

DreamShow 用户手册

版本 2026.287

目录

开始使用

- 欢迎使用 DreamShow
- 入门
- 创建您的第一场演出（音乐演出或戏剧）
- 添加您的灯具（场地向导）
- 安装、语言与更新
- DreamShow 免费使用

主界面

- 主界面概览
- “场景”面板
- 场景设置
- 选择灯具并调节灯光
- 预置
- 资源库
- 日志、音频与时钟
- 2D 与 3D 模拟

时间线

- 场景时间线

- 灯光块与效果块
- 渐变与混合
- 时间线上的声音与视频
- 等待（按键、时刻、日期、太阳）
- 等待台词（语音同步）
- 跳转与场景标签
- 并行序列
- 建筑照明
- 动态效果
- 像素映射

指向、区域与轨迹

- 用摇头灯指向并覆盖区域
- 轨迹
- 摇头灯校准

场地

- 灯具、地址、位置
- 灯具库
- DMX 连接
- 手动控制
- 视频屏幕
- 切换、重命名、复制场地

DMX 与控制

- DMX 数值与 DMX 推子
- 可视化模式
- 声控灯光与速度
- 时间码（LTC / MTC）
- MIDI 控制器
- 网页遥控
- OSC 遥控
- 遥控器（GO 按键）

演出

- 演出模式与提示窗口
- 崩溃或断电后的恢复

用 AI 创作

- 用 AI 创建演出
- 由 AI 生成 DMX 流
- AI 助手（设置场景）
- 连接 AI（MCP）

舞台设备

- 独立播放器
- 平板追光
- 后台显示屏
- 提词器
- 人形机器人
- LED 面具
- 联网插座

文件

- 演出、文件与项目

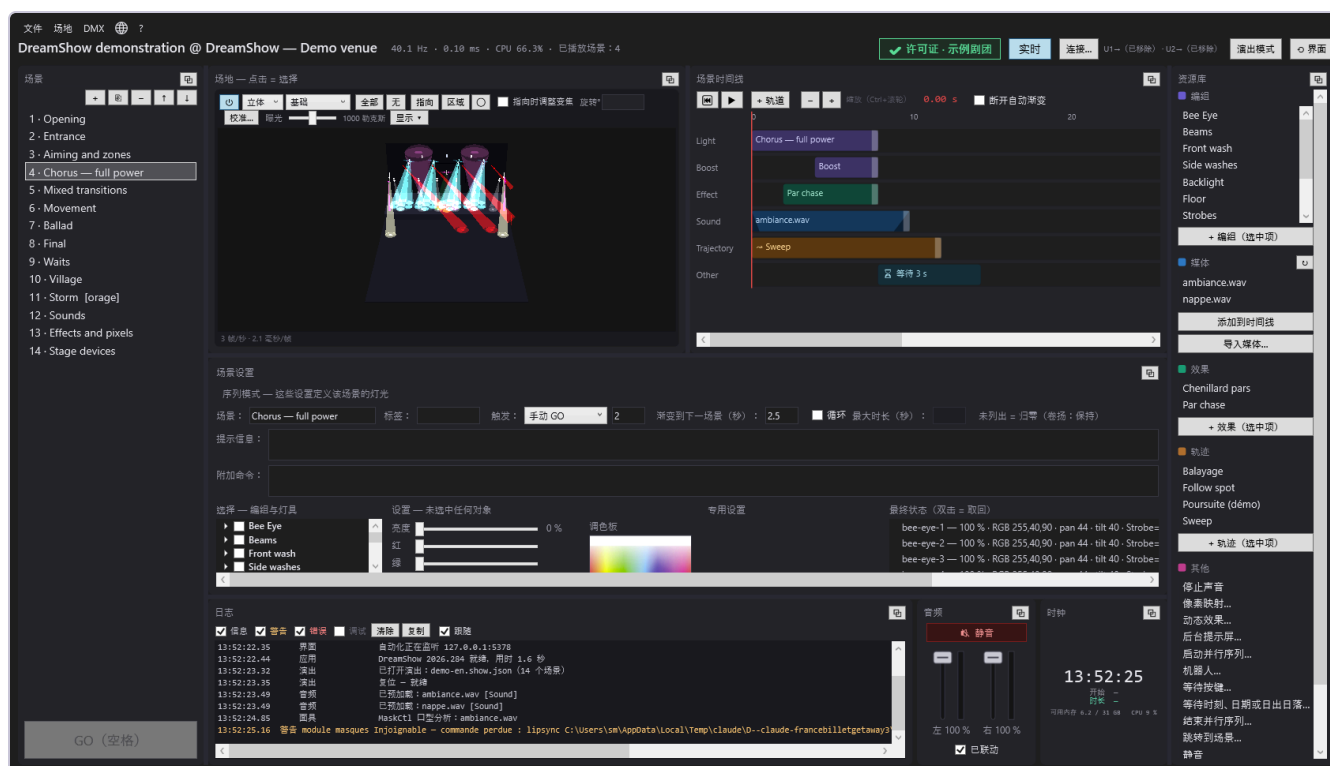
帮助

- 故障排除
- 键盘快捷键
- 术语表

欢迎使用 DreamShow

DreamShow 是一款运行于 Windows 的灯光、音响与视频演出控制软件。它通过 DMX 控制您的灯具，播放声音和视频，并协调其他舞台设备。所有内容都在一系列场景中准备好，每个场景都有自己的时间线，演出时再用 **GO** 按钮逐个场景地重放。

本手册讲解每个窗口、每项设置和每个按钮，面向初次接触 DreamShow 的演出技术员、剧场技术人员、DJ 和安装人员。



DreamShow 能做什么

- **灯光**：您的灯具（也称“fixtures”）在**场地**中声明，包括其 DMX 地址和以米为单位的位置。您可以调节颜色、亮度、摇头灯（电动灯头）的位置、效果和轨迹。DreamShow 通过网络（Art-Net、sACN）或 USB 接口以 DMX 发送结果。
- **声音与视频**：声音文件在 DreamShow 中播放；视频显示在屏幕上（Windows 显示器或网络上的视频播放器）。
- **演出程序**：一场演出是一系列**场景**。每个场景都有一条**时间线**（轨道和块：灯光、效果、声音、视频、等待……）和一个**最终状态**。演出期间，提示窗口（演出模式）在按下 **GO** 时、自动或在固定时刻衔接各个场景。
- **2D 与 3D 模拟**：场地连同光束一起显示，并与时间线同步。您无需连接任何灯具即可完成全部准备工作。

- **舞台设备**：独立播放器（无需电脑即可重放演出）、追光平板、后台显示屏、人形机器人和 LED 面具。

DreamShow 可免费使用：软件的全部功能均开放，包括对真实设备的控制（DMX 输出、IP 视频播放器、独立播放器、平板、显示屏、机器人、面具）。参见[DreamShow 免费使用](#)。

如何使用本帮助

- **F1** 打开与当前窗口对应的帮助页面。
- **搜索**功能可在所有页面中查找某个词。
- 正文中的[链接](#)指向手册的其他页面。每个页面都以**另请参阅**一节结尾。

本手册的约定

- 屏幕上的文字以粗体书写，与软件中完全一致：**另存为...**。
- 菜单路径用 > 符号表示：**文件 > 打开演出...** 意为“打开文件菜单，然后单击打开演出...”。
- DreamShow 的帮助菜单名为 **?**；语言菜单以地球图标表示（其提示气泡显示 **语言 / Language**）。

从哪里开始

1. 如果您刚刚安装 DreamShow，**欢迎使用 DreamShow** 界面会自动打开：观看演示、基于一首音乐创建第一场演出，或声明您的灯具。参见[入门](#)。
2. 两分钟内编写第一场演出：[创建您的第一场演出（音乐演出或戏剧）](#)。
3. 描述您的真实设备：[添加您的灯具（场地向导）](#)。
4. 了解界面：[主界面概览](#)。

手册的主要部分

开始

- [入门](#)
- [创建您的第一场演出（音乐演出或戏剧）](#)
- [添加您的灯具（场地向导）](#)
- [安装、语言与更新](#)
- [DreamShow 免费使用](#)

主界面

- [主界面概览](#)
- [“场景”面板](#)
- [场景设置](#)
- [选择灯具并调节灯光](#)

- 预置
- 资源库
- 日志、音频与时钟
- 2D 与 3D 模拟

时间线

- 场景时间线
- 灯光块与效果块
- 渐变与混合
- 时间线上的声音与视频
- 等待 (按键、时刻、日期、太阳)
- 跳转与场景标签
- 并行序列
- 建筑照明
- 动态效果
- 像素映射

指向、区域与轨迹

- 用摇头灯指向并覆盖区域
- 轨迹
- 摇头灯校准

场地

- 灯具、地址、位置
- 灯具库
- DMX 连接
- 手动控制
- 视频屏幕
- 切换、重命名、复制场地

DMX 与控制

- DMX 数值与 DMX 推子
- 可视化模式
- 声控灯光与速度
- 时间码 (LTC / MTC)
- MIDI 控制器
- 网页遥控
- OSC 遥控
- 遥控器 (GO 按键)

演出

- [演出模式与提示窗口](#)
- [崩溃或断电后的恢复](#)

用 AI 创作

- [用 AI 创建演出](#)
- [由 AI 生成 DMX 流](#)

舞台设备

- [独立播放器](#)
- [平板追光](#)
- [后台显示屏](#)
- [人形机器人](#)
- [LED 面具](#)

文件

- [演出、文件与项目](#)

帮助

- [故障排除](#)
- [键盘快捷键](#)
- [术语表](#)

须知

- 已安装的版本显示在标题栏中（例如 “DreamShow 2026.282” ）以及 ? > **关于 DreamShow...** 中。寻求帮助时请务必注明版本。

另请参阅

- [入门](#)
- [主界面概览](#)
- [术语表](#)

入门

首次启动时，DreamShow 不会让您面对一片空白的面板：它会提供三种开始方式，然后给出一份包含六个操作的小清单，每个操作做一次即可掌握要点。这些都不是必须的。

打开方式：全新安装后，欢迎界面会自动打开。之后：菜单 ? > **欢迎与入门...** 打开欢迎界面，? > **入门清单...** 打开六个操作的清单。

“欢迎使用 DreamShow” 界面



顶部是标题 **欢迎使用 DreamShow!** 和一句话：“您想从哪里开始？一切都可在 2D/3D 模拟中完成：无需连接灯具。”

三个选项

三个大磁贴。单击某个磁贴即关闭界面并启动所选内容。

- **观看 DreamShow 演示：**演示立即以 3D 方式连同音乐一起开始。DreamShow 以界面语言打开演示演出（法语界面下为 “Démonstration DreamShow”，场地为 “DreamShow

— Salle de démonstration”)，把模拟切换为 **立体** (3D)，选中第一个场景并从头播放。如果当前演出有未保存的修改，DreamShow 会先询问 **是否保存对该演出的修改？**。

- **🎵 创建我的第一场演出：**打开 **创建我的第一场演出** 向导。您选择演出类型、一个场地、一首或多首音乐以及一种氛围（戏剧则是一份时刻列表）；DreamShow 会编写这场演出。详见 [创建您的第一场演出（音乐演出或戏剧）](#)。
- **💡 添加我的灯具：**打开 **添加我的灯具** 向导。您在库中查找自己的型号并填写数量；DreamShow 会创建场地，包括地址、编组和平面图。参见 [添加您的灯具（场地向导）](#)。

通过电子邮件接收新闻 — 可选

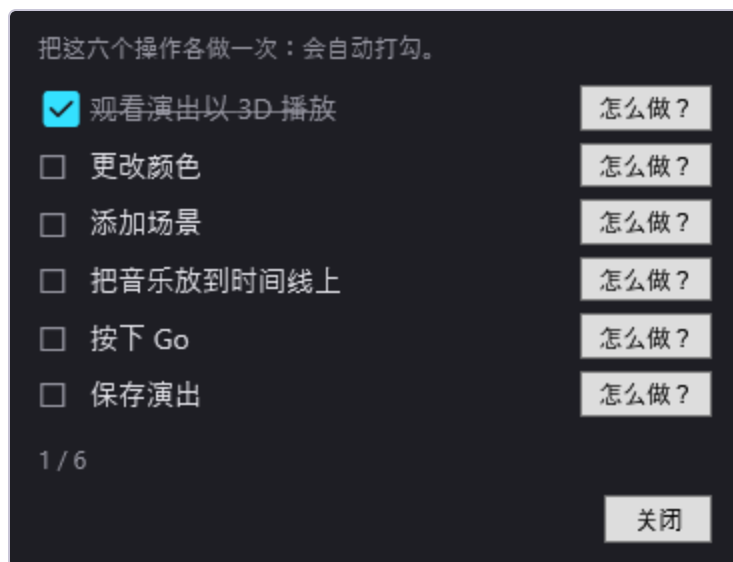
一个框提供通过电子邮件接收 DreamShow 新闻的选项。这完全是可选的，对软件没有任何影响。

- **地址字段：**输入您的电子邮件地址。
- **我同意通过电子邮件接收 DreamShow (Polux) 的新闻和优惠。可随时一键退订。**：复选框，订阅时必须勾选。
- **订阅：**发送订阅请求。框下方会显示一条消息：
 - 如果地址不符合 name@domain.ext 的格式，显示“请输入有效的电子邮件地址。”；
 - 如果没有勾选复选框，显示“请勾选方框以表示同意。”；
 - 发送期间显示“发送中...” ，然后显示服务的回复；
 - 如果电脑无法访问互联网或服务没有响应，显示“服务不可用：请稍后再试。”。

界面底部

- **启动时显示此画面：**勾选时，每次启动 DreamShow 都会打开欢迎界面。取消勾选后，它不再自动打开。全新安装后（此电脑上尚未打开过任何演出），该复选框为勾选状态；只要您从未更改过它，在已经投入使用的电脑上更新软件不会让该界面重新出现。关闭界面时保存您的选择。
- **关闭：**关闭界面，不启动任何内容。
- 最后一行提示：“此画面始终可在菜单？→ 欢迎与入门 中打开。”

入门清单



一个标题为 **入门** 的小窗口，在您工作时始终打开在主界面旁边（右下方）。它写着：“把这六个操作各做一次：会自动打勾。”

六个操作

每一行都有一个复选框（☐，完成后变为 ☒，文字随即加删除线）和一个 **怎么做？** 按钮。

操作	打勾条件
观看演出以 3D 播放	模拟处于 立体 （3D）模式，正在播放，且所播放的场景已超过 2 秒
更改颜色	在选中灯具的情况下，单击调色板，或移动 R、G、B 滑块
添加场景	场景列表上方的 + 按钮（复制场景也算）
把音乐放到时间线上	通过 添加到时间线 按钮或拖动文件，把一个媒体（声音或视频）添加到时间线
按下 Go	主界面中的 GO（空格） 按钮或空格键
保存演出	文件 > 保存

已打勾的操作会保持打勾：清单保存在 DreamShow 的设置中。

“怎么做？” 按钮

它会打开一个贴在相关控件旁的黄色气泡，内含说明：

- **观看演出以 3D 播放**：在场地视图上方的列表中选择“3D”，然后按 Go（空格键）。菜单？> 欢迎与入门... 中的 **观看 DreamShow 演示** 磁贴可一键完成。
- **更改颜色**：单击左侧的一个场景，在下方“选择”中勾选一个编组，然后单击调色板或拖动 R、G、B。

- **添加场景：**左侧场景列表上方的 + 按钮。每个场景都是演出中的一个时刻，按 Go 触发。
- **把音乐放到时间线上：**在右侧 **媒体** 中，**导入媒体...**，然后 **添加到时间线**；或直接把文件拖到时间线上。
- **按下 Go：**左下角的大 Go 按钮或空格键：进入下一个场景，就像演出时一样。
- **保存演出：****文件 > 保存**，或按 Ctrl+S。

气泡在 12 秒后消失，或在您单击其他地方时立即消失。如果目标控件不可见（面板被隐藏），气泡会显示在 **入门** 窗口的左侧。

清单底部

- 一个计数器显示您的进度，例如 “4 / 6”。
- 六个操作全部完成后，计数器被替换为：“太棒了！您已掌握基本操作。其余功能（效果、轨迹、视频、机器人.....）请参阅 DreamShow 网站上的视频和宣传册。”
- **关闭：**关闭清单。可通过 **? > 入门清单...** 重新打开。

全新安装后，只要六个操作尚未全部完成，清单会在欢迎界面之后自动打开。

空面板会引导您

当还没有内容可显示时，会自动出现两条提示：

- **在时间线中，**当所选场景为空（没有块，最终状态中也没有任何设置）且未打开演出模式时：“空场景。要点亮它：在下方“选择”中勾选灯具并调节亮度和颜色。要让它动起来：把右侧资源库中的音乐、效果或轨迹拖到时间线上。”
- **在模拟中，**当当前场地没有任何灯具时：“此场地还没有灯具。”，并附有一个 **添加我的灯具...** 按钮，用于打开场地向导。

一旦场景或场地不再为空，这些提示就会消失。

分步操作

一分钟了解 DreamShow

1. 打开 **? > 欢迎与入门...**（或在首次启动时等待欢迎界面出现）。
2. 单击 **▶ 观看 DreamShow 演示**。
3. 演示以 3D 方式连同音乐一起播放。两秒后，**观看演出以 3D 播放** 操作会自动打勾。
4. 按空格键进入下一个场景（**按下 Go** 操作）。

完成六个操作

1. 打开 **? > 入门清单...**。
2. 对每一行未打勾的操作，单击 **怎么做？** 并按照气泡操作。
3. 最后执行 **文件 > 保存**。

不再在启动时显示欢迎界面

1. 打开 ? > 欢迎与入门...
2. 取消勾选 **启动时显示此画面**。
3. 单击 **关闭**。

须知

- 崩溃之后，恢复提议会先于欢迎界面出现。参见[崩溃或断电后的恢复](#)。
- **保存演出** 操作只有通过菜单 **文件 > 保存** 才会打勾：快捷键 Ctrl+S 确实会保存演出，但不会给该行打勾。
- **保存演出** 操作的 **怎么做?** 气泡提到了“自动备份”：DreamShow 每次保存时会保留上一版本的副本（autosave 文件夹），但不会自行保存演出。参见[演出、文件与项目](#)。

另请参阅

- [创建您的第一场演出（音乐演出或戏剧）](#)
- [添加您的灯具（场地向导）](#)
- [主界面概览](#)
- [2D 与 3D 模拟](#)
- [“场景” 面板](#)

创建您的第一场演出（音乐演出或戏剧）

创建我的第一场演出 向导会为您编写一场完整、可立即运行的演出：音乐演出基于一首或多首音乐，戏剧则基于一份节点列表。您从一个可以正常运行的演出出发，然后在时间线中进行修改。

打开方式： 菜单？> 欢迎与入门...，磁贴 🎵 **创建我的第一场演出**。在 **添加我的灯具** 向导结束时也会提供它（参见添加您的灯具（场地向导））。

如果当前打开的演出有未保存的修改，DreamShow 会先询问 **是否保存对该演出的修改？**。

什么类型的演出？

音乐会和戏剧的灯光构建方式并不相同。

- ☐ **音乐演出**
音乐会、舞蹈、音乐剧：立即导入曲目，DreamShow 为每首曲目编写灯光。
- ☒ **戏剧**
灯光跟随舞台上的进展：一系列节点（白天、夜晚、独白...），由操作员按 Go 触发，必要时配音效。
- ☐ **用 AI，根据我的剧本**
您已有剧本或提示表：由 AI（ChatGPT、Gemini、Claude...）编写演出——灯光、声音、机器人、面具——DreamShow 在创建前全部检查。

演出名称（可选）

取消

下一步 →

向导中的导航

- **下一步 →**：进入下一页。在最后一个设置页上，它变为 **创建演出** 🌟。
- **← 返回**：回到上一页（第一页和创建页上没有此按钮）。
- **取消**：关闭向导，不创建任何内容。创建过程中无法关闭窗口。
- 每一页的标题前都有页码，例如“2/5 · 演出在哪里进行？”。音乐演出共 5 页，戏剧共 4 页。

第 1 页：什么类型的演出？

“音乐会和戏剧的灯光构建方式并不相同。” 请选择以下三个选项之一：

- **音乐演出**：音乐会、舞蹈、音乐剧。立即导入曲目，DreamShow 为每首曲目编写灯光。这是默认选项。

- **戏剧**：灯光跟随舞台上的进展。您从一份节点列表（白天、夜晚、独白.....）出发，由演出技术人员按 Go 触发，需要时可配音效。
- **用 AI，根据我的剧本**：您已有剧本或提示表。由对话式 AI 编写演出（灯光、声音、机器人、面具），DreamShow 在创建前对所有内容进行检查。选择此项时，**下一步** → 会关闭向导并打开 **用 AI 创建演出** 窗口：参见[用 AI 创建演出](#)。
- **演出名称（可选）**：演出的名称。留空时，DreamShow 使用：
 - 戏剧：“我的剧目”；
 - 只有一首曲目的音乐演出：曲目的文件名（不含扩展名）；
 - 多首曲目：“我的演出”。

第 2 页：演出在哪里进行？

“先用现成的场地试试：稍后可再添加您真实的灯具。” 请选择一个场地（中文界面下，现成场地及其编组以英文名称显示，括号内为中文含义）：

- **“Small stage”**（小舞台）：4 台 LED PAR 灯作面光，2 台摇头灯在舞台后区，2 台地排灯照射后墙。场地 10 × 14 米，舞台进深 4 米。编组：**“Front”**（面光）、**“Moving heads”**（摇头灯）、**“Back wall”**（后墙）。
- **“Bar, club or party hall”**（酒吧、俱乐部或宴会厅）：6 台 LED PAR 灯、4 台摇头灯、4 台多单元染色灯和 2 台频闪灯。场地 14 × 18 米，舞台进深 5 米。编组：**Front**、**Moving heads**、**“Cells”**（单元）、**“Strobes”**（频闪）。
- **“Small theatre (no moving heads)”**（小剧场，无摇头灯）：剧场中最常见的配置：6 台传统灯具（接调光器的 PC 柔光灯）作面光，4 台 LED PAR 灯作逆光，3 台 LED 灯照亮天幕。没有摇头灯。场地 10 × 14 米，舞台进深 5 米。编组：**Front**、**“Backlight”**（逆光）、**“Cyclorama”**（天幕）。
- **我当前的场地**：...（后接当前场地的名称）：已在 DreamShow 中添加的灯具。只有在已加载场地时才有此选项。

预选的选项取决于演出类型：音乐演出为 **Small stage**，戏剧为 **Small theatre (no moving heads)**，从场地向导进入时为 **我当前的场地**。您自己做出的其他选择会被保留。

现成的场地只会在您的数据文件夹中创建一次：如果它已存在（同名），DreamShow 会原样重用，既不复制也不覆盖。其灯具从域（Universe）1 的地址 1 开始依次分配 DMX 地址。

音乐演出

第 3 页：哪些曲目？

“按演出顺序添加电脑中的一首或多首曲目（mp3、wav、m4a、wma...）。也可以直接拖到此窗口。”

- **添加曲目...**：打开文件选择器（可同时选择多个文件）。支持的格式：mp3、wav、m4a、aac、wma、flac。也可以把文件拖到窗口上；其他格式的文件会被忽略。
- **列表**：按演出顺序编号的曲目（“1. 🎵 文件名”）。
- **移除**：从列表中移除所选曲目（不会改动文件本身）。
- **↑ 和 ↓**：把所选曲目上移或下移一位。
- **曲目自动连续播放（否则每首之间按 Go）**：至少有两首曲目时才会出现。勾选时，每首曲目在上一首结束后立即开始。取消勾选（默认）时，每首曲目之间需要按一次 Go。

如果在没有曲目的情况下单击 **下一步** →，会显示消息“请至少添加一首曲目。”。

第 4 页：什么氛围？

“DreamShow 跟随音乐：安静段落保持柔和，副歌逐渐增强。”

- **舒缓**：柔和色彩、缓慢渐变、大幅度运动。颜色变化用时 2 秒，效果速度减半。
- **动感**（默认）：鲜明色彩、利落切换、每拍脉动。变化用时 0.4 秒，效果速度加倍。
- **欢庆**：彩虹、轮转的色彩、派对氛围。变化用时 1 秒。

单击 **创建演出** ✨。

DreamShow 为音乐演出编写的内容

DreamShow 会分析每首曲目（“正在分析曲目：速度、节拍、主歌与副歌...”）：从中提取速度、拍点、每小节的第一拍以及主要段落。然后把每个段落切分为 8 小节的乐句，并通过与同一曲目中其他乐句比较，为每个乐句分配一个能量级别（低、中、高）：因此每首曲目都有自己的柔和段落和强烈段落。

每首曲目一个场景，以曲目名称命名，按 Go 触发，备注为“按 Go 开始音乐和灯光。”。其时间线最多包含四条轨道：

- **声音**：整首曲目，从头到尾。
- **灯光**：每个乐句一个灯光块，并渐变到下一个灯光块。每个乐句选用氛围中的两种颜色：颜色编组隔一个取第一种颜色，其余取第二种；摇头灯编组则以相反顺序取色。亮度取决于乐句的能量：55%（低）、80%（中）、100%（高），摇头灯略高一些。摇头灯的位置在乐句之间略有变化，也随能量而变（高能量乐句有自己的倾角）。第一个乐句以渐变方式进入（1 到 3 秒，直到第一拍），最后一个乐句在音乐结束时以 3 秒渐变熄灭。
- **运动**（有摇头灯时）：每个乐句一个动态效果，与速度同步并从某一拍开始：低能量乐句为小幅垂直摆动，中能量乐句为画圈，高能量乐句为 8 字形。
- **脉动**（有彩色灯具时）：每个乐句一个亮度动态效果：低能量乐句为缓慢呼吸（**动感** 氛围除外，此时保持固定），中能量乐句为两拍一次的呼吸，高能量乐句则为每拍一次的强烈脉动（**动感**）或每两拍一次（**舒缓**），或者是轮转的彩虹（**欢庆**）。

颜色：**舒缓** 氛围为深蓝、橙黄、紫、天蓝和桃色；**动感** 为红、青、品红、白、橙和蓝；**欢庆** 为彩虹的所有色调。每首曲目从调色板的不同位置开始，使两首曲目不会雷同。

最后一个场景“谢幕”，按 Go 触发，用于观众鼓掌：彩色灯具为满亮度暖白，摇头灯为 80% 白光并指向舞台中央。

衔接方式：如果没有勾选 **曲目自动连续播放** 复选框，每首曲目都等待一次 Go。勾选后，曲目自动连续播放；最后一首曲目之后，按一次 Go 进入 **谢幕**。

所使用的灯具：DreamShow 检查场地中的每个编组（依据其第一台灯具）。摇头灯编组获得运动；彩色灯具编组以及只有亮度通道的编组（例如接调光器的 PC 灯）获得颜色和脉动。如果场地中没有可用的编组，则逐台灯具处理。

向导从不点亮以下设备：

- 频闪灯：闪光永远由演出技术员决定；
- 在场地中标记为 **无方向**、**隐藏** 或 **手动** 的机器和设备（烟机、风扇、UV 灯、继电器……），以及按类型识别出的激光器和烟雾机。

戏剧

第 3 页：剧目的节点

“已预填一份典型的提示表：可重命名、调整顺序、删除、添加。每个节点都会成为按 Go 触发的场景；若有摇头灯，会对准所选区域并在暗场中预先就位。”

每一行是一个节点。各列如下：

- **节点：**将要创建的场景名称。
- **氛围：**该节点的灯光（参见下文表格）：**全亮、白天、傍晚、夜晚、暖色内景、冷色外景、神秘、观众入场、黑场**。
- **区域：**被照亮的舞台部分：**整个舞台、观众左侧、中央、观众右侧、台口、舞台后区**。
- **渐变（秒）：**引入该节点的渐变时长，单位为秒（0 到 600；可使用逗号或句点作小数点）。
- **给操作员的备注：**演出期间在演出程序中显示的自由文本（例如触发 Go 的台词）。
- **声音：**在节点开始时播放的音效。**添加...** 按钮打开文件选择器（mp3、wav、m4a、aac、wma、flac）；之后按钮显示 “♪” 和文件名。在按钮上右键单击可移除音效（提示气泡：“在此节点开始时播放的音效（右键：移除）”）。
- ↑ 和 ↓：把节点上移或下移一位。×：删除该节点。
- **+ 节点（列表下方）：**在末尾添加一个节点，命名为“场景”加编号，氛围为 **白天**，区域为 **整个舞台**，渐变 3 秒。

预填的典型提示表：

节点	氛围	区域	渐变（秒）	给操作员的备注
观众入场	观众入场	整个舞台	3	观众入场。场内坐满并播报完毕后按 Go。

场内暗场	黑场	整个舞台	4	Go：暗场，演员就位。
第 1 场 — 白天	白天	整个舞台	3	演员就位后立即按 Go。
第 2 场 — 室内	暖色内景	中央	3	在转换场景的台词处按 Go。
第 3 场 — 傍晚	傍晚	整个舞台	8	缓慢：场景中天色渐暗。
独白	神秘	台口	2	演员走向台口时按 Go。
第 4 场 — 夜晚	夜晚	整个舞台	5	
终场暗场	黑场	整个舞台	3	最后一句台词时按 Go。
谢幕	全亮	整个舞台	2	第一阵掌声响起时按 Go。
观众离场	观众入场	整个舞台	4	

如果一个节点都不剩，**创建演出** ✨ 不会执行任何操作。

DreamShow 为戏剧编写的内容

每个节点一个场景，按顺序排列，每个都按 Go 触发，并带有其备注。灯光设置在每个场景的**最终状态**中，逐台灯具设定。如果选择了音效，该场景会获得一条 **声音** 轨道，文件位于时间线开头；文件会被复制到演出的媒体文件夹中。

对于每种氛围，DreamShow 区分三类灯具：照亮舞台表演区的灯具、后区灯具（位于舞台后半部，或距地面不足 1.5 米：地排灯、后墙、天幕）以及摇头灯。

氛围	表演区	后区	摇头灯
全亮	暖白，100%	暖白，90%	白，90%
白天	暖白，85%	天蓝，70%	暖白，70%
傍晚	橙，65%	紫，55%	橙黄，60%
夜晚	夜蓝，30%	深蓝，35%	浅蓝，45%
暖色内景	暖橙，75%	橙，40%	暖白，60%
冷色外景	偏蓝白，75%	蓝，60%	偏蓝白，60%
神秘	紫，30%	暗紫，40%	白，90%
观众入场	暖白，45%	熄灭	熄灭
黑场	熄灭	熄灭	熄灭

只能发白光的灯具（例如接调光器的 PC 灯）无法变成蓝色：在 **夜晚**、**神秘** 和 **傍晚** 中，DreamShow 改为降低它们的亮度（为表中数值的 60%、50% 和 85%）。

区域：DreamShow 像模拟一样计算每台彩色灯具光束的落点。光束落在区域内的灯具取表中的亮度；其他灯具降到该亮度的 12%。挂在观众席上方、未声明朝向的面光灯，在 **观众左侧**、**中央** 和 **观众右侧** 中被视为覆盖整个宽度。选择 **整个舞台** 时，所有灯具都取表中的亮度。

摇头灯会真正指向区域的中心（如有校准则使用校准，否则根据其位置，与指向工具相同）。选择 **整个舞台** 时，它们会分布在舞台宽度上。在 **黑场** 或 **观众入场** 节点期间，它们保持熄灭，但已经转向下一个亮灯节点的区域：即在暗场中预先就位。

渐变：在 DreamShow 中，渐变属于所离开的场景。因此，您为某个节点指定的渐变存放在它前一个场景中。第一个节点的渐变不会被使用：演出的第一次 Go 时，第一个节点的灯光直接出现，没有渐变。

场地中标记为 **故障** 的灯具会被忽略，频闪灯以及 **无方向**、**隐藏** 或 **手动** 设备也一样。

最后一页：创建演出

DreamShow 显示进度（“正在分析第 2/3 首：...” ，然后是 “正在编写灯光...” ），接着显示 **您的演出已就绪！** 及一段摘要：

- 一首曲目：速度（BPM）、段落数、时长，并提示结束时按 Go 进入 “谢幕” 场景；
- 多首曲目：曲目数、总时长，并根据您的选择显示 “曲目会自动连续播放。” 或 “按 Go（空格键）进入下一首。” ；
- 戏剧：节点数（每个节点都按 Go 触发），并提示每个节点的备注会显示在演出程序中。

观看并聆听演出 ► 按钮（音乐演出）或 **查看演出** ► 按钮（戏剧）会关闭向导、打开演出、把模拟切换为 3D、选中第一个场景并从头播放。

如果出现问题，会显示消息 “创建失败：” 后接原因，并在 **日志** 中记录该错误。

所创建文件的存放位置

- 演出：DreamShow 数据文件夹中的 `<nom du spectacle>.show.json`（即 “演出名称.show.json”）。如果该名称已存在，DreamShow 会添加 “(2)”、“(3)”：现有的演出永远不会被覆盖。
- 曲目和音效：复制到 `medias\<nom du show>`；您的原始文件不会被改动。
- 现成场地：`<nom de la salle>.venue.json`，只创建一次。

参见 [演出、文件与项目](#)。

分步操作

基于一首歌曲的第一场演出

1. 菜单 ? > 欢迎与入门...，磁贴 🎵 创建我的第一场演出。

2. 保持 **音乐演出**，单击 **下一步** →。
3. 保持 **Small stage**，**下一步** →。
4. **添加曲目...**，选择您的歌曲，**下一步** →。
5. 选择 **动感**，然后 **创建演出** ✨。
6. 等待 **您的演出已就绪！** 出现，然后单击 **观看并聆听演出** ►。
7. 歌曲结束时，按空格键：**谢幕** 场景亮起。

在您自己的灯具上演出多首连续播放的曲目

1. 先添加您的灯具：参见[添加您的灯具（场地向导）](#)。
2. 打开向导，选择 **音乐演出**，在 **演出名称（可选）** 中输入音乐会名称。
3. 选择 **我当前的场地：...**。
4. 添加曲目，用 ↑ 和 ↓ 调整顺序，勾选 **曲目自动连续播放（否则每首之间按 Go）**。
5. 选择氛围，**创建演出** ✨，然后 **观看并聆听演出** ►。

一部戏剧

1. 打开向导，选择 **戏剧**，为剧目命名。
2. 保持 **Small theatre (no moving heads)**，或选择您的场地。
3. 在 **剧目的节点** 中，按照您的提示表重命名各节点，更改氛围和区域，调整渐变，填写 Go 的备注，添加音效（**添加...**）。
4. 删除不需要的节点（X），用 **+ 节点** 添加节点，用 ↑ ↓ 调整顺序。
5. **创建演出** ✨，然后 **查看演出** ►。
6. 要演出这部戏剧，请打开演出模式：参见[演出模式与提示窗口](#)。

须知

- 向导编写的所有内容之后都可以像普通演出一样修改：单击时间线上的块可更改颜色、效果、渐变；选中一个场景可调节其最终状态、渐变或备注。参见[场景时间线](#)和[场景设置](#)。
- 如果您在最后一页没有单击最终按钮就关闭了向导，演出仍然已经保存：可通过 **文件 > 打开演出...** 打开。
- 分析一首较长的曲目可能需要几秒钟；在此期间无法关闭窗口。
- 现成场地使用灯具库中特定的灯具型号。要控制您真实的灯具，请用场地向导添加它们，然后在 **我当前的场地** 上重新运行第一场演出向导。

另请参阅

- [入门](#)
- [添加您的灯具（场地向导）](#)
- [用 AI 创建演出](#)
- [动态效果](#)
- [渐变与混合](#)

- 用摇头灯指向并覆盖区域
- 演出模式与提示窗口

添加您的灯具（场地向导）

添加我的灯具 向导可在一分钟内用您的真实设备创建一个场地：您查找自己拥有的每种灯具型号，填写其 DMX 模式和数量。DreamShow 会分配 DMX 地址，为每种型号建立一个编组，并把灯具放到场地平面图上，之后您再进行调整。

打开方式：

- 菜单 ? > 欢迎与入门...，磁贴  **添加我的灯具**；
- 或者当前场地没有任何灯具时，模拟中央出现的 **添加我的灯具...** 按钮。

如果当前打开的演出有未保存的修改，DreamShow 会先询问 **是否保存对该演出的修改？**。

搜索您拥有的每种型号，填写数量，然后点“添加”。DreamShow 会依次分配 DMX 地址，为每种型号建立一个分组，并把灯具摆放到场地中，之后可再调整。

场地名称

搜索（品牌、型号、类型）

Abstract — Twister 4 · Flower

Abstract — VR8 · Scanner

Acme — Dotline180 · Moving Head

Acme — Dotline360 · Moving Head

Acme — Oxygen · Moving Head

Acme — Pixel Line IP · LED Bar (Pixels)

Acme — Super Dotline · Moving Head

ADB — ALC4 · Color Changer

ADB — Warp M · Moving Head

AFX — BARLED200-FX · LED Bar (Pixels)

AFX — CLUB-MIX3 19x10W RGBW · Color Changer

AFX — Spot 180 LED · Moving Head

AFX — Spot 60 LED · Moving Head

DMX 模式（在灯具上设置）

数量？

分组名称

添加 ↓

在 1628 个型号中找到 1628 个。没有？请在 场地 → 灯具库 中导入或创建。

我的灯具

移除

取消

创建场地

窗口

顶部的提示：“搜索您拥有的每种型号，填写数量，然后点“添加”。DreamShow 会依次分配 DMX 地址，为每种型号建立一个分组，并把灯具摆放到场地中，之后可再调整。”

- **场地名称**：要创建的场地的名称。默认为“我的场地”。留空时也是“我的场地”。它必须与已有场地的名称不同。

左侧：查找型号

- **搜索（品牌、型号、类型）**：输入一个或多个词。列表只保留在品牌、型号或类型中包含所有这些词的型号（例如 `par rgbw`、`moving head`、`beam 230`）。不区分大小写。
- **结果列表**：每一行显示“品牌 — 型号 · 类型”。最多显示 300 条结果：如果您的型号没有出现，请缩小搜索范围。双击某一行与 **添加↓** 的作用相同。
- 在 **添加↓** 按钮下方，有一行显示找到的型号数量：“在 ... 个型号中找到 12 个。没有？请在场地 → 灯具库 中导入或创建。”

该列表来自当前场地的灯具库。参见[灯具库](#)。

右侧：设置所选型号

- **DMX 模式（在灯具上设置）**：所选型号的模式列表及其通道数，例如“10 Channel (10 通道)”。请选择在您的灯具上（设备菜单中）设置的模式：地址取决于它。默认为列表中的第一个模式。
- **数量?**：该型号灯具的数量，1 到 200。默认为 4。
- **分组名称**：将这些灯具归为一组的编组名称。选择型号时会自动填入型号名称；您可以修改它（例如“面光”、“逆光”、“观众左侧摇头灯”）。留空时使用型号名称。
- **添加↓**：把该行添加到 **我的灯具**。

可能出现的消息：

- “请先在列表选择一个型号。”：没有选择型号（或模式）。
- “数量无效（1 至 200）。”：**数量?** 字段不是 1 到 200 之间的数字。
- 每次添加后显示总数，例如“10 台灯具，共 136 个 DMX 通道。”

底部：我的灯具

- **我的灯具**：每次添加一行，例如“4 × 品牌 型号 (10 Channel) → 分组 « 面光 »”。同一型号可以添加多次（使用不同的模式或不同的编组）。
- **移除**：移除所选行。
- **取消**：关闭向导，不创建任何内容。
- **创建场地**：创建场地。如果列表为空：“请至少添加一台灯具。”如果已有同名场地：“场地“...” 已存在：请换一个名称。”

DreamShow 创建的内容

DMX 地址

灯具按 **我的灯具** 列表的顺序，从域 (Universe) 1 的地址 1 开始依次分配地址。每台灯具占用其模式的通道数。一台灯具永远不会被拆分到两个域中：如果 512 个通道已放不下它，它将从下一个域的地址 1 开始。场地的域数量会相应设置。

示例：4 台 10 通道灯具，然后 2 台 18 通道摇头灯 → 地址 1、11、21、31，然后是 41 和 59，全部位于域 1。

编组与名称

- **我的灯具** 中的每一行对应一个编组，使用所选名称。如果两行的编组名称相同，第二个会变为“名称 2”。
- 每台灯具以其编组命名：“面光 1”、“面光 2”

场地平面图

DreamShow 按您的设备规模绘制场地：

- 宽度：4 米加每台灯具 0.9 米，介于 8 到 24 米之间；长度：宽度的 1.3 倍；高度：6.5 米；舞台进深：宽度的 0.4 倍；
- **我的灯具** 中的每一行在宽度的 80% 范围内形成一排均匀分布的灯具，高度 5.5 米；
- 第一种摇头灯型号放在舞台后区的吊杆上；后续的摇头灯型号和频闪灯放在舞台中部的吊杆上；
- 其他所有灯具（PAR 灯、染色灯、成像灯、调光器.....）放在面光吊杆上，位于舞台边缘前方 1.5 米处。

单击“创建场地”之后

1. 场地保存在数据文件夹中（<nom de la salle>.venue.json），并成为当前场地。
2. 为它创建一个空演出，以场地名称命名，只含一个场景“场景 1”，并打开该演出：不再有演出引用原来的场地。
3. 模拟切换为 3D。
4. 一条消息总结：“您的场地“...”已就绪：... 台灯具，按型号分组。”它提醒您在 **场地 > DMX 连接...** 中设置接口，在 **场地 > 灯具、地址、位置...** 中调整位置，然后询问：“现在就用这些灯具为一首音乐创建第一场演出吗？”
 - **是**：打开 **创建我的第一场演出** 向导，并已选中 **我当前的场地**。参见 [创建您的第一场演出（音乐演出或戏剧）](#)。
 - **否**：停留在空演出上。

创建操作会记录在 **日志** 中，包括灯具数和域数。

分步操作

添加一套小型设备

1. 打开 **? > 欢迎与入门...**，然后单击 **添加我的灯具**。
2. 在 **场地名称** 中输入您的场所名称。
3. 在 **搜索（品牌、型号、类型）** 中输入您的 PAR 灯的品牌或型号。
4. 在列表中单击正确的型号。
5. 在 **DMX 模式（在灯具上设置）** 中，选择您的灯具上显示的模式。
6. 在 **数量?** 中输入数量；如有需要，修改 **分组名称**（例如“面光”）。
7. 单击 **添加 ↓**。
8. 对您的摇头灯以及其他每种型号重复第 3 至 7 步。
9. 检查 **我的灯具** 和通道总数，然后单击 **创建场地**。
10. 记下分配的地址（在 **场地 > 灯具、地址、位置...** 中），并把每台灯具设置为其地址。

之后，控制真实灯具

1. 连接您的 DMX 接口（USB 或网络节点）。
2. 在 **场地 > DMX 连接...** 中设置它：参见 [DMX 连接](#)。
3. 在 **场地 > 灯具、地址、位置...** 中调整灯具的实际位置和朝向：参见 [灯具、地址、位置](#)。

须知

- **我的灯具** 中的顺序决定地址：如果希望地址沿线路依次排列，请按 DMX 布线的顺序添加型号。
- 如果您的灯具已经设置了其他地址，请保留这些地址：之后在 **场地 > 灯具、地址、位置...** 中修改，而不是重新给整套设备设置地址。
- 平面图只是工作基础：必须修正高度、位置和角度，才能让模拟和摇头灯的指向与实际一致。
- 列表中没有的型号，可在 **场地 > 灯具库...** 中创建或导入（GDTF、QLC+、DJworld）；然后重新运行向导。
- 向导总是创建一个新场地；它从不修改已有场地。

另请参阅

- [灯具、地址、位置](#)
- [灯具库](#)
- [DMX 连接](#)
- [切换、重命名、复制场地](#)
- [创建您的第一场演出（音乐演出或戏剧）](#)

安装、语言与更新

本页介绍如何安装 DreamShow、安装了哪些内容以及安装位置、如何选择界面语言、如何得知有新版本发布，以及如何在不会丢失工作成果的情况下安装新版本。

打开方式： 菜单 **语言**（地球形状的图标）、**? > 检查更新...**、**? > 关于 DreamShow...**。

系统要求

- Windows 10 或 11，64 位。
- 较新的显卡可改善 3D 模拟效果。
- 安装 DreamShow 不需要管理员权限。
- 工作时不需要互联网连接。互联网仅用于检查更新、可选的新闻订阅以及在线更新灯具库。

安装 DreamShow

1. 运行安装程序 `DreamShow-Setup-<version>.exe`。
2. **选择安装语言：** 选择安装时使用的语言（法语、英语、德语、西班牙语、意大利语或中文）。
3. **选择目标位置：** “您想将 DreamShow 安装在哪里？” 。建议的文件夹位于您的 Windows 用户配置文件中（`%LOCALAPPDATA%\Programs\DreamShow`），因此无需申请管理员权限。单击 **下一步**。
4. **选择附加任务：** **创建桌面快捷方式** 复选框默认不勾选。
5. **准备安装：** 单击 **安装**。如果电脑上缺少 Microsoft 的 Visual C++ 组件，安装程序也会一并安装；此时 Windows 可能会请求授权。
6. **完成 DreamShow 安装向导：** 保持勾选 **运行 DreamShow** 复选框以立即启动它，然后单击 **完成**。

DreamShow 的安装位置

安装针对当前 Windows 用户进行，位于其个人程序文件夹中（通常为 `C:\Users\<vous>\AppData\Local\Programs\DreamShow`）。该文件夹可写：DreamShow 也把您的演出和设置存放在其中的 `data` 子文件夹里。

文件夹或文件	内容
<code>DreamShow.exe</code>	软件本体（包含所需的一切，无需安装其他组件）
<code>data\</code>	您的数据文件夹：场地、演出、媒体、效果、轨迹、设置（参见演出、文件与项目）

data\fixtures\	灯具定义库
data\lang\	界面翻译目录
tools\	配套工具：视频播放器 ppvideoplayer（附带 VLC 播放模块，无需安装 VLC）以及 LED 面具的蓝牙驱动 MaskCtl
tools\dsplayer\	适用于 Windows、Raspberry Pi 和 ESP32 的独立播放器（参见 独立播放器 ）
licenses\ 和 THIRD-PARTY-NOTICES.md	第三方组件的许可证
DreamShow-Manuel.docx	Word 格式的手册

安装程序还会在 `data` 中加入演示内容（法语和英语）：演示场地及其演出 “Démonstration DreamShow”（英文版为 “DreamShow demonstration”）、一个含 120 台灯具的大型场地及其演出，以及由 AI 编写的演出 “Ouverture Showtime”（英文版为 “Showtime opening”），并附带它们的声音和轨迹。

在“开始”菜单中，**DreamShow** 文件夹包含：DreamShow、手册和卸载程序。

在装有两块显卡（集成显卡和独立显卡）的电脑上，安装程序会告知 Windows 让 DreamShow 在性能更强的显卡上运行。DreamShow 每次启动时也会检查此设置；如果刚刚写入了该设置，它会在显示窗口之前自动重启一次（因此首次启动会稍慢一些）。

首次启动

1. 一个小启动窗口显示各个步骤：“正在加载场地和演出...”、“正在准备界面...”、“正在启动 DMX 引擎...”。
2. **语言**：首次启动时，如果 Windows 的显示语言是 DreamShow 支持的六种语言之一（法语、英语、德语、西班牙语、意大利语、中文），DreamShow 就使用该语言；否则以英语启动。
3. **打开的演出**：界面语言对应的演示（法语或英语；其他语言使用英语演示）。
4. **欢迎界面 欢迎使用 DreamShow** 打开，随后是入门清单。参见[入门](#)。

之后每次启动，DreamShow 都会重新打开您上次处理的演出及其场地。

Windows 防火墙

DreamShow 在以下功能中使用网络：Art-Net 和 sACN 输出、可视化模式、网页遥控、OSC 遥控、追光平板、后台显示屏以及 IP 视频播放器。DreamShow 首次打开其中某项功能时，Windows 可能会询问是否允许 DreamShow 访问网络。请接受，至少对专用网络允许，否则网络上的设备将无法连接到 DreamShow。

如果您误点了拒绝，请在 Windows 防火墙设置中允许 DreamShow。

“语言” 菜单

语言菜单没有文字名称：它是一个**地球**图标，这样即使界面使用的是看不懂的语言，任何人也能找到它。其提示气泡显示 **语言 / Language**。

它列出六种语言，每种都以其本身的文字书写：**English**、**Deutsch**、**Español**、**Français**、**Italiano**、**中文**。当前语言处于勾选状态。

选择另一种语言时，DreamShow 会保存该选择并询问：“语言：...。该更改将在 DreamShow 重启后生效。现在重启？”

- **是**：DreamShow 正常关闭（如果演出已修改，会提示保存）并以新语言重新启动。
- **否**：继续使用当前语言；新语言将在下次启动时生效。

DreamShow 不会在运行过程中切换语言：从不强制重启，以免在演出进行中关闭控制软件。

检查更新

? > **检查更新...** 会把您的版本与最新发布的版本进行比较。未经您同意，不会下载或安装任何内容。

- 如果您已经是最新版本：“您使用的已是最新版本 (...)。”
- 如果有新版本：一条消息显示“DreamShow ... 已发布（您当前的版本为 ...）。”，接着是该版本的更新内容，然后询问 **打开下载页面?**。**是** 会在浏览器中打开该页面。

自动检查

启动时，DreamShow 会自动检查是否有新版本，大约每天最多一次（距上次检查不少于 20 小时）。它只读取最新版本的版本号。如果有更新的版本：

- 菜单项变为 **新版本 ... 已发布...**；
- **日志** 中增加一行；
- 演出标题旁会短暂显示几秒钟的简短消息：“DreamShow ... 已发布：菜单？”。

没有互联网时（离线的控制电脑），检查会静默失败。

匿名使用统计

DreamShow 是免费的；为了了解有多少人在使用它，它会在启动时、之后每天最多一次发送一条简短的匿名信息：在本机随机生成的编号（每年更换）、版本、语言、Windows 版本，以及一些计数（使用时长、GO 次数、向 AI 助手提出的请求数、已连接 AI 的操作数、已设置的 DMX 域数量）。不含任何演出、场馆或文件名称，不含任何可识别您身份的信息，也没有任何广告。

如需关闭：菜单 ? → 取消勾选 **匿名使用统计**。之后将不再发送任何内容。

安装更新

1. 保存您的演出（**文件 > 保存**），为稳妥起见，再导出您的项目：**文件 > 导出完整项目 (zip) ...**（参见演出、文件与项目）。
2. 关闭 DreamShow。
3. 从下载页面下载新版本并运行安装程序。
4. 在同一位置覆盖安装旧版本。
5. 重新启动 DreamShow，并在标题栏中核对版本号。

您的演出、场地、媒体、预置、轨迹和设置都会保留。

关于 DreamShow

? > 关于 DreamShow... 打开 **关于 DreamShow** 窗口：

- 顶部是“DreamShow”和版本号，然后是“灯光、音响与视频演出控制软件。”；
- 中间是第三方组件声明及其许可证的文本（`THIRD-PARTY-NOTICES.md` 文件）；如果找不到该文件：“未在应用程序旁找到 THIRD-PARTY-NOTICES.md。”；
- **打开许可证文件夹：**在资源管理器中打开 `licenses` 文件夹；
- **关闭。**

DreamShow 2026.284

灯光、音响与视频演出控制软件。

```
# DreamShow - Third-party notices

DreamShow includes work by third parties. This file lists it, states the
licence that applies, and - where the licence requires it - explains how to
obtain the corresponding source. The full text of every licence referenced
here is in the `licenses/` folder.

This document must be distributed with DreamShow, in whatever form.

*This notice is maintained in English only, so that it stays legally
unambiguous wherever DreamShow is distributed.*

---

## 1. QLC+ fixture definition library

**Component**: fixture definitions in `.qxf` format (1,615 files), installed
under `data/fixtures/qlc/`.
**Origin**: the *Q Light Controller Plus* project - <https://www.qlcplus.org/>
**Licence**: Apache License, Version 2.0 - see `licenses/APACHE-2.0.txt`.

In accordance with section 4 of that licence:

- a copy of the licence accompanies this distribution;
- the redistributed files keep their original notices, in particular the
  `<Creator>` block of each definition, which names its author;
- definitions added or modified by DreamShow carry, in that same block, a note
  of where they came from.

The QLC+ project and the individual authors of the fixture definitions are
gratefully acknowledged. A definition corrected or created for DreamShow is
meant to be offered back to the upstream project.

> Copyright the QLC+ project and the individual fixture definition authors.
> Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License"); you may not
> use these files except in compliance with the license. You may obtain a copy
```

打开许可证文件夹

关闭

分步操作

将界面切换为英语

1. 单击菜单栏中的地球图标。
2. 单击 **English**。
3. 对重启询问回答 **是**。

演出前确认已是最新版本

1. 将电脑连接到互联网。
2. 菜单 **? > 检查更新...**。
3. 如果提示有新版本，请在决定之前阅读其更新内容。不要在演出即将开始前更新。

须知

- **更新不会触及您的工作成果。** 演示文件（演示用的演出、场地、轨迹和效果）只有在尚不存在时才会安装：如果您修改过它们，您的修改会被保留。您自己的演出、场地、媒体和效果永远不会被替换。
- 您修改过的灯具定义（`data\fixtures\custom` 文件夹）和在线更新的灯具定义（`data\fixtures\online`）不会受更新影响。
- DreamShow 可免费使用：旧版本安装的许可证已不再需要。参见[DreamShow 免费使用](#)。
- 可以在 `data\dreamshow.settings.json` 文件中设置 `"checkUpdates": false`（在 DreamShow 关闭时）来关闭自动检查更新。菜单 **? > 检查更新...** 仍然可用。
- 如果手动检查无法连接互联网，DreamShow 同样会显示“您使用的已是最新版本 (...)”。：在依赖该结果之前，请先检查网络连接。

另请参阅

- [DreamShow 免费使用](#)
- [入门](#)
- [演出、文件与项目](#)
- [故障排除](#)

DreamShow 免费使用

DreamShow 可免费使用：所有功能均开放，没有限制，也没有时间限制。无需安装许可证，也无需购买。

包含的内容

软件的全部功能：场地、灯具库、场景与时间线、效果、预置、轨迹、2D 与 3D 模拟、声音、用 AI 创建演出、提示窗口（演出模式）、遥控、MIDI、OSC、时间码、声控灯光。

以及对真实设备的控制：

- 向场地的所有域输出 DMX (Art-Net、sACN、USB DMX PRO、uDMX) ：参见[DMX 连接](#)；
- IP 视频播放器：参见[视频屏幕](#)；
- 导出到独立播放器：参见[独立播放器](#)；
- 追光平板：参见[平板追光](#)；
- 后台显示屏和提词器：参见[后台显示屏](#)；
- 人形机器人、LED 面具和联网插座：参见[人形机器人](#)、[LED 面具](#)和[联网插座](#)；
- AI 助手，它使用您自己的 Claude API 密钥（在助手窗口中输入）：参见[AI 助手（设置场景）](#)；
- MCP 连接器：参见[连接 AI \(MCP\)](#)。

旧版本安装的许可证

如果 DreamShow 的旧版本曾让您安装过许可证（Windows 帐户本地数据中 `DreamShow` 文件夹里的 `licence.txt` 文件，即 `%LOCALAPPDATA%\DreamShow`），现在已不再需要：您无需进行任何操作。

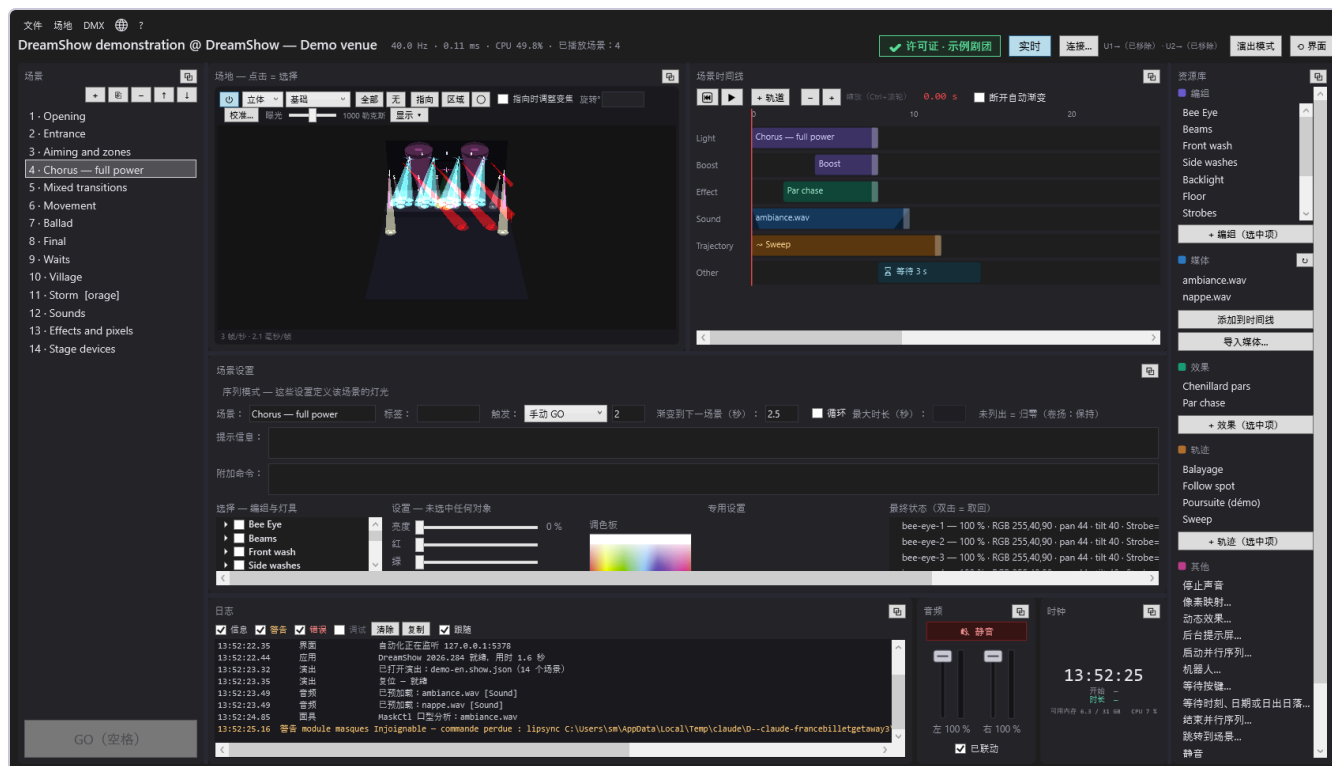
另请参阅

- [安装、语言与更新](#)
- [DMX 连接](#)
- [独立播放器](#)
- [平板追光](#)
- [后台显示屏](#)
- [故障排除](#)

主界面概览

DreamShow 的主界面就是编辑器：您在这里逐个场景地编写演出、调节灯光、把声音和视频放到时间线上，并在模拟中查看结果。本页介绍界面的各个区域，并链接到详细页面。

打开方式：这是 DreamShow 启动时打开的窗口。



Windows 标题栏

在最顶部，窗口的标题栏始终显示：

- DreamShow 的版本（例如 “DreamShow 2026.282”）；
- 当前打开的演出的文件名（例如 `Mon spectacle.show.json`），或“新演出”；
- 当前场地的名称；
- 可能出现的方括号标注：可视化模式启用时显示 “[可视化 — 输出已关闭]”，声控灯光运行时显示 “[声控灯光]”，演出跟随时间码时显示 “[时间码]”。

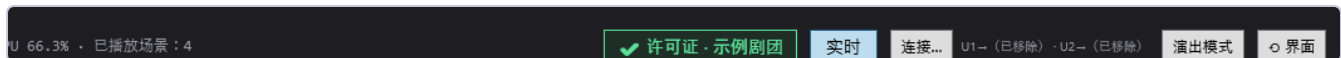
菜单栏

标题栏下方有五个菜单：

- **文件**：创建、打开和保存演出（新建演出...、打开演出...、最近的演出、保存（Ctrl+S）、另存为...），遥控器（GO 按键）...、打开演出的媒体文件夹、导出完整项目（zip）...、导入项目（zip）...、用 AI 创建演出...、由 AI 生成 DMX 流...、导出到独立播放器...、导入 pppshow 演出...。参见演出、文件与项目、遥控器（GO 按键）、用 AI 创建演出、由 AI 生成 DMX 流和独立播放器。
- **场地**：描述场所的一切。DMX 连接...（DMX 连接）、手动控制...（手动控制）、追光（平板）...（平板追光）、灯具、地址、位置...（灯具、地址、位置）、灯具库...（灯具库）、屏幕...（视频屏幕）、机器人...（人形机器人）、LED 面具...（LED 面具）、后台显示屏...（后台显示屏）、导入校准（lyrescal.ini）...和导出校准...（摇头灯校准），然后是切换场地、重命名场地...、复制场地...和删除场地...（切换、重命名、复制场地）。
- **DMX**：DMX 数值...和DMX 推子...（DMX 数值与 DMX 推子）、可视化模式（接收 Art-Net / sACN）...（可视化模式）、声控灯光与速度...（声控灯光与速度）、时间码（LTC / MTC）...（时间码）、MIDI 控制器...（MIDI 控制器）、网页遥控...（网页遥控）、OSC 遥控...（OSC 遥控）。
- **语言**：该菜单不显示文字，而是一个小地球图标（提示气泡“语言 / Language”），这样即使界面使用的是看不懂的语言也能找到它。它列出各种语言，每种都以其本身的文字书写，当前语言处于勾选状态。参见安装、语言与更新。
- **?**：欢迎与入门...和入门清单...（入门）、检查更新...（安装、语言与更新）、关于 DreamShow...（版本和第三方组件声明）。

顶部栏

菜单下方有一条栏，左侧是演出状态，右侧是通用命令。



左侧：演出与统计信息

- **演出名称 @ 场地**：以大号字体显示演出名称，后接“@”和场地名称（例如“14 日音乐会 @ Small stage”）。
- **星号**：一旦演出包含未保存的修改，名称后会出现一个橙色的“*”。保存后它会消失。
- **保存确认**：保存后，绿色文字“✓ 演出已保存（hh:mm:ss）”会显示约两秒半。
- **统计信息（状态行）**：一行小字，每秒更新两次：
 - DMX 引擎的实际帧率，单位为 Hz（每秒计算的 DMX 帧数）；
 - 计算一帧的平均时间，单位为毫秒；
 - “CPU ... %”：DreamShow 占用的处理器比例；
 - “已播放场景：...”：引擎正在播放的场景编号（没有场景在播放时显示“—”，例如第一次 Go 之前的“就绪”状态）；
 - 总黑场启用时显示“· 黑场”；
 - “· ⇨ 并行：...”及正在运行的并行序列列表。

这一行还会非常短暂地显示某些消息（例如“指向：请先选择一台或多台摇头灯”、“校准：请选择一台摇头灯”、“已将 3 个媒体导入 medias\...”）或演出的编译错误（“编译错误：...”）。

右侧：通用命令

从左到右：

- **简易模式**：一个双态按钮，供初学者使用。开启时，界面只保留最基本的内容：场景、场地、时间线和场景设置。**DMX** 菜单和高级功能（遥控、提词器、项目导出、机器人、屏幕、面具、插座、显示器、校准、场地管理）被隐藏，场地中的 **指向、区域、校准...** 和 **曝光** 工具、**资源库** 以及底部栏（日志、音频、时钟）也一并隐藏。关闭后一切恢复。不会删除或转换任何内容：两种模式下的演出完全相同。首次安装时默认提供简易模式；已有的安装仍保持完整模式。您的选择会被记住。
- **实时 (LIVE)**：一个双态按钮，启动时为开启状态。
 - 开启：在 **场景** 列表中选中的场景会实时发送到 DMX 接口（Art-Net、sACN、USB、uDMX）。选择另一个场景会让引擎跳转到该场景，您所做的每项调整都会立即发送到灯具。
 - 关闭：不再向接口发送任何数据帧。模拟继续运行。选择场景不再移动引擎：此时模拟显示另行计算出的所选场景的最终状态。
 - 在演出模式下（提示窗口打开时），**实时** 不起作用：输出始终处于开启状态，以免一次误点让演出陷入黑暗。
 - 在可视化模式下，无论 **实时** 处于何种状态，DreamShow 都不发送任何内容。
-  **已停用** /  **已启用**：仅当场地中至少声明了一台机器人时才会出现。停用时，时间线上的机器人块会被忽略（可以排练灯光和声音而机器人不动）；启用时（红色背景），这些块会被执行。第一台机器人的状态跟在标签后面（“· hors ligne”（离线）、“· 未找到”……）。参见人形机器人。
- **连接...**：打开与 **场地 > DMX 连接...** 相同的窗口（当前场地的域和接口）。确认后，连接设置保存到场地文件中，引擎在新的输出上重新启动。参见DMX 连接。
- **正在使用的输出**：紧挨按钮右侧的一段灰色小字，逐个域概括已打开的输出，例如“U1→Art-Net 发送至 192.168.1.50”；多个域之间用“·”分隔。“U3→（已移除）”表示场地使用了该域但没有输出。提示气泡显示完整文字以及接口打开时的错误。
- **演出模式**：打开提示窗口，可将其放到第二块屏幕上。参见演出模式与提示窗口。
-  **界面**：恢复面板的默认布局（见下文）。

面板

窗口的其余部分分为八个面板。每个面板左上角有一个灰色小字标题，右上角有一个  按钮。

面板（确切标题）	默认位置	作用	详细页面
场景	左栏	演出的场景列表，用于添加、复制、删除、移动场景的按钮，以及大 GO 按钮	<u>“场景”</u> 面板

场地 — 点击 = 选择	中上方，左侧	场地的 2D 或 3D 模拟、灯具选择、指向和区域工具	<u>2D 与 3D 模拟</u>
场景时间线	中上方，右侧	所选场景的轨道和块，以及表示播放位置的红线	<u>场景时间线</u>
场景设置	中部	场景的名称、标签、触发方式、渐变、循环、消息和命令，然后是灯具选择、滑块、调色板、专用设置和最终状态	<u>场景设置和选择灯具并调节灯光</u>
资源库	右栏	可拖到时间线上的编组、媒体、效果、轨迹和其他事件	<u>资源库</u>
日志	底部，左侧	DreamShow 的消息	<u>日志、音频与时钟</u>
音频	底部，中间	静音所有声音、左右声道音量、电平表	<u>日志、音频与时钟</u>
时钟	底部，右侧	时间、演出开始时间和时长、内存和处理器	<u>日志、音频与时钟</u>

整理面板

调整大小

面板之间的灰色细条是分隔条：拖动它们可以放大一个面板，同时缩小相邻面板。每个面板都有最小尺寸。

模拟与时间线的分配

模拟（**场地 — 点击 = 选择**）和 **场景时间线** 共享顶部一行，默认各占一半。两者之间的垂直分隔条用于调整比例，该比例会被记住。当其中一个面板被分离为浮动窗口时，另一个面板占满整行宽度。

交换两个面板

单击某个面板的标题（光标变为四向箭头的十字形），按住鼠标按钮并在另一个面板上松开：两个面板交换位置。例如，您可以把 **场景时间线** 放到中间的大区域，把 **场景设置** 放到顶部。

将面板分离为浮动窗口

-  按钮（提示气泡“分离为浮动窗口”）会把面板移出到一个单独的窗口中，标题为“DreamShow —”后接面板标题。它原来占用的位置会让给其他面板。
- 您可以把这个窗口移到另一块屏幕上并调整其大小。它始终位于主界面之上。

- 要把面板放回原位，只需关闭其浮动窗口。

记住的布局

布局会自动保存在数据文件夹的 `dreamshow.ui.json` 文件中：窗口大小（以及是否最大化）、每个面板的位置、分隔条的尺寸、浮动窗口（位置和大小）。下次启动时，一切都会恢复到您离开时的样子，包括浮动窗口。同一文件还保存模拟的一些设置：显示的类别、背景平面图、曝光、3D 画质以及 **指向时调整变焦** 复选框。

恢复默认布局：🏠 界面

🏠 **界面** 按钮（提示气泡“恢复默认布局”）：

1. 关闭所有浮动窗口，并把它们的面板放回主窗口；
2. 把每个面板恢复到其原始位置（见上表）和原始大小；
3. 删除布局文件。

它不会更改模拟的设置（显示的类别、曝光、3D 画质、指向时调整变焦）：这些设置会在下次保存布局时重新写入，例如在关闭 DreamShow 时。

编辑器中的 GO 按钮

在 **场景** 面板底部，大按钮 **GO (空格)** 会进入下一个场景，就像演出时一样。空格键的作用相同，但光标位于文本框、复选框或下拉列表中时除外。

- 当无法执行 Go 时按钮呈灰色：在最后一个场景上，或当前场景的时间线尚未播放完毕时（红线必须到达最后一个块的末尾，且没有正在进行的渐变）。在 **循环** 场景上（Go 会退出循环）以及第一个场景之前（“就绪”状态），它始终可用。
- Go 会应用所离开场景的渐变（**渐变到下一场景 (秒)**），然后播放目标场景的时间线。
- 如果勾选了时间线上的 **断开自动渐变** 复选框，Go 进入下一个场景时**不**播放其时间线：场景定格于其最终状态，没有声音也没有块。这样可以手动浏览整场演出。

详情参见“场景”面板。

主界面快捷键

按键	作用
Espace	Go（规则与 GO 按钮相同）
Ctrl+S	保存演出
Ctrl+滚轮（在时间线上）	缩放时间线
Suppr（在 轨迹 列表中）	删除所选轨迹

当“等待按键...”块在编辑器中等待某个按键时，该按键会优先用于解除等待。参见[等待（按键、时刻、日期、太阳）](#)和[键盘快捷键](#)。

分步操作

放大时间线并把模拟放到第二块屏幕上

1. 单击 **场地 — 点击 = 选择** 面板右上角的 .
2. 模拟在其单独的窗口中打开；时间线现在占满整个顶部一行。
3. 把模拟窗口拖到第二块屏幕上并将其最大化。
4. 下次启动时，模拟窗口会在同一位置重新打开。
5. 要把它放回主界面，关闭其窗口即可。

交换时间线与场景设置

1. 单击标题 **场景时间线** 并按住鼠标按钮。
2. 拖到 **场景设置** 面板上并松开。
3. 两个面板交换了位置。

恢复整洁的布局

1. 单击右上角的  **界面**。
2. 所有面板都恢复到原始位置和大小。

须知

- 关闭 DreamShow 时总会要求确认（“退出 DreamShow？”）。如果提示窗口处于打开状态，问题变为“演出正在进行中。仍要退出 DreamShow 吗？”。如果演出有未保存的修改，DreamShow 随后会提议保存。
- 面板分离后仍继续工作：模拟、时间线和日志会像在主窗口中一样跟随演出。
- 如果模拟拖慢了电脑，可用场地面板中的  按钮关闭其渲染：DMX 输出不受影响。参见[2D 与 3D 模拟](#)。
- 即使打开了设置窗口，引擎仍会继续播放演出。

另请参阅

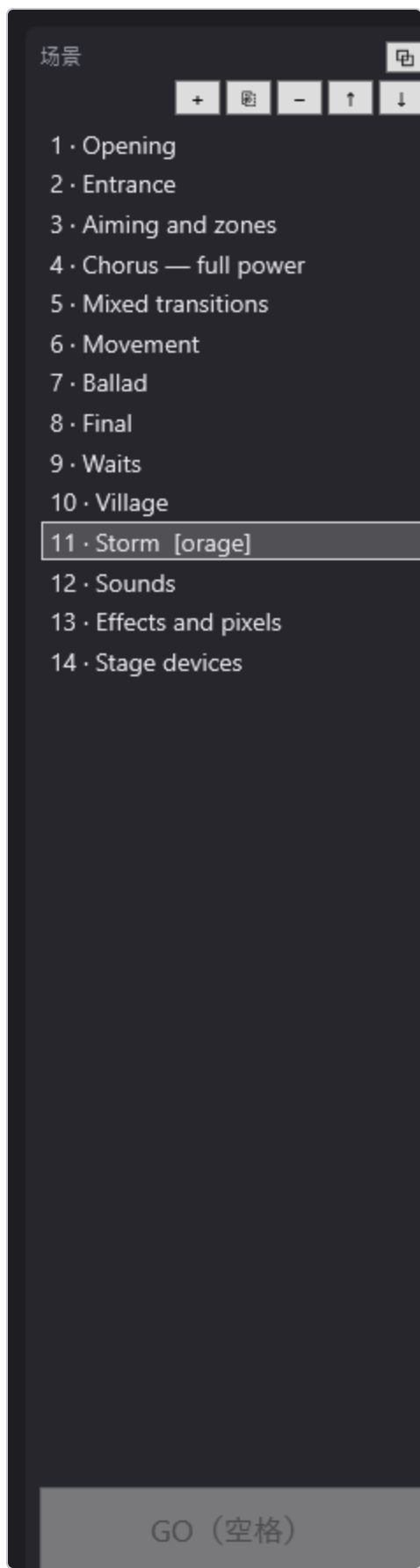
- [“场景”面板](#)
- [场景设置](#)
- [选择灯具并调节灯光](#)
- [2D 与 3D 模拟](#)
- [场景时间线](#)
- [资源库](#)

- 日志、音频与时钟
- 演出模式与提示窗口

“场景” 面板

DreamShow 的演出是一系列场景，通过 Go、自动或衔接的方式依次播放。**场景** 面板列出这些场景：您在这里添加、复制、删除和排列场景，选择要编辑的场景，并用 **GO** 按钮测试场景之间的切换。

打开方式：该面板位于主界面的左栏（默认布局）。



场景列表

每一行显示：

- 场景在演出中的编号（1、2、3.....）；
- 一个圆点 “.”，然后是场景名称；
- 如果场景有标签，则在方括号中显示该标签，例如 4 • Orage [pluie]。标签是一个简短而稳定的名称，用于跳转和并行序列（参见[场景设置和跳转与场景标签](#)）。

名称和标签在 **场景设置** 面板中修改；每敲一个键，列表都会随之更新。

顶部按钮

按钮	提示气泡	作用
+	添加场景	在所选场景之后插入一个空场景（如果没有选中场景则插入到末尾），命名为“场景 N”（N 为场景数加一），并选中它
	复制场景（插入到其后，命名为 #2、#3...）	完整复制所选场景（设置、最终状态、轨道和块），插入到其后
-	删除	确认后删除所选场景
↑	—	把所选场景上移一位
↓	—	把所选场景下移一位

