领焰灯光 控制台

操作说明书

2014年5月





● 控台禁止与大量电脑灯具使用同一路电源。

- 控台操作过程中,禁止同一路电源的大功率设备做频繁的 开启和关闭动作。
- 禁止使用不带地线的二脚插座或拖线板。



<u> 入</u> 注意事项

电源:

- 尽量避免将大功率设备与控台使用同一路电源。
- 应先开启与控台同一路电源中的其他设备,后开启控台。

通知:

- 此控台是精密仪器。请勿将其摔落或使其受到物理撞击。
- 控台内有电子线路,请勿自行拆卸。



中英文切换

出现以下界面时按住 Fn + S(下) W(上) 来切换(具体查看键盘的侧前方的上下左 右标示)

- 1. 中文系统
- 2. 英文系统
- 3. 检测工具

GNU GRUB version 1.99
ThunderBird-200 Lighting Control System - Chinese ThunderBird-200 Lighting Control System - English ThunderBird-200 System Diagnosis Utility
llee the 1 and 1 keys to coloct which entry is highlighted
Press enter to boot the selected OS, 'e' to edit the commands before booting or 'c' for a command-line.
$\begin{bmatrix} ESG \\ 1 \\ \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 2 \\ \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 3 \\ \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 4 \\ \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 5 \\ \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 6 \\ \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 7 \\ \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 8 \\ \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 7 \\ \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 7$





support@yelighting.com

硬件介绍

前面板

 $\Box \Box$ (15) (14) (16) 4 \mathbf{O} 0 \mathbf{O} Ó \bigcirc O 0 ٥
 1
 2
 3
 4
 5
 6
 7
 8
 9
 100
 11
 12
 13
 14
 15

 1
 2
 3
 4
 5
 6
 7
 8
 9
 100
 11
 12
 13
 14
 15

 1
 2
 3
 4
 5
 6
 7
 8
 9
 100
 11
 12
 13
 14
 15
 Setup 🕜 Backup 12 Chpg+ Chpg-U3 **(5)** U4 we Full Highlt Solo Fdpg+ Fdpg-目目 3 13 Pause GO -GO + Bt pg-X1 X2 X3 X4 X5 X6 X7 X8 X9 X10 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 List Store 空 X16 X17 X18 X18 X20 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 1 9

1. 执行区 (Fader&Button Executors)

执行区分推杆执行区和按钮执行区,用于存放和调用程序,效果, 宏,组总控。功能都能自定义。(最大自带 30 个,最小 10 个。) 2.翻页区(Page+-)



Photo By Edy

按 Up(+), Down(-)按键能进行前后翻页。

3. 主执行推杆(Main Executors)

AB场推杆由2根推杆组成,还有Pause Go- Go+三个按键。

4. 编码器区 (Encoder bar)

由 2 个屏幕编码器和 4 个属性编码器组成,屏幕编码器用于滚动 翻阅屏幕信息,属性编码器用于调节属性数值,可以用来调节亮度,颜色,图案等参数。

- 5.1号主屏(Screen1) 显示的内容由用户自定义,可直接触摸操作。
- 多功能用户键区(X-Keys)
 在某些菜单中为物理快捷键,也可以存储程序,视图,效果,宏
 等。
- 菜单键区(Menu Keys)
 用于保存调用节目,修改控台的设置。
- 8. 命令键区(Command Area) 主要在编程中使用,详见关键字文档。
- 9. 轨迹球区 (Trackball)

用于控制鼠标, Pan(X轴) /Tilt(Y轴), 也可以当调光轮。

10.总控推杆 (Grand Master)

默认控制所有灯的亮度输出。

11. 调光轮(Level Wheel-Dimmer)

调节灯具的亮度。



support@yelighting.com

12.电源按钮 (Power Key)

开启或关闭控台。

13.USB 接口(USB)

用于存储灯库或者节目,也可以外接键盘鼠标。

后面板

Photo By Edy



1. 鹅颈灯接口 (DeskLamp Outputs)

用于连接工作灯。

2. 无线 DMX (WirelessDMX)

由一个天线,一个指示灯,两个按钮组成,天线用于接收灯具的无线 DMX 信号,按钮用来设置无线。

3. DMX 接口(DMX In&DMX Out A-F)

由一个 DMX 输入和六个 DMX 输出组成,用于连接灯具。



4. USB 接口(USB)

用于存储灯库或者节目,也可以外接键盘鼠标。

5. 电源开关&接口 (Mains Switch&Input)

由一个开关和一个接口组成,用于连接市电。

6. MIDI 接口(MIDI IN+Out)

由 MIDI 输入和输出组成,主要用来接收时间码。

7. 以太网接口 (Ethernet 1+2)

以太网接口,用于连接扩展器,多媒体服务器等设备。

- 8. 音频输入接口+时间码输入接口(Audio In+LTC/SMPTE In) 用于音频输入和 LTC/SMPTE 输入。
- 9. 领焰扩展器接口(LDS Link)

用于连接领焰的侧翼推杆(FaderWing)。每个侧翼推杆可以 扩展 15 个推杆。



操作教程目录

_,	新节目的添加和储存9	
<u> </u>	创建视图窗口······9	
三、	灯具的配接1	1
四、	选择灯具并调用 ······2	1
五、	创建和使用素材	3
六、	灯具的调试	5
七、	编辑 Cue······27	7
八、	灯位布局	0
九、	创建使用时间码3	1
+,	附录3	5
	1、执行按钮可设定功能说明	5
	2、执行推杆可设定功能说明	6
	3、执行程序的选项界面设置36	6



- 一、新节目的添加和储存
- 1、按" Backup "键,进入界面:



二、创建视图窗口

开始的时候,可以自动创建一序列简单的排列的窗口视图,但是为了更有效的工作,应该创建自己的视图,以更加符合节目类型,灯的数量和个人偏好的数据展示方式。

1、窗口排列

窗口是通过点击屏幕上空白位置来创建的,通过"创建窗口"对话框来选择窗口类型。 窗口可以通过拖动头部来移动,也可以通过拖动右下角来改变窗口大小。下面是打开多个窗



support@yelighting.com

нη	E1/1.														
Fixtu	ire	显示: 连打 百分比 推	接 仅仅 仅 开 活动的 编辑	仅 特征 星的 排序	电脑: 排序		1 A S	2 A S	3 A S	4 A T	9	1	2	3	
ID F/C	Nano	Dinner	Position Pan Tilt	G1	Pos	Effect	Sin	Sin Tilt	LED Wall	Rainbow DN	Group	Backtru			Group 3
1	VL25 1	open	44 94	3.1	25	5 A T	6 A 8	7 A 8	8 A 8		4	6			1.2
2	VL25 2	open	45 94	3.1	25	Rainbow >	Din VL 25	a Tilt Wave	CMY			VL500 Backtru			Eixtura 1
з	VL25 3	open	46 94	3, 1	25	10	11	12	13	14	8	9	10	11	1 1 X Caro
4	VL25 4	open	47 94	3. 1	25								All Fixture	All Channel	and some
5	VL25 5	open	48 94	3.1	25	15	16 A T	17 A T	18 A.T	19 A T	12	13	14	15	Channel 2
6 数值	VL 25 6 给出	open T	49 94	() 3.1 仅仅)	25		Disser	Disser	Disser	Disser		ALL	ALL	ALL	· · · ·
窟園	层图层图	数值 新	要 延时	数值	Auto		Sin	Chase	PWM	Randon		VL 25	VL500	VL35	Smart 4
Seque	ence E: 1.9 S: 16 'Shi	a VL35' Se	t5 Info	Loop+Lin	Time	ALL	连接 编码器	连接 选择的	自动滚动	-	1 8	2 8	3 8	4 \$	1.5
Number	Name		触发	触发时间	淡入	Out Fade	延时		退出	4:Color	NC	Cyan	Magente r	Yellow	Stage 5
0.1	Cue 0.1		Go	()					5 S	6 5	7 8	8 5	9 8	
1	Cue 1		Time	2 (0. 50					Red	Green	Blue	Lavende r	СТВ	Layout 9
2	Cue 2		Time	2 (0.50					10 5	11 8	12 5	13	14	1. 7
3	Cue 3		Time	2 0	0. 50					сто	Orange	Congo			
4	Cue 4		Time	2 (0.50					15	16	17	18	19	LED Layo 14
			<u> </u>												Run Effe 16
🥥 DE io															1.9
				_	.	-					າ	王] 預1	22时间 按	键执行子时	
		亮度			图案	颜色	光羽	₹	聚焦	控制	形力	e			l'allo
亮度怎	2. 空叉渐变		A	2	值 特效	女层	数值	新 委 10	ert (对齐快	速技巧 幣	寺殊	于初 交叉渐	手动 交叉渐	
			n			13				天网	<u> </u>	an D			AII 11
		1	色1 微	调	混色2	<mark>粗</mark> 湯 微调 精调		E色3	<mark>粗调</mark> 微调 精调		10 m	调 0 0	设时间 0	设 时间	
0.0	% 0.0%		_10			10.41									

2、窗口选项

口的凤剑.

