



Showcontroller LIVE

中文使用手册

Index

1. 简介	3
1.a. 内容介绍	3
2. 文件	3
3. 菜单	3
3.a. 文件	4
3.b. 编辑	4
3.c. 查看	6
4. Worlds和扫描参数	7
5. 预览	10
6. 通话场景	11
6.a. 控制速度	12
7. 节目场景	12
7.a. 静态光速	15
7.b. 变形	17
7.c. 色调	18
7.d. 火花	18
8. 场景组	19
9. 远程控制软件	19
9.a. MIDI控制软件	19
9.b. ArtNet控制软件	20
9.c. 键盘	21
9.d. 键盘快捷方式	22
9.e. 时间	23
9.f. 模式/效果	24
9.g. 换帧动画	24
10. 控制外部设备	25
10.a. 烟雾机	25
10.b. 对应时间表	26
11. 现场更改时间	28
12. 振镜组和路由	31
13. 跟随	32
法律声明	34

1. 简介

1.a. 内容介绍

Showcontroller LIVE是Showcontroller软件包的一部分,并包含在许可证中。

Showcontroller LIVE的总体布局适用于常见的MIDI控制器(例如Akai APC-40),从而使现场激光表演控制更加容易。

可以通过每个场景的单独时间线编程功能单独寻找每个输出扫描仪,因此Showcontroller RealTime的最多用途编程功能也可用于定制Showcontroller LIVE。这功能允许非常灵活地配置场景。

更大的激光设置可以通过扫描器组或追赶效果等高级功能轻松地通用地控制。因此,可令非常多样化的现场激光表演成为可能。

RealTime已知的扫描仪映射功能也可以应用于Showcontroller LIVE控制中心。

2. 文件

运行数据是从Showcontroller安装文件夹中的“Live”文件夹中加载的。
该文件夹的默认路径在桌面上-安装过程中可能已选择其他位置。

Showcontroller Live使用与实时相同的扫描参数和World,但为只读(不能编辑)。

由于RealTime仍然是后端的主要处理软件,因此无法从Live中保存这些设置。要更改设置,请切换到RealTime并在那里调整全局变量。

Live中使用的文件是:

- * .cat可以在PicEdit中创建和编辑激光框架的目录(请参见PicEdit手册)

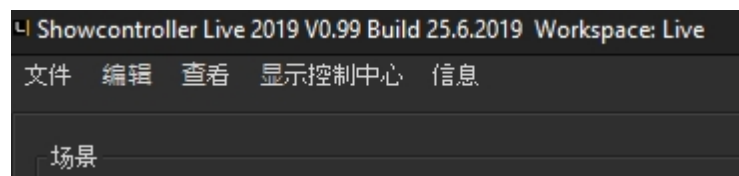
- * .sce动画文件

Recolor.ini颜色表

该软件在启动时作为标准加载工作区“Live.sce”和“Live.cat”。作为选择,还可以加载上次使用的工作空间。

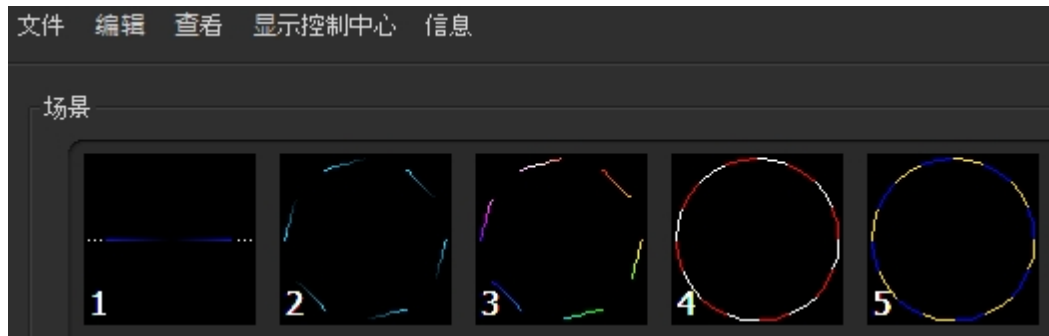
活动工作空间的名称显示在顶部状态栏中。

在这种情况下:“Workspace Live”



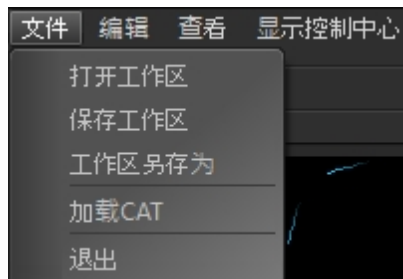
3. 菜单

主要菜单:



3.a. 文件

菜单项“文件”包含用于保存或打开文件的所有选项：



“打开工作区”打开文件扩展名为*.sce的工作区。*.cat文件必须具有相同的名称，因此可以加载正确的目录。

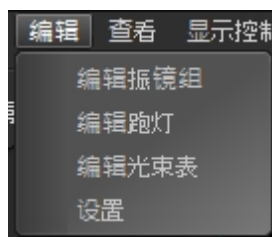
“保存工作区”将工作区 (包括所有设置 (场景, 组, 跟踪器, 光束, ..)) 保存到文件中。

“加载CAT”仅加载框架目录。该目录文件将以与下一次工作空间保存中的工作空间相同的名称保存。

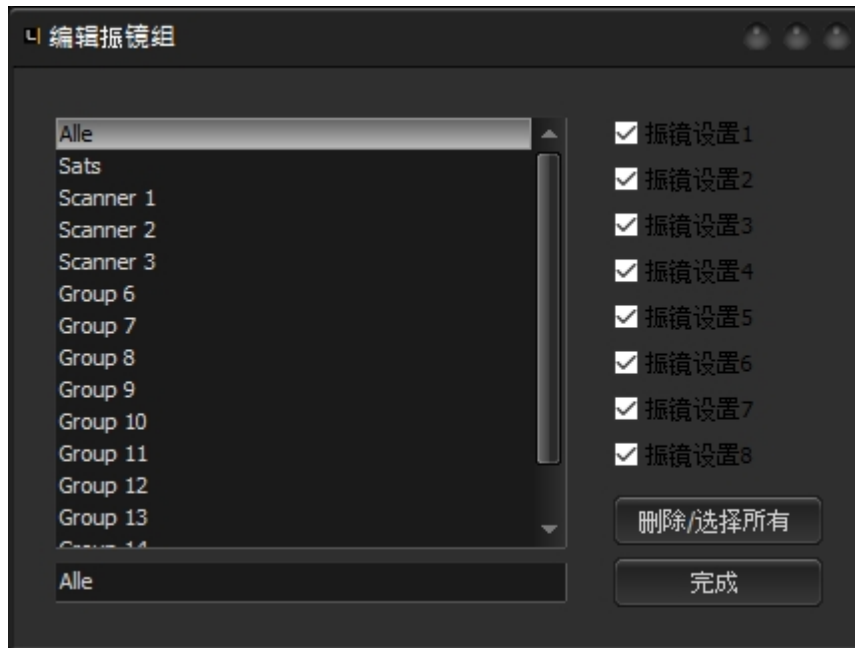
“退出”关闭软件。

3.b. 编辑

菜单项“编辑”允许进行其他设置：



编辑振镜组：



该对话框提供了为不同的扫描仪指定组分配的选项。这些组也是使用追赶效果的基础。要编辑组，请在左侧列表中选择它，然后在右侧指定分配的扫描仪。也可以重命名该组。

编辑跑灯：



跑灯预设显示在左侧。单击列表中的位置以进行编辑。振镜组可以在底部重命名，并使用“重命名”确认重命名。

右侧显示了振镜组的目标。可以使用“清除”清除列表。

运行时,逐行扫描效果按此处列出的顺序依次对准振镜组。
目标列表左侧的按钮显示已指定的振镜组。
单击该组以将其添加到跑灯“目标”列表中。

单击“关闭”关闭对话框。

设置：



全局程序设置：

“加载上一个工作区”上次使用的工作区将在程序启动时加载,而不是默认的“Live.sce”。
“使用场景设置”推子/追踪器/组设置将与活动场景一起保存,并在选择时调出。
“锁定场景编辑”(Show Scene Editing)防止在显示操作期间通过右键单击来编辑场景。

“变形/淡入时间”帧过渡动画的持续时间(变形,淡入淡出)