各按钮详解

- +：新场景既没有轨道，也没有灯光设置。其触发方式为 **手动 GO**，没有渐变。
- ：副本的名称为原名称后接 “#2”。如果已经存在副本（“终场 #2”、“终场 #3”），新副本取下一个编号（“终场 #4”）。复制 “终场 #3” 同样得到 “终场 #4”：编号从同名副本中的最大编号继续。
- -：DreamShow 询问 “是否删除场景「...」？” 。如果有 “跳转到场景...” 跳转指向该场景，会弹出消息提醒您需要修正它们：它们在时间线上以红色并带  显示。下一个场景获得选中状态（如果删除的是最后一个场景，则为前一个场景）。
- ↑ 和 ↓：把所选场景与相邻场景交换。在第一个场景上 (↑) 或最后一个场景上 (↓) 不会有任何变化。

使用 +、 或 - 插入或删除场景时，DreamShow 会对按编号指向场景的跳转（“跳转到场景...”）和并行序列重新编号，使它们继续指向正确的场景。

选择场景

单击某个场景（或在列表中使用键盘方向键）即可选中它。整个界面随即切换到该场景：

- **场景设置** 面板显示其设置（名称、标签、触发方式、渐变、循环、消息、附加命令）；

- **最终状态** 列表显示其灯光设置，如果所选目标已有设置，滑块会定位到相应数值；
- **场景时间线** 显示其轨道和块，并回到开头；
- 模拟显示该场景。

如果 **实时** (LIVE) 处于开启状态 (右上角)，引擎会立即跳到该场景，没有渐变，DMX 输出实时显示该场景。时间线保持暂停 (除非正在用 ► 播放)：场地显示场景的最终状态以及红线下方的块。

如果 **实时** 处于关闭状态，引擎不会移动：模拟显示另行计算出的所选场景的最终状态，不会向灯具发送任何内容。

GO 按钮

在面板底部，大按钮 **GO (空格)** 会进入下一个场景，与演出时完全相同。空格键的作用相同，但光标位于文本框、复选框或下拉列表中时除外。

何时可以执行 GO

在以下情况下按钮呈灰色 (空格键也不起作用)：

- 引擎已经在播放最后一个场景；
- 当前场景的时间线尚未结束：红线必须到达最后一个块的末尾，且没有正在进行的渐变。

在以下情况下它始终可用：

- 第一个场景之前，处于“就绪”状态 (Go 启动场景 1)；
- 在 **循环** 场景上 (Go 会退出循环)。

没有任何块的场景会立即“结束”：因此可以立即对其执行 Go。

GO 在编辑器中的作用

1. 引擎进入 **它正在播放的场景** 的下一个场景 (如果 **实时** 关闭，不一定是您所选场景的下一个)。
2. 应用所离开场景的渐变 (**渐变到下一场景 (秒)**)：灯光平滑过渡到新场景的最终状态。
3. 渐变结束时，新场景的时间线开始播放：声音、视频、块、附加命令。
4. 如果 **实时** 处于开启状态，**场景** 列表会跟随：新场景被选中。

如果勾选了 **断开自动渐变** 复选框 (时间线工具栏中)，Go 进入下一个场景时 **不播放其时间线**：场景暂停在其最终状态，没有声音，没有块，也不会有场景自动衔接。这便于在编写过程中逐个场景地浏览演出。

播放时会发生什么

在编辑器中，用时间线上的 ► 按钮 (或通过 Go) 开始播放场景。播放期间：

- 红线在时间线上前进；声音、视频和块在红线到达时触发；

- 模拟跟随红线：它读取真实的 DMX 输出，包括渐变；
- 触发方式为 **手动 GO** 且不循环的场景，会在其最后一个块结束时自行停止：红线停在那里，播放暂停，就像媒体播放器播完一首曲目一样；
- **自动** 或 **已衔接** 场景会在预定时刻自动进入下一个场景（除非勾选了 **断开自动渐变** 或这是最后一个场景）；如果 **实时** 处于开启状态，**场景** 列表会跟随；
- **循环** 场景在结束时重新播放其时间线，直到 Go 或达到其最长时长。

在演出模式下（提示窗口打开时），由演出程序主导：**场景** 列表跟随正在播放的场景，进入某个场景时总会播放它。参见[演出模式与提示窗口](#)。

分步操作

创建三个场景并进行测试

1. 单击 +：“场景 2” 出现在所选场景下方。再次单击 + 得到“场景 3”。
2. 选中每个场景并调节其灯光（参见[选择灯具并调节灯光](#)）。
3. 选中场景 1，然后在 **场景设置** 中把 **渐变到下一场景（秒）** 设为 3。
4. 按空格键：灯光在 3 秒内平滑过渡到场景 2，列表选中场景 2。

制作场景的变体

1. 选中要复制的场景。
2. 单击 ：副本（例如命名为“谢幕 #2”）插入到其后。
3. 随意修改副本；原场景不受影响。
4. 如果原场景有标签，请为副本设置另一个标签（参见“[须知](#)”）。

调整场景顺序

1. 选中要移动的场景。
2. 根据需要多次单击 ↑ 或 ↓。

须知

-  也会复制场景的 **标签**。两个场景使用相同标签时：跳转和并行序列指向第一个，并在日志中提示（“标签 “...” 被多个场景使用：保留第一个（...）。”）。请修改副本的标签。
- ↑ 和 ↓ 不会对跳转重新编号：按编号保存的“跳转到场景...”跳转（目标场景没有标签）会继续指向列表中的同一**位置**，因此移动后会指向另一个场景。请为跳转所指向的场景设置 **标签**：这样无论它们移到哪里，跳转都会跟随。
- 从编辑器跳转（在列表中单击）是瞬时的：不应用任何渐变。渐变只在 Go 或自动衔接时才会播放。
- 只要时间线尚未播放完毕，GO 呈灰色是正常的：用 ► 开始播放，或回到一个没有块的场景。
- 任何修改都会把演出标记为已修改（名称后出现 “*”）。请用 Ctrl+S 或 **文件 > 保存** 保存。

另请参阅

- [场景设置](#)
- [场景时间线](#)
- [跳转与场景标签](#)
- [渐变与混合](#)
- [演出模式与提示窗口](#)
- [主界面概览](#)

场景设置

场景设置 面板的上半部分描述所选场景：名称、标签、离开方式（按 GO、自动或衔接）、渐变到下一场景、循环、显示给操作员的信息，以及进入场景时执行的命令。同一面板的下半部分（灯具选择、滑块、最终状态）在 [选择灯具并调节灯光](#) 中介绍。

打开方式： 在 **场景** 面板中选择一个场景；其设置会显示在 **场景设置** 面板中（默认布局下位于主界面中部）。



模式横幅

面板最上方有一条横幅，提示灯光设置当前修改的是什么：

- “序列模式 — 这些设置定义该场景的灯光”（灰色背景）：这是正常模式。滑块和调色板写入所选场景的最终状态。
- “效果模式 — 「名称」：设置修改的是效果，而非序列”（橙色背景）：您正在修改资源库中的一个效果（在 [资源库](#) 中双击某个效果）。参见 [资源库](#)。
- “轨迹模式 — 「名称」：设置修改的是选中的关键帧”（橙色背景）：您正在修改轨迹的一个关键帧。参见 [轨迹](#)。

在两种橙色模式下，横幅右侧会出现 **✓ 结束效果编辑** 按钮；它会返回序列模式。

设置行

这些字段一经修改即保存到演出中（在下次保存之前，演出会标记为 “*”）。只有选中了场景时才能修改它们。

场景：

- 场景：** 场景名称，可自由填写。它显示在 **场景** 列表、演出程序和日志中。每输入一个字符，列表即随之更新。

标签：

- **标签：**场景的简短固定名称，例如 `pluie` 或 `final`（提示气泡：“场景的简短固定名称（如 rain）：跳转和并行序列按此名称定位，即使插入或移动场景也不受影响”）。
 - 它以方括号形式显示在 **场景** 列表中：`4 • Orage [pluie]`。
 - 开头和结尾的空格会被删除，开头的 “@” 也会被删除（在块中，标签写作 `@pluie`）。
 - 留空 = 无标签。
 - 两个场景不应使用同一个标签：否则定位到的是第一个，日志会给出提示。
 - 参见 [跳转与场景标签](#) 和 [并行序列](#)。

触发：

触发：列表决定如何**离开**本场景进入下一场景。有三种选择：

- **手动 GO**（默认值）：场景等待操作员按 GO。不会自动发生任何事情。
- **自动：**场景在右侧小框中指定的延时之后自动进入下一场景（提示气泡“自动延时（秒）”，默认 2）。延时以秒计，**从场景时间线的开始算起**，即进入渐变结束之后（场景的时间线在通向它的渐变结束时开始）。逗号和句点都可作为小数分隔符。无法识别的数值按 2 秒处理。
- **已衔接：**场景在其时间线结束时，即结束最晚的块结束时，自动进入下一场景。没有任何块的衔接场景会立即进入下一场景（在其进入渐变结束时）。

无论选择哪一项，延时小框都保持可见，但只在 **自动** 时使用。

在所有情况下：

- 离开场景时，应用的是**该场景自己的渐变（渐变到下一场景（秒））**；
- **自动** 和 **已衔接** 对演出的最后一个场景不起作用；
- 勾选 **断开自动渐变** 复选框时（时间线工具栏或提示窗口中），**自动** 和 **已衔接** 会暂停：此时只能按 GO 前进；
- 在 **自动** 或 **已衔接** 的场景上，只要其时间线已结束，仍然可以按 GO（参见 [“场景”面板](#)）。

渐变到下一场景（秒）：

- **渐变到下一场景（秒）：**在**离开**本场景时（按 GO 或自动衔接）所应用渐变的时长（秒），渐向下一场景的最终状态。提示气泡：“与 ppslow 相同：离开本场景时（按 GO 或自动）应用的渐变时长，渐向下一场景的状态。下一场景的时间线在渐变结束时开始。”
 - 0（默认）= 立即切换。
 - 逗号或句点均可。无法识别的数值会被忽略（保留原值）。
 - 下一场景的时间线（声音、视频、块、附加命令）要到渐变**结束时**才开始。
 - 从“就绪”状态第一次按 GO 时，会不经渐变直接到达场景 1。在编辑器中单击 **场景** 列表也同样是立即切换。
 - 各类通道（亮度、颜色、位置、遮光器...）在渐变中的变化方式详见 [渐变与混合](#)。

循环

- **循环**（复选框）：场景的时间线到达结尾（结束最晚的块结束时）后自动从头重新开始，直到按 GO 或达到最大时长。提示气泡：“时间线自动循环，直到按下 GO（或达到最大时长）”。
- 每一轮，时间线上的所有事件都会重新播放：声音和视频从头开始，附加命令重新执行。
- 循环的场景会忽略其**“自动”或“已衔接”触发**：只能通过 GO 或最大时长离开。
- 在循环场景上始终可以按 GO，即使处于一轮的中途。
- 没有任何块的循环场景不会循环（没有可重播的内容）：其**触发**设置正常生效。

最大时长（秒）：

- **最大时长（秒）**：仅在勾选**循环**时可修改。提示气泡：“留空 = 循环直到按 GO；否则场景在该总时长后衔接到下一个”。
- 留空（或 0）：场景一直循环到按 GO。
- 填写时长：在这段总时间之后（所有轮次合计，从时间线开始算起），场景像**自动**场景一样以其渐变进入下一场景。这一切换同样会被**断开自动渐变**暂停。

提示“未列出 = 归零”

在设置行右侧，灰色提示“未列出 = 归零（卷扬：保持）”概括了最终状态的一条重要规则：在某场景最终状态中没有任何设置的灯具，在该场景中会被置零（熄灭）。只有在场地中设为“保持”的灯具（灯具、地址、位置 中的“若某场景未提及”字段，典型例子是卷扬）会保留上一场景的数值。

提示信息：

- **提示信息**：自由文本，可多行，在本场景期间以大字显示在提示窗口中。提示气泡：“演出模式下本场景期间大字显示 — 按 GO 之前需要知道的内容”。例如：“女演员坐下时按 GO”。参见 [演出模式与提示窗口](#)。

附加命令：

- **附加命令**：一个文本区（等宽字体），用于填写进入场景时执行的命令。语法沿用 pps show 软件的语法。

何时执行

- 它们在场景**时间线开始时**执行，即通向该场景的渐变结束之后。
- 仅在播放期间执行：在编辑器中仅仅选中一个场景、时间线处于暂停时，不会执行。它们在按 GO、自动衔接，或在红线位于开头时启动播放（▶）时执行。
- **循环** 的场景每一轮都会重新执行它们。

语法

- 每行一条命令。

- 以 `;` 或 `#` 开头的行是注释，会被忽略。
- 空行会被忽略。
- 关键字（大小写均可）后接 `=` 及其值。

命令	作用
<code>EXEC=<ligne de commande Windows></code>	像 Windows 那样启动程序或打开文件。第一个词是程序（如果含空格，请加引号），其余为参数。日志会写出“EXEC: ...”，启动失败时则写出错误。
<code>VP=<commande ppvideoplayer></code>	将该行原样发送给视频播放器 ppvideoplayer，例如 <code>VP=play:intro.mp4</code> 或 <code>VP=stop:intro.mp4</code> 。
<code>HOLOFAN=<commande ppholofan></code>	将该行原样发送给 ppholofan 程序。
<code>CHAIN=<spectacle>, <n° de scène></code>	衔接到另一个演出：DreamShow 打开该演出文件（在当前演出所在文件夹中查找；必要时自动加上扩展名 <code>.show.json</code> ），并定位到指定场景（编号从 1 开始；省略时为 1）。如果当前演出有未保存的修改，DreamShow 会先提示保存。找不到的演出会在日志中提示（“CHAIN: 找不到演出 ...”）。
<code>PPIP={ [ip;ip...] <commande></code>	向 IP 视频播放盒 (ppip) 发送命令，这些播放盒通过 TCP 端口 5555 连接到 DreamShow。方括号内是目标播放盒的列表，以其 IP 地址的 最后一个数字 标识，用 <code>;</code> 分隔（例如 <code>PPIP=[101;102]...</code> ）；不加方括号时，命令发往所有已连接的播放盒。
<code>AMBILIGHT=<adr>{W} {<master>} {;...}/<adr>... ou OFF</code>	让灯具跟随标记为 (AMBI) 的视频的颜色：见下文。
<code>REPLAYDMX=<fichier bin></code>	回放原始 DMX 录制。路径相对于项目文件夹（包含场地和演出的数据文件夹）。

ppshow 传统硬件的关键字（`SMOKE=`、`MISC1=` 至 `MISC4=`、`LOAD=`、`MATRIX=`、`RANDOM=...`），以及更一般地任何无法识别的行，都不起作用：在该行本应执行时，日志会显示“不支持的 pps show 命令: ...”。

AMBILIGHT 详解

在视频文件名中加入 `(AMBI)` 即可标记该视频，例如 `ouverture (AMBI).mp4`（参见 [时间线上的声音与视频](#)）。视频播放器播放这样的视频时，会把画面左侧和右侧的主色调回传给 DreamShow。

`AMBILIGHT=` 指定由哪些灯具采用这些颜色。

- `/` 之前：采用**左侧**颜色的灯具；`/` 之后：采用**右侧**颜色的灯具。

- 每台灯具以其红色通道的 DMX 地址表示，位于**第一个域 (Universe)**；绿色和蓝色依次位于其后两个地址。
- 地址后紧跟 **W**：该灯具还有白色通道（地址 +3），其值设为 R、G、B 中的最小值。
- **@<master>**：灯具总亮度通道的地址。由场景设定的该通道电平用于调节颜色的强弱，而该通道本身被推到满值。
- 同一侧的多台灯具用 **;** 分隔。
- **AMBILIGHT=OFF** 关闭跟随。
- 该设置**逐场景保留**，直到出现新的 **AMBILIGHT=** 行。
- 当没有新的颜色到达时（超过半秒没有标记视频），灯具恢复场景给它们的状态。

示例：**AMBILIGHT=1W@5;20/40;60** — 左侧：一台地址为 1、总亮度通道在 5 的 RGB+W 灯具，以及一台地址为 20 的 RGB 灯具；右侧：两台地址分别为 40 和 60 的 RGB 灯具。

REPLAYDMX 详解

- 该文件是 pps show 格式的原始 DMX 录制，以每 10 ms 一帧的速度在**第一个域**上读取。
- 播放期间，它会**取代**场景在该域上计算的全部内容，直到文件结束。日志会通知开始（“REPLAYDMX：正在播放 ...”）和结束。
- 暂停会冻结播放；演出复位会停止播放。

分步操作

一个循环到按 GO 的开场场景

1. 在 **场景** 中选择开场场景。
2. 在其时间线上放置一段音乐和几个灯光块（参见 [场景时间线](#)）。
3. 勾选 **循环**；**最大时长（秒）**：留空。
4. 在 **提示信息**：中写入“场内坐满时按 GO”。
5. 将 **渐变到下一场景（秒）**：设为 5。
6. 演出时，音乐和灯光块循环播放；按 GO 会启动一个 5 秒的渐变，进入下一场景。

让三个场景自动衔接

1. 场景 1：**触发**：选择 **自动**，延时 10：它在开始 10 秒后进入场景 2。
2. 场景 2：**触发**：选择 **已衔接**：它在最后一个块结束时进入场景 3。
3. 场景 3：**手动 GO**：它等待操作员。
4. 如需测试而不让场景自动衔接，请在时间线工具栏中勾选 **断开自动渐变**。

进入场景时启动一个程序

1. 在 **附加命令**：中输入，例如：`` ` ; ouvre le diaporama de l'entracte
EXEC="C:\Programmes\Diaporama\diapo.exe" entracte.txt ``
2. 启动该场景（按 GO 或在时间线开头按 ►）：程序启动，日志显示“EXEC：...”。

须知

- 触发决定如何**离开**场景，渐变同样属于被**离开**的场景（与 ppshow 相同）。要调节进入场景 5 的方式，请设置场景 4 的渐变。
- 若要让某个场景长时间停留在固定状态而不播放任何内容，请将其设为 **手动 GO** 且不放任何块：它会保持其最终状态直到按 GO。
- 等待时刻、日期、按键或日落不在此处设置，而是用时间线上的块设置：参见 等待（按键、时刻、日期、太阳）。
- CHAIN=、AMBILIGHT= 和 REPLAYDMX= 命令只在主演出程序中执行，不在并行序列中执行。
- EXEC= 可以启动电脑上的任何程序：请在演出前检查该行，如有疑问请查看日志。

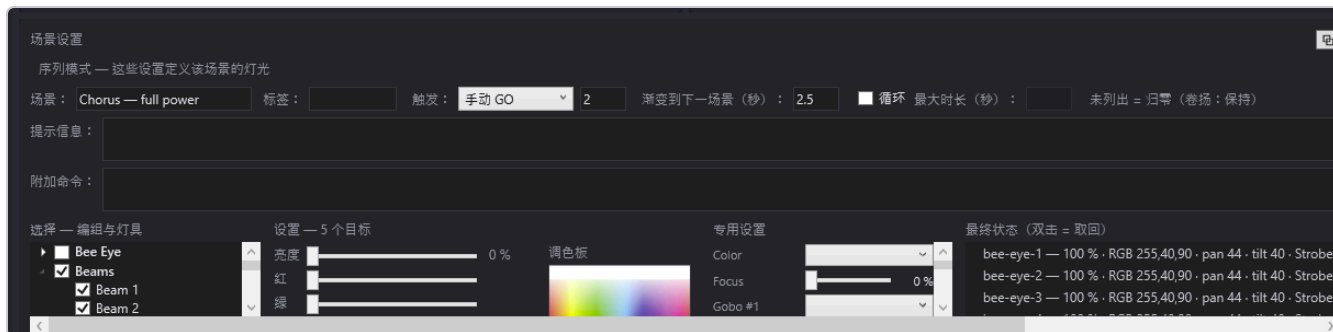
另请参阅

- “场景” 面板
- 选择灯具并调节灯光
- 渐变与混合
- 跳转与场景标签
- 并行序列
- 等待（按键、时刻、日期、太阳）
- 演出模式与提示窗口
- 时间线上的声音与视频

选择灯具并调节灯光

为场景布光时，先勾选要调节的灯具（或编组），然后调节它们的亮度、颜色、位置和专用通道。这些设置构成场景的**最终状态**：即进入该场景时所呈现的稳定灯光。一切都在 **场景设置** 面板的下半部分完成。

打开方式：在 **场景** 面板中选择一个场景；灯具选择和灯光设置位于 **场景设置** 面板中场景设置行的下方。



场景灯光是如何定义的

场景的灯光有两个来源：

1. **最终状态**：本场景中每个编组或灯具的设置列表（亮度、颜色、位置、专用通道）。这是进入场景时渐变所趋向的稳定状态，也是时间线结束后场景保持的状态。直接跳到该场景时，得到的始终是同一个状态。
2. **时间线上的块**：时间线播放期间叠加在最终状态之上的临时变化（灯光块、效果、轨迹、动态效果、黑场...）。参见 [灯光块与效果块](#)。

未出现在最终状态中的灯具，在该场景中会被置零，除非它在场地中被设为“保持”（例如卷扬），这种情况下它保留上一场景的数值。这就是面板上方显示的提示“未列出 = 归零（卷扬：保持）”。

这里介绍的设置写入所选场景的最终状态。例外：在效果模式或轨迹模式下（面板上方为橙色横幅），它们写入正在修改的效果或关键帧。

每项设置几乎立即生效（不到十分之一秒）：模拟中会显示出来；如果 **实时** 已开启，真实灯具也会随之变化。

选择 — 编组与灯具

左栏 **选择 — 编组与灯具** 是一棵带复选框的树：

- 场地中的每个**编组**以粗体显示，其下是组成它的灯具（单击箭头展开）；
- 然后是不属于任何编组的各台灯具，同样以粗体显示。

勾选规则：

- 勾选一个编组会勾选其全部灯具；取消勾选则全部取消。
- 在已勾选的编组中取消勾选单台灯具，会取消该编组的复选框，但不影响其他灯具。
- 属于多个编组的灯具会在树中出现多次：它的各个复选框是联动的，勾选其中一个即勾选其他。
- 勾选一个编组永远不会勾选另一个共享相同灯具的编组。

当一个编组**及其**灯具都被勾选时，设置只写入一次，记在编组名下。

右键菜单

在树中（或在模拟的 2D 平面图上）右键单击会打开一个菜单：

- **全选**：勾选所有编组和所有不属于编组的灯具；
- **全部取消选择**：取消全部勾选；
- 对每个编组，+ **选择 编组** 和 - **取消选择 编组**：将该编组加入或移出所选内容，不影响其他部分；
- **导入 pps show 校准 (lyrescal.ini) ...**：参见 [摇头灯校准](#)。

在模拟中选择

也可以从场地中选择：

- 在 2D 平面图上或 3D 视图中单击一台灯具，即勾选或取消勾选该灯具；
- 在 2D 中用鼠标拖出一个矩形，会勾选其中的所有灯具（并取消勾选其他灯具）；按住 Ctrl 键时，矩形会**添加**到所选内容中；
- 模拟中的 **全部** 和 **无** 按钮相当于 **全选** 和 **全部取消选择**。

当某个编组的所有灯具都以这种方式被选中时，该编组的复选框会被勾选，树也会展开到所选内容。参见 [2D 与 3D 模拟](#)。

设置

滑块上方有一行提示当前目标：“设置 — 未选中任何对象”；只勾选一个目标时为“设置 — ”加目标名称；或“设置 — 4 个目标”。

显示哪些滑块取决于所选灯具：

- **亮度**：亮度，0 到 100 %（数值显示在右侧）。当所选灯具中有亮度通道时出现。
- **红、绿、蓝**：颜色，红、绿、蓝各 0 到 255。**蓝** 右侧的小矩形显示得到的颜色。当所选灯具能够调色时出现：RGB 或 CMY LED，或色轮（此时 DreamShow 选择色轮上最接近的颜色）。

- **水平** 和 **垂直**：摇头灯的水平（pan）和垂直（tilt）方向，0 到 100（50 = 行程中点）。当所选灯具中有摇头灯时出现。

RGB+白光灯具的白色通道没有滑块：DreamShow 会自动将其设为 R、G、B 中的最小值。

滑块如何写入

- 当只勾选**一个**目标且它在最终状态中已有设置时，滑块会定位到它的数值：您从它当前的状态继续调节。
- 勾选多个目标时，滑块不会移动：您调节的数值会赋给所有目标。
- **目标的首次设置**：如果目标在最终状态中还没有任何条目，触碰 **亮度、红、绿、蓝、水平、垂直** 中的任一滑块（或在 **调色板** 中单击）都会把**全部**显示的数值赋给它（亮度、红、绿、蓝，对摇头灯还有水平/垂直）。因此在触碰一个新目标之前，请先检查各滑块。
- 之后，每个滑块只写入自己的数值：调颜色不会影响位置，反之亦然。
- 被调节的摇头灯还会将遮光器设为打开，如果有水平/垂直速度通道，则设为最快，以便光束在指向的位置可见。
- 当您调节某个编组的亮度或颜色时，该编组中拥有独立设置（例如用 **指向** 创建的）的灯具会获得相同的亮度或颜色；但它们的位置不会被修改。
- 手动调颜色会使目标脱离其颜色预置；调 **水平** 或 **垂直** 会使其脱离其位置预置（参见 **预置**）。

从最终状态中移除

- **从最终状态中移除**：从最终状态中删除所勾选目标的设置。这些灯具在该场景中重新归零（卷扬则为保持）。
- **移除不存在的项**：从最终状态中删除当前场地中不存在的灯具或编组的设置（来自另一个场地的残留）。如果没有这样的设置，屏幕顶部的状态行会短暂显示“最终状态：没有缺失的灯具”。

调色板

在滑块右侧，**调色板** 是一张颜色图（所选内容能够调色时可见）：

- 单击某个颜色，或按住鼠标按钮拖动：**红、绿、蓝** 滑块会取指针下的颜色，所选灯具实时变化；
- 如果在 **专用设置** 中勾选了 **单元** 或 **光环** 复选框，调色板**只**为这些单元着色（见下文）；
- 未勾选任何复选框时，调色板为整台灯具着色，并清除各单元的单独颜色。

下方的 **预置...** 按钮打开命名预置（颜色、位置、光束）：参见 **预置**。

调色板图像是数据文件夹中的 `colorpalette.png` 文件。如果缺失，该区域保持空白。

专用设置

专用设置 栏列出所选灯具的其他通道：遮光器、色轮、图案 (gobo)、棱镜、变焦、宏、速度、卷扬位置...只有存在这类通道时才会显示该标题。“微调”通道 (16 位通道的第二个字节) 和保留通道不在其中。

每个通道采用合适的形式：

- **带命名区段的通道** (灯具定义中至少有两个区段)：一个下拉列表，按**名称**列出各区段 (“Ouvert” (打开)、“Strobe lent à rapide” (频闪由慢到快)、“红” ...)。每个区段的提示气泡给出其 DMX 数值。选择一个区段会把通道设在该区段的中间值。
 - 如果所选区段是真正的范围 (频闪速度、连续旋转...)，下方会多出一行，带一个从区段起点到终点的滑块，右侧显示 DMX 数值：在那里设置精确值。对于“无”区段或打开的遮光器，不会出现该滑块。
- **连续通道** (无区段)：一个 0 到 255 的滑块。右侧显示的数值是百分比；对于变焦，若灯具定义给出了光学开角，则显示为**角度 (度)**。滑块的提示气泡给出 DMX 数值和对应区段的名称。
- **多单元灯具** (有多个颜色模块，其通道名称例如 Red 1、Green 1、Blue 1、Red 2...)：每个模块一行 **单元 N**，带一个复选框和一个显示该单元当前颜色的矩形 (提示气泡 “勾选后点击调色板，为该单元着色”)。
- **光环** (某些摇头灯上的装饰光圈)：一行 **光环**，带一个复选框和一个颜色矩形 (提示气泡 “勾选后点击调色板，为光环着色”)。若光环另有一个独立的亮度通道，它会单独显示为一行。

与滑块一样，每项专用设置都写入所有勾选的目标；编组会把数值传给组内在最终状态中已有自己专用通道的灯具。修改光束通道 (变焦、调焦、图案...) 时，如果目标的光束预置设置了该通道，目标会脱离该预置。

最终状态 (双击 = 取回)

右栏 **最终状态 (双击 = 取回)** 列出场景的设置，每个编组或灯具一行：

► Lyres — 80 % • RVB 255,120,0 • pan 50 • tilt 35 • Shutter=255 Zoom=128 • [Ambre, Face]

- 行首的 ►：该目标当前已被勾选。
- 编组或灯具的名称。
- 亮度百分比、颜色 (“RGB r,g,b”)、水平和垂直 (0 到 100)，然后是以 `nom=valeur` (名称=数值) 形式表示的专用通道。
- 方括号内是所用的预置 (颜色、位置、光束)。

双击某一行即取回该设置：该行的目标成为唯一勾选的目标，滑块定位到它的数值。

如果最终状态包含当前场地中不存在的灯具的设置 (来自另一个场地的演出)，最后一行会统计它们：“(N 项设置属于本场地不存在的灯具 — 已保留在演出中，但不播放)”。它们保留在演出文件中，在原场地中重新打开演出时会恢复；**移除不存在的项** 会将其永久删除。

在效果模式下，标题变为“效果「...」的内容”；在轨迹模式下，变为“「...」的关键帧”。

用所选内容创建编组

+ **编组（选中项）** 按钮位于 **资源库** 面板中 **编组** 列表的下方：

1. 勾选将要组成编组的灯具（在树中或在模拟中）。
2. 单击 + **编组（选中项）**。
3. 输入名称（“编组名称（N 台灯具）： ”），然后单击 **OK** 确认。
4. 编组被添加到场地，并立即保存到场地文件中。它会出现 **选择 — 编组与灯具** 树和 **编组** 列表中。

名称不能与已有编组重名，也不能与灯具的标识符相同（“该名称已存在。”）。如果没有勾选任何灯具，DreamShow 会提示“请先选择将要组成编组的灯具。”。

分步操作

将面光设为 70 % 的琥珀色

1. 在 **场景** 中选择场景。
2. 在 **选择 — 编组与灯具** 中勾选面光编组。
3. 将 **亮度** 设为 70 %。
4. 在 **调色板** 中单击一种柔和的橙色，或设置 **红** 255、**绿** 150、**蓝** 40。
5. 该编组的行出现在 **最终状态** 中；模拟中显示面光已亮。

让摇头灯照向一位演员

1. 勾选摇头灯。
2. 调节 **水平** 和 **垂直**，或者更简单地在模拟中使用 **指向**（参见 [用摇头灯指向并覆盖区域](#)）。
3. 在 **专用设置** 中，从列表选择一个图案，并以度为单位调节变焦。

取回并修正已有设置

1. 在 **最终状态** 中双击所需的行。
2. 只有该目标被勾选，滑块显示它的数值。
3. 进行修正；该行随之更新。

为 LED 灯条的每个单元设置不同颜色

1. 勾选灯条。
2. 在 **专用设置** 中只勾选 **单元 1**，然后单击 **调色板** 中的红色。
3. 取消勾选 **单元 1**，勾选 **单元 2**，单击蓝色，依此类推。
4. 要恢复为单一颜色，取消勾选所有单元，然后在 **调色板** 中单击：所有单元都会采用该颜色。

须知

- 所选内容在整个界面中是共用的：模拟、**指向**、**区域**、**校准...**、+ **效果（选中项）**、+ **轨迹（选中项）** 和预置都作用于所勾选的目标。
- 在场地中标记为“故障”或“隐藏”的灯具不会出现在模拟中，但仍保留在选择树中。
- 场景的设置只有通过 **文件 > 保存** (Ctrl+S) 才会写入磁盘。而编组则会立即保存到场地中。
- 对于摇头灯，模拟中的 **指向时调整变焦** 复选框决定 **指向** 是否也会调整变焦。

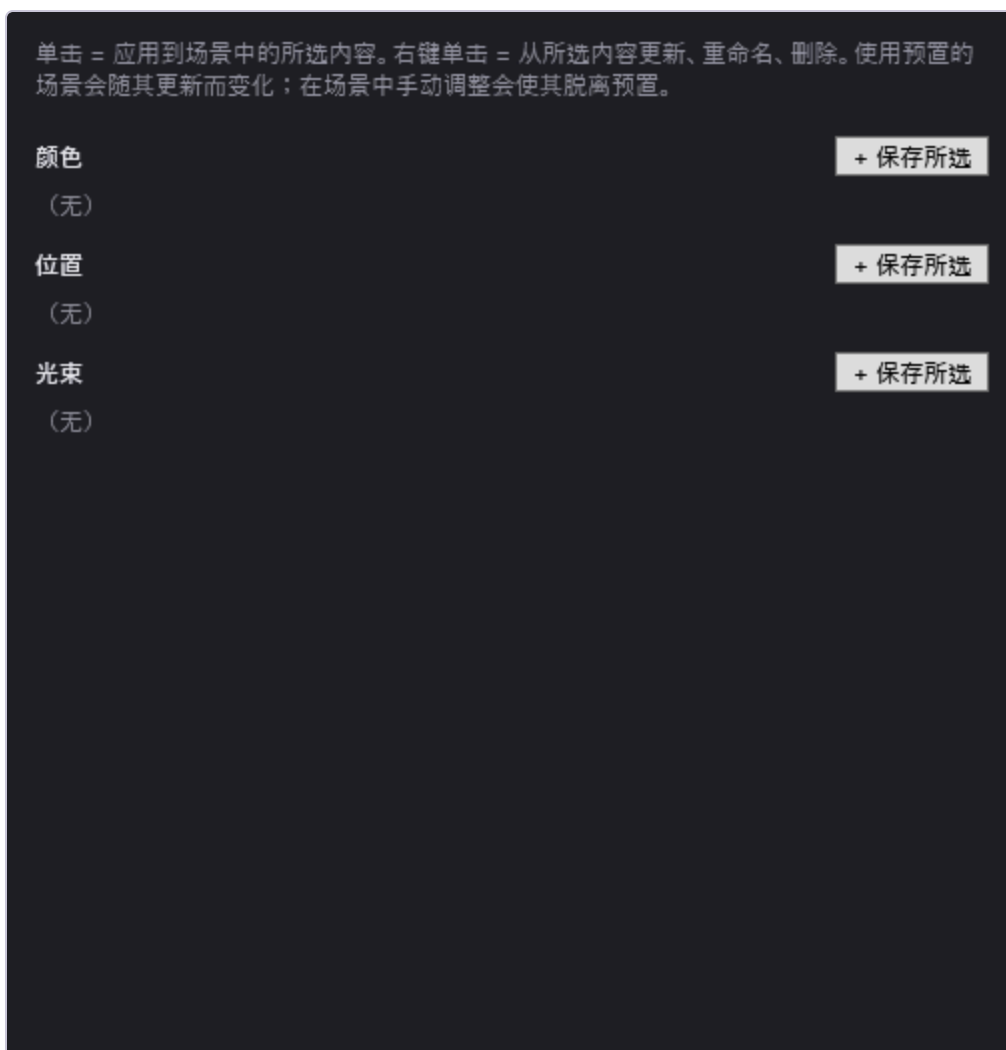
另请参阅

- [场景设置](#)
- [预置](#)
- [2D 与 3D 模拟](#)
- [用摇头灯指向并覆盖区域](#)
- [灯光块与效果块](#)
- [资源库](#)
- [灯具、地址、位置](#)

预置

预置是一个命名的设置，可以在所有场景中重复使用：一种**颜色**（“琥珀”、“深夜蓝”）、一组摇头灯**位置**（“面光”、“歌手”），或一项**光束**设置（变焦、调焦、图案、棱镜...）。单击一下即可把预置应用到所选灯具。更重要的是，场景会保持与预置的关联：如果您更新了预置（某台摇头灯被移动了，或者色调不再满意），所有使用它的场景会一起改变。

打开方式：单击 **场景设置** 面板中调色板下方的 **预置...** 按钮。只有当所选内容中包含能够调色的灯具时，该按钮才会出现。**预置** 窗口不是模态窗口：在编排场景时可以一直开着。



“预置” 窗口

窗口顶部有一行提示：“单击 = 应用到场景中的所选内容。右键单击 = 从所选内容更新、重命名、删除。使用预置的场景会随其更新而变化；在场景中手动调整会使其脱离预置。”

底部的状态行显示最近一次操作的结果（预置已应用、已保存、错误...）。

中间有三个分区。每个分区标题右侧都有一个 + **保存所选** 按钮，下方以按钮形式列出该分区的预置（分区为空时显示 “（无）” ）。

颜色

- 保存的内容：所选内容的颜色（R、G、B）。按钮的提示气泡：“所选内容的颜色（R、G、B 滑块或调色板）。”
- DreamShow 取第一台所选灯具在场景中的颜色；若没有，则取 **红、绿、蓝** 滑块显示的颜色。
- 预置按钮先显示一条该颜色的色带，然后是名称。

位置

- 保存的内容：**每台**所选摇头灯在场景中的水平（pan）和垂直（tilt）。提示气泡：“每个所选灯具的 pan/tilt：各自恢复到自己的位置。”
- 之后应用该预置时，每台摇头灯都会回到**它自己**保存的位置。保存时不在所选内容中的摇头灯，会得到所保存位置的平均值。
- 按钮先显示灯具数量（“4 个灯具”），然后是名称。
- 如果所选摇头灯在场景中都没有位置：“所选灯具在此场景中均无位置（pan/tilt）。”

光束

- 保存的内容：所选内容在场景中设置的光束通道：变焦、调焦、光圈、雾化（frost）、图案、棱镜。提示气泡：“在“特定设置”中设置的变焦、调焦、光圈、雾化、图案片和棱镜。”
- 按钮先显示前三个通道的名称，然后是预置名称。
- 如果所选内容在场景中没有设置任何这些通道：“此场景中的所选内容没有光束设置（变焦、调焦、图案片、棱镜、雾化、光圈）：请先在“特定设置”中设置。”

操作

保存预置

1. 选择灯具并在场景中调好它们。
2. 在相应分区中单击 + **保存所选**。
3. 一个小窗口会建议一个名称（“颜色 3”、“位置 2”、“光束 1”...）。如有需要可以修改，然后单击 **OK**。
4. 预置出现在该分区中。消息：“预置 “...” 已保存。将其应用到所选内容，场景即会跟随它。”

注意：保存预置并不会让场景与之关联。如果希望场景跟随它的更新，请随后单击该预置将其应用。

如果同类型中已有同名预置，它会被替换。

应用预置（单击）

单击预置会将其应用到场景（或正在修改的效果、关键帧）中所勾选的目标：

- 目标获得预置的数值，**并**保留对该预置的引用；
- 在场景中还没有设置的目标会被创建，亮度取 **亮度** 滑块的值；
- 位置预置只应用于具有水平/垂直的目标；
- 应用颜色预置会清除各单元的单独颜色；
- 将预置应用到编组时，组内对同一属性有独立设置的灯具也会获得该预置。

消息：“...”已应用到所选内容。”没有所选内容时：“请先在场景中选择灯具或组。”

目标所使用的预置会以方括号的形式显示在 **最终状态** 中该目标所在行的末尾。

预置的提示气泡会显示有多少设置在使用它：“在此演出及效果中使用 N 次”。

更新预置（右键单击）

右键单击预置，然后选择 **从所选内容更新**：

- 预置取所选内容的当前数值（规则与保存时相同）；
- 当前打开的演出中所有使用该预置的场景以及所有使用它的效果，会立即采用新数值；
- 消息：“...”已更新：N 个场景设置随之更新。”

重命名预置（右键单击）

重命名...：输入新名称。当前打开的演出和效果中的引用会随新名称更新。同一分区中已被使用的名称会被拒绝（“已存在同名预置。”）。

删除预置（右键单击）

删除：确认后，预置被删除。使用它的场景设置保留当前数值，但不再跟随任何预置（“使用它的 N 个场景设置将保留其当前值。”）。

让场景脱离预置

在场景中手动进行的调整会使目标脱离相关的预置，且只脱离这一个：

- 调节 **红、绿、蓝** 或在 **调色板** 图像中单击，会脱离颜色预置；
- 调节 **水平** 或 **垂直**、使用 **指向**、绘制 **区域** 或使用 **校准...** 向导，会脱离位置预置；
- 在 **专用设置** 中修改光束预置所设置的通道，会脱离光束预置。

目标保留其数值；只是不再跟随预置的更新。要重新关联，请再次应用该预置。

分步操作

为四台摇头灯创建“歌手”位置，并在各处重复使用

1. 选择一个场景，勾选四台摇头灯。
2. 指向歌手（模拟中的 **指向** 按钮，或 **水平/垂直** 滑块）。
3. 单击 **预置...**，然后在 **位置** 中单击 **+** **保存所选**；命名为“歌手”。
4. 单击 **歌手**，将此场景与该预置关联。
5. 在其他每个需要摇头灯指向歌手的场景中：选择该场景，勾选摇头灯，单击 **歌手**。
6. 当话筒架换了位置时：在任一场景中指向新位置，然后右键单击 **歌手** > **从所选内容更新**。所有关联的场景都会随之更新。

在整个演出中修正一种色调

1. 在某个场景中勾选一台使用“琥珀”预置的灯具。
2. 调整 **红、绿、蓝**（这一调整会暂时使目标脱离预置）。
3. 右键单击 **琥珀** > **从所选内容更新**：预置采用新色调，所有关联的场景也随之改变。
4. 再次单击 **琥珀**，让刚刚调整过的目标重新关联。

须知

- 预置保存在数据文件夹的 `palettes.json` 文件中：该文件夹中的所有场地和所有演出共用这些预置。
- 位置预置按**灯具**保存位置：它在创建时所在的场地中才有意义。
- 场景始终保留其预置的具体数值：如果某个预置缺失（已删除，或在另一台电脑上缺少文件），场景仍照常播放。
- **重命名...** 只更新当前打开的演出和效果。在其他已保存的演出中，引用旧名称的设置保留其数值，但不再跟随该预置。
- 更新预置也会改变资源库中使用该预置的效果；此时效果文件会被重新保存。
- 当所选内容中没有能够调色的灯具时（例如只选了不带颜色的摇头灯），**预置...** 按钮会被隐藏：请至少选择一台彩色灯具来打开它，然后让窗口一直开着。

另请参阅

- [选择灯具并调节灯光](#)
- [用摇头灯指向并覆盖区域](#)
- [资源库](#)
- [灯光块与效果块](#)

资源库

资源库 面板汇集了可以放到场景时间线上的所有内容：灯具编组、媒体（声音、视频、图像、DMX流）、效果、轨迹以及其他事件（跳转、等待、黑场、音量...）。将它们拖到时间线的某条轨道上即可；其中一些也可以直接在这里用所选内容创建。

打开方式：该面板位于主界面的右栏（默认布局）。



面板共有五个分区。每个标题前有一个彩色小方块，提示时间线上对应块的颜色（方块的提示气泡会说明）。

分区	块的颜色	方块的提示气泡
编组	紫色	时间线上灯光块的颜色
媒体	蓝色	时间线上媒体块的颜色
效果	绿色	时间线上效果块的颜色
轨迹	橙色	时间线上轨迹块的颜色
其他	粉色	时间线上「其他」事件的颜色

将元素拖到时间线上

所有列表的操作方法都相同：

1. 单击列表中的某个元素，按住不放，将鼠标移动几个像素。
2. 把它拖到 **场景时间线** 的某条轨道上，放在所需的位置（时间点）。
3. 松开：块即在该位置创建。

块的详细信息（时长、渐变、属性）请参见 [场景时间线](#) 及其后的各页。

编组

场地中的编组列表。

- **拖动编组** 到轨道上，会为该编组创建一个 10 秒的**灯光块**。该块采用该编组在所选场景最终状态中的设置；若没有，则采用其在演出另一个场景中的设置；若仍没有，则为 100 % 白光。参见 [灯光块与效果块](#)。
- **+ 编组（选中项）**（提示气泡“用选中的灯具创建一个编组”）：用勾选的灯具创建一个编组。DreamShow 会询问其名称（“编组名称（N 台灯具）： ”）。编组立即保存到场地中，并出现在选择树中。已被编组或灯具使用的名称会被拒绝。参见 [选择灯具并调节灯光](#)。
- **右键单击 > 删除编组**：确认后从场地中删除该编组。灯具仍然保留；只是演出中原本针对该编组的设置不再指向任何对象。

编组也可以在 **场地 > 灯具、地址、位置...** 中管理（参见 [灯具、地址、位置](#)）。

媒体

演出媒体文件夹中的文件列表：数据文件夹中的 `medias\<nom du show>`（通过 **文件 > 打开演出的媒体文件夹** 打开该文件夹）。每个演出都有自己的媒体文件夹。文件夹中的所有文件都会按字母顺序列出。

当文件夹中有文件被添加、删除或重命名时（例如在 Windows 资源管理器中），列表会自动更新。

- **U** (提示气泡“刷新媒体列表”)：手动重新读取文件夹。缺少文件的时间线块会再次被标出，视频播放器也会重新读取其文件夹。
- **添加到时间线**：将所选媒体添加到场景中，时间点为 0。
 - 块会放在时间线中选定的轨道上；若没有，则放在名为“媒体”的轨道上（必要时自动创建）。
 - 其时长为文件的实际时长（向上取整到十分之一秒），未知时为 30 秒；DreamShow 一旦能够打开文件，就会修正该时长。
 - DMX 流文件（`.DmxStreaming`、`.bin`、`.dmx`）会变成 DMX 块，放在选定的轨道或名为“DMX”的轨道上，时长为录制的实际时长。
 - 如果没有选中任何媒体，会弹出打开文件窗口；所选文件会被**复制**到演出的媒体文件夹（如果尚不在其中），然后添加。
- **导入媒体...** (提示气泡“将一个或多个文件复制到演出的媒体文件夹”)：选择一个或多个文件；它们会被复制到演出的媒体文件夹。已存在的同名文件会被**替换**。屏幕顶部的状态行会确认“已将 N 个媒体导入 medias\...”。
- 可选的文件类型：“媒体”（`.mp4`、`.avi`、`.mov`、`.mkv`、`.mp3`、`.wav`、`.flac`）、“DMX 流”（`.DmxStreaming`、`.bin`、`.dmx`）和“全部”。
- **拖动媒体** 到轨道上：在松开的时间点创建一个媒体块（对于 DMX 流则创建 DMX 块）。

媒体的右键菜单

右键单击会选中指针下的媒体，并打开：

- **► 播放**：立即收听或观看该媒体，以便试听。声音由 DreamShow 播放；视频发送到视频播放器 ppvideoplayer（必要时自动启动）。
- **■ 停止**：停止所有声音以及所选视频。
- **用 GoldWave 编辑**：如果已安装音频编辑器 GoldWave，则用它打开该文件。DreamShow 会在常见的安装文件夹中查找；如果找不到，会询问 `GoldWave.exe` 所在位置并记住它。
- **打开媒体所在文件夹**：在 Windows 资源管理器中打开媒体文件夹，并选中该文件。
- **删除媒体**：确认后从媒体文件夹中删除该文件。如果该媒体在时间线上被使用，确认框会提醒：“注意：该媒体正在时间线上使用 — 相关块将变为错误状态。”

参见 [时间线上的声音与视频](#)。

效果

效果是一个命名的灯光设置（若干编组或灯具及其数值），可在所有场景和所有演出中重复使用。效果保存在数据文件夹的 `effects.json` 文件中。

- **拖动效果** 到轨道上，会创建一个 10 秒的**效果块**。该块按名称引用效果：修改效果会修改所有使用它的块。
- **+ 效果（选中项）**（提示气泡“将选中项及其设置保存为命名效果（双击 = 修改效果）”）：
 1. 勾选编组或灯具并完成设置。
 2. 单击 **+ 效果（选中项）** 并输入名称（“效果名称：”）。

3. 对于每个勾选的目标，效果会保存 **亮度、红、绿、蓝** 滑块的数值（对摇头灯还有 **水平、垂直**），以及该目标在场景最终状态中的专用通道。

没有勾选目标时：“勾选编组 / 灯具并完成设置，然后创建效果。” 已被使用的名称会被拒绝。

- **双击**某个效果，或 **右键单击 > 修改效果**：进入**效果模式**。**场景设置** 面板的横幅变为橙色（“效果模式 — 「...」：设置修改的是效果，而非序列”），效果的目标被勾选，所有设置（滑块、调色板、专用设置、**指向...**）都修改该效果。模拟会在所选场景之上显示该效果。右侧列表的标题变为“效果「...」的内容”。
- **✓ 结束效果编辑**（横幅右侧）：保存效果并返回序列模式。
- **右键单击 > 删除效果**：确认后删除该效果。

参见 [灯光块与效果块](#)。

轨迹

轨迹是用随时间变化的关键帧（位置、颜色、区域）描述的摇头灯运动。每条轨迹都是数据文件夹中 `trajectoires` 文件夹里的一个文件。

- 列表的提示气泡：“双击 = 打开关键帧编辑器；拖到轨道上 = 插入；Del = 删除”。
- **拖动轨迹** 到轨道上，会创建一个与轨迹时长相同的**轨迹块**。
- **双击**：打开关键帧编辑器并进入轨迹模式。
- **Del**（按键）：确认后删除所选轨迹。
- **右键单击** 提供：
 - **打开编辑器**；
 - **复制...**：以另一个名称保存一份副本（建议名称：原名称后加 “(副本)”）；原轨迹及其块不受影响；
 - **删除...**：确认后永久删除该文件。已放在时间线上的块仍然保留，但不再播放任何内容。
- **+ 轨迹（选中项）**（提示气泡“为勾选的摇头灯创建轨迹：当前状态成为第一个关键帧，随后打开编辑器”）：先勾选摇头灯并定好位置，单击该按钮，输入名称；编辑器随即打开。

详细内容请参见 [轨迹](#)。

其他

可拖到轨道上的事件（列表的提示气泡：“拖到轨道上：瞬时事件”）。该列表按字母顺序排列，包含：

元素	简介	详细页面
后台提示屏...	向后台显示器发送信息	后台显示屏
跳转到场景...	跳转到另一个场景（放置时 DreamShow 会询问跳到哪一个）	跳转与场景标签

等待时刻、日期或日出日落...	让演出暂停，直到经过一段时长、到达某个时刻、某个日期或日出/日落	<u>等待（按键、时刻、日期、太阳）</u>
等待按键...	让演出暂停，直到按下某个按键	<u>等待（按键、时刻、日期、太阳）</u>
启动并行序列...	从某个场景开始启动第二路播放	并行序列
动态效果...	作用于一组灯具某一属性的波形（波浪、流水、圆形扇面...）	动态效果
面具...	控制 LED 面具	<u>LED 面具</u>
音量	改变左/右音量	<u>时间线上的声音与视频</u>
黑场	在块的时长内将所有亮度强制为零（位置不变）	灯光块与效果块
像素映射...	在灯条、矩阵和灯具的单元上播放内容（图案或图像），把它们当作一幅图像	像素映射
机器人...	控制人形机器人	人形机器人
静音	在块的时长内渐变关闭所有声音（宽度为零的块会立即切断）	<u>时间线上的声音与视频</u>
停止声音	停止正在播放的声音（全部，或某些轨道上的声音）	<u>时间线上的声音与视频</u>
结束并行序列...	以渐变方式停止一个并行序列	并行序列

对于大多数元素，放置时会打开一个设置窗口，因为没有这些设置块就没有意义：**后台提示屏...**、**跳转到场景...**、两种等待、两种并行序列、**动态效果...**、**像素映射...**、**机器人...** 和 **面具...**。取消该窗口则不会添加任何内容。**音量**、**黑场**、**静音** 和 **停止声音** 会直接放置；之后再在时间线上设置它们。

分步操作

为场景添加音乐

1. 单击 **导入媒体...**，选择 `.mp3` 或 `.wav` 文件。
2. 文件出现在 **媒体** 中。
3. 选择场景，然后将文件拖到某条轨道的时间点 0（或选中它并单击 **添加到时间线**）。
4. 蓝色块的长度与乐曲时长相同。

创建并重复使用“蓝色氛围”效果

1. 勾选相关编组，调节 **亮度** 和颜色。
2. 单击 **+ 效果（选中项）**，将其命名为“蓝色氛围”。

3. 将“蓝色氛围”拖到任意演出、任意场景的时间线上。
4. 要在所有地方统一修改：双击它，进行调整，然后单击 ✓ **结束效果编辑**。

须知

- 媒体只通过其文件**名称**引用，位于演出的媒体文件夹中：把项目复制到另一台电脑（**文件 > 导出完整项目 (zip) ...**）时，一切保持原位。
- **导入媒体...** 会在不提示的情况下替换文件夹中已有的同名文件。
- 效果和轨迹由数据文件夹中的所有演出共用；媒体则属于某一个演出。
- 单击 ✓ **结束效果编辑** 时，对效果的修改会保存到 `effects.json` 中。
- **删除媒体** 和 **删除...**（轨迹）会真正从磁盘上删除文件。

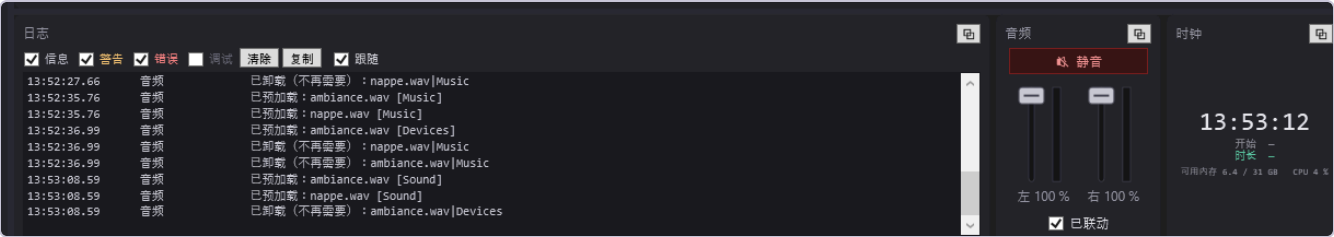
另请参阅

- 场景时间线
- 灯光块与效果块
- 时间线上的声音与视频
- 轨迹
- 选择灯具并调节灯光
- 演出、文件与项目

日志、音频与时钟

主界面底部有三个小面板。**日志** 记录 DreamShow 正在做的事情（播放的场景、启动的声音、接口错误...）。**音频** 面板提供一个用于切断声音的紧急按钮、左右音量以及电平表。**时钟** 显示当前时间、演出开始时间和时长，以及电脑的状态。

打开方式：这三个面板位于主界面底部，从左到右依次为：**日志**、**音频**、**时钟**（默认布局）。与所有面板一样，可以用  将它们分离为浮动窗口（参见 [主界面概览](#)）。



“日志” 面板

日志行

每一行的格式如下：

20:41:07.52 AVT dmx Connexions : ...

- 时间，精确到百分之一秒；
- 消息级别：普通信息不显示，警告显示“警告”（AVT），错误显示“错误”（ERR），诊断消息显示“调试”（dbg）；
- 来源：发出消息的 DreamShow 部分（show、dmx、audio、vidéo、salle、extra、robot...）；
- 消息内容。

颜色有助于辨认：浅灰色为信息，橙黄色为警告，红色为错误，深灰色为诊断。

例如可以在日志中看到：DreamShow 的启动、每次 GO（“GO → 场景 3（Orange），渐变 2 秒”）、自动衔接、启动和停止的声音与视频（及其屏幕）、执行的附加命令、演出的保存、演出的结束（“演出结束：已到达最后一个场景 — 时长 ...”）以及无法打开的 DMX 接口。

过滤器和按钮

面板顶部：

- **信息**（默认勾选）：显示信息类消息。

- **警告**（默认勾选）：显示警告。
- **错误**（默认勾选）：显示错误。
- **调试**（默认不勾选）：显示诊断消息（重新编译耗时、模拟帧率、指向细节...）。用于查找卡顿原因或提供给技术支持。
- **清除**：清空日志。
- **复制**（提示气泡“将显示的日志复制到剪贴板”）：将所有**显示中的**行（取决于过滤器）复制到剪贴板，以便粘贴到电子邮件或求助请求中。
- **跟随**（默认勾选）：日志自动滚动以显示最后一行。取消勾选后，可以在新消息不断到来时从容阅读较早的消息。

过滤器也作用于已经收到的消息：勾选 **调试** 会显示前几分钟的诊断消息。

关于日志的须知

- 日志保留最近 1 000 条消息。更早的消息会被丢弃。
- 日志不会保存到磁盘：关闭 DreamShow 时会被清空。如需留下记录（例如发生事故后），请在退出前使用 **复制**。
- 加载期间、窗口打开之前发出的消息也会显示在其中。

“音频”面板

音频 面板调节由 DreamShow 自身播放的声音（音乐、媒体块中的音效）。

-  **静音**（红色按钮；提示气泡“立即停止所有正在播放的声音（编辑与演出模式皆然）。”）：立即停止 DreamShow 正在播放的所有声音，编辑和演出时均有效。提示窗口中有一个功能相同的按钮。
- **左声道音量** 和 **右声道音量**：两个垂直推子，0 到 100 %。越往上声音越大。数值显示在下方：“左 100 %” 和 “右 100 %”。单击滑轨可将推子直接移到该处。
- **电平表**：每个推子右侧有一条绿色条，显示 DreamShow 输出的声音电平，分左右两侧。它测量的是推子**之前**的声音：即使推子拉到底，它也会跳动。它不显示其他程序的声音（也不显示视频播放器的声音）。
- **已联动**（推子下方的复选框）：勾选后，两个推子一起移动；勾选的那一刻，右推子会对齐到左推子。

音量和 **已联动** 复选框会被记住，下次启动时恢复。

放在时间线上的 **音量** 事件会在演出过程中改变音量：此时面板上的推子也会随之移动。参见 [时间线上的声音与视频](#)。

关于音频的须知

-  **静音** 和推子只作用于由 DreamShow 播放的声音。视频由视频播放器 ppvideoplayer 播放，该按钮不会停止它。
- Windows 的总音量和调音台的音量会与这些推子叠加。

“时钟”面板

时钟 面板会随其所占空间放大：其内容会缩放以填满面板，因此可以把它做成一个大的控制室时钟（例如用  将其分离到单独的屏幕上）。

- **时间**：电脑的时间，大字显示（hh:mm:ss）。
- **开始**：演出的开始时间，即从“就绪”状态（第一个场景之前，例如刚打开提示窗口时）第一次按 GO 的时间。演出尚未开始时显示“开始 —”。
- **时长**（绿色）：从开始起经过的时间，格式为 h:mm:ss。当演出到达其**最后一个场景**时，时长停止计时，旁边显示“FIN hh:mm:ss”（结束 hh:mm:ss）：这就是演出的结束时间。演出尚未开始时显示“时长 —”。
- **可用内存 ... / ... GB CPU ... %**：电脑的可用内存和总内存，以及整台电脑的处理器负载（而屏幕顶部的状态行显示的是 DreamShow 自身所占的部分）。

当演出回到“就绪”状态时，例如打开提示窗口准备重新开始时，时钟会归零（“—”）。

分步操作

把日志发送给帮助您的人

1. 如果对方要求，请在 **日志** 中勾选 **调试**。
2. 重现问题。
3. 单击 **复制**。
4. 粘贴（Ctrl+V）到您的消息中。

排练时把音乐音量降低一半

1. 确认已勾选 **已联动**。
2. 将任一推子降到“左 50 %”：另一个推子随之移动。

在控制室显示一个大时钟

1. 单击 **时钟** 面板右上角的 .
2. 把窗口放到所需的屏幕上并放大：时间、开始时间和时长会随之变大。

另请参阅

- [主界面概览](#)
- [时间线上的声音与视频](#)
- [演出模式与提示窗口](#)
- [故障排除](#)

2D 与 3D 模拟

场地 面板显示场地及其灯具，可以俯视（2D）或立体（3D）查看，并显示光束、颜色和视频屏幕。它用于在没有设备的情况下查看演出、单击选择灯具，以及用鼠标让摇头灯指向。无需连接任何灯具，就可以编写并排练整场演出。

打开方式：该面板的标题为 **场地** — **点击** = **选择**，位于主界面上方中部、时间线左侧（默认布局）。可以用 **⌘** 将它分离为浮动窗口，例如在第二块屏幕上放大显示。



工具栏

从左到右：

元素	作用
	开启或关闭模拟渲染
平面 / 立体	选择视图（2D / 3D）
基础 / 标准 / 最高	3D 光束质量（仅在 3D 中可见）
全部 / 无	选择所有灯具 / 不选任何灯具

指向	在场地中单击，让所选摇头灯指向该处
区域	绘制一个由所选摇头灯分担覆盖的区域
○	椭圆区域（不勾选 = 矩形）
指向时调整变焦	指向 时同时调节变焦，得到直径约 1 米的光斑
旋转°	区域的旋转角度（度）
校准...	对所选摇头灯进行四点校准
曝光	模拟的曝光，单位为勒克斯
显示 ▾	可见的灯具类别、背景平面图

☹ — 模拟渲染

该按钮默认开启。提示气泡：“模拟渲染。关闭后：不再计算和绘制场地（2D 和 3D），在演出期间减轻处理器和显卡负担。DMX 输出不受影响。”

- 关闭时：面板显示“模拟已关闭 — 按 ☹ 按钮重新开启。DMX 输出照常继续。”模拟中屏幕上的视频会暂停。日志记录“模拟已关闭（DMX 输出继续）”。
- 重新开启时：场地立即重新绘制（在 3D 中，视图会重新框住整个场地）。
- 该选择会被**记住**：如果在模拟关闭的状态下退出 DreamShow，下次启动时它仍保持关闭。

平面 / 立体

- **平面**：俯视的场地平面图（2D）。这是启动时的视图。
- **立体**：立体的场地（3D，包括地面、舞台台面、后墙）、灯具、空气中的光束以及它们在各表面上的光斑。每次切换到 3D 时，视图都会重新取景：从观众席看向舞台，整个场地都在视野内。

2D / 3D 的选择不会在两次会话之间保存。

基础 / 标准 / 最高 — 3D 质量

仅在 3D 中可见。提示气泡：“3D 光束渲染质量：基础（平面圆锥）、标准（渐变的核心与光晕、柔和的落点）、最高（GPU 着色器渲染，连续渐变的体积光束）。”

- **基础**：最轻量；适合配置一般的电脑。
- **标准**：光束更逼真，开销适中。
- **最高**：光束直接由显卡绘制。如果显卡不支持，DreamShow 会改回 **标准**，日志会给出提示（“GPU 渲染不可用 (...) — 改用标准质量。”）。

该选择会被记住。

全部 / 无

- **全部**：勾选所有编组和所有不属于编组的灯具。
- **无**：取消全部勾选。

指向、区域、○、指向时调整变焦、旋转°

这些工具用于从场地中让所选摇头灯指向目标。**指向** 和 **区域** 互斥：开启其中一个会关闭另一个。

- **指向**（提示气泡“在场地中点击 = 让选中的摇头灯指向该处”）：单击，或按住按钮拖动，会让所有所选摇头灯指向该点；它们会汇聚于一点。在 3D 中，指向点是指针下方的表面：地面、舞台台面或墙面（包括高度）。
- **区域**：在平面图上绘制一个区域；所选摇头灯分担覆盖它。区域会一直显示，可以用鼠标移动、调整大小和旋转。在 2D 中，平面图此时会在地面四周显示展开的墙面（“后墙”、“前墙”、“观众左侧”、“观众右侧”几条带）：推到墙边的区域会逐渐爬上墙面。
- **○**：椭圆区域；不勾选时，区域为矩形。
- **指向时调整变焦**：不勾选时（默认），**指向** 只调节水平（pan）和垂直（tilt），保留您的变焦；勾选时，指向还会收窄光束，在目标上得到直径约 1 米的光斑。而 **区域** 工具总是会调节光束大小。该选择会被记住。
- **旋转°**：区域的旋转角度（度）；输入数值后按 Enter。允许超过 360 的数值（720 = 两圈），这对轨迹很有用。

详细内容请参见 [用摇头灯指向并覆盖区域](#)。

校准...

提示气泡：“对选中摇头灯做四点校准：用水平 / 垂直滑杆将光束对准每个舞台角，然后捕捉；几何模型会预先填入”。必须只选中一台摇头灯；否则状态行会显示“校准：请选择一台摇头灯”或“校准：一次只能一台摇头灯”。参见 [摇头灯校准](#)。

曝光

一个滑块，后面是以勒克斯为单位的数值（默认 1000 lx，位于滑块中间）。提示气泡：“模拟曝光：显示为「照明充足」的照度（勒克斯）”。

- 滑块从 100 lx（左）到 10 000 lx（右），采用对数刻度。
- 数值越**低**，场地看起来越亮：较弱的光束看起来就已经很强。数值越**高**，表面需要更多的光才会显得照明充足。
- 曝光只作用于已知光输出功率的灯具（其定义或场地中注明了光通量）；其他灯具只按其颜色和亮度显示。
- 该数值会被记住。

显示 ▾

一个按钮，打开一个小列表（提示气泡“场地中可见的灯具类别”）：

- **全部 / 无**：显示所有类别 / 全部隐藏；
- 场地中存在的每一类灯具各有一个复选框，颜色与该类别相同：**Lyres**（摇头灯）、**LEDs couleur**（彩色 LED）、**Dimmers**（调光灯）、**Scanners**（扫描灯）、**烟雾**、**Relais**（继电器）、**其他**；
- **背景平面图**：在场地下方显示为场地定义的平面图图像（如果场地没有平面图图像，该复选框显示为灰色）。

当有类别被隐藏时，按钮会变为“显示（已隐藏 N 项）▼”。隐藏某一类别只影响显示：灯具仍会继续接收其 DMX。这些选择会被记住。

2D 视图显示的内容

- 按比例绘制的场地，适应面板大小。**舞台台面**是一个颜色较深的矩形，标有“场景”。舞台后部在上方，观众席在下方。
- **背景平面图**：如果存在且勾选了 **背景平面图**，则显示。
- 每台灯具是一个圆点，颜色为其发出的光色（熄灭时为灰色）。将鼠标悬停其上：会显示其名称。
- **被选中的**灯具带有橙色光晕。
- **箭头**：每台摇头灯以及每台有朝向的固定灯具都带有一个箭头，表示其光束方向，无论是否点亮。箭头随光束转动；当光束变为垂直时箭头会变短（指向正下方的摇头灯，箭头很短）。灯具发光时箭头取光的颜色，被选中时为橙色，否则为灰色。
- **光束**：从光源到落点（地面或墙面上）的渐变圆锥。当灯具定义注明了其光学参数时，光束宽度跟随实际变焦。多单元灯具的光束是带有其各色条纹的圆锥。彩色 LED 和调光灯（固定灯具）一旦发光，也会显示其光束。
- 某些摇头灯的**光环**显示为圆点周围的彩色圆圈。
- **频闪**会以动画显示，即使时间线暂停也是如此，与 DMX 输出一致。
- 放置在场地中的**视频屏幕**显示为一条粗线，在其朝向的一侧带有一个短划，并标有名称。当屏幕上正在播放视频或图像时，粗线会亮起浅蓝色。参见 [视频屏幕](#)。

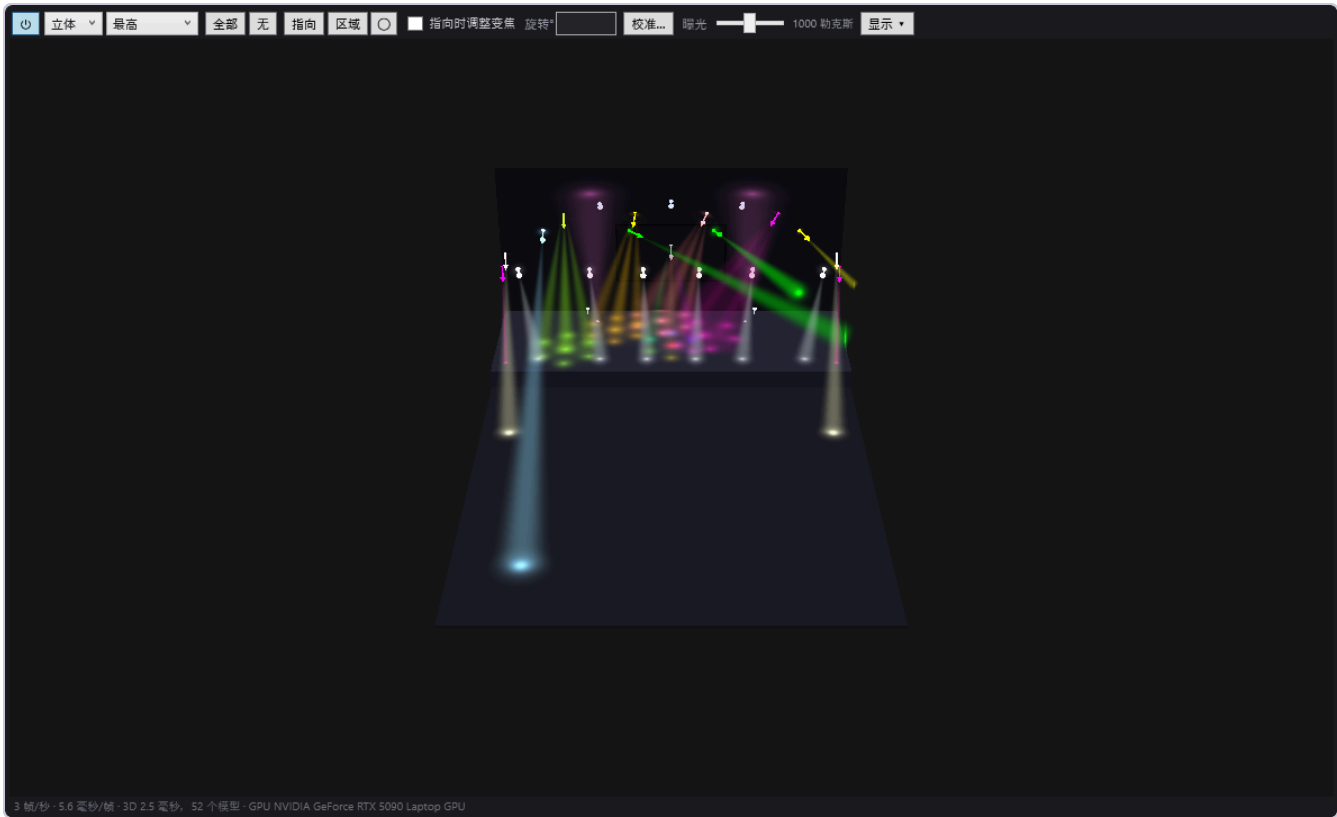
在场地中标记为“故障”或“隐藏”的灯具，以及没有位置的灯具，不会显示。

2D 中的鼠标操作

- **单击灯具**：勾选或取消勾选它（未开启 **指向** 或 **区域** 时）。
- **在空白处拖动**：绘制一个矩形；松开时，矩形内的灯具被选中，其他灯具被取消选择。松开时按住 **Ctrl**：矩形会添加到所选内容中。
- **右键单击**：菜单中有 **全选**、**全部取消选择**、对每个编组的 **+ 选择 / - 取消选择**、**导入 pps show 校准 (lyrescal.ini) ...**。
- 开启 **指向** 时：单击或拖动 = 指向。开启 **区域** 时：绘制、移动、调整大小、旋转区域。

2D 视图不能缩放也不能平移：它始终在面板中显示整个场地。要看得更大，请放大面板（或将其分离出来）。

3D 视图显示的内容



- 地面、舞台台面、后墙。
- 每台摇头灯和每台有朝向的灯具都是一个立体**箭头**，沿其光束轴线，即使熄灭也可见；没有方向的灯具显示为立方体。箭头的颜色：灯具发光时为光的颜色，被选中（且熄灭）时为橙色，否则为灰色。立方体取其光的颜色，被选中时带有橙色光晕。
- 空气中的**光束**及其在地面和墙面上的光斑，取决于所选质量。
- 放置在场地中的**视频屏幕**显示红线位置正在播放的视频或图像，包括块的淡入淡出，但没有声音（声音属于真实的播放链路）。暂停时，移动红线，图像会随之变化。参见 [视频屏幕](#)。

3D 中的鼠标操作

操作	效果
按住左键拖动（未开启 指向 或 区域 时）	围绕场地旋转
按住右键拖动	围绕场地旋转，始终有效（即使开启了 指向 或 区域 ）
滚轮	拉近 / 拉远
按住中键拖动，或按住 Shift 拖动	平行于屏幕平移视图
在灯具上左键单击且不移动	勾选或取消勾选该灯具

开启 指向 时左键单击或拖动	让所选摇头灯指向所指的表面
开启 区域 时左键单击或拖动	在指针下的表面上绘制或修改区域

- 摄像机始终位于地面之上：无法移到地面以下。
- 滚轮缩放有范围限制（距视图中心约 4 米到 400 米之间）。
- 切换回 2D 再切换到 3D，或重新开启 ，会让视图重新框住整个场地。

信息行

场地下方有一行灰色小字，显示模拟的流畅度（提示气泡：“场地视图的刷新率与界面线程上每帧的开销（3D：后台光束重建 + 应用、模型数、最高质量下使用的 GPU）”）：

18 i/s • 6.2 ms/image • 3D 4.1 ms, 212 modèles • GPU ...

