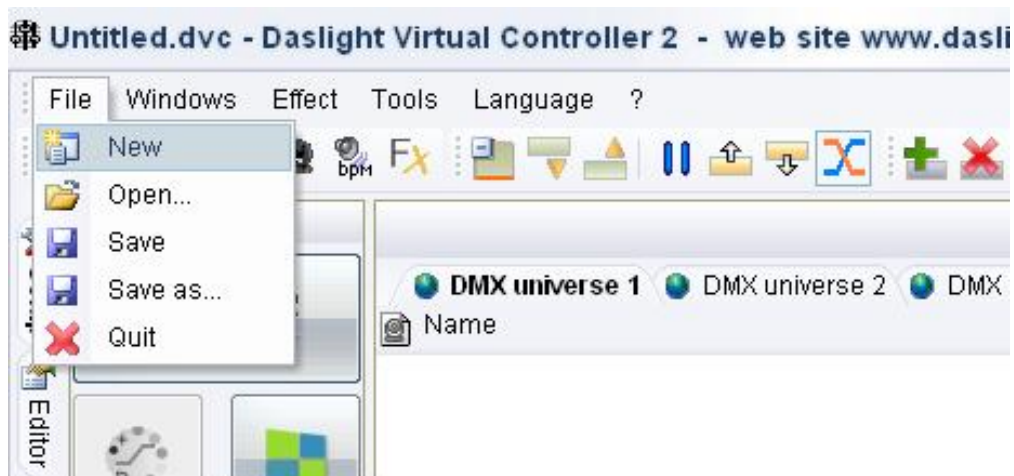


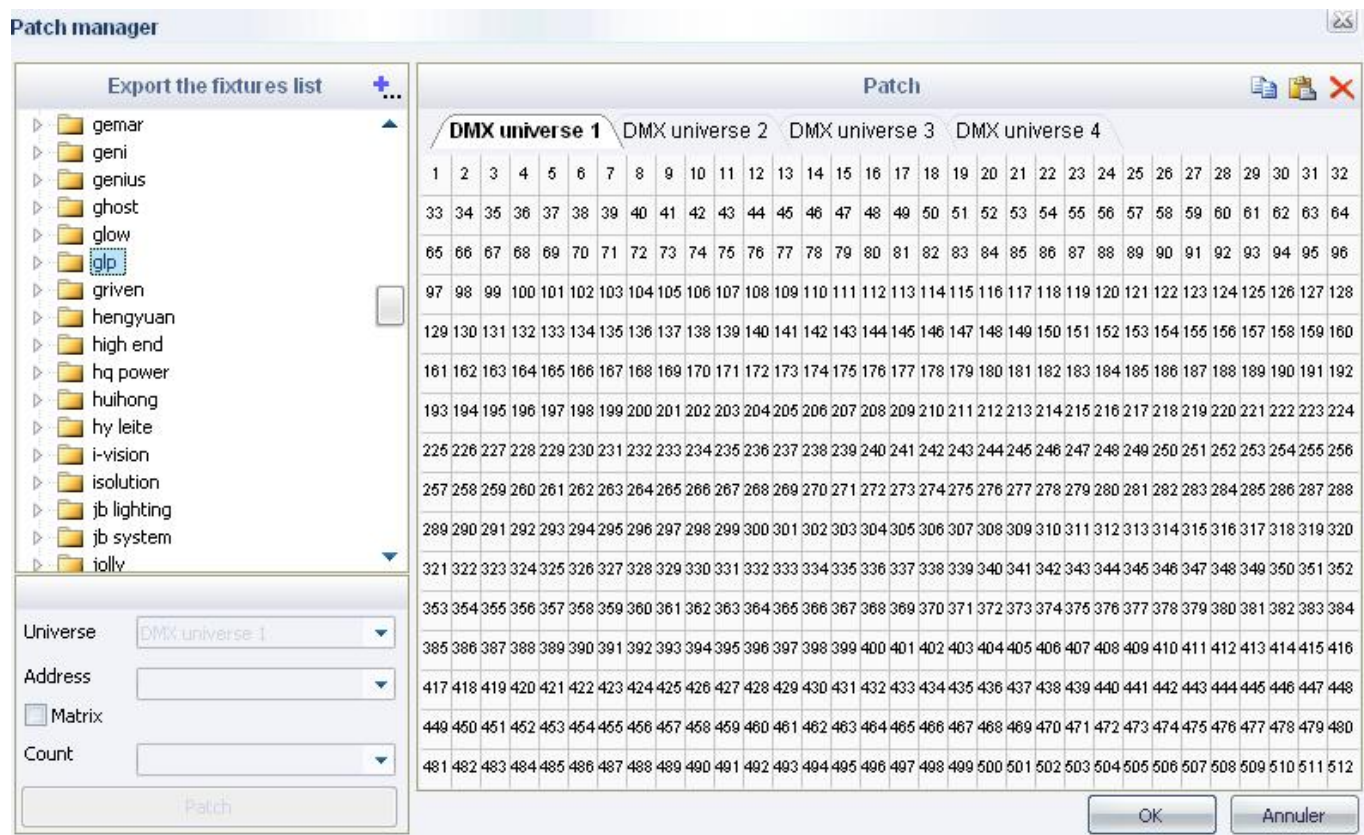
要使用这本手册，请确保软件是从一个新的空白的节目开始。



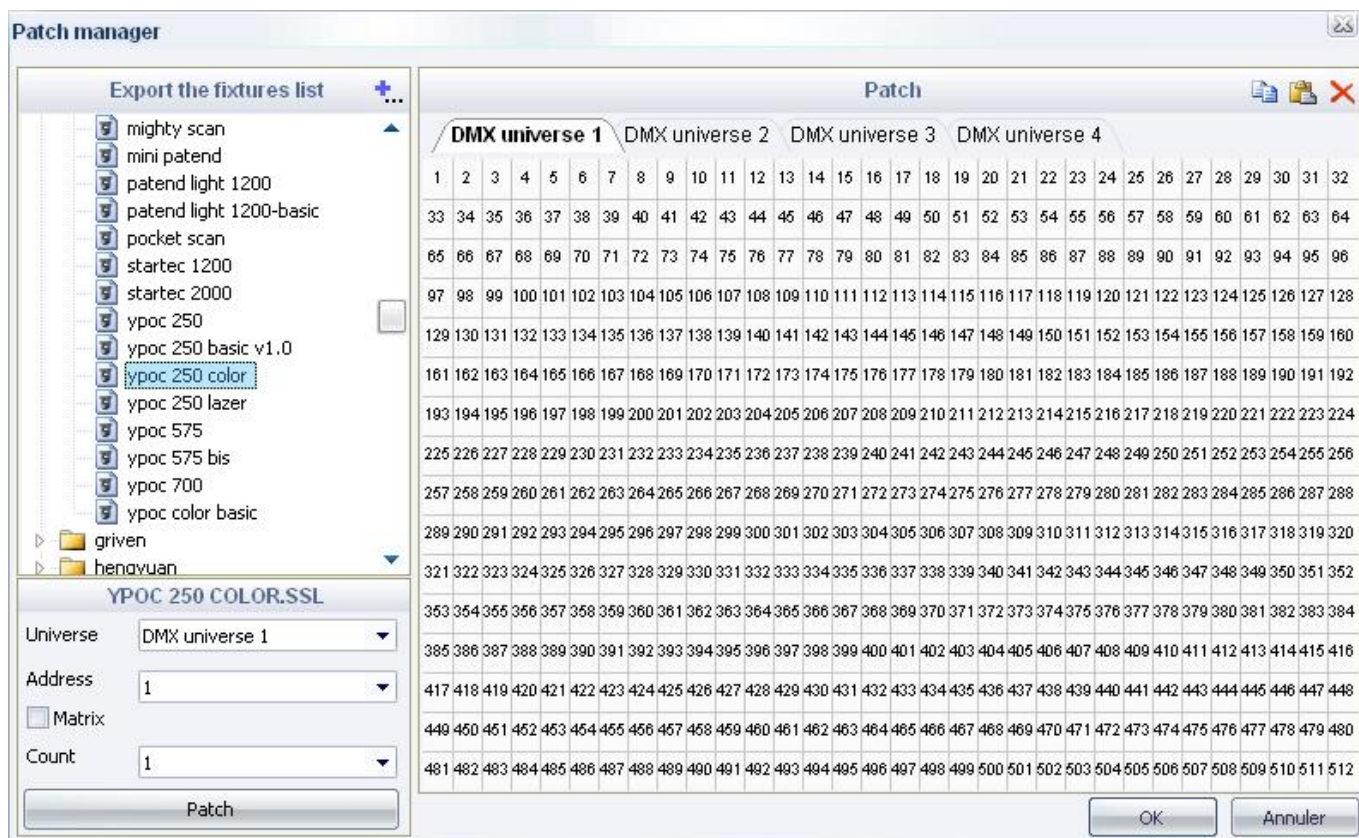
1. 确保你在



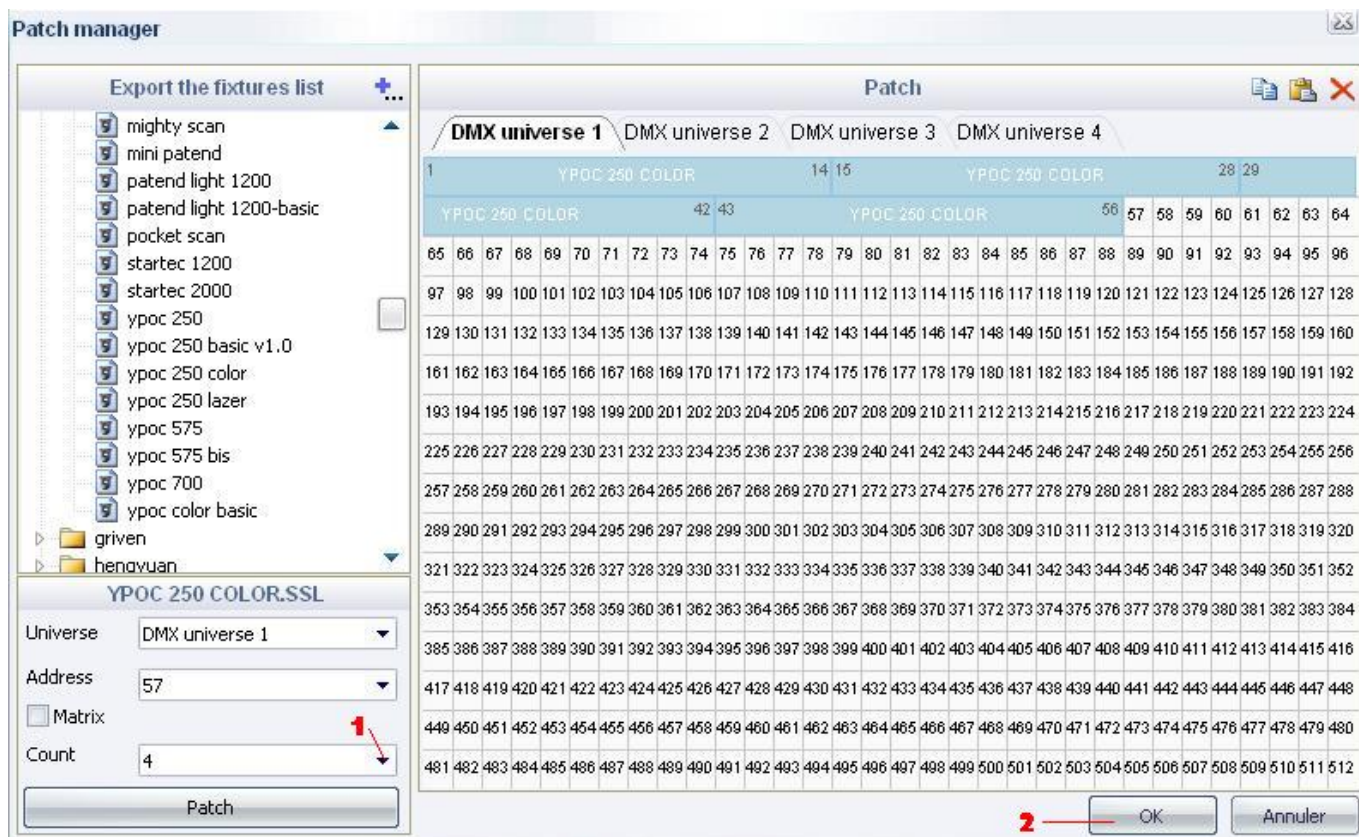
双击GLP厂商文件夹。对于这本手册，我们建议你选择同样的厂商和同样的灯具，这样你就能跟着我们的步骤来使用软件。一旦你学会更好地使用软件，你就能毫无问题地使用自己的灯具了。



选择ypoc 250 color这个灯具。它是一个摇头染色灯。

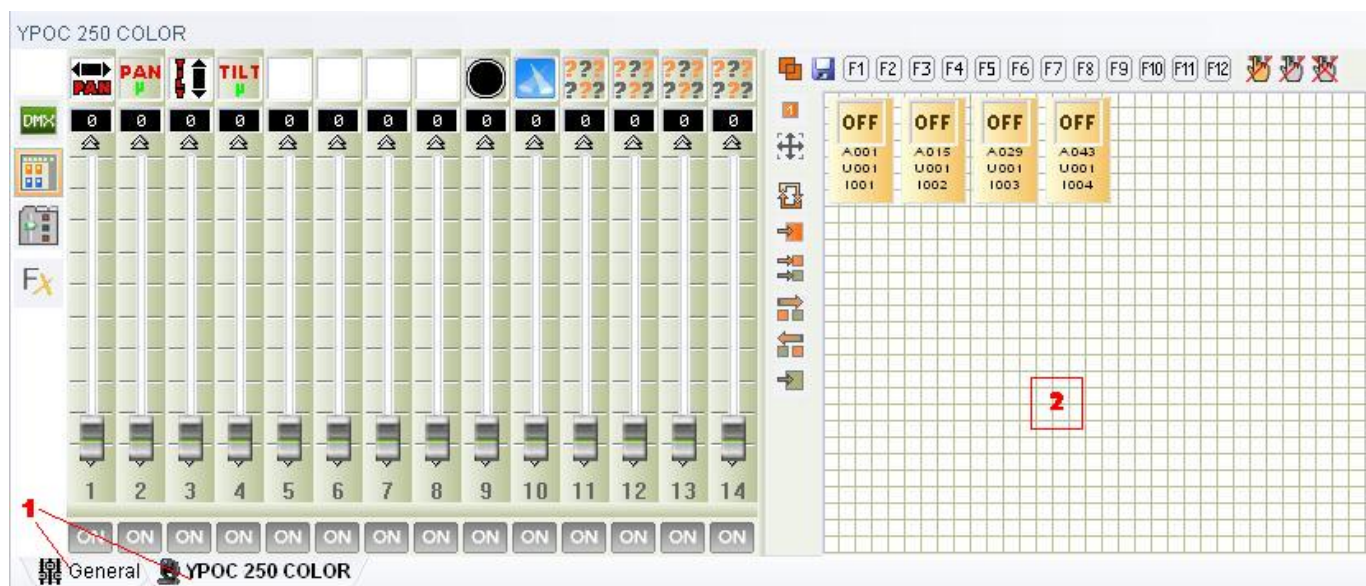


- 1.在数量框里单击小箭头，选择你希望加入灯具的数量（鉴于手册，我们建议你加入四个）。现在单击Patch按钮，你将看到软件怎么为每一个灯具分配DMX地址码。我们推荐你按照这个Patch来相应地指定你现实舞台灯具的地址码，而不要为灯具指定好地址码后再决定怎么Patch。
- 2.保留其它设置默认，然后单击OK按钮。

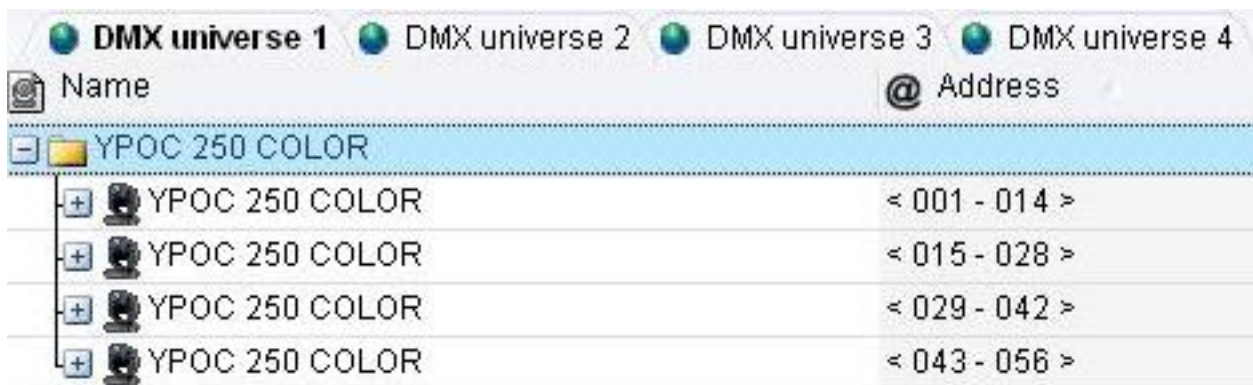




1. 灯具的标签将显示在推子的下方，现在我们只有两个标签。在General标签你会找到所有灯具的推子。在ypoc 250 color标签你会找到所有该类型灯具的推子。如果你加入新类型的灯，新的标签就会出现在这里。
2. 该区域我们管它叫灯具平面图选择窗口。这个窗口允许你根据真实舞台灯具灯位来摆设所有的灯具。同时该窗口允许你很容易地实现集控与分控。



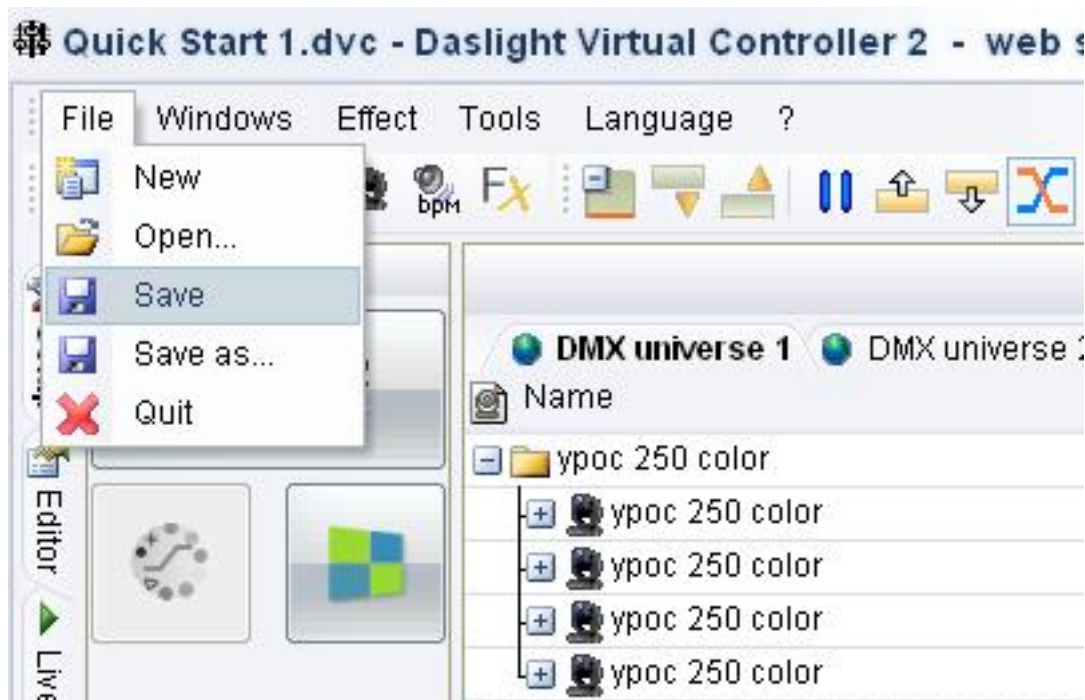
现在我们多添加4支GLP Junior的灯具到这个列表。现在你可以根据之前读过的指南来操作啦。



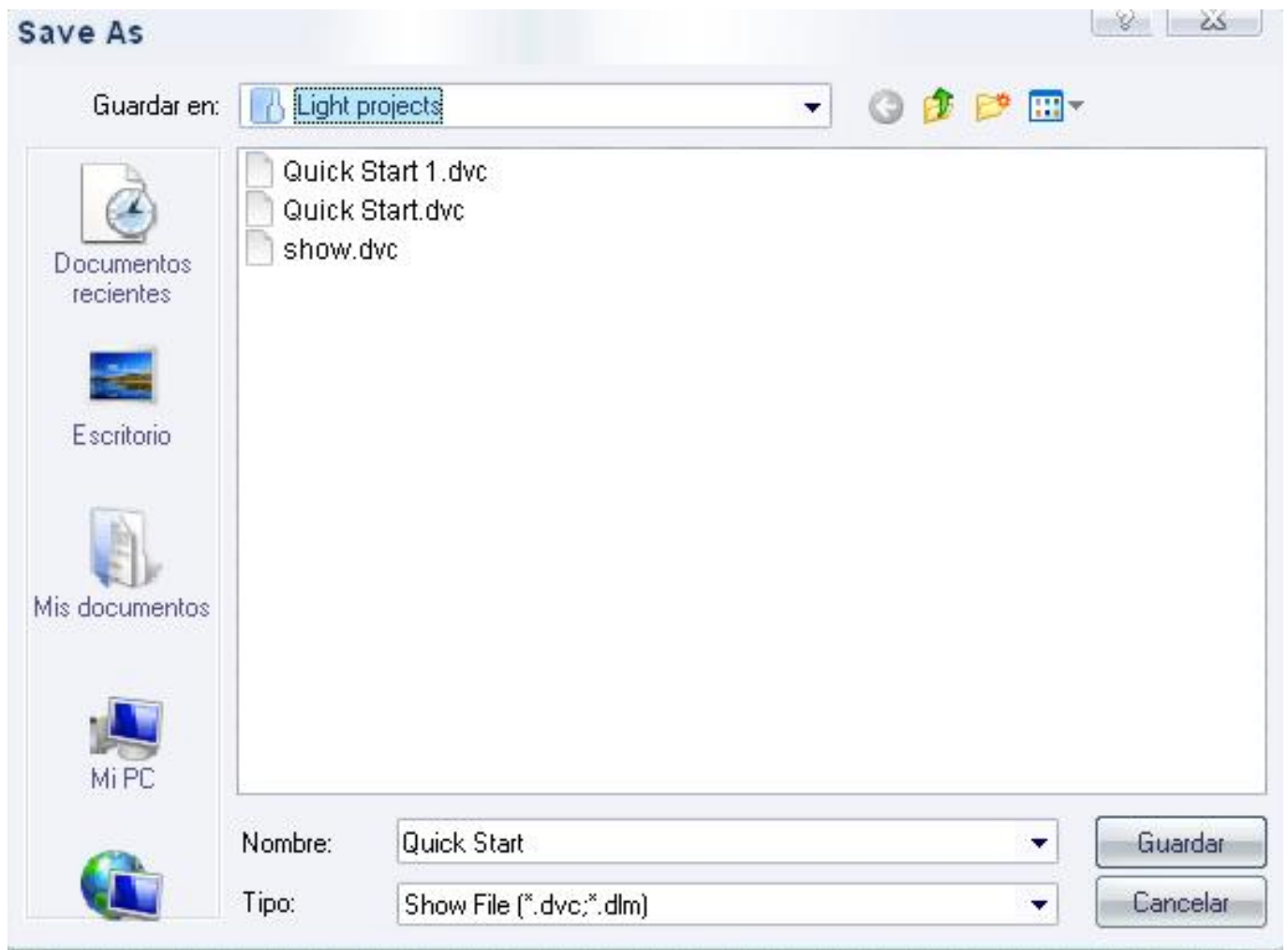
现在我们已经添加完本手册将使用的所有灯具啦。接下来我们将解释所有按钮的功能以及软件的所有标签分别有什么作用。

