

Daslight

VIRTUAL CONTROLLER II



DVC2 GOLD

Sep 13 2006

Copyright © 1989 - 2006 Daslight. All rights reserved.

当你开始安装DVC 2，你会看到一个闪屏。如果你连接了转换器的话，你会看到是连了什么设备。这里我附加了一个DVC 2 GOLD版本，在闪屏的下方你可以看到软件的日期。

Daslight

VIRTUAL CONTROLLER II



Sep 13 2006

Copyright © 1989 - 2006 Daslight. All rights reserved.

如果你的转换器不能识别，
那样它就不会在闪屏中出现。
这时候你需要重新连接转
换器和检查转换器的USB驱动
程序。

Daslight

VIRTUAL CONTROLLER II

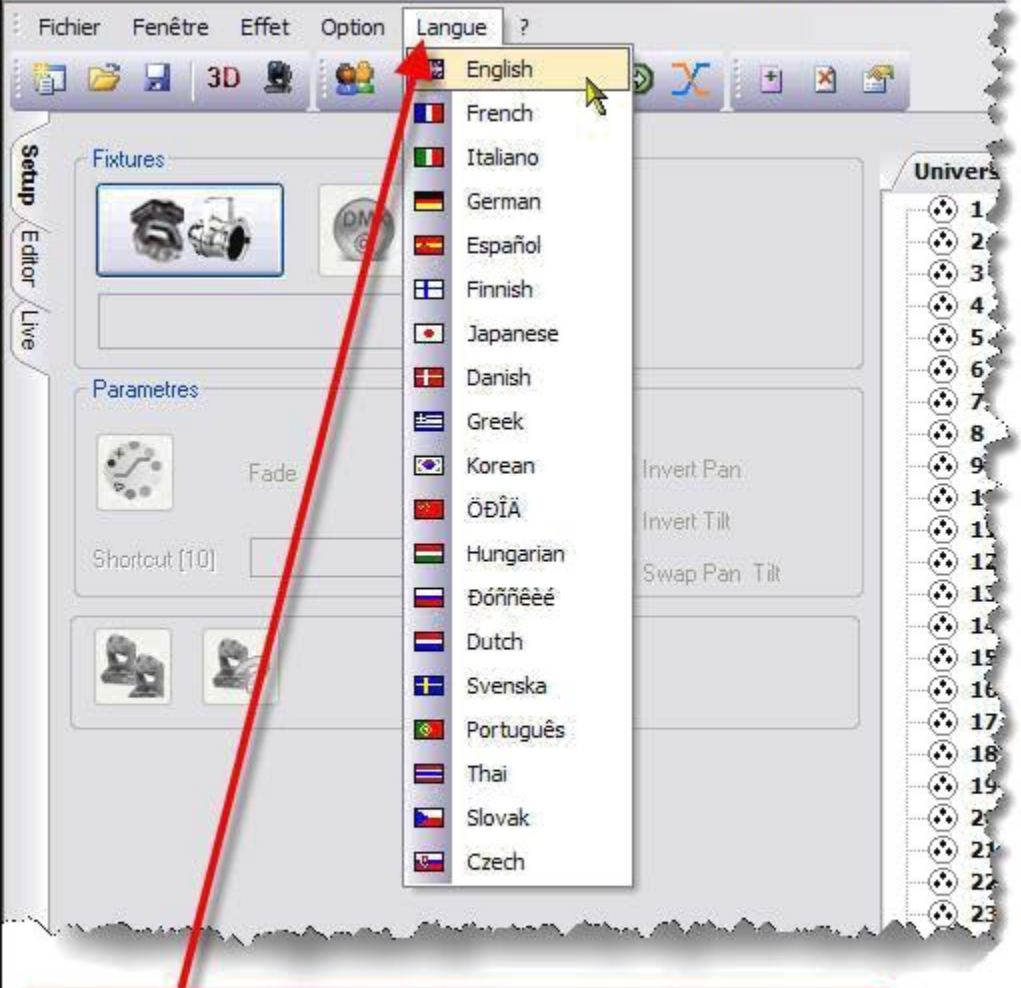


Demo Mode

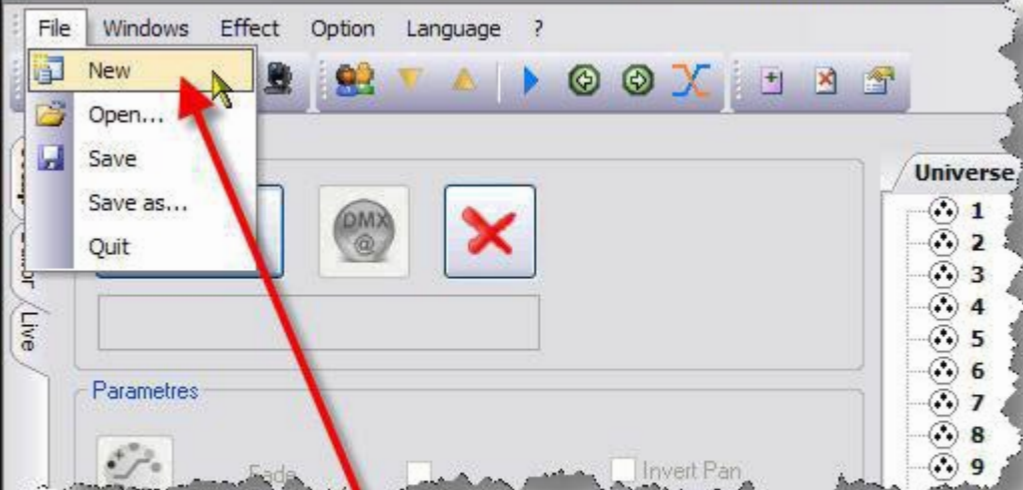
Sep 13 2006

Copyright © 1989 - 2006 Daslight. All rights reserved.

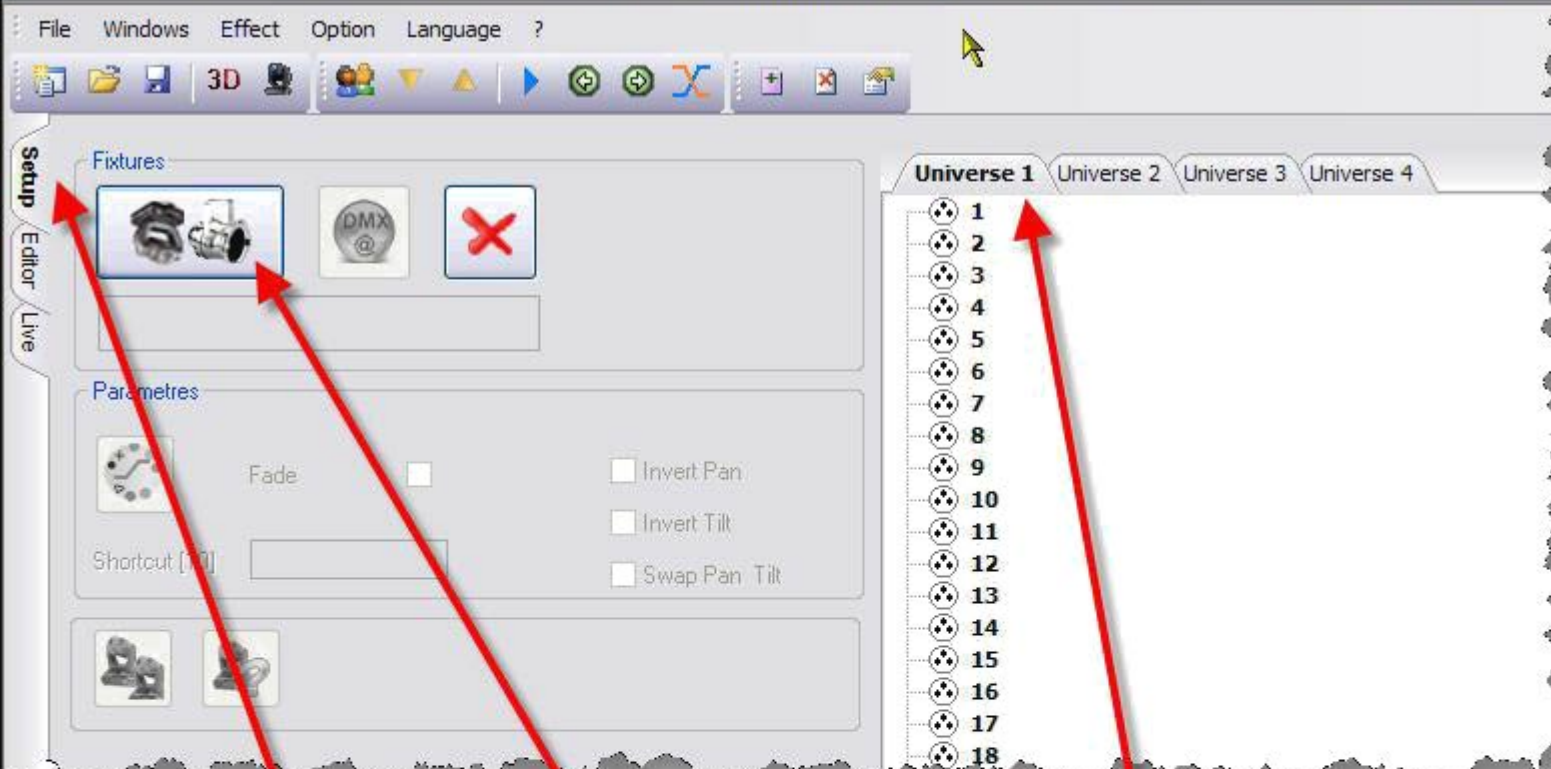
如果你并没有连接任何转换器的话，闪屏会显示示范模式，你依然可以不连接转换器来尝试用这个软件。但这时候很显然你是不能控制任何实际的灯具。



