

独立运行模式

如何将场景保存到内存

控制软件用户指南



目录

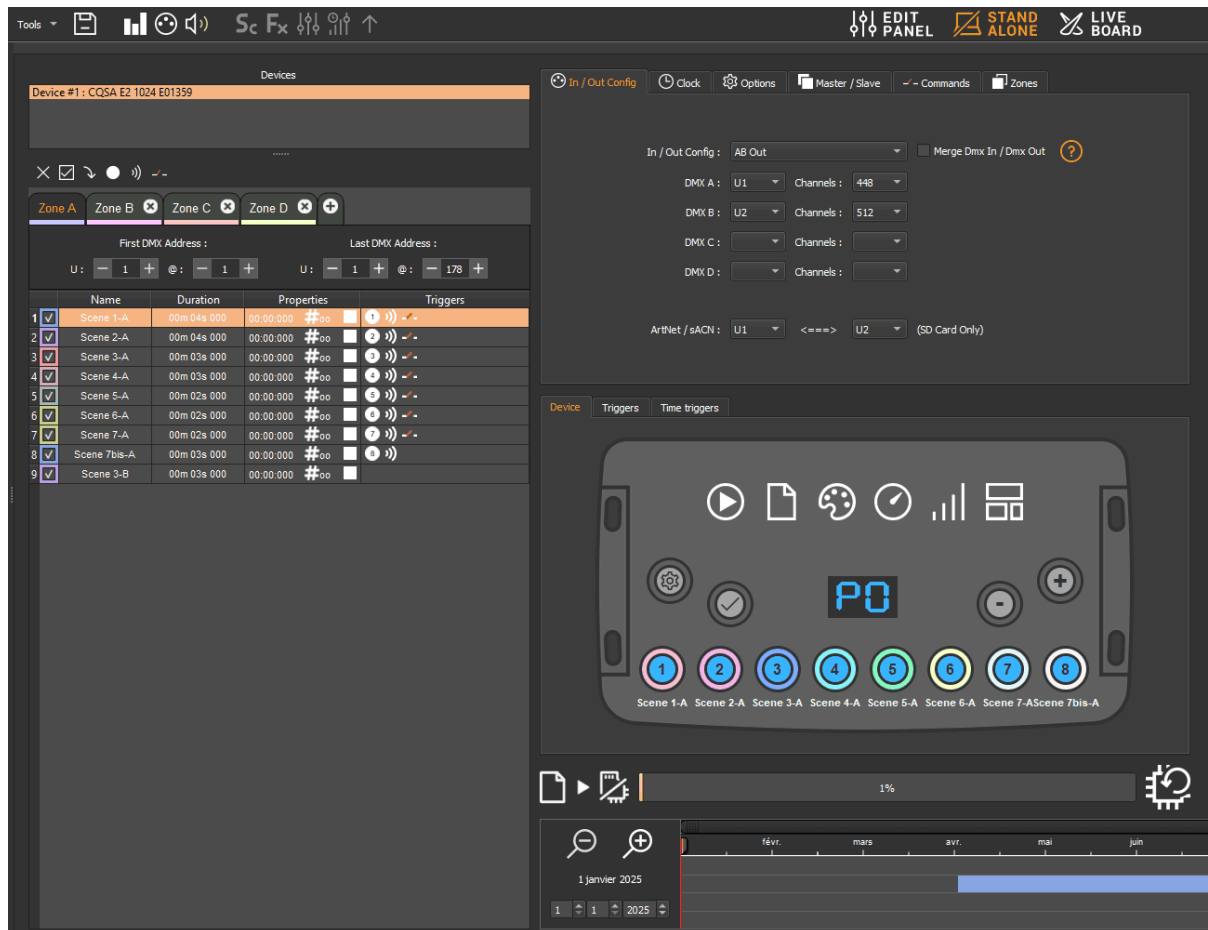
独立运行模式与写入内存	3
独立运行控制器配置	4
<u>IN/OUT（输入/输出）选项卡</u>	<u>4</u>
<u>“Merge DMX In / DMX Out”（合并 DMX 输入/输出）选项</u>	<u>4</u>
<u>Art-Net/sACN 宇宙范围</u>	<u>5</u>
<u>Clock（时钟）选项卡</u>	<u>5</u>
<u>Options（选项）选项卡</u>	<u>6</u>
<u>选择调光通道</u>	<u>6</u>
<u>Master/Slave（主/从）选项卡</u>	<u>6</u>
<u>“默认（By default）”主/从模式</u>	<u>7</u>
<u>“去同步（Desynchronized）”主/从模式</u>	<u>7</u>
<u>“LTP”主/从模式</u>	<u>7</u>
<u>“No release（不释放）”主/从模式</u>	<u>7</u>
<u>Commands（命令）选项卡</u>	<u>7</u>
<u>Zones（区域）选项卡</u>	<u>8</u>
场景选择与区域设置	9
<u>区域设置</u>	<u>9</u>
独立运行模式与触发配置	11
<u>设备按键</u>	<u>11</u>
<u>RS232 触发</u>	<u>11</u>
<u>红外触发</u>	<u>12</u>
<u>干接点触发</u>	<u>13</u>
<u>触发选项</u>	<u>13</u>
<u>通过 DMX 输入触发</u>	<u>13</u>
<u>时间触发</u>	<u>14</u>
<u>单次触发</u>	<u>14</u>
<u>永久触发</u>	<u>14</u>
<u>光照强度触发</u>	<u>15</u>
<u>相同时间的触发优先级</u>	<u>15</u>
<u>高级触发选项</u>	<u>15</u>
<u>Restore if power off（断电恢复）</u>	<u>15</u>
<u>Play in priority（优先播放）</u>	<u>15</u>
保存到内存选项	16
<u>基本备份</u>	<u>16</u>
<u>保存到内置和外置 micro SD 卡</u>	<u>17</u>
<u>将 Art-Net 或 sACN 备份到外部 SD 卡</u>	<u>17</u>

