

本手册的撰写人员包括：**Ludvig Carlson**、**Anders Nordmark**和**Roger Wiklander**。附录由**Jeffrey Paul Burger**撰写。本手册中的内容如有变更，无需另行通知。**Arkaos S.A.** 公司不承担由于使用本手册而引起的任何后果。不管出于任何目的，未经**Arkaos S.A.**公司的书面许可，不得以任何方式复制、翻印、传送或记录本手册中的任何内容。

所有产品和公司名称都是其各自所有者的商标或商名。

© **Arkaos S.A. 2003**. 版权所有。

# 目 录

5	概述、安装和注册
6	欢迎使用Arkaos VJ软件!
7	关于ArKaos系列
8	安装ArKaos VJ
10	运行ArKaos VJ
11	注册ArKaos VJ
12	注册程序
21	电脑配置 – Windows
22	在Windows 环境下安装ArKaos VJ
22	推荐配置系统
24	设置显示屏
27	设置MIDI信号
30	设置音频输入
31	电脑配置 – Mac
32	在Mac OS环境下安装ArKaos VJ
32	推荐配置系统
35	设置显示屏
40	设置MIDI信号
46	设置音频输入
47	试运行ArKaos VJ
48	试运行ArKaos VJ
50	播放配接效果
58	探究预设合成器
61	基本概念
62	概述
71	操作Synth（合成）和Patch（配接）
72	概述
72	创建合成文件
73	保存、开启和关闭合成文件
75	合成文件的屏幕设置
78	合成文件的MIDI信号设置
79	指定电影文件的保存路径
80	操作配接
83	设置视频文件
84	准备工作
86	Visuls（视频）窗口
91	视频文件的一般操作方式

95	视频信息对话框
109	效果
<hr/>	
110	概述
110	效果窗口
111	效果——一般效果
113	出厂设置效果参数
171	运行ArKaos VJ
<hr/>	
172	概述
172	准备工作
174	运行
176	使用MIDI 控制台控制ArKaos
177	使用计算机键盘控制ArKaos
178	使用MIDI装置控制ArKaos VJ
183	使用自动运行功能
187	事件记录器
<hr/>	
188	概述
189	记录“现场”演出
191	记录另一台MIDI装置的演出
193	输入MIDI文档
195	回播已录制的演出
196	回播和记录演出的额外选项
197	操作录制文档
198	把演出文档制成电影
205	索引
<hr/>	

# 1 概述、安装和注册

欢迎使用**Arkaos VJ**!

感谢您选择**ArKaos VJ**。

如果可以让听众如痴如醉地沉浸在音乐视频的世界里，为什么只仅仅播放音乐呢？**ArKaos VJ** 可以把与音乐匹配的图像与视频内容揉合起来播放——而且是实时播放。换句话说，现在**DJ**、**VJ**、演奏家以及多媒体节目制作人员可以轻易地为现场演出、舞会以及其它媒体制作节目，创建、投射各种炫目的交互式图像，提高演出的表现水平。

播放、投射和记录与音乐相配的各种炫目视频图像仅仅是开始。现在您可以通过键盘、**MIDI**控台或**MIDI**装置，象演奏乐器那样，运行各种视频文件（静态图像、动感效果、现场视频和特效）。所有这些动态效果都可以通过先进的自动节拍技术自动合成到**MIDI**时钟或音频设备中。您可以预先编程演出、现场插入或只直接用**Arkaos VJ**来生成整个视频演出。您的听众一定对眼前发生的一切不敢置信，惊喜万分。

## ARKAOS 系列

目前Arkaos系列有四种软件产品。所有产品都是致力于最大程度优化全屏动态图案而研制开发的。

### ArKaos VJ

这就是本文档所描述的版本。VJ的意思是Video（视频）Jockey（操作员）。该版本可让您使用ArKaos的所有功能，所括电影、MIDI 控制和现场视频输入。

### ArKaos VJ Lite

这是与其它产品捆绑在一起的ArKaos VJ浓缩版本，目的是让用户了解ArKaos VJ的功能。它与ArKaos VJ的区别是它不支持电影回播和视频输入，可用的效果数量也很少，可以用来同时触发的效果只有两个。

### ArKaos VM P

VMP 代表的意思是可视MP3。除了电影、MIDI控制和现场视频输入功能以外，在这个版本中，您可以使用VJ版本的所有其它功能。这些版本之间还有一些区别，主要是ArKaos VMP 中某些功能的限制形式不同。

### ArKaos Visualizer

ArKaos Visualizer 是使用ArKaos 引擎的插件版本，它可以把视频内容天衣无缝地安插到几种主要的MP3播放器和数码播放器中。ArKaos Visualizer 具有一个独特的节拍检测功能，就是说可以分析播放器中音乐的节拍，并且可以在出现新节拍时触发视频效果，可令您创建与音乐匹配的绝佳视频图像，相得益彰。这些特点使ArKaos Visualizer成为用ArKaos V J创建的所有酷辣视频效果的最佳播放工具。欲了解更多ArKaos Visualizer 的相关信息，请登录以下网站：  
[www.arkaos.net](http://www.arkaos.net)。

## 安装ARKAOS VJ

### 系统配置的最低要求

以下是运行ArKaos VJ的最低系统要求。如果您的系统能符合这些要求，您就可以顺利运行ArKaos VJ。

为了更好地运行软件和充分利用所有的编程功能，有关推荐系统的配置信息，请参考相关章节“配置- Windows”和章节“配置- Mac”的内容。

#### Windows

- 奔腾III / 500 MHz。
- Windows 98 SE。
- DirectX version 8. 1。
- Apple QuickTime 6.x (已包含)。
- 128 MB of RAM。
- Windows 媒体播放器7. 1。

#### Mac OS

- A Power Macintosh G3/400 MHz。
- OS 9.x。
- Apple QuickTime 6.x (已包含)。
- 128 MB of RAM。

### 在Windows环境下安装ArKaos VJ

1. 关闭所有运行中的应用功能。
2. 如有必要，请关闭所有病毒保护软件。
3. 双击安装文档，名称为“ArKaos VJ 3.0.exe”。  
出现安装窗口。
4. 使用目标文件夹中的浏览按钮，选择一个硬盘和文件夹用于安装。
5. 当您决定某个目标文件夹时，请点击“下一步”。  
安装将包含所有所需文档，可选择所需的图片和电影。



## 在 Mac OS环境下安装ArKaos VJ

安装软件可自动检测您是运行**Mac OS 9** 还是**OS X**，并采用相应的版本。

1. 退出所有应用，这样您就可以返回到文件夹中。
2. 如有必要，关闭所有防病毒软件。
3. 双击安装文档，名称为“**ArKaos VJ 3.0**”。  
出现安装窗口。
4. 使用定位选项中的弹出窗口，选择安装的硬盘和文件夹。
5. 检查是否要选择“容易安装”，点击“安装”。  
安装文档包含所有必需的文件和图片及电影选项，方便您使用。

## 文件和帮助

为了帮助您更好的使用编程功能，您可以使用**ArKaos VJ**帮助菜单里的子菜单。通过这种方法，您可以使用所有**Adobe Acrobat PDF**格式的文件、**Flash**指南，以及**ArKaos**网站的链接。

您必须安装**Acrobat Reader**系统，才能读取电子文档。该系统已包括了安装软件，放置在编程文件夹里的“**Extras**”文件夹里。

## 运行ARKAOS VJ

### Windows环境

您可以采用以下任何一种方式运行程序：

使用开始菜单操作**ArKaos VJ** 程序文件夹，选择**ArKaos VJ 3.0** 程序图标。

在安装过程中双击快捷键，把它加入到桌面上。

双击硬盘上的**ArKaos VJ**文件夹图标。

### Mac OS

您可以采用以下任何一种方式运行程序：

打开**ArKaos VJ** 文件夹，双击**ArKaos VJ 3.0** 程序图标。

双击桌面上**ArKaos VJ** 的名称。

安装**ArKaos VJ** 后，首次运行该程序时，会弹出注册对话框。在这个对话框中，您可以从中选择一种方式来注册**ArKaos VJ**复件。请看以下内容。

## 注册ARKAOS VJ

虽然您可以不必注册就能运行ArKaos VJ(以免费模式), 但如果能购买序列号成为注册用户, 您绝对可以充分使用程序的每一项性能。

### 关于在试用期内以免费模式或注册模式运行ArKaosVJ

**ArKaos VJ** 可以免费模式或注册模式运行。即使您没有序列号, 通过临时许可协议, 您仍然可以在20天的期限内使用程序。在这个期间内, 程序的所有功能都可以使用, 没有任何限制。但是, 在试用期过后, 如果您不注册成为注册用户, 您只能使用免费模式。在免费模式中, 您可使用ArKaos VJ的大多数功能, 包括保存操作内容。不过, 无论是全屏显示还是预览窗口, 都会弹出一栏文字: “[www.arkaos.net](http://www.arkaos.net)”, 而且不能使用MIDI控制功能。

### 关于序列号


在讲述注册程序前, 我们需要阐明注册的几种序列号。总共有两类序列号, 临时序列号和永久序列号:

临时序列号只能让您在限定的时间内使用软件的所有功能, 而且一次最多只能在3台计算机上使用。

永久序列号能让您使用软件的全部功能, 但只能在一台指定的机子上使用。

## 注册程序

当您安装并首次运行**ArKaos VJ**时，会弹出注册对话框：



The image shows a registration dialog box for ArKaos VJ. It has a title bar that says "REGISTRATION". Below the title bar, there is a message: "You are using a temporary registration that will expire in 9 days!". There are four options, each with a "Click here" button:

- If you want to buy a serial number on our secured online shop
- If you have received a purchase key from an online shop or on your CD
- If you have received a serial number for this computer
- If you want to continue trying the software

根据您的实际需要，以及获得**ArKaos VJ**的途径，来决定您使用哪种方式进行注册：

如果您希望在我们的网站上购买序列号：

如果您已在Arkaos网站下载并安装该软件，并希望注册该程序的话，请使用这个选项。您需要配备互联网连接设备。

1. 点击按钮。  
互联网搜索引擎开始工作并登录到的Arkaos网站。
2. 在网页里面，请点击“**Make Order**”下单。  
您所用计算机的ID号码会自动传送到Arkaos的网上专卖店里(当您下载ArKaos VJ软件时，下载电脑会自动按收到一个唯一的ID号码)。网上专卖店会发送一个序列号到那个ID上，您就可以使用这个序列号注册ArKaos VJ复件（详细情况请看下文“如果您接收到本计算机的序列号”）。

如果您从网上商店或CD里接收到一个序列号

如果您希望注册程序时，请使用这个选项：

- 从网上下载ArKaos VJ。
- 在互联网上购买ArKaos VJ 的完整版本。
- 在商店里购买ArKaos VJ的完整版本。

以上几种方法您都能获得购买钥匙，这样您就可以用来收取永久序列号（如果您已经购买了程序的完整版本，可以在CD盒上的不干胶贴上找到购买钥匙）。点击这个按钮，就能打开**Purchase Key Usage**（购买钥匙用法）对话框。有三种方法可以接收永久序列号（有关内容请查看下文“**Purchase Key Usage**”（购买钥匙用法））。

---

*购买钥匙也能用作临时序列号（与永久序列号相对），方法是在Arkaos VJ注册对话框弹出时输入购买钥匙，而不是输入一个序列号（参见以下“激活序列号”）。*

注意：还有另一个方法使用购买钥匙获得序列号，就是直接从Arkaos网站上获取。在16页的“从Arkaos网站上使用购买钥匙”章节里有详细讲解和描述。

---

**如果您已经获得了该计算机的序列号**

当您在一台机子上注册**ArKaos VJ**，收到永久序号时，请使用这种方法（或者您想把购买钥匙用作临时序号也行）。点击这个按钮，打开激活序列号对话框，您可在此对话框中用序列号或购买钥匙注册程序（关于这点，请转到以下的“激活序列号”中查看详细内容）。

**如果您想继续试用软件**

如果您还不想注册**Arkaos VJ**，请使用这种方法。如前所述，即使您选择不注册该软件，您还有**20天**时间可以使用它的全部功能。**20天**试用期过后，通过这个方法，您仍然可以继续以免费模式使用程序。您仍然可以访问大部分功能，包括保存功能，不过在出现视频画面时，会总是出现一个方框写着[www.arkaos.net](http://www.arkaos.net)，而且不能使用**MIDI**控制功能。

## Purchase Key Usage



当您使用注册对话框里面“如果您已经收到了购买钥匙……”选项时，就能打开对话框。您可以使用购买钥匙的方式。对话框里的所有方法均可以用来接收永久序列号，取得序列号后，就可以注册程序。

注意：还有另外一种方法可以通过购买钥匙获得序列号，就是直接从Arkaos网站上获取——例如，不用经过购买钥匙使用对话框就能获得。在以下的“在Arkaos网站上使用购买钥匙”章节中会详细讲述。

两种方法之间的区别如下：

如果您连接到互联网上并希望本机获得一个序列号

如果您操作的这台计算机已经安装**Arkaos VJ**，并打算通过互联网运行，可以使用这个方法。点击这个按钮可打开在线激活对话框（可参考以下的“在线激活”以了解更多信息）。

如果您希望为另一台计算机接收（您需要连接互联网）

当您在一台没有连接互联网的计算机上安装了**Arkaos VJ**，但同时在连接了互联网的计算机上也安装了该软件，而您正在使用那台机器时，可以使用这种方法。  
（通过把购买钥匙作为获取临时序列号的方法，您可以把**Arkaos**安装到三台不同的计算机上，但您只能在一台机器上用永久序列号注册程序）。点击该选项可登录**Arkaos**网站，即可接收永久序列号。

用这种方法获得序列号，您需要提供购买钥匙，以及您希望产生序列号的计算机ID号码。

在**Online Activation**（在线激活）对话框、**Offline Registration**（离线注册）对话框或**Serial Activation**（激活序列号）对话框里均可找到计算机的ID号码。

如果您希望接收序列号，但没有互联网连接的话

这种方法是在您还没有互联网连接的情况时使用的。如果是这种情况，您可以把计算机的ID号码和购买钥匙发送电邮或传真到**Arkaos**上，您就可以从邮箱里或传真里收到序列号。当您点击此按钮时，会弹出离线注册对话框（请转到以下的“离线注册”章节查看更多信息）。

在**Arkaos**网站上使用购买钥匙

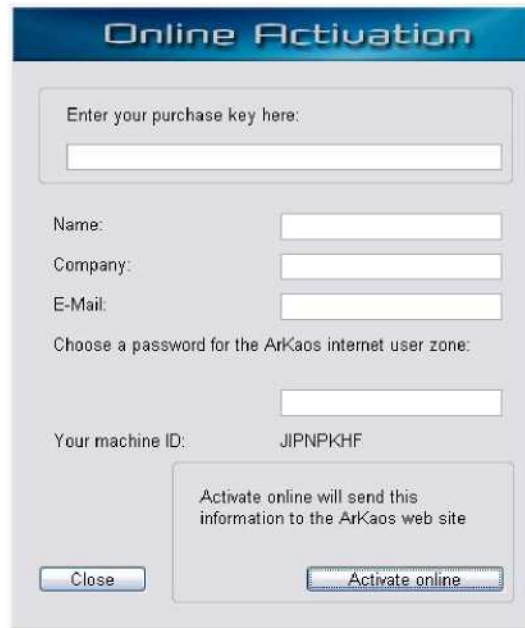
如果您配有购买钥匙，您也可以直接登录**Arkaos**网站上并接收序列号。这与上文所述的“如果您希望为另一台计算机接收序列号”部分相似，除了一点，就是您只需把**Arkaos VJ**安装在另一台没有互联网连接的计算机上。如果是这种情况，您可以使用任何一台没有安装**Arkaos VJ**、但具有互联网连接的计算机上，然后直接登录[www.arkaos.net](http://www.arkaos.net)。

您可以登录网站然后在电子表格里填写购买钥匙和安装了程序的计算机ID号码，就可以获得序列号。



接收到序列号后，您就可以在安装了**Arkaos VJ**的计算机上注册程序。请参见19页的“序列号激活”部份，详细了解如何操作。

### 在线激活

The image shows a dialog box titled "Online Activation". It has a blue header with the title in white. Below the header, there is a text input field labeled "Enter your purchase key here:". Underneath that, there are three more text input fields labeled "Name:", "Company:", and "E-Mail:". Below these is another text input field labeled "Choose a password for the ArKaos internet user zone:". Underneath that, there is a label "Your machine ID:" followed by the text "JIPNPKHF". At the bottom of the dialog, there are two buttons: "Close" on the left and "Activate online" on the right. A small box in the bottom right corner contains the text "Activate online will send this information to the ArKaos web site".

当您在“**Purchase Key Usage**（使用购买钥匙）”对话框里选择了第一个选项后，就会打开此对话框。可通过电子邮件用这个对话框获取永久序列号：

- I、在空白处填写购买钥匙、名称、公司名称（如果有的话）以及电子邮箱。
  - 必须提供有效电子邮箱地址才能接收序列号。
  - 输入您所选的密码。
  - 这点非常重要，因为它可以让您登录**Arkaos**网站后，为您提供用户区域。
- I. 点击“**Activate online**（在线激活）”按钮
  - 这些数据是加密后发送到**Arkaos**网站的。如果一切顺利，可自动生成一个序列号，您将收到一份带有确认信息和序列号的邮件。

退出**ArKaos VJ**，然后重新运行程序。

这是为了确保参数文档能准确保存。

5. 进入 ArKaos VJ 后, 打开编辑菜单, 在参数子菜单里, 选择 “Registration (注册)”。  
打开激活序列号对话框 (请参考以下的 “激活序列号” 内容, 了解完整的注册过程)。

#### 离线注册



The image shows a dialog box titled "Offline Registration". It contains the following text and input fields:

To receive a serial number for this computer you must send us the following information

All the following informations is required:

ID of your computer: JIPNPKHF

Your purchase key:  
XXXX-XXXX-XXXX-XXXX-XXXX-XXXX-XXXX-XXXX

Name:  
Company:

At least one of the following is required:

e-mail: @-

FAX

Please send us via e-mail to register@arkaos.net or via  
FAX +32 2 340 86 87

Close

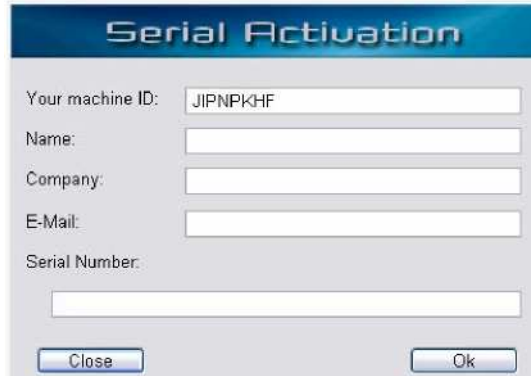
当您在 “使用购买钥匙” 对话框里点击第三个选项时, 会打开这个窗口。注意它所显示的内容, 然后发送所需信息到 Arkaos 处, 就能收到永久序列号。您可以使用电邮或传真。在窗口下方显示所用的电邮地址或传真号码。

---

*别忘了提供您的联系方式 (电子邮箱或传真), 否则我们将无法送出序列号。  
请注意只有这两种方式是有效的联系方式。Arkaos 不会在电话或信件中提供序列号。*

---

## 激活序列号



The image shows a dialog box titled "Serial Activation". It contains several input fields: "Your machine ID:" with the value "JIPNPKHF", "Name:", "Company:", "E-Mail:", and "Serial Number:". At the bottom, there are "Close" and "Ok" buttons.

当您点击屏幕上“如果您已收到序列号……”的按钮，或在编辑菜单里选择了“注册……”，您将打开对话框。如果您已接收到有效永久序列号（或您希望把购买钥匙用作临时序列号），您可以按以下步骤注册**Arkaos VJ**：

1. 在空白处填写名称、公司名称（如果有的话）和电子邮箱地址。

*请别更改Machine ID 机器ID区域的任何内容！*

2. 输入序列号（或购买钥匙）。  
如果您已从电子邮箱处收到**Arkaos**发出的序列号，最简单的输入方法就是直接从邮件里把它粘贴到对话框里。
3. 点击“OK”按钮  
关闭对话框。
4. 退出并重启**ArKaos VJ**。  
现在您已经是**Arkaos VJ 3.0**的注册用户了。

如上所述，您也可以输入购买钥匙而不是永久序列号。这样购买钥匙就会用作临时序列号。

使用购买钥匙和序列号两者有一个很大的区别：使用购买钥匙，您可以在多达三台计算机上安装和使用整个程序，但有使用期限。用序列号则只能在一台计算机上安装并使用整个程序，但是没有使用期限。

# 电脑配置—— WINDOWS

## 在 WINDOWS 环境下使用ARKAOS VJ

本章节将为您介绍在Windows环境下运行Arkaos VJ所需的基本准备程序，并为您提供实用的建议以便充分利用Arkaos VJ功能。

### 推荐配置系统

以下是推荐系统要求，还有可选设备和系统配置描述，让您充分发掘Arkaos VJ的潜能。

### 推荐系统

奔腾4 / 1.2 GHz 或者更高级的配置。

AGP 4X 显卡或更高级的配置。 Windows 98se、ME、2000 或 XP。

长期运行Arkaos VJ要求一个具有超强记忆容量的运行系统。因此我们建议使用Windows 2000或XP。这些运行系统也能更好地支持视频设备。

Direct X 9.0 或更高级的配置。

Apple QuickTime 6.x 或更高级的配置（已包含）。

Windows Media Player 9 或更高级的配置（允许您使用5.1环绕WMA 文件）。

256 MB RAM 或更大容量的内存。

## 可选设备

只需配备一台手提电脑或台式电脑，就能运行**ArKaos VJ**。不过，为了发挥该程序的最大功能，您也许还需要一些额外的设备：

### **MIDI 控制台和MIDI界面**

这是实时控制**Arkaos VJ**视频效果的关键条件(您也可以用键盘做这个效果，不过这样的话，您就不能适用**velocity**（速率）、**pitch bend**（螺旋弯曲）和**modulation wheel**（调制轮）。关于**MIDI**设备和安装的具体情况，请参见27页的“设置**MIDI**信号”。

### 投影仪或第二台显示器

除了主显示屏以外，程序的视频效果可以在投影机或显示器上显示。是否能利用软件的这个优点，视乎您的计算机能否处理操作一台以上的显示屏。大多数手提电脑都具有内置的外部显示屏连接。电脑需要两个独立的显卡或双输出显卡。请参见以下“设置显示屏”的详细内容。

### **MIDI音序器装置程序**

在**MIDI**装置里记录**MIDI**控制信息可自动回播视频效果。**Arkaos VJ**可通过**Rewire**在计算机内处理内部**MIDI**信号（请参见180页）。另外一个方法是使用可视**MIDI**驱动器，开启多个**MIDI**程序来同时使用相同的**MIDI**设备（请参见180页）。您也可以通过**MIDI**界面把外部音序器连接到**Arkaos VJ**上（使用硬件音序器或另一个计算机运行软件音序器）。

### **A Direct X兼容视频设备。**

**ArKaos VJ**可以捕捉静太图像、也可以支持由连接视频设备输出的动态视频输入。所有通过**USB**、**FireWire**、**acquisition cards**等连接的设备都可以使用，只要**Direct X** 可以操作这些设备。

## 设置显示屏

现代计算机在分辨率和色深方面提供了多种选择。这两个因素都决定了**Arkaos VJ**可操作的数据量。数量越大，就要求**CPU**和系统总线的运行速度越快。

**ArKaos VJ** 也可以在内部分别为各个synth（合成）（**Arkaos**文档）设置显示屏精度和色深，而这则决定了系统需要处理的数据量。关于为每个合成分别设置精度，请参见75页的详细内容。

### 总则

- 大多数情况下，您应该使用**640 × 480**的分辨率，因为它是分辨率和带宽之间的标准协定。在速度更快的机子上可以使用**800 × 600**或更高的分辨率，不过分辨率的提高，通常都不会与应用的数量协定相匹配，例如：投射动态图像的时候。
- **ArKaos VJ**合成文件的色深可以设置几万种颜色（**16**比特）或几百万种颜色（**32**比特）。
- **ArKaos VJ** 合成使用默认的分辨率**640 × 480**，具有几百万种颜色。根据您具体使用的精度，**Arkaos VJ**能自动把显示屏的尺寸调整到合成的屏幕大小（例如**640 × 480**），当您激活**Arkaos**引擎后（全屏显示——参见69页），返回**Arkaos VJ**时，它可以恢复至所需的精度。因此您不需要更改普通的系统精度，来适应**Arkaos VJ**所用视频的精度。

## 设置一台显示屏

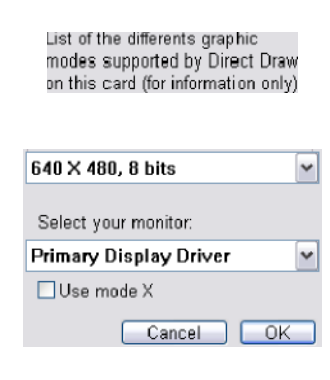
如上所述，启动Arkaos引擎时，Arkaos VJ能自动转换显示屏的分辨率以适应其要求，当您返回到Arkaos VJ时，它又可以恢复原来的分辨率。这是因为在显示视频图像时，Arksos VJ是使用DirectDraw，直接调用图形硬件的，因此除了以下的内容外，您无需变换任何设置：

1. 在Windows控制面板中或右击桌面打开“Display Properties（显示属性）”对话框，把颜色的数量设置为最接近High Color的数量（16比特）。

注意：这样做并不会影响Arkaos引擎，不过它确实会影响Arkaos VJ运行和预览窗口。

大多数现代PC机的显卡都是连接到称为AGP（Accelerated Graphics Port加速图形端口）的端口上。如果您系统上的显卡没有连接到AGP上，那么您也需要按照以下步骤操作：

2. 在ArKaos VJ里面，在编辑菜单选择“Preferences（参数设置）”，然后在出现子菜单时，选择“Monitors（显示屏）……”。  
打开显示屏信息对话框。



3. 在出现的对话框中，点击“使用模式 X”的方框来激活这个功能。

这个对话框显示您使用的是Arkaos VJ是没有AGP视频卡的。



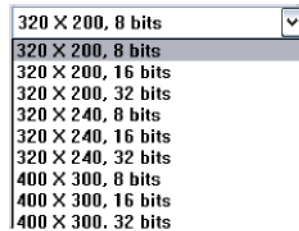
## 设置两个显示屏

**Arkaos VJ** 可以在另一台显示屏或投影机显示视频，在第一台显示屏上显示“运行窗口”和其它程序窗口。如果您能拥有一台投影机或两台显示屏（并拥有支持使用的系统），请按以下步骤操作：

1. 在编辑菜单里选择 **Preferences** 参数设置，然后选择“**Monitors**显示屏”。弹出显示屏对话框。对话框中包括下拉菜单，您可以从中选择主显示屏和副显示屏驱动器使用。同时它也将显示所有能用的图形模式列表（精度和色深）。

注意：这个列表仅供参考，并且选择列表中的内容并不会影响**Arkaos VJ**或系统的运行方式。它也可以用来检测计算机是否能在转换**Arkaos Synth**的精度时处理真正的那个精度。

List of the differents graphic modes supported by Direct Draw on this card (for information only)



2. 在“选择显示屏”下拉清单中，选择需要显示视频的显示屏。如果您的系统设置正确，您的主显示屏和副显示屏驱动器能列出来以供选择，如果不是这样，请查询运行系统的故障菜单。
3. 如果显示屏连接到一个非**AGP**视频卡，要确认激活了“使用模式**X**”选项，如上所述的“设置显示屏”的内容。

可能会出现您不是很确定哪台显示屏显示内容的情况。如果发生了这种情况，只需要选择**Arkaos**菜单里的“开始全屏”，然后查看视频出现在哪台显示屏就可以了。

请参见上述的“设置一台显示屏”的内容，然后查阅运行系统的帮助部分，查看如何设置第二台显示屏的精度和色深。

## 设置MIDI信号

单使用键盘和鼠标也能运行ArKaos VJ（参见177页），可通过MIDI控台或MIDI音序器进行触发，灵活方便。

以下就是关于ArKaos VJ如何与MIDI信号兼容及其如何设置的问题。

### 通过外部设备控制ArKaos VJ

当您希望用外部控制器例如：键盘、MIDI吉它或类似乐器来控制ArKaos VJ，或者当您需要从独立运行的音序器，或在另一台计算机上运行的音序器发送MIDI信号到ArKaos VJ时，可以按照以下步骤进行操作：

1. 按照说明书连接并设置MIDI界面。
2. 在MIDI控制器的输出端口上连接MIDI信号线到界面的MIDI输入端口。
3. 如有必要，打开MIDI界面和MIDI控制器。  
当您打开控制器时，确定控制器能准确传输MIDI信号（参考MIDI控制器的说明书）。
4. 运行ArKaos VJ。
5. 在参考子菜单中拉下编辑菜单并选择“MIDI Setup设置”。  
打开MIDI设置对话框。



6. 如果您是在Windows环境下运行，要确定选择了“Microsoft MIDI”。如果您在同一台计算机上运行一个ReWire兼容的音序器，也可以选定“ReWire”。不过，这是在用其它程序控制Arkaos VJ时采用的方法（请参见180页）。
7. 在下拉菜单中，选定已连接MIDI设备的MIDI设备。
8. 如果您在系统中安装了多台MIDI设备并希望同时运行它们，请检查“Use all devices（使用全部设备）”方框。
9. 当您完成后，点击OK。

现在您已经设置好了ArKaos VJ，因此它可与正确安装的设备中发出的MIDI信号互相呼应。不过，您必须确定把ArKaos VJ 设定在外部MIDI设备发送信号的相同MIDI通道上，它才能接收到信号。这部分设置工作应该针对每个合成（Arkaos VJ文件）分别进行，78页里面有详细描述。

