

Acme[®]

使用说明



关于我们

Spotrack TrACME是一个视觉追踪系统，允许摇头灯被用作追光灯。

可直接控制灯光，后续动作流畅、精准、准确。

操作人员通过使用鼠标追踪显示屏上的表演者，而**spotrack**使移动的灯光集中在表演者身上。

操作人员可位于后台区域，或在任何方便的地方，通过**Spotrack TrACME**摄像机获取整个舞台的视图并追踪表演。

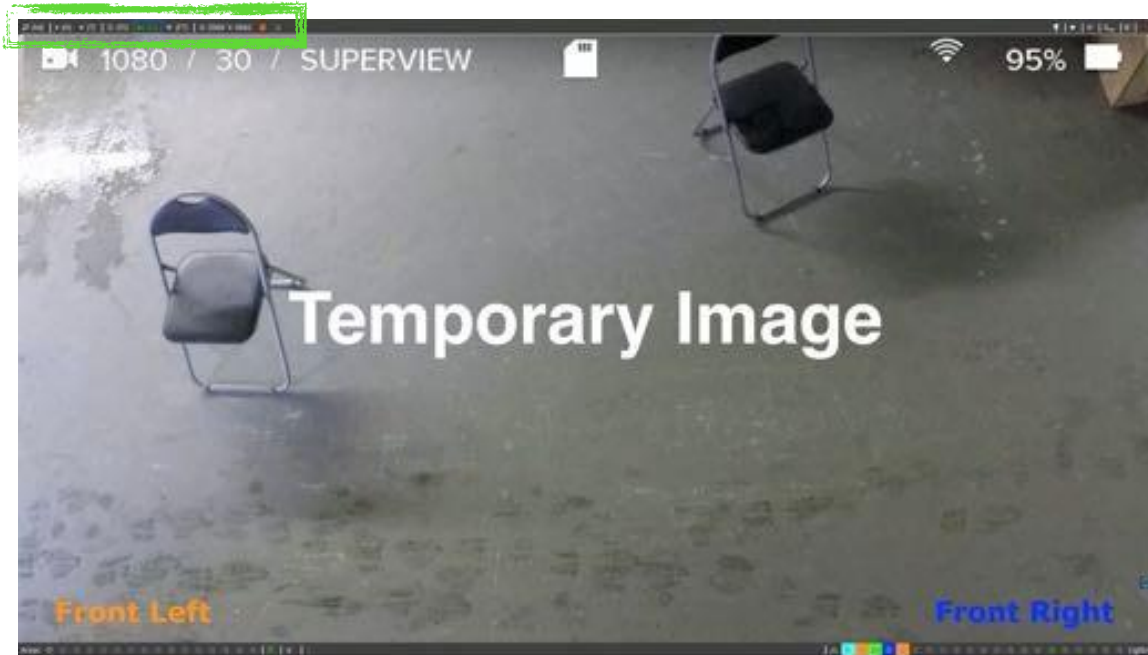
基本操作

- 打开计算机，等待Windows™启动并显示桌面；
- 双击桌面的**Spotrack TrACME**图标，启动软件程序；



软件的启动屏幕将显示版本号、许可证状态和产品版本。

- **Spotrack TrACME** 软件初始化并显示舞台视图



主要软件功能位于屏幕左上角。

追踪

- 按下 **T**键 或 点击下图工具栏 (T) 选项；



- 所有已连接和已校准的灯具现在都可以跟随鼠标动向移动。
- 再次按下 **T**键 或 再次点击工具栏 (T) 选项可停止追踪。



建议始终使用键盘快捷键，因为追踪（和其他功能）可正常打开和关闭，而不会因为鼠标移动而导致灯光移动。

放大镜

- 按下 **M**键 或 点击下图工具栏 (M) 选项；



- 鼠标指针下的区域将被放大；



- 再次按下 **M**键 或 再次点击工具栏 (M) 选项可隐藏放大镜。

图像增强

- 如果图像太暗，按下 **F5**键 或 点击下图工具栏 (F5) 选项；

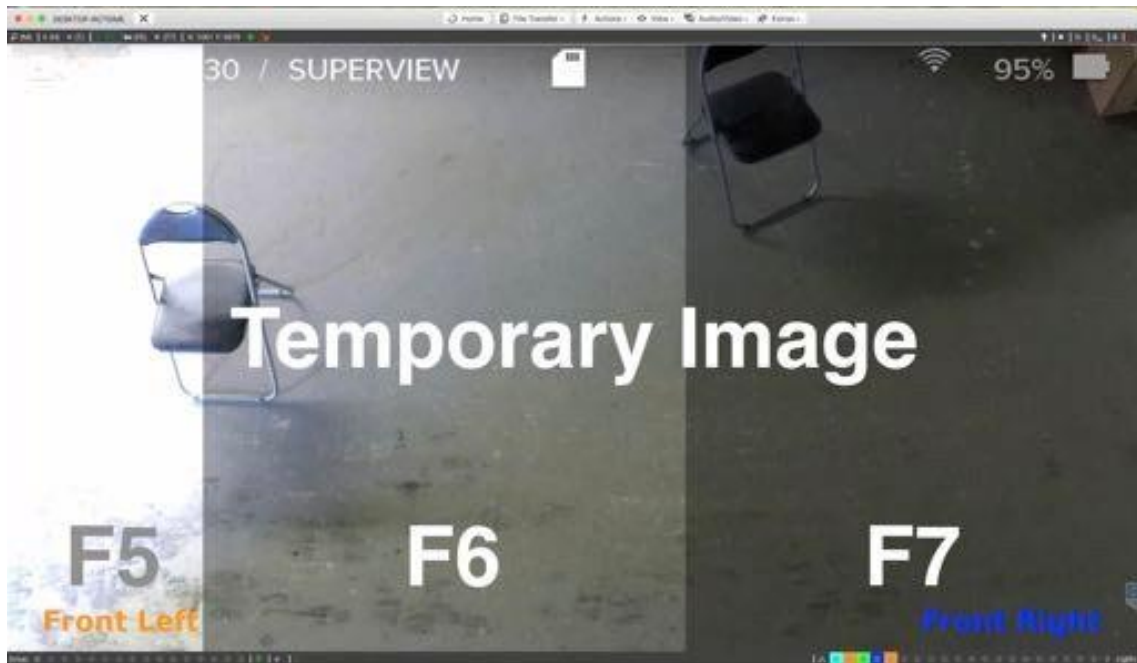


- 如图像太亮，按下 **F7**键 或 点击下图工具栏 (F7) 选择；



- 按下 **F6**键 或 点击下图工具栏 (F6) 选项，可使图像恢复为原始设置。





高度补偿

- 按下 **H**键 或 点击下图工具栏 (H) 选项;

