

荣影智能舞台系统-用户手册

Haipeng Yu

上海荣影科技有限公司 上海市奉贤区金海公路 6055 号 11 幢 5 层

Contents

一、 简介 2

二、 界面介绍 2

 顶部栏 2

 显示窗口 10

 灯具数据页面 10

 灯组页面 10

 素材页面 11

 图形页面 11

 图形运行页面 12

 布局页面 12

 场景页面 14

 重演回放页面, 16

 节目简洁页面 17

 节目详细界面 17

 底部栏 19

 音量主控 19

 灯具预置区域 20

 转轮区域 20

 重演区域 22

 灯具属性层效果层区域 23

三、 其他窗口 24

四、 快捷键 27

五、 登录页面 27

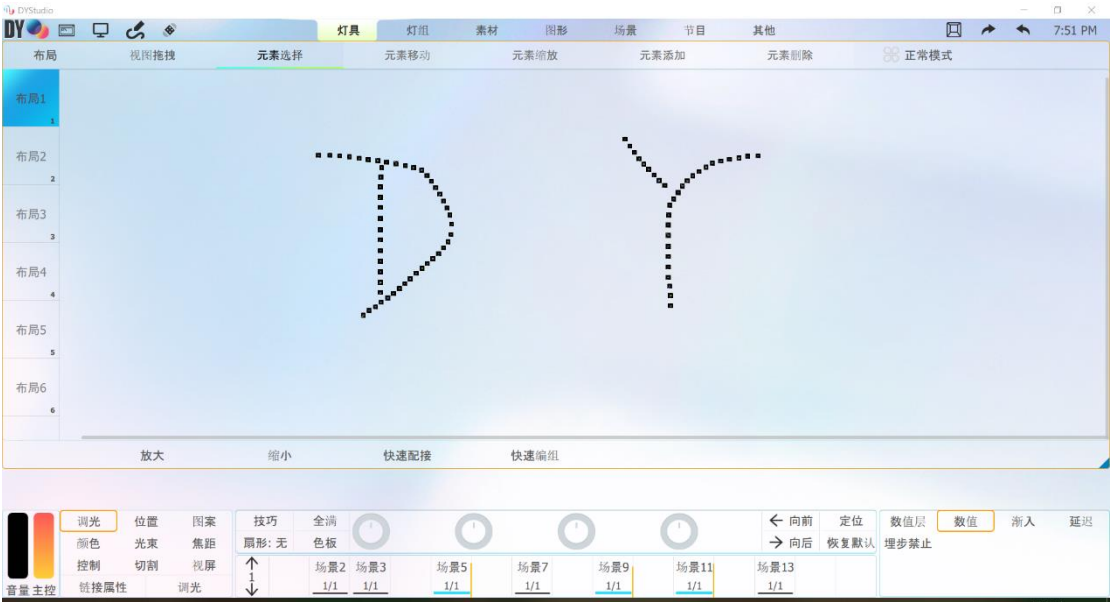
一、简介

荣影智能舞台系统(Rouye-DYStudio)是一款在 Windows, MacOS 以及荣影舞台设备上运行的系统, 拥有现代化界面, 智能无界, 无限界面扩展, 意味着支持多屏幕同时编程, 让灯光秀编辑不在受限, 效率更高.

高便捷性: 高效的布局界面, 通过涂鸦的方式即可完成灯具配接, IOS 式推杆, 点击任何区域都可操作推杆进度

回撤重做: 支持做过的操作进行回撤功能, 并支持查看过往操作步骤, 直接点击将操作回撤到指定步骤上

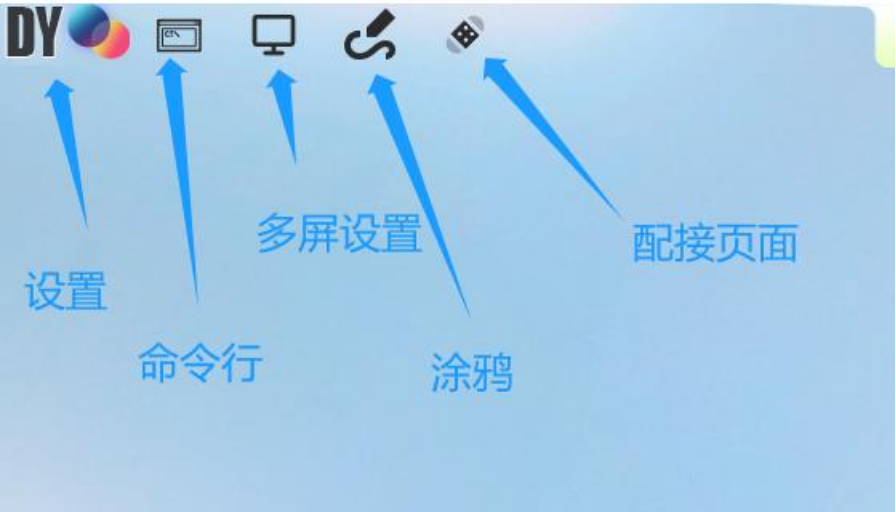
二、界面介绍



顶部栏

顶部栏包括设置等快捷按钮, 标签区域, 回撤, 时间显示主要用于打开各功能窗口:

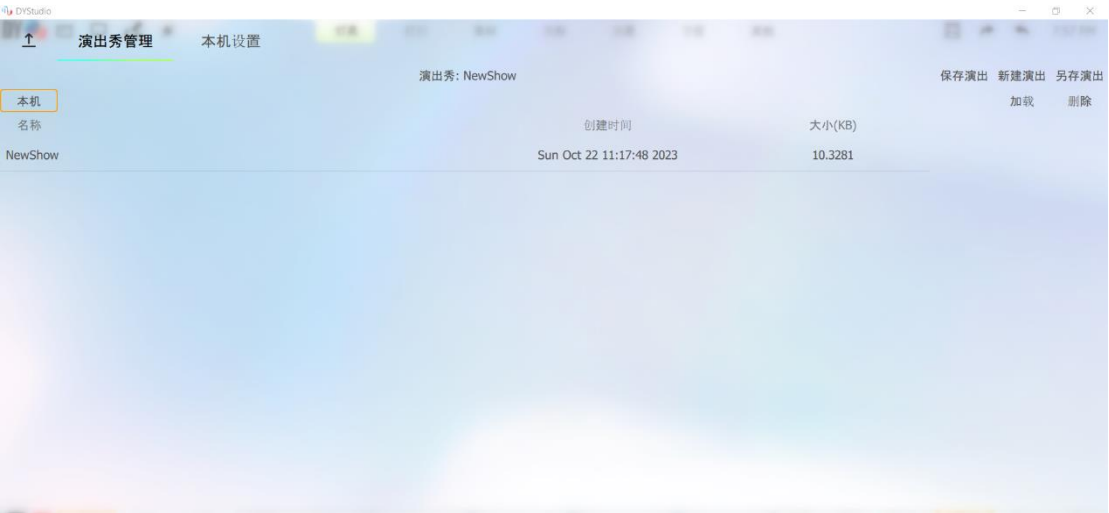
设置等快捷按钮



设置

1. 演出秀管理

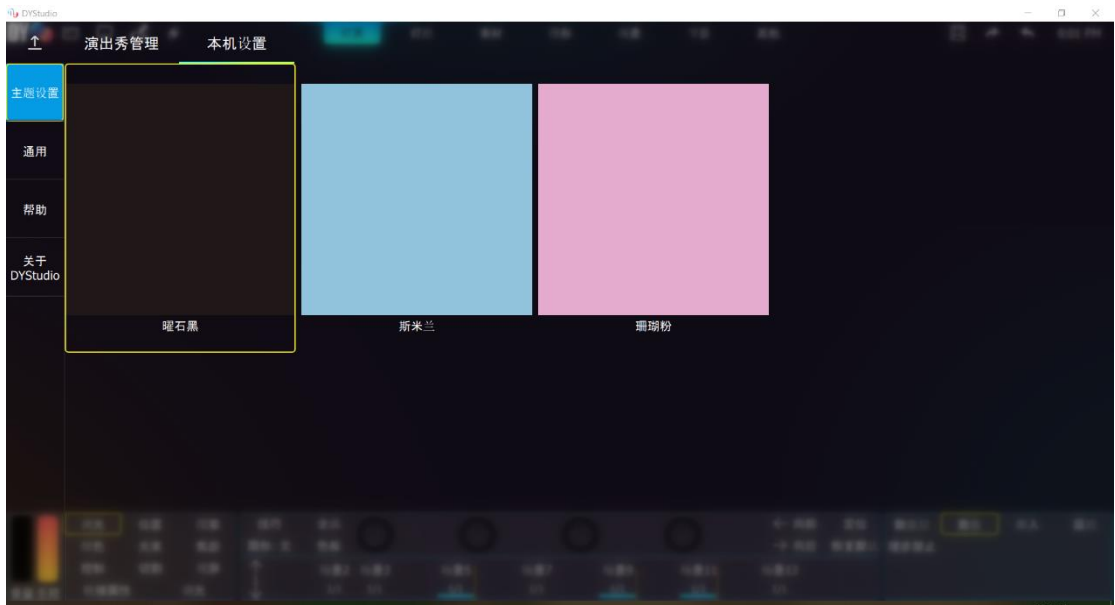
对演出秀进行操作，可保存到本机以及 U 盘里，支持新建导入另外演出秀.



2. 本机设置

主题设置

对主题进行更改，目前支持曜石黑，斯米兰以及珊瑚粉

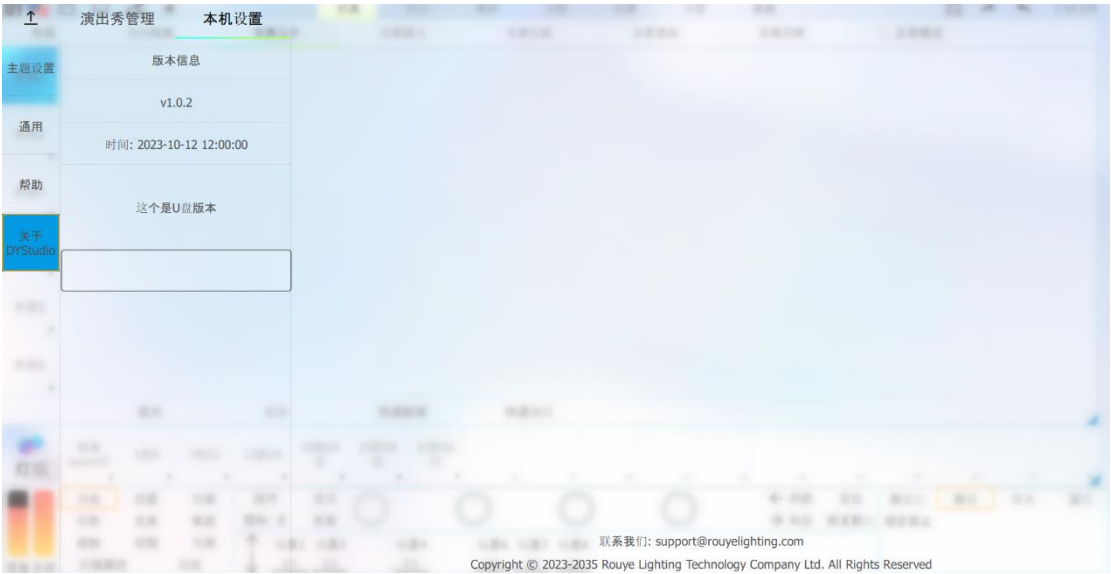


通用设置
进行中英文切换等功能



帮助
预留显示帮助文档

关于 DYStudio
提供网络以及 U 盘版本更新



- 命令行设置
- 快速点击呼出命令行输入框
 - 点击输入框可输入制定命令



- 点击右侧输入框可查看过往操作步骤

多屏设置

点击显示更多窗口，方便操作



涂鸦



- 画板
- 清空，可清空绘制区域
- 填充，根据指定颜色填充到绘制区域内
- 保存，保存涂鸦到本机
- 打开，打开本机，演出秀或者 u 盘里的涂鸦
- 橡皮擦，自由擦除绘制区域内容
- 取色板，点击选择不同画笔颜色
- 画笔尺寸，点击弹出画笔尺寸控制条
- 快速涂鸦功能：当涂鸦弹框处于打开状态，点击网格视图，比如灯组，素材，场景，可将涂鸦直接赋予给指定网格页面。

配接页面

配接信息	编号	名称	灯库	地址	水平反向	垂直反向	总控
	1	Dimmer	Dimmer@Dimmer@1CH	1.1	否	否	是
	2	Dimmer	Dimmer@Dimmer@1CH	1.2	否	否	是
	3	Dimmer	Dimmer@Dimmer@1CH	1.3	否	否	是
	4	Dimmer	Dimmer@Dimmer@1CH	1.4	否	否	是
	5	Dimmer	Dimmer@Dimmer@1CH	1.5	否	否	是
	6	Dimmer	Dimmer@Dimmer@1CH	1.6	否	否	是
	7	Dimmer	Dimmer@Dimmer@1CH	1.7	否	否	是
	8	Dimmer	Dimmer@Dimmer@1CH	1.8	否	否	是
	9	Dimmer	Dimmer@Dimmer@1CH	1.9	否	否	是
	10	Dimmer	Dimmer@Dimmer@1CH	1.10	否	否	是
编辑 配接 删除							设定

配接

显示已经配接的灯具，可控制灯具反向，更改灯具名称，地址等

灯库

显示当前存储的灯库信息，具体操作请参考灯库章节

配接信息	制造商	灯库名称	清除过滤器					
	灯库名称	模式	制造商	类型	光柱	实例数	通道数	
灯库	Dimmer	1CH	Dimmer	Dimmer	Dimmer	1	1	