每个窗口在左上角都有一个黄色的圆球图标,可以用来访问"窗口选项"对话框。在选项对 话框,可以选择如何展示数据、字体大小、特殊过滤方式、工具条等。下面的例子展示了同 一个窗口使用不同的选项参数之后的效果(Fixture 列表):



窗口的排列位置和选项参数被保存为"视图"。按"**Store**"键,并点击屏幕中间的一个空的视图按钮,控制台会创建一个新的视图,并绑定此视图给这个按钮方便随时切换。



三、灯具的酢	己接			
1、点击" <mark>Setup</mark>	"键,进入界面:			
Setup 节目	控合	用户	日 网络	
new show 2012-05-04 灯具配接及管理	设置, 书目:	administrator	Standalone	31/2
灯具配接	修改本标签下的内容将	被存储到节目中		1.3
远程输入	并同步到连接在网络中	的所有站点		
自动创建 日本				
				1, 6,
				1.7
				1.8
🥥 [Channel]>				1.9
			預置时间 按键执行 手动 手	子时
亮度总控 交叉渐变	<u>数値</u> 层图 1 of 3	数值 漸变 延时 对齐 关闭	快速技巧 特殊 交叉渐 交	又渐
0.0%	微调精调	<mark>粗調</mark> 微调 精調	1月10日 一次11日 「月日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日	設 打向
何日配	1 培 氏 勞 理			
2、选择"	波及官埕	"进入配接界面:		
Edit Setup (used Par	ameters: O/available Parame	ters: 4096)	×	灯具
Showing 'Lay	yers'	unknown laye 没有选择灯具层,灯具层在左边视图,	r 可以通过添加按钮创建	
				灯具 位置
				D MX 曲线
				-
				ļ.,
	•	灯具层名称	×	
	DIM			
添加				RDM设备
Ghannel]>				
			預置目	寸间 一按键执行子即
亮度总控 交叉渐变	数值 特	牧居 教徒 浙南 延时	对齐 快速按四 特殊 3	手动 手动 ž又渐 交叉渐
2	周日 1 (्र 20 20
0.0 % 0.0 %	「夜调」	微调 微调 精调	微调 前 0.0	P] [0] 0.0



support@yelighting.com

3、配接常规灯



成后按" Please "键。进入界面:

	灯具向导	×				
灯具类型	请选择灯具类型	Input Value:				
名称		从灯库选择 1 'Dimmer 00'				
数量 0						
电脑灯 ID 0						
常规灯 ID 0						
取消	应用					

选择"1 'Dimmer 00'"(通道配接);

		灯具向导							
灯具类型	1 'Disser O	o'	DWX地址 分区 1(1,1-256.512)						
名称	Dim 1	7	8	9	-				
数量	10	4	5	6	UP				
电脑灯 ID	0								
常规灯 ID	常规灯 ID 1		2	3	Down				
配接	1. 001	•	25	确认					
取消	应用	Ø	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~		l				
名称	Dim 1		输入灯具名病	称;					







support@yelighting.com

supporte yong	Sitting.com									
Select a FixtureType										
Select Drive:	硬盘									
文件名	大小		日期							
a_o_lighting@sky_falcon_colour_1200@00.xalp	1 KB	Apr 29.2012	00:33							
a_o_lighting@sky_falcon_colour_575@00.xmlp	1 KB	Apr 29.2012	00:33							
abstract@futurescan_3@00.xmlp	2 KB	Apr 29.2012	00:33							
ac_lighting@tourspot_250@mode_10.16.xmlp	З КВ .	Apr 29.2012	00:33							
ac_lighting@tourspot_250@mode_11.8.xmlp	4 KB	Apr 29.2012	00:33							
ac_lighting@tourspot_250@mode_13.16.xmlp	4 KB	Apr 29.2012	00:33							
ac_lighting@tourspot_250@mode_8.8.xmlp	З КВ	Apr 29.2012	00:33							
ac_lighting@tourepot_575@mode_10, 16. xmlp	З КВ .	Apr 29.2012	00:33							
ac_lighting@tourspot_575@mode_12.8.xmlp	4 KB	Apr 29.2012	00:33							
ixtur				100 254						
anufacturer Fixture Filter:		+		取7月						
果您需要加载 U 盘的灯库,请在"Select Driv	e"栏中点击:									

硬盘

选中 U 盘的文件名后选择 "OK"。进入界面:

Select Drive:

	灯具向导	ŧ			×
灯具类型	2 'Alpha Spot 1200 16 bit -	(12)		
名称	ASp126V 1	7	8	9	-
数量	16		5	6	UP
电脑灯 ID	路灯 ID 1				
常規灯 ID	o		2	3	Down
配接	2 001	o	0		前认
取消	应用				ļ

和配接常规灯一样填写您所需要灯具的数量、电脑灯 ID、输出口和地址码,选择

应用

完成电脑灯的配接。

我们关闭配接界面,点击"YES"即可完成灯具的配接:



support@yelighting.com

Edit Setup	dit Setup (used Parameters: 0/available Parameters: 4096)										
	Showing 'Layers'		灯具层: Spot								
名称	电脑灯	常规灯	FixId	Chald	Name	灯具 类型	配接	总控性	水平 反转		17 B
DIM	Manna .	[110]	4		ASp126V 4	2 'Alpha Spe					灯具位置
Spot	[1., 16]	0.4000 tedw	5		ASp126V 5	2 'Alpha Spc					
New			6		ASp126V 6	2 'Alpha Spc					DWX
			7		ASp126V 7	2 'Alpha Spc		On			曲线
			8		ASp126V 8	2 'Alpha Spc					
			9		ASp126V 9	2 'Alpha Spc		On			
			10		ASp126V 10	2 'Alpha Spo		On			
			P 44			0 / Al-k- 0-1	(-)				
					警告		× (-)	On			
							(-)	On			
			IF	要退出火	「具配接及管理.	发现16个警告。	(-)				
					强制保存修改	L?	(-)	On			
							(-)	On			
				Yes	No	取消 开	F始检测 +取消				
添加	删除	I									RDM设备
				检测							

5、导入、导出灯库

① 导入灯库

首先插上 U 盘, 按"**Setup**"键, 进入设定界面, 在"节目"标签下点击"灯具配接及管理":

Setup												
节目 test	控台	用户 administrator	网络 Master									
灯具配接及管理	设置, 书目,											
灯具配接												
运行及暗场时间	修改本标签下的内容将被	修改本标签下的内容将被存储到节目中										
远程输入	开向步到连接在网络中的]所有站点										
自动创建												
导入导出												

进入 Edit Setup 界面后点击"灯具类型":

Edit Setup	(used Parame	aters: 394/avai	lable Pa	aramet	ers: 4096)					×	灯具	
	Showing 'Layers		灯具层: Spot									
名称	电脑灯	常规灯	FixId	Chald	Name	灯具 类型	配接	总控性	水平 反转		AT 8.	
DIM		[110]			ASp126V 1	2 'Alpha Spc					2位置	
Spot	[1, 16]		2		ASp126V 2	2 'Alpha Spc		On				
New			3		ASp126V 3	2 'Alpha Spc		On			DWX	
	2		4		ASp126V 4	2 'Alpha Spc					曲线	
			5		ASp126V 5	2 'Alpha Spo						
			6		ASp126V 6	2 'Alpha Spc		On				
			7		ASp126V 7	2 'Alpha Spo						
			8		ASp126V 8	2 'Alpha Spo		On				
			9		ASp126V 9	2 'Alpha Spc		On				
			10		ASp126V 10	2 'Alpha Spe		On				
			11		ASp126V 11	2 'Alpha Spc		On				
			12		ASp126V 12	2 'Alpha Spc		On				
			13		ASp126V 13	2 'Alpha Spc		On				
			14		ASp126V 14	2 'Alpha Spo		On				
			15		45n1261/ 15	2 Alaha Sar	(-)	0.6				
添加	删除										RDM设备	
				检测								



support@yelighting.com

接着点击最后一排的"Import"(导入):												
Fixture Types	Fixture Types											
LongName	LongName ShortName Manufacturer ShortManu Mode ModelScale ModelKey Used											
Dimmer	Dimmer	Gene			00			100				
LED+Virtual Dimn	ier LED+V 1	Gene	ric (10				
VL2500 Spot	VL2500Sp	VariL	ite 🛝		00			5				
New												
									Ĭ			
Generic - Dir	nmer							1	1			
Revisions												
• 2009-10-22: A	itomated import f	rom MA Lighting (C-RevNum: 2; Date	: 2006-09-22)								
Add	Delete	Cut	Сору	Paste								
Edit	Import	Export										