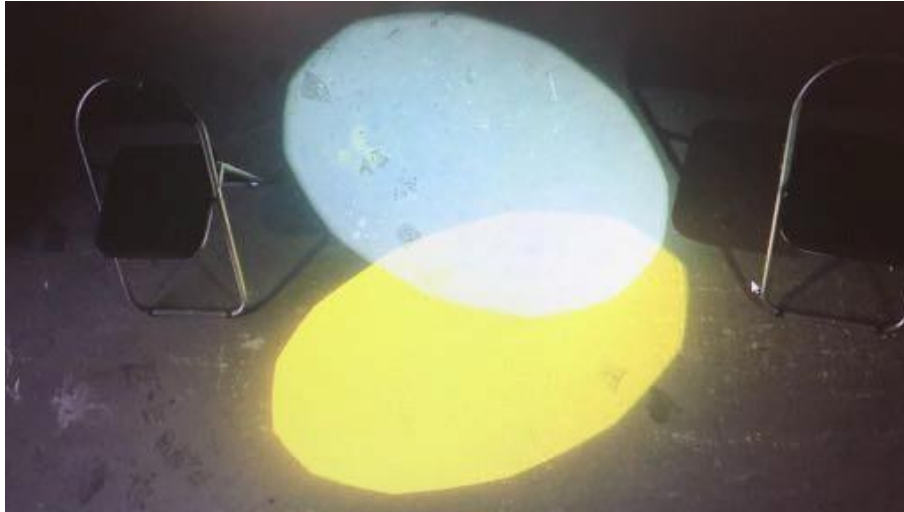


- 该指示器将显示应用了多少高度补偿。



只要软件运行，高度补偿就会自动保存，每次打开补偿时，起始值就是最后使用的数值。

- 再次按下 **H**键 或 再次点击工具栏 **(H)** 选项可关闭高度补偿;



状态信息

- 当前光标位置显示在工具栏中；




- 性能状态通过指示灯显示；



红色指示灯表示摄像机可能会丢失帧，绿色指示灯表示一切正常，将鼠标放在指示灯上以获取更多信息。

· 可通过下图指示器获得 ArtNet™ 状态；



 指示器显示是否正在接收 ArtNet™ 数据，如已接收数据，则显示自上次有效数据包以来所经过的时间，请将鼠标放在指示器上以获取更多信息。双击指示器以查看活动状态。



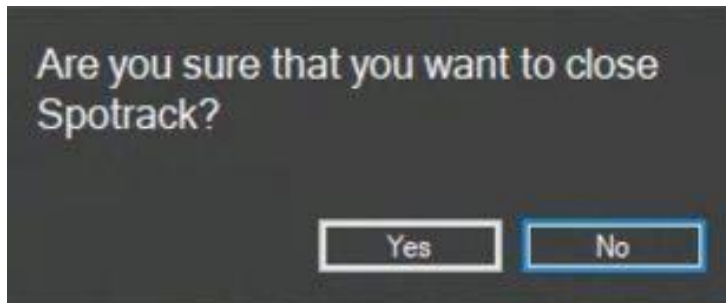
关闭 Spotrack TrACME

- 当演出完成，点击屏幕右上角的 × 图标；



只有在追踪功能已关闭的情况下，才能关闭**Spotrack TrACME!**

- 点击**Yes**按键即可确认关闭**Spotrack TrACME**。



- 如有必要可继续关闭Windows™系统。

设置与校准

设置 Spotrack TrACME

在追踪 **Spotrack TrACME** 之前，您必须知道：

- ArtNet 域数据的接收和传输

以下说明是在假定系统是全新的、干净的且没有预先配置的基础上进行的阐述。

检查摄像机视图

确保整个演出区域对摄像机可见，且摄像机已被机械锁定，无法因振动等因素而使其被移动。



一旦摄像机视图运作正常，单击底部工具栏以存储该检查图像；


配置 ArtNet

来自灯光控制台的数据输入到**Spotrack TrACME**，即可在追踪期间接管灯光的定位工作。

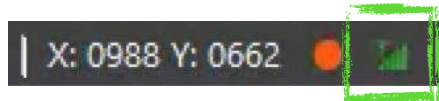
如何配置 ArtNet:

- 通过点击屏幕右上角的按钮，打开 **配置** 图标，



 通常子网值为0。请注意，输入和输出值必须符合以太网网关的配置（如果使用）。其他选项将在本手册的后面章节中介绍。

- 当完成时，点击 **APPLY应用** 图标，配置将关闭且需要一段时间重新加载。
- 点击 **ArtNet状态** 显示正在接收的数据。



添加一台摇头灯

必须将每台摇头灯添加到**Spotrack TrACME**，以便对其进行校准和控制。该灯必须至少具有**PAN**和**TILT**控制功能。



支持8位**PAN**和**TILT**（每个通道一个），但追踪点精度将受到显著限制。


如何增加一台摇头灯：

- 点击屏幕右上角的**灯具**图标，以打开**灯具**选项；




- 点击 **标记颜色** 旁边的字段，选择一种颜色来表示该灯具；
- 输入灯具的 **名称**；



 该颜色用于DMX域视图，以及在用户界面中的其他地方来表示该灯具，因此建议使用不同的颜色来代表不同的灯具。

- 从列表中为每个通道选择正确的函数；
- 设置此灯所需的**通道数**（例如31）；
- 相关的通道数（在本例中通道数为1）；
- 通道的当前数值（在本例中通道数为128），也显示在滑动板块上。

 如在此频道上接收到ArtNet数据，则显示实时数值。通过双击通道，可以设置手动数值（用于检查功能）

- 通道的定义函数（在本例中**未使用**）

该功能可以是以下函数之一：

功能	使用	功能	使用
未使用	无	缩放	缩放 低字节 (粗)
Pan	Pan 低字节 (粗)	缩放微调	缩放 高字节 (精)
Pan微调	Pan 高字节 (精)	光圈	光圈 低字节 (粗)
Tilt	Tilt 低字节 (粗)	光圈微调	光圈 高字节 (精)
Tilt微调	Tilt 高字节 (精)	调光器	调光器 低字节 (粗)
PanTilt速度	无	调光器微调	调光器 高字节 (精)
聚焦	聚焦 低字节 (粗)	光闸	无
聚焦微调	聚焦 高字节 (精)	频闪	无

 只有 **Pan** 和 **Tilt** 必须应用于 **Spotrack TrACME** 的操作；如**聚焦**, **缩放**, **光圈**和**调光器**已定义和已校准，则它们可自动被控制。

每一个小方格代表一台**灯具**, 包含以下信息:



