



A1 PRO

说明书

目 录

1. 安全向导	3
2. 技术规格	3
3. 开关机及注意事项.....	4
4. 常见故障处理	5
5. 硬件面板介绍	6
6. 操作部分	8
6.1 新节目的添加删除和储存	8
6.2 灯具的配接	13
6.3 选择灯具并调用	16
6.4 灯具的编组	18
6.5 灯具的地址码和输出口	18
6.6 导入、导出灯库, 编写灯库	21
6.7 创建视图窗口	26
6.8 舞台排列	28
6.9 灯位布局	30
6.10 创建和使用素材	33
6.11 灯具的调试	35
6.12 编辑 Cue	38
6.13 位图效果	42
6.14 灯位布局	45
6.15 创建使用时间码	46
6.16 网络连接	50
6.17 常用按键操作说明	56
7. 系统设置	57
8. 附录	61
8.1 执行按钮可设定功能说明	61
8.2 执行推杆可设定功能说明	62
8.3 执行程序的选项界面设置	63
8.4 按键功能介绍	65

1. 安全向导

- 请保存此说明书供以后参考，若把机器卖给其他用户，请确保该用户也得到此说明书
- 使用前请打开包装仔细检查机器有无在运输过程中受到损坏。
- 请把电源线接地，以防触电。
- 维修、清洁设备前请先断开电源。
- 机器必须安装在足够通风的地方，至少距离邻近表面 50CM，确保没有任何通风孔被堵塞。
- 如果设备出现严重的问题，应立即停止使用。请勿自行修理设备，非技术人员修理可能导致故障或者损害。应联系最近的销售商，同时确保使用相同型号的备用配件。
- 防止或减少电击、起火危险，请勿将灯具暴露在雨水或潮湿环境。
- 机器外壳如有明显损坏应及时更换。
- 机器出现故障时请立即停止使用，并与最近的授权技术中心联系，请勿自行维修，非专业技术人员维修可能导致机器损坏或发生故障。

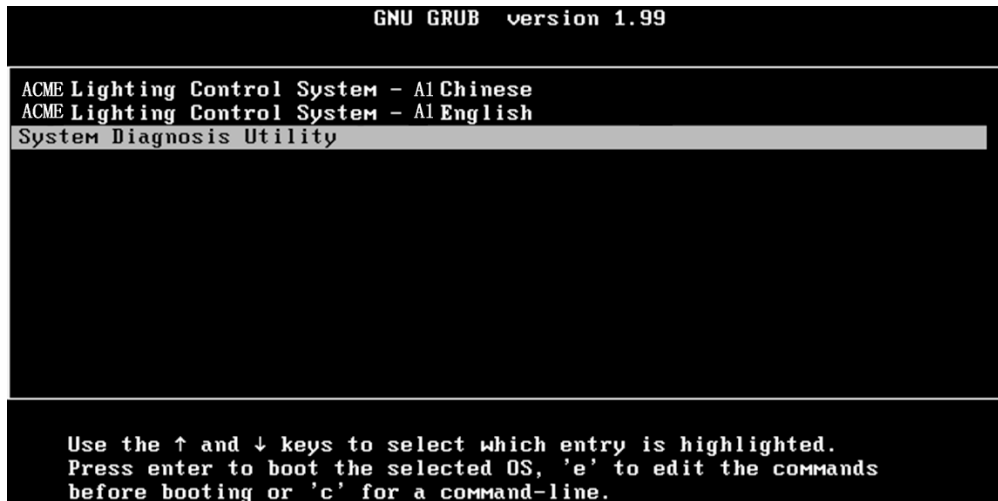
2. 技术规格

- 4096 个 DMX 通道输出(ArtNet), 最高扩展致 65536 个 DMX 通道
- 6 路 DMX 端口输出,1 个 DMX 端口输入
- 2 个 15.4 英寸触摸屏,1 个 9 英寸触摸屏
- 内置不间断供电电源 (UPS)
- 2 个以太网连接口, 4 个 USB 2.0 连接接口
- 可外接 1 个 DVI 显示器
- 支持 Artnet,sACN 等各种灯光协议
- 自动监听
- 输入电压: AC100V~240V, 50/60Hz
- 消耗功率: 135W
- 尺寸: 950x624x182 mm
- 重量: 40.5Kgs

3. 开关机步骤注意事项

3.1 开机.

连接电源线,开启不间断电源: 长按灯控台底座后部电源开关 3 秒, 听到 4 声嘀之后松开, 此时,内部不间断电源已经正常开启并供电, 轻按一下控台前面屏幕右上方的开关, 开关指示灯亮, 机器正常启动。此时,会出现如下界面,选择需要的系统语言版本,按确定键.



3.2 关机.

轻按一下控台前面屏幕右上的开关, 点击屏幕上的确认图标,等待机器正常关机(约 10 秒),然后长按灯控台底座后部电源开关 3 秒, 听到 4 声嘀之后松开, 内部不间断电源关闭并停止供电.

3.3 注意事项

3.3.1

外部电源断电时, 在不间断电源供电期间, 应及时保存程序并关闭机器, 机器内部不间断电源单独供电约 10 分钟.

3.3.2

尽量避免将大功率设备与灯控台使用同一路电源.

4. 常见故障处理

4.1

关机之后，切断电源供电，控制台会不断地发出滴滴声

解决方法：这是由于没有正确按照关机步骤的关闭机器内部的不间断电源导致。重新关闭机器内部的不间断电源，解决此问题。

4.2 触摸屏失灵

解决方法：同时按下按键 A 和 If，触摸屏会重置，这个过程大概 2-4 秒，可以解决此问题。

4.3 触摸屏偶尔偏移

解决方法：使用控台自带的软件功能（在 Setup 按键菜单里面）重新校正触摸屏，可以解决此问题。

4.4 系统运行明显缓慢或无故失灵

解决方法：按关机步骤关机并切断电源，2 分钟后按重新开机。

4.5 按键背光太暗或无高亮状态

解决方法：按 STEUP 键,在 Console 中的 Desk Lights 中进行相关设置.

4.6 轨迹球调节精度问题

解决方法：长按  键，可以选择轨迹球调节精度选项.

4.7 无 ArtNet 信号/sACN 信号输出

解决方法：检查是否连接将设备正确连接到 ETHERNET 2 接口,再在 Network Protocols 中检查 ArtNet/sACNr 相关设置.

4.8 主副机无法连接

解决方法：检查是否连接将设备正确连接到 ETHERNET 1 接口,再在 Network Contrlo 中检查相关设置.

4.9 NPU 无法连接

解决方法：检查是否连接将设备正确连接到 ETHERNET 1 接口,再在 Network Configuration 中的 NPU 选项中检查相关设置.

4.10 系统运行明显缓慢或无故失灵

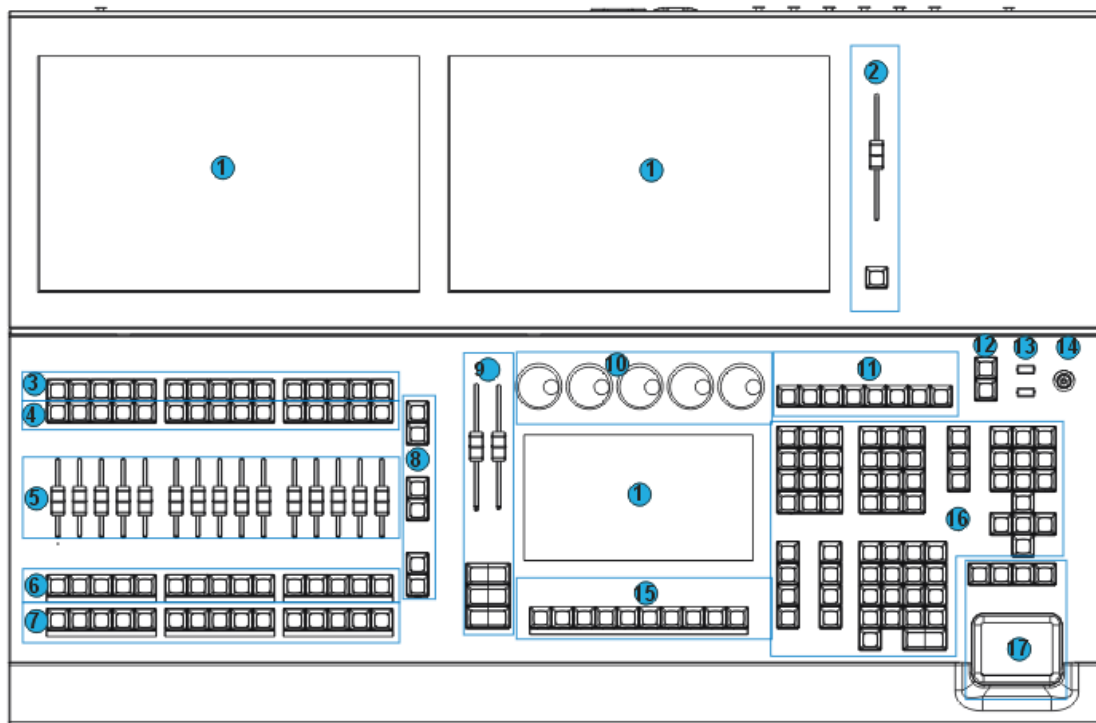
解决方法：按关机步骤关机并切断电源，2 分钟后按重新开机。

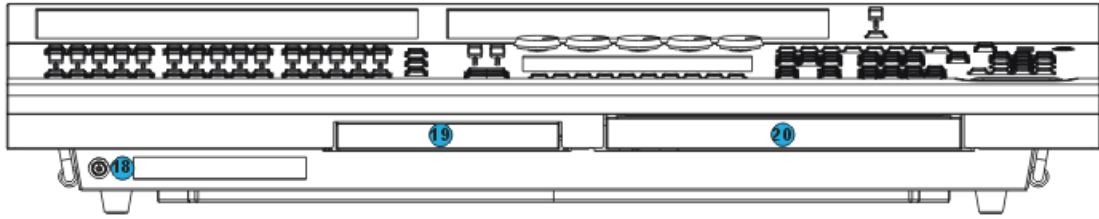
4.11 系统运行明显缓慢或无故失灵

解决方法：按关机步骤关机并切断电源，2 分钟后按重新开机。

5. 硬件面板介绍

前面板





1. 显示屏

2. 总控推杆

默认控制所有灯的亮度输出。。

3. 4. 5. 6. 7. 执行区

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。

8. 翻页区

按 Up(+), Down(-) 按键能进行前后翻页。

9. 主执行推杆

AB 场推杆由 2 根推杆组成，还有 Pause Go- Go+三个按键。

10. 编码器区

由 1 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。

11. 菜单键区

12. 显示屏上下调节按钮

按住按钮可以手动调节显示屏

13. USB 端口

用于储存灯库或者节目

14. 控台开关

15. 多功能按键区 (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。

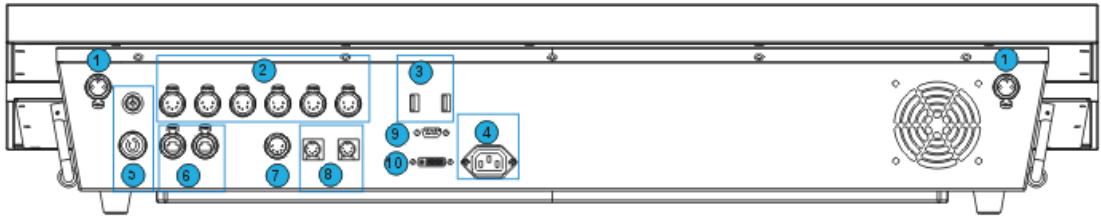
16. 命令键区

主要在编程中使用，详见关键字文档。

17. 轨迹球区

用于控制鼠标，Pan(X 轴) /Tilt(Y 轴)，也可以当调光。

后面板



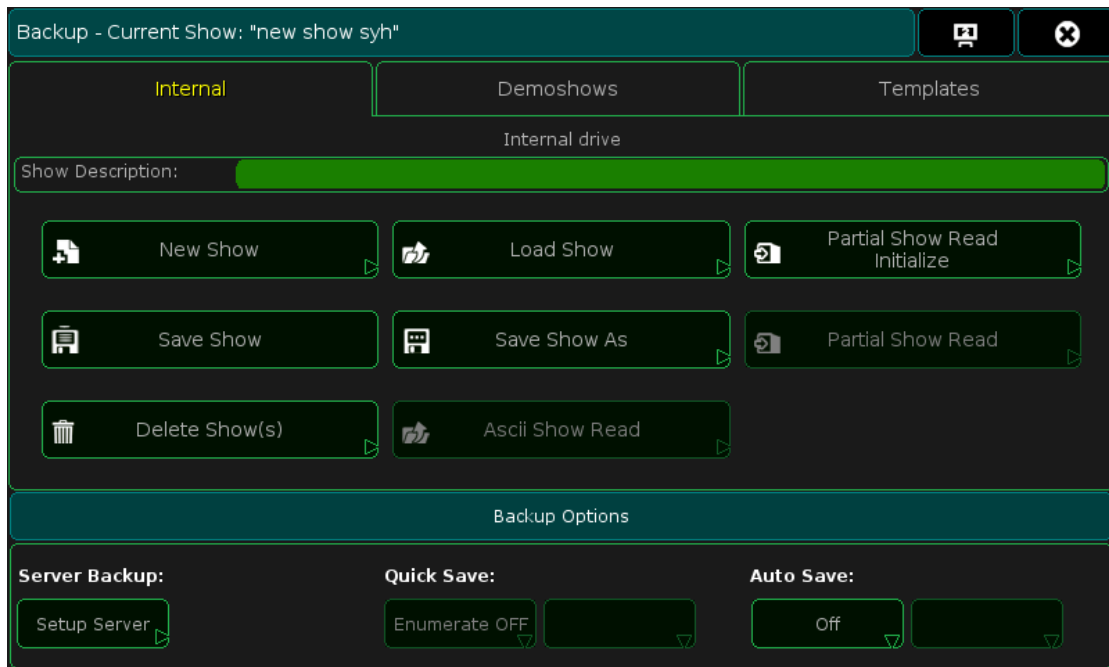
1. 鹅颈灯接口
用于连接工作灯
2. DMX 输出口
3. USB 接口
用于储存灯库或者节目
4. 电源输出口
用于外接显示屏供电
5. 电源输入和 UPS 电源开关
6. 以太网接口 (Ethernet 1+2)
以太网接口, 用于连接扩展器, 多媒体服务器等设备
7. DMX 输入口
8. MIDI 接口 (MIDI IN+Out)
由 MIDI 输入和输出组成, 主要用来接收时间码
9. 扩展器接口 (LDS Link)
10. 扩展显示屏接口

6. 操作部分

6.1 新节目的添加删除和储存

6.1.1

按 “ **Backup** ” 键 , 进 入 界 面 :

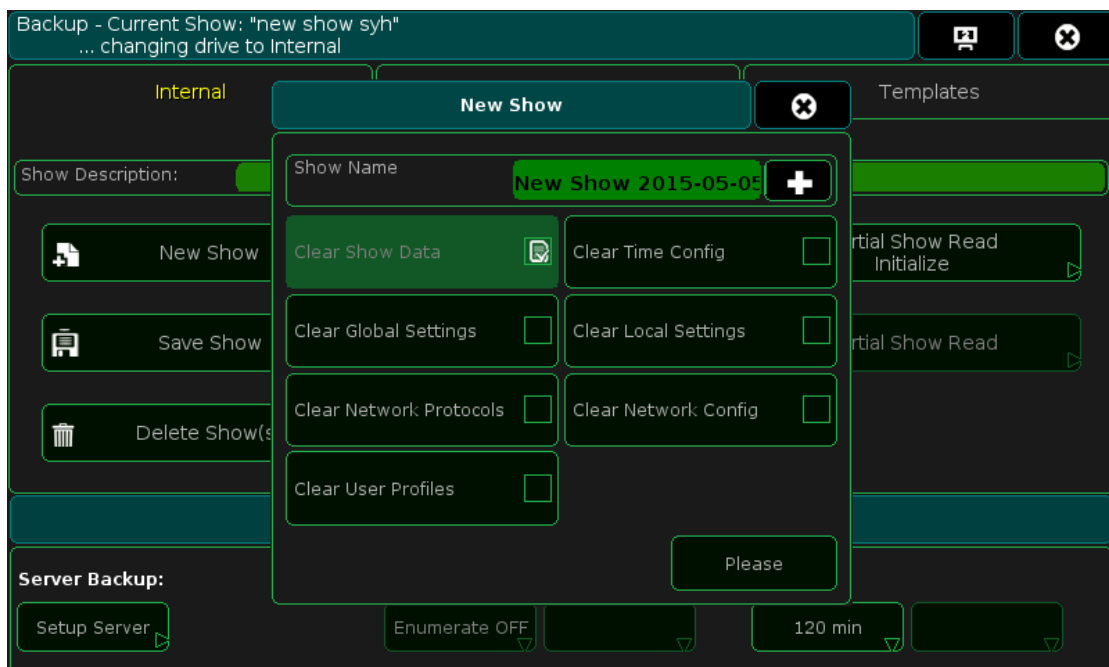


选择内置硬盘

Internal

6.1.2

选择 “New Show” (新建一个节目);



6.1.3

按+号。先建立一个自己演出文件名。选择你想要清除的选项

清除演出数据 (Clear Show Data) 这将会擦除所有的配接。序列。素材。编组。宏等
清除时间配置 (Clear Time Config) 这将设置所有的渐变.延迟.退出渐变等时间到默认的时间

清除控制台设置 (Clear Console Settings) 这将设置所有的控制台选项恢复到默认选项

清除网络协议 (Clear Network Protocols)此操作将擦除所有 DMX 通过以太网输出的设置

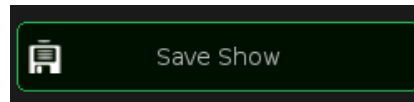
清除网络设置 (Clear Network Config) 此操作将擦除所有关于 NPU VPN 等信息

