

产品说明书

EC FLASH V3.0

EC FLASH (原STAR ORCHESTRA) V3.0
(DMX300 系列控制器光效编辑软件)

完全配合 DMX300 系列控制器

丰富的变化效果，功能强大

演示效果逼真

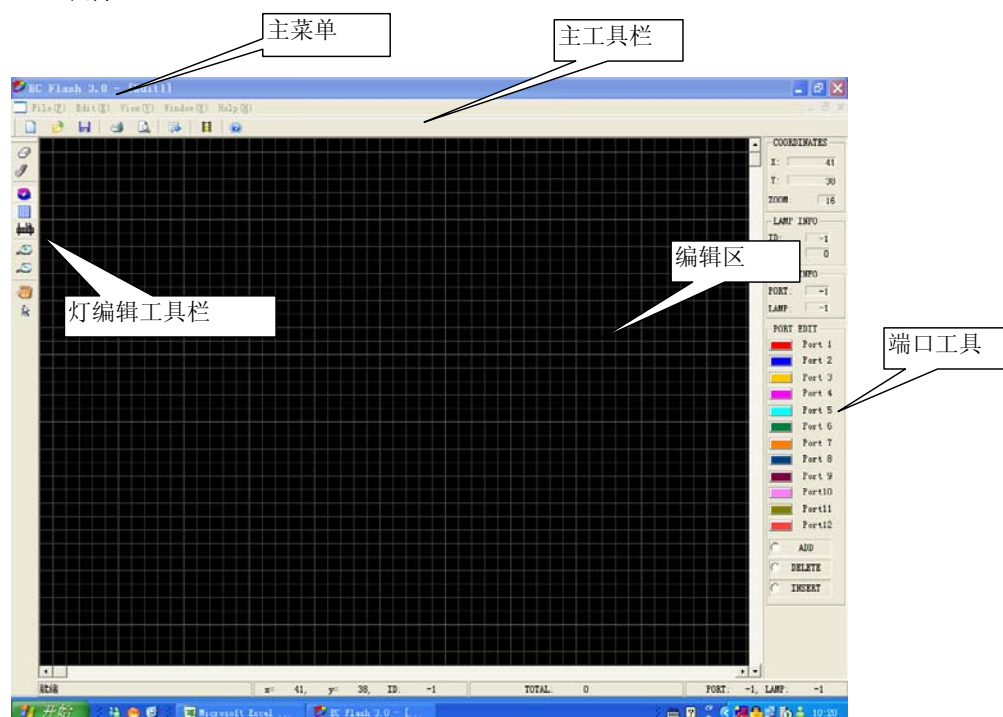
1 概述

STAR ORCHESTRA 用于 EC-STAR/EC-DMX 光效变化系统的光效编辑部分。利用 STAR ORCHESTRA ,可以在 PC 上跟据设计师的规划编辑灯光效果,再将编辑好的光效程序载入控制器,以实现灯光的预定变化。载入控制器的操作可利用 RS-232 或 USB 口。可以有至多16个光效子程序保存在控制器中,并可在任意指定时间播放。可通过切换控制器面板上的开关来手动选择光效子系统。

2 使用 Star Orchestra 创建光效程序的步骤

- 1 **[文件-新建]-[编辑-插入灯]** 创建新的工程,并根据系统实际布线,定义所有 LED 灯的属性。
- 2 **[编辑-端口编辑-增加-端口1-12]** 根据控制器输出端口号(端口编辑)和 LED 灯的序号,比如 端口1, 灯1, 2, 3, ...9来指定每个灯的地址。
- 3 **[编辑-端口输出]** 一旦定义好每个 LED 灯的地址,使用端口输出菜单保存端口文件(该步骤可选)。建议每个光效程序保存在单独的文件夹下。
- 4 **[编辑-传递数据-编辑模式]** 隐藏 LED 灯的地址,开始光效编辑。从程序中选择预设的光效模式,通过适当的编辑达到满意的效果后,保存 *.LED 文件。
- 5 **[播放-并行播放]** 模拟演示光效。
- 6 **[播放-生成 HEX 文件]** 生成光效程序文件,为载入控制器做准备。
- 7 **[播放-写入 CMOS]** 通过 RS-232 或 USB 端口 将光效程序载入控制器。