“编辑节奏帧/ Ani”指定在节拍模式中是否仅应调用场景或编程动画(ANI)。

“Random Bankswitch” BeatMode不仅可以在场景之间切换,而且可以在库之间切换。可以选择库。

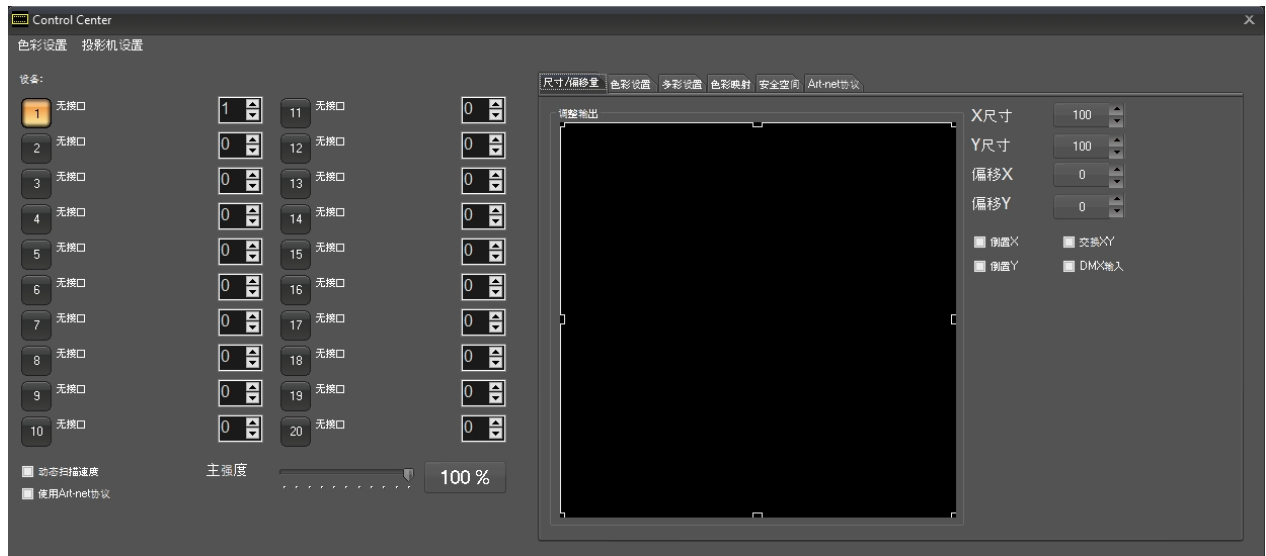
3.c. 查看

菜单项“查看”：



Show Controlcenter

“显示控制中心”打开控制中心,该控制中心允许将扫描仪分配给轨道并设置某些参数:



Midi TeachIn表：

打开MIDI设备的示教对话框：几个MIDI设备已经在软件中预设并自动检测到（Akai APC40，APC40 mkII，APC mini）。如果将使用其他MIDI设备，则示教对话框提供了将这些映射到场景的选项。但是，定制MIDI设备不支持LED反馈。其他功能将添加到此对话框。

4. Worlds和扫描参数

“Scanner settings”选项卡允许临时更改扫描仪和环境的参数。无法保存这些设置，因为此选项卡仅用于临时更改。常规，全局扫描仪和世界设置必须在实时控制中心中进行！在Showcontroller LIVE中临时更改设置很容易：选择右侧的振镜组（“输出硬件”，根据Control Center配置中的分配），然后将所需的设置应用于扫描参数和环境



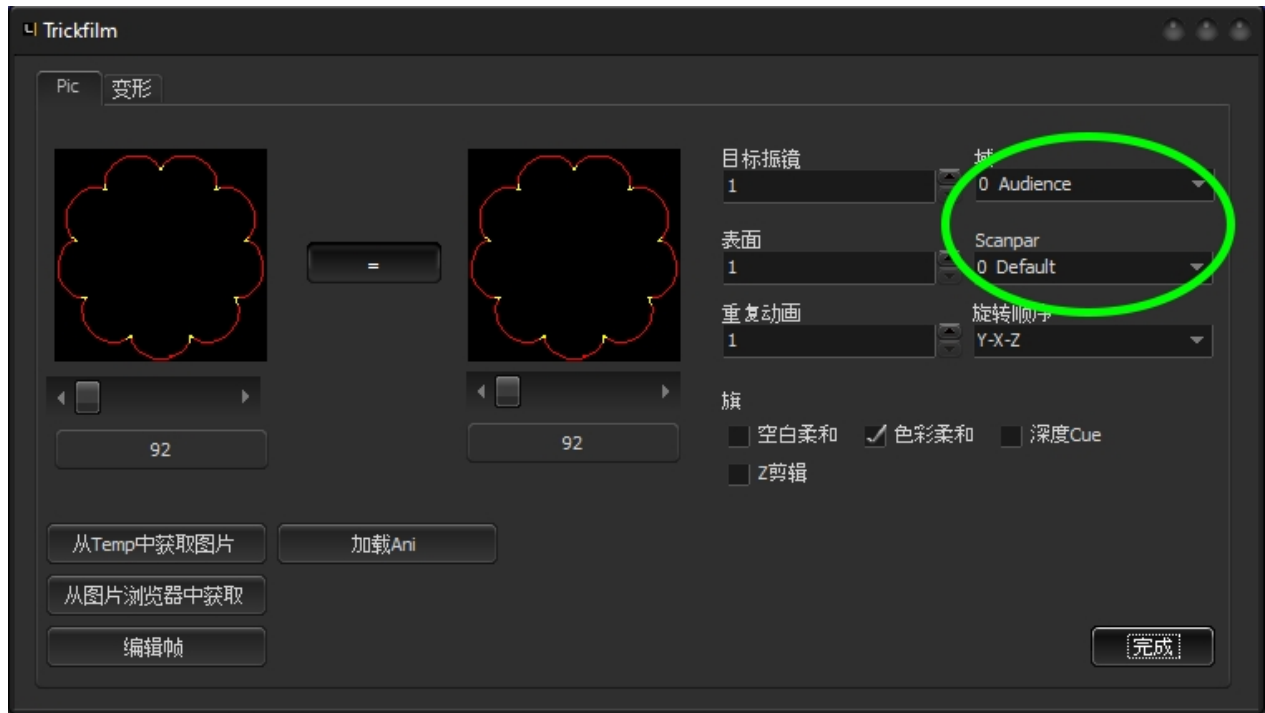
这些是标准参数：

扫描参数：光束显示的“默认”28K标准值
 “Graphics”30K用于快速扫描图形“栅格”
 50K栅格帧，当前在Live中不支持

World：

“受众”默认情况下为可能扫描区域的100% “光束”是扫描区域上部的特殊区域，特别是用于基于帧的热束“屏幕”图形的虚拟屏幕或类似的投影区域，具有很小角度的“栅格”区域，用于栅格框架投影。LIVE目前不支持。

