

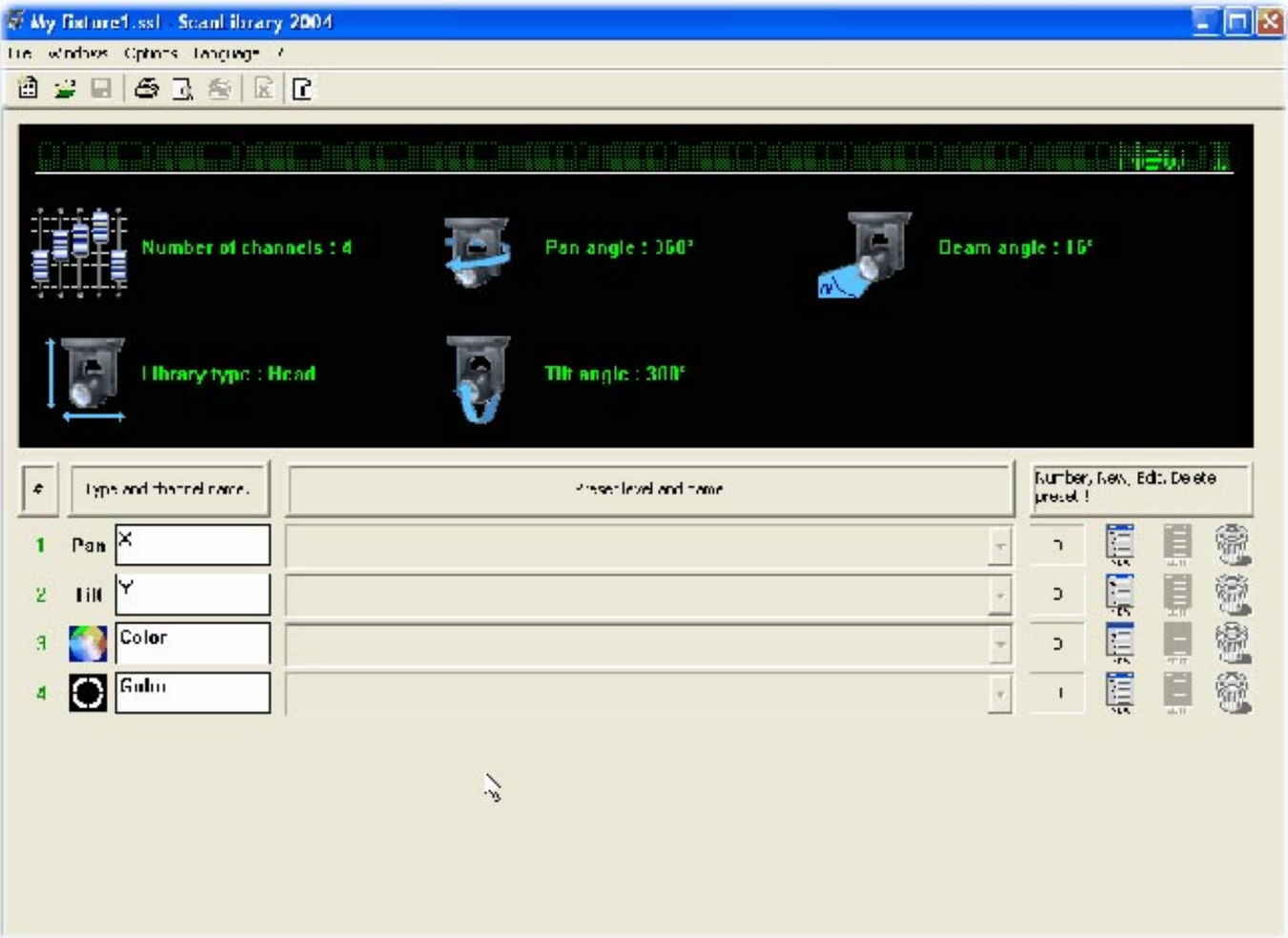
ScanLibrary 编辑器

Table of contents

I ScanLibrary编辑器	1
1. 如何新增一台舞台灯	2
2. 如何新增一个通道	3
3. 如何新建一个预设效果	5

# I ScanLibrary编辑器

您可以用扫描灯库编辑器（ScanLibrary Editor）在灯库里修改或新增舞台灯。精心建立一个完整的灯库对于充分运用舞台灯功能有着至关重要的意义。此外，3D软件的显示效果很大程度上取决于灯库的可靠性。



## 1. 如何新增一台舞台灯

用于3D软件里的每一台舞台灯都必须在灯库里选择。灯库里的不同类型的灯分别收藏在不同的文件夹里，其名字为自己的名字加上".ssl"的扩展名。您可以通过修改已经存在灯库中的文件名，您也可以添加新的文件夹。如果您想添加一个新的灯具到灯库里，必须先在灯库里找到有相似DMX设置的舞台灯，把它复制后再按新增舞台灯的要求来修改复制的文件。建议首先检查是否有现存的灯可以作为模板复制。下面一起来看看在没有现存灯库文件可复制修改的情况下，如何新增舞台灯。

目前的3D软件还不能显示舞台灯所提供的所有复杂的功能。然而，我们强烈建议您仔细地建立一个尽可能完整的灯库，因为3D软件的演示效果和功能将会在未来的日子不断升级完善。

下面的每一个步骤，您只需点击相应的图标就可以完成修改、设置。



现在您已经设定好了灯具的类型（摇头灯、扫描灯等）和EasyView的3D显示效果。在本例中我们选择摇头灯。



然后设定摇头灯的垂直运动角度...