3 主画面介绍

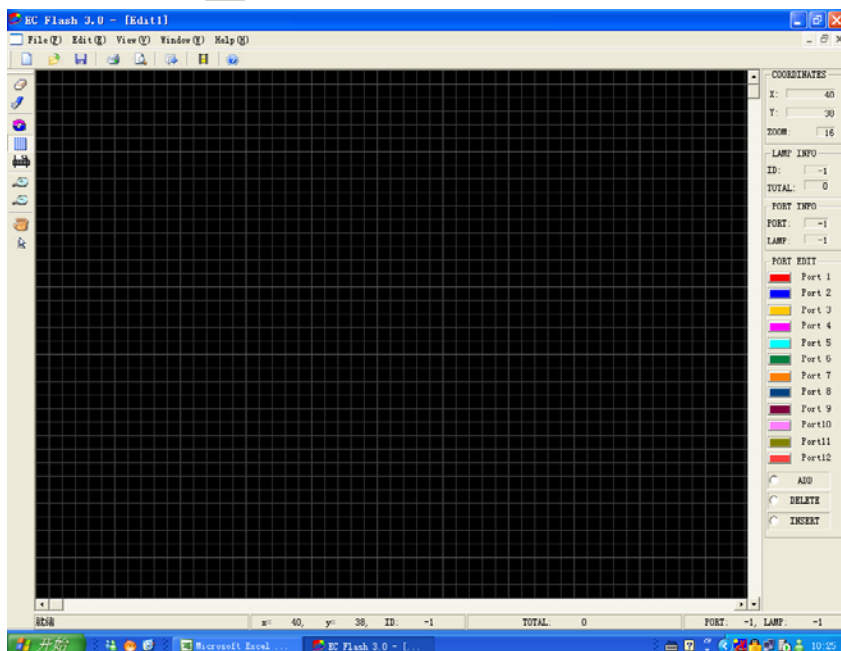


注: 可通过菜单 VIEW->LANGUAGE 切换界面语言, 如选择“简体中文”, 则界面成为简体中文显示。


4 开始使用 STAR ORCHESTRA

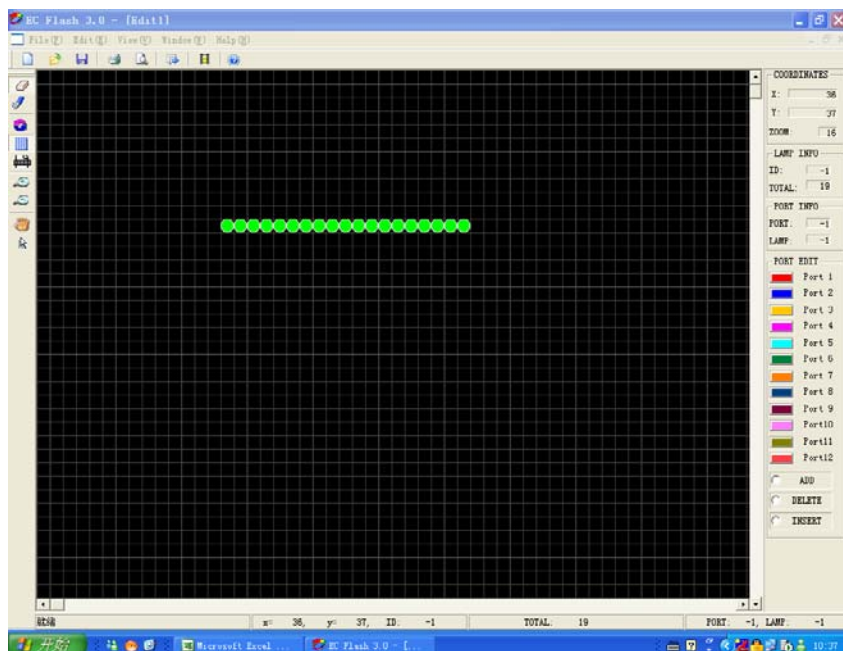
4.1 从开始菜单或桌面快捷方式，打开 STAR ORCHESTRA 主程序，选择“标准版（Standard）”。