在"Select Drive"(选择驱动器)的下拉菜单中选择您的 U 盘名:

Select a Fixture	еТуре		×
Select Drive:	Internal		
Name	Internal		
a_o_lighting@sky_falcon_colour_1200@00.xmlc	GRTMPVOL_CN		
a_o_lighting@sky_falcon_colour_575@00.xmlc	1 KB Jun 20.20	11 11:50	
ac_lighting@tourspot_250@mode_10.16.xmlc	3 KB Jun 20.20	11 11:50	
ac_lighting@tourspot_250@mode_11.8.xmlc	4 KB Jun 20.20	11 11:50	
ac_lighting@tourspot_250@mode_13.16.xmlc	4 KB Jun 20.20	11 11:50	
ac_lighting@tourspot_250@mode_8.8.xmlc	3 KB Jun 20.20	11 11:50	
ac_lighting@tourspot_575@mode_10.16.xmlc	3 KB Jun 20.20	11 11:50	
ac_lighting@tourspot_575@mode_12.8.xmlc	4 KB Jun 20.20	11 11:50	
ac_lighting@tourspot_575@mode_14.16.xmlc	4 KB Jun 20.20	11 11:50	
ac_lighting@tourspot_575@mode_8.8.xmlc	3 KB Jun 20.20	11 11:50	$\mathbf{\mathbf{v}}$
ac_lighting@tourwash_250@mode_13.8.xmlc	3 KB Jun 20.20	11 11:50	
Fixture: a_o_lighting@sky_falcon_colour_1200@0	0.xmlc	ok	Cancel
Filter:			

接着选择所需导入的灯库然后点击"OK"。

② 导出灯库

选择要导出的灯库然后点击下方的"Export"(导出):

Fixture Types								X	Attribute &
LongName	ShortNa	ime Ma	nufacturer	ShortManu	Mode	ModelScale	ModelKey	Used	Encoder Grouping
VPU Video Layer	Layer	MA Ligh				0.00		12	
VPU Video Maste	r Master	MA Ligh				0.00		2	
VPU Video Outpu	t Output	MA Ligh				0.00		4	
) (DU) (Internal)								
Revisions	- VPU Video Li	ayer		C	hoose				
 2009-05-27: R 2009-06-03: R 2009-09-02: D 2009-10-28: D 2009-12-14: N V_IANL', V, O 2010-02-24: R 2010-04-01: R 	evision support add evision from Output efaults and Highlight efault and highlight ew Testimages, Sna TYPE, V_ORA_X, V_C evised by JLO 3D Ob evised by GP	ed Layer adapted t values optimize values changed op for COLORKEY_ DRA_Y, V_ORA_Z, jects Function Se	d ALPHA and TYPE V_OPA_X, V_OP ts corrected	, OUTPUT, V_O A_Y, V_OPA_Z,		E, V_INDEX, V_	VBEGIN, V_VEND, V_I4	NI_X,	
Add	Delete	Cut	Сору	Paste		Ĭ	X		
Edit	Import	Export							



support@yelighting.com

在弹出中选择 "Internal" (硬盘) 或者是 "U 盘".在这里 "Internal" 代表的是导出到内部灯 库。

6、编写灯库

首先需要知道灯的每个通道属性(我们可以从灯具产品说明书或厂家的官方网站上得到)

首先进入:按"**Setup**"键 → "Show"(节目) → "Patch & Fixture Schedule"(灯具配接 及管理)

选择菜单中的"Fixture Types"(灯具类型),然后按"Add"(添加)来创建一个新的灯库. 接着根据表单中的列来描述灯:

Fixt	ure Types							×
No.	全名	简称	厂家	厂家简称	模型	模型拉伸	模型键值	Used
1	Goldenscan4	Gs4	Clay Paky	CP	16bit	1.00		0
New								

设置 "Model Scale"(模具拉伸) 为 "1", "Model Key"(模具键值)为空, 按 "Edit"(编辑行)

CHANNEL FUNCTION IRIS 1 COLOUR CHANGE 2 3 CTC / PRISMI / FROST SELECTION 4 DIMMER / STOPPER / STROBE 5 PAN 6 TILT 7 GOBO CHANGE GOBO ROTATION 8

GOBO FIXED CHANGE

下一个任务是检查确认灯具的通道属性:

点击"Add"(创建),在弹出窗口中选择:

RESET

9 10

11

12

"Beam" → " Iris" → "Iris" 来设置第一个通道属性 "光圈":

PAN FINE (with option 16b ON)

TILT FINE (with option 16b ON)

Chann	els of mo	dule '	Gold	enscar	n4 16	bit' [1/1] a	of fix	ture '(lo I dens	×	模块
No.	属性	配接 区域	粗调	微调	精调	默认值	高亮值	舞台	突变	反转	总控性	管理
1	IRIS	1	1			0.00						图案轮
New												管理
												实例 管理
												<u> </u>
+ Char	inelType -> 🕴	且调									ſ	
Allowe	d values: O.	00 thr	u 512.	00, Nor	ne							
b b A	Delete			Сору	Pa	ste		Ĭ				^
编辑行	Ť				Diag	nosti						•



根据灯的 DMX 规格重复刚才的步骤来添加下面的属性:

- "Color" \rightarrow "Color1" \rightarrow "Color1"
- "Beam" \rightarrow "Prisma" \rightarrow "Prisma1"

"Dimmer" \rightarrow "Dimmer" \rightarrow "Dim"

- "Position" \rightarrow "Position" \rightarrow "Pan"
- "Position" \rightarrow "Position" \rightarrow "Tilt "
- "Gobo" \rightarrow "Gobo1" \rightarrow "Gobo1"
- "Gobo" \rightarrow "Gobo1" \rightarrow "Gobo1_Pos "
- "Gobo" \rightarrow "Gobo2" \rightarrow "Gobo2 "
- "Control" \rightarrow "Control" \rightarrow "Reset "

最后的 "Pan Fine"(水平微调)和 "Tilt Fine"(垂直)不用添加,这两个的作用同 Pan 和 Tilt 是一样的,只不过是微调,你可以在 "Fine"(微调)这一列中输入对应的 DMX 通道:

Chanr	nels of moo	dule '	Gold	ensca	n4 16	bit' [1/1] a	of fix	ture '(do I dens	>	<]]	模块
No.	属性	配接 区域	粗调	微调	精调	默认值	高亮值	舞台	突变	反转	总打		管理
1	IRIS	1				0.00							100 sta +4
2	COLOR1					0.00							留業轮管理
з	PRISMA1		з			0.00					l j		
4	DIM		4			0.00							121-454
5	PAN		5	11		0.00							管理
6	TILT		6	12		0.00							
7	G0B01					0.00							
8	GOB01_POS	1	8			0.00						\sim	
<											>		
Char	nnelType -> #	【性											
Add	Delete			Сору	Pa	ste							^
编辑行	Ŧ				Diag	nosti							×

下一步我们为每个属性加上它的默认值(0%-100%)。

依照灯的手册,需要把以下属性的默认值从0%改成50%:

- "Iris" "open" "50%"
- "Pan " "center" "50%"
- "Tilt" " center" "50%"

相同的,我们可以根据自己的需求来设置 Highlight (高亮)的值:

- "Color1" "open" "0%"
- "Prisma1 " " open" "0%"

"Dim " - "open" - "50%"

Chann	nels of mo	dule '	Gold	ensca	n4 16	ibit' [1/1] a	of fix	ture (ao I dens	>	<)	模块
No.	属性	配接 区域	粗调	微调	精调	默认值	高亮值	舞台	突变	反转	总打		管理
1	IRIS	1				50.00				ĺ l			
2	COLOR1	1				0.00							国業轮管理
з	PRISMA1		З			0.00							
- 4	DIM					0.00	50.00						str /Jul
5	PAN			11		50.00							管理
6	TILT			12		50.00							
7	GOBO1					0.00							
8	GOB01_POS					0.00						~	
<											>		
Char	nnelType -> .	属性											
٨dd	Delete			Сору	Pa	ste							
编辑行	Ŧ				Dias	nosti							•