将创建一个**.spot**文件, 可以导入该文件以节省创建同一款灯具第二个示例的时间。

只有当灯具添加到 **Spotrack TrACME** 时, 才能校准该灯具。

· **灯具编码** (在本案例中编码为**1**)



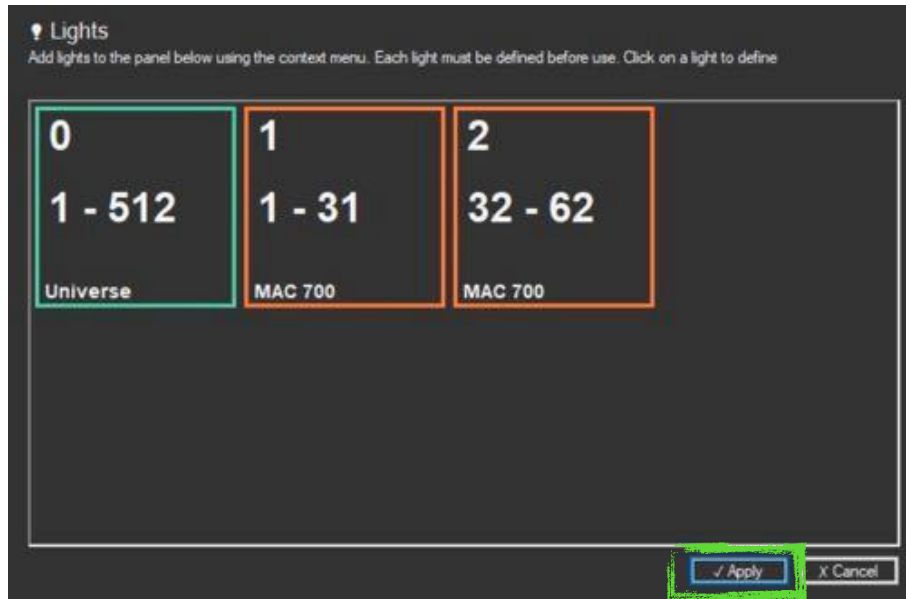
如您打算 **远程控制 Spotrack TrACME**, 那么灯具编码很重要

· 在**DMX**域里用于灯具的通道数 (在本案例是 **1-31**)

· 为灯具命名 (在本案例是 **MAC 700**)

· 识别灯具的颜色 (在本案例是 **橙色**)

- 将余下需要应用的灯具添加进列表, 然后点击 **Apply**应用;
- 点击新添加的灯具以打开 **配置灯具** 的面板;
- 点击 **\$** 以 **打开** 一个文件并点击 **Apply**应用。



灯具被添加进底部工具栏；



👉 灯具编码取决于产品版本，可能是 1, 3 或 20。

一旦灯具被保存，即可进行**校准**。

配置校准

如何配置校准：

- 点击屏幕右上角的 **配置** 按钮，以打开 **配置**。



- 选择需要 **校准**的内容；



请参阅 **配置** 以获取更多信息。

- 当完成时，点击 **Apply应用**，配置界面将关闭并需要一点时间重新加载。

校准 摇头灯

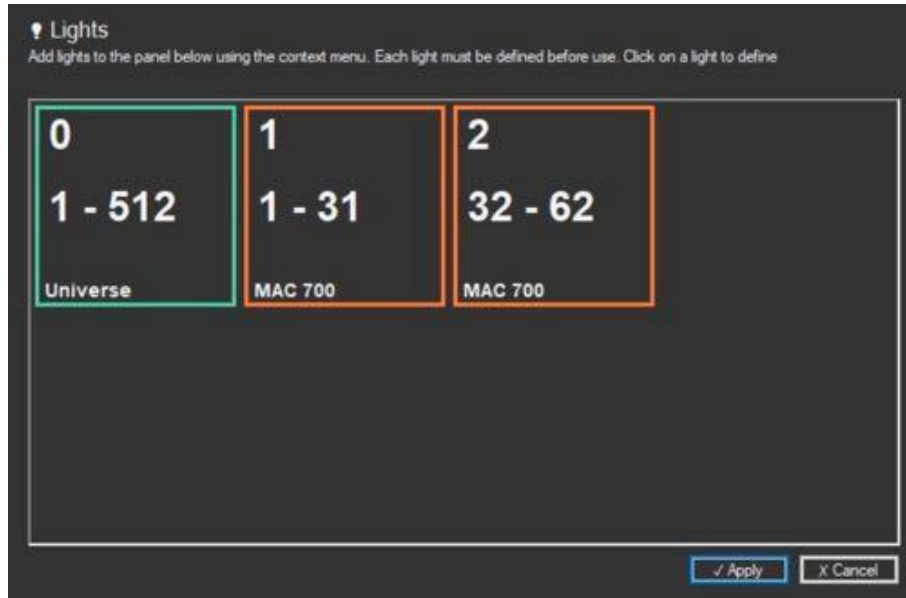
每台摇头灯必须通过 **Spotrack TrACME** 来校准，这样灯具才能被控制。

如何校准摇头灯：

- 点击屏幕右上角 **灯具** 按钮，以打开 **灯具**。



- 点击需要校准的灯具 (如示例 **1**);