标签区域

快捷标签

点击切换不同的标签窗口，预置 6 种窗口以及其他窗口

灯具	灯组	素材	图形	场景	节目	其他
----	----	----	----	----	----	----

添加窗口

点击窗口空白处弹出窗口添加对话框，可添加灯具，灯组，图形，场景，节目，重演以及素材分类窗口

灯具	灯组	素材	图形	场景	节目	其他
----	----	----	----	----	----	----

添加窗口，点击

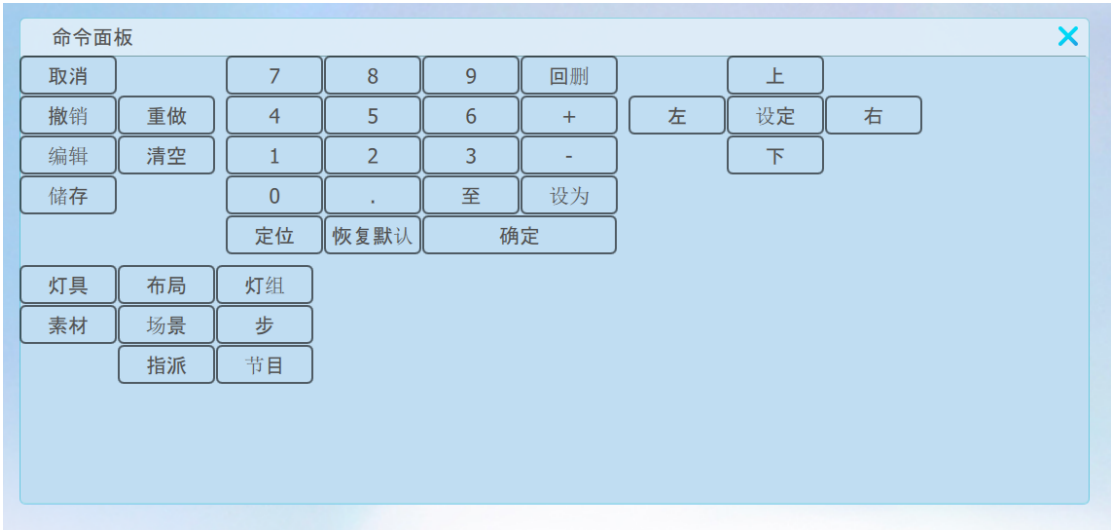


命令面板回撤以及时间显示



命令面板

显示面板操作，比如快捷选择灯具，以及数字键盘快速操作



回撤重做

点击回撤或 Ctrl+z 可回撤到上一步操作

点击重做或 Ctrl+Shift+z，可取消回撤的操作

时间显示

显示当前系统时间

显示窗口

灯具数据页面

显示属性信息，选择灯具，更改不同的数值显示

- 最终数值：显示最终计算的数值
- 用户数值：显示用户输入的数值，区别在于用户若调用了效果层，最终数值因计算会动态变化，用户数值不会变化
- DMX 数值：最终输出的 DMX 数值，用于查看给灯具的 DMX 数据

灯具数据表					数值类型: 最终数值
编组号	编号	名称	地址	调光	
0	1	Dimmer	1	0.0	
0	2	Dimmer	2	0.0	
0	3	Dimmer	3	0.0	
0	4	Dimmer	4	0.0	
0	5	Dimmer	5	0.0	
0	6	Dimmer	6	0.0	
0	7	Dimmer	7	0.0	
0	8	Dimmer	8	0.0	
0	9	Dimmer	9	0.0	
0	10	Dimmer	10	0.0	

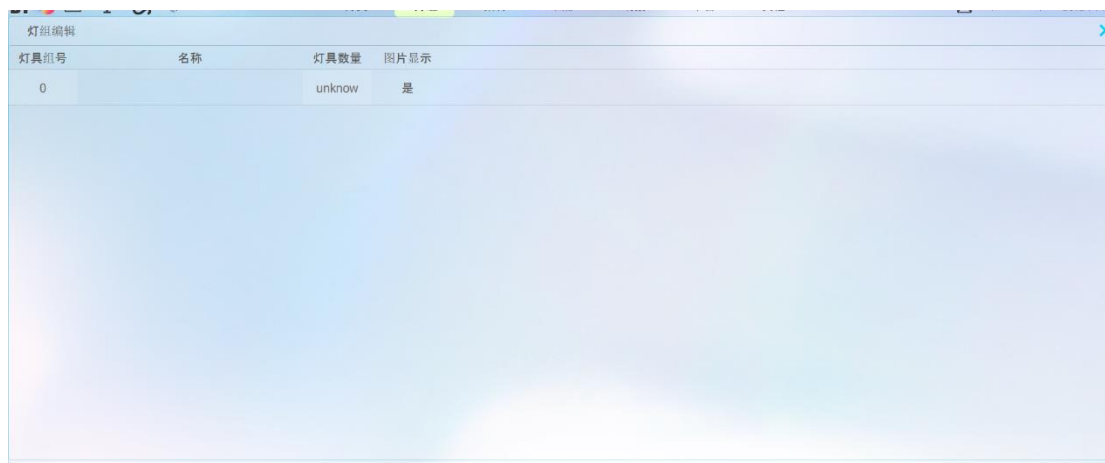
上一页 下一页

灯组页面

- 网格视图，ctrl+s 键，或者调用命令面板的储存+灯组+序号，储存灯具选中信息
- 具有复制，移动，删除功能

灯组	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37
38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56
57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94
95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113
114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132

- 编辑灯组页面， ctrl+e, 或者调用命令面板编辑+灯组+序号， 进入编辑灯组界面， 可对灯组名称涂鸦进行修改



素材页面

- 素材页面分为 9 种，所有，调光，位置，图案，颜色，光束，焦距，控制，切割，视频
- 操作灯具数据之后，储存激活的数据到指定素材窗口，根据素材窗口的类别，保存，方便快速调用，
- 素材调用有 2 种方式
 - 若没有选择灯具，点击素材则先选择灯具，再次点击则激活素材
 - 若选择灯具，点击素材，会直接激活素材