独立运行模式与写入内存

创建好演出的各个场景后，进入独立运行模式（Stand Alone）。

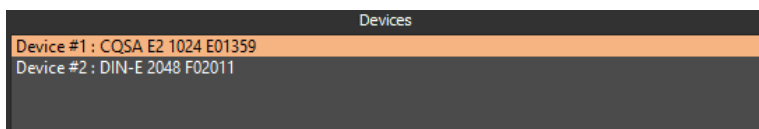


根据可用的选项配置您的控制设备，然后选择并配置需要写入内存的场景触发方式。



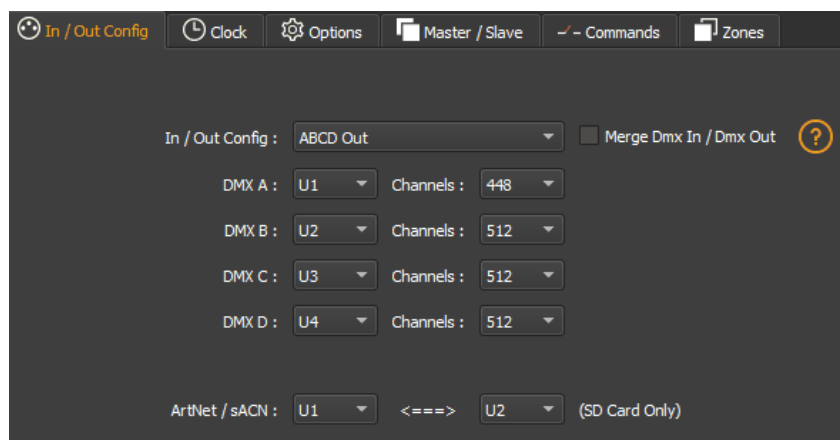
- 1- 已连接设备列表
- 2- 区域（Zone）选项卡
- 3- 场景列表
- 4- 独立运行控制器配置选项卡
- 5- 触发方式配置选项卡
- 6- 保存 / 复位内存
- 7- 时间触发的时间轴

首先，在设备（Devices）区域中选择独立运行控制器。



独立运行控制器配置

IN/OUT（输入/输出）选项卡



从菜单中选择设备的 DMX 输入/输出配置。

可显示的配置取决于所连接的设备，即该设备具有 1 条、2 条还是 4 条 DMX 线路。

- **A OUT** — 在 DMX 线路上分配 1 个输出宇宙（Universe）；对于具有多条 DMX 线路的设备，会在每条线路上复制该宇宙。
- **AB OUT** — 为 2 条 DMX 线路各分配 1 个不同的输出宇宙；对于具有 4 条 DMX 线路的设备，会将前 2 条线路复制到后 2 条线路上。
- **A OUT/B or D IN** — 在前面的线路上分配 1 个输出宇宙，并将最后一条 DMX 线路用作 DMX 输入。
- **ABC OUT** — 为前 3 条 DMX 线路各分配 1 个不同的输出宇宙。
- **ABCD OUT** — 为 4 条 DMX 线路各分配 1 个不同的输出宇宙。
- **AB OUT / D IN** — 为前 2 条线路各分配 1 个不同的输出宇宙，并将最后一条 DMX 线路用作 DMX 输入。
- **ABC OUT / D IN** — 为前 3 条线路各分配 1 个不同的输出宇宙，并将最后一条 DMX 线路用作 DMX 输入。

“Merge DMX In / DMX Out”（合并 DMX 输入/输出）选项

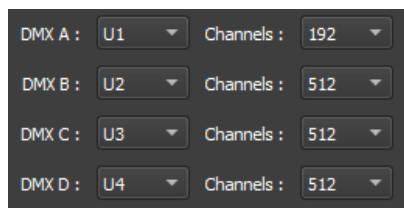
适用于具有 2 条或 4 条以上 DMX 线路的设备。

启用该选项后，可将配置为输入（IN）的线路重新注入到配置为 DMX 输出的线路中，从而实现合并。

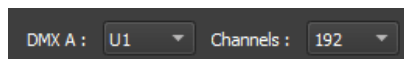
合并后的 DMX 电平会相互比较并保留最高值，即所谓的 HTP（Highest Takes Priority，最高值优先）。