DMX universe 1 DMX universe 2 DMX universe 3 DMX universe 4			
Name	@ Address	#	Invert X
ypoc 250 color			
ypoc 250 color	< 001 - 014 >	< 1 >	<input type="checkbox"/>
ypoc 250 color	< 015 - 028 >	< 2 >	<input type="checkbox"/>
ypoc 250 color	< 029 - 042 >	< 3 >	<input type="checkbox"/>
ypoc 250 color	< 043 - 056 >	< 4 >	<input type="checkbox"/>
Junior			
Junior	< 057 - 065 >	< 1 >	<input type="checkbox"/>
Junior	< 066 - 074 >	< 2 >	<input type="checkbox"/>
Junior	< 075 - 083 >	< 3 >	<input type="checkbox"/>
Junior	< 084 - 092 >	< 4 >	<input type="checkbox"/>

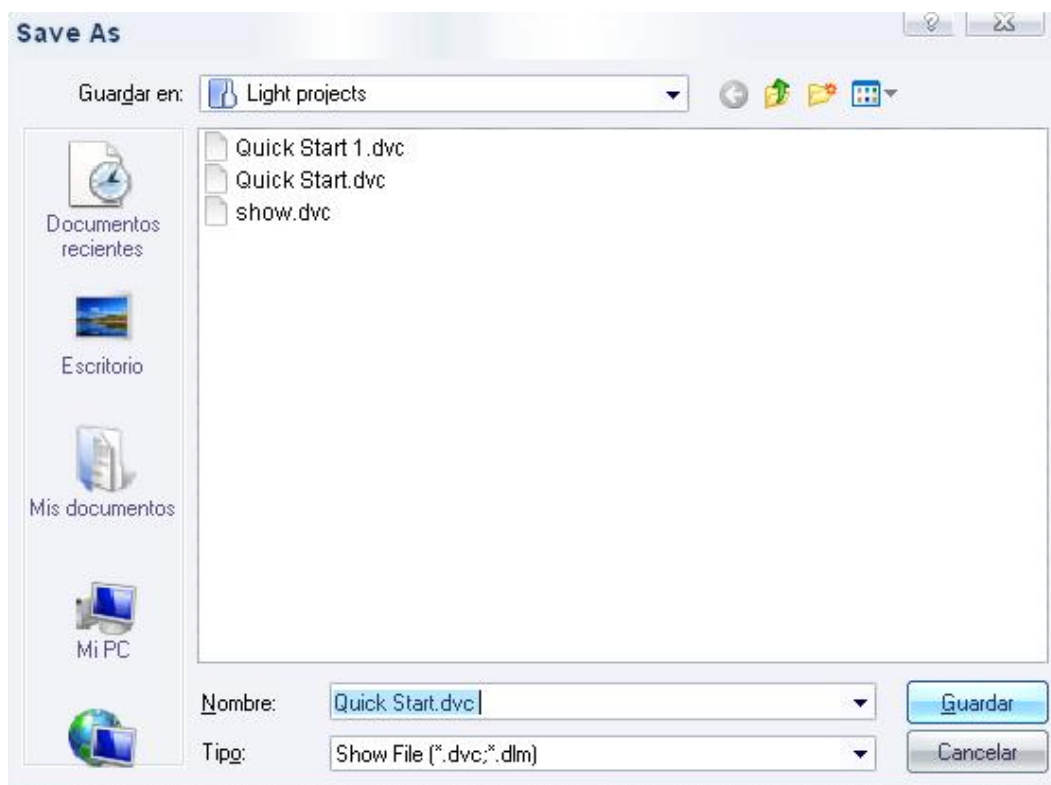
在继续下面的内容之前，现在正是保存已经创建的灯具表演的好时机。当你在对表演编程时，别忘了也对其进行保存，这是最基本的。



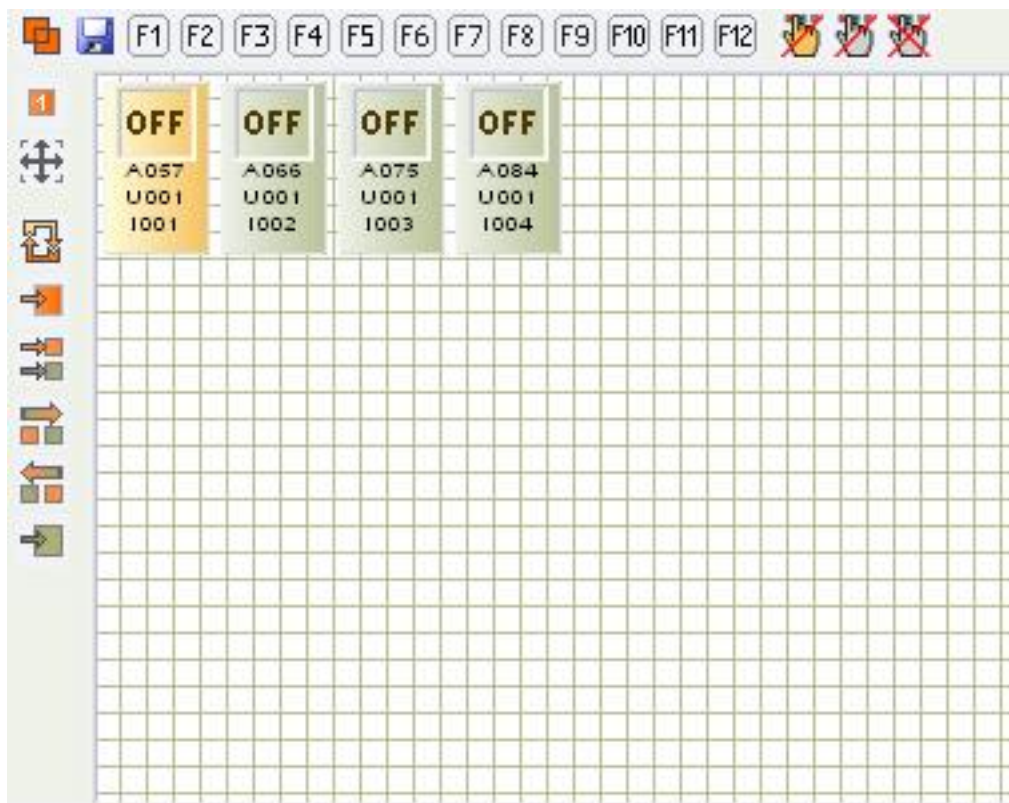
软件将会保存所有的灯光表演到"Light Projects"这个文件夹，确保在这个文件夹目录下保存和打开灯光表演。



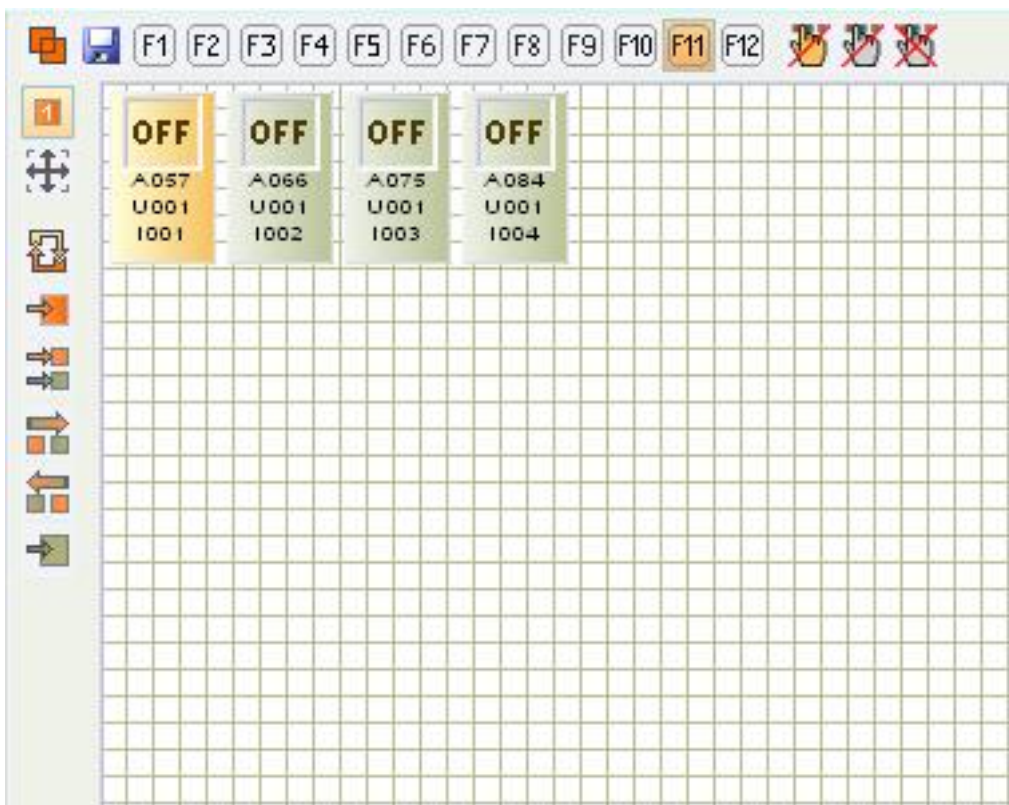
给你的表演输入一个名字。我们使用"Quick Start"这个名字。扩展名为.dvc是给第二代软件使用的而扩展名为.dlm则为第一代软件使用。现在单击"保存"按钮。



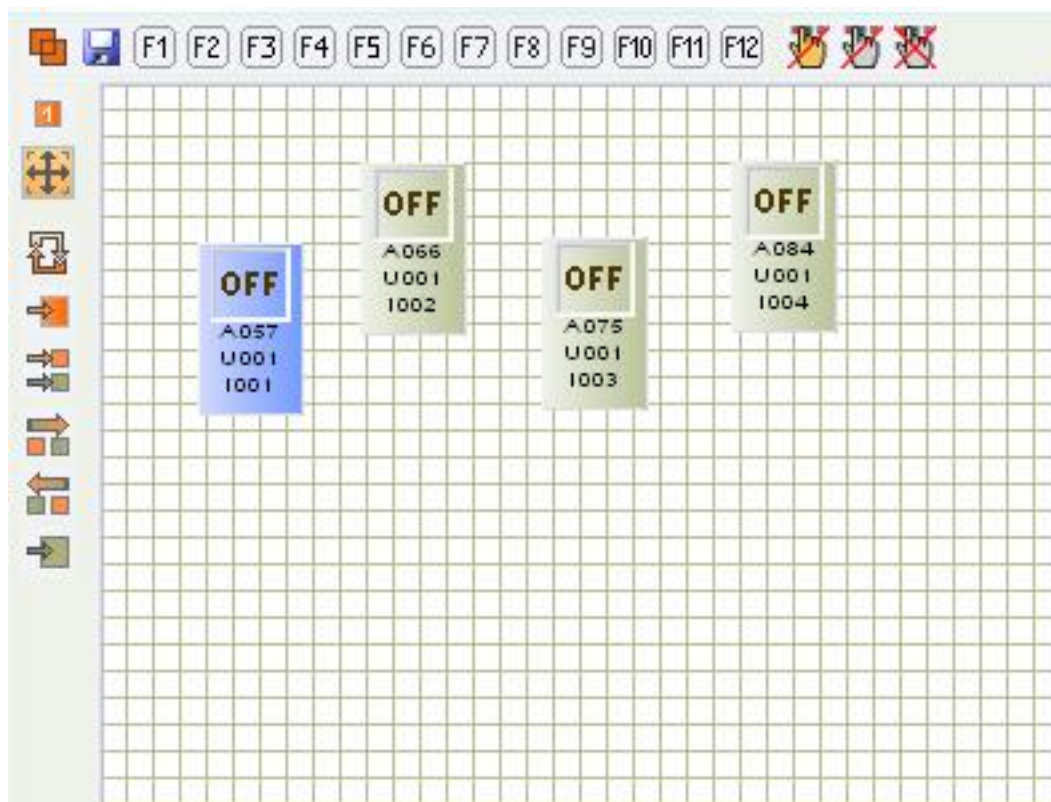
这些图标代表了你在集控中的灯具。当这些灯具没有被选定时它们是灰色的，这时你不能改变这些灯具。如果它们是橙色的，代表这些灯具被选定了，这样你就可以改变它们。



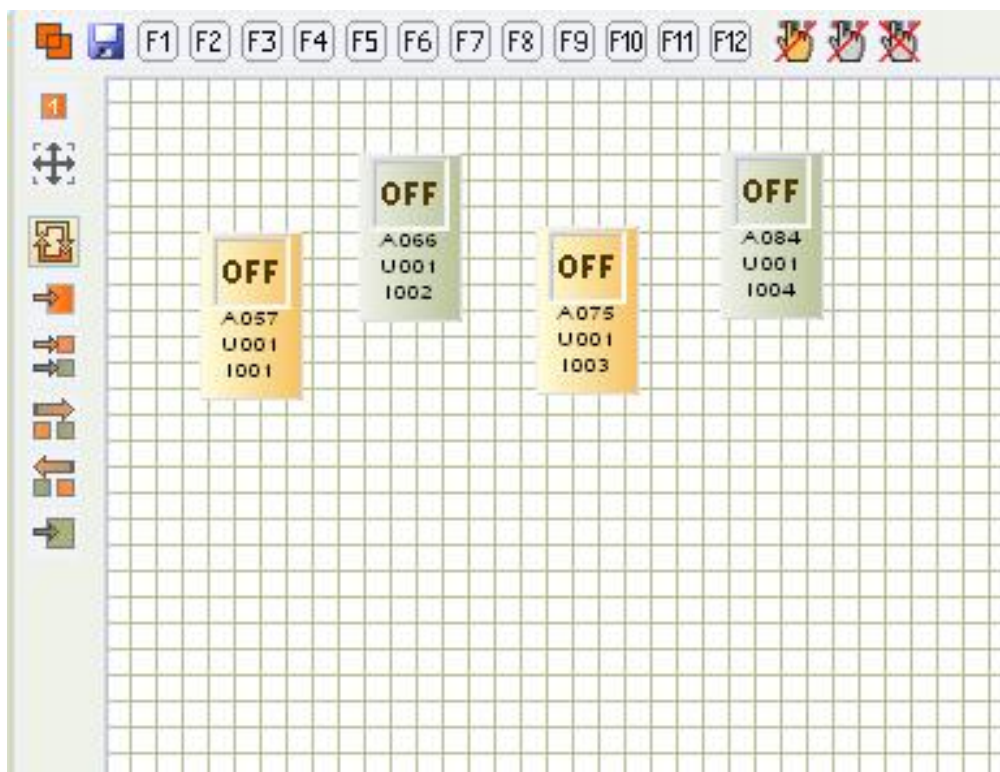
这个按钮能改变灯具图标的大小，从最大(如现在所示的)到小点的图标。当以小图标显示时，我们只能看到灯具的索引号码。当你有很多相同类型的灯具时，就会变得很方便。



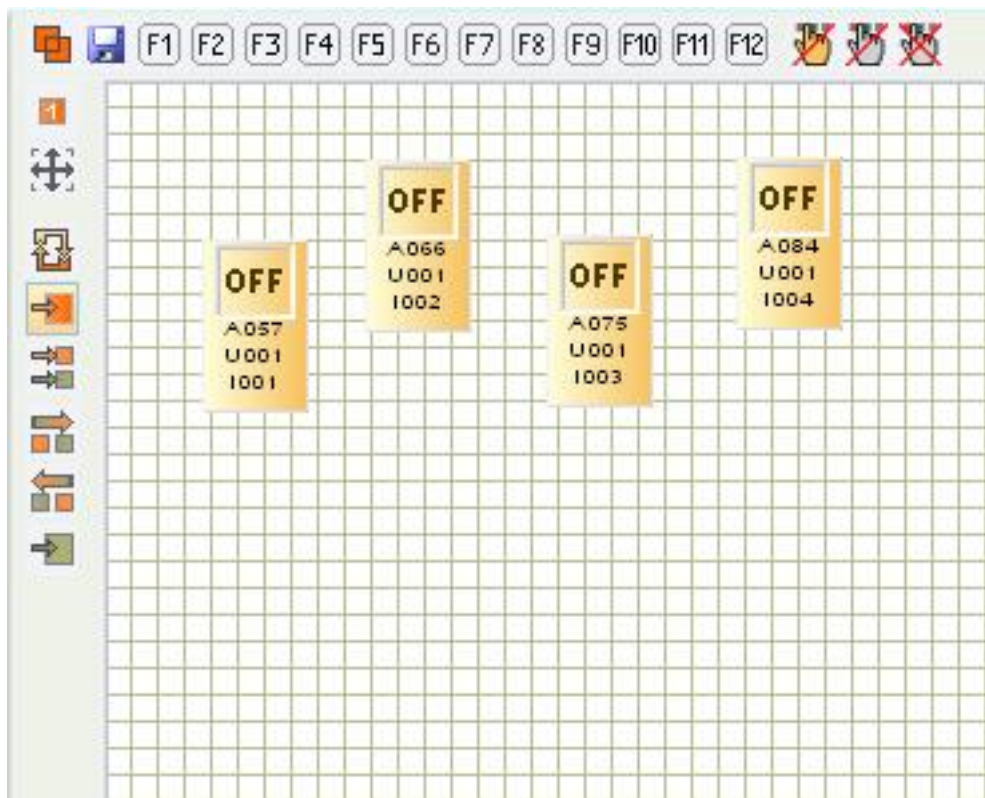
有了这个图标，我们就能在平面图布局里激活或者不激活灯具移动了，也能通过图标来代表灯具在舞台的实际位置。当图标被选时，这时图标变成蓝色，用鼠标就可以拖拉将它们移动你想要的位置。你也可以单击屏幕上任何空白区域或者单击另一台灯具来取消选择当前灯具。同样的，你也可以对灯具编组，按住Ctrl再选灯具就能以整体进行移动。



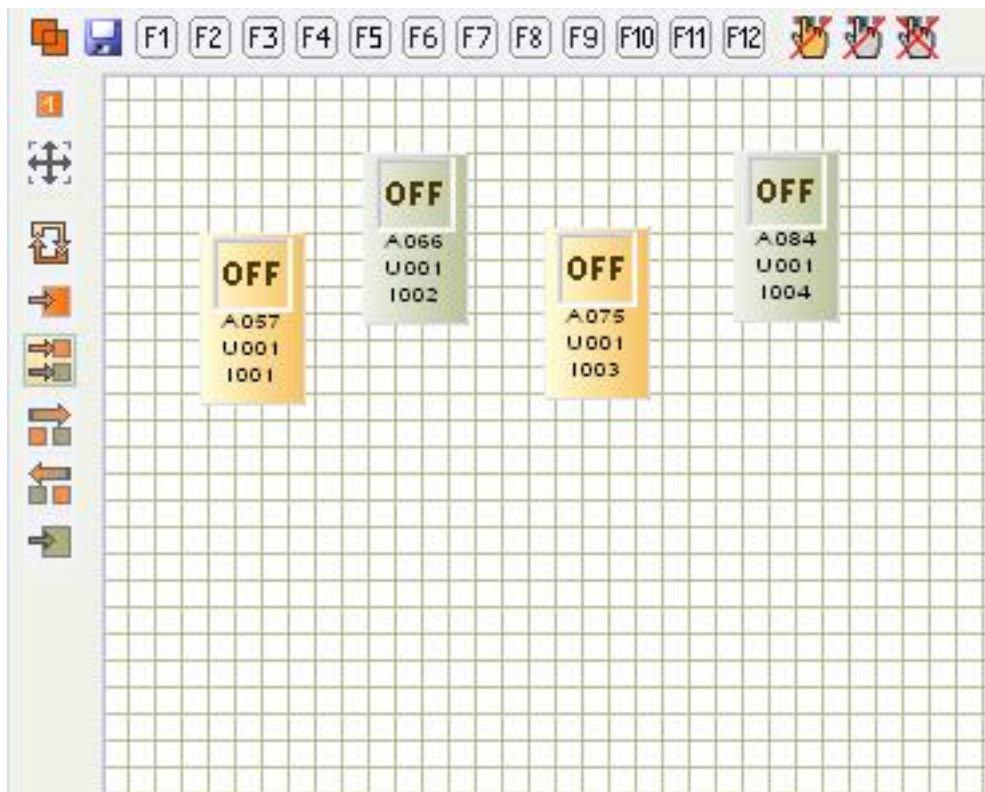
当你单击这个图标时，灯具的选择就会改变。它将使已选的灯具取消被选，而不被选的灯具将会被选择。试下这个按钮功能，按住Ctrl然后再单击多些灯具，然后单击这个按钮，现在你应该明白这个按钮的功能了吧。