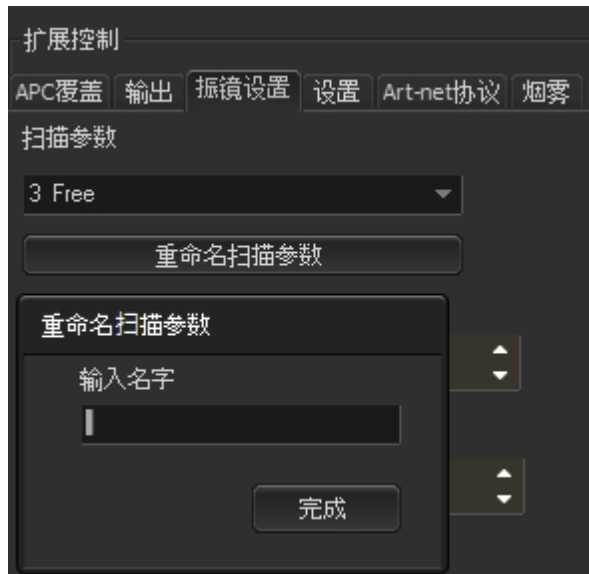
这些参数在场景的“特技影片”事件中指定：



当然可以指定自定义参数。打开下拉菜单：



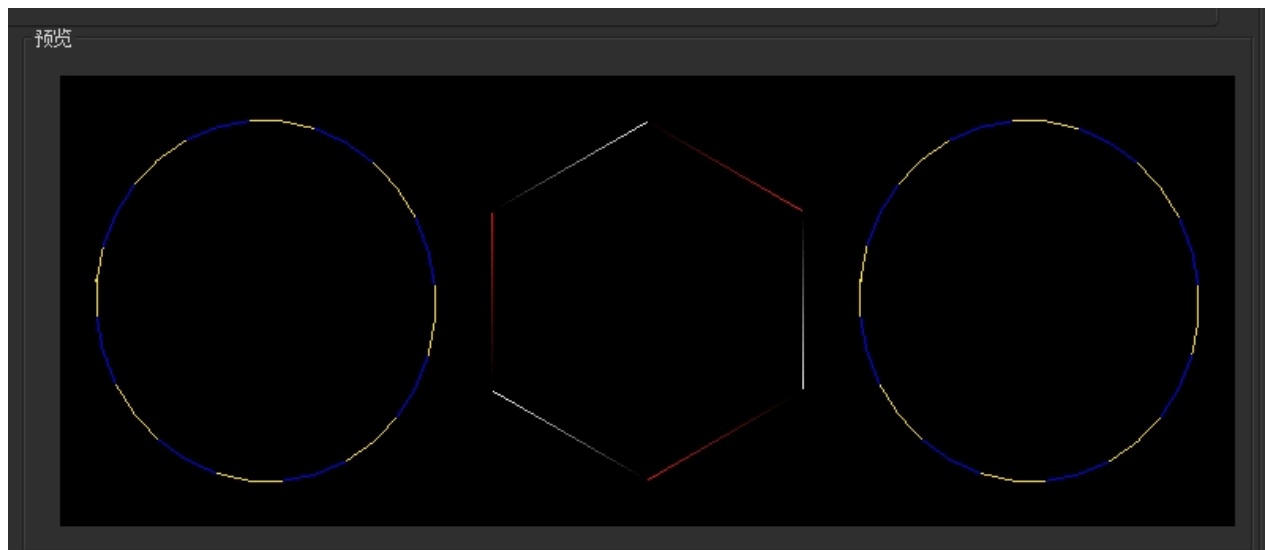
并选择一个自由索引位置：



单击“重命名”将打开一个用于指定名称的对话框。将参数调整为特定要求，然后将World与所需的Trickfilm场景一起使用。

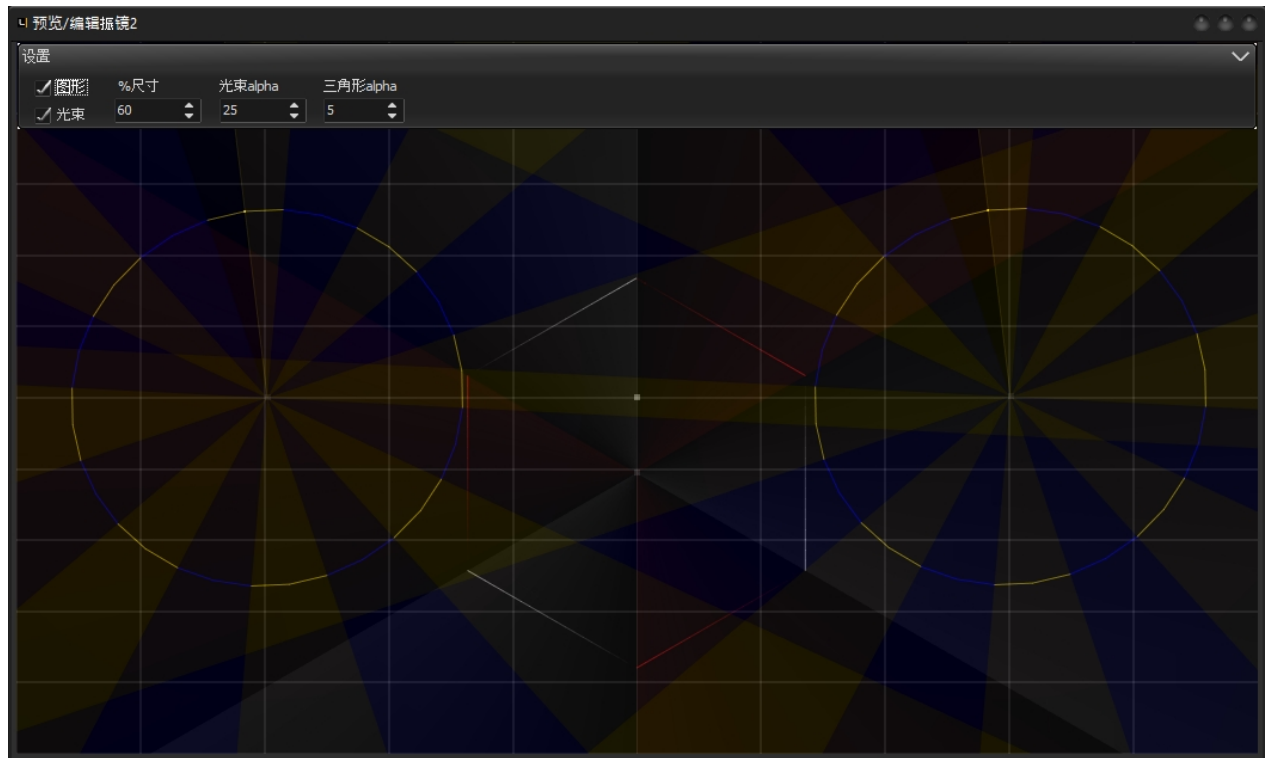
5. 预览

“预览”允许在不连接输出硬件的情况下进行编程。主窗口在右下角显示一个预览区域，其中显示3个固定扫描仪（与Showcontroller基本版本中的最大可能输出硬件接口相对应）：



中心图片显示振镜1，左边的是振镜2，右边的是振镜3。

使用完整版本的Showcontroller PLUS（8个可单独编程的扫描仪）时，可以通过双击右下角的小预览区域来打开扩展的预览窗口：



该窗口可以缩放，也可以移到第二个屏幕。

可以通过选中“图形”/“光束”框来指定预览类型 “大小”以 % 为单位指定输出大小 “光束Alpha”指定显示屏的亮度 “三角形Alpha”指定雾模拟中可见区域的亮度，通过使用鼠标左键单击并拖动它们，可以移动投影仪的位置。

活动的振镜组在标题栏中命名。单击右上角的图标可以切换设置区域。

6. 通话场景

Showcontroller LIVE软件可以直接实时控制一个或多个激光系统。

用户界面适用于通用MIDI控制器，并自动检测Akai APC40和Akai Mini。

Showcontroller LIVE的主要部分是一个5 x 8场景的网格，可以通过切换库将其分配给不同的场景-可用10个库。因此，可以从LIVE用户界面访问多达400个预设场景。

单击“开始”启动激光输出。激光和DMX输出变为活动状态。

“开始”和“停止”按钮仅启动/停止激光输出-即使输出已停止，预览仍处于活动状态。

鼠标悬停时显示该场景的动画。

单击场景可将其激活并用红色正方形标记 (活动场景)。



如果也可以看到黄色方块，则...



这意味着该场景已配置为处于“仅Flash”模式。这意味着仅在单击鼠标按钮或场景按钮/按键被按下。可以在场景的特技影片事件中分配“仅Flash”选项。

选择新场景时,先前处于活动状态的场景将变为未选择状态。

多重选择按钮可并行选择多个场景。



如果按钮设置为“开”,则可以通过单击选择多个场景。再次单击活动场景将其再次取消选择。

6.a. 控制速度

有两种方法可以影响实际场景的播放速度：

a) BPM count

定时/速度可以基于BPM计数,可通过单击“Tap BPM”来输入：



b) 推子

速度推子也可用于改变场景播放速度。速度推子的位置可以与场景设置一起保存,也可以在再次激活场景时调用。一次只能有一个速度值。

如果速度指定为例如 128 BPM时,鼠标悬停时场景的预览动画也以指定的速度显示。只需单击场景即可将速度调整为可能专门分配的较慢或较快的速度。

7. 节目场景

要编程或编辑场景,请用鼠标右键单击它。

该对话框打开：



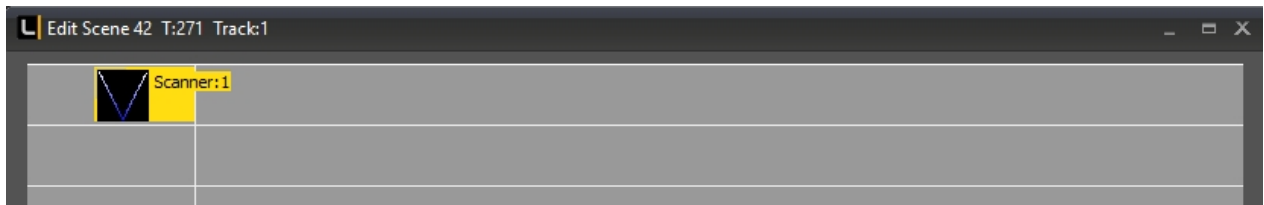
如RealTime所知 ,它对应一个空的时间轴。

编程短时间线

双击第一行 ,效果窗口将打开 :