当你第一次使用软件的时候默认的语言是法语，你可以从这里选择你使用的语言。



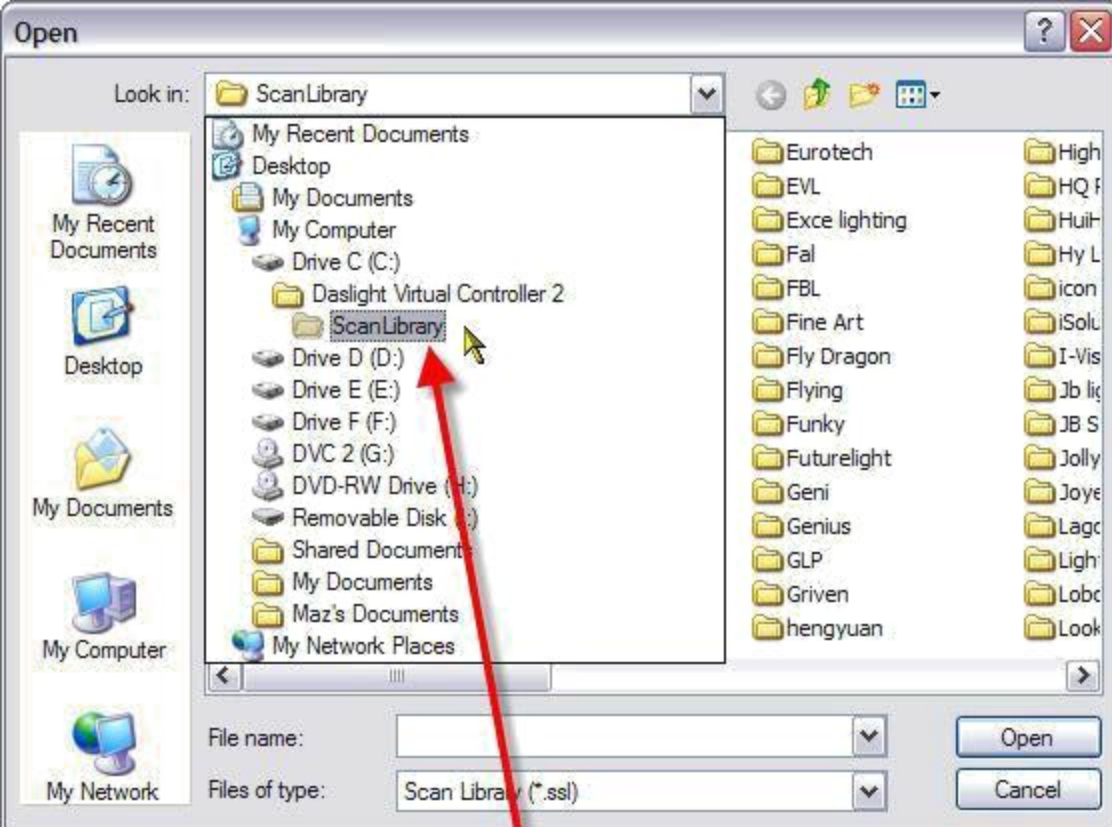
让我们确认开始创建一个新场景吧。



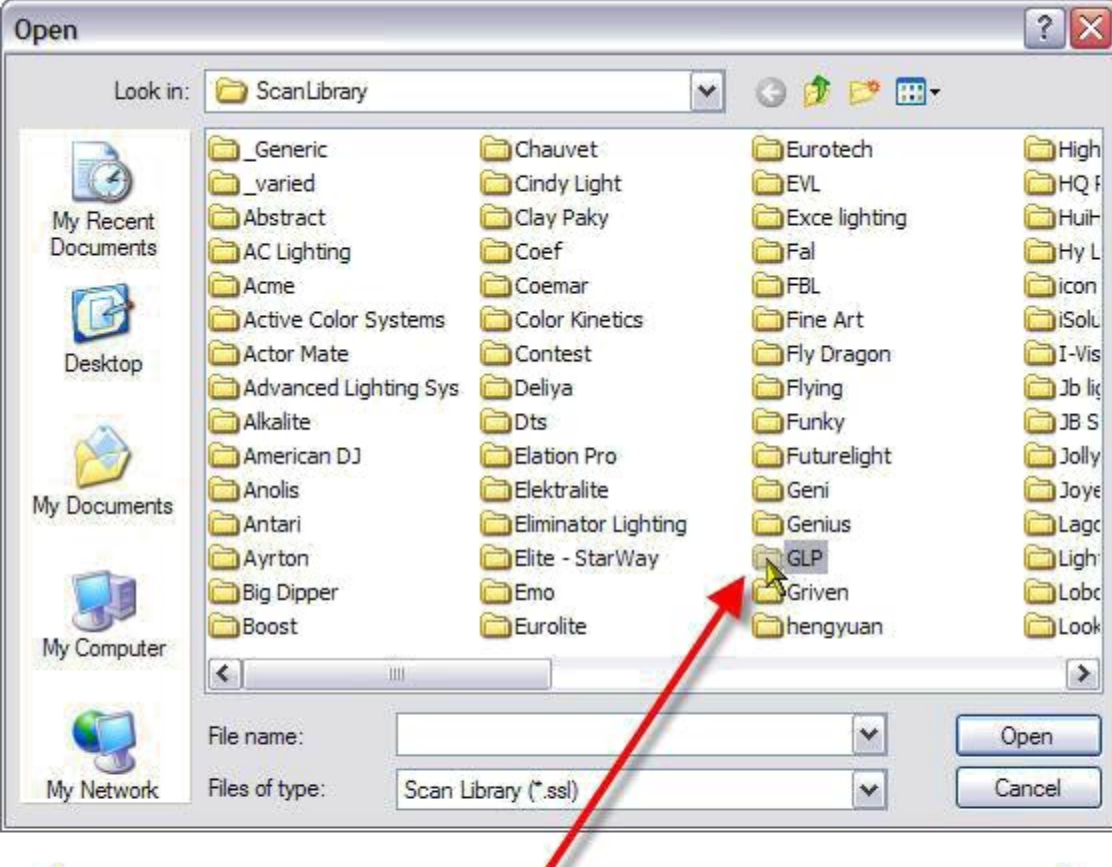
1. 请确认你是在“建立”界面。

2. 请确认你是在 UNIVERSE 1。

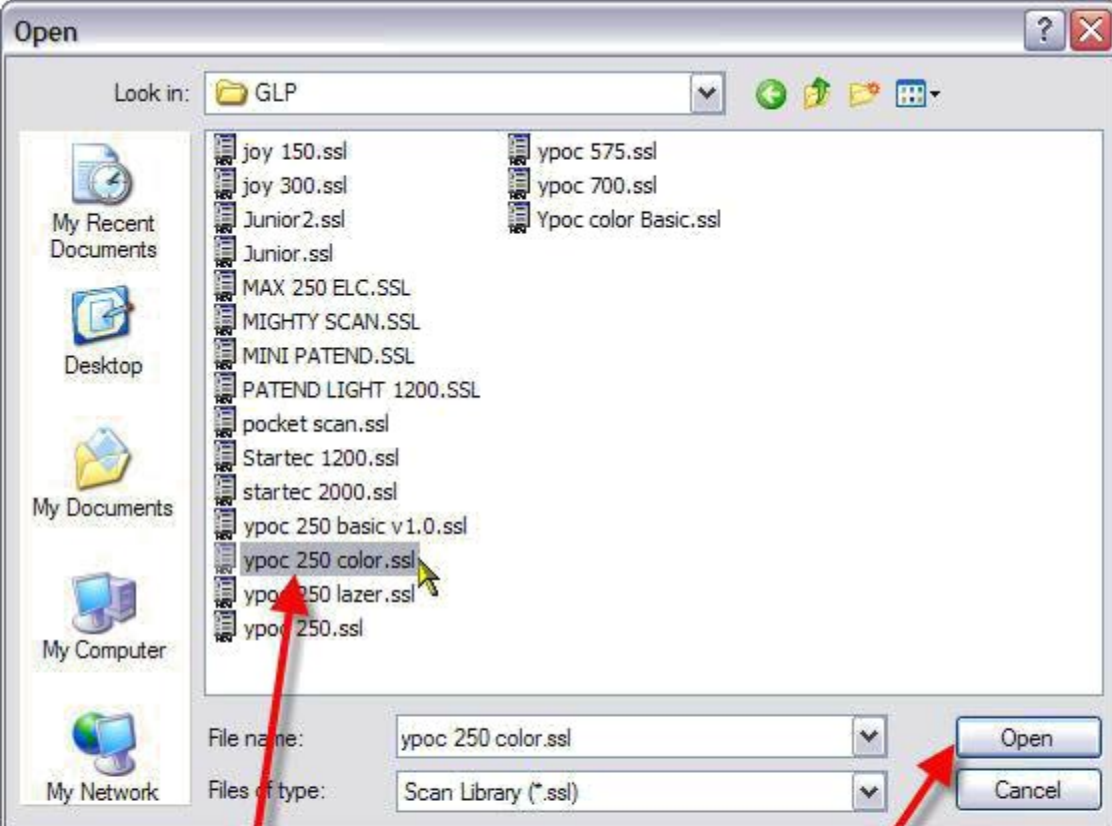
3. 点击插入灯具按钮。



软件灯具是被保存到这个位置上的。请记住这个位置，因为有时候当你打开和保存其他一些东西的时候，你会忘记从那里获得他它。



双击一个生产商文件夹，在这个指南里我选择了GLP文件夹，原因是我了解里面的灯具和我可以用它们向您展示更多东西。我建议在学习这个指南的时候你跟着做相同的操作。然后当你熟悉了这个软件后，你可以选择你自己的灯具了。



1. 我已经选择了 ypoc 250 color 灯具，这是一个摇头颜色灯。

2. 点击“打开”按钮。

Insert intelligent lighting (ScanLibrary)

BRAND :GLP
TYPE :LYRE
NAME :ypoc 250 color
CHANNEL:14

Starting DMX address 1
End DMX Address 56
DMX univers 1
Number of fixtures 4

☐ Matrix

Columns Lines

OK Cancel

1. 在复选框中点击向下的箭头然后选择你想使用的灯具的数量。请注意, 软件会知道开始的DMX地址码是什么。如果可以的话, 你应该一直选择开始的DMX地址码和相应地更改灯具的地址码。