... 以及它的水平运动角度



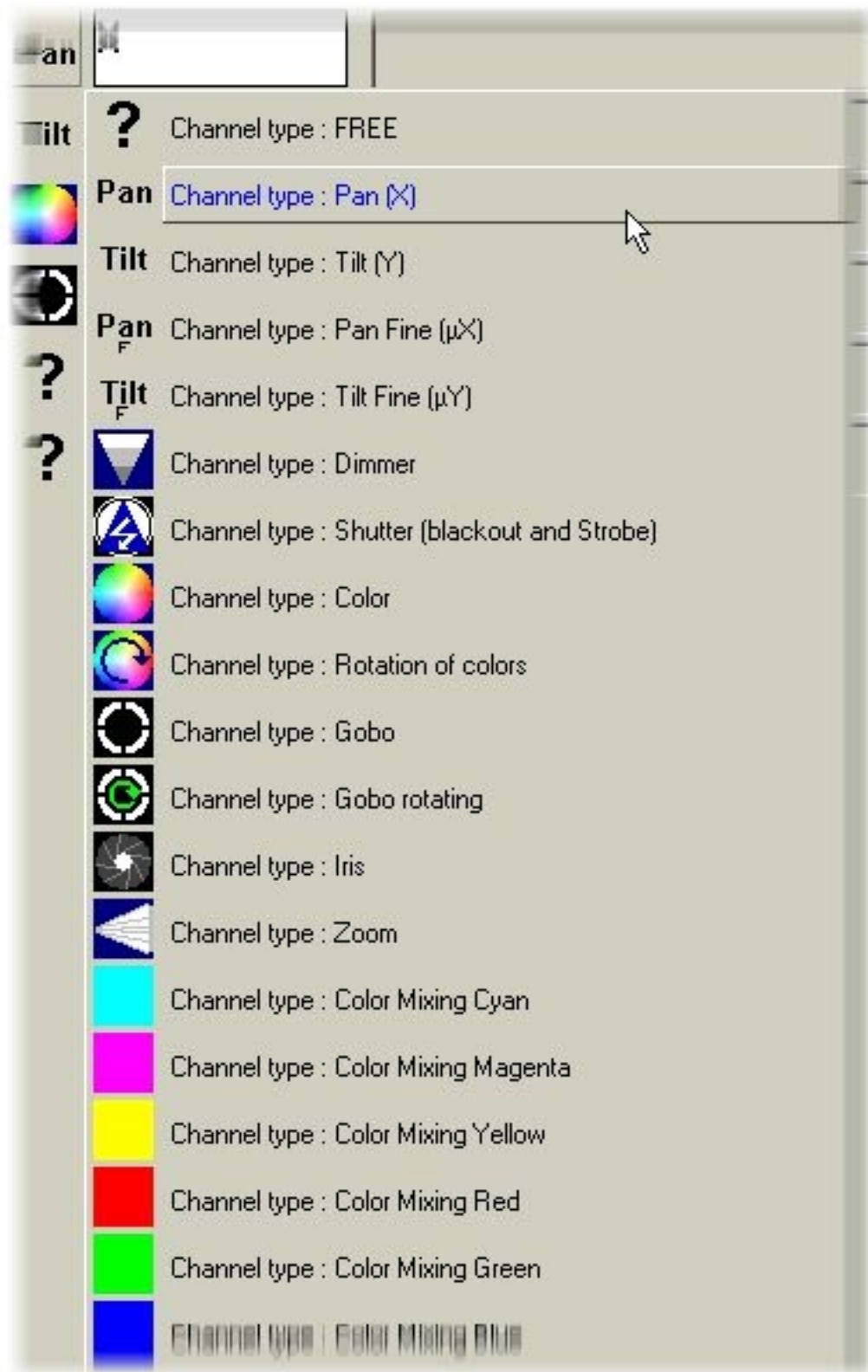
最后要选择光束的最大角度。



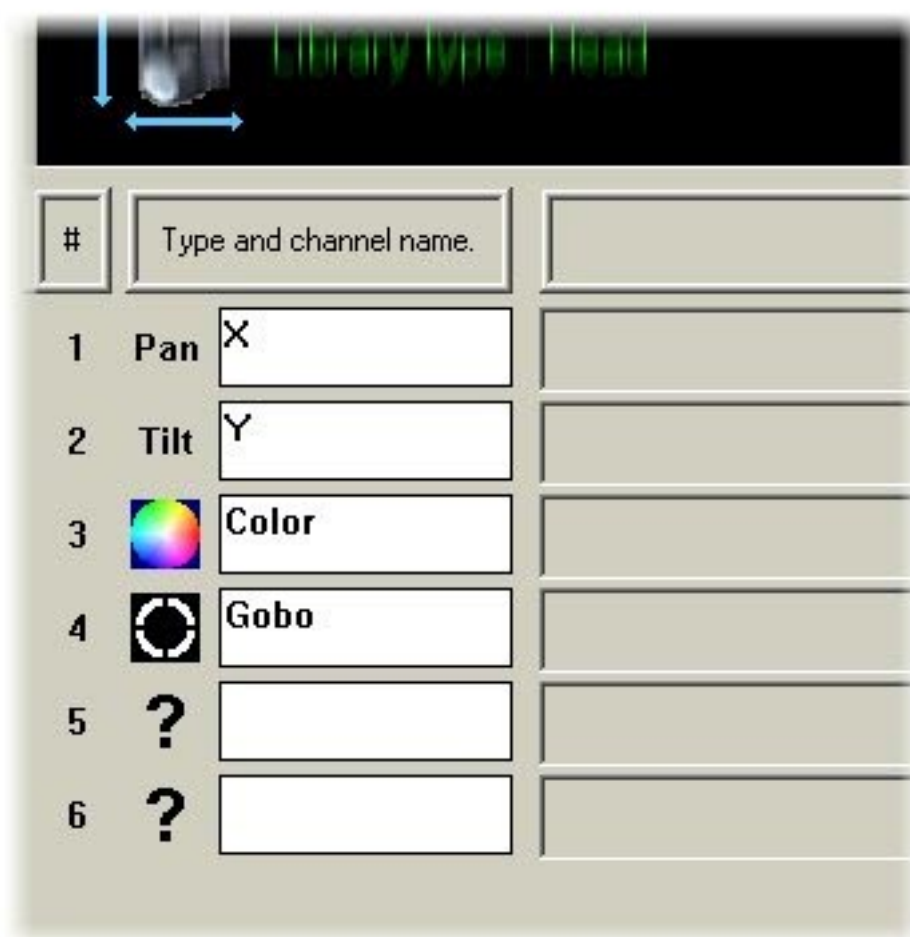
备注：在灯具生产厂家宣传彩图或手册等资料上，您可以找到灯具规范及说明。

## 2. 如何新增一个通道

首先，通过点击"?"按键，然后选择与相关通道类型相匹配的图标，您就完成了通道的类型的选择。