您可以通过位于Arkaos VJ界面右上方的MIDI激活指示灯，来查看Arkaos是否有接收到MIDI信号。



当ArKaos VJ接收到 MIDI 信号时，指示灯会亮起来。

## 使用同一台电脑上运行的程序控制ArKaos VJ

如果您希望利用运行在同一台计算机里的MIDI音序程序控制ArKaos VJ，最方便的方法就是使用ReWire（180页里有详细介绍）。

如果不能用ReWire，您需要安装第三方应用软件，通过提供“virtual MIDI ports（虚拟MIDI端口）”，可以使多个MIDI程序同时应用在相同机子上。有很多这种免费软件可供选择（其中最出名的一种叫作“Hubi's Loop-Back Device”）。

从现在开始，我们称这种应用程序为“MIDI应用程序”。

1. 确定您已经正确安装并设置MIDI应用程序。  
请仔细阅读说明书。
2. 运行ArKaos VJ。
3. 在编辑菜单里选择参数设置，并选择“MIDI 设置”。
4. 在弹出的对话框里，在下拉菜单选择由MIDI应用程序提供的一个输入。  
如果安装了MIDI应用并设置正确，应该出现虚拟的MIDI端口。
5. 运行用来控制ArKaos VJ的MIDI音序程序。  
确定由MIDI应用提供的虚拟MIDI端口可用作输出端口。
6. 在MIDI音序器内，设置包括MIDI数据每条通道的MIDI输出，你希望用来发送ArKaos VJ到任意虚拟MIDI端口。  
这个连接MIDI音序器的输入内容到ArKaos VJ的输入端口内。
7. 在ArKaos VJ内，从合成菜单里选择“Get Synth Info获取Synth信息”，并设置当前的ArKaos VJ Synth接收恰当的MIDI通道。  
翻看78页，查看详细信息。

## 测试MIDI设置

您可以采用以下方法来检验您所设置的MIDI是否OK：

1. 在文件菜单里选择预设合成。  
可用的预设合成位于文件菜单的下方。
2. 设置MIDI控制器在通道1中传输信号。
3. 在合成菜单里打开Get Synth Info 获得合成信息，确定预设合成设置在通道1中接收信号。  
详情请看78页。
4. 如果没有打开预览窗口，在ArKaos 菜单里选择“Show Preview显示预览”（或使用键盘快捷键 [Ctrl]-[P]）。

在预览窗口，您可以查看正在运行的视频效果。

5. 试试MIDI控制器里的不同按键。

在您播放时，位于右上角的MIDI激活指示灯应该闪亮，您也应该能在预览窗口看到不同的图像和效果。否则，返回重新连接和设置。您应该试试运行其它MIDI软件以便确定MIDI界面是否运行无误。

#### 设置音频输入

利用内置的“Beat detection节拍检测”功能，您可以把演出与音频信号同步起来。以不同方式输入的音频信号会影响某些效果。

如何设置才能令Arkaos VJ接收到正确的音频信号，关键在于您的声卡，不过一般情况下您需要根据音频控制面板的音源信号来激活记录。大多数声卡都配有控制面板或混音器，这样您就可以记录指定的音源信号。这样就能把信号发送到声卡的输入端口中，或内置CD播放器的输出端口中。

仔细阅读声卡说明书，查看如何选择录制音源。

### 3 电脑配置—MAC

## 在 **MAC OS**环境下运行**ARKAOS VJ**

本章节将介绍在**Macintosh**环境下运行**Arkaos VJ**所需的基本准备工作，以及如何充分利用**Arkaos VJ**的方法。

### 推荐配置系统

以下推荐系统的要求，以及可选设备和系统配置，以便您充分地利用**ArKaos VJ** 的性能。

### 推荐系统

**G4 / 800MHz** 或更佳配置。

**OS 9.2.2** 或 **10.2** 和以上。

**Apple QuickTime 6.x** 或更好配置（已包含）

**256MB of RAM** 或容量更大的内存。

### Mac OS 9.x 环境下的记忆容量

如果您在**OS 9.x** 环境下运行**ArKaos VJ**，关于系统记忆容量您需要考虑几个问题。

#### 虚拟内存

**ArKaos VJ**（和其它内存加强器一样），在关闭虚拟内存的情况下能以最佳状态运行。

要确定虚拟内存已经关闭，请按以下步骤操作：

1. 在苹果菜单中选择控制面板和内存。  
出现内存面板。
2. 如果开启了虚拟内存，点击**Off** 按钮关闭。
3. 重启电脑。

## 把系统内存分配给Arkaos VJ

在OS 9.x环境下，每一个Macintosh程序都有内存设置。这是为了让电脑知道，还有多少内存可以分配给某个程序。（这个问题在OS X环境下无需考虑）如下所述，该设置可改变Mac OS文件夹。

安装了Arkaos VJ以后，系统将自动把内存分配设定为Macintosh机型的最大值。不过您可以根据需要，自行提高或降低这个数值。记住：您给程序分配的内存越多，您能看到的图片就越多。因此我们强烈建议您不要降低数值。

当程序显示图片时，它会尽量把图片预先下载到RAM里，以便可以快速查找。不过，既然要预先下载所有图片，那么必定需要很多内存空间。Arkaos VJ使用动态内存分配方式，运行起来就象“内存储存器”。预先下载到储存器里的图片数量，也就是该储存器的容量。当需要显示一张新的图片时，Arkaos VJ会把它移到储存器里面，而另一幅图片则被调离储存器，以腾出位置来。这样您实际上可以使用的图片数量，比RAM的实际容量还要多。

图片在储存器内的调出调入会影响系统的运行速度，使它变得较慢，不过给程序分配更多的内存会使储存器的容量变大，因此也就无需再调来调去，程序的运行速度也能因此而加快。因此如果您有多余的RAM，一定要扩大它的内存，分配给Arkaos VJ。

电影文档是不能下载到RAM里面的，除非您在程序里面指定把这个文档保存在特定的电影文件里。请参考107页，查看更多信息。

如需在OS 9.x环境下改变分配给Arkaos VJ的RAM容量，请按以下步骤操作：

1. 如果正在运行Arkaos VJ，请退出。
2. 在文档里安排好Arkaos VJ程序图标，点击并选择它。
3. 在文件菜单里选择Get Info获得信息。
4. 在弹出菜单里选择内存。
5. 点击内存，输入新数值，改变内存设置。
6. 现在，Arkaos VJ将开始使用该设置容量的RAM。  
如果没有程序要求的内存容量，（您也许有其它正在运行的程序，已经占据了您的部分内存），它会尽可能使用它的容量。如果程序甚至都找不到最小的RAM容量支持它运行，它会无法开启使用。



## 关于内存窗口 (Os 9.x 和OS X)

如果您打开这个窗口 (位于编辑菜单) 并使用全屏显示, 仪表会继续显示使用了多少RAM。由于ArKaos使用动态内存分配计划 (如上所述), 根据所显示的视频和所使用的效果, 内存容量会随之改变。您可以根据所需的内存空间, 利用内存容量表, 精确计算出各种效果运行时所占用的内存总量。

这样您就可以知道是否需要更换配置或分配更多的内存到程序上 (只限于OS 9.x环境下)。

## 可选设备

用Macintosh计算机运行ArKaos VJ是最恰当的。不过如果要充分利用这个程序, 还需要一些附加设备:

### MIDI控制器和MIDI界面

这是实时控制Arkaos VJ视频效果的关键 (您可以使用计算机键盘, 不过如果那样的话, 您就不能使用速度、曲率调节、和模块轮), 详细内容请参见40页的“设置MIDI装置MIDI信号”内容。

### 第二台显示屏或投影机

程序除了可以在主显示屏上显示视频效果以外, 还可以在投影机或另一台显示屏上显示。如要充分利用这个特点, 主要看您的计算机能不能处理一台以上的计算机。大部分Macintosh台式计算机都配有双输出显卡, 能够支持一台以上的计算机。Macintosh Powerbooks和iBooks也具有内置外部显示屏接口。详细内容请参考以下的“Setting Up The Displays设置显示屏”。

### MIDI音序器程序

在MIDI音序器里面记录MIDI控制信息, 可以完全自动回播视频效果。在计算机里面, ArKaos VJ通过 ReWire (请看180页) 或在Mac OS 9.x环境下运行的OMS来操作MIDI信号。您也可以把外部音序器连接到Arkaos VJ上 (不管是硬件音序器或另一台运行软件音序器的计算机)。

### 兼容QuickTime的视频设备

ArKaos VJ 可以播放静止图像, 同时也支持连接视频设备的流水式视频输入信号。只要Quick time能操作的东西, 所有通过USB、FireWire、acquisition cards连接的设备都可使用。

## 设置播放

现代计算机在显示精度和色深方面提供了多种选择。这两种设置都可决定**Arkaos VJ**能操作的数据数量。数据数量越大，您的处理器和系统总线运行速度就越快。

**ArKaos VJ**也提供了在其内部分别为每个**Synth**合成提供设置精度和色深的可能，这也决定了需要由您的系统处理的数据数量。详细内容请参见75页。

## 总则

- 大多数情况下，您应该使用精度为**640 x 480**的计算机运行**Arkaos synth**，因为这是精度与带宽之间的标准协议，**800 x 600**或更高的精度可应用在更快的机子上，不过，精度的提高与应用软件的输出量不是成正比的，例如投射动态图像时就是如此。
- **ArKaos VJ**的**synths**色深设置主要有两种：几百万种颜色(**32**比特) 或几千种颜色(**16**比特)。

## 调节显示设置的注意事项

**ArKaos VJ** 合成文件使用默认的精度设置**640 x 480** 和几百万种颜色。如果您的显示器已经设置成这种精度，那么无需作出任何更改。如果您通常都是使用较高的精度工作，那么，您需要考虑一下如何调整显示屏设置，以发挥**Arkaos VJ**的最大运作效能。

如果您的显示器精度高于**ArKaos VJ**的标准精度**640 x 480**，激活**Arkaos**后，它将不能全屏显示(全屏显示的内容请详见69页)。

要解决上述所出现的问题，您可以选择以下方法解决：

把显示器的精度手动调整至**640 x 480**。

这个方法有效，但是如果显示器尺寸较大的话，也许会令字母和窗口在屏幕上显得很大、很笨重。如果您的**Macintosh**不支持**640 x 480**的精度，您可以选择下一个更高的精度（这样丝毫不会损害您的系统，不过它使**640 x 480**的图像不能覆盖整个屏幕），或者使用以下任何一种方法。

在**OS 9.x**的环境下改变精度，可在选择控制面板，然后选择显示器。在**OS X**环境下，在**Apple**菜单下选择系统参数和显示屏。

把需要使用的合成精度和像素深度设置成与显示器相同。

然后确认所有的视频都是这个尺寸（如何在合成中设置显示精度详情请见75页）。

把**Arkaos VJ**按以下要求设置：当激活全屏显示时，它可以自动把显示屏转换成合成所需的屏幕尺寸（例如：**640×480**），当返回到**Arkaos VJ**时，它可以自动转换回所需的运行精度。

这是**Arkaos VJ**的默认设置，在大多数应用情况下这是最佳精度。详细内容请参见下文。

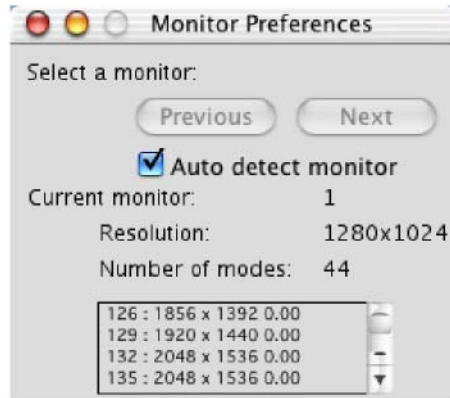
## 把一台显示屏设置成自动转换屏幕大小

如上所述，您可以把Arkaos VJ按以下要求设置：当激活Arkaos时，它可以自动把显示屏转换至所需的精度，当返回工作状态时，它又可以自动恢复到运行精度。换句话说，所有运行窗口都会受到“运行精度”设置的影响，但Arkaos引擎中所显示的视频则不会受到任何影响。

请按以下步骤设置：

1. 在Arkaos VJ中，从编辑菜单中选择“Preferences参数设置”然后选择“Monitors显示屏”选项。

打开Monitor Preferences 显示屏参数设置 对话框。



2. 如果您备有配备AGP或PCI母线的Macintosh电源，只需激活“Auto detect monitor自动检测显示屏”，显示屏上就会显示 Macintosh型号所能使用的所有显示屏型号。

这个步骤是“告诉”Arkaos VJ您所使用那台显示器精度的必需步骤。不过，要注意列表中所列出的精度模式，精度能真正用得上的种类数量取决于显示器，例如：视频RAM的数量等。Arkaos VJ也能识别当前使用的精度，并显示在对话框里。

---

*注意不是所有品牌的电脑都支持自动检测功能。如果您的电脑恰好是这种，那么*

*您需要手动告诉Arkaos VJ您的显示器的精度。*

3. 如果您不能这样做，或者基于某种原因不想这样做，可以使用自动选项，就可手动创建可用精度的列表。  
采用这种方法，首先确定没有激活“Auto detect monitors自动检测显示器”。然后进入显示屏控制面板 (OS 9) 或显示面板(OS X) (不用关闭Arkaos VJ里面的 Monitor Preferences 显示屏参数设置对话框)并点击每个可用的精度。然后转换返ArKaos VJ。您所点击的每个精度，现在都出现在ArKaos VJ Monitor Preferences显示屏参数设置对话框里。
4. 完成后，关闭Monitor Preferences 显示屏参数设置对话框。  
现在，您已经为Arkaos VJ提供了您的显示器所能使用的精度信息。
5. 在编辑菜单中选择参数设置，选择“ArKaos Engine Arkaos引擎”。  
出现ArKaos Engine Arkaos引擎 对话框。



6. 点击选项“Try to set monitor resolution and pixel depth尝试设置精度和像素”，激活选项（在复选框中打勾）。  
激活后，不管当前运行的系统精度如何，在显示视频图像时ArKaos引擎都会转换至当前使用合成Synth的精度。
7. 更通常的情况是，在激活Arkaos的同时，您会激活“Restore Monitor保存显示屏”。  
如果激活这个选项，从全屏显示返回到Arkaos VJ时，精度和像素会保存到原来的“运行设置”。否则，当前synth的精度设置会保留在效果里面。
8. 点击OK关闭对话框。  
现在您可以试试其中一种效果，根据当前synth的屏幕设置：  
假如您正在运行的Synth的屏幕大小设置刚好与显示器的设置相同，就不会有任何变化。

- 如果Synth所需的精度与当前显示屏设置不同，在**Monitor Preferences** 显示屏参数设置对话框里显示了所需精度（如上所述），精度可以自动转换（退出Arkaos时，它可以恢复到原来设置）。
- 如果Synth需要的精度与当前显示屏设置不同，但在**Monitor Preferences**显示屏参数设置中没有显示出所需精度，那么精度不会转换，图像也只会占据屏幕的小部分。

#### 把两台显示屏设置成自动转换屏幕大小

**ArKaos VJ**可在另一台显示器或投影机显示视频内容，而在本显示器上设置“运行窗口”和其它应用软件。

自动屏幕转换功能在两台显示器上运行的工作原理跟一台显示器上运行是一样的。只有一个额外步骤需要考虑，就是要让**Arkaos VJ**知道您希望在哪个显示器上显示视频内容。

如果您有（并有一个能支持使用）一台投影机或两台显示器，请按以下步骤操作：

1. 在**ArKaos VJ**里，在编辑菜单里选择**Preferences**参数设置，再选择“**Monitors 显示器**”。  
打开**Monitor Preferences**显示器参数设置对话框，就可显示屏幕的原有设置，不过如果您的系统设置正确，程序检测出第二台显示器，出现“**Next 下一个**”按钮（没有涂灰）按钮，您可按下它选择另一台显示器。如果不能按下这个按钮，很可能是系统没设置好。如果是这种情况，查看运行系统的帮助菜单。
2. 使用**Previous**前一个和**Next**下一个按钮来选择您希望显示视频内容的显示器。
3. 按照37页关于设置可用精度列表和激活自动转换屏幕大小的方法来操作，就可以在需要显示视频内容的显示器上设置成功。

有时也许会发生您不知该选哪台显示器显示视频的情况。如果是这样，只需在**Arkaos**菜单中选择“**Start Full Screen**开始全屏”，查看哪台显示器显示视频即可。

## 设置MIDI信号

可以通过MIDI控制器或MIDI装置触发，只用计算机键盘或鼠标来操作Arkaos VJ，非常方便灵活（请参见177页）。

以下内容是关于Arkaos VJ如何与MIDI设备和程序沟通，以及如何设置。

### 在OS 9.x环境下配置MIDI信号

在OS 9.x环境下，ArKaos VJ 可以使用以下三种系统接通MIDI信号：**OMS**、**ReWire** 或者**Direct Driver**直接驱动器。以下详细说明三种系统的区别以及如何使用。

#### OMS

**OMS**（**Open Music System**开启音乐系统），是由Steinberg and Opcode Systems Inc.公司合作开发的，是免费的系统外延程序，可在MIDI界面或程序之间，标准化MIDI沟通。它也可以允许多个MIDI应用程序传达、共享资源、例如器具配接的名称和计时信息。

**OMS** 支持多端口的接口，能用来接收来自外部MIDI设备和其它兼容OMS的程序所发送的MIDI数据。

---

**ArKaos VJ 需要 OMS 2.3.7。**

---

按照以下步骤设置：

1. 确定您已正确安装接驳MIDI接口和OMS。  
查看OMS部分的详细内容。
2. 把MIDI键盘或其它控制器连接到接口的MIDI输入端，并把它的传送通道 设为通道1。  
如有需要，查看硬件部分的详细内容。

---

**注意：ArKaos VJ的接收通道与发送通道必须设置为同一通道。每个Arkaos VJ Synth必须分别这样设置。关于如何设置，请参见78页。运行ArKaos VJ。**

- 
3. 打开编辑菜单，在参数设置子菜单里选择“MIDI System MIDI系统”。  
打开MIDI System MIDI系统对话框。



4. 在MIDI System MIDI系统对话框里，选择“OMS”然后点击OK。
5. 退出ArKaos VJ，再次运行Arkaos VJ然后实行效果。

#### Direct Driver直接驱动器

---

*Direct Driver 需要指定打印机或Modem 串行端口来连接 MIDI界面。因此，更新的配备USB端口的Macs不能连接Direct Driver直接驱动器。*

当您希望从外部设备中使用MIDI信号时，可以使用Direct Driver直接驱动器，连接到普通（与多端口相对）MIDI接口上，并连接到计算机的Modem 端口打印机端口。例如：外部MIDI控制器如：键盘、独立运作的硬件音序器或在另一台计算机上运行的电子琴程序。

Direct Driver与OMS不同，它不能应用在同一台计算机上运行的多端口接口或程序（请参见43页）。

按以下步骤设置：

1. 按照说明收连接设置MIDI接口。  
标准的“单个”接口可以连接Modem 端口或打印机端口。至于选择哪个接口则要看端口上是否已连接了其它设备（例如打印机或modem）。
2. 在MIDI控制器的MIDI输出端上连接MIDI信号线，并把它连接以接口的MIDI输入端，然后把控制器的传输通道设置为通道1。  
如有需要，请参考硬件说明书。

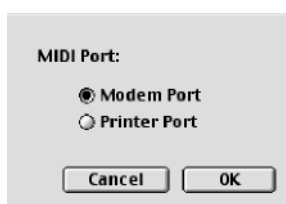


---

**注意：**千万不要把Arkaos VJ的接收通道与MIDI控制器传输通道设置成相同的MIDI通道。每个Arkaos VJ Synth必须分别设置。关于如何设置，请参见78页的内容。

---

3. 如有需要，打开MIDI接口和MIDI控制器。当您播放时，请确定MIDI控制确实在传输 MIDI 数据（详细内容请参见MIDI控制器的说明书）。
4. 运行ArKaos VJ。
5. 打开参数设置子菜单中的编辑菜单，选择“MIDI System”。打开 MIDI 系统对话框。
6. 选择“Direct Driver直接驱动器”， 点击OK。
7. 如果您在上述第6步改变MIDI驱动器设置，请退出ArKaos VJ并重启一次，才能运行效果。
8. 在参数设置子菜单里找开编辑菜单，选择“MIDI Setup MIDI设置”。打开MIDI Setup Direct Driver MIDI设置直接驱动器对话框。



9. 点击连接MIDI设备的计算机端口（Modem 或打印机），点击OK。

---

**如果没有MIDI端口可用，是因为已经有其它软件使用了那些端口。例如：如果您的打印机使用了AppleTalk连接到计算机端口上，那打印机端口就不能用来连接MIDI信号了。**

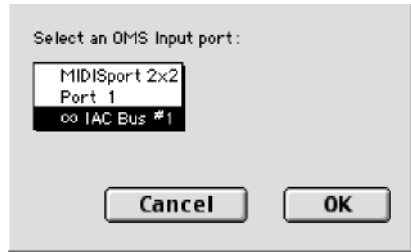
---

### 用同机运行的程序控制ArKaos VJ

如果您希望用在同一部机器中运行的MIDI音序程序控制Arkaos VJ（在OS 9.x环境下），最方便的方法就是使用ReWire（请看第10页）。

不过，如果您想用在同一部机器中运行的另一个程序控Arkaos VJ（在OMS环境下），请按以下步骤操作：

1. 运行其它程序并确定它使用OMS。
2. 在ArKaos VJ中，在编辑菜单中选择参数设置项下的“MIDI Setup MIDI设置”。出现MIDI Setup OMS 对话框。



3. 打开弹出菜单，选择所需的OMS 输入。  
您所运行的MIDI程序名称和上述第7步的设置，应该出现在菜单里，您可以选择它作为一项输入内容。如果在弹出菜单中没出现那个应用程序，请选择IAC 驱动器。这个可作为“虚拟MIDI信号线”在计算机内连接应用程。（请参见OMS说明书的详细内容）。
4. 在其它MIDI程序中，把您要用的MIDI输出数值，设置成与Arkaos VJ中输出值相同——程序名称或IAC。这样可把MIDI程序的输出与Arkaos VJ输入连接起来。

## 在 OS X 条件下配置MIDI信号

在Mac OS X环境下, ArKaos VJ 使用CoreMIDI协议与MIDI设备沟通。

当您希望用键盘、MIDI吉它或类似的外部控制器控制Arkaos VJ时, 或需要从独立运作的音序器或在另一台计算机运行的音序器发送MIDI信号到Arkaos VJ时, 请按以下步骤操作:

1. 按说明书连接配置好MIDI接口。
2. 在MIDI控制器上的MIDI输出端口上连接MIDI信号线到接口的MIDI输入端口上。
3. 打开MIDI接口(如有需要)和MIDI控制器。  
当您使用MIDI控制器时, 请确定它确实在发送MIDI数据(按照MIDI说明书操作)。
4. 运行ArKaos VJ。
5. 打开参数设置子菜单中的编辑菜单, 选择“MIDI Setup MIDI设置”。  
打开MIDI Setup 对话框。



6. 确定选定“CoreMIDI”。  
如果您在同一台机子上运行了其它MIDI音序器, 您也有可能选择“ReWire”。不过, 这个选项是用于从同一台机子上运行的其它程序控制Arkaos VJ。(查看180页)。
7. 在下拉菜单中, 选择连接了MIDI设备的MIDI设备。
8. 完成后, 点击OK。

---

*注意必须把Arkaos VJ接收MIDI信号的通道, 设置成与MIDI控制器发送信号的通道一致。具体内容请查看78页。*

## 用同一部机子上运行的程序控制ArKaos VJ

如果您希望在OS X 环境下，用同一部机子上运行的程序控制ArKaos VJ，可以使用ReWire（具体操用方法，请查看180页）。

## 测试MIDI设置

按以下步骤操作，可核实所设置的MIDI是否运行正确：

1. 在文档菜单中选择Preset synth预设synth。
2. 把MIDI控制器的传输通道设置为通道1。
3. 在synth菜单中打开Get Synth Info获得Synth信息对话框，确定Preset synth预设Synth的接受通道设置为通道1。
4. 如果没有打开预览窗口，在Arkaos菜单中选择Show Preview 显示预览（或使用快捷键[a]-[P]）。  
在预览窗口中，在运行时可以检查视频内容。
5. 试试在MIDI控制器上使用不同的序列号  
位于右上角的MIDI指示灯会闪烁，运行时您应该能看到预览窗口中的不同图像和效果。否则，返回并重复连接和设置。您也可以试试运行其它MIDI软件来确定这个接口是否运行正确。

## 设置音频输入

利用内置的“节拍器”，可以把演出与音乐同步播放。随着音乐的插入，某些效果可能会受到不同程度的影响。

如何把Arkaos VJ设置成能接收音频信号，取决于您的Mac OS版本和Mac是否配备了音频输入。

### 在Mac OS 9.x环境下设置

在Mac OS 9.x 环境下可以选用三种方法进行选择音频输入：

- 通过在Sound Input音源输入控制面板中选择内置CD 播放器作为声源。
- 通过在相同的控制面板上选择信号输入到Mac的音频输入接口作为声源。
- 通过在相同控制面板上选择安装的声卡作为输入声源。

安装于Mac操作系统的Arkaos VJ是不可能接受内置式MP3播放器或类似的播放器的信号输入。

### 在Mac OS X 条件下设置

在Mac OS X 环境上有两种方法可以选择声源：

- 通过在系统参数设置声源输入对话框内选择Mac的内置音频输入作为声源。
- 通过在相同对话框内选择已安装的声卡作为输入声源。

MP3播放器或相类似的软件是不可以通过MAC机内部发送输出信号到ArKao VJ上去的。

## 4 试运行AR KA O S VJ

## 试运行ARKAOS VJ

本章节主要是概括介绍如何使用Arkaos VJ。是在以下假定情况作为前提的：

显示器的精度至少为640 x 480像素，具有几千种颜色。

计算机已连接了MIDI接口，并连接了MIDI键盘（或其它控制器）。  
不过如果您没有MIDI控制器，可以使用键盘（详细内容查看177页）。

这样你就具备了在PC机或Mac上使用Arkaos VJ的基本条件。

### 互动帮助

**ArKaos VJ** 接口提供了使用该软件时获得帮助的几种方法：

#### **Contextual help.**

您可以把鼠标放在Arkaos VJ界面上的任何位置，过一会就会弹出一个有文字介绍的窗口。

#### **Electronic help.**

位于帮助菜单的条款提供几种Arkaos VJ的电子文档选项。The items on the Help menu provide several on-screen documentation options for ArKaos VJ.