场景的基本要素是实时录制Trickfilm事件 (这是实际的激光帧)。双击选择此事件。
然后 , Trickfilm事件将自动插入到时间线中。

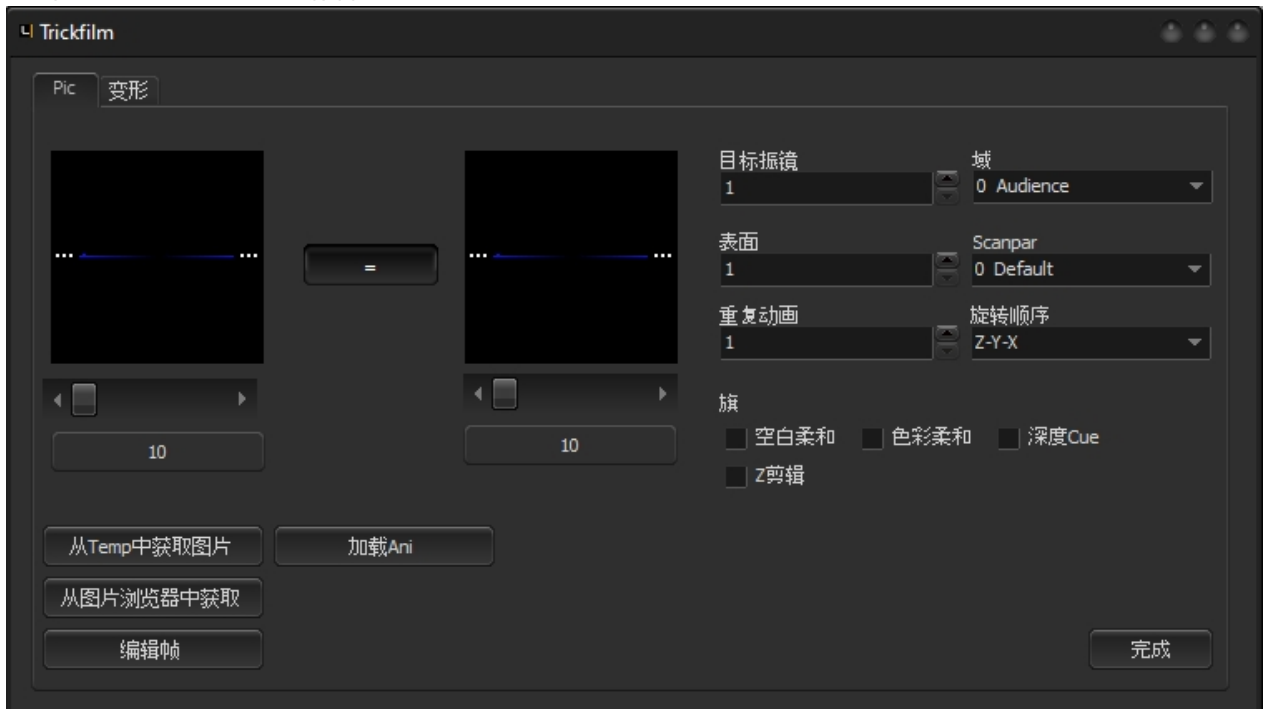


鼠标左键选择事件。可以使用将鼠标悬停在元素上时显示的控件来修改事件的持续时间或位置。
“Del”删除所选元素。

按下“F”键会自动将事件扩展到整个时间轴的持续时间。



双击“Trickfilm”事件进行编辑：



在这种情况下，Trickfilm事件基于CAT文件。也可以替换当前框架，但是必须确保该框架不会在其他场景中使用，否则也会在该场景中对其进行更改。

单击“从PicBrowser获取”将打开对话框以从预设帧中进行选择，这在RealTime中是已知的。

单击“从临时加载图片”获取临时缓冲区的内容

目标World，目标振镜组

该对话框还可以为特技胶片事件指定投影区域（World）以及特定的输出振镜（硬件界面）。

表面

“表面”指定了Trickfilm事件的层-通过覆盖Trickfilm事件的多个层，可以创建不同Trickfilm事件层的重叠效果（层金字塔）。

旗子

SoftBlank激活平滑的淡入和淡出。

柔和的色彩

柔和色彩可激活平滑的颜色渐变。

这些影响以及许多其他影响在RealTime主手册中有更详细的说明。

仅闪光灯

简短的时间轴概述窗口提供了用于选择“仅Flash”复选框的选项。此选项将场景设置为仅在按下相应场景选择按钮/键或在该场景上单击鼠标时才播放。

如果设置了“仅Flash”，则场景将在预览中添加一个黄色方框。
红色正方形表示该场景已选中并处于活动状态。



清除场景

“清除场景”按钮从该场景的短时间线删除所有事件。

有关如何在时间轴上进行编程的更多详细信息，请参见Showcontroller RealTime主手册。

7.a. 静态光速

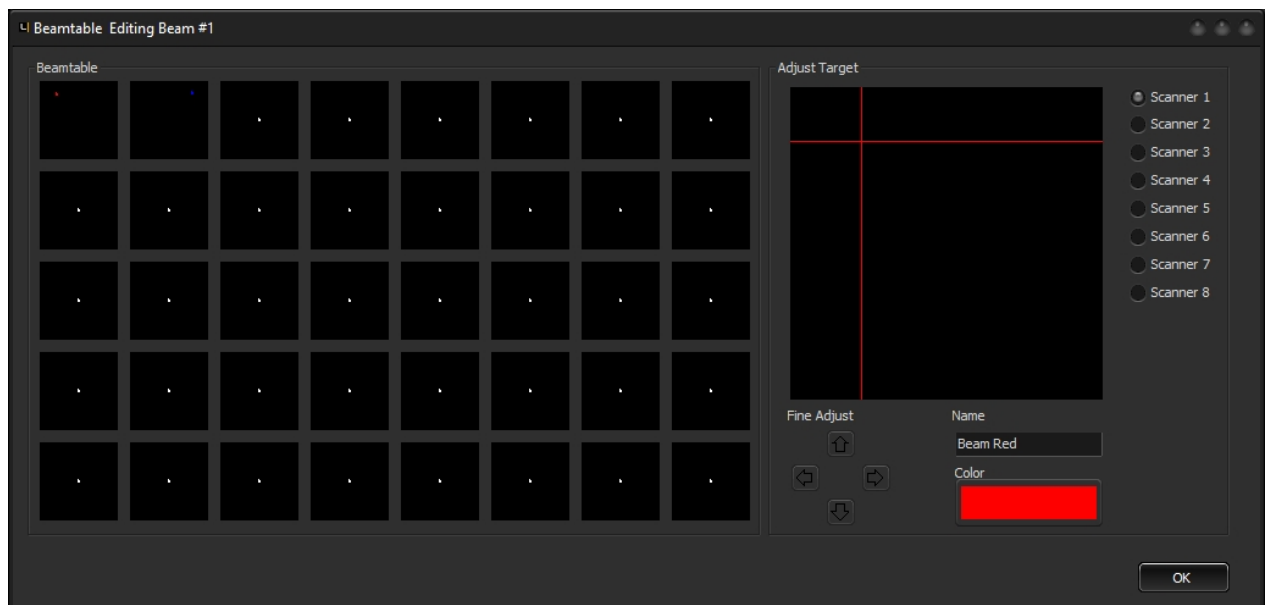
静态光束通常用于瞄准反射镜或光栅效果，但也用于创建高光光束效果。

它的功能与Showcontroller RealTime中的稍有不同。光束位置在实况下通过光束表指定。最多可以为8个扫描仪中的每一个分配40个带有位置和颜色的静态光束。

选定的跟踪器被定义为“自由”，因此未链接到场景。它也不会随场景一起保存。

要使用链接到某个场景的永久追赶效果，需要将该效果编程到该场景的时间轴上。

表对话框可通过“编辑”->“编辑光束表”访问



首先选择右侧的目标扫描仪。然后选择40个场景之一。当前索引显示在标题栏中。然后，可以通过单击并拖动鼠标在“调整目标”区域中调整位置。

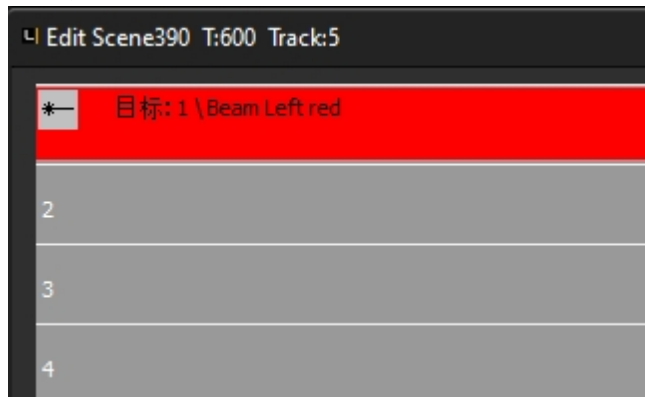
可以使用调整区域下方的箭头进行微调。除了微调箭头外，还可以命名目标并为目标光束选择特定颜色。

然后，可以在光束表中指定的光束用作LIVE时间轴上的效果事件。

在时间轴上放置一个静态光束事件：

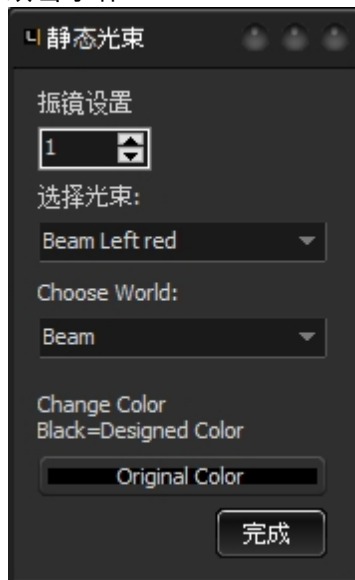


时间表:



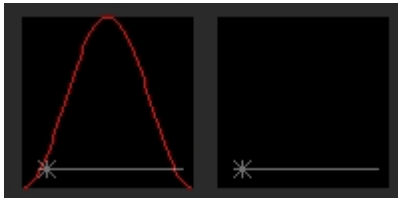
“目标”后面的文本指定扫描仪将向其输出此静态光束的世界。

双击事件：



指定光束的目标扫描仪，World名称和颜色。

一旦场景包含程序静态光束，就会在标注上带有灰色激光束符号 (出于安全原因，因此更容易识别这些静态光束场景)：

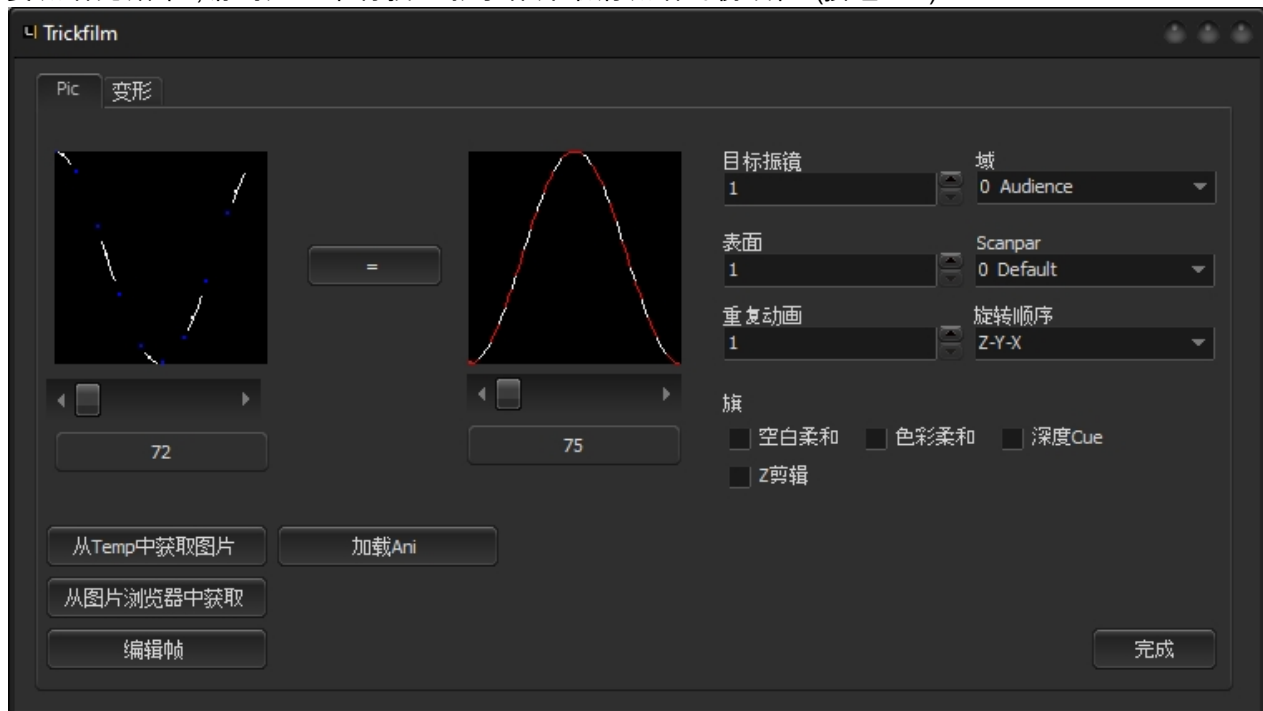


始终确保没有静电光束击中观众区域或他们一定不能击中的区域！
请勿在公共区域超过MPE！

7.b. 变形

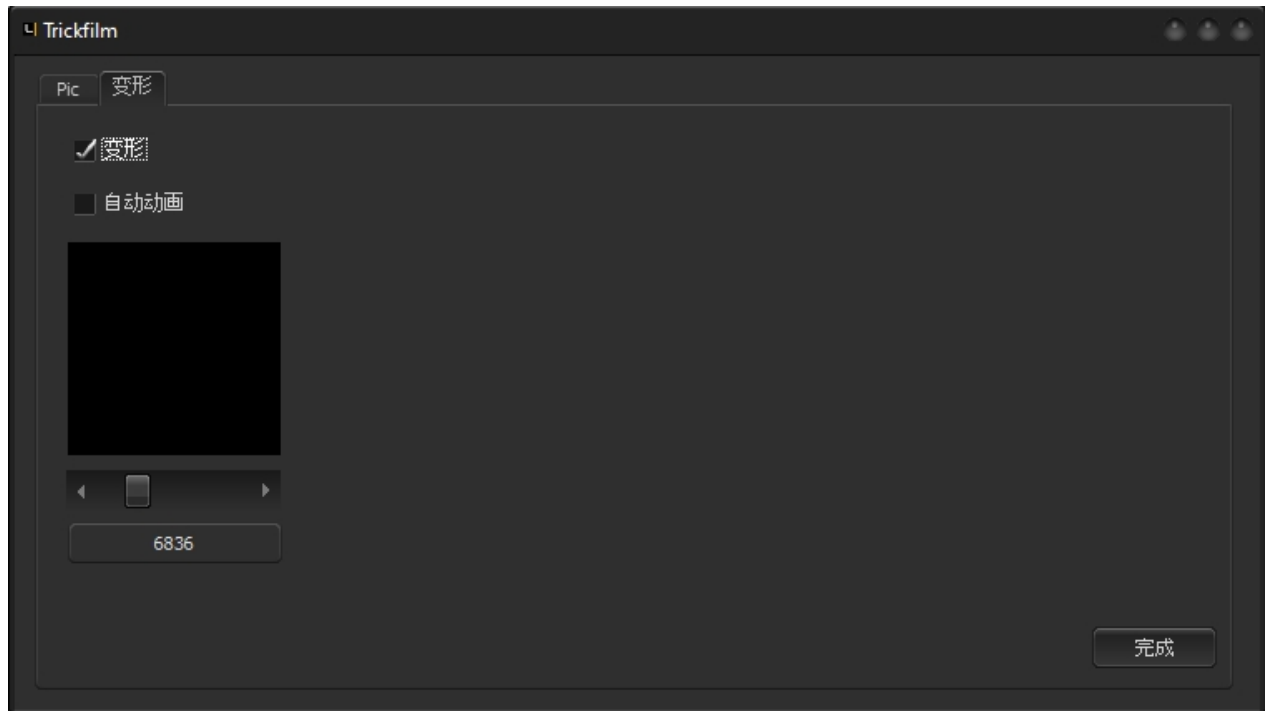
Trickfilm事件已经表明开始和结束帧不一定必须相同。如果选择了不同的帧，则该软件将仅在帧之间从开始帧切换到结束帧，而不会发生任何过渡，而只是一个清晰的画面。
为了使过渡平滑，可以添加变形效果：计算中间帧以创建从一帧到另一帧的平滑过渡。起始图形可以平滑转换为最终图形。

要激活此效果，请创建一个特技电影事件并取消激活均衡设置 (按钮“=”)



在此示例中，开始帧为72，结束帧为75。

切换至标签页“变形”：



选择一个空的临时框架。激活复选框“变形”。
“自动变形”从开始到结束激活所有帧的变形。

7.c. 色调

HUE效果是一种颜色效果，可以通过动画师对其进行参数设置



默认情况下，开始和结束值设置为0/1。这将导致原始框架完全重新着色。值0-1对应于色相环中的0-360°色角。

这是一个特殊功能：

将开始值设置为1，将结束值设置为2：将帧的原始颜色移动到动画师的颜色角度。这会在多色框架中产生非常有趣的效果。

7.d. 火花

“闪光/热点”效果仅在预览窗口中几乎看不到，但是对于真实的激光输出来说，这是一个很大的效果。

使用Sparkle效果的基础是具有多个中间点的框架，例如圆或内插线。



火花效果事件在第二行。默认情况下，开始值设置为1，结束值设置为2。这会在框架颜色中创建随机热点。

如果将起始值设置为2,将结束值设置为3,则会创建白色热点。

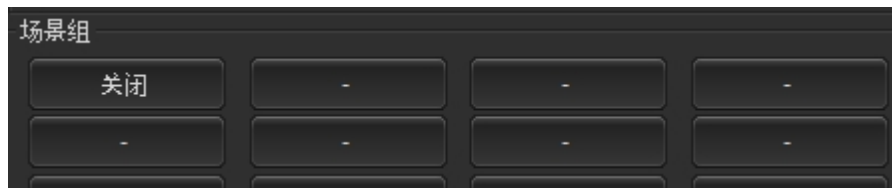
起始值设为0,结束值设为1,使一个热点穿过帧。

在其他情况下,通过这种效果创建的热点可能会超出MPE!!!
始终确保不超过MPE!!!

8. 场景组

几个场景的组合可以保存为场景组。
使用多重选择按钮选择多个场景。

右键单击一个免费的组按钮：



将打开一个对话框,提供用于保存或删除该组的选项。选择“保存”,该按钮以“Ani”命名。
可以通过在按钮上单击鼠标左键来调用已保存的组。
左上方的按钮“关”禁用所有活动场景组。

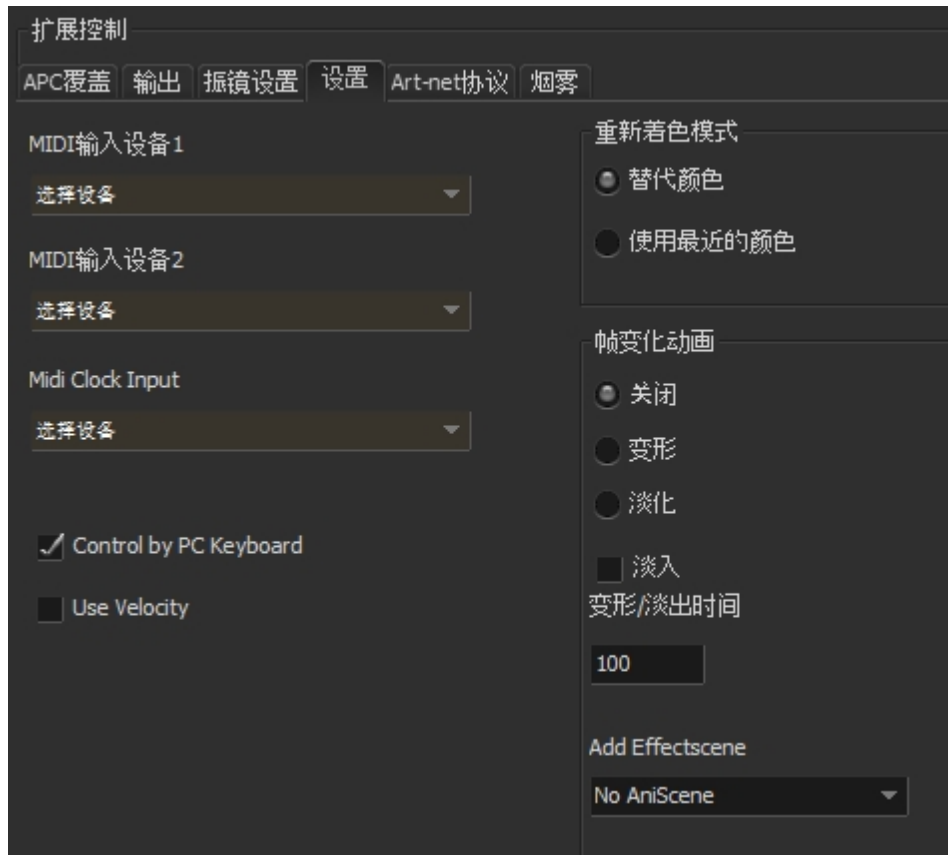
9. 远程控制软件

Showcontroller LIVE可以轻松地通过不同的外部控制输入信号进行远程控制。

自动检测Akai APC40和Akai APC Mini,它们还支持LED反馈。

9.a. MIDI控制软件

在“设置”中最多可以配置两个不同的MIDI输入设备：



Showcontroller标配检测各种MIDI设备,例如Akai APC40和Akai APC Mini。首次连接MIDI控制器后,可能必须重新启动一次软件才能识别设备的全部功能。

按钮和功能已经预置,控制器可以使用了。

9.b. ArtNet控制软件

Showcontroller LIVE的遥控器特别用于专业活动。
可以在右侧的“设置”选项卡中配置必要的设置



子网 (Subnet)/ Universe输出/输入必须不同,这一点很重要。由于该软件可以通过时间线事件将DMX发送到Artnet,因此,如果发送方和接收方地址相等,则该软件将进行远程控制!