清除用户配置文件(Clear User Profiles) 此选项将清除用户和用户配置文件

点 Please 确认

6.1.4

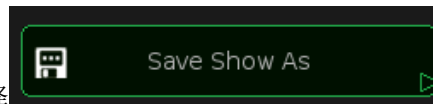
在我们完成编程后，可选择“



”进行保存；

6.1.5

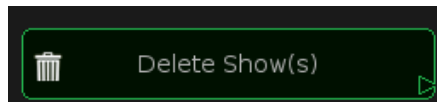
在我们完成编程后,也可以选择



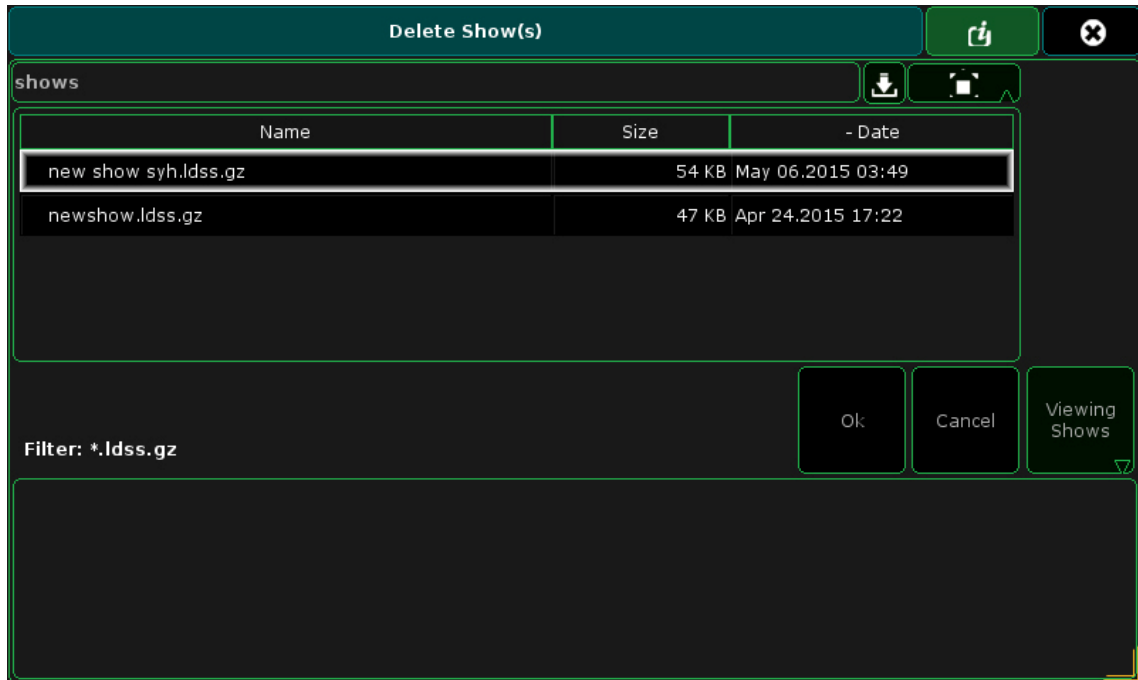
另存为,给演出文件取另一个名字

6.1.6

选择“



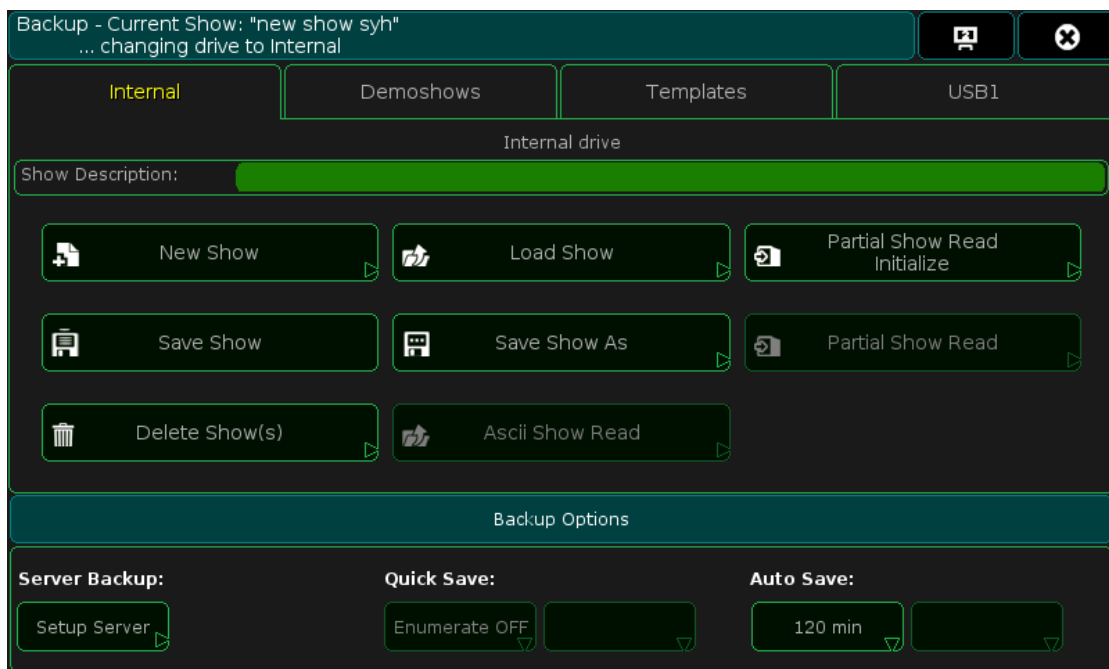
”可以删除您不想要的节目；



选择你想删除不想要的节目,点 OK 按钮

6.1.7

保存节目到 U 盘. 先将 U 盘插入 USB 接口,

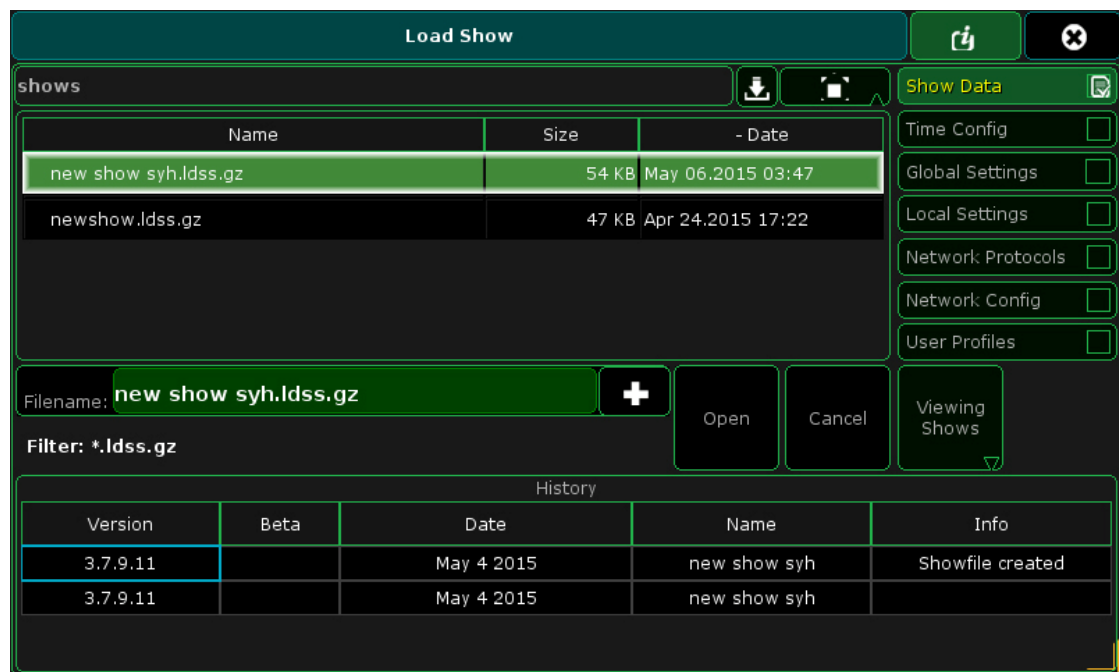


点击右上角刚加载出的文件名 **USB 1** 进入界面，点击

“ Save Show”保存即可；

6.1.8

加载演出文件. 点击 “ Load Show”可以加载你所需要演出文件。

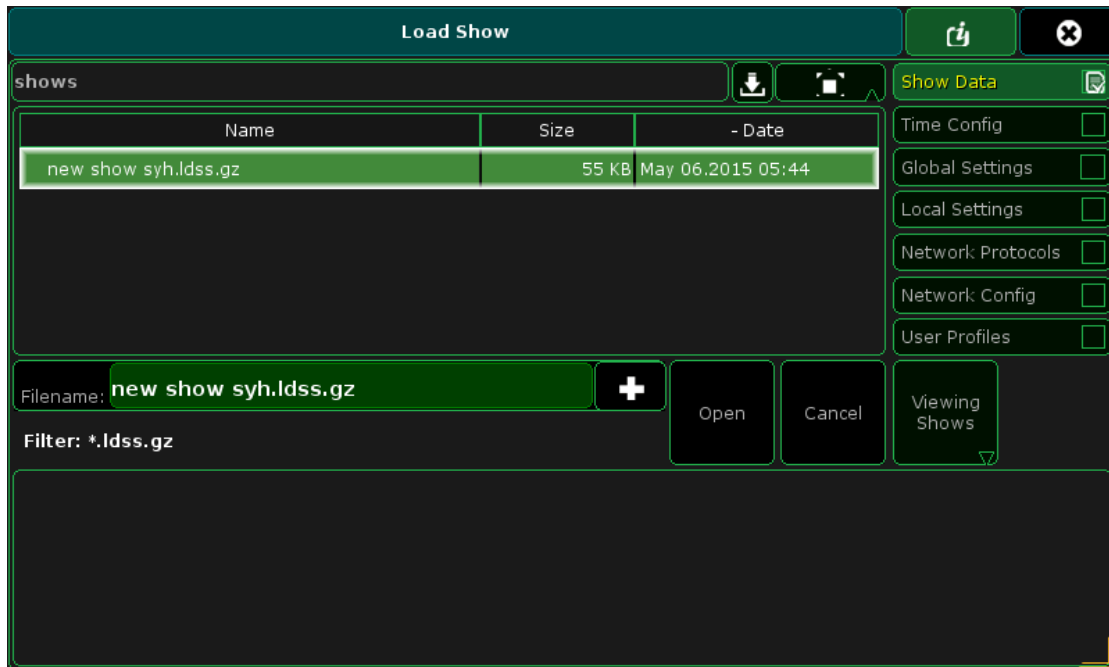


选择你想加载的文件,点 OPEN 就可以了

6.1.9

从 U 盘加载演出文件. 先将 U 盘插入 USB 接口

点击右上角刚加载出的文件名 **USB 1** 进入界面，点击



选择你想加载的文件,点 OPEN 就可以了

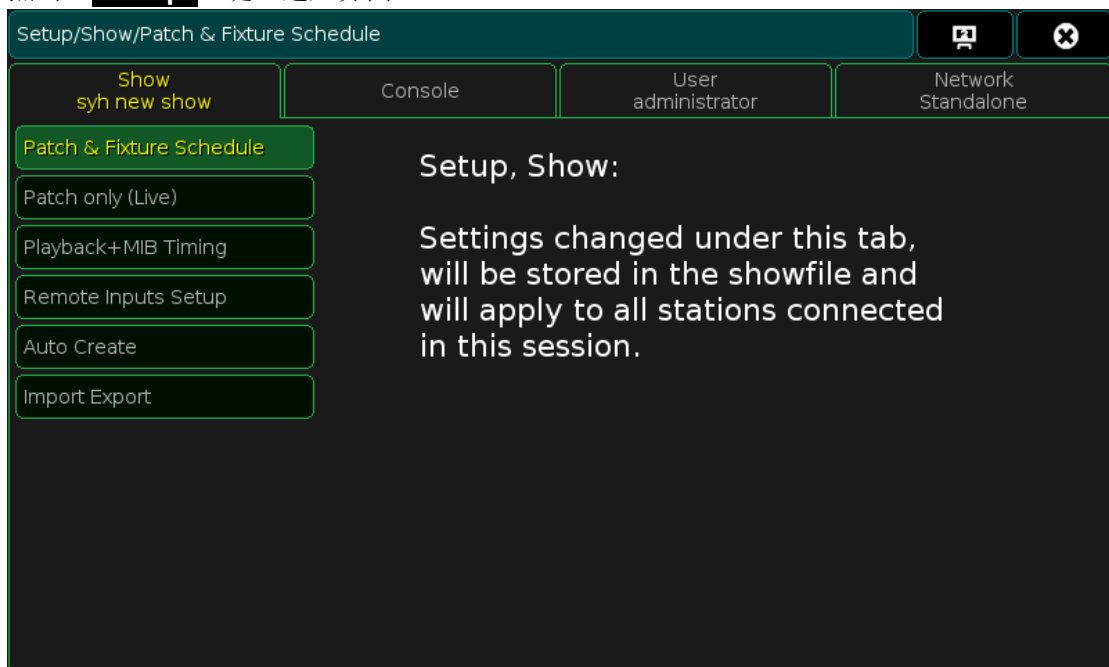
(注: 连续按两次 “ **Backup** ” 键, 表示保存当前节目)

6.2

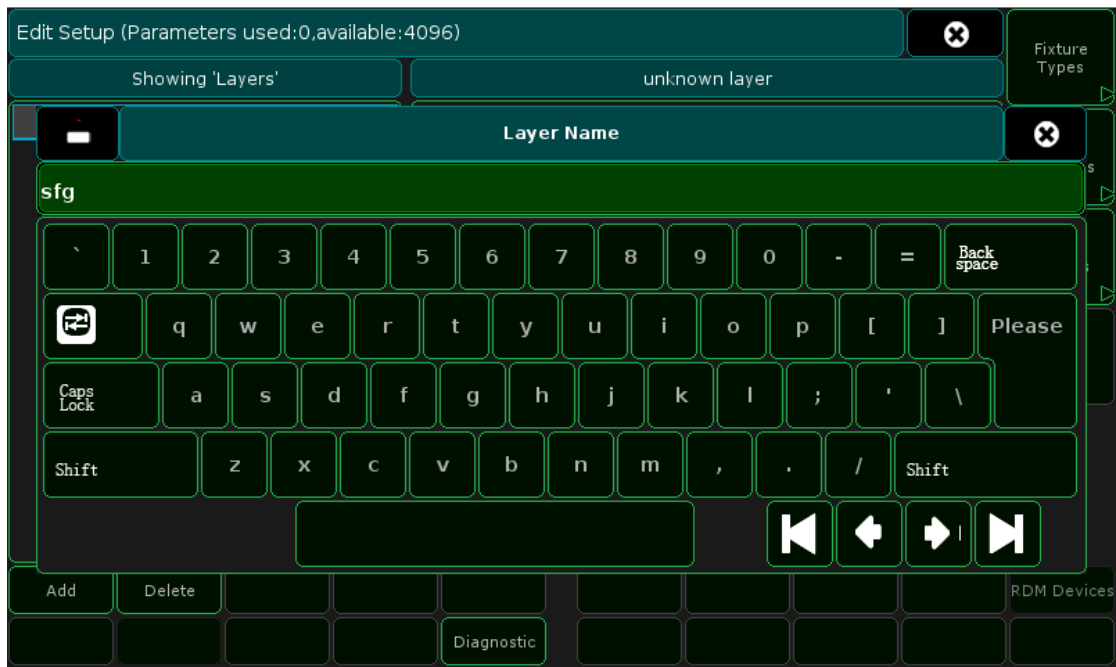
灯具的配接

6.2.1

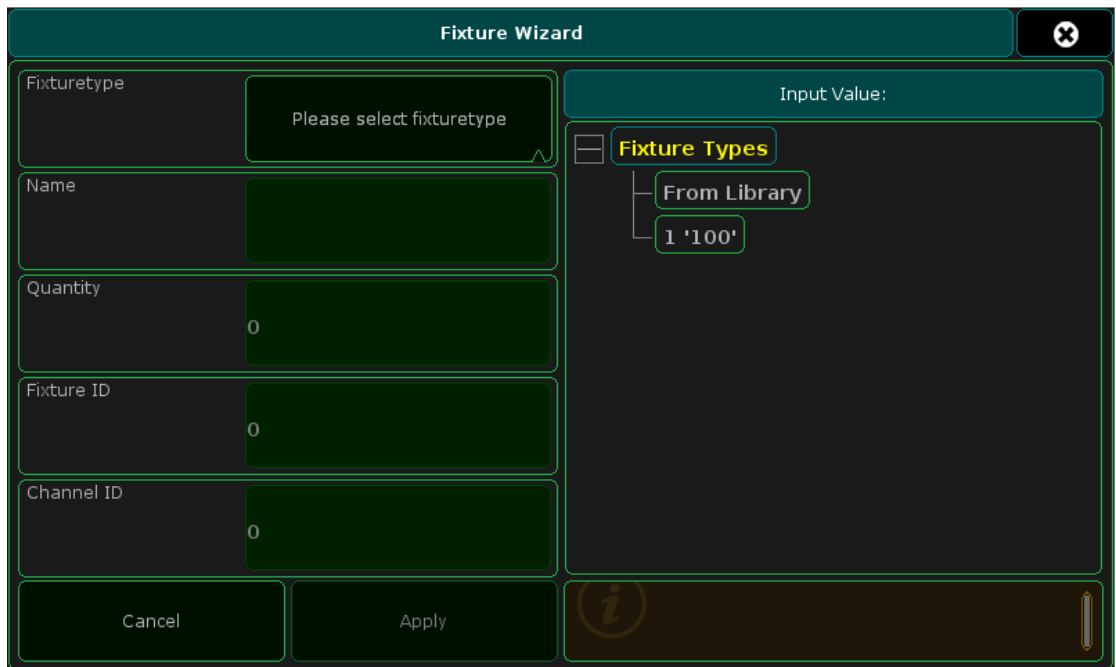
点击 “ **Setup** ” 键, 进入界面:



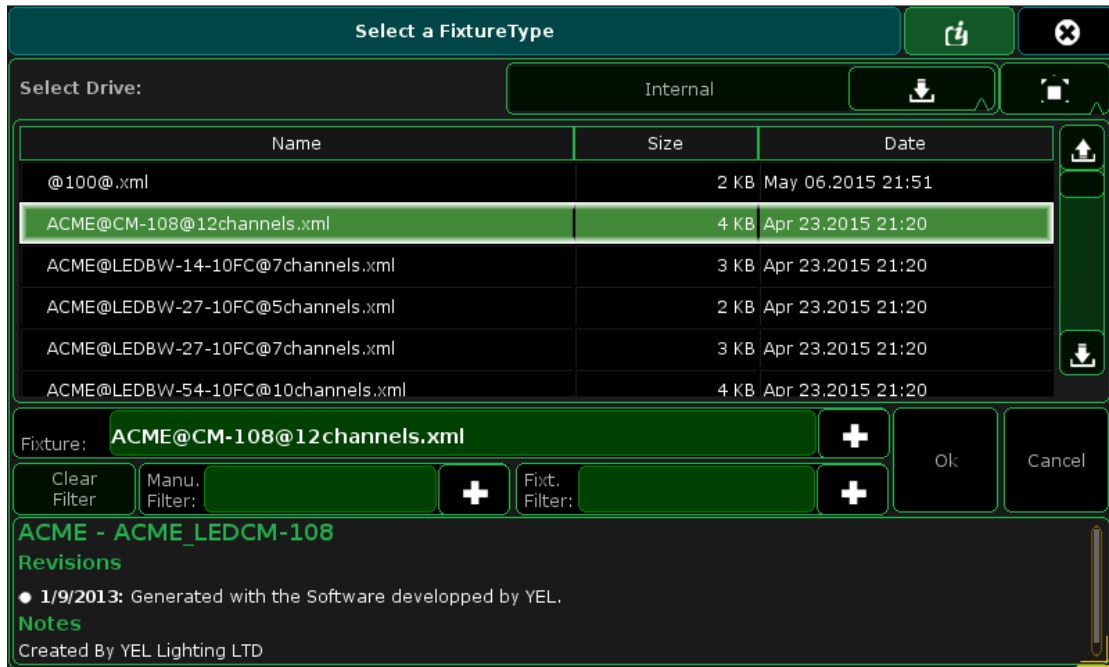
选择 “Patch & Fixture Schedule” 进入配接界面：



输入灯具层名称,点击 Please.



点击 “From Library” 进入灯库选择您所需要的灯具：



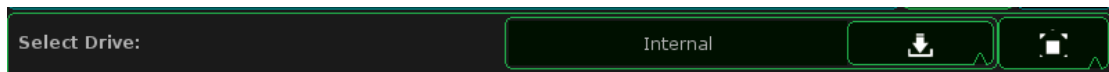
(常规灯也在这里配接,在 Fixt Filter 中用通过 dimmer 搜索选择.)选择要配接的灯具,点击 OK

6.2.2

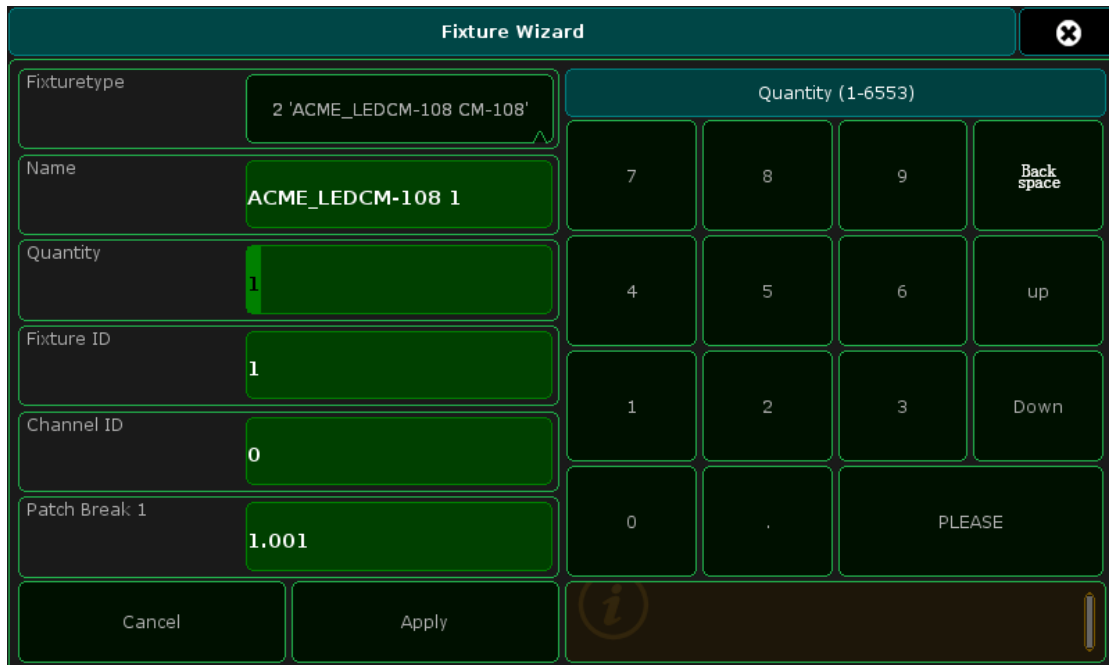
加载 U 盘的灯库, 在 “Select Drive” 栏中点击下拉菜单



“



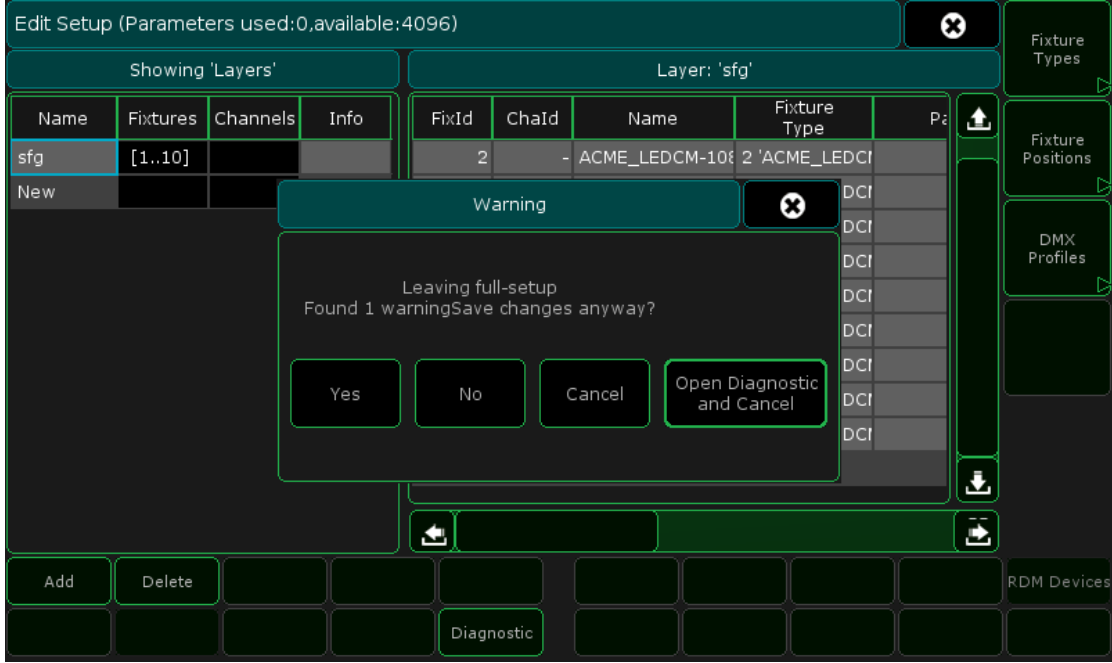
”选中 U 盘的文件名后选择 “OK”。进入界面:





填写您需要灯具的数量、电脑灯 ID、输出口和地址码，选择完成电脑灯的配接。

我们关闭配接界面，点击“YES”即可完成灯具的配接：



6.3

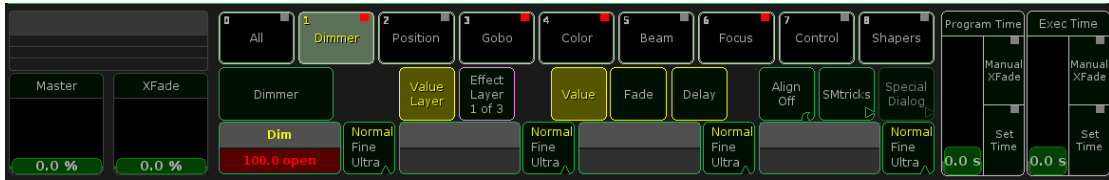
选择灯具并调用

6.3.1

常规灯：在“表单”中选择“常规灯”创建界面：



选择灯具，再在属性控制区：



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）” + “**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 “**o**” 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；

6.3.2

电脑灯：在“表单”中选择“电脑灯”创建界面：

ID F/C	Name	Dimmer Dim	Position Pan Tilt	Color Mix CM1 CM2 CM3	Shutter Shutter	Gobo1 G1<>	CTC CTC	Beam Iris	Focus Focus	Zoom Zoom	Frames 1/17/2/3/4/5/6	Animation Anima	Moved Intens	Fixture Sort
1:	Mc2000Pe	open	center	67 24 87	open	dot bre 53	0	open	50	narrow	0.50.50.55	open 0	Tract. 100	
2:	Mc2000Pe	open	center	67 24 87	open	dot bre 53	0	open	50	narrow	0.50.50.55	open 0	Tract. 100	
3:	Mc2000Pe	open	center	67 24 87	open	dot bre 53	0	open	50	narrow	0.50.50.55	open 0	Tract. 100	
4:	Mc2000Pe	open	center	67 24 87	open	dot bre 53	0	open	50	narrow	0.50.50.55	open 0	Tract. 100	
5:	Mc2000Pe	open	center	67 24 87	open	dot bre 53	0	open	50	narrow	0.50.50.55	open 0	Tract. 100	
6:	Mc2000Pe	open	center	67 24 87	open	dot bre 53	0	open	50	narrow	0.50.50.55	open 0	Tract. 100	
7:	Mc2000Pe	open	center	67 24 87	open	dot bre 53	0	open	50	narrow	0.50.50.55	open 0	Tract. 100	
8:	Mc2000Pe	open	center	67 24 87	open	dot bre 53	0	open	50	narrow	0.50.50.55	open 0	Tract. 100	
9:	Mc2000Pe	open	center	67 24 87	open	dot bre 53	0	open	50	narrow	0.50.50.55	open 0	Tract. 100	
10:	Mc2000Pe	open	center	67 24 87	open	dot bre 53	0	open	50	narrow	0.50.50.55	open 0	Tract. 100	
11:	Mc2000Pe	open	center	67 24 87	open	dot bre 53	0	open	50	narrow	0.50.50.55	open 0	Tract. 100	
12:	Mc2000Pe	open	center	67 24 87	open	dot bre 53	0	open	50	narrow	0.50.50.55	open 0	Tract. 100	
13:	Mc2000Pe	open	center	67 24 87	open	dot bre 53	0	open	50	narrow	0.50.50.55	open 0	Tract. 100	
14:	Mc2000Pe	open	center	67 24 87	open	dot bre 53	0	open	50	narrow	0.50.50.55	open 0	Tract. 100	
15:	Mc2000Pe	open	center	67 24 87	open	dot bre 53	0	open	50	narrow	0.50.50.55	open 0	Tract. 100	
16:	Mc2000Pe	open	center	67 24 87	open	dot bre 53	0	open	50	narrow	0.50.50.55	open 0	Tract. 100	
17:	Mc2000Pe	open	center	67 24 87	open	dot bre 53	0	open	50	narrow	0.50.50.55	open 0	Tract. 100	
18:	Mc2000Pe	open	center	67 24 87	open	dot bre 53	0	open	50	narrow	0.50.50.55	open 0	Tract. 100	
19:	Mc2000Pe	open	center	67 24 87	open	dot bre 53	0	open	50	narrow	0.50.50.55	open 0	Tract. 100	
20:	Mc2000Pe	open	center	67 24 87	open	dot bre 53	0	open	50	narrow	0.50.50.55	open 0	Tract. 100	

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”

6.4

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：



选择组的方法,1,在组的窗口里,点击对应的组图标.2,按 “Group” , 按相应的数字键 “1” , 再按 “Please” .

重命名每个对象都有一个名称/标签,方便区分

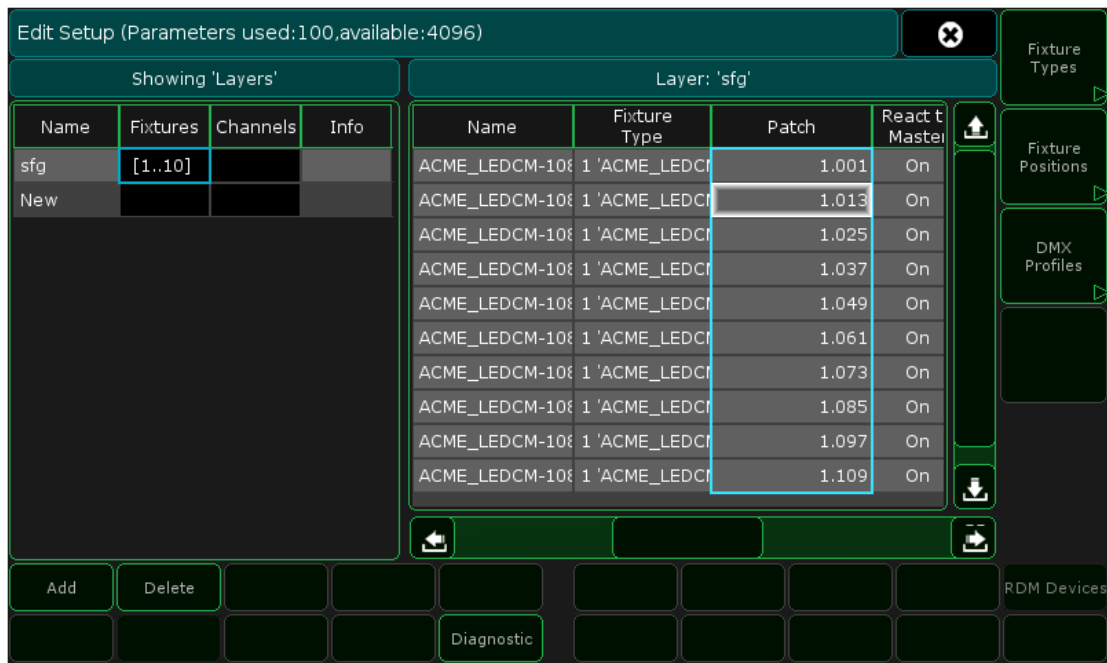
连续按两次 “Assign” 键, 出现 Label 对话框,选取要命名的对象,屏幕会弹出命名对话框,输入名字,点击确认.

6.5

6.5.1

查看或修改灯具的地址码和输出口

在配接界面中：



我们可以在界面中查看灯具的地址码：

Layer: 'sfg'

Name	Fixture Type	Patch	React t Master
ACME_LED...-108	1 'ACME_LED...	1.001	On
ACME_LED...-108	1 'ACME_LED...	1.013	On
ACME_LED...-108	1 'ACME_LED...	1.025	On
ACME_LED...-108	1 'ACME_LED...	1.037	On
ACME_LED...-108	1 'ACME_LED...	1.049	On
ACME_LED...-108	1 'ACME_LED...	1.061	On
ACME_LED...-108	1 'ACME_LED...	1.073	On
ACME_LED...-108	1 'ACME_LED...	1.085	On
ACME_LED...-108	1 'ACME_LED...	1.097	On
ACME_LED...-108	1 'ACME_LED...	1.109	On

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

DMX Patch

Fixture ID	Channel ID	Name	DMX Address
1	0	ACME_LED...-108	1.001
2	0	ACME_LED...-108	1.013
3	0	ACME_LED...-108	1.025
4	0	ACME_LED...-108	1.037
5	0	ACME_LED...-108	1.049
6	0	ACME_LED...-108	1.061
7	0	ACME_LED...-108	1.073
8	0	ACME_LED...-108	1.085
9	0	ACME_LED...-108	1.097
10	0	ACME_LED...-108	1.109

DMX Universe: 1 Previous Universe Next Universe

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	32

Multipatch List DMX Address Encoder Patch

Add Multipatch Delete Multipatch List Unpatched Set Focus To... Skip Patched Patch To Address Patch Select To... Diagnostic Offset 1 Unpatch Selected

在这个界面中，我们可以对灯具的输出口和地址进行修改：

在 **DMX Universe** **1** 中可以修改灯具的输出口；

1	2	3	4
1:-	ACME_LEDPCM-108 1		
5	6	7	8
ACME_LEDPCM-108 CM-108			
9	10	11	12
13	14	15	16
2:-	ACME_LEDPCM-108 2		
17	18	19	20
ACME_LEDPCM-108 CM-108			
21	22	23	24
25	26	27	28
3:-	ACME_LEDPCM-108 3		
29	30	31	32
ACME_LEDPCM-108 CM-108			

在“ ”中可以修改灯具的地址码。

6.5.2

反转灯具的“Pan”和“Tilt”

在界面：

Layer: 'sfg'			
Patch	React to Master	Pan Invert	Tilt Invert
1.001	On	On	On
1.013	On		
1.025	On		
1.037	On		
1.049	On		
1.061	On		
1.073	On		
1.085	On		
1.097	On		
1.109	On		