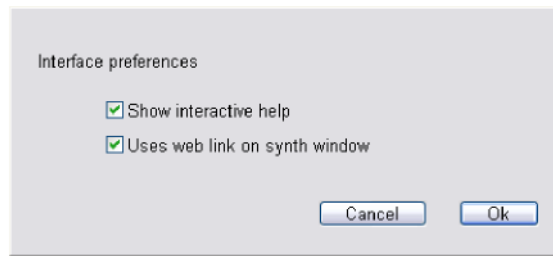
#### **网站连接。**

Arkaos 网站为用户提供了许多有用的信息。您可以通过帮助菜单（“Check Web Site”条款）或通过Arkaos VJ界面（在Synth窗口左下方的Arkaos VJ标记）登录Arkaos网站。只需点击任一个方法都可以运行互联网浏览器和登录Arkaos网站。

帮助菜单也包括了一个直接联系到Arkaos支援网站的网址，当您使用软同到问题时可以登录该网站。

上述各种帮助选项互动帮助信息、文字帮助信息、网站登录均可按照您的使用需求激活或非激活，可按以下步骤操作：

1. 打开编辑菜单，在参数设置子菜单中选择“**Interface接口……**”。  
打开**Interface Preferences** 接口参数对话框。



2. 在对话框“**Use web link on synth window**”里的可通过选择选项“**Show interactive help**”来激活相应的帮助信息。  
例如您可能不想使用网络连接选项，这样在您不小心点击到程序下方的**Arkaos VJ**图标时，也不会发生意外运行互联网浏览器的情况。  
不过要注意：使链接选项无效并不会影响帮助菜单中“**Check ArKaos Web Site**”条款的有效性，只是界面中网页链接无效而已。



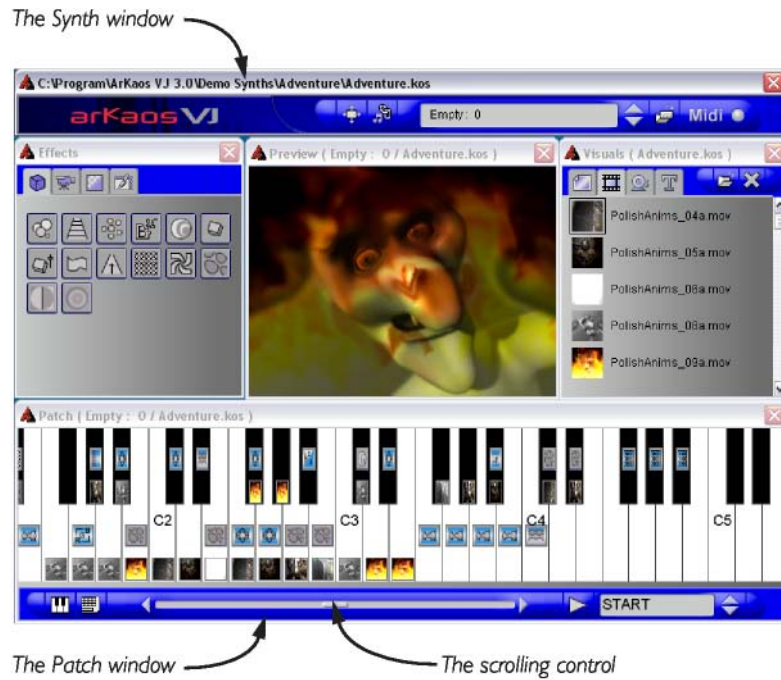
## 运行配接效果

在ArKaos VJ中, 主文件称为“Synth”合成文件, 文件的扩展名为“.kos”。 Synth文件包括了所有在演出中使用的视频内容, 并把一个或多个包括键盘分配视频和效果的配接保存起来。

### 1. 运行ArKaos VJ。

出厂设置的Synth “Adventure.kos” 文件可自动下载。如果不能下载, 只要在文件菜单中选择“Adventure.kos”。

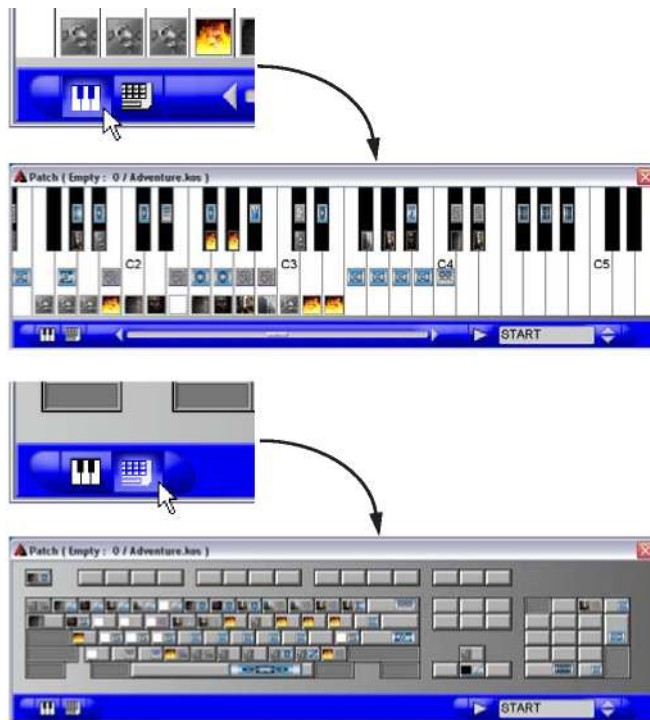
这是其中之一Preset synths, 在ArKaos VJ安装文件里包括视频和效果。



您会看到几个窗口。最上面的窗口就是Synth 窗口。它可显示当前的Patch名称和提供到达保存在Synth里面的其它Patches的方法, 和其它使用ArKaos VJ基本功能的快捷键一样。位于屏幕下方并配有键盘的就是Patch 窗口。

当前配接的几个按键可以显示不同的视频内容（图片、电影、录像或动态文字）和效果。**MIDI**键盘中也包括了滚动控制，可让您使用所有按键。

2. 根据情况决定是使用**MIDI**信号运行配接，还是通过键盘运行，然后点击**Patch**窗口的相关图标。  
根据点击的图标不同，**Patch**窗口会相应显示不同面貌。



3. 打开**ArKaos**菜单选择“**Start Full Screen**”开始全屏。  
这样开始**ArKaos**引擎，**ArKaos VJ**的“心脏”，可用全屏模式显示视频。

或者可以点击Synth窗口的“Start Full Screen”按钮。



4. 试用不同按键。

您可以看到不同视频内容和效果。有些效果几乎是一按按键就出现，有些则要求持续按下按键才能出现。

注意：如果您正在使用另一台专门用于播放视频的显示器或投影机，您也可以点击窗口内的按键试看图像和效果。

5. 退出全屏显示。

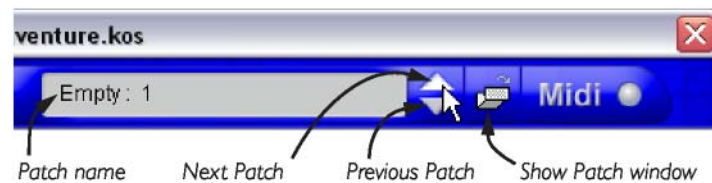
如果您只有一台显示器，只需点击鼠标按钮(Mac机) 或鼠标左键(PC)。如果您有两台显示器，在“工作窗口”中的Arkaos菜单选择“Stop Full Screen”停止全屏显示。

### 转换Patches

Patch包括键盘上每一个按键的设置，这会显示在Patch 窗口。 一个Synth文档可以包括多达128个Patches。

接着，我们可以在相同的Synth文档中转换到不同的Patch里：

1. 点击位于屏幕上方的Synth窗口，激活它。
2. 点击“Next Patch” (上方记号) 按钮。 选择下一个Patch，标上“Empty: 1”。



3. 点击位于“Show Patch Window”窗口右方的选择箭头。打开该Patch 的Patch窗口。

如果现在您按照前面所说的步骤激活ArKaos引擎，可以打开新的Patch，它的效果和视频内容都会显示在新Patch的窗口中。不过您也可以看到，新Patch的键盘是空白的，因为目前还没有视频或效果分配到按键上。我们看看如何把视频和效果添加到Patch上。

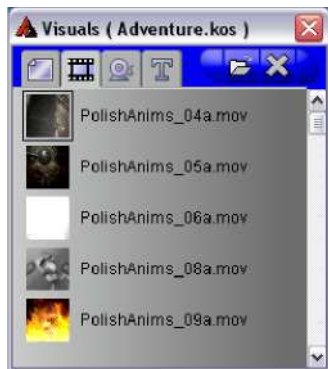
激活了全屏显示后，通常就默认选定了当前的配接，打开Patch窗口时通常会显示那个配接。您选择了如上所述的配有箭头按钮的活动Patch和“Show Patch Window”按钮，或直接点击相应的Patch窗口。

### 把视频添加到Patch中

接着我们就把视频添加到您刚才打开的新Patch上：

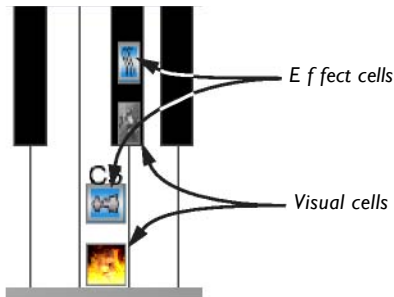
1. 点击激活视频窗口。如果见不到视频窗口，在Synth菜单中选择“Visuals”（或在Mac上使用快捷键 [a]-[I]；在PC机上使用[Ctrl]-[I]）。

Visuals 窗口包括所有在Synth用到的视频内容。



2. 点击位于视频窗口上方的电影按键，确定显示出电影列表。视频分成四个种类，通过点击视频窗口上方的相应按键可以启动。它们是：从左至右为静止图片、电影、现场视频输入和Flash文字格式。

3. 把视频窗口中电影列表图标点击并拖拽到Patch 窗口下方的任意键中。  
每个按键的下半部分是放置视频图标，上半部分是放置效果图标（看下图）。  
**ArKaos VJ**只能让您把恰当的图标放在恰当的位置，如果您放置了相同类型的图标在同一个位置（视频或效果），它会替代原来的图标。



4. 确定Preview 预览窗口已开启。如果没有，请选择位于Arkaos菜单中的“Show Preview”显示预览（或者在Mac上使用快捷键 [a]-[P]；在PC机上使用快捷键 [Ctrl]-[P]）。  
如果您不想转换到全屏模式来试用视频或效果，这个预览窗口是非常实用的，请看50页。



5. 按下设下视频的按键，或点击屏幕上的键盘。  
你能看到在预览窗口出现图像。同时要注意你的视频指示灯会闪烁——你按下的那个按键会在Patch窗口上显示红色。

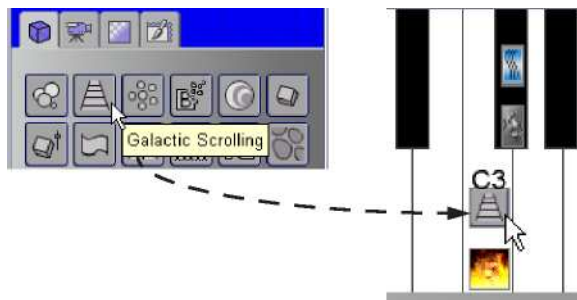
## 为Patch添加效果

下一步，在已添加了视频的按键上添加效果。

1. 点击并激活 **Effects** 效果窗口。如果看不到效果窗口，则在**Synth**菜单中选择“Effects”（或者在**Mac**中使用快捷键[**a**]-[**2**]；在**PC**机上使用快捷键[**Ctrl**]-[**2**]）。效果窗口包括所有**ArKaos VJ**视频效果的图标。效果分成四种，点击视频窗口的相应图标就能激活。这四种是：由左至右：三维效果、视频效果、转换效果和艺术效果。



2. 点击效果窗口上方最左边的按键，选择第一种效果（三维立体效果）。
3. 点击效果窗口的第二个图标，并把它拖拽到Patch窗口的上半部分。这种效果称为“**Galactic Scrolling**”。注意，如果您没有关闭这个帮助性能，当您把指针指向一个效果图标并停留数秒，会出现一个带有效果名称的工具指示（关于帮助性能的介绍请看48页）。



#### 4. 持续按下放置了效果的那个按键。

这个按键现在已经添加了视频和效果。就是说当您按下按键时，在预览窗口不仅可以显示视频，还可以显示效果。正如您所看到的那样，当您持续按下按键时，就会出现一种倾斜向远方的视频效果。

#### 改变视频和效果设置

现在，我们将编辑您所分配的视频和效果设置。

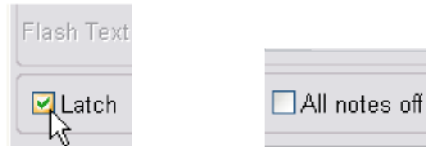
1. 双击Patch窗口中按键下半部分的视频图标（或者您可以点击视频选定它，然后在Patch菜单里选择“Get Visual Info”获得视频信息，或者在Mac上选择快捷键[a]-[I]；在PC上选择快捷键[Ctrl]-[I]）。

打开对话框，代表视频的显示选项。



注意这个对话框内的设置不仅用于视频，也能用于单独放在键上的效果。即使按键上没有放置视频，也可以放置效果，反之亦然。这样，您就可以在一个按键上放置视频，在另一按键上放置效果。详细内容请查看95页。

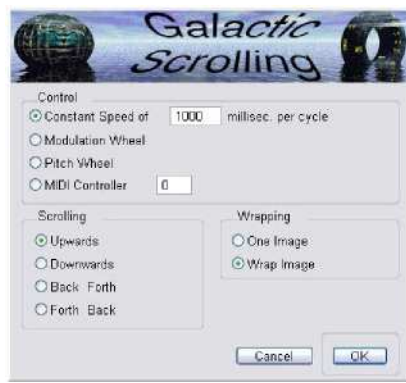
2. 找到位于左下方的“Latch”选项，选定复选框，点击OK。



3. 按下按键，然后松开。  
您会发现无需持续按下按钮，视频也能继续滚动下去。通常来说，只有按下按键，视频或效果才能播。但是如果激活了Latch（锁定）选项，那么只需按下一次按键，视频或效果就能持续播放，只有再按一下按键，它才会停止播放。
4. 再次按下按键。  
视频开始停止滚动。

#### 效果设置

1. 双击按键上半部分的图标。  
打开对话框，出现效果“Galactic Scrolling”选项。



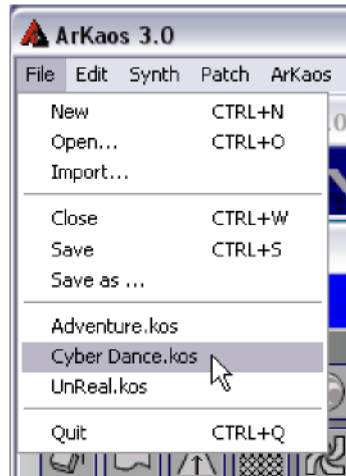
2. 在“Scrolling”部分的左下方，点击位于radio-button下载，然后点击OK。
3. 按下按键。  
正如您所看到的，现在视频向另一方向滚动。
4. 再次按下按键。  
视频停止滚动。



## 探究预设合成

**ArKaos VJ** 具有许多预设的**Synths** 可以运行播放。通过研究这些**Synth**是如何设置的，就可以知道如何使用和利用**ArKaos VJ**令人难以置信强大功能的许多方法。

1. 打开文件菜单，在菜单底部的清单中选择**Synth**，或选择“**Open**”，并浏览搜索**Synth**。  
打开选定的**Synth**。



2. 按下几个不同的按键，在预览窗口看看出来什么效果。  
注意有些按键光是按下是没有什么反应的，只有把效果粘上去，并且与分配了视频的按键组合使用，才能看到效果，反之亦然。详细内容请查看第91页。
3. 在**Patch**窗口双击一个视频或效果部分，查看效果如何再决定如何运用它们。
4. 在**ArKaos**菜单中选择“**Start Full Screen**”，以全屏模式开启**ArKaos**。  
您也可以在**Mac** 环境下用快捷键 [a]-[A]；在 **Windows** 环境下用快捷键 [Ctrl]-[A]，或在**Synth**窗口点击“**Start Full Screen**”按钮。
5. 使用不同按键，在显示器上查看不同效果。

6. 退出全屏显示。
7. 如果您只有一台显示器，只需点击鼠标(Mac机) 或鼠标左键(PC)。 如果您有两台显示器，在“运行窗口”的那台显示器上的Arkaos菜单中，选择“Stop Full Screen”。
8. 如果在Patch窗口的右下方还有一个小标题和播放按钮，说明这个Synth包括一个预先录制的事件序列。  
然后，您可以点击播放按钮回播序列。关于录制事件序列的详细内容，请看“事件录制”章节部分。



9. 如前所述，既可以开启全屏显示，也可以在预览窗口查看序列。
10. 看完预录序列后，如果您已看完全屏显示，退出全屏显示。
11. 再次点击播放按钮，停止序列播放。
12. 现在，您对Arkaos VJ的强大功能已经有了一定了解。以下的章节将讲述如何在编程时建立您自己的Synth和Patches，以及如何创建自己的视频演出。

## 5 基本概念

## 概括

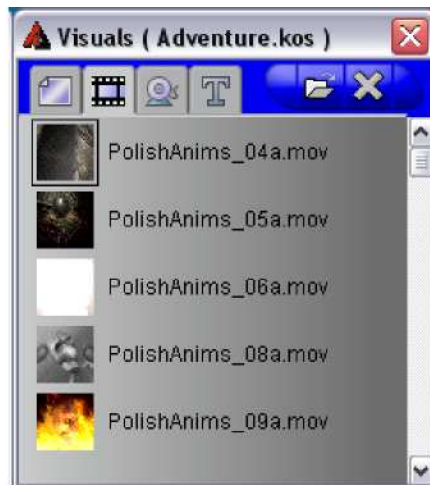
本章节将介绍**Arkaos VJ**的基本概念和它的“基本结构”。本部分内容将有助于您更好地理解以下的内容。如果您对它还一无所知，我们建议您多看看前面的部分和指引。

## 视频

这是图片、电影、动态文字和视频流的总称。正如您现在所了解的那样，**ArKaos VJ** 允许您实时播放视频，并且允许您用几种方法操作这些视频内容，创建一个完整的演出或“表演秀”。

**ArKaos VJ** 接受以**PICT**、**BMP**和**JPEG**格式的图片 and **QuickTime (MOV)**格式的电影，**AVI**格式和**Flash**格式的视频。关于如何制作图片和电影，详细内容请查看84页。

## 视频窗口



视频窗口是默认打开的。它也通过在Synth菜单中选择“Visuals”打开窗口 (或在Mac环境下使用快捷键[⌘]-[V]；在PC环境下使用快捷键[Ctrl]-[V])。视频窗口包括许多用在Synth的图片、电影和动感图像。

几种视频内容被分别保存起来，为了方便组织和使用：

- 第一个、最左边的那个方块是用于静止图片的。
- 第二个方块是用于电影的。
- 第三个方块是用于由连接设备录制的视频流电影。
- 第四个也说是最后一个方块是用于动态文字的。  
**ArKaos VJ**允许您把文字添加到Flash 动态图案中，该图案可以与视频一起显示出来。

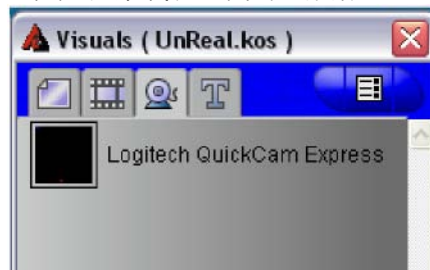
通过点击窗口上方的相应按钮，可以在不同的方块中转换。

您可以用以下三种方法之一在视频窗口输入视频：

- 在Mac OS 环境下的拖拽Finder，或在Windows环境下拖拽Explorer。
- 在ArKaos VJ的文件菜单中使用导入命令。
- 在视频窗口点击**Import Visual** 输入视频按钮(文件夹图标)。

这里并不支持视频流及由Flash生成的文字效果。

- 如果连接并正确设置视频设备的话，在视频窗口的**Streaming Video** 视频流清单中会出现代表这个设备的图标。



关于视频窗口和输入视频的详细内容，请查看86页。

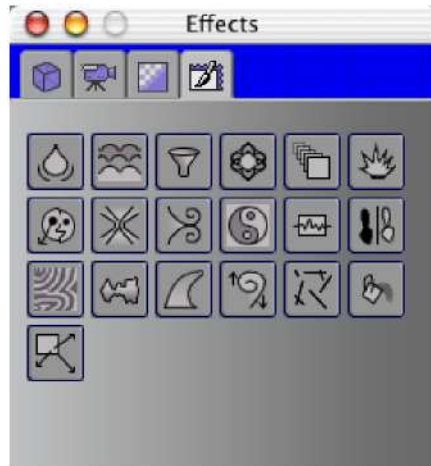
## 效果

在屏幕上用效果可以改变视频显示内容。 这样可以把图片分成小颗粒的一片片或改变它的形状或颜色。

包括了许多种效果，**Arkaos VJ**开放式结构允许在任何时候添加新效果。如果您注册了**ArKaos VJ**，关于注册的详细内容，请查看12页，登录**Arkaos**网站的用户区，您可以随时查看下载更新的效果。

许多效果都具有一些参数，客户可根据需求自行调整。

### 效果窗口

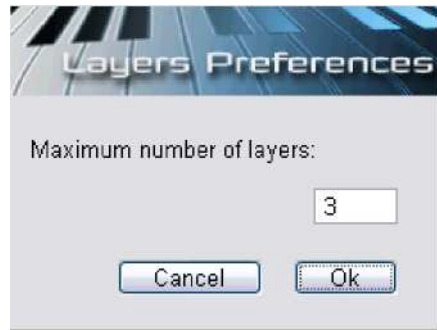


效果窗口是默认打开的。在**Synth**菜单中选择“**Effect**”同样可以打开效果窗口(或在**Mac**环境下使用快捷键[a]-[2]; 在**PC** 环境下使用快捷键[Ctrl]-[2])。效果窗口包括程序中所有效果的图标。效果分成四大类：**3D**、**视频**、**过渡**和**艺术**。通过点击位于效果窗口顶部的按键，您可以在四类效果之间转换。

## 视像层

视像层的作用是允许您把多种效果同时展现在屏幕上。

在Synth菜单中选择“Layers”视像层，打开视像层对话框。



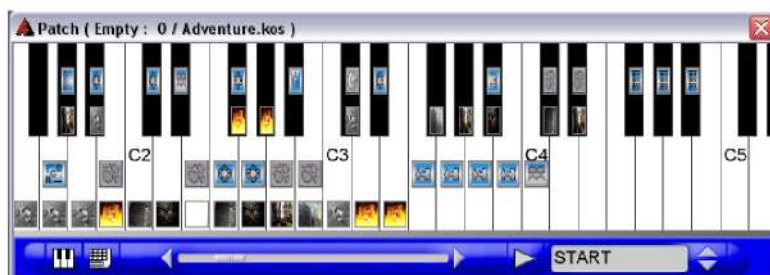
使用对话框确定您需要在Arkaos上同时显示的视像层数。可同时运行的视像层最多可达50层。假如您使用了3层，您就可以同时运用3种效果。

注意：显示视像层的数量，主要由处理器、系统母线以及屏幕大小和精度来决定（详情请看75页）。

## Patch配接

在配接窗口中设置所需的视频和效果（方法与把配接设置在音频Synth类相似）。每个Synth可设置128个配接（请看以下内容），可用鼠标、MIDI信号或自动功能在配接之间转换。您也可以在Patch对话框里为Patch命名。详细情况请参考81页。

## The Patch window



**Patch**配接窗口就是您可以其中通过把图像和效果分配到键盘上, 设置**Patches**的地方。配接窗口中的每个按键都对应您的**MIDI**键盘。

假如您不想使用**MIDI**键盘, 只要您喜欢, 也可以使用计算机键盘。通过点击位于**Patch**窗口左下方的相应图标, 可在**MIDI**键盘和计算机键盘之间转换。

每个按键都可分为两部分——按键下半部分是分配视频的, 上半部分是分配效果的。您可以从视频窗口和效果窗口中拖拽和放置各种元素把它们分配到按键上。

每个按键上可分配一种或两种元素。把两种元素分开的作用是增加显示视频或效果的灵活性, 只需按一个按键, 就能显示视频, 按其它按键就能把分配到它们上面的效果显示出来。可用几种方式作出这种效果。并能两种元素分开的办法增加了使用的灵活性, 可以按下一个按键播放视频, 同时按下另一个只分配了效果的按键。

配接窗口还包括一个滑杆、一个事件序列列表和播放控制, 利用滑杆可以滚动查看整个键盘区域, 查看各种分配在其上的效果或视频; 事件序列列表和播放控制则可以回播用事件记录仪记录下来的内容(详情请看188页)。

注意: 您可以同时打开多个**Patch**窗口——每一个**Synth**里面**Patch**窗口代表一个**Path**。



## Synth合成

一个Synth包括多达128个配接、一个包括图像和电影文件的视频窗口、以及许多其它设置。您可以把Synth作为传统的合成器，它可以多种方式播放不同的配接，并配有相同的声音背景。

Synths 也是Arkaos VJ的文件格式之一。例如：当您保存一个Arkaos文件时，同时也就是保存了一个Synth文件，其扩展名为.kos。

您可以同时打开多个Synth，不过只能激活一个Synth。

## Synth窗口



Synth窗口显示当前的Patch名称并让用户选择其它Patch。当前选定、激活的Patch，就是当您激活全屏或预览窗口时，可以显示内容的那个Patch。

Synth窗口也包括一些包含Arkaos VJ基本功能的快捷键：**Start Full Screen** 开启全屏和**Show Automation** 显示自动功能选项。

另外，它也包括一个MIDI触发指示器、一个打开Patch的按钮（或激活一个已打开的Patch窗口）、以及可直接点击连接到Arkaos网站的链接。

## 预览窗口



预览窗口可让您在设置配接时，试听试看视频和效果。只需按下任意一个分配了视频和效果的按键，就能在预览窗口中查看视频和效果。

您可以根据需要，把预览窗口放置在方便查看的地方。

预览窗口是默认打开的。如果预览窗口关闭了，而您需要把它打开，可以在**Arkaos**菜单中选择“**Show Preview**” 打开窗口 (或者在**Mac OS**环境下使用快捷键 **[a]-[P]**；在 **Windows**环境下使用快捷键 **[Ctrl]-[P]**)。

## 全屏显示

**ArKaos**允许您全屏显示视频内容。如果您有两台显示器，全屏显示将会在您指定的那台机子上显示出来（关于设置显示器的详细内容，请查看24页的**Windows**用户和35页的**Mac**用户使用方法）。

如需激活全屏模式，请使用以下其中一种方法：在**ArKaos** 菜单中选择

“**Start Full Screen**” 开始全屏。

使用以下其中一种快捷方式：在 **Mac OS**环境下使用快捷键[a]-[A] 或 [a]-[Enter] 或在**Windows** 环境下使用快捷键[Ctrl]-[A], [Ctrl]-[Enter] 或 [Ctrl]-[Return] 。

在**Synth**窗口点击开始全屏按钮。



使用单个显示器是，激活全屏模式：点击鼠标(**Mac**) 或鼠标左键(**Windows**)。

使用两个显示器时，激活全屏模式：在**ArKaos**菜单中选择

“**Stop Full Screen**” 关闭全屏。

使用以下其中一种快捷键：在**Mac OS**环境下使用[a]-[A]或[a]-[Enter]，在 **Windows** 环境下使用[Ctrl]-[A]、 [Ctrl]-[Enter] 或[Ctrl]-[Return]。

在**Synth**窗口中点击开启全屏显示。

## Event Recorder事件记录仪



**Event Recorder**事件记录仪可让您无需使用其它外部程序，直接在**Arkaos VJ**中记录演出。它也允许您在**Arkaos VJ**中用**MIDI**装置配合记录演出，这样就无需其它应用程序就能使用回播功能。

不过是在记录还是在回播过程中，您都可以在演出过程中添加音频文件。如果您使用的是**Windows** 并安装有**Windows Media Player 9** (或更好的播放器)，您甚至可以使用**5.1** 环绕**WMA** 文件。

事件记录仪还可以把录制的内容转换为**QuickTime**电影或**Windows Media** 电影文件，在**Arkaos VJ**或其它程序中阅读使用。

不仅如此，这些电影文件中还可以包括您在演出中所添加的任何音频内容。

通过滚动**Arkaos**菜单并选择“**Event Recorder**”事件记录仪，您就可以打开事件记录仪(或在**Mac OS**环境下使用快捷键[**a**]-[**R**])；在**Windows**环境下使用快捷键[**Ctrl**]-[**R**] )。详细内容请查看**187**页。

## 6 使用操作SY N T H S 和 P A T C H E S

## 概述

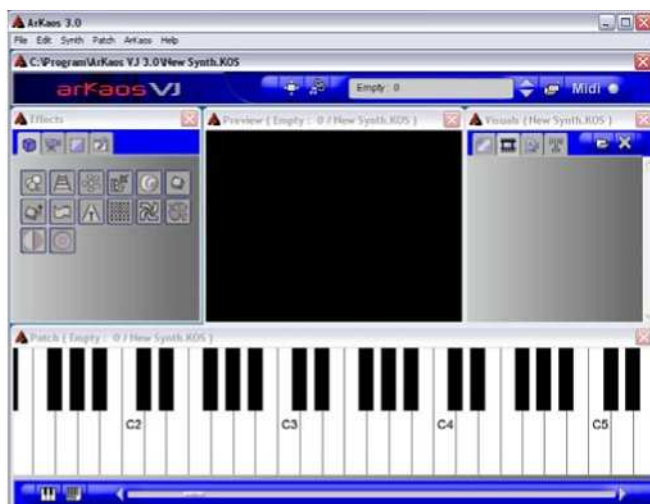
如前所述，“基本概念”，Arkaos VJ的主要文件形式就是Synth。一个Synth文件包括一个视频列表、多达128个配接和其它额外设置。

本章节将讲述如何创建和操作Synth文件，以及每种操作可使用的设置。还有一些关于Patch的基本概念和相关内容。接下来的几章将讲述如何实地设置Patches，包括它们所使用的效果和视频。

## 创建SYNTH（合成）文件

您可使用以下方法创建新Synth（合成）文件：

1. 在文件菜单中选择“New”。  
打开标准文件对话框。
2. 输入Synth的名称和位置。  
使用“New Folder”新文件夹按钮创建Synth文件和视频的新项目文件夹不仅很方便，而且您添加在Synth的视频文件可以随之保存在该文件夹里。
3. 点击保存。  
创建新的Synth文件，打开Synth面板窗口及其它Arkaos VJ窗口。



其它相关的**ArKaos VJ** 窗口可以按以下方式打开（如果已经打开，可按此方法激活）：

效果窗口：在**Synth** 菜单中选择“**Effects**”。

您可以在**Mac** 环境下使用快捷键 [a]-[2]；在 **PC**机上使用快捷键 [Ctrl]-[2]。

视频窗口：在**Synth**菜单中选择“**Visuals**”。

您可以在**Mac** 上使用快捷键 [a]-[1]；在**PC**机上使用快捷键 [Ctrl]-[1]。

配接窗口：点击**Synth**窗口上的**Show Patch** 显示配接窗口图标。

预览窗口：在**Arkaos**菜单中选择“**Show Preview**”显示预览。

您可以在**Mac** 上使用快捷键[a]-[P]；在 **Windows** 环境下使用快捷键[Ctrl]-[P]。

## 保存、开启和关闭合成

### 开启合成

如果要打开保存在硬盘里的**Synth**，请按以下步骤操作：

在文件菜单中选择“**Open**”打开，并找到所需的扩展名为**.kos**的文件。

您可以在**Mac**上使用快捷键 [a]-[O]；在**Windows** 环境下使用快捷键[Ctrl]-[O]。

或者……

双击文件夹里的**Synth**文件(**Mac OS**) 或搜索引擎(**Windows**)。或……

在文件菜单的最近列表中选择**Synth** 文件。

**ArKaos VJ**可保留并列出最近**10**个已打开文件名，方便快速查找。

**ArKaos VJ** 允许您同时打开几个**Synths**文件。

---

*这个版本的**Arkaos VJ**的文件格式与原来的版本相同，因此即使是在旧版本中创建的**Synth**文件，在新的**Arkaos VJ**中也可以打开，另一方面，在新版本中创建的文件在旧版本中则不一定能打开，因为它所具有的新性能和效果在旧版本中不一定具备。*

---

## 关闭和打开Synth文件

请任选一种方式关闭Synth文件：

点击Synth窗口的关闭栏。或……

在文件菜单中选择“Close”关闭。

您可以在Mac上使用快捷键[⌘]-[W]；在Windows环境下使用快捷键[Ctrl]-[W]。注意：Synth窗口必须是被激活窗口。如果还有其它窗口是处于激活状态，选择Close只会关闭那个窗口，而不是Synth。

如果打开了多个Synth窗口，只能关闭当前处于活跃状态的Synth。

如果Synth包括未保存的内容，在关闭前会弹出对话框询问是否需要保存。

## 保存Synth

如需保存Synth，请在文件菜单中选择“Save”保存（或在Mac上使用快捷键[⌘]-[S]；在Windows上使用快捷键[Ctrl]-[S]）。

保存Synth时会保存所有用事件记录仪录制下来的序列（详情请看189页）。

如需用不同名称或不同位置保存Synth，请在文件菜单中选择“Save As”另存为。

如果您需要保存某个Synth文件的复件，或保存它的修订本，同时也要保存它的原文时，这个功能很实用。

如果Synth中包括电影文件，而您又把它保存在另一个位置，请确保在Movie Folder电影文件夹对话框中激活“Anywhere”所有位置，以便能使Synth找到相关电影文件（详情请看79页）。