· 如之前演示那样打开 **配置灯具** 面板，点击 **校准灯具**。




如在点击 **校准灯具** 之前，控台已被用于将灯具定位在舞台上，那么此功能非常有用。

出现 **校准面板**，且第一个目标已被标记于屏幕。



校准面板 内含滑动板块，用于灯具特征的校准；


 您也可以使用鼠标或滑动板块直接移动灯具，这是最容易的办法；


 如 **Pan** 处于错误的移动方向，按下 **X键** 使其反方向移动。同样，可按下 **Y键** 纠正 **Tilt** 的方向；

 如正在使用控制台，则不应再使用鼠标功能。

- 在第一个目标的时候，尽可能精准地定位灯具，然后按下 **Enter键**；
- 搜集下一个校准点。

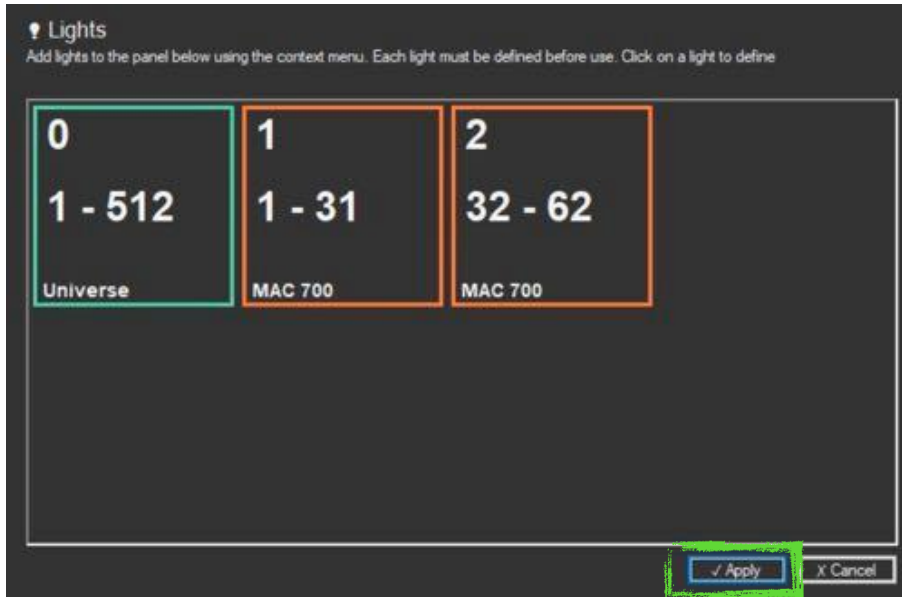
如果校准点被面板遮挡，  点击  或  以移动面板；
点击  以返回屏幕中心。

 **切记：**如正在使用鼠标的情况下，需在点击“关闭鼠标移动”前，按下 **M键**。

 校准点越精确，演出追踪效果越好。



在演出期间，如多于一套 **Spotrack TrACME** 可能使用同一个灯具/摄像机组合，则可点击 **#** 以保存含有校准数据的 **.spot** 文件。





如第一次使用 Spotrack TrACME，则在第一台灯具被校准以及检查追踪后，**应用**此功能将非常有用。



在每次演出之前，检查摄像机和追踪系统，必要时允许有足够的时间重新校准，以防摄像机移动。摄像机或灯具的移动将使校准数据无效。

高级工具



区域

一个**区域**用来划定舞台的一个区域。

当追踪进入该**区域**时，可通过**宏**来修改该区域的DMX值。

Spotrack TrACME 允许用户定义多达**16**个区域。

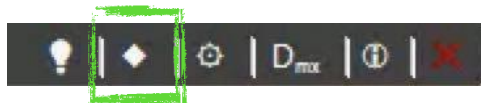


宏

宏由一个区域触发，并覆盖**Spotrack TrACME**的DMX输出以产生一些创造性效果。

一个区域可以触发多个宏。

- 点击屏幕右上角 **宏** 图标，以打开 **宏**。



转角

转角标记可覆盖在视频显示器上，以帮助操作员定位。

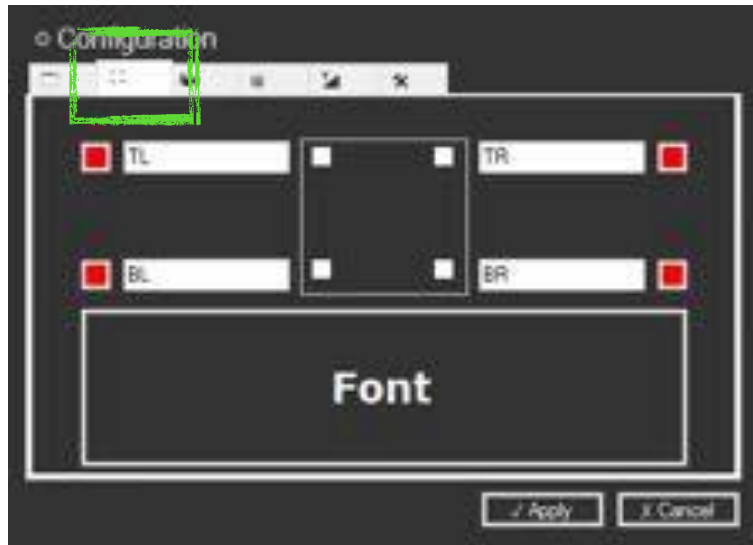
它们在**配置**中被定义。

如何设置**转角**：

- 点击屏幕右上角 **转角** 图标，以打开 **配置**。



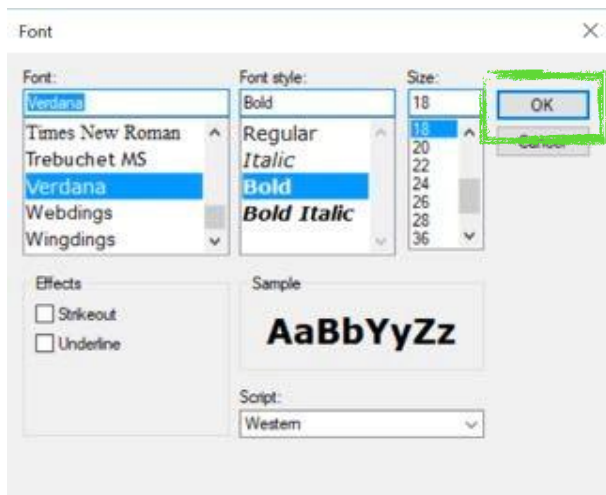
- 在配置中选择ArtNet选项卡;



- 按下 **Font**字体 按钮，为所有转角设置文本模式 (和 **控制器** 消息)；

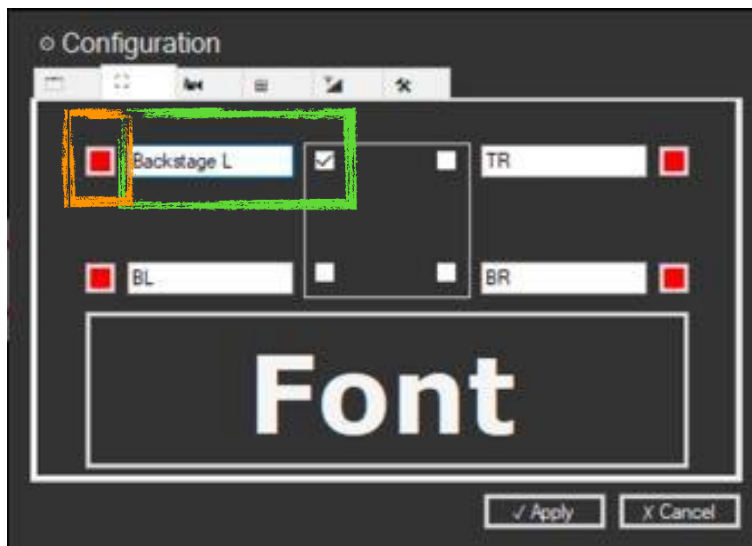


- 按需求选择 **Font**文本, **Style**类型 和 **Size**尺寸 , 当完成时点击 **OK** 按钮;