其它的设置就随它不用更改, 然后点击确认键。

Universe 1

Universe 2

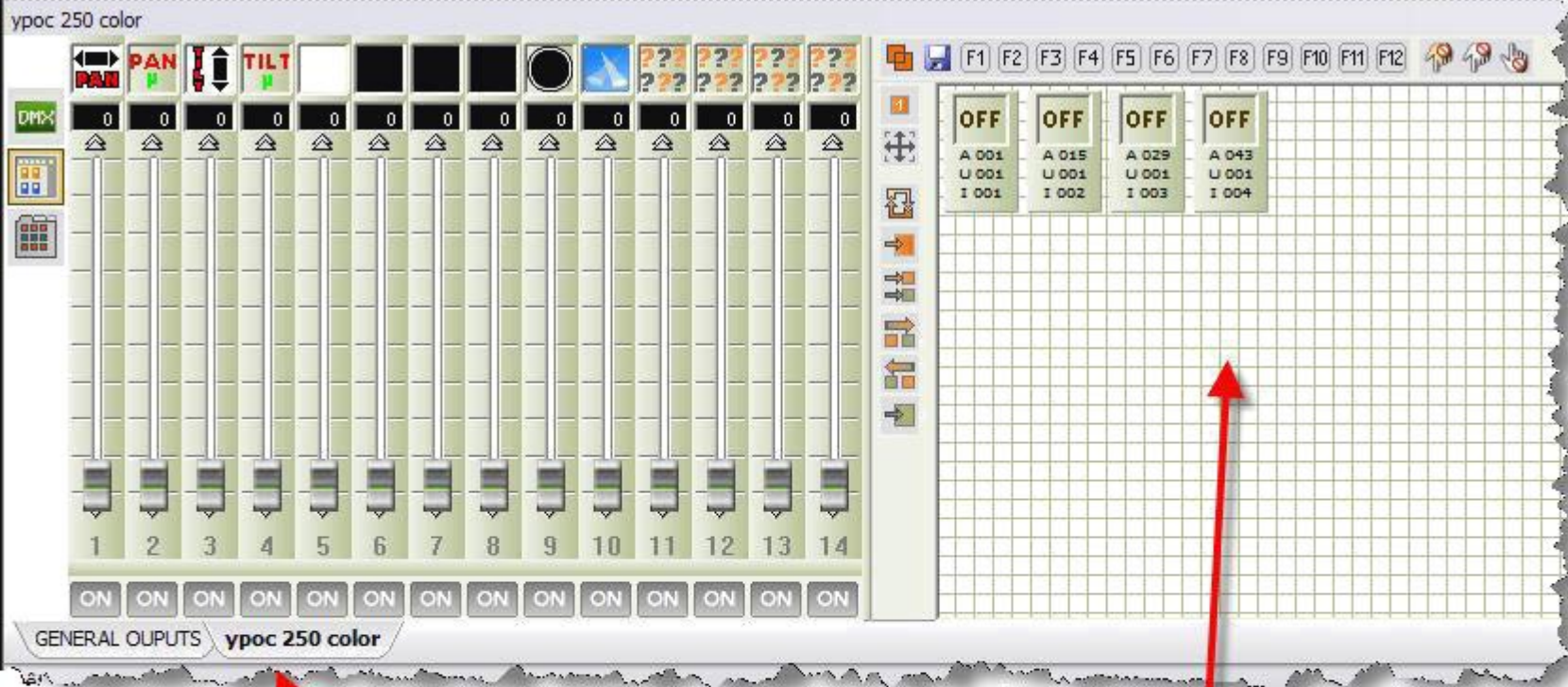
Universe 3

Universe 4

- + 1 - 14 ypoc 250 color
- + 15 - 28 ypoc 250 color
- + 29 - 42 ypoc 250 color
- + 43 - 56 ypoc 250 color
- 57
- 58
- 59
- 60
- 61
- 62

这时候ypoc 250颜色灯
已经出现在被选的
UNIVERSE的灯具列表上
。请注意每个灯具的开
始和结束的DMX地址码

。



界面在这里显示。这个时候只有两个界面。一个是总输出界面，这是一个给所有灯具的总文件夹。旁边的那个界面是我们称之为灯具分组界面。它展示了ypoc 250 color推指。当你添加更多灯具的时候，这里会出现更多界面给每个灯具分组。

这个区域是我们称之为2D灯具选择窗口。这个窗口能让你摆放你的灯具的位置，从而描述了出来的演出的效果将会怎样。这也使你更容易地进行集控和选择哪个灯具处于活动或静止状态。

Universe 1

Universe 2

Universe 3

Universe 4

- + 1 - 14 ypoc 250 color
- + 15 - 28 ypoc 250 color
- + 29 - 42 ypoc 250 color
- + 43 - 56 ypoc 250 color
- 57
- 58
- 59
- 60
- 61
- 62
- 63

好的，现在添加一个4 GLP Junior灯具到这个列表中。使用刚才你学到的指示然后抱着希望尝试一下。

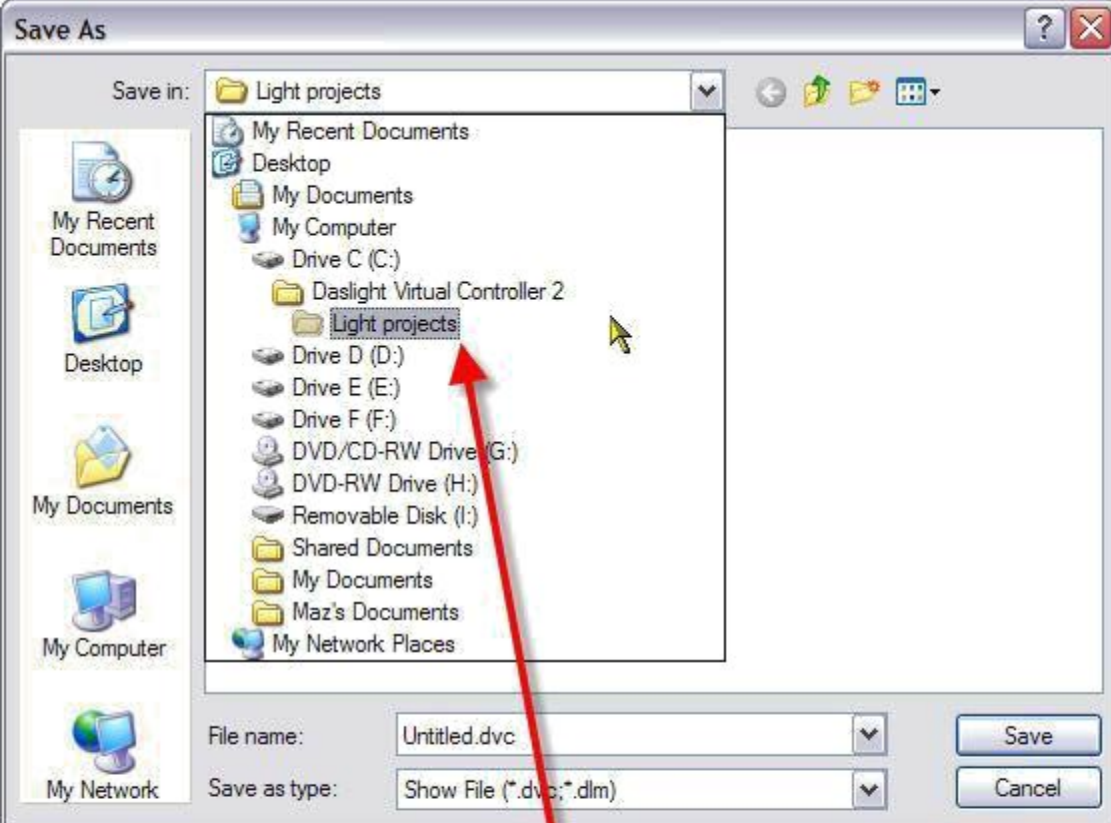
Universe 1**Universe 2****Universe 3****Universe 4**

- +  **1 - 14 ypoc 250 color**
- +  **15 - 28 ypoc 250 color**
- +  **29 - 42 ypoc 250 color**
- +  **43 - 56 ypoc 250 color**
- +  **57 - 65 Junior**
- +  **66 - 74 Junior**
- +  **75 - 83 Junior**
- +  **84 - 92 Junior**
-  **93**
-  **94**
-  **95**
-  **96**

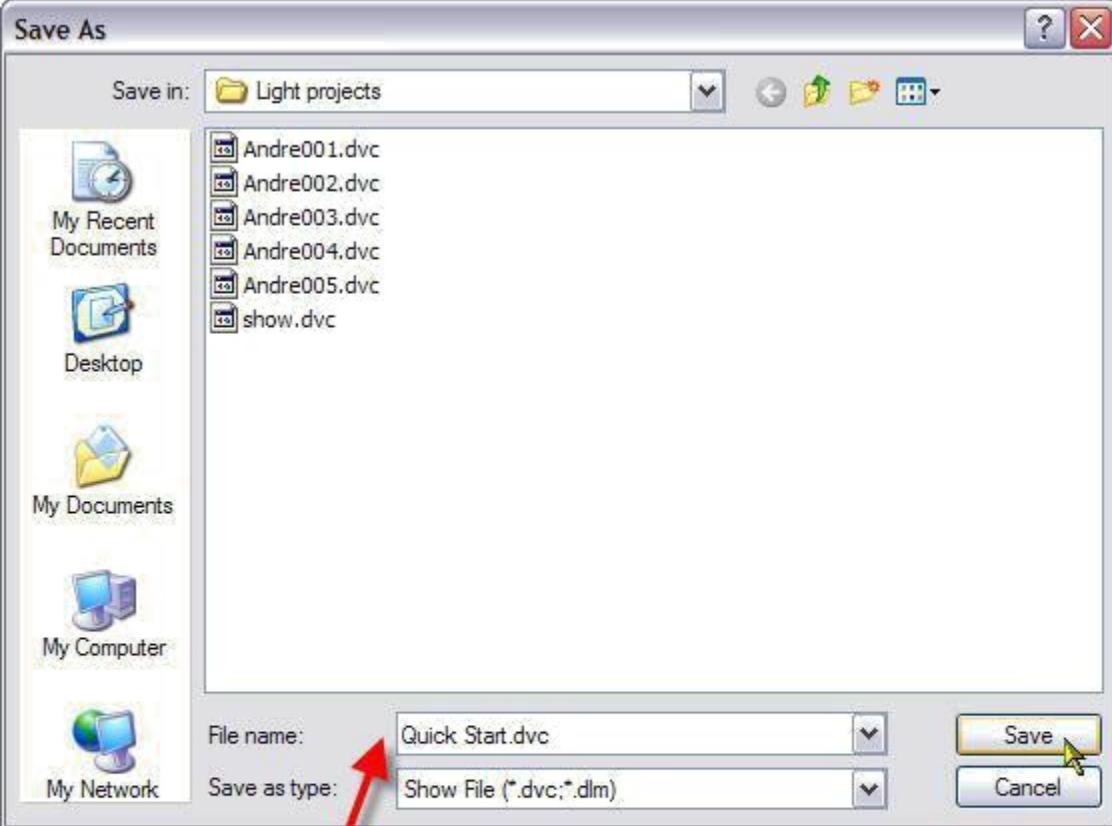
好的，我们已经选好使用这个指南所需要用的灯具了。我现在会尝试向你解释所有不同的按钮和界面是来做什么用的。