可通过外部 DMX 控制台对部分回路保持手动控制。

也可通过合并多台级联设备来构建多区域系统，从而只得到一条公共的 DMX 线路。



可将软件的任意宇宙分配给任意设为输出的 DMX 线路，逐条线路选择（U1、U2.....）。



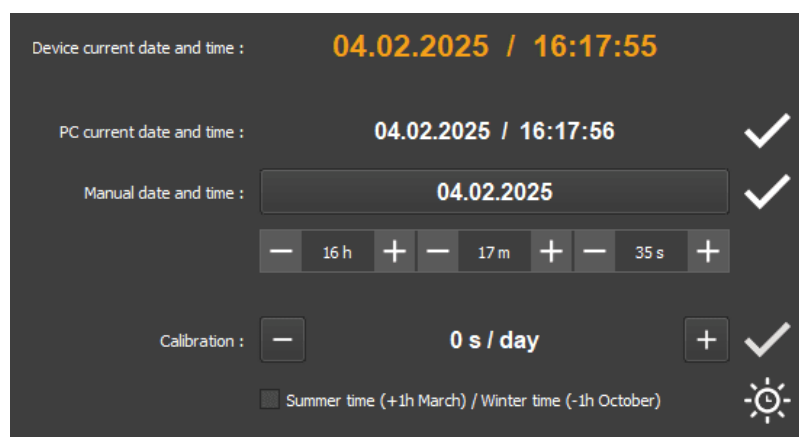
根据实际使用的通道数量减少每个宇宙的回路数量，从而优化保存到内存中的演出文件大小。

示例：如果演出中使用了 150 个通道，只需选择最接近的较大值，此处为 192。

Art-Net/sACN 宇宙范围

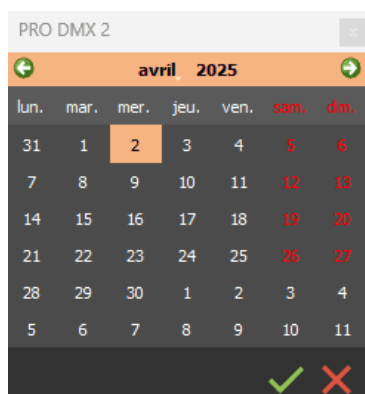
定义起始宇宙和结束宇宙，以便将 Art-Net/sACN 演出写入外部 SD 卡的内存中。

Clock（时钟）选项卡



设置所选设备的内部时钟，使其与时间触发相匹配。

- 1- 设备当前日期和时间
- 2- 计算机当前日期和时间
- 3- 自定义日期和时间



- 4- 根据观察到的偏差校准补偿时间。

5- 勾选后将考虑夏令时/冬令时的时间变更（3 月 +1 小时 / 10 月 -1 小时）。

Options（选项）选项卡

Select Dimmer channels

?

Default start scene

Dimmer (DMX In)

Direct DMX levels (0-255)

Zone A :

Scene 1-A

21

☒

Zone B :

Scene 1-B

42

☐

Zone C :

Scene 1-C

☐

Zone D :

Scene 1-D

☐

Zone E :

☐

☐ Turn off LED display after 4s

?

- 1- 选择调光通道
- 2- 选择默认启动场景
- 3- 选择通道
- 4- 直接 DMX 电平
- 5- 对于带 LED 显示屏的设备，勾选该选项可在 4 秒无操作后关闭显示屏。

选择一个默认场景，在设备通电后（通过 USB 或外部电源供电）自动播放。对于多区域设备，可以为每个区域分别设置一个默认场景。

注意：如果另一个场景使用了“Restore if power off（断电恢复）”选项，并且在设备关闭时正处于播放状态，则所选的默认启动场景将失去优先权。

参见《高级触发选项》。

选择调光通道

配置“Select Dimmer channels（选择调光通道）”选项，可单独选择那些由调光模式、干接点或红外遥控器直接控制的 Dimmer 或 RGBW 光强通道。

Select Dimmer channels

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96
97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128
129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192
193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224
225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256
257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288
289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320
321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352
353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384
385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416
417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448
449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480
481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512

Universe

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

Reset

DIMMER

?

☒ Select Dimmer channels

☐ Select RGBWA channels

SPEED

?

☐

Select Speed channels

✓

✗

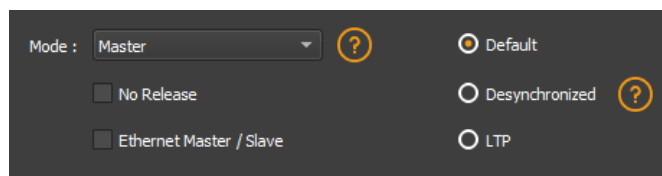
6

Master/Slave（主/从）选项卡

将多台设备通过 USB 连接，使软件能够识别它们。

使用主/从选项可同步它们的独立运行模式和 DMX 宇宙。

当在软件中将某台设备设为主机时，其他设备会自动进入从机模式。主/从交互共有四种模式：默认（By default）、去同步（Desynchronized）、LTP 和不释放（No release）。



“默认（By default）”主/从模式

仅有一台设备被定义为主机（默认为序列号较小的设备），其余设备自动定义为从机。主机设备播放当前场景并同步从机设备。主机强制从机设备同时播放相同的场景和相同的步骤。从机设备被强制跟随主机的时间和触发，无法以其他方式动作，也不能独立播放或触发场景。主机可以触发和停止从机设备上的场景。

“去同步（Desynchronized）”主/从模式

一台设备被定义为主机，其余设备自动定义为从机。主机设备的所有触发都会传送给从机。但从机设备不与主机的同步信号同步，并保留各自的独立控制。因此，从机可以随时触发并播放不同的场景，与主机的场景不会完全同步。主机相当于一个总遥控器，以绝对优先级向从机施加触发。主机可以触发从机设备上场景的开启和关闭。

“LTP”主/从模式

LTP 表示“Latest Takes Priority（后触发者优先）”。所有设备都被定义为从机。设备之间不进行时间同步，可以各自触发并播放不同的场景。但某台设备的触发会自动传送给其他已连接的设备，从机设备被强制触发相同的场景。在此模式下，每台设备都相当于一个总遥控器，在不同步的情况下向其他从机施加触发。