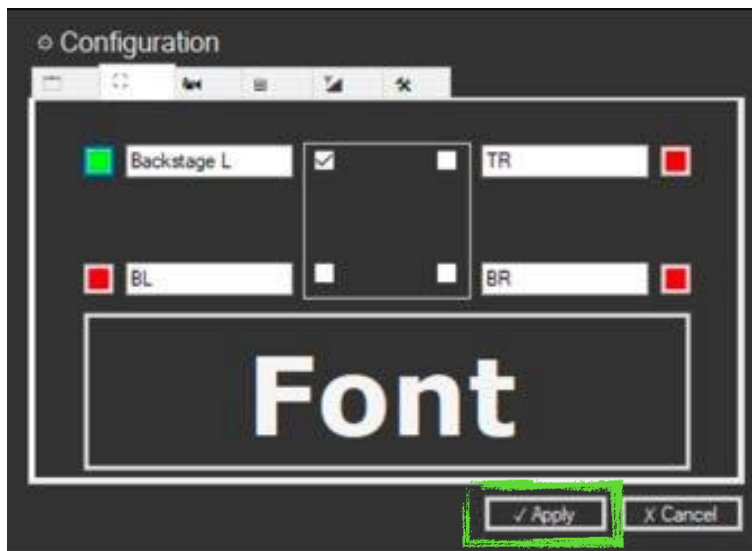
您可以使用系统上安装的任何字体, 也可安装相关的操作系统包, 以此支持非西方字符集。

- 在所需的转角中输入文本并激活；



- 如果需要，可单击颜色样本(橙色框住的选项) 以更改文本颜色
(该面板与在灯具和宏中所使用的面板一致) (橙色)

· 点击 **Apply**应用;



· 转角按照规定显示;



👉 每个角都可以有不同的颜色，但它们总是有相同的字体

👉 指定的字体也将用于**控制器**消息

👉 为左上角指定的颜色也将用于**控制器**消息



DMX 面板


DMX 面板显示了每个通道在域内的当前值，以及哪些通道已被分配的概览。

- 点击屏幕右上角的 **DMX** 按钮，以打开 **DMX 面板**。



DMX 面板 出现:



 每个通道被显示为小方格，方格内含有**通道号码**，**数值**，已定义的**功能**，并根据已被分配的灯具来进行着色。

- 双击任意通道 (该通道将如下图显示) 以手动设置数值;



👉 只要 **DMX** 面板保持打开状态，手动设置值将保留在输出值，如要恢复为输入值，只需再次双击小方格即可。

关于

“关于”面板显示软件的当前版本号以及其他信息。

- 点击屏幕右上角 **关于** 按钮，以打开 **关于** 面板；



面板显示如下：



其包含以下信息：

- 产品类型
- 版本号 and 创建号 (在本案例中是 **2018.1 Build 15**)
- 状态
- **Spotrack TrACME** 已运行了多长时间 (在本案例中约为 **16小时**) 以及当时显示的视频帧数。
- 点击 **OK** 关闭面板。

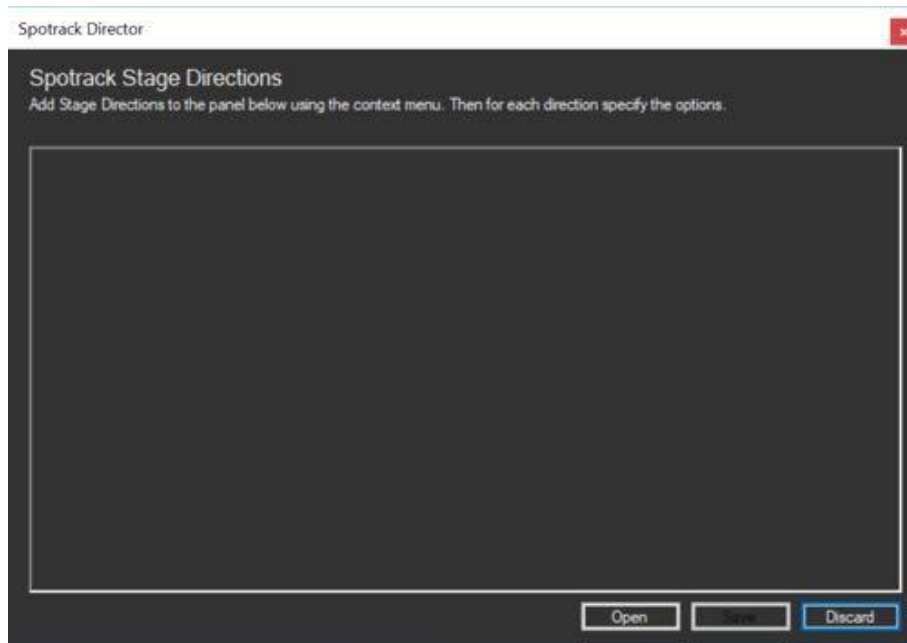
控制器和远程

控制器

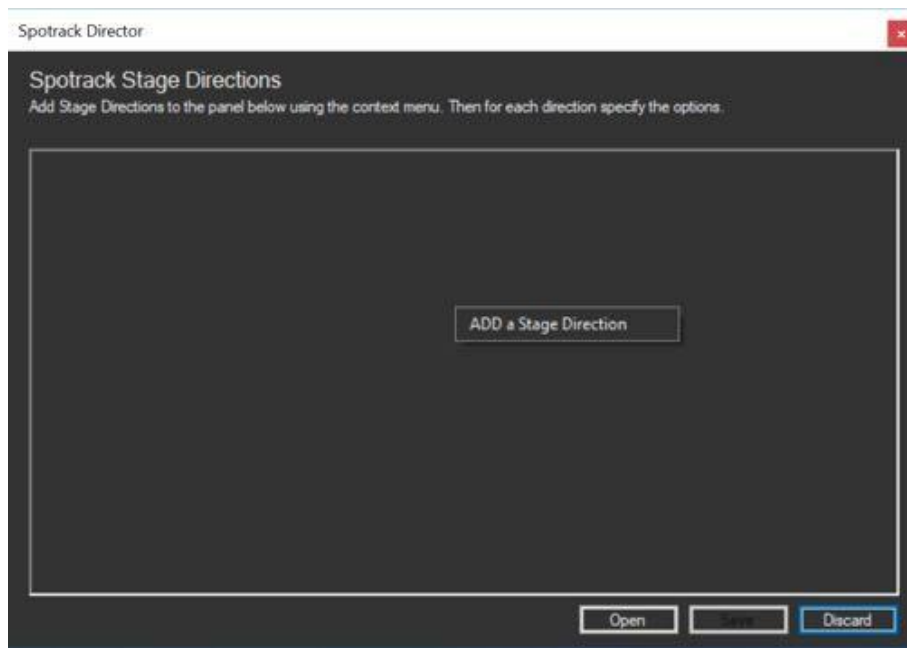
在预设值消息列表以及域内单个通道数值的基础上，**Spotrack控制器**提供了为操作员显示**Spotrack** 信息的功能。通过对通道设置预设值，信息可被显示。