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。

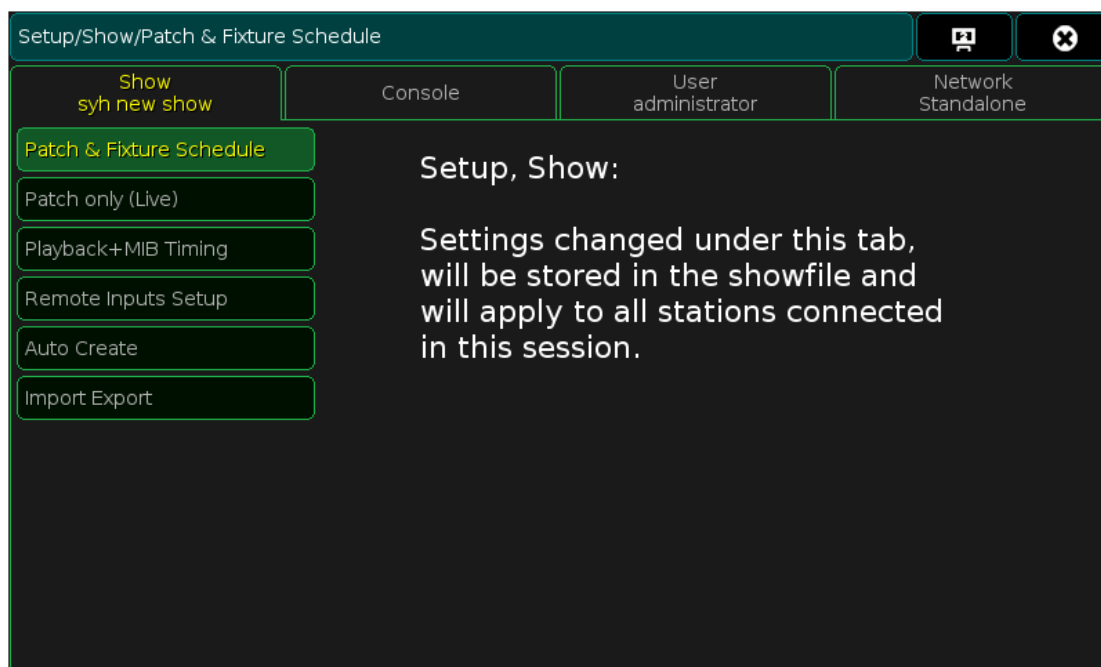
6.6

导入、导出灯库，编写灯库

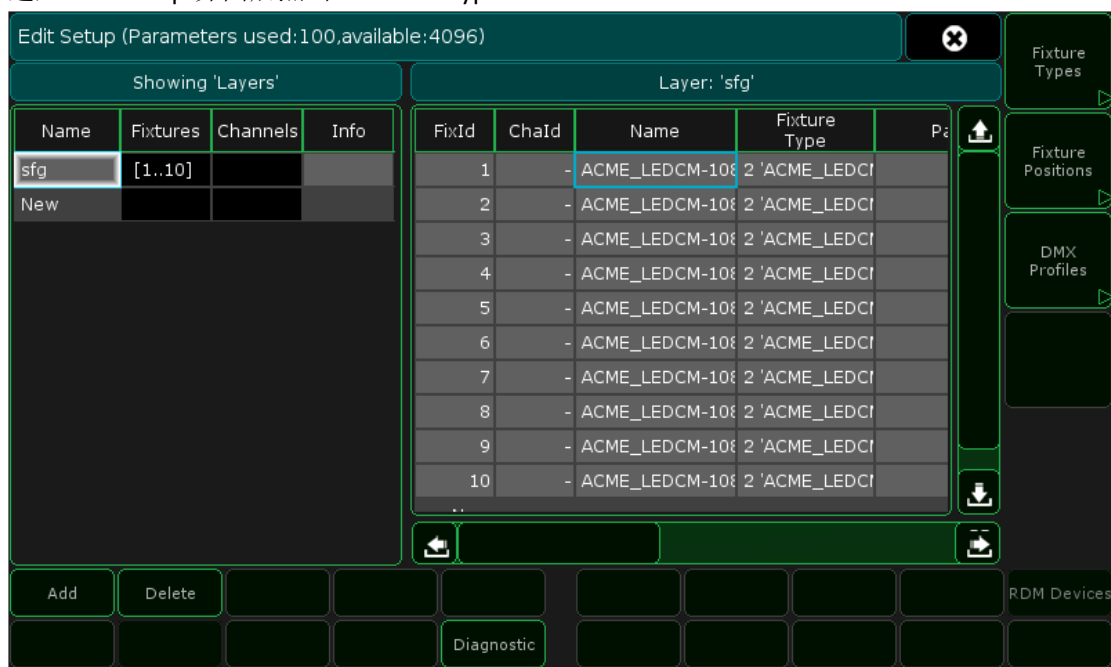
6.6.1

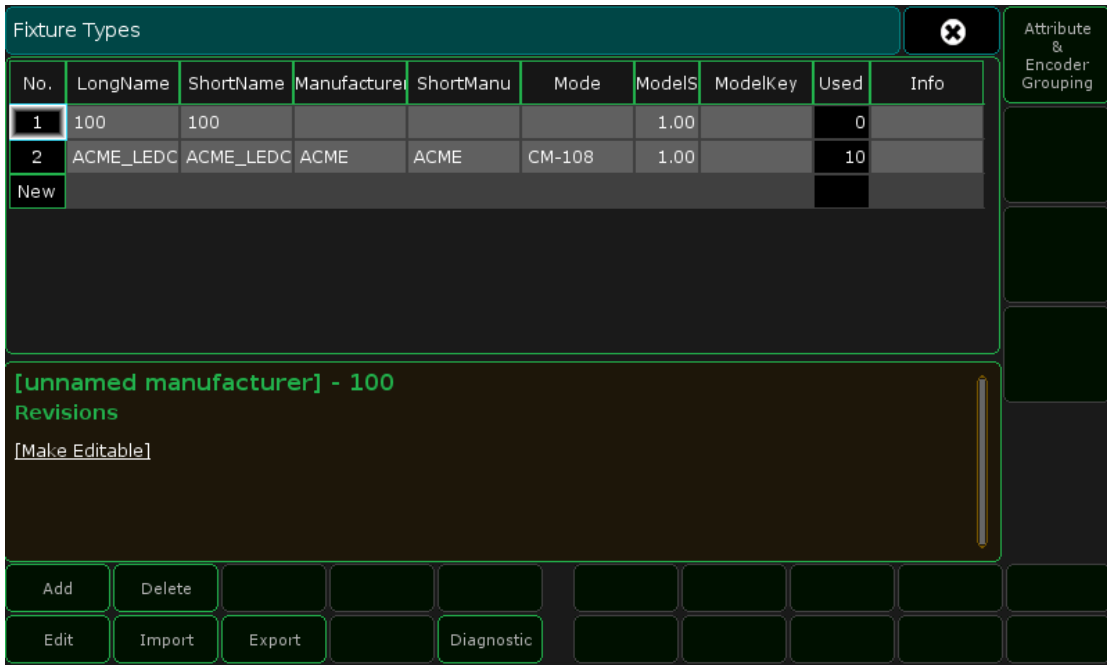
导入灯库

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”：



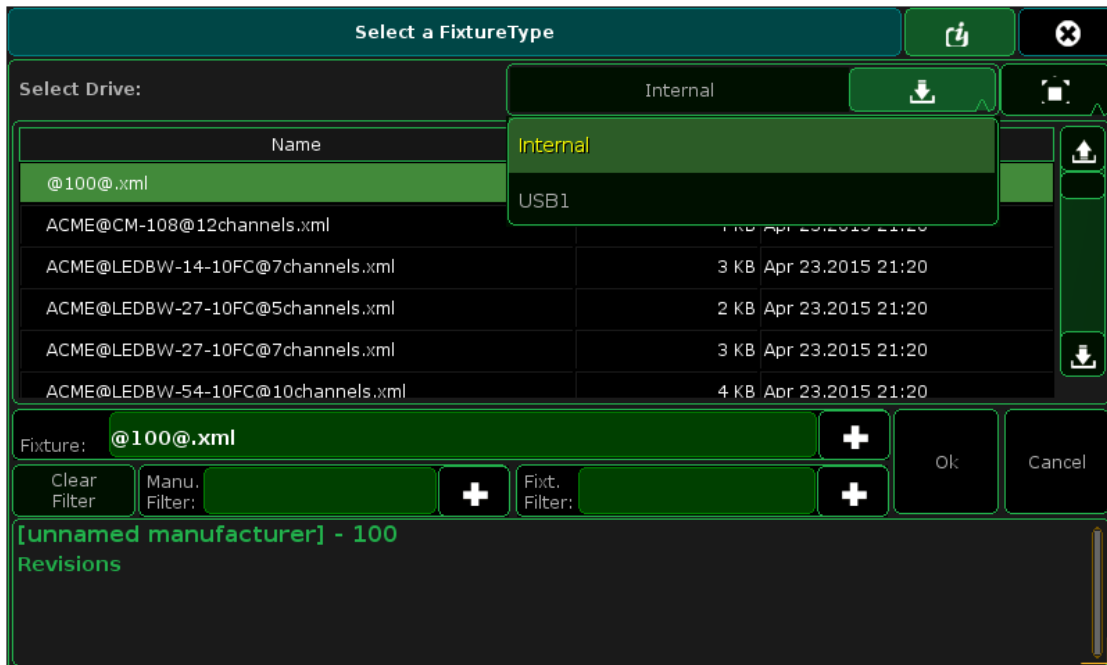
进入 Edit Setup 界面后点击 “Fixture Types”：





选择要接着点击最后一排的“Import”（导入）：

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

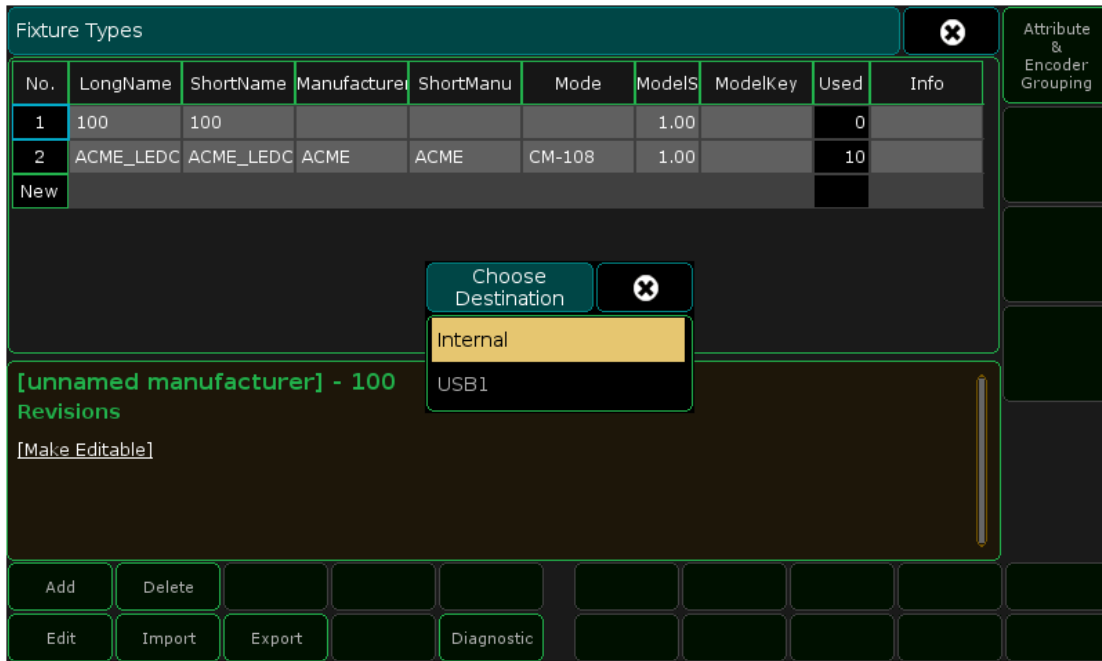


接着选择所需导入的灯库然后点击“OK”。

6.6.2

导出灯库

选择要导出的灯库然后点击下方的“Export”（导出）：



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。

6.6.3

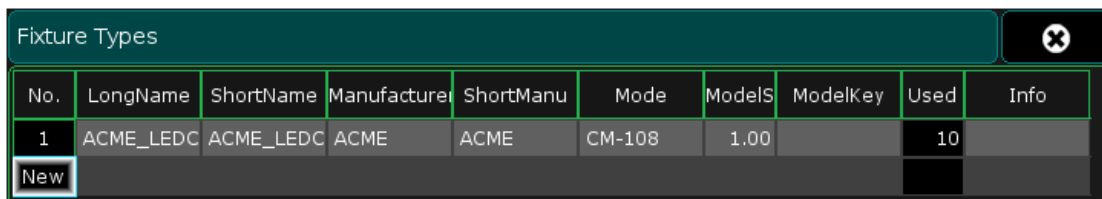
编写灯库

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：



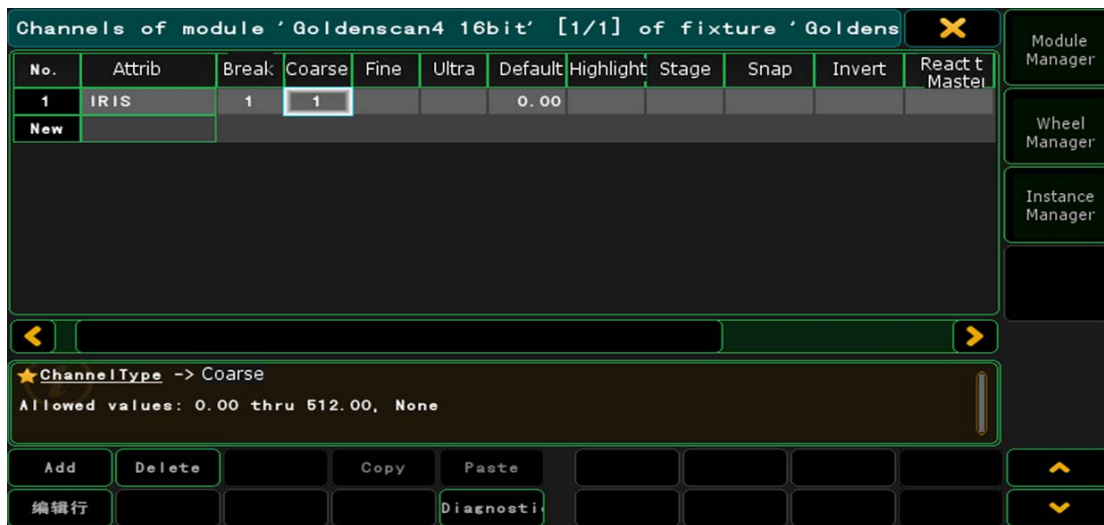
设置“Model Scale”（模具拉伸）为“1”，“Model Key”（模具键值）为空，按“Edit”（编辑行）

下一个任务是检查确认灯具的通道属性：

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)

点击“Add”（创建），在弹出窗口中选择：

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



根据灯的 DMX 规格重复刚才的步骤来添加下面的属性：

- “BEAM” → “BEAM1” → “IRIS”
- “Color” → “Color1” → “Color1”
- “Beam” → “Prisma” → “Prisma1”
- “Dimmer” → “Dimmer” → “Dim”
- “Position” → “Position” → “Pan”
- “Position” → “Position” → “Tilt ”
- “Gobo” → “Gobo1” → “Gobo1”
- “Gobo” → “Gobo1” → “Gobo1_Pos ”

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：

No.	Attrib	Break	Coarse	Fine	Ultra	Default	Highlight	Stage	Snap	Invert	React. Master
1	IRIS	1	1			0.00					
2	COLOR1	1	2			0.00					
3	PRISMA1	1	3			0.00					
4	DIM	1	4			0.00					
5	PAN	1	5	11		0.00					
6	TILT	1	6	12		0.00					
7	GOBO1	1	7			0.00					
8	GOBO1_POS	1	8			0.00					

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” - “100%”

No.	Attrib	Break	Coarse	Fine	Ultra	Default	Highlight	Stage	Snap	Invert	React. Master
1	IRIS	1	1			50.00					
2	COLOR1	1	2			0.00					
3	PRISMA1	1	3			0.00					
4	DIM	1	4			0.00	50.00				
5	PAN	1	5	11		50.00					
6	TILT	1	6	12		50.00					
7	GOBO1	1	7			0.00					
8	GOBO1_POS	1	8			0.00					

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。

6.7

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。

6.7.1

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。下面是打开多个窗口的图例:



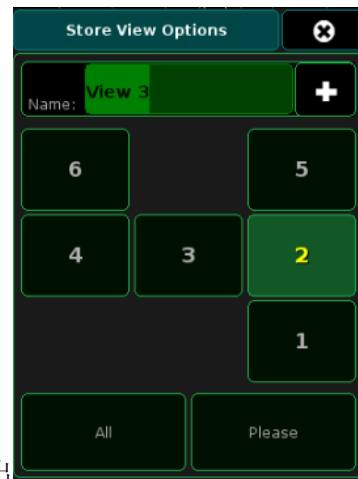
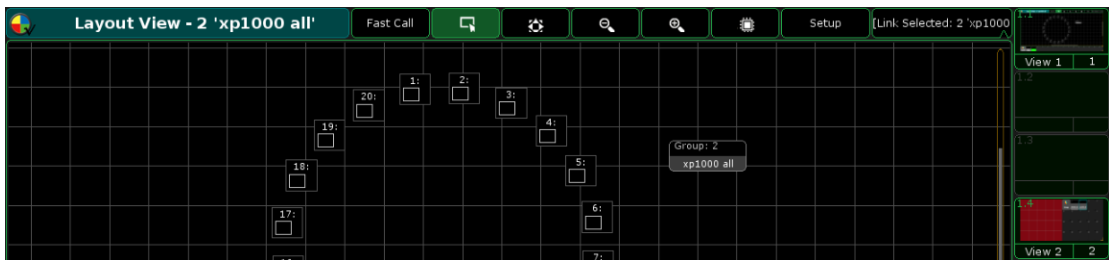
6.7.2

窗口选项

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):

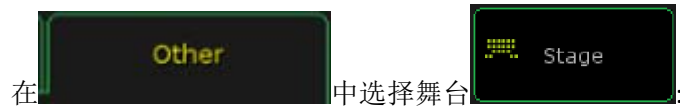


窗口的排列位置和选项参数被保存为“视图”。按“**Store**”键，并点击屏幕中间的一个空的视图按钮，控制台会创建一个新的视图，并绑定此视图给这个按钮方便随时切换。

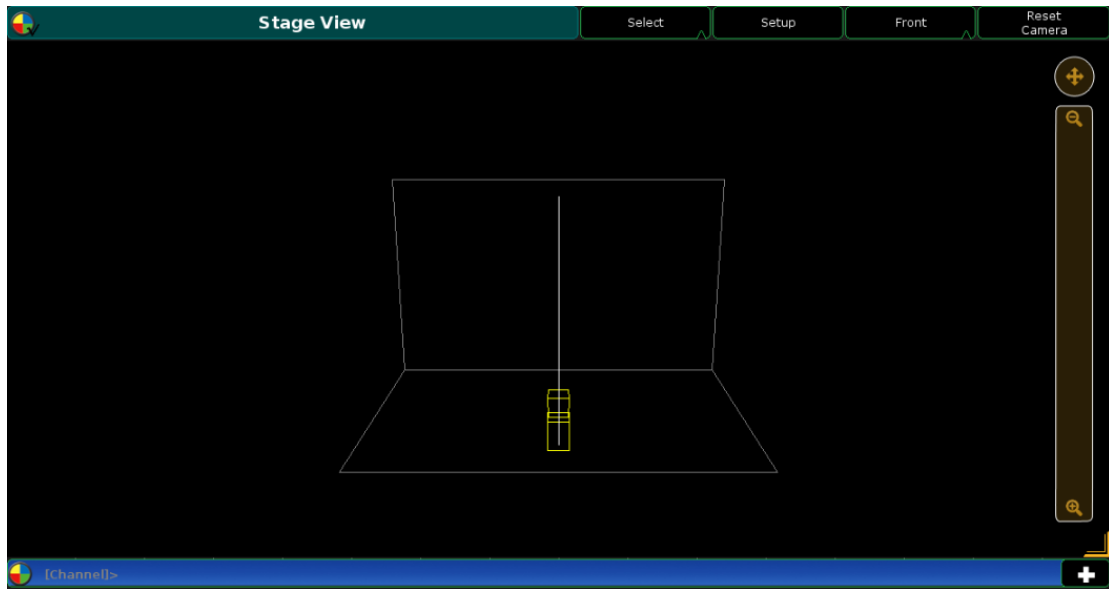


保存视图窗口到右边的,按 **STORE** 再点击视图窗口,弹出,选择要保存的

6.8 舞台排列

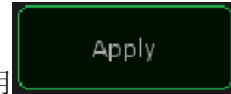


出现舞台界面:

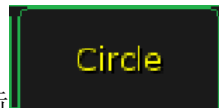
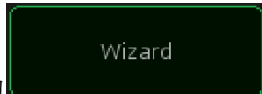


分别在 Horizontal

Interval/Vertical Interval/Columns/Rows 框中输入对应的数值,点击应用

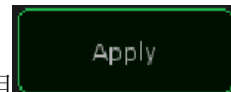


同样选取另一组灯具,点击 向导按钮,再点击 按钮,出现灯具排列对话框,

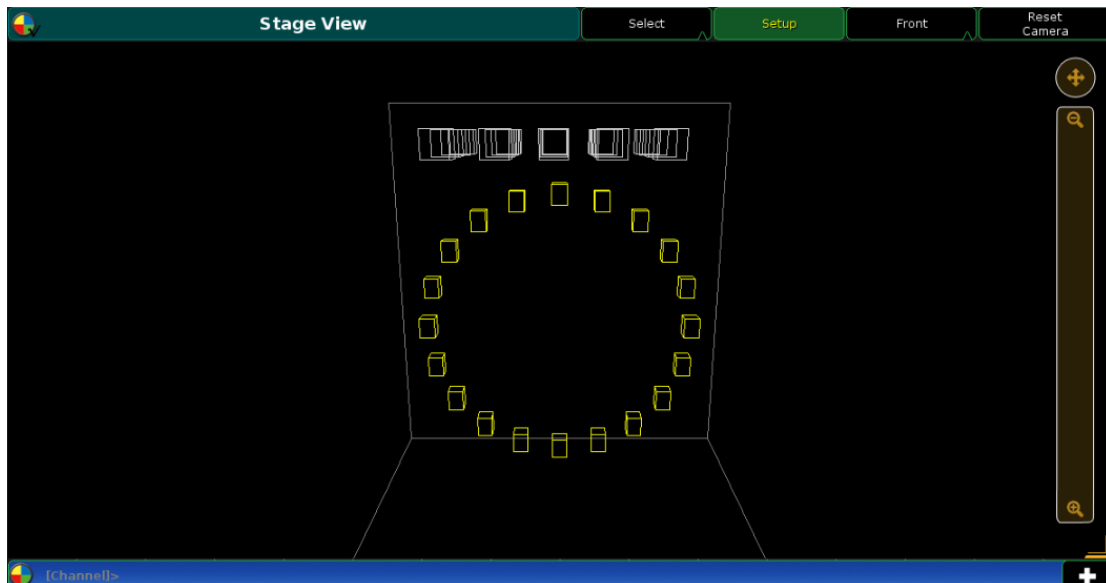


, 在 Radius

Start/Radius End/Angle Start/Angle End 框中输出相应的数值, 点击应用

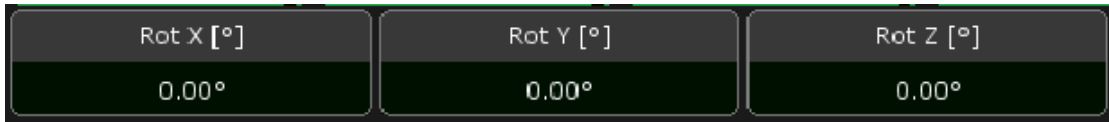


出现 如 果 舞 台 界 面 :



通

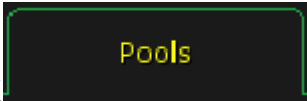
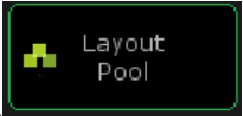
过




对话框来设置灯具的摆放角度.

6.9

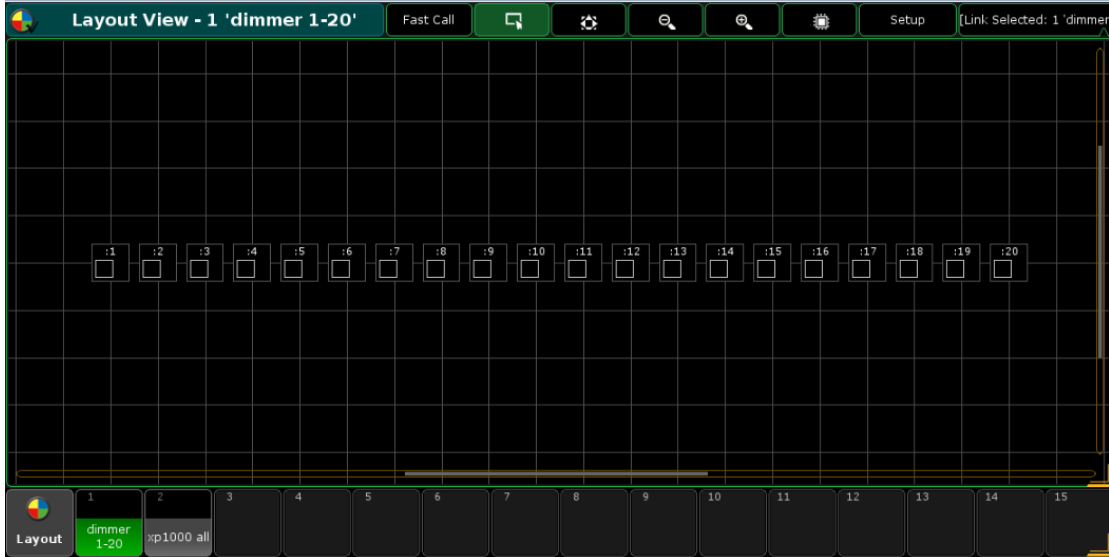
灯位布局

点击屏幕空白处,点击集合按钮 , 点击布局池 , 出

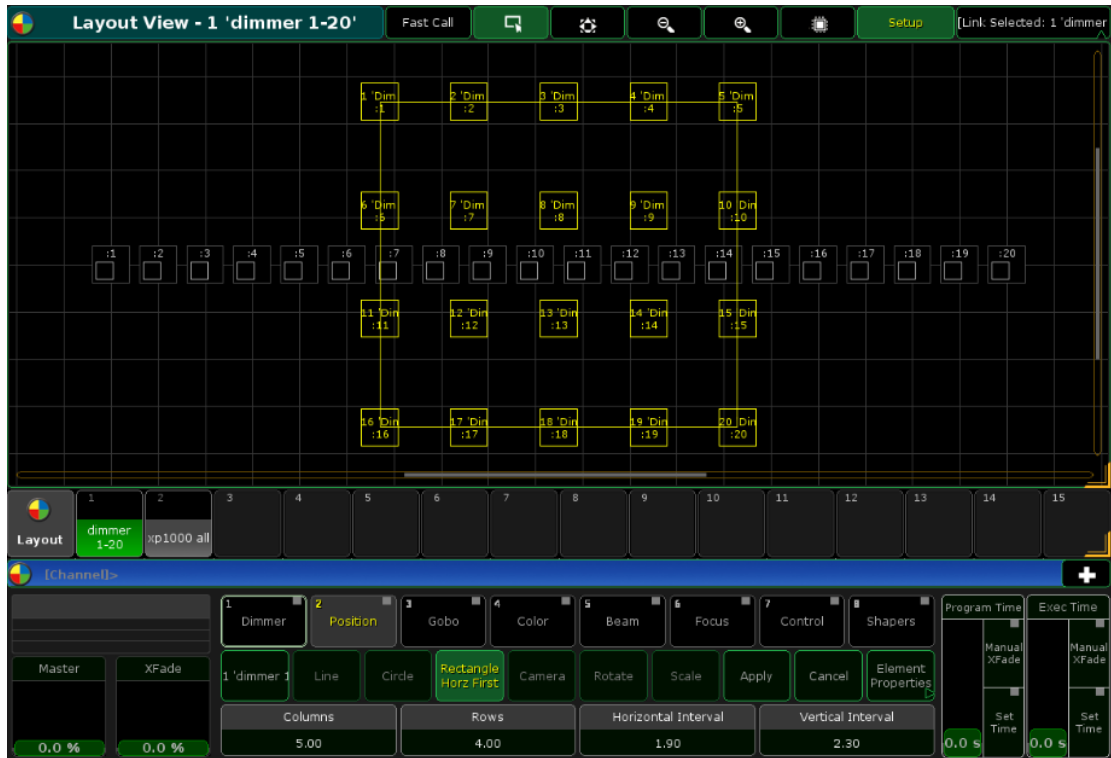
现界面: , 选择要布局的灯具, 按 “Store” 键, 点击布局池里的空白处, 此时, 已将灯具存储到布局按钮里面.

在  里面选择 , 可以查看布局或重新排列灯具.