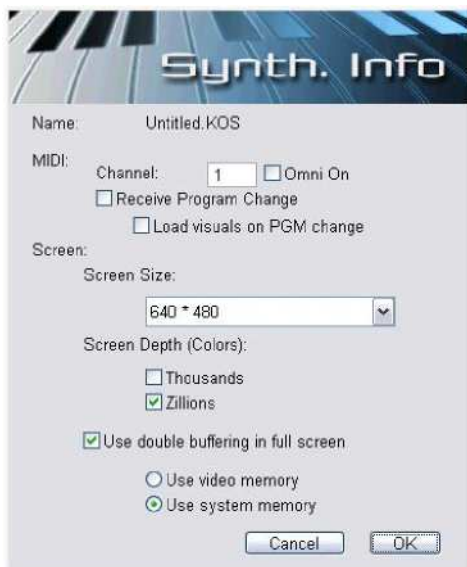


## 在Synth文件中设置屏幕显示

您可以为每个Synth分别设置屏幕显示，这种设置与21页和31页中分别描述的“配置—Windows”和“配置—Mac”章节所阐述的设置主显示屏幕有所区别。

请按以下步骤在Synth中设置屏幕显示：

1. 在Synth菜单中选择“Get Synth Info”获得Synth信息。打开Synth 信息对话框。



2. 选择所需的屏幕大小。

屏幕的大小应该与您将使用的视频大小相匹配。您也应该选择一个您的显示器能实际操作的屏幕大小，并要考虑到它能处理的最大精度，以及处理数据的能力，因此对处理器和系统母线的要求也相对更高些。

**640 x 480** 是应用在大多数文件和应用中最基本的尺寸/精度。这就要求计算机的配置和视频显示质量两者之间要能达到很好的平衡。

显示标准的PAL/SECAM电视或录像时，**720 x 576** 是最佳的精度选择。

使用具有快速处理器和图形输出的计算机时，**800 x 600** 和 **1024 x 768** 是最佳的精度选择。

### 3. 选择所需的屏幕深度

这是用于显示视频的颜色数量。它与屏幕大小和精度对处理器的要求一样，更高的色深需要更强的处理器和更快的系统总线。

或者可用另一个方法：可用“**Use double buffering in full screen**”在全屏使用双缓冲激活

详细内容请看下文。

### 4. 完成后，点击**OK**，关闭对话框。

## 关于双缓冲

激活选项“**Use double buffering in full screen**”在全屏使用双缓冲功能，可以使在Arkaos中显示的所有内容在直接覆写到屏幕前先保存在“离屏”储存中。这个性能既有优点也有缺点：

- 激活双缓冲有可能同时播放几个音键或视像层（请看65页），而且不会产生未激活时有可能发生的闪烁现象。
- 另一方面，具有额外内存的缓冲器会增加计算机和系统的负荷，因此会削弱它的效果展现。

如果您在Windows环境下运行并选择激活“**Use double buffering in full screen**”在全屏使用双缓冲，您必须决定图形缓存使用在系统内存还是视频内存（在显卡上的内存）。请看下文查看详细内容。

这个问题会经常使用系统内存用于图形缓冲器，如果使用Mac机则不存在这个问题，因为它总是为图形缓冲器使用系统内存。

## 关于双缓冲的PC内存问题

关于PC机的图形缓冲器使用系统内存或视频内存的问题，还有几个技术方面的问题需要考虑：

- 如果您的系统内存空间仅够运行Arkaos VJ（请看第8页），您应该使用视频内存——显卡上的内存空足已足够（请看下文）。
- 如果您决定使用视频内存，应该确定您的显卡上除了有足够的内存空间容纳帧缓存（需要保存屏幕内容的内存空间）以外，还有足够空间处理各种运算需求。帧缓存所需的尺寸大小，由您使用的分辨率和显存的工作带宽（8比特、16比特、32比特等）所决定。不太严格地说，在分辨率为1024x768，64比特的显存，其帧缓存就需要4MB。

- 目前来说，显卡的内存通常比系统内存的运行速度快，虽然这个速度是由显卡的内存类型决定。如果您的显卡配备传统的**DRAM**，那么它的速度跟系统内存的系统区别不大，但如果您的显卡配备**VRAM**的话，那么它的速度就远远快于系统内存，因为这种内存是双端口的（可同时进行阅读和覆写操作）。
- 如果您的显卡是通过**AGP**连接并具有相当可观的**RAM**，那么您的缓冲器将获益匪浅，因为**AGP**可以使显示把传统的系统内存用在运算方面，而把其它空间腾出来给帧缓存。
- 如果您正在使用反馈机制（详情请看100页），您应该使用系统内存。否则，系统的运行将严重降级并明显减慢。

如果不确定所使用的是何种内存，可以通过点击Arkaos菜单的“**Display Statistics**”显示统计选项，以全屏模式回播视频，来测试哪种选项的运行效果最出色。比较一下同时使用视频和系统内存的速率如何。较高的运行速度代表较好的运行效果。

## 在Synth文件中设置MIDI信号

我们已分别在21页的“配置——Windows”和31页的“配置——Mac”，讲述了如何设置Arkaos VJ，使它可以回应从正确渠道发出的MIDI信号。这个设置是对所有创建和使用的Synth文件都是有效的。但是，还有一部分MIDI信号是为每个Synth文件单独设置的：

1. 如有需要，点击激活Synth Panel Synth面板窗口。
2. 在Synth菜单中选择“Get Synth Info”获得Synth信息  
打开Synth对话框，在对话框上半部分显示MIDI设置。



3. 把MIDI的接受通道与MIDI的发送通道值设置一致。  
现在，ArKaos VJ 只会回应在这个MIDI通道上发出的MIDI信号。
4. 如果您希望不管哪个MIDI通道发送信号，Arkaos VJ都能回应MIDI装置中发出的信号，请激活“Omni On”选项。  
这样会使 ArKaos VJ回应所有16个MIDI通道所发出的信号。如果您打算连接多台MIDI装置并区分每台装置发出的信号及对应通道，请不要激活该选项。
5. 如果您希望用MIDI Program Change程序更改信息这个选项在配接之间转换，请激活“Receive Program Change”接收程序更改信息选项。  
详细内容请查看176页。
6. 如果您希望把新配接的视频预先保存在内存上，以加快播放的速度，请激活“Load Visuals On Program Change”在程序更改上下载视频选项。  
详细内容请查看176页。
7. 点击OK。

## 指定电影文件的路径

**ArKaos VJ**允许您把电影文件放在硬盘上的任何位置，把它们放在相同的文件夹上作为**Synth**文件，可以加快取用速度（如果您的系统速度够快，这个可能不是问题）。

如需指定电影文件的路径，可按以下步骤操作：

在**Synth**菜单中选择“**Movie Folder...**”电影文件夹。  
对话框打开后，出现两个选项：



如果您希望在相同的文件夹中把电影文件储存为**Synth**文件，选择“**In the same folder...**”在相同文件夹中，可以获得最快的取用速度。  
如果您希望把电影文件保存在硬盘上的任何地方，请选择“**Anywhere**”任何地方。

注意，如果您后来希望把电影文件重新作为**Synth**文件放在相同的文件夹中，但仍激活该选项，那么这个电影文件仍然可以找到。这是因为**ArKaos**会首先尝试在原来的位置搜寻电影，然后再在相同的文件夹中搜寻**Synth**文件

## 创建配接

本章节将简短介绍与配接相关的Synth窗口的基本操作程序。请查看章节“**Setting up the visuals**”查看视频学习如何实际操作设立和创建配接。

## 打开配接窗口

要打开Patch窗口，请按以下步骤操作：

1. 在Synth面板上点击上下两个箭头，选择所需的Patch。  
上下两个箭头分别代表下一个/前一个配接。
2. 在Synth窗口点击**Show Patch** 显示Patch窗口按钮。  
出现配有选定配接的新配接窗口。



## 选择配接

一个Synth里面可包括多达128个配接(虽然只有极少数情况下才需要使用那么多配接)，而且您可以同时使用所有这些配接。

在Synth窗口显示当前配接的名称。它也会出现在视频窗口、配接窗口和预览窗口——当您打开多个Synth和/或配接时，这种方式有助于区分相关的窗口。在Arkaos VJ里有三种方法可以选择打开的配接：

在Synth窗口点击上下箭头选择所城的配接，然后点击**Show Patch** 显示配接窗口。

直接在打开的配接窗口内点击选择相应配接。  
关于如何打开配接窗口，请看以上指引。

通过**MIDI Program Change**MIDI程序改变信息在配接之间转换。  
详情请查看176页。

## 复制配接

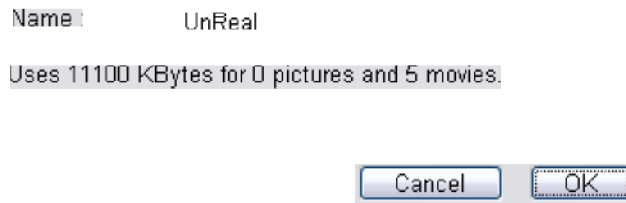
您可以复制整个配接并把它粘贴到另一个全新的空白配接上。请确定您希望复制的配接上没有选定任何内容，然后如常使用复制和粘贴命令。

## 关于如何给配接命名和获取信息

既然在一个Synth里面可以有高达128个配接，就可以根据它们的用途和用法为它们命名。

可以在配接信息窗口处完成，该窗口可提供本配接所包含的内存总量——是配接操作目的一个非常有用的性能：

1. 用上述方法打开并选定所需配接窗口，并确认激活。
2. 在配接菜单中选择“Get Patch Info”获取配接信息。  
打开配接信息窗口。内容包括应用在配接里面的图片和电影数量，以及储存这些内容的内存总量。它也包括配接的名称栏。



3. 若要重新命名配接，可输入新名称然后点击 **OK**。  
新名称显示在配接窗口的标题栏、Synth控制面板窗口的配接部分。

配接的默认名称为“空白0”至“空白127”。由于这些数字都是对应每个配接的MIDI程序更改号码，因此最好是把它放在配接名称的后面。这样假如后来您想通过MIDI信号更改配接内容，也能很快找到相应的配接。关于MIDI程序更改的详细内容，请查看176页。

## 设置视频



## 准备工作

准备视频时，请参考以下指引：

## 概述

每个视频的大小应与**Synth**指定的屏幕大小相匹配（请看75页）。这样要求的目的是为了让图片能完全覆盖整个屏幕。**ArKaos VJ** 具有根据任意视频变更屏幕大小的性能，不过如果图片的原来大小与所需的屏幕大小相差无几或非常接近，那么出来的效果就是最理想的效果。

## 静止图片文件格式

**ArKaos VJ** 可以读取以下格式的图片文件：

- **PICT**: 是Macintosh机的标准图片格式。
- **BMP**: Windows平台的标准图片格式。
- **JPEG**: 压缩型图片格式，尤其适合应用于互联网。

## 图片文件需考虑的事项

以下是使用图片格式时需考虑的事项：

- 图片文件可放置在硬盘上的任何位置，不过为了方便起见，最好还是能根据各个项目，把相应的图片与**Synth**文件集中放置管理。
- 为了在计算机运行速度和视频质量之间取得良好的平衡，我们建议您在全屏显示视频时使用大小为**640×480**的像素以及精度为（或其中较平均的分布率）**72 dpi**。
- 由于**JPEG**是三种文件支持格式中最小的图片格式，因此可作为视频的专用文件格式。**JPEG** 图片使用压缩法，而且当把图片转换为这种格式时，大多数图片编辑应用功能允许指定压缩率。根据应用条件的区别，压缩比例会有所差异，不过根据一般规律，如果希望视频质量能够清晰准确，应该使用较低的图片压缩率。如果使用您设想的压缩率会减少图片大小，应该考虑使用较高的压缩率。
- 您可以使用**16**比特（几万种颜色）或**32**比特（几百万种颜色）的图片文件。图片的颜色种类越多，图片质量就越清晰，对于计算机的要求也越高，**Synth**文件要求的容量也越大。**16**比特的图片尺寸小些，但下载速度也更快些。

## 电影文件格式

**ArKaos VJ** 可以使用以下格式的动态视频:

- **QuickTime**电影 (**MOV**)
- **Windows**的视频电影 (**AVI**)
- **Flash** 动态文件 (**SWF**)

### 电影文件需注意的问题

以下是使用电影文件时需注意的问题:

- 电影文件的尺寸最好是**Synth**屏幕尺寸的倍数。例如: 尺寸为**160×120**的电影可以在尺寸为其**4**倍的屏幕上放映, 即**640×480**屏幕。
- 确认所有的电影以独立格式保存 (胜于其它电影指示)。
- 我们建议您把需要用到的电影文件保存在与**Synth**文件相同的文件夹中, 因为这样可以用最快的速度取用文件。不过您也可以使用**Synth**菜单中的“**Movie folder**”电影文件夹对话框 (请看**79**页) 来指定在硬盘上放置的电影文件。
- 一般来说用预处理工具精调电影文件是个不错的方法。把声音从电影文件中剔除掉是保存电影的较好方式。

## Visuals视频窗口

视频窗口包括所有应用在**Synth**的视频种类(图片、电影、现场视频输入和**Flash** 文字)。注意在**Synth**中,所有配接都是共用一个视频窗口的。



## 打开视频窗口

在**Synth**菜单中选择“**Visuals**”视频,打开视频窗口(或在**Mac OS**环境下使用快捷键[**a**]-[**I**];在**Windows**环境下使用快捷键[**Ctrl**]-[**I**])。

## 在不同的视频类型中转换

视频窗口中包括4个方格,每个方格代表不同类型的视频图像:静态图像、电影、视频流和**Flash**文字。如需选择其中一个方格,可点击视频窗口顶部的按钮。

## 输入视频

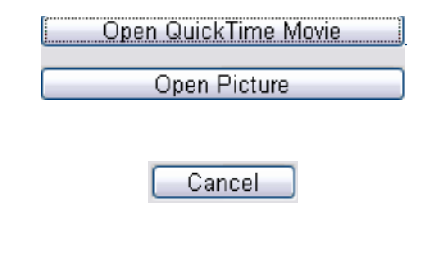
把视频输入到Arkaos VJ里面有几个方法：

### 使用鼠标拖拽方法

1. 打开视频窗口。
2. 把需要输入的视频放置在Mac OS 的文件夹中或Windows的Explorer中。您需要把打开的几个窗口排列好，这样当激活Arkaos VJ时才能看到窗口。
3. 从Finder 或Explorer 中把文件图标拖到视频窗口。ArKaos VJ可自动把视频放在恰当的列表中。

### 使用输入命令

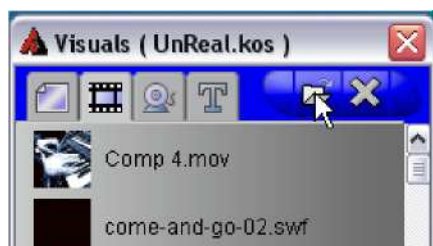
1. 在文件菜单中选择“Import”输入，打开对话框。



2. 点击相应按钮，选择需要输入电影还是图片。这时会出现一个标准的对话框。
3. 把需要输入的文件放置好并点击“Open”打开。视频图标现已添加到恰当的列表中。

## 使用输入按钮

1. 在视频窗口点击相应按钮，选择是输入静态图片还是电影。
2. 点击视频窗口上的**Import**输入按钮。出现一个标准的对话框。



3. 放置好需要输入的文件并点击 **“Open”** 打开。该视频图标已添加到列表中。

## 直接输入到配接窗口中

您可以用以下其中一种方法直接把视频输入到配接窗口。通过把文件拖到配接窗口的键盘上就可以：

1. 把所需的视频放在**Mac OS Finder**或**Windows Explorer**中。您要把窗口排列好，这样激活**Arkaos VJ**时才可以同时看到它们。
2. 直接把图标拖到配接窗口中所需的按键中。相应的图标也放在视频窗口的恰当列表中。

在配接窗口中通过把文件输入到键盘上：

1. 在配接窗口中双击按键上的视频部分。打开输入对话框。
2. 点击相应按钮，选择是输入电影还是图片。出现标准对话框。
3. 把需要输入的文件放好并点击 **“Open”** 打开。 视频图标已放在按键上和视频窗口的恰当列表中。

## 把视频流输入到ArKaos VJ中

您可以把现场视频输入到ArKaos VJ中。可以把它分配到按键上，并配上效果然后进行演示播放，就象“普通”视频那样。

首先需要连接并装配好视频设备，例如网络摄像机。所有可通过USB接口、Firewire和acquisition card连接的设备，只要能够与Direct X (Windows) 或者QuickTime (Mac OS)兼容，都可以使用。

如果连接并设置好视频设备，在视频窗口的Streaming Video list视频流列表中可以看到表示视频设备的图标。

您可以双击该图标打开一个独立的窗口，在那可以预览视频输入。

如果您希望把该视频设备配接到ArKaos VJ上，请在列表中选择视频流输入源图标，并在视频窗口的右上角点击图标。这样就打开了设备的配置对话框，可在对话框中指定它的Frame rate、精度、视频标准等信息。对话框中的具体内容视乎连接的设备 and 操作系统而定。



点击此处打开视频设备配置对话框。

当您把视频流输入放在按键上后，您也许会经常打开“Latch”功能（详情请看107页），以便使视频可以连续播放。

## 在视频窗口删除视频内容

可用以下三种方法从视频窗口中删除视频:

- 点击需要删除的视频, 然后在编辑菜单中选择“Clear”清除。
- 选定所需的视频, 在Mac OS 环境下用快捷键[a]-[Delete]; 在Windows 环境下用快捷键 [Ctrl]-[Delete] 。
- 点击所需的视频, 然后点击Delete删除。



在视频窗口中删除视频的同时, 也会删除掉Synth文件中所有配接中该视频的全部相关参数。

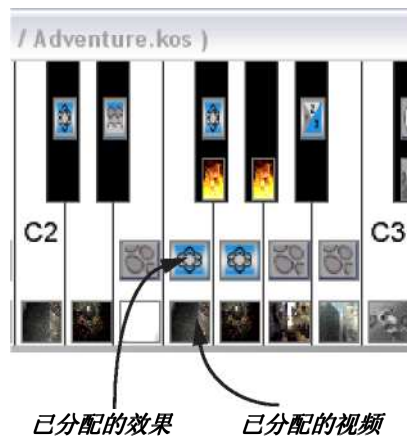
---

*注意: 不能从视频流列表中把视频删除掉! 这是因为在视频流列表中的图标其实并不是真正的视频, 只是所连接视频设备的代表。*

---

## 视频——普通操作

把视频分配到按键上



*Various assigned visuals and effects in the keyboard layout.*

**ArKaos VJ** 允许把视频和/或效果分配到每个MIDI键盘或计算机键盘的按键上。每个按键包括两个“部分”——上半部分负责视频，下半部分负责效果。

- **MIDI**键盘的上半部分负责效果，下半部分负责视频。
- 计算机键盘的左边负责视频，右边负责效果。

当视频分配到按键上时，该部分就会出现视频的图标。如下所述，把视频分配到按键上有几种方法：



在视频窗口上把视频图标拖下来。

点击所需的图标，把它拖到配接窗口，然后把它放在你希望分配的按键的下半部分。



*Click and drag a visual icon from the list..*

*...and drop it on the lower cell of the desired key in the Patch window.*

在Finder (Mac OS)或Explorer (Windows)中拖动视频图标。然后在Finder/Explorer 中，如上所述点击并拖动图标，放在按键的相应部分。

在配接窗口的键盘上双击按键的空白部分。

打开对话框后，您可以在其中选择输入图片或电影文件，正如您在文件菜单中选择“Import”输入那样。

在配接窗口键盘中把视频图标从一个按键上复制到另一个按键上。如果您把视频图标从一个按键上拖动到另一个按键上，其实您已经在做复制的工作了。在不同的配接窗口中，这个功能也同样适用。

使用编辑菜单中的剪切、复制和粘贴命令。

首先选定源部分，然后再使用剪切或复制命令。然后选定目标部分使用粘贴命令。如果您喜欢，可以重复粘贴操作。

## 查看视频

如果您的视频窗口有大量的视频，很难全部记住它们的样子。不过，您可以通过点击显示视频的方法，查看视频效果，这种做法不会真正触发视频：

1. 在视频窗口双击某个视频图标。  
视频会在另一个独立的窗口中打开。这个独立窗口有大小两种尺寸，具体要看预览窗口是否开启。如果需要窗口显示得大些，就要先关闭预览窗口。
2. 如果视频是电影文件，可以使用窗口底部的控制键看看视频效果。  
这些包括（从左至右）播放/停止按钮、电影传输滑杆（使您可以任何速度查看电影的任一部分）和使电影前进或后退的按钮或选项。



3. 完成后点击窗口的关闭栏。

## 在按键上删除视频

如果您只想用一个视频代替另一个视频，并不需要删除第一个视频。但是，在某些情况下需要有空白的按键，因此就要从按键上把某个视频删除。

您可用以下几种方法从按键上挪开某个视频：

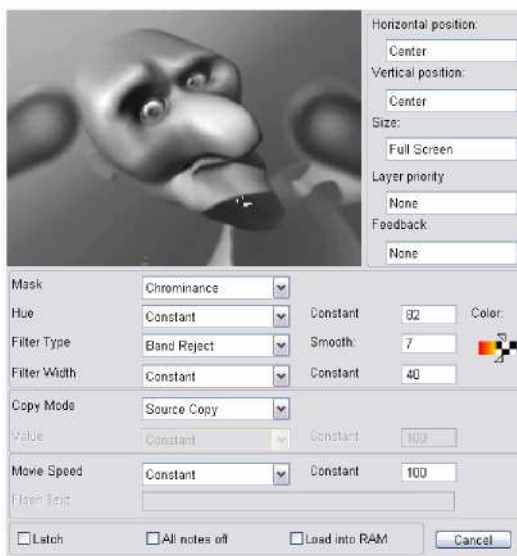
在配接窗口按键中点击视频图标，然后在编辑菜单中选择“Clear”清除。

在配接窗口键盘中点击视频图标，然后在编辑菜单中选择“Cut”剪切。

这样就可以把图标从按键部分挪开，并把它放在剪粘板上，这样它就可以继续应用在其它粘贴操作上。

在配接窗口键盘上点击视频图标，在Mac OS环境下使用快捷键[a]-[Delete]；在Windows环境下使用快捷键[Ctrl]-[Delete]。

## 视频信息对话框



利用视频信息对话框，可以对每个视频做多种设置，例如指定它的大小和位置：

1. 在配接窗口点击所需按键的视频部分。选定的视频会以高亮度显示出来。
2. 在配接菜单中选择“Get Visual Info”获取视频信息。

或者……

在Mac OS 环境下使用快捷键[a]-[I]；在 Windows 环境下使用快捷键 [Ctrl]-[I]。

或者……

只需双击所需的部分。

不过，只有真正有视频分配到该部分时，这样操作才有效。

3. 按需设置，然后点击OK退出对话框并保存所作更改。关于如何设置请看下文。

注意：即使没有视频分配到按键上，您也可以打开视频信息对话框以作为了解！这是因为对话框里的某些设置也可以单独放在按键上应用在效果里面。这样，您就可以无需把视频分配在按键上，都能设置效果。

## 尺寸与位置设置

您可以用左上方的位置栏和右边的三个下拉菜单（“水平位置”、“垂直位置”和“尺寸”）来确定全屏显示时视频的尺寸和位置。

菜单包括以下选项：

### 水平位置

水平位置	功能
------	----

左边 视频位于屏幕的左边。

中央 视频水平居中。

右边 视频位于屏幕的右边。

任何位置 在这个模式中，通过把图片向左右移动您可以自由地沿着水平轴线放置视频。您也可以在方框中指定数值来确定视频的水平位置。只需点击方框并输入所需数值即可。您可以在位置设置框中输入指定数值然后查看效果。不过，如果您不想视频的某个部分处于屏幕显示范围外的话，您输入的数值应该在1-320之间，1代表视频由屏幕的左边开始，320代表视频的边界是屏幕的右边，实际上就是把视频限定在屏幕显示范围内。

为了能自由放置视频，它的尺寸应该小于屏幕！这里涉及到改变视频大小的问题，详情请看下文。

## 垂直位置

	垂直位置	功能
上部		视频位于屏幕上方。
中央		视频垂直居中。
底部		视频位于屏幕下方。
任何位置		在这个模式中您可以通过拖动视频沿着垂直轴自由分配视频位置。您也可以在方框中输入指定数值确定视频位置。只需点击方框并输入所需数值即可。您可以输入任何数值，在方框中查看它的位置。不过如果您不想视频的某个部分处于屏幕显示范围外的话，您输入的数值应该在1-240之间，1代表视频由屏幕的上方，240代表视频的边界是屏幕的下边，实际上就是把视频限定在屏幕显示范围内。

为了能自由放置视频，它的尺寸应该小于屏幕！这里涉及到改变视频大小的问题，详情请看下文。

## 尺寸

尺寸	功能
一半	视频可以常规尺寸的一半显示。
原尺寸	视频将以正常尺寸显示。
双倍	视频可以原尺寸的两倍显示。
全屏	视频会根据屏幕大小显示，占据整个屏幕。 使用这种模式您可以随意重新调整视频的尺寸，没有大小限制。通过菜单右边数值方框可以设定视频的宽度和高度。方框上部分控制宽度，下部分控制高度。 点击方框内部，输入所需数值，就可在定位方框内看到设定后的视频效果。不过——如果您不希望视频超出屏幕显示范围的话，应该把它的宽度和高度设为最大值 <b>640</b> 和 <b>480</b> 。
任意大小	在相称尺寸这个模式中，您可以自如地在方框中输入宽度和高度的数值来调整视频的尺寸。不过，这个尺寸是成比例的，换句话说，当你重新调整它的宽度时，它的高度会自动发生相应的改变，反之亦然。采用这种模式时，不管如何调整视频尺寸，原来的尺寸都会保留。点击方框内部并输入所需数值——上半部分控制宽度，下半部分控制高度。您可以指定所需的任何数值并在位置方框中查看调整后的视频效果。不过——如果您不希望视频超出屏幕显示范围的话，应该把它的宽度和高度设为最大值 <b>640</b> 和 <b>480</b> 。

## 视像层优先设置

当您应用Arkaos VJ的多层视像同时显示功能时（65页中有详细描述），这个菜单中包括许多对应多层视像的选项，都是非常实用的。使用几个视像层时，可以同时显示几个视像层或效果——每个视像层包括一种效果。在这种情况下，您也许需要把某种效果（例如三维隧道）占据整个屏幕作为背景，而同时其它效果则在它的上面显示。您可以应用视像层优先设置来达到这种效果。

下拉菜单包括以下选项：

选项	功能
没有	该按键没有激活视像层优先设置。
总是作为前台活动	在激活这个选项时，不管您激活了多少个按键以及它们之间的顺序，ArKaos VJ只会响应最后按下的按键。因此，按键上的视频或效果总是在前面显示，而其它视频或效果则在它的后面显示。
总是作为背景活动	激活这个选项时，不管您按了多少个键，也不管它们之间的顺序如何，ArKaos VJ都只会显示第一次按下的按键。因此，该按键的视频或效果总是作为背景显示，允许其它视频或效果在它的画面上显示。

**注意：**如果您希望应用视像层优先设置功能，不一定非要把视频分配到按键上。如有需要，即使分配在按键上的是效果，这个功能也同样可以应用。如需访问没分配视频按键上的参数，只需点击按键，打开视频信息对话框，或使用快捷键（在 Mac OS环境下使用 [a]-[I]；在Windows环境下使用 Ctrl]-[I]）。

**还要注意：**如果您同时播放几个激活了视像优先的按键（前面或背景），第一个按下的按键上的视频或效果会停止显示，并由第二个按下的按键上的视频或效果取代。它们不能同时显示。

## 反馈

**ArKaos VJ** 的反馈机制可以用来产生有趣的重复效果。

当按键的反馈选项激活后，按键的输出（配合效果的视频、或只是效果）会送到暂时内存缓冲器，然后返回到按键的输入端。这样就会使图片与原来的那个相配，只会有一些延时和形状上有些许改变，与原来的图片一起出现在屏幕上。

可以使用以下反馈选项：

反馈设置	描述
没有	无法应用反馈机制。
当前	在同时播放多个视像层时（详情请看65页），只有当前的视像层（被按键触发的，并触发了这个选项）会受到反馈机制的影响。
全部	在同时播放多个视像层时，即使只有一个视像层激活了这个选项，其它所有激活的视像层都会受到影响。

注意：如果您想应用反馈机制，在按键上不一定非要分配视频。如有需要，它也可以单单分配效果在上面。如需访问没有分配视频的按键上的上述参数，只需点击按键打开视频信息对话框，或在 **Mac OS** 环境下使用快捷键 **a]-[I]**；在 **Windows** 环境下使用快捷键 **[Ctrl]-[I]**）。



## 蒙版设置

如果您使用多个视像层（详情请看65页），蒙版设置可以使视频的某个部分完全或部分透明，这样就能显示遮盖住的视频，产生合成图像。

可以使用以下的蒙版参数：

### 蒙版

在这里您可以选择蒙版类型：

蒙版类型	功能
无	没有应用任何蒙版。
背景复制	视频的背景部分被遮盖，只能看见视频的前景部分。背景变为黑色，换句话说黑色部分的视频将被遮盖，成为看不见的部分。
亮度	这种类型的蒙版效果，根据设置的亮度数值不同而有所区别。您可以指定一个亮度范围，那么视频中所有位于这个范围内的部分都会被遮盖（请看下文如何指定蒙版范围）。
色度	这种类型的蒙版效果，根据设置色度数值不同而有所区别。您可以指定一个颜色范围，那么视频中所有位于这个范围内的部分将被遮盖（请看下文如何指定蒙版范围）。
透度	许多图片编辑应用软件都允许用户把透明信息作为Alpha通道保存在图片中。Alpha通道可包括许多内容，例如色度范围或色度选择等。如果您输入到Arkaos VJ中的某个视频包括一个Alpha通道，您可以应用这个选项。当这个视频在Arkaos VJ中显示时，这个Alpha通道就会变为透明。不过要注意：只有当Synth的屏幕色深设置为32比特，具有几百万种颜色时，才可以应用这个选项。（请看75页）。