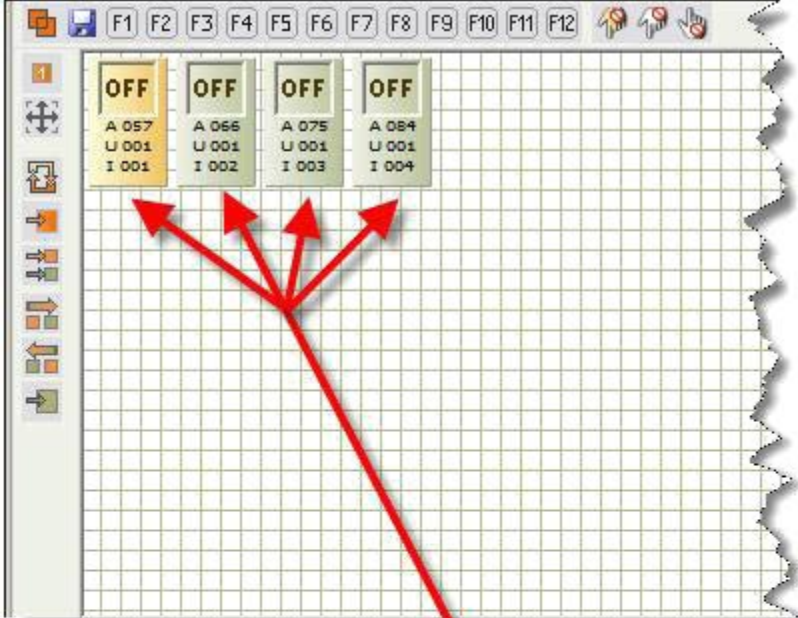
当我们进行下一步操作之前，正是保存你的演出灯具的好时机。保存在一个常规的路径下。例如当你天家完所有灯具的时候。之后你会进行创建场景等等。你也可以每次都另存为一个新的名字。这样做的好处是防止万一你想调回之前你所做的一个状态。保存为不同的名字比删除灯具和场景等要简单得多。也由于数据库的干净，确保了软件得到最佳演出效能。这只是预防一些比较难收场的状况，让我使用DVC 1软件的时候不会以添加了一些我不能删除的额外灯具收场。



软件保存了所有灯具演出在
LIGHT PROJECTS文件夹里。确
保在这个文件夹里保存和打开
你的灯具演出。

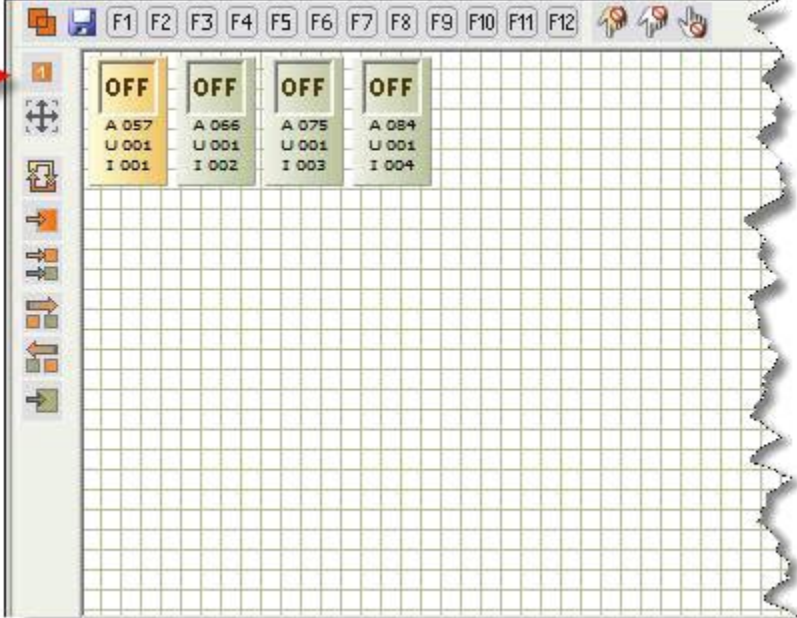


为你的演出改一个名字。这里我使用了 Quick start 这个名字。扩展名 .dvc 是这个软件中的一个新功能。在 DVC1 软件里面是以 .dlm 为扩展名的。然后点保存按钮。

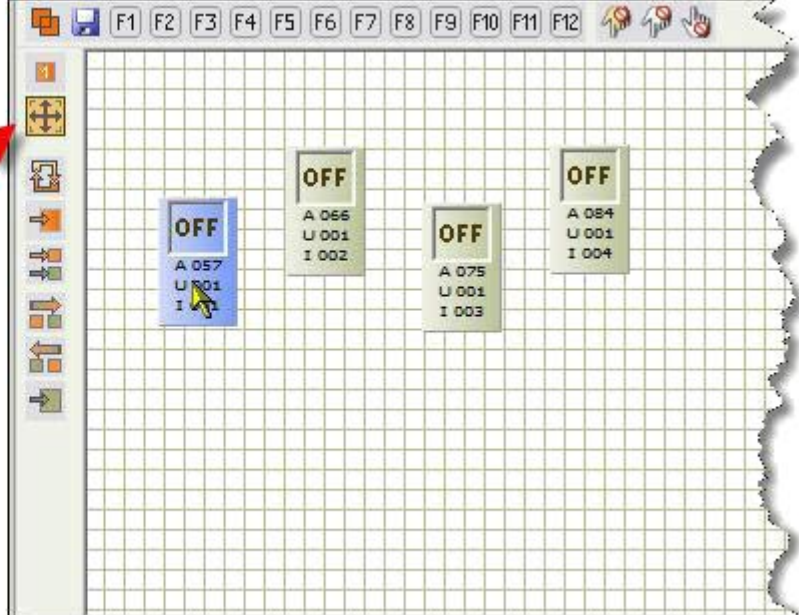


这些图标代表了你在集控中的灯具。当这些灯具没有被选定的时候它们是灰色的，这时候你不能改变这些灯具。如果它们是橙色的，代表这些灯具被选定了，这样你就可以改变它。“OFF”会变成反映你对这个灯具作出的最后一个动作。你之后会看到的。下面的文字代表这个灯具的“A”代表DMX地址码，“U”代表UNIVERSE，“I”代表保险。

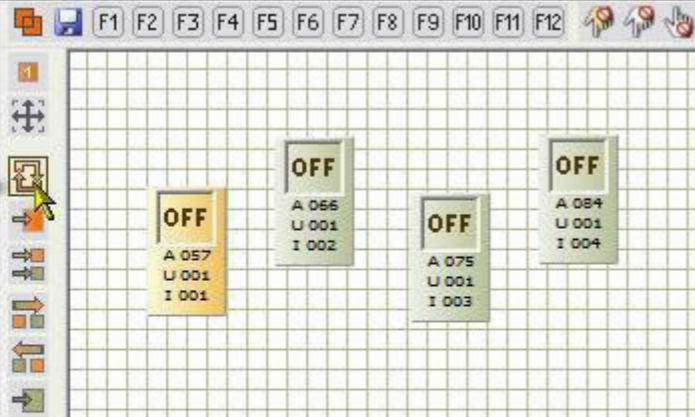
这个图标触发灯具的图标的大小变化，从整个完整尺寸，到比较小的只显示数字图标，这让你在灯具数量比较多的时候更容易操作。



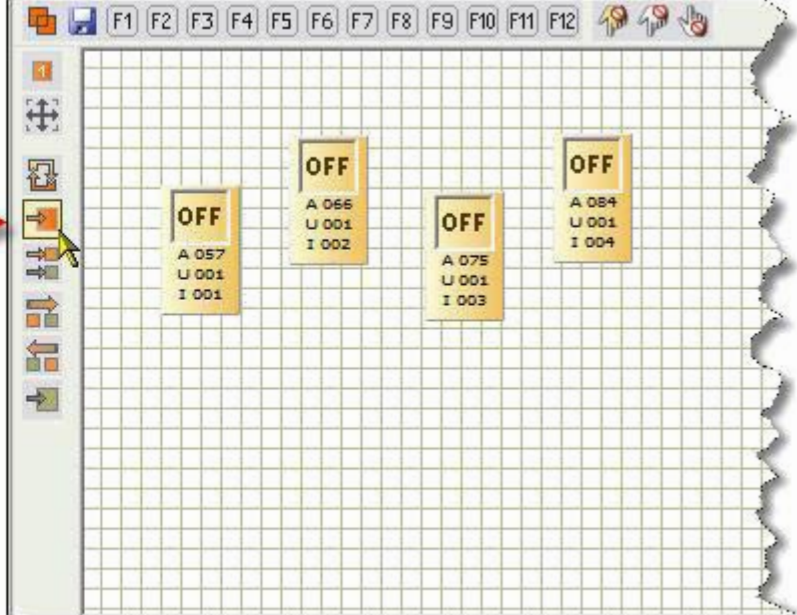
这个按钮触发灯具在这个2D面板中的灯具虚拟物理状态。当这个图标被选中后，点击灯具，然后拉它到你想要的位，当灯被选中后，它会变成蓝色。你也可以点击另一个灯具，或者选择它。你可以用这些灯具来组成一个范围，你可以选定灯具组，你也可以边按Ctrl键边点击来选灯具成为一个组。