“No release（不释放）”主/从模式

该选项仅在 LTP 或 DESYNCHRONIZED（去同步）模式下可用。只有主机设备的 ON（开启）触发会被执行并生效；所有 OFF（关闭）触发都会被忽略，从机设备继续播放其当前场景。每台从机设备可根据该选项是否启用，自行决定是否释放其场景。

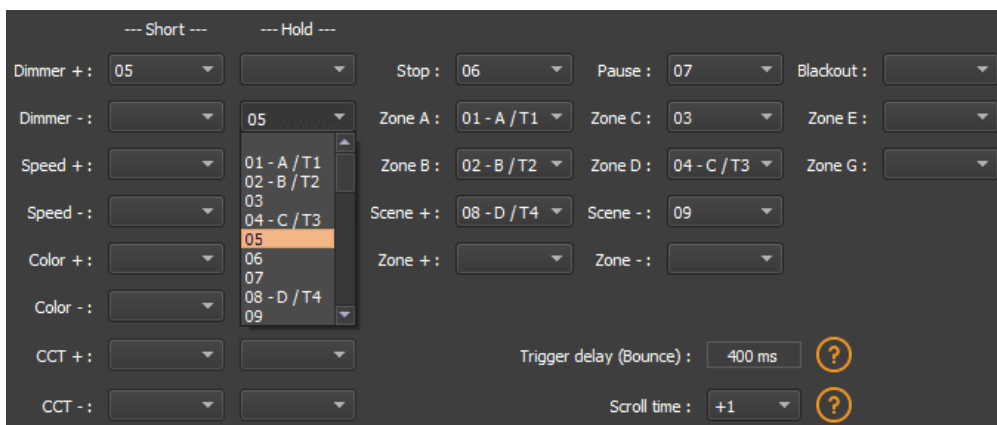
Commands（命令）选项卡

在设备可用的外部接点中进行分配，用以触发某些独立运行模式命令：Dimmer +（调光+）、Dimmer -（调光-）、Blackout（全黑）、Speed +（速度+）、Speed -（速度-）、Pause（暂停）、Scene +（场景+）、Scene -（场景-）以及 Zone（区域）。

注意：请注意不要将同一个触发接点同时用于命令和场景，反之亦然。参见《干接点触发》。

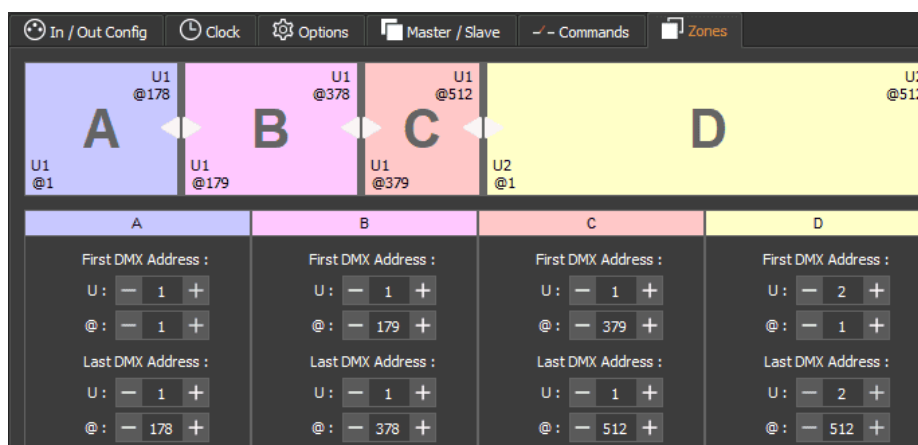
最后分配的接点将优先于之前的分配。

可使用 Short（短按）和 Hold（长按）两种接点类型，从而将同一个接点分配给 2 个不同的命令。
（此处以 Dimmer +、Dimmer - 为例）

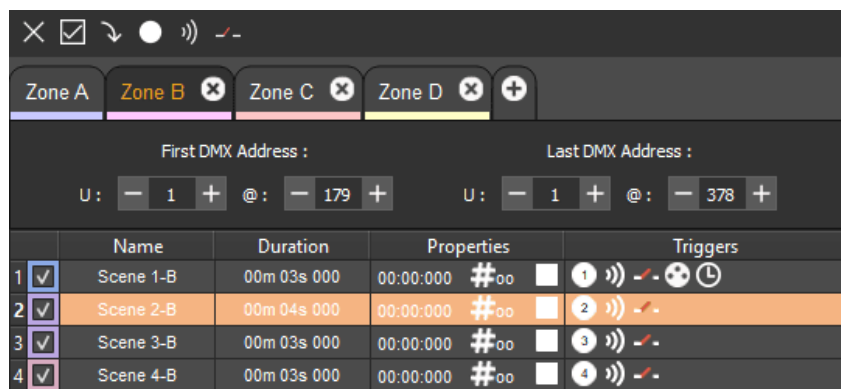


Zones（区域）选项卡

在区域选项卡中设置每个区域的 DMX 地址范围。各 DMX 地址范围必须彼此衔接，并与灯具的通道分配（Patch）相对应。



场景选择与区域设置

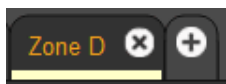


- 1- 取消勾选所有场景
- 2- 勾选所有场景
- 3- 按 ID 排序场景
- 4- 将所有场景分配到物理触发按键
- 5- 将所有场景分配到红外遥控触发
- 6- 将所有场景分配到干接点触发
- 7- 区域选项卡
- 8- 每个区域的 DMX 地址范围设置
- 9- 场景列表