- 编辑素材与编辑灯组功能一致

图形页面

预置 30 多种图形，选择灯具之后一键调用，则可将图形数据导入编程区

图形	调光波浪	调光追逐	调光PWM	调光PWM1:1	调光PWM3:1	调光PWM4:1	调光PWM反向	调光奇偶	调光随机	光调PWM	调光PWM对	调光PWM2组	调光PWM4组	调光PWM8组	调光PWM16组	调光PWM32组	调光水平对称	调光水平2组对称
调光水平4组对称	调光水平8组对称	调光水平16组对称	调光水平32组对称	调光垂直对称	调光垂直2组对称	调光垂直4组对称	调光垂直8组对称	调光垂直16组对称	调光垂直32组对称	调光随机	调光随机					XY画圆	XY画圆	XY画圆
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37
XY画圆8组对称	XY画圆16组对称	XY画圆32组对称	XY波浪	XY交叉	垂直波浪	水平波浪	Y波浪X停止	X波浪Y停止	水平波浪对称	水平波浪2组对称	水平波浪4组对称	水平波浪8组对称	水平波浪16组对称	水平波浪32组对称	垂直波浪对称	垂直波浪2组对称	垂直波浪4组对称	垂直波浪8组对称
38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56
垂直波浪16组对称	垂直波浪32组对称							RGB彩虹	RGB彩虹同步	RGB追逐	RGB红白	RGB红黄	RGB红蓝	RGB红绿	RGB绿白	RGB绿黄	RGB绿粉	RGB蓝白
57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
RGB蓝黄	RGB蓝紫	RGB蓝绿	RGB黄白	RGB奇偶	RGB 3颜色	RGB 3 CMY	RGB6颜色											
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94
		色盘1向上	色盘1向上2	色盘1向上4	色盘1向上8	色盘1向上16	色盘1向上32	色盘1向下	色盘1向下2	色盘1向下4	色盘1向下8	色盘1向下16	色盘1向下32					棱镜1脉冲
95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113
棱镜1脉冲2	棱镜1脉冲4	棱镜1脉冲8	棱镜1脉冲16	棱镜1脉冲32	棱镜2脉冲	棱镜2脉冲2	棱镜2脉冲4	棱镜2脉冲8	棱镜2脉冲16	棱镜2脉冲32	双棱镜脉冲	双棱镜脉冲2	双棱镜脉冲4	双棱镜脉冲8	双棱镜脉冲16	双棱镜脉冲32		
114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132
												放大脉冲	放大脉冲2	放大脉冲4	放大脉冲8	放大脉冲16	放大脉冲32	雾化脉冲
133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151

图形运行页面

图形激活之后会在图形运行窗口中展示，提供关闭图形功能

运行中的图形																		关闭
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
速度	间隔角度	高值	低值	宽度	方向	左沿	右沿	模式	时间	位置	翼	组	块					

布局页面

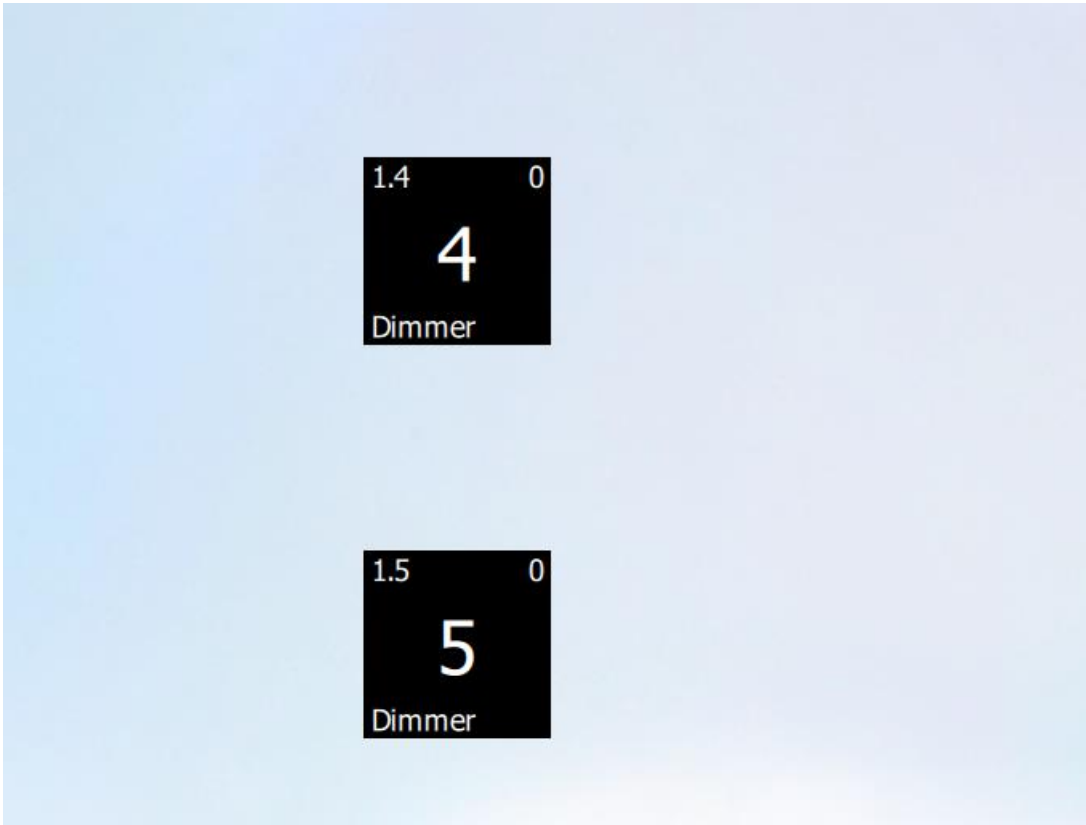
布局页面提供便捷的灯具可视化视图，提供 8 个布局舞台，可供切换

布局	视图拖拽	元素选择	元素移动	元素缩放	元素添加	元素删除	正常模式
布局1							
布局2							
布局3							
布局4							
布局5							
布局6							
布局7							
	放大	缩小	快速配接	快速编组			

- 正常模式

该模式下，可选择灯具，并通过转轮改变数值，也可以滑动改变视图区域

鼠标滚轮可放大布局区域，布局里的每个灯具信息如下显示，左上方显示地址码，右上方显示临时编组信息，中间显示灯具的配接编号，可通过命令面板灯具+序号+Thru 等方式快速选择灯具，底部显示灯具的名称