- **帧/秒** (i/s)：每秒绘制的场地画面数；
- **毫秒/帧** (ms/image)：过去一秒内准备一帧所花费的最长时间；
- 在 3D 中：光束的构建时间和 3D 模型数量；
- 在 **最高** 质量下：所使用显卡的名称。

只有在有内容变化时（正在播放、调整设置、频闪...）场地才会重新绘制：静止时帧率很低是正常的。

不同情况下模拟显示的内容

- **所选场景就是引擎正在播放的场景**（开启 **实时** 时的正常情况，编辑和演出时都是如此）：模拟逐帧读取真实的 DMX 输出。它跟随红线：渐变、块、轨迹、动态效果、频闪。播放期间，摇头灯以逼真的速度移动（有速度限制；如果其水平/垂直速度通道设得较慢，则更慢），与真实设备相同；暂停时或移动红线时，它们会直接显示在其位置上。
- **所选场景未在播放**（例如 **实时** 关闭）：模拟显示所选场景的**最终状态**，计算方式与 DMX 输出相同。
- **效果模式** 或 **轨迹模式**：模拟在场景最终状态**之上**显示该效果（或关键帧），即使在暂停或 **实时** 关闭时也是如此。
- **可视化模式**：模拟显示由其他软件或其他设备发送到网络上的 DMX，DreamShow 不再发送任何内容。参见 [可视化模式](#)。
- **平板追光**：用手指控制的摇头灯会被实时跟踪，即使时间线暂停也是如此。参见 [平板追光](#)。
- 在 **演出模式** 下，主界面的模拟跟随演出程序正在播放的场景。

分步操作

以 3D 查看演出

1. 在面板顶部选择 **立体**。

2. 选择 **标准**（如果电脑性能允许，选择 **最高**）。
3. 按空格键（GO）或启动时间线播放 ►。
4. 按住右键拖动以围绕场地旋转；用滚轮拉近。

选择观众右侧的所有摇头灯

1. 切换到 **平面**。
2. 在所需的摇头灯周围绘制一个矩形：它们被选中（橙色光晕），并在选择树中被勾选。
3. 如需添加更多，按住 **Ctrl** 再绘制第二个矩形。

演出期间减轻慢速电脑的负担

1. 将 3D 质量切换为 **基础**，或切换到 **平面**。
2. 如果仍不够，关闭 ☹：场地不再绘制，DMX 输出照常继续。

只显示摇头灯

1. 单击 **显示 ▼**。
2. 单击 **无**，然后勾选 **Lyres**。
3. 按钮显示“显示（已隐藏 N 项）▼”。要重新显示全部：单击 **显示 ▼**，然后单击 **全部**。

须知

- 模拟是一个工作工具：它近似真实效果（颜色、变焦、已知时的功率），但不能代替在舞台上的实际测试。
- 在您绘制选择矩形或旋转 3D 视图时，模拟不再跟随播放：一松开就会恢复。
- 灯具类别来自其定义中声明的类型（摇头灯、彩色 LED、调光灯、扫描灯、烟雾）；型号名称以“Relais”开头的灯具归入 **Relais** 类。
- 较新的显卡能明显改善 3D 效果。首次启动时，DreamShow 会请求 Windows 使用电脑上性能最强的显卡（Windows 图形设置中的“高性能”选项），然后自动重新启动以使其生效。

另请参阅

- [用摇头灯指向并覆盖区域](#)
- [摇头灯校准](#)
- [选择灯具并调节灯光](#)
- [视频屏幕](#)
- [灯具、地址、位置](#)
- [可视化模式](#)
- [主界面概览](#)

场景时间线

演出中的每个场景都有自己的时间线：一条按时间展开、分成若干轨道的时间带，您可以在上面放置各种块（灯光、效果、声音、视频、等待、跳转...）。场景开始时，一条红线从左向右扫过时间线，遇到每个块时就触发它。时间线结束后，场景稳定在其**最终状态**（即在 **场景设置** 中定义的灯光设置）。

打开方式：时间线是主界面中的 **场景时间线** 面板（位于上方、模拟的右侧）。它始终显示在 **场景** 面板中选中的场景。



首先需要理解的内容

- **每个场景一条时间线。**在 **场景** 面板中切换场景，会显示另一条时间线。
- 时间线的**零点**是场景进入渐变的结束时刻。在渐变期间（由上一场景的 **渐变到下一场景（秒）** 设置），不会触发任何内容；场景完全到达后，时间线才开始。参见 [渐变与混合](#)。
- **块是一种临时偏离。**灯光块在其时长内叠加在最终状态之上起作用；块结束后，最终状态重新接管。参见 [灯光块与效果块](#)。
- **时间线的结束**是所有轨道中最后一个块的结束时刻。
- 对时间线的任何修改都会立即生效（不到一秒），即使在播放期间也是如此。

工具栏

工具栏固定在面板顶部，不随时间线滚动。

- **⏮**：“将播放线拉回零点”。红线回到所选场景的开头。如果引擎正在播放另一个场景，它会先跳到所选场景。恰好位于 0 秒的块会重新播放（包括场景的附加命令）。
- **▶ / ⏸**：“播放 / 暂停时间线（编辑时默认暂停）”。单击一次开始播放（按钮变为 **⏸**）；再单击一次暂停。该按钮反映引擎的真实状态：如果从提示窗口按 **GO** 重新开始播放，它会自动变为 **⏸**。
- **+ 轨道**：在场景底部添加一条空轨道，名为“轨道 N”（N = 轨道数 + 1）。
- **- 和 +**：缩小和放大时间线（每单击一次，比例乘以或除以 1.25）。
- **缩放（Ctrl+滚轮）**：快捷方式提示。在时间线上任意位置按 **Ctrl** + 鼠标滚轮，会以指针下方的时刻为固定点进行缩放。在刻度尺上方单独使用滚轮也可以缩放。
- **播放线位置**（红色文字，提示气泡“播放线位置”）：显示红线所在的时间，例如“12.35 s”，超过一分钟时显示为“1:05.20”。在场景进入渐变期间显示“渐变 2.4 秒”；当场景停在等待块上时，显示当前等待的文字（参见 等待（按键、时刻、日期、太阳））。当引擎播放的不是当前显示的场景时，该处为空。
- **断开自动渐变**：见下文专门章节。

刻度尺

轨道上方的刻度尺标示秒数（超过一分钟后显示“1:00”、“1:30”...）。刻度间距随缩放自动调整。

- **在刻度尺上单击**：“点击 = 定位播放线”。红线跳到该时刻。如果引擎正在播放另一个场景，它会先跳到所选场景。声音和视频会重新对齐到文件中的正确位置。
- 时间线至少显示 60 秒，并且总是比最后一个块的结束多显示 10 秒。

红线

红线贯穿刻度尺和所有轨道。它显示**引擎正在播放**的场景的播放进度。只有当显示的场景就是引擎正在播放的场景时，红线才会出现。

- 播放期间，时间线会滚动以保持红线可见（红线移出屏幕时，会重新定位到宽度的 20 % 处）。
- 2D/3D 模拟跟随红线：用鼠标移动红线会显示该时刻的灯光。
- 暂停时，场景的最终状态会完整显示（进入渐变视为已结束），便于调节和在时间线上浏览。

轨道

轨道是时间线上的一条水平行。每条轨道都可以放置任何类型的块：没有专用于灯光或声音的轨道。轨道名称显示在左侧。

轨道用于组织内容，但也有实际作用：

- 在**同一轨道**上相互重叠的两个灯光块会形成混合（从一个交叉渐变到另一个）；在两条不同的轨道上，它们会叠加（参见 **渐变与混合**）；
- 在同一轨道上相互重叠的两个声音会形成交叉渐变；
- **停止声音** 块可以只切断从某些轨道（按名称指定）启动的声音；
- **黑场** 块只熄灭由其所在轨道上的块点亮的灯具（如果该轨道上没有灯光，则熄灭全部）。

添加轨道

- 单击 **+** **轨道**。
- 或者，如果场景还没有任何轨道，把一个元素放到灰色条带“将项目拖到此处即可创建轨道”上：DreamShow 会创建“轨道 1”并把块放在上面。如果您取消了块的设置窗口，则不会创建轨道。
- **媒体** 列表中的 **添加到时间线** 按钮会在需要时创建一条“媒体”轨道（DMX 录制则为“DMX”轨道）。

当前轨道

单击某条轨道的名称，即使其成为**当前轨道**：其名称变为橙色，前面加上“▶”。提示气泡：“点击 = 当前轨道（接收新块）· 右键 = 重命名 / 删除”。

当前轨道接收通过 **添加到时间线** 按钮（**媒体** 列表）添加的块。而用鼠标拖动的块则放到您松开鼠标所在的轨道上。

轨道菜单（右键单击轨道名称）

- **轨道上移 / 轨道下移**：改变轨道顺序（对第一条或最后一条轨道显示为灰色）。顺序很重要：当两条轨道在同一时刻设置同一台灯具时，下方的轨道优先（参见 **灯光块与效果块**）。
- **复制轨道**（Dupliquer la piste）：在其正下方复制该轨道及其所有块；副本获得唯一的名称（“灯光 (2)” ...）。
- **复制轨道**（Copier la piste）：将轨道及其块存入内存。
- **粘贴轨道**：在当前显示的场景底部添加最近复制的轨道（尚未复制任何内容时显示为灰色）。它可以跨场景使用：这就是把一条轨道用到另一个场景中的方法。粘贴的轨道成为当前轨道。
- **重命名轨道...**：询问新名称（“名称：”）。场景中指向旧名称的 **停止声音** 块会随之更新。
- **删除轨道**：删除轨道及其块。如果轨道中有块，DreamShow 会要求确认（“是否删除轨道 [...] 及其 N 个元素？”）。

双层轨道

当一条轨道同时包含 **停止声音** 或 **音量** 块以及其他块时，它会分两层显示：普通块在上层，**停止声音** 和 **音量** 块紧挨在下层。这样，音量设置永远不会遮住它所伴随的声音。

块

放置块

所有块都来自 **资源库** 面板（右侧）：用鼠标从列表中**拖动**，然后在所需的时刻**放到**某条轨道上。

- 拖动期间，一个虚线矩形显示块将要放置的位置。
- 放置点会取整到十分之一秒，并具有**吸附**功能：如果它落在场景中另一个块（任意轨道上）的开始或结束处 8 像素以内，或 0 秒处 8 像素以内，就会吸附过去。一条黄色虚线表示吸附。

各列表放置的内容：

列表	创建的块	初始时长
编组	针对该编组的灯光块，采用该编组在最终状态中的设置	10 秒
效果	资源库中的效果块	10 秒
轨迹	轨迹块	轨迹的时长（未知时为 10 秒）
媒体（声音或视频）	媒体块	文件的实际时长（未知时为 30 秒）
媒体 (.DmxStreaming、.bin、.dmx)	DMX 录制块	录制的实际时长（否则为 10 秒）
其他	取决于元素（见下文）	取决于元素

其他 列表中的某些元素会立即打开其设置窗口（**跳转到场景...**、两种并行序列、两种等待、**后台提示屏...**、**机器人...**、**面具...**、**动态效果...**、**像素映射...**）。如果不确认就关闭该窗口，则不会创建任何块。

移动块

- 水平**拖动块**：其起始时间以 0.1 秒为步长变化。拖动期间，块变为透明并带有虚线轮廓。
- 移动具有**吸附**功能：块的开始**或结束**会吸附到场景中另一个块（所有轨道）的开始或结束处，或 0 秒处。
- **要换到另一条轨道**，将块垂直拖到另一条轨道上方：该轨道上会出现一个虚线矩形；松开后，块即移到该轨道。

调整块的长度

有时长的块（灯光、效果、轨迹、媒体、DMX 录制、动态效果、像素映射、**黑场**、**静音**）在其右边缘有一个浅色手柄（指针变为双向箭头）。拖动它可改变时长，步长 0.1 秒（最短 0.1 秒）。拖动期间，块会显示其时长（“↔ 12.5 s”）。

其他 列表中的其余元素都是**瞬时事件**：只有其起始时间有意义，其宽度仅用于显示文字。它们没有手柄。

双击

- 在**效果块**上：进入效果编辑模式（橙色横幅“效果模式”），参见 [灯光块与效果块](#)。
- 在**轨迹块**上：打开轨迹编辑器，参见 [轨迹](#)。
- 在**动态效果块**上：打开 **动态效果** 窗口，参见 [动态效果](#)。
- 在**像素映射块**上：打开 **像素映射** 窗口，参见 [像素映射](#)。
- 在 **机器人** 或 **面具** 块上：打开其设置窗口。
- 在其他所有块上：打开 **块属性** 窗口（或事件专用的窗口：**跳转到场景**、**等待按键...**）。

块的菜单（右键单击）

- **属性...**：块的设置窗口（起始、时长、渐变，以及其类型特有的设置）。
- **修改效果...**（仅限效果块）：进入效果编辑模式。
- **修改轨迹...**（仅限轨迹块）：打开轨迹编辑器。
- **用当前选中项及设置替换**（仅限灯光块）：参见 [灯光块与效果块](#)。
- **删除**：从时间线上移除该块，不需要确认。

“块属性”窗口

对于灯光块、效果块、轨迹块、动态效果块、像素映射块、**黑场** 或 **静音**：

- **起始（秒）**：开始时刻，从时间线开始算起的秒数。
- **时长（秒）**：块的长度。
- **淡入（秒）** 和 **淡出（秒）**：块的渐进升起和渐进落下（参见 [渐变与混合](#)）。如果两个渐变之和超过时长，DreamShow 会缩短淡出（如果淡入本身就超过时长，也会缩短淡入）。

媒体块还有其他设置，见 [时间线上的声音与视频](#)。DMX 录制块只有 **起始（秒）** 和 **时长（秒）**。

负数或无法识别的数值会被忽略（保留原值）。句点和逗号都可作为小数分隔符。

块上显示的内容

- 它的**文字**：编组或效果的名称、媒体文件名，或事件的摘要（“→ 3 · Final”、“🕒 等到 18:30”、“🎵 音量 80 %”...）。
- 它的**渐变**：左角（淡入）和右角（淡出）的深色三角形，按比例绘制。
- 同一轨道上两个块重叠处的**交叉标记**（与视频剪辑软件中一样）。在两个灯光块之间，它表示混合；在两个声音之间，表示交叉渐变；在两个 **音量** 块之间，表示音量过渡。
- 它的**提示气泡**（鼠标悬停）：类型、起始、时长、渐变、在文件中的播放位置。
- **红色且前面带** △ 的块表示有问题：演出媒体文件夹中缺少媒体（“演出媒体文件夹中找不到该媒体”）、效果已从资源库中删除（“库中找不到该效果”）、轨迹缺失（“找不到轨迹”）、跳转或并行序列所指向的场景已不存在。

块的颜色说明见 [灯光块与效果块](#)。

块的类型

块	来源	页面
灯光（编组）	编组 列表	灯光块与效果块
效果	效果 列表	灯光块与效果块
轨迹（~）	轨迹 列表	轨迹
声音、视频	媒体 列表	时间线上的声音与视频
DMX 录制（⏮）	媒体 列表	时间线上的声音与视频 ，由 AI 生成 DMX 流
黑场（●）	其他 列表	灯光块与效果块
停止声音、音量、静音	其他 列表	时间线上的声音与视频
等待按键...、等待时刻、日期或日出日落...	其他 列表	等待（按键、时刻、日期、太阳）
跳转到场景...	其他 列表	跳转与场景标签
启动 / 结束并行序列...	其他 列表	并行序列
动态效果...（~）	其他 列表	动态效果
像素映射...（⋮）	其他 列表	像素映射
后台提示屏...（□）	其他 列表	见下文
机器人...（🤖）、面具...（🎭）	其他 列表	见下文

后台提示屏...

当红线到达该块时，向后台和化妆间的信息屏（后台显示屏）发送一条消息。其窗口（**Afficheur backstage**（后台显示屏））包含消息文字（**消息（留空 = 清空屏幕）：**）、用于插入自动数值的按钮（{**heure**}、{**durée**}、{**fin**}、{**scène**}、{**suivante**}）和颜色按钮（{**rouge**}、{**vert**}、{**jaune**}、{**orange**}、{**bleu**}、{**blanc**}，以及表示红色背景的 {**alerte**}），然后是可勾选的 **目标显示屏**：列表。没有目标的块不起任何作用。后台显示屏在 **场地 > 后台显示屏...** 中声明。详情：[后台显示屏](#)。

机器人...和面具...

机器人... 块向场地中的人形机器人发出指令（动作、台词、舞蹈...），**面具...** 块控制 LED 面具（表情、随声音动画的嘴...）。它们的窗口（**机器人块** 或 **面具块**）要求选择目标设备、动作及其设置。机器人只有在操作员将其启用（armé）后才会动作。机器人和面具在 **场地** 菜单中声明。详情：[人形机器人](#) 和 [LED 面具](#)。

断开自动渐变

断开自动渐变 复选框（位于工具栏右侧）会关闭自动衔接。其提示气泡：“勾选：任何场景都不会自动衔接（自动渐变 / 衔接），且 GO 进入场景时不播放其时间线（定格于最终状态，无声音，无块）。一切手动推进和播放 — 便于编辑与测试。”

勾选后它的确切作用：

- 设为 **自动** 或 **已衔接** 的场景不再自动进入下一场景，**循环** 场景的**最大时长**也不再生效（但循环本身会继续进行）。
- 并行序列也不再从一个场景衔接到另一个场景。
- 在编辑器中，按 GO（**GO（空格）** 按钮或空格键）会以**暂停状态、停在 0 秒**进入下一场景：您会看到它的最终状态，不会播放任何声音；单击 ► 即可播放其时间线。
- 在演出模式下，GO 始终正常启动下一场景：该复选框在演出模式下只阻止自动衔接。

提示窗口中也有同样的复选框；两者是联动的。每次启动 DreamShow 时它都处于未勾选状态。

时间线结束时会发生什么（在编辑器中）

当您用 ► 播放一个场景时：

- **“手动 GO” 且未循环的场景**：播放放在最后一个块之后自动停止，就像媒体播放器播完一首曲子。红线停在末尾，► 恢复为播放状态。要重新播放，单击 ⏮（或单击刻度尺），然后单击 ►。空场景保持在 0 秒。
- **“自动” 或 “已衔接” 的场景**：播放继续，场景以其渐变自动进入下一场景（除非勾选了 **断开自动渐变**）。**场景** 面板中的选择会随之变化（如果 **实时** 按钮已开启）。
- **循环场景**：时间线从头开始，直到按 GO 或达到最大时长。

时间线结束时的停止会暂停**整个引擎**，包括并行序列。要长时间观察并行序列的变化，请切换到演出模式（参见 [并行序列](#)）。

在当前场景的时间线结束之前，**GO (空格)** 按钮一直是灰色的（**循环** 场景除外，GO 始终可以离开它；第一个场景之前也除外）。提示窗口中也适用同样的规则。

编辑器中与演出模式下的播放

	在编辑器中	在演出模式下（提示窗口）
选择场景	引擎跳到该场景（ 实时 按钮已开启），无渐变，位于 0 秒	通过 GO 前进；◀ 上一步 返回
播放	默认暂停；▶ 播放	始终在播放
时间线结束	在时间线末尾停止（“手动 GO” 场景）	红线停在最后一个块的末尾；场景保持其最终状态直到按 GO
GO	播放下一场景（先渐变后时间线），如果勾选了 断开自动渐变 ，则以暂停状态显示它	始终播放下一场景
DMX 输出	跟随 实时 按钮	始终开启

打开提示窗口时，演出从“就绪”状态（黑场）重新开始；如果您在演出过程中关闭了提示窗口，则从上次离开的位置继续。关闭提示窗口时，编辑器回到所选场景，处于暂停状态。参见 [演出模式与提示窗口](#)。

分步操作

构建第一条时间线

1. 在 **场景** 面板中选择场景。
2. 在 **场景设置** 中设置某个编组的灯光（例如“面光”80 % 琥珀色）：这就是它的最终状态。
3. 从 **编组** 列表将“面光”编组拖到条带“将项目拖到此处即可创建轨道”上，约 2 秒处。
DreamShow 创建“轨道 1”以及一个采用该编组设置的 10 秒块。
4. 右键单击该块 > **属性...**：将 **淡入 (秒)** 设为 2，**淡出 (秒)** 设为 3，然后单击 **OK**。
5. 从 **媒体** 列表把一个声音拖到同一轨道或一条新轨道（+ **轨道**）上，位于 0 秒处。
6. 单击 ⏮，再单击 ▶：红线前进，声音开始播放，模拟中灯光渐亮后又渐暗。播放 in 最后一个块之后停止。

重新组织时间线

1. 重命名各轨道（右键单击名称 > **重命名轨道...**）：“面光”、“逆光”、“音乐”。
2. 将块拖到另一条轨道上以移动它。
3. 借助吸附功能（黄线）将块首尾相接。
4. 用 Ctrl + 滚轮放大，以便精确放置一个较短的块。

在另一个场景中复用一条轨道

1. 右键单击轨道名称 > **复制轨道** (Copier la piste) 。
2. 在 **场景** 面板中选择另一个场景。
3. 右键单击任意轨道的名称 > **粘贴轨道** (如果该场景没有任何轨道，请先用 + **轨道** 添加一条) 。

须知

- 时间线中没有撤销 (Ctrl+Z) 。**删除** 会不经确认移除块。请经常保存 (Ctrl+S) 。
- Del 键不会删除块：请使用右键单击 > **删除**。
- + **轨道** 按轨道数量编号：删除轨道后，可能会有两条轨道同名。请为它们重命名，尤其是在按轨道使用 **停止声音** 时。
- 当 **实时** 按钮关闭时，在 **场景** 面板中选择场景不再让引擎跳过去；但 ⏮ 或单击刻度尺仍然会这样做。
- 轨迹块会被拉伸到块的时长：块越长，轨迹播放得越慢。一条轨道上的最后一个动作会保持其最终位置直到场景结束。参见 [轨迹](#)。
- 该面板可以分离为浮动窗口（面板标题栏上的  按钮），参见 [主界面概览](#)。

另请参阅

- [灯光块与效果块](#)
- [渐变与混合](#)
- [时间线上的声音与视频](#)
- [等待（按键、时刻、日期、太阳）](#)
- [跳转与场景标签](#)
- [并行序列](#)
- [场景设置](#)
- [“场景” 面板](#)
- [资源库](#)
- [演出模式与提示窗口](#)

灯光块与效果块

灯光块让照明在场景进行中发生变化：一个编组亮起又暗下，一种颜色闪过，一盏成像灯在一句台词期间亮起。它们放置在时间线上，叠加在场景的**最终状态**之上，持续时间由您设定。本页还介绍**黑场**块以及各类块的颜色。

打开方式：从**编组**列表拖动一个编组，或从**效果**列表（**资源库**面板）拖动一个效果，放到**场景时间线**面板的某条轨道上。**黑场**块位于**其他**列表中。



两种灯光块

编组块

这种块自带设置，作用于一个或多个编组或灯具。

- **创建：**从**编组**列表将一个编组拖到轨道上。该块时长 10 秒，没有渐变，并以编组名称命名。
- **初始内容：**该编组在当前显示场景的最终状态中的设置（亮度、颜色、位置，以及色轮或变焦等特殊通道）。如果该编组不在此场景的最终状态中，DreamShow 会从演出的另一个场景中获取其设置；如果一个也找不到，该块会将编组设为 100 % 白光（并打开摇头灯的遮光器）。
- **块保存一份副本：**之后修改最终状态不会改变该块。
- **预置随之更新：**如果编组使用了颜色、位置或光束预置，块会保留这些预置。因此修改预置也会更新该块；使用位置预置时，每台摇头灯都保持各自的位置。

效果块

效果是一个命名的设置（一个或多个编组及其设置），存放在**效果**列表中，可在所有演出中重复使用。

- **创建效果**：在**选择 — 编组与灯具**中勾选编组或灯具，调好设置，然后在**效果**列表中单击 **+ 效果（选中项）**；输入名称（**新建效果**窗口，“效果名称：”）。两个效果不能同名（“已有同名效果。”）。
- **创建块**：将效果从**效果**列表拖到轨道上。该块时长 10 秒，并以效果名称命名。
- **块跟随效果**：块中不含副本，而是通过名称引用效果。修改效果会同时修改所有演出中使用它的所有块。
- 如果从资源库中删除了该效果，块会变为红色并带有 （“库中找不到该效果”），不再点亮任何灯具。

修改块的内容

效果块：效果模式

双击该块（或右键单击 > **修改效果...**）。**场景设置**顶部会显示一条橙色横幅：“效果模式 — 「名称」：设置修改的是效果，而非序列”。效果中的编组被勾选，右侧列表变为“效果「名称」的内容”。

1. 像设置最终状态一样调节滑块（亮度、红、绿、蓝、水平（pan）、垂直（tilt）、专用设置）。模拟会在场景之上显示该效果。
2. 单击  **结束效果编辑**：效果被保存，您返回序列模式。

滑块请参阅**选择灯具并调节灯光**，**效果**列表请参阅**资源库**（双击 = 修改，右键单击 > **删除效果**）。

编组块：用当前选中项及设置替换

编组块无法打开编辑。要更改其内容，请右键单击 > **用当前选中项及设置替换**：对于每个已勾选的编组或灯具，块会获得其在最终状态中的设置，并采用当前滑块的亮度、颜色（红、绿、蓝）和位置（水平、垂直，针对摇头灯）。块上的文字变为目标列表（“面光 + 逆光”）。如果什么都没有勾选，DreamShow 会提示“请先勾选目标并设置面板。”。

注意：在序列模式下，滑块修改的是场景的**最终状态**。如果块需要与最终状态不同，请记得在替换后将最终状态恢复原样，或者改用效果（见分步操作）。

块的设置（属性...）

右键单击 > **属性...**（或双击编组块）打开**块属性**：

- **起始（秒）**：块开始的时刻。
- **时长（秒）**：块的长度。也可以用鼠标拖动右边缘的手柄调整。

- **淡入 (秒)**：上升时间。0 = 块立即生效。
- **淡出 (秒)**：下降时间，在块结束时完成。0 = 块立即消失。

渐变以块角上的深色三角形表示。两个渐变时间之和不能超过时长：必要时 DreamShow 会自动修正。

块与最终状态如何组合

发送给灯具的画面在每一时刻（每秒 40 次）按图层逐层构建：

1. **场景的最终状态**，通过场景的淡入到达。
2. **灯光块与效果块**，按轨道从上到下，同一轨道内按起始顺序。每个块叠加在其下方的内容之上。
3. **轨迹、动态效果和像素映射**，位于所有灯光块之上。
4. **黑场块**。
5. **DMX 录制**（■ 块）。
6. **并行序列**，与演出程序混合（见并行序列）。
7. 总黑场和手动控制优先于一切。

对于块所设置的每个通道：

- **亮度类通道**（调光，红、绿、蓝、白等混色通道）：在淡入期间，数值从下方内容逐渐过渡到块的数值，保持在块的数值，然后在淡出期间回到下方内容。
- **其他通道**（水平、垂直、变焦、色轮和图案（gobo）轮、遮光器等）：**从块的第一刻起**就取块的数值，无需等待渐变结束，并一直保持到块结束。因此摇头灯会在灯光亮起之前就位。
- 块未设置的通道保持下方的状态不变。

块结束时，下方的内容重新接管：

- 亮度回到最终状态（在淡出之后）；
- 最终状态设置了的位置会立即回到最终状态的数值；最终状态未设置的位置则停留在块留下的地方（摇头灯不会回到极限位置）；
- 不在最终状态中的灯具回到零（“未列出 = 归零”，但设定为保持数值的设备除外，例如卷扬机）。

示例：

- 最终状态：面光 30 %。块：面光 100 %，淡入 2 秒，淡出 3 秒。→ 面光在 2 秒内从 30 % 升到 100 %，保持，然后在 3 秒内降回 30 %。
- 最终状态：面光 80 %。块：面光 0 %，渐变 1 秒。→ 形成一个低谷：面光降到 0，然后回升到 80 %。
- 最终状态为空。块：蓝色逆光 100 %。→ 逆光在块期间亮起，然后熄灭。

当两个块设置同一灯具时

- **在同一轨道上且相互重叠**：这是**混合**，一个块融入另一个块（包括颜色和位置）。见**渐变与混合**。
- **在两条不同的轨道上**：它们相互叠加；在满亮度时，**位置较低的轨道上的块胜出**。在其淡入期间，它与上方的块混合。使用**轨道上移 / 轨道下移**来决定谁在前。

黑场块

黑场块（文字 “ 黑场”，黑色块）在其整个时长内关闭灯光，不改变位置、颜色、色轮和遮光器：摇头灯保持其指向，只有亮度降到 0。

- **创建**：从**其他**列表将**黑场**拖到轨道上。时长 10 秒，可像灯光块一样调整大小。
- **它关闭的内容**：
 - 放在同时有灯光块或轨迹的轨道上时，它**只关闭该轨道点亮的灯具**；
 - 放在没有灯光的轨道上时，它关闭**所有灯具**（在其时长内为总黑场）。
- 它也会关闭这些灯具的最终状态，以及轨迹和动态效果的输出。
- **它的渐变**：您可以在**属性...**中设置**淡入（秒）**和**淡出（秒）**。此外，在它自己的轨道上，DreamShow 会添加自动渐变：
 - 如果黑场开始时该轨道上有灯光正亮着，灯光会在重叠期间渐暗至黑场，而不是直接切断；
 - 如果该轨道上有灯光在黑场结束后继续，它会在重叠期间渐亮。
- 并行序列在之后才混合，因此不会被演出程序中的黑场关闭。

块的颜色

块的颜色	类型
紫色	灯光块（编组）
绿色	效果块
橙棕色（~）	轨迹
深紫色（~）	动态效果
蓝绿色（⋮）	像素映射
蓝色	声音或视频
梅紫色（𐀀）	DMX 录制
黑色（●）	黑场
酒红色	停止声音、音量、静音
深蓝绿色（→）	跳转到场景
蓝色（⇨、→）	并行序列

深绿色 (■)	等待按键
蓝灰色 (🕒)	等待某个时刻、日期或太阳
蓝紫色 (□)	后台提示屏
砖红色 (🤖)	机器人
淡紫色 (😬)	面具
鲜红色带 ⚠️	出错的块 (找不到文件、效果或场景)

在**资源库**面板中，**编组**、**媒体**、**效果**、**轨迹**和**其他**前面的小色块标示了每个列表对应的块类别。

分步操作

在一句台词期间点亮一盏成像灯

1. 在场景的最终状态中，让成像灯“顶光”保持熄灭（或用**从最终状态中移除**将其移除）。
2. 创建一个效果“暖色顶光”：勾选“顶光”，将亮度设为 90 %、选一种暖色，然后单击 **+ 效果 (选中项)**，命名为“暖色顶光”。
3. 将“暖色顶光”从**效果**列表拖到一条轨道上，位于 12 秒处。
4. 右键单击 **> 属性...: 时长 (秒) 20, 淡入 (秒) 3, 淡出 (秒) 4. OK.**
5. 单击 **⏮** 再单击 **▶**：顶光在 12 秒时亮起，保持，并在 32 秒时用 4 秒熄灭。

在已点亮的背景上闪过一种颜色

1. 最终状态：“天幕”为蓝色 60 %。
2. 将“天幕”从**编组**列表拖到一条轨道上：块沿用蓝色 60 %。
3. 勾选“天幕”，将滑块设为红色 100 %，然后右键单击该块 **> 用当前选中项及设置替换**。
4. 将“天幕”的滑块恢复为蓝色 60 %（这是您刚才修改的最终状态）。
5. 设置 1 秒的渐变：天幕在块期间变为红色，然后回到蓝色。

在场景中途做一次黑场

1. 在所需时刻，将**黑场**从**其他**列表拖到一条**没有**灯光块的轨道上。
2. 将其时长设为黑场的长度。
3. 在**属性...**中设置**淡入 (秒)**（渐暗）和**淡出 (秒)**（灯光恢复）。

须知

- 如果黑场放在比它更长的灯光块的**同一轨道上**，并且完全处于该灯光块之内，它会获得与自身等长的自动淡入和淡出：此时灯光在黑场中间只会降到一半。要得到干净的黑场，请把黑场放到另一条轨道上，并自行设置其渐变。

- 块没有“结束后保持设置”的按钮。要让某个设置保留下来，请将其放入场景的最终状态。不过在从 pps show 导入的演出中，一组步骤中的最后一个块在结束后会保持其设置。
- 摇头灯要出光，其遮光器必须打开：从摇头灯编组创建的块默认会打开遮光器。
- 一条轨道上的灯光块只在彼此之间进行混合：放在两个灯光块之间的声音或视频不会妨碍混合。

另请参阅

- [场景时间线](#)
- [渐变与混合](#)
- [选择灯具并调节灯光](#)
- [场景设置](#)
- [资源库](#)
- [预置](#)
- [动态效果](#)
- [像素映射](#)
- [轨迹](#)

渐变与混合

DreamShow 让灯光从一个状态过渡到另一个状态有三种方式，它们的行为各不相同：**场景渐变**（从一个场景切换到下一个场景时）、**块的渐变**（块的渐亮和渐暗）以及**混合**（同一轨道上两个相互重叠的块）。分清它们可以避免意外：摇头灯跳动而不是平滑移动，或者颜色过渡时出现亮度低谷。

打开方式：场景渐变在**场景设置**的**渐变到下一场景（秒）**字段中设置。块的渐变在块的**属性...**窗口中设置（右键单击块）。混合则是让两个块在**场景时间线**面板的同一轨道上相互重叠。

概要

	场景渐变	块的渐变	混合
在哪里设置	所离开场景的 渐变到下一场景（秒）	块的 淡入（秒） / 淡出（秒）	同一轨道上两个灯光块的重叠
何时发生	按 GO 时，或自动衔接时	块的开始和结束时	重叠期间
亮度与混色	渐进	渐进	渐进
位置、变焦、调焦（摇头灯）	渐进：摇头灯平滑移动	立即：从块开始就取块的数值	渐进：摇头灯平滑移动
色轮、图案、遮光器	在渐变开始时改变（如果变为 0 则在结束时改变）	立即	渐进（注意，见下文）

通道类别

为了确定哪些通道“渐变”、哪些通道“跳变”，DreamShow 会根据灯具库中的定义，把每台灯具的每个通道归入一个类别：

- **亮度：**调光、混色（红、绿、蓝、白、琥珀、UV、青、品红、黄等）、灯条或矩阵的单元。
- **连续参数：**水平（pan）、垂直（tilt）、变焦、调焦、光圈、雾化（frost），以及单一颜色通道（0 到 255 的数值，没有命名位置）。
- **离散参数：**遮光器和频闪、色轮和图案（gobo）轮、棱镜、宏，以及所有其他通道。

16 位通道（例如水平和水平微调）总是作为一个整体、当作单一数值处理：摇头灯在渐变过程中不会抖动。

场景渐变：“渐变到下一场景”

渐变到下一场景（秒） 字段属于所**离开**的场景。其提示气泡为：“离开本场景时（按 GO 或自动）应用的渐变时长，渐向下一场景的状态。下一场景的时间线在渐变结束时开始。”

按 GO（或自动衔接）时会发生：

1. DreamShow 从此刻**舞台上实际的状态**出发（所离开场景的最终状态，加上仍在生效的块）。
2. 在渐变时长内，一切都平滑过渡到**下一场景的最终状态**：
 - 亮度和连续参数从一个数值逐渐变为另一个数值（摇头灯在渐变期间移动）；
 - 离散参数在渐变**开始时**取新值；如果它们变为 0（遮光器关闭、色轮复位），则只在**结束时**改变，以免在亮度降下来之前光就消失了。
3. 渐变结束时，下一场景的时间线从 0 秒开始。

渐变期间，编辑器和提示窗口显示“渐变 2.4 秒”（剩余时间）。演出程序中也会标出场景的渐变（“→ 渐变 5 秒”）。

以下操作**不产生渐变**：在编辑器的**场景**面板中选择一个场景、在演出程序中按 **◀ 上一步、跳转到场景...块**、崩溃后的恢复。这些跳转都是瞬间完成的。

所离开场景的视频在渐变开始时停止；声音则继续播放（见时间线上的声音与视频）。

块的渐变

淡入（秒）和**淡出（秒）**设置灯光块、效果块、轨迹块、动态效果块或像素映射块的渐亮和渐暗。它们**只影响亮度**：

- 块的亮度在淡入期间从下方内容升起，在淡出期间回落到下方内容；
- 位置、变焦、色轮和遮光器**从块的第一刻起**就取块的数值，并一直保持到块结束。

这是有意为之：摇头灯在灯光升起的同时就位，而不是扫过舞台；遮光器也绝不会经过其频闪数值。

淡出在块结束时完成。两个渐变时间之和绝不会超过块的时长。

混合

当**两个灯光块或效果块在同一轨道上相互重叠**时，前一个块会融入后一个块，就像视频剪辑软件中两个重叠的镜头。时间线会在重叠部分画一个叉。

在重叠期间：

- **两个块都设置的内容**（相同灯具的相同通道）从第一个块的数值平滑过渡到第二个块的数值，**无论通道属于哪个类别**：亮度、颜色、位置、变焦等。在此期间第一个块保持满亮度（中间不会出现低谷）。
- **只有第一个块设置的内容**在重叠期间熄灭：其淡出时间被重叠时长取代。
- **只有第二个块设置的内容**在重叠期间升起：其淡入时间至少等于重叠时长。

混合只发生在**同一轨道上相邻**的两个块之间。位于两条不同轨道上的两个块不会混合，而是相互叠加（见灯光块与效果块）。

其他重叠也会产生自动渐变，各自在其类别内：

- 同一轨道上的两个**声音**：交叉渐变（见时间线上的声音与视频）；
- 同一轨道上的两个**音量块**：音量从一个过渡到另一个；
- 同一轨道上的一个**黑场**和一段灯光：灯光渐暗至黑场，或从黑场渐亮。

示例

缓缓转变的颜色

轨道“天幕”：块 A，天幕红色 100 %，从 0 到 10 秒；块 B，天幕蓝色 100 %，从 8 到 20 秒。
→ 从 8 到 10 秒，天幕从红色经由紫色变为蓝色，亮度不下降。又覆盖 8–10 秒。

如果 B 在另一条轨道上（更靠下），就没有混合：在 8 秒时，B 叠加在 A 之上。没有淡入时，天幕立即变为蓝色；有淡入时，颜色亮度在淡入期间平滑过渡到蓝色。

摇头灯从歌手平滑移向钢琴

轨道“摇头灯”：块 A，摇头灯指向歌手，从 0 到 15 秒；块 B，摇头灯指向钢琴，从 13 到 30 秒。
→ 从 13 到 15 秒，摇头灯在光束亮着的情况下从歌手移向钢琴。

同样的设置但没有重叠（A 从 0 到 15 秒，B 从 15 到 30 秒，淡入 2 秒）：在 15 秒时，摇头灯直接跳到钢琴，只有亮度在 2 秒内回升。

按 GO 从白天过渡到傍晚

场景 1 “白天”：**渐变到下一场景（秒）** = 8。场景 2 “傍晚”：最终状态更暖、更暗，摇头灯重新定位。→ 按 GO 后，灯光在 8 秒内变暗变暖，摇头灯平滑移向新位置。而图案的更换在渐变开始时进行。随后“傍晚”的时间线开始。

有意的“中间黑场”

轨道“面光”：块 A 从 0 到 10 秒，**淡出（秒）** 2；块 B 从 10 到 20 秒，**淡入（秒）** 2，没有重叠。→ 面光在 8 到 10 秒之间降到最终状态（如果最终状态不点亮它，则降到黑场），然后在 10 到 12 秒之间以 B 的设置回升。

分步操作：设置两个块的交叉渐变

1. 将两个块放在**同一轨道上**。
2. 将第二个块向左拖动，直到它与第一个块的末尾重叠所需的时长（例如 3 秒）。会出现一个叉。

3. 将第二个块的**淡入（秒）**保持为 0（由重叠完成过渡）。
4. 单击 ◀ 再单击 ▶，在模拟中检查效果。

须知

- 在混合期间，如果两个块对色轮、图案轮和遮光器的设置不同，它们也会从一个数值平滑过渡到另一个：色轮会转动，遮光器可能经过频闪数值。请让两个块的这些通道取相同的数值，或者将两个块分开。
- 如果混合中第二个块的淡入时间长于重叠时长，两个块都设置的灯具会停留在混合结束时达到的亮度；只有第二个块点亮的灯具则按其淡入一直进行到底。
- 在并行序列中，两个相互重叠的块只做亮度渐变：颜色和位置会立即改变。
- 暂停期间（编辑器停止、等待块），场景渐变被视为已完成：编辑器直接显示最终状态。

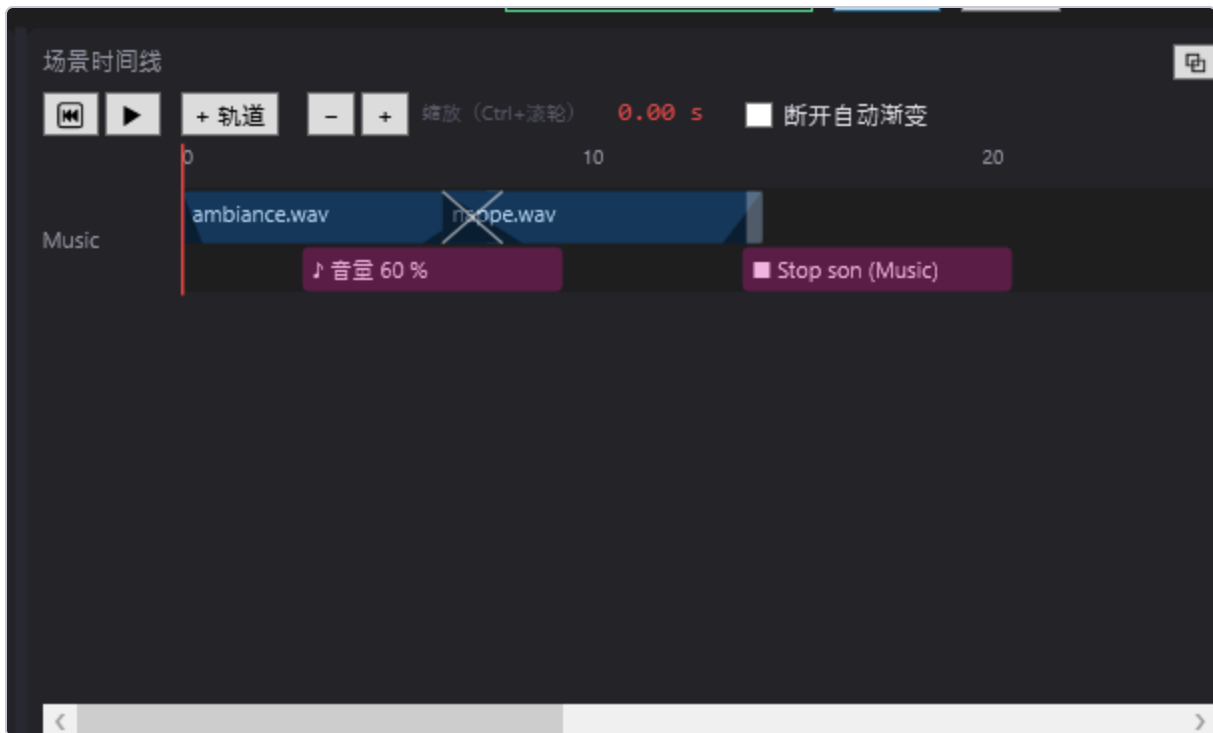
另请参阅

- [灯光块与效果块](#)
- [场景时间线](#)
- [场景设置](#)
- [时间线上的声音与视频](#)
- [轨迹](#)
- [术语表](#)

时间线上的声音与视频

演出中的声音和视频像灯光块一样放在场景的时间线上：红线到达时它们开始播放，带有各自的渐变，并在您于时间线中移动时跟随红线。本页还介绍其他列表中的**停止声音**、**静音**和**音量**块，以及 DMX 录制。

打开方式：从**媒体列表**（**资源库**面板）将文件拖到**场景时间线**面板的某条轨道上，或者选中文件后单击**添加到时间线**。**停止声音**、**静音**和**音量**从**其他**列表中拖出。



媒体文件

演出的媒体存放在该演出的媒体文件夹中（**文件 > 打开演出的媒体文件夹**）。媒体列表显示的就是这个文件夹。

- **导入媒体...**：将一个或多个文件复制到演出的媒体文件夹中。
- **U**：“刷新媒体列表”。
- **添加到时间线**：将选中的媒体放到当前轨道的 0 秒处（或放到一条“媒体”轨道上，必要时自动创建）。如果没有选中任何内容，会打开文件选择窗口；所选文件被复制到演出的媒体文件夹中，然后放到时间线上。
- 右键单击某个媒体：**▶ 播放**（试听或显示该文件）、**■ 停止**、**用 GoldWave 编辑**、**打开媒体所在文件夹**、**删除媒体**。见资源库。

DreamShow 根据扩展名识别类型：

- **声音**：.mp3、.wav、.flac、.ogg、.m4a、.aac、.wma。由 DreamShow 自己通过 Windows 的声音输出播放。
- **DMX 录制**：.DmxStreaming、.bin、.dmx（见下文）。
- **视频**：所有其他文件（.mp4、.avi、.mov、.mkv 等）。由 DreamShow 的视频播放器（ppvideoplayer）在场地的某个屏幕上播放，或由 IP 视频播放器播放。

媒体块

媒体块为蓝色，显示文件名。其初始时长为文件的实际时长（未知时为 30 秒；文件第一次播放后会自动修正）。如果媒体文件夹中缺少该文件，块会变为红色并带有 ⚠（“演出媒体文件夹中找不到该媒体”）。

设置（属性...）

右键单击 > **属性...** 或双击：

- **起始（秒）**：媒体开始播放的时刻。
- **时长（秒）**：播放时间。块结束时媒体停止，即使文件更长。块比文件长并不会延长文件。
- **淡入（秒）**：声音从静音渐强，或视频从黑场淡入。
- **淡出（秒）**：声音渐弱至静音，或视频淡出至黑场；在块结束时完成。对于视频，0 表示由视频播放器使用其默认设置。
- **从此处开始播放（秒）**：文件中的起始位置（例如 12 表示跳过前 12 秒）。0 = 从头开始。
- **“Chargement”（加载时机）**：文件提前打开的时机，以便立即开始播放：
 - **场景加载时**（默认）：当该场景成为当前场景或当前场景的前一个场景时打开；离开该场景时释放；
 - **项目加载时**：打开演出时即打开并一直保留；
 - **不预加载**：只在播放时才打开（可能有轻微延迟）。
- **屏幕**（仅限视频）：场地中播放该视频的屏幕。**（文件标签 / 默认）**表示由视频播放器根据文件名选择，否则使用其默认屏幕；其他选项是在**场地 > 屏幕...**中声明的屏幕。见**视频屏幕**。

视频文件名中的标记

视频播放器会读取文件名中括号内的标记，例如 `generique (M=2) (FI=1500) (LOOP).mp4`。当块保持**（文件标签 / 默认）**时，这些标记生效。

标记	作用
(M=2)	在 Windows 的 2 号显示器上播放视频
(LOOP)	循环播放视频
(FI=1500)	淡入 1500 毫秒（默认 1000）
(FO=800)	淡出 800 毫秒（默认 500）

(PI=500)	暂停时，视频在 500 毫秒内逐渐减速后停止
(PO=500)	恢复播放时，视频在 500 毫秒内逐渐加速
(AMBI)	启用环境光 (ambilight)：见场景设置中的 <code>AMBILIGHT=</code>

在时间线块上设置的淡入和淡出会取代文件名中的设置。

每个块没有单独的音量或循环设置：

- 音量是全局的（**音频**面板的滑块和**音量**块）；
- 要重复播放声音或视频，请在场景设置中勾选**循环**：每轮时间线都从 0 重新开始，媒体也随之重新播放（见**跳转与场景标签**）。

声音

- **声音跟随红线**：在声音中间位置单击标尺，声音会从该处开始播放；暂停则声音也暂停。
- **同一轨道上两个重叠的声音**会交叉渐变：在重叠期间，前一个渐弱，后一个渐强（如果设置了更长的渐变，则保留该设置）。重叠处会出现一个叉。
- **在两条不同的轨道上**，两个声音同时播放。同一个文件甚至可以从两条轨道同时播放两次。
- **切换场景后声音继续播放**：GO 不会切断它。如果切换到下一个场景时它仍在播放，它会一直播放到文件结束（如果有淡出，则在其块原本结束的位置熄灭）。要停止它，请在下一个场景中放置一个**停止声音**或**静音**块。
- **音频**面板（以及提示窗口）中的  **静音** 按钮会立即停止所有声音。见**日志、音频与时钟**。

视频

- 离开视频所在的场景时视频停止（播放器淡出至黑场）。
- 在 Windows 屏幕上，视频跟随红线：在块中间位置单击标尺会从正确的画面重新播放；暂停时，画面定格在红线所在位置。
- 在 IP 视频播放器上，视频从与播放器某个槽位 (slot) 关联的文件开始播放：此时块在名称旁显示 “· slot A”。文件必须在**场地 > 屏幕...**中与某个槽位关联。IP 播放器不跟随红线的移动。
- 两个重叠的视频不会自动交叉渐变：各自保留自己的渐变。
- 如果在场地中放置了屏幕，视频也会出现在 2D/3D 模拟中，与红线同步。见**2D 与 3D 模拟**。

停止声音

在精确的时刻切断声音。

- **创建**：从**其他**列表将**停止声音**拖到轨道上。这是一个瞬时事件。
- **设置（停止声音 — 要停止的轨道窗口）**：
 - **起始（秒）**：切断的时刻。
 - **时长（秒）**：仅为块在屏幕上的宽度；切断是立即的。
 - **所有轨道**（默认勾选）：切断所有声音。

- 场景中每条轨道各有一个复选框（取消勾选**所有轨道**后可用）：只切断从已勾选轨道启动的声音。如果一个都没有勾选，则切断所有声音。
- 块显示 “■ Stop son (全部)” 或所针对的轨道列表。
- 轨道按**名称**识别：在之前场景中从同名轨道启动的声音也会被切断。这就是在场景 3 中停止由场景 2 的“音乐”轨道启动的音乐的方法。
- **停止声音**和一个新声音放在同一时刻：先切断旧声音，然后新声音开始。

静音

让所有声音安静下来；如果场景中的某个声音正在播放，则以渐变方式进行。

- **创建**：从**其他**列表将**静音**拖到轨道上。该块时长 3 秒，可调整大小。
- **作用**：在其起始时刻，它会停止**所有**声音。如果此时场景中有声音正在播放，所有声音会在块的时长内渐弱（如果该声音提前结束，则到其结束为止）。否则立即切断。
- 块显示 “🔇 Silence — 渐变 3 秒”。
- 其**属性...**窗口提供**淡入 (秒)**和**淡出 (秒)**，但只有**时长 (秒)**起作用。

音量

改变 DreamShow 声音的全局音量，就像您拖动**音频**面板中的左、右滑块一样（屏幕上这两个滑块也会随之移动）。

- **创建**：从**其他**列表将**音量**拖到轨道上。该块沿用**音频**面板的当前音量，时长 5 秒。
- **设置 (音量窗口)**：
 - **起始 (秒)**：改变的时刻。
 - “**Volume gauche (%)**” (**左声道音量 (%)**) 和 “**Volume droit (%)**” (**右声道音量 (%)**)：0 到 100。
 - **时长 (秒)**：用于过渡 (见下文)。
- **行为**：音量在块的起始时刻立即改变。当两个**音量**块在同一轨道上重叠时，音量在重叠期间从第一个平滑过渡到第二个 (提示气泡 “重叠 = 交叉渐变”)。
- 音量是一种**状态**：它会一直有效，即使在后续场景中，直到下一个**音量**块，或直到您拖动滑块。当您移动红线时，DreamShow 会重新应用红线之前放置的最后一个音量。
- 块显示 “🔊 音量 80 %”；如果左右两侧不同，则显示 “🔊 音量 左 80 % 右 60 %”。在从 ppsnow 导入的演出中，“主渐变”表示该音量跟随场景的淡入。
- 在同时带有其他块的轨道上，**停止声音**和**音量**显示在下层。

停止声音、**静音**和**音量**作用于 DreamShow 播放的声音 (声音文件)。它们不调节视频的声音。

DMX 录制

从**媒体**列表拖入的 .DmxStreaming 文件 (DMX 流，例如由 AI 或可视化模式生成) 或 .bin / .dmx 录制会变成一个梅紫色块 “■ 文件名”。

- 其初始时长为录制的实际时长。
- **属性...**：只有**起始（秒）**和**时长（秒）**（没有渐变）。
- 只要红线位于块内，录制就会在正确的位置回放：.DmxStreaming 只控制它自己的通道，可以在任意域（Universe）上；.bin 或 .dmx 则完全取代第一个域。暂停会定格画面，在标尺上单击可重新定位。

见由 AI 生成 DMX 流和可视化模式。

分步操作

一段入场音乐衔接第二段音乐

1. 导入 “entree.mp3” 和 “valse.mp3”（**导入媒体...**）。
2. 创建一条 “音乐” 轨道（+ 轨道，然后右键单击 > **重命名轨道...**）。
3. 将 “entree.mp3” 拖到 “音乐” 轨道的 0 秒处；为其设置 3 秒的**淡入（秒）**。
4. 将 “valse.mp3” 拖到同一轨道上，使其与 “entree.mp3” 的最后 4 秒重叠：出现一个叉，两段音乐相互交叉渐变。
5. 单击 ⏮ 再单击 ▶ 试听。

切断上一个场景的音乐

1. 在场景 2 中，“音乐” 轨道启动了一段比场景更长的音乐。
2. 在场景 3 中，添加一条轨道，将**停止声音**拖到 0 秒处。
3. 双击它，取消勾选**所有轨道**，如果场景 3 中有名为 “音乐” 的轨道，则勾选它（否则先将一条轨道命名为 “音乐”）。**OK**。
4. 按 GO 进入场景 3 时，音乐停止；其他声音继续。

要柔和地结束，请改用**静音**：在场景中的声音仍在播放时放置它，它会在自身时长内让所有声音减弱。

在一句台词下压低音乐

1. 在同一轨道上，于 10 秒处放置一个**音量块**（100 %，时长 2 秒），再于 11 秒处放置第二个设为 40 % 的块：它们重叠 1 秒，音量在 1 秒内从 100 % 降到 40 %。
2. 在同一轨道更后面的 30 秒处，放置一个 40 % 的**音量块**（时长 3 秒），再于 31 秒处放置另一个 100 % 的块：音量在 2 秒内回升。

在后方屏幕上投放视频

1. 在**场地 > 屏幕...**中声明该屏幕（例如 “后幕”）。
2. 将视频拖到一条 “视频” 轨道上。
3. **属性...**：**屏幕** = “后幕”，**淡入（秒）** 2，**淡出（秒）** 2。
4. 视频在块开始时淡入，在块结束时淡出至黑场。

须知

- 在某个场景中启动的声音不会被 GO 切断：请在它应当停止的位置放置**停止声音**或**静音**，或调整其块的时长。
- 在等待块期间，场景中的声音和视频随时间线一起暂停（见[等待（按键、时刻、日期、太阳）](#)）。
-  **静音** 按钮会停止一切，无论在编辑器还是演出中。
- 机器人可以说出一段录制好的文字，并让它同时在扩声系统中播放：见[人形机器人](#)。

另请参阅

- [场景时间线](#)
- [渐变与混合](#)
- [视频屏幕](#)
- [日志、音频与时钟](#)
- [资源库](#)
- [演出、文件与项目](#)
- [由 AI 生成 DMX 流](#)

等待（按键、时刻、日期、太阳）

等待块会让场景的时间线在某个精确位置停下，直到满足某个条件：按下指定的按键（**等待按键...**），或到达日历上的某个时刻（**等待时刻、日期或日出日落...**）：一段时长、某个时刻、一年中的某个日期、日出或日落。第二类等待会自行继续，无需任何人在控制位值守：这是建筑照明的基础。

打开方式：从**其他**列表（**资源库**面板）将**等待按键...**或**等待时刻、日期或日出日落...**拖到**场景时间线**面板的某条轨道上。设置窗口会立即打开；双击该块可再次打开。

等待期间会发生什么

当红线到达等待块时：

- **场景时间线在此处停止：**后面的块不会开始；
- 灯光**保持此刻的样子**（最终状态，加上正在进行的块，定格在当前位置；动态效果原地停止）；DMX 输出照常继续；
- **场景中的声音和视频暂停**，并在继续时恢复播放；
- 正在进行的**并行序列**也会定格，直到继续；
- 继续时，时间线从停下的位置精确接续。

等待是一个瞬时事件：只有其起始时刻有意义。



等待按键...

让场景停下，直到操作员按下键盘上的某个指定按键。适用于在不离开场景的情况下等待舞台上的信号（掌声结束、演员上场）。

“等待按键”窗口

- **起始（秒）**：场景停下的时刻。
- **按键**：所等待的按键（默认为**空格**）。要更改，请单击**设置...**（按钮显示“请按一个键...”），然后按下所需的按键。这种有意的捕获方式可以避免在窗口中移动时误录 Tab、回车或 Esc。按键以其名称显示：**空格**、**回车**、**Esc**、**退格**、**下翻页** ↓、**上翻页** ↑、**← 左**、**右 →**；其他按键显示其 Windows 名称（例如“F5”、“A”，主键盘上的 1 键显示为“D1”）。
- **等待期间的消息**：等待期间显示的文字（可选），例如“等待掌声结束”。
- **OK / 取消**。

块上显示“ 等待「空格」— 消息开头”。

等待期间

- **在提示窗口中**，消息区域会以大字显示您的消息以及按键（“ 「空格」”）；没有消息时，显示“ 请按「空格」”。
- **在编辑器中**，红线位置的显示被替换为“ 等待「消息」→「空格」”。
- 当 DreamShow 的窗口（编辑器或提示窗口）处于焦点时，按下**这个**按键即可解除等待。其他按键不起作用。
- 所等待的按键优先处理：如果它同时也是 GO 键，它会解除等待而**不会**执行 GO。
- OSC 遥控也可以用命令 `/dreamshow/key` 加上按键的 Windows 名称（Space、F5...）来解除等待。见[OSC 遥控](#)。
- 演示遥控器通常发送**下翻页** ↓：选择这个按键，即可用遥控器解除等待。见[遥控器（GO 按键）](#)。

等待时刻、日期或日出日落...

让场景停下直到某个指定时刻，然后**自行继续**，无需 GO。块的提示气泡：“到时演出会自行继续；按 GO 可提前跳过。”

“等待某个时刻、日期或太阳”窗口

- **起始（秒）**：场景停下的时刻。
- **“Attendre”（等待）**：规则的类型。根据所选类型，只显示下列行中的一行。
 - **一段时长**：时长行。等待的时间，从红线到达该块时开始计算。可接受的写法：“90”或“90 s”（秒）、“5 min”（或“5 m”、“5 mn”）、“2 h”、“1h30”、“1:30”（= 1 小时 30 分）、“01:30:00”。建议值：“1 h”。

- **某个时刻**（创建时的默认选项）：“**Heure**”（**时刻**）行，格式为“hh:mm”（“18:30”；也接受“18h30”和“18h”）。建议值：18:30。
- **某个日期（每年）**：“**Date**”（**日期**）行，格式为“jj/mm [hh:mm]”（日/月 [时:分]），例如“24/12 18:00”。时刻可选（不写时刻：午夜，即当天开始时）。该规则每年重复。2月29日只在闰年才会到达。建议值：“24/12 18:00”。
- **日出 / 日落**：“**Soleil**”（**太阳**）行，带有“**coucher**”（**日落**） / “**lever**”（**日出**）列表和以分钟为单位的**偏移**（“分钟（负数 = 之前）”）：60 = 一小时之后，-15 = 一刻钟之前。建议值：60。
- **“Jours”（星期）**（仅适用于**某个时刻**和**日出 / 日落**）：复选框 **L M M J V S D**（星期一到星期日）。取消勾选规则不应生效的日子：例如除 **S** 和 **D** 之外全部勾选，表示“仅工作日”。全部勾选或全部取消勾选，都表示“每天”。
- **预览**（底部的蓝色文字）：以通俗文字表述的规则及其**下一次触发**，例如“等到 18:30 (sauf sam, dim) — 下一次触发 10月6日星期一 18:30（3 h 12 后）”（即周六、周日除外，3 小时 12 分后）。每次修改都会更新。如果规则无法实现（时刻写错等），则显示“无法满足的规则：到达时该块将被忽略”。
- **OK / 取消。**

块上显示该规则：“🕒 等到 18:30 (sauf sam, dim)”、“🕒 等待 日落之后 1 h”、“🕒 等待 24 十二月 在 18:00（每年）”、“🕒 等待 5 min”……

起始 (秒)

Attendre

Soleil 偏移 分钟 (负数 = 之前)

Jours ☒ L ☒ M ☒ M ☒ J ☒ 绿 ☒ S ☒ D

等待 日落之后 1 h —
下一次触发 Monday 5 October 20:18 (6 h 26 后)

下一次触发

触发时刻是在**红线到达该块的那一刻**计算的，绝不会提前：中午准备好的演出在午夜经过该块时，等待的正是“下一个 18:30”。

而且总是**下一次**触发，绝不会是已经过去的那一次。如果“等到 18:30”块在 18:31 到达，或者电脑在 23:00 重启，它会等待**第二天**的 18:30（并遵守勾选的星期）。这条固定规则让无人值守的装置变得可预测。

日出与日落

它们每天根据场地所在地计算，无需联网（官方时间，误差小于一分钟；夏令时由 Windows 处理）。

在**场地 > 灯具、地址、位置...**中，通过**地点 (°) — 纬度和经度**字段设置地点（“北纬和东经为正 — 用于计算日出与日落”）。示例：巴黎 = 48.85 和 2.35。未设置时，场地使用法国南部的坐标（44.126 和 4.082）。见**灯具、地址、位置**。

等待期间

- 在**编辑器**中，红线位置的显示被替换为规则 and 触发时刻：“ 等到 18:30 → 周一 18:30 (3 h 12 后)”。
- **日志**会记录开始（“等待中：... → 将于 ... 继续 (... 后)。”）和结束（“等待结束 (...) — reprise.”，即等待结束，继续）。
- 到达触发时刻时，引擎会自行继续，即使无人到场，即使有窗口打开。
- 无法实现的规则绝不会卡住演出：经过时该块会被忽略，并在**日志**中给出警告（“Bloc d'attente impossible à satisfaire (...) : il est ignoré.”（无法满足的等待块 (...)：已忽略。））。

GO、切换场景与等待

- **GO** 会离开当前场景进入下一个场景，并取消正在进行的等待。但只有当场景的时间线已经结束（或场景处于**循环**）时才允许 GO：如果等待块是时间线上的最后一个元素，等待期间可以 GO；如果它后面还有其他块，GO 按钮会一直是灰色，直到继续。
- 进入另一个场景（GO、跳转、在编辑器中选择场景）总会取消正在进行的等待。
- 在编辑器中， 会取消等待并重新开始播放，而不等待触发时刻或按键：红线位置的显示会重新取代等待的文字。

等待与自动衔接

设置为**自动**或**已衔接**的场景以时间线时间计算其延时，而这个时间在等待期间是停止的：

- **自动**：请把等待放在延时**之前**。示例：等待在 0 秒，**自动**延时 2 秒 → 场景先等待，然后在继续后 2 秒带着渐变进入下一个场景。
- **已衔接**：场景在其最后一个块结束时切换；因此至少需要一个在等待**之后**结束的块。

绝不要把等待放在**已衔接**场景时间线的**最末尾**（也不要放在**自动**场景延时的那一刻）：场景会立即切换到下一个，而不等待，下一个场景则会停在 0 秒，直到按下 GO。

在并行序列中

并行序列不能等待：它遇到的等待块（按键或日历）会被忽略，并在**日志**中给出警告。反之，主演出程序中的等待也会定格并行序列，直到继续。见**并行序列**。

分步操作

等待掌声结束

1. 在场景“谢幕”中，于 4 秒处放置**等待按键...**。
2. 保留**空格**，输入消息“掌声结束后重新开始”。**OK**。
3. 在它之后的 5 秒处放置返场的灯光块。
4. 演出时，场景在 4 秒处停下，提示窗口显示该消息；按空格继续后面的内容。

在工作日日落前一刻钟点亮建筑立面

1. 设置场地的纬度和经度（**场地 > 灯具、地址、位置...**）。
2. 场景 1 “等待傍晚”：时间线为空，最终状态全暗。在 0 秒处放置**等待时刻、日期或日出日落...**。
3. 选择**日出 / 日落**、“**coucher**”、偏移 **-15**，取消勾选 **S** 和 **D**。检查预览。**OK**。
4. 在**场景设置**中，**触发：自动**，延时 2；**渐变到下一场景（秒）：10**。
5. 场景 2 “立面”：所需的照明。
6. 傍晚到来时，场景 1 解除等待，然后立面在 10 秒内亮起。

完整的做法（包括熄灯和每天重复）见**建筑照明**。

定时暂停

1. 放置**等待时刻、日期或日出日落...**，选择**一段时长**，输入“20 min”。
2. 到达该块 20 分钟后，演出自行继续。如果该块是场景的最后一个元素，可以按 GO 进入下一个场景而无需等到结束。

须知

- 等待期间画面是定格的：动态效果、轨迹或像素映射会原地停止。对于在长时间等待期间仍需保持动态的照明，请改用带**最大时长**的**循环场景**（见**建筑照明**）。
- 提示窗口不显示时刻等待的倒计时：倒计时可以在编辑器中（红线位置）和**日志**中看到。
- 导出到独立播放器时会预先计算演出：其中的时刻等待会被忽略。播放器有自己的时间表，见**独立播放器**。
- 日期规则没有星期筛选；时长规则也没有。
- 导入的演出中可能包含旧式的“|| 暂停”块（窗口标题“暂停（等待）”）：它会让时间线停下，直到在编辑器中按 ► 或按 GO。**其他**列表中已不再提供该块；请用**等待按键...**代替。

另请参阅

- 等待台词 (语音同步)
- 场景时间线
- 建筑照明
- 场景设置
- 跳转与场景标签
- 演出模式与提示窗口
- 遥控器 (GO 按键)
- 灯具、地址、位置

等待台词（语音同步）

等待台词... 块会让时间线停下，直到演员对着麦克风说出指定的台词。DreamShow 自行识别语音，无需联网：演员与机器人之间的对话，或一连串按文本触发的效果，都可以在无人操控的情况下进行。

打开方式：从 **资源库** 面板的 **其他** 列表中，把 **等待台词...** 拖到 **场景时间线** 面板的一条轨道上。设置窗口会立即打开；双击该块可再次打开。

原理

- 在该块期间，并且**仅在该块期间**，DreamShow 监听麦克风。一旦识别出台词，时间线就继续。
- 块以外不进行任何监听：演出本身播放的声音（机器人的台词、音效）只要放在块**之后**，就不会触发任何东西。
- 对于对话：演员的每句台词各放一个 **等待台词...** 块，后面接回应的块（**机器人** 块的“Dire”（说）、声音、灯光...），然后是下一句台词的块。

与其他等待一样，监听期间该块会冻结灯光，并暂停场景的声音和视频（参见 等待（按键、时刻、日期、太阳））。

块的设置

- 等待的台词：**将要说出的文本。如果演出有提词器文本，**从提词器文本中选择台词...** 列表可以直接复制。
- 接受大致说出的台词**（默认勾选）：
 - 如果台词的**结尾**按原文说出，演出立即继续（通常在最后一个词之后不到半秒）；
 - 否则说出**大意**即可：约一半的重要词语，按顺序，其中包括台词结尾的一个词。此时演出在 **静默 1.5 秒** 后继续：句子中间的普通停顿不会触发。
 - 不勾选：只认准确的结尾。
- 后备关键短语**（可选）：如果台词说错或未被识别，演员可以说出的一句短语，例如「voilà voilà」。它会立即进入下一步。必须按原样说出，且其中的词不能出现在台词中（否则窗口会提示）。新块会沿用演出中已使用的关键短语。
- 后备延时（秒）**：若在此延期内未识别出台词，演出仍会继续，并记入日志。留空：无限等待。
- 麦克风：**所监听的麦克风，本电脑上所有块共用（设置保存在电脑上，而不在演出文件中）。
- 说话语言：**演员使用的语言（法语、英语、德语、西班牙语或意大利语），整场演出共用一种，包括这些块和语音提词器。法语随 DreamShow 提供；其他语言在选择它或打开使用它的演出时下载一次（40 至 50 MB）：请在准备阶段联网完成。之后全部在本机离线运行。

- **开始 (秒)**：块在时间线上的位置。

在时间线上，该块显示 、台词开头及其后备延时。

演出期间

在提示窗口中，监听期间等待的台词显示在场景名称下方，并附上 DreamShow 听到的内容（“正在监听...” ，然后是“听到：...” ）以及后备延时的倒计时。

如果说出了后备关键短语，演出继续，日志会以警告形式记录：事后即可找到需要改进的台词。

GO 随时可以解除等待：操作员始终可以接管。如果找不到麦克风，窗口会提示（“无法监听”），台词将等待 GO 或后备延时。

日志（类别 **台词**）记录每次监听、每句识别出的台词（附听到的词语比例，必要时注明“大致”）以及每次到期的后备延时。

建议

- **麦克风最重要**：无线头戴式麦克风尽量靠近嘴部，识别效果最好。环境麦克风会听到观众和扬声器。
- **注意台词结尾**：正是结尾让演出不必等待就继续。以清晰词语结尾比以“是”或“嗯”结尾更容易识别。
- 很短的台词（“Oui.”、“Ah ?”）必须按原文说出：请设置后备延时。
- 文本中可以包含圆括号或方括号内的舞台说明：它们不会被等待。
- 请用真实麦克风排练，并观察提示窗口中的“听到：...”一行：它显示 DreamShow 听懂了什么。

限制

- 支持五种语言识别：法语、英语、德语、西班牙语、意大利语（暂不支持中文）。每场演出一种语言。
- 一次只等待一个声音，使用一个麦克风。
- 跳过的台词不会被补上：该块会等待它的台词，然后是后备延时或 GO。

另请参阅

- [等待 \(按键、时刻、日期、太阳\)](#)
- [人形机器人](#)
- [提词器](#)
- [演出模式与提示窗口](#)
- [场景时间线](#)

跳转与场景标签

跳转会在红线到达它时，让演出程序从一个场景转到另一个场景，无需 GO：用于返回、跳过某一段，或让几个场景循环播放。场景的**标签**是一个简短而固定的名称，让跳转（以及并行序列）始终能定位到正确的场景，即使插入或移动了场景。本页还介绍实现循环的两种方式。

打开方式：从**其他**列表（**资源库**面板）将**跳转到场景...**拖到**场景时间线**面板的某条轨道上。标签在**场景设置**的**标签：**字段中设置。

“跳转到场景...” 块

创建

1. 在跳转的时刻，从**其他**列表将**跳转到场景...**拖到一条轨道上。
2. 会打开一个小的**跳转到场景**窗口：“跳转到场景：”，附有场景列表（“3 · 终场”）。默认建议的是所选场景之后的场景。
3. 选择场景并单击 **OK**。不单击 **OK** 而关闭窗口则为取消：不会创建任何块。

该块（蓝绿色）以与**场景**列表相同的方式显示目标场景：“→ 3 · 终场 [final]”（编号、名称，如果有标签则以方括号显示）。

设置

双击该块（或右键单击 > **属性...**）打开**跳转到场景**窗口：

- **起始（秒）**：跳转的时刻。
- **目标场景**：所指向的场景。

这是一个瞬时事件：只有其起始时刻有意义。

跳转时会发生什么

- 红线一到达该块，就**立即离开**当前场景，目标场景从 0 秒开始。
- 跳转是**瞬时的**，**没有渐变**：灯光立即切换到目标场景的最终状态。若要柔和一些，请为目标场景开头的块设置淡入；如果是要进入下一个场景，则最好改用自动衔接（**自动**或**已衔接**，它们会应用**渐变到下一场景**）。
- 所离开场景中位于跳转**之后**的块永远不会播放。
- 与 GO 一样：所离开场景的视频停止，声音继续。
- 跳转到场景自身会让它从 0 秒重新开始。
- 在编辑器和演出模式中，**场景**面板的选择会跟随目标场景（在编辑器中，需 **实时** 按钮亮起）。

失效的跳转

如果目标场景已不存在，该块会变为红色并带有 ，显示“→ 场景？（未找到）”。经过时跳转被忽略，**日志**中会注明（“跳转到 “...”：未找到场景 — 已忽略。”）。双击该块可选择另一个场景。

场景的标签

标签：字段位于**场景设置**中场景名称的旁边。提示气泡：“场景的简短固定名称（如 rain）：跳转和并行序列按此名称定位，即使插入或移动场景也不受影响”。

- 输入一个简短的词：“rain”、“final”、“wait”。不区分大小写。开头输入的“@”会被去掉。
- 标签以方括号显示在**场景列表**以及场景选择列表中（“5·暴风雨 [storm]”）。
- 不是任何跳转目标的场景，可以将此字段留空。

为什么这很重要

跳转通过两种方式记住目标场景：

- **按标签：**如果在您确认该块时目标场景已有标签，跳转始终指向这个场景，无论它在列表中的什么位置；
- **按编号：**否则按编号。当您添加（+）、复制（）或删除（-）场景时，DreamShow 会更新这些编号。但用 ↑ 或 ↓ 移动场景时**不会**更新：此时跳转会指向占据该位置的场景。

因此，请为每个被跳转或并行序列指向的场景设置标签。

让已有的跳转改用标签

在目标场景设置标签之前创建的跳转仍然绑定到编号。要将其绑定到标签：

1. 为目标场景设置一个标签。
2. 双击跳转块，检查**目标场景**，然后单击 **OK**：该块现在保存的是标签。

重命名、删除、复制

- **更改标签：**使用旧标签的跳转会变为红色（）。重新打开并再次确认它们。
- **删除被指向的场景：**按标签的跳转会变为红色；对于按编号的跳转，DreamShow 会发出提示（“有 N 个「跳转到场景」指向已删除的场景：需要修正（在时间线上以红色  显示）。”）。
- **复制场景**（）也会复制其标签：此时两个场景拥有相同的标签。**日志**会给出提示（“标签 “...” 被多个场景使用：保留第一个 (...)。”），跳转会指向第一个。请更改或删除副本的标签。

循环

自身循环的场景

在场景设置中：

- **循环**：“时间线自动循环，直到按下 GO（或达到最大时长）”。当红线到达最后一个块的末尾时，时间线从 0 重新开始：块重新播放，声音和视频重新开始（每一轮开始时，会先停止正在播放的声音和视频）。
- **最大时长（秒）**：“留空 = 循环直到按 GO；否则场景在该总时长后衔接到下一个”。时间按所有轮次累计；到时后，场景带着其**渐变到下一场景**进入下一个场景，即使正处于某一轮中间。

在循环场景上始终允许 GO：它随时可以离开该场景。**已衔接**对循环场景没有意义（它永远不会结束）：只有 GO 和最大时长能让它退出。提示窗口会显示当前轮次（“∞ 循环 3（最长 600 秒）”）。见场景设置。

多个场景的循环

要让一组场景循环播放：

1. 为循环中的第一个场景设置标签（例如“cycle”）。
2. 将循环中的各场景设为**自动**或**已衔接**，使它们自动衔接。
3. 在循环的最后一个场景中，在其时间线末尾放置指向“cycle”的**跳转到场景...**

演出程序就会无限循环：场景 1、2、3，跳转到 1.....