勾选需要写入控制设备内存的场景。

区域设置

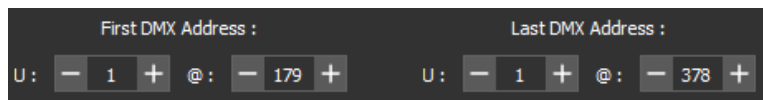
多区域选项允许在已定义的几个区域中同时播放多个场景。



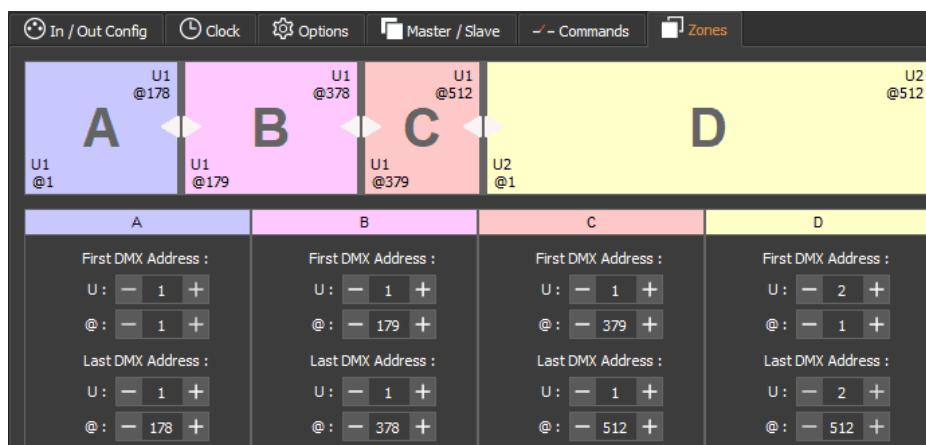
添加区域选项卡，然后按 DMX 地址范围定义各个区域。

设置第一个和最后一个 DMX 地址。

各 DMX 地址范围必须彼此衔接，并与灯具的通道分配（Patch）相对应。



使用已分配（Patch）到该区域的设备所创建的场景，会自动显示在场景列表中。



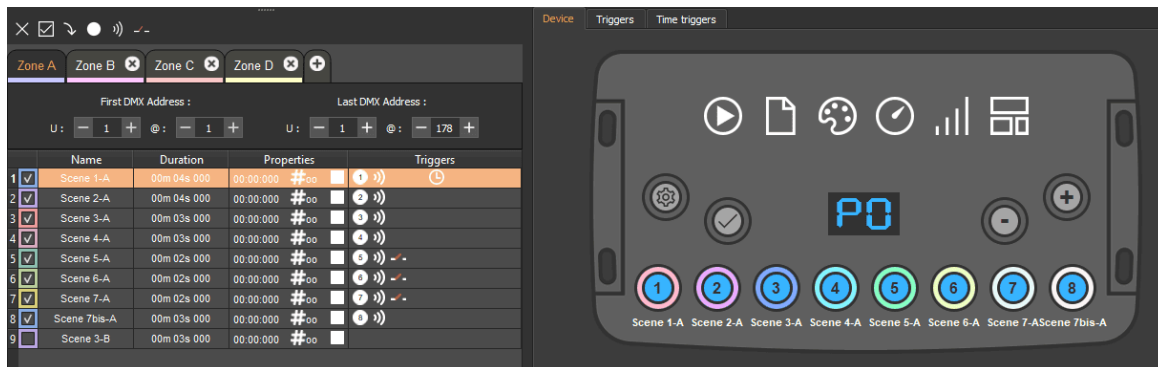
同样地，在区域选项卡中为每个区域设置 DMX 地址范围。

独立运行模式与触发配置

首先，在“Device（设备）”选项卡中，点击设备顶部的图标以启用或禁用设备的各种独立运行模式。



在“Triggers（触发）”选项卡中，为每个场景选择并分配不同类型的触发方式：设备支持时可使用物理按键、RS232、红外按键、干接点、DMX 输入以及时间触发。



