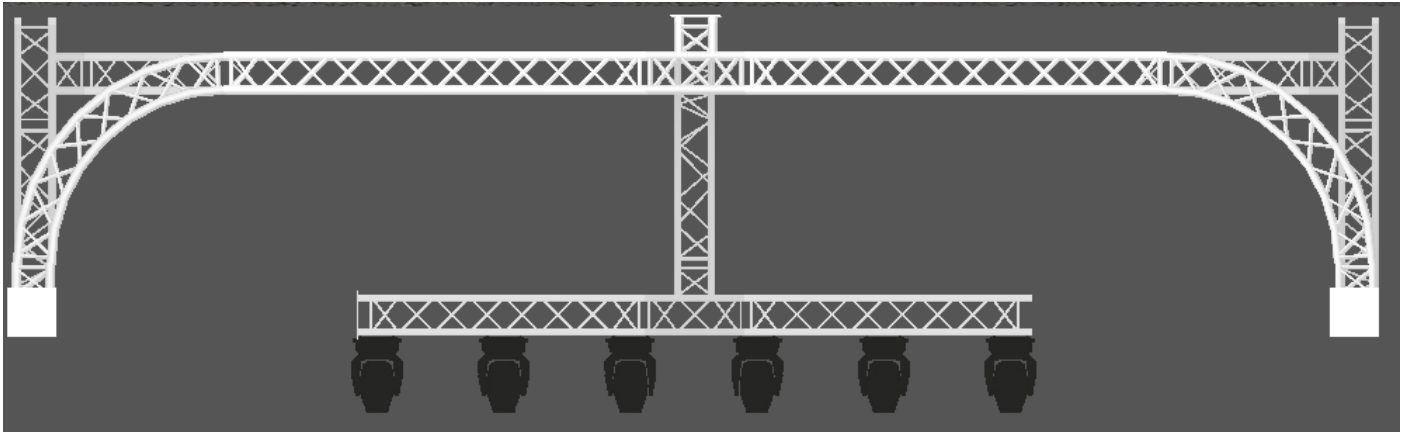
当运行 3D 模拟器时，如果灯具的数量被修改了，你将会收到一条提示信息，呈现在模拟器的右下角：