这样的循环无法用 GO 退出：只有在时间线结束时才允许 GO，而跳转恰好在那一刻发生。要退出，请从遥控（网页、OSC、MIDI）直接跳转到另一个场景，或将演出程序复位。如果循环需要用 GO 退出，最好使用单个**循环**场景。

分步操作

重复一段，直到导演发出信号

1. 场景 4 “排练”：设置**循环**，将**最大时长（秒）**：留空。
2. 演出期间，该场景循环播放；收到信号时，按 GO 进入场景 5，并使用场景 4 的渐变。

某些晚上跳过一场戏

1. 场景 6 “短场景”：在 0 秒处放置指向场景 9 的**跳转到场景...**（为场景 9 设置标签“after-tableau”）。
2. 在演出完整版本的晚上，删除该跳转，或将其移到时间线结束之后。

无限循环的橱窗动画

1. 场景 1 “红”、2 “金”、3 “白”：触发方式为**自动**（例如 30 秒），**渐变到下一场景（秒）** 5。
2. 在场景 1 上设置标签 “window”。
3. 在场景 3 中，于 30 秒处放置指向 “window” 的**跳转到场景...**。
4. 红 → 金 → 白 的循环无限进行；从白回到红是瞬时的（因为这是跳转）。若要渐变返回，请在场景 1 中添加一个带淡入的灯光块。

须知

- 如果跳转位于由并行序列播放的场景中，它会让该序列本身跳转，而不影响主演出程序；这种跳转同样没有渐变（见并行序列）。
- 当演出程序通过 GO 或自动衔接到达列表中的最后一个场景时，会记录演出结束（提示窗口和**日志**中显示 “演出结束”）。
- 导出到独立播放器时会逐个场景预先计算演出：跳转到已播放过的场景会使导出在一个循环后结束，播放器则从片段开头循环重放。见**独立播放器**。

另请参阅

- [场景时间线](#)
- [场景设置](#)
- [“场景” 面板](#)
- [并行序列](#)
- [建筑照明](#)
- [渐变与混合](#)
- [网页遥控](#)

并行序列

并行序列是与演出程序**同时**运行的第二个播放头：它播放一个场景，然后按照后续场景的自动衔接继续播放，而您继续用 GO 推进演出程序。典型示例：一场暴风雨（闪电、雷声、雨声）在某个场景中开始，并在接下来的三个场景中持续，无论演出程序中发生什么，直到某个场景以渐变将其停止。

打开方式：从**其他**列表（**资源库**面板）将**启动并行序列...**或**结束并行序列...**拖到**场景时间线**面板的某条轨道上。设置窗口会立即打开；双击该块可再次打开。



原理

- 由并行序列播放的场景是演出中的**普通场景**：您像创建和设置其他场景一样创建和设置它们（最终状态、时间线、声音等）。
- 放在演出程序某个场景中的**启动并行序列...**块，会从所选场景（其**起始场景**）开始运行该序列。
- 序列播放该场景，然后按照后续场景的自动触发**自行进入**后续场景：**自动**、**已衔接**、**循环**（及其最大时长），以及放在其场景中的**跳转到场景...**跳转。设为**手动 GO**的场景会停留不动：**GO 只推进主演出程序**。
- **结束并行序列...**块以渐变将其停止。
- 序列以其起始场景来识别。起始场景不同的多个序列可以同时运行。

请为起始场景设置一个**标签**（**场景设置**中的**标签**：字段，例如“storm”）：这样即使您插入或移动场景，块仍能找到它。见[跳转与场景标签](#)。

启动并行序列...

“启动并行序列”窗口

- **起始（秒）**：序列启动的时刻，以带有该块的场景的时间线为准。
- **起始场景**：序列开始的场景（列表“5·暴风雨 [storm]”）。创建时，DreamShow 建议的是所选场景之后的场景。
- **淡入（秒）**：序列的渐亮时间（建议 1 秒）。0 = 立即出现。
- **帮助文字**：“该序列播放此场景，然后按自动触发继续后续场景，与主演出同时进行。Go 只推进主演出。给场景设置标签，这样顺序改变时仍能正确定位。”
- **OK / 取消**（创建时取消 = 不创建块）。

块上显示 “⇒ 并行：5·暴风雨 [storm] — 渐变 3 秒”。

如果同一序列已经在运行（相同的起始场景），该块会**从其第一个场景重新开始**（停止其正在播放的声音和视频），并使用新的淡入。

结束并行序列...

“结束并行序列”窗口

- **起始（秒）**：序列开始熄灭的时刻。
- **要结束的序列**：
 - **（此块所在的并行序列）**：当该块放在序列自身的**某个场景中**时使用；序列会自行结束；
 - 列表中的某个场景：当该块放在**演出程序中**时使用；它结束从该场景启动的序列。
- **淡出（秒）**：序列消隐的时间（建议 2 秒）。0 = 立即消失。
- **帮助文字**：“放在并行序列中时，此块结束该序列；放在主演出中时，它结束从所选场景启动的序列。”

块上显示 “⇒ 结束并行：本序列 — 渐变 2 秒” 或 “⇒ 结束并行：5·暴风雨 [storm] — 渐变 6 秒”。

淡出结束时，序列消失，其声音和视频被停止（直接停止：淡出只针对灯光）。

如果所指定的序列没有在运行，该块不起任何作用。设为**（此块所在的并行序列）**却放在演出程序中的块同样不起作用，并且**日志**会给出提示：““结束并行序列”没有可结束的序列：请将其放入并行序列中，或指定其起始场景。”

提示窗口中的**⏮ 复位（就绪）**会停止所有并行序列。演出程序中的 GO、跳转或场景切换不会停止它们。

序列播放的内容

在其每个场景中，序列会播放：

- 场景的**最终状态**，但只针对其设置的内容（不在其最终状态中的灯具不会被归零：它们仍由演出程序控制）；
- 其**灯光块与效果块、轨迹、动态效果、像素映射和黑场**（其中的黑场只关闭序列自身）；
- 其**声音和视频**（它们会记录在**日志**中：“storm”：播放 tonnerre.wav”）、**后台提示屏、机器人、面具块**、启动或结束其他序列的块，以及附加命令 **EXEC=**。

它使用所离开场景的**渐变到下一场景**从一个场景进入下一个场景；其中的**跳转到场景...**跳转是瞬时的。

序列**忽略**的内容（在**日志**中给出警告，每个序列一次）：等待（**等待按键...**、**等待时刻、日期或日出日落...**）、旧式暂停块，以及接管整个演出的附加命令（CHAIN=、REPLAYDMX=、AMBILIGHT=）。消息：“并行序列 “...”：已忽略 “...”（只有主演出可以等待或链接）。”

序列中同样不会播放：DMX 录制（■ 块）。而且两个相互重叠的灯光块在其中只做亮度渐变（没有颜色或位置的混合）。

与演出程序的混合

序列按照灯光控制的常用规则与演出程序混合：

- **亮度与混色**（调光，红、绿、蓝、白等；逐通道）：**取最高值**（“HTP” 模式，即 *highest takes precedence*）。因此序列只能增加灯光：它绝不会让演出程序变暗。示例：演出程序将面光设为红色，序列将同一批灯具设为蓝色 → 面光变为品红色。
- **所有其他通道**（位置、变焦、色轮和图案（gobo）轮、遮光器等）：在序列所设置的通道上，**序列优先**（“LTP” 模式，即 *latest takes precedence*）。在序列的淡入或淡出期间，位置在演出程序和序列之间平滑过渡；色轮或遮光器则在渐变进行到一半时切换。
- **总黑场**（提示窗口中的**黑场按钮**）和**手动控制**优先于两者。
- 演出程序中的**黑场块**不会关闭并行序列。

为避免意外，请让序列使用专属于它的灯具（例如暴风雨使用逆光），或者接受这些灯具的位置在序列运行期间由序列决定。

在哪里查看正在运行的序列

- 在**编辑器**中：窗口顶部的信息行（演出名称右侧）会追加 “· ⇨ 并行：storm”（起始场景的标签，或其名称）。
- 在**提示窗口**中：顶部一行追加 “⇨ 并行：storm”。
- 在**日志**中：“并行序列 “storm” 已启动（场景 5），渐变 3 秒”，然后是“并行序列 “storm” 已结束，渐变 6 秒”。

暂停与编辑器

并行序列跟随引擎的时钟：**每当演出程序暂停时它就会定格**（编辑器的 **||** 按钮、编辑器中在时间线末尾停止、演出程序中的等待块），并随之恢复。

在编辑器中，设为**手动 GO**的场景会在其时间线结束时停止播放：因此并行序列也会停止。要观察序列较长时间的变化，请切换到**演出模式**（演出程序持续运行不停止），或在排练期间将演出程序的场景设为**循环**。

断开自动渐变复选框同样会阻止序列的自动衔接（设为**循环**的场景继续循环）。

完整示例：演出程序推进时持续的暴风雨

演出内容：一个宁静的村庄，暴风雨在场景 1 中爆发，在场景 2 的争吵中持续，并在场景 3 开始时平息。场地中已有编组“面光”、“天幕”和“逆光”；逆光专用于暴风雨。声音“pluie.wav”和“tonnerre.wav”位于演出的媒体中。

场景

编号	名称	标签	触发	作用
1	村庄		手动 GO	启动暴风雨
2	争吵		手动 GO	暴风雨继续
3	平静		手动 GO	结束暴风雨
4	谢幕		手动 GO	演出程序播放的最后一个场景
5	暴风雨	storm	手动 GO, 循环	并行序列

分步操作

1. 创建场景 5 “暴风雨”（在“谢幕”之后）：
 - **标签**：“storm”；勾选**循环**，将**最大时长（秒）**：留空。
 - **最终状态**：空（暴风雨只通过其块来照明）。
 - **轨道“闪电”**：在 2 秒处从**编组**拖入“逆光”。如果“逆光”在任何场景中都没有设置，该块默认为 100 % 白光；否则，用**用当前选中项及设置替换**将其设为 100 % 白光（见**灯光块与效果块**）。将其**时长（秒）**设为 0.2。用同样的方法在 2.4 秒和 7.5 秒处再放两道闪电。
 - **轨道“声音”**：在 2.6 秒处放置“tonnerre.wav”；在一条“雨”轨道上，从 0 到 12 秒放置“pluie.wav”，**淡入（秒）**和**淡出（秒）**均为 0.5。
 - **时间线时长 12 秒**（雨声结束）：该场景每 12 秒循环一次。
2. **场景 1 “村庄”**：最终状态为面光 70 % 暖色、天幕天蓝色。在 15 秒处将**启动并行序列...**拖到一条轨道上；**起始场景**：“5·暴风雨 [storm]”；**淡入（秒）**：3。

3. **场景 2 “争吵”**：使用其常规照明。暴风雨无需任何操作：它会继续。
4. **场景 3 “平静”**：在 0 秒处拖入**结束并行序列...**；**要结束的序列**：“5 · 暴风雨 [storm]”；**淡出 (秒)**：6。
5. **在演出模式中试运行**：单击**演出模式**，然后按 GO。在“村庄”的 15 秒处，顶部一行显示“⇒ 并行：storm”，闪电和雨声在 3 秒内渐入。按 GO 进入“争吵”：面光改变，暴风雨继续（每 12 秒循环一次）。按 GO 进入“平静”：暴风雨在 6 秒内消隐，然后雨声停止。

暴风雨期间，逆光来自序列；面光 and 天幕仍由演出程序控制（序列不设置这些灯具）。

变体：自行结束的序列

用于分两段的烟花：场景“烟花 1”（标签“fire”，**已衔接**），然后是“烟花 2”；在“烟花 2”的时间线末尾，放置设为**（此块所在的并行序列）的结束并行序列...**。序列播放“烟花 1”，衔接到“烟花 2”，然后消隐。

须知

- 序列的场景属于演出列表的一部分：演出程序也可以通过 GO 到达它们。请将它们放在演出程序最后一个场景**之后**，并且不要在该场景之后继续按 GO。演出程序的“演出结束”提示只有在到达列表中最后一个场景时才会出现。
- 要设置序列中的某个场景，请在**场景**面板中选择它：编辑器会像对待任何场景一样在主演出程序中播放它。
- 并行序列本身也可以启动或结束其他序列。
- 如果序列到达列表中的最后一个场景，它会停留在那里。

另请参阅

- [场景时间线](#)
- [跳转与场景标签](#)
- [等待（按键、时刻、日期、太阳）](#)
- [渐变与混合](#)
- [演出模式与提示窗口](#)
- [场景设置](#)

建筑照明

建筑立面、大厅、橱窗或花园每天晚上亮灯，无需任何人在控制位值守：日落时点亮，循环播放动画，转为固定照明，在固定时刻熄灭，第二天再全部重新开始。本页说明如何用 DreamShow 的等待块、循环和跳转来构建这样的程序。

打开方式：没有专门的窗口：这是一个普通的演出，在**场景面板**和**场景时间线**中用**其他**列表中的元素（**等待时刻、日期或日出日落...**、**跳转到场景...**）构建。然后在**演出模式**下运行。

原理

演出由四个场景循环运行：

编号	场景	标签	内容	触发
1	等待傍晚	evening	黑场；0 秒处放置“日落”等待块	自动，2 秒
2	动画		灯光动画	循环，带最大时长
3	固定照明		固定照明；0 秒处放置“23:30”等待块	自动，2 秒
4	夜晚		黑场；指向“evening”的 跳转到场景... 块	手动 GO

- 1. 场景 1 等待下一次日落，然后以渐变进入场景 2。
- 2. 场景 2 在所选时长内循环播放其动画，然后进入场景 3。
- 3. 场景 3 保持固定照明直到 23:30，然后以渐变进入场景 4（熄灯）。
- 4. 场景 4 跳转到场景 1，场景 1 等待**第二天的**日落（等待总是针对下一次触发）。

这些机制的详细说明见[等待（按键、时刻、日期、太阳）](#)和[跳转与场景标签](#)。



开始之前

- **场地的地点**：在**场地 > 灯具、地址、位置...**中设置**地点 (°)** — **纬度和经度**（北纬和东经为正）。否则日落会按其他坐标计算。见**灯具、地址、位置**。
- 通往灯具的 **DMX 输出**：见DMX 连接。
- **电脑**必须保持开机，不进入睡眠，并让 DreamShow 以**演出模式**打开该演出。如果不想使用电脑，请参阅下文关于独立播放器的部分。

分步操作

1. 傍晚等待场景

1. 创建场景 1，命名为“等待傍晚”，**标签**：“evening”。
2. 将其最终状态留空：全部熄灭。
3. 在 0 秒处将**等待时刻、日期或日出日落...**拖到一条轨道上。
4. 在窗口中：“**Attendre**”（等待）= **日出 / 日落**，“**coucher**”（日落），偏移 -15（提前一刻钟）。保持所有“**Jours**”（星期）勾选（或取消勾选立面需要保持熄灭的日子）。检查预览（“下一次触发...”），然后单击 **OK**。
5. 在**场景设置**中：**触发** = **自动**，延时 2；**渐变到下一场景（秒）** = 20（亮灯将用 20 秒完成）。

自动延时必须大于等待块的位置：场景先等待，然后在到时时 2 秒继续。不要把这个场景设为**已衔接**：由于等待是唯一的元素，它会不等待就直接切换。

2. 动画场景

1. 创建场景 2 “动画”。设置其最终状态（立面的基础照明）。
2. 构建一条动态的时间线，例如：
 - 一条“颜色”轨道，放三个相互重叠（混合）的灯光块，让颜色在 2 分钟内轮转（见**渐变与混合**）；
 - 在檐口灯具上放一个缓慢的**动态效果...**（见**动态效果**）；
 - 或在 LED 灯条上放一个**像素映射...**（见**像素映射**）。
3. 勾选**循环**。在**最大时长（秒）**：中填写动画的总时长，例如 **5400**（1 小时 30 分）。
4. **渐变到下一场景（秒）** = 10。

最大时长的选择要保证动画**在熄灯时刻之前结束，即使在一年中白昼最长的那天也是如此**：如果在 23:30 之后才到达场景 3，它的等待会指向第二天的 23:30，立面就会整夜和整个白天一直亮着。示例：六月底日落约在 21:55，提前 15 分钟亮灯，即约 21:40 → 动画时长必须少于 1 小时 50 分。

3. 固定照明场景

1. 创建场景 3 “固定照明”，设置晚间后段所需的最终状态。
2. 在 0 秒处拖入**等待时刻、日期或日出日落...**：**某个时刻，23:30**。**OK**。
3. **触发** = **自动**，延时 2；**渐变到下一场景（秒）** = 60（用一分钟缓慢熄灯）。

等待期间画面是定格的：这就是为什么这个场景的照明是固定的，而动画放在场景 2 中。

4. 夜晚场景与返回开头

1. 创建场景 4 “夜晚”，最终状态为空（黑场）。
2. 在 5 秒处拖入**跳转到场景...**，目标为 “1 · 等待傍晚 [evening]”。
3. 将触发保持为**手动 GO**。

跳转时，场景 1 重新开始并计算**下一次**日落：即第二天的日落。

5. 启动

1. 确认**断开自动渐变**处于**未勾选**状态（否则任何场景都不会自动衔接）。
2. 保存演出（Ctrl+S）。
3. 单击**演出模式**，然后按 **GO**：演出程序进入场景 1 并开始等待。
4. 在编辑器中查看红线位置的显示（ “ ⏳ 等待 日落之前 15 min → 周一 18:47 （2 h 05 后） ” ）或查看**日志**（ “等待中： ... → 将于 ... 继续” ）。提示窗口则不显示该倒计时。

如果您在某天晚上亮灯时刻之后才启动，场景 1 会等到第二天：请再按一次 **GO**，演出程序会直接进入场景 2。同样，在场景 3 上按 **GO** 会立即熄灯，而无需等到 23:30。

变体

- **仅工作日**：在场景 1 的等待块中，取消勾选 **S** 和 **D**。周五晚上熄灯后，场景 1 会等待周一的日落。
- **不要动画**：删除场景 2；场景 1 直接进入场景 3 的固定照明。
- **日出时熄灯**：在场景 3 中，将等待设为**日出 / 日落**、**“lever”（日出）**、偏移 0（或负数，以便提前熄灯）。
- **在固定时刻亮灯**而不是在日落时：在场景 1 中，将等待设为**某个时刻**。
- **在特定日期的灯光秀**（专门的演出）：使用**某个日期（每年）**等待，例如 “24/12 17:00”。

不必等到晚上即可测试

- 在编辑器中选择一个场景：它会显示其最终状态；▶ 播放其时间线。到达等待时播放会停止：再次单击 ▶ 即可继续，而无需等到触发时刻。
- 测试期间，可以把等待规则换成较短的**一段时长**（ “30 s” ），然后在**演出模式**下观察整个循环的运行。之后记得恢复真正的规则。
- 等待窗口的预览始终显示下一次触发：这是检查排除了某些日子的规则最可靠的方法。

使用独立播放器

独立播放器在一个小型模块上不依赖电脑重放演出：**文件 > 导出到独立播放器...**。导出时会把演出预先计算成 DMX 流；其中的时刻等待会被**忽略**，循环场景也不会无限重复。

对于建筑照明装置，请只导出动画场景（**场景从 ... 到 ...** 字段），并把时间安排交给播放器，它有自己的每周时间表和日落触发功能。见**独立播放器**。时间表在播放器的 `player.ini` 文件中设置，可以通过其网页进行修改。`[schedule]` 节中的每一行描述一个时段：星期（七位数字，从星期一到星期日，1 = 是）、开始、结束、要播放的片段，然后是 `loop`（循环）或 `once`（一次）。开始和结束可以是一个时刻，也可以是 `sunset` / `sunrise`（日落 / 日出）加上以分钟为单位的偏移；一个时段可以跨越午夜。示例：每天晚上，从日落前 15 分钟到 23:30，循环播放片段“soir”：

```
soiree = 1111111 sunset-15 23:30 soir loop
```

在时段之外，播放器输出黑场（`idle = black`）或保持最后一帧画面（`idle = hold`）。地点的纬度和经度在同一文件的 `[player]` 节中设置。

须知

- 断电之后，DreamShow 在重新启动时会询问是否从同一场景恢复：需要有人来回答。如果断电发生在等待期间，恢复时会重新执行该等待；如果其时刻在断电期间已经过去，演出会直接继续。见**崩溃或断电后的恢复**。
- 夏令时由 Windows 时钟处理：请确认电脑时间准确且时区正确。
- 规则无法实现（时刻写错）的等待在经过时会被忽略：确认之前务必检查预览。
- 并行序列在演出程序的等待期间会定格：不要用它们来为等待场景制作动画。

另请参阅

- [等待（按键、时刻、日期、太阳）](#)
- [跳转与场景标签](#)
- [场景设置](#)
- [动态效果](#)
- [像素映射](#)
- [独立播放器](#)
- [演出模式与提示窗口](#)

动态效果

动态效果将一种波形（正弦、方波、追逐、随机等）应用于一组灯具的某个属性：亮度、颜色或位置。相位差让动作从一台灯具传递到另一台：亮度波浪、追逐、流动的彩虹、摇头灯的圆形扇面。效果是时间线上的一个块：它可以像其他块一样放置、调整大小和渐变。

打开方式：从**其他**列表（**资源库**面板）将**动态效果...**拖到**场景时间线**面板的某条轨道上。**动态效果**窗口随即打开；双击该块可再次打开。

将波形应用于所选灯具的某个属性；相位差让动作在灯具之间传递（波浪、追逐、圆形扇面...）。

灯具（编组或单台灯具）	Backlight
属性	亮度
波形	正弦
周期（每个循环的秒数）	2
电平 低 → 高	0 至 100 %
相位差（°, 0 = 全部同步）	360
波动方向	从观众视角的左侧到右侧
每组同相位的灯具数	1
点亮宽度（方波、追逐，%）	50

OK

取消

“动态效果” 窗口

顶部有一条提示：“将波形应用于所选灯具的某个属性；相位差让动作在灯具之间传递（波浪、追逐、圆形扇面...）。”

灯具（编组或单台灯具）

执行该效果的编组或灯具。列表先列出场地中的编组，然后按标识列出每台灯具；您也可以直接输入名称。此项为必填（“请选择一个编组或一台灯具。”）。每个效果只能有一个编组或一台灯具：如需两个编组，请放置两个效果。

属性

效果所改变的内容：

- **亮度**（默认）：灯具的调光。

- **颜色（脉动）**：在**颜色**行中选择的颜色，根据波形或明或暗。
- **彩虹**：色调在每个周期内绕色环一周。
- **水平**：摇头灯的水平位置。
- **垂直**：摇头灯的垂直位置。
- **圆形（水平 + 垂直）**：每台摇头灯画一个圆。
- **8 字形（水平 + 垂直）**：每台摇头灯画一个横向的 8 字（ ∞ ）。

效果只设置该属性的通道。其余部分（颜色、遮光器、亮度等）来自场景的最终状态或其他块：要看到摇头灯以**水平**或**圆形**运动，它们必须由别处点亮。

波形

一个周期内的波形形状（对于有自身运动的**彩虹**、**圆形**和**8 字形**，此项变灰）：

- **正弦**（默认）：柔和地上升和下降；每个周期从低电平开始。
- **三角波**：直线上升然后直线下降。
- **方波**：在**点亮宽度**内点亮（高电平），然后熄灭（低电平）。
- **锯齿波**：匀速上升，然后突然回到底部。
- **下降斜坡**：突然回到顶部，然后匀速下降。
- **追逐**：与**方波**相同；配合相位差和较窄的宽度，只有一束光在灯具之间跑动。
- **随机**：每个周期随机抽取一个电平，每台灯具（或每组）各不相同，并在整个周期内保持。

周期（每个循环的秒数）

波形一个周期的时长，以秒为单位（默认 2）。最小 0.05 秒（“周期无效（至少 0.05 秒）。”）。
周期越短 = 效果越快。

电平 低 → 高

波形的两个边界，以 % 表示（默认 0 到 100）：

- **亮度**：最小和最大亮度；
- **颜色（脉动）**：从熄灭的颜色（0 %）到全亮的颜色（100 %）；
- **水平和垂直**：运动的幅度，以摇头灯总行程的 % 表示（例如 30 到 70 %）；
- **彩虹**：只有高电平起作用（颜色的亮度）；
- **圆形和 8 字形**：不使用（见**中心与大小**）。

相位差（°，0 = 全部同步）

灯具之间的相位差，以周期的度数表示（默认 360）：

- **0**：所有灯具同时做同样的动作；
- **360**：灯具均匀分布在一个完整周期上：一道波浪扫过整个编组；
- **180**：分布在半个周期上；
- 大于 360：编组上同时出现多道波浪。

相位差为正时，波浪按照**波动方向**中所选的顺序扫过灯具（例如选择“从观众视角的左侧到右侧”时，从观众左侧扫向观众右侧）；相位差为负时（-360），则按相反方向扫过。

波动方向

灯具获得相位差的顺序，依据它们在场地中的位置：

- 从观众视角的左侧到右侧（默认）；
- 从观众视角的右侧到左侧；
- 从台口到台后；
- 从中心向外：离中心最近的先开始；对称的灯具获得相近的相位，形成镜像效果；
- 配接顺序：灯具在编组中的顺序。

位置取自**场地 > 灯具、地址、位置...**。

每组同相位的灯具数

按所选顺序相邻并共享同一相位的灯具数（默认 1）。设为 2 时，灯具两两成对；在一排 12 台灯具上设为 4 时，波浪以每 4 台为一组推进。

点亮宽度（方波、追逐，%）

适用于**方波**和**追逐**：灯具处于高电平的周期占比（默认 50 %，最小 2 %）。要让 N 台中只有一台点亮的追逐，请设为约 $100/N$ %。

颜色

仅在选择**颜色（脉动）**时可见：颜色，格式为“红,绿,蓝 0-255”（默认 255,255,255，例如橙色为“255,80,0”）。

中心与大小

仅在选择**圆形**和**8 字形**时可见：

- **水平**和**垂直**：运动的中心，以行程的 % 表示（默认 50 和 50：中间）；
- **半径**：运动的大小，以行程的 % 表示（默认 10，最大 50）。

对于**8 字形**，半径是水平方向的幅度；垂直方向的幅度为其一半。

OK / 取消

OK 检查各项数值并创建（或更新）该块。创建时单击**取消**：不会创建任何块。

时间线上的块

- 颜色为深紫色，文字为“~ 亮度 正弦 · 逆光 · 2 s · 360°”（属性、波形、目标、周期、相位差）。
- 初始时长：10 秒。用右边缘的手柄调整其大小：波形在整个时长内持续（最长 20 分钟）。
- **渐变**：右键单击 > **属性...** 提供**起始（秒）**、**时长（秒）**、**淡入（秒）**和**淡出（秒）**。与灯光块一样，渐变只影响亮度；位置（水平、圆形等）从块开始时即生效。
- 效果是预先计算的，每秒 25 帧：它跟随红线，每次重放都完全相同，并显示在模拟中。
- 它叠加在灯光块和最终状态**之上**，作用于它所设置的通道（见灯光块与效果块）。**黑场**会将其关闭。
- 在等待块期间，效果原地停止。

分步操作

LED 天幕灯上的柔和波浪

1. 在场景的最终状态中，将编组“天幕”点亮为 100 % 蓝色。
2. 在 0 秒处将**动态效果...**拖到一条轨道上。
3. **灯具**：“天幕”；**属性**：**亮度**；**波形**：**正弦**；**周期**：4；**电平 低 → 高**：20 到 100；**相位差**：360；**波动方向**：**从观众视角的左侧到右侧**。**OK**。
4. 将块的长度调整为场景的时长；右键单击 > **属性...**，**淡入（秒）** 3。

如果天幕灯没有调光通道（只有红、绿、蓝），**亮度**不起作用：请使用**颜色（脉动）**，颜色设为“0,0,255”。

一排 8 台灯具上的追逐

1. **属性**：**亮度**；**波形**：**追逐**；**周期**：1；**电平** 0 到 100；**相位差**：360；**点亮宽度**：12（约 100/8）。
2. 在最终状态中点亮这排灯（颜色），亮度由效果控制。

摇头灯的圆形扇面

1. 在最终状态中点亮摇头灯（亮度、颜色、遮光器打开），并指向舞台中央。
2. **动态效果...**：**属性**：**圆形（水平 + 垂直）**；**周期**：6；**相位差**：90；**中心与大小**：水平 50，垂直 40，半径 8。
3. 各台摇头灯画出彼此错开四分之一圈的圆。

随机闪电

1. **属性**：**亮度**；**波形**：**随机**；**周期**：0.3；**电平** 0 到 100；**相位差**：0；**每组同相位的灯具数**：1。
2. 每台灯具每 0.3 秒随机取一个电平。

须知

- 一个动态效果只针对一个编组或一台灯具。要衔接两个效果，请放置两个块；两个相互重叠的块之间不会混合（混合只适用于资源库中的灯光块与效果块）。
- **方波**和**追逐**的结果相同；名称只是帮助记住用意。
- 在带色轮的摇头灯上使用**颜色（脉动）**时，DreamShow 会选择最接近的色轮颜色：脉动可能会让色轮改变位置。
- **效果**列表（资源库）中的效果是固定的设置；动态效果则是运动。它们不能存入资源库：要在另一个场景中重复使用，请复制轨道（右键单击轨道名称 > **复制轨道**）。

另请参阅

- 场景时间线
- 灯光块与效果块
- 渐变与混合
- 像素映射
- 轨迹
- 灯具、地址、位置

像素映射

像素映射把 LED 灯条、矩阵和 LED 灯具的单元当作屏幕的像素来处理（从观众席看），并在上面播放动态画面：滚动的渐变、彩虹、波浪、等离子、追逐、闪烁、火焰，或您选择的一幅图片。它是时间线上的一个块，与演出程序同步。

打开方式：从**其他**列表（**资源库**面板）将**像素映射...**拖到**场景时间线**面板的某条轨道上。**像素映射**窗口随即打开；双击该块可再次打开。

所选灯条、矩阵和灯具的单元组成一幅从观众席看到的画面；所选内容在其上播放，并与演出流程同步。

2 台灯具上共 2 个像素

灯具（编组或单台灯具）

Floor

像素排列

排成一行，从观众视角左侧到右侧

内容

彩虹

方向

向右

单次经过时长

4 秒 重复次数 1

颜色

A 255,0,120 B 0,80,255 红,绿,蓝 0-255

宽度（追逐、闪烁）

15 % 亮度 100 %

图片（图片内容）

...

☒ 打开灯具（总亮度与快门）

OK

取消

这里的像素是什么

灯具的每个**彩色单元**都成为一个像素：8 个单元的 LED 灯条提供 8 个像素，5 × 5 矩阵提供 25 个，普通 LED 灯具（整台灯只有一种颜色）提供 1 个。DreamShow 根据灯具定义（每个单元的红、绿、蓝、白通道）识别单元。见**灯具库**。

“像素映射”窗口

顶部有一条提示：“所选灯条、矩阵和灯具的单元组成一幅从观众席看到的画面；所选内容在其上播放，并与演出流程同步。”

预览

提示下方的黑色框以一个点表示每个像素，位于其所在位置，并实时播放内容：修改任何设置都能立即看到效果。下方有一个计数：“6 台灯具上共 48 个像素”；如果目标中没有可用的灯具，则显示“该目标中没有彩色单元。”。

灯具（编组或单台灯具）

接收画面的编组或灯具（先列出编组，然后是灯具；也可以直接输入名称）。此项为必填（“请选择一个编组或一台灯具。”）。

像素排列

像素在画面上的排列方式：

- **排成一行，从观众视角左侧到右侧（默认）**：所有像素排成一行，一台灯具接一台灯具，从观众视角的左侧到右侧（按场地中的位置顺序），一个单元接一个单元。
- **每台灯具一行（矩阵展开）**：每台灯具组成一行，最高的在最上面；方形矩阵（4 个及以上单元：2 × 2、5 × 5、8 × 8 等）展开为方形。
- **按灯具位置（从观众席看）**：每个像素都在其真实位置，从正面看：从左到右按场地中的位置，从上到下按高度。灯条的单元沿灯条展开（两个单元之间相距 10 厘米，并考虑灯条的朝向）。

位置和高度取自**场地 > 灯具、地址、位置...**。

内容

在像素上播放的画面：

- **滚动渐变 A → B**：从颜色 A 到颜色 B 再返回的柔和渐变，不断向前推进。
- **彩虹（默认）**：所有色调滚动播放。不使用颜色 A 和 B。
- **颜色 A 的波浪**：颜色 A 以波浪方式亮起和熄灭，中间夹着黑色。
- **等离子 A / B**：颜色 A 和 B 流动起伏的混合（**方向**对其没有影响）。
- **颜色 A 的追逐**：一条颜色 A 的光带在黑色背景上跑动；其宽度由**宽度**设置。
- **B 上闪烁 A**：在颜色 B 的背景上随机亮起颜色 A 的像素；亮起像素的比例由**宽度**设置，节奏由**单次经过时长**设置（每二十分之一的经过时长重新抽取一次）。
- **火焰**：橙色的火焰，底部更热，不断摇曳（约每秒 12 次）。不使用颜色、方向和单次经过时长。
- **图片**：在**图片（图片内容）**中选择的图片，按所选方向滚动。

方向

内容推进的方向：

- **向右**（默认）；
- **向左**；
- **向上**；
- **向下**。

向上和**向下**只在多行排列（**每台灯具一行**或**按灯具位置**）时才有意义：排成一行时，所有像素会取相同的颜色。

单次经过时长

- **秒**：内容完整穿过画面一次所需的时间，以秒为单位（默认 4；最小 0.05）。越小 = 越快。
- **重复次数**：图案在画面宽度上重复的次数（默认 1）。设为 2 时，可以看到两道并排的彩虹。对于**等离子**，此设置改变起伏的细密程度。

颜色

A 和 **B**，每个都采用“红,绿,蓝 0-255”格式（默认 A = 255,0,120，粉色；B = 0,80,255，蓝色）。写错的数值会被忽略（保留原来的数值）。

宽度（追逐、闪烁）

- **%**：对于**追逐**，是光带的宽度（以画面的 % 表示，默认 15）；对于**闪烁**，是以 A 色亮起的像素比例。
- **亮度**：内容的总体亮度，以 % 表示（默认 100）。

图片（图片内容）

要播放的图片文件（.png、.jpg、.jpeg、.bmp、.gif）。... 按钮打开文件选择（在演出的媒体文件夹中），并自动将**内容**切换为**图片**。媒体文件夹中的图片只以文件名保存（演出连同其文件夹可以移动）；来自其他位置的图片则以完整路径保存。图片宽度最多缩小到 256 像素。选择**图片**内容时，必须指定一个文件（“请选择要播放的图片。”）。

图片被当作一条长带读取：在**向右**或**向左**时，它在整个像素宽度上水平滚动；在**向上**或**向下**时，则垂直滚动。

打开灯具（总亮度与快门）

勾选（默认）：该块还会把灯具的总调光设为 100 % 并打开其遮光器，这样即使没有其他内容点亮它们，画面也能看见。取消勾选：只设置单元的颜色；总亮度必须来自最终状态或其他块。

OK / 取消

OK 检查各项设置并创建（或更新）该块。创建时单击**取消**：不会创建任何块。

时间线上的块

- 颜色为蓝绿色，文字为“::: 彩虹·灯条·4 s”（内容、目标、单次经过时长）。
- 初始时长：10 秒；可调整大小（最长 20 分钟）。
- 右键单击 > **属性...**： **起始（秒）**、**时长（秒）**、**淡入（秒）**、**淡出（秒）**。渐变让画面渐亮和渐暗。
- 画面是预先计算的，每秒 25 帧：它跟随红线并显示在模拟中。如果您替换了图片文件，DreamShow 会在下一次重新计算演出时（下一次修改时间线或设置时）将其考虑进去。
- 该块叠加在灯光块和最终状态之上，作用于它所设置的通道。**黑场**会将其关闭。在等待块期间，画面定格。

分步操作

一道彩虹穿过后方的 LED 灯条

1. 用您的 LED 灯条创建一个编组“灯条”（见资源库）。
2. 在 0 秒处将**像素映射...**拖到一条轨道上。
3. **灯具**：“灯条”； **像素排列**：**排成一行，从观众视角左侧到右侧**； **内容**：**彩虹**； **方向**：**向右**； **单次经过时长**：6 秒， **重复次数** 1。查看预览，然后单击 **OK**。
4. 将块拉伸到乐曲的时长； **属性...**：**淡入（秒）** 2， **淡出（秒）** 4。

在矩阵上滚动的标志

1. 将“logo.png”放入演出的媒体文件夹。
2. **像素映射...**：**灯具**：该矩阵； **像素排列**：**每台灯具一行（矩阵展开）**；单击 ... 选择“logo.png”（内容切换为**图片**）； **方向**：**向左**； **单次经过时长**：8。

LED PAR 灯墙上的壁炉火焰

1. 将 PAR 灯放在场地中的实际高度。
2. **像素排列**：**按灯具位置（从观众席看）**； **内容**：**火焰**； **亮度** 80。
3. 下方的灯具比上方的燃烧得更旺，并不断摇曳。

须知

- 没有颜色通道的灯具（只有调光）算作一个像素，但不显示任何内容：像素映射设置的是颜色。只有白色通道时，该像素获得三种颜色的平均值。
- 在红、绿、蓝、白单元上，白色获得三种颜色中的最小值。
- 窗口中的预览持续运行；在舞台上，画面从块的开头开始。
- **排成一行**排列中的像素按灯具的左右位置排序：请在场地中设置好位置，以确保顺序正确。

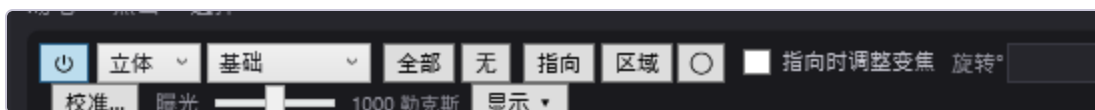
另请参阅

- 场景时间线
- 动态效果
- 灯光块与效果块
- 灯具库
- 灯具、地址、位置
- 2D 与 3D 模拟

用摇头灯指向并覆盖区域

场地面板中的两个工具无需拖动滑块即可调整摇头灯（电脑摇头灯）的水平（pan）和垂直（tilt）：
指向让所有选中的摇头灯对准同一个点；**区域**把选中的摇头灯分布在您绘制的一块区域上（矩形或椭圆），可以在地面、舞台上或墙面上。DreamShow 根据每台摇头灯的位置、吊挂方式和水平 / 垂直行程计算角度；如果该灯已校准，则使用校准数据。

打开方式：主界面中**场地**面板（模拟视图）工具栏上的**指向**和**区域**按钮。



这些工具修改什么

指向和区域会把水平和垂直数值写入**您当前正在编辑的对象**：

- 一般情况下，写入所选场景的**最终状态**（演出随即被标记为已修改）；
- 正在编辑效果时，写入该效果；
- 在轨迹模式下，写入所选的**关键帧**（参见轨迹）。

对于每台被指向的摇头灯，如果它在该状态中尚未设置，DreamShow 还会添加：亮度 100 %、遮光器打开、最快的水平 / 垂直速度。来自预置的位置会与该预置脱离关联（参见预置）。

如果**实时**已打开，并且正在编辑的场景就是正在播放的场景，真实的摇头灯会立即移动。

只有**摇头灯**受影响：即定义中**最大水平旋转 (°)**大于 0、并且已放置在场地中的灯具。其他选中的灯具会被忽略。

选择摇头灯

指向之前，先选择要对准的摇头灯。有几种方法：

- **场景设置**面板中的**选择 — 编组与灯具树**：勾选单个灯具或整个编组；
- 在**场地**面板中单击某台灯具的圆点，可勾选或取消勾选该灯具；
- 在 2D 中，在空白处拖动（**指向**和**区域**工具均关闭时）会画出一个选择框；按住 **Ctrl** 可添加到现有选择，而不是替换它；
- 在 3D 中，单击（不拖动）某台灯具可勾选或取消勾选它；
- **全部**选择所有编组以及不属于任何编组的灯具，**无**清空选择。

另请参阅**选择灯具并调节灯光**。

指向

- **指向**：切换按钮。打开后，在场地中单击，会让**全部**选中的摇头灯对准所点击的点：它们的光束汇聚在一起。按住鼠标键并移动：目标点跟随鼠标。
- 在 2D 中，目标点位于鼠标下方的地面上。
- 在 3D 中，目标点是鼠标下方的表面：舞台、观众席地面或墙面。在 3D 中，左键用于指向；右键拖动始终用于旋转视图，因此无需切换工具即可一边指向一边绕场地旋转。
- 如果没有选中任何摇头灯，主界面顶部的信息行会显示“指向：请先选择一台或多台摇头灯”。
- 打开**指向**会关闭**区域**。

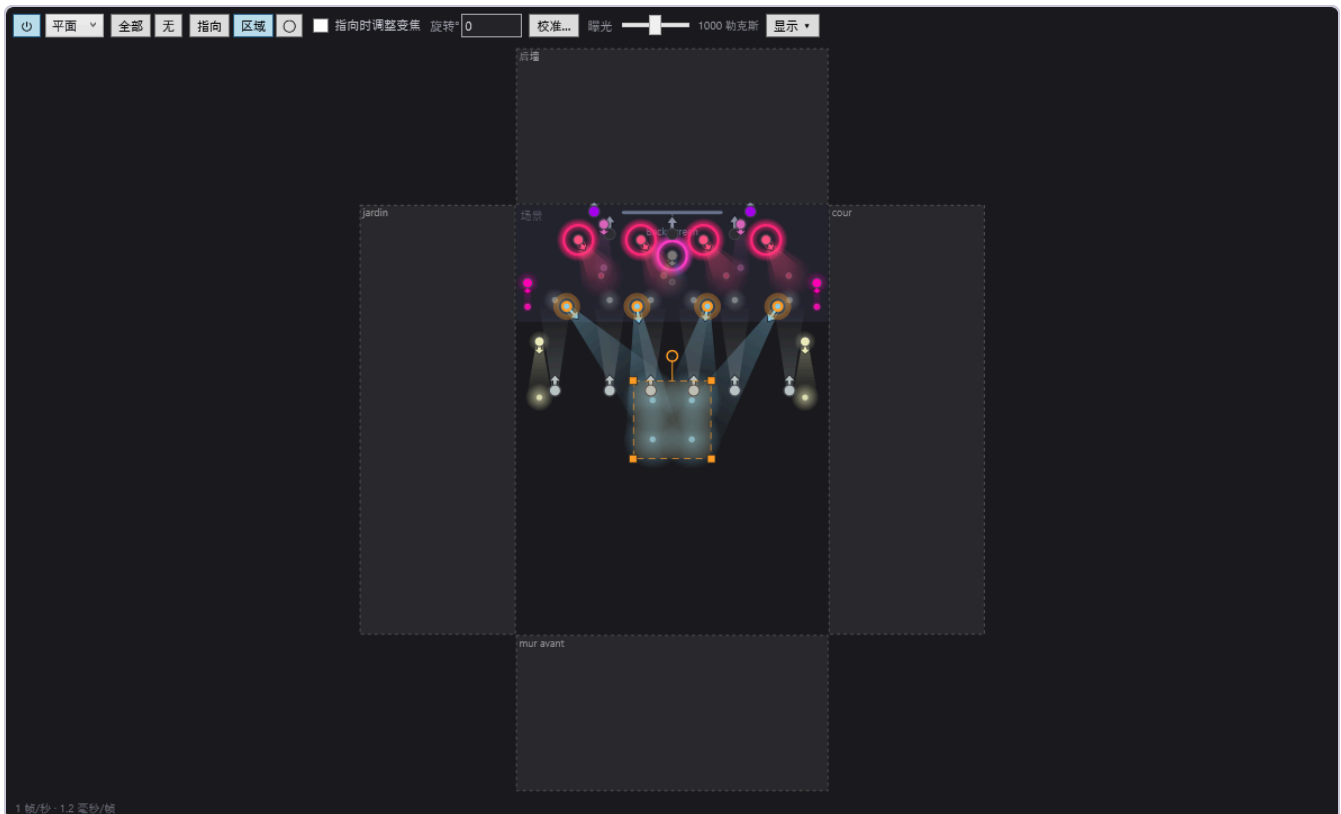
指向时调整变焦（复选框，默认不勾选，会在下次使用时保留）：

- 不勾选时，**指向**只调整水平和垂直：您的变焦保持不变；
- 勾选时，指向还会收紧光束，在目标上形成直径约 1 米的光斑。仅适用于定义中声明了光束角（**光束角 (°) 从 ... 到 ...**）且所用模式带有变焦（或调焦）通道的摇头灯。

当摇头灯已校准且目标点位于舞台上时，DreamShow 使用校准数据，它比几何计算更准确。参见摇头灯校准。

区域

区域：切换按钮。打开后，您在场地上绘制一块区域，选中的摇头灯会分布在这块区域上。



墙面展开的平面图

在区域模式下，2D 平面图会扩大：四面墙围绕场地地面被“展开”铺平，就像一个打开的盒子（每条墙带的高度等于场地高度）。在后墙那条带中绘制的区域就位于后墙上；从地面推向某面墙的区域会**逐渐爬上去**，而不是突然跳过去。沿着舞台，爬升从舞台台面的高度开始。

在 3D 中，区域直接绘制在鼠标下方的表面上（舞台、地面或墙面）。

绘制和修改区域

- **绘制**：在空白处按下并拖动：区域就是起点和终点之间的矩形（或椭圆）。只单击而不拖动不会创建任何区域。
- **移动**：在区域**内部**拖动。摇头灯实时跟随。
- **调整大小**：拖动四个**角柄**之一（橙色小方块）。区域以其中心为基准对称地放大或缩小；中心和角度保持不变。
- **旋转**：拖动区域上方的**圆圈**。旋转圈数会累加：转两圈就是 720°。
- **○**：区域的形状。按下 = 椭圆，弹起 = 矩形（默认）。更改形状也会作用于已经绘制好的区域。
- **旋转°**：用键盘输入的区域角度（单位：度）。允许超过一圈的数值（360 = 1 圈，720 = 2 圈，1080 = 3 圈）。按**回车**或离开该字段即可确认。用鼠标旋转时，该字段显示当前角度。在轨迹中，两个关键帧之间的角度按原值插值：从 0 到 720，区域会转两圈。

只要**区域**处于打开状态，区域就会一直显示：由它的控制柄来驱动摇头灯。关闭**区域**会清除区域；摇头灯保持其指向。

摇头灯如何分布

- 区域被划分为尽量接近正方形的格子行列，摇头灯在各行之间平均分配（例如 13 台摇头灯分 3 行：5 + 4 + 4，最满的一行在中间）。
- 摇头灯按其位置顺序分配到各个格子（从观众左侧到观众右侧，再从前到后），使光束不会交叉。区域旋转或移动时，这种分配保持不变：每台摇头灯在区域中保持自己的位置。
- 如果摇头灯的定义声明了光束角，且其模式带有变焦（或调焦）通道，光束开角会调整到正好覆盖它的格子（格子的对角线）。区域模式总是这样调整变焦：这是它的作用，与**指向**不同。
- 在场地中标记为**故障**的摇头灯会被忽略。
- 主界面顶部的信息行会概括结果，例如“区域（地面，矩形）：6 台摇头灯分布于 4.0 × 2.0 米（3×2）”（涉及的表面、形状、摇头灯数量、尺寸、格子）。没有选中摇头灯时：“区域：请先选择一台或多台摇头灯”。

工具栏上的其他按钮

- **校准...**：对所选摇头灯进行 4 点校准。参见摇头灯校准。
- 工具栏上的其他设置（☹、2D / 3D、画质、**曝光**、**显示** ▼）在 2D 与 3D 模拟中介绍。

分步操作

让 4 台摇头灯汇聚到舞台中央的演员身上

1. 在**场景**面板中选择该场景。
2. 选择这 4 台摇头灯（例如勾选“摇头灯”编组）。
3. 如有需要，在**场景设置**中调整它们的亮度和颜色。
4. 打开**指向**。
5. 单击舞台中央（避免正好点在灯具的圆点上：那样的单击会勾选或取消勾选该灯具）。按住鼠标并移动以微调。
6. 如需紧凑的光斑，请在单击前勾选**指向时调整变焦**。
7. 关闭**指向**并保存演出。

用一片光覆盖整个台前

1. 选择该场景，再选择要使用的摇头灯。
2. 打开**区域**（平面图会扩大并显示展开的墙面）。
3. 在台前从一侧到另一侧绘制一个矩形。
4. 用角柄微调，直到各光斑相互衔接又不过多重叠。
5. 关闭**区域**并保存。

装点后墙

1. 选择摇头灯，打开**区域**。
2. 在后墙那条带中绘制区域（2D 平面图上位于地面上方），或者切换到 3D 直接在墙上绘制。
3. 若要让它在场景中缓慢旋转，请创建一条带有两个区域关键帧的轨迹，一个**旋转**°为 0，另一个为 360（参见**轨迹**）。

须知

- **必须有准确的位置**：指向是根据摇头灯的 X、Y、Z 位置、朝向、**头朝上（落地放置）**以及定义中的**最大水平旋转 (°)** / **最大垂直旋转 (°)**行程计算的。在场地中位置放错的摇头灯会指偏。若要在舞台上达到厘米级精度，请进行校准。
- 单击灯具的圆点会选择该灯具而不是指向：请从空白处开始操作。
- **指向**和**区域**永远不会同时打开。
- 您指向的结果会保存到当前正在编辑的场景（或效果、关键帧）中：指向之前，请在**场景**中确认选中的是正确的场景。
- 只有当定义声明了光束角并带有变焦或调焦通道时，才会调整变焦。
- 校准数据会被**指向**和**区域**用于舞台上的任何点，即使是抬高的位置。

另请参阅

- 轨迹
- 摇头灯校准
- 灯具、地址、位置
- 灯具库
- 选择灯具并调节灯光
- 2D 与 3D 模拟
- 平板追光

轨迹

轨迹让摇头灯（或其他灯具）随时间运动：您设置若干**关键帧**，每个关键帧带有一组灯具状态（位置、颜色、亮度、变焦...），DreamShow 计算两个关键帧之间的全部变化。以块的形式放到时间线上后，轨迹可以在一个场景中让光束扫过舞台、让一片光旋转，或让颜色渐渐过渡。

关键帧用主界面上的常用工具来调整（**指向**、**区域**、滑块、预置、校准）：编辑期间，这些工具会写入所选的关键帧。

打开方式：资源库面板的**轨迹**部分：**+ 轨迹（选中项）**按钮、轨迹列表（双击打开编辑器）。在时间线上双击轨迹块也会打开它的编辑器。

目标：bee-eye-1, bee-eye-2, bee-eye-3, bee-eye-4, beam-1, beam-2, beam-3, beam-4, bee-eye-centre。点击菱形（关键帧）以选择，然后用常用工具（指向、区域、滑杆、校准）：它们会写入该关键帧。拖动菱形可在时间上移动它 时间上；拖动空白条可预览；双击该条 = 新建关键帧。

⏮ 开头 ▶ 播放

◀ 关键帧 关键帧 ▶ + 在预览处加关键帧 + 在末尾加关键帧 (+2 秒) 复制 - 删除

关键帧 — 时间 (秒) : 0.00 到下一个关键帧: 线性 预览 t = 0.00 秒 / 12.0 秒

已选中关键帧 1: 主窗口的工具将修改此关键帧。

保存 轨道: Light 插入时间线 关闭

轨迹库

轨迹是独立的文件（数据中的 `trajectoires` 文件夹，每条轨迹一个 `nom.traj.json` 文件）。它们为所有演出共用：同一条轨迹可以放在多个场景和多场演出中。

在**资源库**面板的**轨迹**部分：

- **列表**：按字母顺序排列的轨迹。双击 = 打开编辑器；把轨迹拖到时间线的某条轨道上 = 插入该轨迹；**Suppr** (Del) 键 = 删除。

- 在列表上**右键单击**：
 - **打开编辑器**；
 - **复制...**：以新名称复制该轨迹（“[...] 副本的名称：”，建议名称为“名称 (副本)”）。原轨迹以及使用它的块都不会改变：这是制作变体的安全方式；
 - **删除...**：确认后，文件将被永久删除。已经放在时间线上的块会保留，但不再播放任何内容。
- **+ 轨迹 (选中项)**：为勾选的灯具或编组创建一条轨迹。它们的当前状态成为第一个关键帧（位于 0 秒），随后打开编辑器。

创建轨迹

1. 勾选将要运动的摇头灯（或编组），并把它放到轨迹的起始位置（指向、区域、滑块...）。
2. 单击 **+ 轨迹 (选中项)**。如果没有选择，DreamShow 会提示：“请先勾选轨迹涉及的摇头灯（或编组）并摆好位置：它们的状态将成为第一个关键帧。”
3. 输入**轨迹名称**：。已被占用的名称会被拒绝（“已有同名轨迹。”）。
4. 编辑器以**轨迹模式**打开。

目标灯具（即“目标”）在创建时确定；它们显示在编辑器顶部。

轨迹模式

只要编辑器处于打开状态，主界面就处于轨迹模式：

- **场景设置**面板的横幅变为橙色：“轨迹模式 — 「名称」：设置修改的是选中的关键帧”；
- 最终状态列表变为“「名称」的关键帧”；
- 选择被替换为该轨迹的目标；
- **指向、区域**、滑块、预置和校准都会写入所选的关键帧，模拟视图显示该关键帧。

选中某个关键帧时，横幅显示“... — t = 2.00 秒处的关键帧”（如果是区域关键帧，后面还会跟着“(zone)”（区域））。在两个关键帧之间预览时，横幅显示“... — t = ... 秒处的预览（不是关键帧）”：此时所做的调整**不会被保留**。请先选中一个关键帧（或新建一个）再进行调整。

关闭编辑器即可退出该模式（**关闭按钮**，或横幅上的 **✓ 结束效果编辑按钮**，在此模式下它会关闭编辑器）。

轨迹窗口

标题为“轨迹 — 名称”。顶部会提示目标和操作方法。

播放

- **⏮ 开头**：将预览标记移回 0 秒。

- **► 播放 / || 暂停**：在模拟视图中播放插值后的轨迹：摇头灯移动并变换颜色。播放到结尾时停止，停留在最后的姿态上。至少需要两个时间不同的关键帧（“请至少在两个不同时间添加关键帧。”）。

关键帧

- **◀ 关键帧 / 关键帧 ▶**：选择上一个 / 下一个关键帧。
- **+ 在预览处加关键帧**：在预览标记所在的时间新建一个关键帧，带有该时刻的插值状态（如果该段由区域驱动，还带有插值后的区域）。
- **+ 在末尾加关键帧 (+2 秒)**：在最后一个关键帧之后 2 秒新建一个关键帧，复制结尾时的状态。
- **复制**：把所选关键帧复制到 1 秒之后。
- **- 删除**：删除所选关键帧。一条轨迹至少保留一个关键帧。

关键帧永远不会正好放在另一个关键帧上：如果该时间已被占用，它会被挪到紧随其后的位置。

所选关键帧的属性

- **关键帧 — 时间 (秒)**：关键帧的时间，以从轨迹开始算起的秒数表示。按**回车**或离开该字段即可确认；关键帧会重新排序。
- **到下一个关键帧**：从此关键帧到下一个关键帧的过渡方式：
 - **线性**（默认）：匀速；
 - **缓动**：平缓起步、平缓到达；
 - **保持**：停留在此关键帧，直到下一个关键帧时再跳变。在关键帧条带上，这一段显示为虚线。
- 右侧的“预览 t = ... 秒 / ... 秒”：预览标记所在的时间和总时长。

关键帧条带

- 顶部是秒数标尺；每个关键帧是一个带编号的**菱形**；所选关键帧为橙色；预览标记是红色竖线。
- **单击菱形**：选中该关键帧。之后它的设置随主窗口中的工具而变化。
- **拖动菱形**：在时间上移动该关键帧（精确到百分之一秒）。模拟视图随之变化。
- **在空白处单击或拖动**：移动预览标记；模拟视图显示插值后的状态。
- **在空白处双击**：在该位置新建一个关键帧。

窗口底部

- **保存**：保存轨迹。如果它已经放在时间线上，DreamShow 会询问如何处理：**是在所有地方替换该轨迹**（所有这些块都会改变），**否以另一个名称保存**（原轨迹保持不变，编辑器继续编辑副本），**取消**则不保存任何内容。
- **轨道**：所选场景中要插入块的轨道。
- **插入时间线**：必要时先保存轨迹，然后在所选轨道上添加一个轨迹块；如果所选场景就是正在播放的场景，则放在红线所在的时间（否则放在 0 秒）。块的时长等于轨迹的时长（向上取整）。

到十分之一秒，至少 0.5 秒）。必须先选中一个场景。

- **关闭**：关闭编辑器并退出轨迹模式。如果还有未保存的修改：“关闭前是否保存该轨迹？”（是、否、取消）。
- 一行帮助文字会确认各项操作（“轨迹已保存。”、“块已插入时间线。”、“已选中关键帧 N：...”）。

插值的内容

在相邻的两个关键帧之间，DreamShow 会混合每个目标的每项设置：亮度、水平（pan）、垂直（tilt）、颜色，以及手动调整的通道（变焦、单元...）。

- 只在两个关键帧之一中出现的设置，在整个过渡段中保持其数值。例外：只在一个关键帧中设置的单元颜色（Red 1、Green 2...）会从另一个关键帧的整体颜色渐变过来。
- 在第一个关键帧之前，应用第一个关键帧；在最后一个关键帧之后，应用最后一个关键帧。

区域关键帧

如果您在某个关键帧上使用**区域**工具，该区域会被保存在关键帧中：这就是**区域关键帧**。在两个区域关键帧之间，被插值的是区域本身（中心、大小、旋转），摇头灯在每一时刻都会重新分布到区域上：旋转会让光斑绕区域中心转动，而不是每台摇头灯各自走最短路径。颜色和亮度则照常插值。如果一段过渡中只有一个关键帧带有区域，则从头到尾都保持该区域。

区域的角度按原值插值：从**旋转° 0**到**旋转° 720**，区域会完整地转两圈。对于区域运动，DreamShow 会为每台摇头灯选择在整个运动过程中都保持在其行程中段的水平方向，以免它撞到行程尽头后反向绕一整圈回来。

在预览和播放期间，插值后的区域会绘制在平面图和 3D 视图中。

时间线上的轨迹块

- **插入**：在编辑器中使用**插入时间线**，或从**轨迹**列表把轨迹拖到某条轨道上（块的时长取轨迹的时长；如果轨迹没有时长，则为 10 秒）。
- **时长**：整条轨迹会被拉伸到块的时长。块比轨迹长，播放就更慢；块更短，播放就更快。
- **结束**：如果该块是其轨道上最后结束的块，灯具在块结束后保持最后的姿态。
- **渐变**：与其他块一样，该块也有淡入和淡出（参见**渐变与混合**）。
- 在块上**双击**，或右键单击 > **修改轨迹...**：在该轨迹上打开编辑器。如果文件已不存在：“找不到或无法读取轨迹 [...]。”
- 修改并保存一条轨迹，会更新所有使用它的块（除非您选择以其他名称保存）。

参见**灯光块与效果块和场景时间线**。

分步操作

6 秒内从左到右扫过

1. 选择场景，勾选摇头灯。
2. 用**指向**把它们对准舞台的观众左侧。
3. + **轨迹（选中项）**，将其命名为“扫动”。
4. 在编辑器中，单击 + **在末尾加关键帧（+2 秒）**：在 2 秒处出现关键帧 2。在**关键帧 — 时间（秒）**：中输入 6，然后按回车。
5. 在关键帧 2 处于选中状态时，用**指向**对准观众右侧。
6. 选中关键帧 1，在**到下一个关键帧：**中选择**缓动**。
7. 单击 ► **播放**，在模拟视图中检查效果。
8. 选择**轨道：**，放好红线，单击**插入时间线**，然后单击**关闭**。

旋转的光毯

1. 勾选摇头灯，打开**区域**，在舞台上绘制一个矩形。
2. + **轨迹（选中项）**，将其命名为“旋转光毯”。
3. 选中关键帧 1，然后动一下区域（稍微移动它，或在**旋转°**中确认 0）：该关键帧变为区域关键帧。
4. + **在末尾加关键帧（+2 秒）**，设置它的时间（例如 20 秒），然后在**旋转°**中输入 360 并按回车。
5. ► **播放**：光斑绕区域中心旋转。
6. 把块插入时间线。

在准确的时刻换色而不渐变

1. 创建两个位置相同的关键帧，一个为红色，另一个为蓝色。
2. 在第一个关键帧上选择**保持**：红色一直保持到第二个关键帧的时间，然后蓝色一下子出现。

须知

- 请始终在**选中的关键帧**上进行调整：在两个关键帧之间预览时所做的调整会丢失。
- 轨迹是所有演出共用的文件。若要修改一条已在使用的轨迹而不影响其他场景，请先**复制...**，或在保存提问时回答**否**。
- 删除一条轨迹后，它的块仍留在时间线上，但不再播放任何内容：请把这些块也删掉。
- 块的时长决定速度：拉长块会让整个运动变慢。
- 轨迹只作用于创建时选定的目标。
- 选中一个关键帧也算作一次修改：关闭时，DreamShow 几乎总会提议保存。如果您什么都没改，请回答**否**。

另请参阅

- 用摇头灯指向并覆盖区域

- 摇头灯校准
- 场景时间线
- 灯光块与效果块
- 动态效果
- 资源库

摇头灯校准

为了指向，DreamShow 根据摇头灯在场地中的位置、吊挂方式以及其定义中的水平（pan）/ 垂直（tilt）行程来计算水平和垂直数值：这就是**几何模型**。它的效果不错，但如果摇头灯挂得稍有歪斜、吊杆高度与测量值不完全一致，或定义不够精确，都会导致指偏。**4 点校准**可以纠正这一点：您告诉 DreamShow，对于舞台的每个角，哪组水平和垂直数值能让光束真正落到那里。之后，舞台上的任意一点都会在这些测量值之间插值来指向，尽可能准确。

打开方式：只选择**一台**摇头灯，然后单击**场地**面板工具栏中的**校准...**按钮。如果没有选中任何摇头灯，主界面顶部的信息行会显示“校准：请选择一台摇头灯”；如果选中了多台，则显示“校准：一次只能一台摇头灯”。该摇头灯必须在场地中有位置，且其定义带有水平通道。

何时校准

- 需要在舞台上精确指向时：光束汇聚、平板追光、紧凑的区域。
- 摇头灯位置正确，却明显指偏时。
- 摇头灯重新吊挂之后。

校准要在真实设备上进行：DMX 输出必须正常工作（**实时**已打开），并且您必须能看到舞台。

六个点

“校准 — （摇头灯名称）”窗口始终位于其他窗口之上，并且不会阻塞主界面。它提供六个点：

1. **观众左侧角 – 台后**
2. **观众右侧角 – 台后**
3. **观众左侧角 – 台前**
4. **观众右侧角 – 台前**
5. **后墙 – 左（上）**（可选）
6. **后墙 – 右（上）**（可选）

四个角是场地中声明的舞台（宽度、偏移、深度）的四个角，位于舞台台面上。后墙的两个点位于舞台与天花板之间的半高处，分别在舞台观众左侧和观众右侧边缘的正上方。四个角就已足够；后墙的两个点会把指向范围扩展到后墙。

每个点所在的行在右侧以绿色显示捕捉到的数值（“pan 48.2 tilt 31.5”，以行程的百分比表示），没有数值时显示“—”，另有三个按钮：

- **模型：**根据几何模型把灯头放到该点上。真实的摇头灯会移到哪里：这是起点，只需再修正偏差。

- **捕捉**：记下摇头灯当前的水平和垂直数值作为该点。如果摇头灯尚未设置水平 / 垂直：“此摇头灯当前没有水平 / 垂直值：请先设置（滑杆或「模型」）。”
- **×**：清除该点。

列表下方有一行帮助文字说明当前进度：“已捕捉 N/4 个舞台角 — 四个齐全才能保存。”，然后是“四个角都已就位：可以保存了”（如果后墙的两个点也已捕捉，则加上“（含后墙延伸）。”）。

底部按钮：

- **全部预填（模型）**：根据几何模型（摇头灯的位置、水平 / 垂直行程、安装方式）填入六个点，不移动摇头灯。直接保存的话，就是一个“默认”校准。
- **保存校准**：把校准保存到场地中（立即写入其文件）并关闭窗口。必须有四个角（“请先捕捉舞台的四个角。”）。只有在两个后墙点都已捕捉时才会保留它们。日志会记录“（名称）：校准已保存”（如有后墙点则为“（含背景墙）”）。
- **删除（几何模型）**：移除该摇头灯的校准；指向回到几何模型。日志会记录“校准已移除（几何模型）”。
- **关闭**：不保存直接关闭。

如果摇头灯已有校准，打开窗口时会显示它的各个点。

校准期间如何控制摇头灯

模型以及**场景设置**面板中的**水平**和**垂直**滑块，会像任何设置一样写入所选场景的最终状态（或当前正在编辑的效果或关键帧）。如果摇头灯还没有以下设置，它还会获得：亮度 100 %、遮光器打开、最大水平 / 垂直速度。如果**实时**已打开，并且该场景正是正在播放的场景，真实的摇头灯就会移动。

因此请在一个工作用场景（或之后可以清理的场景）上进行校准，然后如果该摇头灯不应出现在最终状态中，就把它移除（**场景设置**面板中的**从最终状态中移除**按钮）。

分步操作：校准一台摇头灯

1. 在**场地 > 灯具、地址、位置...**中检查摇头灯的位置和舞台尺寸。
2. 打开**实时**，在**场景**面板中选择一个工作用场景。把其他灯具设为黑场，以便看清光束。
3. 只选中这一台摇头灯，然后单击**校准...**。
4. 在 **1. 观众左侧角 – 台后**这一行，单击**模型**：摇头灯移到该角附近。
5. 用**水平**和**垂直**滑块修正，直到光束中心正好落在该角上（地面上的标记会有帮助）。
6. 单击**捕捉**：数值以绿色显示。
7. 对另外三个角重复以上操作。
8. 可选：对后墙的两个点做同样的操作。
9. **保存校准**。
10. 用**指向**检查：在舞台上的不同位置单击，光束应落在鼠标下方。
11. 对每台摇头灯都这样做。

校准之后的用途

已校准的摇头灯会用其校准数据代替几何模型，用于：

- **指向**舞台上的某一点（参见[用摇头灯指向并覆盖区域](#)）；
- 手指位于地面上时的平板追光（参见[平板追光](#)）；
- 第一场演出向导自动写入的指向；
- 模拟：舞台上绘制的光束落点会遵循校准。

区域工具也以同样方式使用校准，用于区域中位于舞台上的任意点。

在舞台之外（观众席、侧墙），以及在后墙点未捕捉时的舞台上，则由几何模型负责指向。

保存和重新加载校准

校准是场地的一部分：它们会随[复制场地...](#)和项目导出一起带走。若要单独保存它们，或从 ppshow 安装中取回它们：**场地 > 导出校准...**和**场地 > 导入校准 (lyrescal.ini) ...**（参见[切换、重命名、复制场地](#)）。

须知

- 一次校准只对**一个**吊挂位置有效：如果摇头灯被移动或重新吊挂，请重新校准。
- 在场地中**复制**一台灯具不会复制它的校准。
- 更改灯具的标识不会使其丢失校准（校准与灯具一起保存），但此前导出的校准文件将无法再通过旧标识找到它。
- 如果在校准期间**灯具、地址、位置...**窗口处于打开状态，之后从该窗口保存场地会抹掉新的校准：请在校准前关闭它。
- 校准窗口始终位于最前：移开它即可看到**水平**和**垂直**滑块。

另请参阅

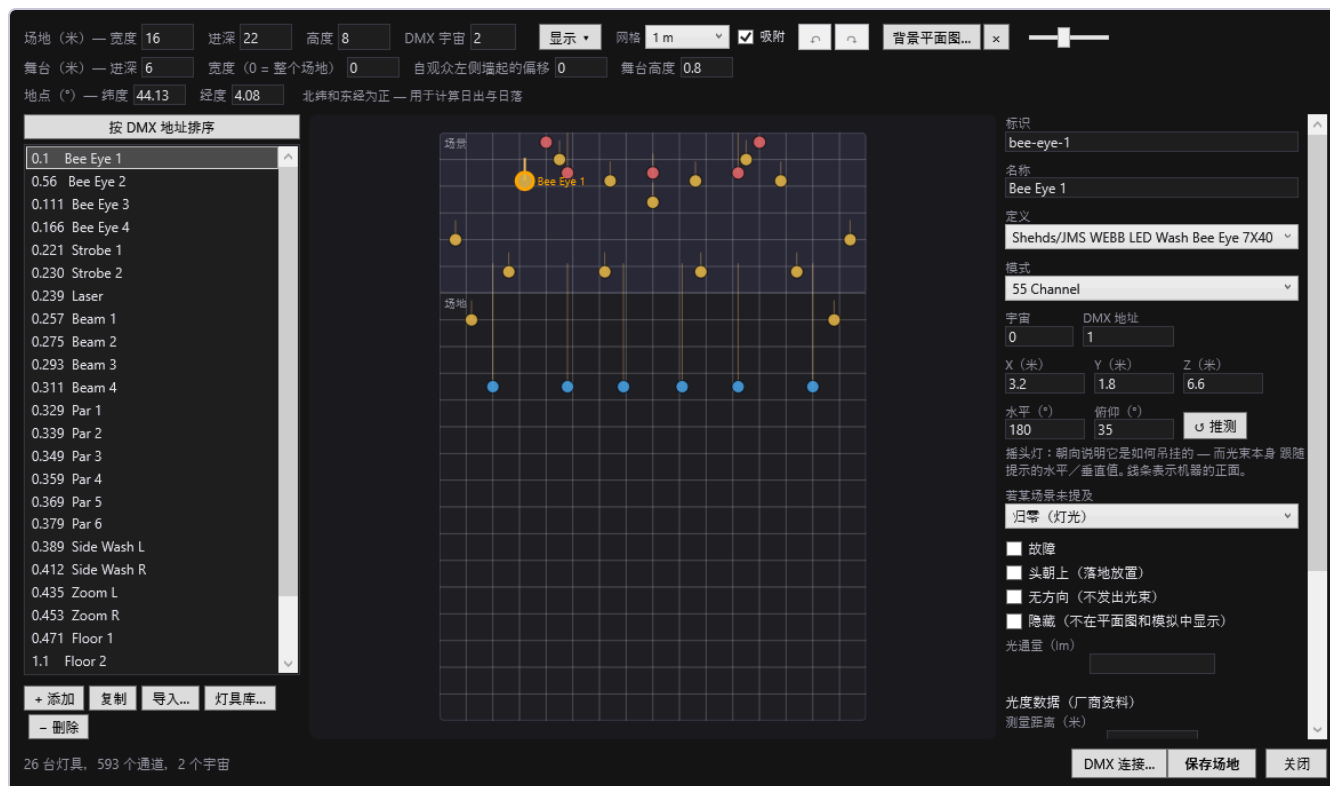
- [用摇头灯指向并覆盖区域](#)
- [灯具、地址、位置](#)
- [切换、重命名、复制场地](#)
- [平板追光](#)
- [选择灯具并调节灯光](#)

灯具、地址、位置

此窗口用于描述场地：它的尺寸、舞台、在地球上的位置，最重要的是灯具（“fixtures”）列表，包括各灯具的型号、DMX 模式、地址以及在场地图中的位置。您就是在这里为场地“配接”（patch），也就是告诉 DreamShow 哪台灯具响应哪个 DMX 地址，以及它挂在哪里。之后的一切（场景、模拟、摇头灯指向）都以这份配接为基础。

打开方式：场地 > 灯具、地址、位置...菜单。

窗口标题为“DreamShow（版本）— 场地：（场地名称）”。它不会阻塞主界面：您工作时，模拟视图仍在一旁可见。如果窗口已经打开，该菜单只是把它带到最前面。



窗口分为以下几个区域：

- 顶部是场地栏（尺寸、舞台、地点、域、显示、背景平面图、网格、撤销 / 重做）；
- 左侧是灯具列表及其按钮；
- 中间是场地的俯视平面图；
- 右侧是所选灯具的详细信息栏；
- 底部是状态行以及**DMX 连接...**、**保存场地**和**关闭**按钮。

重要：窗口在副本上工作

您的修改只有在单击**保存场地**后才会应用到场地（文件、模拟、DMX 输出）。只要尚未保存，状态行就会显示“— 已修改”。如果在有待保存修改时关闭窗口，DreamShow 会询问“场地的修改尚未保存。是否保存？”：**是**保存，**否**放弃修改，**取消**保持窗口打开。

副本是在窗口打开时获取的。请参阅下文“须知”：在此窗口打开期间，您在场地其他地方所做的更改（新建编组、校准、手动控制、通过菜单设置的连接），如果之后从此窗口保存，将被覆盖。

场地栏（顶部）

第一行

- **场地（米）— 宽度、进深、高度**：场地的内部尺寸，单位为米。宽度从观众左侧墙（从观众席看在左边）量到观众右侧墙；进深从舞台后墙量到观众席后墙；高度为天花板高度。数值必须大于 0。新建场地的尺寸为 12 × 18 × 6 米。平面图会立即重绘。小数点用逗号或句点均可。
- **DMX 宇宙**：场地的 DMX 域（Universe）数量（一个域 = 512 个通道）。如果您把灯具放到编号更高的域上，这个数字会自动增加：位于已声明域之外的灯具将不会有任何输出。新建场地有 1 个域。
- **显示 ▾**：按灯具类别过滤显示。它展开为一列复选框，场地中存在的每个类别一个，并带有两个按钮：**全部**（全部显示）和**无**（全部隐藏，以便只重新勾选您想看的类别）。该过滤器同时作用于平面图和左侧列表。当有类别被隐藏时，按钮变为“显示（已隐藏 N 项） ▾”。所选灯具始终显示。初始时，过滤器沿用主界面模拟视图的过滤设置。类别由定义的类型推断：“Lyres”（摇头灯，电脑摇头灯）、**LEDs couleur**（彩色 LED）、“Dimmers”（调光器）、“Scanners”（扫描灯）、**烟雾**、“Relais”（继电器，型号以“Relais”开头的定义）以及**其他**。每个类别在平面图上都有自己的圆点颜色。
- **网格**：平面图上所绘网格的间距：0.1 米、0.25 米、0.5 米、1 米（默认）、2 米或 5 米。每一米的网格线更粗。此设置不随场地保存：只在 DreamShow 保持打开期间保留。
- **吸附**（默认勾选）：您在平面图上拖动的灯具会对齐到网格。取消勾选后，它们以 10 厘米为步长自由移动。
- **↶**（撤销，**Ctrl+Z**）和 **↷**（重做，**Ctrl+Y**）：撤销或恢复您在此窗口中最近的修改，最多 100 步。一连串紧挨着的修改（在平面图上的一次拖动、一次键盘输入）算作一步。
- **背景平面图...**：选择一张图片（平面图、照片：.png、.jpg、.jpeg、.bmp、.gif），拉伸铺满整个场地矩形，位于灯具下方。它也会出现在主界面的模拟视图中。图片路径显示在按钮右侧；如果图片位于场地文件夹或其子文件夹中，则以相对路径保存。
- **×**（位于**背景平面图...**右侧）：移除背景平面图。
- 路径右侧的滑块：**背景平面图的不透明度**，从 10 % 到 100 %（默认 50 %）。