4.2 点击“新建”  建立新工程，此时左边灯编辑工具栏中的“删除灯”和“插入灯”工具呈高亮显示







4.3 灯编辑工具栏

点击左侧工具栏“插入灯”按钮，进入画灯状态。在网格区域鼠标单击或拖动，出现绿色的像素，每个像素代表一个灯具单元。此时需点击工具栏上其他按钮方可切换状态，如，欲进入无操作状态，需点击  按钮。

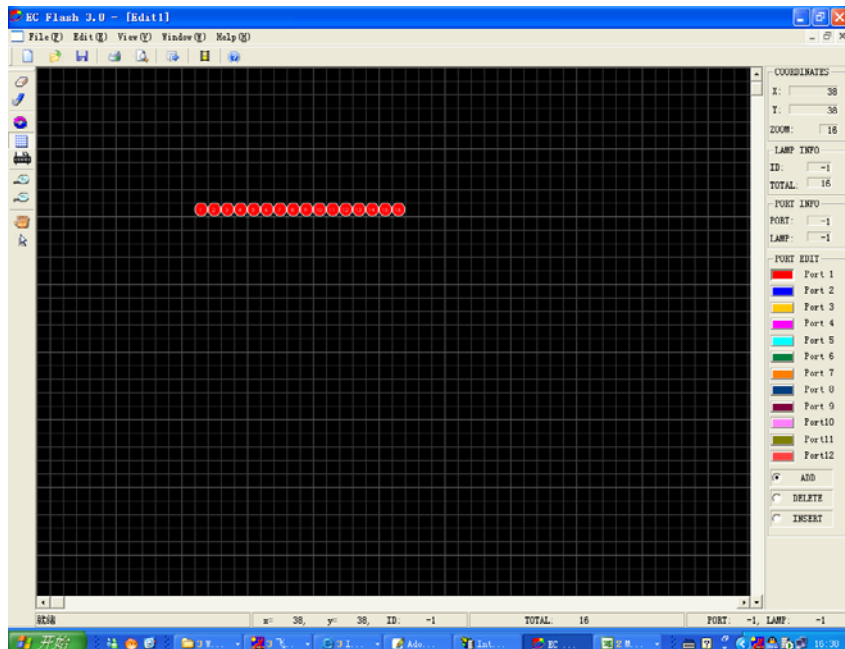


注：画灯时应注意软件中灯的排列应尽量和实际灯具的排列相一致

如画灯时出现多画或画错位置，可点击“删除灯”按钮，再点击画错的灯，即可删除该灯。如有必要，可利用“放大”“缩小”按钮调整画面大小比例；利用调整画面位置。

4.4 端口编辑

当灯排布好后，需要为其指定端口（DMX200A, DMX300仅端口1有效，DMX400仅端口1，2有效），在右侧工具栏先点击端口号（即端口1），再选中“增加”按钮，即可为灯分配端口，此时点击画面中的灯，则该灯即被指定为选中端口的灯，也可在灯上拖动鼠标，为一串灯一次分配。




每个端口的灯均有唯一的编号，在分配端口时，系统自动按照点击的顺序为每个灯编号，号码标示在灯上。可对端口编辑进行删除和插入的操作。

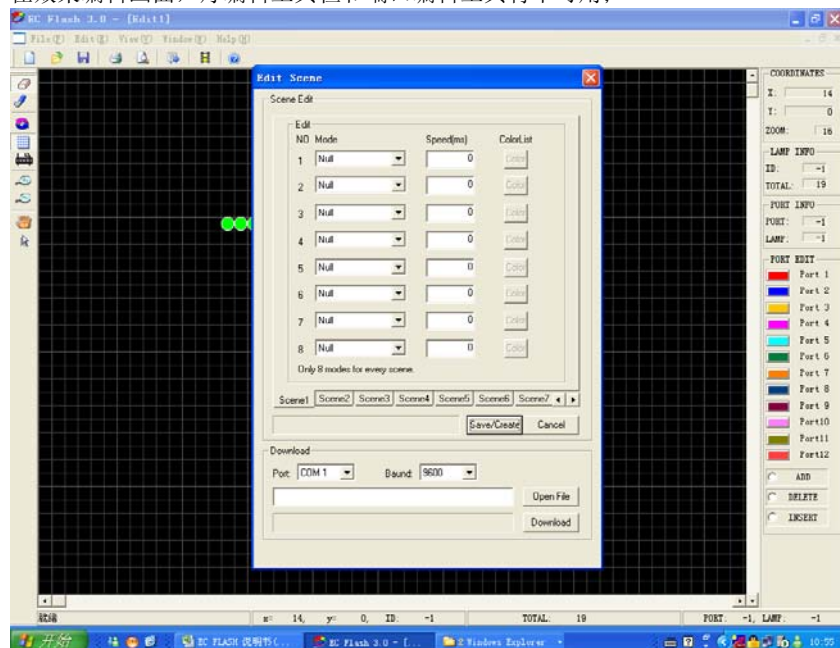
删除： 选中欲删除的端口号，点击“删除”，再点击欲删除编号的灯（该操作只会删除该灯的编号，不会删除该灯）。

