领焰灯控台

简易教程

当你看到控台上有这么多按键时,也许你会觉得操作它一定很难,但其实不然,通过这 短短的几章图文教程,你就已经可以制作演出了!

	目	录	
新建/保存 Show			
灯具配接(Patch Fixtures)		2	
Layout 布局		5	,
电脑灯编程(Programmer)		ε	;
新建灯库			,



Show:就是指一个演出的文件,包含了一个演出所有的信息(灯具配接、效果、推杆等等) Patch: 配接 Fixture: 这里通常指电脑灯 Channel: 这里通常指常规灯 Library: 灯库

## 新建/保存 Show

按 Backup 键:

节目管理─当前节目: "test <sup>‴</sup>									
硬盘	演示	模板							
	内部硬盘								
前建	☆ 加载节目	▶ 部分加载初始化							
- 保存	<b>₩</b> 另存为	<b>⊎</b> 部分加载							
會 删除	ng Ascii节目读取								
保存至服务器:	快速保存:	自动保存:							
服务器设置	数字后缀关闭 … ▽	关闭							

在这个界面,用户可以 New Show (新建)、Save Show (保存)、Load Show (加载)。

在"Internal"标签下点击 New Show(新建),在弹出的对话框中输入您要创建的 Show 的名称,确认好后按下>>PLEASE<<,则新的 Show 文件就创建好了。

# 灯具配接(Patch Fixtures)

按 Setup 键:



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

在这个界面,用户点击"Patch & Fixture Schedule"(灯具配接及管理):

Edit Setup	Edit Setup (used Parameters: 0/available Parameters: 4096) 🗙 🗙											
	Showing 'L	ayers'	L	unknown layer								
	New			没有选择灯具层,灯具层在左边视图,可以通过添加按钮创建								
									DMX 曲线			
				•	灯具层名称		×					
添加	删除								RD₩设备			
				检测								

输入 Layer Name 后(这里我们先创建一个名为 Dimmer 的组): 在屏幕上的点击 >>Please select FixtureType<< 后选择 From Library(从灯库中添加灯).

			-7
$\geq$	第3	页	$\leq$

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

进入灯库选择你所要添加的灯具,以 generic 的 Dimmer 为例,可以通过厂家和灯的类型进行筛选:

Select a FixtureType												
Select Drive:	硬盘											
文件名	大小	日期										
generic@cmy_scroller_dimmer@00.xmlp	0.805 KB Ap	29.2012 00:33										
generic@dimmer@00.xmlp	0.697 KB Ap	29.2012 00:33										
generic@dimmer@16_bit.xmlp	0.709 KB Ap	29.2012 00:33										
generic@scroller_dimmer@00.xmlp	1 KB Apr	29.2012 00:33										
generic@strobe_dimmer@00.xmlp	0.792 KB Ap	29.2012 00:33										
Fixtur <mark>generic@dimmer@00.xmlp</mark>		•	取消									
Hanufacturer Filter: generic Filt	er: dimmer	+										

你可以选择需要添加的灯型,点击"OK"后在弹出对话框中输入数量(Quantity)为10。之后 输入配接(Patch)地址,输入完成后,点击"Apply"应用,就完成配置灯型了.



	灯具向导					
灯具类型	2 'Dimmor 00'					
名称	Dim 1	г	8	9	-	
数量	10	4	Б	6	UP	
电脑灯 ID	o					
常规灯 ID	1	1	2	3	Down	
 配接	1. 001	0		确认		
取消	应用					

## Layout 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(直接通过触摸屏在表单→ 灯具表单(Fixture Sheet)这个界面即可选灯),按 Store 键,保存在 集合(Pool) → 布局(Layout) 一个空的位置

() Layout	1 Layout	2	3	4	5	6	٦	8	9
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25

在 其他(Other)→ 布局视图(Layout View)中,选择需要保存的布局(Layout)



领炸	<b>淊</b> 科	技
----	------------	---

<u>)</u>	布局视图 -	1 Layout	远程调用		•	Q	<b>e</b>	<b>e</b>	( <b>21</b> )	1 Layout
										l l î
32: No20	33; Me20	34 : No2C 35 57	M+2C	36: Me20	37: Mo20 37	3	8 : No2C	39: He 37	20 40; Me20	41: Mc20
42: Mc20	43: Mc2C	44: Mo2C 45:	. Mc2C	46: Mc20	47: Mc20	4)	8: Mc2C	49: Me	20 50; Mo20	51: Mc20
<b>57</b>	<b>.</b>	57 <b>5</b> 7		<b>57</b>	57		<mark>77</mark> 🔽	57	<b>57</b>	<u>,</u> –
52: Mc20	53; Mc2C	54: Mc2C 55:	Mo20	56: Mc2C	57: Me20	5	8: 1620	59: Mc:	20 60; Mo20	61: Mc20
57	57	57 57		57	57		57	57	57	57
62: No20	63: N+20 57	64 : Mc2C 65 : 57	M • 20	66: Me20	67 : Mc20 57	6	8: Me20	69: Mei 57	20 70 : H+20	71 : Me20

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(Layout View)中摆放灯咯~~ 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)

# 电脑灯编程(Programmer)

电脑灯的编程操作基本集中在灯具表单(Fixture Sheet)这个界面:



Fix	ture									显示: 百分比	连接 推杆	2 7	仅仅 言动的	) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) (	又仅 i程的	特征 排序		电脑灯 排序	101	Electron a
ID F/C	Name		光闸 光闸	光束 瞳光	EESAAAS	【 (AAAN) 颜	色1 色1 》	混色 昆色1混色:	2混色3	色温	Gobo1 图案1 G1<>	Gobo2 图案2 G2<		图层 FILE Tra	SIZE nsWidthHeigh	Stage X Y	亮度 亮度	聚焦	Channel 3	2
2:	PR_916	50_1 ay			Ecce	ccc								0	原始	居中			1:2-7-8-44	ľ
1:	Mc200	00Pr 1	open					^	_	^						_	closec	0 1	100 ana	4
					输入值 [0.00 100.00] 赋予 Select 1											×			Fixture 2	
				‴无效郹	"无效果" Off Deactivate Remove									Remove						
				7	8	9			Back	Dele	Rel	ease	Defaul	t Link	无效果				17.4	
				4	5	6		Clear	Home	End	色鍵抠	像 15%	色鍵抠	像 25%	色键抠像 40%				VPU 12	2
				$\mathbb{H}$							反色键:	枢像15%	反色鍵	抠像25%	反色鍵抠像40	•				
					2	3			<u> </u>		CHY	调整	CMY	増量	CMY非黑色增量				Layout 11	1
				0	·	Thru		=	PI	6226	RGB	増量	RGB非易	《色增量	RGB to GBR				T. H	
											RGB t	• GRB	RGB t	:o BGR	RGB to BRG				1.7-	
											RGB t	• RBG	曝光效	收果 1	曝光效果 2				Effects 19	9
<u>&lt;</u>	107.00		4± 14								曝光效	女果 3	曝光效	牧果 4	色饱和度					
	层图		長图								Color al	ur to pha	Colo alpha i	ur to nverted	锐化		Auto	<u> </u>	Tracking 4	
J (F	=ixture]>																	<u>+</u>		
1. 115				亮度	<b>■</b>   ☆	≖ ∥	8	案	颜色	*	·*	聚焦	控制	<b>『</b>   形	∀ 视频	<b>1</b>	即间期	b 键执行子时	Run. Effe 23	3
亮度	ŧ总控	交叉》	斩变	特效			3	特	效层 of 3		ta Mis	至 延时	t I	对齐	快速技巧 特殊		手动 交叉渐	手动 交叉渐		
					R												30	20	dr. Mast 21	I
0.0		0. 0	%	Effe	ot<>	<del>祖设</del> 微调 精调	JE	E		微调精调人	Selec 0 无3	tt 1 故果	微调精调	Adjus C	t 1-1 微调 精调	0. 0	时间	).0 1.0		

用户可以在选灯后(直接通过触摸屏在表单→ 灯具表单(Fixture Sheet)这个界面即可通过触摸屏直接选灯,如上图所示黄色表示已经被选中的灯具),在上图中红色区域选择所要修改的属性,通过编码器旋钮来修改

保存 Cue:

改变的参数背景会变成红色,此时按 Store 按键,然后选择所要保存的推杆,则就可以把 Cue存在对应的推杆上 (是不是觉得非常 Easy 啊~~)

### 新建灯库

按 Setup 键→Show→灯具配接及管理

按 FixtureTypes, 然后按 Add 来创建一个新的灯的灯库. (以 Golden Scan 4 为例)

Fixture 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									

GoldenScans 的规格属性:



CHANNEL	FUNCTION							
1	IRIS							
2	COLOUR CHANGE							
3	CTC / PRISMI / FROST SELECTION							
4	DIMMER / STOPPER / STROBE							
5	PAN							
6	TILT							
7	GOBO CHANGE							
8	GOBO ROTATION							
9	GOBO FIXED CHANGE							
10	RESET							
11	PAN FINE (with option 16b ON)							
12	TILT FINE (with option 16b ON)							

按 Add, 在弹出窗口中选择:

Beam -> Iris -> Iris

根据灯的 DMX 规格重复刚才的步骤来添加下面的属性:

Color -> Color1 -> Color1

Beam -> Prisma -> Prisma1

Dimmer -> Dimmer -> Dim

Position -> Position -> Pan

Position -> Position -> Tilt

Gobo -> Gobo1 -> Gobo1

Gobo -> Gobo1 -> Gobo1\_Pos

Gobo -> Gobo2 -> Gobo2

Control -> Control -> Reset

最后的 Pan Fine 和 Tilt fine 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 这一列中输入对应的 DMX 通道:



Channels of module 'Goldenscan4 16bit' [1/1] of fixture 'Goldens								×		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	1			50.00						$\square$	an sta too
2	COLOR1	1	2			0.00							图柔轮 管理
3	PRISMA1	1	3			0.00							<u> </u>
4	DIM	1	4			0.00	50.00						str 6al
5	PAN	1	5	11		50.00							管理
6	TILT	1	6	12		50.00						$\square$	Ļ
7	G0B01	1	7			0.00							
8	GOB01_POS	1	8			0.00							
★ <u>ChannelType</u> -> 属性													
<b>b</b> bA	Delete			Сору	Pa	ste							<b>^</b>
编辑征	Ŧ				Diag	nosti							<ul> <li></li> </ul>

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 的值:

Color1 - open - 0% Prisma1 - open - 0% Dim - open - 100%

我们已经用最少的数据创建了一个基本的灯库以达到操作 GoldenScan4 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.