然后菜单就会显示一个表格，在这个表格里，您可以选择适当的功能。



一旦用这种方法完成了灯具的6个通道的设定，就会跳出下面的窗口：



### 3. 如何新建一个预设效果

除了运动通道和三色通道外，舞台灯的每个通道都包含至少一个预设效果。而每个预设效果都与某个通道上一个特定DMX值的效果相对应。

水平运动

（无预设效果）

垂直运动（无预设效果）

颜色



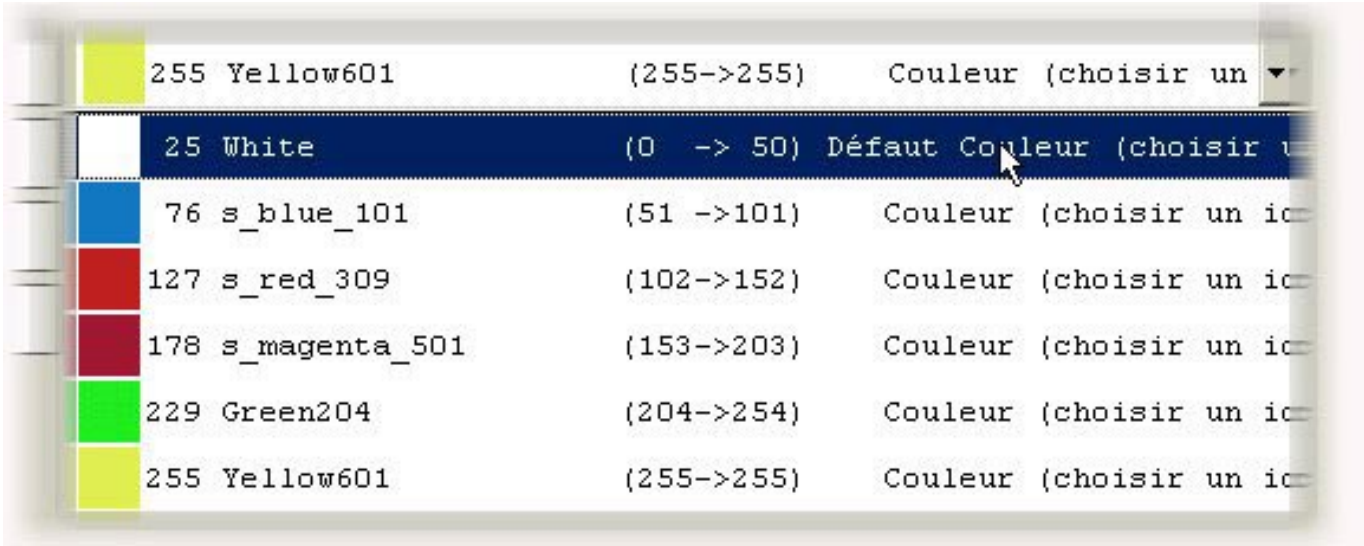