选择和放置灯具

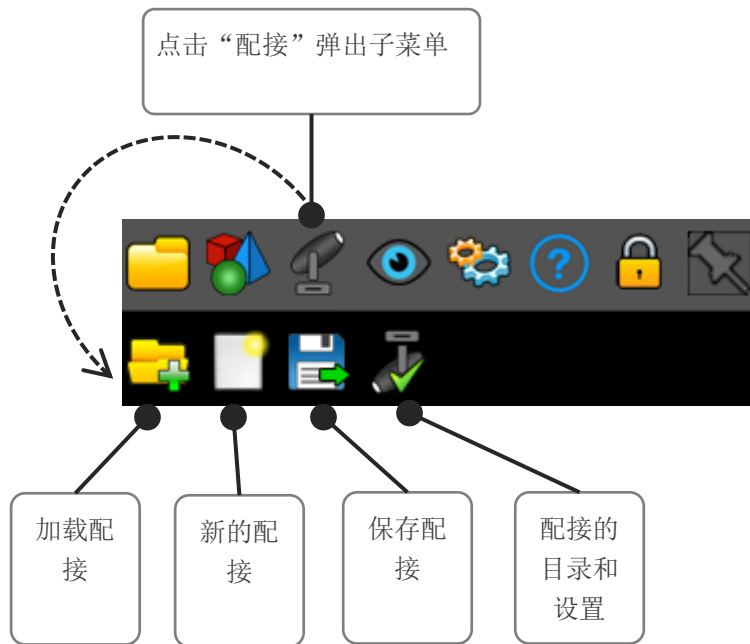
你可以对灯具进行选择，移动，旋转，调整大小等操作。

更多详细的操作步骤，请查阅“如何创建 3D 舞台”的用户手册。



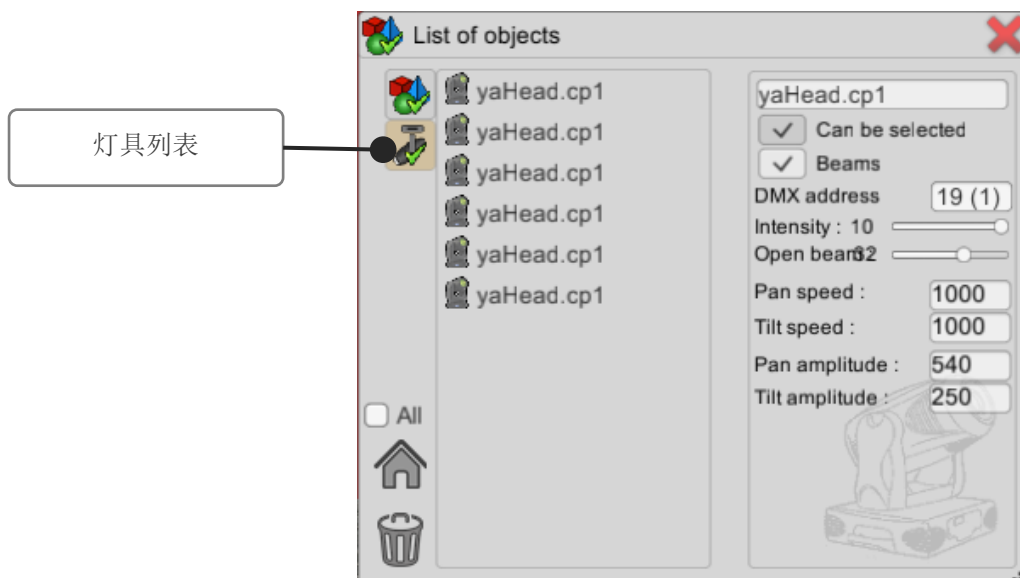
快捷方式：可以按 **Ctrl+1 2 3...**快速选择同一个型号的灯具。

例如：**Ctrl+1** 可以同时选择同型号第一款物件，那么 **Ctrl+2** 就可以同时选择同型号第二款物件。

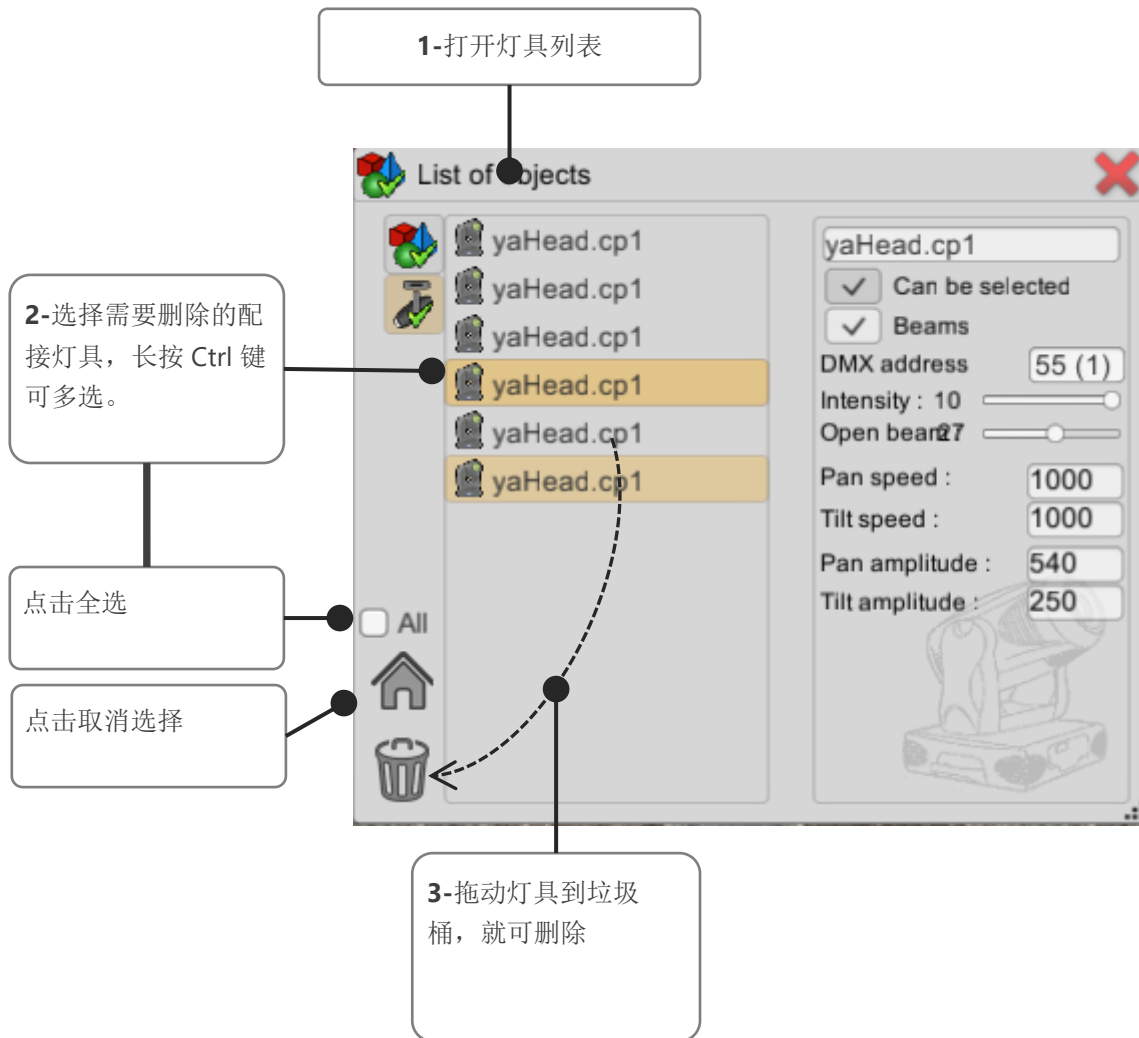


配接菜单指令:

- **加载配接:** 加载之前保存的灯具配接。
- **保存配接:** 保存当前的灯具配接，方便下次调用。
- **新的配接:** 移除目前的所有配接。
- **配接列表和设置:** 打开灯具的配接列表。



从当前的配接中删除灯具



灯具光束设置

在灯具列表中，你可以调整灯具的属性，如灯的亮度，光束角度和 X,Y 轴的移动角度。

The diagram illustrates the process of configuring lighting fixtures. It is divided into two main parts: the 'List of objects' window and a detailed view of a single fixture.

1-打开灯具列表 (1-Open the fixture list)

2-选择灯具设置光束，按着 Ctrl 可多选 (2-Select fixtures to set beams, Ctrl for multiple selection)

3-操作按钮:

- 全选物件 (Select all objects) - All
- 取消选择 (Deselect) - Home icon
- 避免被选择 (Avoid selection) - Can be selected checkbox
- 展现/隐藏光束 (Show/Hide beams) - Beams checkbox