消息列表是使用**Spotrack控制器**应用程序创建的，然后导入**Spotrack TrACME**。

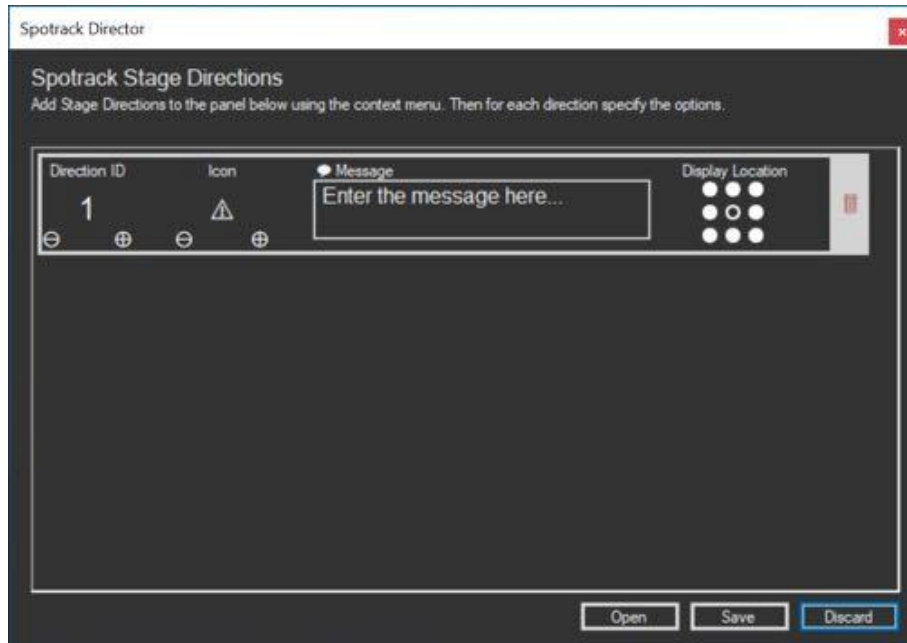
- 双击桌面的 **Spotrack控制器** 图标，启动软件；



- 右击并选择 **ADD a Stage Direction** 以增加一个舞台方位；




- 将为第一个方位添加小方格 (默认为 **Direction**方位 ID 1)



每个小方格包含以下信息:




· **Direction**方位 ID (在本案例中为 **1**)

 当控制器 **DMX** 通道值为 **1**，将显示此信息

· **Icon**图标 (在本案例中 辰)

· **信息** 将被显示在屏幕上

 信息可以是您的操作系统允许您输入的任何语言

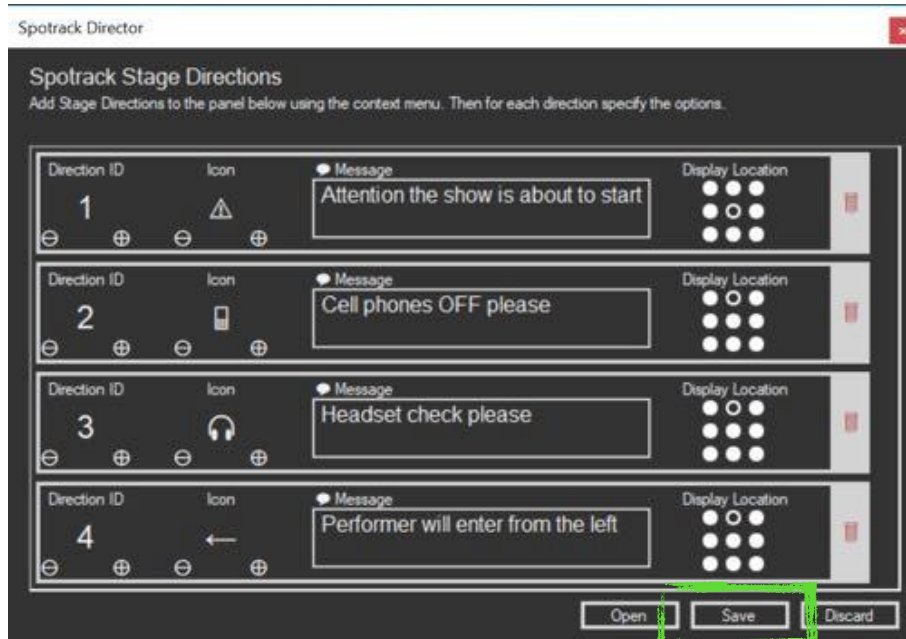
· 用于显示消息的 **显示器位置** (这里是 **居中**)

·  此按钮允许您删除信息

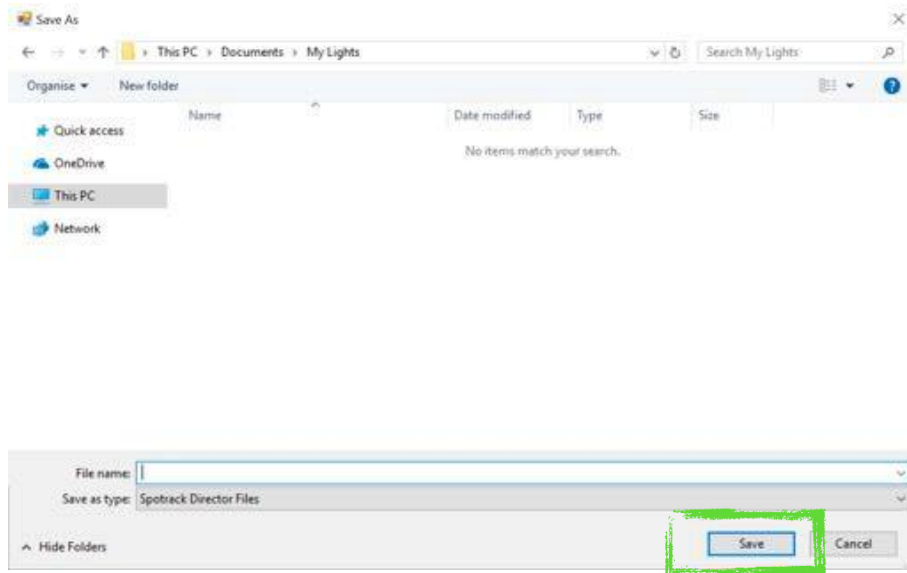
Icon图标 代表的信息如下：

图标	描述	功能	使用
	三角形 警告 / 小心	→	向右箭头
	电话	↘	向下与向右箭头
	时钟	↓	向下箭头
	拇指向上	B	向下与向左箭头
	拇指向下	←	向左箭头
	耳机	↖	向上与向左箭头
	拍板		开心脸
↑	向上箭头	1	悲伤脸
	向上与向右箭头		