当我们按住这个图标时，所有同一类型的灯具将会被选择而不必理会当前它们的状态。这在灯具很多时将显得非常有用。

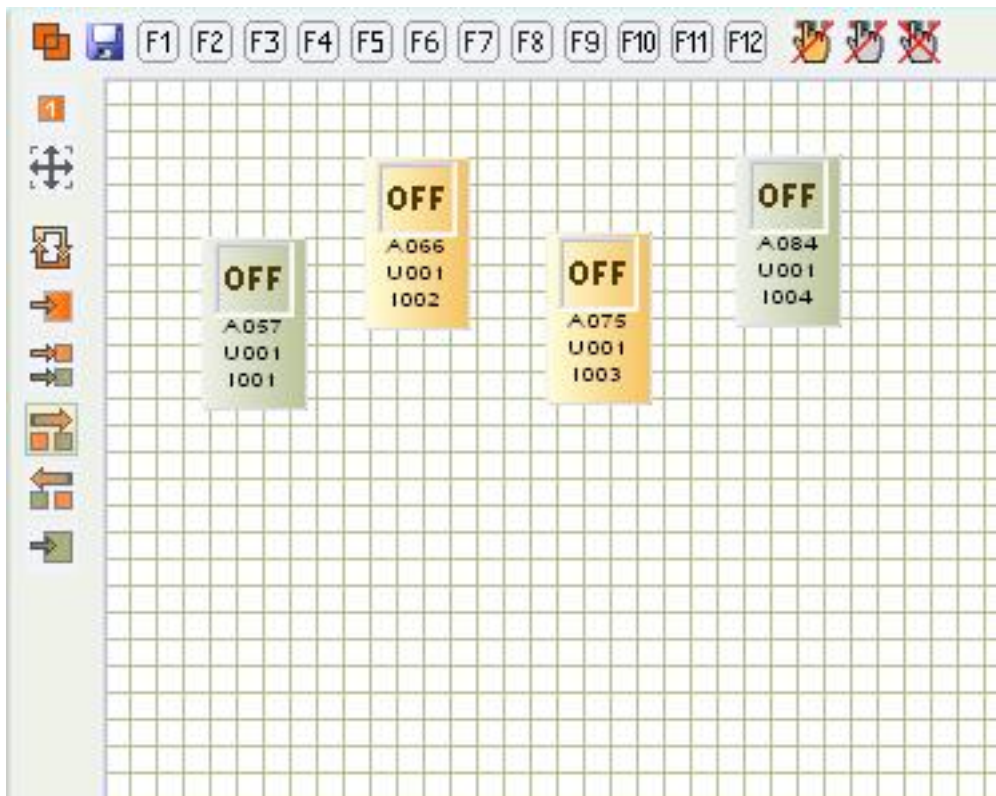


这个图标选择奇数编号灯具，使用在这个图标下面的两个图标可以有不同的灯具选择。

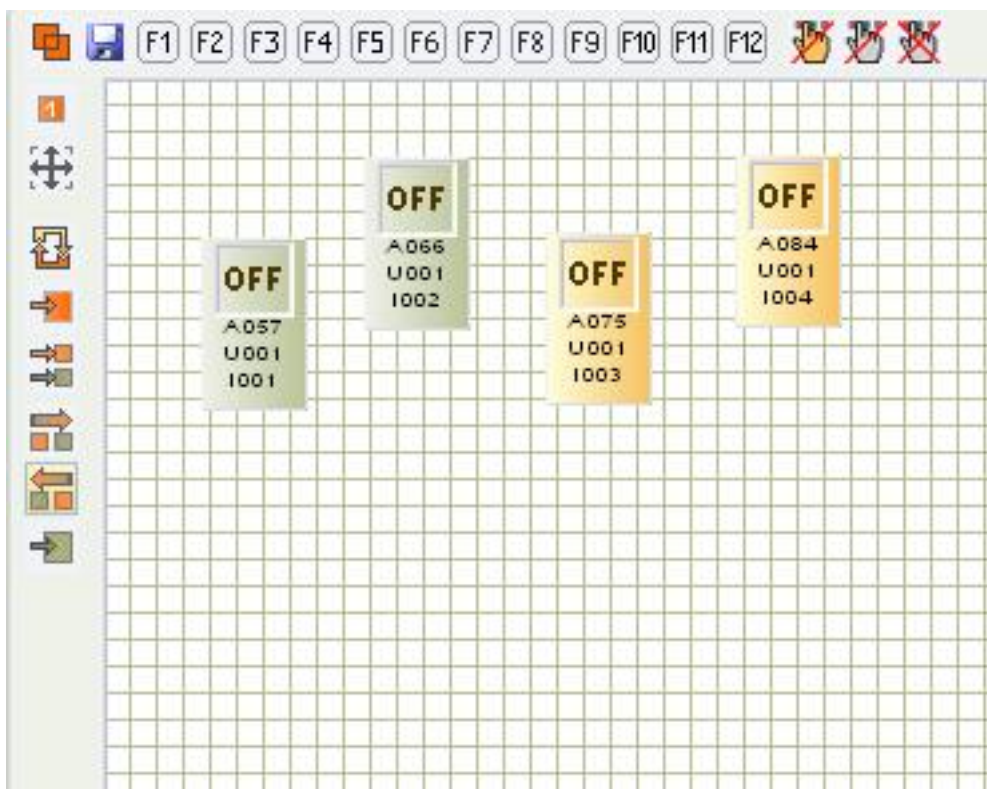


当你单击这个图标时，灯具的索引号码将会加上1。比较，如果灯具1和灯具2现在被选，如果你单击这个图标，灯具1将会被取消选择，这时将选中灯具2和灯具3。当你再单击一次时，灯具2将被取消选中，而灯

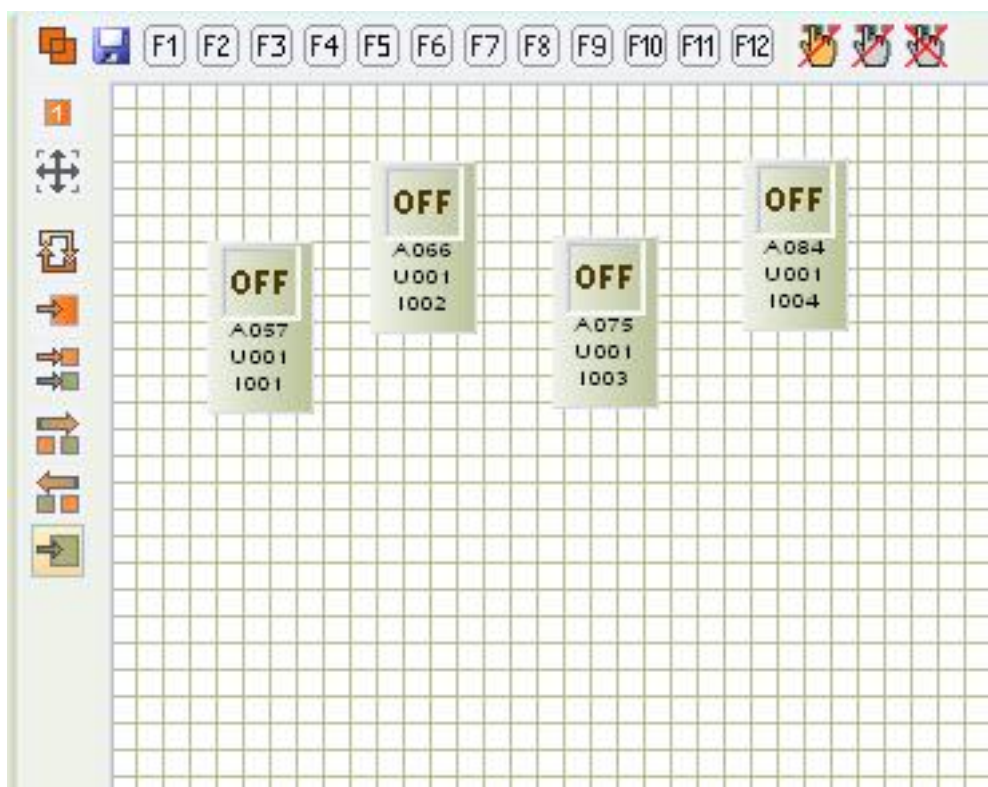
具3和灯具4将会被选中。如果你继续单击这个图标，将如此循环下去直至从头开始。如果当前没有任何灯具被选中，这个图标不起任何作用。



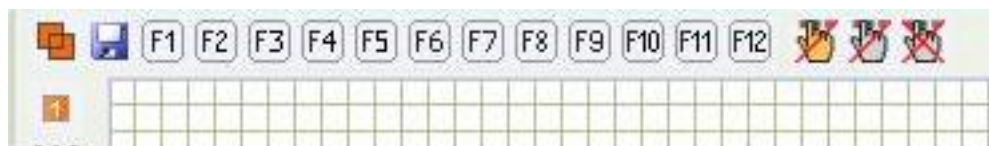
这个图标的功能跟之前那个图标的功能相反，它将减少当前被选灯具的索引号码。例如，灯具3和灯具4被选，当单击这个图标时，灯具4将被取消选中，而灯具2和灯具3将被选中。如果你再单击一次，灯具3将被取消选中，而灯具1和灯具2将被选中。继续单击这个按钮，也将如此循环下去。这个图标和之前那个图标在创建追光效果时非常有用。



你能猜到这个图标有什么作用吗？
确切地，它能取消所有灯具被选中。



软盘图标和连着的F键图标是为集控灯具保存功能用的。要为F键设立一组灯具，先选择你想要用F键来控制开/关的灯具，然后按一下软盘图标，再按一下F键就完成了。这样当你在键盘上按相应的F键或者在面板上点击响应的F键图标，所选择的灯具就会被触发开/关了。

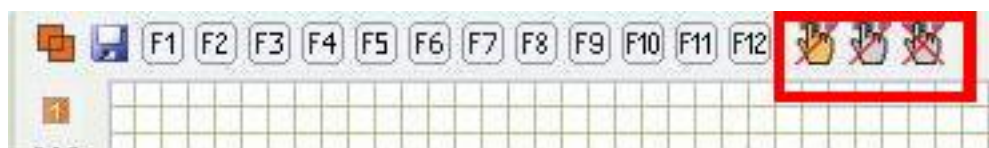


当你处于现场控制窗口时，你能看到所有你编辑的场景和演示(接下来将进行更详细的介绍)。一般，你将播放已编好的场景以及一些预设，然而，某些时候在场景播放时，你现想现场的改变。例如，改变其中一支灯的颜色。

要实现这个，你必须选中显示在屏幕底部的那个灯类型，然后选中那个灯的图标。在左边，利用预设板或者移动推子你将能对灯作出修改。

现在你可能会很想知道这几个图标究竟是用来作什么用的。它们将帮助你移除在现场表演时对灯具作出的所有改变，然后回到你刚开始时你选中要播放的那个场景的初始状态。

从左到右，第一手形图标(本地选择)仅移除对被选中灯具所作出的改变。第二个图标(本地所有)移除对同一个类型所有灯具所作出的所有改变。第三个图标(总体所有)移除对所有类型灯具所作出的所有改变。



这个图标更改推子值的显示是以DMX值（0-255）还是以%值（0-100）显示。



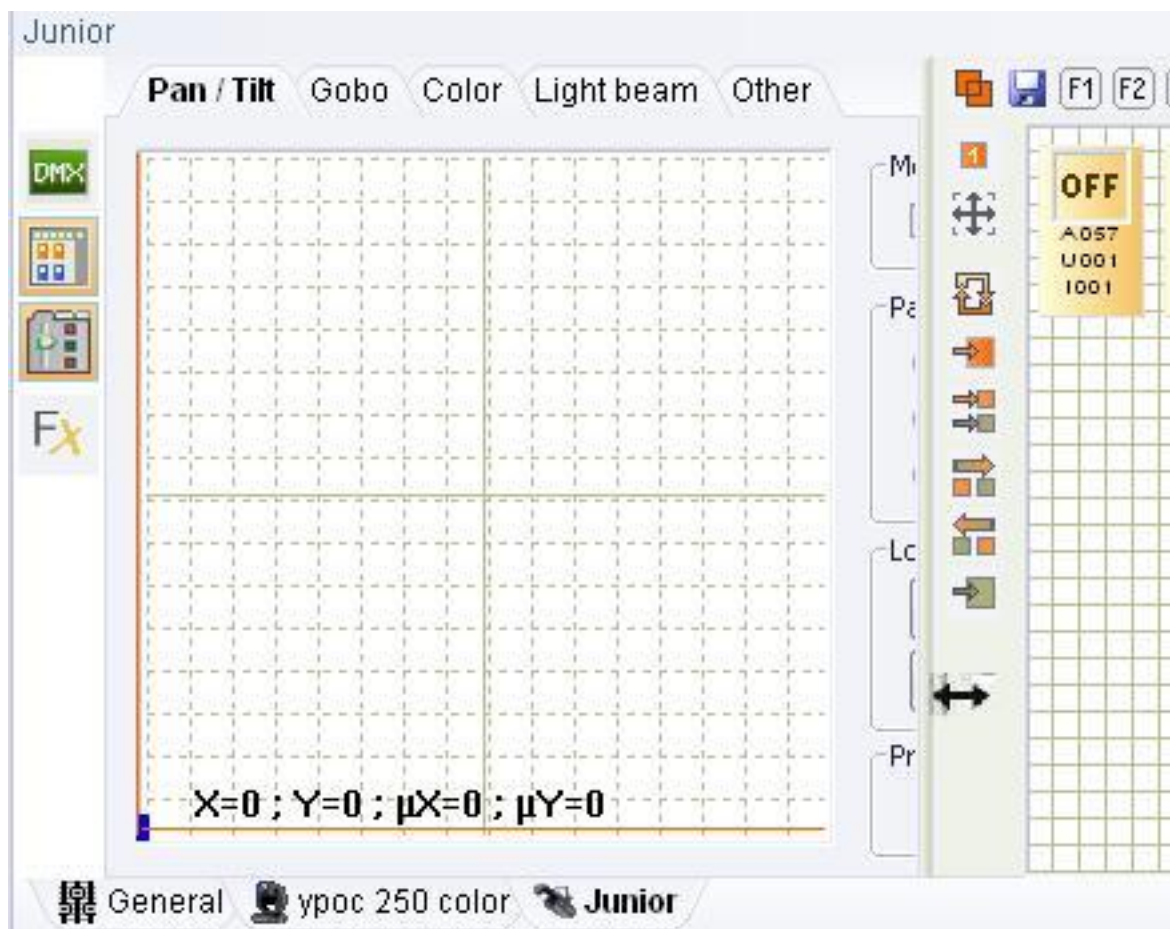
单击这个图标能选择只显示单个灯具的推子或者显示所有同类型灯具的所有推子。当你选择前者时，这些推子将影响到在灯具平面图里被选中的灯具。当你选择后者时，你在推子上所做的改变将只影响到对应的灯。试着操作一下，你就会更好的理解这个功能。(注意，当同一类型的灯具只加入一支时，这时你看不到这两种情形有什么不同)。



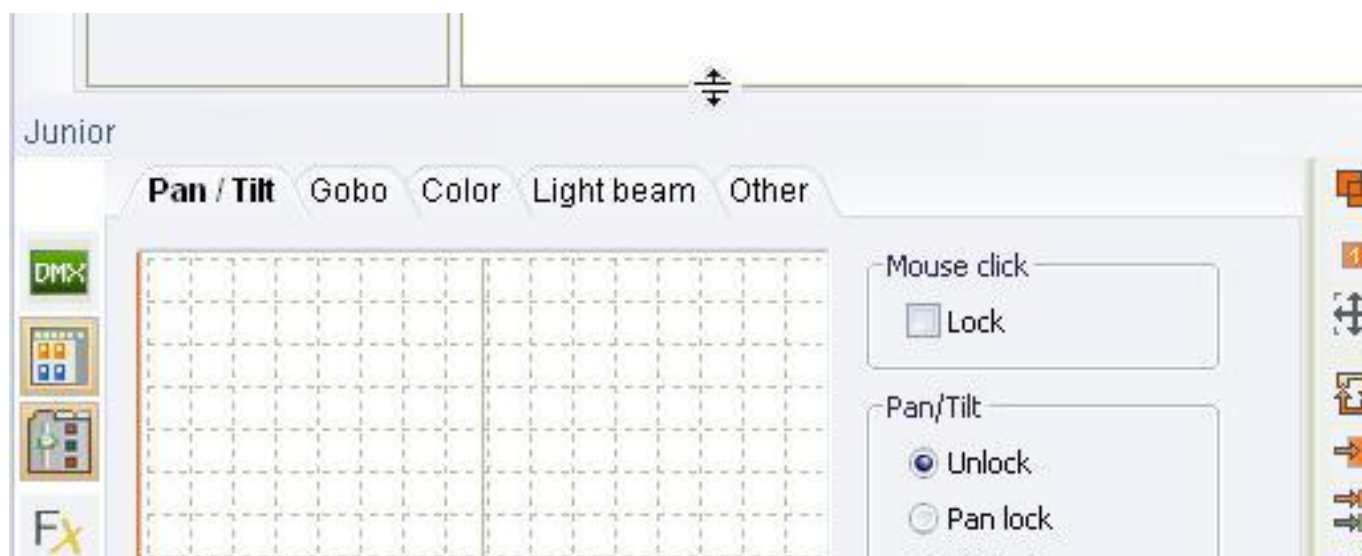
这个图标是触发推子模式和预设面板模式的转换的，换句话说，你可以选择看到预设调色板或者是推子。点击几次，你会看到有什么改变。在进行下一步操作先请确认你是在预设面板模式下。



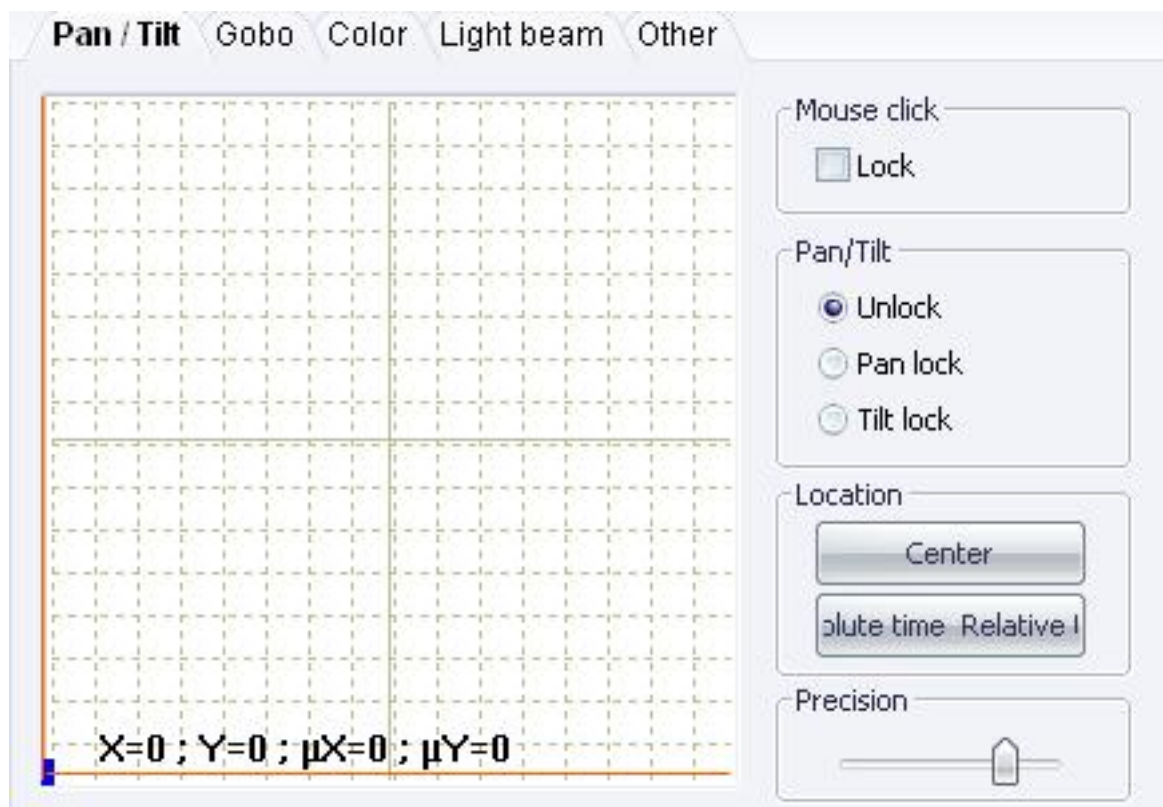
现在我们处于预设面板模式下了，有时候当你进入预设面板模式时你会看不到一个指定的预设面板的全部内容，正如我们这里看到的那样。这是因为推子所占的位置比最近的预设面板的位置要少。要为预设面板调节大小，你可以把你的鼠标移动到靠近预设面板与2D灯具控制窗口边缘的地方，鼠标的箭头会变成一个双箭头，点着它拉伸到右边一点来调节预设面板的大小，这样你就可以看到它的全部控制内容了。



视乎你屏幕的像素而定，有时候你可能不得不移动推子/预设面板和2D灯具面板高一点来看清楚所有的控制。移动你的鼠标到显示的范围附近，你会看见鼠标的箭头变成了垂直的双箭头如上图所示。点着并拉伸它直到你可以看见预设面板的所有控制为止。

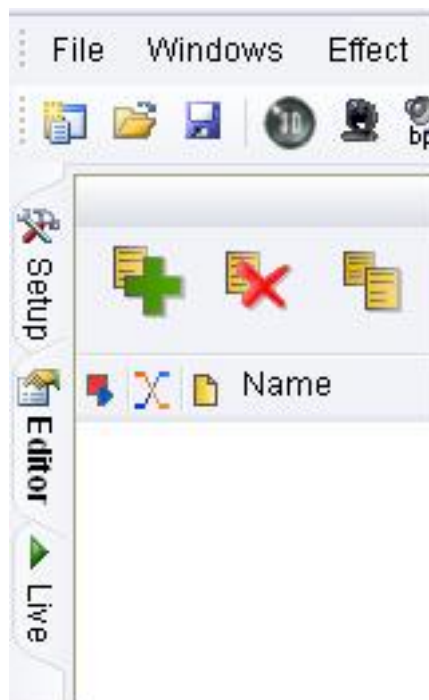


上面的界面是同一类型灯具分组的预设面板，它使你在没有使用推子和DMX值时更容易地调节你的灯具的设置。当前它显示的是水平/垂直预设面板，点一下其他标签的界面看下他们显示的是什么，完成后回到水平/垂直面板。