- 编辑模式

该模式下，可对灯具位置，大小进行更改，并支持在布局中删除该灯具元素,以及添加元素

- 快速配接

- 点击快速配接，可弹出配接界面，选择灯库之后，可快速配接

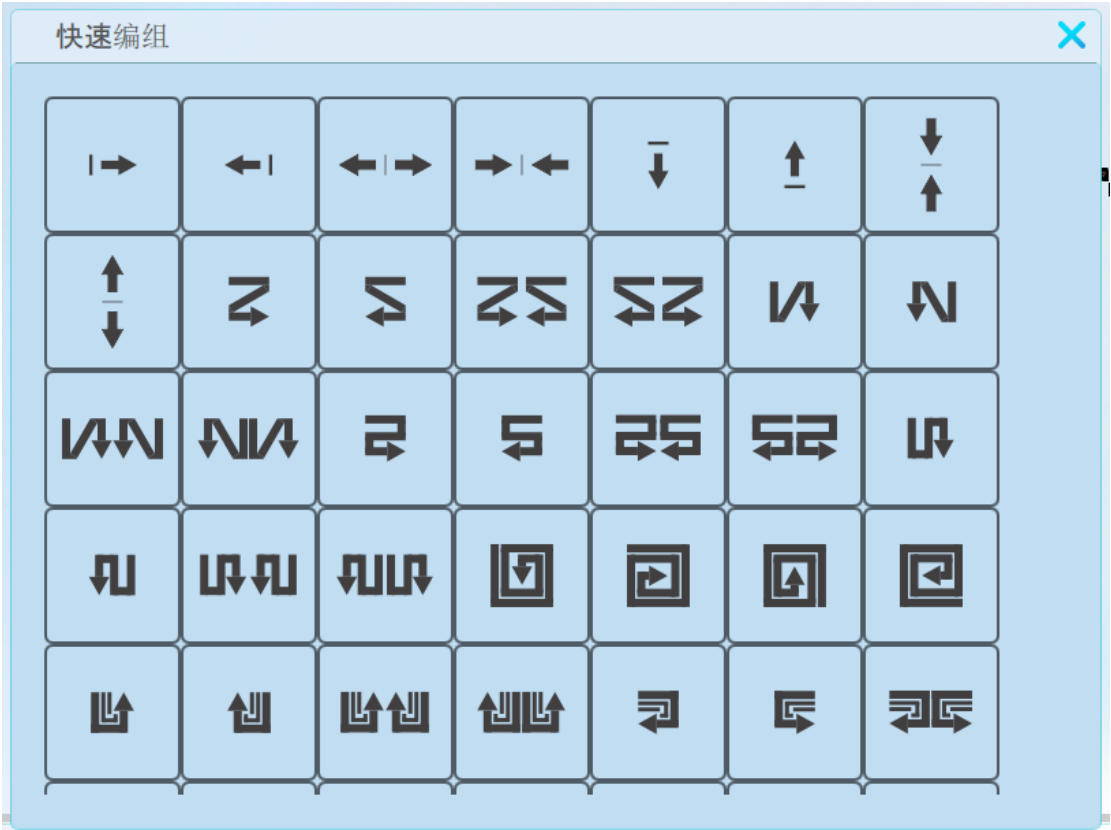
配接灯具							
灯库		灯库名称	模式	制造商	类型	实例数	通道数
名称		Dimmer	1CH	Dimmer	Dimmer	1	1
数量	1					1	0
地址	1						
编号	84						
灯库长度	0						
创建							

- 双击布局区域，可直接配接指定数量的灯具
- 在布局区域里自由滑动，可按照滑动的轨迹进行直接配接.
- 按住 Ctrl 键，可允许横向或者纵向滑动，方便排列灯具
- 支持联想功能，配接灯具之后，会将配接地址吗，编号等改为可用数值

- 快捷键

- 点击任意布局区域，可激活该窗口，qwerty 键盘按钮可直接操作窗口顶部按钮，
- Asdf 可直接操作窗口底部按钮
- 快速编组

点击可弹出快速编组功能，点击不同的图标可对选择的灯具进行快速编组



场景页面

保存方式，编辑方式与灯组素材一致

场景	1	场景2	场景3	4	场景5	6	场景7	8	场景9	10	场景11	12	场景13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37
38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56
57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94
95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113
114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132

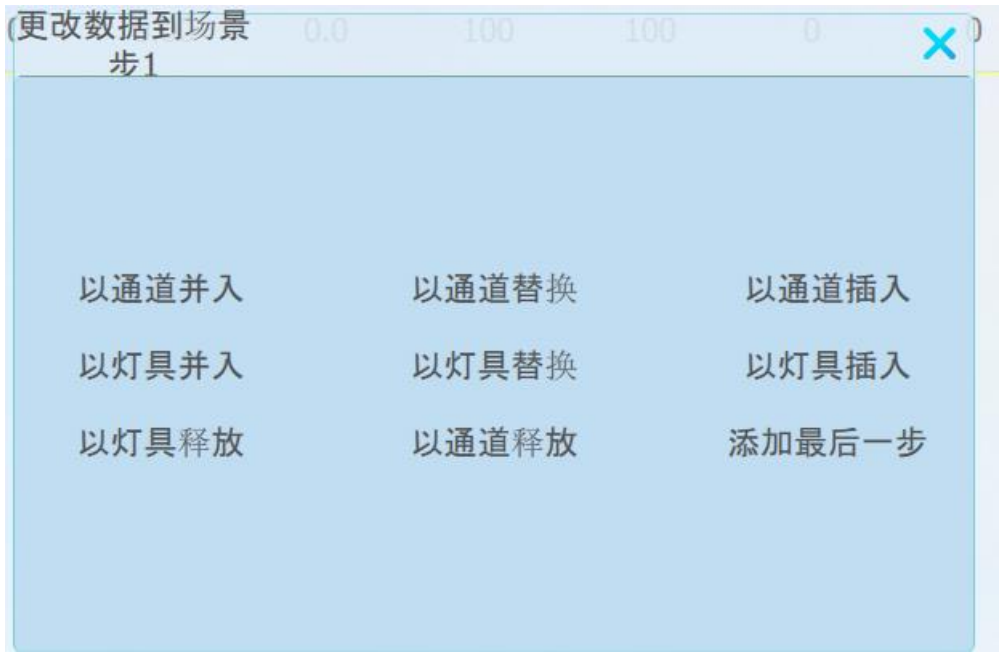
编辑场景

场景编辑														
场景号	名称	图片显示	调用素材	释放模式	运行模式	方向	跳过时间	推杆模式	优先级	跟踪	释放第一步	速度比例		
1		是	是	恢复默认	循环运行	顺走	保留所有时间	控制调光	最低	否	否	1		
序号	名称	触发	触发时间	渐入	渐出	延迟入	延迟出	瞬变%	交叠	交叠方向	交叠翼	交叠块	交叠组	埋步
0		Go	0.00	0.00	0.0	0.00	0.0	100	100	0	0	0	0	无