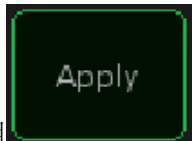
例如:



将 20 台 常 规 灯 排 列 成 5x4 的 矩 阵 ,

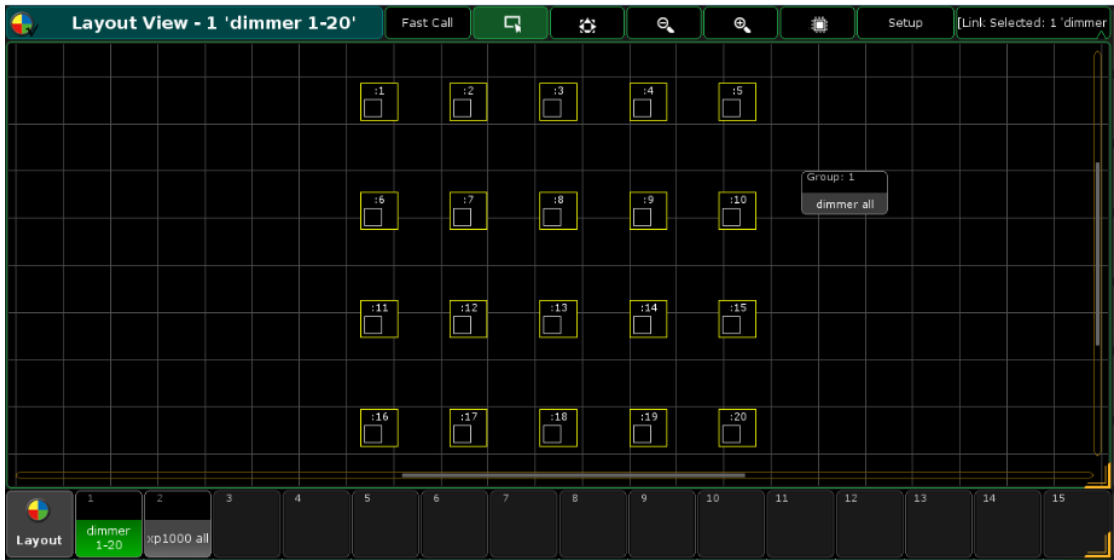


点击 **Setup** 按钮,再点击 **Rectangle Horz First** 按钮,用多功能编码器设置对应参数



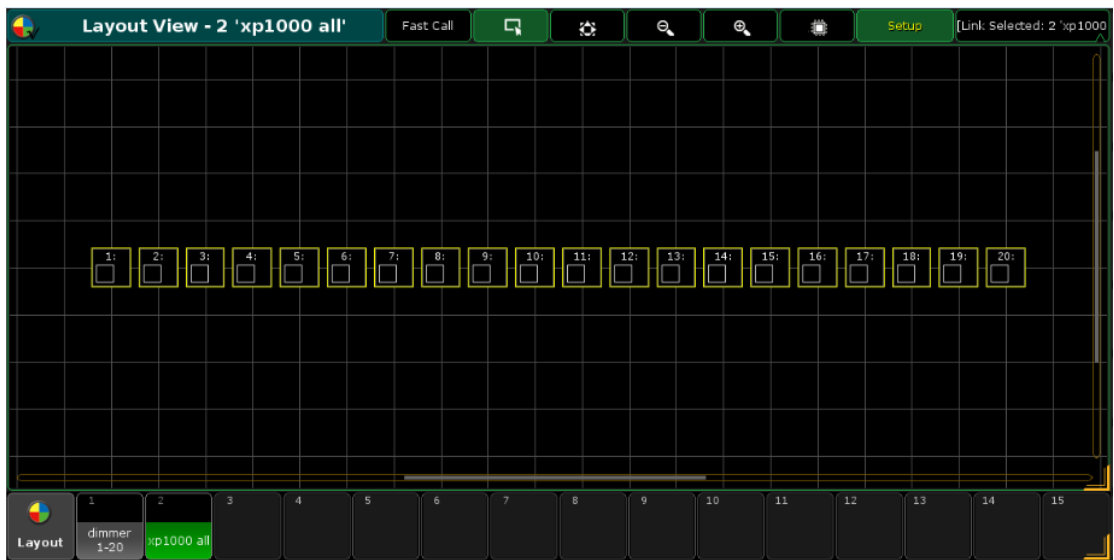
完成后点击应用

在布局池中添加一个组,按 “**Assign**” 键,再选择组,点击布局池空白处,出现界面:

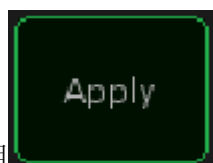


增加一组 XP1000 的布局.

选 取 灯 具 ,

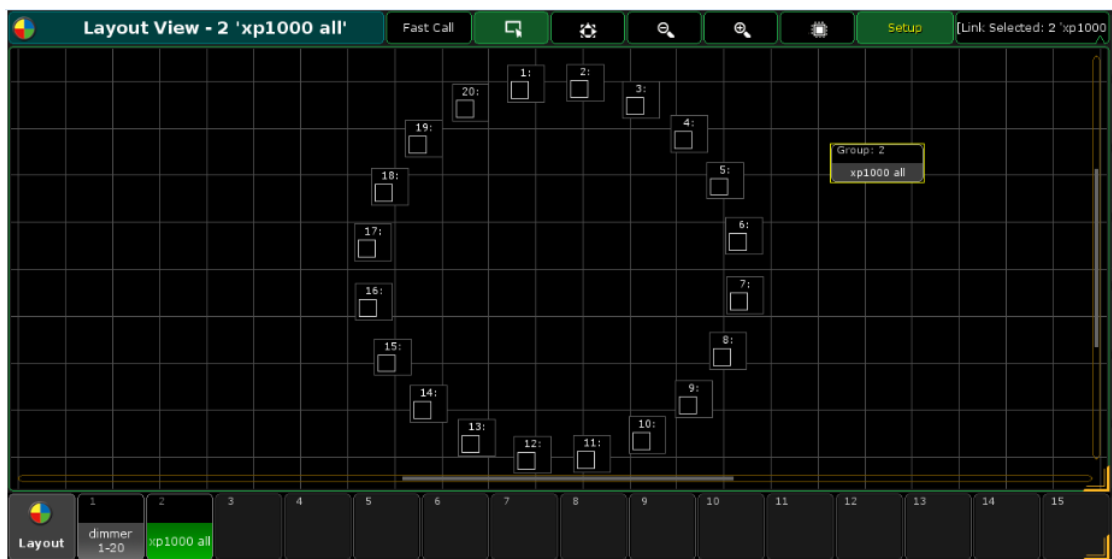


点 击 按钮 , 用 多 功 能 编 码 器 设 置 对 应 参 数



完 成 后 点 击 应 用

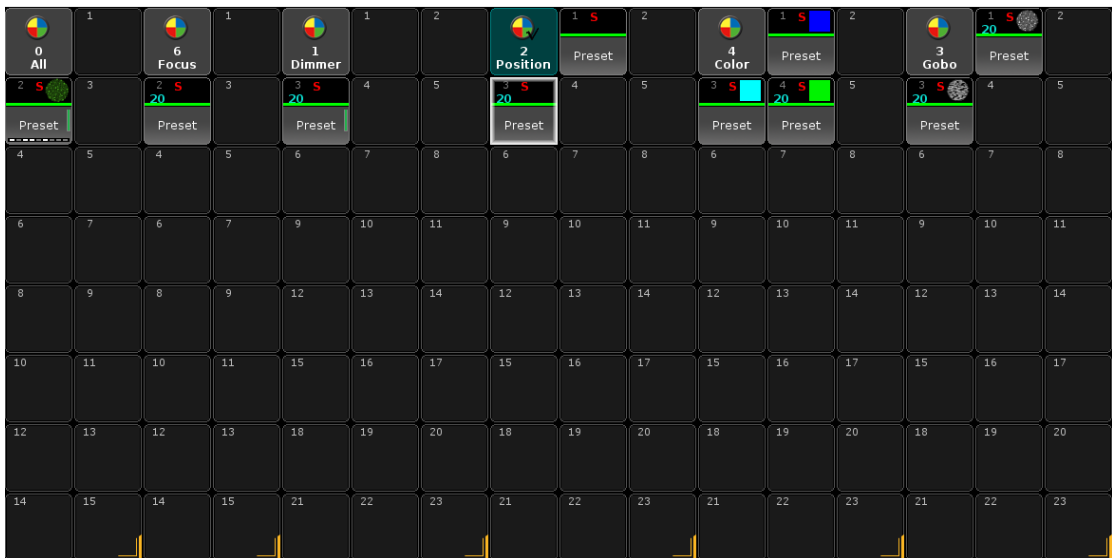
在布局池中添加一个组，按“Assign”键,再选择组,点击布局池空白处，出现界面：



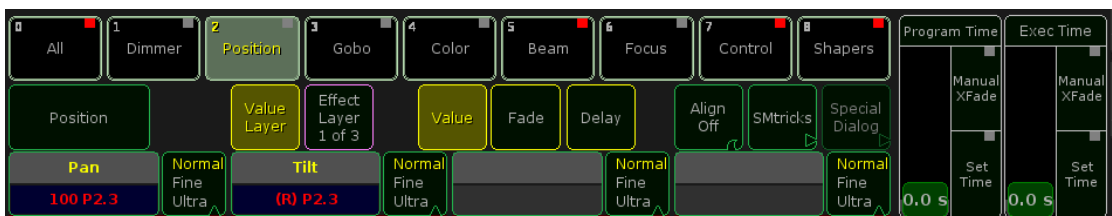
6.10

创建和使用素材

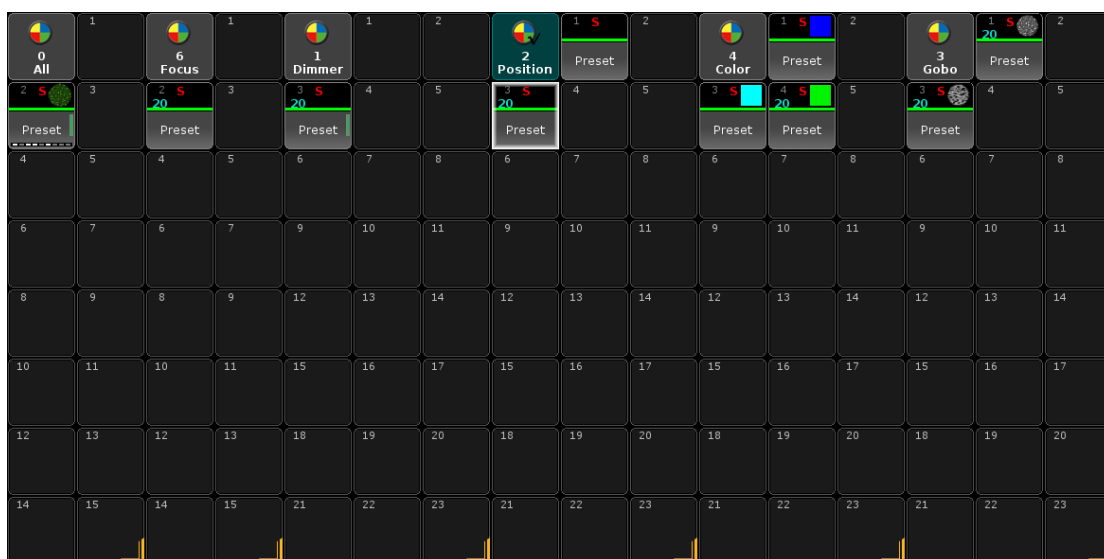
创建：在“预置”(中选择你所需要创建的灯具属性如“亮度”、“位置”、“图案”、“颜色”等：



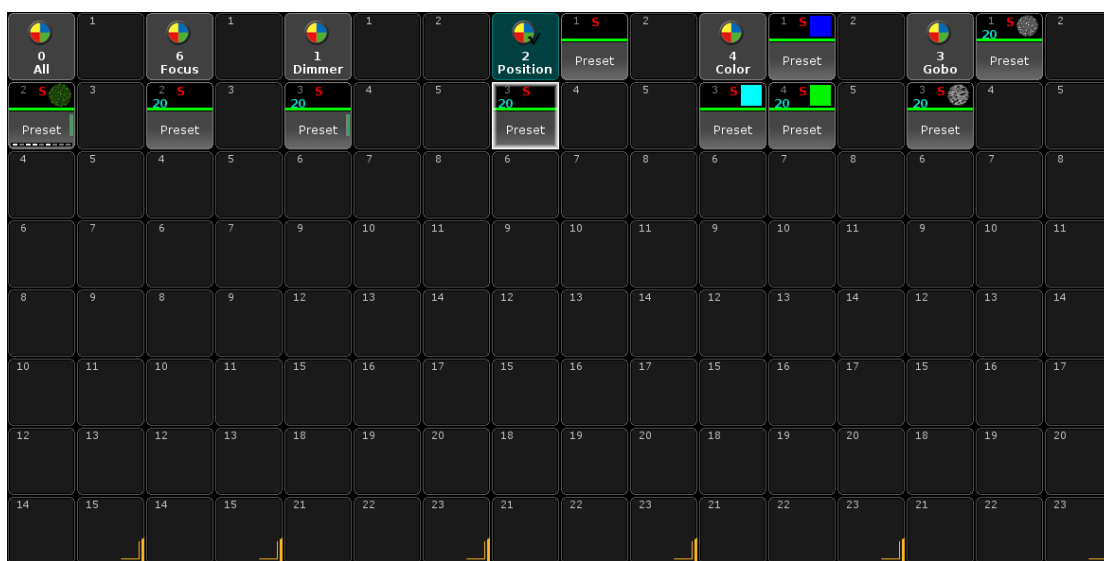
以储存“颜色”素材为例，首先选择需要储存素材的灯具，然后选择需要储存素材的属性，调整控制转盘到您所需要的颜色：



按“**Store**”存在“颜色”清单的空白处：

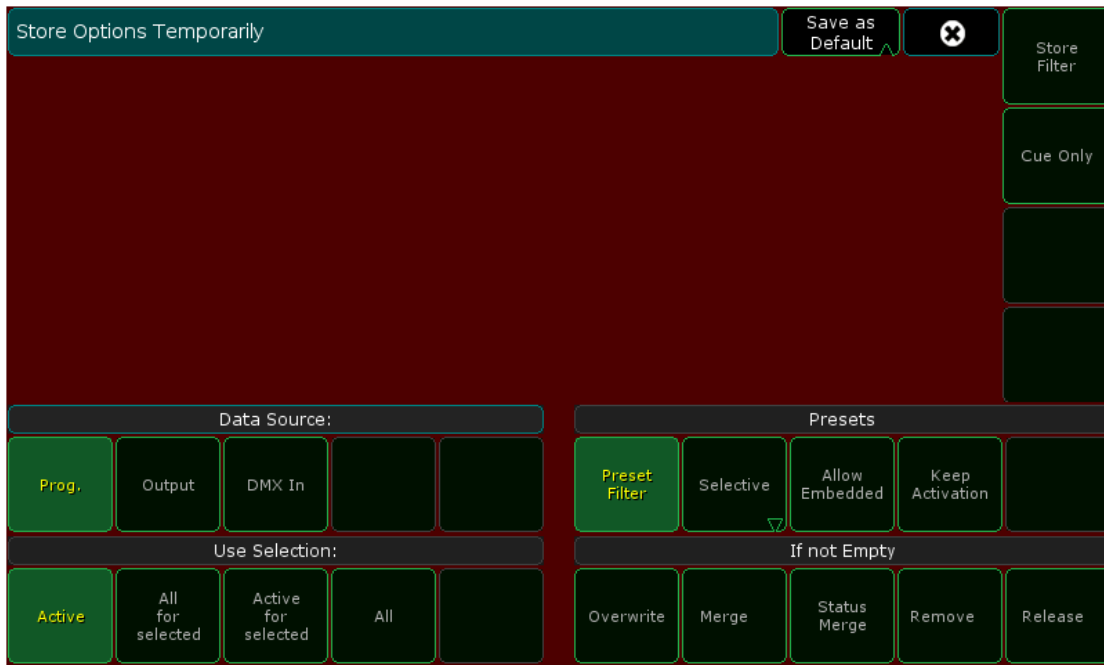


为了方便，我们可以选中素材，直接敲击键盘对命名进行修改。同样，我们可以继续做其它的素材，如：“亮度”、“位置”、“图案”等等：



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：



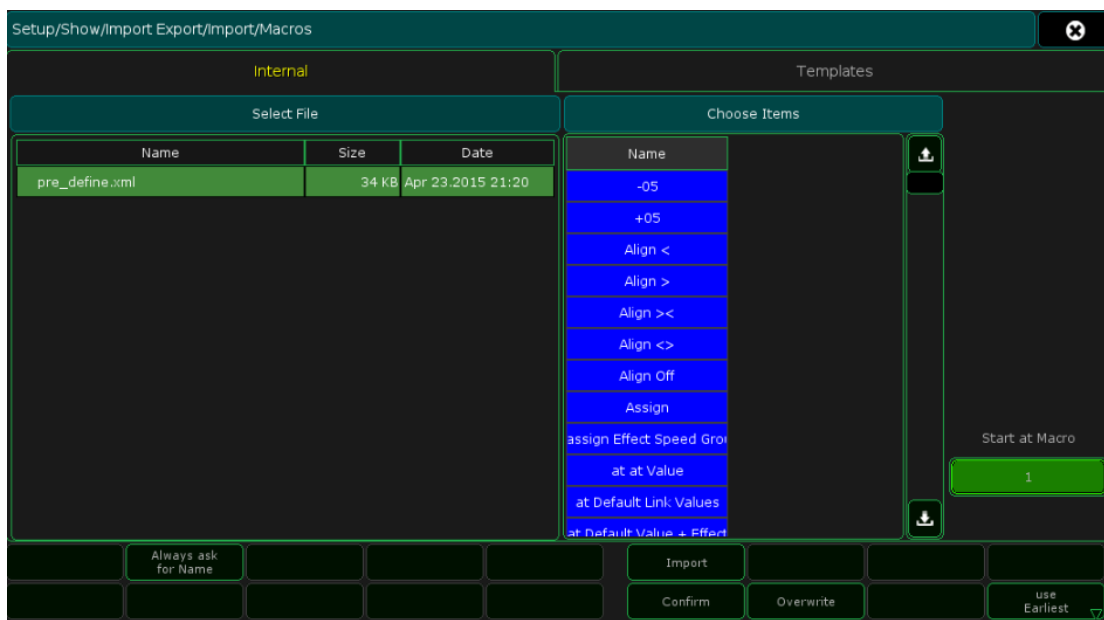
我们需要在“预置”栏里点击第二个框进行设定：
 “通道域的”(U)：这类素材针对所有的灯具使用
 “选中的”(S)：指素材运用只针对所选择的灯具
 “全部”(G)：指素材运用只针对一种类型的灯具

6.11 灯具的调试

6.11.1

灯具的单、双选择

按“**Setup**”键，在“节目”栏中选择 **Import Export** →
Import (导入) → **Macros** (宏) 进入界面：



在“Select File”（选择文件）点击文件名，在“Choose Items”（选择项目）中分别选择“Odd”（单）和“Even”（双），再分别点击 **Import** 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：



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

6.11.2

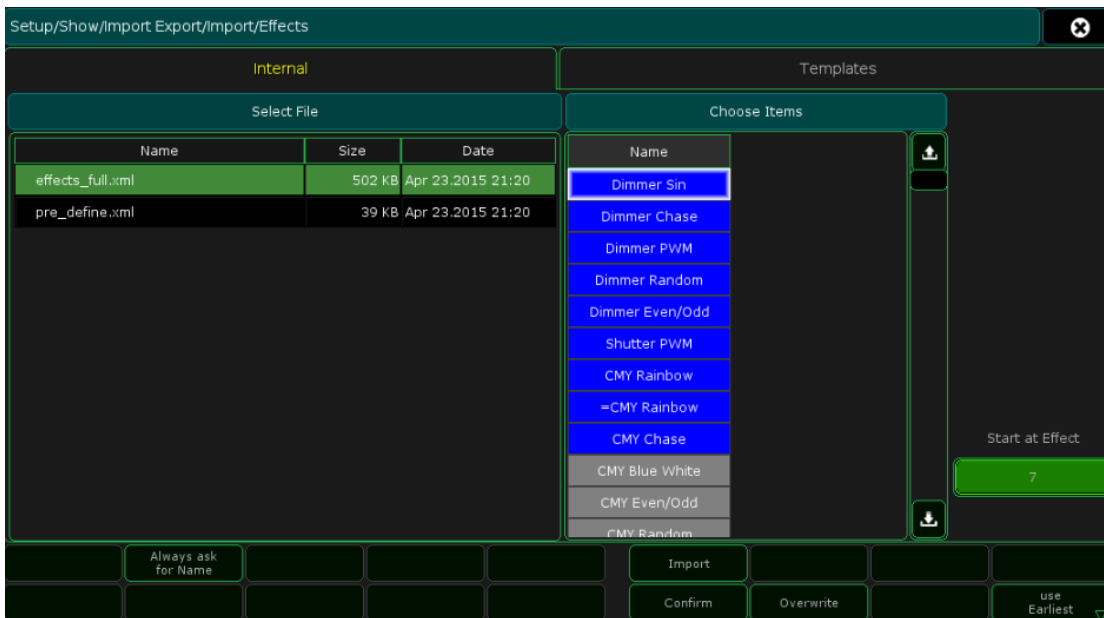
逐步点灯（查看灯具）

首先，按“**Highl**”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。

6.11.3

内置效果的调用（以跑灯、单双跳为例介绍）

按“**Setup**”键，在“节目”栏中选择 **Import Export** → **Import**（导入）→ **Effects**（效果）进入界面：

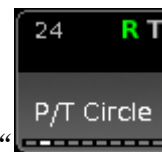


在“Select File”（选择文件）点击文件名，在“Choose Items”（选择项目）中把所有的效果选中，然后点击“**Import**”导入。

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：



调用：选择您所需要做效果的灯具，点击篮框中的效果即可：



如：点“**Dimmer Chase**”（跑灯效果）、“**Dimmer Even/Odd**”（单双跳）或“**P/T Circle**”（划圆）

等效果，我们可以用控制转轮调整它的“速度”、“中间值”、“大小”、“相位”：



6.11.4

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

择需要展开的灯具，然后按“**Align**”键或点屏幕上的“Align”变化为“**Align** ><”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。