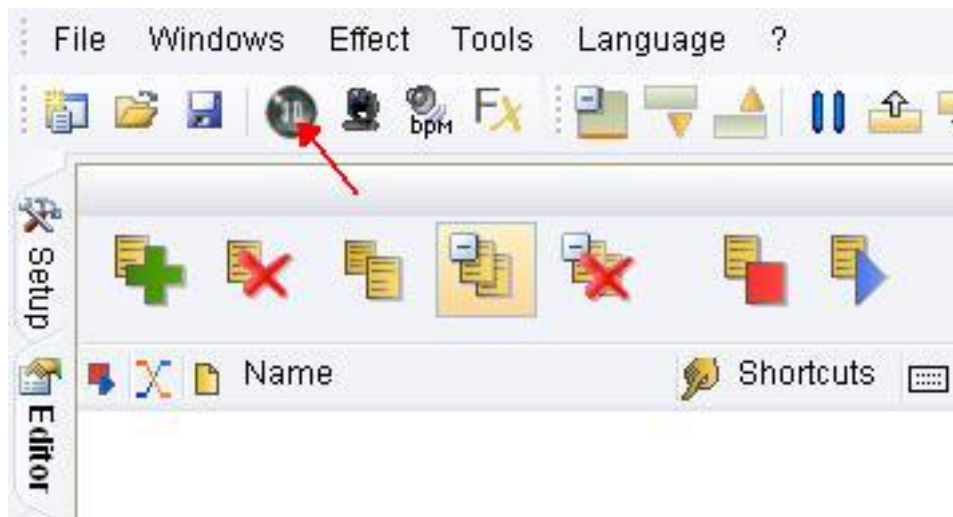


在我们向你展示预设面板是如何工作的之前，请先了解以下几点。

1.单击编辑栏，如图片所示的，这个将改变显示的内容。

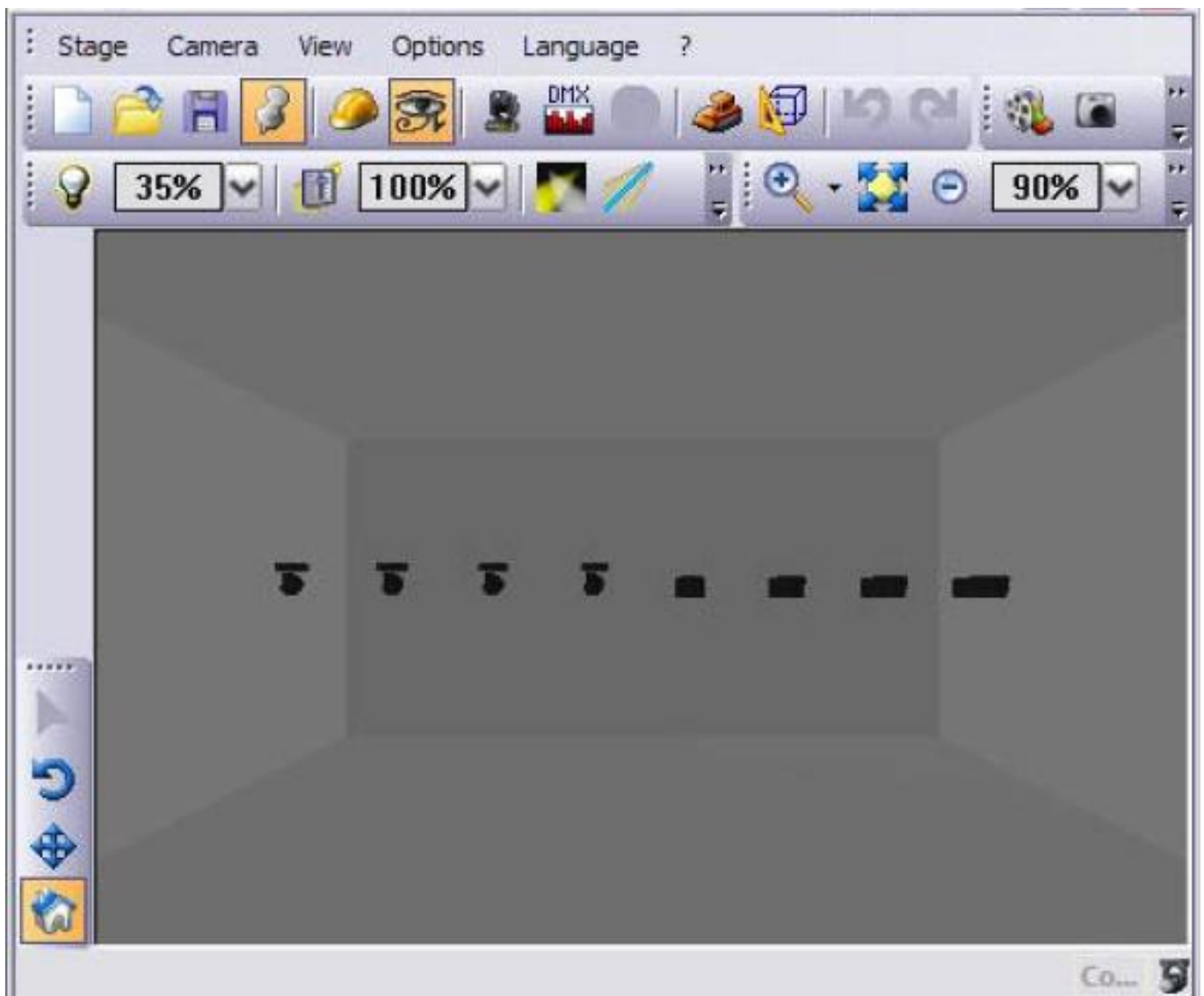


2.单击3D图标启动3D模拟器。这一步不是必要的，但3D模拟器能更好的帮助我们理解预设面板是怎样控制灯的。

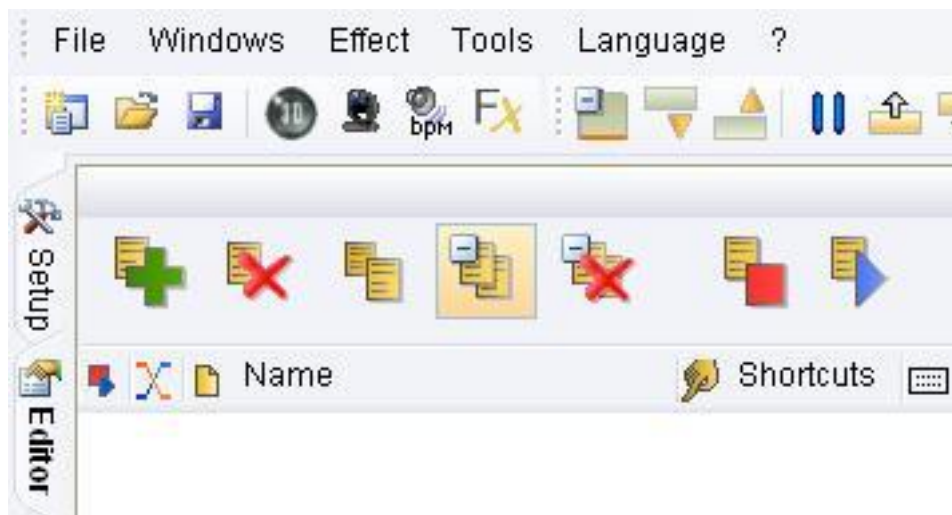


如果这是你第一次一起使用DVC2软件和3D模拟器，你将看到与图片所示的很相似的屏幕。我们不打算现在解释这个3D模拟软件，我们将推出一本指南来专门说明这个软件。

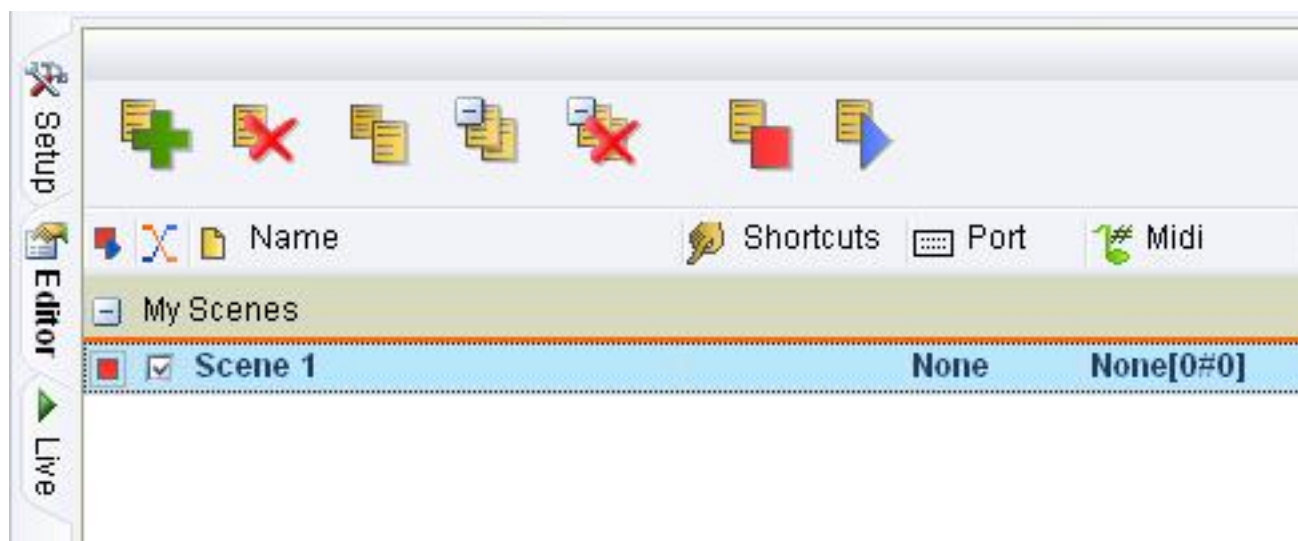
改变3D窗口的大小，如果你有两个显示器，你可以将它移动到第二个显示器屏幕。你也可以单击视窗工具栏，点击像针一样的图标，这个将使3D窗口一直置顶。



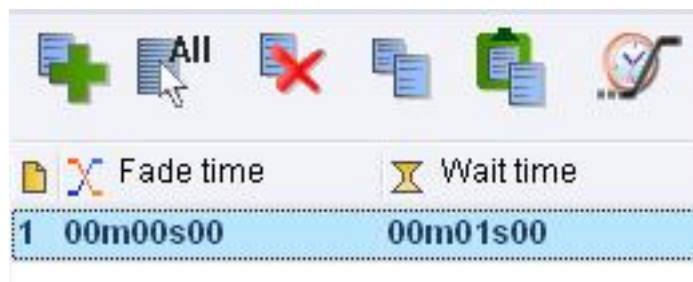
点击该按钮，创建第一个场景。



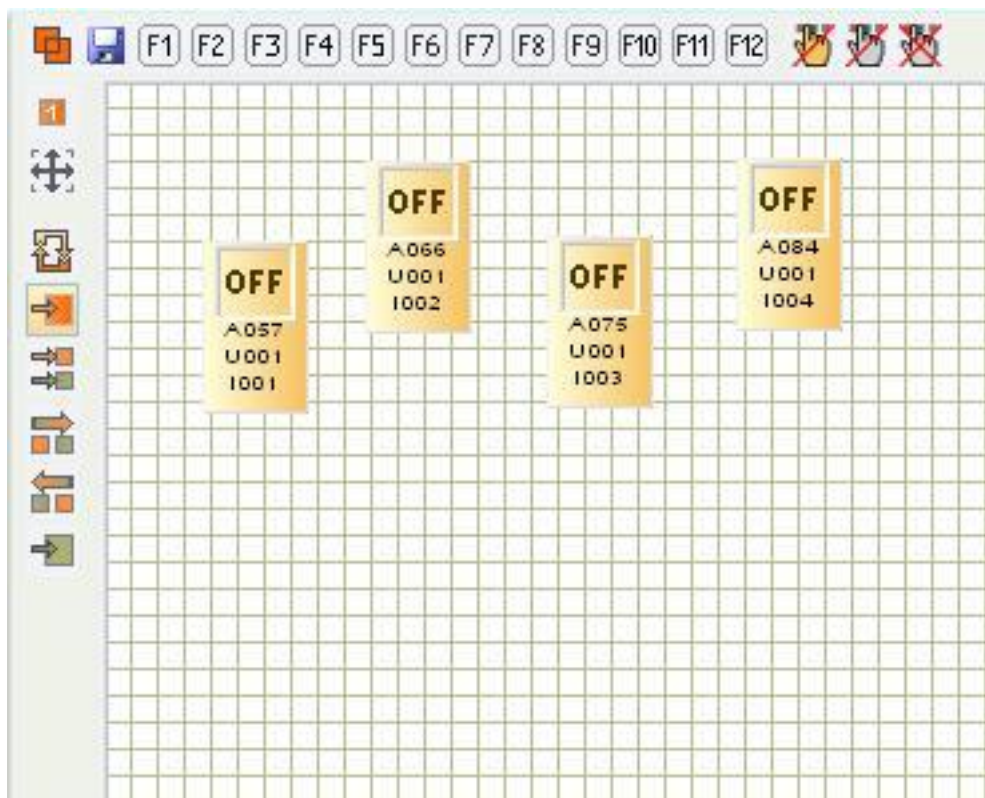
软件会自动帮我们创建一个叫"My Scenes"的场景文件夹，当自动创建一个新场景时，它将被包含在这个文件夹内并命名为"Scene 1"（你可以重新指定场景文件夹与场景的名字）。当你创建更多的场景时，在添加新场景时请确保你所在的场景文件夹正确。如果你想改变场景所在文件夹，你也可以拖拉场景到不同的场景文件夹。



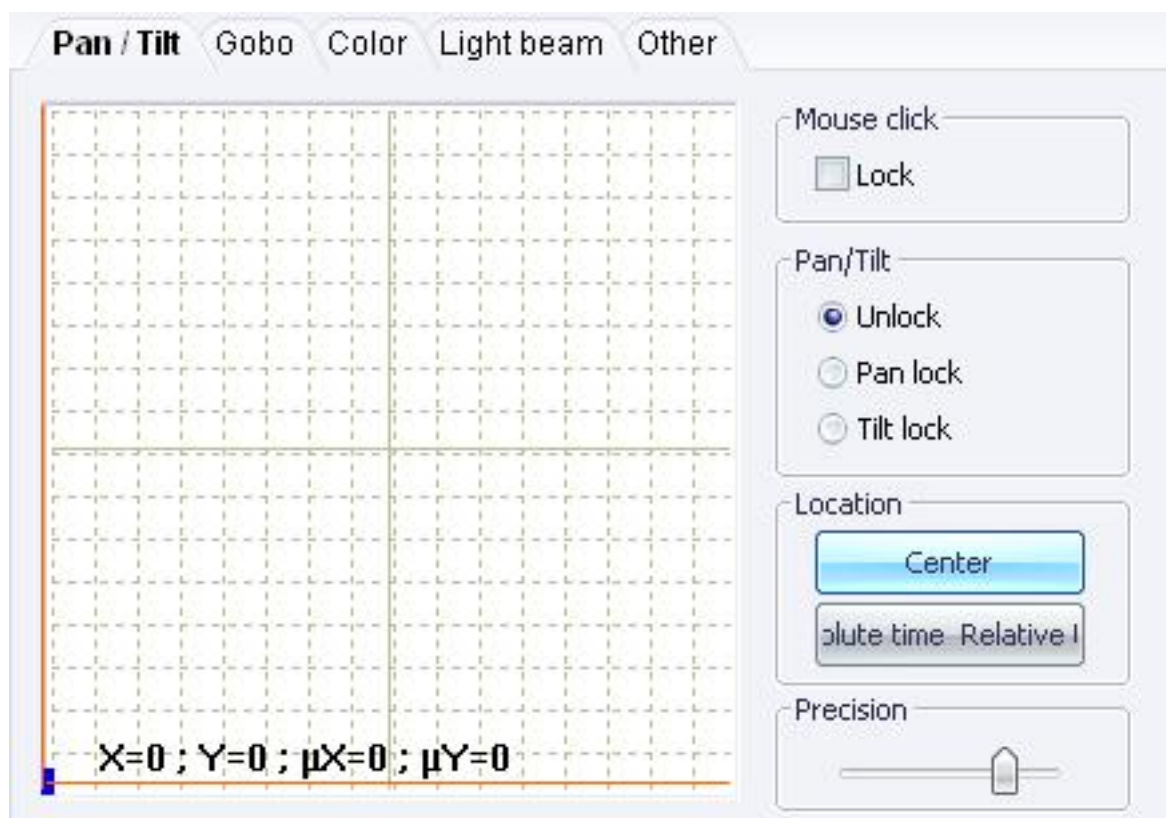
当你创建一个新场景时，场景将自动添加第一步，如下图所示。



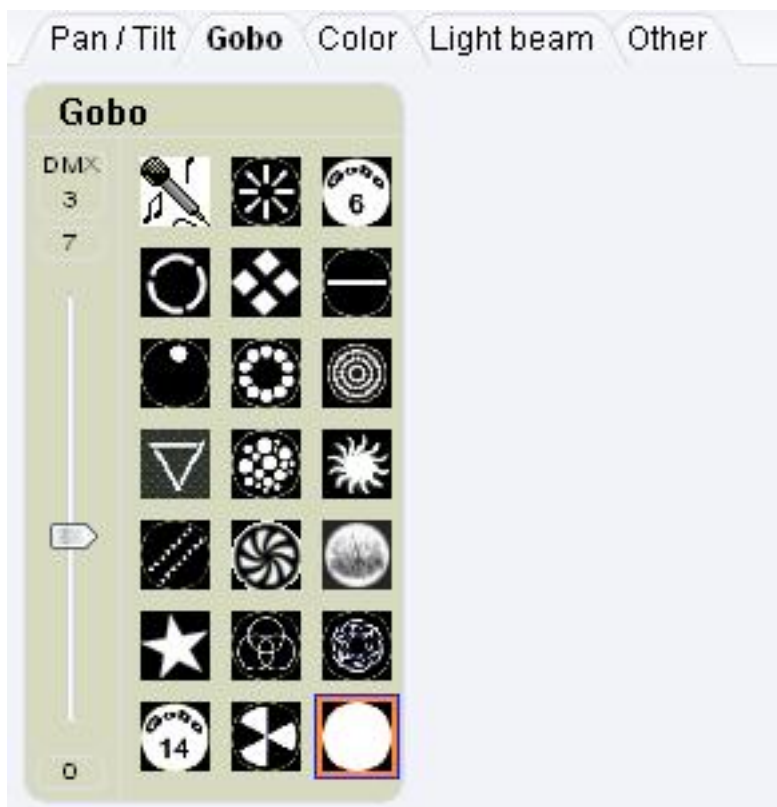
点击这个图标来选择所有的Junior类型灯具，这时它们都将变成橙色。



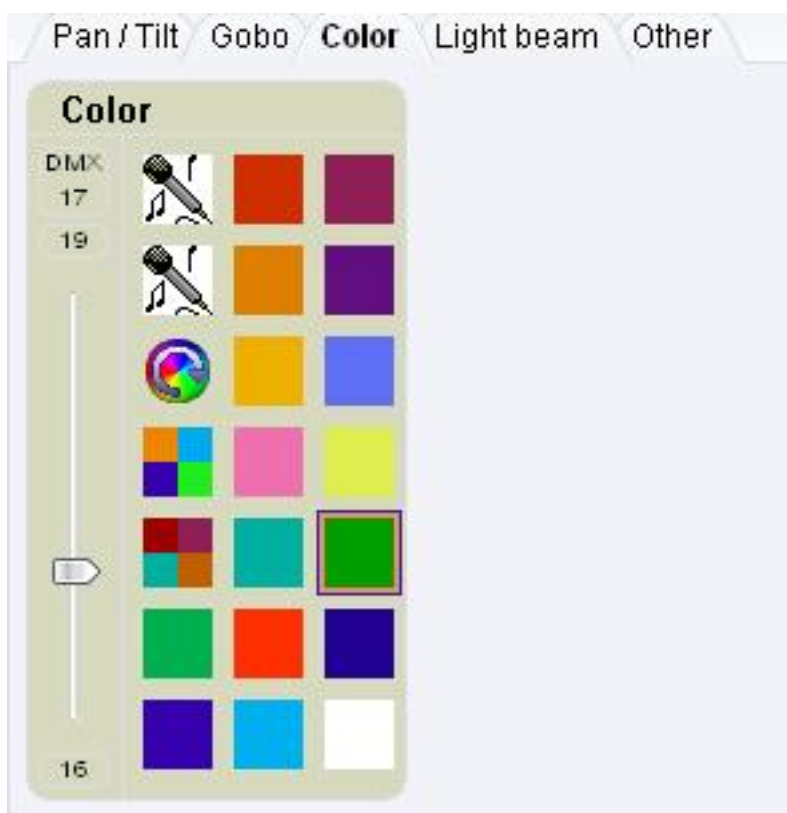
在水平/垂直栏里，点击中心按钮。这个按钮将所有的扫描灯摆到中心位置，相当于为水平/垂直轴指定DMX值为128。注意那个蓝色的方框，你可以拖拉它到任何位置来移动灯具位置。移动它试着探索这个蓝色方框的功能，最后别忘了回到中心位置。