设备按键

在“Device（设备）”选项卡中，借助设备的示意图将物理按键分配给场景。

选择好要保存到内存的区域和场景后，将其拖放到设备按键上。

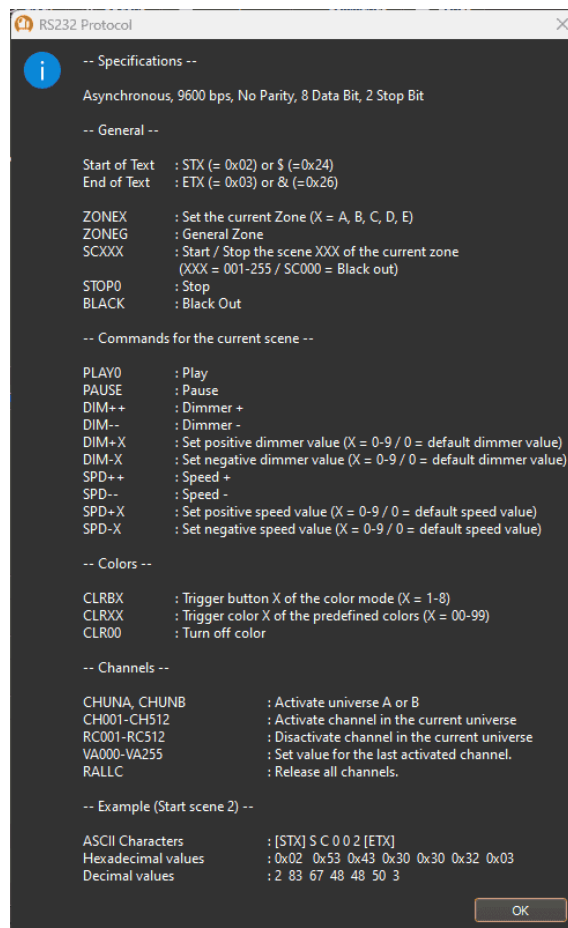
使用加号和减号按键可切换页面。

点击场景列表工具栏上的“按键”图标，可根据区域自动为列表中的所有场景分配按键。



RS232 触发

将 RS232 用作接收端，通过另一台设备来控制本设备；相关命令也在软件的帮助主题中有说明。

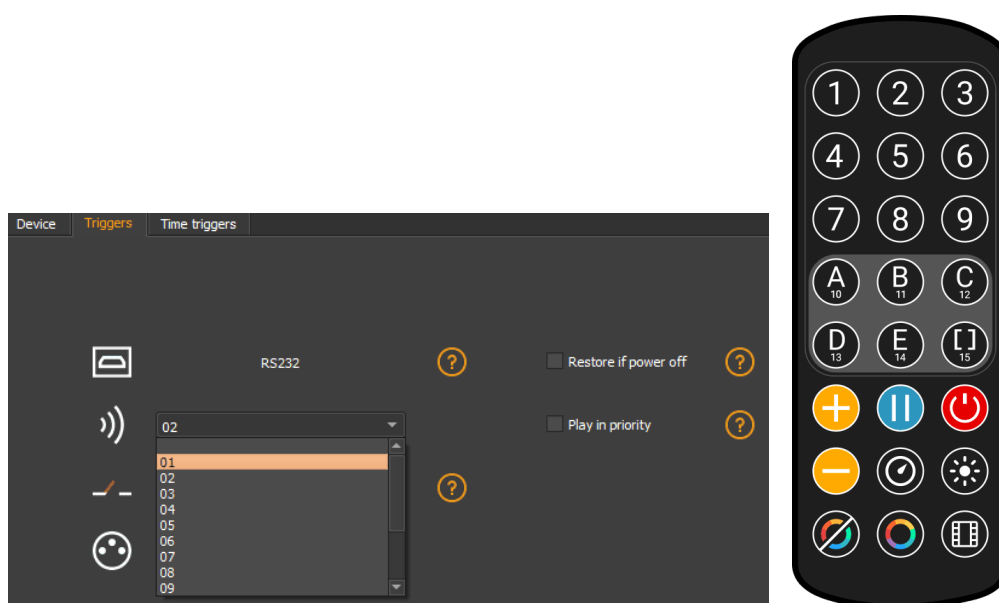


红外触发

对于不具备该触发选项的设备，可选配红外套件，其中包含一个红外接收器和一个遥控器。

请参阅您的设备数据手册。

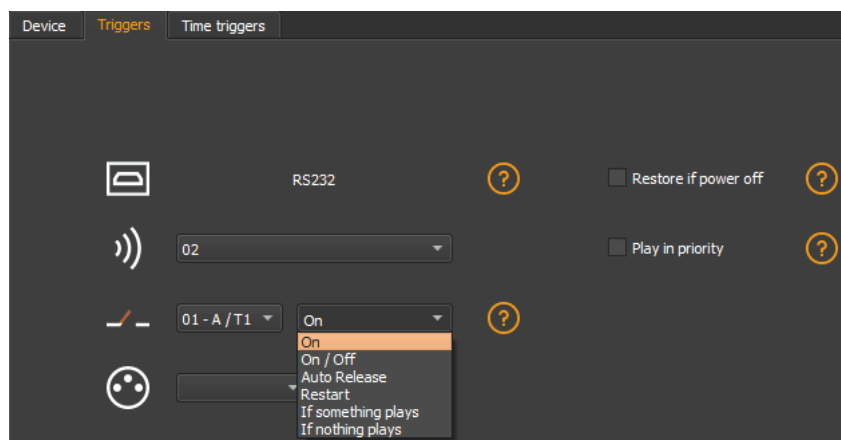
从列表选择一个场景，并从 15 个可用按键中为其分配一个遥控器按键。



点击场景列表工具栏上的红外图标，可自动为列表中的所有场景分配按键。



干接点触发



根据设备型号的不同，可提供多个外部接点：Trig A、Trig B、Trig C.....在条件允许时会采用倍增方式来扩展接点数量（由 3 个扩展到 7 个；由 4 个到 15 个；由 5 个到 31 个.....）。接点响应时间为 5 毫秒（0.005 秒）。

从列表中选择一个场景，并为其分配设备可用接点中的一个。

触发选项

On（开）：激活接点即播放场景（唯一的触发动作就是启动场景）。

On/Off（开/关）：激活接点启动场景，再次激活则停止场景。每次触发动作都会反转场景状态（启动/停止）。

Auto Release（自动释放）：仅在接点保持闭合期间播放场景。接点释放后，场景停止。

Restart（重新开始）：如果场景正在播放，闭合接点会使场景从头重新开始；如果场景未在播放，则会启动它。外部接点反应时间：8 毫秒（0.008 秒）；两次接点动作之间的间隔：500 毫秒（0.5 秒）。