6.11.5

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”）。

6.12

编辑 Cue

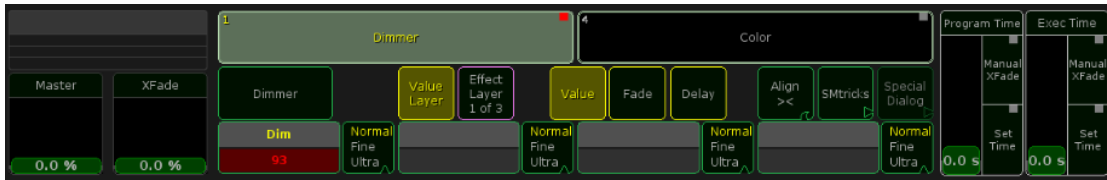
6.12.1

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):



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:

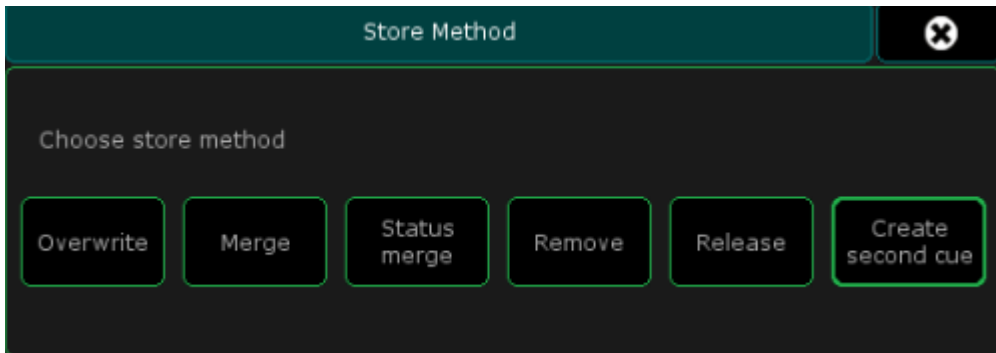
如果您想要修改一个推杆上 Cue，可以先按想要修改的 Cue 推杆上的执行键，然后调整灯具属性，再按“**Update**”键进行更新即可。

如果您想删除一个执行键，您可以先按“**Del**”键，再按下您所删除 Cue 的执行键即可。

6.12.2

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:



我们选择“**Create second cue**”。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“**Oops**”(后悔)键撤销。长按“**Oops**”键, 打开多步可撤销界面, 可以撤销多步)

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	Name	Trig	Trig Time	Fade	Out Fade	Delay	Out Delay	Snap Perc	MIB	Mo AE	Cmd	Cmd Delay	Loop	Ltime	Lcou	Path	Info	I.Delay	I.Fade
1	Cue 1	Go		0					*										
2	Cue 2	Go		0															
3	Cue 3	Go		0															
4	Cue 4	Go		0															
5	Cue 5	Go		0															
6	Cue 6	Go		0															

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；

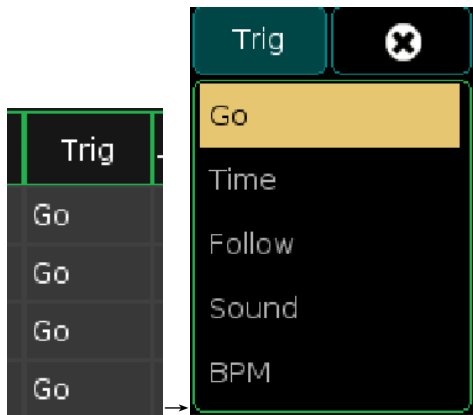
暗场移动: 指在暗场中移动灯具的位置；

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"):

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:

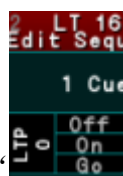
在“Sequence Executor”工作表中，点击你所想修改的 Cue 的时间参数，在对应的弹出

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

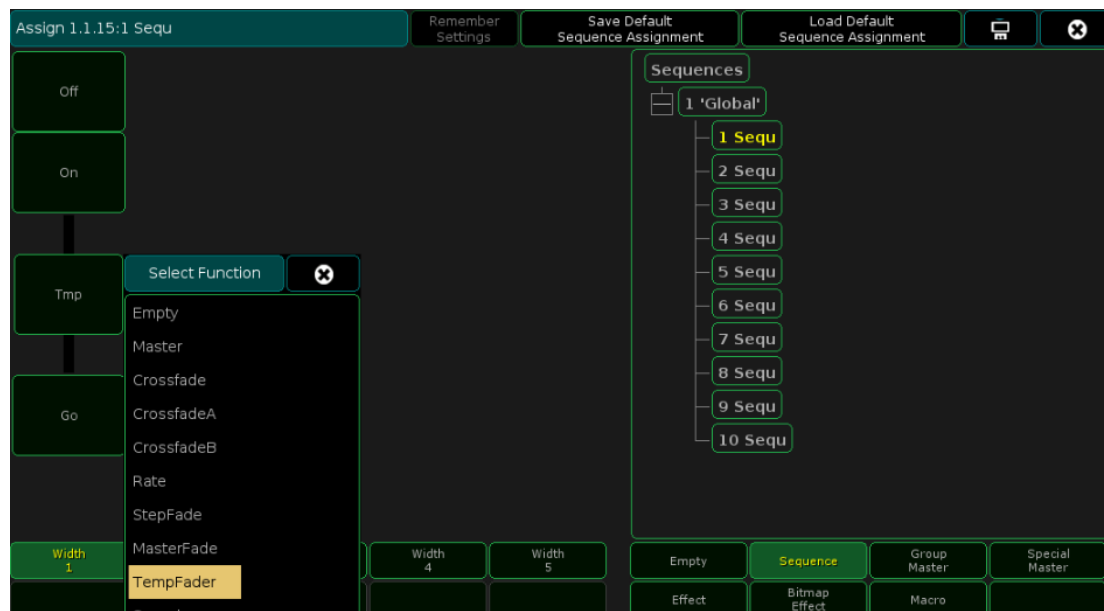
首先做一个定点光并存入第一个推杆，然后再做这个定点光移动路径中终点的定点光并存入



第二个推杆。再点击第二个 Cue 图中红色部分 “**LTP**”，或者点击 Assign 按键之后，再点击相应推杆的按键，出现界面：



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



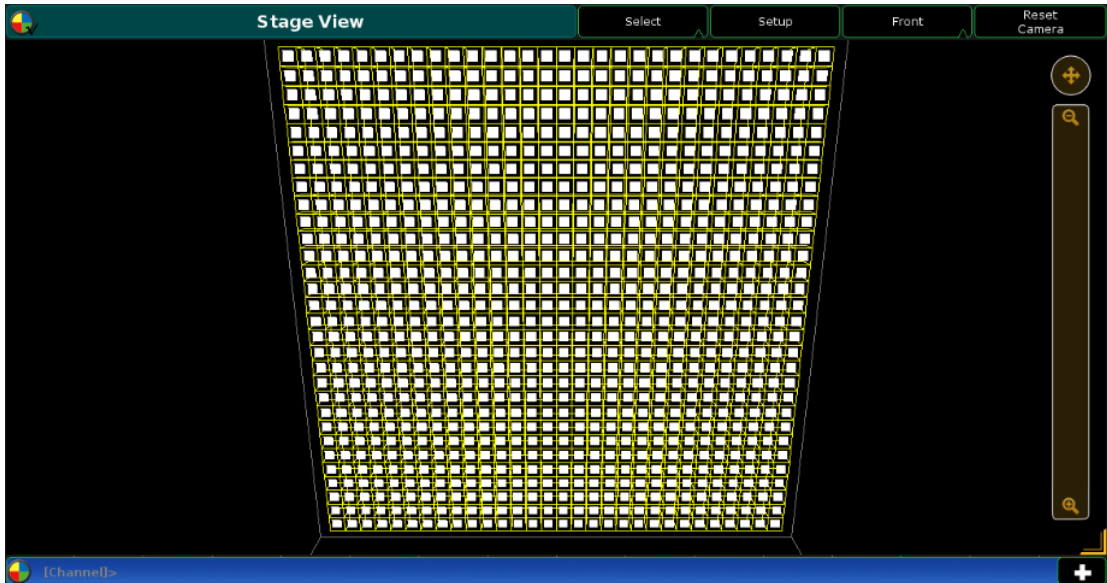
详细的按键以及推杆的可选功能说明，请参考最后的附录部分。

6.13

位图效果

在集合  里面,点击位图效果 ,

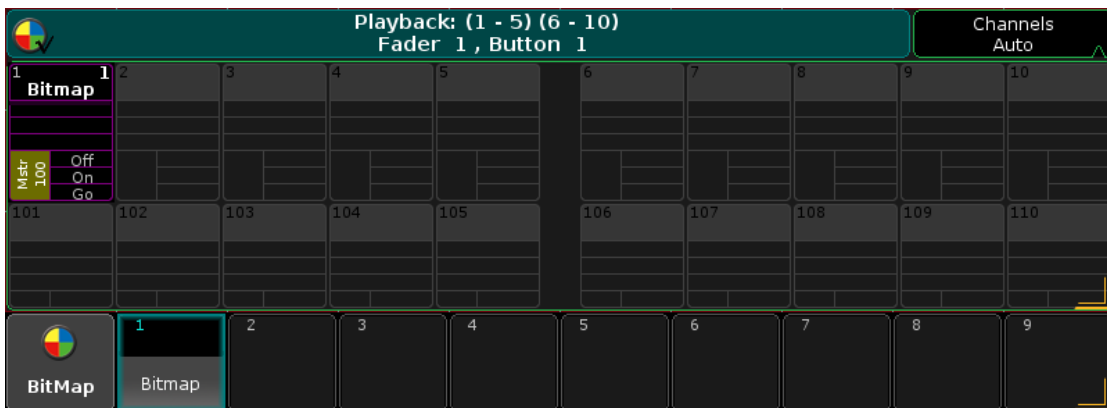
以 900 台 ACME RGB 的 LED 灯为例,排列成 30X30 的矩阵,



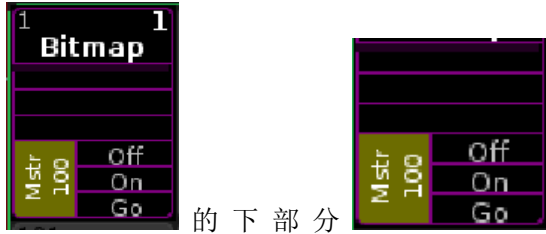
全选灯具并全亮,按“**Store**”键,再按两次“**Effect**”键,

现出对话框 ,按数字键 1,再按 PLEASE,将位图效果保存

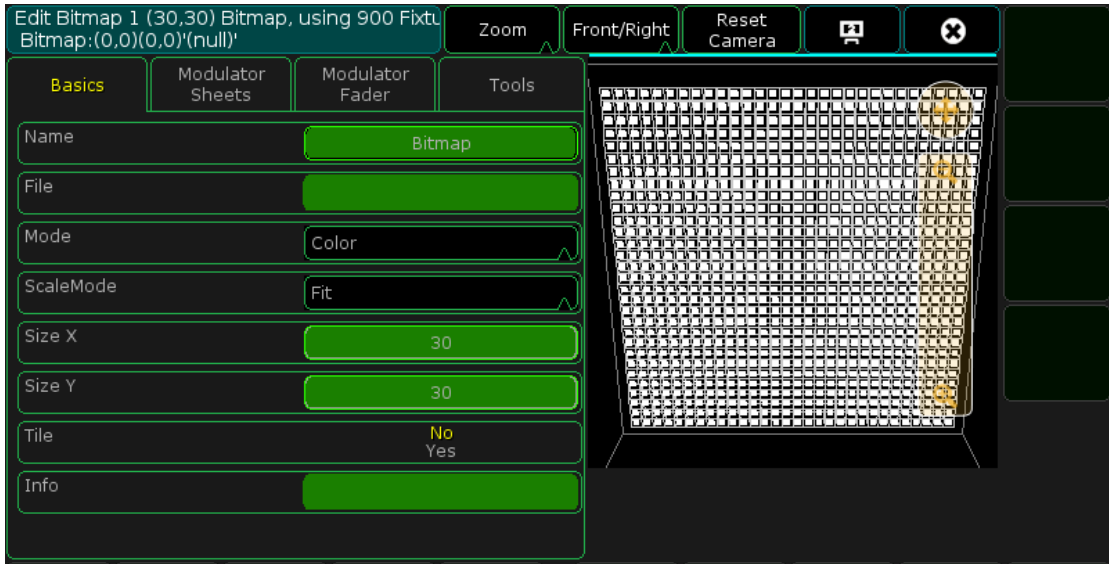
到位图效果 1. 按“**Assign**”键,点击位图效果 1 ,再按播放推杆“**1**”此时,已经 将 位 图 效 果 分 配 到 播 放 推 杆 1,



,添加位图效果的图片.

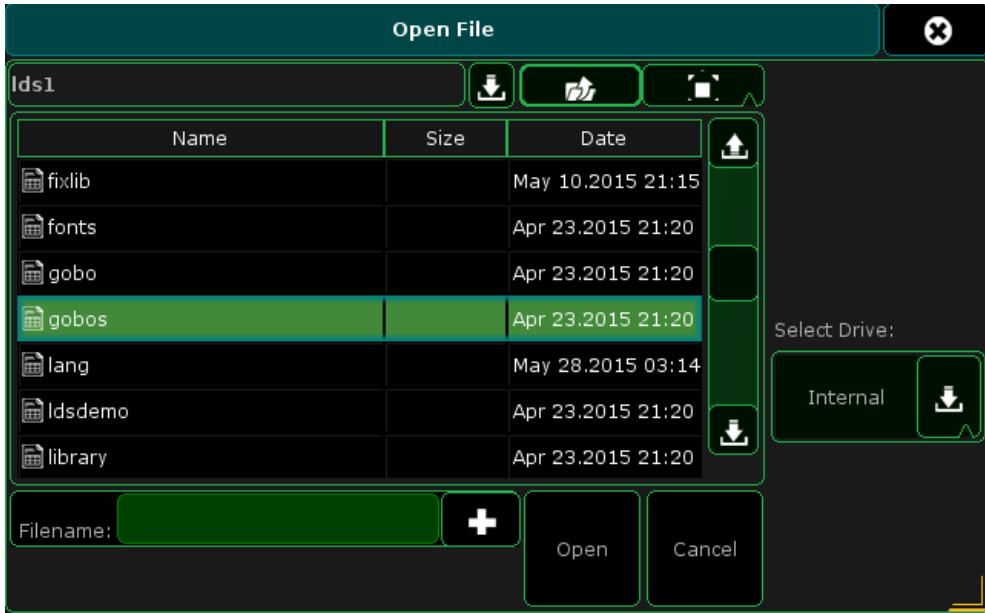


点击屏幕上播放推杆的下部分，出现界面：

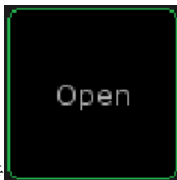
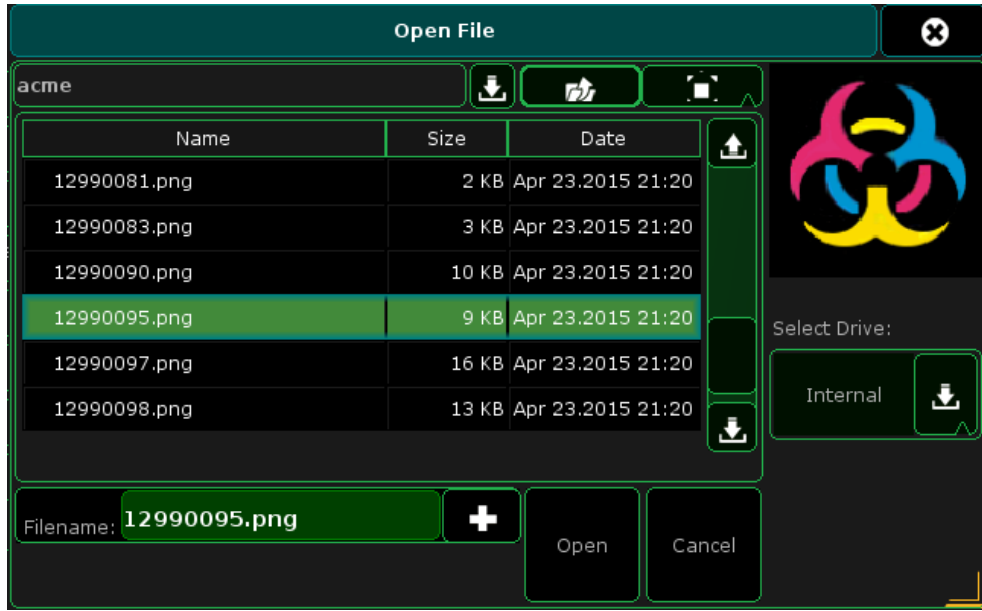


点击，选择图案，如，到

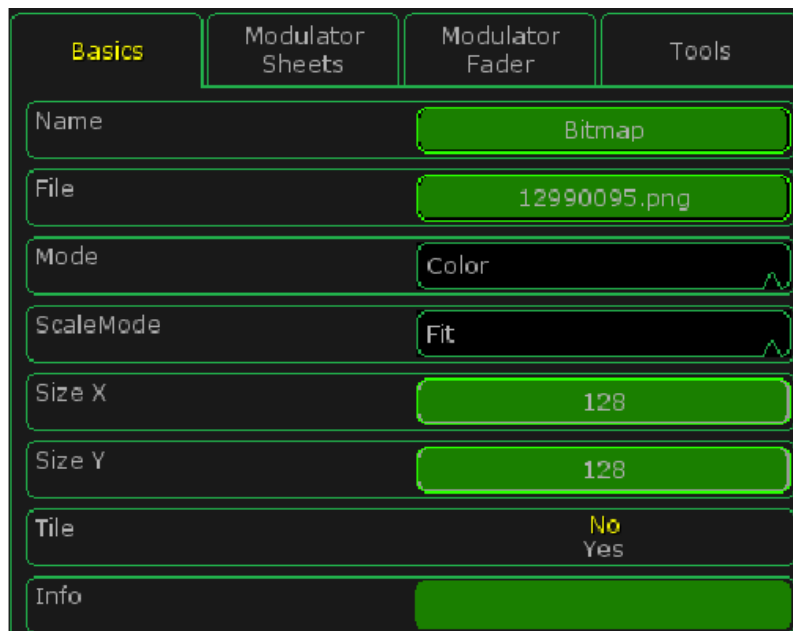
GOBOS 里 选 取 图 片 ，



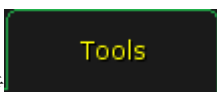
如：



点击  ,在 Size X(128)和 Size Y(128)里



置图片的规格,



点击  ,选择图片的

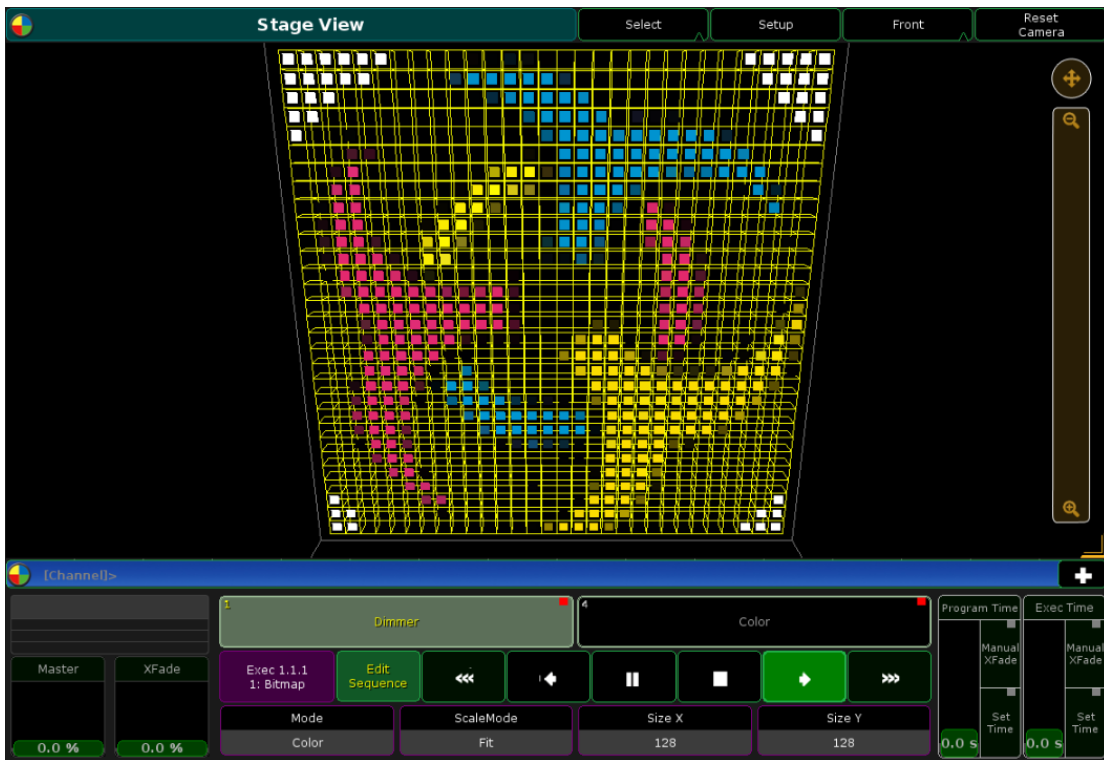


播放效果

, 点击播放



, 出现界面.