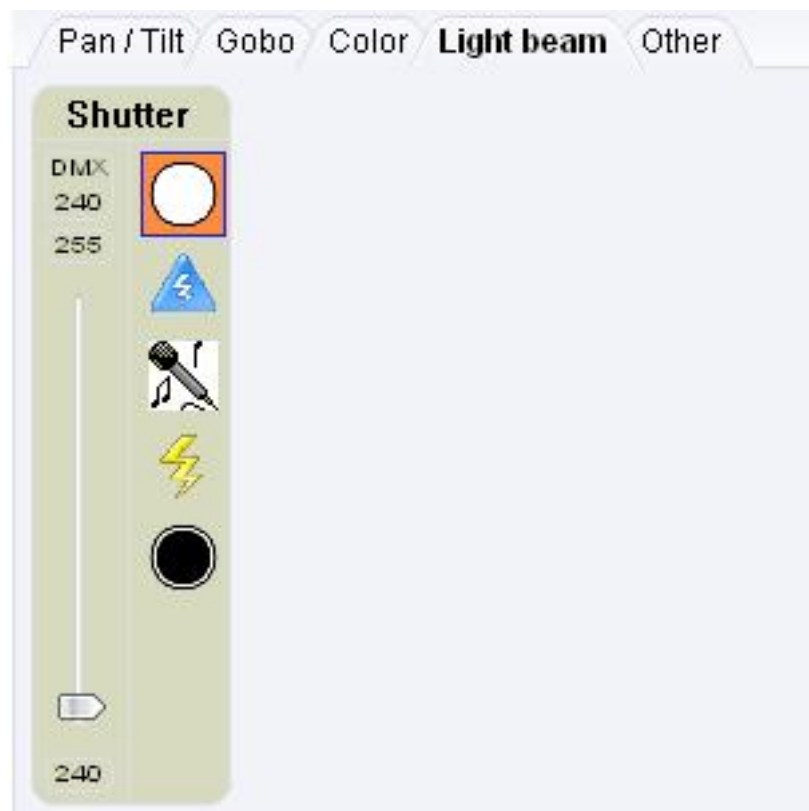
点击图案栏然后选择图案打开（这个不打开图案）。同样也点击调光,光圈和快门栏，它们必须处于打开位置才能看到光束。



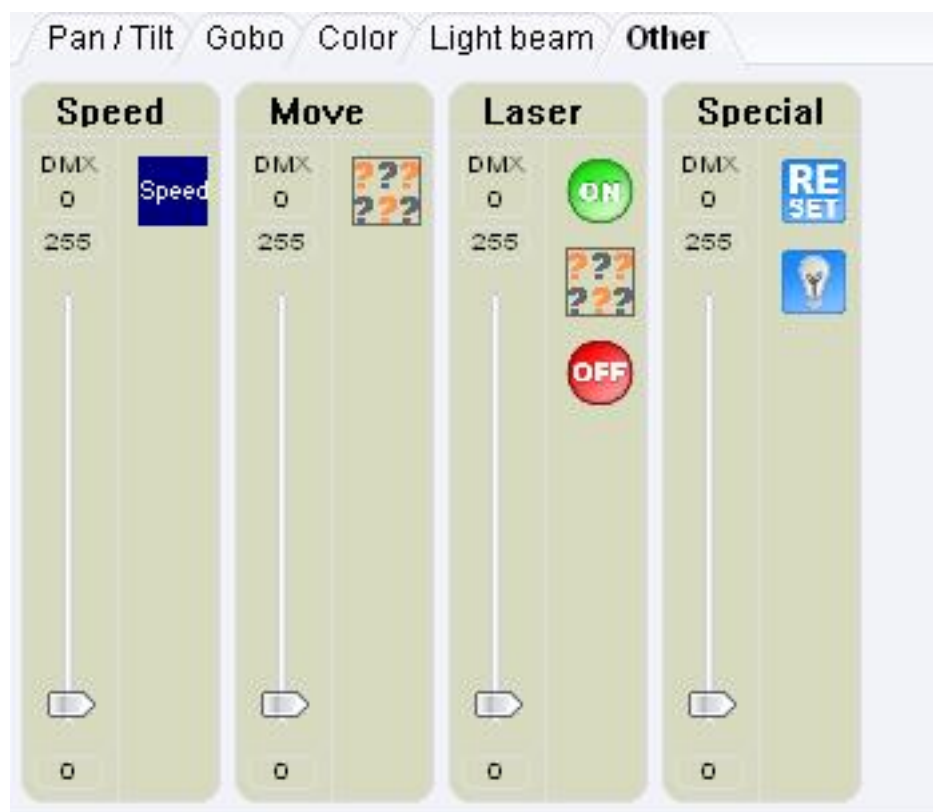
点击颜色栏然后选择绿色，如下图所示。如果这时你还打开着3D模拟器并置顶，你可能会很奇怪为什么颜色没有改变。耐心点，接下来我们将解释这是为什么。



点一下光束栏，点一下开关闸图标。如果的3D模拟器处于打开状态时，你现在会看见四条绿色的光束垂直向下射出。

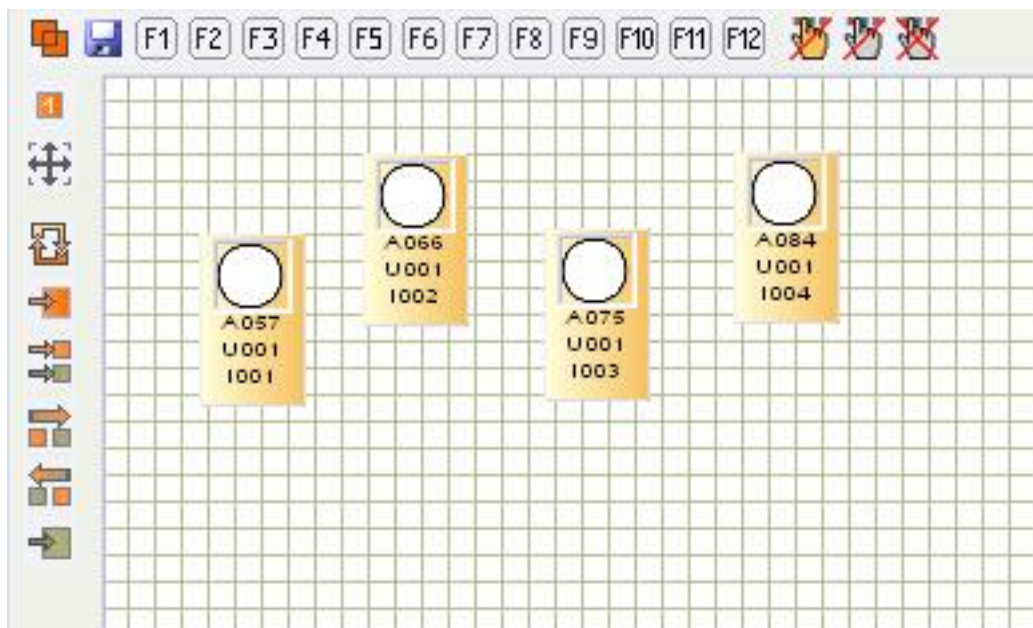


点一下其他栏，然后移动你的鼠标，把所有推子拉到它的最低点。这就保证了这些设置处于关闭状态，检查一下你所使用的灯具的说明书，确保不使用的通道设置到一个不影响其它通道属性的DMX值，正常情况下这个值是0，但最好确定下。

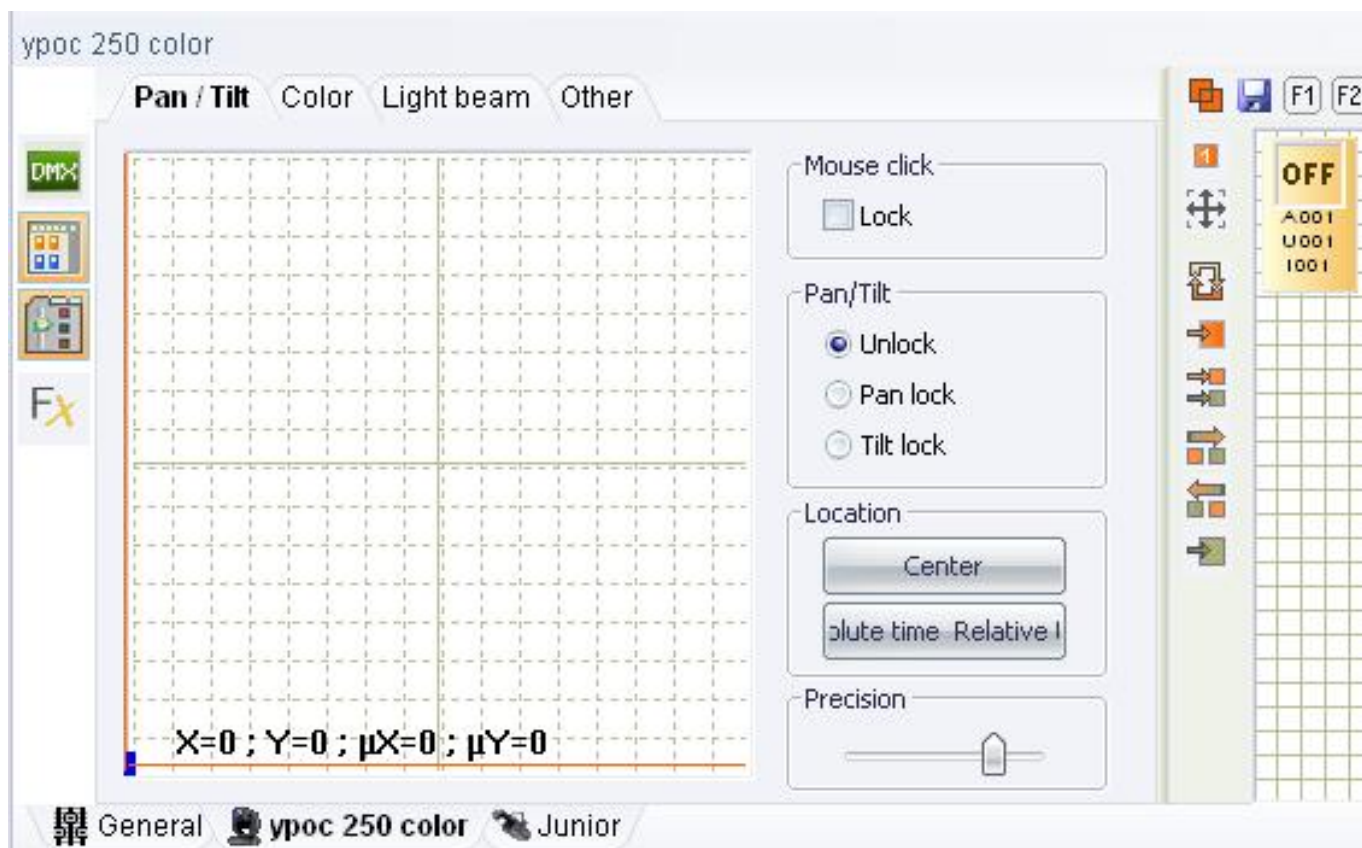


注意被选灯具的图标已经按我们所做的发生改变并显示不同的动作。图片里显示的是快门打开。当你改变某些属性时它们将同样发生改变。

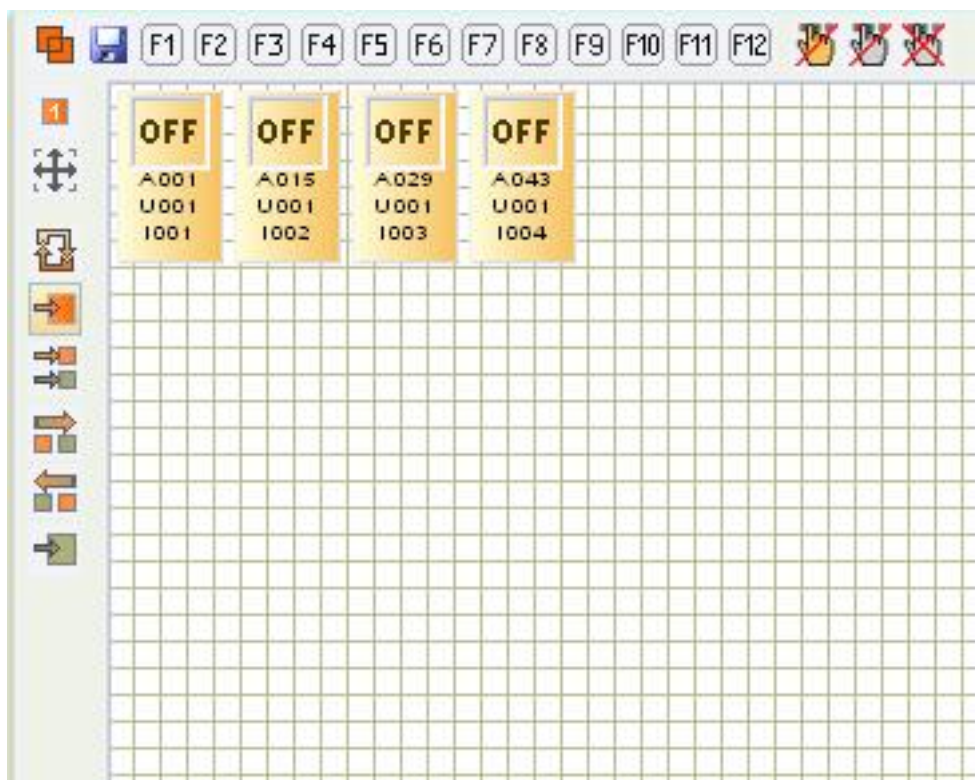
如果你没有注意到这点，开始创建第一个场景的第一步。你可以为灯具选择不同的图案，颜色，位置，看看在3D模拟器里有什么变化。当你探索了解了这些功能以后，别忘了回到之前的设置，然后我们才能创建下一步（当然，一旦你觉得比较熟悉软件以后，就不一定要回到之前的设置了）。



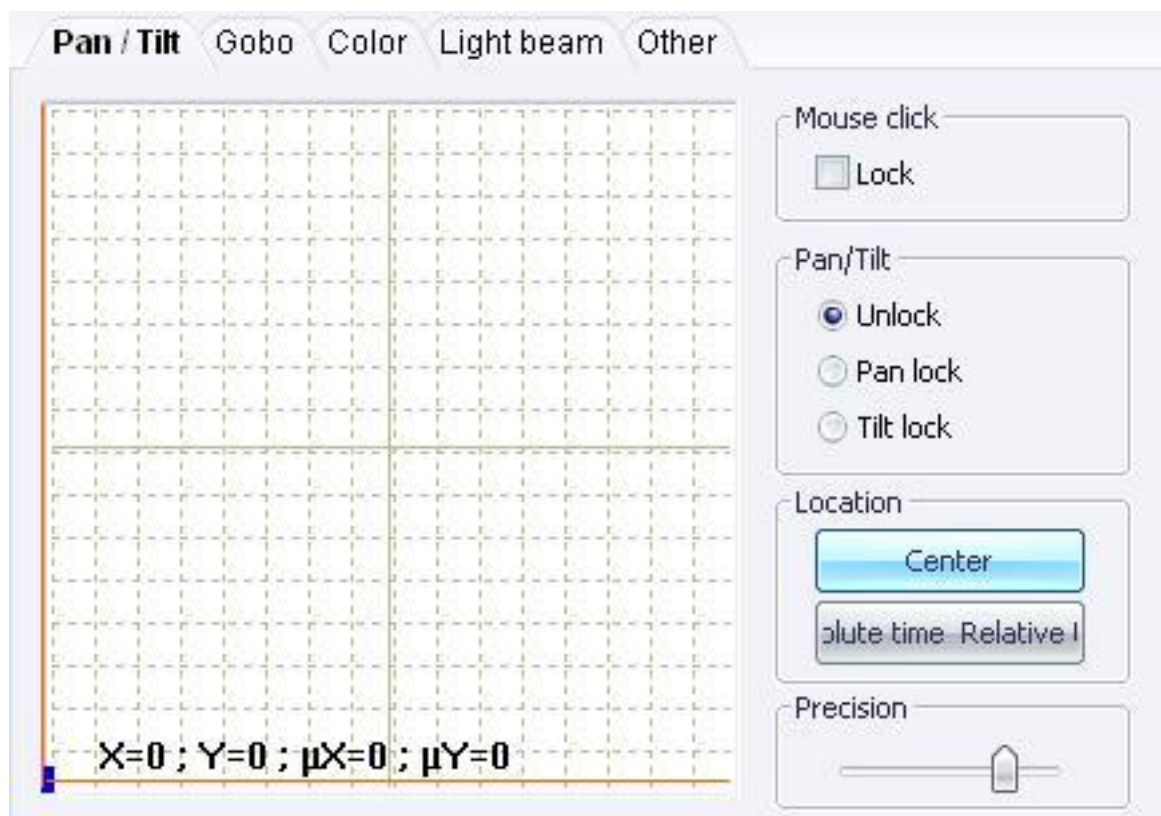
点一下ypoc 250 color栏，然后点下推子/预设面板按钮，调节预设面板的大小使你能看到所有的控制按钮。你也会注意到现在我们在一个不同的灯具分组里面，我们有一些新的预设界面，打开每一个看下，然后返回到水平/垂直预设界面。



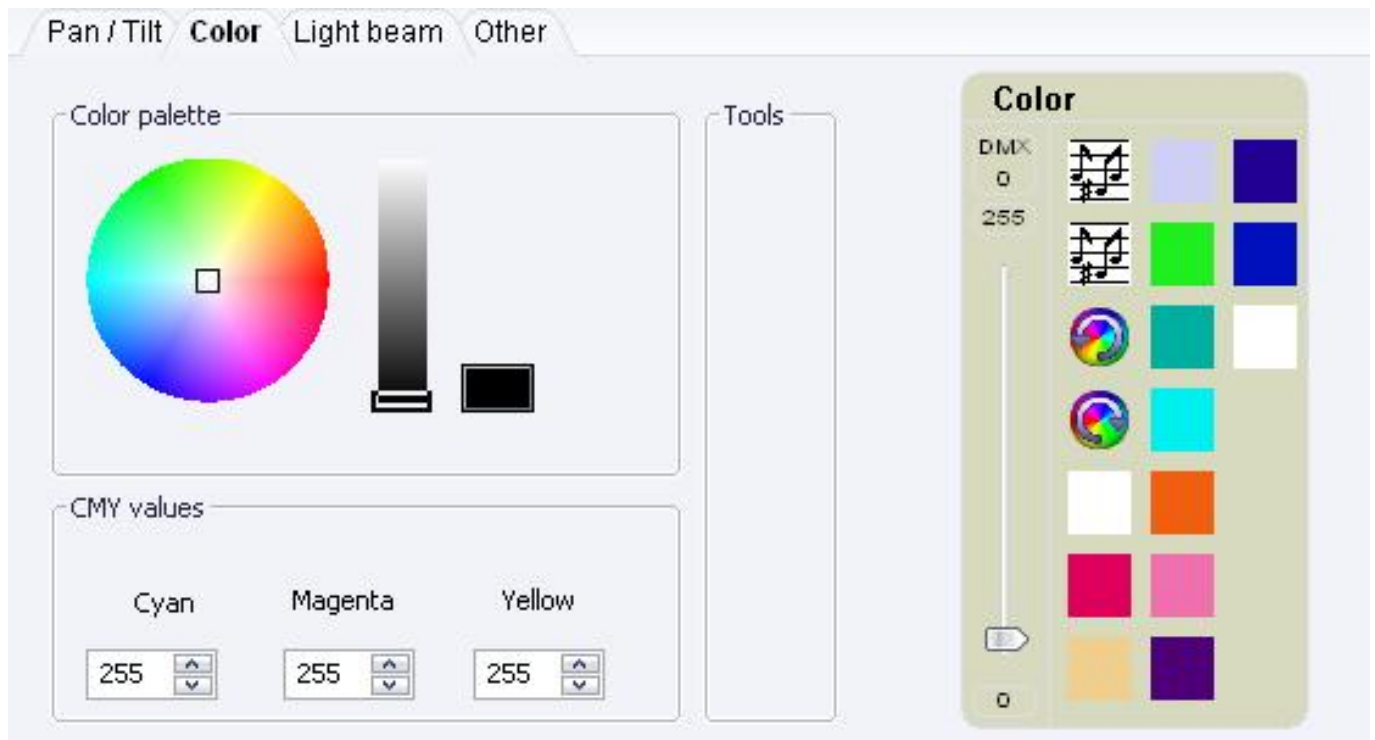
点击这个图标选择所有灯具。你将看到它们变成橙色，这意味着他们已经被激活。



在水平/垂直栏里点击中心按钮。



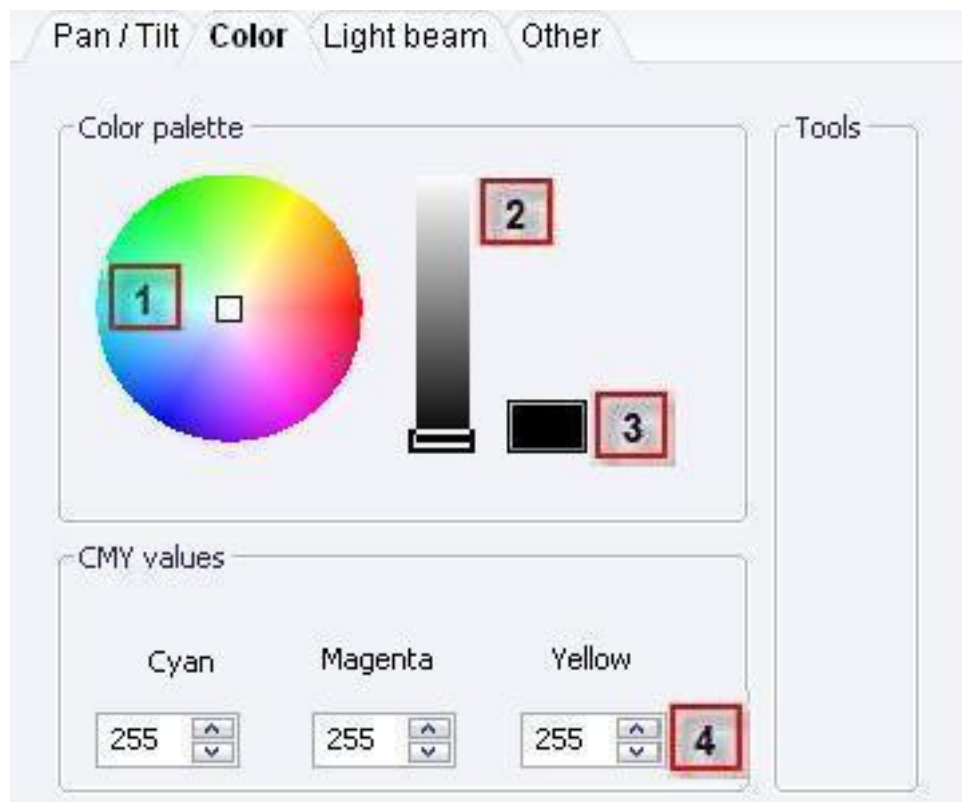
选择颜色栏，你将看到：顶部是颜色盘，底部是CMY值，右边你能看到一些预设颜色。有些灯具具有颜色混合器，有两种混合方式。第一种就如你在这里看到的，CMY混色(青色，品红和黄色)。第二种是RGB（红，绿和蓝）。在DVC2软件里，两种混色控制方式一样，这样就允许你相应的颜色。别担心用怎么样的CMY和RMB的混合比例来设置某一种颜色，你只需在预设面板里选择你想要的颜色就可以了。至于是如何控制的，接下来我们将为你讲解。