然后在下面列出的效果中选择所要的效果类型：



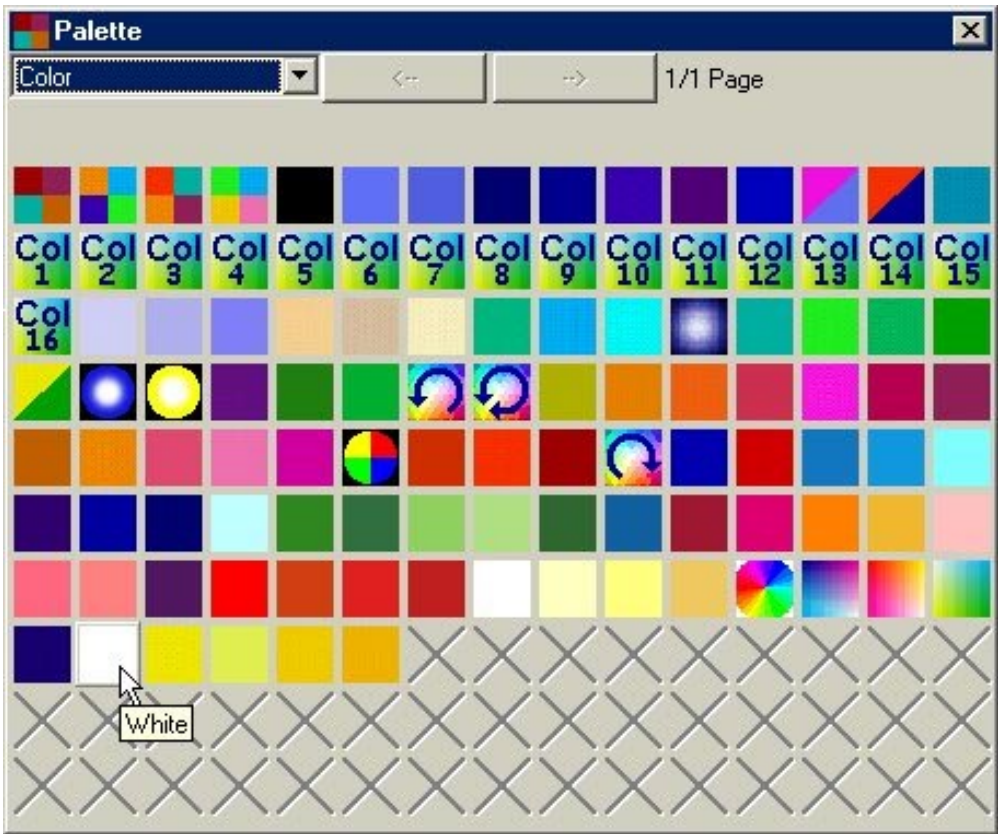
对于  
每一个通道，  
我们应选择默认的  
预设效果



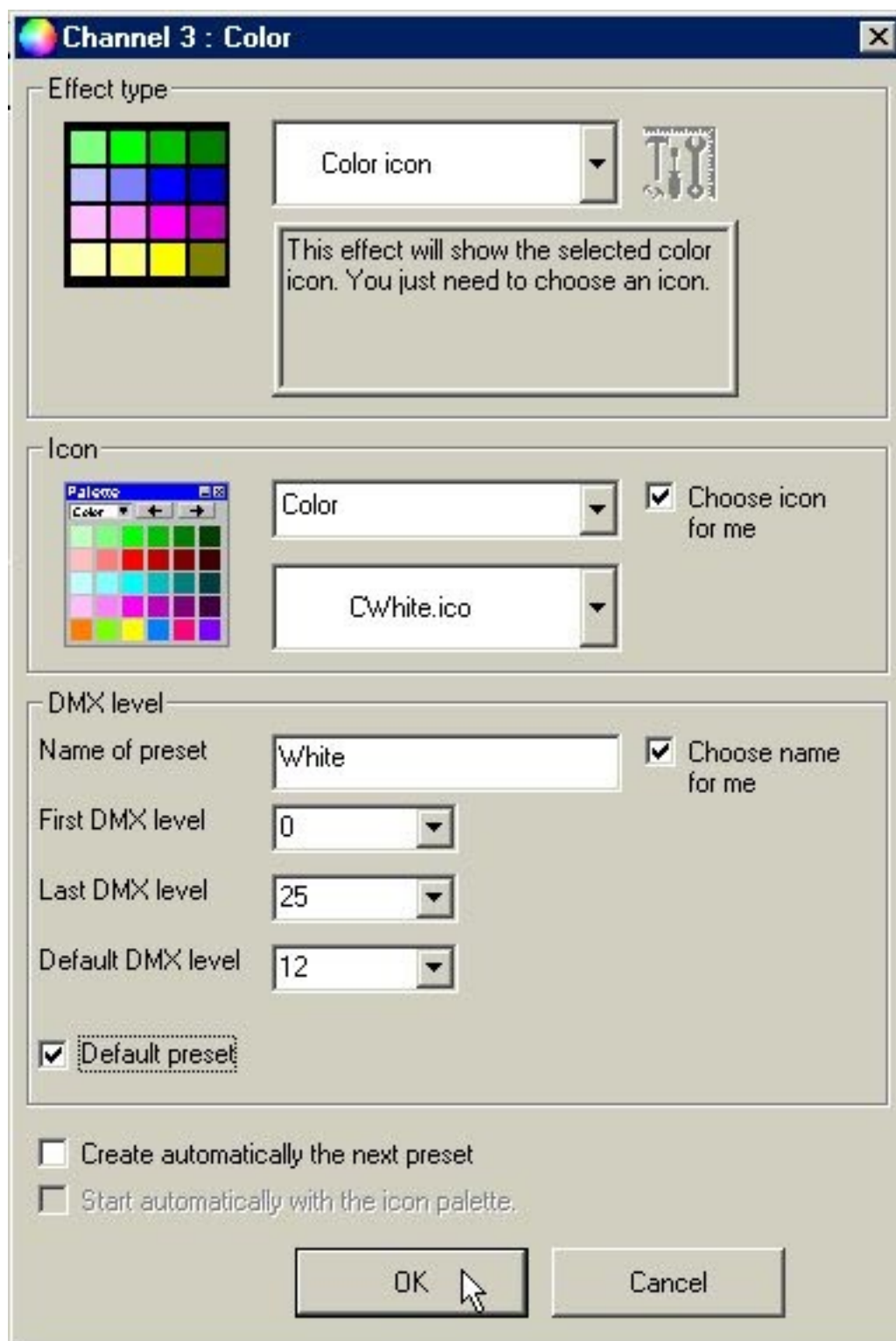
这样便于在最优的条件下  
应用软件的  
预编场景。例如  
：  
选择白色作为默认颜色。