使用背景平面图时，舞台不再以实色绘制在平面图上：只做淡淡的着色，以便看到图片。

第二行：舞台

- **舞台（米）— 进深**：舞台的进深，从舞台后墙量起（新建场地为 4.5 米）。必须大于 0。
- **宽度（0 = 整个场地）**：舞台的宽度。0 = 场地的全部宽度。

- **自观众左侧墙起的偏移**：观众左侧墙与舞台观众左侧边缘之间的距离（0 = 舞台紧贴观众左侧墙）。
- **舞台高度**：舞台台面高出观众席地面的高度（新建场地为 0.6 米）。它用于 3D 视图和指向计算：摇头灯指向舞台上的某一点时，对准的是台面，而不是观众席地面。

在平面图上，舞台是顶部标有“场景”的矩形；其余部分标有“场地”。

第三行：地点

- **地点 (°) — 纬度和经度**：场地在地球上的位置，以十进制度表示，北纬和东经为正（西经和南纬为负）。这两个数值仅用于时间线上“太阳”等待块计算日出和日落时间（参见等待（按键、时刻、日期、太阳）和建筑照明）。新建场地的数值为 44.126 和 4.082。

灯具列表（左侧）

每一行显示：状态符号，然后是 `univers.adresse`（域.地址），然后是名称。示例：0.17 Lyre 3。

行首的符号：

符号	含义
—	灯具被标记为 故障
∅	灯具被标记为 隐藏
○	灯具被标记为 无方向
⚠	DMX 地址范围与另一台灯具冲突（此时该行显示为橙色，提示气泡为“DMX 地址范围与另一台灯具冲突”）

尚未设置位置的灯具，名称后会加上“（未放置）”。

选择：

- 单击选择一台灯具，并在右侧显示其详细信息；
- **Ctrl**+单击和 **Shift**+单击可选择多台灯具；详细信息栏显示最后单击的那台。多选的灯具在平面图上整体移动，也可一次性删除。

按钮：

- **按 DMX 地址排序**（位于列表上方）：按域、再按地址重新排列灯具。此顺序随场地保存。
- **+ 添加**：打开“添加灯具 — QLC+ 库”选择器。在搜索框中输入（厂商、型号或类型；可输入多个词，必须全部匹配）；上下方向键可在不离开搜索框的情况下浏览列表，按**回车**或双击确认。列表下方有一行文字，显示所选型号的类型和各个模式及其通道数。新建的灯具会获得：
 - 型号名称；

- 由型号名称生成的标识（小写字母，连字符），后接 -1、-2 ...；
- 定义中的第一个模式；
- 域 0 中第一个足以容纳其全部通道的空闲地址；
- 位于场地中央、高 3 米的位置。

如果它所属的类别被**显示 ▾**隐藏了，该类别会重新显示。

- **复制：按序列**复制所选灯具（见下文）。
- **导入...**：导入 GDTF (.gdtf)、QLC+ (.qxf) 或 DJworld (.fxt) 灯具配置文件。它会被转换为 QLC+ 定义并加入场地的灯具库（参见**灯具库**）。一条消息会概括导入结果：通道数（包括精细通道）、最大水平 / 垂直、模式、备注以及保存的文件夹。之后该型号会出现在**定义**列表和 **+** **添加**的选择器中。无法识别的通道（宏、模式）按原样导入，不赋予特定功能：请检查它们。 .ssl2 文件无法读取：请使用随附的 .fxt 文件。
- **灯具库...**：打开灯具库。关闭灯具库时，此窗口中的定义列表会刷新。
- **- 删除**：在确认“是否从场地中删除 ...？”后，从场地中移除所选灯具（或多选中的全部灯具）。被删除的灯具也会从编组中移除。（与其他操作一样，删除要在保存场地时才最终生效；↶ 可以撤销。）

按序列复制

复制按钮会打开“按序列复制”小窗口。这是为吊杆上一排相同灯具快速配接的方法。

- “型号：名称（标识）”显示被复制的灯具。
- **副本数量**：默认 5。
- **X 间距（米）、Y 间距（米）、Z 间距（米）**：相邻两个副本之间的位置偏移（默认 X 方向 1 米）。位置始终保持在场内。
- **连续的 DMX 地址**（默认勾选）：每个副本使用紧接在前一个之后的地址（提示气泡显示每台灯具的通道数）。取消勾选，或者该域中已没有空间时，每个副本使用找到的第一个空闲地址。
- **递增名称中的序号**（默认勾选）：名称末尾的数字递增（“摇头灯1”变为“摇头灯2”、“摇头灯3” ...；前导零会保留：“PAR 01”变为“PAR 02”）；不带数字的名称会加上序号（“染色灯”变为“染色灯 2”、“染色灯 3” ...）。取消勾选时，每个副本命名为“名称（副本）”。
- 一行预览显示前几个名称和起始地址。
- **复制**创建副本；**取消**不做任何操作并关闭窗口。

每个副本都会获得一个空闲的标识（与原灯具相同的词根，后接 -n）。它们**不会继承**原灯具的校准：摇头灯要在它自己的位置上校准。

场地平面图（中间）

平面图以俯视方式显示场地，舞台后墙在上方。X 从左（观众左侧）到右（观众右侧），Y 从舞台后部（上方）到观众席后部（下方）。

- 每台灯具是一个圆点，颜色对应其类别。虚线圆点表示尚未放置的灯具（绘制在中央）。所选灯具以橙色圈出并显示名称；平面图放大到足够程度时，会显示所有灯具的名称。
- 标记为**故障**或**隐藏**的灯具以半透明方式绘制。**隐藏**灯具在平面图上完全不显示，只有被选中时才以“幻影”方式显示，以便找到它。
- 圆点周围的橙色虚线圆环表示 DMX 地址冲突。
- 每个圆点上的提示气泡显示名称、定义、地址以及特殊状态。

操作：

- **拖动圆点**：移动灯具（X 和 Y）。位置字段会随之更新。启用**吸附**时，位置对齐到网格。
- **拖动多选中的一个圆点**：整体移动整组灯具，保持彼此间距；整组碰到墙时一起停下。
- **在空白处拖动**：画出一个选择框；圆点位于框内的所有灯具（在过滤器中可见的）都会被选中。
- **拖动 ◇ 手柄**：调整灯具的朝向（见下文“朝向”）。

朝向线

- 对于固定灯具，一条线从圆点出发，一直延伸到模拟视图所照亮的确切位置。**实线**表示朝向已设置；**虚线**表示朝向是“推测”的：尚无人设置，模拟假定该灯具对准舞台（对于观众席的 COB 灯，则假定它在洗墙）。推测的朝向线只对所选灯具绘制，以免平面图过于杂乱。
- 对于所选灯具，线的末端有一个菱形 ◇。拖动它：灯具会转向该点（提示气泡为“拖动以指向：灯具将转向该点”）。如果该点在舞台上，目标就是舞台台面；否则就是观众席地面。
- 对于摇头灯（定义带有水平通道），只绘制一条短线：它表示机器的正面，也就是它是如何吊挂的。摇头灯的光束跟随演出程序中的水平 / 垂直，而不是它的吊挂方向；因此没有手柄。
- 对于**无方向**、**隐藏**或**故障**的灯具，不绘制任何线。

灯具详细信息栏（右侧）

如果高度放不下，该栏可以滚动。所有字段都作用于所选灯具。

- **标识**：灯具在场地中唯一的技术名称（例如 `lyre-3`）。这是持久的关键字：场景、编组和校准都引用它。已被使用的标识会被拒绝（“△ 标识「...」已被占用 — 未应用”）；在文本重新变为唯一之前，灯具保留原来的标识。更改标识时，场地中的编组会随之更新，**但演出不会**：针对旧标识的场景设置将再也找不到该灯具。
- **名称**：在各处（列表、模拟、选择）显示的名称。与标识不同，名称可以重复。
- **定义**：灯具型号，形式为“厂商/型号”，从灯具库中选择。更换定义会重置为新型号的第一个模式。
- **模式**：在灯具本身上设置的 DMX 模式（通道数量和顺序）。它必须与设备上的模式一致，否则通道会错位。
- **宇宙**：灯具所在的 DMX 域，**从 0 开始计数**：0 是第一个域，在 DMX 连接窗口中称为 **U1**；1 对应 U2，依此类推。如果您输入的域超出已声明的数量，顶部的 **DMX 宇宙** 字段会自动增加。
- **DMX 地址**：灯具在其域中的第一个通道，从 1 到 512，与灯具显示屏上的一致。超出 1-512 的数值不会生效。

- **X (米) 、Y (米) 、Z (米)**：灯具的位置，单位为米。X = 从观众左侧墙起的宽度方向距离，Y = 从舞台后墙起的进深方向距离，Z = 从观众席地面起的高度。在平面图上拖动会填入 X 和 Y；Z 需手动输入（新添加的灯具为 3 米）。

朝向

- **水平 (°)**：绕竖直轴的旋转角度，单位为度。0 = 灯具正面朝向观众席，180 = 朝向舞台后部。平面图上的线显示结果。
- **俯仰 (°)**：光束的倾斜角度。0 = 水平，90 = 垂直向下，负值 = 向上。
- **↺ 推测**：清除已设置的朝向。模拟回到它的推测（灯具对准舞台，观众席 COB 灯洗墙）。只有设置过朝向时，该按钮才可用。

朝向未设置时，这两个字段显示推测的角度：因此第一次修改会从当前绘制的状态出发，不会跳变。字段下方有一行帮助文字说明当前情况：

- “已设定朝向：模拟照亮该线末端的位置。”
- “推测的朝向（虚线）：... 拖动 ◊ 手柄以固定它。”
- 对于摇头灯：朝向说明它是如何吊挂的；光束跟随演出程序中的水平 / 垂直；
- 对于**无方向**或**隐藏**灯具，朝向字段被禁用，帮助文字会说明这一点。

对于摇头灯，朝向也会影响指向：**指向**和**区域**工具会考虑它（参见**用摇头灯指向并覆盖区域**）。

行为和属性

- **若某场景未提及**：当某个场景的最终状态没有设置该灯具时，它如何表现。
 - **归零 (灯光)**（默认）：它归零，与所有灯具一样。
 - **保持**：它保留上一个场景的数值。此外，全局黑场 (blackout) 不会把它的通道归零。这一设置适用于会物理移动或不能断电的设备：吊机、电源。
- **故障**：灯具停用。它从模拟 (2D 和 3D) 中消失，并在此平面图上以半透明方式绘制，但它的配接、编组和 DMX 输出都不变：修好后取消勾选该复选框即可。**区域**工具会忽略故障的摇头灯。
- **头朝上 (落地放置)**：用于底座朝下、灯头朝上放置的摇头灯（放在地面或台面上），而不是灯头朝下吊挂。指向和模拟会考虑这种翻转；正面仍朝向观众席。
- **无方向 (不发出光束)**：烟机或泡泡机、LED 灯带、观众席照明、电源..... 平面图上没有朝向，模拟中没有光束。灯具仍然可见，发光时会亮起。
- **隐藏 (不在平面图和模拟中显示)**：继电器、电源，以及 DMX 有用但在舞台上不占位置的设备。平面图和模拟中都不绘制任何内容。配接、编组和 DMX 输出不变。所选灯具仍以幻影方式显示，以便找到它。

无方向、隐藏或手动灯具永远不会被自动生成的氛围（第一场演出向导）点亮。

手动属性不在此处设置：灯具要在**场地 > 手动控制...**中设为手动（参见**手动控制**）。

光度数据

这些字段让模拟更加逼真（变焦、距离、入射角的效果）。它们对 DMX 输出没有任何影响。

- **光通量 (lm)**：灯具实际发出的光通量，单位为流明。留空 = 使用灯具库中的数值，若没有则根据功率估算。
- **光度数据 (厂商资料)**：取自技术规格书的数据，对应变焦的两个极端：
 - **测量距离 (米)**（留空为 5 米）；
 - **宽光束 (°)** 和 **该距离处的勒克斯值**；
 - **窄光束 (°)** 和 **该距离处的勒克斯值**。

提示气泡中给出的示例：60° 时 5 米处 545 勒克斯，5° 时 5 米处 14335 勒克斯。只有当数据完整且一致时（两个勒克斯值和窄光束角都大于 0，宽光束角大于窄光束角），才会采用这些数据。此时它会取代根据光通量所做的估算**以及**灯具库中的光束角。

这些字段下方有一行文字，说明模拟实际使用的是**什么**：厂商光度数据、输入的光通量、灯具库中的光通量、根据功率的估算（并提示输入实际数值），或“没有光度数据”（此时模拟对该灯具保持中性照明）。

栏的底部有一段提示：在平面图上拖动灯具以放置它，以及**保持**的含义。

状态行和保存 (底部)

状态行概括场地信息：“N 台灯具，N 个通道，N 个宇宙”，如果还有未保存的修改，后面跟着“—已修改”。如果存在问题，状态行变为橙色，并在 △ 之后列出前三个问题（其余问题的数量显示在括号中）。

检查的内容包括：

- 标识为空或重复；
- 未知的定义（不在灯具库中）或未知的模式；
- 地址使灯具超出 1–512 的范围；
- 同一域中两台灯具的通道重叠（“通道 N（宇宙 U）：A 与 B 重叠”）。

按钮：

- **DMX 连接...**：设置此场地的域和输出接口（参见[DMX 连接](#)）。在这里，连接会在单击**保存场地**时**随场地一起**保存。
- **保存场地**：应用并保存。标识为空或重复、定义或模式未知时，会**阻止**保存（显示“无法保存：”以及问题列表）。地址重叠时会请求确认（“DMX 地址范围重叠：... 仍要保存吗？”）。保存后，主界面会重新加载配接、选择树和模拟，并在域数量或连接发生变化时重新启动 DMX 输出。主界面顶部会显示“场地已保存”。
- **关闭**：关闭窗口（如果还有修改，会询问是否保存）。

编组

编组（例如“摇头灯”、“面光”、“逆光”）让您在场景中一次调整多台灯具。编组属于场地，但不在此窗口中创建：而是在主界面的**资源库**面板中创建。

1. 选择要组成编组的灯具（“选择 — 编组与灯具”树、在**场地**面板中单击圆点，或用选择框）。
2. 在**资源库**面板的**编组**部分，单击 **+ 编组（选中项）**。
3. 输入编组名称。已被某个编组或某个灯具标识占用的名称会被拒绝（“该名称已存在。”）。

编组会立即保存到场地中。编组按创建顺序排列；没有用于重新排序的命令。删除编组：在**编组**列表中右键单击其名称，选择**删除编组**；灯具仍保留，只是演出中原本针对该编组的条目不再指向任何对象。另请参阅资源库。

从场地中删除灯具时，它会从所有编组中移除。更改其标识时，编组会随之更新。

分步操作

为面光吊杆上一排 6 台相同的 LED PAR 灯配接

1. 打开**场地 > 灯具、地址、位置...**。
2. 单击 **+ 添加**，输入厂商或型号，选中它，单击**添加**。
3. 在详细信息栏中，选择您的 PAR 灯上设置的**模式**，检查**宇宙**（0 = U1）和**DMX 地址**（例如 1）。
4. 放置第一台 PAR 灯：在平面图上把它的圆点拖到吊杆的观众左侧端，然后在 **Z（米）** 中输入它的高度（例如 6）。
5. 单击**复制**。把**副本数量**设为 5，把 **X 间距（米）** 设为两台 PAR 灯之间的距离（例如 1.5），保持**连续的 DMX 地址**和**递增名称中的序号**勾选，然后单击**复制**。
6. 检查状态行：没有 △。
7. 如有需要，调整每台 PAR 灯的朝向：选中它，把它的 ◊ 手柄拖到它应照亮的区域上。
8. 单击**保存场地**。
9. 在每台 PAR 灯上实际设置列表中显示的地址。
10. 创建一个“面光”编组：在主界面中选中这 6 台 PAR 灯，然后单击 **+ 编组（选中项）**。

让场地与建筑平面图对齐

1. 测量（或从平面图上读出）内部宽度和进深，并输入到**场地（米） — 宽度和进深**中。
2. 单击**背景平面图...**，选择一张平面图图片，图片应精确裁切到内墙边缘（图片会拉伸铺满整个场地矩形）。
3. 用滑块调整不透明度，以便看清各个圆点。
4. 调整**舞台（米） — 进深、宽度、自观众左侧墙起的偏移**和**舞台高度**，直到“场景”矩形与图上绘制的舞台重合。
5. 在平面图上放置灯具，然后单击**保存场地**。

解决地址冲突

1. 找到列表中标有 △ 的橙色行（以及平面图上的橙色圆环）。状态行会显示相关通道和发生冲突的两台灯具。
2. 选择其中一台，修正它的**DMX 地址**（或者它的**模式**，如果该模式比预想的更长）。
3. 按 **DMX 地址排序**有助于看清地址的先后衔接。
4. 当不再有任何 △ 时，单击**保存场地**。

须知

- **域从 0 开始计数**：宇宙字段和列表（0.17）从 0 开始，而 DMX 连接窗口和手动控制对同样的域显示 U1、U2...。域 0 = U1。
- **模式必须与设备上的一致**。如果灯具设为 8 通道，而场地中设为 12 通道，一切都会错位：颜色不对，摇头灯乱转。
- **更改标识**会切断与已为该灯具编写的场景之间的联系（编组则会随之更新）。最好改**名称**。
- **打开时获取副本**：窗口在打开时获取场地的副本进行工作，**保存场地**会用这份副本重写整个场地。如果在窗口打开期间，您新建了编组、校准了摇头灯、设置了手动控制或通过菜单更改了连接，之后从此窗口保存会撤销这些更改。请在这些操作之前关闭窗口，或在之后重新打开它。
- 如果在此处保存场地时**手动控制**窗口处于打开状态，它会自动更新（地址、手动灯具列表、数值）。
- **故障**灯具仍然会输出 DMX：只是显示有所不同。
- **复制**不会复制摇头灯的校准。
- 网格和吸附是工作设置，不属于场地数据。
- 模拟需要位置信息：“（未放置）”的灯具绘制在中央。

另请参阅

- [灯具库](#)
- [DMX 连接](#)
- [手动控制](#)
- [用摇头灯指向并覆盖区域](#)
- [摇头灯校准](#)
- [添加您的灯具（场地向导）](#)
- [切换、重命名、复制场地](#)
- [2D 与 3D 模拟](#)
- [资源库](#)

灯具库

灯具库包含灯具的**定义**：对每个型号，记录其 DMX 通道、通道功能、模式、单元以及一些物理数据。向场地添加灯具时，您就在这里选择它的定义。DreamShow 自带 1 600 多个 QLC+ 格式的定义；您还可以导入、创建、编辑定义，并在线更新。

打开方式： 场地 > 灯具库...菜单，或场地 > 灯具、地址、位置...窗口中的灯具库...按钮。



定义的来源

灯具库是一个文件夹（默认是场地文件旁边的 `fixtures` 文件夹），由所有使用它的场地共享。每个定义都有一个来源，显示在其所在行的右侧：

显示的来源	出处
内置	随 DreamShow 一起安装

在线	通过 在线更新 下载（“online”文件夹）
已导入	从 GDTF、QLC+ 或 DJworld 文件导入（“imported”文件夹）
已创建 / 已修改	在 DreamShow 的编辑器中创建或修改（“custom”文件夹）

当两个定义的厂商和型号都相同时，更“个人化”的那个优先，顺序为：已创建 / 已修改，然后是已导入，然后是在线，最后是内置。被替代的定义不会被删除：它只是被隐藏，如果您删除替代它的定义，它就会恢复。

内置或在线定义永远不会被修改：它的修改版本单独保存在“custom”文件夹中，并替代它。

灯具库窗口

- **搜索**：过滤列表。输入一个或多个词；如果每个词都出现在定义的厂商 / 型号或类型（例如“Moving Head”）中，该定义就会保留。右侧的计数器显示“N / M 个定义”。列表最多显示 2 000 行：必要时请细化搜索。
- **列表**：每个定义一行：“厂商 — 型号 · 类型 · N 个模式，最多 M 个通道”，来源显示在右侧（如果不是“内置”，则以彩色显示）。双击会在编辑器中打开该定义。
- **信息行**（位于按钮下方）：对于所选定义，显示其各个模式及通道数（和单元数）、文件，并在适用时显示“替代另一个同名定义（删除此定义后原定义将恢复）。”。没有选择时：“双击某个定义即可编辑。”

按钮：

- **新建...**：在编辑器中从零开始创建定义。
- **编辑...**：在编辑器中打开所选定义。对于内置或在线定义，修改后的版本会单独保存并替代它。
- **复制...**：打开所选定义的一个副本（型号名后加“（副本）”），用于制作另一个定义：其他型号、其他模式。
- **导入...**：导入一个或多个配置文件（可多选）：GDTF（.gdtf）、QLC+（.qxf）或 DJworld（.fxt）。一份报告逐个列出文件：✓ 并附模式数量和备注，或 X 并附失败原因。
- **删除**：仅对**已导入**或**已创建 / 已修改**的定义可用。确认后，文件会被删除。如果它替代了一个同名定义，后者会恢复原位；否则，使用它的灯具将没有定义，直到另选一个定义为止。
- **在线更新**：下载为 DreamShow 发布的新增或修正过的定义（需要连接互联网）。进度显示在信息行中，随后显示汇总：已发布、新增、已更新、已是最新、已撤回的定义数量，以及可能出现的问题。每个下载的文件在替换任何内容之前都会经过检查（校验值和读取）。从发布列表中撤回的定义只会从“online”文件夹中删除；您导入或创建的定义永远不会受影响。
- **关闭**。

任何修改（创建、编辑、导入、删除、更新）都会立即生效：场地、模拟和演出都会用新的定义重新计算。

导入

- **GDTF (.gdtf)**: 厂商使用的格式 (厂商网站、GDTF Share) 。每个 DMX 模式都会被转换; 16 位或 24 位通道变为一个主通道, 后接若干 “fine” 通道; 色轮的颜色会被保留; 遮光器通道命名为 “Shutter” , 并带有其 “打开” 范围。只导入第一个 DMX 断点 (“DMX break”) : 被略去的内容会在备注中注明。
- **QLC+ (.qxf)**: 文件经过检查后复制到 “imported” 文件夹。
- **DJworld (.fxt)**: 转换为 QLC+ 定义。有时随这些配置文件附带的 .ssl2 文件无法读取: 请使用 .fxt 文件。

导入的定义按厂商存放在灯具库的 “imported” 文件夹中。之后请在编辑器中检查定义: 无法识别的通道 (宏、模式) 按原样导入, 没有特定功能。

定义编辑器

通过**新建...**、**编辑...**、**复制...**或双击打开。它的标题为 “新建灯具定义” 、 “定义 “型号” ” 或 “ “型号” 的副本” 。

新定义从一个示例开始: 厂商 “我的品牌” , 型号 “新灯具” , 类型 “Color Changer” , 一个 “4 通道” 模式 (Dimmer、Red、Green、Blue) 。

标题区

- **制造商和模型**: 必填。二者共同构成场地所使用的定义名称 (“厂商/型号”) 。不要轻易更改这个名称: 您场地中的灯具都引用它。
- **类型**: 可编辑的列表: Moving Head、Color Changer、LED Bar (Pixels)、LED Bar (Beams)、Dimmer、Strobe、Scanner、Smoke、Hazer、Effect、Laser、Flower、Other。留空 = Other。类型决定灯具在模拟中的类别 (Moving Head = “Lyres” (摇头灯) , Color Changer = **LEDs couleur** (彩色 LED) , Dimmer = “Dimmers” (调光器) , Scanner = “Scanners” (扫描灯) , Smoke = **烟雾**, 其余 = **其他**) 。
- **最大水平旋转 (°)**和**最大垂直旋转 (°)**: 水平和垂直的总行程, 单位为度 (例如 540 和 270) , 从灯具说明书中查得。**最大水平旋转 (°)**大于 0 时, DreamShow 就把该定义视为摇头灯: 这样它才能被**指向**、**区域**、轨迹和校准使用。数值错误会使所有指向都不准确。
- **光束角 (°) 从 ... 到 ...**: 变焦两个极端处的光束角。在带有变焦通道时, 它们使**区域**工具 (以及**指向时调整变焦**) 能够调整光束开角; 它们也用于模拟。
- **功率 (W)**和**光通量 (lm)**: 技术规格书中的数据, 模拟用它们来估算照度。某台具体灯具的实际光通量也可以在场地上输入。

模式

左侧的 **DMX 模式**列出各个模式及其通道数。单击一个模式即可显示其通道。

- **模式名称**: 重命名所选模式。您将在场地的**模式**字段中选择的就是这个名称; 请给它起一个有意义的名称 (例如 “14 通道”) 。两个模式不能同名。
- **+ 模式**: 添加一个空模式 (“模式 N”) 。

- **复制**：复制所选模式（名称后加“(2)”），便于制作与另一个模式相近的扩展模式。
- **删除**：删除所选模式（最后一个模式不能删除）。

模式的通道

右侧是一张表格，每个通道一行，按 DMX 顺序排列（# 列给出通道在该模式中的编号，从 1 开始）。

- **通道名称**：通道的名称。它很重要：DreamShow 能识别某些名称（参见“命名规则”）。同一模式中的两个通道不能同名。
- **功能**：通道的作用。正是它告诉 DreamShow 如何控制该通道。可选项：

功能	用途
总调光	整台灯具的亮度
调光（单元）	某个单元的亮度
红、绿、蓝、白、琥珀、UV、青柠、青、品红、黄	颜色分量
水平、垂直	摇头灯的运动
水平/垂直速度	电机速度
遮光器 / 频闪	遮光器、频闪
色轮	色轮
颜色宏	预编程的颜色
CTO 色温校正	色温
图案、图案旋转	图案（gobo）
棱镜	棱镜
变焦、调焦、光圈、雾化	光束
效果 / 其他	其余一切
维护（复位、灯泡）	维护命令
上一通道的精细字节	紧上方通道的精度字节（16 位）
保留	未使用的通道

导入的定义可能包含列表中没有的 QLC 功能：它显示为“QLC 预设 “...””，并按原样保留。只要您没有自己输入过通道名称，更改功能也会同时更改通道名称。选择**遮光器 / 频闪**时，通道总是被命名为“Shutter”。

- **单元**：该通道所属单元（像素、透镜）的编号；留空 = 整台灯具。编号相同的通道组成一个单元。如果只用了一个编号，灯具会被视为没有单元。
- **范围 (N)...**：打开该通道的数值范围（见下文）。对精细字节不可用。
- **↑ / ↓**：在 DMX 顺序中把通道上移或下移一位。
- **×**：删除该通道。

表格下方：

- **+ 通道**：在模式末尾添加一个 “Effect” 通道。
- **+ 单元...**：一次添加一组单元（“添加单元” 窗口）：
 - **单元数量**（默认 8）；
 - **组成**：RGB、RGBW、RGBA、RGBWA、RGBWAUV、W 或 RGB + Dimmer；
 - **16 位颜色（每个颜色后跟精细字节）**。

通道会接在已有单元之后创建并编号：“Red 1”、“Green 1”、“Blue 1”、“Red 2” ...，每个通道都在各自的单元中。

对于精细字节，名称会自动设定（“上一通道的名称”后加 “fine”），并采用上一通道的单元。精细字节必须紧跟在它的通道之后。

数值范围

“数值范围 — 通道名称” 窗口描述通道的每一段数值（0 到 255）的作用。

- **从和至**：范围的边界（0 到 255）。
- **标签**：描述（留空 = 通道名称）。
- **类型**：
 - **正常**；
 - **遮光器打开**：需要出光时 DreamShow 发送的范围；
 - **遮光器关闭**；
 - **频闪**；
 - **颜色**：用于色轮或宏；**颜色** 字段随即变为可用。
- **颜色**：该范围的颜色，以十六进制表示（#FF8800，如果您忘了 # 会自动添加），并附有预览。它用于模拟。
- **×**：删除该范围。
- **+ 范围**：添加一个紧接在最后一个范围之后开始的范围。
- **OK** 确认，**取消** 放弃。各范围按起始值排序。

未覆盖的数值被视为 “无功能”。

保存

编辑器底部有一行文字说明定义将保存到哪里。**保存**会先检查定义再写入；**取消**则不写入任何内容直接关闭。

在以下情况下，保存会被拒绝，并列出问题：

- 厂商或型号为空；
- 某个模式没有名称、两个模式同名，或某个模式没有任何通道；
- 某个模式中有两个通道同名（消息会建议给它们编号：“Red 1”、“Red 2”）；
- 某个通道名称以“fine”结尾，但它并不是精细字节；
- 某个精细字节没有紧跟在它的通道之后；
- 某个范围的起点在终点之后；
- 某个模式有**遮光器 / 频闪**通道，却没有名为“Shutter”的通道。

定义保存在灯具库的“custom”文件夹中（`custom\Fabricant\Modèle.qxf`）。它会出现所有使用此灯具库的场地中。如果您重命名一个自己创建的定义，旧文件会被删除，以免重复。

命名规则

DreamShow 通过**名称**识别某些通道；请遵守以下规则，灯具才能正确点亮和着色：

- **Shutter**：遮光器通道必须准确命名为“Shutter”。否则 DreamShow 不知道如何打开它，灯具可能一直不亮。对于没有“Shutter”通道的灯具，DreamShow 会尝试打开名称以“Strobe”开头的通道；请为它声明**遮光器打开**范围，以便它找到正确的数值。
- **单元**：每个单元的颜色通道要编号：“Red 1”、“Green 1”、“Blue 1”、“White 1”，然后是“Red 2”...（“Red1”和“Red 1 Dimmer”也能识别）。这样才能在场景中逐个调整单元，并在轨迹中让它们变化。**+ 单元...**会自动应用这一规则。
- **精细字节**：名称以“fine”结尾，且这种名称专用于精细字节。
- 对于由手动控制控制的吊机，“Position”和“Speed”通道（以及“Position fine”）会使吊机控制项出现。

分步操作

为灯具库中没有的灯具创建定义

1. 打开灯具说明书中 DMX 通道表那一页。
2. **场地 > 灯具库...**，然后单击**新建...**。
3. 填写**制造商**、**模型**和**类型**。对于摇头灯，填写**最大水平旋转 (°)**和**最大垂直旋转 (°)**；如果它有变焦，再填写**光束角 (°) 从 ... 到 ...**。
4. 按照设备上设置的模式重命名“4 通道”模式（例如“9 通道”）。
5. 按顺序处理表中的每个通道：必要时单击 **+ 通道**，选择**功能**，修改**通道名称**。对于 16 位通道，紧接其后添加一个功能为**上一通道的精细字节**的通道。
6. 对于遮光器：功能选**遮光器 / 频闪**（名称变为“Shutter”），然后单击**范围...**：声明**遮光器打开范围**（例如通道表写的是 0 到 7），以及各个**频闪范围**等。
7. 对于色轮：单击**范围...**，每种颜色一个**颜色**类型的范围，并填入其十六进制颜色。
8. 对于设备的另一个模式：**复制**该模式，重命名，然后添加或删除通道。
9. **保存**。现在，在场地中通过 **+ 添加**就能选到该型号。

描述一根 8 单元 RGBW LED 灯条

1. **新建...**，填写厂商、型号，类型选“LED Bar (Pixels)”。
2. 在模式中，可以保留一个**总调光**通道，删除示例中的 Red / Green / Blue 通道 (X)。
3. **+ 单元...**：单元数量 8，**组成** RGBW，OK。
4. 检查通道名称是否为“Red 1” ... “White 8”，单元编号为 1 到 8，然后单击**保存**。

修正一个内置定义

1. 搜索它、选中它，单击**编辑...**。
2. 底部那行文字表明您的修改将单独保存：原始定义保持不变。
3. 进行修正（例如，把遮光器通道命名为“Shutter”），单击**保存**。该定义所在行现在显示“已创建 / 已修改”。
4. 若要恢复原始定义：选中它，单击**删除**。

导入厂商的 GDTF 配置文件

1. 下载该灯具的 .gdtf 文件。
2. 单击**导入...**，选择该文件。
3. 阅读报告（模式，以及关于未导入内容的备注）。
4. 用**编辑...**打开导入的定义，检查各通道的功能和遮光器。

须知

- 灯具库为所有共享它的场地共用：修改一个定义会影响所有这些场地。
- 如果删除了仍有灯具在使用的定义，这些灯具在场地窗口中会变为“定义未知”（此时场地无法保存，直到您另选一个定义）。
- **在线更新**永远不会替换您导入或创建的定义：它们保持优先。
- 更改定义的厂商或型号会改变其名称：使用旧名称的灯具将再也找不到它。
- 编辑器不支持逐步撤销修改：如果出错，**取消**会不保存任何内容直接关闭。

另请参阅

- 灯具、地址、位置
- 添加您的灯具（场地向导）
- 选择灯具并调节灯光
- 用摇头灯指向并覆盖区域
- 手动控制
- 术语表

DMX 连接

“DMX 连接”窗口告诉 DreamShow 场地的各个 DMX 域 (Universe) **从哪里输出**：网络上的 Art-Net 节点、sACN 接收端、USB DMX PRO 接口或 uDMX 接口。连接属于场地：它们保存在场地文件中，切换场地也会同时切换输出。

打开方式：

- 场地 > **DMX 连接...**菜单；
- 主界面右上角的**连接...**按钮；
- 场地 > **灯具、地址、位置...**窗口底部的**DMX 连接...**按钮。

窗口标题为 “DMX 连接 — (场地名称)”。

演出的每个 DMX 宇宙都送往一个接口：Art-Net 节点 (IP 地址 + 编号，即网络上的宇宙)，sACN 接收端 (组播或 IP 地址，宇宙 1 至 63999)，USB DMX PRO 接口 (COM 端口) 或 uDMX (libusbK 驱动，VID:PID 标识)。「+ 宇宙」添加一个没有接口的宇宙；× 可移除任意宇宙 (若场地的灯具已寻址到该宇宙，将请求确认)。

宇宙	名称	接口	IP 地址 / COM 端口	网络宇宙	
U1		Art-Net ▾	192.168.1.50 ▾	0	×
U2		USB PRO ▾	COM5 ▾	0	×

+ 宇宙 OK 取消 没有 COM 端口 · 未检测到 uDMX (0 个 libusbK 设备)

基本概念

- 一个 DMX **域**传输 512 个通道。小型系统一个域就够了；规模更大时，就需要多个域。
- 场地中的每个域都发送到一个接口。多个域可以共用同一个 Art-Net 节点或同一个 sACN 接收端 (各自使用自己的网络域编号)。USB 接口只有一根线缆：每个 USB 接口只能输出一个域。
- 在此窗口中，域编号为 **U1、U2、U3...**。注意：在**灯具、地址、位置...**窗口中，灯具的**宇宙**字段从 0 开始。灯具的域 0 = 这里的 **U1**，域 1 = **U2**，依此类推。

域列表

每个域一行，包含以下各列：

- **宇宙**：U1、U2... 提示气泡显示 “场地寻址表使用的宇宙” 或 “额外的宇宙”。
- **名称**：便于您辨认的自由名称 (例如 “面光”、“天花板”、“观众右侧节点”)。
- **接口**：
 - **Art-Net**：网络上的 Art-Net 节点 (UDP 协议，端口 6454)；

- **sACN (E1.31)**: sACN 接收端，使用组播或某个 IP 地址（端口 5568）；
- **USB PRO**: Enttec DMX USB PRO 类型的 USB 接口，位于某个 COM 端口上；
- **uDMX**: uDMX 接口 (libusbK 驱动)；
- **无**: 该域在场地中存在，但不输出到任何地方（便于在拿到设备之前先做配接）。
- **IP 地址 / COM 端口**: 可编辑的列表（您可以输入一个值，或从建议值中选择）：
 - Art-Net: 节点的 IP 地址。建议值有 127.0.0.1（本机，用于同一台电脑上的其他软件）、2.255.255.255、10.255.255.255 和 255.255.255.255（向整个网络广播的地址）；
 - sACN: `multicast`（发送到该域的组播组，这是常见情况）或某个接收端的 IP 地址；建议值为 127.0.0.1；
 - USB PRO: 接口的 COM 端口；会列出当前存在的 COM 端口；
 - uDMX: VID:PID 形式的 USB 标识；建议值为标准值 `16C0:05DC`；
 - **无**: 该字段被禁用。
- **网络宇宙**: 网络上的域编号，需与节点或接收端上的设置一致。Art-Net: 0 到 32767。sACN: 1 到 63999。对 USB PRO、uDMX 和“无”禁用。
- **X**: 移除该域。如果场地中有灯具配接在该域上，会弹出确认提示：“场地中有灯具寻址在 U... 上。仍要移除该宇宙吗？它们将不再输出到任何地方。”

当您更改接口时，DreamShow 会建议一个合适的地址：已输入的 IP 地址会保留（Art-Net、sACN），否则填入 127.0.0.1（Art-Net）或 `multicast`（sACN）；USB PRO 会建议第一个存在的 COM 端口（或 COM5），uDMX 建议 `16C0:05DC`。在 sACN 中，如果网络域编号无效，会建议使用该域的编号（U3 → 3）。

按钮和信息行

- **+ 宇宙**: 在末尾添加一个域，接口为**无**。之后可按需选择其接口。
- **OK**: 检查、保存并应用。
- **取消**: 不做任何更改直接关闭。
- 按钮右侧: 当前存在的 COM 端口（“Ports COM : COM3, COM5”（COM 端口: COM3, COM5）或“没有 COM 端口”），然后是 uDMX 的状态：“已检测到 uDMX”、“未检测到 uDMX (N 个 libusbK 设备)”或“缺少 libusbK.dll (未安装 uDMX 驱动)”。这一行在窗口打开时读取：请在打开窗口之前插好接口。

单击 **OK** 时，DreamShow 会拒绝以下情况（并让您修正）：

- Art-Net 或 sACN 中的 IP 地址无效（“U...: IP 地址 [...] 无效。”）；
- 网络域超出范围（Art-Net 中为“网络宇宙编号无效 (0 至 32767)” ， sACN 中为“sACN 宇宙无效 (1 至 63999)”）；
- USB 接口没有 COM 端口（“请填写 USB 接口的 COM 端口”）。

如果多个域被发送到同一个 USB 接口，DreamShow 会提示它们将轮流写入同一根线缆，并询问是否继续。

单击 OK 之后

- 从**场地 > DMX 连接...**菜单或**连接...**按钮打开时：连接会立即保存到场地文件中，DMX 输出在新的接口上重新启动。日志会记录“连接已保存至 ...”。
- 从**灯具、地址、位置...**窗口打开时：连接属于场地修改的一部分；在单击**保存场地**时才会保存并应用。

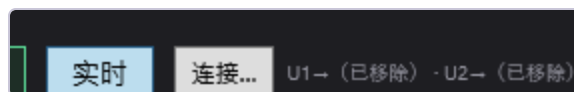
如果某个接口无法打开（COM 端口不存在、缺少驱动、地址无法使用...），会弹出“DMX 连接 — 接口失败”窗口，列出有问题的域及原因。其他域正常输出：演出在正常工作的域上继续进行。

从未设置过连接的场地，会使用旧版本保存在本机上的设置；如果没有，每个已配接的域都以 Art-Net 发送到 127.0.0.1，U1 使用网络域 0，U2 使用 1，依此类推。打开该窗口并单击 **OK**，即可把连接固定保存到场地中。

主界面中的输出状态

在主界面右上角：

- **实时**（默认打开）：打开时，所选场景实时发送到接口（Art-Net、USB、uDMX）。关闭时，不再发送任何数据帧；只有模拟继续运行。便于在舞台不动的情况下安静地编程。此按钮在演出模式下无效（演出期间输出始终处于启用状态）。重新打开**实时**时，DreamShow 会跳到所选场景。日志会记录“LIVE 已关闭：不再向接口发送任何数据帧”或“LIVE：已恢复向接口发送数据帧”。在可视化模式期间，无论**实时**如何，DreamShow 都不输出。
- **连接...**：打开此窗口。
- **连接...右侧的灰色文字**逐个域概括正在工作的输出，例如 U1→Art-Net 192.168.1.50/0 • U2→USB COM5。提示气泡会重复这段文字，并附上可能的错误。可能出现的标记：
 - U2→—：没有接口的域（无）；
 - U1→ÉCHEC（中文界面显示为“U1→失败”）：接口无法打开；
 - U3→(retiré)（中文界面显示为“U3→（已移除）”）：被灯具使用、但已从连接中移除的域；
 - “没有 DMX 输出”。



分步操作

输出到 Art-Net 节点

1. 把电脑和节点设置在同一网络中（例如电脑为 192.168.1.10，节点为 192.168.1.50，子网掩码 255.255.255.0）。
2. 记下节点中设置的域编号（其第一个端口通常为 0）。

3. **场地 > DMX 连接...**。在 **U1** 这一行：**接口** = **Art-Net**, **IP 地址 / COM 端口** = 192.168.1.50, **网络宇宙** = 记下的编号。
4. **OK**。检查右上角的概要：**U1 → Art-Net 192.168.1.50/0**。
5. 如果 Windows 询问是否允许 DreamShow 访问网络，请允许。

输出到 USB DMX PRO 接口

1. 在启动 DreamShow **之前**插好接口，并确认已安装其驱动（Enttec 类接口使用 FTDI 驱动）。
2. **场地 > DMX 连接...**：底部那一行应列出它的 COM 端口。
3. 在 **U1** 这一行：**接口** = **USB PRO**, **IP 地址 / COM 端口** = 该接口的 COM 端口。
4. **OK**。

添加第二个域

1. 在**灯具、地址、位置...**中，把相关灯具放到**宇宙 1** 上（即 **U2**）。
2. **场地 > DMX 连接...**：如果没有出现 U2，单击 **+ 宇宙**。
3. 选择它的接口（例如 Art-Net，与 U1 使用同一节点，**网络宇宙**为 1，或使用节点的第二个端口）。
4. **OK**。

故障排除：没有任何输出

1. **实时**必须处于打开状态（演出模式除外）。
2. **DreamShow 发送的内容**：打开 **DMX > DMX 数值...**。如果数值在变化，说明 DreamShow 确实在发送；问题出在电脑与灯具之间。参见**DMX 数值与 DMX 推子**。
3. **输出概要**：相关域上出现 **ÉCHEC**（失败）、**—** 或 **(retiré)**（已移除），就说明了为什么没有输出。请阅读提示气泡和日志。
4. **Art-Net**：电脑与节点在同一网络中，网络域编号正确，Windows 防火墙允许 DreamShow。
5. **sACN**：域编号正确（1 到 63999）；如果网络不允许组播通过，请填写接收端的 IP 地址。
6. **USB**：接口在启动前已插好，驱动已安装，COM 端口正确，每个接口只输出一个域。
7. **uDMX**：底部那一行应显示“已检测到 uDMX”；否则请安装 libusbK 驱动。
8. **正确的域**：请记住，灯具的域 0 从 **U1** 输出。
9. **灯具一侧**：DMX 地址和模式（通道数）与场地中的设置一致，DMX 线缆完好，线路末端装有终端器。
10. **单独测试一台灯具**：**DMX > DMX 推子...**可以手动强制设定通道。

须知

- 连接跟随场地：切换场地时，DreamShow 会在新场地的输出上重新启动。
- 域可以不带接口（**无**）而存在：便于在拿到设备之前准备配接。
- 可以移除仍有灯具配接的域：这些灯具将不再输出到任何地方，概要会用 **(retiré)**（已移除）标明。

- **灯具、地址、位置...**窗口在场地的副本上工作：如果在它打开期间通过菜单更改了连接，然后又从该窗口保存场地，保存的将是该窗口自己的连接设置。

另请参阅

- 灯具、地址、位置
- DMX 数值与 DMX 推子
- 可视化模式
- 独立播放器
- 故障排除

手动控制

有些设备不应跟随演出程序：吊机、摇头灯的供电、继电器、机械遮光器..... “手动控制” 窗口把它们从演出程序中移出，让您手动控制。无论正在播放哪个场景，即使在全局黑场期间，它们的通道也始终被强制输出到 DMX。

打开方式： 场地 > 手动控制...菜单，或提示窗口（演出模式）中的**手动控制...**按钮。该窗口不会阻塞主界面；如果它已经打开，该菜单会把它带到最前面。



原理

- **手动**灯具不再由场景控制：在每一个 DMX 数据帧中，它的通道都取此窗口中设置的数值，覆盖演出程序。

- 这些数值**即使在全局黑场 (blackout) 期间**也会输出：不会因为您切了黑场，吊机就降下来，或者电源就断掉。
- 但仍有两样东西会覆盖手动控制：平板追光，以及**DMX 推子** (DMX 菜单)，后者优先于一切。
- 每项设置都会立即生效，并**立即保存**到场地文件中：下次启动时依然存在。
- 手动灯具永远不会被自动生成的氛围（第一场演出向导）点亮。

窗口

顶部有一段提示：“「手动」灯具不再由场景驱动：它们的通道由本窗口始终强制控制（卷扬、灯头供电、快门...）。”

把灯具设为手动

- **设为手动**：场地中尚未设为手动的灯具列表，按标识列出。
- **+ 添加**：把所选灯具设为手动。列表中会为它出现一张卡片。

注意：第一次被设为手动的灯具，其**全部通道都从 0 开始**，并立即被强制输出。请马上调整它。

预设

- **预设**：三对按钮：**调用 1 / 存储 1**、**调用 2 / 存储 2**、**调用 3 / 存储 3**。
- **存储 N** 把**全部**手动灯具的当前数值保存到预设 N 中（替换其原有内容）。
- **调用 N** 把这些数值重新应用到仍为手动的灯具上。在存储之后才设为手动的灯具不受影响。调用一个空的预设不会有任何作用。

预设随场地一起保存。

手动灯具的卡片

每台手动灯具都有自己的卡片。卡片标题显示它的标识、它的域和地址（形式为“U1 @17”，U1 = 第一个域，与“DMX 连接”窗口中一致），以及它的通道数。**移除**按钮把它交还给演出程序（其设置会保留，供下次再设为手动时使用）。如果没有任何手动灯具：“没有手动灯具。请在上方添加。”

卡片的内容取决于设备类型：

遮光器 (shutter) ——只有一个通道、且标识中包含“shutter”的灯具：

- “Mode : AUTO”（模式：自动）/ “Mode : MANUEL”（模式：手动）：在两者之间切换。处于“AUTO”时，遮光器跟随演出程序（不强制任何数值）。处于“MANUEL”时，由下一个按钮强制设定。
- “OUVERT”（打开）/ **已关闭**：切换遮光器的开合（255 = 打开，0 = 关闭；128 及以上的数值视为打开）。在 AUTO 模式下不可用。

继电器或电源——其他任何只有一个通道的灯具：

- “Sous tension (255)”（通电 (255)）和 “Hors tension (0)”（断电 (0)）：把通道设为满值或零。
- 一个 0-255 的滑块，用于设置中间值，数值显示在右侧。

吊机——具有名为 “Position” 的通道和名为 “Speed” 的通道的灯具：

- 两个竖直推子，“Position”（位置）和**速度**，范围 0 到 255，并显示其数值；
- **归零**：把 “Position” 设为 0（如果存在 “Position fine” 通道，也一并归零）；
- **停止**：停止吊机（把**速度**设为 255，即吊机的停止值）；
- 三行该吊机专用的**调用 N / 存储 N**：**存储 N**记下当前位置（其数值显示在该行末尾），**调用 N**把 “Position” 推子移回该数值。这些位置随灯具一起保存；
- 吊机的其他通道（调光、颜色...）以普通滑块显示。

其他任何设备：每个通道一个 0-255 的滑块，左侧是通道名称，右侧是数值。

分步操作

在整场演出中手动控制吊机

1. 在灯具库中，确认吊机的定义确实具有名为 “Position” 和 “Speed” 的通道。
2. **场地 > 手动控制...**。
3. 在**设为手动**：中选择该吊机，单击 **+** **添加**。
4. 调整**速度**，然后把 “Position” 推上去，直到所需高度。
5. 在吊机的第一行单击**存储 1**。对其他高度也同样操作（**存储 2**、**存储 3**）。
6. 演出期间，从提示窗口中打开此窗口（**手动控制...**），使用**调用 1**、**调用 2**...把吊机送到存储的高度。

无论发生什么都让摇头灯保持通电

1. 把供电继电器配接为一个单通道灯具（在场地中，如果它在舞台上不占位置，请勾选**隐藏**）。
2. **场地 > 手动控制...**，选择该继电器，单击 **+** **添加**。
3. 单击 “Sous tension (255)” 。继电器保持通电，即使在全局黑场期间也是如此。

准备两种场地配置

1. 把相关设备设为手动，并按第一种配置调整它们（例如 “排练” ）。单击**存储 1**。
2. 按第二种配置（ “演出” ）调整它们。单击**存储 2**。
3. 用**调用 1**和**调用 2**在两种配置之间切换。

须知

- **手动 = 脱离演出程序**：场景中对该灯具的设置不再输出（处于“Mode : AUTO”的遮光器除外）。若要把它交还给演出程序，单击**移除**。
- **与“保持”的区别**：场地中的**若某场景未提及：保持**设置让灯具仍然跟随场景，只是在某个场景没有提及它时保留其数值，并使它不受全局黑场影响。而手动灯具则完全不再跟随场景。参见[灯具、地址、位置](#)。
- **DMX 推子**优先于手动控制：被推子强制设定的通道，在推子释放之前会忽略手动数值。
- 如果在此窗口打开期间，您从**灯具、地址、位置...**保存场地（或切换场地），此窗口会自动更新，其滑块继续起作用。
- 反过来，**灯具、地址、位置...**窗口在打开时获取的场地副本上工作：从该窗口保存，会撤销在此期间被设为手动的灯具以及在这里所做的设置。

另请参阅

- [灯具、地址、位置](#)
- [DMX 数值与 DMX 推子](#)
- [演出模式与提示窗口](#)
- [平板追光](#)
- [灯具库](#)

视频屏幕

屏幕是演出播放视频和图片的表面：连接在电脑上的显示器或投影机，或者 IP 视频播放器（网络上的播放设备）。每个屏幕都有一个 **名称**：时间线上的视频块按此名称指向屏幕。屏幕还可以放置在场地中，让 3D 模拟在相应位置显示视频。

打开方式： 菜单 **场地 > 屏幕...**。窗口标题为 “DreamShow (版本) — 屏幕：(场地名称)”。它不会阻挡主界面；如果窗口已经打开，该菜单会把它调到最前面。

Back screen — 显示器 2 · 3D

3D 模拟

☒ 在 3D 视图中显示此屏幕

位置

自由16:9

中心 X (米)

8

深度 Y (米)

0.4

朝向 (°)

0

屏幕底边 (米)

2.6

宽度 (米)

5

高度 (米)

2.8

3D 视图会在此屏幕上显示演出流程在红线位置播放的视频或图片，包含其淡入淡出（无声音）。深度 0 = 舞台后墙；朝向 0 = 面向观众，90 = 观众视角左侧墙（jardin），-90 = 观众视角右侧墙（cour）。

+ 屏幕- 删除

名称

Back screen

类型

Windows 显示器

显示器编号

2

⚠ 显示器 2 不存在：Windows 只看到 1 台。视频将回退到主屏幕，且没有任何提示。

显示器 1：2560×1600，位于 (0, 0) — 主屏幕

🔍 识别屏幕

▶ 测试视频

■

🔄 重启 ppvideoplayer

显示器编号 = Windows 的编号（1 = 主显示器），与 ppvideoplayer 的 (M=n) 标签一致。时间线上的视频块按名称指向屏幕。

保存

关闭

两种屏幕

- **Windows 显示器：**连接在电脑上的屏幕（显示器、投影机、通过显卡连接的 LED 屏）。视频由随 DreamShow 安装的 ppvideoplayer 播放器播放，它启动时处于最小化状态。

- **IP 视频播放器**：网络上的播放设备（smallvp 播放盒）。它连接到演出控制电脑，播放 **存储在自身** 的内容，按“槽位”（A 至 P）存放：您为每个槽位关联一个文件，然后从此窗口把文件上传到设备中。

屏幕列表与屏幕信息（左侧）

- **列表**：每个屏幕一行：“名称 — 显示器 N”或“名称 — IP：标识”，如果屏幕已放置在场地上，后面再加“· 3D”。
- **+ 屏幕**：添加一个屏幕“屏幕 N”，类型为显示器，对应显示器 N。
- **- 删除**：删除所选屏幕（不需确认；单击 **保存** 之前不会保存任何内容）。
- **名称**：屏幕的名称，也就是时间线上的视频块所选择的名称。如果更改名称，已放置的、指向旧名称的块将找不到它。
- **类型**：**Windows 显示器** 或 **IP 视频播放器**。
- **显示器编号**（仅限 Windows 显示器）：显示器的编号，采用 Windows 的编号方式（1 = 主显示器），与 ppvideoplayer 的编号相同。

一条说明提示：“显示器编号 = Windows 的编号（1 = 主显示器），与 ppvideoplayer 的 (M=n) 标签一致。时间线上的视频块按名称指向屏幕。”

Windows 显示器的工具

- **显示器列表**：“Windows 看到 N 台显示器 — 编号与 ppvideoplayer 一致：”，然后每台显示器一行：“显示器 N：宽×高，位于 (x, y)”，主屏幕标有“— 主屏幕”。如果所选编号不存在，文字变为红色：“⚠ 显示器 N 不存在：Windows 只看到 M 台。视频将回退到主屏幕，且没有任何提示。”
- **🔍 识别屏幕**：在该显示器上全屏显示一张标识卡 8 秒钟，上面有大号编号“MONITEUR N”（显示器 N）、屏幕名称、分辨率（如果是主屏幕，还会显示“主屏幕”）。单击或按任意键可提前关闭。这是确认哪块物理屏幕对应哪个编号的可靠方法。
- **演出的视频列表** 和 **▶ 测试视频**：通过 ppvideoplayer 在此显示器上播放所选视频，也就是走演出的真实播放路径。测试会在 10 秒后自动停止。注意：以黑场开头的视频不会显示任何内容；请先使用 **识别屏幕**。如果演出中没有任何视频，列表为空（“本演出没有视频：请先添加一个再测试。”）。
- **■**：停止测试。
- **🔄 重启 ppvideoplayer**：重新启动播放器。ppvideoplayer 只在启动时检测显示器：连接或启用一块屏幕后需要执行此操作。

IP 视频播放器（右侧）

只有类型为 **IP 视频播放器** 的屏幕才会显示此面板。

- **ID 或 IP 地址**：用设备的标识（在设备上设置）**或** 其 IP 地址来指定设备。旁边显示实时状态：“● 已连接”或“○ 未连接”。
- 一条说明提示：设备会连接到演出控制电脑（端口 5555），并按槽位播放本地内容。

- **已连接设备列表：**“已连接的设备：标识（IP 地址），...” 或 “目前没有设备已连接。” 它告诉您应在 **ID 或 IP 地址** 中填写什么。
- **+ 槽位：**添加一个槽位（A 至 P 中第一个空闲的字母）。
- **全部上传：**逐个上传所有槽位。

演出已经在此屏幕上播放的视频（指向其名称的视频块）会自动添加到槽位列表中，每个占用一个空闲字母：您只需检查并上传。如果一个也没有：“本演出没有任何视频指向该屏幕。请在时间线上添加一个视频块（屏幕 = 此名称），或用 ‘+ 槽位’ 准备内容。”

每个槽位占一行：

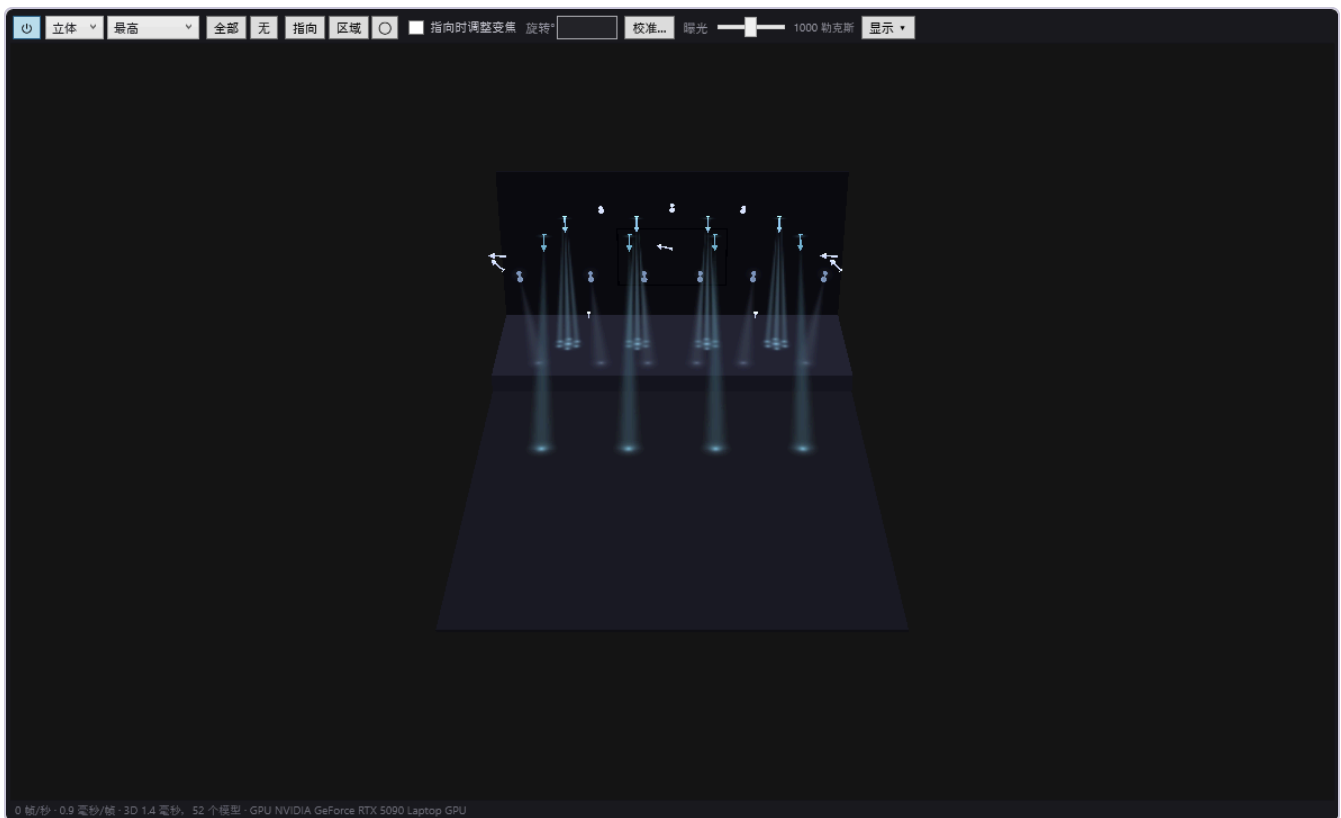
- **视频：**关联的文件（手动输入，或用 **文件...** 选择：视频 .mp4、.mov、.avi、.mkv、.webm，或图片 .png、.jpg、.jpeg、.bmp、.gif）。取自演出媒体文件夹的文件按其相对名称保存。
- **槽位：**字母，A 至 P。
- **类型：**视频 或 图片。
- **上传：**把文件发送到设备，然后等待其确认。状态显示在该行下方：“🕒 正在上传...”，然后是 ✓（已确认）、⚠️（已发送但未及时确认）或 ✕（失败，并说明原因：服务器不可用、缺少 ID 或 IP、未关联文件...）。传输大文件期间窗口仍可使用。
- ▶：测试，在设备上播放此槽位。
- ■：停止设备上的播放。
- ✕：移除此槽位。

3D 模拟部分（右侧）

它把屏幕放置在场地中，让模拟显示该屏幕。

- **在 3D 视图中显示此屏幕：**勾选后，屏幕被放置到场地中。第一次勾选时，屏幕放在舞台后墙的中央，底边高出舞台 1 米，宽度为场地宽度的一半（最多 6 米），比例为 16:9。取消勾选后，不再绘制该屏幕。
- **位置：**舞台后墙（面向观众）、观众视角左侧墙（jardin）、观众视角右侧墙（cour）、观众厅后墙（面向舞台）或 自由。选择某面墙会设定朝向，并把屏幕贴到这面墙上（尽可能保持其沿墙的位置）。当数值不对应任何一面墙时，显示 自由。
- **16:9：**把高度设为 宽度 × 9/16。
- **中心 X（米）：**屏幕中点在宽度方向上的位置，从观众左侧墙算起。
- **深度 Y（米）：**在纵深方向上的位置；0 = 舞台后墙。
- **朝向（°）：**0 = 面向观众，90 = 在观众左侧墙上，-90 = 在观众右侧墙上，180 = 面向舞台。
- **屏幕底边（米）：**下边缘的高度，从场地地面算起。
- **宽度（米）和 高度（米）：**画面尺寸。

在 3D 视图中，屏幕显示演出程序在时间线红线位置播放的视频或图片，包含其渐变，没有声音。在 2D 平面图上，屏幕是一条粗线，朝向的一侧带一个小标记，并标有名称；屏幕播放时，这条线会亮起蓝色。



保存

- **保存**：把屏幕设置应用到当前场地并保存其文件。只涉及屏幕：场地的其他设置不受影响。在保存之前，窗口标题末尾会显示一个星号 “*”。
- **关闭**：关闭窗口。如果仍有未保存的修改：“屏幕的修改尚未保存。是否保存？”（是、否、取消）。正在进行的视频测试会被停止。

分步操作

声明一台连接在电脑上的投影机

1. 连接并打开投影机，将 Windows 设为“扩展”模式。
2. **场地 > 屏幕...**，然后 + **屏幕**。
3. 起一个易懂的 **名称**（例如“背景屏幕”），**类型 = Windows 显示器**。
4. 输入 **显示器编号**，然后 🔍 **识别屏幕**：标识卡应出现在投影机上。否则，请尝试另一个编号。
5. 如果投影机是在启动之后才连接的，请单击 ⏻ **重启 ppvideoplayer**。
6. ▶ **测试视频**，检查整个链路。
7. **保存**。现在，时间线上的视频块就可以指向“背景屏幕”了。

准备 IP 视频播放器

1. 把设备连接到与演出控制电脑相同的网络。
2. **场地 > 屏幕...**，+ **屏幕**，**类型 = IP 视频播放器**。

3. 在 **ID 或 IP 地址** 中，输入“已连接的设备”中显示的标识或地址。状态应变为“● 已连接”。
4. 在时间线上放置指向该屏幕的视频块：重新打开窗口，它们的文件会出现在槽位中。
5. **全部上传**，然后等待出现 ✓。
6. 用 ► 测试一个槽位。
7. **保存**。

在 3D 模拟中查看视频

1. 选择该屏幕，勾选 **在 3D 视图中显示此屏幕**。
2. 选择 **位置**（例如 **舞台后墙（面向观众）**），调整 **宽度（米）**、**16:9**、**屏幕底边（米）**。
3. **保存**。
4. 把模拟切换到 3D，并把红线移到某个视频块上：画面就会出现在屏幕上。

须知

- 声明在不存在的显示器上的屏幕，会 **在没有任何提示的情况下** 在主屏幕上播放：请检查显示器列表并使用 **识别屏幕**。
- ppvideoplayer 只在启动时检测显示器：连接屏幕后，请 ☞ **重启 ppvideoplayer**。
- IP 视频播放器不会通过网络按文件名读取文件：它播放的是已 **上传** 到其槽位中的内容。更换视频后，请重新上传。
- 重命名屏幕不会更新已经放置的视频块。
- 演出的媒体存放在其媒体文件夹中（**文件 > 打开演出的媒体文件夹**）。

另请参阅

- [时间线上的声音与视频](#)
- [2D 与 3D 模拟](#)
- [演出、文件与项目](#)
- [故障排除](#)

切换、重命名、复制场地

场地 描述一个演出地点：它的尺寸、灯具及其地址、编组、屏幕、DMX 连接和校准数据。您可以拥有多个场地（您的剧场、巡演场地、用于测试的办公室），并在它们之间切换。一个场地可供多个演出使用。

进入方式： **场地** 菜单的最后一部分：**切换场地**、**重命名场地...**、**复制场地...**、**删除场地...**。校准数据可在同一菜单中通过 **导入校准 (lyrescal.ini)** ... 和 **导出校准...** 导入和导出。

当前场地会显示在主界面的标题中，格式为“演出 @ 场地”。

演出与其场地之间的关联

- 演出中不包含 DMX 地址：它引用在场地中声明的灯具（按其标识）和编组（按其名称）。
- 每次保存演出时，它都会记下当前场地的 **名称**。
- 打开演出时，如果它的场地与当前场地不同，DreamShow 会自动切换到它的场地。如果该场地已不存在，则保留当前场地，并在日志中注明：“演出引用了场地 ‘...’，但未找到 — 保留当前场地 (...)”。

结果是：如果您切换了场地后再保存演出，该演出从此就属于新的场地。

切换场地

场地 > 切换场地 打开一个子菜单，每个场地一项（显示其名称；提示气泡显示文件名）。当前场地带有勾选标记。单击另一个场地即可将其激活：

- 配接、选择树、筛选器和模拟都会重新加载；
- DMX 输出按新场地的连接重新启动；
- 日志记录“当前场地：...”。

已打开的演出不会被修改：它的场景现在指向新场地中同名的灯具和编组。新场地中不存在的部分不会亮起。

新建场地

在子菜单底部，**新建场地...** 会要求填写 **场地名称：**。DreamShow 会创建一个空场地（12 × 18 × 6 米，一个域，使用公共灯具库）并将其激活。接下来只需声明它的灯具：场地向导 或 灯具、地址、位置。

文件按名称命名（小写，用连字符），扩展名为 `.venue.json`，位于数据文件夹中。如果已存在同名文件，则拒绝创建（“文件 ... 已存在。”）：请另选一个名称。

重命名场地...

重命名 **当前** 场地。一个窗口会询问“新名称（当前：...）：”。

- 新名称保存在场地中。
- 数据文件夹中所有引用旧名称的演出都会被更新，已打开的演出也一样：自动打开正确场地的功能继续有效。日志会显示已更新的演出数量。
- 场地的 **文件** 名称不变。

复制场地...

以新名称完整复制当前场地（灯具、编组、屏幕、校准、连接、手动预设...）。一个窗口会询问“‘...’副本的名称：”。副本被创建到一个新文件中，然后 **成为当前场地**。

这是创建相近场地（同一套灯具在另一个地点）或在不改动原场地的情况下尝试修改的理想起点。与新建场地一样，名称不能对应一个已存在的文件。

删除场地...