我们已经用最少的数据创建了一个基本的灯库以达到控制灯具的目地,现在可以关闭灯库编 辑菜单,将灯和控台相连接并配接来测试每个属性是否正常。

如果你发现灯没有正常工作,你可以在"DMX Sheet"(DMS 工作表)中检查对应的通道是 否正确。

7、查看或修改灯具的地址码和输出口

在配接界面中:

Edit Setup	(used Parame	ters: 394/avai	ilable Pa	ramet	ers: 4096)					×	灯具
	Showing 'Layers					灯具层: Sp	ot				类型
名称	电脑灯	常规灯	FixId	Chald	Name	灯具 类型	配接	总控性	水平 反转		é7.8
DIM		[110]	1		ASp126V 1	2 'Alpha Spc	2.001				位置
Spot	[116]		2		ASp126V 2	2 'Alpha Spo	2.028	On			
New			3		ASp126V 3	2 'Alpha Spo	2.055	On			DWX
			4		ASp126V 4	2 'Alpha Spo	2.082	On			曲线
			5		ASp126V 5	2 'Alpha Spo	2.109	On			
			6		ASp126V 6	2 'Alpha Spc	2. 136				
			7		ASp126V 7	2 'Alpha Spo	2. 163				
			8		ASp126V 8	2 'Alpha Spc	2. 190				
			9		ASp126V 9	2 'Alpha Spo	2. 217	On			
			10		ASp126V 10	2 'Alpha Spo	2. 244	On			
			11		ASp126V 11	2 'Alpha Spo	2. 271				
			12		ASp126V 12	2 'Alpha Spo	2. 298	On			
			13		ASp126V 13	2 'Alpha Spo	2.325	0 n			
			14		ASp126V 14	2 'Alpha Spo	2.352	On			
			16	e a	49-126V 16	2 'Alnha Snd	2 270	0.0			
			<								
添加	删除	Ĭ									RDW设备
				检测							

我们可以在界面中查看灯具的地址码:

[灯具层: Spo	ot			
FixId	Chald	Nane	灯具 类型	配接	总控性	水平 反转	
1		ASp126V 1	2 'Alpha Spo	2.001	On		
2		ASp126V 2	2 'Alpha Spe	2.028	On		
3		ASp126V 3	2 'Alpha Spo	2.055	On		
4		ASp126V 4	2 'Alpha Spo	2.082	On		
5		ASp126V 5	2 'Alpha Spe	2. 109	On		
6		ASp126V 6	2 'Alpha Spe	2. 136	On		
7		ASp126V 7	2 'Alpha Spe	2. 163	On		
8		ASp126V B	2 'Alpha Spe	2. 190	On		
9		ASp126V 9	2 'Alpha Spe	2. 217	On		
10		ASp126V 10	2 'Alpha Spc	2. 244	On		
11		ASp126V 11	2 'Alpha Spc	2. 271	On		
12		ASp126V 12	2 'Alpha Spe	2. 298	On		
13		ASp126V 13	2 'Alpha Spe	2, 325	On		
14		ASp126V 14	2 'Alpha Spo	2.352	On		
15		49-126V 15	2 'Alnha Sne	2 270	0.0		
<							

点击灯具地址码处,按键盘回车键,进入"DMX Patch"(DMX 配接)界面:



support@yelighting.c	com
----------------------	-----

DMX	Patch													×	
L脑灯 Id	常规灯 Id	名称	DMX 地址	1	~		DM	x通道域	<u> </u>	2		前一个 通道域	下一个通道竭	i	
1	0	ASp126V 1	2.001			353	354	355	356	357	358	359	360		
2	0	ASp126V 2	2.028			14:-									
3	0	ASp126V 3	2.055			361	362	363	364	365	366	367	368		
4	0	ASp126V 4	2.082			-						-			
6	0	ASp126V 5	2.109			369	370	371	372	373	374	375	376		
6	0	ASp126V 6	2.136			277	070	970	200	201	202	202	204	{	
7	0	ASp126V 7	2.163			3/1	10/10		Ale- Last	201	302	303	804		
8	0	ASp126V 8	2.190			385	386	387	388	389	390	391	392		
9	0	ASp126V 9	2. 217			ALpha		18 611							
10	0	ASp126V 10	2. 244			393	394	395	396	397	398	399	400		
11	0	ASp126V 11	2.271												
12	0	ASp126V 12	2.298			401	402	403	404	405	406	407	408	۱	
13	0	ASp126V 13	2.325								16;				
14	0	ASp126V 14	2.352			409	410	411	412	413	414	415	416		
15	0	ASp126V 15	2.379			Alpha	Spot 1200	16 bit	t - vect on						
16	0	ASp126V 16	2.406			91 /	418	419	420	421	422	423	424		
						425	426	427	428	429	430	431	432		
					•	433	434	435	436	437	438	439	440	Í 🗸	
	5	点配接					列表		DWX地址			编辑		配	ŧ
多点	添加 記接	一 翻除 多点配	ŧ.				列出 未配接的		设置焦点 到			跳过配接过的	配接到 地址		配接选择的 到
							检测	11					Offse 1	t	删除选择的 記接

在这个界面中,我们可以对灯具的输出口和地址进行修改:

	DWX	通道域		2	一中可以	修改灯具的	勺输出口;	
353	354	355	356	357	358	359	360	
14	ASp126	V 14	Alpha	Spot 1200	16 bit -	vect on		
361	362	363	364	365	366	367	368	
369	370	371	372	373	374	375	376	
377	378	379	380	381	382	383	384	H
		15: - /	ASp126	V/15				
385	386	387	388	389	390	391	392	
Alpha S	Spot 1200	no bit -	vect on					
193	394	395	396	397	398	399	400	
101	402	403	404	405	406	407	408	╡
					16 -	ASp126	V 16	
109	410	411	412	413	414	415	416	
Alpha S	pot 1200	16 616 -	vact on					
117	418	419	420	421	422	423	424	
125	426	427	428	429	430	431	432	
433	434	435	436	437	438	439	440	Τ

以修改灯具的地址码。

8、反转灯具的 "Pan" 和 "Tilt"

在界面:



± 水平 垂直 交换 颜色 反转 反转	<u>s</u>
On 255 255	5 255
255 255	5 255
255 255	5 255
255 255	5 255
255 255	5 255
255 255	5 255
255 255	5 255
255 255	5 255
255 255	5 255
255 255	5 255
255 255	5 255
255 255	5 255
255 255	5 255
255 255	5 255

support@yelighting.com

我们可以在 "Pan Invert" (水平反相) 或 "Tilt Invert" (垂直反相) 栏中,选中所要反转的 灯具属性。点击右键,出现 "On"即可完成。

四、选择灯具并调用

1、常规灯:在"表单"中选择"常规灯"创建界面:

Char	nnel										显示: 百分比	连接 推杆	【 仅(活动	又 自守	仅仅 编程的	常规共 排序	Ţ
:1 closed	:2 closed	:3 closed	:4 closed	:5 closed	;6 closed	:7 closed	8; closed	:9 closed	:10 closed								
	数值 星图		特效 层图		输展	出 180		数值	1	Å	fg	延时		仅仅 败值		Auto	

选择灯具,再在属性控制区:

		於事		10 str	15 A		**	32.44	-	100 Ar dial	預量	时间	按键执	(行子)
	204	14.2		E *	MR ES		元来	票.2而		2.09		手动		手动
亮度总控 交叉渐变	亮度		数值 层图	特效层 1 of 3	数值	渐变	延时	对齐 关闭	快速技巧	特殊 窗口		交叉漸		交叉漸
	亮度	粗调微调	Ĩ		温调微调		機調			祖辺	0.0	设 时间		设 时间

点 Dimmer,转动相对的控制转盘即可调光。

点亮灯的几种方法:

① 按" Channel "(常规灯) 键+"(需要点亮的灯号)" + " At " + "(1-100 亮度值)" +



support@yelighting.com

	Please	;		
2)"(需要点	亮的灯号)"	+按两次" At "键,亮度达到满;	
3)"(需要点	亮的灯号)"	+" Full "键,亮度达到满;	
(4))"(需要点	亮的灯号)"	+" Please "键,然后向上转动转	轮;
5)"(需要点	亮的灯号)"	+按两次"。"键,亮度为零;	
6)"(需要点	亮的灯号)"	+按两次" —"键,亮度减少 10;	
(7))"(需要点	亮的灯号)"	+按两次" 🕂"键,亮度增加 10;	