· 添加所有需要的消息（最多255条），然后单击保存；



- 选择文件位置，指定文件名，然后单击**保存**；



- 可点击 **Discard** 去除 以关闭 Spotrack 控制器。

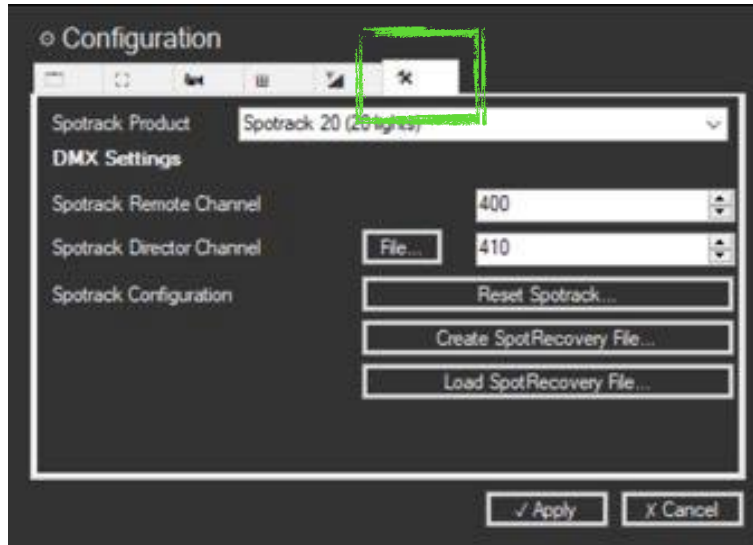
👉 如有需要，可打开和修改控制器文件。

现在控制器文件可导入Spotrack;

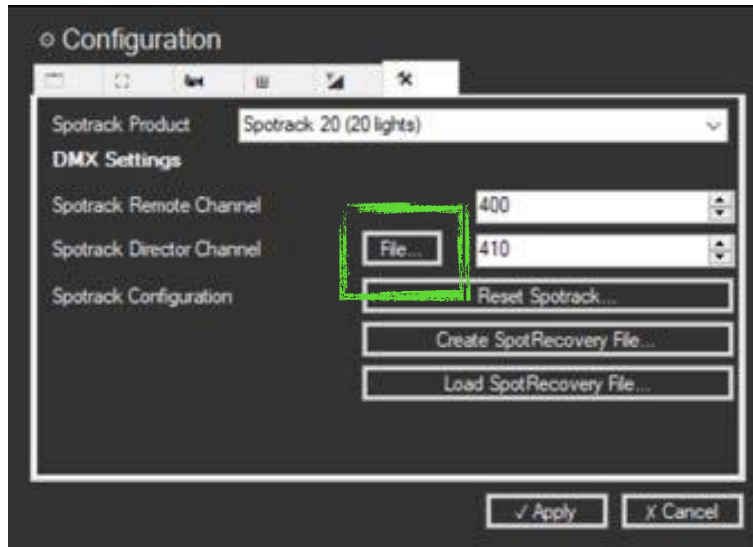
- 点击屏幕右上角 **配置** 按钮，以打开 **配置** ；



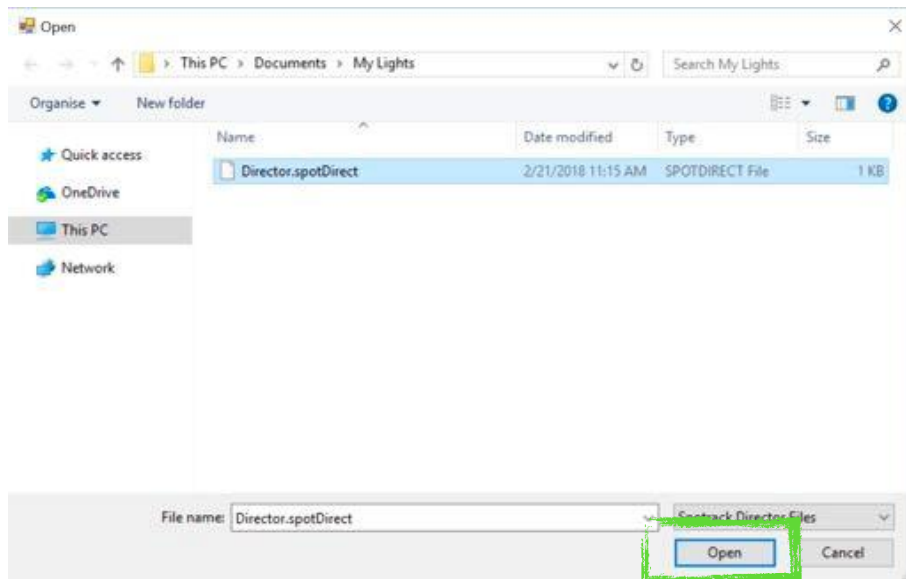
- 在配置中选择常规选项卡;