经确认后，删除 **当前** 场地的文件：“永久删除场地 ‘...’（文件）？引用它的演出打开时会提示。”

- 最后一个场地不能删除（“无法删除项目中最后一个场地。”）。
- DreamShow 会先切换到另一个场地（按文件名排序的第一个），然后删除文件。
- 删除是永久性的：文件不会放入回收站。如果犹豫不决，请先导出项目（**文件 > 导出完整项目 (zip) ...**）或复制场地。

导入和导出校准

摇头灯的校准数据（参见 [摇头灯校准](#)）保存在场地中。这两个命令把它们保存到 .ini 文本文件中，或从中重新加载，例如在更换场地之后，或者用于沿用旧装置的校准数据。

- **导出校准...**：保存一个 .ini 文件（默认 `calibrations.ini`），每台已校准的摇头灯一个小节，以灯具的标识命名。日志会显示导出的校准数量。
- **导入校准 (lyrescal.ini) ...**：重新读取这样的文件。每个小节对应到具有相同标识的灯具。也接受 pps show 的 `lyrescal.ini` 文件（小节 `[lyre1]` 至 `[lyre5]`）：`[lyre1]` 对应名为“Lyres”（摇头灯）的编组中的第一台灯具，`[lyre2]` 对应第二台，依此类推。只采用标记为已校准的小节。导入的校准会替换相关灯具原有的校准，场地随即保存。如果没有识别到任何内容：“该文件中没有可识别的校准数据。”

分步操作

为在第二个场地巡演做准备

1. 打开演出（DreamShow 会激活它常用的场地），然后 **场地 > 复制场地...**，为副本命名（例如“巡演 — 文化厅”）。
2. 副本处于激活状态，演出仍然打开：在 **场地 > 灯具、地址、位置...** 中调整尺寸、位置和地址，在 **场地 > DMX 连接...** 中调整输出。
3. 在模拟中检查演出，然后 **以另一个名称** 保存它（**文件 > 另存为...**）：这个版本的演出属于巡演场地，原演出仍与您的场地关联。（如果在这次保存之前重新打开原演出，DreamShow 会切换回常用场地。）

让演出回到其原来的场地

1. **场地 > 切换场地**，选择原来的场地。
2. **文件 > 保存**：演出重新记下该场地。

须知

- 场地是数据文件夹中的 `.venue.json` 文件；它们会随 **文件 > 导出完整项目 (zip) ...** 一起转移。
- 只要不保存，切换场地就不会改写演出。
- 灯具库由各场地共用：修改某个定义会改变所有使用它的场地。
- 删除场地不会删除任何演出：引用它的演出仍然保留，并会在打开时提示。

另请参阅

- [灯具、地址、位置](#)
- [DMX 连接](#)
- [摇头灯校准](#)
- [添加您的灯具（场地向导）](#)
- [演出、文件与项目](#)

DMX 数值与 DMX 推子

DMX 菜单中的两个窗口，用于查看和强制 DreamShow 发送给灯具的内容。**DMX 数值...** 实时显示一个域的 512 个通道的发送值。**DMX 推子...** 可以在演出程序之上手动接管某个通道，用于测试灯具或在排练中排除故障。

打开方式： 菜单 **DMX > DMX 数值...** 或 **DMX > DMX 推子...**。推子窗口也可以从 DMX 数值窗口打开（**推子...** 按钮，或双击某个通道）。

提示：一个 DMX 域（Universe，界面中显示为“宇宙”）有 512 个通道。每台灯具（fixture）从其地址开始占用一个或多个连续通道。DMX 数值的范围为 0 至 255。

DMX 数值窗口



窗口显示的是 **DreamShow 每一帧计算出的数值**，即已计入全场黑场、手动控制和推子之后的数值：正是发往接口的数值。它每秒更新十次。

顶部栏

- **宇宙 1、宇宙 2...**：选择显示的域。列表包含场地及其连接所使用的所有域。
- **0-255 / %**：网格中数值的显示单位。**0-255**（默认）显示原始 DMX 数值；**%** 以百分比显示（255 = 100 %）。此选项只影响显示。
- **推子...**：在当前显示的域上打开 DMX 推子窗口，从通道 1 开始。如果要直接打开到某个特定通道，请改为在网格中双击该通道。

网格

512 个通道排成 16 行，每行 32 格。每一格中：

- 左上角的小数字是通道地址（1 至 512）；
- 右下角的大数字是它的数值（0–255 或 %）；
- 格子会填充从深灰（0）到亮青色（255）的颜色，便于一眼看出哪些通道是亮的。

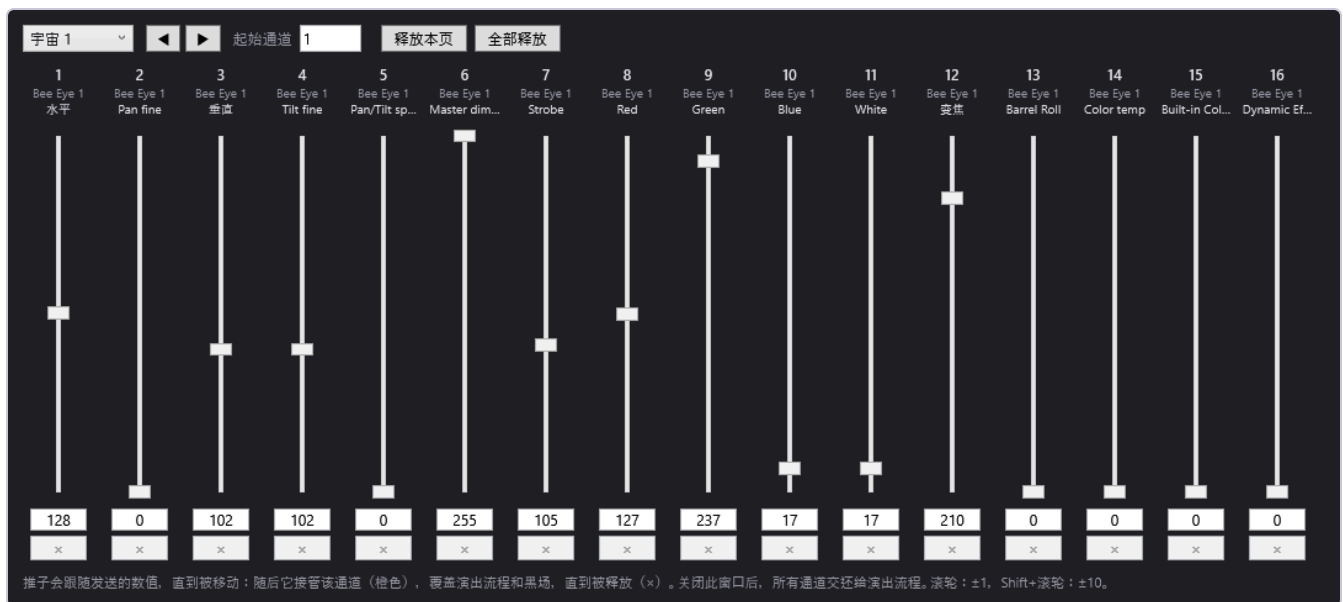
边框：

- **蓝框**：框住同一台灯具的通道，依据场地中声明的地址和 DMX 模式。没有边框的通道不被任何灯具使用（“空闲通道”）。
- **橙框**：该通道被推子接管（见下文）。其数值不再来自演出程序。
- **白框**：鼠标悬停的格子。

悬停与双击

- 将鼠标 **悬停** 在某格上，窗口底部会显示该通道控制的内容，例如：“U1 · 通道 12 = 255（100 %）— Lyre 1 · Dimmer”。名称是场地中灯具的名称，后跟其定义中的通道名称。如果通道被推子接管，该行末尾会显示 “· 已被推子接管”。没有悬停时，该行显示 “将鼠标悬停在通道上，查看它控制的内容。”
- **双击** 某格，会在包含该通道的页面上打开 DMX 推子窗口（例如通道 37 对应通道 33 至 48）。

DMX 推子窗口



窗口显示一页 **16 个推子**，每个推子对应一个连续的通道。

原理：先跟随，再接管

- 只要不去动它，推子就会 **跟随** 正在发送的数值：随演出程序升降。
- 一旦 **移动** 它（或输入数值），它就 **接管** 该通道：边框和编号变为橙色，所选数值在每一帧被强制输出，**覆盖其他一切**：演出程序、全场黑场、手动控制以及平板追光。
- 通道一直保持被接管，直到将其 **释放**。之后它交还给演出程序。

顶部栏

- **宇宙 1、宇宙 2...**：显示其通道的域。切换域不会释放任何通道：另一个域中已接管的通道保持接管。
- **◀（上一页）和 ▶（下一页）**：后退或前进 16 个通道。
- **起始通道**：输入显示的第一个通道编号（1 至 497），然后按回车或单击别处。页面随即正好从该通道开始。
- **释放本页**：把显示的 16 个通道交还给演出程序。
- **全部释放**：把所有域上所有被接管的通道交还给演出程序。

每个推子

从上到下：

- **通道编号**（被接管时为橙色）；
- 使用该通道的 **灯具名称**，空闲通道显示 “—”；
- 灯具定义中的 **通道名称**（Dimmer、Pan、Red...）。提示气泡显示 “通道 N — 灯具 · 通道”；
- **竖直推子**，从 0（底部）到 255（顶部）。单击滑轨会把推子直接放到该位置；
- **数值框**：输入 0 至 255 的数值后按回车（或离开该框），即以此数值接管该通道。可能输入的 % 符号会被忽略：“50%” 得到的是 DMX 数值 50，而不是 50 %。
- **×**（释放：通道交还给演出流程）：仅在通道被接管时可用。

在推子上滚动鼠标 **滚轮**，数值改变 1；**Shift + 滚轮** 改变 10。与推子的任何移动一样，滚轮也会接管该通道。

关闭窗口

关闭 DMX 推子窗口会把所有域上的所有通道交还给演出程序。 这样，演出期间不会有被遗忘的设置继续强制生效。此时日志会记录 “推子：所有通道已交还给演出流程”。

例外：当推子窗口已经打开时，如果在 DMX 数值窗口中双击另一个通道，窗口会在该通道上重建，**并保留** 已接管的通道。

分步操作

检查灯具是否收到正确的数值

1. 打开 **DMX > DMX 数值...**

2. 选择灯具所在的域。
3. 找到它的蓝框，并将鼠标悬停在表格上：底部一行会显示每个通道的名称。
4. 启动所需场景（或单击 **GO**）：网格中的数值应当变化。
5. 如果数值在变而灯具没有反应，问题出在电脑与灯具之间：连接、灯具的地址或模式、线缆。
参见 [DMX 连接](#) 和 [故障排除](#)。

逐通道测试灯具

1. 在 **DMX 数值...** 中，双击灯具的第一个通道。推子窗口会在其所在页面打开。
2. 推起亮度通道（Dimmer）的推子：灯具应当亮起。如果灯具具有遮光器（Shutter），可能还需要将其打开。
3. 逐个移动其他通道（颜色、Pan、Tilt...），观察灯具。
4. 单击 **释放本页**，或关闭窗口，把一切交还给演出程序。

排练期间让某个通道保持固定数值

1. 打开 **DMX > DMX 推子...**，选择域，在 **起始通道** 中输入该通道。
2. 在推子下方的数值框中输入数值，然后按回车。
3. 只要需要保持该数值，就让窗口一直打开。单击 × 即可释放。

须知

- 即使没有任何输出，DMX 数值窗口也会显示计算出的数值：编辑器中 **实时**（LIVE）按钮熄灭或接口未连接。数值在变化只能证明 DreamShow 正在计算演出程序。
- 在 **可视化模式** 下，DMX 数值窗口显示的是从网络 **接收** 的 DMX，而不是 DreamShow 的 DMX。推子也会跟随这些接收到的数值，但此时接管通道对场地没有任何作用，因为 DreamShow 的输出已关闭。
- 关闭模拟渲染（模拟面板上的 ☹ 按钮）既不会停止 DMX 输出，也不会停止 DMX 数值窗口。参见 [2D 与 3D 模拟](#)。
- 推子优先于全场黑场：被接管的通道即使在 **黑场** 期间也保持点亮。演出之前请记得全部释放。
- 同样的通道也可以由 MIDI 控制器、网页遥控或 OSC 接管。这些接管在两个窗口中都以橙色显示，关闭 DMX 推子窗口也会将其释放。
- 被接管的通道不会被保存：关闭 DreamShow 时即消失。
- 对于必须始终保持手动设定的设备（卷扬、供电、继电器），请改用 **手动控制**，它们会随场地一起保存。

另请参阅

- [DMX 连接](#)
- [手动控制](#)
- [灯具、地址、位置](#)
- [可视化模式](#)

- [MIDI 控制器](#)
- [网页遥控](#)
- [OSC 遥控](#)
- [故障排除](#)

可视化模式

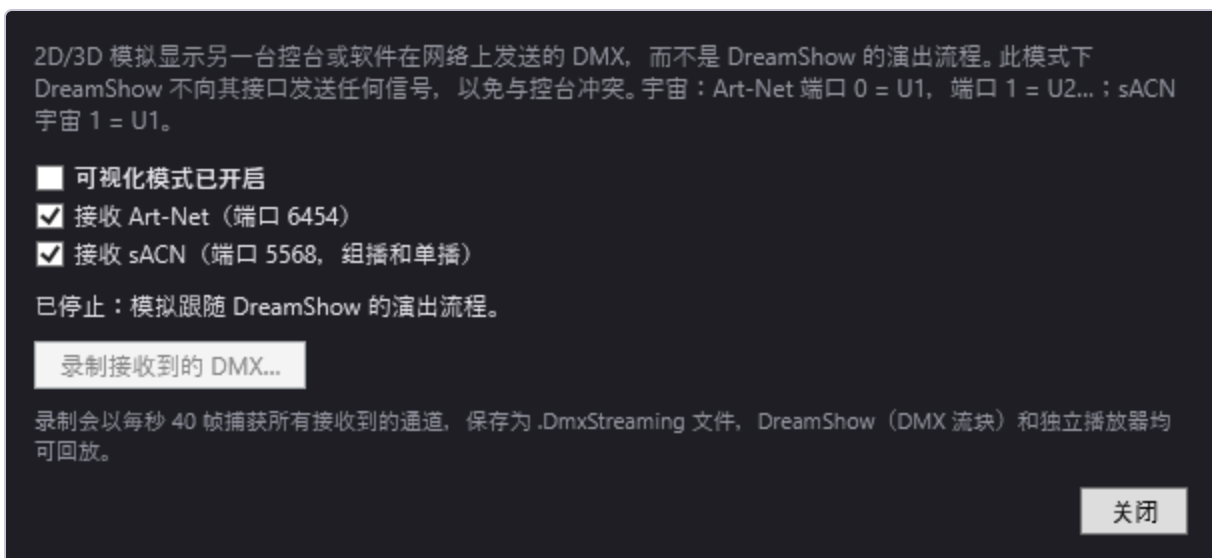
可视化模式把 DreamShow 变成另一个软件或另一台灯光控制台的监看屏幕：2D/3D 模拟显示该设备在网络上发送的 DMX（Art-Net 或 sACN），而不是 DreamShow 的演出程序。它还可以把接收到的 DMX 录制成文件，供 DreamShow 和独立播放器回放。

可用它在 3D 中预览在别处编程的演出、检查灯光控制台发送的内容，或者捕获现有的演出以便日后回放。

打开方式： 菜单 **DMX > 可视化模式（接收 Art-Net / sACN） ...**。

支持两种网络协议：

- **Art-Net**：在以太网上传输 DMX，应用非常广泛。
- **sACN**（E1.31 标准）：另一种在网络上传输 DMX 的方式，通常采用组播（一次发送，所有订阅的设备都能接收）。



模式开启时会发生什么

- 2D/3D 模拟和 **DMX 数值** 窗口显示 **接收到的 DMX**。
- **DreamShow 不再向自己的接口（Art-Net、USB、uDMX）发送任何内容**，以免与控制场地的灯光控制台相冲突。在演出模式下同样如此：可视化模式优先。
- DreamShow 的标题栏会显示 “[可视化 — 输出已关闭]”。
- 日志记录 “可视化模式：模拟显示从网络接收的 DMX，DreamShow 的输出已关闭”，停止时记录 “可视化模式已停止：DreamShow 重新控制其输出”。

窗口

- **可视化模式已开启**：启动或停止该模式的复选框。如果无法接收（例如端口已被其他程序占用），会有消息说明原因，复选框随即取消勾选。
- **接收 Art-Net (端口 6454)**：监听 Art-Net。默认勾选。
- **接收 sACN (端口 5568, 组播和单播)**：监听 sACN，无论是组播发送还是直接发送到本机地址。默认勾选。

至少需要选择两种协议中的一种；否则会显示消息“请勾选 Art-Net、sACN 或两者。”。在模式开启期间更改协议会立即重新启动接收。这两项选择会被记住。

域的对应关系

窗口中的帮助文字提示：**Art-Net 端口 0 = U1, 端口 1 = U2...**；**sACN 宇宙 1 = U1**。也就是说，Art-Net 从 0 开始计数，DreamShow 从 1 开始，而 sACN 和 DreamShow 都从 1 开始计数。

只显示当前场地的域。发往其他域的数据包被计为已忽略。

状态行

它每秒更新两次：

- “已停止：模拟跟随 DreamShow 的演出流程。”：模式已停止。
- “等待 DMX... 请确认控制台发送到本机（或使用广播 / 组播）。”：模式已开启，但没有接收到任何数据。
- “已接收：U1, U2 · 来自 192.168.1.20 · 44 包/秒”：最近 3 秒内收到数据的域、发送设备的地址，以及每秒的数据包数。如果有数据包发往场地中不存在的域，该行会追加“· 已忽略 N 个超出场地宇宙范围的数据包”。

录制

- **录制接收到的 DMX...**：仅在模式开启时可用。它会询问文件的保存位置；建议的文件夹是演出的媒体文件夹，建议的文件名形如 `capture-20261005-2130.DmxStreaming`。
- 录制期间，按钮变为 ■ **停止录制 (mm:ss)**，并显示已录制的时长。单击它结束录制：一条消息会给出文件路径。

录制会捕获 **所有接收到的通道，每秒 40 帧**，保存为 **.DmxStreaming** 文件。它录制从 U1 到开始录制时收到数据的最高编号域之间的所有域。

- **关闭**：关闭窗口。可视化模式（以及正在进行的录制）会继续运行；要停止它，请重新打开窗口。

分步操作

在 3D 中查看另一台灯光控制台的演出

1. 把电脑连接到与灯光控制台（或灯光软件）相同的网络。
2. 在灯光控制台上，把 Art-Net 或 sACN 输出设置为发往本机地址，或使用广播 / 组播。
3. 确认 DreamShow 的场地中声明了相同的灯具，且域和地址相同（**场地 > 灯具、地址、位置...**）。
4. 打开 **DMX > 可视化模式（接收 Art-Net / sACN）...** 并勾选 **可视化模式已开启**。
5. 状态行应显示“已接收：...” 。把模拟切换到 3D 即可看到光束。

录制演出以便在 DreamShow 中回放

1. 按上述方法开启可视化模式，并确认所有预期的域都出现在“已接收：...” 中。
2. 单击 **录制接收到的 DMX...**，保留演出的媒体文件夹作为保存位置。
3. 在灯光控制台上播放演出。
4. 单击 ■ **停止录制**。
5. 取消勾选 **可视化模式已开启**：DreamShow 重新控制其输出。
6. 文件保存在演出的媒体文件夹中，会出现在 **媒体** 列表里：把它拖到某个场景的时间线上，即可创建一个 DMX 录制块（参见 [场景时间线](#)）。它也可用于 [独立播放器](#)。

须知

- **下次启动时，可视化模式永远不会自动重新开启**：演出不会因为一个被遗忘的设置而在输出关闭的状态下开始。只有 Art-Net / sACN 的选择会被记住。
- 只要该模式处于开启状态，DreamShow 就不会输出任何内容，即使在演出模式下、即使 **实时**（LIVE）按钮点亮也是如此。重新接管场地之前，请记得将其关闭。
- 如果灯光控制台运行在同一台电脑上，它会保留自己的 Art-Net 端口：DreamShow 以共享方式打开接收。
- 灯光控制台停止发送后，模拟会保持最后接收到的数值。
- 首次使用时，Windows 防火墙可能会询问是否允许 DreamShow 访问网络：请允许，否则将收不到任何数据。
- 如果某个域在录制开始之后才开始发送，且其编号高于所有已在发送的域，它将不会被录制。请等灯光控制台的所有输出都开始发送后再开始录制。

另请参阅

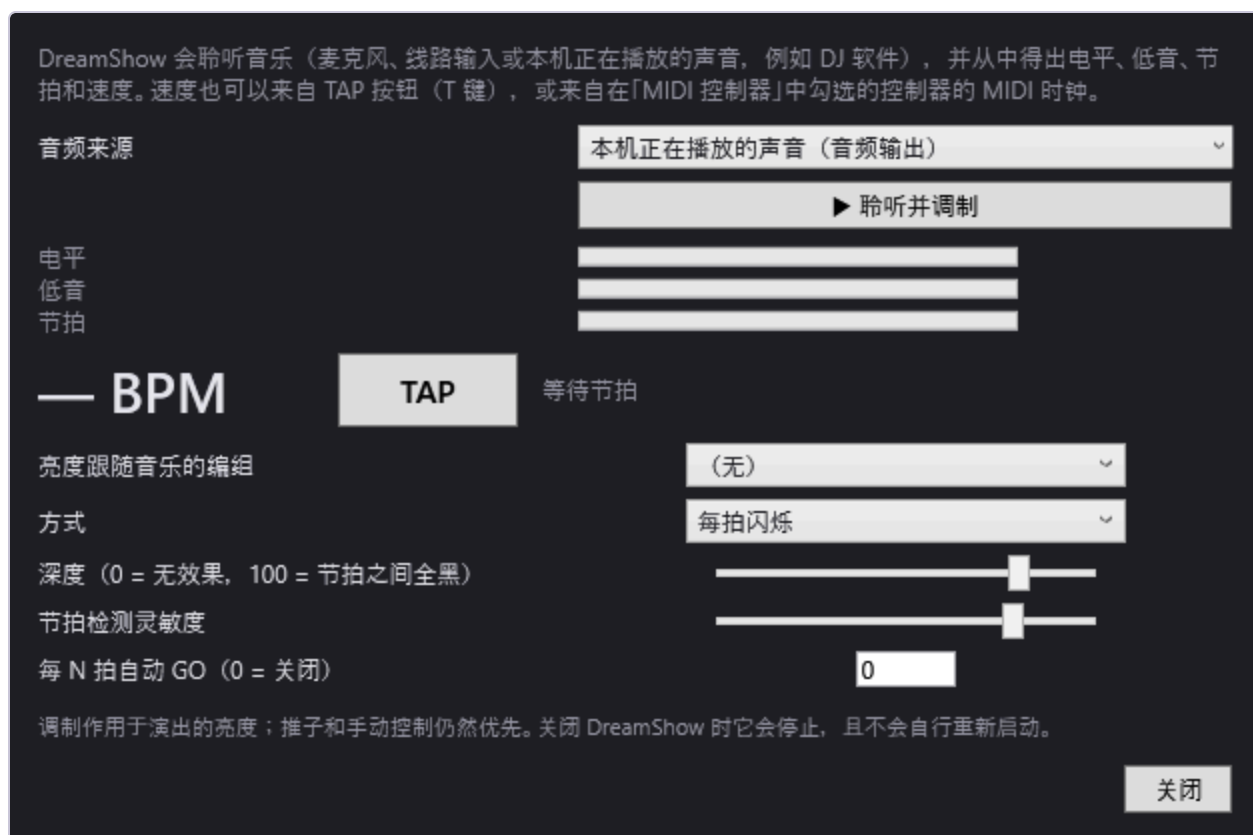
- [2D 与 3D 模拟](#)
- [DMX 数值与 DMX 推子](#)
- [DMX 连接](#)
- [独立播放器](#)
- [由 AI 生成 DMX 流](#)

声控灯光与速度

DreamShow 可以实时聆听音乐（麦克风、线路输入，或本机正在播放的声音，例如 DJ 软件），并以两种方式加以利用：让一个灯具编组的亮度随声音的节奏变化，以及给出一个 **速度**（以 BPM 计，即每分钟节拍数），可每隔 N 拍触发一次 Go。速度也可以手动敲击（TAP），或来自调音台或软件的 MIDI 时钟。

适用于舞会、没有预先编写演出程序的音乐会，或者让演出程序与节奏保持同步。

打开方式： 菜单 **DMX > 声控灯光与速度...**。



音频来源与聆听

- **音频来源：** DreamShow 聆听的内容。
 - **本机正在播放的声音（音频输出）**（默认）：从电脑输出的声音，无论由哪个软件播放。
 - 其余各行是 Windows 的声音输入（麦克风、声卡的线路输入...），显示其 Windows 名称。聆听期间更换来源，会立即在新来源上重新开始聆听。
- **▶ 聆听并调制：** 开始聆听并调制灯光。按钮随即变为 **■ 停止聆听**。如果无法打开来源，会显示消息“音频输入不可用：...”说明原因。

聆听期间，DreamShow 的标题栏显示 “[声控灯光]”。

指示器

- **电平**：总体音量，相对于最近听到的最响段落（表头会适应音乐的音量）。
- **低音**：低频能量（约 150 Hz 以下），同样是相对值。
- **节拍**：每一拍闪一下，随即回落。
- **速度**，以大字显示：“124 BPM”，在速度未知时显示“— BPM”。
- **TAP**：按音乐的节奏敲击此按钮来给出速度。当窗口具有焦点时，**T** 键的作用相同（光标位于文本框中时除外）。
- 右侧显示速度的来源：**手动敲击速度**、**MIDI 时钟**、**从音乐中检测** 或 **等待节拍**。

速度从哪里来

- **从音乐中检测**：DreamShow 识别低频中的强拍（底鼓、贝斯），并据此推算速度。结果被限定在 70 至 180 BPM 之间：检测到一半或两倍速度时会被修正。需要几拍才能得出速度。
- **TAP**：速度为最近几次敲击（最多 8 次）间隔的平均值。停顿超过 2.5 秒会重新开始计数。
- **MIDI 时钟**：调音台、DJ 软件或音序器每拍发送 24 个脉冲。必须在 **DMX > MIDI 控制器...** 中勾选并应用该设备（参见 [MIDI 控制器](#)）。MIDI “Start” 消息会把拍数清零。只要 MIDI 时钟在运行，它就优先于检测。

最新的来源优先。在两个真实节拍之间，DreamShow 按最后已知的速度继续打拍。

即使没有开始聆听，TAP 和 MIDI 时钟也能工作：此时速度显示在窗口中以及 [网页遥控](#) 上。

音乐对灯光的作用

- **亮度跟随音乐的编组**：被调制的灯具编组（场地中的编组）。**（无）**：不调制任何灯光，只使用速度。
- **方式**：
 - **无（仅速度）**：不调制；速度和自动 Go 仍然工作。
 - **跟随电平**：亮度跟随总体音量。
 - **跟随低音**：亮度跟随低音。
 - **每拍闪烁**（默认）：亮度在每一拍上全亮，随即回落。
- **深度（0 = 无效果，100 = 节拍之间全黑）**：调制的强度，0 至 100（默认 80）。为 0 时没有任何变化；为 100 时，当音乐（或闪烁）处于最低点，灯具会降到全黑。介于两者之间时，只下降一部分。
- **节拍检测灵敏度**：向右，DreamShow 更容易检测到节拍（阈值更低）；向左，只保留非常明显的强拍。如果检测漏拍，向右推；如果检测出多余的拍，向左推。

调制只会 **降低** 演出程序已经赋予该编组的亮度：场景中熄灭的灯具保持熄灭。它只作用于编组的亮度通道（不影响颜色和位置）。DMX 推子和手动控制仍然优先，全场黑场也一样。

自动 Go

- **每 N 拍自动 GO (0 = 关闭)**：输入拍数（例如 32），每隔 N 拍触发一次 Go。0（默认）表示关闭。

自动 Go 只在聆听期间（已启动 ► **聆听并调制**）工作，但计数的节拍可以来自任何来源（检测、TAP、MIDI 时钟）。它遵循与手动 Go 相同的规则：在演出模式下，只有在可以 Go 时才会执行（循环场景，或场景时间线已结束），在最后一个场景上不起作用。MIDI 时钟的“Start”会把拍数清零。

- **关闭**：关闭窗口。聆听和调制会继续进行。

分步操作

让 PAR 灯随 DJ 的音乐律动

1. DJ 软件在本机上播放：在 **音频来源** 中选择 **本机正在播放的声音（音频输出）**。
2. 在 **亮度跟随音乐的编组** 中，选择 PAR 灯编组。
3. 在 **方式** 中，选择 **每拍闪烁**。
4. 把 **深度** 调到 80 左右。
5. 单击 ► **聆听并调制**。**节拍** 表头应随音乐闪烁，并显示速度。
6. 确认当前场景确实点亮了该编组：调制只会降低场景给出的亮度。

每 8 小节切换一次场景

1. 准备一些循环场景（循环场景随时接受 Go）。
2. 在 **每 N 拍自动 GO (0 = 关闭)** 中输入 32（8 小节 × 4 拍）。
3. 开始聆听，或者先用 **TAP** 给出速度再开始聆听。
4. 打开 **演出模式**：演出程序每 32 拍前进一次。

须知

- **下次启动 DreamShow 时，聆听永远不会自动重新开始**：演出不会因为一个被遗忘的设置而在变暗的状态下开始。而各项设置（来源、编组、方式、深度、灵敏度、自动 Go）会被记住。
- 使用麦克风时，请把它放在低音声源附近，远离观众；嘈杂的场地会干扰检测。
- 检测大约每 0.28 秒最多接受一拍。
- TAP 也可以在 MIDI 控制器（**敲击速度** 动作）、网页遥控（**TAP** 按钮）和 OSC（`/dreamshow/tap`）上使用。

另请参阅

- [MIDI 控制器](#)
- [演出模式与提示窗口](#)
- [网页遥控](#)
- [OSC 遥控](#)

- 动态效果

时间码 (LTC / MTC)

时间码 是另一台设备持续发送的时间 (时:分:秒:帧)：音轨、调音台、多轨录音机、视频或音乐软件。DreamShow 可以跟随它：每个设有起点时间的场景会在时间码到达该时间时开始，DreamShow 始终与之保持同步。当灯光必须与另一系统播放的音轨或视频严格对齐时，这就是解决方案。

支持两种形式的时间码：

- **LTC** (线性时间码)：一种音频信号，通过音轨或音频线传输，接入电脑的声音输入。
- **MTC** (MIDI 时间码)：以 MIDI 消息形式传输的同一时间，通过 MIDI 控制器或接口接入。

打开方式： 菜单 **DMX > 时间码 (LTC / MTC) ...**。



来源

- **来源：**
 - **音频输入上的 LTC**（默认）。
 - **来自 MIDI 控制器的 MTC：** MTC 通过在 **DMX > MIDI 控制器...** 中勾选并应用的 MIDI 设备接入（参见 [MIDI 控制器](#)）。
- **音频输入 (LTC)：** 接收 LTC 的声音输入。第一行 **本机正在播放的声音 (音频输出)** 聆听从电脑输出的声音；后面各行是 Windows 的输入（线路输入、麦克风...）。仅在 LTC 下有效。
- **承载 LTC 的声道：** **声道混合**（默认）、**左声道** 或 **右声道**。当另一个声道承载音乐时，请选择承载 LTC 的声道，例如音乐在左、时间码在右的立体声音轨。仅在 LTC 下有效。
- **时间码停止时：**
 - **暂停演出**（默认）：时间码不再到达时，演出程序停在当前位置。
 - **让演出继续：** 演出程序自行继续播放。如果半秒钟内没有收到任何帧，即视为时间码已停止。

如果正在跟随，任何来源、输入或声道的更改都会立即重新启动接收。这些设置会被记住。

跟随时间码

- **▶ 跟随时间码**：开始跟随。按钮随即变为 **■ 停止跟随时间码**。如果无法打开声音输入，会显示消息“音频输入不可用：...”说明原因。
- **大字显示**：接收到的时间码，格式为 hh:mm:ss:ii (ii = 帧)。尚未收到任何数据时显示 “--:--:--:--”；时间码停止时，保持显示最后收到的数值。
- 旁边的 **状态行**：
 - **已停止跟随**；
 - **未收到时间码**，后跟来源：正在跟随但没有收到任何数据时显示；
 - 接收期间：检测到的帧率（例如“25 帧/秒”）、来源，以及时间码所对应的场景（“场景 3”）。

跟随期间，DreamShow 的标题栏显示 “[时间码]”。

跟随期间 DreamShow 做什么

大约每秒 25 次，DreamShow 查找 **起点时间已被时间码到达的最后一个场景**，并计算当前处于该场景中的哪个位置。然后：

- 如果演出程序不在该场景上，就跳转过去，定位到其时间线中的正确位置，并开始播放；
- 如果在正确的场景上，但偏差超过四分之一秒，或处于暂停状态，就重新对齐并继续播放；
- 一旦到达某个场景时间线的结尾（非循环场景），就让它停留在结尾，不再重新启动。

实际影响：

- 在第一个场景的起点时间之前，什么也不会发生；
- 如果时间码倒退（倒带），DreamShow 会回到相应的场景；
- 没有起点时间的场景永远不会被时间码选中；
- 时间码运行期间，Go 或单击其他场景都会被立即纠正：由时间码决定。

跳转不带渐变，直接到达正确位置。

各场景的起点

在标题 **各场景的起点 (hh:mm:ss:ff, 留空 = 不触发)** 下，演出的每个场景占一行：编号和名称、一个起点时间框，以及一个 **捕捉** 按钮。

- **时间框**：输入起点时间，例如 00:01:30:00，然后离开该框。可使用 **:**、**:** 和 **.** 作为分隔符；必须是四个数字（分和秒最大 59，帧最大 29）。无效输入会被撤销，恢复原值。时间框为空 = 该场景不由时间码触发。
- **捕捉**（将当前接收到的时间码设为此场景的起点）：把正在接收的时间码（若没有，则为最后收到的时间码）复制到时间框中。

起点时间是演出的一部分：它们会使演出标记为已修改，需要保存演出（**文件 > 保存**，Ctrl+S）。

- **关闭**：关闭窗口。跟随会继续进行。

分步操作

让演出与带 LTC 的音轨同步

1. 把承载 LTC 的输出接到电脑的线路输入。
2. 打开 **DMX > 时间码 (LTC / MTC) ...**，选择 **音频输入上的 LTC**、该线路输入以及承载 LTC 的声道。
3. 单击 ► **跟随时间码** 并播放音轨：显示应开始走动，并显示帧率。
4. 对每个场景，在音轨的恰当时刻单击 **捕捉**；或者输入在演出程序上记下的起点时间。
5. 保存演出（Ctrl+S）。
6. 倒带并重新播放音轨：各场景会在各自的时间自动开始。

用 MTC 跟随音乐软件

1. 在 **DMX > MIDI 控制器...** 中，勾选接收 MTC 的 MIDI 接口，然后 **应用**。
2. 在 **DMX > 时间码 (LTC / MTC) ...** 中，选择 **来自 MIDI 控制器的 MTC**。
3. 单击 ► **跟随时间码**，然后在软件中开始播放。
4. 按上述方法填写各场景的起点时间。

须知

- DreamShow 启动时，**跟随永远不会自动重新开始**。演出之前请记得单击 ► **跟随时间码**。而来源设置会被记住。
- 帧率（24、25、29.97 或 30 帧/秒）会被自动检测。
- 在起点时间框中手动输入的帧数按每秒 25 帧计算，与接收到的帧率无关。对于 30 帧/秒的时间码，最好使用 **捕捉**，或者使用不带帧数的时间（...:00）。
- 跟随在编辑器中和在 **演出模式** 下同样有效。在编辑器中，如果 **实时**（LIVE）按钮熄灭，则不会向灯具输出任何内容。
- 对于 LTC，请设置足够的输入电平：信号太弱将无法解码。

另请参阅

- [MIDI 控制器](#)
- [演出模式与提示窗口](#)
- [场景时间线](#)
- [等待（按键、时刻、日期、太阳）](#)

MIDI 控制器

MIDI 控制器（带打击垫、按钮或推子的控制面板，通过 USB 连接）可以控制 DreamShow: Go、上一场景、跳转到某个场景、黑场、暂停、DMX 推子... 每个按钮或推子只需触碰一下即可 **学习**。如果控制器支持，其 LED 会根据演出状态（当前场景、黑场、是否可以 Go）亮起。

在此勾选的控制器也用作 **MIDI 时钟**（声控灯光与速度）和 **MTC**（时间码）的输入。

打开方式： 菜单 **DMX > MIDI 控制器...**。

无需任何专用驱动程序：被 Windows 识别为 MIDI 设备的 USB 控制器会直接显示出来。

勾选要监听的控制器，添加映射并选择其功能，点击「学习」，然后触碰控制器上的按钮或推子。若控制器支持，按钮 LED 会根据状态（当前场景、黑场、能否 GO）亮起。

控制器

未检测到 MIDI 控制器：请连接后重新打开此窗口。

应用

映射

+ 映射

暂无映射：点击「+ 映射」开始。

收到的 MIDI 消息

控制器

- **控制器**：检测到的 MIDI 输入列表，每项带一个复选框。勾选 DreamShow 应监听的输入。以前勾选过、但今天不在的控制器会带有 “（未连接）” 字样。
- 如果没有检测到任何设备：“未检测到 MIDI 控制器：请连接后重新打开此窗口。”
- **应用**：打开已勾选的控制器并保存此选择。**勾选只有在单击“应用”之后才会生效。**
- 按钮下方的状态行显示 “MIDI：名称1, 名称2”（已打开的控制器），或 “未打开任何 MIDI 控制器”。

已勾选的控制器会在 DreamShow 启动时自动重新打开。已勾选但不在的控制器会在消息中提示为 “控制器未连接：名称”。

映射

映射 把控制器上的一个按钮或推子与 DreamShow 的一个动作关联起来。

- **+ 映射**：添加一行（默认动作为 GO）。没有任何行时：“暂无映射：点击 ‘+ 映射’ 开始。”

每一行从左到右包括：

- **动作**（列表）：见下表。
- **参数**：一个小输入框，仅在需要参数的动作中可用。提示气泡：“场景：场景编号。推子：宇宙.通道，例如 1.25。”对于域和通道，也可以写成 1/25。
- **已学习的控件**：尚未学习时显示 “—”；之后显示例如 “Note 36 · ch 1 · 控制器名称”（发送音符的打击垫或按钮），或 “CC 7 · ch 1 · 控制器名称”（发送 “Control Change”（控制变化）的推子或按钮）。
- **学习**：让该行进入等待状态；文字变为橙色的 “请触碰控件...”，按钮变为 **取消**。此时触碰控制器上的按钮或推子：它会立即与该行关联并保存。
- **×**（删除此映射）。

映射只响应所学习的控制器、MIDI 通道和音符（或 CC 编号）。

动作

动作	参数	作用
GO	—	Go，规则与 GO 按钮相同（见下文）。
上一场景	—	返回前一个场景，不带渐变。
跳到第几个场景	场景编号	跳到该场景（1 = 第一个）。
黑场	—	全场黑场。发送音符的按钮每按一次切换一次黑场；CC 控件在行程过半（64）时开启黑场，低于此值时关闭。
暂停	—	暂停演出程序。

播放	—	继续播放演出程序。
就绪 (复位)	—	回到“就绪”状态：黑场，媒体停止，下一次 Go 启动场景 1。
LIVE 输出	—	打开或关闭编辑器的 实时 (LIVE) 按钮（音符与 CC 的行为与 黑场 相同）。
DMX 推子 (宇宙.通道)	宇宙.通道	接管该 DMX 通道，如同 DMX > DMX 推子... 中的推子。推子 (CC 0 至 127) 给出 0 至 255 的数值；打击垫（音符）以同样方式换算其力度，松开时为 0。
将通道交还给演出流程	宇宙.通道，或留空	释放该通道；不带参数时，释放所有被接管的通道。
敲击速度	—	敲击一次速度，如同 声控灯光与速度 中的 TAP 按钮。

对于按钮类动作（GO、上一场景、跳到场景、暂停、播放、就绪、交还通道、敲击速度），只有按下才有效：音符按下，或 CC 达到 64 或以上。松开不起作用。

规则与 DreamShow 所有遥控方式相同：

- 在演出模式下，**GO** 只有在可以 Go 时才会执行（否则提示窗口上的 GO 呈灰色）；在编辑器中，它的作用与空格键相同。
- 在演出模式下，**上一场景** 和 **跳到第几个场景** 会播放到达的场景；在编辑器中，它们只跳转过去，不改变播放或暂停状态。

LED 反馈

如果控制器有一个与其输入同名的 MIDI 输出（最常见的情况），DreamShow 会点亮或熄灭 **以音符学习** 的按钮的 LED。它在相同通道和相同音符编号上发送力度 127 的音符来点亮，力度 0 来熄灭，并且只在状态变化时发送（每秒检查四次）。

按钮的动作	LED 点亮的条件...
GO	可以 Go
跳到第几个场景	该场景是当前场景
黑场	黑场处于激活状态
LIVE 输出	LIVE 按钮点亮
暂停	演出程序处于暂停
播放	演出程序正在播放某个场景

其他动作从不点亮 LED，以 CC 学习的控件也不会收到反馈。视控制器而定，LED 可能不响应这些消息；这取决于设备本身。

收到的 MIDI 消息

窗口底部的 **收到的 MIDI 消息** 列出最近的消息（最新的 60 条，最新的在最上面），附带时间、控制器名称和消息内容（“Note 36 on 100 · ch 1”、“CC 7 = 64 · ch 1”...）。便于检查控制器是否确实在发送数据，以及发送的是什么。

分步操作

把打击垫 1 设为 GO 按钮

1. 连接控制器，然后打开 **DMX > MIDI 控制器...**。
2. 在 **控制器** 中勾选该控制器，然后单击 **应用**。状态行应显示其名称。
3. 单击 **+ 映射**：出现一行 **GO**。
4. 单击 **学习**，然后敲击打击垫 1。该行显示 “Note ... · ch ...”。
5. 测试：在演出模式下，打击垫触发 Go；如果有 LED，则在可以 Go 时亮起。

用推子控制一台灯具的亮度

1. 找到灯具的域和亮度通道，例如在 **DMX > DMX 数值...** 中（域 1，通道 25）。
2. 添加一个映射，选择 **DMX 推子（宇宙.通道）**，并在参数框中输入 **1.25**。
3. **学习**，然后移动控制器上的推子。
4. 在某个按钮上再添加一个 **将通道交还给演出流程** 映射（参数留空），一下即可全部释放。

须知

- 要学习控件，控制器必须 **已勾选并已应用**：DreamShow 只能听到已打开的控制器。
- 映射保存在 DreamShow 的设置中（而不是演出中）：对所有演出都有效。
- 被 MIDI 推子接管的通道会一直保持接管，直到被释放：通过 **将通道交还给演出流程** 映射、**全部释放**，或关闭 **DMX 推子** 窗口。它优先于全场黑场。
- MIDI 命令与 OSC 遥控 和 网页遥控 的命令相同。

另请参阅

- 声控灯光与速度
- 时间码（LTC / MTC）
- DMX 数值与 DMX 推子
- OSC 遥控
- 演出模式与提示窗口

网页遥控

与演出控制电脑连接在同一网络中的手机或平板，可以通过浏览器控制演出：Go、返回、场景列表、黑场、暂停、复位到“就绪”、敲击速度，以及几个选定的 DMX 推子。手机上无需安装任何东西。便于在观众席、舞台上或后台启动演出。

打开方式： 菜单 **DMX > 网页遥控...**。

同一网络中的手机或平板在浏览器中打开下方地址即可：GO、返回、场景列表、黑场、暂停以及所选推子。无需安装任何软件。

☐ 启用网页遥控

端口 PIN 码 (可选)

显示的推子 (宇宙.通道, 用逗号分隔)

首次使用时, Windows 可能会询问是否允许 DreamShow 访问专用网络: 请允许, 否则手机无法连接。

设置窗口

- **启用网页遥控：** 启用遥控功能。默认关闭，因为它会在电脑上打开一个网络端口。
- **端口：** 遥控使用的网络端口，默认 **8092** (1 至 65535) 。
- **PIN 码 (可选)：** 如果填写了 PIN 码，手机必须先提供该码，才能读取状态或发送命令。留空 = 不需要 PIN 码。
- **显示的推子 (宇宙.通道, 用逗号分隔)：** 在页面上显示为推子的 DMX 通道，例如 1.6, 1.12 表示域 1 的通道 6 和 12。两个通道之间可用 或 分隔；最多 16 个推子。留空 = 不显示推子。
- **应用：** 保存设置并（重新）启动遥控。**在单击“应用”之前，任何更改都不会生效。**
- **状态行：** 在手机上要打开的地址，例如“网页遥控：http://192.168.1.10:8092/”；或“网页遥控已关闭”；或者在端口已被其他程序占用时显示一条消息。
- **关闭：** 关闭窗口；遥控保持运行。

一条说明提示：“首次使用时，Windows 可能会询问是否允许 DreamShow 访问专用网络：请允许，否则手机无法连接。”

遥控一旦启用，每次启动 DreamShow 时都会自动重新启动。

手机上的页面

从上到下：

- **当前场景**：其编号和名称（第一次 Go 之前显示“就绪”）。
- **下一个：...**：下一个场景的名称。
- **GO**：一个大按钮，可以 Go 时为亮绿色，否则为暗绿色。它遵循与 DreamShow 的 **GO** 按钮相同的规则：在演出模式下，只有可以 Go 时才会执行；在编辑器中，作用与空格键相同。
- **◀ 返回**：返回上一场景。
- **黑场**：切换全场黑场；黑场激活时按钮变为红色。
- **暂停 / 播放**：暂停或继续播放演出程序；按钮文字表示按下后将执行的操作。
- **就绪**：经过确认“返回‘就绪’（舞台全黑，媒体停止）？”后，回到“就绪”状态（黑场，媒体停止，下一次 Go 启动场景 1）。
- **TAP**：敲击一次速度；速度已知时，按钮上会显示速度（“TAP · 124 BPM”）。参见 [声控灯光与速度](#)。
- **推子**（仅在选择了通道时显示）：每个通道显示其地址和控制对象（灯具 · 通道）、一个 0 至 255 的推子、数值，以及一个用于释放的 × 按钮。推子跟随正在发送的数值；移动它即 **接管**该通道，与 **DMX > DMX 推子...** 中相同，其标签变为橙色。**将通道交还给演出流程** 会释放所有被接管的通道。
- **场景**：所有场景的列表；当前场景高亮显示。轻触某个场景即可直接跳转过去。

页面每秒向 DreamShow 查询两次。如果电脑不再响应（Wi-Fi 断开、DreamShow 已关闭），页面会显示“DreamShow 无响应”。

页面上的文字使用 DreamShow 界面的语言。

PIN 码

设置了 PIN 码时，浏览器在打开页面时就会要求输入（“遥控 PIN 码”），之后会记住它。如果 PIN 码错误或已更改，会再次要求输入。

分步操作

用手机启动演出

1. 手机和演出控制电脑必须在同一网络中（同一 Wi-Fi 或同一路由器）。
2. 在 DreamShow 中，打开 **DMX > 网页遥控...**，勾选 **启用网页遥控**，根据需要输入 PIN 码，然后 **应用**。
3. 记下显示的地址（例如 `http://192.168.1.10:8092/`）。
4. 在手机上打开浏览器并输入该地址。如果 Windows 询问是否允许 DreamShow 访问网络，请允许。
5. 在电脑上打开 **演出模式**，然后用手机上的 **GO** 按钮启动演出。

为观众席照明添加一个推子

1. 找到观众席照明的域和通道 (**DMX > DMX 数值...**，将鼠标悬停在表格上)。
2. 在 **显示的推子** 中输入例如 **1.120**，然后 **应用**。
3. 片刻之后，推子就会出现在手机页面上。

须知

- 遥控通过普通 HTTP 在本地网络中工作。PIN 码可以防止网络中其他手机的误操作，但它不是加密：请勿将其暴露到互联网上。
- 如果电脑有多块网卡，显示的地址是其中一块网卡的地址；手机必须使用电脑在手机所在网络上的地址。
- 从手机接管的通道优先于演出程序和全场黑场。它们会一直保持接管，直到使用 **将通道交还给演出流程**、× 按钮，或关闭 **DMX 推子** 窗口。
- 轻触 **场景** 列表中的某个场景会直接跳转过去，不带渐变。
- 这些命令与 OSC 遥控 和 MIDI 控制器 走同一路径：行为完全相同。

另请参阅

- 演出模式与提示窗口
- OSC 遥控
- MIDI 控制器
- DMX 数值与 DMX 推子
- 平板追光

OSC 遥控

OSC (Open Sound Control) 是一种在演出控制中广泛使用的网络命令语言：平板应用、可编程按键盒、演出程序或视频播放软件都能发送 OSC 消息。DreamShow 接收这些消息来执行 Go、切换场景、黑场、接管 DMX 通道等，并把自己的状态（当前场景、黑场、能否 Go）回传给向它发送消息的设备，供其显示。

打开方式： 菜单 **DMX > OSC 遥控....**。

一条 OSC 消息由一个形如路径的 **地址**（`/dreamshow/go`）以及有时附带的 **参数**（数字或文本）组成。它通过 UDP 发送到某个 IP 地址和端口。

可通过 TouchOSC、Bitfocus Companion (Stream Deck)、QLab、Resolume 或任何支持 OSC 的设备控制 DreamShow。DreamShow 会把自身状态（场景、黑场、能否 GO）回传给向它发送过消息的设备。

☐ 启用 OSC 接收

☐ 仅限本机 (127.0.0.1)，例如安装在本机的 Companion

监听端口

回传端口

同时回传至 (IP, 可选)

应用

可识别的地址

<code>/dreamshow/go</code>	GO (下一场景)
<code>/dreamshow/back</code>	上一场景
<code>/dreamshow/scene n</code>	跳到第 n 个场景 (1 = 第一个)
<code>/dreamshow/blackout [0 1]</code>	黑场 (无数值: 切换)
<code>/dreamshow/pause · /dreamshow/play · /dreamshow/reset (就绪)</code>	
<code>/dreamshow/live [0 1]</code>	DMX 实时输出 LIVE
<code>/dreamshow/fader u c v</code>	宇宙 u, 通道 c, 数值 0-255 (或 0.0-1.0)
<code>/dreamshow/release [u c]</code>	交还一个通道 (无数值: 全部)
<code>/dreamshow/key 名称</code>	「等待按键」块所等待的按键
<code>/dreamshow/tap</code>	节拍敲击 (Tap tempo)
<code>/dreamshow/refresh</code>	重新发送全部状态
回传: <code>/dreamshow/scene, /scene/name, /next/name, /state, /go/allowed, /blackout</code>	

收到的消息

关闭

- **启用 OSC 接收**：让 DreamShow 开始监听。默认关闭，因为它会打开一个网络端口。
- **仅限本机 (127.0.0.1)**，例如安装在本机的 **Companion**：只接受来自本机上所安装程序的消息。网络中的其他设备将无法连接到 DreamShow，Windows 也不会弹出防火墙提示。
- **监听端口**：DreamShow 接收消息所用的端口，默认 **8000**。
- **回传端口**：DreamShow 向设备回传状态所用的端口，默认 **9000**。
- **同时回传至 (IP, 可选)**：一个 IP 地址，状态会持续发送到该地址，即使这台设备还没有发送过任何消息。留空 = 仅回传给已发送过消息的设备。
- **应用**：检查数值（端口为 1 至 65535，IP 地址有效），保存并重新开始监听。**在单击“应用”之前，任何更改都不会生效。**
- **状态行**：“OSC 已关闭”，或“OSC：正在监听端口 8000 — 需在设备中填写的本机地址：192.168.1.10”，或者在其他程序占用该端口时显示“OSC：端口 8000 已被占用或被拒绝 (...)”。
- **可识别的地址**：命令一览（下文有详细说明）。
- **收到的消息**：最近收到的消息（最新的 60 条，最新的在最上面），附带时间和发送方的 IP 地址。未知的 `/dreamshow/...` 地址会在其中标示为“未知地址：...”。
- **关闭**：关闭窗口；监听继续进行。

启用后，每次启动 DreamShow 时，OSC 监听都会自动重新开始。

接收的命令

所有地址都以 `/dreamshow/` 开头。大小写不敏感，末尾的 `/` 斜杠也可以容忍。支持成组消息（OSC “bundle”）；其时间戳被忽略，所有内容立即执行。

地址	参数	作用
<code>/dreamshow/go</code>	无，或 1 / 0	Go（下一场景）。
<code>/dreamshow/back</code>	无，或 1 / 0	上一场景。
<code>/dreamshow/prev</code>	无，或 1 / 0	同 <code>/dreamshow/back</code> 。
<code>/dreamshow/scene</code>	n	跳到第 n 个场景（1 = 第一个）。
<code>/dreamshow/blackout</code>	无，或 0 / 1	全场黑场。无参数：切换。1：黑场；0：结束黑场。
<code>/dreamshow/pause</code>	无，或 1 / 0	暂停演出程序。
<code>/dreamshow/play</code>	无，或 1 / 0	继续播放演出程序。

<code>/dreamshow/reset</code>	无, 或 1 / 0	复位: 回到“就绪”状态。
<code>/dreamshow/live</code>	无, 或 0 / 1	编辑器的 实时 (LIVE) 按钮。无参数: 切换; 1: 点亮; 0: 熄灭。
<code>/dreamshow/fader</code>	<code>u c v</code>	将域 <code>u</code> 的通道 <code>c</code> 接管, 数值为 <code>v</code> 。
<code>/dreamshow/release</code>	<code>u c</code> , 或无	将域 <code>u</code> 的通道 <code>c</code> 交还给演出程序; 无参数: 交还所有通道。
<code>/dreamshow/key</code>	名称	释放正在等待该按键的“等待按键”块。
<code>/dreamshow/tap</code>	无, 或 1 / 0	敲击一次速度。
<code>/dreamshow/refresh</code>	无	立即回传全部状态。

详细说明:

- **按钮** (`go`、`back`、`prev`、`pause`、`play`、`reset`、`tap`) : 许多设备在按下时发送 1, 松开时发送 0。DreamShow 只在按下时动作: 即无参数, 或数值为 0.5 或更大。小于 0.5 的数值会被忽略。
- **接受的数值**: 整数、小数、以文本形式书写的数字, 以及真 / 假 (真 = 1) 。
- `/dreamshow/scene n` : 数字会四舍五入; 不存在的场景会被忽略。
- `/dreamshow/fader u c v` : 域和通道从 1 开始计数。数值 `v` 为 0 至 255; 如果以 0.0 至 1.0 之间的小数发送 (平板推子的情况), 会被换算为 0 至 255。该通道的接管方式与 **DMX > DMX 推子...** 相同: 它会优先于演出程序和黑场, 直到被释放。
- 不带域和通道的 `/dreamshow/release` (或只带一个数字, 例如某个按钮发送的 `1`) 会交还所有通道。
- `/dreamshow/key 名称` : 名称是文本, 即该块所等待的按键, 例如 `Space`、`A` 或 `F1`。参见 等待 (按键、时刻、日期、太阳)。

随模式而异的行为:

- **在演出模式下** (提示窗口已打开) : `go` 只有在可以 Go 时才会执行 (与灰色的 **GO** 按钮规则相同); `back`、`prev` 和 `scene` 会不带渐变地跳到该场景并播放它。
- **在编辑器中**: `go` 的作用与空格键相同 (包括 **断开自动渐变** 复选框的效果); `back`、`prev` 和 `scene` 会跳到该场景, 不改变播放或暂停状态。
- `pause`、`play` 和 `reset` 在两种情况下都会执行, **包括演出进行期间**。
- `live` 在演出模式下不改变输出: 那里的输出始终是开启的。

状态回传

DreamShow 会回传其状态:

- 发送给 **十分分钟内向它发送过消息的每台设备**，发往该设备的 IP 地址和 **回传端口**（默认 9000，而不是消息发出时所用的端口）；
- 以及，如果已填写，发送到 **同时回传至** 的地址。

它在每次收到命令后发送，并在状态变化时立即发送（每秒检查四次）。`/dreamshow/refresh` 会强制完整发送一次。

发送的地址	数值
<code>/dreamshow/scene</code>	当前场景的编号（整数）；0 = “就绪”
<code>/dreamshow/scene/name</code>	当前场景的名称（文本）；第一次 Go 之前为 “就绪”
<code>/dreamshow/next/name</code>	下一个场景的名称（文本）；在最后一个场景上为空
<code>/dreamshow/state</code>	<code>ready</code> （就绪）、 <code>paused</code> （已暂停）或 <code>playing</code> （正在播放）
<code>/dreamshow/go/allowed</code>	可以 Go 时为 1，否则为 0
<code>/dreamshow/blackout</code>	黑场激活时为 1，否则为 0

“就绪”一词遵循界面语言。

示例

以下步骤描述的是 DreamShow 所期望的内容。如何在各个应用中创建按钮或消息，取决于该应用本身：请参阅其文档。

使用 TouchOSC 的平板

1. 在 DreamShow 中，勾选 **启用 OSC 接收**，保持端口 8000，点击 **应用**。记下所显示的电脑地址。
2. 在平板应用中设置 OSC 连接：主机 = 电脑地址，发送端口 = 8000，接收端口 = 9000。
3. 创建一个发送 `/dreamshow/go` 的按钮，另一个发送 `/dreamshow/back`，第三个发送 `/dreamshow/blackout`。
4. 若要做亮度推子，让它发送 `/dreamshow/fader`，参数依次为域、通道，然后是推子的数值（0.0 至 1.0）。
5. 若要显示场景名称，把一个标签绑定到地址 `/dreamshow/scene/name`；若要在可以 Go 时点亮 GO 按钮，把它绑定到 `/dreamshow/go/allowed`。

在同一台电脑上使用 Companion 的按键盒

1. 在 DreamShow 中，勾选 **启用 OSC 接收** 和 **仅限本机 (127.0.0.1)**，例如安装在本机的 **Companion**，然后点击 **应用**。
2. 在 Companion 中，将 OSC 发送设置为主机 127.0.0.1，端口 8000。

3. 为每个按键指定一条消息： `/dreamshow/go`、 `/dreamshow/back`、 `/dreamshow/blackout`、带场景编号的 `/dreamshow/scene ...`
4. 若要让 Companion 接收状态，请让它监听回传端口（9000）；一旦它发送了第一条消息，DreamShow 就会回复它。

从 QLab 演出程序中触发 Go

1. 在 DreamShow 中，在端口 8000 上启用 OSC 接收（如果 QLab 运行在另一台电脑上，不要勾选“仅限本机”）。
2. 在 QLab 中，创建一个网络 cue，向 DreamShow 电脑的地址、端口 8000 发送 OSC 消息 `/dreamshow/go`。
3. 把这个 cue 放进 QLab 的演出程序中：每次它触发，DreamShow 就执行一次 Go（在演出模式下，前提是可以 Go）。
4. 若要跳到某个指定场景： `/dreamshow/scene 5`。

TouchOSC、Companion 或 QLab 的菜单和设置名称因版本而异：请参阅它们的文档，了解在哪里填写地址、端口和 OSC 消息。在 DreamShow 一侧，只有电脑地址、端口（默认 8000）以及上面列出的消息才重要。

须知

- 首次使用时，Windows 防火墙可能会询问是否允许 DreamShow 访问网络：请允许，除非您只使用 **仅限本机**。
- **收到的消息** 列表可用来检查某台设备是否确实在发送以及发送了什么：如果什么都没有出现，问题出在网络一侧（IP 地址、端口、防火墙）。
- 相同的命令也用于 MIDI 控制器 和 网页遥控。
- 声控灯光与速度 的自动 Go 也通过同一路径发送：它们遵循相同的规则。

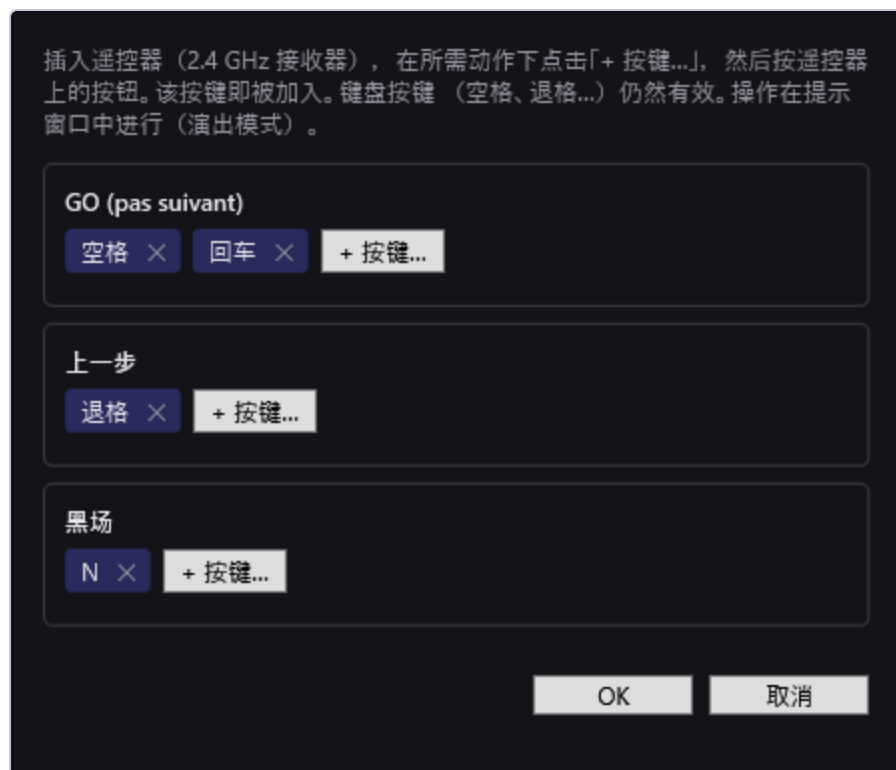
另请参阅

- 网页遥控
- MIDI 控制器
- 演出模式与提示窗口
- DMX 数值与 DMX 推子
- 等待（按键、时刻、日期、太阳）

遥控器（GO 按键）

此窗口用于选择控制提示窗口（演出模式）的按键：**GO**、**上一步** 和 **黑场**。它主要用来连接 **无线演示遥控器**（用来翻动幻灯片的、带 2.4 GHz USB 接收器的小盒子）：这类遥控器的行为相当于键盘，会发送按键（下翻页、方向键等）。您只需告诉 DreamShow 每个按钮发送的是哪个键。

打开方式： 菜单 **文件 > 遥控器（GO 按键）...**（提示气泡：“将 2.4 GHz 遥控器的按键指定给提示窗口的 GO / 上一步 / 黑场动作。”）。



窗口

顶部的文字概括了操作步骤：插入遥控器，在所需动作下点击“+ 按键...”，然后按下遥控器上的按钮；该按键就会被添加。键盘上的按键仍然有效。控制在提示窗口（演出模式）中进行。

三个框，每个动作一个：

- “**GO (pas suivant)**”（**GO（下一步）**）：启动下一个场景（Go）。
- **上一步**：回到上一个场景。
- **黑场**：切换全场黑场。

每个框中：

- **已指定的按键**，以标签形式显示。每个标签带有按键名称和一个 ×（移除）用于删除它。

- **+ 按键...**：点击后按钮变为“请按一个键...”；然后按下键盘上的按键或遥控器上的按钮。该按键会添加到列表中。**Esc** 取消捕获，不添加任何内容。列表中已有的按键不会被重复添加。

一个动作可以有多个按键：全部都有效。

底部：

- **OK**：保存按键。如果 **“GO (pas suivant)”** 列表为空，则会自动恢复 **空格** 键：Go 永远不会没有按键。
- **取消**：关闭窗口，不作任何更改。

默认按键

动作	默认按键
GO（下一步）	空格，回车
上一步	退格（向后删除键）
黑场	N

显示的名称

有些按键显示的是易读的名称：**空格**、**回车**、**Esc**、**退格**、**下翻页** ↓、**上翻页** ↑、**← 左**、**右 →**。其他按键以技术名称显示（例如 **B**、**F5**、**Down**）。演示遥控器通常用 **下翻页** ↓ 表示“下一步”，用 **上翻页** ↑ 表示“上一步”。

在提示窗口中

- 提示窗口中的大按钮会提示每个动作的 **第一个** 按键：“GO（空格）”、“◀ 上一步（退格）”、“黑场（N）”。这些文字会在下次打开演出模式时更新；而按键本身立即生效。
- 这些按键只有在 **提示窗口获得焦点** 时才有效（即它是 Windows 的活动窗口）。如果其他窗口抢走了焦点，请在其标题栏上点击一下。
- **GO** 只有在可以 Go 时才会执行（参见 [演出模式与提示窗口](#)）。
- 如果有一个 **等待按键** 块正在等待，它所等待的按键会优先用来释放该块，然后才执行其他动作。参见 [等待（按键、时刻、日期、太阳）](#)。

分步操作

连接演示遥控器

1. 插入遥控器的 USB 接收器并打开遥控器。
2. 打开 **文件 > 遥控器（GO 按键）...**。
3. 在 **“GO (pas suivant)”** 下点击 **+ 按键...**，然后按下遥控器上的“下一步”按钮。会出现一个标签（通常是 **下翻页** ↓）。

4. 在 **上一步** 下点击 **+ 按键...**，然后按下“上一步”按钮（通常是 **上翻页** ↑）。
5. 如果遥控器有“黑屏”按钮，用同样的方式将它指定给 **黑场**。
6. 点击 **OK**。
7. 打开 **演出模式**，点击提示窗口，并测试每个按钮。

防止键盘误操作

如果演出期间回车键或退格键有可能被误按，请用其 **×** 将它移除，然后点击 **OK**。

须知

- 这些按键只在提示窗口中有效。在编辑器中，无论列表如何设置，只有 **空格** 键能触发 Go。
- 在提示窗口中，**F9**（缩小窗口）和 **F11**（全屏）先于列表中的按键被读取：发送 F9 或 F11 的遥控器无法用于 Go。
- 如果同一个按键被指定给两个动作，则 GO 优先，其次是上一步，最后是黑场。
- 这些按键保存在 DreamShow 的设置中，而不是演出中：对所有演出都有效。
- 若要通过手机、MIDI 控制器或 OSC 应用来控制演出，请参见 [网页遥控](#)、[MIDI 控制器](#) 和 [OSC 遥控](#)。

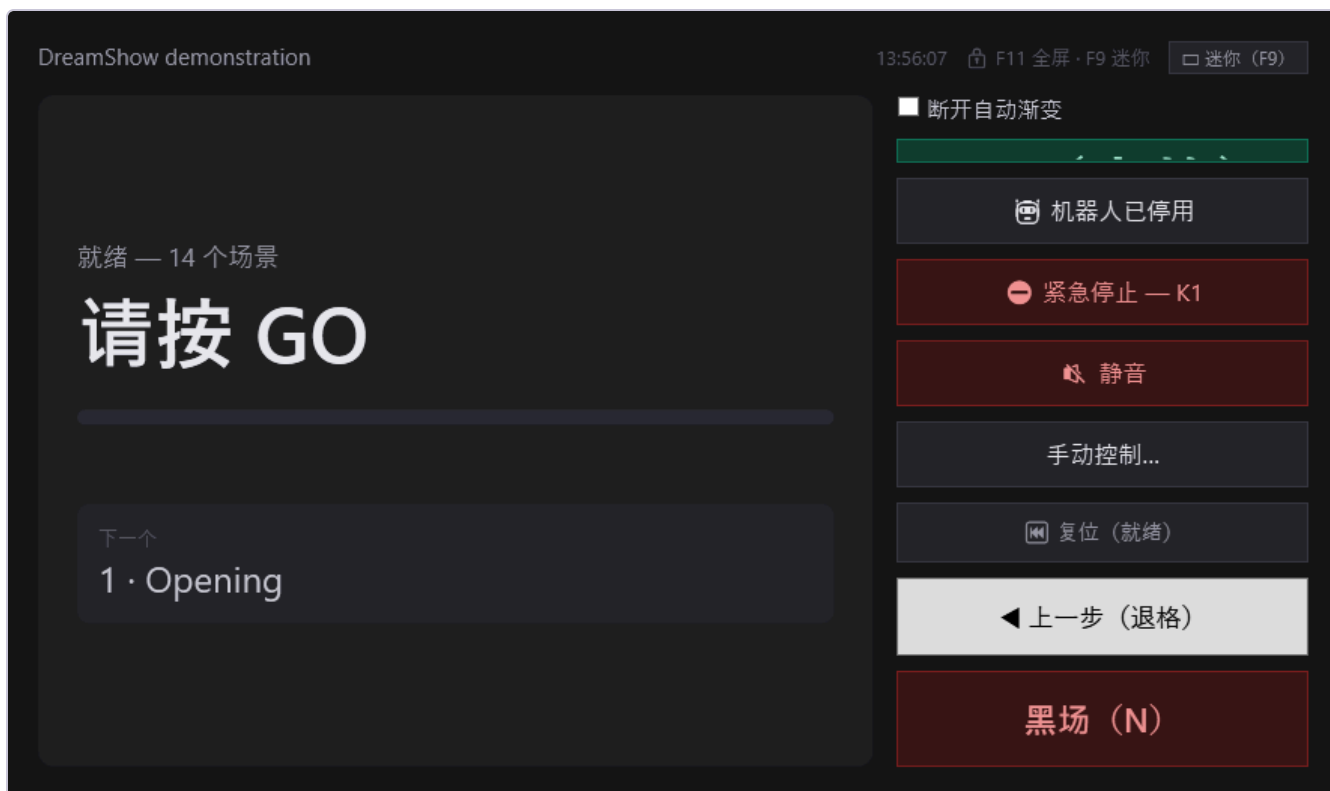
另请参阅

- [演出模式与提示窗口](#)
- [等待（按键、时刻、日期、太阳）](#)
- [键盘快捷键](#)
- [网页遥控](#)

演出模式与提示窗口

演出模式 是播放演出的方式。它会打开 **提示窗口**：一个简洁、远处也能看清的界面，显示当前场景、其进度、下一个场景以及给操作员的提示信息，并带有大号的 **GO**、**◀ 上一步** 和 **黑场** 按钮。这个窗口永远不会修改演出：它只是向播放引擎发送指令。它可以放到第二块屏幕上，也可以缩成一条小条（迷你），以便让编辑器保持可见。

打开方式： 主界面右上角的 **演出模式** 按钮（提示气泡：“打开提示窗口（可用第二块屏幕）”）。



打开演出模式

单击 **演出模式** 时：

- **干净启动**（通常情况）：演出程序回到 **“就绪”** 状态：黑场，媒体停止，没有任何场景在运行。第一次 Go 会从头启动场景 1。注意：如果编辑器中有一个场景正亮着，打开的那一刻场地就会变成黑场。
- **继续**：如果提示窗口是在演出进行中被关闭的，重新打开它会 **精确地回到演出当时所在的位置**：同一个场景、其时间线中的同一位置，并处于播放状态。

窗口会在编辑器前面打开并保持在前面（单击编辑器不会把它藏起来）。如果您上次把它留在迷你状态，它就会以迷你状态打开。

在演出模式期间，**DMX 输出始终处于启用状态**，即使编辑器中的 **实时** (LIVE) 按钮已熄灭：误点 LIVE 不会让演出陷入黑暗。只有 **可视化模式** 能切断输出，即使是在演出模式下。

提示窗口

顶部横条

- 左侧是 **演出名称**。
- 右侧是一行信息：
 - 第一次 Go 之前：时间；
 - 之后：“21:04:12 · 开始 20:31:05 · 时长 0:33:07”，即时间、第一次 Go 的时间，以及此后经过的时长；
 - 演出结束时，时长会定格，并加上“· 结束 22:15:40”（见下文）；
 - 然后是提示“🔒 F11 全屏 · F9 迷你”；
 - 当有并行序列在运行时：“⇒ 并行：...”及其名称（参见 **并行序列**）。
- ☐ **迷你 (F9)**：把提示窗口缩成一条小条（见下文）。

当前场景

- **计数器**：第一次 Go 之前为“就绪 — 12 个场景”，之后为“进行中 — 3/12”。
- **场景名称**，字号非常大。第一次 Go 之前：“请按 GO”。
- **进度条**：
 - 在淡入渐变期间，它显示渐变的进度，时间显示“渐变 2.4 秒”（剩余时间）；
 - 之后，它显示场景时间线中的进度，时间显示“1:12 / 3:40”（位置 / 时间线长度）；
 - 如果场景没有任何内容可播放（时间线为空，或只有瞬时元素），进度条保持为空，时间只显示已在该场景上停留了多久。
- 时间之后还可能加上：
 - “∞ 循环 2”表示正在循环的场景（循环的次数），如果循环有最大时长，则加上“（最长 300 秒）”；
 - “→ 渐变 3 秒”：从该场景 **离开** 并进入下一场景时将使用的渐变。
- **提示信息**，黄色：在场景设置的 **提示信息**：字段中输入的文字（“按 GO 之前需要知道的内容”）。参见 **场景设置**。当有 **等待按键** 块正在等待时，该信息会被该块的指示取代：“ 请按“空格”，或该块的信息后接“ “空格””。参见 **等待 (按键、时刻、日期、太阳)**。
- **下一个**：下一个场景的编号和名称；如果它在延时后自行启动，则带有“（自动）”；如果它在当前场景结束时衔接，则带有“（已衔接）”。在最后一个场景上：“— 演出结束 — 已于 22:15:40 到达最后一个场景”，或“— 演出结束 —”。

按钮

- **断开自动渐变**（复选框）：“勾选：任何场景都不会自动衔接（自动渐变 / 衔接）——一切由 GO 推进。”自动触发（延时后、衔接）会被忽略；每次场景切换都由 Go 完成。这个复选框与编辑器时间线中的那个是同一个：勾选其中一个，另一个也会被勾选。

- **GO (空格)**：启动下一个场景。从“就绪”状态进行的第一次 Go 会启动场景 1，并标记 **演出开始**。在以下情况下，按钮会 **变灰**（此时 Go 无效，无论是单击还是按键）：
 - 在最后一个场景上；
 - 当前场景的时间线尚未结束时（淡入渐变正在进行，或红线尚未走到最后一个元素的末尾）。例外：处于 **循环** 中的场景随时接受 Go（这就是退出循环的方法）。Go 使用被离开的那个场景的渐变；新场景的时间线在该渐变结束后才开始。参见 **渐变与混合**。
-  **机器人已停用** /  **机器人已启用**：仅当场地声明了机器人时才可见。启用或停用机器人：停用时，时间线上的机器人块会被忽略。启用后按钮变红，并显示第一台机器人的状态（模式、电量、“⚠ 在地上”、“离线”...）。
-  **紧急停止 — 机器人名称**：每台已声明的机器人一个红色按钮；如果有多台，则最前面是  **紧急 — 全部**。“急停：立即停止后切断电机（机器人会瘫下）。即使停用也生效。”参见 **人形机器人**。
-  **静音**：“立即停止所有正在播放的声音。”与编辑器 **音频** 面板中的按钮作用相同。该按钮只会停止由 DreamShow 播放的声音：视频的声音在视频播放期间会继续。
- **手动控制...**：打开手动控制（绞车、电源、遮光器），与编辑器中的相同。参见 **手动控制**。
-  **复位 (就绪)**：“回到演出前状态：黑场，媒体停止。下一次 GO 将从场景 1 开始。”并行序列会停止，正在进行的等待会被取消，演出的开始和结束时间被清除。设置为 **保持** 的灯具（例如绞车）会保留其数值。没有确认提示。
-  **上一步 (退格)**：**立即**（不带渐变）回到上一个场景的开头，并播放它。对场景 1 或第一次 Go 之前无效。
- **黑场 (N)**：切换全场黑场。黑场激活期间按钮变成亮红色；再按一次则恢复亮灯。黑场期间，演出程序在后台继续运行（时间线、声音），只有灯具归零，以下情况除外：
 - 场地中设置为 **保持** 的灯具（字段“若某场景未提及”），这样黑场永远不会移动绞车；
 - 手动控制、平板追光以及被 DMX 推子接管的通道，它们会凌驾于黑场之上。

括号中的按键是在 **文件 > 遥控器 (GO 按键) ...** 中设置的按键（参见 **遥控器 (GO 按键)**）。

键盘按键

当提示窗口获得焦点时：

按键	作用
空格、回车（默认）	GO
退格（向后删除，默认）	◀ 上一步
N（默认）	黑场
F9	迷你 / 完整窗口
F11	全屏 / 普通窗口

如果有 **等待按键** 块正在等待，它的按键会优先用来释放该块。

迷你模式 (F9)

□ **迷你 (F9)** (“把提示窗口缩成一条始终置顶的小条：屏幕的其余部分重新可见。按 F9 恢复。”) 会把提示窗口折叠成一条狭窄的、**始终置顶** 的小条。在只有一块屏幕时很有用，可以让时间线或模拟保持可见。该小条显示：

- “3/12 场景名称”，时间在右侧；
- 一条细的进度条；
- 如果有提示信息，则显示（黄色）；
- “▶” 后跟下一个场景；
- 三个按钮：◀（上一场景）、**GO** 和 **黑场**，其作用与完整窗口中的完全相同；
- ↗（完整窗口 (F9)）用于回到完整窗口。

第一次时，小条出现在屏幕右上角。之后，只要提示窗口保持打开，每种显示方式（完整或迷你）都会回到您上次放置它的位置。完整 / 迷你的选择会被记住，供下次打开演出模式时使用。进入全屏 (F11) 会退出迷你模式。

在第二块屏幕上

提示窗口是一个独立的窗口：用标题栏把它拖到第二块屏幕（操作员那一块）上，然后按 **F11**，让它占满整块屏幕。再按一次 **F11**，它就恢复为普通窗口。编辑器仍留在主屏幕上。

演出期间编辑器中仍可使用的功能

编辑器在演出模式期间 **不会** 被锁定。需要了解的是：

- **场景列表跟随演出**：每次切换场景时，当前场景会被自动选中，时间线的红线也随之前进。
- 在 **LIVE** 按钮点亮的情况下，单击列表中的另一个场景，会让演出跳到该场景（并播放它）。演出期间请避免在列表中单击。
- **对当前场景的修改会立即作用于舞台**（颜色、亮度、块...），无需重新启动红线。
- 编辑器的 **空格** 键会执行 **Go**，规则与提示窗口的 **GO** 按钮相同。
- 仍可使用的有：**音频** 面板中的  **静音** 按钮、机器人启用按钮、**场地 > 手动控制...**、**DMX** 菜单（数值、推子、声控灯光、时间码...）、网页遥控、OSC 和 MIDI。
- 在演出模式期间，**实时** 按钮对输出没有影响（输出保持启用）。
- 编辑器中的 **断开自动渐变** 复选框与提示窗口中的是同一个。

演出时长与结束

- **开始**：在“就绪”状态下进行的第一次 **Go**。时间会显示在横条中（“开始 20:31:05”），时长从那时起计算。
- **演出结束**：到达 **最后一个场景**，无论是通过 **Go** 还是自动衔接。此时：
 - 时长定格，横条加上 “· 结束 22:15:40”；
 - **下一个** 框显示 “— 演出结束 — 已于 22:15:40 到达最后一个场景”；

- 日志记录“演出结束：已到达最后一个场景 — 时长 1:44:35”；
- **GO** 按钮变灰。最后一个场景会照常把它的时间线播放到底。
- 通过跳转到达最后一个场景（◀ 上一步、单击某个场景、时间线中的编程跳转、遥控的“跳转到场景”、时间码）不会标记结束：此时 **下一个** 只显示“— 演出结束 —”。
- **⏮ 复位（就绪）** 会清除开始和结束：时长将在下一次第一次 Go 时重新开始。

关闭提示窗口

关闭窗口（标题栏的叉号）。**没有确认提示。**

- DreamShow 会记住演出进行到哪里：重新打开 **演出模式** 会精确地回到该场景和该位置。
- 编辑器重新接管：显示所选的场景，传输处于停止状态（其最终状态仍然可见）。
- 如果编辑器的 **实时** 按钮已熄灭，则关闭提示窗口后 **DMX 输出会立即停止**。

若要在重新打开时从零开始，请在关闭提示窗口之前单击 **⏮ 复位（就绪）**。

在演出模式期间退出 DreamShow 会要求确认：“演出正在进行中。仍要退出 DreamShow 吗？”。发生崩溃或断电时，参见 [崩溃或断电后的恢复](#)。

分步操作

播放一场演出

1. 观众入场之前，打开演出，检查 **实时** 已点亮。
2. 单击 **演出模式**。提示窗口显示“就绪 — N 个场景”，场地处于黑场。
3. 把提示窗口拖到第二块屏幕上并按 **F11**。
4. 到时间点，按下 **GO**（或空格键，或遥控器的按钮）：场景 1 开始，时长开始计时。
5. 关注提示信息（黄色）和下一个场景；当 **GO** 重新变亮时，就可以进行下一次 Go。
6. 出现问题时：**黑场**、 **静音**，或 **◀ 上一步** 回到前一个场景。
7. 到最后一个场景时，提示窗口显示“— 演出结束 —”和总时长。关闭提示窗口。

为下一场演出做准备

1. 重新打开 **演出模式**：提示窗口回到原来的位置。
2. 单击 **⏮ 复位（就绪）**：黑场，媒体停止，提示窗口显示“就绪”。
3. 下一次 **GO** 将重新启动场景 1，并开始新的时长计时。

只有一块屏幕时保持编辑器可见

1. 在提示窗口中按 **F9**：它变成右上角的一个小条。
2. 把小条放在不碍事的地方；它始终保持置顶。
3. **◀**、**GO** 和 **黑场** 按钮以及按键仍然有效。按 **F9** 或  回到完整窗口。

须知

- 电脑较慢时，可以关闭模拟的渲染来减轻负担（模拟面板的 ⏻ 按钮）：这不影响 DMX 输出。参见 [2D 与 3D 模拟](#)。
- 提示窗口永远不会修改演出；但编辑器在演出期间仍可修改（见上文）。
- 提示窗口的按键只有在它获得焦点时才有效。在编辑器中单击之后，请再次单击提示窗口。
- 各种遥控（[网页](#)、[OSC](#)、[MIDI](#)）遵循与提示窗口相同的 Go 规则。注意：它们的 **暂停** 和 **就绪** 命令在演出期间同样会生效。

另请参阅

- [遥控器（GO 按键）](#)
- [崩溃或断电后的恢复](#)
- [场景设置](#)
- [场景时间线](#)
- [等待（按键、时刻、日期、太阳）](#)
- [并行序列](#)
- [手动控制](#)
- [人形机器人](#)
- [渐变与混合](#)

崩溃或断电后的恢复

如果 DreamShow 意外停止（崩溃、强制关闭、断电），重新启动时它会建议您正好从停止的地方继续：同一场演出、同一个场景、时间线上的同一秒。在演出进行中，您重新启动 DreamShow，回答**是，继续**，演出程序就会接着运行。

打开方式： 无需任何操作。在一次异常停止之后的启动中，这个建议会自动显示。

工作原理

DreamShow 运行期间，大约每秒记录一次一个小小的 **恢复标记**：打开的演出、场景、在其时间线中的位置，以及当前是在演出（提示窗口已打开）还是在编辑。

- **演出期间**（提示窗口已打开，参见 [演出模式与提示窗口](#)）：记录的是实际正在播放的场景及其位置。
- **编辑期间**：记录的是在 **场景** 面板中选中的场景；如果播放正位于该场景，还会记录其位置（否则记录场景的开头）。

DreamShow 正常关闭时（您对“退出 DreamShow？”回答**是**之后），标记会被清除。关闭提示窗口或打开另一场演出时，标记也会被清除。只有异常停止才会把它留下。

写入标记绝不会拖慢演出：如果写入失败，DreamShow 会默默继续运行。

重新启动时

主窗口显示之后，如果找到一个不超过 6 小时的标记，DreamShow 会打开 **中断后继续** 窗口，该窗口始终置顶（显示在其他已打开的软件前面）。它会显示：

- “DreamShow 于演出期间停止”或“...正在编辑”，以及最后一个记录点的时间；
- **演出**：演出的文件名；
- **场景**：场景编号；
- **位置**：在时间线中的位置（例如“1:12.50”表示 1 分 12.5 秒，或“8.20 s”）；
- 问题“是否正好从该处继续？”。

按钮：

- **是，继续**（回车键）：
 1. 如果相关演出尚未打开，DreamShow 会将其打开；
 2. 选中该场景；
 3. 打开提示窗口；

4. 将播放定位到所记录的场景和秒数，并从该处 **播放**。灯光和声音会按这一时刻重新计算：正在播放的声音会从其文件中的正确位置继续。

- **否** (Esc 键)：标记被清除，DreamShow 正常启动。

恢复优先于 **欢迎使用 DreamShow** 欢迎界面。

如果所记录的场景在演出中已不存在（演出此后被修改并保存过），恢复会被放弃，**日志** 中会注明：“无法继续：该场景在此演出中已不存在。”

超过 6 小时的标记会被忽略并清除：前一天的崩溃不会在第二天还向您提问。无法读取的标记也会被忽略。这些情况都会记录在 **日志** 中。

哪些会恢复，哪些不会

会恢复：

- 演出、场景以及在时间线中的位置；
- 时间线在该时刻产生的一切：灯光、效果、声音、视频。
- 正在进行的等待（时刻、日期、日出或日落、按键）：它会重新执行；如果其时刻在中断期间已经过去，演出会直接继续（**日志** 中会注明）。

不会恢复：

- 尚未保存的演出修改：演出会从其文件重新打开。请经常保存 (Ctrl+S)；
- 演出期间现场手动进行的调整，它们不属于标记的内容：
 - 在 **DMX 推子** 中强制的通道；
 - 全局 **黑场**：重新启动后灯光会恢复；
 - 正在运行的并行序列；
 - 由追光平板控制的摇头灯（追光服务器需通过菜单重新启动）；
- 在之前某个场景中启动并持续播放的声音：只有被恢复场景中的声音会重新启动；
- 由之前某个场景设置的摇头灯水平 (pan) 和垂直 (tilt)，如果被恢复的场景没有设置它们：这些摇头灯会回到其静止位置；
- 由之前某个场景设置的音量。

而 **手动控制** 会被保留：每次操作都会保存在场地中，并在启动时重新应用。

分步操作

断电后恢复演出

1. 重新打开电脑并重新启动 DreamShow。
2. **中断后继续** 窗口出现：检查演出、场景和位置。
3. 单击 **是，继续**（或按回车键）。
4. 提示窗口打开，演出从所记录的位置继续。照常用 **GO** 继续演出程序。

仍然从头开始

1. 在 **中断后继续** 窗口中，单击 **否**。
2. DreamShow 正常启动，打开最后一次打开的演出。

须知

- 回答 **是** 总会在提示窗口中重新开始播放，即使 DreamShow 是在编辑期间停止的。如果您当时正在准备演出，不希望它开始播放，请回答 **否**。
- 界面中的错误不会使 DreamShow 停止：它会记录在 **日志** 中，软件继续运行，让舞台保持灯光。
- 标记保存在您 Windows 账户本地数据的 `DreamShow` 文件夹中的 `recovery.json` 文件里（`%LOCALAPPDATA%\DreamShow`）。该账户在这台电脑上启动的所有 DreamShow 副本共用它。使用 `--no-recovery` 选项启动的副本既不读取也不写入这个标记（适用于在正式控制电脑旁运行的试用副本）。
- 如果崩溃反复出现，请记下版本号（? > **关于 DreamShow...**）并复制 **日志**（面板的 **复制** 按钮）提供给技术支持。参见 [故障排除](#)。

另请参阅

- [演出模式与提示窗口](#)
- [演出、文件与项目](#)
- [日志、音频与时钟](#)
- [故障排除](#)

用 AI 创建演出

您已经有了一部戏的剧本、提示表或演出流程：一个对话式 AI（ChatGPT、Gemini、Claude、Le Chat...）会根据这份文档编写演出，包含灯光、声音，以及（如果场地里有的话）机器人和 LED 面具。DreamShow 会把它需要了解的、关于您场地的一切都告诉它，然后在创建演出之前逐行检查它的回答。AI 从不编写 DMX 或地址：它只选择氛围、区域、分组和文件，其余部分由 DreamShow 用您真实的灯具来构建。

打开方式： 菜单 **文件 > 用 AI 创建演出...**，或者在首场演出向导中选择 **用 AI，根据我的剧本**。

在您于浏览器中工作期间，该窗口保持打开：您可以根据需要在两者之间来回切换。必须已加载一个场地；否则 DreamShow 会显示“未加载场地。”。

AI（ChatGPT、Gemini、Claude、Le Chat...）根据您的剧本或提示表编写演出：灯光、声音、机器人和面具。DreamShow 会告诉它场地的全部所需信息，并在创建演出前检查它的回答。

演出名称 我的演出

场地：DreamShow — Demo venue

1. 演出的音频文件（台词、音乐、音效）

添加文件...