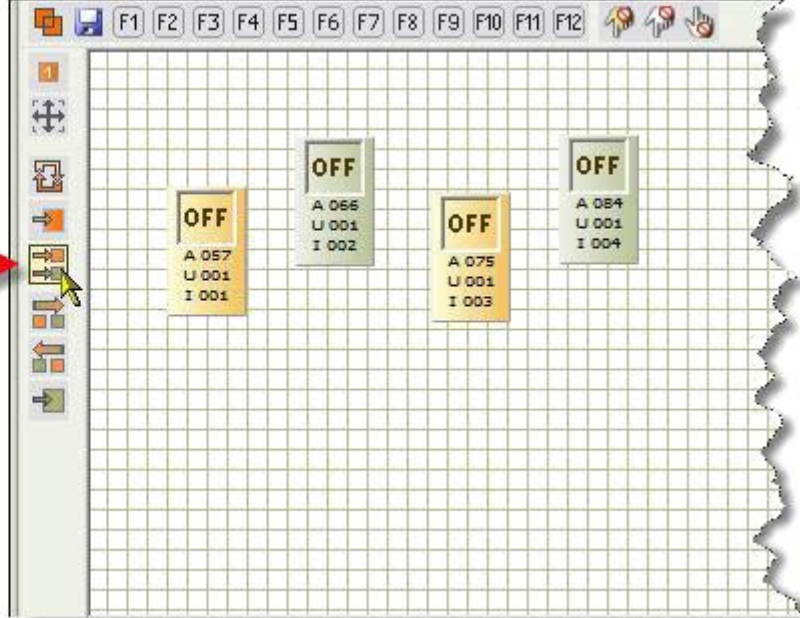
这个图标触发所选灯具的关和开。实际上是一个反选键。因此如果选择了它们，灯具就不会被选择，而没有被选择的灯具就可以被选择。尝试下用它。按Ctrl和点一两个灯具，然后点击这个图标，看看会发生。尝试不同的组合。



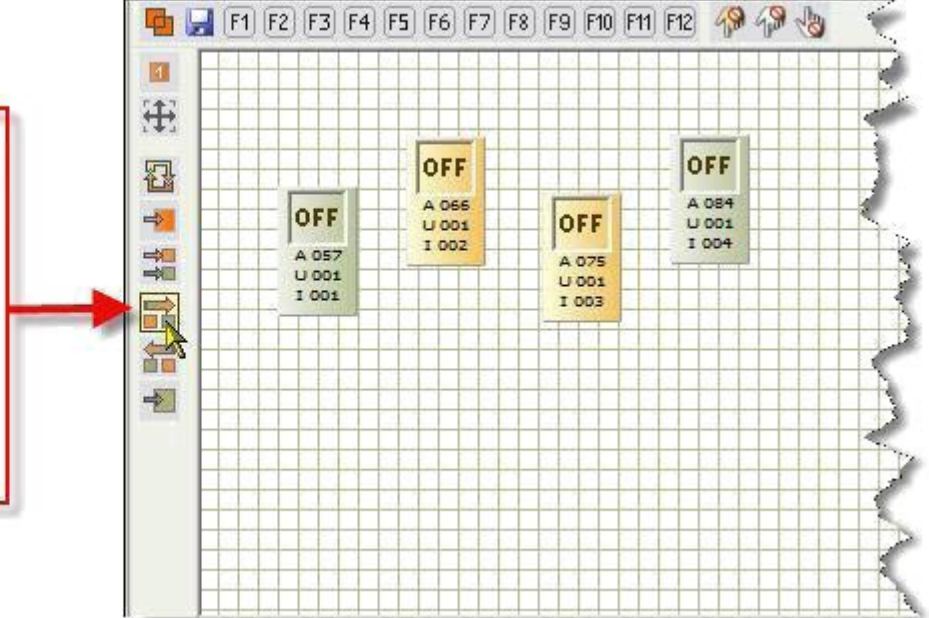
这个图标选择这个组里面的所有灯具。全选图标。



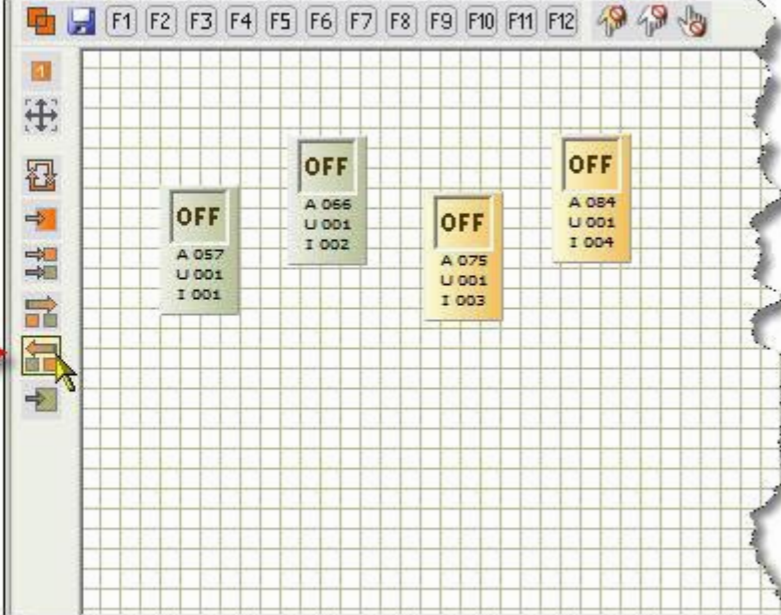
这个图标是用来选择多有单数的
灯具。使用它并配合下面两个图
标可以创造出不同的选择。



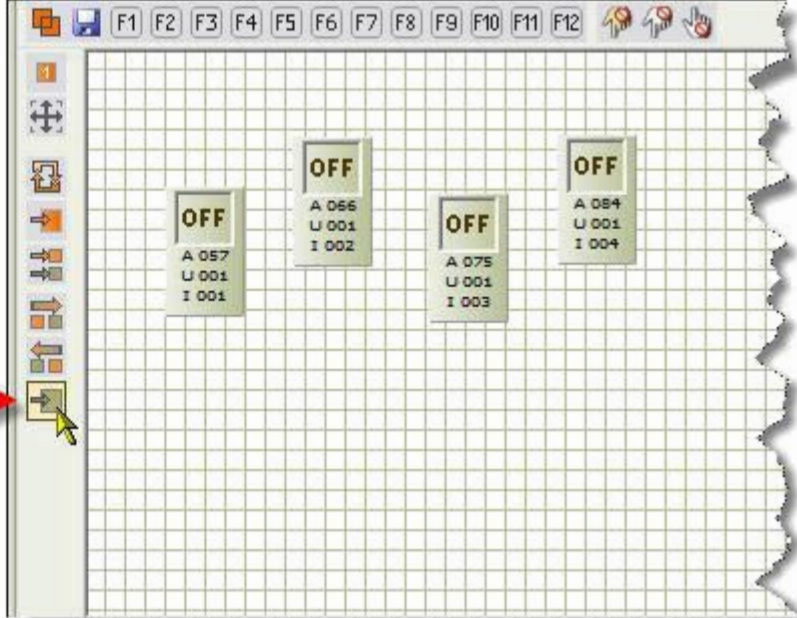
这个图标按次序递增被选择的灯具。比如说选择了1和2之后，点下这个图标，1就会不被选，而选择了灯具2和3，再点一下，2就会不被选而选择了3和4。连续点击这个图标，它会增加和绕回到开始那样。如果没有选择任何灯具，或者灯具全部选定的情况下，这个图标是没有效果出来的。

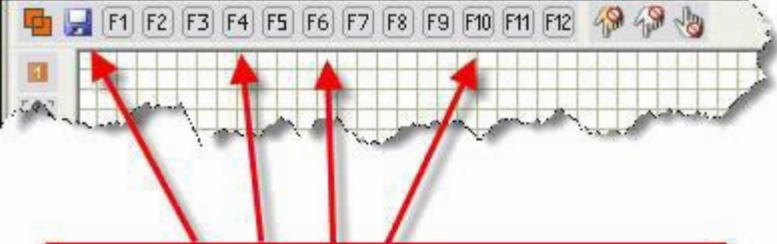


这个图标的功能与之前的那个图标的功能刚好相反。它是按次序递减所选顶的灯具。比如说如果灯具3和4被选定了的话，按一下这个图标，那么就会跳到选择灯具2和3而不选择4，再按一次，就会选择灯具1和2而不选择3。这个功能也是围绕你的灯具的编号的。尝试用它来作不同组合的选择，你会看到结果。这个图标以及上面的那个图标对于创造追踪模式来说是非常有用的。

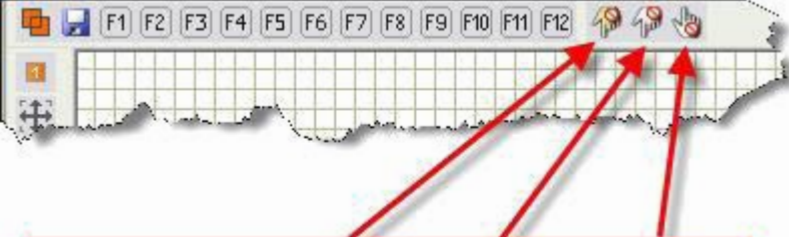


猜下这个图标是做什么用的呢？
你猜对了，它是不选所有的灯具。





软盘图标和连这的F键图标是为集控灯具保存功能用的。要为F键设立一组灯具，先选择你想要用F键来控制开/关的灯具，然后按一下软盘图标，再按一下F键，完成了。这样当你在键盘上按相应的F键或者在面板上点击响应的F键图标，所选择的灯具就会被触发开/关了。



第一个按钮是为选择的灯具重设动作。第二个案件是为最近的组重设动作。最后一个案件是重设所有动作，把通道设置到没有DMX值，在现场模式下使用。



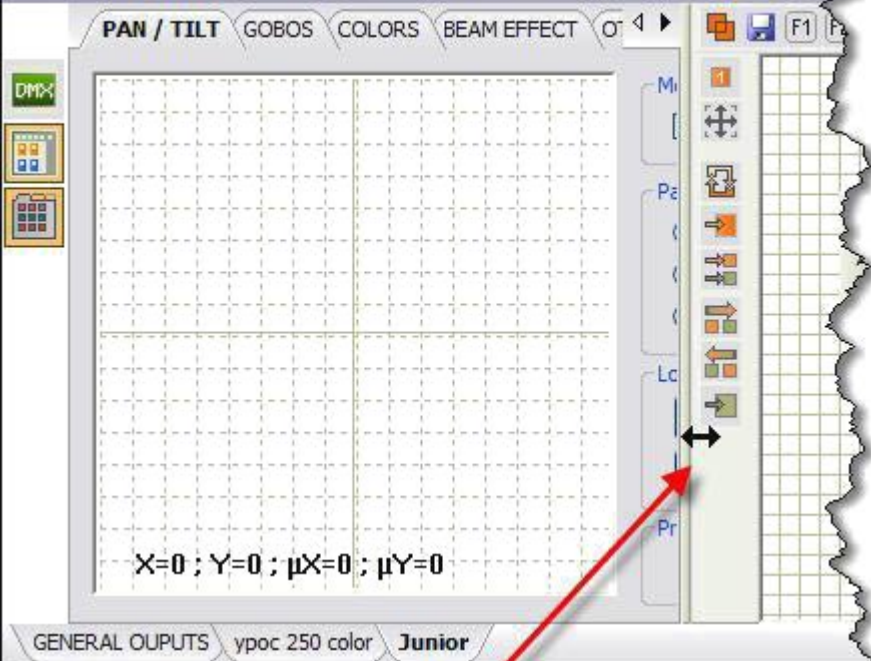
这个图标触发推指值的显示
是以DMX值（0-255）还是以
%值（0-100）显示。