2、电脑灯:在"表单"中选择"电脑灯"创建界面:

Fi	xture												眉首	示: 分比	连接 推杆	仅仅 活动的	仅(编程	又 特征 的 排序	电脑火 排序
ID F/C	Nano	亮度 亮度	位置 水平 垂直	Gobo1 图集1	Gobo2 图案2 G2<>	An ima 动画彰	tion Anima	顧色1 顧色1	混色 混色1混色2混色3	色温 CTO	光闸	光東 瞳光	特效	莱 州	E魚 变焦	灯泡 灯泡控	复位灯具	电机通 混色 图案1 位	
1:	ASp126V 1	losec	center	open	open D	open	0	open	0	0	open (50	open	0	wide	0	0	0	
2:	ASp126V 2	closec	center	open	open 0	open	0	open	0	0	opan (60	open	0	wide	0	0	0	
3:	ASp126V 3		center	open	open 0	open	0	open	0	0	open (50	open	0	wide	0	0	0	
4:	ASp126V 4	c 0 8 8 C	center	open	open Q	open	0	open	0	0	open (60	open	0	wide	0	0	0	
5:	ASp126V 5	c 0 8 8 C	center	open	open O	open	10	open	0	0	open	60	open	0	wide	0	0	0	
6:	ASp126V 6	010800	center	open	open O	open	0	open	o	0	open (60	open	0	wide	0	0	Ő	
7:	ASp126V 7	closec	center	open	open O	open	0	open	0	0	open (60	open	0	wide	0	0	0	
8:	ASp126V 8	closec	center	open	open 0	open	0	open	o	0	open (50	open	0	wide	0	0	0	
9:	ASp126V 9	closec	center	open	open O	open	0	open	0	Ö	open (50	open	0	wide	0	0	0	
10:	ASp126V 1		center	open	open 0	open	0	open	0	0	open (60	open	0	wide	0	0		
11:	ASp126V 1	closec	center	open	open O	open	.0	open	0	o	open (50	open	0	wide	0	0	0	
12:	ASp126V 1	closec	center	open	open O	openi	0	open	0	0	open (60	open	0	wide	0	0	0	
13:	ASp126V 1	clouec	center	open	open O	open	0	open	o .	. 0	opan (60	open	0	wide	0	0	0	
14:	ASp126V 1	closec	center	open	open O	open	0	open	0	0	open (50	open	-0	wide	0	0	0	V
	i i		i		i	1		<u>e</u>		9			1	Î.					
	数值	r	特效	Y	输出			85.75		ite.		115 0		ŕ	仅1	<u>x</u>		_	Υ.
	展图	J	层图		层图			NI	শা	Ψ.		進即	I		数	值		Auto	

选择灯具,再在控制区点击所要调整的属性,转动相对的控制转盘即可。 (注: 点泡功能一般在 Control→Lamp 里)

另外几种选灯方法:

"

首先确定选择常规灯或电脑灯,按"**Channel**"(常规灯)或"**Fixture**"(电脑灯); 选单个灯:比如现在需要"1号"常规灯亮度达到 100:按数字键"1"+"**Please**"; 选多个灯:比如现在需要"1号"到"10号"灯都亮:按数字键"1"+"**Thru**"+"10" +"**Please**"; 去掉一个灯:按"—"键+"(需要去掉的灯号)"+"**Please**"

3、灯具的编组

创建: 在"集合"中选择"编组"创建"组"界面。然后选择要编组的灯具, 按"**Store**" 键存入组界面的空白处即可:

0	1	2	3	4	6	6	7	8	9	10	11
Group	Fixture		Channel								
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27



五、创建和使用素材

创建: 在"预置"(中选择你所需要创建的灯具属性如"亮度"、"位置"、"图案"、"颜色" 等:

 1:亮度	1	2	3	 2:位置	1	2	3	 3:图案	1	2	3	④ 4:颜色	,	2	3
4	5	6	7	4		6		4	5	6	7	4	5	6	7
8		10				10				10				10	
12	13	14	15	12	13	14	15	12	13	14	15	12	13	14	15
16	17	18	19	16	17	18		16	17	18	19	16	17	18	19
20		22	23	20		22	23	20		22	23	20	21	22	23
24	25	26	27	24	25	26	27	24	25	26	27	24	25	26	27
28	29	30	31	28	29	30	31	28	29	30	31	28	29	30	31

以储存"颜色"素材为例,首先选择需要储存素材的灯具,然后选择需要储存素材的属性, 调整控制转盘到您所需要的颜色:

	10.00	∎¥	90.50c	Ϋ́	1545	-) (**]		35.44	" ⊮	(±1	预置	时间	按键执	行子时
7.132			iii x						erc /m		- 199		憲动		手动
颜色1		数值 层图	特效层 1 of 3	ſ	数值	渐变	延时		对齐 关闭	快速技巧	特殊窗口		交叉漸		交叉漸
颜色 1								nÌ	A	<u>, s</u>			设时间		设时间
38 P4 7	精调			精调	λl		精调	\mathcal{A}			精调	0. 0	-11-2	0. 0	

按" **Store** "存在"颜色"清单的空白处:

0				0	1				1			0	1 ° 🦲	2 5	3 U
1:亮度				2:位置				3:图案				4:颜色	Preset	Preset	Preset
4			7	4	6	6	7	4	5	6	7	4 U 2	<u>6 U</u>	6 8	7 G 12
												Preset	Preset	Preset	Preset
8		10	11		ĝ	10	11		9	10	11	8	9	10	11
12	13	14	15	12	13	14	15	12	13	14	16	12	13	14	15
16	17	18		16	17	18	19	16	17	18	19	16	17		
20		22	23	20		22	23	20		22	23	20		22	23
24	25	26	27	24	25	26	27	24	25	26	27	24	25	26	
28	29	30	31	28	29	30	31	28	29	30	31	28	29	30	31

为了方便,我们可以选中素材,直接敲击键盘对命名进行修改。同样,我们可以继续做其它的素材,如:"亮度"、"位置"、"图案"等等:



_	1 8	2 6	3 6		1 U	2 U	S U		1 0.55:	2 11	3 U.##e	-		2 5	3 U 🦳
				. 🥥			16		16		100				16
1:亮度	ALL	50 %	60%	2:位置	up	Down	Preset	3:图案	Preset	Preset	Preset	4:颜色	Preset	Preset	Preset
4 G 16	5	6	7	4	5 U	6 U	7	4	5 U 🎲	6 U	7 U	4 0	5 U 🔵	6 5	7 8
BON					Preset	Preset			Preset	Preset	Preset	Preset	Preset	Preset	Preset
8	9	10	11		9	10	н	8	9 U 🎲	10 U 🚲	11 0 徽	8	9	10	11
									Preset	Preset	Preset				
12	13	14	15	12	13	14	15		13 U	14	16	12	13	14	15
									Preset						
16	17	18	19	16	17	18	19	16	17	18	19	16	17	18	19
20	21	22	23	20	21	22	23	20	21	22	23	20		22	23
24	25	26	27	24	25	26	27	24	25	26	27	24	25	26	27
28	29	30	31	28	29	30	31	28	29	30		28	29	30	31

support@yelighting.com

使用时,我们只要选中灯具,然后点击你所需要的素材即可。 我们做的这些素材上有"G"的标志,说明这些素材只能运用到同类型的灯具中。那么,如 果我们需要更多灯具能够使用同一个素材比如"亮度",或者一个素材只针对一个或几个灯 具使用,那么我们可以在素材编辑好以后,常按"Store"键,出现一个界面:



我们需要在"预置"栏里点击第二个框进行设定: "通道域的"(U):这类素材针对所有的灯具使用 "选中的"(S):指素材运用只针对所选择的灯具 "全部"(G):指素材运用只针对一种类型的灯具



support@yelighting.com

六、灯具的	调试		
1、灯具的单、双	双选择		
按" Setup	"键,在	"节目"栏中选择	≩入导出 →
Import		(导入)→ ^{Macros}	(宏)进入界面:
Setup/ 节目/导入导出	∐/Import/Macros		×
R.	硬盘		模板
Select	File	Choose Items	
文件名	大小 日期	Nano	_
predefined.xml	38 KB Apr 29.2012	Network Info	
		Network Node Info	
		Next	
		Odd	
		Odd ID	
		Off Menu	
		Oope	
		Oops Menu	
		Please	Start at Macro
		Plus	*
		POSITION	✓
法制编入	N T	Previous	
名称			(月)
l		人的商	光详覆盘 前面的 🖓
在"Select File"(选择文件)点击	后文件名,在"Choose Items"	(选择项目)中分别选择"Odd"
(单)和"Even'	"(双),再分别	点击 即可。	