If something plays（若已有场景播放）：如果已有场景在播放，则播放所选场景。

If nothing plays（若无场景播放）：如果没有任何场景在播放，则播放所选场景。

这两个相互关联的选项可以让同一个接点分配给两个不同的场景。

注意：请注意不要将同一个触发接点同时用于场景和命令，反之亦然。最后分配的接点将优先于之前的分配。

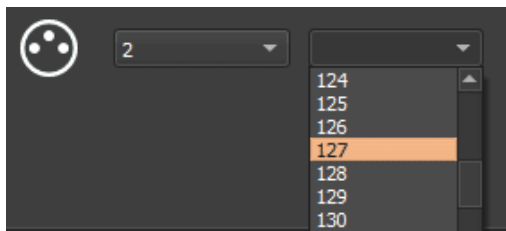
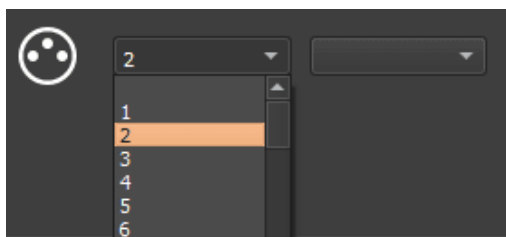
点击场景列表工具栏上的外部接点图标，可自动为列表中的所有场景分配外部接点。



通过 DMX 输入触发

可使用 255 个触发通道，每个通道最多 255 个电平。

从列表中选择一个场景，为其分配一个通道号以及与之关联的触发电平。触发电平即场景被触发的阈值。

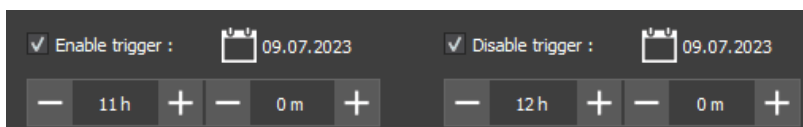


注意：若要配置 DMX-IN 触发，必须在“IN/OUT Config”选项卡中将其中一条 DMX 线路选为输入。

时间触发

从列表选择一个场景，为其分配一个触发时段。可按特定方式在全年范围内组织并重复触发。

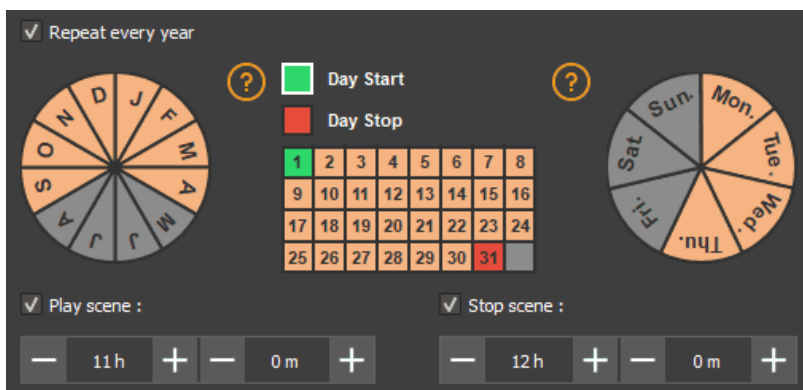
单次触发



勾选“Enable trigger（启用触发）”和“Disable trigger（停用触发）”以确定一个时段。选择触发启用的日期（日历图标）和时间（小时/分钟字段），然后设置停用触发。