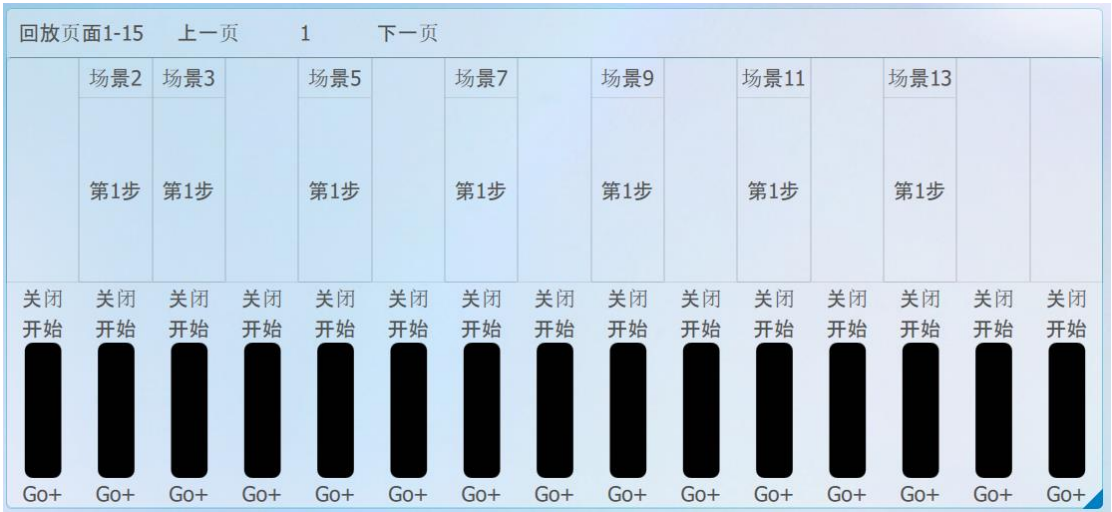
- 场景自身编辑
 - 名称：点击可弹窗文本输入框，输入之后回车可重命名
 - 调用素材：默认为调用素材，若灯具有调用素材，存储到场景上，素材更改时，场景数据也会跟着更改
 - 释放模式：场景运行完之后的操作步骤，恢复默认或保留最终值
 - 运行模式：来回运行，循环运行，或停止到最后一步
 - 方向：场景步的运行顺序
 - 跳过时间：每个场景步可能有渐入延迟时间，可智能跳过
 - 推杆模式：推杆模式，当推杆推上去时，对 ltp，调光，效果等进行控制
 - 优先级：调整场景运行的优先级
 - 跟踪：下一场景步运行后，上一步场景是否要关闭
 - 释放第一步：是否释放第一步
 - 速度比例：场景运行的比例，默认为 1
- 场景步编辑
 - 触发：场景步的触发方式，分为 Go，跟随，时间，声音
 - 触发时间：当触发方式改为时间时，设定不同的时间，根据上一步运行的时间，来触发一下
 - 渐入：当前步，所有数值需要多久达到最终值
 - 渐出：当前步退出时，需要多久数值回归到原始值
 - 延迟入：当前步延迟多久开始运行
 - 延迟出：当前步延迟多久开始退出
 - 瞬变%：瞬变打开，当前步的数据会快速达到最终值
 - 交叠：当有渐入时间时，可设置交叠比例，. 交叠更改会直接影响，灯具属性的渐入和延迟入，根据原有的渐入和延迟入以及交叠重新换算最终的渐入和延迟入
 - 交叠方向：交叠的计算方向
 - 交叠翼：要交叠的灯具分成几个翼，与灯具技巧设置操作类似
 - 交叠组：要交叠的灯具分成几个组，与灯具技巧设置操作类似
 - 交叠块：要交叠的灯具分成几个块，与灯具技巧设置操作类似
 - 埋步：是否提前把场景步除了调光之外的数据，快进到最终值上
- 编辑当前步，选择指定步之后，点击可将步里面数据调入编程区，进一步就行更改
- 创建多步，保存第一步之后，再次保存会弹出该窗口，点击添加第二步，则会保存为多步



- 更改当前数据到当前步，对灯具进行编辑后，可将数据保存到场景多步中



重演回放页面，
具有快速关闭，开始以及 Go+场景，一共有 15 个推杆，分别对应了场景的 15 个元素，可进行上下翻页



节目简洁页面

提供节目播放，暂停，快进，快退以及录制功能

选择指定节目即可开始录制



节目详细界面



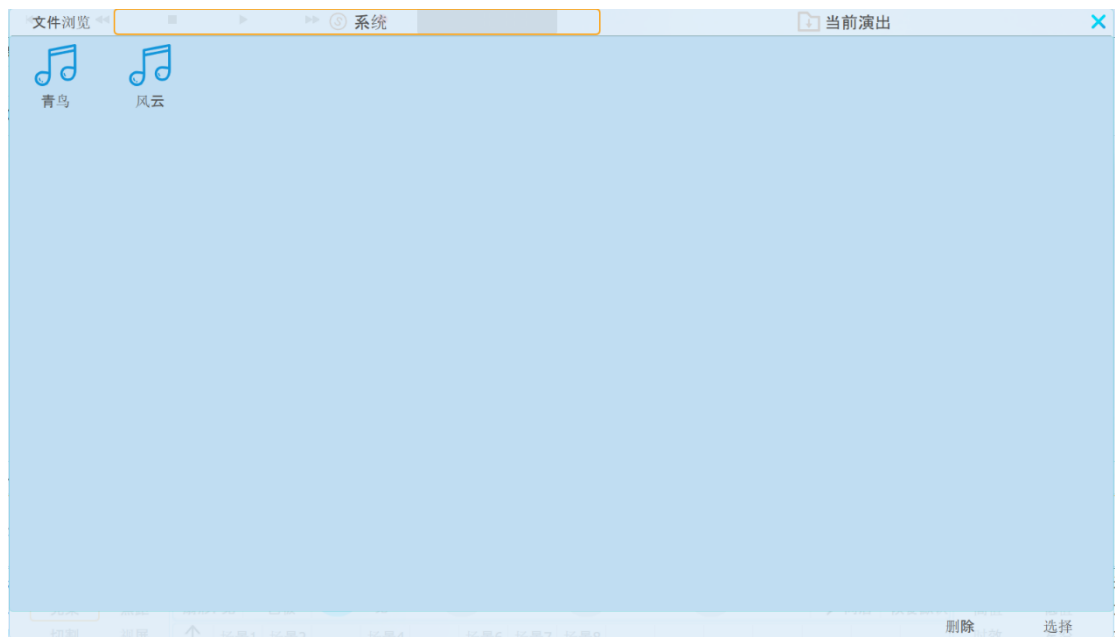
- 回归到初始点: 播放或者录制时, 点击该按钮, 则可将时间线回到 0
- 后退: 后退 500 毫秒
- 停止: 停止播放或者录制
- 播放/暂停: 选择节目之后, 点击播放进行播放操作
- 快进: 快进 500 毫秒
- 录制: 开始录制, 操作场景, 则可记录动作条

- 时间显示: 显示时间线进度
- 时间模式, 点击可弹出时间模式对话框, 更改时间模式



- 文件

当时间模式为播放器时, 可更改音乐文件, 点击弹出文件浏览器界面



- 删除: 选择一个动作条可删除

- 上一个标记: 选择标记时间比当前选择的标记时间小的最近的一个标记,若没有当前选择的标记,默认选择第一个标记,
- 下一个标记: 选择标记时间比当前选择的标记时间大的最近的一个标记,若没有当前选择的比较,默认选择第一个标记
- 标记导出: 将做好的标记导出到本机或者 U 盘上
- 填充模式: 将动作条填充到 2 个标记之间
- 上一程序: 选择时间比当前选的程序小的最近的程序,若没有选择当前程序,默认选择第一个程序
- 下一程序: 选择时间比当前选的程序大的最近的程序,若没有选择当前程序,默认选择第一个程序
- 多选程序: 激活可多选程序,也可以按住 Ctrl 键进行多选操作
- 头吸附向左: 将程序的头部吸附到距离最近的,时间比程序小的标记上
- 头吸附向右: 将程序的头部吸附到距离最近的,时间比程序大的标记上
- 尾吸附向左: 将程序的尾部改为距离最近的,时间比程序小的标记上
- 尾吸附向右: 将程序的尾部改为距离最近的,时间比程序大的标记上
- 放大: 放大时间线,支持鼠标滚动放大
- 缩小: 缩小时间线,支持鼠标滚动缩小
- 添加动作条
 - 录制方式: 点击录制,操作场景,则可记录
 - 拖拽方式: 在同一个页面,添加场景页面,按住相应的场景,拖动到时间线区域,放下,则可将添加该场景的 Go+功能