复选框“启用Artnet”将激活Artnet输出。

复选框“通过Artnet启用控制”激活通过Artnet程序包到指定子网/域中的远程控制。

可以使用免费程序“ArtNetominator”分析输出。该软件被检测为节点。



The ArtNetominator - Terminated.

Artnet控件预设了一些通道：

Artnet / DMX图表：

频道1 :选择场景

频道2 :选择Bank

频道3 :频闪

频道4 :颜色

频道5 : XY尺寸

频道6 :大小X

频道7 :尺寸Y

频道8 : Shift X

频道9 : Shift Y

频道10 :速度

频道11 :掌握强度

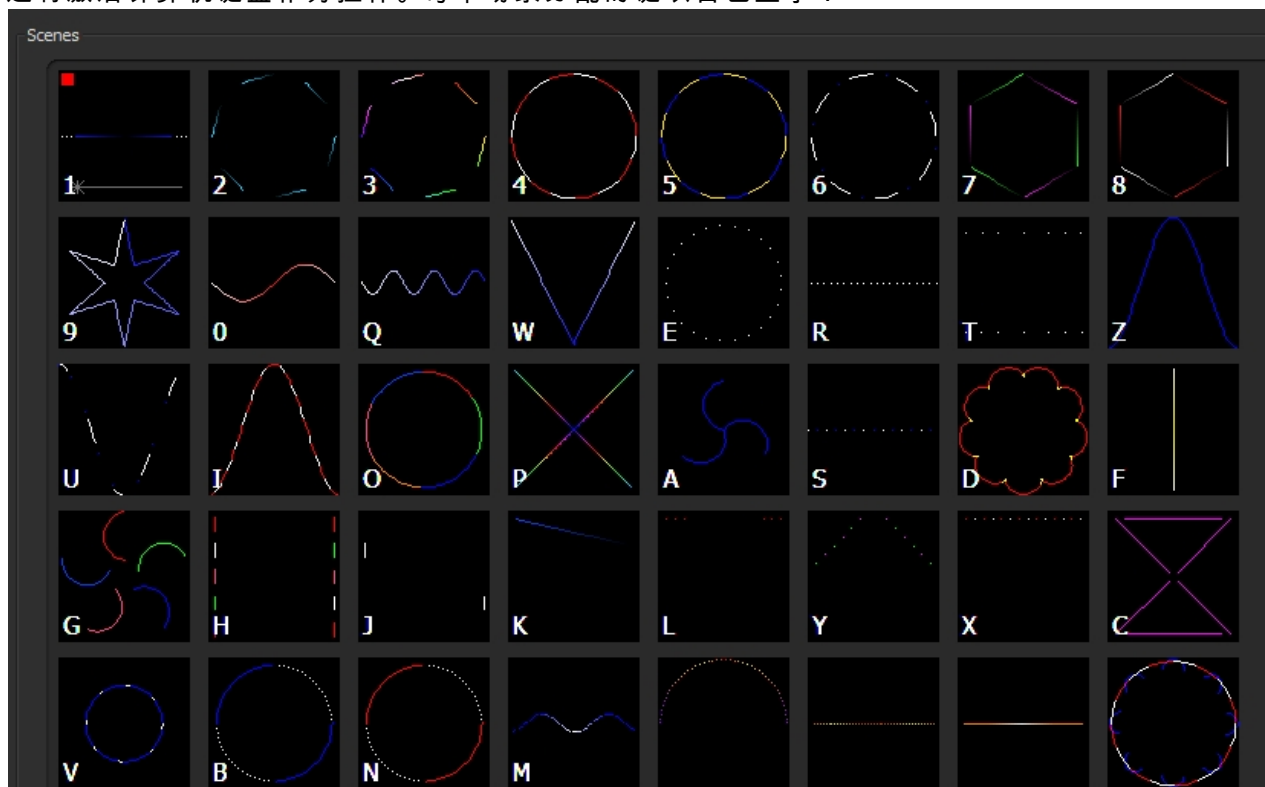
9.c. 键盘

也可以通过计算机键盘选择场景。

这些设置提供了激活“通过键盘控制”的选项：



这将激活计算机键盘作为控件。每个场景分配的键以白色显示：



出于兼容性的原因,仅使用数字0-9和标准字母。未分配特殊字符。

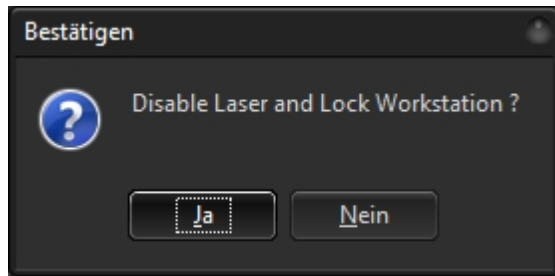
9.d. 键盘快捷方式

可以通过键盘快捷键快速访问一些功能。

全球：

“L”-锁定屏幕

按下键“L”打开此对话框：



如果选择“是”确认，激光输出将被禁用，并且Windows将被锁定。因此，可以防止未经授权进入激光系统。

“M”

按“M”将推子1-7重置为其标准位置。

时间线：

这些键盘快捷键在短时间线上进行编程时处于活动状态：

“F”

扩展选定事件以覆盖时间轴的整个持续时间。

“Del”

删除所选事件

9.e. 时间

选项卡“APC覆盖”在右侧包含“控件”设置。

这些设置指定软件是应基于BPM (每分钟心跳)还是基于通过推子独立分配的速度运行。

如果软件处于BPM模式，则推子将不起作用！！

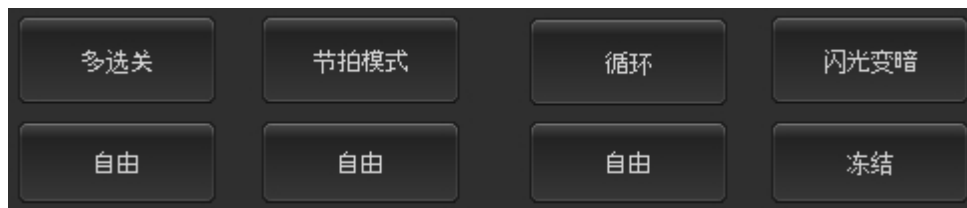
也可以通过MIDI控制器APC 40 (“Tap”)来触发Tab BPM。+/-功能可以通过“轻推+/-”来触发

可在下面指定在BeatMode中帧更改为的节拍数。



9.f. 模式/效果

这些按钮在预览窗口上方：



“多选择”指定一次只能激活一个场景还是可以同时运行多个场景

“节拍模式”激活自动将帧更改为节拍

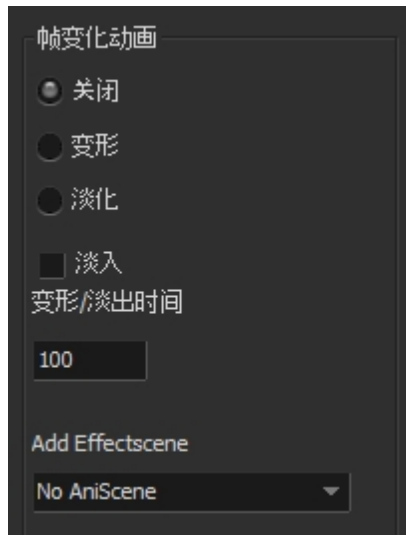
“循环”切换场景的循环或闪光。根据设置，场景在其持续时间内仅运行一次或循环播放一次，直到关闭它或选择另一个场景为止

只要按下按钮，“Flash2Black”就会使输出变黑

只要按下按钮，“冻结”就会冻结场景

9.g. 换帧动画

右上角的“设置”标签提供了其他选项，可用于控制换帧动画



“关”无动画

“变体”随着帧之间的变体效果而变化

“淡入淡出”禁用的帧淡出

这些效果不会重新计算已停用帧的动画。

“淡入”新选择的帧淡入

这些帧动画的时间范围可以在主菜单中指定（“编辑”->“设置”）

10. 控制外部设备

Showcontroller LIVE能够通过DMX / Artnet控制外部设备

以下说明一些选项

10.a. 烟雾机

在Showcontroll LIVE界面中使用DMX控制的最常见情况是控制一台或多台雾化/雾化机。

这些可以通过硬件接口 # 1 DMX输出或Artnet进行控制。

有必要先处理机器。

切换至标签“雾”：



该寻址相当普遍。仅使用值> 1的通道。

频道 泵的泵地址

频道 风扇的风扇地址

频道 启用/关闭加热

值“雾启”时触发的风扇的风扇值

值“雾启”时触发的风扇的泵值

单位Nr的示例。1：

如果“启用雾化机”在“APC覆盖”选项卡中处于活动状态



然后将通道1 (启用) 设置为255, 然后打开加热功能。通道2 (风扇) 也会对为“Value Fan”设置的值作出反应。

这样就打开了暖气和风扇。

单击“无雾”或“开/关雾”将通道3 (泵) 设置为值64 (值泵)

