

# Light Stream - Руководство пользователя

## Введение

### Терминология

Системные требования

Системные файлы и пути

Ссылки

## Маппинг

Мышь, выделение и перемещение

Панель инструментов

Добавление сплайнов и приборов

Изменение размера и вращение приборов

Описание режимов отображения (приборы, эффекты, макет, маска, фон)

Экспортирование маски (Export mask)

## Player и Converter

Параметры Light Stream Player

Параметры Light Stream Converter

Настройка Light Stream Converter

## Приборы

Виды и типы приборов, каналы, адреса, вселенные

Сплайны и одиночные приборы

Патчинг приборов

Библиотека приборов

Создание пользовательских приборов

## **Эффекты**

Библиотека эффектов

Добавление эффекта в композицию

Настройки эффектов

Создание, изменение лейаутов и их настройки

Перемещение эффектов между лейаутами

## **Композиции и таймлайн**

Композиции

Настройки композиций

Расстановка эффектов по времени

Ключевые кадры и параметры эффектов

Режимы смешивания для эффектов и лейаутов

Таймлайн

## **3D Предпросмотр**

Панель инструментов

3D Объекты

Мышь, выделение и перемещение по сцене

Переключение видов и камер

Импорт моделей и объектов OBJ

Добавление 3D сплайнов и приборов

Связь 2D маппинга и 3D сплайнов и приборов

Перемещение, вращение и масштабирование объектов

Задний фон и настройки камеры

## **Проекции**

Создание проекции, отображение на таймлайне

Добавление эффектов на проекцию

Настройки проекции

## Экспорт

Экспорт композиций в сцене файлы анимаций

Настройки GIF превью

Импорт сцене файлов в Light Stream Player

## Настройки

Settings

Properties

Workspace

## Советы и рекомендации

Подготовка модели в 3ds max, экспорт модели Настройка отображение Composition в 3D Preview

Крупный текст Мелкий текст Надстрочный текст  
Подстрочный текст

[Fixtures](#)

[Файл:Fixtures](#)  
[window.png](#)

Fixtures