1.点住那个小的选择框，拖着它在颜色盘里来回走动，将它放到你希望选择的颜色上，就能选择你想要的颜色了。在直方图(2)上颜色将根据你已经选择的颜色变化，然而，在(3)上面的颜色和(4)里面的值将不会发生改变，因为在(2)上的亮度值并没有改变。

2.这个滑杆能设置颜色的亮度，从底部最暗到顶部最亮。当你选择一个颜色之后，移动滑杆直到选中你想要的亮度。

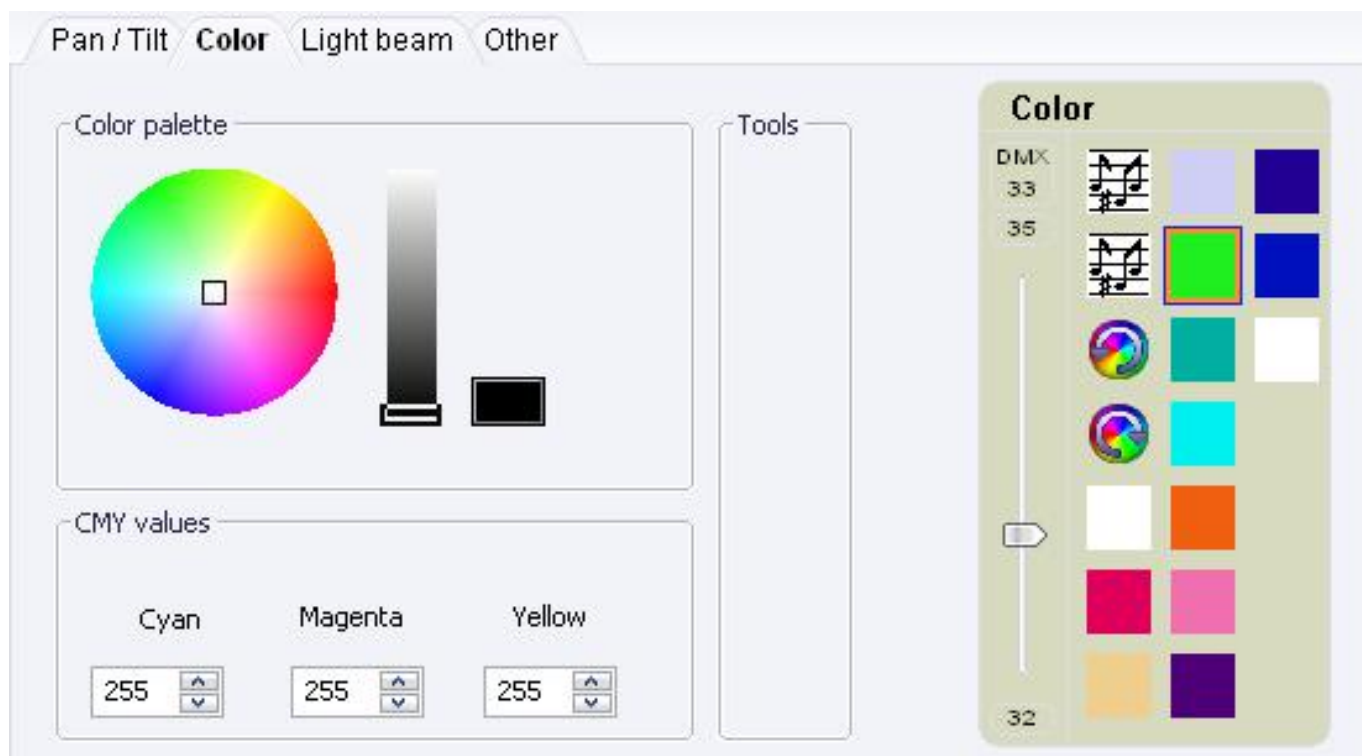
3.



现在我们点击颜色栏，看看右边这些预设颜色。注意ypoc250的预设颜色与Junior的预设颜色是

不一样的。这个是很正常，即使是同一个厂商做的灯具颜色也可能是不一样的。ypoc250的预设颜色较少，然而通过CMY颜色混合，它将能显示更多的颜色。另外，ypoc250的颜色盘能向左和向右旋转，而Junior的颜色盘只能向右旋转。如果你想来不同类型的灯具产生一模一样的颜色效果，你必须在编辑的时候注意这些细节。

当前，我们只是选择了浅绿色预设，这个将取消在CMY混色器上你所选的颜色。



点一下光束栏，这个灯具有一个调光器，决定了多少光会从这个灯具中出来。如果你打开了3D模拟器，把调光器的推子上下移动，看下它出来的效果。通过使用推子或者像我那样点预设面板到如图的位置，把调光器调到255。这个灯具中的雾化功能使灯的输出不那么强烈和刺眼，像隔了一层雾那样的效果。这个功能不会在3D模拟器中显示出来。但如果你接上灯具后，灯具将会根据推子的改变产生相应的动作。记得你的灯具可能有不同的属性需要调整设置。



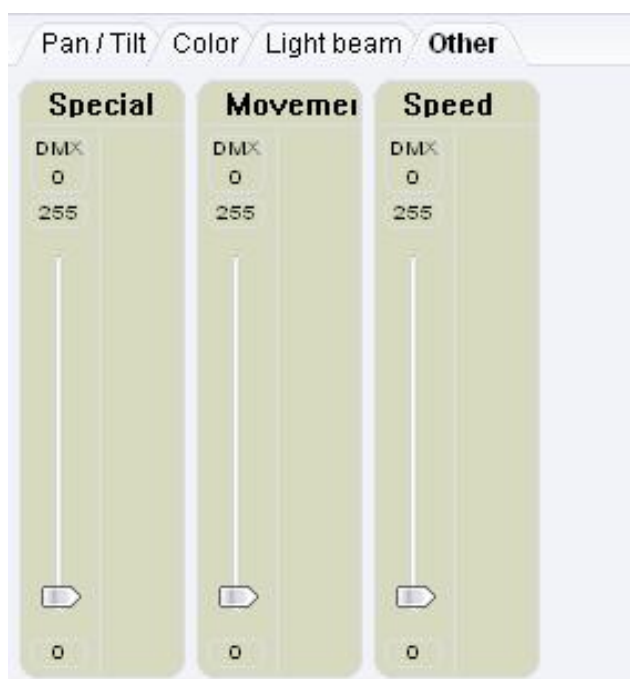
再次点一下光束栏，点一下光闸打开图标。我们将使用预设来向你展示一些有趣的东西。当你第一次点击光闸打开图标，推子移动/停留到它本来的位置。被选择的DMX值显示在推子的上面，带有DMX标识的。这个数值在推子的上面上部和下部都有显示，它是这个预设的DMX值范围。它让你比较容易地处在选择预设的范围以内，而不会意外地滑到另一个预设。

点每一个预设图标，留意DMX值的变化。对于预设图标，上下移动推子你会看见DMX值的改变但它还是会在预设的最小/最大值范围内。当你在做现场时，这个是有用的工具。确定光闸打开的预设已经被选择。

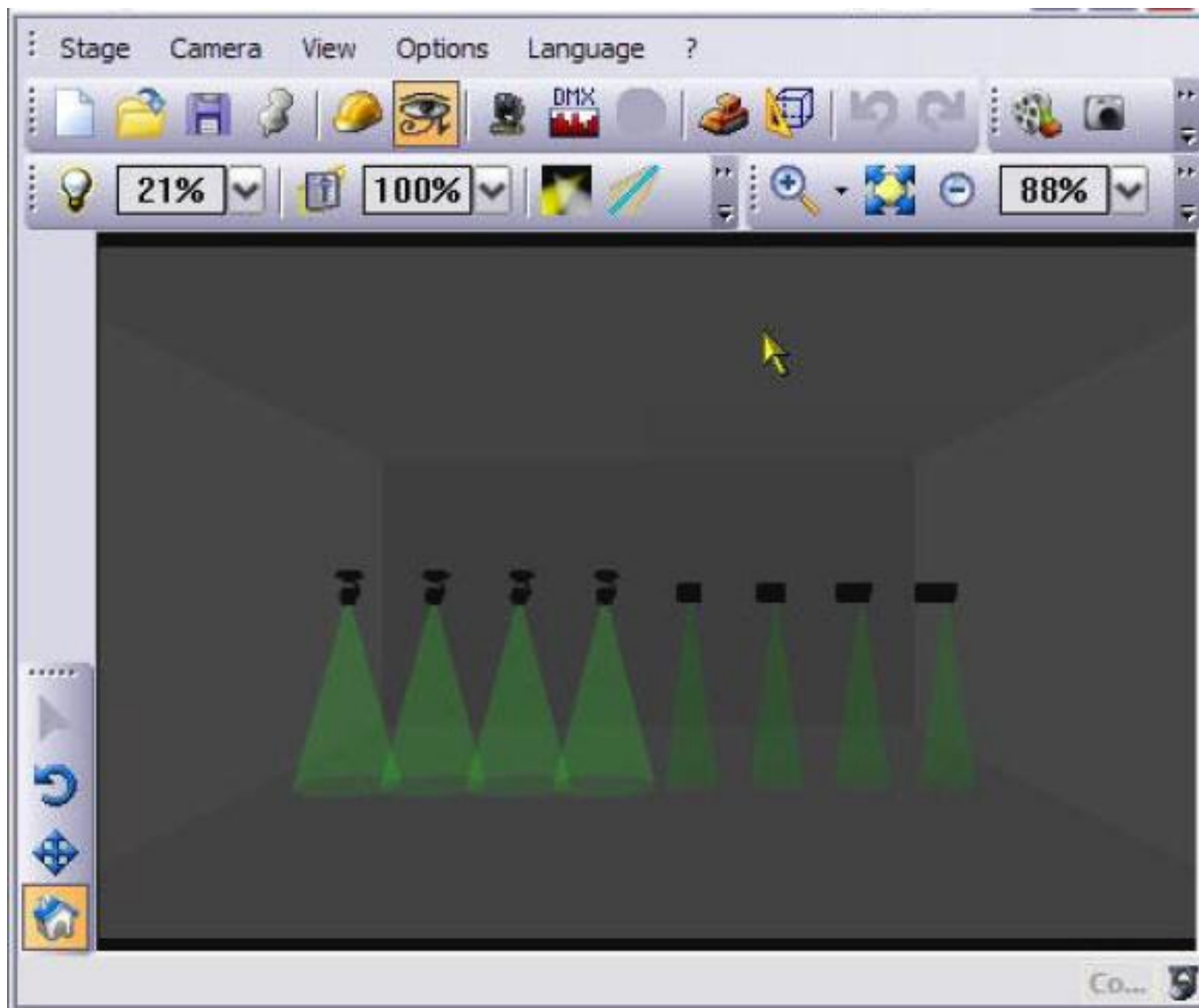
。



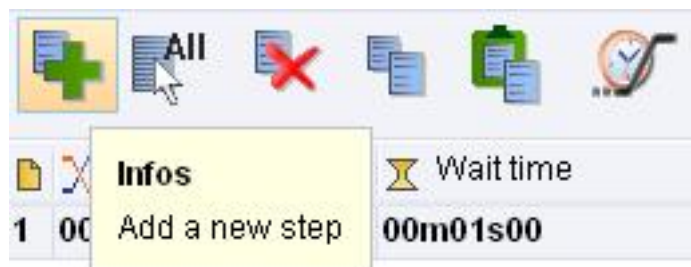
点击其它栏并设置里面的推子到0,只要把它们都拉到最底就行。



如果你按我们的步骤正确地完成了每一步，你应该能看到如3D模拟器所示的画面。八支灯产生绿色光束并指向下。如果你没有看到这个画面，回到之前的步骤并检查哪里做错了，我们还没有创建新场景或步骤，所以所有对ypoc 250做的颜色改变也将加到为Junior建的场景和步里。换句话说，当你回放场景1时，所有的灯具光束将变成绿色并且指向下。现在我们开始为场景添加新的步骤，我们将把颜色改为红色。



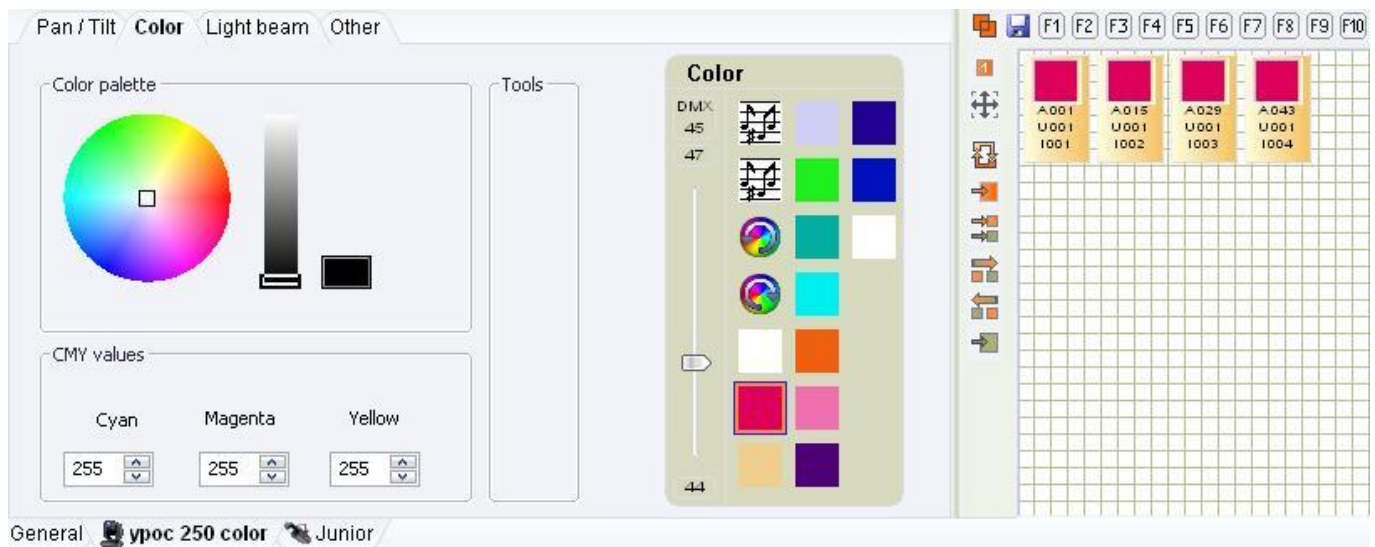
在编辑器窗口右顶端处，点击



确保选中新的步骤。在编辑一个步骤之前最好检查一下是不是选中要编辑的步骤。

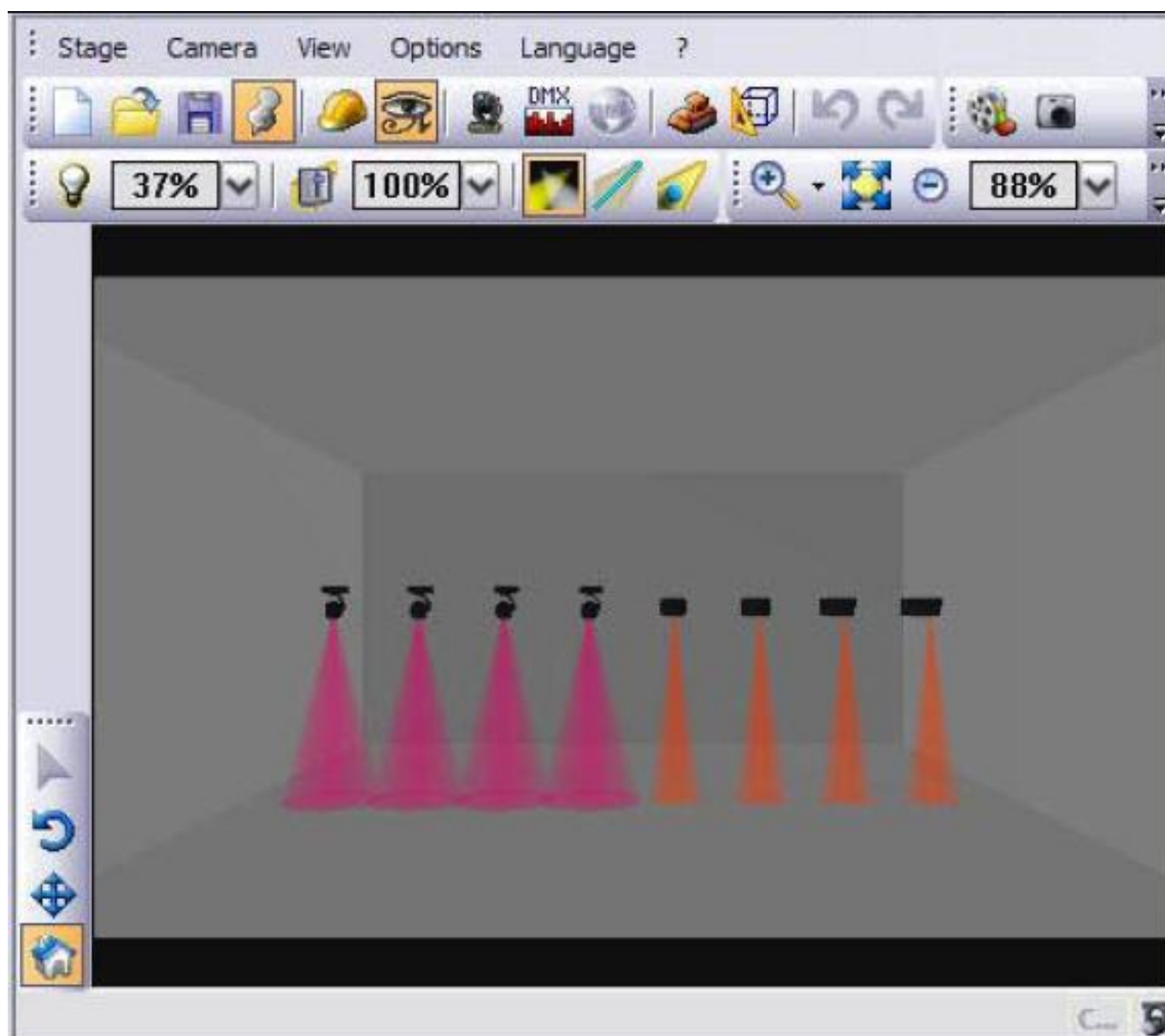
<div> <div></div> <div>Fade time</div> </div> <div> <div></div> <div>Wait time</div> </div>	
1	00m00s00
2	00m00s00

现在我们所要做的就是改变每一个灯具的颜色，选中ypoc 250 color栏，然后选择颜色栏，确保所有的灯具都被选中后点选红色图标（如图所示）。同样的，为Junior灯具设定红色。

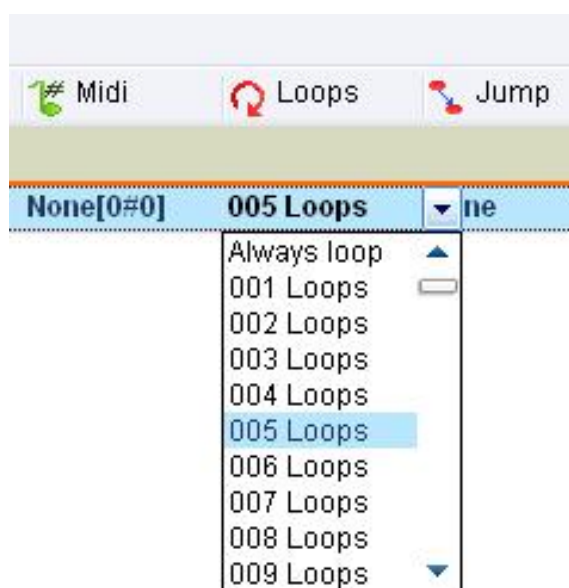


现在像我一样为Junior设定颜色为红色，你便可以在3D模拟器中看到如上图所示的颜色。如果你选择了不同的颜色，在3D里就会看到不同的颜色。

有一点很重要，你必须明白，对不同灯具创建的步和颜色盘里的颜色是不一样的。你可以用CMY颜色混色器去尝试配出灯具所具有的颜色。



在编辑器里，双击



循环就是一个场景里所有步被重复播放的次数。这里我们设定了两步，每步有一秒的等待时间，等待时间就是一个步将停留多久才进入下一个步。我们设定了该场景循环5次，播放一次是2秒，场景总的播放时间是10秒。改变循环的数值，你会发现总的播放时间也会随之而改变。在循环下拉列表中，你会看到

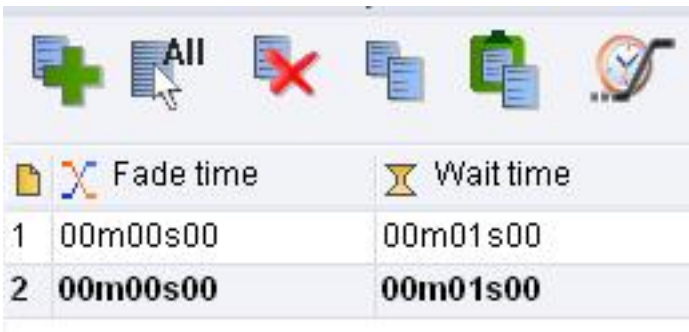
Midi	Loops	Jump	Exit Mode	Release	Time	Total time	Fade time	Wait time
None[0#0]	005 Loops	None	Pause ...	Off	00m02s00	00m10s00	1 00m00s00	00m01s00
							2 00m00s00	00m01s00