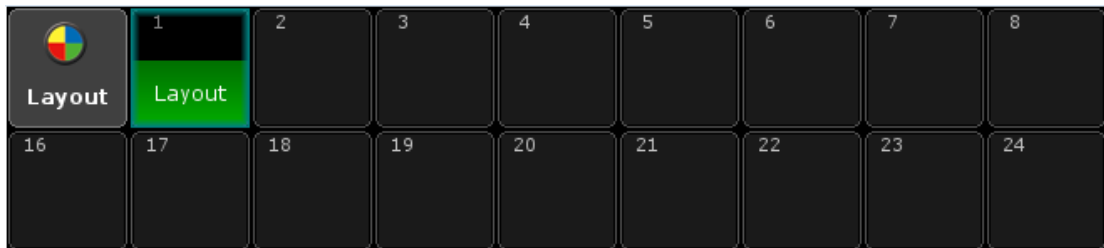


6.14

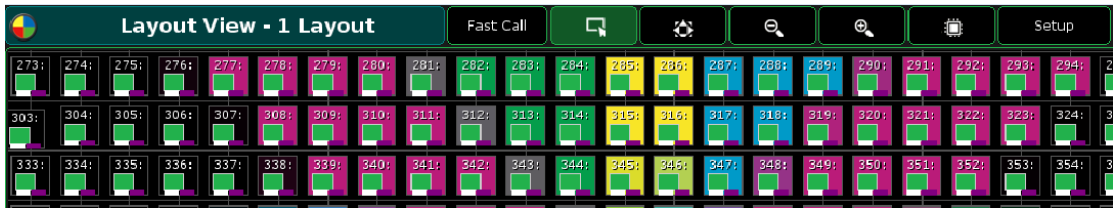
灯位布局

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:

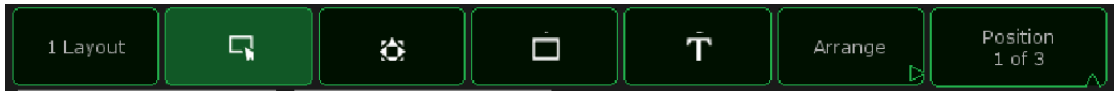


在 “其它” → “布局视图” 中, 选择需要保存的 “Layout” (布局):



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）；

6.15

创建使用时间码

5.15.1

在“时间码”中按“**Store**”点空白框，创建一个新的 Timecode：



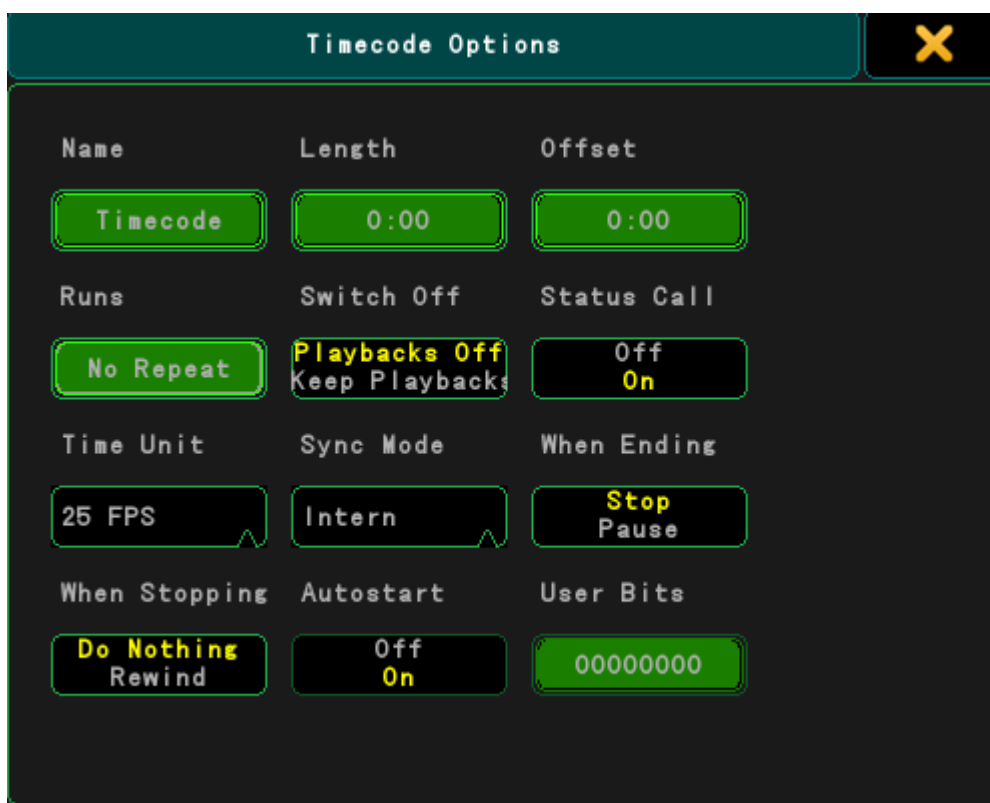
5.15.2

先按“**Edit**”再点击新建的“Timecode”进入编辑界面：



6.15.3

点击“Options”（选项）进入选项界面：



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（指控制台自带的同步方式），如过用 MIDI 触发时间码，则

选择 MIDI 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”);

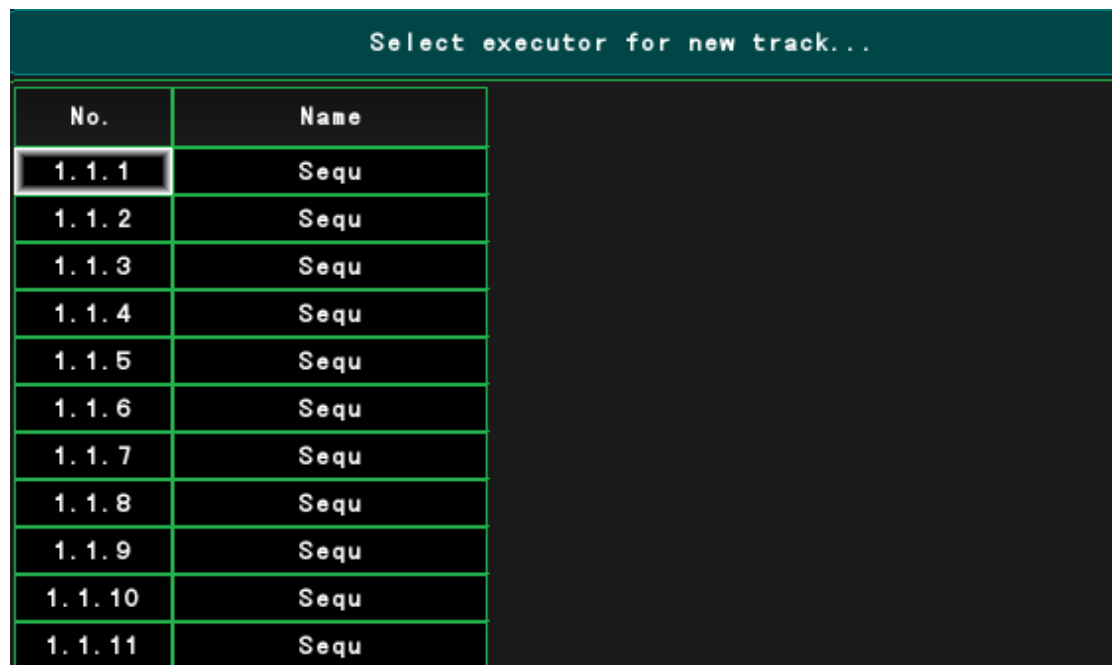
6.15.4

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：




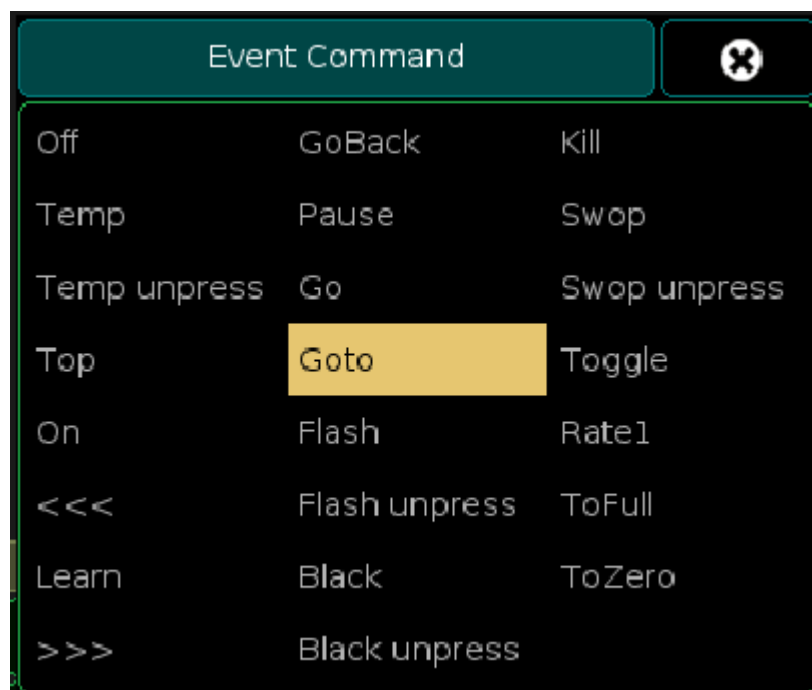
点击 “Add New track”（添加新的轨道）进入界面，选择需要添加的 Q 场：



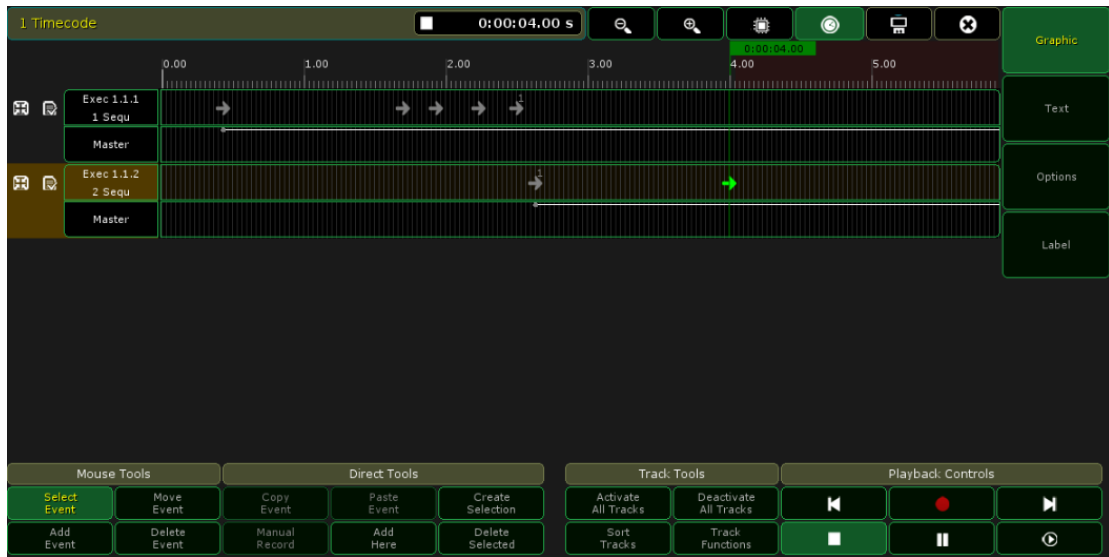
先点击“Add Event”（添加事件）将 Q 场加入在所需的时间点上：



右击  或在主屏上点击 “” 选择此 Q 所使用的方式：比如“GOTO”（走）、“Off” 关闭 Cue：



可将 Cue 添加进每个时间点所需要的帧上。



做好以后，我们可以点击“”（播放按钮）完成 Timecode 的编辑。

6.15.5

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。

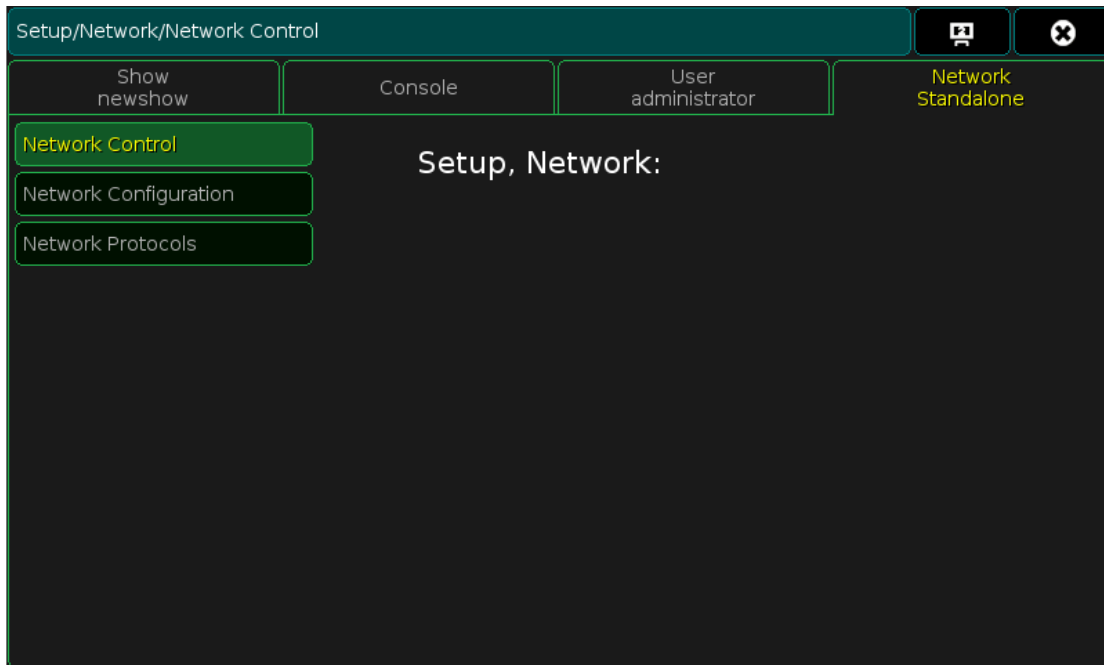
6.16

网络连接

6.16.1


ArtNet 设备连接

按“”键，点击出现界面：

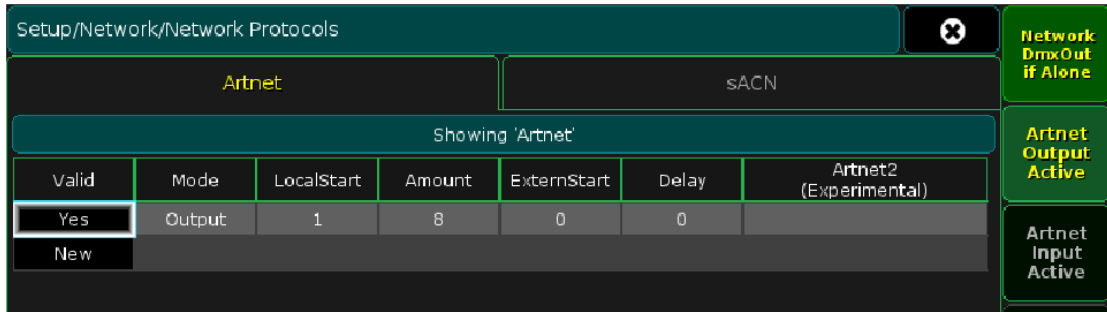


点击  ,再点击  ,此时,右上角的 Standalone 变成 Master,从独立状态变成主机状态,只有主机状态才有 ArtNet 网络信号输出.



点击  ,退出网络控制,点击网络协议



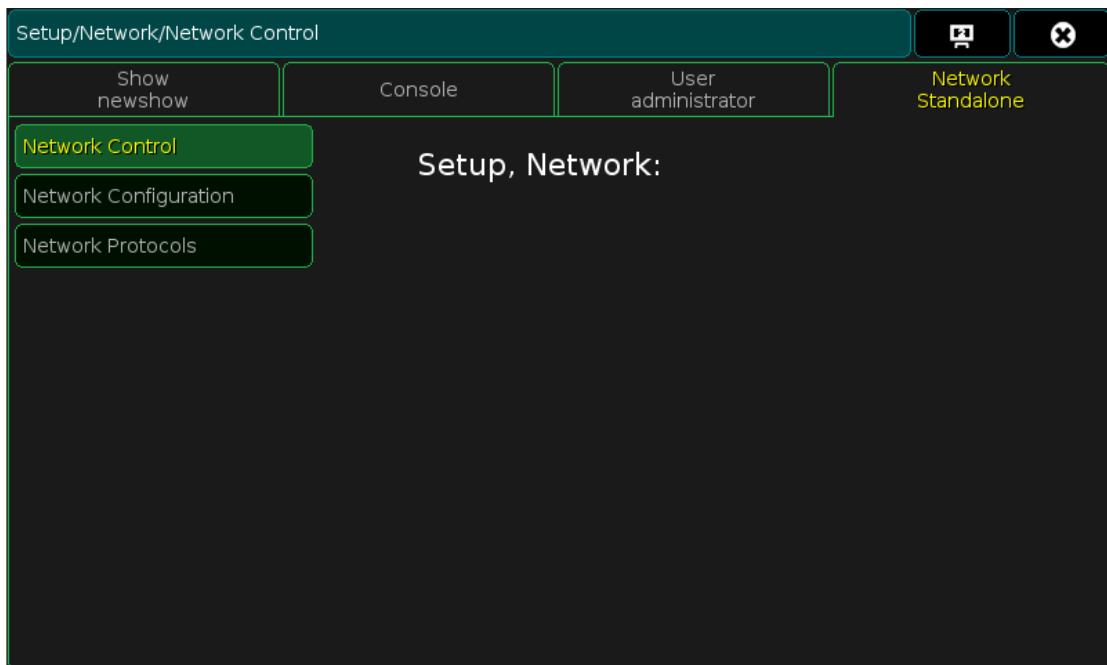


激活单机 DMX 输出和 Artnet 输出,如果激活,字体为黄色.
系统设置

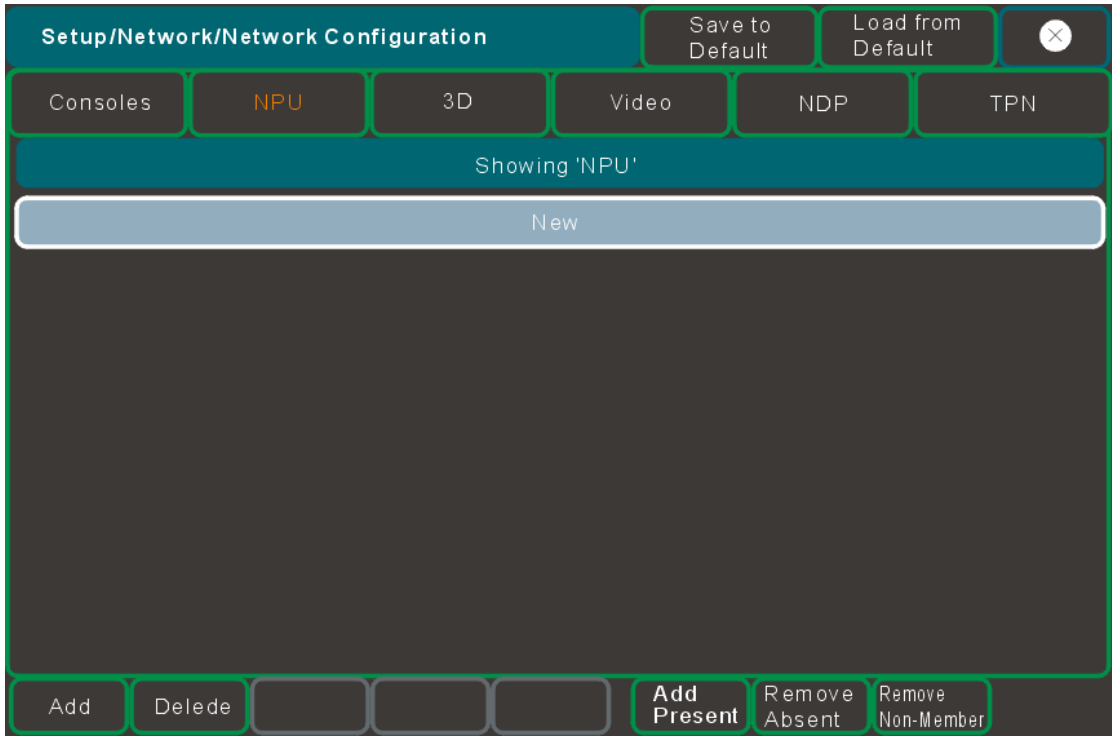
6.16.2

NPU 设备连接

按 “ **Setup** ” 键 , 点击 **Network Standalone** 出现界面 :



点 击 **Network Configuration** , 出 现 界 面 :



点 击 **Add Present** , 出 现

IP	Name	Sessi Memb	XLRA	XLR B	XLR C	XLR D	XLRE	XLR F	XLR G	XLR H	Version
192.168	tbconsole	YES	Out 1	Out 2	Out 3	Out 4	Out 5	Out 6	Out 7	Out 8	3.7.9.1
NEW											

点 击 **YES** , 再 按 右 边 第 五 个 功 能 编 码 器 确 认 . 出 现 界 面 :

IP	Name	Sessi Memb	XLRA	XLR B	XLR C	XLR D	XLRE	XLR F	XLR G	XLR H	Version
192.168	tbconsole	YES	Out 1	Out 2	Out 3	Out 4	Out 5	Out 6	Out 7	Out 8	3.7.9.1
NEW											

此时,NPU 连接成功,XLR A~XLR H 端口上的 Out 1~Out 8 可以修改成 Out 7~Out 14.