注意：蒙版设置是与复制模式（请看104页）这种功能配合使用的。换句话说蒙版设置的实际效果实际上也取决于复制模式如何设置，反之亦然。如果能够多尝试两种设置组合的效果，可以寻找出最佳的配合。

还要注意：您也可以在只分配了效果的按键上应用蒙版设置，那么这个可以应用蒙版设置的效果就是全屏显示时的蒙版效果——例如：老电影、对比和兴奋效果。

## 亮度/色调

这个设置，只有当蒙版类型选择了“亮度”或“色度”时才有效（如上文所述）。这个数值控制蒙版的位置范围——例如：蒙版应该影响哪个范围的亮度或色度值。

在菜单中您可以选择是把亮度或色度范围蒙版应用在静止的图片中，还是用MIDI装置采用实时控制。

如果您希望把蒙版应用在静止图片中，请在下拉菜单中选择“Constant”。在这种情况下，您可以指定蒙版的亮度或色度范围用滑杆控制或直接输入到方框中（请看下文）。

如果您用MIDI装置采用实时控制来改变蒙版的亮度或色度设置，请选择“Controller”，如果是这种情况，请在方框右边输入所需的MIDI装置号码。

## 过滤类型

这个设置，只有当蒙版类型选择了“亮度”或“色度”时才有效（如上文所述）。

这个选项可以让您确定，您所指定的亮度或色度范围是应用在蒙版范围内还是范围外。

如果您选择了“Band Reject”，那么当显示视频时，您为蒙版指定的亮度或色度范围将会被遮盖并设置为透明。

如果您选择了“Band Pass”，那么在显示视频时，您为蒙版指定的亮度或色度范围以外的视频部分将会被遮盖并设置为透明。

## 过滤范围

这个设置，当只有蒙版类型选择了“亮度”或“色度”时才有效（如上文所述）。这个数值可以控制您所指定的“亮度/色调”参数（请看上文）的亮度或色度范围的宽度。

在菜单中您可以选择，亮度或色度的蒙版范围，是应用于静止图片还是应用于MIDI装置实时控制的视频上。

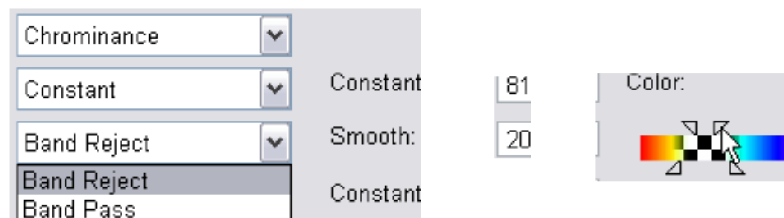
如果您希望应用静止蒙版范围宽度的话，请选择下拉菜单中的“Constant”。然后，您可以用滑杆或右下方的数值方框，指定蒙版的亮度或色度范围的宽度（请看下文）。

如果您希望用MIDI装置实时改变蒙版的亮度或色度范围的宽度，请选择“Controller”。然后在底部的数值方框中输入所需的MIDI装置号码。

## 范围滑杆

如果您选择“Luminance”或“Chrominance”作为蒙版类型，并指定了位于“Luminance/Hue”或“Filter Width”项下的“Constant”位于对话框右边的滑杆可以用来设置蒙版范围的位置和宽度。

点击并拖拽滚动条的上半部分，改变范围的大小。



如果您要改变蒙版的亮度，那么那个比例尺就会显示亮度范围。把滑杆拖到左边调整亮度，调到左边是更暗些，调到右边是更亮些。

如果您的蒙版是基于色度基础上的，比例尺会显示颜色范围。点击并拖拽滑杆，选择恰当的颜色。

位于下方的滑杆可以用来改变“Smooth”（柔化）的数值。

柔化选项可以使蒙版的边界变得柔和。通过点击和拖拽下方的滑杆可以延伸柔化的范围。

当您用滑杆设置时，可以在左边的方框上看到数值。反过来，您也可以直接在方框中输入数字进行设置。

## 复制模式

如果您正在打开多个视像层（详情请看65页），那么您可以通过使用复制模式来设定当一个视频与另一个视频叠层出现时，该如何显示，换句话说，视像层之间应该如何结合或混合在一起。

根据各个视频所设定的颜色数量和数值不同，以及不同的运算和结合方式，出现的视频组合效果也千差万别。实际上一个图像结合了三条颜色通道——红、绿、蓝。决定图像实际颜色的是这三条通道的数值——RGB值。如果三条颜色通道同时达到最大值，那么搭配出来的颜色就是白色。反之，如果三条颜色通道同时达到最小值，那么搭配出来的颜色就是黑色。

所以其实不同的颜色是由三条颜色通道之间不同数值的组合搭配出来的。在Arkaos VJ中视频的组合效果，取决于这个视频的颜色通道数值，如何与另一个视频的颜色通道数值互相折算与抵消。

以下这些在复制模式弹出菜单中的各个选项，均可以使视频的颜色数值发生改变：

复制模式	描述
源复制	屏幕将完全被视频刷新，也就是说视频将完全覆盖屏幕原来显示的视频而不是与之组合成新视频。
透明	视频可呈出不同程度的透明现象，使您可以透过这个视频看到位于它下面的视频。透明的程度可以通过设定常量来控制，也可以利用MIDI装置根据需要进行控制。在透明下拉菜单中选择“Constant”持续或“Controller”控制器，然后在右边的方框中输入数值即可。如果您选择了“Constant”，那么您就输入一个数值来固定透明程度；如果您选择了“Controller”，那么您可以指定希望应用的MIDI装置。

复制模式	描述
添加	采用这种模式后，视频每个颜色通道的数值都添加到原来视频（位于下面的视频）的相应通道数值上。
减少	采用这种模式后，原来视频的每个颜色通道数值都会减少。这样有可能使颜色数值变为负数，颜色会有很大的改变。
乘法	采用这种模式后，原来视频的每个颜色通道数值会成倍增长。数值成倍增长会使颜色变深。
最小值	采用这种模式后，由于结合各个视频颜色通道的数值而产生的最小值会添加到所有颜色通道数值中。例如：会产生最深的颜色（数值最小），从而增加两个视频的深色部分。
最大值	采用这种模式后，由于结合各个视频颜色通道的数值而产生的最大值会添加到所有颜色通道数值中。例如：会产生最淡的颜色，从而增加两个视频的浅色部分。

**注意：** 复制模式是与蒙版设置同时配合使用的（请看101页）。换句话说，复制模式设置的最终效果，也要依据蒙版设置的效果而定，反之亦然。可多做几次尝试以获得最佳效果。

**另外：** 您也可以在只分配了效果的按键上应用复制模式设置功能。设置后的效果就是该模式应用于整个屏幕的效果——例如：**Old Film**（老电影）、**Contrast**（对比）和**Delirium**。

## 电影速度

这个菜单上的选项可以控制回播速度或电影的回播位置：

如果选择了“**Constant**”，当您按下按键时，电影会以某个固定速度播放。

在方框中输入数值**100**，电影就会以常速播放；如果是**100**以下的数值，电影以慢速回播；如果是**100**以上的数值，电影以快速回播。

如果选择了“**Speed Controller**”速度控制器，您可以用MIDI装置控制电影回播速度。在方框中输入用来控制回播速度的MIDI控制器号码。

如果选择了“**Position Controller**”位置控制器，您可以用MIDI装置控制电影回播的位置，例如：从片段到片段——向前或后退等。

在数值框中输入用来控制回播位置的MIDI装置号码。

## 动态文字

您可以在文字框里给分配到按键上的动态图案加上文字并进行编辑。当您按下按键时，您在这里输入的文字会进行转化并与Flash动态图案同时显示出来。

**ArKaos VJ** 有好几种动态图案是专门为以各种方式显示和动态化而设计的。打开**ArKaos VJ**程序文件夹里面的Flash文字文件夹，就可以应用这个特别的功能，在视频

窗口（详见86页）中还可以输入到Flash文字方格中。然后您可以如常把Flash动态图案到按键上（详见87页），并输入您所需的文字。

### Latch 锁定

一般情况下，只要按下按键，就可以播放视频或效果；松开按键时，就停止播放。但是如果启用了**Latch**功能，只要按一下按键，分配在其上的视频或效果可以一直持续播放下去，直到再按一次按键，才能停止播放。

如果您需要把视频流直接输入到**Arkaos VJ**（详情请见89页），并且在播放其它视频和效果的同时，希望这个视频仍然可以继续播放，那么使用**Latch**功能就最恰当不过了。

### 所有效果停止

按下激活了这个选项的按键时，会使其它按键上正在播放的所有视频和效果马上停止。

如果您正在找开多个视像层（详见65页），并启用了**Latch**功能（请看上文），并希望在新视频时清除所有视像层，那么采用这个选项就相当实用。在这种情况下，您可以为这个新视频激活这个选项。

### 下载到RAM里面

这个选项只限于电影文件。

如果激活了**Load into RAM** 这个选项，在配接播放前，电影文件会首先加载到内存当中。

这样会令计算机播放电影变得更“容易”，有时会使电影播放更顺畅。注意：把电影下载到RAM中时，要求硬盘中的空闲RAM也有同样大小的空间，例如：如果电影在硬盘中占据了1MB的空间，那么它在空闲RAM中也同样需要1MB的空间。

如果这个加载到RAM的选项没有激活，那么电影会直接从硬盘中回播出来。如果您的RAM内存不够，你就不要激活这个选项。可是，如果硬盘的运行速度不够快的话，在回播电影时，会令电影出现“跳跃”的情况。我们建议您首先在未激活“**Load into RAM**”这个选项时，把电影播放一遍。如果电影回播没有问题，那么就是一切正常；否则可尝试激活这个选项。

## 8 效 果

## 概述

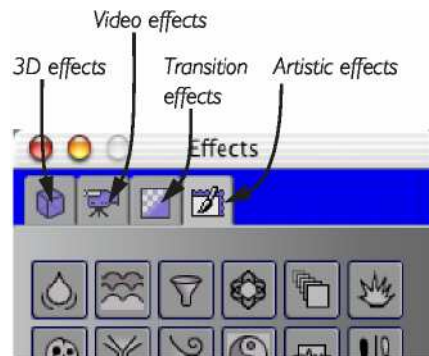
**ArKaos VJ**包括62种效果（如果在Macintosh上运行，可有63种效果），以及一个插件机制，可以容纳更多的效果。本章节将详细讲述这些效果以及它们的用法。

## 效果窗口

效果窗口包括所有内部效果的图标，以及**ArKaos VJ**文件夹中插件文件夹里所有外部效果的图标。

打开效果窗口，点击**Synth**菜单并选择“**Effects...**”效果；或在**Mac OS**环境下使用快捷键[a]-[2]，在**Windows**环境下使用快捷键[Ctrl]-[2]。

效果总共有四大类。如需在类型之进行转换，只需点击位于效果窗口中相应的按钮即可。



The effect category tabs.



## 效果——概述

### 关于插件效果

**ArKaos VJ** 具有许多内置效果。不仅如此，程序还使用插件来添加新效果。程序中包括大量插件效果，放置在**ArKaos VJ**程序文件夹的子文件夹中。当用户激活额外插件时，这些插件就可以使用。请随时登录**ArKaos**网站查询最新资讯。

如需安装插件效果，只需在运行程序前把它拖到**ArKaos VJ**的“**Plug In**”插件文件夹中。

### 把效果分配到按键中

在配接窗口中，把所需的图标放在所需按键的相应位置上，就可以把效果分配到按键上。在**MIDI**键盘中，效果是放置在按键的上半部分，而在计算机键盘中，它是放置在按键的右半部分。

您可以用以下方法分配效果到按键上：

在效果窗口中把所需的效果拖拽出来。

在效果窗口中点击相应的图标，把它拖拽到配接窗口中，并放置在所需按键上。

在配接窗口中把某个按键上的效果图标拖拽到另一个按键上。

这样就能把效果及其设置复制，而原来的设置则保持完好。

在配接窗口中使用标准的剪切、复制和粘贴命令。

### 效果策略

您可以在同一个按键上同时放置效果和视频，或者在一个按键上放置一个视频。请按照以下步骤进行：

如果同一个按键上既有效果又有视频，只会对视频有影响。

如果配有小型的视频，意味着在背景的图片不会受到任何影响。

把效果放置在它自身的按键上，可以应用到整个屏幕上，

您也可以通过同时触发几个按键，把它与其它效果结合起来。

**Hypersize**、**Vortex**、**Warp**和**Size**这几种效果只有当与同一个按键上分配的视频结合时，才可以运行。

## 在按键上清除效果

如果您只想用一个效果取代另一个效果，并没有必要清除掉第一个效果。只需把新效果分配到按键上，它就会自动取代原来的效果。但是有时您需要空白按键的情况，这时您就需要从按键上清除效果，可以按照以下方式进行清除：

在编辑菜单中点击效果图标并选择**Clear**清除。

在编辑菜单中点击效果图标并选择**Cut** 剪切。

这样就可以把按键上的图标删除并将其放置在剪粘板中。这样做的目的就是可以把效果粘贴到其它按键上。

在Mac上点击效果图标并按下快捷键[⌘]-[Delete]，在Windows环境下点击效果图标并按下快捷键[Ctrl]-[Delete]。

## 编辑效果

如果您已经要配接窗口中把某个效果放在按键上，要编辑这个按键上的效果设置是一件轻而易举的事情：

1. 在配接窗口，点击需要编辑的效果图标。打开设置对话框（少数效果是没有设置的，因此这些效果的对话框将不会有任何设置出现）。



以上就是“Larsen”插件效果的选项对话框。

2. 修改所需设置，然后点击OK。退出对话框时如果无需保存所做修改，请点击Cancel取消。

## 出厂效果参数

下文将列出**Arkaos VJ**包括的内置效果，以及它们的图标和参数。

## 三维立体效果

### Aspheroids



这个效果可将图像变成数个不断旋转并跳动的圆球,而且小圆球还聚集在一起组成大圆球(行星)。

这个效果的选项如下:

选项	描述
轨道	这个可以控制行星如何在屏幕上运行。您可以在四种动态图中选择。
行星	数量: 选择行星的数量。最多数量为10。 <ul style="list-style-type: none"><li>透明: 激活这个选项把行星变为透明,使背景可以透过它们显现出来。</li><li>在图像中转换: 一般来说,行星包括图像,并放置在Arkaos的背景色中。通常这个行星包括图像,并放在背景色中。</li><li>激活这个选项后,图像就变成背景,行星也会包括这个背景颜色。</li></ul>
轨道速度	这个选项可以决定行星在屏幕中运行的速度。您可以指定一个不变的数字,以毫秒为单位(数字越小,速度越快);或者需要用来决定速度的MIDI装置的号码。
旋转速度	这个选项可以决定行星围绕它们的轴运行的速度。您可以指定一个不变的数字,以毫秒为单位(数字越小,速度越快);或者需要用来决定速度的MIDI装置的号码。

## Galactic Scrolling



这个效果可以使图像在屏幕中象电影胶片那样一直以卷轴铺开的方式展开。

这个效果的选项如下：

选项	描述
控制	<p>这个效果完成卷轴所需的时间。</p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ <b>设定速度：</b>速度范围在1和65000 毫秒之间。</li><li>▪ <b>调制轮：</b>激活这个选项后，可以用MIDI键盘使用调制轮控制滚动的速度。</li><li>▪ <b>Pitch Wheel：</b>这个选项可以通过MIDI键盘用pitch轮控制滚动。</li><li>▪ <b>MIDI 控制器：</b>这个选项可以分配任何MIDI装置来实时控制滚动。</li></ul>
滚动	<p>设置滚动方向。这些选项是：向上、向下、向后和向前、向前和向后。</p>
Wrapping	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>One Image：</b>选择这个选项后，图像会滚动一次然后消失。</li><li>▪ <b>Wrap Image：</b>选择这个选项后，会有几个图像连续在屏幕上滚动</li></ul>

## PlanetWorks



这个效果可以把图像变为天文馆，里面有几个行星和人造卫星互相围绕进行旋转。

这个效果的选项如下：

	选项	描述
行星		<p>这个选项可以指定行星（以及轨道卫星）的数量。数量最多为10。</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>透明：</b> 激活这个选项，可使行星变为透明。</li><li>• <b>交换图像：</b> 通常行星中包括了图像并且是放在 <b>Arkaos</b> 的背景色中。激活这个选项后，图像会变为背景，而行星则包括背景色。</li></ul>
行星速度		<p>这个选项可以决定行星在屏幕中运行的速度。您可以毫秒为单位设定速度（数字越小，速度越快），或者用来决定速度的<b>MIDI</b>装置号码。</p>
行星尺寸		<p>这个选项可以知道行星的大小。您可以输入某个以百分数为单位的数字，或者用来实时改变行星尺寸的<b>MIDI</b>装置的号码。</p>
行星轨道半径		<p>如果您在屏幕上有几个行星在运行，那么这个选项可以指定行星之间的距离，您可以输入一个固定的百分比数值，或者用来实时改变行星距离的<b>MIDI</b>装置的号码。</p>
旋转速度		<p>这个选项可以决定行星和卫星在自转时的速度。您可以指定某个数字，以毫秒为单位（数字越小，速度越快），或其它用来决定速度的<b>MIDI</b>装置号码。</p>

选项	描述
卫星速度	这个选项可以决定卫星围绕行星旋转的速度。您可以毫秒为单位指定某个数字(数字越小, 旋转速度越快), 或者用来决定速度的 <b>MIDI</b> 装置的号码。
卫星尺寸	这个选项可以决定卫星的尺寸。您可以百分数为单位指定某个数字, 或者用来实时改变卫星尺寸的 <b>MIDI</b> 装置的号码。
卫星轨道半径	这个选项可以用来指定卫星与行星之间的距离。您可以百分数为单位指定某个数字, 或者用来实时改变距离的 <b>MIDI</b> 装置号码。

## 颗粒效果



这个效果可以把图像变成细小的碎片部分，然后以几种方式动画展现出来。这个效果的选项如下：

选项	描述
效果	<p>效果：在这里您可以从预设动画中选择某个数字。</p> <ul style="list-style-type: none"><li>在颗粒效果中的新图像：指示那些颗粒将位于图像之外，而背景将为背景色（默认为黑色）。</li><li>背景中的新图像：指示图像将于背景中显示，而颗粒则为背景色（默认为黑色）。</li></ul>
动画控制	<p>恒定速度：该选项可让您指定动画的速度。您可以以毫秒为单位输入1-65000之间的任何数字。</p> <ul style="list-style-type: none"><li><b>MIDI控制器</b>：该选项可让您分配用来改变动画速度的控制器号码。</li><li>倒转动画：该选项可以把整个动画的序列倒转。例如：如果一个动画完整出现，然后分裂成许多颗粒，但如果激活了这个选项，那么动画出现的顺序就颠倒过来了：先是出现很多小颗粒，然后组合成一幅完整的图像。</li><li>晕船动画：这种效果的动画变化没那么快，而是有节奏按时间规律性地变化，每次在开始动画前似乎都准备停下来。</li></ul>
灯光	<p>无灯光：选择该选项后，将没有灯光效果。</p> <ul style="list-style-type: none"><li>静止灯光：选择该选项后，图像将有连续的、静止的灯光照射效果。</li><li><b>MIDI控制器</b>：选择该选项后，您可以分配任何MIDI控制器控制灯光效果。</li></ul>



选项	描述
半透明	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 不透明：选择该选项后，颗粒都变成实心的，不透明的。</li> <li>▪ <b>Dissolve Far Stuff</b>: 选择该选项后，颗粒都变成透明的，并与背景融合到一起。</li> <li>▪ <b>MIDI 控制器</b>：选择该选项后，您可以分配用来实时控制颗粒透明度的<b>MIDI</b>控制器号码。</li> </ul> <p>该选项可让您在四种颗粒状态中进行选择，其中<b>Sluggish Myriad</b>是最佳状态，但是对系统的要求也最高。</p>
颗粒的数量	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 随机：该选项可令颗粒以随意的间隔和速度旋转，与在动画控制下设置的速度是互相独立、互不干扰的。</li> </ul>
颗粒旋转	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 依据时间：该选项可令颗粒根据动画控制设置的速度同步旋转（持续或<b>MIDI</b>控制器）。</li> <li>▪ <b>MIDI</b>控制器：该选项可让您分配用来实时控制颗粒旋转速度的<b>MIDI</b>控制器的号码。</li> <li>▪ 常量：在动画过程中颗粒的大小始终不变。</li> <li>▪ 收缩然后消失：令颗粒在动画过程中逐渐变小然后渐渐完全消失在屏幕中。</li> </ul>
颗粒尺寸	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>MIDI</b>控制器：该选项可让您分配用来实时控制颗粒大小的<b>MIDI</b>控制器号码。</li> </ul>
Z轴（仅供专业人员）	<p>这是运用在三维图像的法则。它控制着这些物体如何显示，显示前面的，隐藏后面的。它运作的方法是基于从三维影像最远的物体开始显示，然后显示比较靠近的物体，覆盖较远的。当您有兴趣的话，可以去试验一下，不过需要留意的是，它将会消耗非常多的<b>CPU</b>资源。</p>

选项	描述
----	----

### 三维隧道



这个效果可以把图像变为一条立体隧道，给观众一种在其中穿越的感觉。

该效果的选项如下：

选项	描述
铺开轴卷	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>MIDI 控制器：</b> 该选项可分配用来控制在隧道中穿行速度的<b>MIDI</b>控制器的号码。</li> <li>▪ <b>设定速度：</b> 该选项可以毫秒为单位，在1和65000之间指定一个数字作为速度。数字越小，速度越快。</li> <li>▪ <b>晕船运动：</b> 激活该选项后，整个图像象在一艘摇摆不定的大船上晃来晃去，使人有一种晕船的感觉。</li> </ul>
精度	<p>该选项可让您在四种精度中进行选择。如果您拥有一台运行速度很快的片子，应该总是使用<b>Sluggishly Neat</b>这种效果，因为它的画面质量最高。不过这通常都由系统的配置来决定。</p>
灯光	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>无灯光：</b> 该选项可令隧道墙壁没有灯光效果。</li> <li>▪ <b>静止灯光：</b> 静止灯光效果可以照亮隧道墙壁。</li> <li>▪ <b>MIDI控制器：</b> 该选项可让您分配用来实时控制隧道灯光的<b>MIDI</b>控制器号码。</li> <li>▪ <b>向左转：</b> 激活该选项后，隧道会倾向左边。</li> <li>▪ <b>流畅的曲线：</b> 隧道将盘旋并以随意的方向延伸。</li> </ul>
隧道方向	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>MIDI控制器：</b> 该选项可让您分配用来实时控制隧道盘旋和转向的<b>MIDI</b>控制器号码。</li> </ul>
隧道位置	<p>居中： 观众会感觉到行进在隧道的中央。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>缓慢移动：</b> 观众感觉到在隧道之间缓慢穿行。</li> <li>▪ <b>螺旋式旋转：</b> 观众感觉到以螺旋式旋转的方式在隧道中穿行。</li> <li>▪ <b>离心力：</b> 观众可以感觉到在每次旋转时，都被抛离到最远的墙壁处。</li> <li>▪ <b>MIDI 控制器：</b> 该选项可让您分配用来实时控制观众的位置感觉的<b>MIDI</b>控制器号码。</li> </ul>
半透明	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>不透明：</b> 该选项可令隧道墙壁变得不透明。</li> <li>▪ <b>Dissolve Tunnel Ends:</b> 该选项可把墙壁变为透明并与背景融合到一起。</li> </ul>

- 控制器：该选项可让您实时控制墙壁透明度的MIDI控制器号码。

### 三维立方体



该选项可把像变为一个不断旋转并可变大小的立方体。该效果的选项如下：

选项	描述
周期	把图像变为最大尺寸的时间（以毫秒为单位）。
透明	把图像变为透明。
围绕中心旋转	使图像以螺旋运动在屏幕中心不断旋转，由小变大，使观众清晰可见。
向左向右旋转	设置旋转的方向。
旋转角度	您可以在10和60之间选择一个数值。数值越高，旋转的角度就越小
立方体平行或旋转	您可以在1到60之间指定某个数值，确定其在X轴（水平）和Y轴（垂直）方向的旋转速度。数值越高，旋转速度越快。

## Usix 3D



该效果可把图像变为一个在旋转过程中变大和变小的立方体。

该效果的选项如下：

选项	描述
透明	使图像变为透明
变焦	该选项可设置立方体离屏幕的距离。您可以在-10和+10之间选定一个数值，把它设为无变焦效果值。那么立方体会停留在距离屏幕的某个地方。正的数值会使立方体远离屏幕。数值越大，立方体距离屏幕就越远。您也可以输入用来实时变焦立方体的MIDI控制器。
旋转a	这些参数可控制立方体在a轴上的旋转速度和方向。您可以输入一个固定值、MIDI控制器的号码或用MIDI控制器键盘上的Pitch Bend转轮来控制旋转。输入固定值时，旋转的速度和方向的改变取决于您输入的数字是正数还是负数，以及数字的大小。数字“0”代表没有旋转效果。
旋转b	这些参数可控制立方体在b轴上的旋转速度和方向。其它选项都与旋转a的情形相同，除了您可以在MIDI键盘上的调制轮，而不是Pitch Bend轮来控制旋转效果。

## 飘动的旗帜



这个效果可令图像象一面没有完全展开的旗帜，在迎风飘扬。该效果的选项如下：

选项	描述
飘动	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ 振幅：输入百分比数值决定旗帜飘动的幅度。</li><li>▪ 设定速度：以毫秒为单位，在0和65000之间输入一个数字，决定旗帜飘动的速度。数字越小，速度越快。</li><li>▪ MIDI 控制器：输入用来实时控制飘动速度的MIDI控制器号码。</li></ul>
灯光	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ 没有灯光：选择该选项后，旗贴上没有任何灯光效果。</li><li>▪ 静止灯光：在旗帜飘扬时，灯光会照射到其中某些部分。</li><li>▪ MIDI 控制器：选择该选项后，您可以分配用来实时控制灯光效果的MIDI控制器号码。</li></ul>
半透明	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ 不透明：该选项后，旗帜变为实心的不透明。</li><li>▪ Dissolve Far Stuff: 选择该选项后，旗帜离屏幕最远的部分会变为半透明，并与背景融为一体，产生薄薄的阴影，使它的飘扬显得更为逼真。</li><li>▪ MIDI 控制器：您可以分配用来实时控制旗帜透明度的MIDI控制器的号码。</li></ul>
精度	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ 让您在四种精度中选择。如果您的片子运行速度够快，请总是使用Sluggishly Neat模式，因为它的画面质量最高。不过这主要由系统的配置决定。</li></ul>
全屏显示	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ 激活该选项后，旗帜会变大，占据整个屏幕。</li></ul>
离屏幕的距离	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ 固定：意思是旗帜的大小不变。</li><li>▪ MIDI控制器：可让您分配用来实时增大或缩小旗帜尺寸的MIDI控制器号码。</li></ul>

## 平面Plane



创出图像的俯视图。该效果的选项如下：

选项	描述
速度	决定移动的速度和方向。正数代表向前运动，负数代表向后运动。数字越大，运动速度越快。有三种速度可供选择： <ul style="list-style-type: none"><li>▪ 固定：选定后速度会固定下来。</li><li>▪ 循环：选定后速度将根据输入的两个数值范围循环变化。如果负数值或正数值已经圈定的范围，那么，图像就会在向前/向后运动中循环变化。</li><li>▪ <b>MIDI 控制器</b>：输入用来实时控制速度的MIDI控制器号码。</li></ul>
曲线	这可以决定运动的弯曲运动。正数值产生向左运动，负数值产生向右运动。数值越大，曲线的弯度就越大。有三种曲线可供选择： <ul style="list-style-type: none"><li>▪ 固定：选定后速度会固定下来。</li><li>▪ 循环：选下后曲线将在输入的两个数值范围内循环变化。如果正数值或负数值已经圈定某个范围，那么曲线将在左右两个方向之间循环变化。</li><li>▪ <b>MIDI控制器</b>：输入用来实时控制曲线的MIDI控制器号码。</li></ul>
变焦	可使图像变小或变大。固定、循环和 <b>MIDI控制器</b> 选项可用于控制变焦范围。
高度	控制图像飞行的高度。数值越大，高度越高。固定、循环和 <b>MIDI控制器</b> 选项可用于控制这个参数。
观看角度	该选项可以设置透视图。固定、循环和 <b>MIDI控制器</b> 选项可用来控制这个参数。
对称映射	选定后，视频内容将对称重复。
双重表面	可以添加第二层表面，在flight上面。

## 无限变焦



可通过把图案中变焦的图像重复与旋转，创造不断变化的图案。该效果的选项如下：

选项	描述
旋转控制	决定旋转速度。总共有三种选项： <ul style="list-style-type: none"><li>▪ 固定速度：选定后，速度为固定值。</li><li>▪ MIDI位置：输入用来实时控制图像位置的MIDI控制器号码。</li><li>▪ MIDI速度：输入用来实时控制旋转速度的MIDI控制器号码。</li></ul>
变焦控制	决定变焦效果的比率。总共有三种变焦选项： <ul style="list-style-type: none"><li>▪ 固定：选定后，变焦的比率会固定。</li><li>▪ MIDI位置：输入用来实时控制变焦位置的MIDI控制器号码。</li><li>▪ MIDI速度：输入用来实时控制变焦比率的MIDI控制器号码。</li></ul> <p>决定效果所产生的重复图像的数量。数字越小，获得的图像越多。</p>
变焦间隔水平1-4	支配用在效果中的图像精度。“Big”代表最高精度。
纹理尺寸 (大/中/小)	选定后可允许视频作为无限变焦效果来使用。
升级缓冲器(慢些)	
内部模糊	可以增加动画的模糊效果，使整个画面显得更顺畅。