插入： 点击“插入”，出现“插入位置”对话框，输入欲插入的位置，确定退出该对话框。点击欲插入编号的灯即可。

4.5 效果编辑

点击主工具栏上的“传递数据”按钮，进入效果编辑画面。

在效果编辑画面，灯编辑工具栏和端口编辑工具将不可用；



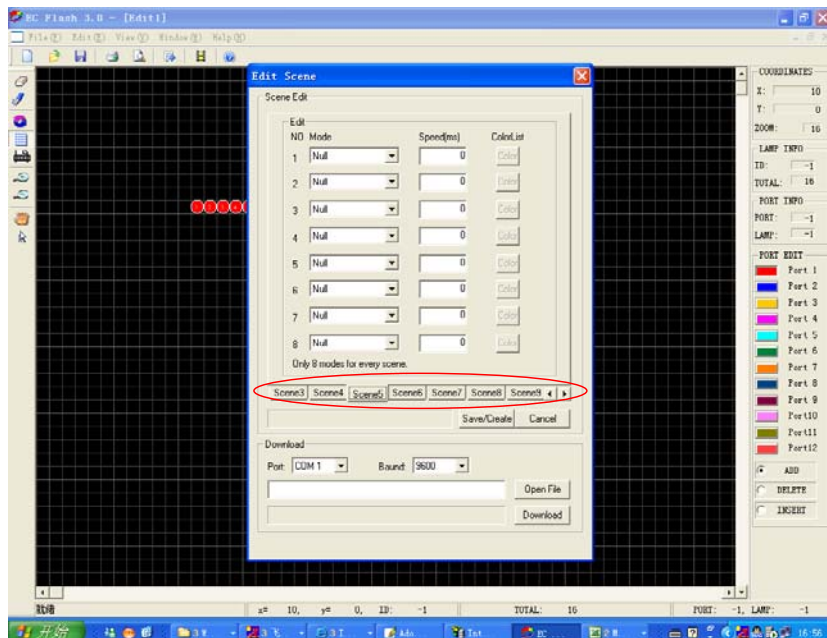
该对话框是效果编辑的核心部分，包括选择模式，设定模式颜色序列，模式变化参数及场景设定功能
下面按照操作流程依次介绍

注：①在EC-STAR 系列中，灯的编号仅为逻辑上的编号，串接起来的灯具，离控制器最近的灯编号为1，接在1后面的为2，依此类推；在EC-DMX 系列中，灯的编号与各灯具解码器的地址相对应