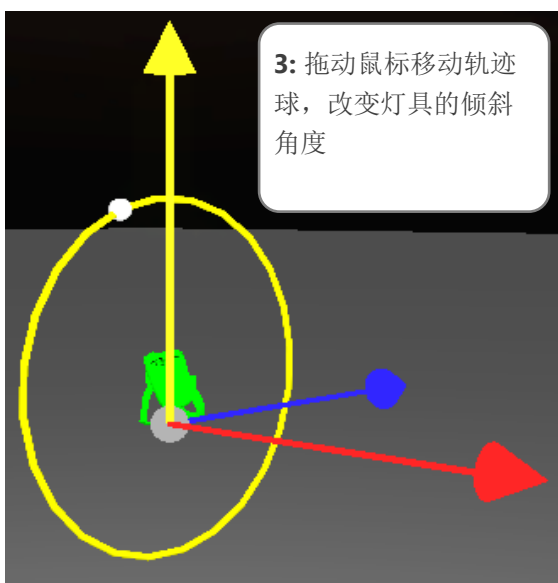
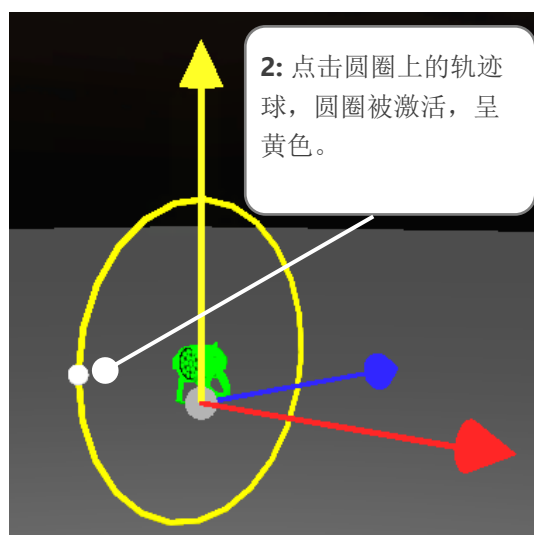
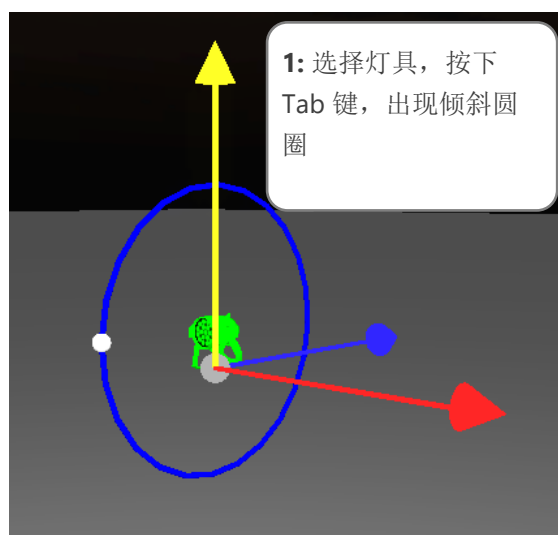
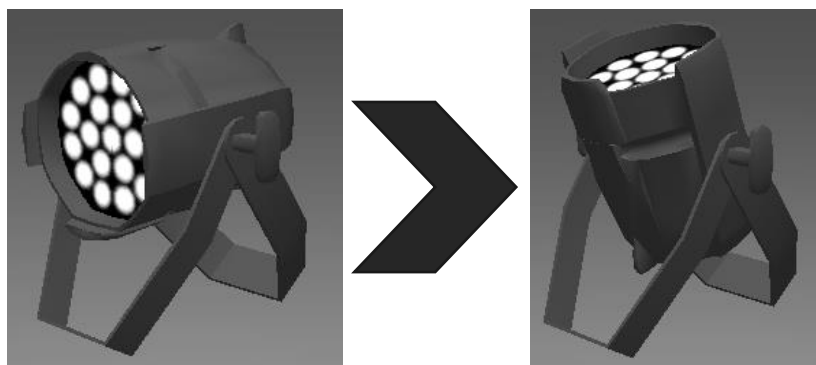
4-详细属性 (Detailed Properties for yaHead.cp1):

- DMX address: 91 (1)
- Intensity: 10 (Adjustable slider)
- Open beam: 7 (Adjustable slider)
- Pan speed: 1000
- Tilt speed: 1000
- Pan amplitude: 540
- Tilt amplitude: 250

5-调整选项 (Adjustment Options):