添加文件夹...

或拖到此窗口

(无文件：也可以创建无声演出)

2. 给 AI 的说明

复制请求

将其粘贴到您选择的 AI 中，再附上剧本或提示表（Word、PDF 或直接粘贴的文本）。让它回答，然后复制完整回答。

3. AI 的回答

粘贴

检查

关闭

创建演出

窗口顶部

- **演出名称：**要创建的演出的名称。建议值：“我的演出”。该名称也用来命名演出文件及其媒体文件夹（见下文）。一旦媒体文件夹创建（添加了第一个文件、复制了第一份请求或进行了第一次检查），该输入框就变为只读；其提示气泡此时显示“由演出媒体文件夹确定：...”，后面是文件夹的路径。
- **场地：...**：提示当前使用的场地。DreamShow 向 AI 描述的是它，演出所使用的也是它。若要使用另一个场地，请在打开此窗口之前切换场地（菜单 **场地 > 切换场地**）。

1. 演出的音频文件（台词、音乐、音效）

在这里，您把 AI 可以放进演出的所有声音交给 DreamShow。没有声音的演出也是可以的：此时列表显示“（无文件：也可以创建无声演出）”。

- **添加文件...**：打开文件选择器（可一次选多个）。提供的格式：wav、mp3、m4a、aac、wma、flac。
- **添加文件夹...**：添加某个文件夹中的所有声音文件。
- **或拖到此窗口**：您也可以从 Windows 资源管理器把文件拖到窗口上。

不是声音的文件会被忽略。选用的声音会被 **复制** 到演出的媒体文件夹（DreamShow 数据文件夹中的 `medias\<演出名称>`）；已存在的同名文件会被替换。日志会记录“已向 ... 添加 ... 个音频文件”。

列表显示每个文件，前面带有 🎵，在 DreamShow 能读取时附带以秒为单位的时长，例如 🎵 `act1-scene2.mp3`（12.4 秒）。这些时长会传给 AI：它用来衔接各句台词。

DreamShow 自己为面具口型生成的 WAV 文件（见下文）不会出现在列表中：AI 指定的始终是原始文件。

2. 给 AI 的说明

- **复制请求：**把一段完整的、面向 AI 的文字放入剪贴板。按钮旁边会显示消息“已复制！请连同剧本一起粘贴到 AI 中。”。

接着，如窗口所示：“将其粘贴到您选择的 AI 中，再附上剧本或提示表（Word、PDF 或直接粘贴的文本）。让它回答，然后复制完整回答。”

请求包含什么

请求使用 DreamShow 的语言书写（界面为法语时用法语，否则用英语）。它包括：

- **角色：**AI 是一位灯光和声音操作员，负责编写演出的技术提示表，并且必须 **只** 回复一个 JSON 对象，前后不带任何文字。
- **场地：**其名称、舞台的宽度和深度，并提醒“jardin”是从观众席看的左侧，“cour”是右侧。
- 场地的 **灯具分组**，带有准确的名称、灯具的数量和型号、作用及位置：

- 作用：“摇头灯（动作、颜色）”、“彩色灯具”、“只有亮度的白光灯具”、“频闪灯”，或“特殊设备（烟机、风扇、紫外灯、机器...）”；
- 位置：“地面”、“面光（观众席上方）”、“台后 / 逆光”、“舞台上”或“位置未知”。空的分组不会列出。
- 场地的 **机器人**（如果有声明）及其所有动作、通常时长、可用的舞蹈、招式和手势，并提醒机器人必须先准备好才能动作。
- 场地的 **LED 面具**（如果有声明）及其动作和面孔，以及让角色说话的方法。
- **可用的声音文件**，带有准确的名称和时长。
- **灯光词汇**：氛围、区域、分组设置、效果（详见下文）。
- 这句话：“除非剧本明确要求，否则绝不要使用频闪灯。”
- **回答的格式**，附带一个待填写的模板。
- 最后一项“我的剧本 / 我的提示表：”，您在这里附上或粘贴您的文档。

3. AI 的回答

- 大的文本区域用来接收 AI 的回答。您可以手动粘贴 (Ctrl+V)，或使用下面的按钮。
- **粘贴**：用剪贴板中的文字替换区域内容，然后立即开始检查。
- **检查**：分析回答，并在按钮下方显示报告。

DreamShow 能容忍 AI 有时在回答前后附加的文字（开场白、`json` 标记）：它取第一个左花括号 { 与最后一个右花括号 } 之间的全部内容。

对回答的任何修改都会使 **创建演出** ✨ 按钮失效：必须重新检查。

检查报告

报告按顺序列出：

- **错误**，红色，前面带 ×：它们会阻止创建演出；
- **警告**，前面带 ⚠：DreamShow 修正或忽略了某些内容，并告知您；
- 一份小结：“... 个场景，... 个声音，... 个机器人动作，... 个面具动作，... 个效果。”；
- 然后是“全部读懂：可以创建演出了。”，或者“请修正错误（或把这些行发给 AI 让它修正），然后重新检查。”

每一行都以相关的场景开头，形式为“场景 3 “客厅”：...”。

错误（无法创建）：

消息	含义
回答中没有 JSON 对象。	粘贴的文字中没有花括号括起来的块。
无法读取的 JSON：...	回答格式有误（常常是被截断了：请让 AI 完整地重新发送）。

回答中没有场景。	场景列表为空。
...: 缺少文件。	某个声音、机器人台词或面具台词没有指明任何文件。
...: 演出媒体中没有文件 “...” 。	该文件没有在第 1 部分中添加。
...: 场地中没有机器人 “...” 。	该名称与 场地 > 机器人... 中声明的任何机器人都不匹配。
...: 未知的机器人动作 “...” 。	该动作不存在。
...: 未知的舞蹈 “...” 。 / 未知的招式 “...” 。 / 未知手势 “...” 。	该机器人没有这个选项。
...: 场地中没有面具 “...” 。	该名称与 场地 > LED 面具... 中声明的任何面具都不匹配。
...: 未知的面具动作 “...” 。	该动作不存在。
...: 未知的表情 “...” 。	该面孔不在目录中。

警告（仍可创建演出）：

消息	DreamShow 的处理
格式为 “...” 而非 “dreamshow-show-plan”：仍尝试读取。	无论如何仍读取回答。
...: “文件” 被理解为 “另一个文件” 。	AI 给出的名称只有扩展名不同（例如用 <code>scene1.wav</code> 代替 <code>scene1.mp3</code> ）：使用实际存在的文件。
...: 未知氛围 “...” ，改用 “day” 。	应用 “白天” 氛围。
...: 未知区域 “...” ，改用 “all” 。	整个舞台都被照亮。
...: 未知触发方式 “...” ，改用 Go。	场景将等待 Go。
...: 未知分组 “...” ，已忽略。 / ...: 未知分组 “...” ，效果已忽略。	不创建该设置或效果。
...: 无法读取的颜色 “...” 。	不应用该颜色（预期格式为 <code>#RRGGBB</code> ）。
...: 特殊设备 “...” 被开启（烟机、风扇、紫外灯...）：请确认这是有意为之。	该设置会被应用，但请核对。
...: 特殊设备 “...” 不能加效果，已忽略。	不会在特殊设备上添加任何效果。
...: “circle” 需要摇头灯，分组 “...” 没有。	圆形和八字效果只适用于摇头灯。

...: 未知效果 “...” , 已忽略。	不创建该效果。
频闪灯 (“...”) 绝不会由 AI 方案触发: 如演出需要, 请手动设置。	对频闪灯分组所要求的任何点亮或效果都会被移除。

创建演出

- **创建演出** ✨: 只有在检查无错误之后才可用。DreamShow 把演出以 `<演出名称>.show.json` 的名称保存到数据文件夹中 (如果该名称已被占用, 则加上 “(2)”、“(3)” ...), 将其与当前场地关联, 然后打开它。如果此前打开的演出有未保存的修改, DreamShow 会先提议保存。所创建的演出会进入 **文件 > 最近的演出**, 模拟切换到 3D, 窗口随之关闭。日志会记录 “已根据 AI 回答创建演出 “...” : ... 个场景”。
- **关闭**: 关闭窗口, 不创建任何内容。已经复制的文件仍留在媒体文件夹中。

创建的内容

对于回答中的每个场景, DreamShow 都会在演出中按相同顺序创建一个场景。

最终状态 (灯光)。DreamShow 像做戏剧演出程序那样构建灯光:

- 每台彩色灯具都获得所要求氛围的颜色和亮度; 后部的灯具 (逆光、地面设备) 有自己的色调;
- 只有亮度的白光灯具无法改变颜色: 对于夜晚、神秘和傍晚, 它们只是降低亮度;
- 如果区域不是 “整个舞台”, 光束落在区域之外的灯具会降到其亮度的 12 %;
- 摇头灯会真正指向该区域 (如果有校准就使用校准, 否则根据其位置计算), 对于 “整个舞台”, 它们会沿宽度方向分布;
- 在黑场场景或观众入场场景中, 摇头灯保持熄灭, 但已经转向下一个亮灯场景的区域 (它们在黑暗中就位);
- 在场地中被标为停用的灯具会被搁置一旁;
- 特殊设备 (作用为 “其他”: 烟机、风扇、紫外灯、继电器、被标为 “无方向”、“隐藏” 或手动的设备) 绝不会氛围点亮;
- 然后, 如果 AI 给出了分组设置, 它们会叠加在氛围之上; 使用 “only” 时, 所列分组之外的所有灯具都被设为 0。

场景设置。

- **触发方式**: “go” 对应 **手动 GO**, “auto:N” 对应延时 N 秒的 **自动**, “chain” 对应 **已衔接**。
- **渐变到下一场景 (秒)**: 在 DreamShow 中, 渐变属于被离开的那个场景。因此 AI 给某个场景的 “fade” (淡入渐变) 会被放在它前一个场景上。第一个场景的 “fade” 不被使用; 最后一个场景的渐变为 0 秒。数值被限制在 0–600 秒。
- **提示信息**: 接收 AI 的 “note”, 即操作员在按 Go 进入下一个场景之前所等待的内容。

时间线的轨道，只有在有内容时才会创建：

- **声音**：每个文件一个块，位于其起始位置，带有其真实时长（时长未知时为 3 秒）；
- **机器人**：每个动作一个“机器人...”块，带有该动作的默认时长，对于“说话”则为文件的时长（至少 0.5 秒）；
- **面具**：每个动作一个“面具...”块（默认 2 秒，对于台词则为文件的时长）；
- **效果**：每个效果一个动态效果块，淡入和淡出各 0.5 秒。没有给出时长时，效果会持续到场景中最后一个声音、机器人或面具结束（如果场景中没有这些，则为 30 秒）。

六种可用的效果会变成这些动态效果：

要求的效果	创建的动态效果
rainbow	分组上的彩虹，周期 6 秒
chase	亮度追逐，周期 1.2 秒
pulse	亮度脉动（方波，下限 15 %），周期 1 秒
wave	亮度波浪（正弦，下限 30 %），周期 3 秒
circle	摇头灯画圆，周期 4 秒（仅限摇头灯）
eight	摇头灯画八字，周期 4 秒（仅限摇头灯）

这些周期时长对应速度 1；所要求的速度（“speed”）会除以它，范围在 0.2 至 5 之间。颜色只对 chase、pulse 和 wave 有效。创建的每个块之后都可以通过双击来修改，就像任何动态效果一样（参见 [动态效果](#)）。

面具的口型。LED 面具的口型同步是根据 WAV 文件计算的。当 AI 让某个面具配合一个 m4a、mp3 或其他格式的文件说话时，DreamShow 会在检查时就在媒体文件夹中生成同名的 WAV（如果原始文件更新，则重新生成），面具块使用这个 WAV。声音块则保留原始文件。参见 [LED 面具](#)。

AI 使用的词汇

您无需自己编写这种格式，但了解它有助于阅读回答，或提出精确的修改要求。

- **氛围**（`ambience`）：`full`（全亮）、`day`（白天）、`evening`（傍晚）、`night`（夜晚）、`warm`（温暖的室内）、`cold`（寒冷的室外）、`mystery`（神秘，摇头灯收窄）、`audience`（观众入场）、`black`（黑场）、`party`（派对：全亮，需用效果补充）。没有灯光设置时，场景在整个舞台上使用白天氛围。
- **区域**（`zone`）：`all`（整个舞台）、`jardin`（观众左侧）、`centre`（或 `center`，中间）、`cour`（观众右侧）、`front`（台前）、`back`（台后）。
- **only**：氛围所使用的唯一分组的列表。
- **groups**：某个分组的精确设置：`group`、取值 0 到 1 的 `dimmer`、格式为 `#RRGGBB` 的 `color`。

- **effects:** type、group、start、duration、speed (1 = 正常, 2 = 快)、color。
- **sounds:** file 和 start (从场景开始算起的秒数)。
- **robot:** robot (名称)、action、视动作而定的 param 或 value、用于 “say” 的 file、start。参见 [人形机器人](#)。
- **mask:** mask (名称)、action、param、value 或 file、start。要让角色说话, AI 会把文件放进 sounds (它会进入扩声), 并添加一个使用同一文件、同一起始位置的面具动作 say。
- **trigger:** go、auto:N、chain。 **fade:** 以秒为单位的淡入渐变。 **note:** 给操作员的消息。

最小回答示例:

```
{
  "format": "dreamshow-show-plan", "version": 1, "name": "Le Petit Prince",
  "scenes": [
    { "name": "Accueil", "trigger": "go", "fade": 3, "note": "Go quand la salle est pleine",
      "light": { "ambience": "audience" } },
    { "name": "Le désert", "trigger": "go", "fade": 4, "note": "Go sur « Dessine-moi un mouton",
      "light": { "ambience": "day", "zone": "centre" },
      "sounds": [ { "file": "vent.mp3", "start": 0 } ] }
  ]
}
```

安全规则

- AI 只描述意图 (氛围、区域、分组、文件、动作) : 它从不编写 DMX 数值或地址, 也无法控制场地中不存在的任何东西。
- **频闪灯绝不会由 AI 的回答触发**, 即使它提出要求: DreamShow 会移除针对它们的点亮和效果, 并提醒您。如果演出需要, 请自行设置。
- 特殊设备 (烟机、风扇、紫外灯、机器等) 绝不会被氛围点亮; 如果 AI 明确要求开启它们, 会有一条警告请您核对。
- 只要还有一个错误, 就不会创建任何内容。
- 所创建的机器人块, 只有在机器人已被演出控制端启用时才会让它动作 (参见 [人形机器人](#))。

分步操作

创建一部戏剧的演出

1. 检查当前场地是否正确, 且其分组有清晰的名称 (“面光” 、 “逆光” 、 “摇头灯” ...) : AI 会用到它们。
2. 打开 **文件 > 用 AI 创建演出...**。
3. 输入 **演出名称**。

4. 添加声音：**添加文件夹...** 并选择台词和音乐所在的文件夹，或把文件拖到窗口上。检查它们的时长是否显示出来。
5. 单击 **复制请求**。
6. 在浏览器中，与您选择的 AI 打开一个对话，粘贴请求，然后附上您的剧本（Word 或 PDF 文件），或紧接着粘贴。发送。
7. AI 回答后，复制它的 **全部** 回答（许多 AI 在代码块下方提供“复制”按钮）。
8. 回到 DreamShow 并单击 **粘贴**：检查随即开始。
9. 如果有错误，请复制红色的行，把它们重新粘贴到对话中，要求 AI 修正并重新发送完整的回答，然后重新执行第 8 步。
10. 当报告显示“全部读懂：可以创建演出了。”时，单击 **创建演出** ✨。
11. 逐场景检查演出：调整亮度、渐变和提示信息，补上 AI 无法知道的内容。保存（Ctrl+S）。

事后添加声音

如果 AI 要求一个您漏掉的文件：把它加入第 1 部分（演出名称已经固定，文件会进入同一个文件夹），然后再次单击 **检查**。无需重新复制请求，除非您希望 AI 知道新文件的时长。

须知

- 剧本对灯光变化描述得越精确（“夜幕降临”、“观众右侧有一盏灯打在国王身上”），演出就越准确。您可以在 DreamShow 的请求之后加上自己的要求。
- 一旦媒体文件夹存在，演出名称就被固定。若要更改名称，请关闭窗口再重新打开：会创建一个新文件夹。
- 请求描述的是复制那一刻的场地。如果您修改了场地（分组、机器人、面具），请重新复制一份请求。
- 所创建的演出是一个完整但简单的起点：每个场景一个氛围。摇头灯的动作、轨迹、视频以及其他块之后再到时间线上添加。

另请参阅

- [创建您的第一场演出（音乐演出或戏剧）](#)
- [由 AI 生成 DMX 流](#)
- [场景时间线](#)
- [场景设置](#)
- [动态效果](#)
- [人形机器人](#)
- [LED 面具](#)
- [演出、文件与项目](#)

由 AI 生成 DMX 流

此功能让 AI 为一首音乐编写完整的灯光设计，逐帧生成，形式是一个 DMX 流（一个 `.DmxStreaming` 文件）。DreamShow 会准备一份请求，其中描述场地、逐通道列出的所选灯具，以及对音乐的分析（速度、拍子、小节、段落、重音）。您把它粘贴到一个能运行 Python 的 AI 对话中；AI 会还给您一个文件，由 DreamShow 检查、必要时修正，然后和音乐一起放进一个场景。

与 用 AI 创建演出 不同——后者生成可以逐块修改的场景——这里的结果是一份 DMX 录制：内容非常丰富，与音乐完美对齐，但只能原样重放。

打开方式： 菜单 **文件 > 由 AI 生成 DMX 流...**

演出必须至少保存过一次：数据流和音乐会放入其媒体文件夹。否则 DreamShow 会显示“请先保存演出：数据流和音乐将放入其媒体文件夹。”。同时必须已加载一个场地。

在您于 AI 对话中工作期间，该窗口保持打开。

DreamShow 会准备一份请求，描述场地、所选灯具和音乐（速度、节拍、段落）。将其粘贴到能运行 Python 的 AI 对话中（ChatGPT、Claude、Gemini...），需要时加入您的想法，然后在此导入它返回的 .DmxStreaming 文件：文件会被检查、必要时修正，并与音乐一起放入新场景。

1. 音乐

ambiance.wav

浏览...

10.0 秒，195 BPM，33 拍，8 小节，1 段，3 个重音。

2. 相关灯具

全部

无

Bee Eye

Beams

Front wash

Side washes

Backlight

Floor

Strobes

Back wall

Cells

26 / 26

- ☒ bee-eye-1 Bee Eye 1
- ☒ bee-eye-2 Bee Eye 2
- ☒ bee-eye-3 Bee Eye 3
- ☒ bee-eye-4 Bee Eye 4
- ☒ strobe-1 Strobe 1
- ☒ strobe-2 Strobe 2
- ☒ laser Laser
- ☒ beam-1 Beam 1
- ☒ beam-2 Beam 2
- ☒ beam-3 Beam 3
- ☒ beam-4 Beam 4
- ☒ par-1 Par 1
- ☒ nar-2 Par 2

3. 创意意图（可选）

复制请求

保存请求...

4. AI 返回的结果

导入数据流...

用此数据流添加场景

关闭

1. 音乐

- 下拉列表提供演出媒体文件夹中已有的声音文件（wav、mp3、m4a、aac、wma、flac）。第一个会被默认选中。
- 浏览...**：在磁盘的其他位置选择声音文件；它会加入列表并成为所选的音乐。

一旦选定音乐，DreamShow 就会分析它（“正在分析音乐...”），然后显示结果，例如：“214.3 秒，124 BPM，442 拍，110 小节，7 段，26 个重音。”。分析期间，请求按钮会变灰。如果文件无法读取：“无法读取：...”。

2. 相关灯具

列表显示场地中所有的灯具，标记为“隐藏”的除外，格式为 `标识 名称`。起初全部勾选。

- **全部 / 无**：全部勾选或全部取消勾选。
- 场地中的每个 **分组** 对应一个按钮（提示气泡“添加或移除该组”）：勾选该组的所有灯具；如果它们已全部勾选，则取消勾选。
- 计数器 “... / ...” 表示已勾选的数量。

只有已勾选的灯具才会被描述给 AI，返回时也只接受它们的通道。请取消勾选音乐不应控制的设备（烟机、观众席照明等）。

找不到定义的灯具，或其通道超出其域的 512 地址的灯具，会被排除；状态行会提示：“已跳过（找不到定义或地址超出域）：...”。

3. 创意意图（可选）

自由文本区域：描述您想要的效果（“开头是冷蓝色氛围，副歌时色彩爆发，桥段中摇头灯呈扇形展开...”）。该文字会原样插入请求中。留空时，请求会让 AI 做出一个跟随乐曲结构、画面多样、摇头灯动作新颖的灯光设计。

- **复制请求**：生成请求并复制到剪贴板。状态行显示其大小（“请求：... 个字符，... 台灯具，... 个通道。”），随后是“已复制：请粘贴到 AI 对话中。若对话拒绝过长的消息，请保存后以附件形式发送。”
- **保存请求...**：把同一份请求保存为 Markdown（`.md`）或文本（`.txt`）文件。建议的文件名：`<音乐名称>-ia-consigne.md`。当对话拒绝过长的消息时很实用：改为附上该文件。

如果还没有分析任何音乐：“请先选择音乐。”。如果没有勾选任何灯具：“未选择任何灯具。”。

请求包含什么

- 提出的要求：以 `.DmxStreaming` 文件的形式创建乐曲的灯光，并规定了 **必须使用的方法**：AI 不得手写该文件，而是保存所提供的 Python 模块（`dreamshow_stream.py`，不得修改），编写一个逐帧描述灯光的脚本，运行它，然后把文件连同摘要一起交给您下载。如果它无法运行代码，就必须把完整的脚本交给您。
- 预期的文件名：`<音乐名称>-ia.DmxStreaming`（简化的名称：小写、无重音符、用连字符）。
- 您的创意意图。
- **音乐**：名称、时长、速度、拍数和小节数、可听部分的结束位置、重音，以及一张列有所检测到的段落及其强度和音域的表。
- **场地**：其尺寸、以米为单位的坐标（x 从观众左侧到观众右侧，y 从舞台后方到观众，z 从地面起算）以及舞台的位置。
- **灯具**：每种类型的型号、模式、数量、摇头灯的水平 / 垂直范围、像素单元，以及一张列出 **所有通道** 的表：作用、中性值、可能的取值、**锁定** 的通道和 **禁止** 的范围。

- **规则：**覆盖整首乐曲，开始和结束时都为黑场；绝不触碰锁定的通道，也不写入禁止的范围；频闪有限制；动作有限制；要有创意。
- 文件格式和完整的 **Python 模块**，以及一个脚本示例。

锁定的通道与禁止的范围。 DreamShow 会在每台灯具的定义中找出可能使其脱离数据流或被扰乱的内容：复位 (reset)、自动或声控程序、主 / 从模式、灯泡、反转、校准、显示、风扇等设置..... 整个维护通道会被 **锁定**（它始终保持在中性值）；在其他地方，只有危险的范围才被 **禁止**。中性值使通道无害：遮光器打开、水平和垂直居中、运动速度为最大、无效果、色轮在白色。

4. AI 返回的结果

- **导入数据流...**：选择 AI 还给您的 `.DmxStreaming` 文件。DreamShow 会检查它（“正在检查数据流...”），并在演出的媒体文件夹中以所导入文件的名称写入一份 **修正后的副本**（如果该名称已存在，则加上“-2”、“-3”...）。您的原始文件不会被修改。
- **用此数据流添加场景**：导入成功后可用。它会向演出中添加一个名为“AI：<音乐名称>”的场景，位置紧接在 **场景** 面板中所选场景之后（如果没有选中任何场景，则放在最后）。该场景包含：
 - 一条“DMX IA”轨道，其中有一个 DMX 流块（■ 加文件名），时长与数据流相同；
 - 一条“声音”轨道，带有音乐，时长与乐曲相同。如果音乐来自其他位置（**浏览...** 按钮），它会被复制到演出的媒体文件夹中。状态行会确认：“场景「...」已添加到演出。”。之后该按钮变灰（一次导入 = 一个场景）。
- **关闭**：关闭窗口。

导入时已勾选的灯具才是有效的：请保持与生成请求时相同的选择。

检查与修正

报告显示在按钮下方。每一行以一个符号开头：✖ 错误，⚠ 警告，• 备注，✓ “未发现问题。”。有一行概括该文件：“... 帧，... 秒，每秒 ... 帧，... 个通道。”。

错误（不会导入任何内容）：

- “文件无法读取：...”：这不是有效的 `.DmxStreaming` 文件。
- “文件中没有任何帧。”
- “文件中没有任何通道属于所选灯具（场地或配接不对？）。”

在副本中所做的修正：

- **外来通道**：“已移除所选范围之外的 ... 个通道：它们会控制其他设备。”
- **遗漏的通道**：“文件中缺少的 ... 个通道已按中性值补齐。”
- **禁止的值**：写在锁定通道上或禁止范围内的任何值都会恢复为中性值：“... 个禁止值或锁定通道上的值已恢复为中性值 (...)”，并列受影响最多的五个通道。
- **摇头灯速度**：真实的摇头灯每个轴每秒大约只能转 180°。如果数据流更快，DreamShow 会提示（“最快运动：... °/秒 (...)”，超出摇头灯能跟随的速度（约 180 °/秒）：副本已按灯具的

实际能力将其放慢。”），并把每个轴限制在这个速度：这样，模拟显示的就是摇头灯真正会做出的动作。

警示（副本不会被修改）：

- “频闪连续 ... 秒（建议最多 4 秒）。”
- “频闪占曲目 ... %（建议最多 10 %）。”
- “闪烁达每秒 ... 次（...），超过 8。”（用亮度做出的闪烁）。
- 当数据流与音乐相差超过半秒时：“时长 ... 秒，而音乐为 ... 秒。”

备注：

- “所选灯具中有 ... 台不在文件中：它们仍由场景控制。”（它们不会被强制设为中性值，否则就会熄灭）。
- 当数据流不是每秒 40 帧时：“文件帧率：每秒 ... 帧。”

频闪警示是为舒适度和观众安全而设的提醒：如果出现其中任何一条，请让 AI 减少，或者自行修改场景。

数据流如何播放

- 当红线穿过数据流块时，文件中的每一帧都会在准确的时刻被应用。数据流只控制它自己的通道，涵盖所有相关的域；场景的其余部分正常继续。
- 暂停会冻结画面；单击时间线的标尺会重新定位数据流。该块没有渐变：在其属性中（双击该块）只能设置 **起始（秒）** 和 **时长（秒）**。
- 声音轨道上的音乐在同一时刻开始：数据流保持同步。

分步操作

1. 如果演出是新的，请保存演出（Ctrl+S），并把音乐复制到其媒体文件夹中（**资源库** 面板的 **导入媒体...** 按钮），或者把它放在手边。
2. 打开 **文件 > 由 AI 生成 DMX 流...**。
3. 选择音乐，并等待分析行出现。
4. 勾选相关的灯具（分组按钮能加快速度）。
5. 如果有创意意图，请写下来。
6. 单击 **复制请求**（如果消息对对话来说太长，则单击 **保存请求...**）。
7. 在能运行 Python 的 AI 对话中，粘贴请求（或附上文件）并发送。让 AI 编写并运行它的脚本。
8. 下载它生成的 `.DmxStreaming` 文件。
9. 在 DreamShow 中，单击 **导入数据流...** 并选择该文件。阅读报告。
10. 在 **场景** 面板中选择新场景应放在其后的那个场景，然后单击 **用此数据流添加场景**。
11. 关闭窗口，选择场景“AI：...”并开始播放，在模拟中观看效果。

如果 AI 对话无法运行代码，它会给您一个 Python 脚本：请在您的电脑上用 Python 3 运行它，与其中包含的 `dreamshow_stream.py` 模块放在同一文件夹中，以得到该文件。

须知

- 数据流与场地以及当前的 DMX 地址绑定：如果您重新配接了灯具，请重新生成请求和数据流。
- 摇头灯的动作是根据场地中所声明的每台摇头灯的实际位置和吊挂方式计算的：在生成请求之前，请先在 **场地 > 灯具、地址、位置...** 中把它们放置正确。
- 请求可能很长（灯具很多时可达数万字符）：这是正常的。
- `.DmxStreaming` 数据流也可用于 独立播放器。

另请参阅

- 用 AI 创建演出
- 场景时间线
- 时间线上的声音与视频
- 灯具、地址、位置
- 独立播放器
- 演出、文件与项目

AI 助手（设置场景）

用几句话描述您想要的灯光，例如“蓝色全亮灯光覆盖舞台右半边”：助手会用您真实的灯具设置所选场景。它使用 Anthropic 的 AI —— Claude，以及 DreamShow 自己的工具：用摇头灯覆盖一个区域、对准一个点、颜色、亮度、变焦、频闪、调色板。它从不接触 DMX 地址，也从不触碰维护通道（复位、自动程序、声控模式）。

打开方式： 菜单 **文件 > AI 助手（设置场景）...**。助手需要互联网连接。

第一次请求之前：您的 API 密钥

助手使用 **您自己的 Anthropic API 密钥**：

1. 在 **console.anthropic.com** 创建账户，然后在 **API Keys** 栏目创建密钥。
2. 在助手中点击 **API 密钥...**，粘贴密钥并点击 **保存**。

费用由 Anthropic 从您的账户扣除，每次请求约几美分。每次请求后，窗口底部会显示发送的令牌数（其中来自缓存、价格更低的部分）和接收的令牌数。

密钥由 Windows 为您的用户账户加密：设置中从不以明文出现，且只会发送给 Anthropic。**删除密钥** 可将其清除。

发出请求

1. 在场景列表中选择一个场景。窗口顶部显示“场景：...”。
2. 输入请求并按 **Enter** (Shift+Enter 换行)，或点击 **发送**。
3. 更改会立即显示在模拟和场景的最终状态中。
4. 点击 **保留** 确认更改，或点击 **撤销更改** 将场景完全恢复到使用助手之前的状态。

示例：

- “蓝色全亮灯光覆盖舞台右半边。”
- “摇头灯在台口区域打琥珀色，60%。”
- “所有摇头灯对准舞台中央，窄光束，脸部高度。”
- “给前排摇头灯加上快速频闪。” 然后 “停止频闪。”
- “关掉逆光。”

对话会保持上下文：在“右边蓝色全亮”之后，您可以说“再亮一点”或“左边也一样”。**新对话** 从头开始。

助手能理解什么

- **左和右** 指 **从观众方向看**：右 = “cour”，左 = “jardin”。如需相反方向，请说明“演员方向”。助手会在回复中说明它选择了哪一侧。
- **区域**：它知道舞台的宽度和深度，以及每个灯具的位置。为了覆盖一个区域，它会把 **摇头灯** 均匀分布在该区域并调整变焦。固定灯具不会移动：它会选择已经照亮该区域的灯具。
- **名称**：它只使用场馆中的灯组和灯具名称。未知名称会被拒绝，不做任何修改。
- **调色板**：它可以应用场馆的颜色、位置或光束调色板。
- 如果请求含糊不清，它会提出问题而不是直接操作。

它（暂时）不做什么

助手 **一次设置一个场景**。它不会创建场景，不会修改时间线（区块、渐变、动态效果、声音、视频），也不会修改正在编辑的效果：请先关闭该效果再使用助手。

出现问题时

- “Anthropic 拒绝了此 API 密钥”：密钥错误或已被删除；请通过 **API 密钥...** 重新粘贴。
- “没有网络连接”：助手需要联网；DreamShow 的其他功能无需联网。
- “此 API 密钥的请求过多”：请等待一分钟。
- 出现任何错误时，场景都会恢复到请求之前的状态。

另请参阅：[用 AI 创建演出](#)、[调色板](#)、[选择与灯光设置](#)。

连接 AI (MCP)

您平时使用的 AI 可以在您提出要求时设置 DreamShow 的场景：“右侧蓝色全亮”、“关闭舞台后方的摇头灯” 支持 Claude、ChatGPT、Claude Code、Cursor、VS Code (Copilot)、Windsurf、LM Studio、Gemini CLI 以及任何其他兼容 MCP 的 AI (MCP 是一项开放标准，让 AI 能够使用软件)。不需要 API 密钥：由您自己的 AI (及其订阅) 来完成思考。

打开方式： 菜单 **文件 > 连接 AI (MCP) ...**。

三步连接您的 AI

1. 在列表中 **选择您的 AI**。已安装在本机的 AI 会有标记。
2. **完全退出您的 AI** (Claude、ChatGPT：右键点击时钟旁的图标，然后选择“退出”)，然后 **点击“将 DreamShow 连接到 ...”**。按钮会等到 AI 关闭后才可用：否则 AI 在关闭时会抹掉这个连接。DreamShow 会自动添加到您的 AI 配置中 (旧配置的副本会保存在旁边，扩展名为 `.avant-dreamshow`)。
3. 按提示 **重新打开您的 AI**，然后输入建议的句子：“DreamShow 里有哪些场景？”。AI 一回答，窗口就会显示 **“成功了！”**。

AI 工作期间，DreamShow 必须保持打开。**断开连接** 按钮会把 DreamShow 从 AI 的配置中移除。

与 AI 协作

打开所需的场馆和演出，然后直接提出要求，例如：“在场景 2 中，用蓝色全亮灯光照亮舞台右半边。” 结果会立即显示在模拟和状态栏中 (“AI (MCP) : ...”)。

- 左和右指 **从观众方向看** (右 = “cour”)。
- AI 的更改 **可以撤销**：在窗口中，**保留** 确认更改，**撤销更改** 将场景恢复原样。您也可以对 AI 说“撤销你刚才的操作”。
- AI 可使用与**内置助手**相同的安全工具：区域、对准、颜色、亮度、变焦、频闪、调色板。它从不接触 DMX 地址。

ChatGPT

在 Windows 版 ChatGPT 应用中，DreamShow 由 Codex 使用。如果普通对话看不到 DreamShow，请在 Codex 中提问。

浏览器中的 AI

claude.ai、网页版 ChatGPT 以及其他在浏览器中使用的 AI 无法访问安装在您电脑上的软件：请使用它们的应用，或 DreamShow 的[内置 AI 助手](#)。

高级设置

对于不在列表中的 AI，**高级设置...** 提供可复制的配置段（由 DreamShow 启动，或使用带令牌的地地址 `http://127.0.0.1:8097/mcp`）。连接器只在本机监听，并要求出示令牌；**新令牌** 会创建另一个令牌，并更新通过向导连接的 AI。

出现问题时

- AI 回复 “DreamShow 未打开，或其 MCP 连接器未启用”：请打开 DreamShow，连接器会自动重新启用。
- 窗口一直停在 “正在等待首次交流”：请确认 AI 已完全重启。
- “MCP 连接器无法打开端口 8097”：另一个程序占用了该端口；请关闭它或联系技术支持。

另请参阅：[AI 助手（设置场景）](#)、[用 AI 创建演出](#)。

独立播放器

独立播放器可以 **无需电脑** 重放 DreamShow 的演出：用于外立面、橱窗、大厅、灯光花园、旋转木马... DreamShow 预先逐场景地计算演出，生成一个 DMX 流（一个 `.DmxStreaming` 文件），然后您把它发送到一个盒子：ESP32 模块、Raspberry Pi 或 Windows 迷你电脑。播放器按照自己的时间表独立重放它，包括在日落时开始。

打开方式： 菜单 **文件 > 导出到独立播放器...**（提示气泡：“由 ESP32、树莓派或迷你电脑在无需电脑的情况下回放的 DMX 流（.DmxStreaming）”）。

前提条件：已加载场地，且演出中至少有一个场景（否则提示“该演出不包含任何场景。”）。

演出将预先逐场景计算为一个 DMX 流（.DmxStreaming），由播放器在无需电脑的情况下独立回放：ESP32、树莓派或迷你电脑。等待 GO 的场景会在其时间线结束后自动衔接。

场景从 到

帧率 结尾保持（秒）

导出的灯具

- ☒ bee-eye-1 Bee Eye 1 (域 0, 1)
- ☒ bee-eye-2 Bee Eye 2 (域 0, 56)
- ☒ bee-eye-3 Bee Eye 3 (域 0, 111)
- ☒ bee-eye-4 Bee Eye 4 (域 0, 166)
- ☒ strobe-1 Strobe 1 (域 0, 221)
- ☒ strobe-2 Strobe 2 (域 0, 230)
- ☒ laser Laser (域 0, 239)
- ☒ beam-1 Beam 1 (域 0, 257)
- ☒ beam-2 Beam 2 (域 0, 275)
- ☒ beam-3 Beam 3 (域 0, 293)
- ☒ beam-4 Beam 4 (域 0, 311)
- ☒ par-1 Par 1 (域 0, 329)

直接发送到播放器

播放器的网络地址：dsplayer.local、192.168.4.1（ESP32 热点）或其 IP 地址。

地址 密码

片段名称

☒ 若 player.ini 中没有该片段则自动添加

☒ 发送后开始播放

演出如何被计算

正如窗口顶部所说明的：“演出将预先逐场景计算为一个 DMX 流（.DmxStreaming），由播放器在无需电脑的情况下独立回放：ESP32、树莓派或迷你电脑。等待 GO 的场景会在其时间线结束后自动衔接。”

更准确地说，DreamShow 用自己的引擎在处理器允许的范围内尽可能快地重放演出：

- 处于 **自动** 或 **已衔接** 的场景，会像演出时一样进入下一个场景；
- 处于 **手动 GO** 的场景，在其时间线结束后会自动获得 Go（再加上设定的保持时间，见下文）；
- 时间线为空的场景至少持续 2 秒；
- 场景之间的渐变、效果、轨迹、动态效果、像素映射和 DMX 流，都与在 DreamShow 中一样计算；
- 只导出 **灯光**：声音、视频、机器人、面具、显示屏和其他设备都不在流中；
- 按时刻、日期或太阳的等待会被跳过（播放器有自己的时间表，见下文）；
- 设有 **最大时长** 的 **循环** 场景会导出到该时长为止；没有最大时长时，只导出一圈，由播放器让片段循环重放；
- 跳转到已播放过的场景的 **跳转到场景** 会结束导出：只计算一个循环，由播放器从片段开头循环重放；
- 出于安全考虑，计算会在演出进行一小时后停止。

设置

- **场景从 ... 到 ...**：导出的第一个和最后一个场景（默认：整个演出）。场景以“3. 场景名称”的形式列出。
- **帧率**：流每秒的帧数：**25 Hz**、**30 Hz** 或 **40 Hz**（默认 40 Hz，即 DreamShow 引擎的速率）。较低的帧率会得到较小的文件，在 ESP32 上很有用。
- **结尾保持（秒）**：在手动 GO 场景的时间线末尾、自动 Go 之前额外增加的秒数（默认 0）。它应用于 **每一个** 被导出的手动 GO 场景，包括最后一个：这样就可以让某个场景的最终状态多停留一会儿。

导出的灯具

列表显示场地中所有的灯具，格式为 **标识 名称（域 U，地址）**，起初全部勾选。

- **全部 / 无**：全部勾选或全部取消勾选。

流中包含已勾选灯具的所有通道，且只包含它们。请取消勾选播放器不应控制的那些。如果一个都没有勾选：“未选择任何灯具。”。

保存文件

- **保存文件...**： 给出一个文件名（ <片段名称>.DmxStreaming ）， 计算数据流（ “正在计算数据流...” ） 并保存。随后显示摘要： “已保存： ...” ， 然后是 “... 秒， ... 个场景， ... 台灯具， ... 个域共 ... 个通道， ... KB。” 。

之后您可以把该文件复制到 Raspberry Pi 的 SD 卡、迷你电脑的磁盘上， 或者从播放器的网页上传。

如果文件超过大约 2.4 MB， 摘要会用橙色追加： “超出 4 MB ESP32 的存储容量： 请使用 SD 卡、16 MB 模块或树莓派。”

直接发送到播放器

直接发送到播放器 框通过网络发送数据流， 无需经过文件。

- **地址**： 播放器的地址。正如窗口所示： “dsplayer.local、192.168.4.1（ESP32 热点） 或其 IP 地址。” 默认值： `dsplayer.local` 。 DreamShow 会记住上次使用的地址。
- **密码**： 播放器的密码（如果它有的话；播放器的 `pin` 设置）。 否则留空。
- **片段名称**： 播放器识别这个演出所用的名称。根据演出名称生成建议值（小写， 无重音符， 用连字符， 最多 40 个字符）； 发送的文件名为 <片段名称>.DmxStreaming 。
- **若 player.ini 中没有该片段则自动添加**（默认勾选）： 如果播放器配置的 `[clips]` 部分中没有该名称的片段， 则在其中添加一行 <片段名称> = <文件> 。 播放器随后会重新加载其配置。
- **发送后开始播放**（默认勾选； DreamShow 会记住您的选择）： 让播放器立即播放读取该文件的片段。此选项要求该片段已在 `player.ini` 中声明； 否则会提示： “player.ini 中没有播放 ... 的片段： 请勾选添加片段。” 。
- **发送到播放器**： 计算数据流并发送（ “正在向 ... 发送 ... KB...” ）， 然后显示 “已发送到播放器 ...： ...。” ， 可能还有 “片段 “...” 已添加到 player.ini。” 和 “已开始播放 “...” 。” ， 最后是摘要。

失败时： “发送失败： ...” ， 并给出原因， 例如 “播放器无响应” 、 “播放器拒绝了该文件（...）。” （括号中的数字 403 表示缺少密码或密码错误）、 “播放器拒绝了 player.ini（...）。” 或 “播放器拒绝播放（...）。” 。

正在播放的片段被重新发送时， 会继续以新版本播放。

- **关闭**： 关闭窗口。

播放器本身

播放器是随 DreamShow 提供的程序， 适用于三类盒子：

盒子	DMX 输出	按钮 / 继电器	片段存储
----	--------	----------	------

ESP32 (ESP32、ESP32-S3、ESP32-C3)	串口 + RS-485 模块, Wi-Fi 上的 Art-Net	GPIO 引脚	内部存储 (4 MB 模块约 2.4 MB, 16 MB 模块 14 MB) 或 SD 卡
Raspberry Pi	串口 + RS-485、“Open DMX” FTDI 线缆、Enttec USB PRO 类接口、Art-Net	GPIO 引脚	Pi 的 SD 卡
Windows 电脑 (迷你电脑)	Enttec USB PRO 类接口、Art-Net	键盘按键	磁盘

它能做到：

- 多个 **片段** (一个片段 = 一个 `.DmxStreaming` 文件) ；
- **每周时间表**：按星期几设置时段，可以是固定时间，或者带分钟偏移量的 **日出 / 日落**，包括跨过午夜的时段；
- **循环** 播放或只播放一次，片段之间 **交叉渐变**，并且在时段之外为 **黑场** 或保持最后一帧；
- **按钮** (GO、下一个、上一个、黑场、回到时间表) 和按状态 (正在播放、已停止、指定片段) 控制的 **继电器**；
- 多个域：流中的每个域输出到一个 DMX 端口或一个 Art-Net 域；
- 一个控制用的 **网页**。

播放器的网页

在浏览器中打开播放器的地址 (例如 `http://dsplayer.local/`) 。如果浏览器是法语的，页面就是法语，否则是英语。因此下面括号中给出的是页面上实际显示的英文名称。页面显示：

- 播放器的名称、时间、日出和日落时间以及版本；
- 模式 (**Schedule** (时间表) 或 **Manual** (手动)) 、当前时段、正在播放的片段、进度条和位置；
- 按钮 **GO**、**◀ Previous** (上一步)、**Next ▶** (下一步)、**BLACKOUT** (黑场)、**Stop** (停止) 和 **Schedule** (时间表；回到时间表) ；
- **Clips** (片段) 列表，带有一个用于播放的 ▶ 按钮，如果文件缺失则标注 “missing” (缺失) ；还有一个文件字段和用于发送片段的 **Upload** (上传) 按钮；
- 可编辑的 **Configuration (player.ini)** (配置) ，带有 **Save and reload** (保存并重新加载) ，以及一个用于输入播放器密码的 **code:** (密码) 字段。

没有互联网时，播放器在打开页面时从浏览器获取时间；有互联网时，则从网络获取。

player.ini 文件

播放器的配置保存在一个文本文件中，可以通过网页修改。示例：

```
[player]
name      = Facade Paradise
```

```

latitude = 44.126
longitude = 4.082
idle      = black          ; hors planning : black (noir) ou hold (maintien)
fade      = 2.0            ; fondu entre clips, en secondes
; pin     = 1234           ; code demandé pour modifier (page web, envoi)

[clips]
soir = soir.DmxStreaming
nuit = nuit.DmxStreaming

[schedule]
; nom = jours(lundi..dimanche) début fin clip [loop|once]
soiree = 1111111 sunset-15 23:30 soir loop
nuit    = 0000011 23:30 01:00 nuit loop

```

- **日期** 用七位数字表示，从星期一到星期日（1 = 启用）。
- **开始** 和 **结束** 写作 HH:MM、`sunrise` 或 `sunset`，可选地带分钟偏移量（`sunset-15` = 日落前一刻钟）。
- 第一个生效的时段优先。
- 纬度和经度用于计算太阳的位置。

`[wifi]`（ESP32）、`[output]`（DMX 端口和 Art-Net）、`[buttons]` 和 `[relays]` 部分用于设置硬件；详情见播放器的文档。

ESP32 的首次启动

如果没有配置 Wi-Fi 网络，ESP32 会开启自己的热点 **DreamShow-Player**（密码 `dreamshow`）；此时它的页面位于 `http://192.168.4.1/`。在其中填写 `[wifi]` 部分并保存：播放器会加入您的网络，之后在 `http://dsplayer.local/` 上响应。

分步操作

每晚无需电脑点亮外立面

1. 在 DreamShow 中准备好演出：一个或多个设为 **循环** 或相互衔接的场景，并已在模拟中检查过。
2. 打开 **文件 > 导出到独立播放器...**。
3. 选择场景，并把帧率保持为 40 Hz（如果文件对 ESP32 来说太大，则选 25 Hz）。
4. 取消勾选播放器不控制的设备。
5. 在 **直接发送到播放器** 中，填写播放器的地址、它的密码（如果有）和一个片段名称，例如 `soir`。
6. 保持两个复选框勾选，然后单击 **发送到播放器**。播放器会立即播放该片段。
7. 打开播放器的网页，在 **Configuration (player.ini)** 中，在 `[schedule]` 里添加所需的时段，例如 `soiree = 1111111 sunset-15 23:30 soir loop`，然后点击 **Save and reload**。

8. 点击 **Schedule**：播放器此后就会按它的时间表运行。

为 SD 卡准备片段

1. 打开该窗口，设置场景和灯具。
2. 单击 **保存文件...**，并选择 SD 卡或 U 盘。
3. 在盒子的 `player.ini` 的 `[clips]` 部分中声明该文件。

须知

- 时间线中 **按时刻、日期或太阳的等待** 不会进入流中：在播放器上，由它的 **时间表** 决定何时播放每个片段。请为一天中的每个时段各做一个片段。
- 播放器不播放声音和视频。
- 计算和发送在后台进行；窗口仍可使用，但工作期间按钮会变灰。
- 导出的流与 由 AI 生成 DMX 流 的格式相同。

另请参阅

- 建筑照明
- 等待（按键、时刻、日期、太阳）
- 场景设置
- DMX 连接
- 由 AI 生成 DMX 流

平板追光

用一台或多台平板（或手机）充当“追光”：屏幕上在场地的平面图；您把手指放上去，所选的摇头灯就会实时跟随您的手指。每台平板可以控制自己的摇头灯，并拥有自己的亮度和变焦。无需传统追光灯，就能跟随演员、歌手或主持人，非常理想。

打开方式： 菜单 **场地 > 追光（平板）...**（提示气泡：“用手指从平板（浏览器，同一 WiFi 网络）操控一台或多台摇头灯 — 追光。”）。

平板上无需安装任何东西：它使用自己的网页浏览器。平板和演出控制电脑必须处于同一网络（同一 Wi-Fi，或与电脑所在网络相连的 Wi-Fi）。



打开时发生的事

第一次打开该窗口时，DreamShow 会在电脑的 **8090 端口** 上启动一个小型网页服务器。日志会显示“服务器已启动：http://<电脑地址>:8090”。此后服务器会一直运行到 DreamShow 关闭，即使您关闭了窗口也一样。

追光（平板）窗口

要打开的地址

“在平板的浏览器中打开此地址（与本机同一 WiFi 网络）：”，后面是加粗显示的地址，例如 `http://192.168.1.20:8090`。该文字可以选中并复制。

DreamShow 显示的是电脑的第一个网络地址（IPv4）。如果电脑有多块网卡，它可能不是平板所在网络的地址：此时请使用电脑在该网络上的地址，并加上 `:8090`。

已连接的平板

“已连接的平板 — 勾选摇头灯并选中「启用」以交出控制权：”

每台平板显示在一个框中，以其 IP 地址标识。如果没有任何平板连接：“（没有平板已连接 — 请在平板上打开上面的地址）”。

每个框中：

- 平板的 **状态**，以颜色显示：
 - ● 绿色 “控制中”：平板已启用并且有摇头灯；当它在最近两秒内发送过指向时，会加上 “· 正在操控”；
 - ● 橙色 “启用 — 未分配摇头灯”；
 - ● 灰色 “已连接（未启用）”；
 - ○ 深灰色 “已断开”：平板失去了连接，但其设置会被保留。
- **启用**：把控制权交给这台平板。启用时，DreamShow 会读取所勾选的第一台摇头灯当前指向的位置，并把平板的点放在那里：摇头灯不会突然跳动。取消勾选则把摇头灯交还给演出。
- **场地中每台摇头灯一个复选框**：这台平板所控制的摇头灯。只会列出 DMX 模式确实带有水平（pan）/ 垂直（tilt）通道的摇头灯。“（未校准）”表示该摇头灯没有校准：它根据场地中所声明的位置，通过计算来指向。如果场地中没有任何可转向的摇头灯：“（本场地没有可转向的摇头灯）”。
- **最近一次指向**：“最近一次指向：u=... v=... · 强度 ... %”，即手指在平面图上的最后位置（宽度和深度均为 0 至 1）以及亮度。对于已断开的平板，会加上 “（连接已关闭 — 保留分配以便重连）”。

平板以其 IP 地址来识别：如果它重新连接（休眠、Wi-Fi 断开），就会找回它的摇头灯和启用状态。

向平板发送消息

底部：一个文本区域和 **向平板发送消息** 按钮。该文字会显示在 **所有** 已连接平板屏幕的顶部（“准备好国王出场”、“追光打到女歌手身上”...）。发送空消息可将其清除。

平板的屏幕

- **平面图**：从上方俯视的场地，并且是 **展开** 的：地面在中央，上面画着舞台（“舞台”），四面墙向四周展开，与 DreamShow 的平面图一样（“后墙”在上方，“前墙”在下方，“观众左侧”在左边，“观众右侧”在右边）。平面图保持场地的比例。
- **黄点**：摇头灯所指向的位置。把手指按上去并拖动：摇头灯会跟随。在墙面条带上拖动，会让光束爬上那面墙。
- **亮度**：所控摇头灯的垂直亮度滑块（初始为 100 %）。
- **变焦**：垂直变焦滑块，从最窄（下）到最宽（上）；对没有变焦通道的摇头灯无效。
- 左下角的 **状态行**：“已连接”、“已断开 — 重新连接中...”（平板每秒会自动重新连接一次）、手指的位置，或者当演出控制端重新校正了该点时显示“摇头灯位置：...”。

摇头灯如何被控制

- 在舞台和地面上，**已校准** 的摇头灯使用其校准数据（最精确）；在其他位置，或没有校准时，DreamShow 根据场地中所声明的摇头灯的位置、朝向和吊挂方式来计算指向。
- 对于水平扫动，DreamShow 总是从摇头灯的当前位置出发：它不会做多余的整圈转动。
- 由已启用平板控制的摇头灯会 **凌驾于演出之上**：无论播放哪个场景，水平、垂直、亮度和变焦都来自平板。当您取消勾选 **启用** 或该摇头灯时，它会回到演出程序。
- 多台平板可以同时启用，各自控制自己的摇头灯。请避免把同一台摇头灯交给两台已启用的平板。

分步操作

1. 最好先校准追光所用的摇头灯（参见 [摇头灯校准](#)），并在 **场地 > 灯具、地址、位置...** 中核对其位置。
2. 打开 **场地 > 追光（平板）...**。
3. 在连接到同一 Wi-Fi 的平板上，打开浏览器并输入显示的地址。平板的状态行会显示“已连接”；在 DreamShow 中，会出现一个带其 IP 地址的框。
4. 在该框中，勾选追光所用的一台或多台摇头灯。
5. 在需要的时刻，勾选 **启用**：状态变为“控制中”。
6. 在平板上，把手指放在（平面图上的）演员身上并跟随他。调节 **亮度** 和 **变焦**。
7. 结束时，取消勾选 **启用**：摇头灯回到演出程序。

须知

- **黑场不会切断追光**：已启用平板的摇头灯凌驾于一切之上，包括全场黑场。要熄灭它们，请在平板上把 **亮度** 调低，或取消勾选 **启用**。
- 关闭窗口 **不会** 交还控制权：服务器和已启用的平板会继续工作。关闭前请先取消勾选 **启用**。
- 连接没有密码：请仅在可信的网络中使用。
- 服务器首次启动时，Windows 防火墙可能会询问是否允许 DreamShow 访问网络：请允许，否则平板将无法连接。
- 时间线上没有“追光”块：控制权在此窗口中交出和收回。

另请参阅

- [摇头灯校准](#)
- [用摇头灯指向并覆盖区域](#)
- [手动控制](#)
- [网页遥控](#)
- [故障排除](#)

后台显示屏

后台显示屏是放置在侧台、化妆间或接待处的信息屏幕：“距开幕还有 5 分钟”、“中场休息 — 21 点 15 分继续”、“当前场景：第二幕”、时间、演出时长... DreamShow 自己提供要显示的页面；任何带浏览器的屏幕（平板、接 HDMI 电视棒的电视、迷你电脑、手机）都可以全屏显示它。消息由时间线在演出的恰当时刻发出，靠的是 **后台提示屏...** 块。

打开方式： 菜单 **场地 > 后台显示屏...**（提示气泡：“信息显示屏（侧台、化妆间）：由 DreamShow 提供的网页（端口 8091）。时间线上的「显示屏...」块向其发送消息。”）。

原理

- 每个显示屏都有一个 **名称**（也称为“区域”）：“化妆间”、“观众左侧侧台”、“接待处” ...
- 每块屏幕打开 **自己** 那个显示屏的地址：`http://<演出控制电脑的地址>:8091/?zone=<名称>`。
- 时间线上的 **后台提示屏...** 块会向一个或多个显示屏发送消息。消息会一直显示，直到下一个针对同一个显示屏的块出现。空消息会清空屏幕。

当场地声明了至少一个显示屏，或打开此窗口时，显示屏服务器就会启动。此时日志会显示“显示屏服务器已启动：http://...:8091”。

后台显示屏窗口

标题会提示场地：“后台显示屏：<场地>”。在修改尚未保存期间，标题后会加一个星号*。

- 场地中显示屏的 **列表**。
- **+ 显示屏**：添加一个名为“Afficheur”（“显示屏”）的显示屏（随后是“Afficheur 2”、“Afficheur 3”...），并将其选中。
- **- 删除**：移除所选的显示屏。
- **名称**：所选显示屏的名称。后台提示屏块会列出的就是这个名称，它也出现在地址中。请使用简短、不含特殊字符的名称。
- **在屏幕（平板 / 电视棒）上打开的地址**：该显示屏的完整地址，请抄入屏幕的浏览器。更改名称时它会随之更新。正如窗口中的提示：“在每块屏幕的浏览器中打开此地址（与演出控制电脑同一网络）。时间线上的「显示屏...」块会把消息发送到勾选的显示屏。”
- **保存**：把列表保存到场地中。没有名称的显示屏会被移除。
- **关闭**：关闭窗口。如果还有未保存的修改，DreamShow 会询问“显示屏的修改尚未保存。是否保存？”（是 / 否 / 取消）。

显示的地址使用电脑的第一个网络地址（IPv4）。如果电脑有多块网卡，请按需将它换成电脑在屏幕所在网络上的地址。

显示屏的画面

页面以黑色背景显示，无需任何设置：

- 中央是 **消息**，字号非常大，并保留其换行；消息为空时会变淡；
- 底部是一个栏：左侧是显示屏的名称（● 化妆间），中间是“时长”及其后的演出时长，右侧是时间，精确到秒。

页面会自动更新。如果连接中断（电脑关机、Wi-Fi 丢失），它会大约每一秒半自动重新连接。一块屏幕一旦连接，就会立即收到发往其显示屏的最后一条消息。

请把屏幕的浏览器设为全屏（电脑上按 F11 键，平板上用展示模式）。

LED 屏与提词器

显示屏也可以是 **LED 墙或 LED 屏**：将电视棒（小米电视棒、Fire TV 等）插到 LED 屏发送卡的 HDMI 输入上，用无边框浏览器打开该显示屏的地址即可。控制电脑无需占用任何视频输出，一切都通过网络完成。

发送卡（Novastar MCTRL 等）不会缩放画面：它按像素一比一显示 HDMI 画面中与屏幕尺寸相符的部分，通常是左上角。对于 192 × 96 的小屏，1920 × 1080 画面中只有这个角可见。请在“后台显示屏”窗口中，于 **LED 屏或局部区域** 下为所选显示屏设置：

- **电视棒 HDMI 画面**：电视棒输出的分辨率（例如 1920 × 1080）。

- **可见部分：X、Y、宽度、高度：**屏幕显示的那部分画面，单位为像素（留空 = 到边缘）。
- **镜像（玻璃提词器）：**将文字左右翻转。
- **隐藏信息栏（区域、时长、时间）：**只保留消息，适合小屏。
- **在此屏幕上显示校准图：**用红框、对角线和尺寸代替消息。红框应正好落在屏幕边缘。校准图不会保存，关闭窗口后消失。

一旦设置了可见部分，消息就以粗体显示，**在该区域内尽可能大**，不拆分单词，画面其余部分为黑色。修改会立即出现在屏幕上，无需刷新。地址下方会显示是否有屏幕连接到此显示屏。

设置以 HDMI 画面的像素为单位，与电视棒浏览器的缩放无关。如果文字位置偏移，请确认电视棒没有启用缩放、过扫描或屏幕位置调整。

后台提示屏...块

在 **资源库** 面板中，**其他** 列表里有 **后台提示屏...**。把它拖到时间线的某条轨道上、消息要发出的位置：随即会打开 **“Afficheur backstage”（后台显示屏）** 窗口。如果取消，则不会创建任何块。要修改已有的块：双击它，或右键单击 > **属性...**。

在时间线上，该块会显示 □、消息开头以及其接收对象，例如 “□ 中场休息 → 化妆间, 接待处”。没有消息的块显示 “（清空）”；没有接收对象的块显示 “→ （无）”。

起始（秒）

消息（留空 = 清空屏幕）：

Act 2 starts at {heure} {rouge}

{heure} {durée} {fin} {scène} {suivante}

{rouge} {vert} {jaune} {orange} {bleu} {blanc} {alerte}

{durée} = 自第一次 GO 以来的时间（在此之前为 0:00:00）。颜色会为其后的文字着色。

目标显示屏：

☒ Dressing rooms

☒ Wings

☐ Front of house

OK 取消

块的设置

- **起始（秒）：**消息发出的时刻，从场景开始算起。

- **消息（留空 = 清空屏幕）：** 文本，如果需要可以写成多行（按回车键换行）。
- **标记按钮：** 在光标处插入一个关键字；在屏幕上，每个标记都会被替换为它的值，并持续更新：

标记	被替换为
{heure}	时间，精确到秒（屏幕的时钟）
{durée}	自演出第一次 GO 以来经过的时间，格式为 0:00:00（第一次 GO 之前为 0:00:00）
{fin}	演出到达最后一个场景的时间（hh:mm），之前为 “—”
{scène}	当前场景及其编号（“4 · 第二幕”）
{suivante}	下一个场景及其编号

- **颜色按钮：** {rouge}、{vert}、{jaune}、{orange}、{bleu}、{blanc} 会为其 **后面** 的所有文字着色（直到下一个颜色标记）。{alerte} 会把整个屏幕背景变成红色（该词本身不显示）。
- **提示：** “{durée} = 自第一次 GO 以来的时间（在此之前为 0:00:00）。颜色会为其后的文字着色。”
- **目标显示屏：** 场地中的每个显示屏对应一个复选框；勾选应接收此消息的那些。如果场地中一个都没有：“未声明显示屏（场地 → 后台显示屏...）。”
- **OK** 保存该块，**取消** 放弃。

没有勾选任何显示屏的块不会发送任何内容。

消息示例

- 距开幕还有 5 分钟 → 化妆间、侧台。
- {rouge} 安静 {blanc}，然后换行写 场景：{scène} → 侧台。
- {alerte} 演出中止 → 所有显示屏。
- 20:30 开始 — 时长 {durée} → 接待处。
- 空消息 → 清空所勾选的屏幕。

分步操作

1. 打开 **场地 > 后台显示屏...**。
2. 单击 **+** **显示屏**，将其命名为“化妆间”。再重复一次，创建“侧台”。单击 **保存**。
3. 在每块与演出控制电脑处于同一网络的屏幕上，打开它的地址（选中它时显示在名称下方），并把浏览器切换为全屏。底部栏会显示 “● 化妆间”（或 “● 侧台”）。
4. 在演出前的场景中，把 **后台提示屏...** 从 **其他** 拖到某条轨道上，位置 0 秒。输入 开门入场 — 15 分钟后开始，勾选“化妆间”和“侧台”，点击 **OK**。
5. 在演出的第一个场景中，为“侧台”添加一个块，内容为 {vert} 上场 {blanc}，然后换行写 {scène} — {durée}。
6. 切换到演出模式并按 GO：屏幕会跟随演出进行。

须知

- {heure} 和 {durée} 由屏幕用自己的时钟计算：如果屏幕的时间不准，请调整屏幕的时间。
- 即使演出已经到达最后一个场景，{durée} 在显示屏上仍会继续走动，而提示窗口则停在最终时长上。
- 在页面上，不带重音符的 {duree} 和 {scene} 同样有效；另外还有两种没有按钮的颜色：{cyan} 和 {gris}。
- 当红线经过该块时消息就会发出，无论是演出中，还是在编辑器中播放期间。
- 服务器监听 **8091** 端口；首次启动时，Windows 防火墙可能会询问是否允许 DreamShow 访问网络：请允许。
- 页面没有密码：屏幕必须处于可信的网络中。

另请参阅

- [场景时间线](#)
- [演出模式与提示窗口](#)
- [网页遥控](#)
- [故障排除](#)

提词器

提词器把剧本台词逐句显示在后台显示屏上：侧台的屏幕、平板电脑，或面向演员的 LED 屏。它**独立于场景控制**运行：负责的人用**手机**翻页，不会影响灯光和声音；舞台监督也可以用控制窗口的按键翻页。

打开方式：菜单 **文件 > 提词器...**。文本保存在演出中。

文本

点击 **导入文本...**，选择 répétiteur 格式的文本文件（UTF-8 或 ANSI）：

- 每句台词以 @姓名 加文本开头，或在行首写 姓名：；姓名为大写（JEAN-CLAUDE、L'HOMME 均可）；
- # 标题 一行表示场景开始（# 第二幕），不会显示在屏幕上；
- 同一角色连续的两句台词会合并。

窗口会汇总文本：台词数、角色数、文本场景数，以及其中有多少场景与演出中的场景同名。每个角色有自己的颜色。重新导入会保留设置；**移除** 会把文本从演出中删除。

设置

- **显示屏：**显示文本的后台显示屏（需先在 **场地 > 后台显示屏...** 中声明）。如果是 LED 屏，还要在那里设置画面的可见部分并隐藏信息栏：参见 **后台显示屏**。
- **每屏最多字符数：**较长的台词会分成多屏，尽量在句末切分，否则在逗号后，再否则在两个词之间。0 = 整句台词一屏显示。小屏请减小该数值，以保持文字清晰可读。
- **在文本上方显示角色名，**使用该角色的颜色。
- **跟随演出场景：**演出进入某个场景时，提词器跳到文本中**同名**场景的第一句台词（忽略大小写和重音；场景的短名称也算）。因此请按文本中的 # 标记命名 DreamShow 场景。没有对应标记的场景不会移动提词器。

列表显示所有屏；正在显示的一屏会高亮。双击某屏即可显示。底部有 ◀ **上一步**、**黑场**（清空屏幕；**重新显示文本** 恢复）和 **下一屏** ▶，并显示位置（« 第 12 / 870 屏 »）。

语音翻页

勾选 **语音翻页：**台词麦克风（与等待台词块使用的相同，在下方选择）收听舞台，提词器会自动切换到下一屏。

- 当 **整屏除最后一个词外** 都已说出时，屏幕立即切换；或者在说出大部分内容后的第一次停顿时切换：与文本略有出入的台词同样会推进。
- 如果某段被跳过或没有被听到（例如来自远离麦克风的扬声器的声音），提词器一旦识别出后面的内容就会追上。如果从前面重新开始念，它会退回。
- 向前或向后跳转需要由多个词组成的 **连贯段落**：在全文中到处出现的几个词（人名、“de”、“le”）永远不够。
- 手动操作优先：在手机、按键或本窗口中的移动会把收听位置放到那里。**黑屏** 期间不会移动。
- 复选框下方，窗口显示正在收听的麦克风和最近听到的词。

在当前屏下方以灰色显示下一屏 会在当前屏下方用灰色加上下一屏：演员在对方说话时就能看到自己即将说的台词。当上一句台词由麦克风听不清的声音说出时，这在语音翻页中很有用。

识别在本机离线进行。复选框下方的 **说话语言** 用于选择文本的语言：法语、英语、德语、西班牙语或意大利语（暂不支持中文）——与本演出的 **等待台词** 块相同。法语随 DreamShow 提供；其他语言在选择时下载一次（40 至 50 MB）。请把麦克风放在演员附近：听得越清楚，屏幕切换得越及时。

用手机操作

在与控制台同一网络的手机上，打开窗口中显示的地址：`http://<控制电脑地址>:8091/prompteur`。页面显示全部文本，屏幕上的台词高亮并居中，下一句稍亮：

- **SUIVANT ►**（下一屏，拇指下方的大按钮），**◀ 返回**，**NOIR** 清空屏幕（**TEXTE** 恢复）；
- 点一下某句台词，再点 **Afficher ici** 即可跳转；
- **A- / A+** 调整手机上的文字大小；
- 与手机配对的蓝牙翻页笔也可使用：方向键、Page Down/Page Up、空格（下一屏/上一屏），B 或句点（黑屏）。

顶部的绿点表示连接正常；断开时会出现红色横幅，页面会自动重连。可以同时连接多部手机，它们都跟随同一位置。请把手机的自动锁屏时间设长，页面无法阻止锁屏。

用控制窗口操作

在 **文件 > 遥控器 (GO 按键) ...** 中，**提词器：下一屏** 和 **提词器：上一屏** 两项可设置任意按键（默认无）。它们在演出模式的控制窗口中生效。

须知

- 屏幕和手机页面都通过显示屏服务器（端口 8091），只要演出有文本且场地声明了显示屏，服务器就会启动。
- 时间线中指向同一显示屏的 **后台提示屏...** 块会替换文本，直到提词器下一次翻页。
- 位置不会保存：重新打开演出时，提词器从头开始（若跟随场景，则从当前场景开始）。
- 手机页面没有密码：只能在可信网络中使用。

另请参阅

- [后台显示屏](#)
- [演出模式与控制窗口](#)

人形机器人

DreamShow 可以通过时间线控制 Booster K1 人形机器人：站起、说话（配合一个声音文件）、跳舞、挥手致意、行走、转头... 每个动作都是一个 **机器人...** 块，放在场景中恰当的时刻，与灯光、声音同步，如果您愿意，还可以与 LED 面具的口型同步。出于安全考虑，**机器人只有在演出控制端已将其启用后才会动作。**

机器人上必须运行 DreamShow 服务（安装在机器人上的 `dreamshow_robot.py` 程序，开机启动）。DreamShow 通过网络向它发送简单的指令；因此机器人必须与演出控制电脑处于同一网络。