现在将对在步上面的六个图标从左至右一一作说明。

- 1)加入一个新步骤：复制被选择的步，并将新步加入到被选择的步下面，同时选中新的步。
- 2)选择所有的步。
- 2) 删除选中的步。
- 3)复制选中的步。
- 4)粘贴要复制的步到被选中步的下面。
- 5)打开渐入/渐出和等待时间对话框。

你可以通过Shift 和Ctrl键来选中多个步。选择一个步然后按住Shift键再选择其他步，这两个步以及两个步之间的所有步将会被选中，现在你可以将他们一起删除或者通过控制灯具对他们一起作出修改。换句话说，假如你已经编了一个存有很多步的相当复杂的场景，颜色选择为红色，但是当你看到他们实际工作时你又想换到蓝色了，这时就可以通过选中所有的步然后一起作出修改。

而通过Ctrl键，你可以选择独立的每一步，然后将他们一起添加/删除，可以这样说，假如你已经创建了好多步，所有的步颜色都是蓝色，但是你又想如果有几步是红色的效果可能会更好些。这时，你就可以选中你想改变的第一步，然后按住Ctrl键，再选择其他你想要改变颜色的步，之后一起改变颜色就行了。



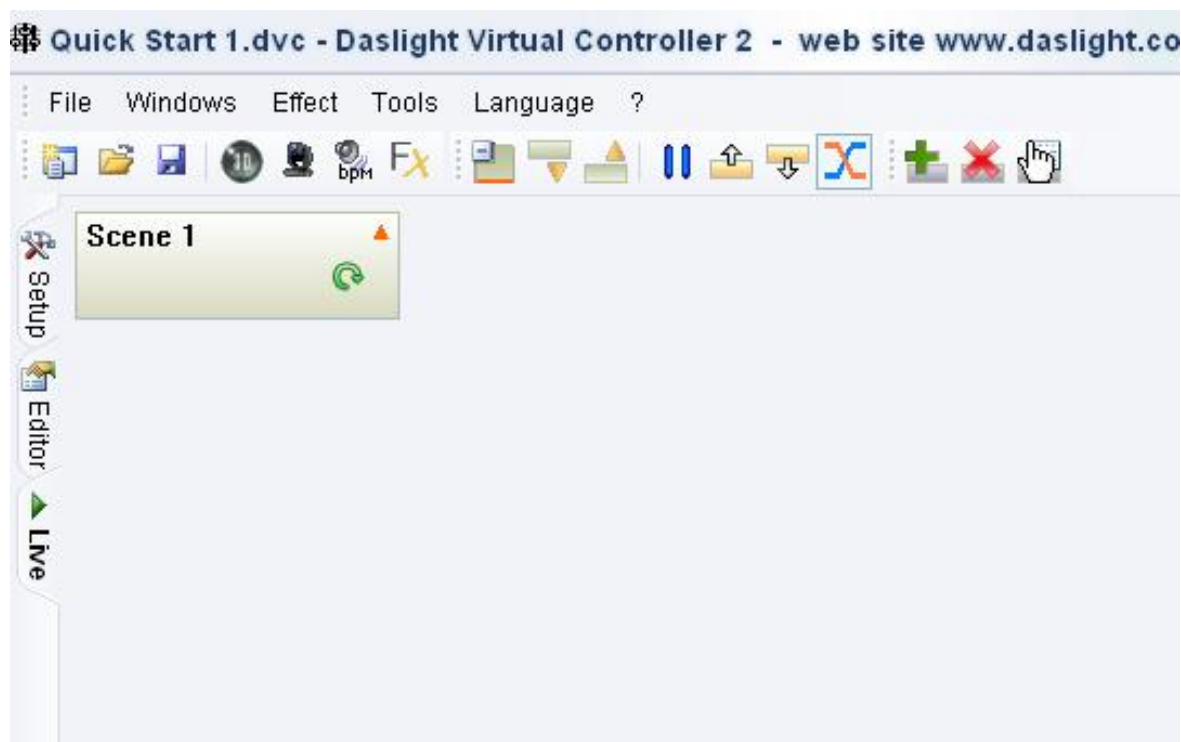
如果你点击



如果你还没这样做的话，单击对话框确定按钮来设置时间。

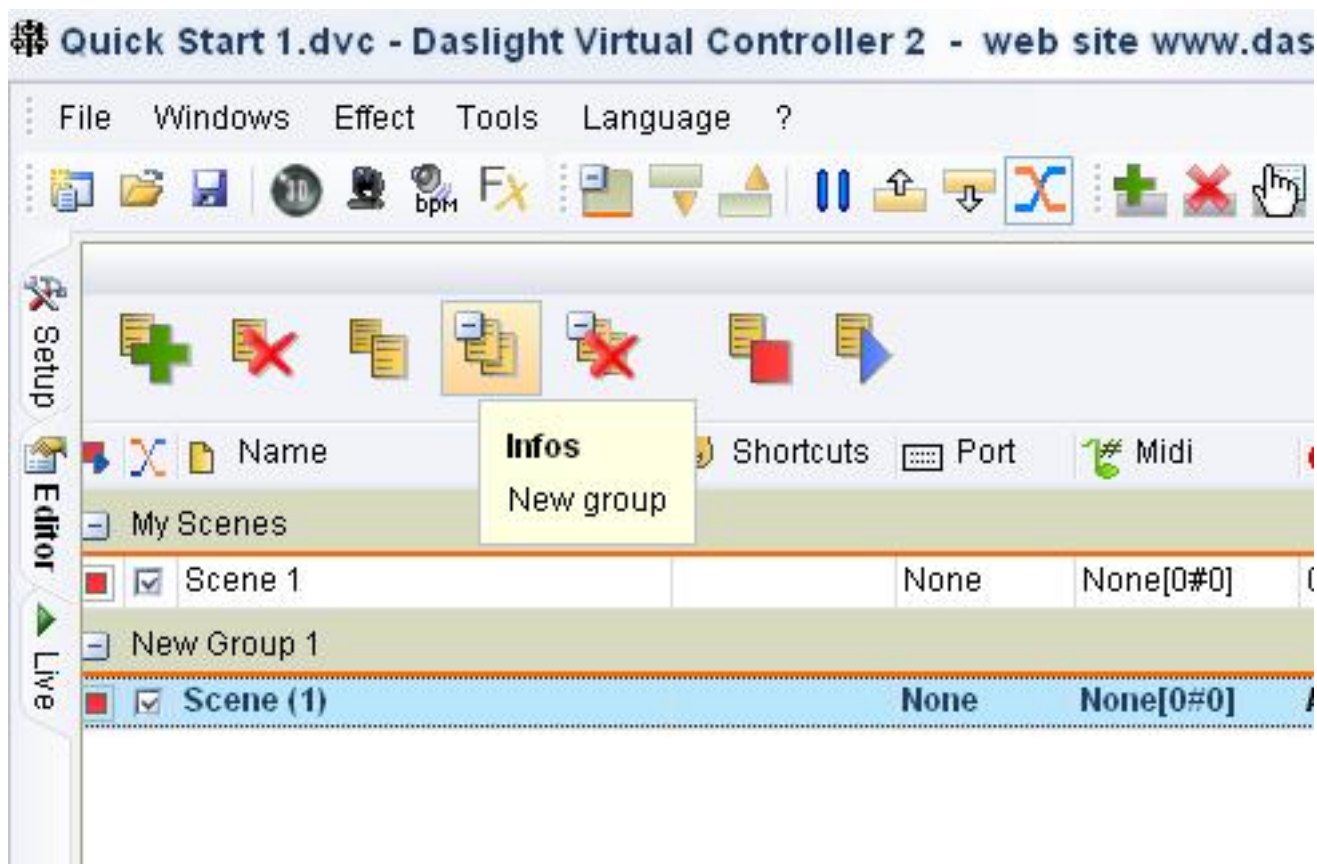
现在我们进入程序的现场状态栏。你应该能看到一个我们所创建的场景按钮，如果你按一下，按钮将会变成橙色，场景也会开始运行。如果你打开了3D，你将会看到灯光从绿色变成红色。再次单击按钮，可以停止运行场景。

恭喜你已经创建你的第一个灯光场景，并不是特别复杂，但已经足够展示软件的大部工具和功能了。保存你的灯光演示，回到编辑窗口。接下来在手册2里我们将向你介绍如何编辑灯的运动。

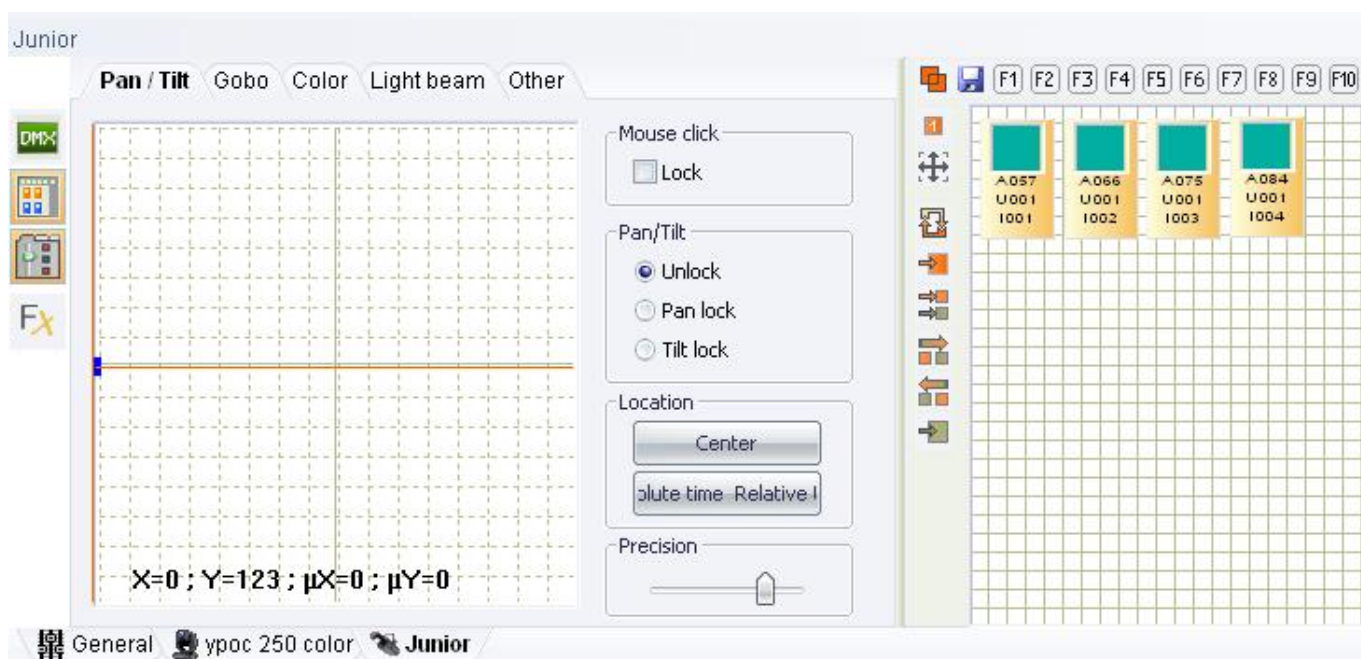


III 创建位置与动作

现在你已经返回到场景编辑器，单击

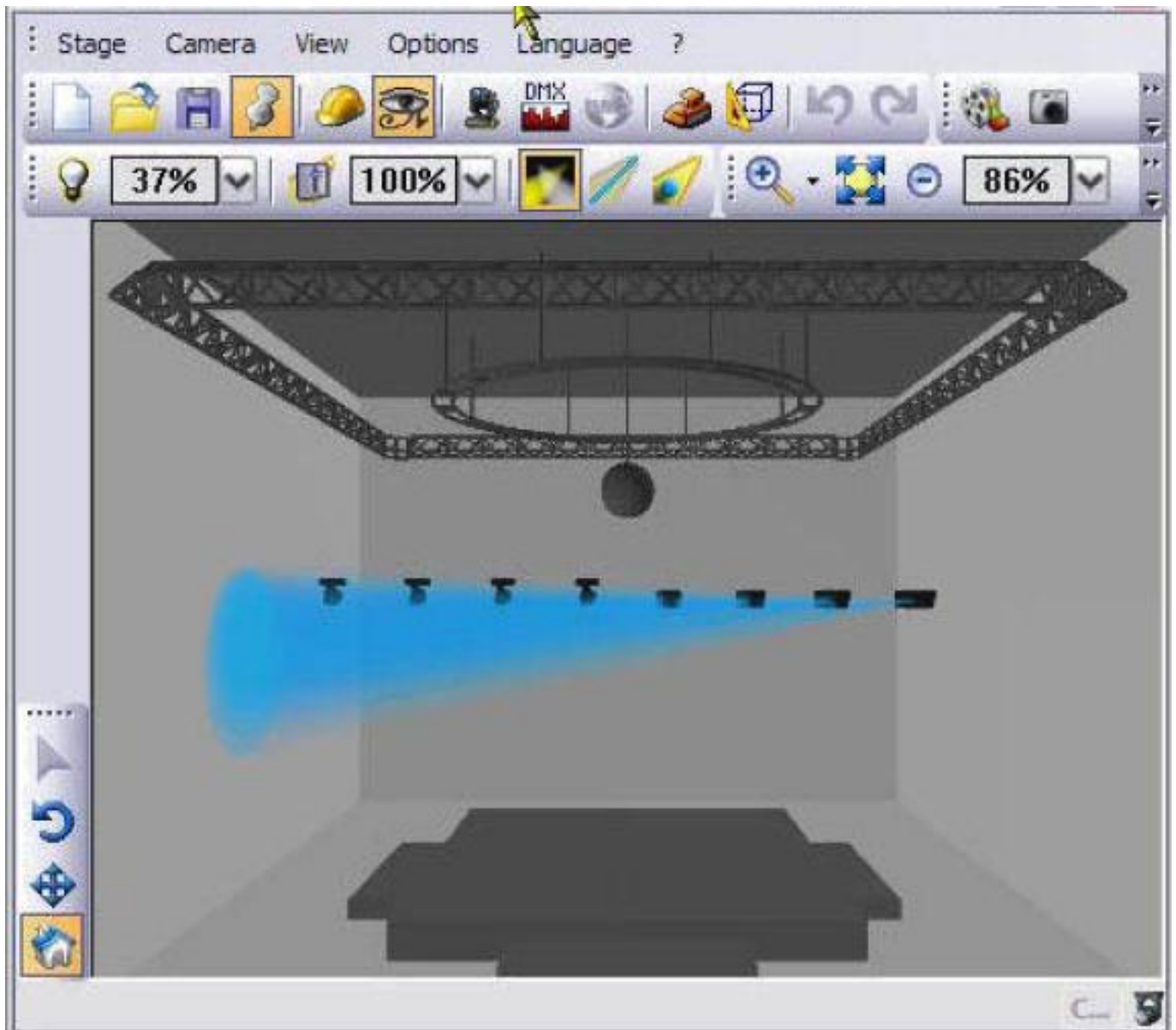


确保场景2和场景2的第一步被选中（只有一个被选中），选择Junior灯具工具条，选择所有的灯，设置图案以打开图案，选择蓝色同时把光闸都打开。现在移动蓝色方框直到图所显示的位置。

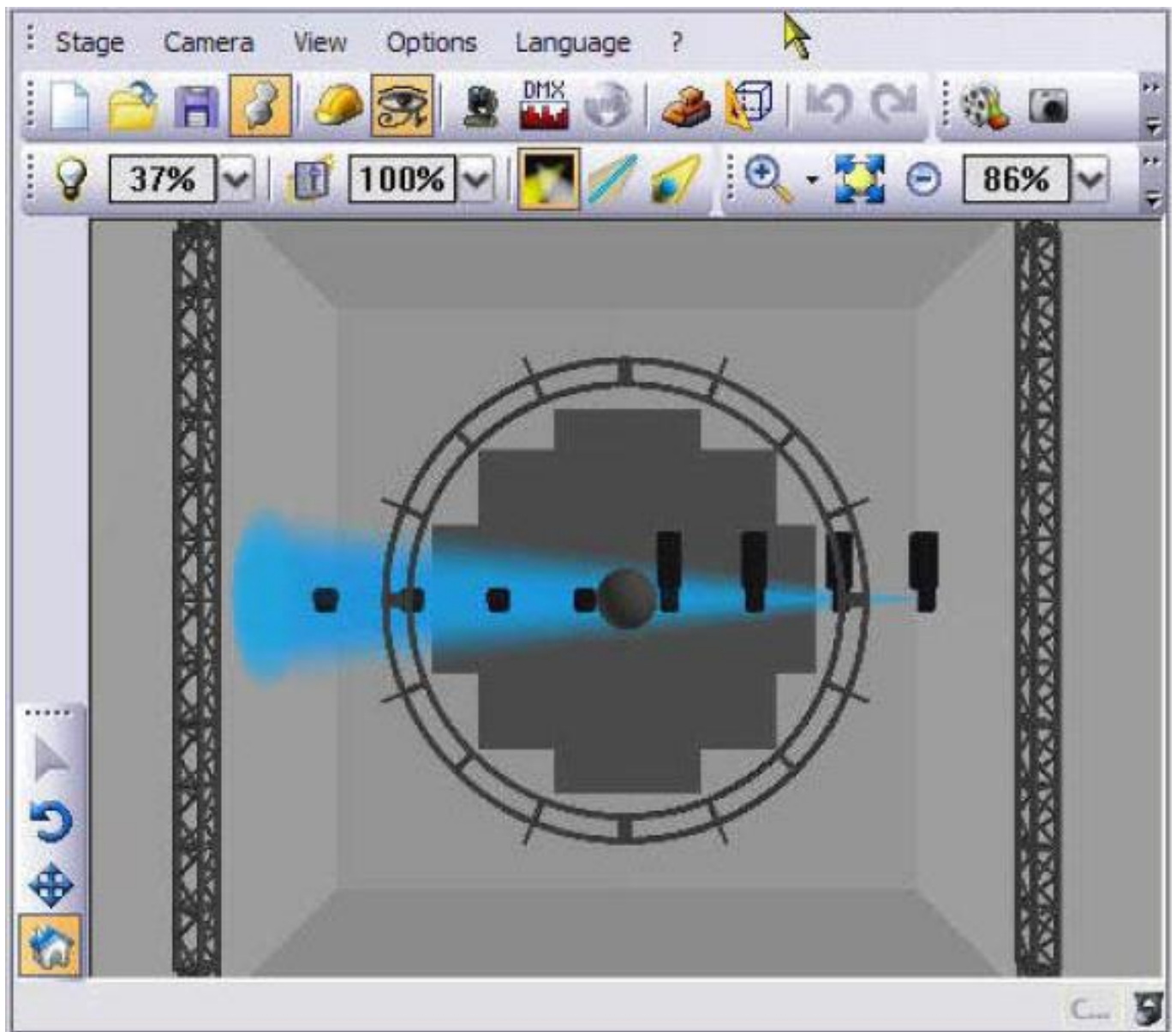


如果你这时看到3D模拟器，你就能看到大概如下图所示的场景。这个视窗是默认从前视角观看的视窗，按数字键1-5窗口将从不同的角度显示。这些视窗如下所示，

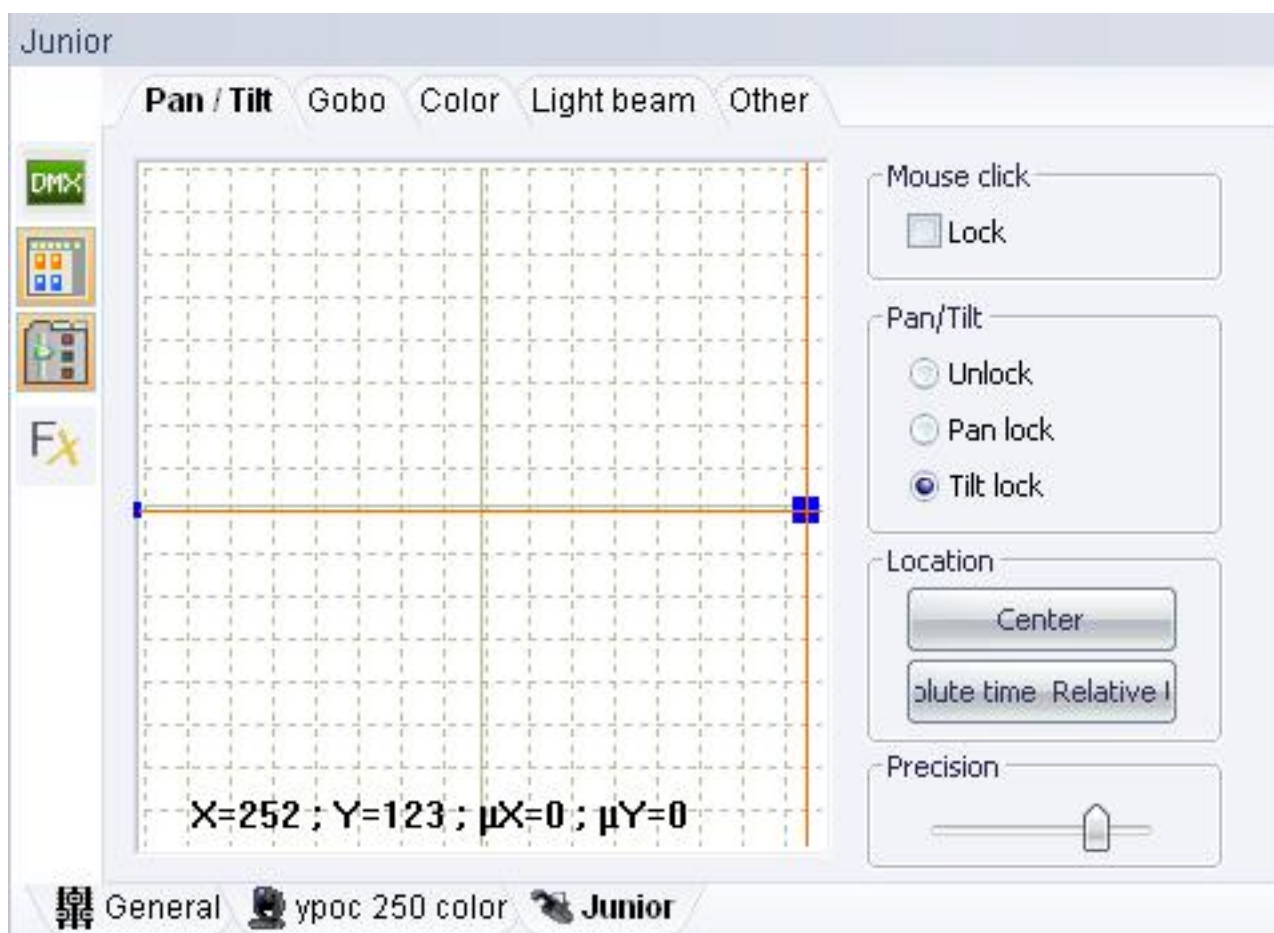
- 1、从前观看
- 2、从右观看
- 3、从左观看
- 4、从上观看
- 5、从后观看