②应根据各型号控制器所具有的端口数来为灯设定端口，不可超出控制器本身的限制

4.5.1 场景设置

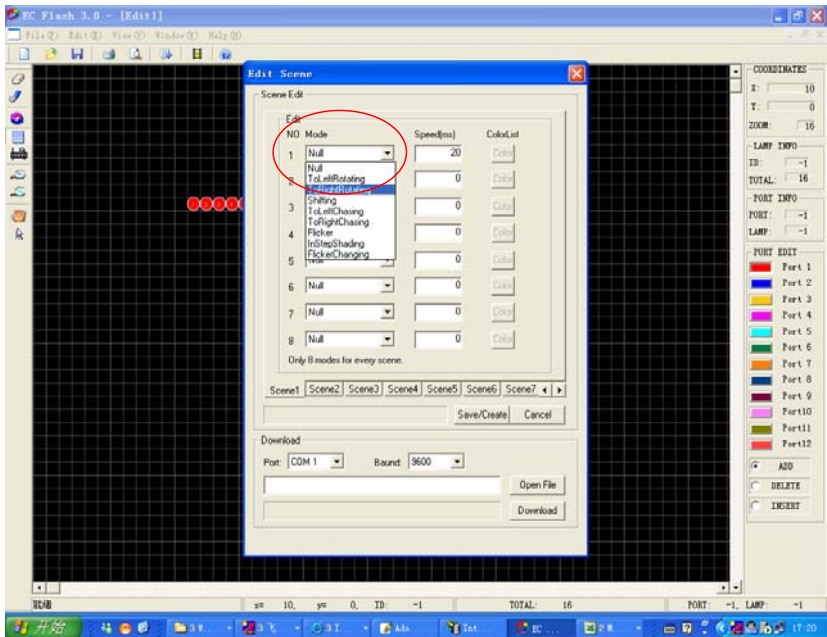
在为灯具编辑效果前，首先对其进行场景设置(注：该配套软件预置16种场景，每一个场景中最多可同时放置8种不同的变化效果)