(注: 宏是一个强大的功能,同样,我们可以导入更多我们需要的功能或命令。)

创建:在 "Pools" (池) 中选择 "Macros" (宏)创建 "宏" 界面:

	1	2	3	4	5	6	T I
Macro	Even	Odd					
						<u> </u>	

调用:选择灯具,然后点击"Macro"(宏)中的"Odd"或"Even"即可使用。

2、逐步点灯(查看灯具)

首先,按"Highlt" 键 (高亮),然后选择您所需要的一组灯具,再点击"Prev"(上一步)或"Next"(下一步)查找灯具。





Setup/	节目/导入导	≝/Impor	t/Effects						×
		R	盘				1	莫板	
	Select	File)	Choose It				
1	文件名	大小	日期	M	Name				
predet	fined. xml	39 KB	Apr 29.2012		Dimmer Sin				
				D	inner Chase				
					Dinner PWM				
				Di	mmer Rando	5			
				Die	mer Even/O	id			
				S	hutter PWW				
				- C	WY Rainbow				
				=	CWY Rainbow				
					CNY Chase			Start a	t Effect
				CM	Y Blue Whit	•			
					WY Even/Odd				
					CWY Random				
	强制输, 名称	<u>`</u>				Import			
						雷确认	允许覆	蓋	使用 前面的 52

support@yelighting.com

在"Select File"(选择文件)点击文件名,在"Choose Items"(选择项目)中把所有的效果

选中,然后点击"**Laport**",导入。

创建: 在 "Pools" (池) 中选择 "Effects" (效果)创建 "效果" 界面。此时就能看到我们导入的效果:

	1 A T	2 A T	3 AT	4 A T	5 A T	6 A T	7 A.T
Effect	Dimmer Sin	Dimmer Chase	Dinner PWN	Dimmer Random	Dimmer Even/Od	Shutter PWM	CMY Rainbow
8 A T	9 A T	10 A T	11 A T	12 A T	13 A T	14 A T	15 A T
=CMY Rainbow	CNY Chase	C∎Y Blue	Even/Od	CWY Random	CTO Sin.	Color 1 Ramp	Color 2 Ramp
16 A.T	17 A T	18 A T	19 A T	20 R T	21 R T	22 R T	23 R T
Color 3 Ramp	ColorDi m Chase	Dim/P/I Ballyho	Dim/Til t Flyout	Tilt Sin.	Pan Sin.	lilt Sin Pan	Pan Sin Tilt
24 R T	25 R T	26 R T	27	28	29	30	31
P/T Circle	P/T Wave	P/T Cross					
32	33	34	35	36	37	38	39

调用:选择您所需要做效果的灯具,点击篮框中的效果即可:

2 AT	5	ΑΤ	24 R T
Dimmer 如:点"————————————————————————————————————	Dimr (跑灯效果)、"	mer Odd "(单双跳)或:	P/T Circle "————"(划圆)
等效果,我们可以用控制	制转轮调整它的"速度	"、"中间值"、"大小"	'、"相位":
速率	中间值	大小	相位
and the second second			A CONTRACT OF

support@yelighting.com

4、对齐功能(扇形展开)

对齐功能就是使灯具根据一定顺序进行展开或缩放等变化。以为"扇形展开"为例:首先选

对齐

择需要展开的灯具,然后按"Align"键或点屏幕上的"Align"变化为"上述"。"模式,然后调整"水平"或"垂直"属性即可。另外我们可以试着尝试使用"对齐"的其他模式来达到您想要的效果。

5、间隔选灯

首先选中您所需要做间隔选灯的一组灯具,点击属性栏里的"快速技巧"出现界面:



在"Interleave"(隔行扫描)栏中选择您想要间隔的数字,然后在"Single X"或"Single Y"中,选择您间隔中要选中的第 N 步。

我们用快捷方式看下"Interleave"的变化:按下"**Set**"同时按住"**Next**"(下一步) 一下,这时"Interleave"隔行的值会随您按"**Next**"的次数变化而变化。您可以尝试一 下,在选定好隔行值的情况下,按"**Prev**"(上一步)或"**Next**"(下一步)看选灯的 变化(注:这个变化值是"Single X")。

七、编辑 Cue

1、单步程序

首先选择灯具,调整灯具的属性如:亮度、动作、图案、颜色等(做到您想需要的效果), 注:在属性栏中,带有红色标记的均是已经被激活的属性连续按下两次 Please,表示激活灯 具的所有的属性):

		•••	(h =		-	85.44		** "	T 40	٦(.		预算	时间	按键拼	(行子时
		~R	122.		**	殿也		光泉	3 代7讯		오페		TE oh		
亮度总控	交叉渐变	Gobot		数值 层图	特效层 1 of 3	数值	渐变	延时	对齐 关闭	快速技巧	特殊 窗口		交叉漸		交叉漸
0.0 %	0.0 %	田寨1 8 gobo 1,2-	<mark>担け</mark> 微调 精调			<mark>粗读</mark> 微读 精调	×	<mark>担</mark> 。 微调 精调			<mark>担认</mark> 微调 精调	0. 0	设时间	0. 0	设 时间

然后按"Store"键,再按面板上未亮灯的任意执行键或点击屏幕上的Fader栏的空白处:



即可完成 Cue 的保存。

修改 Cue:

如果您想要修改一个推杆上 Cue,可以先按想要修改的 Cue 推杆上的执行键,然后调整灯具属性,再按"Update" 键进行更新即可。

如果您想删除一个执行键,您可以先按"Del"键,再按下您所要删除 Cue 的执行键即可。



2、多步程序

首先和单步程序一样将做好的第一步储存在推杆上,然后在将做好的第二步保存在这个推杆 上这时界面出现:





"。同样,我们可以根据这个步骤做更多的 Cue。

在多步程序中插入一个新 Cue: 选择您所需要插入 Cue 的推杆, 然后把一个新的 Cue 插入 到这个多步程序推杆的第一步和第二步之间, 按"**Store**"键再按"**Cue**"键按"1.5"最 后按"**Please**"键即可。

删除多部程序中的一个 Cue: 选择您所需要插入 Cue 的推杆, 然后按"**Del**"→"**Cue**" → "(所要删除 Cue 的序号)"→ "**Please**"即可。

(注:如果有一步做错了,我们可以按"<mark>Oops</mark>"(后悔)键撤销。长按"<mark>Oops</mark>"键, 打开多步可撤消界面,可以撤消多步)

3、编辑 Sequence

按" Edit" 键,点击触摸屏上所要编辑的 Cue 进入编辑界面:

Number	Nane	触发	触发 时间	淡λ	Out Fade	延时	退出 延时	突变 百分比	暗场移动	模式	AE	命令	命令 延时	Loop	循环 时间	循环 次数	路径	信息	I.Delay	I. Fade
1	Cue 1	Go		5		50		50.00 9												
2	Renamed	Go		5				50.00 9												
3	Cue 3	Go		0				50.00 9												

介绍一下几个常用的命令栏:

Number: 指 Cue 的序列号;

Name: 指 Cue 的名称;

触发:指触发这个 Cue 的方式;

触发时间: 触发在 Time 状态下,对时间进行设定;

淡入:指设定 Cue 的淡入时间;

Out Fade: 指设定 Cue 的淡出时间;

延时:是设定触发这个 Cue 的时间;

退出延时:是设定 Cue 退出时延时的时间;

突变百分比:是指灯具属性中变化的速度;

暗场移动:指在暗场中移动灯具的位置;

循环时间:指运行这个 Cue 的循环时间;

循环次数:指运行这个 Cue 的循环次数。

① 做一个跟随 Cue ("Follow"):



support@yelighting.com

如果你想让 Cue3 在 Cue2 之后自动运行,可以在 Sequence Edit 中对 Cue3 的"触发"列 点击选择"Follow"(跟随):



现在 Cue3 就会在 Cue2 运行完后自动运行了。

注: GO: 是点击""

② 更改 Cue 的命名:

在 Sequence Edit 中,点击你所想修改的 Cue "Name",在弹出菜单中输入新的 Cue "Name" 后按 "Please"

③ 编辑运行时间参数:

改变 Cue 的运行时间参数:

在 "Sequence Executor" 工作表中,点击你所想修改的 Cue 的时间参数,在对应的弹 出菜单中,输入时间后按 Please

这个时候按"Go+"键,你会发现 Cue 的运行时间等和以前不一样了。

4、跟踪模式的使用

首先做一个定点光并存入第一个推杆,然后再做这个定点光移动路径中终点的定点光并存入



第二个推杆。再点击第二个 Cue 图中红色部分 " ",或者点击 Assign 按键之后,再

点击相应推杆的按键,出现界面:

Assign	1.1.2:16 Sequ	记住 设置	保存为默认 场列 分配	加场列	载默认 」 分配	2		功能
Off					7 Sequ			
					8 Sequ			选项
On					9 Sequ			
					10 Sequ			
Mstr					11 Sequ			
					12 Sequ			
8 .					14 Sequ			
					15 Sequ			
					16 Sequ			
<u>寛</u> 度 1	<u>寛度</u> 2 3	<u> 変度</u> 4	<u>寛度</u> 5	空	场列	组 总控	特殊总控	
				特效	位图特效	宏		



support@yelighting.com

Assign	1. <u>~ 4 ~ ~ 记住</u> 保存为默认 Select Function	力 场3	□载默认 河 分配	8		功能
Off	Empty	-	7 Sequ			
0.5	Master		- 8 Sequ			选项
	Crossfade					
	CrossfadeA		- 11 Sequ			
Mstr	CrossfadeB	-	12 Sequ			
	Rate		- 13 Sequ			
Go	StepFade		-14 Sequ			
	MasterFade	-	-15 Sequ			
	TempFader	-	16 Sequ			
<u>宽度</u> 1	Speed	호 (场列	组 总控	特殊总控	
		特效	位图特效	宏		

最后将控制杆的"Master"(亮度总控)改成"Temp Fader"即可:

详细的按键以及推杆的可选功能说明,请参考最后的附录部分。

八、灯位布局

在实际演出中,往往需要 Layout 布局来方便实时直观的选灯、操作灯,为此,我们提供了 完美的 Layout 布局功能!

首先选择所有需要操作的灯具,按" **Store**"键,保存在 "集合" → "Layout"(布局) 一个空的位置:

	1	2	3	4	5	6	Г	8	9
Layout	Layout								
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25

在 "其它" → "布局视图"中,选择需要保存的 "Layout" (布局):



			- FF	, . .	0 0				
0	布局视图 -	1 Layout	远程调用		÷ Q		Q	设 ⊒)	1 Layout
32: Mo20	33: Ho2C	34: Mo24	з5: ме2С	36: Mc20	37: Me20	38: Me2C	89: No20	40: Mc20	41 : M+2C
42; Mc20	48: <u>Mo2C</u> 57	44 : Mc20 57	45; No20	48: Mc20	47: Mc20 57	48; <u>Mo</u> 20	49; Mo20	50 : Mc20	51: No2C
52: No2C	53; Ho2C 57	54 : Mc20	55: Mc20	56: Mc20	57: Mc2C	58: Me20 57	59: Ne20	60 ; Mc20	61: M620
52: H+20	68 : Mc20 57	64 : Mc20 57	65; Mo2C	55: Mc20	67: Mc20 57	68; Mc20	69: Ho20 57	70 : Mc20	71 : No20

support@yelighting.com

接下来我们就可以按照实际舞台灯具的位置来在"布局视图"中摆放灯。

介绍几个常用的功能按键:(从左至右介绍)



显示 Layout 编号以及名字;

选择模式:在这个模式下,可以在视图中多选灯具; 移动模式:在这个模式下,可以逐步移动视图,也可以移动所选灯具; 框模式:在这个模式下,可以在视图中的任意位置加入一个方框; 文字模式:在这个模式下,可以在视图中的任意位置加入文本(目前仅支持英文); 排版:可以通过这个按键来对灯具进行常用的形状的排版; 翻页:每点一次翻页一次(每一页都有不同的功能对应到编码器);

九、创建使用时间码

1、在"时间码"中按"Store"点空白框,创建一个新的Timecode:
1、在"时间码"中按"Store"。
2、先按"Edit"再点击新建的"Timecode"进入编辑界面:



support@yelighting.com											
1 Time	code		0:00:00	.00 s	Ø	0	Q (0)	۶) R	l)	×	
		0:00:00. 0.00	00	1.00		2.0	00	;	3. 00		Graphic
											Text
											Options
Mouse	Tools	Direct Tools			Track Tools		ls Playback		ack Cont	rols	
Select Event	Move Event	Copy Event	Paste Event	Create Selection	A	Activate II Track	Deactiva [.] All Trac	t 🖌			M
Add Event	Delete Event	Manual Record	Add Here	Delete Selected		Sort Tracks	Track Function	s		II	

3、点击"Options"(选项)进入选项界面:

	Timecode Opti	ons	×
Name	Length	Offset	
Timecode	0:00	0:00	
Runs	Switch Off	Status Call	
No Repeat	Playbacks Off Keep Playbacks	Off On	
Time Unit	Sync Mode	When Ending	
25 FPS	Intern	Stop Pause	
When Stopping	Autostart	User Bits	
Do Nothing Rewind	Off On	0000000	

注意一定需要选择的地方:

- ① Runs (运行): No Repeat;
- ② status call (状态调用): ON;
- ③ Time unit (时间单位): 25 FPS;
- ④ Sync Mode (同步模式): Intern (指控台自带的同步方式),如过用 MIDI 触发时间码,则 选择 MINI 即可;

⑤ Auto start (自动启动): On ("Auto start"在 Intern 模式下不能选择"On", 就先借用选



择 MIDI 模式把 "Auto start"选择为 "On");

4、在编辑时间码之前,先要做每个时间段所需要的灯光 Cue, 做完 Cue 后, 回到编辑时间 码主界面:

点击"Track Functions"(跟踪功能)进入编辑界面:

1 Timec	ode	0:	00:00.0	0 (25)	2 0	0	0	2		
		0:00:00.	00	1.00	2	. 00		3. 00)	Graphic
		Innumur I		alunnanna	-uuunuuh			uuduuu 		Text
		Ð	Expan All Tra	nd noks	8	Collap All Tra	se icks			Options
			Chang Execut	e or						
		+	Add New Tra	ack	+ Ne	Add w Sub	Track			
					Curre	Delet nt (Sul	e b) Trac	ĸ		
Mouse '	Tools	D	irect Too	ls	Trac	k Tool	8	Play	back Cont	rols
Select Event	Move Event	Copy Event	Paste Event	Create Selection	Activat All Trac	e Deac k All	tivat Track	M	•	
Add Event	Delete Event	Manual Record	Add Here	Delete Selected	Sort Tracks	Func	ack tions			

点击"Add New track"(添加新的轨道)进入界面,选择需要添加的Q场:

Select executor for new track								
No.	Name							
1.1.1	Sequ							
1.1.2	Sequ							
1.1.3	Sequ							
1.1.4	Sequ							
1.1.5	Sequ							
1.1.6	Sequ							
1.1.7	Sequ							
1.1.8	Sequ							
1.1.9	Sequ							
1.1.10	Sequ							
1.1.11	Sequ							

先点击"Add Event"(添加事件)将Q场加入在所需的时间点上:



support@yelighting.com						
1 Timecode	0:00:00.10 (25) Q	2.00	3.00 Graphic			
Exec 1.1.2 2 Sequ	→		Text			
			Options			
Mouse Tools	Direct Tools	Track Tools	Playback Controls			
Select Move Cop Event Event Event Add Delete Manu Event Event Reco	y Paste Create ht Event Selection al Add Delete rd Here Selected	Activate Deactivat All Track All Track Sort Track Tracks Functions				
Event						
右击 或在主屏上点	击 " 6 (Goto 6 d	ditou)"选择此	Q 所使用的方式:比如			
"GOTO"(走)、"Off"	关闭 Cue:	~	_			
Eve	ent Command	×				
Off	GoBack	Kill				
Temp	Pause	Swop				
Temp unpress	Go	Swop unpress				
Тор	Goto	Toggle				
0n	Flash	Rate1				
<<<	Flash unpress					
Learn	Black					
>>>	Black unpress					

可将 Cue 添加进每个时间点所需要的帧上。





"(播放按钮)完成 Timecode 的编辑。

4、时间码选项:

点击"Options"进入时间码选项界面:

Runs: Endless Repeat, 重复播放, 在播放结束之后从头开始重复播放 No Repeat,不重复播放,到结束之后停止;

Sychr Mode: 同步模式, Internal 内部, 需要点击播放按钮开始播放; MIDI,和 MIDI 输入信号同步。

十、附录

执行按钮可设定功能说明 1、

Empty: 没有功能;

<<<: 直接跳回上一个 Cue, 没有任何延时和淡入淡出;

>>>: 直接跳到下一个 Cue, 没有任何延时和淡入淡出;

Black: 关闭执行器的亮度,直到按钮松开;

Double Speed:当前 Sequence (序列)中,使用的效果速率基础上的两倍;

Double Rate: 当前 Sequence (序列)中, CUE 之间淡入淡出速率基础上的两倍; Fix: 固定 Executor (执行控杆), 让其不会随着翻页而消失;

Flash: 运行当前 CEU 时,按下按钮后马上开启执行器,松开后即刻关闭执行器; 比如有3个Cue,当你在第二个Cue时,按下Flash 它只会运行当前Cue。在Effect 中松开按钮就会关闭执行器:

Go: 执行, CUE 的执行方式为 GO 时, 按下后会淡入淡出或延时进入下一 CUE; Go Back: 向后淡入或者淡出回之前状态:

Go to: 进入选择 Cue 界面以选择要执行的 Cue. 和 Load 不同, Go to 是直接 跳转到你所选的 Cue:



support@yelighting.com

Half speed: 当前 Sequence (序列)中,使用的效果速率基础上的一半; Half rate: 当前 Sequence (序列)中, CUE 之间淡入淡出速率基础上的一半; Kill: 和 "Go" 基本类似, 但是会同时关闭其他的执行器(除非"Kill 保护" 被开启); Learn: 设置速度. 根据你按动的节奏来自动调整速度; Load: 进入选择 Cue 界面以选择一个 Cue 来加载. 和 Goto 不同, Loads 是加 载你所选的 Cue, 然后按下 Go 在运行: 0ff:关闭执行器; On: 开启执行器: Park: 锁定当前 CUE 的 DMX 输出的值; Pause: 暂停当前运行的推杆或者延迟. 同时暂停 Timecode show; Rate1: 重置 Rate(1:1), 按下后可恢复到你按 Learn 之前的默认速度; Select: 选择执行器: SelFix: 选择这个执行器上的所有灯; Swop: 按下这个按钮, 其他所有的灯具都淡出(除非开启了"Swop 保护"). 放开按钮之后这些灯具重新回到之前的亮度: Temp: 开启执行器, 直到按钮松开。比如有3个Cue, 当你在第二个Cue时, 按 着 Temp, 它会运行下一个 Cue; Toggle: 当 Sequence (序列) 活动的时候,关闭它;反之当其关闭时,激活它; Top: 直接淡入到 Sequence 中的第一个 Cue; UnPark: 取消锁定当前 CUE 的 DMX 输出的值; To full: 按下后执行推杆达到 100%; To zero: 按下后执行推杆达到 0%。

2、 执行推杆可设定功能说明

Empty(空):没有功能. Master:表示这是亮度控制推杆. Crossfade:对于2个cue直接的淡入淡出. CrossfadeA:仅仅淡入增加的值,和"CrossfadeB"连用. CrossfadeB:仅仅淡入(淡出)减少的值,和"CrossfadeA"连用 Rate:表示这是速度推杆器.通过它可以调整Sequence中的淡入淡出和延迟 的时间。 StepFade:Chaser(跑灯)模式下2步之间滑步的时间. TempFade:开启执行器的淡入淡出(做追光:如设置第一个定点后,将第二个 定点存入第二个推杆,并把控杆改为此功能即可); Speed:设置使用的效果的速率; MasterFade:激活或者关闭Chaser(跑灯)时作为on和off的时间;

3、 执行程序的选项界面设置 (Assign + 执行程序按键进入此界面)

Start

Auto Start: 当 master 改变到 0 以上时自动运行执行器.



Auto Stop:

当 master 改变到 0 时自动结束执行器.

Auto Fix:

当这个执行器的 Auto Fix 设为' On' 时,这个执行器不会随着翻页而消失.

MasterGo NO/Go/On:

会有一个 Master Go 的选择窗口, 让用户选择 Master 的功能是'Go'还是 'On'.

一个 Cue 运行过程中暂停,当 Master 的功能是 Go,再次推动推杆时运行下个 Cue; 当 Master 功能是 On,重新开始当前的 Cue.

Playback

Priority(Low/LTP/High/HTP/Swp)

Low: 以最后一次为准,低优先级.

LTP: 以最后一次为准,中优先级.

High: 以最后一次为准,高优先级.

HTP: 以最高的亮度值为准,优先级高于 High.

Swp: 以 Swp 控制优先级,在此模式下 LTP 优先级高于 HTP,当两个都是 Swp 时,以 最后一次为主.

Soft LTP: Master 作为2个执行器直接的 crossfader (仅 Dimmer) 直到一个被完 全覆盖 (Sequence A 和 B 的 Priority 相同

		Dimmer	Color->C1
Sequence A	Cue 1	30	21(Yellow)
Sequence B	Cue 1	100	70(Orange)

Sequence A Cue 1 已经运行:

Sequence B 开启 SoftLTP 后, Master 推杆作为一个 Sequence A 和 B 之间的 crossfader (Dimmer 在 30-100 之间);

若 Sequence B 不开启 SoftLTP,则 Master 推杆在 0-100 (Dimmer) 之间

Wrap Around:从最后一个 cue 循环到第一个 cue.

Restart first(First/ Current/ Next):

First Step: 执行器重新启动第一个 step/cue.

Current Step: 执行器重新执行上次最后执行的 step/cue.

Next step: 执行器执行下一个 step/cue.

X-Fade

Xfade Reload: Crossfader 只会以一个方向运行(朝上)- 推杆朝下运行时是准备下一个 cue.

AB / Split Xfade: 2个 corssfader 是作为增加/减少值还是当前和下一个 cue 的 master.

Xf a: 如果启动了分离的交叉渐变,则用户可以在向上推推子时淡出当前调出的 cue

如果没有启动分离的交叉渐变,那么在向上推推子时淡入到下一个 cue 的变暗调光 器通道。

Xf b: 如果启动了交叉渐变,那么在向上推推子时淡入到下一个 cue 中如果没有启动交叉渐变,则在向上推推子时淡出到下一个 cue,以及变亮的调光器通道。



Tracking

Tracking:

cue 的值会跟踪前一个 cue 的值直到值发生改变.

	Dimmer	Color->C1
Cue 1	100	21(Yellow)
Cue 2		70(Orange)

如上图: Cue 2中,只保存了 C1 的值 (70),但是亮度输出却还是 100

Release Firststep: 如果是"wrapping around"在第一个 cue 不会 track 最后一个 cue 的值.

Speed

Speedscale: 可以乘或除一个速度的系数最高可以到 32. 用来控制 Effect 和 Chaser 的速度.

Speedgroup: 点击这个弹出选择组速度菜单. 用于控制 Executor 的速度, 创建一个 Special Master, 在 Speed 1-8 中任选一个, 然后在你需要控制速度的 Executor 中选择你刚刚选择的 Speed 1-8, 就可以用这个 Special Master 来控制对应 Executor 的速度.

Effect Speed: 暂未实现

Protect

Swop Protect:保护这个执行器不会被其他执行器 swop(切换). Kill Protect:保护这个执行器不会在其他执行器用 Kill 时被关闭. Off On Overwritten:当这个执行器上的值被其他执行器的值完全取代(覆盖)后 是否关闭执行器.

MIB (Move In Black)

MIB never:

从不 MIB. 如下图在第二个 Cue 中设置 MIB 为 1: 就是在第一个 Cue 运行时第二个 Cue 中除了亮度的所有属性已经全部运行好了,当运行第二个 Cue 时仅打出亮度。 Cue 2: MIB 设置为 1:

	Dimmer	Position	C1	Zoom
Cue 1	0			放大
Cue 2	100	36/75	Yellow	

Auto PrePos:选中时,只有亮度会使用 on/off timing 来 fade out,其他属性都 是在 timing 后直接 snap。未选中:所有属性都会使用 on/off timing 来 fade out。

Function

Chaser: 以 Chaser (跑灯) 模式运行 Sequence (对所有的 cue 都是同样的时间和 触发机制).