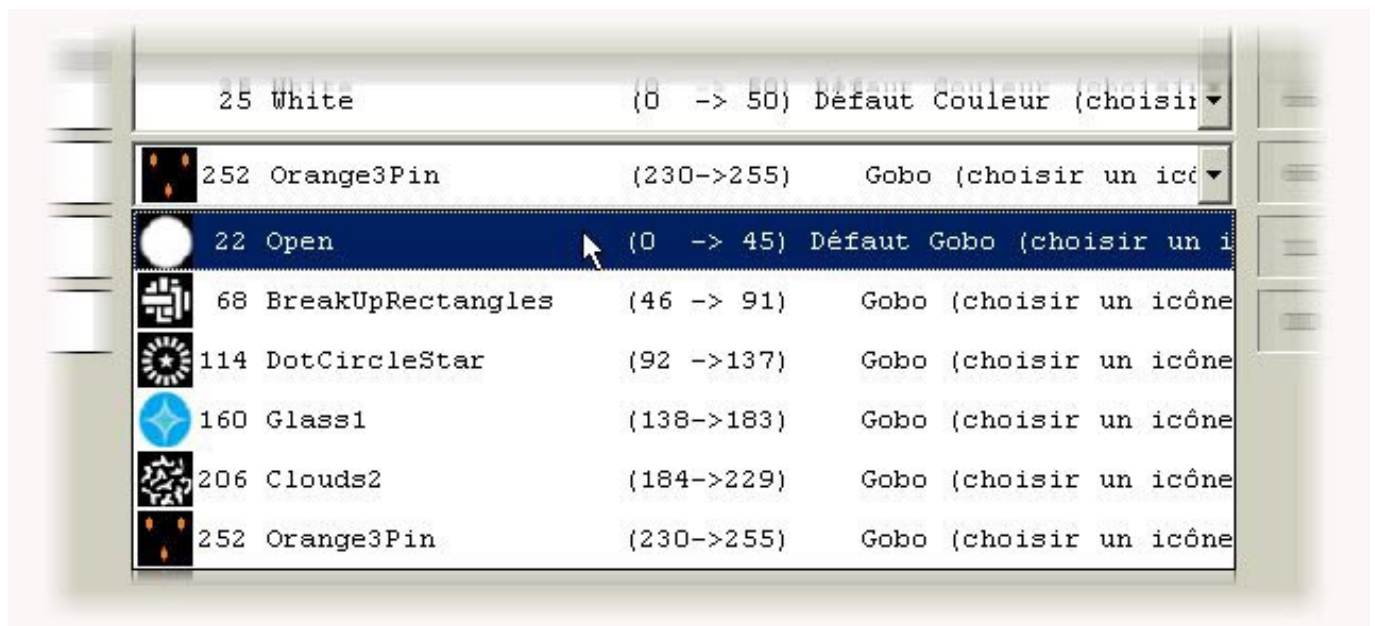
现在选择跟所需效果最相近的图标，例如一种颜色：



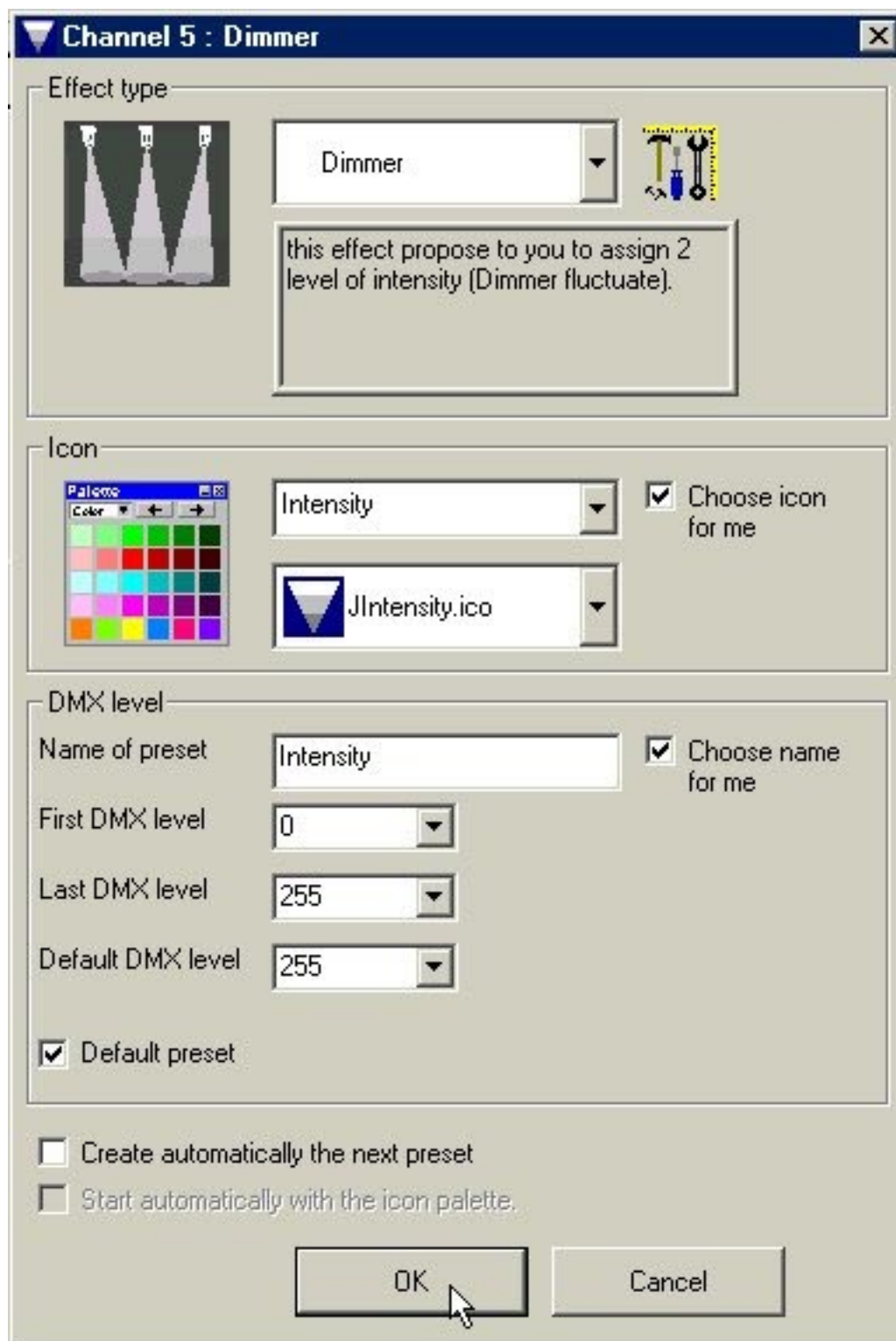