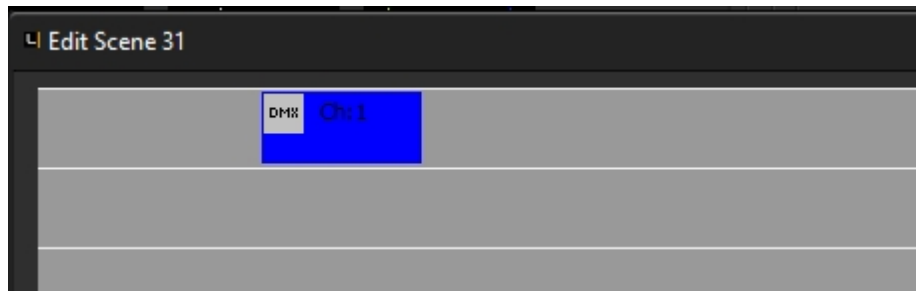
这些DMX值通过Artnet (如果在“设置”标签中启用) 和硬件接口1上的DMX发送。

10.b. 对应时间表

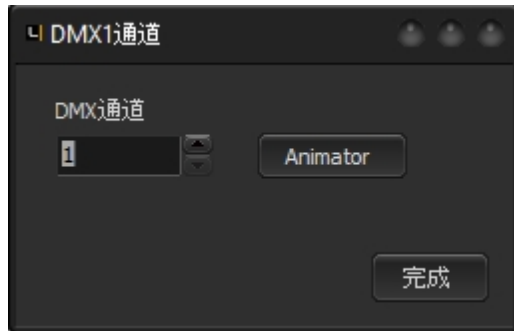
也可以通过时间轴控制外部DMX设备。

但是, 此方法不适用于控制复杂的多通道DMX设备 (例如移动灯), 但足以触发频闪灯或启动火焰效果。

双击时间线, 事件对话框打开。添加事件“DMX 1 Ch。”:

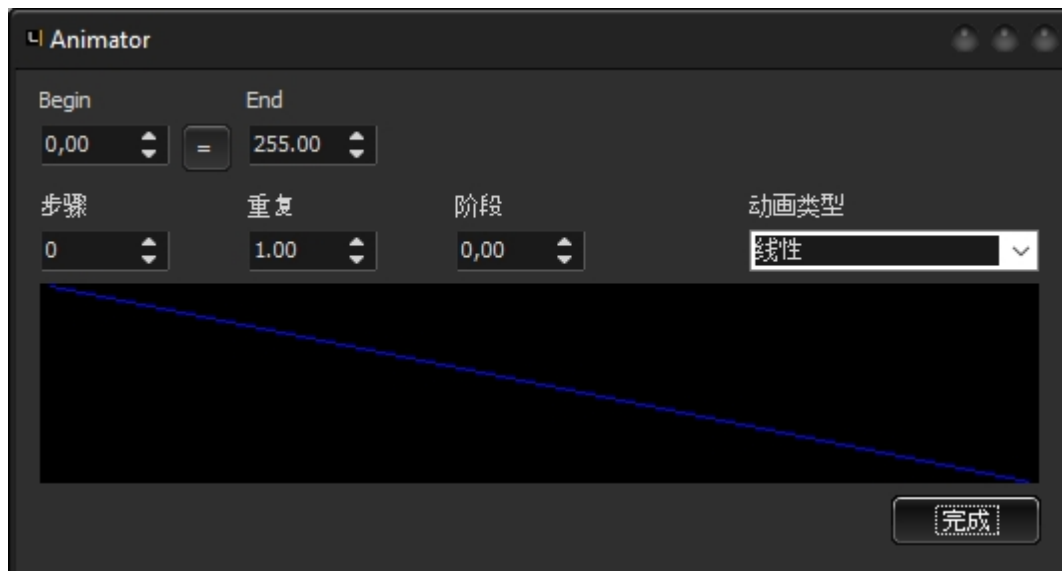


双击打开事件：

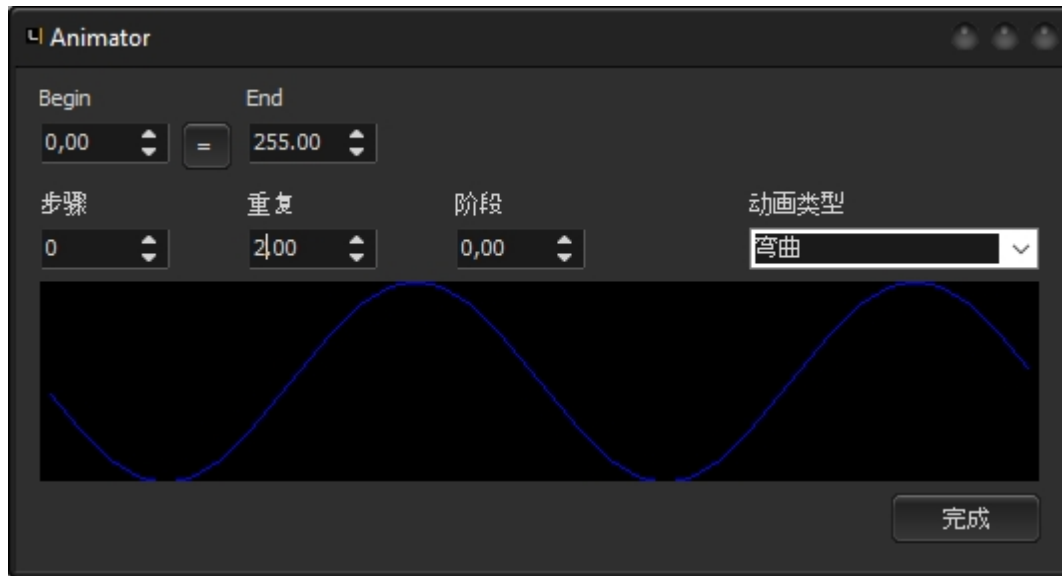


DMX通道是地址。它也显示在时间轴中。单击“动画器”以分配值。

0-255之间的值对开始和结束有效。
最简单的情况是将值设置为“高”，即255。



当然也可以设置值的动画，例如：



起始值为0,结束值为255,以两个重复的正弦形式实现。

动摇的灯会开始移动到这种形式 (但是,此类设备无法通过Showcontroller LIVE进行适当控制-而是使用外部DMX控制器对复杂设备进行编程,而仅通过Showcontroller触发该DMX控制器。)

11. 现场更改时间

Showcontroller LIVE支持直接实时操作场景的颜色。如果假定激光器的颜色与常规照明或视频内容的颜色设置匹配,这将特别有用。

有几种选项可以影响输出中场景的色彩。

色谱：

最简单的方法是使用推子“Colorspectrum”。如果其值> 0,则整个场景将以新颜色着色。推子位置允许在整个色谱范围内盘旋 (在推子分辨率的边界内)。

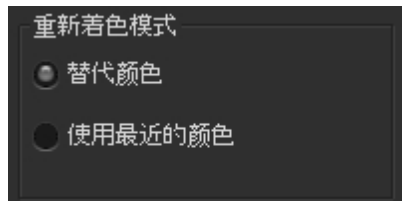
重新调颜色：



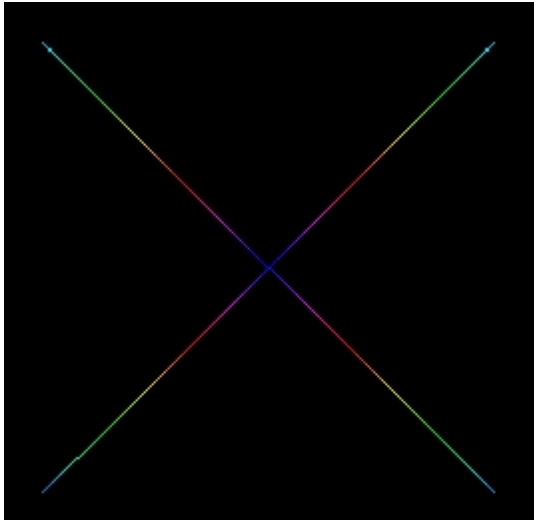
场景下面有预设的调色板。非常活跃的调色板被分配了一个黑条 (在这张照片中,它是从左数第二个,带有红,绿,蓝)。