## 节奏



该效果可以不同形状混合两个视频。这个形状也可以被新加入的视频所扭曲。

该效果的选项如下：

选项	描述
形状	<p>可以设定效果的基本形状。可用形状包括圆形、菱形、螺旋形、箭头等。其它形状选项是：</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 重复：可设定形状重复的数量。</li><li>• 混合：可在两种视频中选择转换模式。如果选择了“None”无，那么形状之间的边界就根本不会混合。</li><li>• 宽度：可以界定前景形状的宽度。通过MIDI控制器，用户可以显示前景视频未受影响的效果和渐渐混合的效果（以及背景视频）。</li></ul>
背景	<p>可以选择背景。头两个选项“Inverse colors/Component inversion”只会在前景视频中用倒置，反之黑色/白色选项则会采用黑色或白色图片作为背景。如果选定了“背景”，那么由先前激活的按键产生的视频将会作为背景视频。例如：如果您先按下分配了视频的某个按键，然后按下分配了前景视频和节奏效果的按键，那么视频就会同时播放，并由效果参数控制的传送。</p>
音频输入	<p>这是用来选择某个音频输入是否应该用来缩小形状。选项是无、音频、频谱或节拍检测。注意：对于后两个选项而言，节拍检测必须在自动对话框里激活（详情见183页）。</p> <p>振幅参数支配效果的强度。</p>



移动

选项 描述

参数可控制选定形状的圆周移动。

- 速度： 圆周速度可通过设置毫秒的圆周时间，或者 **MIDI**控制器来控制。
- 图案： 改变圆圈回播的方式。连续可以产生线条更顺畅的圆周运动，其它选项可以不同方式改变圆周运动的方向。

反方向

圆周运动的反方向。

## Delirium



通过使用不同的像素转移表格，这个效果可以改变输入的图像。

该效果的选项如下：

选项 描述

水平/垂直置换

水平和垂直置换参数既可以手动设置也可以用**MIDI**信号控制。

循环因素

设置效果的循环因素，不管是手动控制也好，**MIDI**信号控制也好。

置换类型

这个弹出窗口可设置置换效果的基本类型。

优质 (较慢)

检查这项查看更高可以传输效果的精度。

密度 (1-10)

这个选项可以支配效果置换的密度。密度越高，置换的碎片越多。

## 对比



这个效果可以改变视频的亮度或颜色。您可以选择“RGB”或“Brightness”亮度：

- 选择“RGB”后，三条颜色通道红、绿、蓝的对比度会分别产生变化。
- 选择“Brightness”亮度后，发光度的对比度会改变——使视频更亮或更暗。

图例可显示现有水平参数的影响。这些参数定义了三种对比水平值：**Low & High** 数值可以作为固定数字设定，范围为**0-127**，或者通过**MIDI**信号控制。**Mid** 数值可以作为固定的百分比设定或者通过**MIDI**信号控制。

像素的发光度由水平参数设置支配。例如：像素的发光度是“**Low**”参数定义以下的数值的话，那么像素就是黑色；如果像素的发光度大于“**High**”参数定义的数值的话，那么像素就是白色。**Mid** 数值则是根据**Low**和**High** 数值来定，并表现为百分比数值。

如果“**Negative**”负值检查后，那么对比就会颠倒过来，因此白色像素也会变成黑色，反之亦然。

## 彩虹



该效果是从屏幕中心发散出一个五彩缤纷的圆形

该效果的选项如下：

选项	描述
算术效果	选择混合后，动画将与放置在相同按键上的图像或视频互相混合。在复制模式中只显示动画。
混合/复制	
彩色圆周	使用该部分的滚动条可以分别修改圆周中的每种颜色。
亮度	使用该部分的滚动条可以分别修改圆周中的每种颜色。
速度	速度参数支配动画圆周的运动速度，并且可以手动控制或用MIDI信号控制。

## 视频效果

### RGB (颜色)



计算机产生的图像基本上包括三种颜色：红、绿、蓝。这种效果可以把图像分成这三种基本色、或视像层、或者是三色圆周，因此可产生彩色的变化。

该效果的选项如下：

选项	描述
使用循环	激活后可使图像轮流以三种颜色出现，您也可以设定三种颜色变换的间隔时间（以毫秒为单位）。
使用控制器	激活后可用MIDI控制器发送信号来控制颜色循环之间的间隔。注意您可以同时使用Cycle 或 Controllers这两个功能。
效果	您有三个选项可供选择。可以对不同的视像层如何叠加在原图上进行选择，并且可以在视像层之间过渡。

## 色调偏移



该效果可连续地改变屏幕上的颜色。该效果的选项如下：

选项	描述
色调调制	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>None</b>: 选定后，无任何效果。</li><li>• <b>Cycle In</b>: 可以设定时间间隔，数值在1-30000毫秒之间。这是颜色变化的间隔，因此数值越小，颜色变化的速度越快。</li><li>• <b>MIDI控制器</b>: 可以分配用来实时控制颜色变化的MIDI控制器号码。</li></ul>
优质	选定该项，可以增加画面质量，提高画面展现的细节。

## 虹彩



该效果可以把图像分层三个视像层，每层都包括三种基本色红、绿、蓝。然后，您可以选择把三个视像层合并或分开。

该效果的选项如下：

选项	描述
控制	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>渐入</b>: 可以逐渐合并三个视像层，最后形成原来的图像。</li><li>• <b>渐出</b>: 跟上面的效果相反。</li><li>• <b>调制轮</b>: 可以让您在MIDI键盘上用调制轮控制合并。</li><li>• <b>曲率调节轮</b>: 可以让您在MIDI键盘上用曲率调节轮控制合并。</li><li>• <b>MIDI控制器</b>: 可以分配用来实时控制合并的MIDI控制器号码。</li><li>• <b>亮度</b>: 可以调节视像层的亮度。可在0-100之间选择一个数值输入。数值越大，视像层的可见部分越大。</li><li>• <b>持续时间</b>: 可以在使用渐入和渐出选项时，设定合并的速度。</li></ul>
优质	可增加展现的细节。

## Invert



该效果可把图像的颜色颠倒过为，使它们变为相反的颜色。例如：使黑色变为白色，反之亦然。

该效果选项如下：

选项	描述
颠倒	您可以选择颠倒图像中的所有颜色，或者是三色（红、绿、蓝）中的任意组合。如果您什么也没选择，就不会有任何变化。
颠倒模式	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Simply Invert:</b> 根据在颠倒对话框中的设置颠倒图像。例如：您打算颠倒哪个基本色部分。</li><li>• <b>随意颠倒:</b> 根据您所激活的部分，每次按下按键时，均有可能使颠倒的效果完全不同。要使用这个选项，您至少需要激活两个基本色，才能使效果更加明显。</li><li>• <b>随意Flashes:</b> 根据所激活的基本色部分，只要按下按键，就能在所有颠倒效果之间进行快速的循环变化。您至少需要激活两个基本色，才能使效果更加明显。</li></ul>
频闪观察仪	<ul style="list-style-type: none"><li>• 开启频闪观察仪：按下按键时，该选项可以使颠倒不断地在开启与关闭之间切换。</li><li>• 时期：可以定义切换之间的间隔（以毫秒为单位）。</li></ul>

## 模糊运动



顾名思义这个效果就是使运动产生模糊的感觉。它特别适合应用在视频流上。只有一个选项，就是让您选择模糊的程度是大还是小。

## 老电影



该效果可以模拟黑白老电影的感觉。它在电影和图像两种模式中应用的效果都很不错。

该效果的选项如下：

选项	描述
黑白	激活选项后图像将变成黑白两色。
不规则曝光	激活选项后可使图像在不同深浅的亮度中闪烁。
背景噪音	激活后可模拟很差的电影画面，比方说上面还有小斑点和灰尘之类。
精选黑色和白色	这些按钮可以打开标准的颜色选择器对话框，然后在其中定义图像中的黑白色调。这样您就可以使图像看起来很旧，带点泛黄的感觉。
摇晃图像	激活选项使图像变得摇晃不定。
划痕	可在图像中添加划痕和线条。
限制帧速率	所谓帧速率就是每秒钟电影回播的帧数。您可以输入速率的数值，数值范围在1-200 fps之间。数值越低，回播的数量就越多。



Pixxicato 可以把视频变大或变小，使它的像素增加或减少。所谓像素就是组成图像中的最小单位，而图像在计算机中的显示是以横向或纵向展示的像素数量进行监测。如果您扩大一幅图像，那么就会发现像素也跟着增加了，看起来就象是彩色的小格子。因此，对一幅图像进行缩小或放大，都会降低它的清晰度，使它变得模糊不清。

该效果的选项如下：

选项	描述
控制	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 淡入：开始时是很大的倍数，然后是缩小，所以造出了淡入的效果。</li> <li>• 淡出：这个选项与上面的选项刚好相反。</li> <li>• 调制轮：可以用MIDI键盘上的调制轮控制缩放功能。</li> <li>• <b>Pitch Wheel</b>：可以用MIDI键盘上的pitch bend wheel控制缩放功能。</li> <li>• <b>MIDI 控制器</b>：可以分配用来实时控制缩放的MIDI控制器。</li> <li>• 亮度：可以调节像素的数量，以及像素的大小。您可以输入数值进行调节，范围在0-100之间。数值越高，像素越大。</li> <li>• 持续时间：可以确定在使用淡入或淡出选项时，缩放的速度。</li> </ul>
像素	使用对话框伸展像素从水平或垂直方向上快速调整，如果两物体是棋盘状，物体将保持原始的比例。如果两物体不是棋盘状，物体将不会变化。
标题尺寸	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 线性：缩放将变得更为顺畅。</li> <li>• 适合全屏：由于它会引起像素的增加或减少，因此它能使缩放功能应用时不那么顺畅，画面会发生颤抖的问题。</li> </ul>
优质	提高画面显示质量。

## 视频分化



它可以把图像分成好多个小图像。

该效果的选项如下：

选项	描述
小屏幕的数量	让您确定图像分成小图像的数量。每个轴上显示的图像数量最多可达到 <b>20</b> 个。
刷新模式	计算机显示器的刷新率是以赫兹为单位的频率，屏幕每秒钟都会刷新一次。频率越低，屏幕发生颤抖的次数就越多。这三个选项可以决定屏幕是如何给图像刷新的。请根据实际情况看它们的区别。



## 旋涡



把图像变为彩色的旋涡。该效果的选项如下：

选项	描述
内在速度	这可以控制旋涡中心的旋转速度。您可以输入数值来确定它的速度，范围在 <b>0-65000</b> 毫秒之间（数值越低，旋转速度越快），或者分配用来实时控制其速度的 <b>MIDI</b> 控制器号码。注意：可以输入负数，例如： <b>-2000 ms</b> ，可以把旋涡的方向设为逆时针。
外部速度	这可以控制旋涡外围的旋转速度。您可以输入数值来确定其速度，范围在 <b>0-65000</b> 毫秒之间（数值越低，旋转速度越快），或者分配用来实时控制其速度的 <b>MIDI</b> 控制器。注意：可以输入负数，例如： <b>-2000 ms</b> ，可以把旋涡的方向设为逆时针。
中央星星尺寸	您可以输入 <b>0-200</b> 范围内的像素值。任何高于零的数值，都会使旋涡中心变成六角星的样子。数值越高，六角星就越大。您也可以分配用来实时控制 <b>MIDI</b> 控制器号码。
中央星星速度	这个可以控制星星的旋转速度。您可以输入不同的数值来控制，范围在 <b>0至65000</b> 毫秒之间（数值越低，旋转速度越快），或者分配用来实时控制的 <b>MIDI</b> 控制器号码。注意：可以输入负数，例如： <b>-2000 ms</b> ，可以把运动由顺时针变为逆时针。
零中心控制器	选择该选项后，一个数值为 <b>64</b> 的 <b>MIDI</b> 控制器可以看作是零。这就是说，如果涉及到旋转速度，那么数值超过 <b>64</b> 的 <b>MIDI</b> 控制器会被看作是正数，旋转方向就是逆时针，而负数则会引起顺时针旋转。

## 照片



该效果可把屏幕上（预览窗口或全屏显示）当前显示的图像使用快照功能。

当您按下分配了这个效果的按键时，就启动了快照功能并在硬盘上保存为**Bitmap**文件(一种普通的高精度图片格式)，与当前**Synth**文件在相同的文件夹里。

## QuickTime 效果



这种效果可以使您进入到许多QuickTime 效果，可用在电影和图片上。

打开的对话框具有以下选项：

选项	描述
过渡持续时间	有些QuickTime效果是过渡性质的。您可以决定那些过渡的时间长度（以毫秒为单位）。
使用透明	使当前选定的效果变为透明。这样就可以同时使用分别分配在不同按键上的效果和视频。
Call QuickTime	点击这个按钮可以打开另一个对话框，里面包括设置所有可用效果的列表。还有每个效果的预览窗口和参数设置。点击列表中效果的名称，会出现关于这个效果的简单描述。

## QuickTime 控制器



可以让您以几种方式控制QuickTime电影的回播方式。

该效果的选项如下：

选项	描述
演示选择	这个选项可以回播电影的某个部分。您可以通过开始和结束滑杆（请看下图）来确定这部分的长度。如果您没有激活这个选项，电影将回播全部内容。
首次循环	如果您选择电影回播的部分作为循环（请看下文），激活这个选项可以使电影从头开始播放，直到到达设置了循环播放的地方，就从头播放到这个地方，如此反复（请看下文）。

选项	描述
开始与结束	使用这些滑杆来设置电影片段回播或循环开始及结束的部分。
速度/位置	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 固定速度：选择该选项，可以使电影以原来的速度进行回播，并输入<b>100%</b>作为速度比率。您也可以输入较低的数值，使电影以较慢的速度播放，或者输入较高的数值，快速播放电影。</li> <li>• 速度控制器：选择该选项，可以分配用来实时控制回播电影速度的<b>MIDI</b>控制器。</li> <li>• 位置控制器：选择该选项，可以分配用来实时控制电影回播的<b>MIDI</b>控制器，比如向前、向后退、帧到帧等。</li> </ul>
速度方向	您可以颠倒电影回播。您可以选择是从头开始播放（+），还是从结尾开始播放（-）。您可以分配用来实时控制回播方向的 <b>MIDI</b> 控制器号码。
回播次序	该选项（配合播放选择和开始结尾滑杆）可以使您在按下按键时，一遍又一遍地循环播放电影的某个部分。
高精度控制器	<p><b>MIDI</b>控制器的信息传送数值在<b>0</b> 到<b>127</b>之间。</p> <p>这个也可以作为精度，就是控制器用来实时做出变化的工具。例如：如果您在<b>MIDI</b>控制器<b>7</b>上为了增加音量发送了一条信息，那么音量的增加就是从一个数值完全过渡到下一个数值，举个例子说就是从<b>0</b>到<b>1</b>，然后是<b>1</b>到<b>2</b>等等。有时，这些实时变化也许很容易就察觉到，因为它不够顺畅，这时高精度控制器就开始发挥作用了。它些控制器发出介于<b>0</b>和<b>31</b>之间的数值，然后逐渐同时发送信息（一个就是从所谓的<b>MSB block</b>中发出，控制器发送的值在<b>0</b>和<b>31</b>之间，实际上是同时发出两个信息（一个是从<b>MSB block</b>中发出，数值在<b>0-31</b>之间，另一个是从<b>LSB block</b>中发出，数值在<b>32-63</b>之间）。简单地说，高精度控制器把每个数值分裂成另外的<b>128</b>步，这些数值或步是在<b>0-127</b>之间的范围内。这样可使精度更高，并且能拥有更顺畅的实时改动。</p>

## 波浪



这个效果可以把视频变成动态的波浪。您可以用各种频率和振幅平行或垂直添加到6个视像层。

该效果的选项如下：

选项	描述
质量	确定波浪的清晰度。有三种选择：精调（慢速）、中等或粗调（快速）。
波浪	确定波浪的编辑（正弦曲线）（数值由1到6）。
未用的	确定是否使用波浪（允许添加几重波浪）。如果选择了该项，波浪就没有任何效果（它的参数也隐藏在界面里）。
方向	确定波浪运动是水平还是垂直运动。
频率	每个波浪，您可以确定它的长度，根据视频的大小输入百分比数值。
速度	确定每个波浪的速度。速度可以是固定值，也可以由MIDI控制器控制。
振幅	确定每个波浪的振幅。振幅可以是固定值，也可以由MIDI控制器控制。

## Pixel Slide



该效果可把图像变成向四个方向发散成箭形的锐利光线。循环的速度、滑动的数量以及运动的类型都可以改变。

该效果的选项如下：

选项	描述
周期	这个参数可以定义slide的最大值。例如：在周期当中应该有多少像素。
运动	这些按钮可以选择运动的类型，或者是幻灯片的循环播放。 <ul style="list-style-type: none"><li>• 循环： 连续幻灯片循环</li><li>• 位置： 在原始视频和最大滑动之间前后连续滑动</li><li>• Go and return:与Pistonning选项的运作方式相同，但是就在一个循环结束后就停止。</li><li>• Pitch wheel &amp; Modulation wheel: 在MIDI键盘上控制曲率调节轮的滑动或调制轮的滑动。</li></ul>
速度	这个参数可决定完成一个滑动循环所需的时间（以毫秒为单位）您可以指定某个固定值或输入最小值和最大值，可控制MIDI的速度——就是您按下按键的力度。在第一个方框(“from”)输入的数值是循环所需的时间。在第二个方框(“to”)输入的数值是按下按键后循环所需的时间。

## Puzzle



该效果可把图像变为一个个小磁砖，然后图像在这些小磁砖中快速穿过图案和速度都可以更改。

该效果的选项如下：

选项	描述
速度	<p>可以毫秒为单位确定效果的速度。速度既可以是固定值，也可以是设定的最大值与最小值之间的范围，可以在方框中的“from”（最小值）和“to”（最大值）输入数值。</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 固定值：可以确定效果的固定值。可在右边的方框中输入所需的速度。</li><li>• MIDI 控制器：可确定用来控制速度的控制器号码。设定后，其速度就在确定的最小值与最大值之间变化。</li><li>• 曲率调节轮：可在MIDI键盘上用曲率调节轮控制速度。转轮向左旋至尽头表示最小值，向右旋至尽头表示最大值。</li><li>• 调制轮：可在MIDI键盘上用调制轮控制速度。转轮位于中间位置代表最小值，若向前推至最尽头则代表最大值。</li><li>• 速度：这个速度取决于按下按键时的力度。如果您轻轻地按下去，例如：速度数值为0的话，那么效果的速度就是您在“from”方框中设定值的最小值，如果您用力地按下按键，例如：用最大值127的话，那么效果的速度就是您在“to”方框中设定值的最大值。在最大值和最小值之间，速度会根据数值来变化。</li></ul>
图案	定义图案类型通常是1或2。

## 尺寸



该效果可以改变视频的尺寸。如果按键上没有分配视频，那么这个功能就不会有效。该效果的选项如下：

选项	描述
速度	在这个模式中，视频的尺寸是根据您在MIDI控制器上按键的力度决定的。按得越用力，视频的尺寸就越大。
使用调制轮	在这个模式中，视频的大小会根据MIDI控制器中调制轮发出的数值作出相应的改变。把调制轮向前推到最尽头就可以得到最大的视频尺寸。

## Hyper Size



该效果可把图像放大或缩小。图像首先会以**Start Size**显示，然后又变成 **End Size** (由**Delta Size**的参数决定它的增加多少)。这个过程等一下又会颠倒过来并一直重复，直到您松开按键为止。如果按键上没有分配视频，那么这个效果不会有反应。该效果的选项如下：

选项	描述
Start Size	是缩放开始的图像尺寸（以百分数显示）。
End Size	是缩放结束时的图像尺寸（以百分数显示）。
Delta Size	尺寸的增加（以百分比显示）。数值越低，就会使图像缩放的速度变慢，同时也会更加顺畅，而数值越大，则会使图像缩放的速度变快，并且也会显得比较突然。
Synchronization	如果设定为 <b>No Synchronization</b> ，那么效果就会尽快变化。您可以把这个设定为其中之一的帧率。选择最快的速度回播系统，可以使它更均匀顺畅。



## 旋涡



可令图像旋转，自动控制或用Pitch Bend 控制。如果需要旋转得更顺畅，我们建议您用小图片比较好。如果只是单独分配在按键上，该效果将无效。

该效果的选项如下：

选项	描述
使用Pitch Bend	在这个模式中，图像的旋转由Pitch Bend 发出的信息控制。抬起Pitch Bend (正数值) 会使图像顺时针旋转，反之则会使图像逆时针旋转。旋动Pitch Bend 控制使得图像的一端可以旋转180°。
自动增加	在这个模式中，只要按住按键，图像可顺时针自动旋转。
起始角度	在自动增加模式中，当您按下按键时，图像在显示时会以这个角度开始。
Delta Angle	角度的增加。低数值可使图像慢速顺畅地旋转，而高数值则可令旋转变得快速而且显得突然。
同步	如果设置为No Synchronization，那么效果就会尽量快地运行。您也可以把这个设到其中一个确定的帧率中。选择最快的速率，系统就会以均匀顺畅的速度行进。选项分别是10、20和30 帧/秒。

## 过渡效果

### 虚化



该效果可以使图像以模糊的形式淡入或淡出。

该效果的选项如下：

选项	描述
模糊控制	<ul style="list-style-type: none"><li>• 模糊控制淡入：使图像变得模糊。</li><li>• 淡出：使图像在淡出时变得模糊。</li><li>• 调制轮：可在MIDI键盘上用调制轮控制模糊效果。</li><li>• Pitch Wheel：可在MIDI键盘上用pitch bend wheel 控制模糊效果。</li><li>• MIDI 控制器：可以用MIDI控制器控制模糊效果。</li><li>• 亮度：以百分比确定图像有多少部分应该模糊。它也可以影响模糊效果的速度。</li><li>• 持续时间：确定模糊过程的长度。</li><li>• 优质：选择较高的画面质量。</li></ul>
方向	您可以选择模糊的方向是水平还是垂直。

## 方向转换



该效果可产生顺畅的转换，或交叉渐变，在前一个图像和这个图像之间。

选项	描述
过渡类型	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>需要时间</b>：意思是这个转换需要一定的时间，以毫秒为单位。数值越低，转换的速度越快。</li><li>• <b>控制器</b>：您可以分配用来实时控制转换的<b>MIDI控制器号码</b>。</li><li>• <b>固定值</b>：选择这个选项后，转换确实是固定值，而且您可以通过选择来确定转换是部分的还是全部的。您可以输入0-100之间的任何数值。数值越低，转换得就越不完全。</li></ul>

该效果的选项如下：

旋转速度	<p>这个参数仅对以下形状设置（看下文）有效：三角形、交叉和星形。</p> <p>这些形状可使旋转中的图形转换，而这个参数又可以调节该旋转的速度。</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>固定值</b>：输入以毫米为单位的数值。数值越低，旋转越快。</li><li>• <b>控制器</b>：可以分配用来实时控制旋转速度的<b>MIDI控制器号码</b>。</li></ul>
重复	您可以把图像分成两部分或四部分。转换就可依次应用到每个部分上。
极性	可选择转换的方向是从右至左还是从左至右。
形状	可以在8个预设形状中进行选择。
斜面	用滑杆控制转换过程中视频与背景的边缘可见部分。数值越低，边界就越模糊，反之，边界就越清晰。

## 渐变成黑色



该效果就是使图像淡入或淡出。

该效果的选项如下：

选项	描述
渐变控制	<ul style="list-style-type: none"><li>• 淡入：使图像淡入</li><li>• 淡出：使图像淡出</li><li>• 调制轮：可以用MIDI键盘上的调制轮控制渐变。</li><li>• Pitch Wheel：可以用MIDI键盘上的pitch bend wheel 控制渐变。</li><li>• MIDI 控制器：可以用MIDI控制器号码控制渐变。</li><li>• 持续时间：可确定完成渐变需要的时间。</li></ul>
最终颜色	渐变不一定是黑色，在对话框里的选择颜色按钮，可打开标准颜色菜单选择颜色。

## Scroller



该效果可使图像象画卷般展开

该效果的选项如下：

选项	描述
持续时间	卷轴运动完成所需的时间（以毫秒为单位）
方向：	可从四个方向中选择一个方向作为图像滚动开始的方向。

## Shutter



该效果可以使新图片从旧图片的上面铺设下来，使许多小格子形成了一幅原来的图像。

该效果的选项如下：

选项	描述
透明	激活后，可使shutters 变为透明。
持续时间	输入数值确定shutters 关闭的速度，数值范围在100 至2000 毫秒之间。
Shutters旋转	您可以决定shutters应该是水平方向还是垂直方向旋转。
Shutters速度	在快速、中速和慢速之间选择shutters的旋转速度。
Shutters数目	确定在水平和垂直方向有多少Shutters，从下拉菜单中的1-16之间选择数值，是2的倍数。

## Shutter II (Shutter N)



该效果可在原图的上方放置一个新图片，形成新效果。

该效果的选项如下：

选项	描述
透明	激活后可使shutters变为透明。
持续时间	输入数值，在100和2000毫秒来确定shutter关闭的快慢。
Shutters旋转	可以确定Shutters是水平旋转还是垂直旋转。
Rotation By Shutter	您可以使Shutters先旋转再固定下来。从下拉菜单的1到4种摇摆中选择。
Shutters 的数目	您有多种选择，2-64之间任选一个数字，但必须是2的倍数，才能形成新图像。

## Slide



这个效果可以把原来的图像变成一扇“向上下慢慢打开的门”，使图像铺开至全屏。

该效果的选项如下：

选项	描述
持续时间	可确定这扇门打开所需要的时间。您可以输入数值，范围在 500 和1000毫秒之间。数值越低，效果速度越快。
循环	这个选项可以使效果不断循环重复，看起来就象是一扇又一扇的门接连着打开。

选项	描述
压缩	这个选项可以使图像从原来图像的中间开始展开，越变越大直到充满全屏，以这种方式替换原来的图像。
Scrolling 方向	可以选择渐渐打开的门是垂直打开还是水平打开。

### Transition(过渡)



这个效果是Directional Transition（详情请看148页）效果的简化版本。只有一个选项就是Transition 的类型，这个与Directional Transition运行的方式一样。

### Flying Object



这个效果可以使您完全控制图像如何在屏幕上显示或运行。您可以控制它的移动、尺寸和透明度。

这个效果的选项如下：

选项	描述
位置	您可以确定如何控制图像的水平移动和垂直移动。您可以选择使用MIDI键盘上的调制轮或pitch bend wheel，或者可以用其它MIDI控制器。
尺寸控制	您可以确定如何控制图像的尺寸。选项与控制位置的选项相同。
透明度	<ul style="list-style-type: none"> <li>不透明：设置后，图像是实心的，完全没有透明度。</li> <li>透明白色：激活选项后，可使图像的白色部分变成透明，其它颜色则维持原样。</li> <li>半透明：使图像变成半透明。</li> </ul>

## Turnix



该效果可使图像旋转并缩放。该效果的选项如下：

选项	描述
持续时间	图像全部铺开所需要的时间（以毫秒为单位）。
透明度	使图像变为透明。
向左或向右半旋转	设定旋转的方向。
旋转角度	在1-60之间选择一个数值输入。数值越高，代表旋转就越接近屏幕的中心，使它看起来更狭窄。

## Flow



该效果使图像的各部分看起来象是浇铸成像的一样。

该效果的选项如下：

选项	描述
<b>Flow 移动</b>	您可以确定浇铸的方向。您可以使图像由上至下浇铸或者由下至上浇铸。
<b>Flow 速度</b>	这个可以确定浇铸的速度；是慢速、中速还是快速。



## 艺术效果

### 水滴



这个效果看起来就象是把小石头扔进水里，形成一圈圈的涟漪。

该效果的选项如下：

选项	描述
高精度	激活后，效果看起来更逼真，但是也要求占用计算机更多的空间。
亮度	通过增加视密度，可以改变“水滴”的移动变化。
主要效果	您可以确定如何控制它的移动： <ul style="list-style-type: none"><li>• 海浪： 线性效果，象把石头以窄角度扔进水面。</li><li>• 雨： 象直接把石头扔进水里。</li><li>• Trash: 象把一堆沙子扔进水里。</li></ul>

## 扩散



首先，这个效果使用了**Feedback**（详情请看100页）使视频变得模糊并产生变形。

该效果的选项如下：

选项	描述
扩散类型	在六种扩散类型中进行选择。
效果	设定效果的亮度，并确定 <b>Diffusion</b> 类型、旋转或其它选项的移动方向。您可以输入数值，范围在- 1000 - + 1000之间。移动方向的改变取决于输入的数值是正数还是负数。注意：数值“0”代表没有产生任何效果。您也可以输入用来实时控制效果亮度的 <b>MIDI</b> 控制器号码。
旋转	可以使视频顺时针旋转或逆时针旋转。可输入固定值或用来实时控制旋转的 <b>MIDI</b> 控制器。点击 <b>radiobutton</b> 然后输入数值。使用固定值选项，负数值可引起逆时针旋转而正数值则可引起顺时针旋转。
<b>X</b> 轴变焦和 <b>Y</b> 轴变焦	这些参数可以使您在 <b>x</b> 轴（水平）和 <b>Y</b> 轴（垂直）对视频进行缩放。您可以输入固定值或用来控制变焦的 <b>MIDI</b> 控制器号码。数值超过100代表放大—数值越高，缩放的速度越快；数值低于100代表缩小—数值越低，缩放的速度越快。
中心 <b>X</b> 和中心 <b>Y</b>	把这些参数设置成“0”以外的数值，都可使视频穿梭在屏幕中。您可以设置它的水平和垂直移动的方向和速度。负数值可以使视频向左/上移动，正数值可使视频向右/下移动。数值越高，移动速度越快。您也可以输入用来实时控制这些的 <b>MIDI</b> 控制器。
特殊效果	选定后可激活可选过滤器。如需各种过滤参数的详细描述，请看下文的效果“过滤”部分。

## Filter



这个效果可以把不同的透镜添加在图像上，使它表现不同的效果。透镜也有好几种效果，称为**Larsen** 效果（详情请见158页）以及**Diffusion** 效果（请看上文）。