接着输入预设效果相应的DMX值。



图案



调光

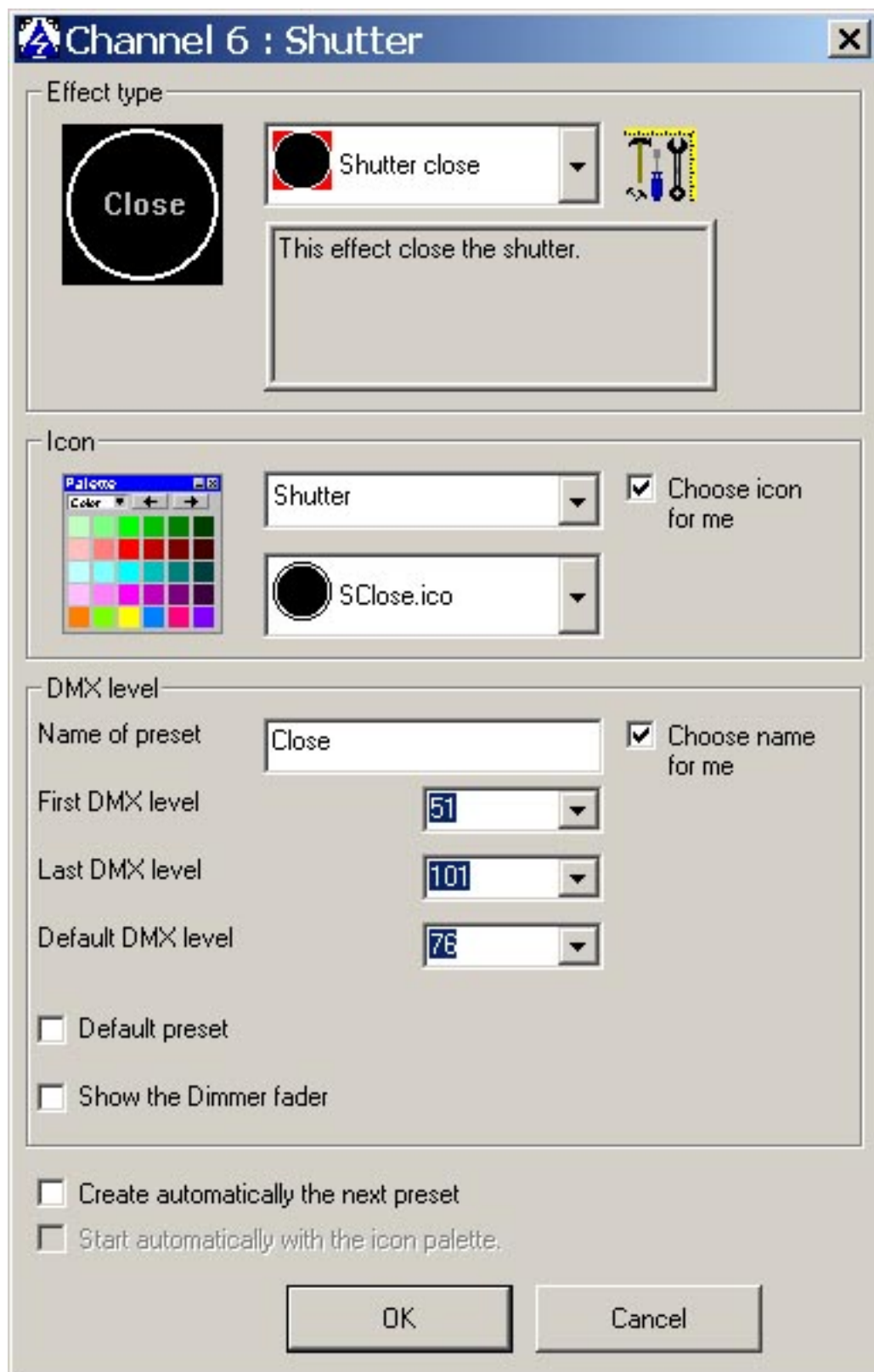


切记要把默认的DMX值设为255以便在预编场景中可以使用一个打开的灯光。