单击黑色字段 (在最左上角)将禁用调色板着色。

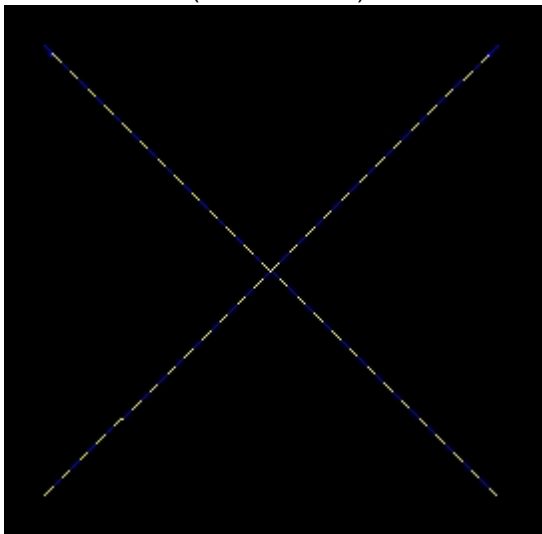
关于如何应用调色板重新着色有两种选择。这些选项在“设置”选项卡中可用：



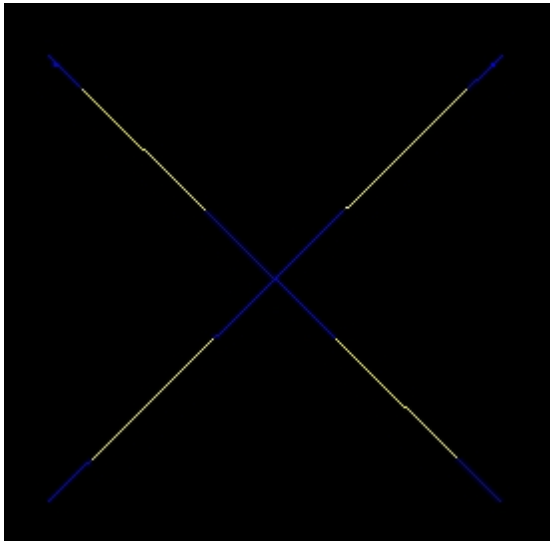
框架例子：



选项1获取激光框的颜色，并从最接近实际颜色的调色板中搜索颜色。因此，一个彩色框架变成了黄色和蓝色（在本示例中）：



选项2更改颜色。它从激光框架的point1开始。在这种情况下，它变成蓝色。仅当框架更改为原始颜色时，重新着色功能才会更改为下一个调色板颜色，在这种情况下为黄色。等等。一旦达到最后一个调色板颜色，索引就会变回第一个调色板颜色。

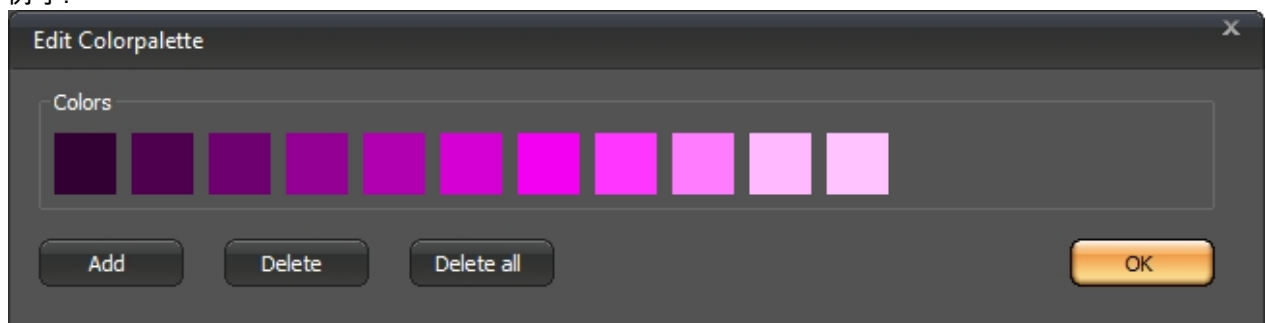


右键单击其中一个调色板 ,将打开编辑对话框：

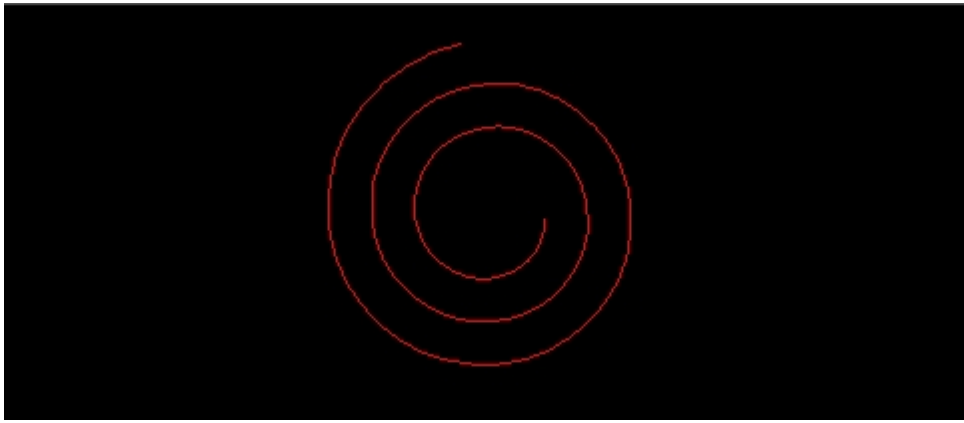


可以“删除”颜色并“添加”新颜色。
因此 ,也可以创建颜色渐变。

例子:



螺旋然后...



成为这个：

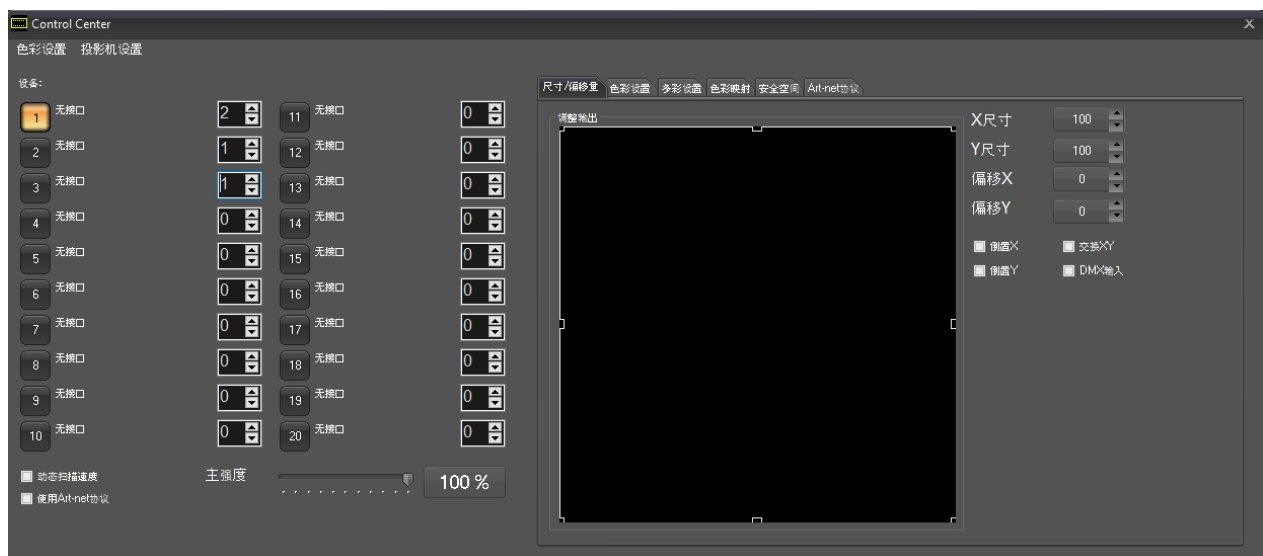


滑块区域的右侧有滑块“Recolorindex”。这允许设置表格偏移量。可以指定60种颜色。

12. 振镜组和路由

扫描仪/硬件输出接口的寻址类似于Showcontroller RealTime。

可以对扫描仪1-8进行编程，并将其分配给Control Center中的不同硬件输出接口，就像在RealTime中一样 (有关更多详细信息，请参见RealTime手册)。在滑块区域的右侧有滑块“Recolorindex”。这允许设置表格偏移量。可以指定60种颜色。



也可以反转或交换投影轴。

时间轴中分配的地址可以用扫描仪路由覆盖。

通过“编辑”->“编辑扫描器组”最多可以创建32组1-8个输出扫描器的组合。例如：“中心”，“卫星”或“全部”

单击要编辑的组，对其重命名，然后在右侧分配所需的输出扫描仪：



切换到输出窗口右上角的“输出”选项卡：



要使用组，必须从“预编程的扫描仪”切换到“预定义的组”。这些按钮会自动以预定义的组名称命名，并可用于激活振镜组。

13. 跟随

追赶者 (Chaser) 是一个不错的选择，可以通过多个输出硬件接口为激光表演增加更多的多样性。Chase的意思是，硬件接口上的输出会根据设置打开和关闭，因此，并非总是打开所有激光器，而是轮流旋转，具体取决于Chaser的配置。

为了使用追踪器功能，定义振镜组 (请参阅上一章) 非常重要，因为追踪器效果依赖于这些振镜组。

通过“编辑”->“编辑追踪器”创建追踪器效果。该对话框打开：



追赶者预设显示在左侧。单击列表中的位置以进行编辑。追踪器可以在底部重命名，并使用“重命名”确认重命名。

右侧显示了追赶者的目标。可以使用“清除”清除列表。

运行时，逐行扫描效果按此处列出的顺序依次对准振镜组。

目标列表左侧的按钮显示已指定的扫描仪组。

单击该组以将其添加到追踪器“目标”列表中。

单击“关闭”关闭对话框。

在主窗口的选项卡“输出”中调用跟踪器：



上部有振镜组，下部显示了已编程的跟踪器效果。

追赶者的速度可以在这里调整：



选定的跟踪器被定义为“自由”，因此未链接到场景。它也不会随场景一起保存。
要使用链接到某个场景的永久追赶效果，需要将该效果编程到该场景的时间轴上。

法律声明

Legal Information:

Laserworld (Switzerland) AG

Kreuzlingerstrasse 5
8574 Lengwil / Switzerland

www.showcontroller.com

Ph +41-71-67780-80

Headquarters: 8574 Lengwil / Switzerland

Company Nr.: CH-440.3.020.548-6

CEO: Martin Werner

Tax Nr. CH: 683 180

VAT ID: DE258030001

UID: CHE-113.954.889

WEEE-Reg.-Nr.: DE 90759352