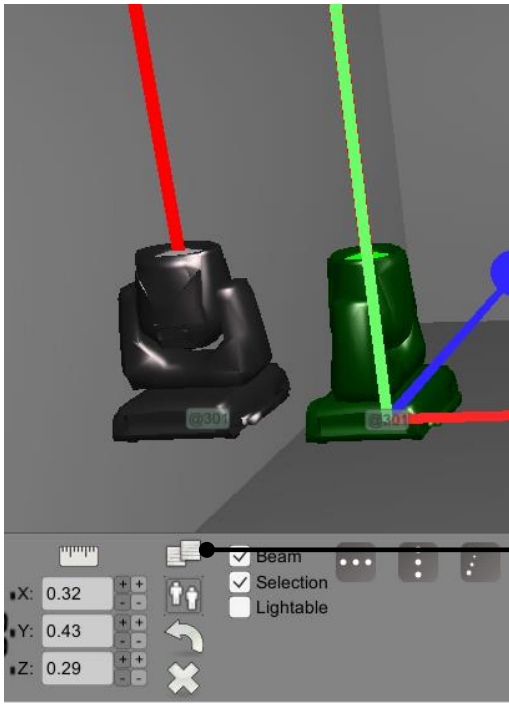
- 调整灯具的亮度 (Adjust fixture brightness) - Intensity slider
- 调整灯具光束的角度 (Adjust fixture beam angle) - Open beam slider
- 调整 X,Y 轴的转动角度 (Adjust X,Y axis rotation angle) - Pan/Tilt amplitude fields
- 调整灯具 X,Y 轴的移动速度 (Adjust fixture X,Y axis movement speed) - Pan/Tilt speed fields

改变静态灯具的倾斜角度

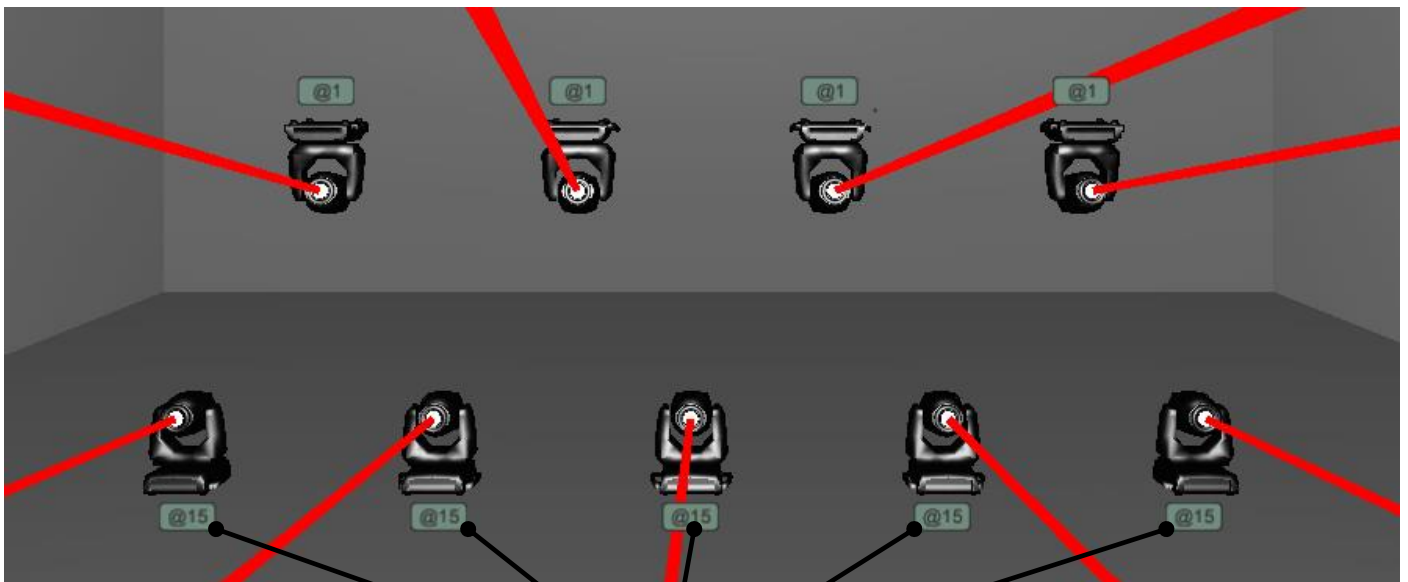


复制灯具

在同一个 DMX 地址上可以复制多个独立的灯具



选择灯具，点击复制



相同的 DMX 地址