若不设置关闭，场景将无限期播放，直到另一个事件以其他场景触发将其替换，或被手动关闭为止。

永久触发



上图示例：该场景在每年 9 月至次年 4 月期间、每月 1 日至 20 日的周一至周四，从上午 11 点播放到中午 12 点。

勾选“Repeat every year（每年重复）”以设置按月以及按日的触发。

在左侧转盘中选择或取消选择触发生效的月份（选中项显示为橙色）。

选中绿色方块代表起始日、红色方块代表结束日，以此确定触发在每月内生效的时段。

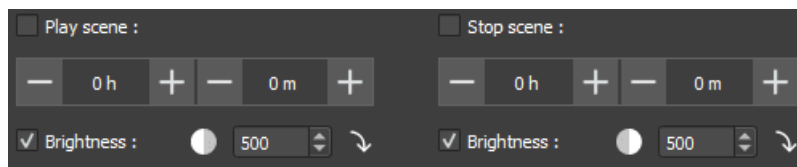
在右侧转盘中选择或取消选择触发生效的星期几（选中项显示为橙色）。

选择触发的开始时间和结束时间。

注意：对于每日重复，如果开始时间晚于结束时间，触发将在第二天停止，即使第二天并未被选中。

光照强度触发

该选项适用于配备红外套件的设备。



勾选“Brightness（亮度）”可根据环境光启用或停用触发。

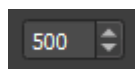
勾选后，该选项会取消并替代时间触发。



点击该图标，确定触发是在上升阶段（由白天转为夜晚）还是下降阶段（由夜晚转为白天）启用或停用。



点击箭头设置一个与光敏度相对应的数值，触发将在该数值处启用或停用。



使用箭头调整专用字段中的数值。

相同时间的触发优先级

当多个场景具有相同的时间触发（日期 + 小时 + 分钟）时，只有列表中最后一个场景会被触发。列表中位于其上方的其他场景在触发时会被忽略。

高级触发选项

Restore if power off（断电恢复）

在“Triggers（触发）”选项卡中勾选该选项后，当电源恢复时，所选场景的优先级高于启动场景（参见《Options 选项卡》）。

如果所有场景都勾选了该选项，则会重新播放最后一个处于激活状态的场景。

Play in priority（优先播放）

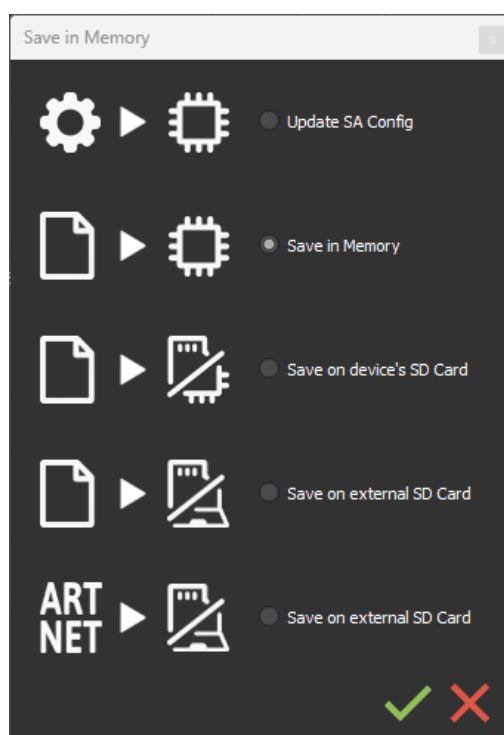
在“Triggers（触发）”选项卡中勾选该选项后，所选场景会持续播放直至结束，期间不考虑其他触发，但时间触发和设备上的物理按键除外。

保存到内存选项

勾选需要保存到内存的场景。

		Name	Duration	Properties	Triggers
1	☒	Arbeitslicht	43m 01s 000	00:00:000 #00	☐ 1))) - - - ⚡
2	☒	Pos Show 1	00m 01s 000	00:00:000 #00	☐ 2))) - - -
3	☒	Lamp ON	00m 06s 000	00:00:000 #1	☐ 3))) - - -
4	☒	Lamp OFF	00m 11s 000	00:00:000 #1	☐ 4))) - - -
5	☒	Pos Show 2	00m 01s 000	00:00:000 #00	☐ 5))) - - -
6	☒	Dimmer Show 2	43m 06s 560	00:00:000 #00	☐ 6))) - - -
7	☒	Backline	00m 01s 000	00:00:000 #00	☐ 7))) - - -
8	☐	Dimmer Show 1	43m 05s 000	00:00:000 #00	☐
9	☐	Pos Show 3	00m 01s 000	00:00:000 #00	☐
10	☐	Dimmer Show 3	43m 06s 560	00:00:000 #00	☐
11	☐	Pos Show 4	00m 01s 000	00:00:000 #00	☐

点击“Write in Memory（写入内存）”按钮。



在弹出的窗口中选择所需的选项。

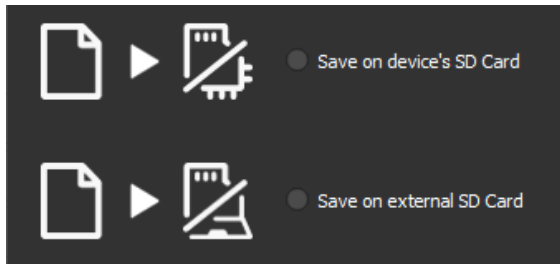
基本备份

Write standalone configuration（写入独立运行配置）：仅更改已写入内存的演出配置中的某些设置，可缩短备份时间。

Write to Memory（写入内存）：默认备份，写入设备的内部存储器。

保存到内置和外置 micro SD 卡

适用于带 micro SD 卡槽的设备。



将场景保存到安装在设备读卡器或计算机驱动器中的 micro SD 卡（Class 10）。该卡必须为 CLASS 10、采用 FAT 或 FAT32 格式化，最大容量 256 GB。建议在格式化时使用可选的最大分配单元大小。

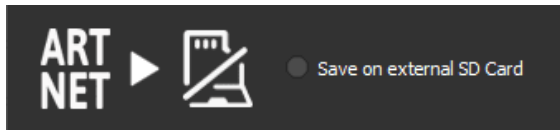
写入设备的 SD 卡：安装在设备卡槽中的 SD 卡。

写入外部 SD 卡：连接到计算机的 SD 卡。

注意：请保存到 SD 卡的根目录。

将 Art-Net 或 sACN 备份到外部 SD 卡

适用于带 micro SD 卡槽和以太网接口的设备。



Art-Net — 写入外部 SD 卡：最多可将 8 个宇宙仅保存到 micro SD 卡上，以独立呈现 Art-Net 或 sACN 演出。

在 IN/OUT config 选项卡中设置宇宙范围。

投入使用前的检查：

- 通电前先连接 RJ45 网线。
- 连接到本地网络。
- 通过软件或 DeviceTool 将设备配置为 Art-Net 或 sACN 模式。

注意：一旦进入 Art-Net（Ar）或 sACN（AC）模式，设备将不再在本地网络中可见。

在 Art-Net 模式下，设备将使用广播（Broadcast）在网络上播放演出。

在 sACN 模式下，设备将使用组播（Multicast）在网络上播放演出。