该效果的选项如下：

选项	描述 description
透镜类型	从下拉菜单中的五个透镜类型中您可以选择其中一项或没有透镜效果。 <b>None</b> 选项并不意味着没有效果，它的意思只是没有应用透镜效果。您仍可以使用 <b>Gain</b> 、 <b>Mix</b> 和 <b>Clip</b> 效果的参数。
增加	可控制应用到视频中的效果数量。数值越高，效果的数量越多。大数值（超过100）的可以使图像的颜色变得过于饱和，显得很厚重，整个图像象“燃烧”起来一样。
混合	可控制原始图像与效果之间的平衡。数值越高，代表效果占据的主导地位越多。
Clip result	激活该选项后，效果的输出会被削弱，如果您在用 <b>Gain</b> 参数“燃烧”某个视频时，如果您想避免其中某些颜色会不断重复的话，这个功能的作用很大。
Kernel	当您选择 <b>Kernel</b> （内核）作为滤镜类型时，可用这个功能。您既可以从7种预设中进行选择，也可以在9个内核方框中输入不同的数值创建定制内核。你可输入的数值范围在- 1024和+ 1024之间。内核滤镜是一个比较复杂的问题，这个菜单可以（决不能）提供物体上的任何深度指南。这种滤镜可以使您改变中心像素的获得，以及它周围的8个像素，使图像变得或者更清晰，或者更模糊，或者颜色更饱和等等。如果您想了解更多信息，您也许可以在当地书店或互联网上找到关于内核滤镜的更多书面材料。

## 万花筒



该效果看起来就象是一个万花筒。

该效果的选项是如下几种选项的不同组合：

选项	描述
类型	从菜单中选择图案类型。视频会变成好多个图案重复旋转的效果。
重复	允许你设定显示图案的多少变化因素重复。变化因素从25%(最少变化-最多重复)至100%(最多变化-最少重复)让您选择缩放率, 决定图案重复的次数, 缩放率是由25% (最小缩放 - 多次重复) 至100% (最大缩放 - 极少重复)。如果您选择“Constant” (固定值), 输入所需的变焦倍数; 如果您选择“MIDI Controller” MIDI控制器, 输入所需的MIDI控制器号码。如果您选择“Cyclic” (循环), 输入持续的时间 (以毫秒为单位), 变焦倍数就在最大值与最小值之间来回变化。
文字旋转	该选项可控制在每个图案重复中图像的旋转。既可以毫秒为单位输入固定值, 也可输入用来实时控制旋转状态的MIDI控制器号码。
Splitter 旋转	该选项控制了每个图案重复的旋转状态。既可以毫秒为单位输入固定值, 也可输入用来实时控制旋转状态的MIDI控制器号码。
文字比例	使您确定每个图案内的视频应该是固定的还是由MIDI控制器改变。
文字位置	使您确定每个图案内的视频应该是固定的, 还是由MIDI控制器改变。位置应该可以由X轴 (水平) 和Y轴 (垂直) 来控制。
剪切	使您确定每个图案中的视频剪切应该是固定的, 还是由MIDI控制器作出改动。
变形	这个功能只有与纹理旋转配合使用时才有效, 并可以在每个图案中使图像伸展和变形。



这个效果的基本形式也是建立在**Feedback**（请看100页）的概念上。它可以使您在屏幕上自由地把视频缩放、旋转和放置不同的位置，它其实也相当于一种可选过滤效果。

该效果的选项如下：

选项	描述
旋转	这个参数可以控制旋转的速度和方向。您可以选择输入固定值，或用来控制旋转的 <b>MIDI</b> 控制器。只需点击相应的 <b>radio-button</b> ，然后输入数值。负数值是顺时针旋转，正数值是逆时针旋转。
<b>X</b> 轴变焦和 <b>Y</b> 轴变焦	这些参数可以支配视频横向和纵向的变焦状态。通过点击 <b>radio-button</b> 并输入数值，您既可输入固定值，也可以用来控制变焦的 <b>MIDI</b> 控制器号码。与固定值相反， <b>MIDI</b> 控制器可以让您实时有效地控制变焦状态。
中心 <b>X</b> 和中心 <b>Y</b>	使用这些参数决定在屏幕上显示视频的水平位置和垂直位置。点击 <b>radio-button</b> 进行选择（固定值或控制器），并输入数值。如果选择了固定值，负数值将向左/上移动，正数值将向右/下移动。
特效	选定复选框后可激活可选过滤。关于过滤参数的详细情况，请参见156页的效果“过滤”部分。

## 火焰(Mega Fire)



使图像燃烧和融化。

该效果的选项如下：

选项	描述
<b>Up Slow &amp; Hard Edge</b>	图像慢慢向上移动直到消失。
<b>Up Slow &amp; Smooth Edge</b>	大概与上面的效果相同，但是色调更为暖色调，也更为柔和。
快速向上	图像向上移动，快速扩散。
慢速向左	效果跟 <b>Up Slow &amp; Hard Edge</b> 一样，不过图像在向上移动的同时也在向左移动。
<b>Color Fire</b>	图像快速变模糊，然后以彩色动画的形式淡出。

## Morphosis



该效果可以把图像的某部分掀起来，方向是任意方向，并有几种控制手段。基本概念是定位图像的一个或多个矢量。所谓的矢量可以用图像将被掀起的部份用箭头指示出来。

- 如需增加矢量，点击**Add Vector** 按钮。
- 如需选定矢量，点击后，它会变成红色。
- 如需删除矢量，选定后，并点击**Delete Vector**按钮。
- 如需移动、改变方向或改变矢量的长度，只需拖动箭头。如需移动，则需要同时拖拉两个点。

如需设置某个矢量，请选定它，并在对话框里使用**radio** 按钮。在定位矢量里必须遵循几个规定。如果设置时出错，编程将会通知你。需要调整的矢量也会以红色闪烁。请留意下文：

- 某个矢量影响的区域必须不能与另一个矢量影响的区域重叠。
- 圆形运动影响的范围比线性运动大。因此用圆形运动时，比较容易变为“非法”的情形。
- 矢量的最大数量为4。

该效果的选项如下：

选项	描述
运动	您可以在线性和圆形之间选择，只需试用一下便能体会到两者之间的差异！
控制	您可以设置每个矢量的运动如何控制： ↓ 自动：掀起动作是自动发生的，这样就可以产生跳动的效果。 ↓ 速度：掀起的部分大小取决于所设置的速度。 ↓ 轮子：掀起动作可通过调制轮进行实时控制。 ↓ 控制器：可通过MIDI控制器实时控制掀起动作。选定后，将弹出一个对话框询问指定哪一台控制器控制这个矢量。

### 时空隧道



可把图像变为不断旋转的隧道。

该效果的选项如下：

选项	描述
对称	让您选择图像是否该沿水平轴或（两条）或同时沿水平轴和垂直轴（方块）进行分裂。
运动	这两个选项的效果在静止图像上比在移动图像要明显得多。如果激活了Angle（角度），该部分会“turn”（旋转）。如果激活了Distance（距离），那么看起来就象是您向着图像的中央向前行进。
质量	可选择三种细节程度。

## Pixel Vortex



该效果象是把图像的每个部分都弄脏，变成一团模糊，最后逐渐使它消失。

该效果的选项如下：

选项	描述
布丁	图像立即变成了许多小碎块。
旋转	顺时针旋转图像，顺着这个方向使它变成一团模糊。
Classical Vortex	图像变成了一个旋涡，变成了模糊一片。
扩展	使图像慢慢从屏幕中心向外扩展。
螺旋	使图像变成慢慢旋转的螺旋。
过滤	除了主要效果以外，三种过滤效果也可以应用到视频上：“Blur”（模糊），可以把图像变模糊；“Sharpen”（清晰化）可以把图像慢慢变清晰，并“Saturate”（饱和）图像中的颜色。
刷新	以不同方式用原来显示的图像刷新并混合当前显示的图像。选项如下： ↓ None（无）——没有效果。 ↓ Low/High 回馈——新图像和原来的图像完全混合在一起。 ↓ Squares low/high ——从原来图像中出来许多小方块，以各种方向复制到新图像中。 ↓ Random squares——同上面的效果大致相同，不过方块的大小就是随意的，大小不一的。



## Yin and Yang 阴阳八卦



图像以变形为波浪，变成一个阴阳八卦的图形。

该效果的选项如下：

选项	描述
长方形	图像慢慢变成了一个长方形。使用（使用原来图像），整个图像保留原来的形状。
过滤	除了主要效果以外，三种过滤效果也可以应用到视频上：“Blur”（模糊），可以把图像变模糊；“Sharpen”（清晰化）楞以把图像变清晰，并使图像的颜色变得更加饱满。
刷新	以不同方式用原来显示的图像刷新并混合当前显示的图像。选项如下： <ul style="list-style-type: none"><li>▪ <b>None</b>（无）——没有效果。</li><li>▪ <b>Low/High</b> 回馈——新图像和原来的图像完全混合在一起。</li><li>▪ <b>Squares low/high</b> ——从原来图像中出来许多小方块，以各种方向复制到新图像中。</li><li>▪ <b>Random squares</b>——同上面的效果大致相同，不过方块的大小就是随意的，大小不一的。</li></ul>

## 地震



该效果使图像摇摆不定。

效果的选项如下：

选项	描述
地震模式	可在 <b>Exponential</b> 指数或线性两种不同时间效果之间进行选择。选择其中之一后，您也可以在 <b>Decay Time box</b> 中输入数值，来决定地震的长度。 <ul style="list-style-type: none"><li>▪ <b>固定值：</b>激活后，只要您按下此键，效果就会一直持续下去。</li><li>▪ <b>MIDI 控制器：</b>可以分配用来实时控制效果的<b>MIDI</b>控制器。</li></ul>
振幅	您可以在 <b>1-700</b> 之间输入数值，决定摇摆的“宽度”。数值越高，在每个方向上图像移动的距离越远。
抖动	您可以输入数值确定每秒钟图像摇摆的次数，范围在 <b>1-200</b> 之间。

## Invert Color



该效果的选项如下：

选项	描述
<b>Always Invert</b>	图案显时不断变换颜色。
动画	按下按键时，可以在转变之间进行切换。
固定速度	使您确定切换之间的间隔（以毫秒为单位）
控制器	使您确定分配用来实时控制切换颜色的MIDI控制器号码。

## Plasma



该效果可把图像变为到处流动的浆液。

## Spectrum 光谱



该效果用输入的音频使音乐形象化。

该效果的参数如下：

选项	描述
效果	该参数决定音频显示的方式。选项有 <b>Waveform</b> （波形）、 <b>Shape</b> 、 <b>Bars</b> （条形）、 <b>Polar</b> 和 <b>Filled polar</b> 。
输入	可决定音频如何影响视频。 <ul style="list-style-type: none"><li>• 音频：这个可以用音频信号的波形。</li><li>• 频率：这个用音频信号的频谱。</li><li>• 节拍检测：这个可以用节拍检测的输出（注意：必须在 <b>Automation</b>（自动化）对话框里激活 <b>Beat detection</b>（节拍检测）才行——详情见183页）。</li></ul>
使用颜色	激活该选项后，当前的形状可以用在4个颜色复选框中选定的颜色来填充色彩。如果 <b>Cycle/min</b> 参数是设为4种颜色或更少，那么只有最左边的方框中确定的颜色可以使用。数值越高，当前形状会在4种颜色之间顺畅地变换颜色。如需改变颜色，只需点击方框并从出现的标准颜色对话框里选定一种颜色即可。
使用图片	激活该选项后，形状将会用相关的视频填充（可能是图片也可能是电影）。如果没有相关的视频，形状将会用背景图像drawn。
复制( 1- 100)	<b>Repetition</b> 复制参数可复制形状。每个复制也可旋转 <b>360度</b> 。
旋转/X and Y Scaling/Translation	这4个参数可支配形状的位置和大小。这些参数值既可以是固定的，也可以由音频输入或MIDI控制器控制。为了取得最佳效果，不要在 <b>Scale</b> 和 <b>Translation</b> 参数中输入0值。

## Spiral螺旋



螺旋效果可以把视频的形状扭曲成一个比较粗的带子，并向上旋转扭动。  
该效果的选项如下：

选项	描述
带宽	使您可以百分比数值确定带子的大小。
螺旋的数量	使您确定带子由边缘打开的数量（1-4）。每条带子都在 <b>Band Width</b> （带宽）（请看上文）中确定大小。如果您需要看见两条或几条带子，应该把尺寸设定在100%以下。
映射	使您确定每次循环显示视频的次数（2-4）次。
把图片拖到后面作为背景	使您可以确定未加工完毕的视频是否显示在背景里，位于效果的后面。如果没有激活，效果会显示在背景色的前面，而背景色由Arkaos确定。
速度	确定螺旋的旋动速度： <ul style="list-style-type: none"><li>• 固定值：使您输入固定值。</li><li>• 控制器：确定用来控制速度的MIDI控制器号码。</li><li>• <b>Pitch wheel</b>：使您可以用MIDI键盘上的<b>Pitch bend wheel</b>来控制速度。</li><li>• <b>Modulation wheel</b>：使您可以用MIDI键盘上的调制轮控制速度。</li><li>• 速度：这个取决于您按下按键所用的力度。</li></ul>
中央位置	使您在屏幕上确定螺旋的中央位置。点击并沿水平轴和垂直轴拖动来定位“crosshair”。

选项	描述
方向	<p>确定螺旋滚动的方向：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 向内运动：螺旋自屏幕边缘开始，向屏幕中央的位置旋转，它的范围变得越来越小。</li> <li>• 向外运动：螺旋自屏幕中心开始，向屏幕边缘位置旋转，它的范围变得越来越大。</li> <li>• <b>Flipflop by</b>：螺旋先是向屏幕中央运动，然后又向屏幕外围运动，确定的循环次数越多，螺旋向外运动的距离就越长。</li> </ul>
范围增加	确定每圈螺旋应该增加多少范围。

## Spiral Tunnel螺旋隧道



该效果可产生螺旋式隧道。

该效果的选项如下：

选项	描述
旋转速度	定义隧道旋转的速度。选项如下： <ul style="list-style-type: none"><li>• 固定值：以毫秒为单位输入速度值。数值也可输入负值——例如：-2000。</li><li>• MIDI 控制器：确定用来控制速度的MIDI控制器号码。</li><li>• Pitch wheel：使用MIDI键盘上的Pitch bend wheel 控制速度。</li><li>• Modulation wheel：使用MIDI键盘上的Modulation wheel 控制速度。</li></ul>
变焦速度	定义隧道向前或向后运动的速度。选项如下： <ul style="list-style-type: none"><li>• 固定值：输入正数值可使隧道向前运动，输入负数值可使隧道向后运动。</li><li>• MIDI 控制器：确定用来控制运动方向和速度的MIDI控制器号码。</li><li>• Pitch wheel：使您可以用MIDI键盘上的Pitch bend wheel 控制运动方向和速度。</li><li>• Modulation wheel：使您可以用MIDI键盘上的Modulation wheel控制运动方向和速度。</li></ul>
方向	使您确定隧道滚动的方向——顺时针或逆时针。
质量	使您设定效果的显示质量—Fine 精细(慢速) 或锯齿(快速)。
半径增加	确定每圈运动时隧道的半径应为多少。
映射	使您确定每圈所显示的视频数量 (2-4)。

## Warp 翘曲



该效果可慢慢把视频充满线条或小方块，您可确定这些填充物的尺寸和方向。注意：如果按键上没有分配视频，则Warp无效。

该效果的选项如下：

选项	描述
水平	线条水平分布。
垂直	线条垂直分布。
水平和垂直：	线条水平垂直交错分布。
From Center	线条从开始处平均分布，出现交叉交错的现象。
正方形	图像将充满正方形。
Warp Size	线条的长度（或正方形的大小）。用滑杆改变数值。

## Fill Screen (填充颜色 Color Fill)



该效果是您用所选的颜色填充整个屏幕或部分屏幕。

该效果的选项如下：

选项	描述
位置	如果选定了1/2屏幕或1/4 屏幕，您可以把正方形拖到所需的位置进行填充。
尺寸	确定填充区域的大小。在全屏、1/2屏和1/4屏之间选择。
选择颜色	点击颜色区，打开标准的颜色选择器，就可以选择所需的颜色。



## Bombo Blaster



使视频分成许多小方格，并向外运动。您可以确定方格的大小并可以添加特效，例如旋转等。

该效果的选项如下：

选项	描述
格子宽度	该数值确定屏幕水平位置分布多少格子。
格子高度	该数值确定屏幕垂直位置分布多少格子。
随意移动	使视频碎片随意移动。
旋转	使视频碎片旋转。
同步	如果设置了 <b>No Synchronization</b> （无同步效果），效果只是尽量快地移动。您也可以把这个选项设定至某个帧率。选择回播系统中速度最快的选项，使它可以呈现均匀顺畅的运动。有两种选择：分别是 <b>10、20</b> 和 <b>30</b> 帧/秒。

## 9 使用AR KA O S VJ 进行演出

## 概述

本章节讲述了使用**Arkaos VJ**进行演出的几种方式，同时也详细讲述了如何设置，令您的演出更完美。

## 准备工作

在用**Arkaos VJ**的全屏模式进行演出时，您也许需要先做一些设置，以及全屏显示的效果来配合演出。

## ArKaos 引擎设置

您可以设置以下几项，来优化**Arkaos**的演出：

1. 从编辑菜单选择“**Preferences**”（参数设置），然后从子菜单中选择“**ArKaos Engine**”。打开 **ArKaos Engine Preferences** 参数设置对话框。



2. 点击所需选项，然后点击**OK**。选项如下：

关闭背景处理：

如果您激活这个选项，**ArKaos engine** 会使用整个操作系统，使它运行得更快。不过，锁定系统也意味着同时没有运行其它程序。例如：这样就可以**MIDI**程序器在相同的机子上同时运行。

尝试设定显示器精度和像素（只限于Mac OS）。  
尝试自动设置显示器精度和色深。详情请看 37页。

关闭Arkaos时保存显示屏设置（只限于Mac OS）。  
关闭全屏模式时，保存原来设置的显示器精度和色深。详情请看37。

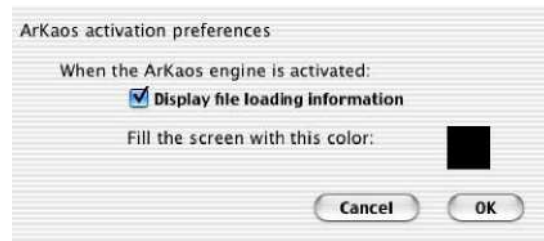
使用Sub-Space子空间管理员使想法与Arkaos同步。  
通过meta-space 实现您的设想，并提高视频的体验程度。

#### 开始屏幕设置

激活全屏模式后，ArKaos VJ会首先在活跃配接里预载视频。您可以确定在预载时，文件下载的内容是否显示出来，您也可以确定在没有视频显示时，Arkaos VJ的背景色应该是什么色。

按以下步骤操作，设定文件下载和背景然的相关参数：

1. 在编辑菜单里选择“Preferences”参数设置。打开ArKaos Startup 启始对话框。



2. 通过复选框“Display File Loading Information”选择是否显示文件下载信息，  
当您激活Arkaos全屏显示后，将显示正在下载到内存的文件，以及还剩下多少内存的信息。

当您正在使用配接时，它可以帮您优化可用的内存。当您运行Arkaos VJ时，您也许不想显示这些信息。

3. 点击(Mac OS) 或双击(Windows)填色块选择背景色。
4. 选择所需颜色然后点击OK。当激活全屏模式时，您所选择的颜色就会变成背景色。
5. 点击OK 关闭对话框。

## 演出

本章节包括介绍几种使用**Arkaos VJ**进行演出的方式——例如：几种控制**Arkaos VJ**触发视频的方式——以及如何设置。

首先，先简单介绍一下开启和关闭全屏演出。

### 选择合适的Synth和配接

如前所述，您可以同时打开多个**Synths**和配接窗口，并且可以在演出中使用多个**Synths**和配接。

在进入全屏模式开始演出前，需要确定选对**Synth**和配接开始：

1. 点击**Synth**窗口，选定并开启所需的**Synth**。
2. 在配接窗口选择一个已开始的配接，并配有下一个配接和前一个配接的箭头按钮。
3. 点击“**Show Patch Window**”按钮激活（或开启）配接窗口，选定配接。如果配接窗口是打开的话，也可以通过点击相应的配接窗口，选定所需配接。

根据所用的触发视频方式（以下将详细介绍），可通过手动或自动的方式，在实际演出过程中，对配接和**Synths**进行更改。

## 激活全屏模式

**ArKaos Engine**允许您用全屏模式对视频执行演出。如果您有两个显示器，全屏视频将出现在您指定的显示器上。关于设置显示的详细内容，请分别参考21页的“**Configuration – Windows**”和31页的“**Configuration – Mac**”。

激活全屏模式，请使用以下的方法之一：

在**Arkaos** 菜单中选择“**Start Full Screen**”

在**Mac**环境下使用快捷键[a]-[A]或[a]-[Enter]；在**Windows**环境下使用快捷键[Ctrl]-[A] 或[Ctrl]-[Enter] [Ctrl]-[Return] 。

在**Synth**窗口中点击**Start Full Screen** 开始全屏按钮。



The **Start Full Screen** button 开始全屏按钮。

激活全屏显示后，屏幕将充满一种背景色，在配接里面的视频将会下载到内存中。您可以选择一个背景色，然后决定文件下载信息是否该显示，如前所述（173页）。

## 关闭全屏模式

使用单个显示时，请关闭全屏模式：

点击鼠标按钮(**Mac**) 或左边的鼠标按钮(**Windows**)。

使用两个显示时，要关闭全屏模式，请用以下方法之一：

在工作区显示的**Arkaos**菜单中选择“**Stop Full Screen**”（停止全屏）。

在**Mac** 环境下使用快捷键[a]-[A]或[a]-[Enter]；或在**Windows**环境下使用快捷键 [Ctrl]-[A] 或[Ctrl]-[Enter] 或 [Ctrl]-[Return] 。

在工作区显示的**Synth**窗口点击**Stop Full Screen** 停止全屏按钮。  
这个按钮同时也是开启全屏的按钮，前面我们已讲述过如何开启全屏。

## 使用MIDI控制器控制ARKAOS

如果您已经设置了MIDI装置，如同前面的章节“**Configuration – Windows**”和“**Configuration – Mac**”所说的那样，那么只需激活全屏模式，按下MIDI键盘的按键（或其它MIDI装置），然后在显示器里看视频就可以了。

以下是使用MIDI装置时需要考虑的几个方面：

Arkaos VJ配接窗口里面的MIDI键盘标签为“**C-2**”到“**G-8**”，对应MIDI号码**0—127**。

不同的MIDI装置厂家定义中央的**C**为**C3**或**C4**，因此您的按键分配也许会有偏差。

有些效果使用MIDI速度、pitch bend 和 modulation 以及其它控制器。确定您的MIDI装置已经设置成传输这些信息。

您可以通过查看位于Synth窗口内右上角的MIDI指示灯是否亮，来看看Arkaos VJ是否在接收MIDI信号。

MIDI指示灯会亮起来，表示输入的MIDI信号。

### 通过MIDI切换配接

每个Arkaos VJ Synth可以包括128个配接。这些配接都是对应MIDI编程更改号码MIDI Program Change 0—127。如果您的MIDI装置能够发送Program Change 信息，您可以用这些信息来自动切换到另一个配接。

开启MIDI Program Change，在激活全屏模式前请设置以下内容：

1. 点击Synth 窗口选定它。
2. 在Synth菜单中选择“**Get Synth Info**”获得Synth信息，打开Synth Info 对话框。
3. 确定选定了“**Receive Program Change**”接收编程更改。
4. 您还可以选择激活“**Load visuals on PGM change**”在PGM更改里下载视频。如果激活了这个选项，在新配接里面的视频将在切换配接时预载到内存里。如果视频没有以这种方式预载，那么每次可能会有一点延迟。
5. 点击**OK**退出对话框。现在您可以从MIDI控制器里发送编程更改信息来切换配接。

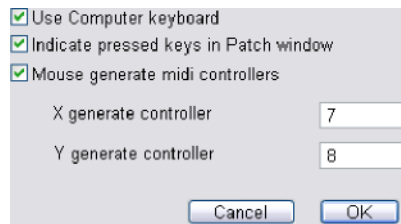
## 从计算机键盘控制ARKAOS

有时您也许不具备MIDI装置，但仍然需要显示您的作品。如果是这样，您可以用键盘触发视频，然后用鼠标模仿出控制器信息。

注意：用计算机键盘或多或少都会影响到Arkaos VJ的运行质量。MIDI装置可以控制某些效果的速度，但是用计算机键盘就不行，所以只要有可能，我们还是推荐使用MIDI装置。

下面就是如何用计算机键盘设置选项：

1. 在编辑菜单中选择“Preferences”（参数设置），然后在子菜单中选择“Keyboard”（键盘）。  
打开Keyboard Setup 键盘设置窗口。



2. 确定激活了“Use Computer keyboard”（使用计算机键盘）选项。
3. 激活“Indicate pressed keys in Patch window”选项，Arkaos VJ就会指示出被按下的按键（在配接窗口中指示所按按键）（如果您正在使用两台显示器，可在“工作区域”窗口中显示）。  
激活后，按下的按键将会以高亮的红色显示。
4. 如果您需要用鼠标仿效MIDI装置信号，请激活“Mouse generates MIDI controllers”（鼠标生成MIDI装置）选项。  
输入MIDI控制器号码，如果它们是MIDI控制器信号，Arkaos就会回应成水平（X）和垂直（Y）运动。
5. 点击OK 退出对话框。



## 使用MIDI音序器控制 ARKAOS VJ

您可以用MIDI音序器或MIDI音序器程序，通过输入的MIDI信号触发Arkaos VJ里面的视频。

以下是用Arkaos VJ转送MIDI信号的方法：

从外部音序器。

所谓外部，我们的意思是指可独立运行的音序器，或者是在另一台计算机上运行的音序器软件。把外部设备或计算机的MIDI输出端，与运行了Arkaos VJ的计算机的MIDI输出端连接起来。

从内部音序器。

所谓内部，我们的意思是：与Arkaos VJ同时运行在同一部计算机上的音序器软件。

根据您所用的设备，以及您所运行的计算机操作系统，在设备或程序与Arkaos VJ之间建立MIDI通讯其实也有多种方法可供选择。以下是这些方法的详细介绍：

### Windows

以下方法可在Windows环境下用MIDI音序器控制Arkaos VJ。

#### 外部音序器

关于如何在Arkaos VJ与独立运行的音序器，或者在另一台计算机上运行的音序器软件之间建立联系的详细内容，请参考27页。

#### 内部音序器

如果您想用在同一部机子上运行的音序器程序来控制Arkaos VJ，请用以下两种方法：

#### ReWire.

详细内容请见180页。

安装并使用可启动多个MIDI的第三方案程序，来同时使用相同的MIDI设备。有许多这种程序可免费使用。详细内容请见29页。

## Mac OS X

以下是在Mac OS X 环境下，从MIDI音序器控制Arkaos VJ的方法：

### 外部音序器

如果您想使用独立的音序器或运行在另外一台电脑上的时序软件，给ArKaos VJ提供MIDI信号时，就需要使用到“CoreMIDI”协议了。

如何在ArKaos中设置CoreMIDI请查阅44页。

### 内部音序器

如果您想用在同一中机子上运行的音序器软件控制Arkaos VJ，那么这个联系则是用ReWire来实现的。

关于如何设置ReWire，请参见180页。

## Mac OS 9.x

以下是可以在Mac OS 9.x 环境下，从MIDI音序器控制Arkaos VJ的方法：

### 外部音序器

如果您想用独立运行的音序器，或在另一台计算机上运行的音序器软件，来发送MIDI信号到Arkaos VJ中，可以用以下的方法之一来建立MIDI通讯：

**OMS (Open Music System开放音乐系统)。**

关于如何用该系统设置MIDI通讯，请见40页。

### 直接驱动器

关于如何用直接驱动器设置，请见41页。

### 内部音序器

如果您想用在同一部机子上运行的音序器软件，您可以用以下两个方法：

**ReWire.**

详细内容请见180页。

**OMS.**

详细内容请见40页。

## 设置音序器传输信号到 ArKaos VJ

**ArKaos VJ**可接收来自单独开辟通道的信号，也可以接收在**Synth**信息对话框（请看78页）中选定“**Omni On**”后的所有通道中的信号。

如果不同的音序器轨道在不同的**MIDI**通道上发送信号，这就意味着您或者使**ArKaos VJ**只回应在其发送信号通道与**Synth**接收通道重叠的轨道信号；或者是音序器所有轨道上的所有信号，不管它们在哪条通道上传输信号。

如需连接音序器，并使它与**ArKaos VJ**建立通讯，请按以下步骤操作：

1. 把音序器连接到计算机的**MIDI**接口上（外部音序器），或者把软件音序器的输出导入到恰当的软件端口（内部音序器软件）。
2. 选择在音序器和**ArKaos VJ**之间建立联系的方法（如上所述），并确定设置正确。
3. 在**ArKaos VJ**中，从编辑菜单中选择“**Preferences**”参数设置，并选择“**MIDI Setup**”（**MIDI**设置）。打开**MIDI Setup** **MIDI**设置对话框。
4. 选择音序器所连接的音序器或**MIDI**端口。
5. 确定您用来控制**ArKaos VJ**的音序器轨道，与**ArKaos VJ Synth**的接收通道设置相同，这样它所发送的信号才能被**ArKaos VJ**接收到。您也可以把**ArKaos VJ Synth**设置到为**Omni On**，这样它就可以回应所有通道中发出的信号。（请看上文）。

在**Windows**环境下，如果您在系统中安装了多台**MIDI**设备，并希望同时使用它们，那么可点击“**Use all devices**”（使用所有设备）方框。

## 使用ReWire 传输MIDI信号到ArKaos VJ

**ReWire 2** 协议允许从兼容**ReWire 2**的音序器时序中发送**MIDI**信号到**ArKaos VJ**中，并完全控制**MIDI**信号。**ReWire**也可以在兼容的应用程序之间发送音频信号——不过，就不能应用在**ArKaos VJ**上。

注意：当**ArKaos** 作为**Rewire**的从属设备运行到音序器时，它是通过从音序器中发出的**MIDI**时钟来达到同步运行的。这样就有可能在音序器播放音乐时，在**ArKaos VJ**中创建动画。