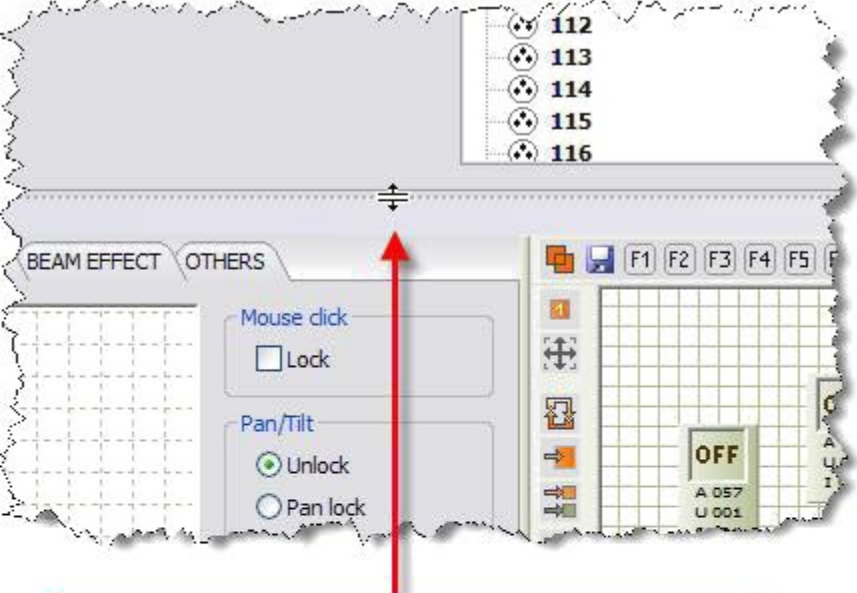
这个图标是触发推指的显示
 这是量，还是这个组的灯具
 的推指数。尝试它，你还没
 有明白我的意思。如果设置
 灯具的话，将没有东西显示。

这个图标是触发推指模式和预设面板模式的转换的，点击几次，你会看到有什么改变。在进行下一步操作先请确认你是在预设面板模式下。





现在我们处于预设面板模式下了。有时候当你进入预设面板模式的时候你会看不到一个指定的预设面板的全部内容，正如我们这里看到的那样。这是因为推指所占的位置比最接近的预设面板的位置要少。要为预设面板调节点大小，你可以把你的鼠标移动到靠近预设面板与2D灯具控制窗口边缘的地方，鼠标的箭头会转变成一个双箭头。点着它拉伸到右边一点来调节预设面板的大小，这样你就可以看到它的全部控制内容了。



视乎你所运行的像素而定，有时候你可能不得不动推指/预设面板和2D灯具面板高一点来看清楚所有的控制。移动你的鼠标到显示的范围附近，你会看见鼠标的箭头变成了垂直的双箭头如上图所示。点着并拉伸它直到你可以看见预设面板的所有控制为止。

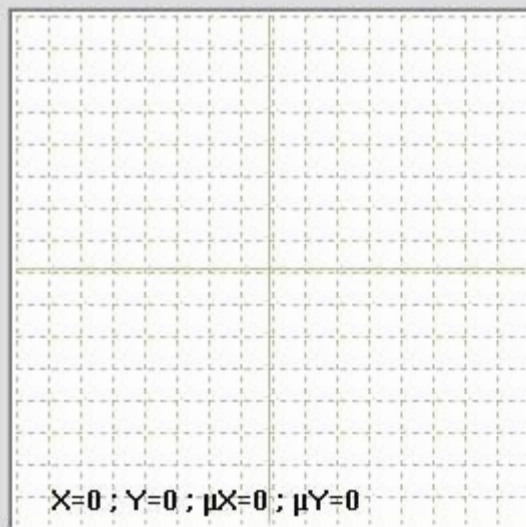
PAN / TILT

GOBOS

COLORS

BEAM EFFECT

OTHERS



Mouse click

☐ Lock

Pan/Tilt

☒ Unlock☐ Pan lock☐ Tilt lock

Location

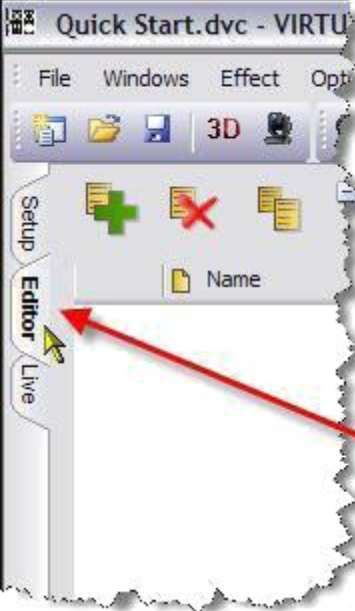
Center

Absolute / Relative

Precision

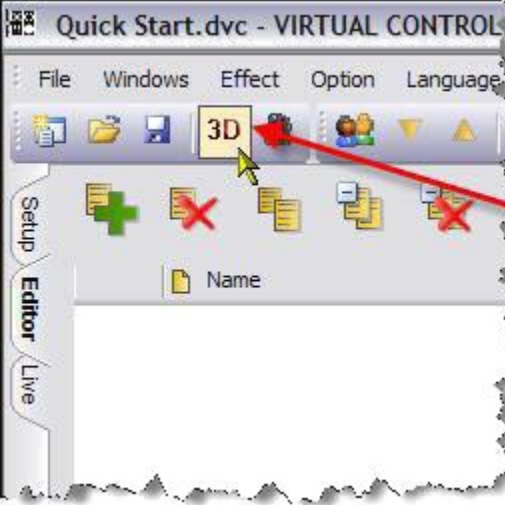


上面的界面是这个灯具分组的预设面板。它使你在没有使用推指和DMX值的时候更容易地调节你的灯具的设置。当前它显示的是水平/垂直预设面板。点一下其他标签的界面看下他们显示的时候什么，完成后回到水平/垂直面板。

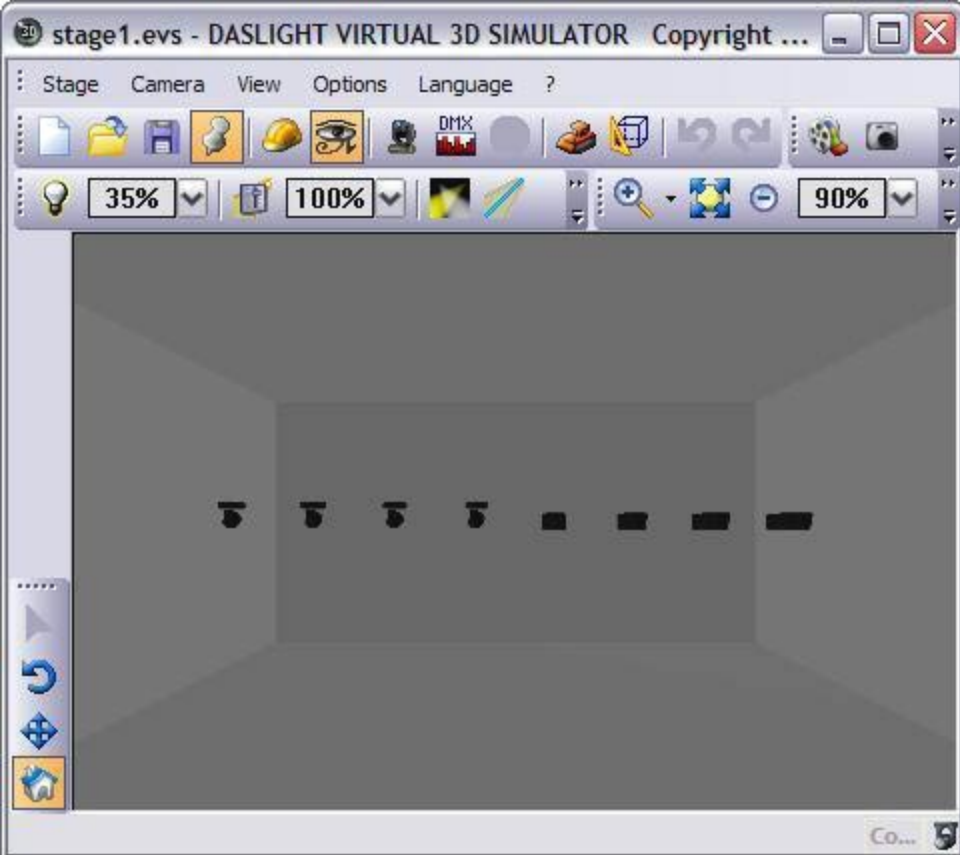


在我向你展示预设面板如何使用前，我们需要做一些事情。

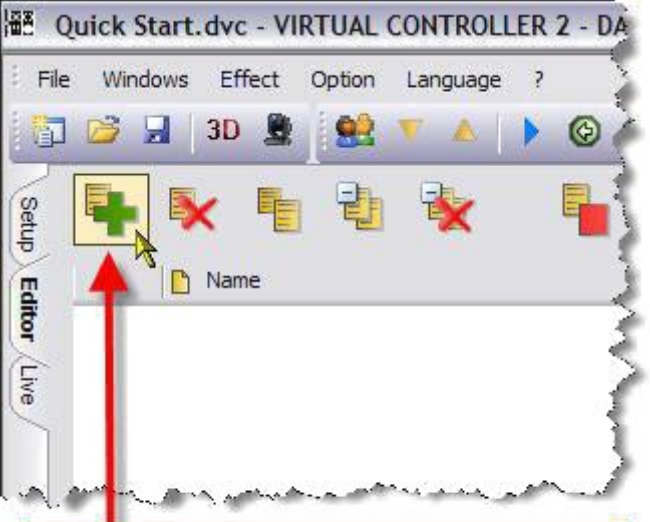
1. 点一下编辑标签界面如我现在所指示的那样。主要的显示内容会改变。



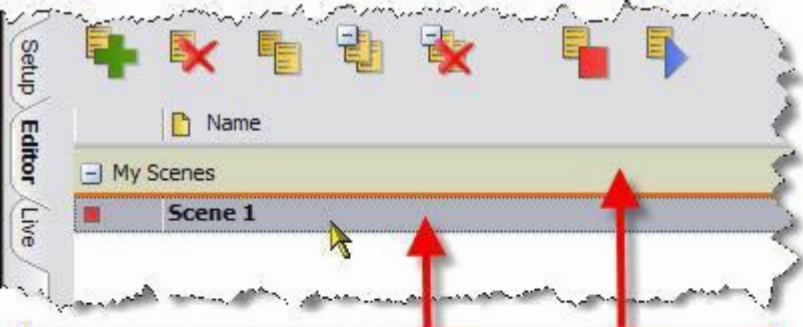
2. 点一下3D图标开
始模拟视觉。这个
步骤不是你必须但
它给你一个提示在
这个预设面板中可
以实现控制什么。