底部栏

音量主控

控制音量, 默认音量为 75%, 主控为 100%



灯具预置区域

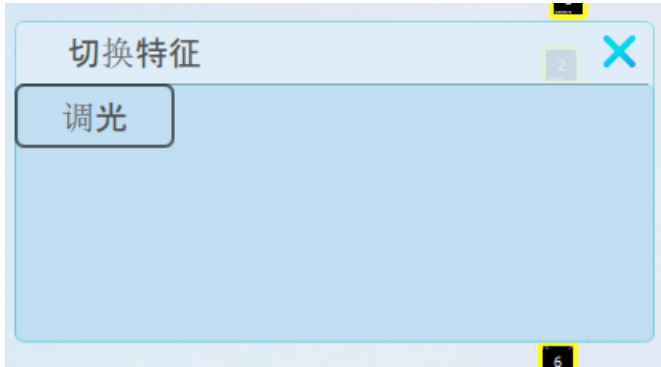
调光	位置	图案
颜色	光束	焦距
控制	切割	视屏
链接属性	调光	

- 属性预置

选择灯具之后, 可切换不同属性预置, 来更改属性通道

- 属性特征

切换属性预置之后, 点击属性特征, 弹出属性特征对话框, 可选择属性预置下的属性特征



- 属性链接方式

更改要修改的属性的链接方式, 用于转轮更改属性通道值



转轮区域



- 技巧

点击技巧可弹出技巧对话框

可对选择的灯具进行重新编组



- 分列：几个灯具为一列
- 翼：镜像
- 技巧过滤：灯具的顺序。有空，奇或偶可选
- 翼样式：可以选择正或负
- X 单选：单选 X
- Y 单选：单选 Y
- X 块：可设置横向的几个灯具为一块
- Y 块：可设置纵向的几个灯具为一块
- X 分组：可设置横向分为几组
- Y 分组：可设置纵向分为几组
- 扇形

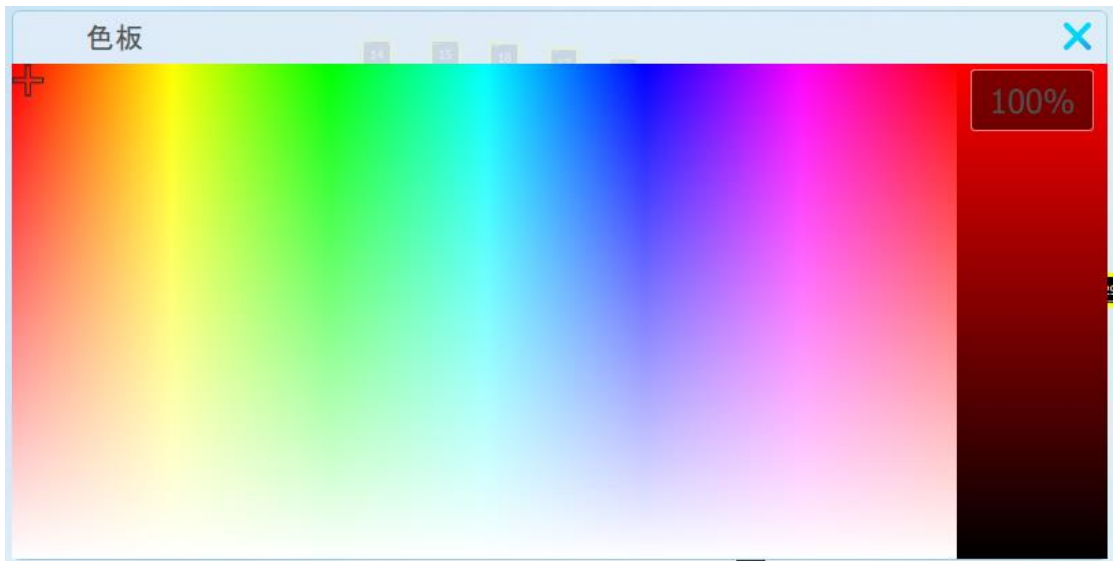
点击可切换不同的扇形, 转轮旋转更改数值时, 会根据扇形进行灯具通道值修改

- 全满

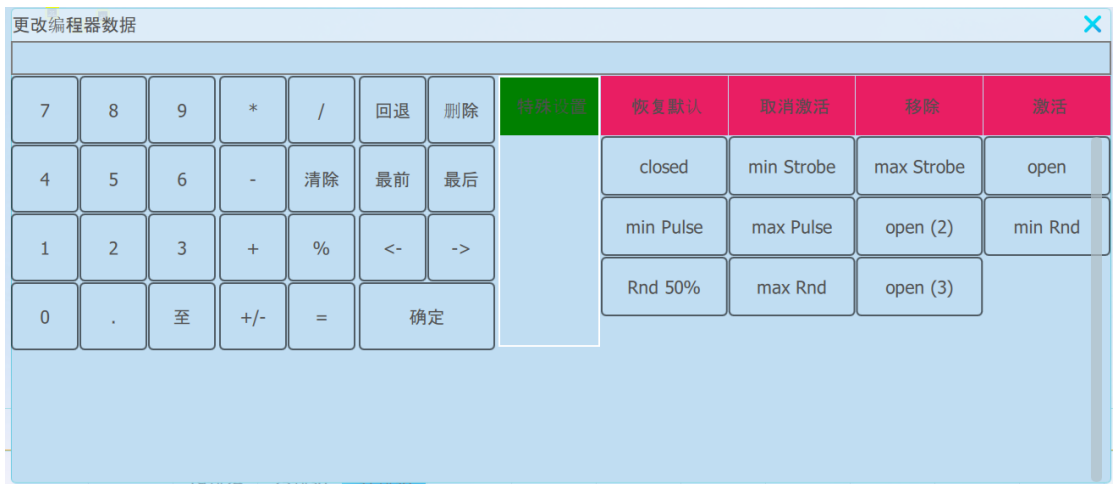
对所选中的灯具调光打到最高值

- 色板

点击弹出色板对话框, 可对拥有 rgb 通道的灯具进行颜色更改



- 转轮
 - 选择灯具之后, 可激活转轮区域
 - 点击转轮, 可弹出转轮更改数值对话框,
 - 支持输入数值, 更改通道值
 - 支持更改灯具属性通道的状态, 分为默认, 激活, 移除状态, 方便灯光师根据状态保存数据,
 - 支持读取对应灯库转轮集, 一键更改数值