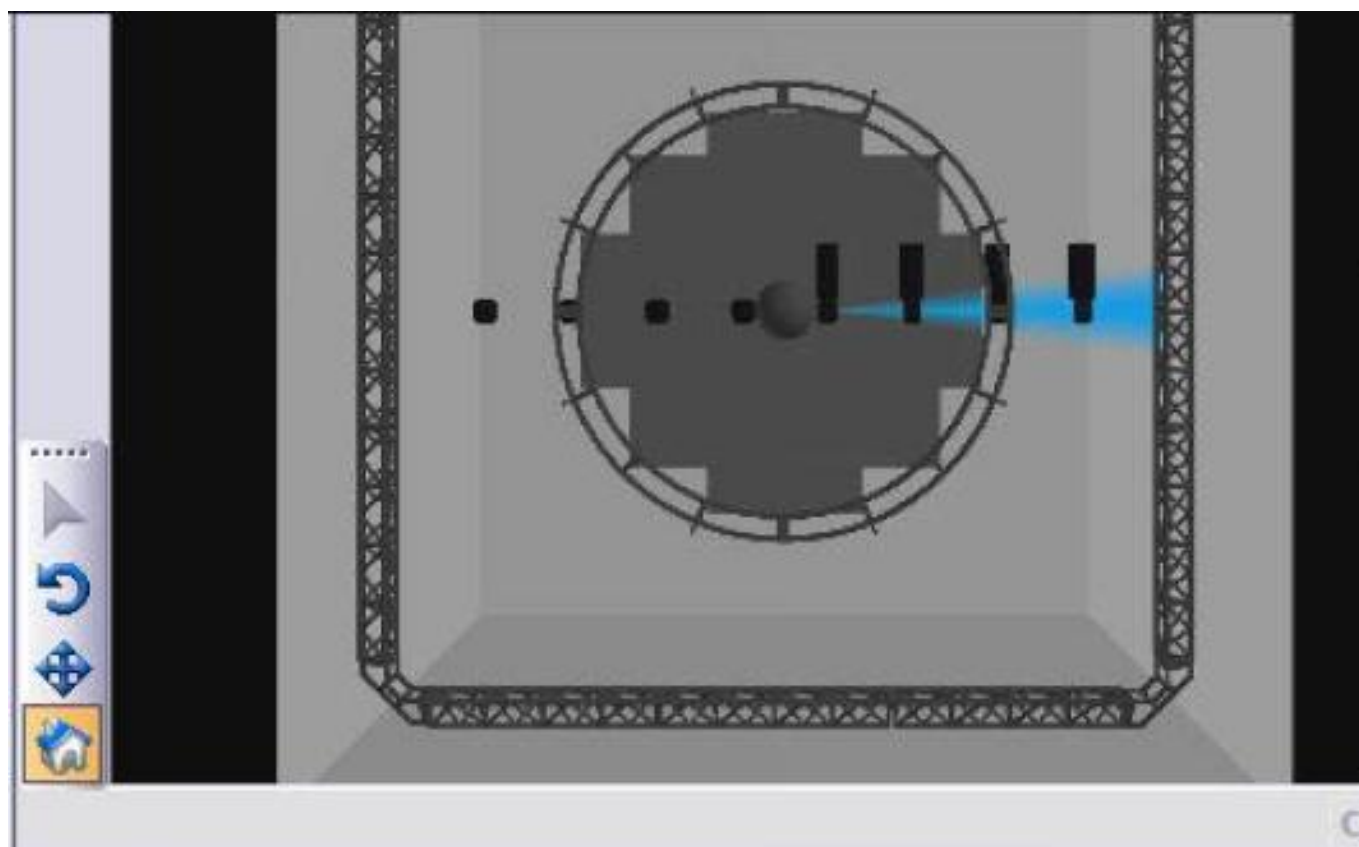
上面这个视窗是按数字键4之后出现的视窗，你可以看到光线打向了左边,因为之前我们在水平/垂直平面图就定义好了。注意在3D里光束的位置可能跟实际灯具光束的位置有差别，除非你根据灯具灯位来很精细地对应地布置3D空间。



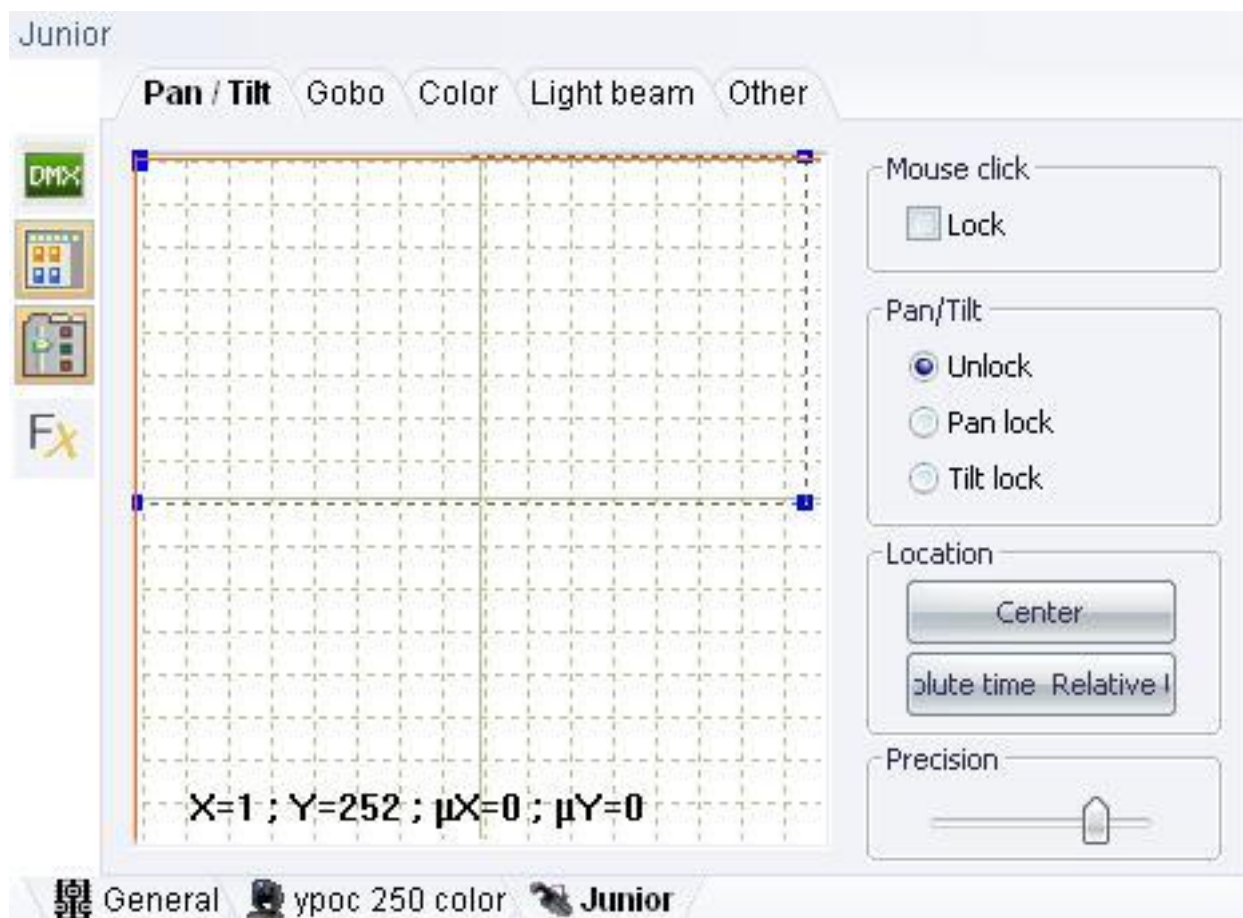
为场景2再新建一个新的步骤，要确保该步被选中。现在拖住蓝色的方框到右边，如图示。点击锁定Y轴，将防止Y轴移动，你会发现此时有两个蓝色的小方框，一个较大，一个较小。大的方框代表当前步灯的位置，而小的方框代表其他步灯的位置，在这两个小方框之前有一条连接的线，但这条线被橙色的光标线隐藏了。



打开3D，从上面看，你应该能看到灯具发生了移动，如果你进入



现在我想为Junior灯，场景2多创建两步，安排灯的位置让它形成一个方形，如下面水平/垂直控制窗口里所示(灯延方形按顺时针方向移动)。请注意当你拖动蓝色小方框延线走时，这会暗示灯从哪里走到哪里，这样便能帮助你创建一些特殊的轨迹。

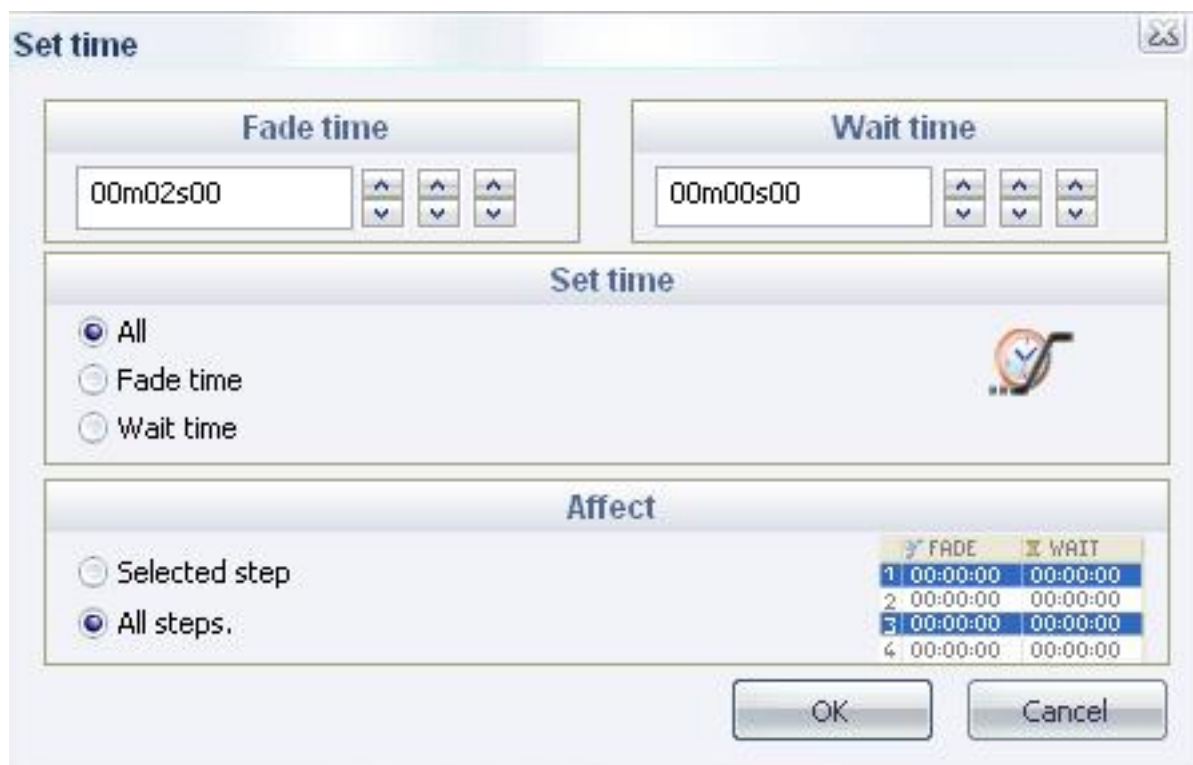


现在打开渐入渐出对话框，更改渐入渐出时间为两秒，单击



现在，我们让灯一直不停的作平滑的运动，打开渐入渐出对话框，设置所有步骤的等待时间为0。回到现场模式，点击场景2按钮，现在你应该能看到灯按顺时针一直不停的作平滑的运动，再单击一次场景 2按钮，重新回到场景编辑器窗口。

现在我想为ypoc 250 color再创建一个相似的场景，但我不想你去观看3D模拟器，关掉3D窗口或者隐藏它到后面。要记得创建一个新的组/场景，设置颜色，打开快门，调光器，然后再设置水平/垂直位置，你可以复制和移动步，重复直到灯作方形运动为止。

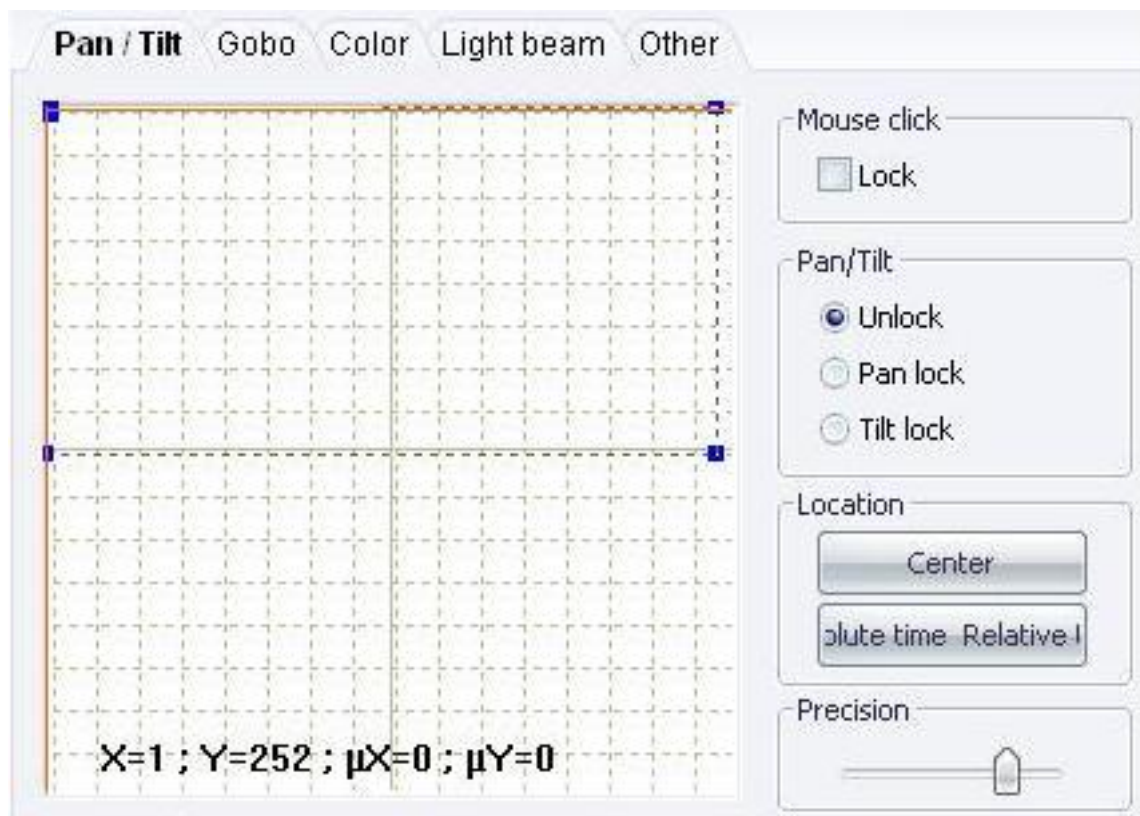


好了，现在来点能让人惊喜的东西，如果你一直都有留意的话，你应该已经创建了一个有四步的场景，每一步被安排在如上图所示的方框内。现在再打开 3 D 模拟器，确保它能一直处于最顶端，这样你才能一直看到它。回到现场模式，单击新的场景按钮，看看灯有什么动作没有。你是不是很困惑？是的，当时我也很困惑，有谁知道为什么灯不按之前编好的来走呢。在我明白为什么之前，我思考了好久，可能有更多的人也不明白，其实原因就是Junior灯的水平角度是230度，垂直角度是110度，而ypoc 250 color灯的水平跟垂直角度分别是540度跟270度，这就是为什么两个灯的路径是不一样的，同样的轨迹对角度不同的灯，运动的路径就会有差别。

换句话说,ypoc 250 color水平值从最小值到最大值变化时，它移动的范围0到360度。所以当你定义灯走方形，四方形或者其它轨迹时，必须注意到这个差别。

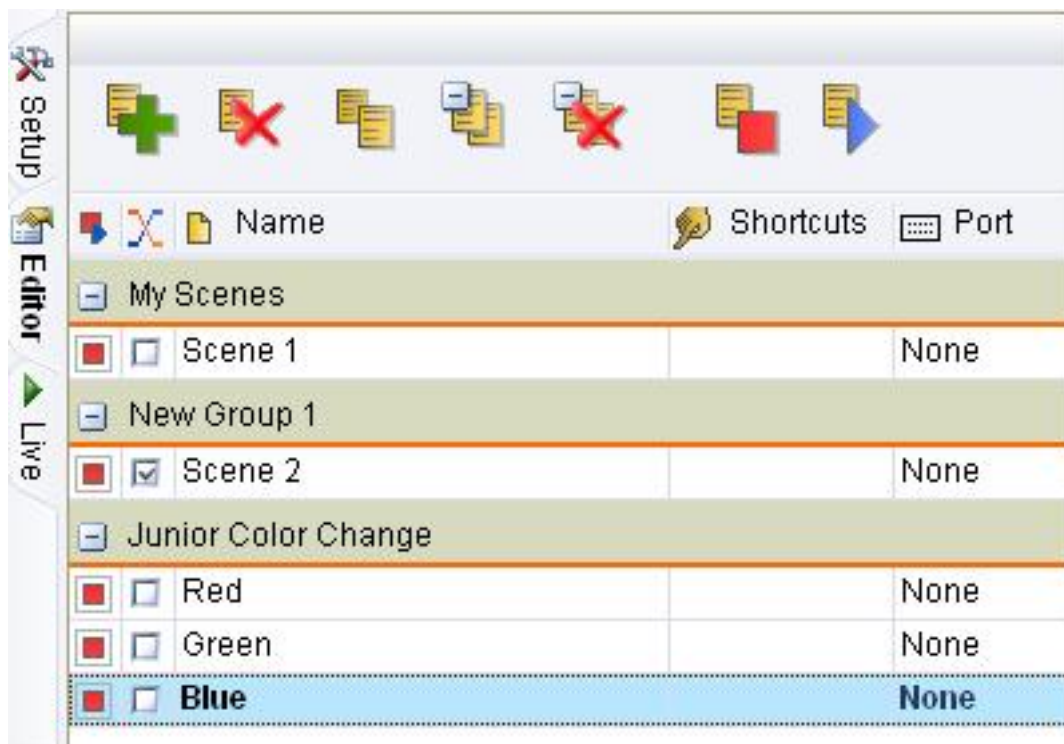
在做show时不要忘了这一点。

恭喜你！你已经创建了第一个灯的移动场景。

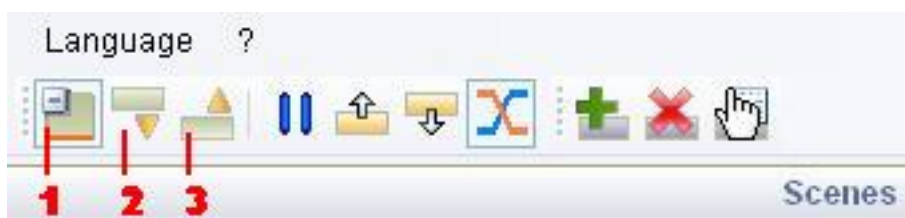


IV 创建场景序列

回到场景编辑器窗口，创建一个新组，然后为组创建两个新的场景，你可双击新组，为它重新命名组。这里我为这个组命名为



1.这个按钮触发组名的显示。



在现场模式下，你的按钮看起来应该跟上面的很相似，单击红、绿、蓝场景按钮，让它运行，再按一下，再让它停止，看看3D，Junior灯头部指向下，颜色应该跟场景名匹配。若不匹配，回到场景编辑器，看看是什么问题，当一切都没问题以后停止所有场景，回到场景编辑器。



在场景编辑器窗口，双击

Loops Jump Exit Mode		
Always loop	None	Pause ...
Always loop	None	Pause ...
001 Loops	None	use ...
001 Loops	None	Pause ...
001 Loops	None	Pause ...

这个选项允许你设置场景播放完后将跳转到哪里。第一个框(组)显示场景播放完后跳到哪个组，第二个框(场景)显示跳到哪个场景。其它在这个对话框里的选项有：

- 无，场景播放完后不跳到任何场景；
- 下一个自动，激活自动跳到任何下一个场景。
- 上一个自动，激活自动跳到任何上一个场景。

许多使用软件的用户更喜欢场景播放完后跳到指定的场景而不是上一步自动/下一步自动。所以使用场景命名机制将更清楚的指定场景的播放与跳转顺序。例如，我们需要场景红跳到场景绿，场景绿跳到场景蓝，场景蓝跳回到场景红。你可以现在设置他们如何跳转了。



回到现场页面，你可以看到有三个场景在Junior Colour Change组里，每个场景都有一个橙色的指向上的箭头、一个绿色的半圆和一个灰色的指向右边的箭头。橙色的箭头可以显示/收起按钮额外的信息，绿色的半圆指示该场景是有限次数的循环，灰色的箭头告诉你，该场景有跳转，箭头指向右说明跳转在同一个组里，如果箭头指向下，意味着是跳到另一个组里的场景。

将3D视窗置于最顶端，单击