如果你以前没有使用过这软件,或者你没有使用过3D模拟视象,你应该会出现一个与上面非常相似的荧屏。在这里我不准备向您解释这个编程的使用方法,它的使用方法在另一本指南里会有详细的介绍。重新设定这个荧幕的大小并把它拉出预设面板。如果你有两个荧屏的话,把它移动到另一个荧屏。如果你想的话你可以点一下那个看起来象图钉那样的图标,这个图标是触发这个3D模拟显示面板总是处于置顶模式功能的开/关。



点这个按钮来创造我们第一个场景。

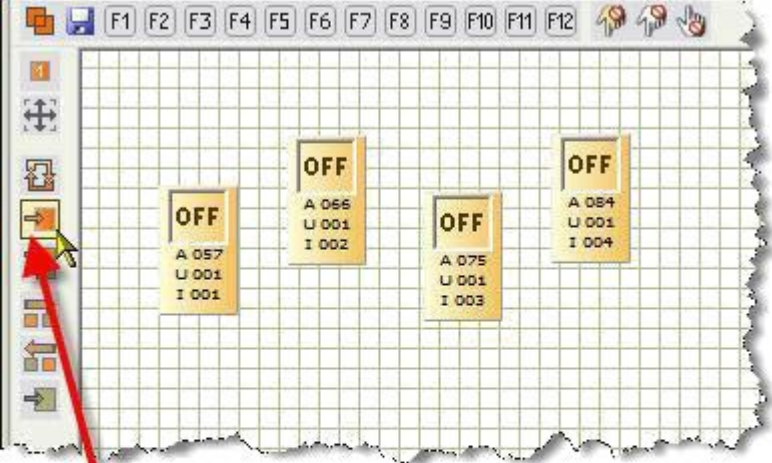


因为我们还没有任何场景或者场景文件夹，软件已经创建了一个命名为MY SCENES（我的场景）的文件夹，里面有一个叫做SCENE 1（场景1）的文件。

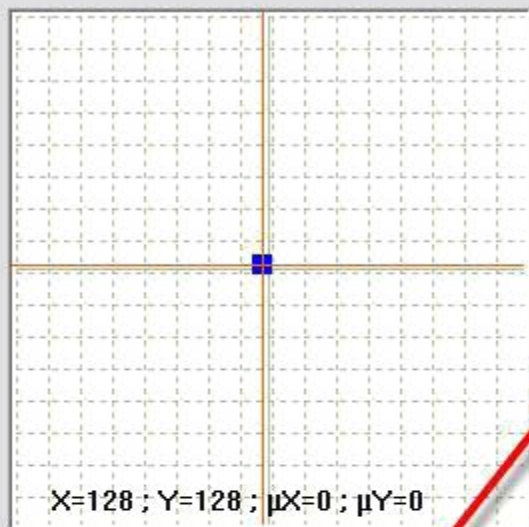
当已经创建了更多的场景，在按添加场景按钮之前你要确保你的场景文件夹的准确性。如果你出错了，你可能会移动、拖和放了这些场景到别的场景文件夹。



当一个场景被创造出来的
它也同时创造了场景的
第一步，如上图所示。



点这个图标来选择灯具分组中的所有灯具 (Junior)，它们会转为橙色。



Mouse click

☐ Lock

Pan/Tilt

☒ Unlock☐ Pan lock☐ Tilt lock

Location

Center

Absolute / Relative

Precision

在水平/垂直标签界面，点一下居中按钮。这样灯具就会处于中央位置。在X轴和Y轴上，它们处于128的值，这也是0-255的DMX值中的中间值。要注意就是有一个蓝色的方框显示。你可以点着它拖动来摆放灯具的位置。我也会向你展示使用这个面板你可以多么容易地创造摆位图案。现在请确认下你按了居中按钮。

PAN / TILT

GOBOS

COLORS

BEAM EFFECT

OTHERS

Gobo

DMX

3

7



0



按一下图案盘界面，然后点一下打开图案片（空白）图标。

Color



点一下颜色盘界面，然后点绿色如上图所示。如果你仍然有3D模拟视象的话打开它看一下。如果你是初学者的话你会奇怪为什么你还是没有看见任何东西。下一步我们要做的会解决这个疑问。

Shutter

DMX

240

255



240



点一下光束效果界面，点一下开光闸图标。
如果你有3D模拟视象的话打开它你现在会看见四
条绿色的光束垂直向下射出。
注意调光器的推指要调到一定的值。

Speed

DMX
0

Speed

255



0

Move

DMX
0

255



0

Laser

DMX
0

255



0

Special

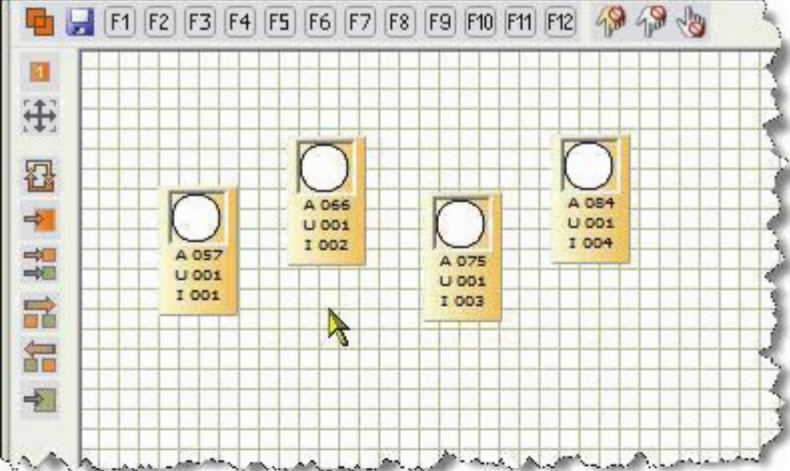
DMX
0

255

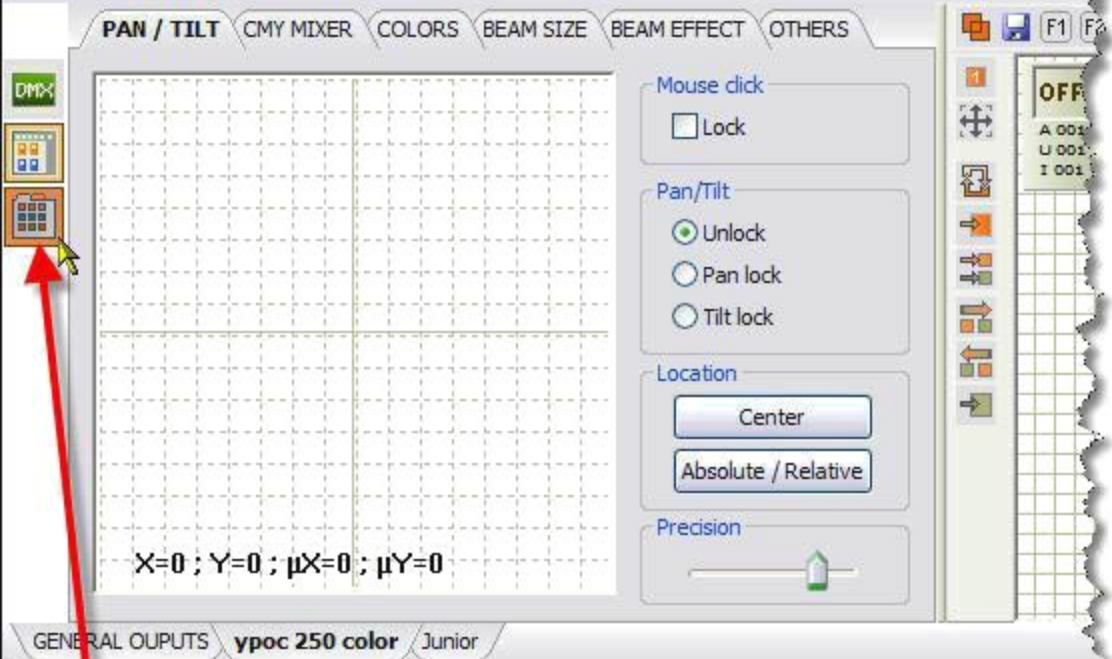


0

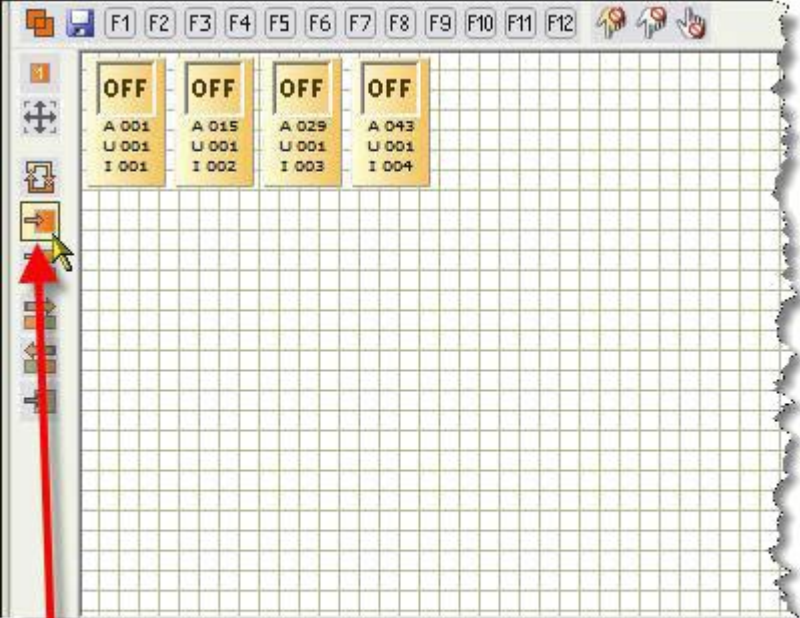
点一下其他界面，然后移动你的鼠标，把每个推指拉到它的最低点。这就保证了这些设置处于关闭状态。检查一下你所使用的灯具的说明文件，确保所有的通道的DMX值是在你的灯具所说明的DMX值范围内。使用灯具的说明书来确认通道的设置。