该服务只需在机器人上安装一次。它由 Polux 提供：请向技术支持索取，他们会告诉您如何安装。

打开方式： 菜单 **场地 > 机器人...**（提示气泡：“由安装在机器人上的 DreamShow 服务驱动的人形机器人（Booster K1）。时间线上的「机器人...」块负责控制。”）。

⚠ 人形机器人很重，可能会摔倒。试验期间，请始终在其周围留出 2 米的空间，保持地面坚硬平整，并把机器人的手柄拿在手中。

机器人窗口

+ 机器人

- 删除

K1

名称（时间线块使用的名称）

K1

IP 地址 — 留空 = 自动查找（机器人每 2 秒广播一次）

端口

5210

状态

已保存的场地中未声明该机器人：请先保存。

测试连接

STAND — 让机器人站起

静音

STOP

在机器人上：DreamShow 服务由 systemd 运行（日志：journalctl -u dreamshow-robot -f）。「说话」块的音频文件会自动发送给它。机器人语音与面具口型之间的偏移，在「场地 → LED 面具...」中设置

时间线上的「机器人...」块指向这些名称。机器人未「已启用」前不会收到任何指令。

保存

关闭

标题会提示场地：“机器人：<场地>”。星号 * 表示有未保存的修改。

- 场地中已声明的机器人 **列表**。
- **+ 机器人**：添加一个名为“K1”的机器人（随后是“K1 2”...）并将其选中。
- **- 删除**：移除所选的机器人。
- **名称（时间线块使用的名称）**：机器人...块用来指向该机器人的名称。
- **IP 地址 — 留空 = 自动查找（机器人每 2 秒广播一次）**：通常情况下请留空。机器人的服务会在网络上广播自己；DreamShow 会记住同名广播的地址，或者，如果场地中只有一台机器人，则记住任何一台正在广播的机器人的地址。在此处填写地址会关闭自动查找。
- **端口**（提示气泡“服务的 TCP 端口（默认 5210）”）：只有当机器人的服务被另行设置时才需要更改。

状态

状态 框会（针对所选的机器人）持续更新：

- “已保存的场地中未声明该机器人：请先保存。”：请单击 **保存**。
- “正在等待机器人在网络上广播（UDP 5211）... dreamshow_robot.py 服务是否在运行？是否与演出控制端在同一网络？”：DreamShow 还没有收到任何广播。

- “无法连接：地址:端口” 后跟错误信息，红色：地址已知，但机器人没有响应。
- “已连接 地址:端口” ，绿色，随后是：
 - 如果服务在运行但没有控制真实机器人，则显示 “（模拟，无 SDK）” ；
 - **模式**（例如 Damping 表示阻尼，Prepare 表示站立）和以 % 表示的 “**Batterie**”（**电池**）；
 - 如果机器人摔倒，红色的 “⚠ 在地上”（原文 “⚠ AU SOL”）；
 - “进行中：...”（正在执行的动作）或 “空闲”；
 - “已启用” 或 “已停用”；
 - 待机：“待机已停止”、“待机：头部” 或 “待机：头部 + 手臂”，如果它在等待运行模式，则带有 “（等待运行模式）”；
 - 如有，“最后一次错误：...”。

测试按钮

- **测试连接**：向机器人发送一次简单的呼叫（即使停用也会发出）。
- **STAND — 让机器人站起**（提示气泡“让机器人进入站立模式（PREP）。会请求确认。”）：一个警告窗口会提醒：机器人将会 **绷紧** 并进入站立姿势，必须把它双脚平放在地上或用背部把手提住，留出 2 米空间，手柄始终拿在手中（LT + BACK 可让它回到阻尼状态），它能保持姿势但不会纠正失衡（这是运行模式 LT + RT + A 的功能），并且它必须已被启用，指令才会发出。**OK** 发送指令，**取消**（默认选项）则不发送任何内容。
- **静音**：停止机器人正在播放的声音（即使停用也会生效）。
- **停止**（红色）：立即停止动作和声音，即使停用也生效。

底部的文字提醒：该服务在机器人上通过 systemd 运行（日志：`journalctl -u dreamshow-robot -f`），“说话”块的音频文件会自动发送，机器人声音与面具口型之间的偏移在 **场地 > LED 面具...** 中设置。

- **保存**：把机器人保存到场地中（没有名称的机器人会被移除）并重新建立连接。
- **关闭**：如果还有未保存的修改，DreamShow 会询问“修改尚未保存。是否保存？”。

窗口底部：“时间线上的「机器人...」块指向这些名称。机器人未「已启用」前不会收到任何指令。”

测试模式

在把某个动作放进演出之前，先在这里试一试，看看它是否会**让机器人移位**。踢腿、跳舞或被人抱起都可能让它滑动或转向，演出后面的部分就会在错误的位置进行。

1. 把机器人放在它的标记位置，然后点击  **标记位置**。它会记住所站的位置，不会移动。
2. 在列表中选一个动作（踢腿、舞蹈、手势、起身、准备），然后点击  **试一下**。在命令发出之前，会有一个窗口描述该动作并提醒注意事项。
3. 在按钮下方查看它移动了多少，例如“相对标记位置：向前 23 厘米，向左 8 厘米，向左转了 15°”。超过 10 厘米或 10° 时，提示会变成橙色。

4.  **回到标记位置** 让它直接走向标记位置，不转身，然后恢复原来的朝向；最多分两三次小幅修正。一次只能返回一次：途中按钮保持灰色。它必须处于行走模式，且标记位置最多在 1.5 米以内；更远时请手动复位。

如果某个动作让机器人移位，请在时间线上加两个 **机器人...** 块：演出开头放 **标记位置**，该动作之后放 **回到标记位置**。

位置来自机器人的里程计：误差为几厘米，剧烈动作之后会稍大。机器人必须处于**启用**状态动作才会发出；标记位置即使未启用也可以，因为它不会让机器人移动。

测试模式需要较新版本的机器人服务；如果服务版本较旧，窗口会提示：请联系技术支持进行更新。

启用

场地一旦声明了机器人，主界面右上角、**实时** 旁边就会出现一个按钮：

-  **已停用**（正常外观）：时间线上的机器人块会被 **忽略**。您可以排练灯光和声音，而机器人不动。日志会记录每个被丢弃的指令：“... 已停用 — 命令被忽略：...”。
-  **已启用**（红色底）：机器人块会被执行。

单击即可在两者之间切换。该按钮还会显示第一台机器人的状态：“· 未找到”、“· 离线”，或者模式和电量（例如 “· Prepare 82 %”）、“⚠ 在地上”、“（模拟）”。

日志会记录“机器人已启用 — 机器人块将被执行”或“机器人已停用 — 机器人块将被忽略”。

DreamShow 启动时总是 **停用** 的：每次使用都必须主动启用。

在提示窗口中（演出模式）

提示窗口同样显示：

-  **机器人已停用** /  **机器人已启用** 按钮（启用时为红色），并带有机器人的状态；单击即可启用或停用；
- 每台机器人一个红色的  **紧急停止 — <名称>** 按钮（如果有多台，还有  **紧急 — 全部**）：“立即停止后切断电机（机器人会瘫下）。即使停用也生效。”。

急停会切断电机：机器人会瘫倒。只有在必须立即让机器人失去行动能力时才使用它。

机器人...块

在 **资源库** 面板中，**其他** 列表里有 **机器人...**。把它拖到时间线的某条轨道上：随即会打开 **机器人块** 窗口（如果取消，则不会创建任何块）。要修改某个块：双击，或右键单击 **> 属性...**。

在时间线上，该块显示 、机器人名称和动作，例如 “ K1：舞蹈：迈克尔·杰克逊（第 1 部分）”，对于配有台词的块还会带有 “+  <面具>” 和 “+ 扩声”。

机器人

K1

Action

说话（音频文件）

音频文件

ambiance.wav

面具口型

Mask

☒ 同时送往扩声（控台音频输出）

演出打开时该文件会发送到机器人；面具口型需要 WAV 文件。

起始（秒）

1

时长（秒）

3

OK

取消

通用设置

- 机器人**：所指向的机器人。如果场地中没有声明任何机器人，窗口会提示。
- 动作（Action）**：动作（见下面的列表）。更改动作会重建该动作特有的设置。
- 起始（秒）**：指令发出的时刻，从场景开始算起。
- 时长（秒）**：块在时间线上的长度。只要您没有自己修改，它会根据动作（以及“说话”的文件时长）自动填写。它用来安排后面的块；机器人则按自己的节奏执行动作。
- OK / 取消**。

动作

动作	设置	建议时长
准备（可以动作）	—	5 秒
“Se lever”（站起）	—	8 秒
躺下 ⚠ K1 不支持	—	6 秒
说话（音频文件）	音频文件、面具口型、同时送往扩声（控台音频输出）	文件时长
“Danser”（跳舞）	“Danse”（舞蹈）	视舞蹈而定
拳击 / 踢腿	“Mouvement”（动作）	6 秒
“Geste”（手势）	“Geste”（手势）	视手势而定
头部（俯仰、旋转）	俯仰角（°）、旋转（°）	1 秒
“Avancer / reculer (m)”（前进 / 后退（米））	“Distance (m)”（距离（米））	距离 ÷ 0.2 米/秒 + 1 秒
转身（°）	角度（°）	角度 ÷ 25 °/秒 + 1 秒

“Mode (debout, marche, amorti)” (模式 (站立、行走、阻尼))	模式	1 至 3 秒
“Veille (petits mouvements)” (待机 (小幅动作))	“Veille” (待机)	0 秒
停止 (动作与声音)	—	0 秒
机器人静音	—	0 秒

各动作详解：

- **准备 (可以动作)**：让机器人进入准备动作的姿势。在跳舞、出拳踢腿、做手势或行走之前，这是必不可少的。
- **“Se lever” (站起)**：让坐着或躺着的机器人起身，无论是仰卧还是俯卧。
- **躺下 ⚠ K1 不支持**：窗口会用红色提示 K1 不会躺下（制造商那里该命令是空的，站立的机器人有摔倒的风险）：服务会拒绝该命令。请在阻尼模式下用手让机器人躺下。
- **说话 (音频文件)**：
 - **音频文件**：演出媒体文件夹中的某个声音文件（如果没有，则显示“演出媒体文件夹中没有音频文件。”）。机器人通过自己的扬声器播放它。
 - **面具口型**：“（无）”或场地中的某个 LED 面具，其口型会随同一个文件动作。口型需要 WAV 文件。
 - **同时送往扩声 (控台音频输出)**：同时在电脑的声音输出上同一时刻播放该文件，就像声音块一样。
 - 提示：“演出打开时该文件会发送到机器人；面具口型需要 WAV 文件。”
- **“Danser” (跳舞) — “Danse” (舞蹈)**：迈克尔·杰克逊（第 1 和第 2 部分）57.6 秒，迈克尔·杰克逊（第 1 部分）21.5 秒，迈克尔·杰克逊（第 2 部分）30.3 秒，迈克尔·杰克逊（第 3 部分），阿拉伯舞，Shan He Gu Ren，Gai Ge Chun Feng（各约 30 秒）。“机器人站稳，周围留出 2 米。「~」= 时长待实测。”：标有 ~ 的时长为估计值。
- **拳击 / 踢腿 — “Mouvement” (动作)**：拳击踢、回旋踢。“机器人站稳，周围留出 2 米：一次踢腿会移动重心。”
- **“Geste” (手势) — “Geste” (手势)**：挥手、握手（4 秒）、新年舞、哪吒舞、Towards Future 舞（约 20 秒）、Dab、奥特曼、恭敬行礼、加油鼓劲、招财猫（3 秒）。
- **头部 (俯仰、旋转)**：“俯仰为正 = 低头；旋转为正 = 向左。”
- **“Avancer / reculer (m)” (前进 / 后退 (米))**：“负值 = 后退。以 0.2 米/秒行走，按里程计停止 (± 5 厘米)。” 建议值：0.5 米。
- **转身 (°)**：“正值 = 向左。” 建议值：90°。
- **“Mode (debout, marche, amorti)” (模式 (站立、行走、阻尼))**：“**Debout (PREP)**” (站立 (PREP))、“**Marche (WALK)**” (行走 (WALK))、**阻尼 (DAMP)** — 机器人会瘫下。
- **“Veille (petits mouvements)” (待机 (小幅动作)) — “Veille” (待机)**：仅头部、头部与手臂、“**Tête, bras et jambes**” (头部、手臂与腿部)、已停止。待机时，机器人无事可做便会缓慢地四处张望（头部转动最多 18°），显得像有生命一样；加上手臂时，肩部会增加 3.5° 的呼吸起伏和 7° 的缓慢摇摆，在 6 秒内渐入；加上腿部时（此选项包含手臂），机

机器人并不控制任何腿部关节——这在 K1 上无法实现——而是每隔 15 至 35 秒把手臂短暂交还给自身的控制器再接管回来，这会让它重新调整平衡：髋部和下半身会真正动起来，而它不会离开原来的位置标记。待机在每个动作期间暂停，要求处于运行模式，并在 STOP 时停止。

- **停止（动作与声音）**：“立即停止动作与声音（即使停用也会发送）。”
- **机器人静音**：只停止声音。

声音文件与面具口型

- 在打开演出时（以及每次修改之后），一旦在网络上找到机器人，DreamShow 就会在后台把机器人还没有的“说话”块的文件发送给它。日志会记录“[...] 已发送至 K1”。
- 对于配有面具口型的台词，MaskCtl 会根据 WAV 文件计算口型序列（参见 [LED 面具](#)）。如果文件不是 WAV，日志会提示：“面具口型需要 WAV 文件（MaskCtl 不读取 MP3）”。
- 在 **场地 > LED 面具...** 中设置的 **机器人语音 → 口型偏移（毫秒）**，用来使口型与机器人的实际声音对齐：为正时，口型更晚开始；为负时，发给机器人的指令更早发出。

分步操作

让机器人在开幕时致意并说话

1. 打开机器人，检查它与电脑处于同一网络。
2. 打开 **场地 > 机器人...**，单击 **+ 机器人**，然后 **保存**。在 **状态** 中等待出现“已连接...”；单击 **测试连接**。
3. 把台词（最好是 WAV 格式）复制到演出的媒体文件夹中。
4. 在场景中，把 **机器人...** 拖到某条轨道的 0 秒处：动作选择 **“Se lever”（站起）**，**OK**。
5. 在 8 秒处添加一个 **准备（可以动作）** 块。
6. 在 13 秒处，添加一个 **“Geste”（手势） > 挥手** 块。
7. 在 17 秒处，添加一个带有台词的 **说话（音频文件）** 块；如果观众需要通过扩声系统听到它，请勾选 **同时送往扩声**。
8. 在停用状态下排练：灯光和声音正常进行，机器人不动。
9. 机器人放在地上，留出 2 米空间，手柄拿在手中：单击  **已停用** 切换到  **已启用**，然后重新播放场景。

须知

- **安全**：停用时，不会发出任何动作指令；只有测试呼叫、**静音** 和 **停止** 始终有效。提示窗口的急停同样始终有效。
- 发给无法连接的机器人的指令会丢失：日志中显示“... 无法连接 — 命令丢失：...”。
- 标有“~”的时长是估计值：请在您的机器人上实测，并调整块的时长。
- 演出可以在没有机器人的情况下准备和模拟。
- 首次启动时，Windows 防火墙可能会询问是否允许 DreamShow 访问网络：请允许（使用的端口：发往机器人的 TCP 5210，以及用于其广播的 UDP 5211）。

另请参阅

- [LED 面具](#)
- [场景时间线](#)
- [演出模式与提示窗口](#)
- [用 AI 创建演出](#)
- [故障排除](#)

LED 面具

DreamShow 可以控制 Shining Mask 系列的蓝牙 LED 面具，面具由演员佩戴，或放在机器人的脸上。在时间线上，一个 **面具...** 块可以更换显示的面孔、展示图像或动画、滚动显示文字，或者让面具 **说话**：它的嘴巴随着声音文件的节奏动起来。

面具由 **MaskCtl** 控制，这是随 DreamShow 一起安装的一个小程序（位于软件的 `tools` 文件夹中），通过蓝牙连接面具。当场地声明了面具时，DreamShow 会自动启动它。

打开方式： 菜单 **场地 > LED 面具...**（提示气泡：“由 MaskCtl 通过蓝牙驱动的 LED 面具（Shining Mask）。时间线上的「面具...」块负责控制。”）。

+ 面具- 删除

Mask

名称（时间线块使用的名称）
Mask

MaskCtl 中的编号（1、2... 或 * = 全部）：亮度（0-255）：

实时测试（面具必须已连接到 MaskCtl）

休息惊讶点亮黑场停止重新连接

显示

显示◀▶

方向键逐个浏览编号：面具的出厂图像和动画就是这样找到的，这些都没有任何文档记载。随后可在时间线的「面具...」块中设置同一编号。

范围内的面具

搜索（6 秒）☐ 所有蓝牙设备

+ 添加选中的面具

设置
机器人语音 → 口型偏移（毫秒）：

MaskCtl 正在运行

时间线上的「面具...」块指向这些名称。

保存关闭

开始之前

正如窗口底部所提醒的：

- 面具必须 **开机**，并且 **未在 Windows 中配对**（不要把它添加到 Windows 的蓝牙设置中）；
- MaskCtl 通过蓝牙连接它，**一次只能有一个连接**：请关闭面具的手机应用；
- 目录中的面孔会占用面具的 20 个存储位（MaskCtl 中的“faces upload”）；
- “说话”块需要 **WAV** 文件：口型由 MaskCtl 在打开演出时计算。

LED 面具窗口

标题会提示场地：“LED 面具：<场地>”。星号 * 表示有未保存的修改。

面具列表

- **+ 面具**：添加一个名为“Masque”（“面具”）的面具（随后是“Masque 2”...），编号为 MaskCtl 中的下一个编号。
- **- 删除**：移除所选的面具。
- **名称（时间线块使用的名称）**：面具...块所使用的名称。
- ****MaskCtl 中的编号（1、2... 或 = 全部）**：* 面具在 MaskCtl 列表中的编号（位于 MaskCtl.exe 旁边的 masks.txt 文件）；* 表示同时指向所有面具。
- **亮度（0-255）**：测试按钮 **点亮** 所使用的亮度（默认 200）。

DreamShow 会自动把 **面具...** 块的指令传给 MaskCtl：除了面具本身，没有其他需要声明的内容。

实时测试（面具必须已连接到 MaskCtl）

用于立刻测试所选面具的按钮：

- **休息**：显示休息的面孔。
- **惊讶**：显示“惊讶”面孔。
- **点亮**：以设定的亮度重新点亮面具。
- **黑场**：熄灭显示（亮度 0）。
- **停止**：“停止正在进行的序列或语音”。
- **重新连接**：“MaskCtl：重新连接缺失的面具”。

显示 这一行用来浏览面具的内容：

- 选择 **出厂图像编号**、**出厂动画编号** 或 **存储图像编号**；
- 输入一个编号（0 至 255）并单击 **显示**；
- **◀** 和 **▶** 切换到上一个或下一个编号并立即显示。

正如窗口所说明的：“方向键用于逐个浏览编号：这样才能找出面具的出厂图像和动画，它们在任何地方都没有文档说明。之后在时间线的「面具...」块中设置同一个编号。”

范围内的面具

- **搜索 (6 秒)**：启动 MaskCtl 的蓝牙搜索（“正在进行蓝牙搜索...”）。提示气泡：“已经连接的面具不会出现：它已停止广播。”
- **所有蓝牙设备**：把搜索扩大到所有设备，因为“全新的面具未必以 MASK 开头的名称广播。”
- 列表显示找到的每个设备及其信号强度，例如 MASK-BF5F1A -54 dBm（数字越接近 0，信号越强）。
- **+ 添加选中的面具**：把该面具登记到 MaskCtl 的列表（`masks.txt`）中，由此确定其编号，并在此以其蓝牙名称声明它。消息：“「...」已登记为编号 ...。请先保存，然后点击「重新连接」以连接它。”如果该编号已经被声明，窗口会提示，并选中已有的面具。

如果什么都没找到：“未找到任何面具。面具是否已开机，并已与手机应用断开？已被 MaskCtl 控制的面具不再广播：它不出现属于正常现象。”

设置

- **机器人语音 → 口型偏移 (毫秒)**：用于机器人说出一句台词、同时某个面具按同一个文件动嘴的情况。提示气泡：“只需测量一次：若机器人的语音在指令之后才发出则为正值（口型相应延后），若指令需要更早发出则为负值。”默认值：0。
- **MaskCtl.exe**：MaskCtl 程序的路径，带有用于选择它的 ... 按钮。留空时，DreamShow 使用随它一起安装的副本（软件文件夹中的 `tools\MaskCtl.exe`）。相对路径从数据文件夹开始。提示气泡：“MaskCtl.exe 的路径（面具的蓝牙驱动）。场地声明了面具时自动启动。”

底部：“时间线上的「面具...」块指向这些名称。”

- **保存**：把面具和设置保存到场地中，如有需要，随后重新启动 MaskCtl。
- **关闭**：如果还有未保存的修改，DreamShow 会询问“修改尚未保存。是否保存？”。

自动启动的 MaskCtl

当场地声明了至少一个面具、并且没有 MaskCtl 在运行时，DreamShow 会启动它，并最小化到任务栏。日志会记录“MaskCtl 已自动启动（管道 maskctl）”。日志中提示的可能问题：

- “找不到 MaskCtl.exe：...” 或 “未填写 MaskCtl.exe（场地 → LED 面具...）：面具将不受控制”；
- “无法启动 MaskCtl：...”。

面具...块

在 **资源库** 面板中，**其他** 列表里有 **面具...**。把它拖到某条轨道上：随即会打开 **面具块** 窗口（如果取消，则不会创建任何块）。要修改某个块：双击，或右键单击 > **属性...**。

在时间线上，该块显示 🗨️、面具名称和动作，例如 “🗨️ 面具：面孔：愤怒”。

面具	Mask
Action	说话 (口型跟随 WAV 文件)
音频文件	ambiance.wav
起始 (秒)	5
时长 (秒)	4

OK 取消

通用设置

- **面具**：所指向的面具。
- **动作 (Action)**：动作 (见下文)。
- **起始 (秒)**：指令发出的时刻，从场景开始算起。
- **时长 (秒)**：块在时间线上的长度；对于 **说话 (口型跟随 WAV 文件)**，只要您没有修改，它就跟随文件的时长。
- **OK / 取消**。

动作

- **目录中的面孔 — 面孔**：MaskCtl 目录中 20 张面孔之一，连同其键一起显示：
 - **嘴型** (用于手动组合台词)：休息 (rest)、闭唇 (m/b/p)、咬牙 (s/z)、唇齿 (f/v)、"Langue aux dents (th)" (舌抵牙 (th))、"Langue haute (n/d/t)" (舌尖上抬 (n/d/t))、"i bref (ih)" (短 i (ih))、"r (rr)" (r (rr))、"ou petit rond" (或一个小圆点) (oo)、i/e 宽而扁 (ee)、"e ouvert (eh)" (开口 e (eh))、"eu ovale (uh)" (椭圆 eu (uh))、l 舌头上抬 (ll)、"o rond moyen (oh)" (中等圆形 o (oh))、"o ouvert (aw)" (开口 o (aw))、"a large (ah)" (宽 a (ah))、"a grand ouvert (aa)" (大开口 a (aa))；
 - **表情**：愤怒 (colere)、惊讶 (surprise)、"Tristesse (triste)" (悲伤 (triste))。
- **存储图像 (编号) — 存储图像编号**："0-19 = MaskCtl 目录中的面孔；再往后是您自己存储的图像。"
- **出厂图像 (编号) — 出厂图像编号**：面具内置的一张图像。
- **出厂动画 (编号) — 出厂动画编号**：面具内置的一段动画。对这两个动作："面具内部目录中的编号。在「场地 → LED 面具...」中用方向键 ◀ ▶ 浏览。"
- **存储图像序列 — "Emplacements" (存储位)**："以逗号分隔的编号 (最多 10 个)：面具会按设定速度自行连续播放这些图像。"
- **说话 (口型跟随 WAV 文件) — 音频文件**：演出媒体文件夹中的一个 WAV 文件。列表中只提供 WAV；如果没有："演出媒体文件夹中没有 WAV 文件 (口型需要 WAV)。"。嘴巴随该文件的节奏动作；**声音本身并不由这个块播放** (见下文)。
- **动态面孔 (眨眼)**：一张会眨眼的鲜活面孔。
- **停止动画 / 语音**：停止正在进行的图像序列、动画或语音。
- **滚动文字 — 文字**：在面具上滚动的文字。

- **亮度 — 数值 (0-255)**：默认 200。
- **滚动速度 — 速度 (0-255)**：文字和图像序列的速度；默认 50。
- **“Mode d'affichage” (显示模式) — 模式**：“Fixe” (静态)、**“Clignotant” (闪烁)**、**向左滚动**、**向右滚动**、**自定义静态**。
- **黑场 (熄灭)**：熄灭显示 (亮度 0)。

口型同步

嘴巴“说话”依据的是 MaskCtl 根据 **WAV** 文件计算出的序列：

1. 打开演出时，以及每次修改之后，DreamShow 会找出 **说话** 块，以及驱动面具口型的机器人台词。
2. 对每个尚未有序列的 WAV 文件，它会请求 MaskCtl 去计算。日志会记录 “MaskCtl 口型分析：...” 。MaskCtl 会在 WAV 旁边写出一个同名、扩展名为 `.seq` 的文件。
3. 块播放到时，面具就播放这个序列。

让一个角色说话有两种方式：

- **戴面具的演员**：把声音文件放进一个声音块（用于扩声），**同时** 在同一起始位置放一个使用同一文件的面具 **说话** 块。
- **戴面具的机器人**：只用一个机器人 **说话 (音频文件)** 块，把 **面具口型** 设置为该面具（参见 **人形机器人**）。**机器人语音 → 口型偏移 (毫秒)** 随后会使口型与机器人的实际声音对齐；它只适用于这种情况。

声音 / 口型偏移

机器人的扬声器出声可能比指令晚一点。补偿方法：

1. 让机器人带着面具口型说一句台词，并观察。
2. 如果口型 **比声音提前**，设置一个 **正** 偏移（毫秒）：口型相应更晚开始。
3. 如果口型 **滞后**，设置一个 **负** 偏移：发给机器人的指令更早发出。
4. **保存** 并反复重放，直到两者吻合。

分步操作

声明一个全新的面具

1. 打开面具，关闭其手机应用。
2. 打开 **场地 > LED 面具...**，单击 **搜索 (6 秒)**（如果什么都没出现，请勾选 **所有蓝牙设备**）。
3. 中选找到的面具，单击 **+ 添加选中的面具**，然后 **保存**。
4. 单击 **重新连接**：MaskCtl 连接上该面具。
5. 用 **休息**、**惊讶**、**黑场**、**点亮** 进行测试。

让戴面具的演员说话

1. 把台词转换为 WAV，并复制到演出的媒体文件夹中。
2. 把该 WAV 放到声音轨道上所需的时刻。
3. 在另一条轨道的同一起始位置，拖入 **面具...**，动作选择 **说话（口型跟随 WAV 文件）**，选择同一个文件，**OK**。
4. 等待几秒钟，直到日志显示口型已分析，然后播放场景。

须知

- MaskCtl 不读取 MP3：口型需要 WAV。用 [AI 创建演出](#) 会根据 m4a 或 mp3 自动生成这个 WAV。
- 如果您用同名的新版本替换某个 WAV，请删除其 `.seq` 文件：DreamShow 只有在序列不存在时才会重新计算。
- 已经连接到 MaskCtl 的面具不会出现在搜索中：这是正常现象。
- 演出可以在没有面具的情况下准备和模拟。

另请参阅

- [人形机器人](#)
- [场景时间线](#)
- [时间线上的声音与视频](#)
- [用 AI 创建演出](#)
- [故障排除](#)

联网插座

DreamShow 可以在演出过程中开关电源插座：夜间切断建筑照明灯具的电源、开门前恢复供电、在合适的时刻启动烟雾机或招牌。支持四类插座：

类型	需要什么	插座设置
Home Assistant	一台已经识别该插座的 Home Assistant 服务器（Zigbee 经由 ZHA 或 Zigbee2MQTT、Wi-Fi 等）	实体，例如 <code>switch.facade</code>
Zigbee2MQTT	一个 Zigbee USB 适配器、Zigbee2MQTT 和一台 MQTT 服务器（Mosquitto 等），无需 Home Assistant	设备主题，例如 <code>zigbee2mqtt/facade_plug</code>
Shelly (Wi-Fi)	无需其他设备：DreamShow 直接与插座通信	插座的 IP 地址
Tasmota (Wi-Fi)	无需其他设备：DreamShow 直接与插座通信	插座的 IP 地址

打开方式：菜单 场地 > 联网插座...

网关

窗口顶部是所有插座共用的设置：

- **Home Assistant：地址**（例如 `http://homeassistant.local:8123`）和 **访问令牌**。令牌在 Home Assistant 中创建：个人资料 → 安全 → 长期访问令牌 → 创建令牌。令牌保存在场地文件中。
- **MQTT 服务器：地址、端口**（通常为 1883）、**MQTT 用户名** 和 **MQTT 密码**：Zigbee2MQTT 使用的 MQTT 服务器。若服务器不要求用户名，请留空。

Shelly 和 Tasmota 插座不需要这些设置。

插座

- **+ 插座** 添加一个插座，**- 删除** 删除所选插座。
- **名称**：在时间线块中选择的名称（两个插座不能同名）。
- **类型**：Home Assistant、Zigbee2MQTT（MQTT）、Shelly（Wi-Fi）或 Tasmota（Wi-Fi）。

- 根据类型填写 **实体**、**Zigbee2MQTT 主题** 或 **IP 地址**。请在路由器中为 Wi-Fi 插座设置固定 IP，否则地址可能变化。
- **继电器编号** (Shelly 和 Tasmota)：第一个继电器为 0；适用于多路继电器模块，例如安装在配电箱中、切断两路灯具的模块。
- **开、关、读取状态**：用当前设置（即使尚未保存）立即测试所选插座。结果显示在按钮旁：「插座：开启」「插座：关闭」或失败原因（令牌被拒绝、无响应、未设置地址等）。
- **保存** 将列表保存到场地中。

对于 Shelly，DreamShow 会自动识别两代设备（Shelly Plus、Pro 和 Gen3 的「RPC」API，以及早期 Shelly 设备的 API）。

插座...块

在 **资源库** 的 **其他** 列表中，把 **插座...** 拖到时间线的一条轨道上。选择插座和动作：**开**、**关** 或 **切换**（反转当前状态）。在时间线上，该块显示 📶、插座名称和动作。

当播放头经过该块时发出命令，演出模式和编辑器中播放时都一样。它绝不会阻塞演出：若插座无响应，日志会记录（类别「插座」），演出照常进行。

在控制窗口中

控制窗口打开期间，左侧大面板底部的 📶 **插座** 栏列出场地中的插座及其状态，每 10 秒重新读取一次：

- **开启**（绿色）、**关闭**、**无法连接**（橙色：插座或其网关无响应）或 **状态未知**（尚未读取）。

 Zigbee2MQTT 插座还会在每次变化时立即报告。

建筑照明示例

让建筑外立面在日落时亮起、凌晨 1 点熄灭：

1. 一个设为日落的 **等待时刻、日期或日出日落...** 块，然后一个设为 **开** 的 **插座...** 块「外立面」，一两秒之后再放灯光块（给灯具留出启动时间）。
2. 稍后，一个设为 1:00 的 **等待...** 块，灯光块归零，然后一个设为 **关** 的 **插座...** 块「外立面」。

须知

- 控制电脑必须与 Wi-Fi 插座、Home Assistant 服务器或 MQTT 服务器处于同一网络。
- 使用 Zigbee2MQTT 时，插座的真实状态通过 MQTT 返回：点击 **读取状态** 后窗口会显示。
- Home Assistant 令牌和 MQTT 密码以明文保存在场地文件中：请勿在团队之外分享此文件。

另请参阅

- [等待](#)

- 建筑照明

演出、文件与项目

本页介绍 **文件** 菜单（新建、打开、保存演出，导出或导入完整项目），并说明 DreamShow 把您的场地、演出、媒体和设置存放在哪里。

打开方式： **文件** 菜单。快捷键：Ctrl+S 保存。

演出、场地、项目：分别指什么？

- **演出** 就是您的表演：一系列场景、它们的时间线和最终状态。它是一个 `<nom>.show.json` 文件。
- **场地** 描述演出地点和设备：灯具、地址、位置、编组、屏幕、DMX 连接。它是一个 `<nom>.venue.json` 文件。一个场地可供多个演出使用。
- 演出 **通过场地名称** 与其场地关联。打开一个演出时，DreamShow 会自动切换到它的场地（如果该场地存在）。
- **项目** 是 DreamShow 的整个数据文件夹：所有场地、所有演出、媒体、效果、预置、轨迹和设置。

文件菜单

新建演出...

在当前场地上新建一个空演出。

1. 如果当前演出有未保存的修改，DreamShow 会询问 **是否保存对该演出的修改？**。
2. 一个名为 **新建演出** 的小窗口要求填写 **演出名称：**。输入名称后单击 **OK**。不填名称直接关闭该窗口即取消。
3. 如果已有同名演出：“已存在名为 ‘...’ 的演出。是否覆盖？”。单击 **否** 取消。
4. 新演出只有一个场景“场景 1”，创建后立即保存并打开。

文件创建在与当前演出相同的文件夹中。

打开演出...

打开一个 `*.show.json` 文件（文件选择框，筛选器为“Show DreamShow”（DreamShow 演出）），起始位置为当前演出所在的文件夹。如果当前演出已修改，DreamShow 会先提示保存。

打开时：

- 如果该演出是为另一个场地准备的，DreamShow 会切换到那个场地；如果找不到该场地，则保留当前场地，并写入 **日志**（“演出引用了场地 ‘...’，但未找到 — 保留当前场地（...）”）；
- 自动选中第一个场景，播放位置归零；
- 该演出被添加到 **最近的演出** 列表的最前面。

最近的演出

最近打开的 10 个演出，最新的排在最前，并带编号（“1 nom.show.json”、“2 ...”）：子菜单打开时，按对应数字即可用键盘打开。当前打开的演出以粗体显示。提示气泡显示完整路径。列表为空时显示 **(无)**。

已不存在的文件会从列表中移除，并显示消息“找不到文件：...”。

保存 (Ctrl+S)

保存当前演出。演出标题旁会显示几秒钟“✓ 演出已保存 (HH:mm:ss)”，原先表示有修改的星号 * 随之消失。

每次保存时，DreamShow 会：

- 先写入一个临时文件，再替换旧文件：保存过程中断电也不会损坏之前的版本；
- 在 `autosave` 子文件夹中保留上一版本的副本（见下文）；
- 在演出中记下当前场地的名称（以后打开此演出时就会重新打开这个场地）。

另存为...

以另一个名称保存演出（筛选器为“Show DreamShow”（DreamShow 演出），必要时自动添加扩展名 `.show.json`），之后继续在这个新文件上工作。

每个演出都有自己的媒体文件夹：DreamShow 会把旧演出的媒体 **复制** 到新名称的媒体文件夹中（只复制其中尚不存在的文件）。会显示一条消息“已将 ... 个媒体复制到 ...”。这样，另存的演出完整且独立于原演出。

遥控器 (GO 按键) ...

为 2.4 GHz 遥控器的按键分配提示窗口的 GO / 上一步 / 黑场 操作。参见 [遥控器 \(GO 按键\)](#)。

打开演出的媒体文件夹

在 Windows 资源管理器中打开当前演出的媒体文件夹（`data\medias\<nom du show>`），如不存在则先创建。演出使用的声音、视频和 DMX 流都放在这里。媒体 **只按名称** 引用，从不使用完整路径：项目从一台电脑搬到另一台电脑时不会出错。

添加媒体时，最好使用媒体面板中的 **导入媒体...** 按钮，它会把媒体复制到这个文件夹中。参见 [时间线上的声音与视频](#)。

导出完整项目 (zip) ...

场地配接、灯具、演出、效果和媒体 — 用于转移到另一台电脑。

1. 如果当前演出有修改，会先自动保存，不作询问。
2. 选择 zip 文件的保存位置（建议名称： `<nom de la salle>-dreamshow.zip`，空格替换为连字符）。
3. DreamShow 把 **整个数据文件夹**（包括子文件夹）打包进 zip，但不包括 `autosave` 文件夹中的副本和界面布局（ `dreamshow.ui.json` ）。
4. 一条消息显示 zip 的大小和位置：“项目已导出 (... MB) : ...”。

导入项目 (zip) ...

加载从另一台电脑导出的项目（或一份备份）。

1. 选择 zip 文件（筛选器为 “Projet DreamShow”（DreamShow 项目））。
2. 确认：“导入会替换当前项目中同名的文件（场地、演出、效果、媒体）。继续？”
3. zip 中的文件被复制到数据文件夹，替换同名文件。不在 zip 中的文件保持不变。
4. “项目已导入 — 应用程序将重启以加载它。”：DreamShow 自动重启。

用 AI 创建演出...

参见 [用 AI 创建演出](#)。

由 AI 生成 DMX 流...

生成一段说明，粘贴到 AI 聊天中（场地、灯具、音乐），然后对得到的数据流进行校验并导入。参见 [由 AI 生成 DMX 流](#)。

导出到独立播放器...

DMX 流 (.DmxStreaming)，无需电脑，由 ESP32、Raspberry Pi 或迷你电脑回放。参见 [独立播放器](#)。

导入 pps show 演出...

面向 pps show 软件的用户：从 pps show 演出文件夹（ `dmx.ini` 文件和声音）重建一个 DreamShow 演出，并 **按 DMX 地址** 与当前场地的灯具配对。因此当前场地必须与 pps show 的灯具配置完全一致。

1. 选择 pps show 演出文件夹（选择框标题：“pps show 演出文件夹（内含 dmx.ini）”）。如果没有 `dmx.ini`：“该文件夹中没有 dmx.ini（不是 pps show 演出）。”

2. 填写 **DreamShow 演出名称**：（默认建议文件夹名称）。如果该演出已存在，DreamShow 会询问是否覆盖。
3. 声音被复制到新演出的媒体文件夹中。
4. 显示一份汇总：ppshow 步骤数和创建的场景数（自动连续执行的步骤可能被合并）、已配对的灯具和摇头灯状态、通道（调光）状态、已命名的步骤、附加命令、声音以及音量变化。在 DreamShow 中同一地址上没有对应灯具的 ppshow 灯具会被忽略并计数。

文件存放在哪里

所有内容都在 DreamShow.exe 旁边的 data 文件夹中（正常安装时为：C:\Users\
<vous>\AppData\Local\Programs\DreamShow\data）。最简单的进入方式：**文件 > 打开演出的媒体文件夹**，然后向上返回两级。

内容	位置
场地	data\<nom>.venue.json （每个场地一个）
演出	data\<nom>.show.json
演出的媒体	data\medias\<nom du show>\ （每个演出一个文件夹）
效果	data\effects.json （所有演出共用）
预置	data\palettes.json （所有演出共用）
轨迹	data\trajectoires\<nom>.traj.json （每条轨迹一个）
灯具定义	data\fixtures\；您修改过的定义在 data\fixtures\custom\，在线更新的定义在 data\fixtures\online\
之前版本的副本	data\autosave\
DreamShow 设置	data\dreamshow.settings.json （语言、最近的演出、GO 按键、MIDI、OSC、网页遥控...）
界面布局	data\dreamshow.ui.json
翻译	data\lang\
崩溃后恢复标记	recovery.json，位于您的 Windows 账户本地数据中的 DreamShow 文件夹（%LOCALAPPDATA%\DreamShow）；参见 崩溃或断电后的恢复

autosave 文件夹：之前的版本

每次保存演出、场地或预置时，DreamShow 会先把即将被替换的版本复制到 data\autosave，文件名中带有日期和时间。例如，2026 年 10 月 5 日 14 时 32 分 10 秒保存 concert.show.json，旧版本会保留为 concert.show-20261005-143210.json。

DreamShow 不会定时自动保存演出：请记得按 Ctrl+S。 `autosave` 文件夹从不自动清空。

分步操作

以现有演出为基础制作新演出

1. 打开作为起点的演出（**文件 > 打开演出...**）。
2. **文件 > 另存为...**，输入新名称。
3. 现在您在副本上工作，它有一份媒体副本。原演出不会被修改。

把项目转移到演出控制电脑

1. 在准备用的电脑上：**文件 > 导出完整项目 (zip) ...**，把 zip 保存到 U 盘。
2. 在演出控制电脑上（已安装 DreamShow）：**文件 > 导入项目 (zip) ...**，选择该 zip，确认。
3. DreamShow 重启。如果打开的不是该演出，请通过 **文件 > 打开演出...** 打开它。
4. 检查 **场地 > DMX 连接...**：演出控制电脑上的接口可能不同。

恢复演出的某个旧版本

1. 在 DreamShow 中打开另一个演出（或退出 DreamShow），以免在即将被替换的文件上工作。
2. 在资源管理器中打开 `data` 文件夹。如要保留当前版本，可将 `concert.show.json` 重命名为例如 `concert-actuel.show.json`。
3. 打开 `autosave` 子文件夹，找到对应日期和时间的副本，例如 `concert.show-20261005-143210.json`。
4. 把它复制到 `data` 文件夹，并重命名为与原演出完全相同的名称：`concert.show.json`。这样它就能重新找到自己的媒体文件夹 `medias\concert`。
5. 在 DreamShow 中，**文件 > 打开演出...** 并选择 `concert.show.json`。

须知

- 演出标题后的星号 `*` 表示有未保存的修改。在打开另一个演出、新建演出、启动向导以及退出时，DreamShow 都会提示保存。
- 退出时，DreamShow 会询问“退出 DreamShow？”（如果提示窗口处于打开状态，则询问“演出正在进行中。仍要退出 DreamShow 吗？”）。
- 演出的媒体文件夹取决于 **其文件名**。如果在资源管理器中重命名了 `.show.json` 文件，请同时重命名它在 `medias` 中的文件夹，或者改用 **另存为...**。
- 演出通过场地名称与其场地关联。请通过 **场地 > 重命名场地...** 重命名场地，它会同时更新引用该场地的演出：参见 [切换、重命名、复制场地](#)。
- 项目导出包含整个数据文件夹，包括灯具库和您的设置（语言、按键、MIDI、OSC...）。因此导入也会替换接收电脑上的设置。

- 导入项目前请先保存您的演出：导入后重启时，DreamShow 会提示保存当前演出，如果回答是，就会用它覆盖导入刚带来的同名文件。
- 更新 DreamShow 之前，请先导出项目：参见 [安装、语言与更新](#)。

另请参阅

- [崩溃或断电后的恢复](#)
- [切换、重命名、复制场地](#)
- [时间线上的声音与视频](#)
- [资源库](#)
- [安装、语言与更新](#)

故障排除

本页汇集了最常见的问题以及每个问题的处理步骤。第一反应永远相同：查看 **日志** 面板，DreamShow 会在其中记录它正在做什么以及哪里出了问题（**警告** 行为警告，**错误** 行为错误）。

日志：您的首要工具

日志 面板显示 DreamShow 的消息，附带时间和来源（dmx、视频、音频、机器人、面具、显示屏...）。

- **信息、警告、错误** 和 **调试** 复选框决定显示哪些消息（调试信息非常多，默认不勾选）。
- **清除** 清空显示内容。
- **复制**：“将显示的日志复制到剪贴板”。把这些行粘贴到求助请求中：它们准确说明了发生了什么。
- **跟随** 让日志滚动到最新的消息。

参见 [日志、音频与时钟](#)。

灯具没有任何输出（DMX）

请按以下顺序检查：

1. **右上角的 实时（LIVE）按钮**。点亮时，所选场景被发送到接口；熄灭时，“不再发送任何数据帧，只有仿真继续运行”。在演出模式下无效。
2. **可视化模式**。在 **DMX > 可视化模式（接收 Art-Net / sACN）...** 运行期间，DreamShow 保持静默：其输出被关闭。请停止该模式。
3. **连接**。在 **连接...** 按钮（界面顶部）旁边，有一段文字概括正在工作的输出；它的提示气泡会列出可能的错误。打开 **场地 > DMX 连接...**，检查每个用到的域（Universe）都有一个接口（而不是“无”）。参见 [DMX 连接](#)。
4. **DreamShow 发送了什么**。打开 **DMX > DMX 数值...**：如果场景播放时数值在变化，说明 DreamShow 确实在发送；问题出在电脑与灯具之间。
5. **按接口类型**：
 - **Art-Net**：节点的 IP 地址必须与电脑在同一网络中，网络域编号必须与节点中设置的一致。Windows 防火墙必须允许 DreamShow（见下文）。
 - **sACN**：检查域编号（1 至 63 999），以及网络是否允许组播通过，或者填写接收端的 IP 地址。
 - **USB DMX PRO**：接口的 COM 端口必须出现在 **DMX 连接** 窗口的“Ports COM : ...”（COM 端口：...）列表中；否则请检查连接和接口驱动程序。
 - **uDMX**：该接口使用 libusbK 驱动程序。

6. **灯具。** 每台灯具上设置的 DMX 地址和模式（通道数）必须与 **场地 > 灯具、地址、位置...** 中的一致。检查线缆以及线路末端的终端器。
7. **测试一个通道。** **DMX > DMX 推子...** 可以在演出程序之上手动强制通道数值：推起某台灯具的亮度通道，检查它是否响应。参见 [DMX 数值与 DMX 推子](#)。



某台灯具行为异常

- DMX 模式错误：灯具设置的通道数与场地中声明的不同。请使两者一致。
- 地址重叠：两台灯具共用了某些通道。请在 **场地 > 灯具、地址、位置...** 中检查地址。
- 定义不正确：请在 **场地 > 灯具库...** 中修正。参见 [灯具库](#)。
- 摇头灯指向不准：检查它在场地中的位置、朝向和吊挂方式，或者对它进行校准。参见 [摇头灯校准](#)。

视频无法播放

显示器上的视频由随 DreamShow 一起安装的 **ppvideoplayer** 播放。当演出包含视频时，DreamShow 会自动启动它，并 **最小化到任务栏**。请查看日志（来源“视频”）：

- “已自动启动 ppvideoplayer（演出包含视频）”，然后是“ppvideoplayer 就绪 — 媒体文件夹与加载指令已发送”：启动环节一切正常。
- “演出包含视频，但找不到 ppvideoplayer (...)”：播放器不在指定的位置；请重新安装 DreamShow。
- “ppvideoplayer 已启动，但其管道 15 秒无响应 — 30 秒后重试。”：播放器启动异常；请等待重试，或重启它（见下文）。
- “ppvideoplayer 正在运行 (...)，但找不到其管道 — 实例已失效，将其停止并重新启动。”：DreamShow 已自动修复。

还请检查：

1. 视频文件确实在演出的媒体文件夹中（**文件 > 打开演出的媒体文件夹**）。
2. 所选屏幕确实存在：**场地 > 屏幕...**，按钮  **识别屏幕**（显示器上会显示一个测试图；单击或按任意键将其关闭），然后 **▶ 测试视频**。
3. **ppvideoplayer** 只能看到它启动时已连接的显示器。如果之后才接上屏幕，请在 **场地 > 屏幕...** 中单击  **重启 ppvideoplayer**。

参见 [视频屏幕](#) 和 [时间线上的声音与视频](#)。

没有声音

- DreamShow 自己播放声音，使用 **Windows 默认音频输出**：它没有单独的输出设置。如有需要，请在 Windows 声音设置中更改默认输出。
- 查看 **音频** 面板的电平（左 / 右）：时间线上的某个 **音量** 块可能把它们调低了。
- 日志（来源“音频”）会报告缺失的文件：“找不到文件：...”。文件必须位于演出的媒体文件夹中。
-  **静音**（**音频** 面板以及提示窗口中）会立即停止所有正在播放的声音。

参见 [日志](#)、[音频与时钟](#)。

DreamShow 运行缓慢，模拟画面卡顿

- **关闭模拟**： **按钮**，位于 **场地** 面板（模拟画面）顶部。关闭后，“不再计算和绘制场地（2D 和 3D），在演出期间减轻处理器和显卡负担。DMX 输出不受影响。”面板显示“模拟已关闭 — 按  按钮重新开启。DMX 输出照常继续。”该设置在下次启动时仍然保留：如果模拟画面一直是黑的，请检查这个按钮。
- **降低 3D 质量**：在 3D 视图中，**平面 / 立体** 旁边的列表提供 **基础**（平面圆锥）、**标准**（渐变的核心与光晕、柔和的落点）和 **最高**（由显卡渲染，体积光束）。配置较低的电脑请选择“基础”。
- **切换到 2D**，比 3D 轻量得多。
- 模拟画面下方的小字行显示刷新率和每帧的开销；主界面顶部的栏显示引擎的实际运行频率。
- 即使显示很慢，引擎也会继续播放演出：灯光不会因模拟而变慢。

参见 [2D 与 3D 模拟](#)。

Windows 防火墙与网络

DreamShow 的多项功能通过网络工作：Art-Net、sACN、网页遥控、OSC 遥控、追光平板、显示屏、IP 视频播放器、机器人、可视化模式。第一次使用时，Windows 可能会询问是否允许 DreamShow 访问网络：请 **允许**（至少允许专用网络）。如果您拒绝了，请在 Windows 防火墙设置中允许 DreamShow。

使用的端口（供网络管理员参考）：

功能	端口
Art-Net（输出与可视化模式）	UDP 6454
sACN（输出与可视化模式）	UDP 5568
OSC 遥控	默认 8000（可调）
网页遥控	默认 8092（可调）
追光平板	TCP 8090
后台显示屏	TCP 8091

IP 视频播放器	TCP 5555
机器人	TCP 5210（发往机器人），UDP 5211（广播通告）

对于平板和显示屏：DreamShow 显示的地址是电脑的第一个网络地址。如果电脑有多块网卡（Wi-Fi 和有线、虚拟网卡...），请使用它在设备所在网络上的地址。

平板、显示屏、机器人、面具

- **追光平板无法连接**：同一网络、防火墙、地址带 `:8090`。参见 [平板追光](#)。
- **显示屏一直空白**：检查地址中的区域名称，并确认有一个“后台提示屏...”块确实指向该显示屏。参见 [后台显示屏](#)。
- **机器人不动**：它是否 **已启用**（ 按钮）？否则日志会记录“... 已停用 — 命令被忽略：...”。
- **面具没有响应**：检查面具已开机、未在 Windows 中配对、手机应用已关闭，再试 **重新连接** 按钮。参见 [LED 面具](#)。

崩溃或停电之后

重新启动 DreamShow。如果它是在演出或编辑过程中（最近 6 小时内）停止的，会显示 **中断后继续** 窗口：“DreamShow 于...停止（最后一个记录点：...）。”，并给出演出、场景和位置，询问是否 **正好从该处继续**（是，继续 / 否）。参见 [崩溃或断电后的恢复](#)。

您的文件受到保护：每次保存都会在数据文件夹的 `autosave` 子文件夹中另外保留一份带日期的副本。

如果崩溃反复出现，请记下版本号（？> **关于 DreamShow...**）和您当时正在做的操作，并复制日志（**复制** 按钮）提供给技术支持。

界面布局丢失

右上角的  **界面** 按钮可恢复面板的默认布局。参见 [主界面概览](#)。

另请参阅

- [DMX 连接](#)
- [DMX 数值与 DMX 推子](#)
- [视频屏幕](#)
- [2D 与 3D 模拟](#)
- [崩溃或断电后的恢复](#)
- [安装、语言与更新](#)

键盘快捷键

本页按窗口逐一列出 DreamShow 的所有键盘和鼠标快捷操作。提示窗口的按键（GO、上一步、黑场）可在 **文件 > 遥控器（GO 按键）...** 中更改；其他快捷键是固定的。

主界面任意位置（编辑器）

按键	操作
空格	GO ：进入下一场景，与 场景 面板中的 GO（空格） 按钮相同。光标位于文本框中，或位于复选框、下拉列表上时无效。
Ctrl+S	保存演出（与 文件 > 保存 相同）。
“等待按键...” 块所等待的按键	时间线停在该块上时，按下所选按键会继续播放。它优先于其他所有快捷键。

在编辑器中，只有空格键执行 GO；回车键和遥控器按键只在演出模式下使用。

提示窗口（演出模式）

按键	操作
空格 或 回车（默认）	GO 。
退格（默认）	◀ 上一步 ：返回上一场景。
N（默认）	黑场 ：全场黑场，再按一次即解除。
F9	在完整窗口与 □ 迷你 （始终置顶的小条）之间切换。
F11	全屏（无边框）或返回普通窗口；如有需要会先退出迷你模式。
“等待按键...” 块所等待的按键	继续执行演出程序；它优先于其他所有快捷键。

提示窗口的按钮上会标出每个操作的第一个按键：“GO（空格）”、“◀ 上一步（退格）”、“黑场（N）”。

在最后一个场景上 GO 无效；在手动 GO 模式下，当前场景的时间线未结束时 GO 也无效（此时按钮呈灰色）。

更改按键（遥控器）

文件 > 遥控器 (GO 按键) ... 打开 遥控器 窗口，其中有三栏：“GO (pas suivant)” (GO (下一步))、上一步 和 黑场。

- 单击 + 按键...，然后按下按键（或 2.4 GHz 演示遥控器上的按钮，它发送的是键盘按键）：该按键即被添加到该操作。
- 捕获按键期间按 **Esc** 会取消捕获，而不是添加该按键。
- 每个按键旁的小按钮可将其移除。
- **OK** 保存。GO 始终至少保留一个按键：如果全部移除，会恢复为空格。

参见 [遥控器 \(GO 按键\)](#)。

场景时间线

操作	效果
Ctrl + 滚轮	时间线水平缩放，以鼠标位置为中心。
在标尺上滚动滚轮 （时间线顶部）	缩放，无需按 Ctrl。
单击标尺	把红线放到该时刻。
拖动块	移动其起点（步长 0.1 秒，会吸附到相邻块的开头或结尾）。
拖动块的右边缘	更改其时长（步长 0.1 秒）。
双击块	打开其属性；效果块进入效果编辑；轨迹块打开轨迹编辑器；动态效果或像素映射块打开其设置窗口。
右键单击块	菜单： 属性... 、 删除 ，并视块的类型提供 修改效果... 、 修改轨迹... 、 用当前选中项及设置替换 。
从资源库拖动	把编组、媒体、效果、轨迹或 其他 列表中的项目放到轨道上，即创建一个块。

资源库

按键或操作	效果
在 轨迹 列表中按 Del	删除所选轨迹（需确认）。
双击 轨迹	打开其编辑器。
双击 效果	修改该效果。
右键单击 媒体	媒体菜单；右键单击会先选中鼠标下的项目。

模拟（场地面板）

2D 视图（平面图）：

操作	效果
单击灯具	选中或取消选中该灯具。
在平面图上拖动	框选：替换当前选择。
Ctrl + 拖动	把框内的灯具加入选择。
按下 指向 时：单击并拖动	所选摇头灯跟随鼠标。
使用 区域 工具时：单击并拖动	绘制、移动区域或调整其大小。

3D 视图：

操作	效果
拖动（左键或右键）	围绕场地旋转视角。
Shift + 拖动，或 按住滚轮拖动	平移视图。
滚轮	放大 / 缩小。
单击（不移动）灯具	选中或取消选中该灯具。
使用 指向 或 区域 工具时：单击并拖动	与 2D 相同，作用于鼠标下方的表面。

区域旋转：在旋转输入框（单位为度）中，按 **回车** 确认数值。

参见 [2D 与 3D 模拟](#) 和 [用摇头灯指向并覆盖区域](#)。

轨迹编辑器

按键或操作	效果
在关键帧条的空白处 双击	在该时刻添加一个关键帧。
单击 关键帧	选中它； 拖动 可在时间上移动它。
在空白处 拖动	滚动预览。
在“关键帧 — 时间（秒）：”框中按 回车	应用输入的时间。

参见 [轨迹](#)。

灯具、地址、位置（场地编辑器）

按键	操作
----	----

Ctrl+Z	撤销（↶ 按钮）。
Ctrl+Y	重做（↷ 按钮）。

在 **添加灯具 — QLC+ 库** 窗口中：输入搜索内容，然后用 **下箭头 / 上箭头** 浏览列表而不离开输入框，按 **回车**（**添加** 按钮）或 **双击** 进行选择。

DMX 数值与 DMX 推子

按键或操作	窗口	效果
双击某个通道	DMX 数值...	在该通道上打开推子。
在“起始通道”中按 回车	DMX 推子...	显示从该通道开始的页面。
在推子的数值框中按 回车	DMX 推子...	应用输入的数值。
在推子上滚动 滚轮	DMX 推子...	±1。
Shift + 滚轮	DMX 推子...	±10。

参见 [DMX 数值与 DMX 推子](#)。

其他窗口

按键	窗口	效果
T	声控灯光与速度...	敲击速度（与 TAP 按钮相同），光标位于文本框中时除外。
Esc 、任意键或单击	 识别屏幕 测试图（ 场地 > 屏幕... ）	关闭测试图（几秒钟后也会自动关闭）。
<i>要等待的按键</i>	等待按键 块的属性	单击 设置... 后，按下的键即成为等待的按键。

所有对话框中

- **回车** 确认默认按钮（视窗口而定：**OK**、**添加**、**保存...**）。
- **Esc** 关闭而不确认（**取消** 或 **关闭** 按钮），适用于带有此类按钮的窗口。
- 普通文本框支持 Ctrl+C、Ctrl+V、Ctrl+A 等。

另请参阅

- [演出模式与提示窗口](#)
- [遥控器（GO 按键）](#)

- 场景时间线
- 等待 (按键、时刻、日期、太阳)
- 2D 与 3D 模拟

术语表

行业术语和 DreamShow 自身的术语，附简短定义。术语按法文原名的字母顺序排列（括号中为法文原名）。

A

- **观众入场** (Accueil du public) : 演出前的灯光氛围：观众席柔和照明，舞台处于昏暗之中。
- **DMX 地址** (Adresse DMX) : 灯具在其域内所使用的第一个通道的编号（1 至 512）。一台 8 通道灯具设在地址 17，则占用通道 17 至 24。灯具上设置的地址必须与场地中声明的地址一致。
- **后台显示屏** (Afficheur backstage) : 位于后台或化妆间的信息屏，显示由 DreamShow 提供的网页；时间线上的“后台提示屏...”块向其发送消息。参见 [后台显示屏](#)。
- **氛围** (Ambiance) : 灯光的整体设定（全亮、白天、傍晚、夜晚、温暖室内、寒冷室外、神秘、观众入场、黑场），供各向导以及用 AI 创建演出时使用。
- **启用（机器人）** (Armer) : 允许机器人块驱动机器人动作。未启用时，这些块会被忽略。参见 [人形机器人](#)。
- **Art-Net**: 在计算机网络（以太网、Wi-Fi）上传输 DMX 的协议，数据发往 Art-Net **节点**，由节点转换为 DMX 线缆输出。每个域都有一个网络编号（DreamShow 中为 0 至 32 767）。
- **等待** (Attente) : 时间线上的一种块，暂停播放，直到按下某个键、经过一段时长、到达某个时刻、某个日期或日出 / 日落。参见 [等待](#)。
- **自动** (Auto) : 场景的一种触发方式，经过一段延时后自动进入下一场景。
- **断开自动渐变** (Débrayer l'auto-fade) : 一个复选框，禁止一切自动衔接：所有推进都靠 GO。
- **Autosave**: 一个子文件夹，DreamShow 在其中为每个保存的文件保留一份带日期的副本。
- **台口** (Avant-scène) : 舞台上离观众最近的部分（台前）。

B

- **灯具库** (Bibliothèque de projecteurs) : DreamShow 已知的全部灯具定义（超过 1 600 个，来自 QLC+ 和 Polux），可以自行补充。参见 [灯具库](#)。
- **资源库** (Bibliothèques, 面板) : 主界面中的一个面板，包含编组、媒体、效果、轨迹以及 **其他** 列表，可拖到时间线上。
- **块** (Bloc) : 放在时间线轨道上的元素，有起点，通常还有时长：灯光、效果、声音、视频、等待、跳转、机器人、面具、显示屏...
- **循环** (Boucle) : 场景的一种设置，其时间线会自动从头重播，直到 GO（或直到达到最长时长）。
- **BPM**: 每分钟节拍数，即音乐的速度。

C

- **校准 (摇头灯)** (Calibration) : 记录摇头灯指向舞台四个角 (另加舞台后墙上两个可选点) 时的位置, 使其指向准确。参见 [摇头灯校准](#)。
- **通道 (DMX)** (Canal) : 一个域中 512 个数值之一, 取值 0 至 255。一台灯具使用一个或多个通道 (亮度、红、绿、蓝、水平、垂直...) 。
- **微调通道 (16 位)** (Canal fin) : 用于细化某项设置 (水平、垂直、亮度) 的第二个通道: 两者合起来提供 65 536 级而不是 256 级, 使运动和渐变平滑无跳变。
- **单元 (Cellule)** : 灯具中可单独调节的部分 (灯条上的每颗 LED、矩阵中的每个像素、多光束灯具的每个灯头) 。
- **演出程序 (Conduite)** : 演出中各场景的序列, 按演出技术员发送的顺序排列。引申指演出模式下的 **提示窗口**。
- **逆光 (Contre-jour, contre)** : 放在演员身后、从背面照亮他们的灯具。
- **手动控制 (Contrôles manuels)** : 用于手动操作被声明为 “手动” 的设备 (卷扬、摇头灯供电、快门) 的窗口, 这些设备始终保持设定状态, 不受序列影响。参见 [手动控制](#)。
- **观众右侧 (Cour)** : 从观众席看舞台的右侧。

D

- **触发 (Déclenchement)** : 场景进入下一场景的方式: **手动 GO**、**自动** (延时后) 或 **已衔接** (场景中的所有内容结束时) 。
- **定义 (灯具)** (Définition) : 对某一型号的描述: 其模式、通道以及每个数值的作用。可导入的格式: GDTF、QLC+ (.qxf) 、DJworld (.fxt) 。
- **DMX (DMX512)** : 灯具的标准语言: 由 512 个通道组成的序列, 持续发送, 在 DreamShow 中约每秒 40 次。
- **.DmxStreaming**: DreamShow 的一种文件格式, 逐帧记录 DMX 流。用于独立播放器以及由 AI 生成 DMX 流。

E

- **屏幕 (Écran)** : 在场地中声明的视频输出: Windows 显示器 (由 ppvideoplayer 播放) 或 IP 视频播放器。参见 [视频屏幕](#)。
- **效果 (Effet)** : 针对一台或多台灯具或编组的命名设置, 保存在资源库中, 可在所有演出中重复使用。
- **动态效果 (Effet dynamique)** : 一种块, 按照波形改变某项设置 (亮度、颜色、彩虹、水平、垂直、圆、8 字) , 每台灯具相互错开, 形成波浪、追逐、扇形等效果... 参见 [动态效果](#)。
- **已衔接 (Enchaîné)** : 场景的一种触发方式, 场景中的所有内容一结束就进入下一场景。
- **最终状态 (État final)** : 场景时间线结束后的稳定灯光状态。直接跳到该场景时得到的也是这个状态。最终状态中未设置的灯具为零 (卷扬除外, 保持不变) 。

F

- **面光** (Face) : 放在演员前方、观众一侧的灯具。
- **灯具** (Fixture) : 英文词, 意为“照明设备” ; DreamShow 用它指代场地中配接的任何设备 (灯具、摇头灯、烟机、继电器...) 。
- **渐变** (Fondu) : 从一种灯光状态逐渐过渡到另一种。场景的 **渐变到下一场景** 是在 GO 或自动时过渡到下一场景所用的时长; 块的 **淡入** 和 **淡出** 只让其亮度升起和降下。参见 渐变与混合。
- **舞台深处** (Fond de scène, lointain) : 舞台上离观众最远的部分 (台后) 。

G

- **GDTF**: 一种开放的灯具描述格式, 由众多厂家提供。
- **图案 (gobo)** (Gobo) : 放在摇头灯光源前的镂空图形片, 投射出某种形状 (星形、树叶...) 。
- **GO** (Go) : 进入下一场景的指令, 通过 **GO** 按钮、空格键或遥控器发出。
- **编组** (Groupe) : 场地中被命名的一组灯具 (“面光” 、 “摇头灯” ...) , 可一次性调节。

H

- **MIDI 时钟** (Horloge MIDI) : 由 MIDI 设备发送的速度信号, DreamShow 可以跟随它。
- **HTP** (“最高者优先”) : 一种混合规则, 两个来源之间亮度较高者胜出。DreamShow 在演出程序与并行序列之间对亮度采用这一规则。

I

- **关键帧** (Image clé) : 轨迹中记录的一个步骤 (某一时刻摇头灯的位置和设置) ; DreamShow 计算从一个关键帧到下一个关键帧的过渡。
- **隐藏** (Invisible) : 场地中设备的一种设置, 该设备既不在平面图上也不在模拟中绘制 (继电器、供电...) , 但仍然配接并受控。

J

- **观众左侧** (Jardin) : 从观众席看舞台的左侧。
- **日志** (Journal) : 显示 DreamShow 消息 (信息、警告、错误) 的面板。参见 日志、音频与时钟。

L

- **红线** (Ligne rouge) : 时间线上表示当前播放时刻的竖线。
- **LIVE**: 主界面上的按钮 (显示为 “实时”) ; 点亮时, 所选场景被发送到 DMX 接口; 熄灭时, 只有模拟继续运行。

- **LTC** (Linear Time Code, 线性时间码) : 以音频信号形式传输的时间码, 位于音轨上或通过音频线缆传输。
- **LTP** (“最新者优先”) : 一种混合规则, 最新的来源胜出。DreamShow 在演出程序与并行序列之间, 对亮度以外的一切 (颜色、位置...) 采用这一规则。
- **摇头灯** (Lyre) : 带电动灯头、可远程转向 (水平和垂直) 的灯具, 通常带有颜色、图案和变焦。

M

- **LED 面具** (Masque LED) : 带 LED 屏的面具, 由 MaskCtl 通过蓝牙控制, 可显示面孔、图片或会说话的嘴。参见 [LED 面具](#)。
- **MaskCtl**: 随 DreamShow 提供的程序, 通过蓝牙把 LED 面具连接到电脑。
- **媒体** (Médias) : 演出的声音、视频和 DMX 流文件, 存放在 `medias\<nom du show>` 文件夹中。
- **提示信息** (Message conduite) : 演出模式下在某个场景期间以大字显示的文字: 演出技术人员在按 GO 之前要等待什么。
- **MIDI**: 乐器和音乐控制器的通信标准; DreamShow 支持 MIDI 控制器 (按钮、推子), 并把状态反馈到它们的 LED 上。参见 [MIDI 控制器](#)。
- **混合** (Mix) : 在同一轨道上, 两个相互重叠的灯光块在重叠期间相互融合: 颜色和位置从一个平滑过渡到另一个。参见 [渐变与混合](#)。
- **DMX 模式** (Mode DMX) : 灯具的一种配置, 决定其通道数量及各通道的作用 (例如 8 通道或 16 通道)。场地中选择的模式必须与设备上设置的模式一致。
- **演出模式** (Mode show) : 在演出中使用, 配合提示窗口。参见 [演出模式与提示窗口](#)。
- **可视化模式** (Mode visualiseur) : DreamShow 接收另一个软件或灯光台发出的 DMX (Art-Net 或 sACN), 并在其模拟中显示, 自身不发送任何数据。参见 [可视化模式](#)。
- **MTC** (MIDI Time Code, MIDI 时间码) : 通过 MIDI 连接传输的时间码。

N

- **黑场** (Noir) : 熄灭灯光。**黑场** (提示窗口中) 是紧急全场黑场, 再按一次即解除; 手动设备保持原状。
- **节点 (Art-Net)** (Nœud) : 通过网络接收 DMX 并从 DMX 接口输出的设备。

O

- **遮光器 (快门)** (Obturbateur, shutter) : 灯具的一个通道, 用于打开、关闭光束或使其闪烁 (频闪)。
- **OSC** (Open Sound Control) : 一种网络控制协议, TouchOSC、Companion、QLab... 用它来控制 DreamShow。参见 [OSC 遥控](#)。

P

- **预置 (Palette)** : 命名的颜色、位置或光束设置, 单击即可应用; 修改预置会同时修改所有使用它的场景。参见 [预置](#)。
- **水平 (pan)** (Pan) : 摇头灯的水平旋转。
- **PAR 灯 (PAR)** : 光束较宽的固定灯具, 如今大多为彩色 LED。
- **配接 (Patch)** : 把灯具分配到各自的域和 DMX 地址。
- **轨道 (Piste)** : 时间线上承载块的水平行。一个场景可以有多条同时播放的轨道。
- **像素映射 (Pixel mapping)** : 一种块, 把动态画面 (渐变、彩虹、波浪、火焰、图片...) 铺到 LED 灯条、矩阵或灯具的各个单元上。参见 [像素映射](#)。
- **独立播放器 (Player autonome)** : 小型设备 (ESP32、Raspberry Pi、迷你电脑), 无需电脑即可回放导出的演出。参见 [独立播放器](#)。
- **IP 视频播放器 (Player vidéo IP)** : 连接到网络的视频设备, 按 DreamShow 的指令播放存储在其中的视频。
- **全亮 (Plein feu)** : 整个舞台以最大亮度照明。
- **DMX 推子 (Potentiomètres DMX)** : 在演出程序之上手动强制通道数值的窗口。参见 [DMX 数值与 DMX 推子](#)。
- **追光 (Poursuite)** : 跟随演员的灯具。在 DreamShow 中, 指在平板上用手指操控的摇头灯。参见 [平板追光](#)。
- **ppvideoplayer**: 随 DreamShow 安装的视频播放器, 在显示器上播放视频。
- **就绪 (Prêt)** : 演出前的状态 (黑场, 媒体停止); 下一次 GO 将启动场景 1。◀ **复位 (就绪)** 可回到该状态。
- **棱镜 (Prisme)** : 摇头灯的光学元件, 把光束分成多束。
- **灯具 (Projecteur)** : 舞台照明设备 (另见 fixture、摇头灯、PAR 灯、染色灯)。

Q

- **QLC+** : 一款免费的灯光软件, DreamShow 采用了它的定义库 (.qxf 文件)。

R

- **标签 (Repère)** : 场景的简短固定名称 (例如 “pluie” (雨)); 跳转和并行序列按此名称定位场景, 即使插入或移动了场景也不受影响。参见 [跳转与场景标签](#)。
- **人形机器人 (Robot humanoïde)** : Booster K1 机器人, 通过机器人块从时间线控制。参见 [人形机器人](#)。

S

- **sACN (E1.31)** : 另一种在网络上传输 DMX 的协议; 域编号为 1 至 63 999。
- **场地 (Salle)** : 在 DreamShow 中描述的演出地点: 其尺寸、按米定位的灯具、灯具地址、编组、屏幕、DMX 连接。一个场地可供多个演出使用。
- **无方向 (Sans direction)** : 场地中设备的一种设置 (烟机、LED 灯带、观众席照明...), 设备会亮起, 但没有定向光束。

- **跳转** (Saut) : “跳转到场景...” 块, 当红线到达它时, 使演出程序转到另一个场景。
- **场景** (Scène) : 演出中的一个步骤, 由 GO、自动或衔接方式触发。它有一条时间线和一个最终状态。
- **并行序列** (Séquence parallèle) : 从某个场景启动的第二路播放, 与主演出程序同时进行。参见 [并行序列](#)。
- **演出** (Show) : DreamShow 中的表演: 一系列场景, 保存在 `.show.json` 文件中。
- **模拟** (Simulation) : 以 2D 或 3D 绘制的场地, 带有光束和屏幕, 与红线同步。⏏ 按钮可将其关闭。参见 [2D 与 3D 模拟](#)。
- **槽位** (Slot) : IP 视频播放器上与某个视频文件相关联的位置。
- **声控灯光** (Son-lumière) : 一项功能, 由音乐 (麦克风、线路输入或电脑声音) 改变某个编组的亮度, 并检测速度。参见 [声控灯光与速度](#)。
- **频闪** (Stroboscope) : 产生快速闪光的设备或遮光器设置。DreamShow 绝不会通过向导或 AI 自动触发频闪。
- **DMX 流** (Stream DMX) : 逐帧记录的 DMX 流 (.DmxStreaming 文件), 由时间线上的 䄀 块播放。参见 [由 AI 生成 DMX 流](#)。

T

- **敲击速度** (Tap tempo) : 通过按节奏敲击按钮 (**TAP**) 或按键来给出速度。
- **遥控器 (GO 按键)** (Télécommande) : 2.4 GHz 演示遥控器, 其按钮发送键盘按键, 分配给 GO、上一步和黑场。参见 [遥控器 \(GO 按键\)](#)。
- **网页遥控** (Télécommande web) : 网络中的手机或平板, 通过浏览器控制演出。参见 [网页遥控](#)。
- **垂直 (tilt)** (Tilt) : 摇头灯的垂直俯仰。
- **时间码** (Timecode) : 来自音轨、调音台 / 灯光台或软件的时间信号 (时:分:秒:帧), 使每个场景在其时刻开始。参见 [时间码 \(LTC / MTC\)](#)。
- **时间线** (Timeline) : 场景的时间轴, 包含其轨道和块。参见 [场景时间线](#)。
- **轨迹** (Trajectoire) : 由关键帧描述的摇头灯运动, 像块一样放在时间线上。参见 [轨迹](#)。

U

- **uDMX**: 单域的小型 USB-DMX 接口。
- **域** (Univers, 界面中有时显示为 “宇宙”) : 一组 512 个 DMX 通道, 也就是一条 DMX 线路。大型场地会使用多个域。
- **USB DMX PRO**: USB-DMX 接口 (Enttec DMX USB PRO 类型), Windows 将其识别为 COM 端口。

V

- **DMX 数值** (Valeurs DMX) : 实时显示每个域中正在发送的 512 个通道的窗口。

- **指向** (Viser)：把所选摇头灯指向平面图或 3D 视图中单击点的工具。参见 [用摇头灯指向并覆盖区域](#)。

W

- **染色灯** (Wash)：光束宽而柔和的灯具（通常是摇头灯），用光“铺洗”一个表面。

Z

- **区域** (Zone)：在平面图上绘制区域的工具；所选摇头灯会覆盖该区域。在氛围中指：观众左侧、中央、观众右侧、台口、后区或整个舞台。
- **变焦** (Zoom)：调节光束张角，从最窄到最宽。

另请参阅

- [欢迎使用 DreamShow](#)
- [主界面概览](#)
- [键盘快捷键](#)