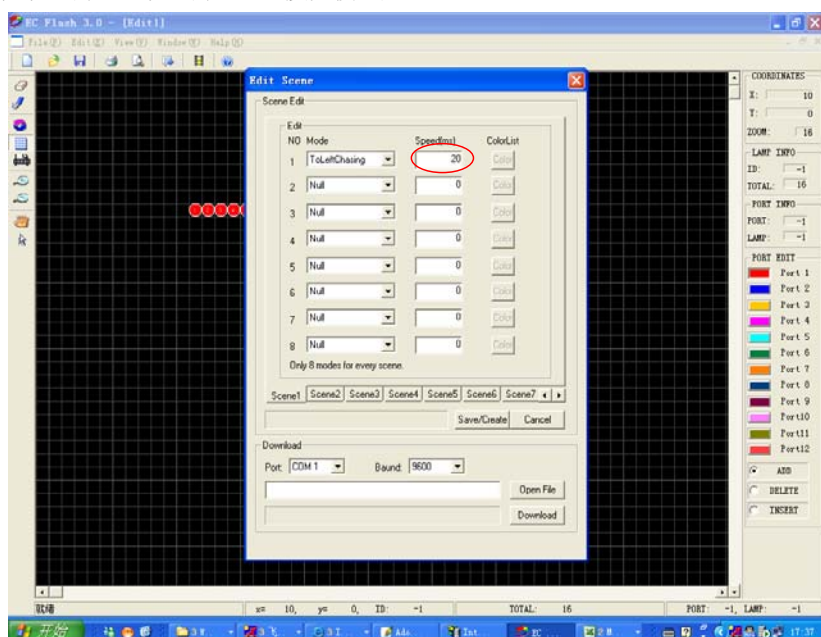
注：对于不显示出来的场景部分可通过点击右侧的水平滚动按钮 ◀ ▶ 来使其显示

4.5.2 选择模式及相关参数的设置

选择好场景后，现在可以为该场景进行效果的编制(注：每一场景中最多可放置8种不同变化效果)，首先在模式区选择你所满意的效果，如下图所示

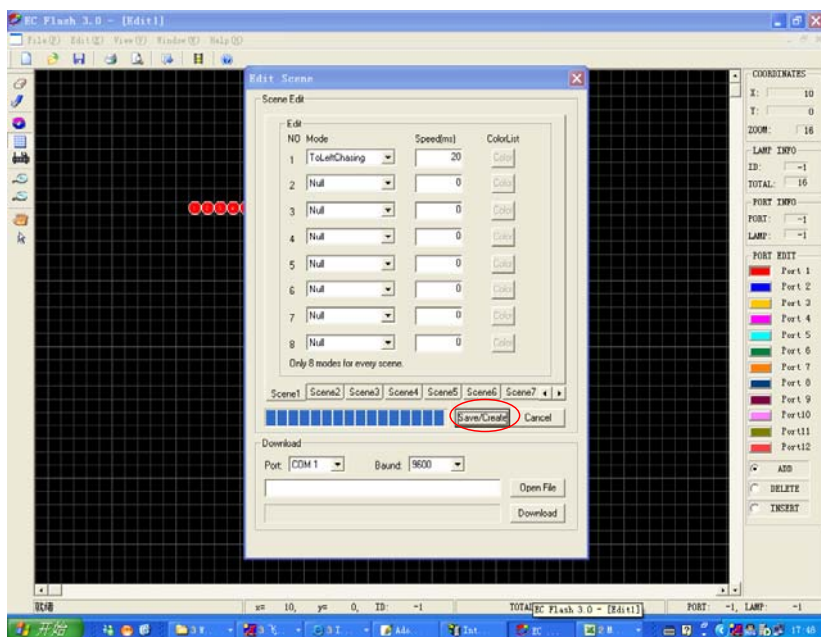


待模式选择好后,可在该模式所对应的右方位置对其变化速度进行设置,以达到您所满意的效果(注:数值越大,速度越慢;如设置为20比设置为10,速度要慢。)

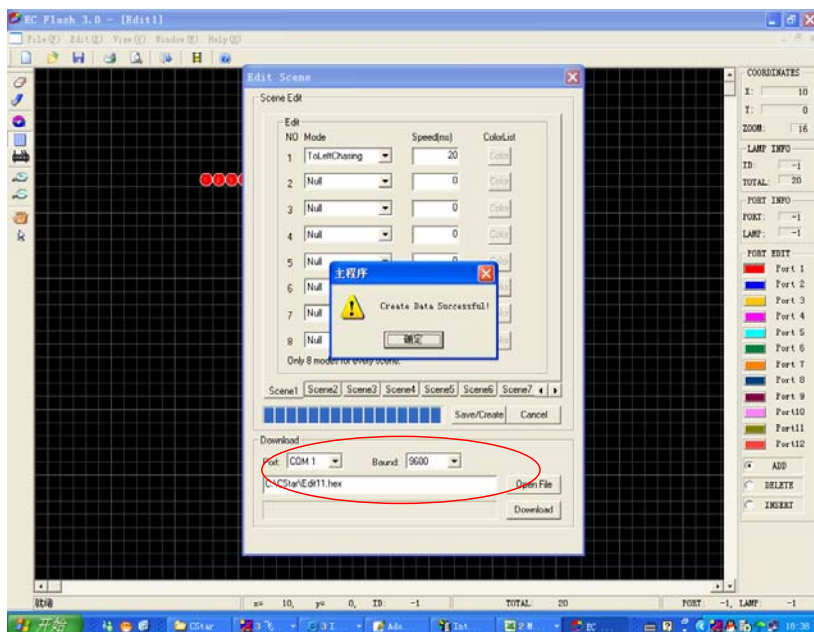


4.5.3 保存并生成 HEX 文件

当以上用户所需的变化效果已完全编辑好后,此时要保存变化效果并生成控制器可以识别的源文件;点击模式编辑画面中的 Save/Create 按钮,此时左边的进度条会显示该过程的进度



若保存并生成 HEX 文件的过程已顺利完成,这时程序会自动弹出生成数据成功的界面,并在编辑模式主界面最下面的“下载区”中自动加载刚刚所保存和生成的 HEX 文件,并显示当前程序所保存的地址以及文件名。