光闸

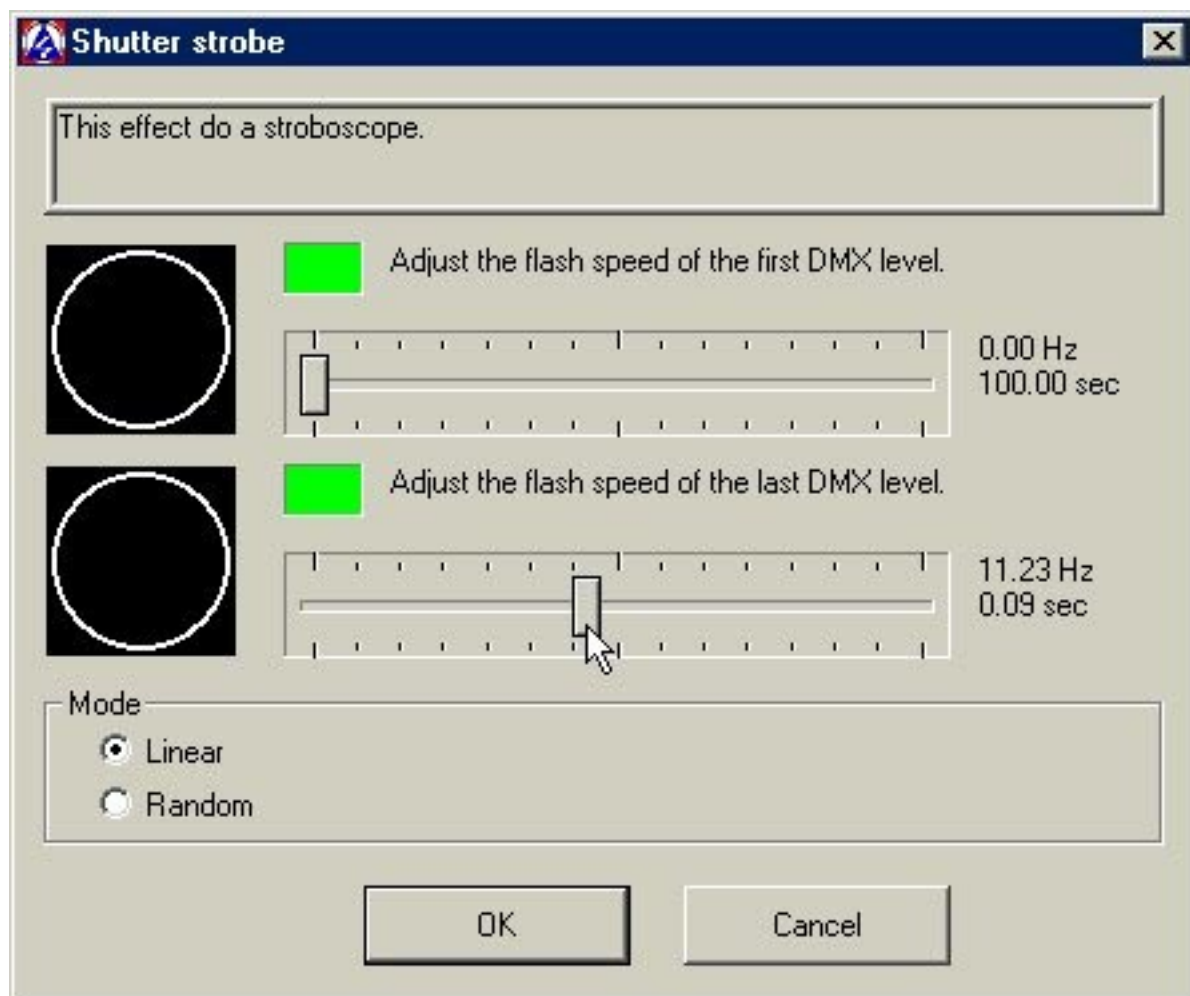
这里有三种预设效果可供选择：开灯、关闭或频闪。

设定

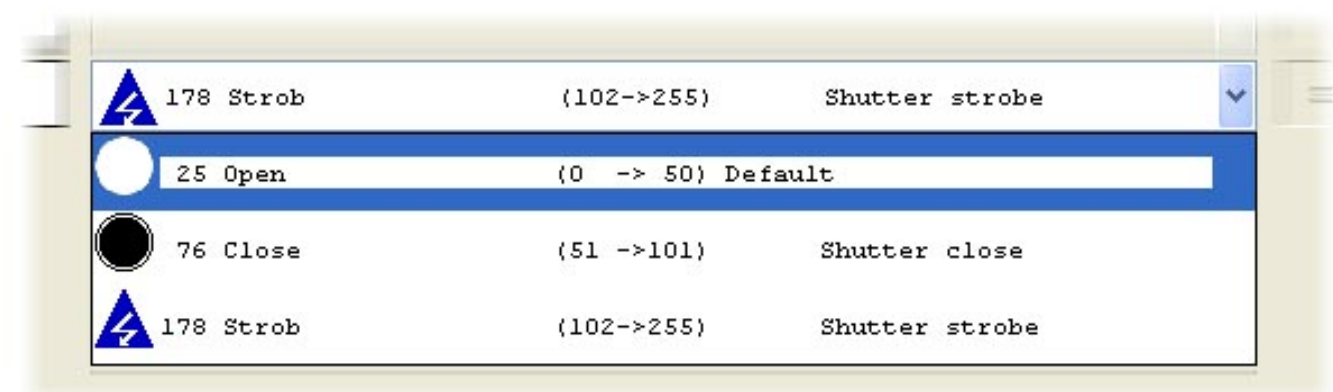


选择频闪效果作为最后的预设效果：下面的窗口可以调节频闪速度的最大值和最小值。





最后一个通道的预设效果显示如下：



保存文件之后您的灯库就可以在2006软件里使用了！