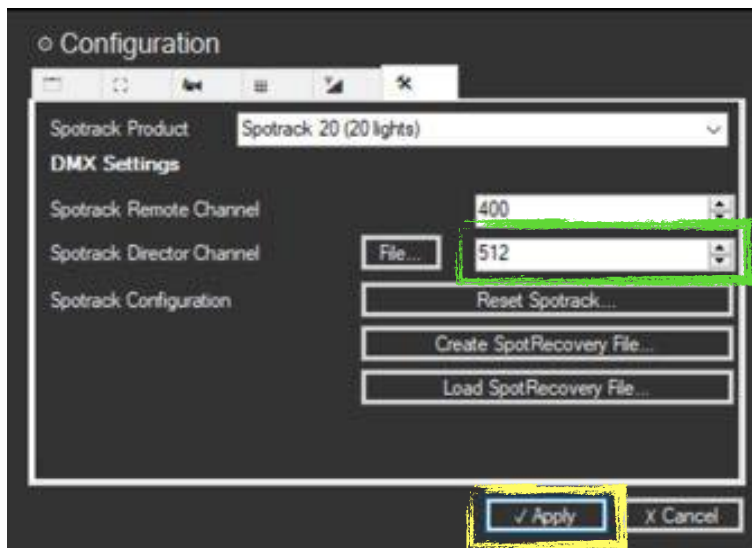
- 点击位于 **Spotrack** 控制器通道旁的 **File**文件。



- 找到.spotDirect文件并单击“打开”；

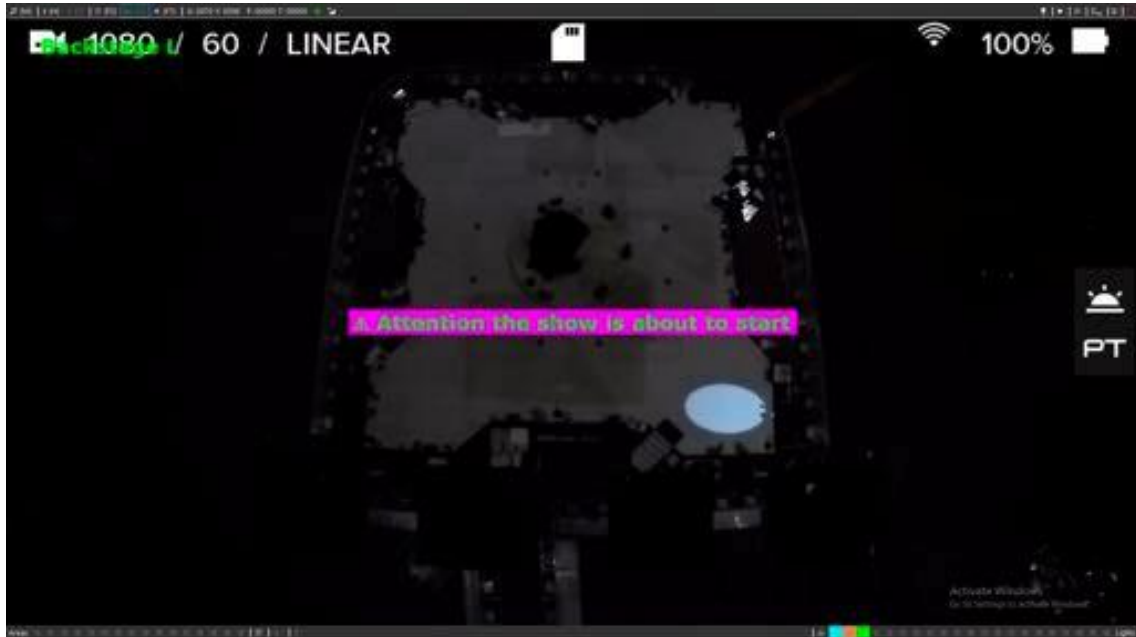


- 设置将用于指定消息的DMX通道，然后单击 **Apply**应用；



只有重新启动 Spotrack TrACME 后，控制器消息才可用。

当在指定通道上接收到与消息匹配的DMX值时，将显示该消息；



控制器显示如下:

控制器通道数值	含义
0	不显示任何消息; 如果当前显示了一条消息, 则该消息将再显示约3秒。
>0	如果存在具有此ID的消息, 将显示该消息; 只要值保持不变, 它将保持在屏幕上; 如果不存在具有此ID的消息, 则显示为0。

远程

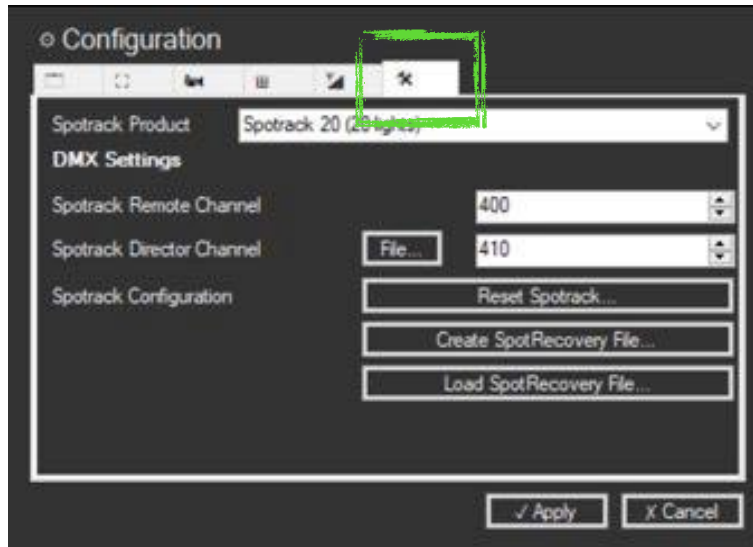
Spotrack TrACME **远程** 允许通过指定通道的值打开和关闭单个配置灯具的追踪。

如何设置 **远程**：

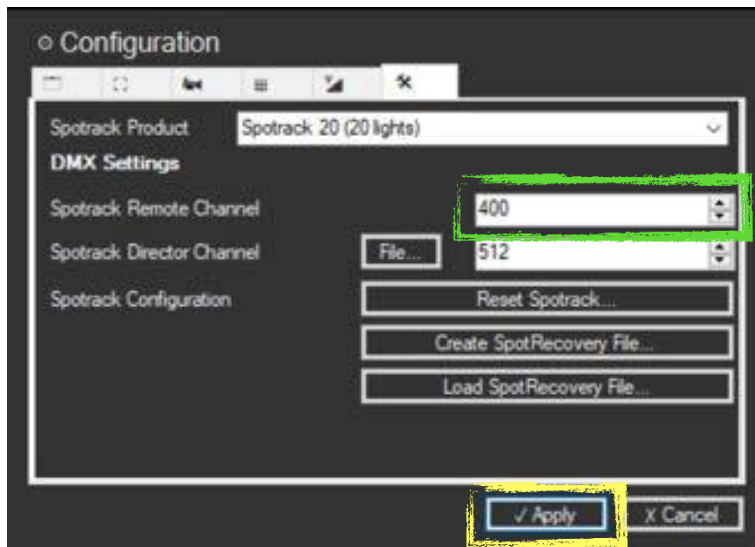
- 点击屏幕右上角 **配置** 按钮，以打开 **配置** ；



- 在配置中选择常规选项卡;



- 设置用于指定消息的 基础 DMX 通道并单击 **Apply**应用；



👉 始终允许有足够的通道来容纳最多的灯具数量。

使用右下方工具栏按钮，以打开 **远程**。



按钮变为绿色，表示 **远程** 已激活；



👉 再次点击该按钮关闭 **远程**，然后所有灯具都将被使用。

偏移基础通道	当远程通道 = 400, 通道ID为	数值	效果
0	400	≤ 127	灯具 0 - 追踪关闭
0	400	>127	灯具 0 - 追踪启动
1	401	≤ 127	灯具 1 - 追踪关闭
1	401	>127	灯具 1 - 追踪启动
2	402	≤ 127	灯具 2 - 追踪关闭
2	402	>127	灯具 2 - 追踪启动
3	403	≤ 127	灯具 3 - 追踪关闭
3	403	>127	灯具 3 - 追踪启动



这将持续应用于所有灯具 (示例中的通道ID 420)

Spotrack TrACME® 已被3D Stage Tracker Ltd.注册商标
此处提及的其他品牌和产品名称是其各自所有者的商标。