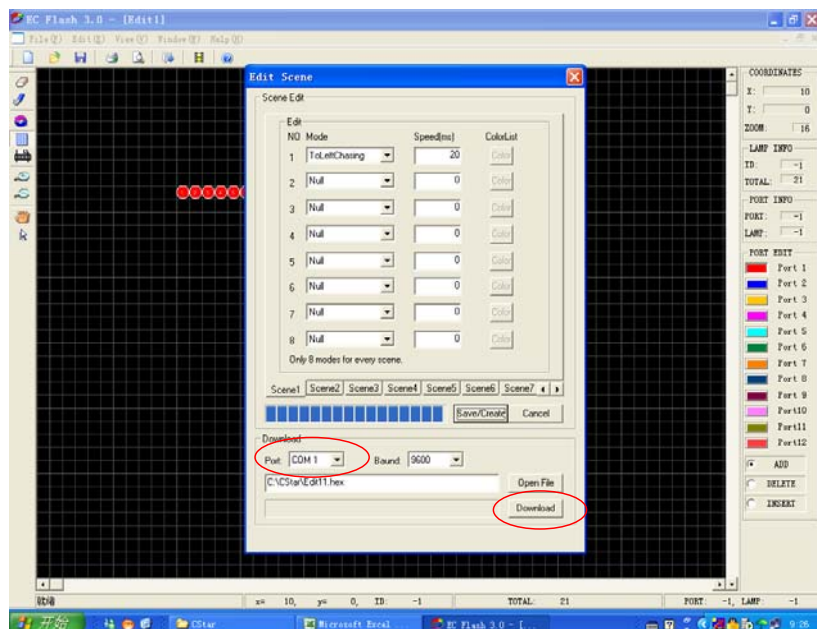
点击上面弹出的生成数据成功对话框中的“确定”按钮。

画面仍停留在模式编辑主界面, 此时可直接将控制器连接至电脑, 将所编辑的效果下载到相应控制器中, 也可先预览刚刚所编辑的效果, 确信准确无误后再进行程序的下载。

4.6 载入控制器


若确信所编辑模式准确无误无需预览, 此时可直接进行程序下载, 方法是先将控制器通过 USB 转接线连接至电脑, 查看所连的电脑端口, 在载入控制器对话框中选择所连的电脑端口 (BAUND保持默认), 由于在保存和生成 HEX 文件时, 程序自动保存并加载了模式程序, 此时我们不需要再通过点击“Open File”按钮来加载所生成的 HEX 文件, 可直接点击“DOWNLOAD”按钮, 开始将 HEX 文件载入控制器, 请等待系统提示载入完成信息. 然后取下控制器, 连接灯具, 即可控制灯具作丰富的变化。

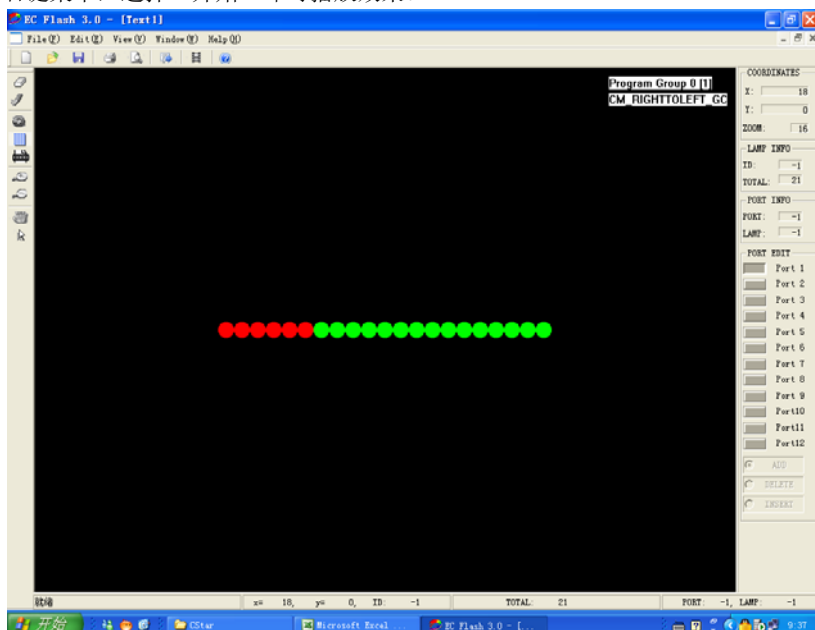
如提示连接超时, 请确认转接线连接正常或重新连线再次尝试。



- 注:
- ①应先将控制器连接至电脑, 按Download键, 提示Link OK后, 再打开控制器电源
 - ②打开产品光盘中的“USB DRIVER”, 安装USB设备的驱动程序, 也可在连接控制器前预先安装

4.7 效果模拟

当所编辑的效果已经保存并生成有效数据后,此时想预览刚刚所编辑模式的整体效果时,这时我们可以先暂时关闭上面的效果编辑主界面,点击主工具栏的“并行播放”按钮,进入效果演示状态,可点击编辑菜单中的“开始”按钮或弹出右键菜单,选择“开始”即可播放效果。



播放过程中,可使用右键菜单中的“停止”命令来结束播放

如对效果不满意,可返回效果编辑部分主界面进行修改(模式的修改,变化速度的修改等),方法如4.5部分所述,直至满意为止;如已满意,则可进行程序载入控制器步骤(方法如4.6中所述)。