## 运行 ReWire session

使用ReWire时，两个程序运行和退出的顺序非常重要：

1. 首先运行音序器应用程序。
2. 然后运行ArKaos VJ。

## 在ArKaos VJ里设置ReWire

按以下步骤操作使ArKaos VJ 准备通过ReWire接收MIDI信号：

1. 用上述顺序运行程序。
2. 在ArKaos VJ，选择Preferences（参数设置）——从编辑菜单里设置MIDI 信号。
3. 在对话框里点击ReWire radio录音按钮。  
如果该项是灰色，表明兼容ReWire 2 主要应用程序没有激活。关闭两个程序，然后按顺序重新运行。如果问题仍然存在，要先确定音序器应用程序支持ReWire 2 协议。原来的ReWire 不支持MIDI信号。



现在，ArKaos VJ准备好通过ReWire从其它应用程序接收MIDI信号！

## 在音序器应用程序里设置ReWire

运行ArKaos VJ后，在音序器应用程序中，会出现新的MIDI 输出，称为“ArKaos VJ”的用于MIDI轨道的。如果您选择这个输出，在相关的轨道上的MIDI信号将通过选定的MIDI通道发送到ArKaos VJ中。

部分ReWire 协议规定ReWire 兼容设备总是有音频通道，这与Arkaos VJ是不同的情况。因此，在音序器应用程序，ArKaos VJ 将会被列为ReWire 设备（例如在 Cubase SX中，可在设备菜单中找到该项）。如果选定了这个项目，那么将出现一个ReWire 面板，它可以激活两个ReWire 音频通道。不过，激活这些通道后，只能在混合器里创建一个ReWire通道。ReWire是不可能让Arkaos VJ发送或接受音频信号。

#### 退出ReWire session

完成后，您必须以特定的顺序退出应用程序。

1. 首先退出ArKaos VJ。或者，如果您想退出ReWire 部分但仍然在ArKaos VJ里运行……
2. 如上所述在Arkaos VJ里打开MIDI 设置对话框，并取消选定Re-Wire 选项。  
例如：改为点击radio 按钮用其它选项来沟通MIDI信号。
3. 退出音序器应用程序。

#### 创建MIDI信号

如果您从内部或外部音序器中设置了ArKaos VJ 来回应MIDI 演出，那么您只需在把已有的轨道发送到Arkaos VJ之后，看看会发生什么就可以了；或者可以把指定的视频演出记录到音序器里。

您可以用音序应用程序允许的方式创建MIDI音序器。以下的MIDI信息是包含特殊意义的：

##### Note On and Note Off messages.

这是用来激活视频和效果的。注意在Note On和Note Off 之间的间隔时间在看整个动画效果时是非常重要的（一个note持续的时间）。根据Note On 相关的速度，有些效果也可以回应不同（MIDI按键的力度）。

有些效果回应到pitch bend、modulation wheel 数据和其它MIDI 控制器信息。请看每个效果的细节（在“The effects”效果）。

程序更改信息可用来在配接之间切换，详情请看176页。

## 使用自动功能

**ArKaos VJ**的**Automation**（自动）功能允许您触发视频，并使它与**ArKaos Visualizer**里节拍检测器同步，或者与**MIDI**时钟同步。

如果激活自动功能后，从控制器里（例如：**MIDI**键盘、计算机键盘或**MIDI**音序器）没有信息传送到**ArKaos**中，那么，**ArKaos**将自己生成随意演出文件。这意味着您可以在**MIDI**控制器或计算机键盘上同时使用自动功能和播放功能，可覆盖随意演出。

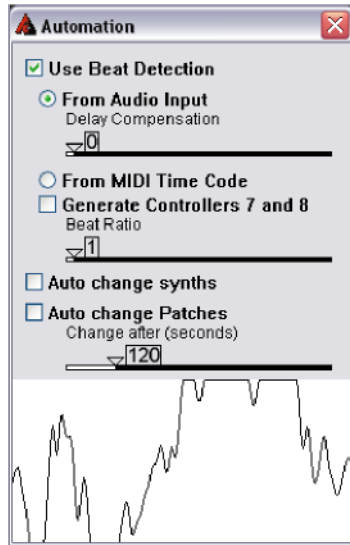
## 设置自动功能

1. 首先您需要确定音频或**MIDI**信号直接连接到**ArKaos VJ**里。关于如何把音频信号指引到**ArKaos**里，以及如何设置**MIDI**信号输入，请看章节“**Configuration – Windows**”和“**Configuration – Mac**”。
2. 采用以下方法在**ArKaos VJ**里打开**Automation** 自动对话框：
  - 在编辑菜单里选择“**Preferences**”参数设置，然后在子菜单里选择“**Automation**”自动功能。
  - 在**Synth**窗口点击**Show Automation** 显示自动功能窗口按钮。



3. 打开自动对话框，通过点击方框激活选项“Use Beat Detection”使用节拍检测。

这样就会激活自动功能，并开始自动触发输入音频或MIDI时钟的视频。现在自动功能就会启用，直到关闭选项“Use Beat Detection”使用节拍检测功能为止——即使您关闭自动对话框。



4. 在对话框里设置其它内容。对话框里的选项如下：

#### 自动选项

自动对话框里的选项如下：

#### 使用节拍检测

通过在复选框里选择或取消选择，可以开启或关闭自动功能。节拍检测功能可以分析输入音步或MIDI时钟的节拍，然后生成与检测节拍同步的随意演出。

#### 从音频输入。

把自动功能与计算机内音频硬件的内部时钟同步起来。当音频发送到Arkaos时，代表输入音频的波形就会显示在底下的区域中。关于如何在Windows环境下设置音频输入，请看30页；关于如何在Macintosh上设置音频输入，请看46页。

### 延时补偿

这个功能可以用来补偿触发视频过程中的延时。如果您认为触发视频与音频同步时，自动功能响应的速度不够快，可以调整一下滑杆。

### From MIDI 定时编码

从分配好的MIDI信号源里送出的MIDI定时编码与自动功能同步。

产生控制器7 和 8。

许多Arkaos VJ的效果都能与MIDI控制器7和8一起实时操作。如果用在Synth里面的效果是设置成与这些MIDI控制器相对应的，您可以激活这个选项，使自动功能随意产生这些MIDI控制器信息对应这些效果。查看“**The effects**”效果章节，可获得详细内容。

### 节拍率

把频率与将触发的新按键一起设置。把频率与将要触发的按键一起设置。节拍率为1代表音乐的每一拍，将会触发一个按键。节拍率为2则代表每两拍音乐就触发一个按键，如此类推。如果您正在播放一段较长的循环音乐，您应该把滑杆的数值调高。

### 自动更改合成

允许自动功能在多个打开的Synth文件中切换（.kos 文件）。

### 自动更改配接

在当前激活的Synth里，允许自动功能在所有打开的配接之间切换。关于如何在Synth里打开额外的配接，请参见80页。

### Change after (秒)。

当使用上述两个自动更改选项的任一项时，设置配接或Synth更改的间隔。拖拽滑杆设置所需的时间间隔。



## 10 事件记录器

## 概 述

**Event Recorder**事件记录器主要是允许您直接把演出记录到**Arkaos VJ**里面。接着这些演出文件就保存到**Synth**里，并可随时轻易查看。

不过，事件记录器也允许您做以下几件工作：

您可以与**MIDI**程序一起使用，把演出“传送”到**Arkaos VJ**里面，这样即使没有其它应用程序，他们也可以进行回播。

可以通过捕捉由其它外部**MIDI**设备或内部音序应用程序、或者是输入其它程序创建的**MIDI**演出文件来实现的。

事件记录器也可以用音频文件（**MP3**、**AIFF**、**WAV** 或者 **WMA**）作为回播或录制的音源文件。

在**Windows**环境下，如果您安装了**Windows Media Player 9**或更好的播放器，您甚至可以用事件记录器回播**5.1 surround WMA** 文件来配合视频内容。

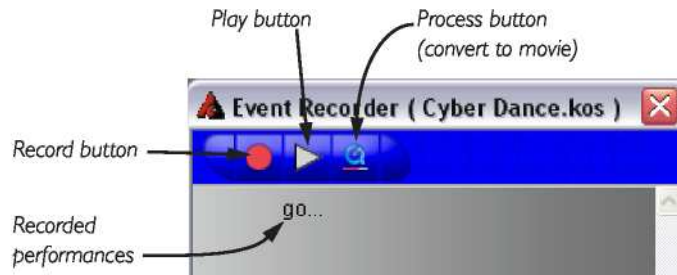
事件记录器也允许您把录制的文件转换为**QuickTime** 电影或**Windows Media Video** 电影，以便**Arkaos VJ**或其它程序可阅读的格式。

如果您用上述的音频文件作为回播或录制的音源文件，这将包括那些渲染的电影。在**Windows**环境下，如果您安装了**Windows Media Player 9** 或更好的播放器，您甚至可以把 **5.1 surround WMA** 文件添加到电影当中。

## 记录现场演出

按照以下步骤操作，您就可以自行录制演出、播放演出了：

1. 如同其它演出文件类型那样，设置好所有内容。包括创建配接以及设置系统等。
2. 彩排演出文件，这样您就有信心一次过完成整个演出。
3. 在Arkaos菜单中选择“Event Recorder”（事件记录器）（或者在Mac环境下用快捷键[a]-[R]；在Windows环境下用快捷键 [Ctrl]-[R]）。事件记录器的窗口就打开了，列出了录制的演出。



4. 点击Record 记录按钮。打开Recording Set-Up 记录设置窗口。



5. 在对话框里，点击“Edit”（编辑）按钮。打开对话框，里面包括一个名称栏。
6. 输入记录名称并点击OK。您将返回Recording Set-up 记录设置对话框。

7. 如果您希望在演出文件中与音频文件一起使用，请点击“**Select**”选择并浏览音频文件。  
您也可以把音频文件直接拖拽到记录设置对话框里。有效的文件格式是**MP3**、**AIFF**、**WAV** 和**WMA**。如果您添加一个音频文件，记录后这个也会播放。它也将包括在记录演出里，如果您呆会将把记录演出渲染到电影文件（请看198页）里，该音频文件也将包括在电影里。  
  
注意：当您回播记录序列时，也可以包括音频文件（请看195页）。这意味着您在记录时不需这样做，不过如果您打算把演出与歌曲同步播放（或者是渲染电影时包括那首歌曲），可在记录时添加，由于在记录电影时会播放音频，这样做可以帮助“保留节拍”。
8. 点击“**Record**”记录按钮。现在，**ArKaos VJ**等待为您开始演出。除非您开始，否则 将不会记录任何东西。
9. 按照需求开始演出。
10. 如果您在全屏模式记录，当您想停止记录时，请点击鼠标按钮。如果您在预览模式记录（或在全屏模式使用两个显示屏），请在事件记录仪窗口点击“**Stop**”停止。您刚刚记录下来的内容就可以添加到事件记录仪窗口的记录列表中。  
关于如何回播您刚刚记录的演出，详细内容请看195页。

如果您在记录过程中出现错误，决定再试一次，请按以下步骤操作：

1. 点击列表中您刚刚记录的名称，选定它。
2. 在**Mac OS**环境下按下[**a**]-[**Delete**]，或在**Windows**环境下按下[**Ctrl**]-[**Delete**]，删除记录内容。
3. 按照原来的步骤再记录一次。

## 从另一台MIDI设备中记录演出

如果您使用外部MIDI应用程序或设备，并创建了MIDI演出在Arkaos VJ里触发视频，您可以用事件记录仪记录这些视频。这样无需使用外部设备就可以在稍后时间回播演出。

以下就是如何用另一台MIDI设备记录演出的方法：

1. 确定您已经正确连接并发送MIDI信号。关于如何在Windows和Mac OS环境下设置MIDI信号，详细内容请参考27页和40页。
2. 设置好一切必须的事项，这样MIDI设备才能触发演出文件。详细内容请看章节“Performing with ArKaos VJ”（用Arkaos VJ进行演出）。
3. 在Arkaos菜单里选择“Event Recorder”事件记录仪（或者在Mac环境下使用快捷键[a]-[R]；在Windows环境下使用 [Ctrl]-[R]）。
4. 在事件记录仪里点击Record记录按钮。打开 Recording Set-Up记录设置窗口。
5. 点击“Edit”编辑按钮。可打开对话框，里面包括名称栏。
6. 输入记录的名称并点击OK。
7. 如果您希望在演出文件中同时使用音频文件，请点击“Select”选择并浏览音频文件。  
您也可以把音频文件直接拖拽到记录设置对话框里。有效的文件格式是MP3、AIFF、WAV和WMA。如果您添加一个音频文件，这个文件将会包括已记录的演出文件里；如果您稍后要把演出文件渲染到电影文件（请看198页）里，该音频文件也会包括其中。
8. 点击“Record”记录按钮。现在程序正等演出开始。除非程序接收到MIDI信号，否则不会记录任何内容。
9. 点击MIDI设备或程序的回播键。  
如果该设备是在同一部机子上运行的另一个MIDI程序，那么您需要切换到那个程序并激活回播(ideally with a lead-in of a few bars)，然后切换回ArKaos VJ。
10. 如果您正以全屏模式记录，那么当您想停止录制时，请点击鼠标按钮。  
如果您正以预览模式（或以全屏模式使用两台显示器）录制，那么请在事件记录仪窗口点击“Stop”停止。新录制的内容就会添加到事件记录仪窗口的录制列表中。

关于如何回播刚刚录制好的演出，请看195页。

## 输入MIDI 文件

**ArKaos VJ** 也允许您通过输入标准的MIDI格式 (SMF) 文件, 来把录制内容添加到事件记录仪中。这是文件格式用来在程序和设备之间传输MIDI序列。如果您已经在另一个MIDI设备或程序创建录制内容, 把它作为MIDI文件输入, 也许是把它转换为**ArKaos VJ**录制内容最方便的方式。

如需输入MIDI文件, 请按以下步骤操作:

1. 当您实时把它转到**ArKaos VJ**时, 请确定MIDI演出文件能够按预先设想的那样进行回播。
2. 把演出文件保存为MIDI 文件, 如有需要, 把它转到您正在运行**ArKaos VJ**的计算机上的硬盘上。  
具体到如何操作与创建MIDI文件的设备或应用程序有关。请看应用程序或设备的操作手册。

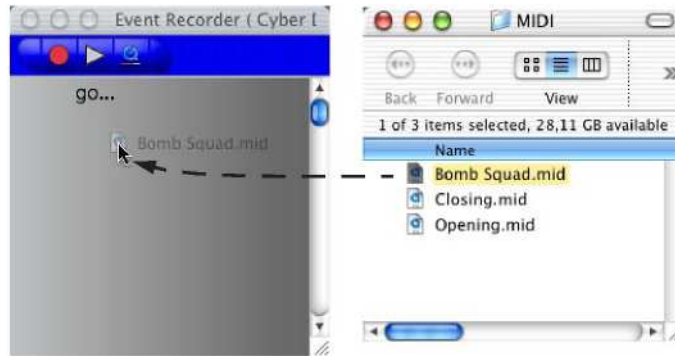
在这里您既可以使用输入命令也可以用拖拽的方法。

## 通过输入命令输入MIDI 文件

1. 在**ArKaos** 菜单中选择“**Event Recorder**”事件记录仪。  
打开事件记录窗口。
2. 在文件菜单中选择**Import**输入。  
打开标准文件对话框。
3. 在硬盘上定好文件的位置, 然后打开它。

## 通过拖拽方法输入MIDI文件

1. 把各个窗口调整一下，这样在运行Arkaos事件记录仪的同时，您也可以看到Finder (Mac OS) 或者Explorer (Windows) 。



2. 从Finder/Explorer中把MIDI文件拖拽到事件记录仪窗口。MIDI文件可作  
为新录制文件出现在事件记录仪窗口中。

## 回播已录制的演出

您可以在事件记录仪窗口或配接窗口，回播已记录的演出。  
关于如何回播录制文件，请看下文：

### 事件记录仪窗口

1. 选择录制文件并点击**Play**播放按钮（您也可以双击名称）。将出现事件记录仪对话框。
2. 如果您在录制演出的过程中没有包括音频文件（请见189页），您可以在回播时包括音频文件。只需点击“**Select**”选择并浏览音频文件。  
您也可以把音频文件直接拖拽到记录设置对话框里。有效文件格式为**MP3**、**AIFF**、**WAV** 和 **WMA**。如果您添加一个音频文件，该音频文件将会与录制演出文件一起回播；如果您稍后把它渲染到电影文件里，它也将包括在电影文件里。
3. 点击“**Play**”播放按钮。  
根据您在事件记录仪窗口中确定的录制序列，可在全屏模式可预览模式中回播录制的内容。

### 在配接窗口中

1. 在配接窗口的右下角，使用上下箭头来选择录制文件。选中的录制文件名将出现在文字框中。



2. 点击文字框左边的播放按钮。  
根据您在事件记录仪窗口中确定的录制序列，可在全屏模式可预览模式中回播录制的内容。

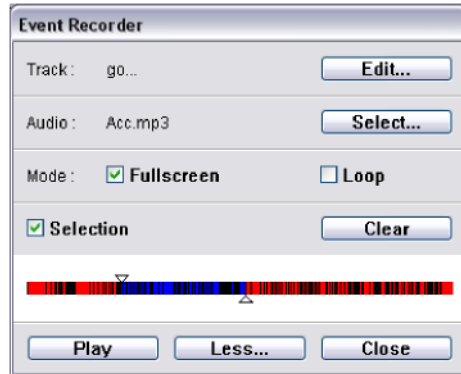
注意：采用以上两种方法时，事件记录仪会在当前激活的配接里回播录制文件！您真正使用的配接没有与录制文件一起保存。这就意味着当您激活回播时，是由您来确定是否选定了正确的配接文件。



## 回播和记录演出的额外选项

事件记录仪对话框可进行扩展，为录制文件的选定部分提供额外控制，并配有可选循环。您也可以决定回播或录制文件应该是在预览窗口还是以全屏模式进行。

1. 根据您是否要为回播文件或录制文件添加额外设置，请选择录制并点击“**Play**”播放按钮，或者“**Record**”记录按钮。出现事件记录仪对话框。
2. 点击“**More**”更多按钮。对话框扩展至显示额外控制，以及文件的线性表示。



如果您希望为回播设置记录的选定部分，可按以下步骤操作：

3. 把文件线性表示上方的标签拖到您希望开始回播的地方。
4. 拉动下方的标签去选定您希望回播的地方，希望在哪里回播就在哪里停止。您现在可以选择需要回播的片段。
5. 在“**Selection**”选择复选框内打勾。这就等于告诉程序，你只打算使用指定的选择部分。
6. 如果您希望循环选择，请在“**Loop**”复选框中打勾。（重复回播）。

“Clear”清除按钮将在marker handles之间擦去记录文件。

文件中设置选择的部分和循环是不可能被记录的。

按以下步骤操作，确定是以全屏模式回播还是在预览窗口回播：

7. 如果想用全屏模式，请在复选框“Fullscreen”全屏显示中打勾。如果希望在预览窗口回播或录制，则不要在此复选框中打勾。
8. 点击按钮，现在重新标签“Less”（较少），关闭未扩展的对话框。

#### 操作记录文件

#### 删除记录文件

如需在事件记录仪里删除录制文件，请在Mac环境下选定它或按下快捷键 [a]-[Delete]；在Windows环境下按快捷键 [Ctrl]-[Delete]，或在编辑菜单中选择“Clear”清除。

#### 保存和打开录制文件

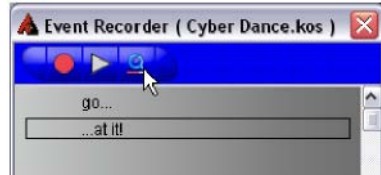
这方面没有特殊方法。在列表中的所有录制文件都是Synth文件的一部分并已保存，可打开。

把演出文件渲染到电影文件里

**ArKaos VJ**允许您把录制文件，渲染到**QuickTime**电影文件或 **Windows Media Video**电影文件中，不管它有没有附带音频文件。这些格式的电影文件可以在许多应用程序中进行回播，包括**ArKaos VJ**本身。

按以下步骤把演出文件渲染到电影文件里：

1. 打开**Event Recorder**（事件记录仪），选择希望渲染的录制文件。
2. 在事件记录仪窗口，请点击**Process**（处理）按钮。



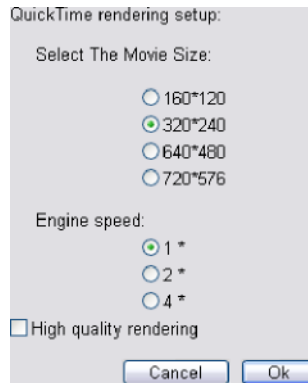
3. 如果您正在**Windows**环境下运行，如果希望把演出文件渲染到**QuickTime**电影文件或**Windows Media Video**电影文件中，请在出现的对话框中点击相应的选项（在**Mac OS**环境下没有这个选项，因为通常都会渲染到**QuickTime**电影文件里）。

打开**Process**（处理）对话框：



4. 点击“Setup”设置按钮。

出现设置对话框后，这个对话框中的选项是专为两种平台（Windows 和 Mac）和视频格式（QuickTime 和 WMV）设计的。



5. 选择电影尺寸和引擎速度。

选择什么样的电影尺寸（精度）和引擎速度（帧率），是由回播电影的系统来决定的。帧率越高，画面质量越好，不过录制内容较多的电影如果帧率很高，就要求占用更多的电脑资源进行处理。

6. 可选择激活“High quality rendering”（高质渲染）。

激活后，内部渲染文件将以指定电影尺寸的两倍进行播放。当电影真正转换成QuickTime 或 WMV 格式时，它的尺寸就缩小为指定的尺寸，而且在处理过程中还将使用anti-aliasing 抗锯齿功能。这样处理的优点是电影细节将更高，画面质量更好；缺点是处理的速度将变慢。

7. 当您全部设置完后，点击“OK”。

8. 点击“Format”格式按钮。这样可打开具有格式的压缩选项的对话框。按照需求设置选项（详细内容请看下文），然后点击“OK”。

9. 设置完成后，点击“OK”。

10. 在处理对话框中，点击“Make”，出现标准文件对话框。

11. 输入文件名称并指定路径，然后点击“Save”保存。现在ArKaos VJ 可以渲染电影并保存到硬盘里。演出就在处理对话框里回播，并出现一个progress bar进程条提示您如何操作。

您可以在渲染过程中随时点击“Close”关闭按钮。虽然这样会中断渲染过程，但是您也可以顺便查看一下已渲染完的QuickTime电影文件，里面就包括到目前为止已渲染完毕的电影内容。因此您可以把它看作是一个“preview”预览功能。

### 格式选项

处理对话框里包括许多压缩和格式选项，渲染电影时可自由选择，当您在处理对话框里选择“Format”格式时，将打开格式对话框。对话框中的具体内容，根据使用的QuickTime或Windows Media 版本以及所选的电影格式而有所不同。

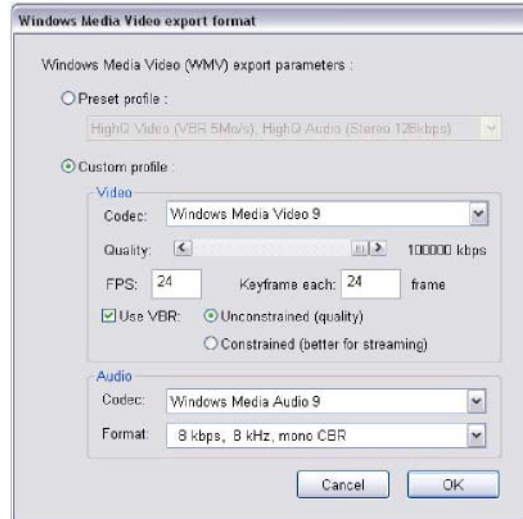
不管您用哪种电影格式，都要仔细选择压缩方式和设置，要根据电影将要播放的媒体和计算机系统来进行选择（CD-ROM/ hard disk，慢速/快速 计算机、在互联网上的streamed/下载等等）。

### QuickTime

对于QuickTime电影来说，对话框的出现是由QuickTime 提供，而不是Arkaos VJ。因此它所有的可用选项在这里将不详细讲述，只是简单介绍一下格式设置的一些注意事项和技巧。关于QuickTime 所有参数和压缩格式的详细描述，请参考QuickTime 文件。

- 如果您想产生优质的电影，您应该尽量少使用压缩方法，因为Animation codec动态编码是选择的压缩方法。不过要注意：如果您为电影使用了低压缩率，那么您用来播放电影的系统速度就要求高。
- 如果您的系统不够强劲以支持播放仅经过稍微压缩的电影文件，那么用Cinepak codec 是最理想的压缩方法，可产生尺寸小并且可快速回播的电影（虽然实际的压缩过程也许需要很长时间）。
- 如果您需要尺寸很小的电影（例如：您希望创建“.kos”的文件，方便互联网传送），那么您需要用大量压缩的方法。如果是这种情况，那么推荐使用的压缩方法是Sorenson Video codec，这个方法可以进行大规模压缩，而且不会影响质量。不过这种压缩和解除压缩的方法需要的时间很长。
- 不管是在录制过程还是在回播过程中，如果您在事件记录仪上添加了音频文件，您都可以把音频文件包括在渲染文件里。不管您使用何种压缩方法，在电影文件中包括音频文件都会增加它的尺寸。

## Windows Media Video窗口媒体视频



安装了配备**Windows Media 9** 的格式对话框。

在这个对话框里，您既可以使用预设压缩参数，也可以为压缩指定每个参数。如果您不是很熟悉**WMV** 参数和选项，最安全的方式就是选择预设参数。这些参数是根据不同的电影而有很多变化——从质量差的互联网视频流，到高质量的视频，无解压的**32**比特视频。

如果您希望用预设，只需点击“**Preset profile**” radio按钮，然后在下拉菜单中选择 **profile** 。

如果您希望手动指定所有参数，可点击“**Custom profile**” radio 按钮，并且设置所需事项。请看下文关于可用参数的介绍。

“**Video**”（视频）部分允许您在压缩时选择视频编码，并且设定质量设置。

在下拉菜单中选择所需视频编码

您随时可以使用**Windows Media codecs**。不过如果你安装了视频编码，只要它是与**Windows Media**兼容的，您随时可以用其它视频编码；例如：**DivX codec**这种编码就不能与**Windows Media**兼容，因此不能使用。

**Quality slider** 质量滑杆允许您为电影设定所需的比特率。把滑杆拖到右边，就可以增加比特率。

比特率越高，电影的质量就越高。不过，比特率越高的话，电影的文件也越大。

“FPS”区域让您确定电影播放时每秒钟的帧数。

所谓帧率——就是每秒钟播放的帧数，就象上述所说的比特率那样，是确定电影的质量，不过也会影响它的大小。至于使用什么帧率，取决于您播放电影的用途。不同的媒体使用不同的帧率：

- 8 mm 电影的帧率为18 fps。
- 16 mm、35mm 和更高的电影使用的帧率为24 fps。
- NTSC 视频（北美标准）使用的帧率为30 fps。
- PAL/SECAM 视频（欧洲/法国标准）使用的帧率为25 fps。

“Keyframe each x frame”（每帧的关键帧）区域是用来确定关键帧关键的。关键帧是较大的帧，基本上作为所有帧的参考点，关键帧的间隔可确定每个关键帧之间有多少帧。

- 间隔较短则需要更多的关键帧，并且可以使电影播放的更流畅，尤其是当电影当中有很多快速动作的时候。不过，较多的关键帧也会增加文件的尺寸。
- 同样地，较长的间隔（关键帧之间的帧数更多），则需要较少的关键帧，并且可以减少文件的尺寸。如果电影所包含的快速动作和变化不太多，这个做法也可以。
- 如果关键帧为“0”的话，在电影开始时只有一个关键帧，并且没有后续的关键帧。

注意：关键帧的间隔也会影响寻道时间，寻道时间就是当视频播放器使用快进或后退功能时，帧与帧之间跳跃所需的时间。关键帧越多，寻道时间越短。

使用某些视频编码，您可以在压缩时用“variable bit rate”（可变比特率）。不过，并非所有视频编码都支持可变比特率。如果所选的编码支持可变比特率的压缩方式，在对话框里将出现“Use VBR”的方框。

具有可变比特率的压缩方式，可以用来降低比特率并创建较小的文件，不需要牺牲视频质量。当您用可变比特率压缩时，根据渲染演出文件的复杂程度，比特率会有所变化。演出文件越复杂，所需要的比特率就越高。

如需渲染带有可变比特率的文件，请按以下步骤操作：

1. 在对话框里点击“**Use VBR**”方框并选定。这可以确定您要使用的可变比特率。
2. 如上所述，用质量滑杆确定所需的平均比特率。这个可以作为可变比特率的指引或基础。
3. 点击相应的radio 按钮，在“**Unconstrained**”和“**Constrained**”之间选择。这些模式的区别如下：
  - 如果使用了“**Unconstrained**” VBR，只要材料需要，比特率可以上浮到平均比特率以上，至于上浮的幅度，没有限制。不过，在可能的情况下，比特率都会维持在平均比特率以下，因此在一定程度上是受了限制。不过要记住，如果您用了“**Unconstrained**” VBR，那么文件通常都会变得很大，不适合用来在互联网上传送。
  - 如果使用了“**Constrained**” VBR，不管比特率怎样波动变动，它仅有三次机会可以超过平均比特率的上限。因此比特率是在受限制的范围内，视频文件也因此得以变小。

如果您在事件记录仪中录制的演出文件添加了音频，在渲染电影中将包括音频，**Audio** 部分允许您选择音频编码和格式，而它们则是用来压缩音频并确定其质量和通道配置的工具。

**注意：**包括的音频将会增加电影文件的尺寸。

在下拉菜单中选择所需音频编码。

它与视频编码一样，您随时可以使用**Windows Media Audio codecs**如果您在系统上安装了任何可与**Windows Media Audio**兼容的音频编码，您也可以使用其它音频编码产品。

在格式下拉菜单中选择所需的格式。

有多种格式可供选择，所有这些格式均会影响音频的质量和尺寸。确定格式时应该考虑这些因素：比特率、取样频率、精度和压缩方法式（固定值或可变比特率）。

**注意：**只有适用于实际音频源文件的编码和格式才会出现在菜单里。这就是说，如果音频文件为**5.1 环绕WMA** 文件，只有支持环绕音频文件的编码和格式可以使用，不是那些只支持立体声或**mono** 音频文件的编码和格式。