- 按住转轮鼠标画圆, 可直接更改选择的灯具对应的属性通道
 - 向前, 向后: 切换对应通道属性名称
- 定位: 将选择的灯具中的属性改为定位值
- 恢复默认: 将选择的灯具中的属性改为默认值

重演区域

↑ 1 ↓	场景1 1/1	场景2 2/1	场景4 2/1	场景6 2/1	场景7 1/1								
-------------	------------	------------	------------	------------	------------	--	--	--	--	--	--	--	--

可增加场景,

Ctrl+e 可进入编辑场景界面

按住场景上下滑动, 可激活推杆功能

顶部显示场景名称

中部宣誓场景步数量以及当前步索引

底部显示当前运行的场景步进度

灯具属性层效果层区域

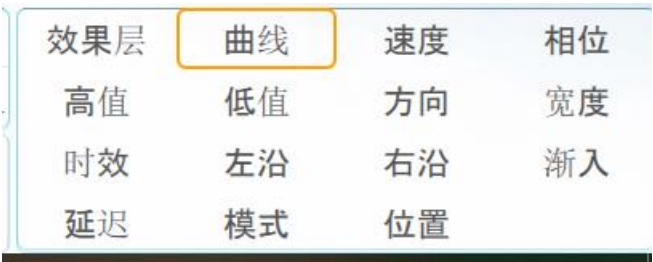
- 数值层

切换可更改不同的数值效果



- 效果层

切换到效果层, 再次点击可弹出效果层更改界面, 可更改效果层数据



- 速度：曲线运行速度
- 相位：灯具间的间隔角度
- 高值：曲线运行的高值

- 低值：曲线运行的低值
- 方向：运行方向，有 4 种方向可以选择
- 宽度：间隔灯具
- 时效：曲线运行的时效
- 左沿：调节脉冲或追逐数值，达到不同效果
- 右沿：调节脉冲或追逐数值，达到不同效果
- 渐入：HTP 通道渐入时间
- 延出：HTP 通道渐出时间
- 模式：绝对和相对模式可选。相对是基于当前的设置，绝对与当前设置无关
- 位置：可选时效结束回归原位或保留原位

三、其他窗口

3.1 编辑灯库

点击左上角配接按钮=>灯库标签页=>选择灯库=>点击编辑按钮

3.1.1 编辑<灯库信息>，点击不同表格，鼠标右键或者长按，可编辑选中的信息

配接信息	制造商	灯库名称	清除过滤器				
	灯库名称	模式	制造商	类型	光柱	实例数	通道数
灯库	Dimmer	1CH	Dimmer	Dimmer	Dimmer	1	1
						1	0

3.1.2 点击编辑按钮进入当前灯库编辑界面

模块	模块	属性	主通道	微调通道	默认值	定位值	高亮值	DMX最小值	DMX最大值	瞬变	反向	禁止MIB
	模块1		0	0	0	0	255	0	255	否	否	否
转轮集												
实例												

模块操作

模块

底部工具栏可添加删除新模块，点击可改模块名称

通道

右侧为通道信息，选择不同列更改通道信息

属性：选择属性右键,或长按，或点击设定，可弹出属性更改页面



属性通道数值设置：选择其他列，右键或长按或点击设定按钮，可弹出编辑数值和文字弹框

主通道	微调通道	默认值	定位值	高亮值	DMX最小值	DMX最大值	瞬变	反向	禁止MIB	模式
0	0	0	0	255	0	255	否	否	否	

主通道，主通道属性

微调通道：有微调通道的属性，在属性的微调通道中输入通道值

默认值：光闸的默认值为 255, 其他为 0

定位值：光束灯的调光，频闪定位值为 255, 其他属性定位值为 OLED 灯具的调光， RGBW 定位值 255, 其他属性定位值为 0，可以设定为无

DMX 最小值：所有属性最小值为 0

DMX 最大值：不带微调的属性，DMX 最大值为 255. 带微调功能的属性，DMX 最大值为 65535

瞬变：除 X 轴/Y 轴 (Pan/Tilt) 属性，其余属性瞬变切换为是

反向：根据个人需求进行修改，也可以在灯具配接界面修改

禁止 MIB：可选择是否禁止埋步，除调光属性外，其他属性均可设置为是

编辑通道



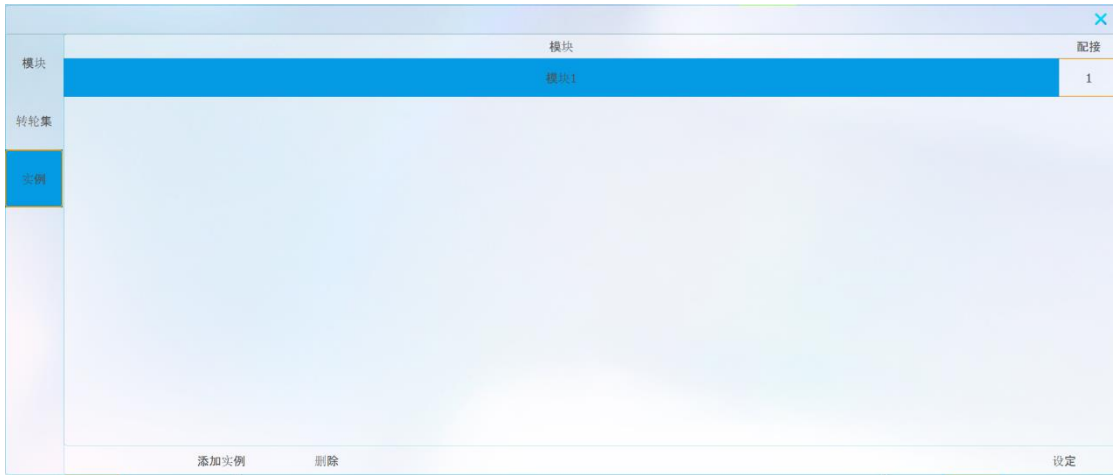
通道功能，更改不同的通道功能

功能集，每个通道功能对应不同的功能集，用于快速更改通道的属性值

转轮集操作，增加不同的转轮集，快速更改通道属性值



实例操作, 增加不同的实例，再配接的时候可生成不同的灯具, 多种实例可用于矩阵灯



四、 快捷键

- 保存: ctrl+s
- 移动: ctrl+m
- 复制: ctrl+c
- 删除: ctrl+d
- 全满: ctrl+f
- 编辑: ctrl+e
- 灯具: ctrl+f
- 灯组: ctrl+g
- 素材: ctrl+g
- 图形: alt+e
- 场景: alt+s
- 节目: alt+t
- 清除: delete

五、 登录页面

- 输入注册的账号和密码可登录界面
- 小眼睛打开关闭可显示密码



The image shows a '账号登陆' (Account Login) dialog box. It has a title bar with the text '账号登陆' and a close button (X). The main area is light blue and contains three input fields. The first field is labeled '请输入账号' (Please enter account). The second field is labeled '请输入密码' (Please enter password) and has a small eye icon to its right, which is used to toggle password visibility. Below these fields is a button labeled '登陆' (Login).