你有没有注意到灯具的选择荧屏上的图标改变了，它反映了你作出的不同行为。以上的图标显示打开光闸。当你改变一些设置的时候，望着它，你会看见它也会随着改变。总之，你可能的没有意识到你刚刚已经创作了第一个场景的第一步了。选择不同的图案、颜色，使用水平/垂直面板，然后看下列3D模拟视象中会有什么会发生。当完成后，确认你把所有的设置恢复到上面显示那样，然后接下来我们做下一步了。



点一下ypoc 250 color界面，然后点下推指/预设面板按钮。调节预设面板的大小使你能看到所有的控制按钮。你也会注意到现在我们在一个不同的灯具分组里面，我们有一些新的预设界面。打开每一个看下，然后返回到水平/垂直预设界面。



点一下全选灯具图标，所有的灯具会变成橙色，表示他们被选定了。

PAN / TILT

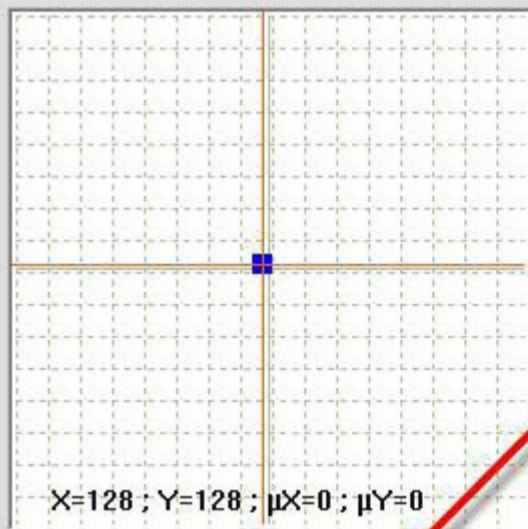
CMY MIXER

COLORS

BEAM SIZE

BEAM EFFECT

OTHERS



Mouse click

☐ Lock

Pan/Tilt

☒ Unlock

☐ Pan lock

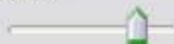
☐ Tilt lock

Location

Center

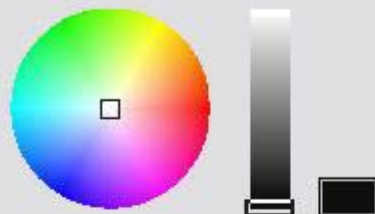
Absolute / Relative

Precision



在水平/垂直预设界面中点居中按钮。

Color palette



CMY values

Cyan

Magenta

Yellow

255

255

255

点一下颜色预设界面，一些灯具带有调色板在里面。

这里有两种调色板。第一种如这里显示的那样叫CMY，它代表深紫色，深红色和黄色。另外一种叫RGB这种你应该知道是代表红色、绿色和蓝色。在DVC2里面这两种调色板的操作方式是类似的，允许你选择一个颜色。不用担心它实际是怎么操作的，你只需要做的就是从这个预设中选择一个你想使用的颜色。

在下一页中我会介绍如何控制。

Color palette



CMY values

Cyan

Magenta

Yellow

0

0

0

4

1

点住那个小小的正方形，在调色板上转动，就是这样选择颜色了。注意看颜色棒（2）它的改变反映出你的颜色点的移动。但是在（3）和（4）中的颜色是没有改变的。这是因为在（2）里的亮度的调节还没设置好。

2

这个推指设置颜色的亮度，从底部的暗颜色到顶部的亮颜色。在选择好颜色后，移动这个亮度推指来获得颜色的光度/亮度。

3

这个小小的盒子显示了你将使用的颜色。记住这里显示的颜色是代表了灯具产生出来的颜色。

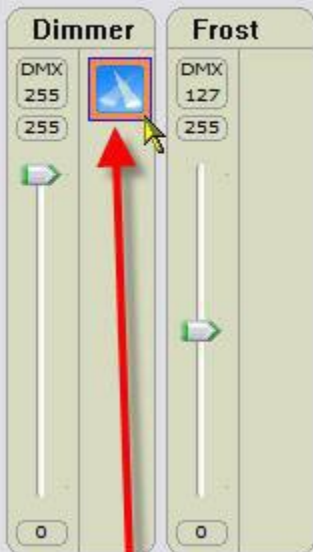
4

这里是CMY值。注意这里使用的颜色要和别的灯具相配，你可以使用这个控制来使颜色更加精确。

Color



点颜色的预设界面。注意这个灯具的预设界面和初级里面的有什么不同。这个预设界面的不同是很平常的，即使是同一个生产商的灯具，预设面板也会不一样。例如，在这个灯具上少了颜色，但不要紧，因为可以用颜色盘来调。它也有颜色盘，不向坐旋转或者向右旋转的功能，而在初级里面只有向右旋转。当你尝试使用选择灯具来做相同的设置操作的时候，你要留意这一点。现在，点一下亮绿色，它会使你CMY调色板上的选的颜色失效。



点一下光束大小图标。这个灯具有一个调光器，决定了多少光会从这个灯具中出来。如果你有3D模拟视觉打开看一下。把调光器的推指上下移动，看下它出来的效果。

通过使用推指或者象我那样点预设面板到如图的位置，把调光器调到255。

这个灯具中的霜化功能使灯的输出不那么强烈和刺眼，象隔了一层霜那样的效果。

这个功能不会在3D模拟视觉中显示出来。因此默认作这个功能。请记住如果你事实上要用到这样的灯具的话，那么你需要把它调节到你所要求的那样。

Shutter

DMX

240

255



240

点一下光束效果界面。点一下光闸打开图标。我将使用预设来向你展示一些有趣的东西。当你第一次点击光闸打开图标，推指移动/停留到它本身的地方。被选择的DMX值显示在推指的上面，带有DMX标识的。这个数值在推指的上面上部和下部都有显示，它是这个预设的DMX值范围。它让你比较容易地处在选择预设的范围以内，而不会意外地划到另一个预设。

点每一个预设图标，留意DMX值的变化。

对于预设图标，上下移动推指你会看见DMX值的改变但它还是会在预设的最小/最大值范围内。

确定光闸打开的预设已经被选择。

PAN / TILT

CMY MIXER

COLORS

BEAM SIZE

BEAM EFFECT

OTHERS**Special**

DMX

0

255



0

Movement

DMX

0

255



0

Speed

DMX

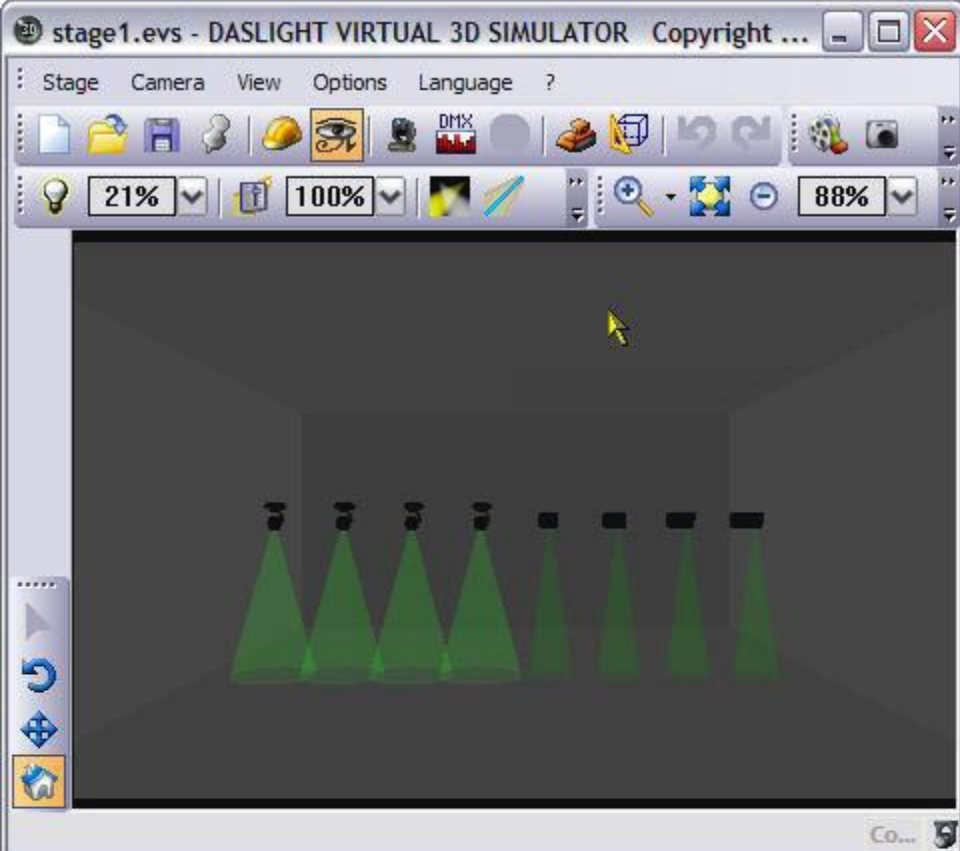
0

255



0

点一下OTHERS（其他）界面，把所有的推指移动到0的位置。在推指的底部会显示正确的数字。



你应该在3D模拟视象中看到你的灯具。现在，如果你需要增加更多的步骤和改变它的DMX值的话，你需要在每个步骤里改变消退时间和等待时间来创建一个你的灯具的活动。