Showing 'NPU'										
IP	Name	Sessi Memb	XLRA	XLR B	XLRC	XLR D	XLRE	XLR F	XLR G	XLR H
192.168	tbconsole	YES	Out 7	Out 8	Out 9	Out 10	Out 11	Out 12	Out 13	Out 14
NEW										

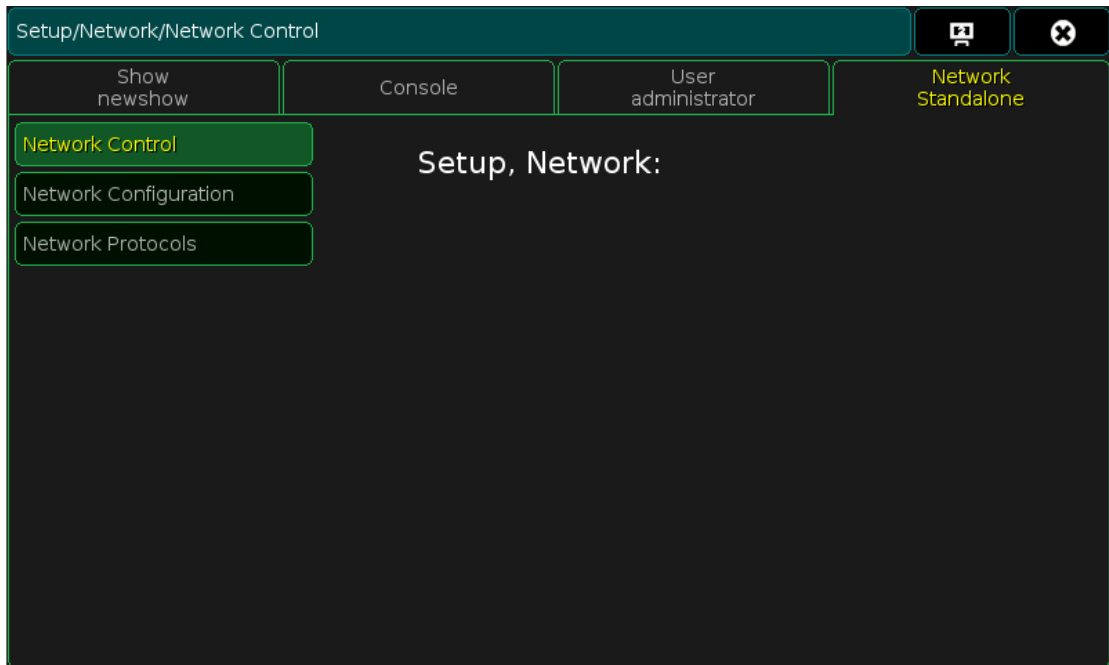


点击 **Remove Absent** 可以移除 NPU 连接.

6.16.3

两台 A1 联机

按 “ **Setup** ” 键，点击 **Network Standalone** 出现界面：



点 击



LDS-Net Control(Consoles only) Standalone

Sessions				Stations				
ID	Name	Master IP	Type	IP	Status	Name	Version	Type
	Unconnected			192.168.10.19	Standalone	tbconsole	2.4.3.2	Console
				192.168.10.21	Standalone	tbconsole	2.4.3.2	Console

Session Id: 1 Station IP: 192.168.10.19

Session Name: eventdemo Station Name: tbconsole

TTL: 8 Station Priority: Normal

Station Invitation: Enabled Disabled

Start/Join Session Leave Session Invite Station Dismiss Station

选择要作为主机的 IP 地址 **192.168.10.19**, 点击 **Invite Station**, 右上角的 Standalone 变成 Master,

LDS-Net Control(Consoles only) Master

Sessions				Stations				
ID	Name	Master IP	Type	IP	Status	Name	Version	Type
	Unconnected			192.168.10.21	Standalone	tbconsole	2.4.3.2	Console
1	eventdemo	192.168.10.19	Console					

Session Id: 1 Station IP: 192.168.10.19

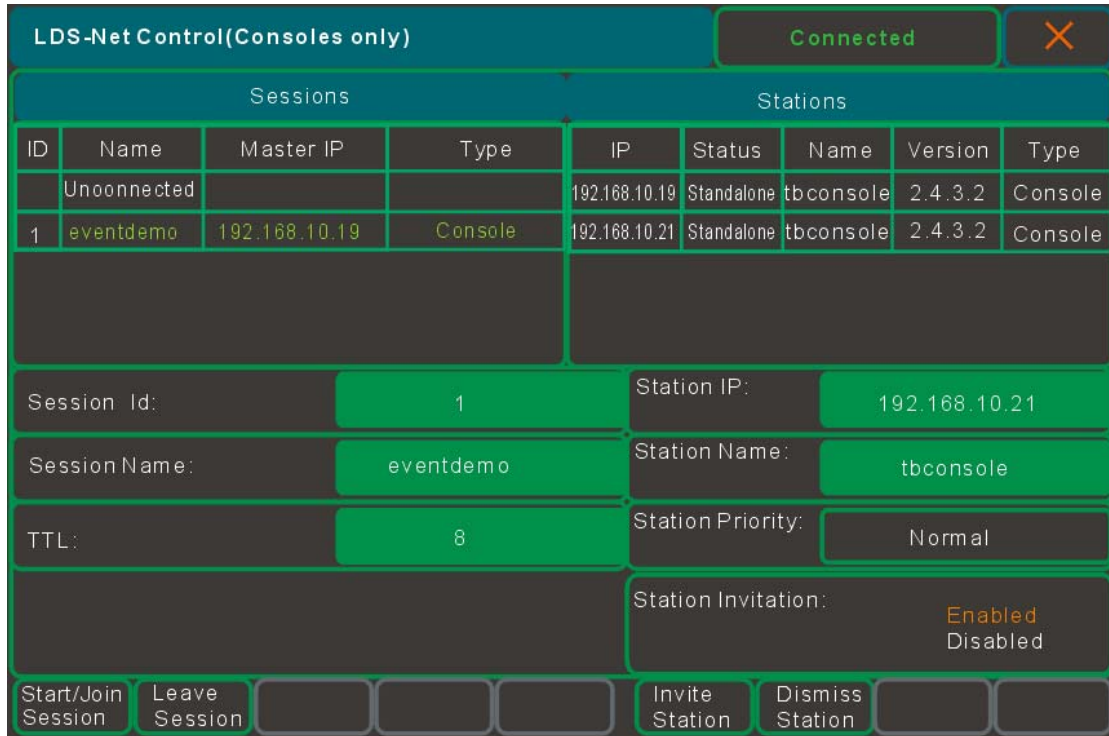
Session Name: eventdemo Station Name: tbconsole

TTL: 8 Station Priority: Normal

Station Invitation: Enabled Disabled

Start/Join Session Leave Session Invite Station Dismiss Station

另一台副机的右上角的 Standalone 变成 Connected,





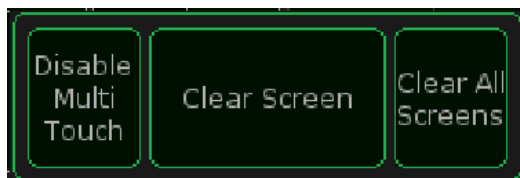
点击 **Dismiss Station**, 离开主副机连接.

6.17

常用按键操作说明

“**B.O.**” 键,总输出点控,点击时所有 DIMMER 通道输出为 0.

“” 键,长按 “” 键,屏幕下方出现下面内容



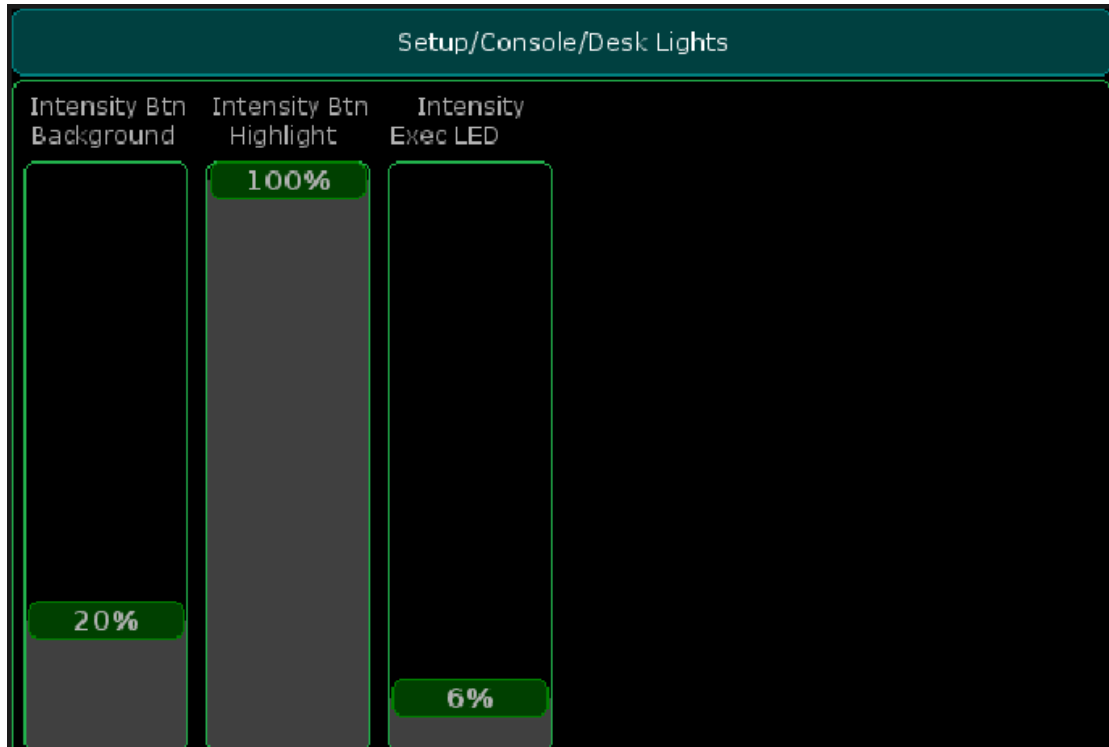
,可以设置轨迹球精度,清除屏幕.

7.系统设置

7.1

背景灯亮度设置

按 “ **Setup** ” 键，点击 **Console**，再选择 **Desk Lights** 出现界面：

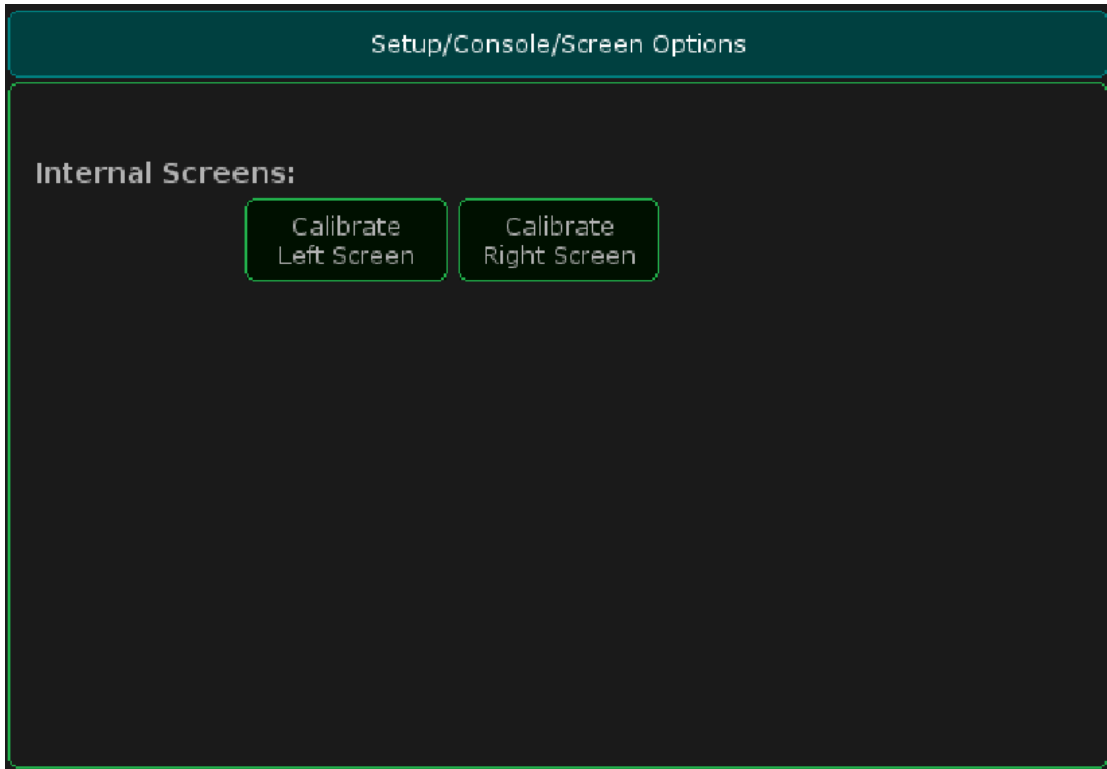


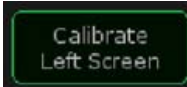
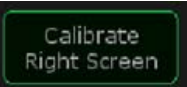
可以对应设置 Intensity Btn Background/按键背光亮度, Intensity Btn Highlight 按键高亮亮度, Intensity Exec LED 执行器 LED 亮度.

7.2

屏幕校正

点击 **Screen Options**，出现界面：



选择要校正的屏幕   , 点击每个圆圈的正中心位置



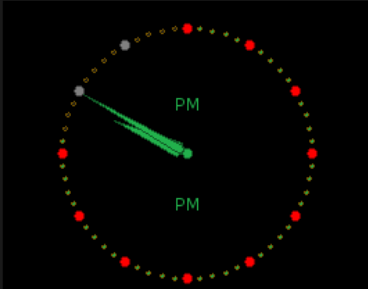
, 完成屏幕校正.

7.3

设置系统的日期和时间

点 击  , 出 现 界 面 :

Time		Date		Location	
Hour	21	Day	28	Timezone	1.00
Minute	50	Month	5	Longitude	-9.95
Second	46	Year	2015	Latitude	49.80



对应设置日期和时间.

7.4

用户配制(创建登陆用户)

点 击  , 出 现 界 面 :

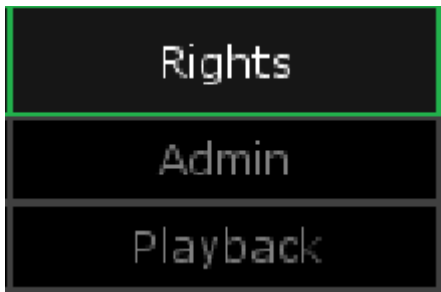
Showing 'Users'					
Name	Password	UserProfile	Rights	Logged In	Info
administrator	*****	Default	Admin	1	
guest		Default	Playback	0	
New					

Showing 'UserProfiles'				
No.	Name	Used	Logged In	Info
1	Default	2	1	
New				

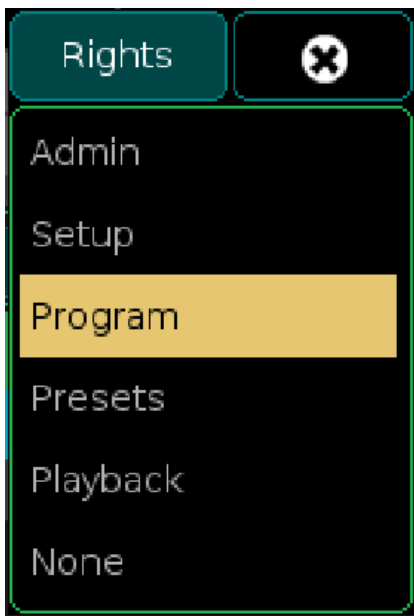
管理员帐户  名称和密码不能更改,密码为“admin”

小写,管理员帐户密码不能修改.

点击 **New** ，新建一个用户和用户密码，点击

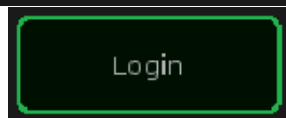
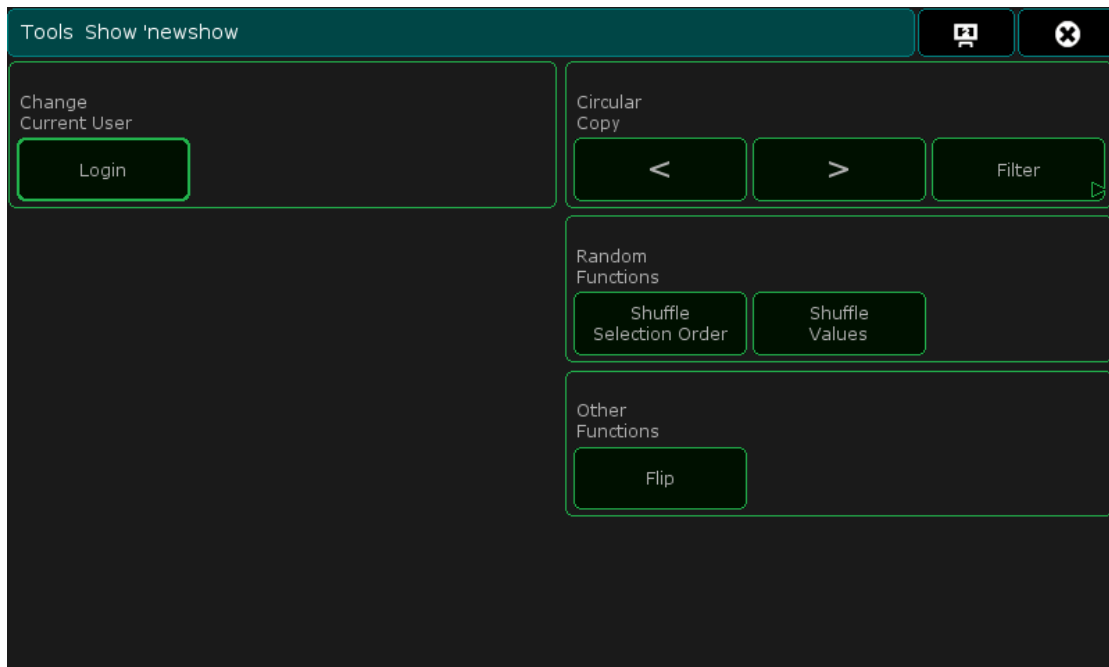


Rights 下面内容,可以设置用户的操作权限,

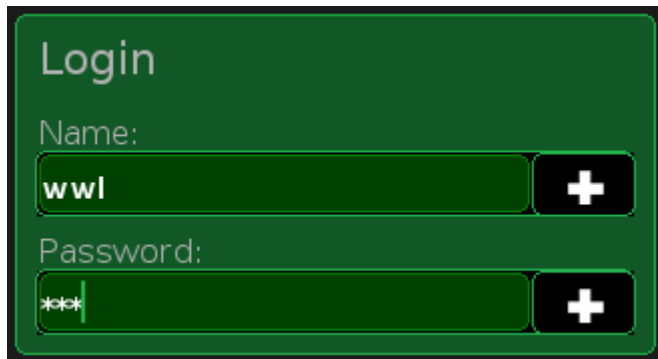


可以设置对应的操作权限.

登陆用户，按 “ **Tools** ” 键 ，出现界面：



点 击 载 入 ， 出 现 界 面 ：



输入用户名和密码,完成用户登陆,
在大型演出的应用场合,多台控台联机,每台控台可以用不同的用户名登陆,在一个会话里面,
每个控台独立编辑不同的素材和效果.

8 附录

8.1 执行按钮可设定功能说明

- 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;

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;

Off: 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%。

8.2 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；

8.3 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)。

8.4

按键功能介绍

按键	命令	说明
<<<	<<<	上一个忽略 Cue 时间
<<< <<<	Black	闭光一个执行器无时间
>>>	>>>	下一个忽略 Cue 时间
>>> >>>	Flash	点控一个执行器无时间
Align	Align "<"	从选择的第一个开始发散
Align Align	Align ">"	从选择的最后一个开始发散
Align Align Align	Align "><"	从选择的中心开始发散
Align Align Align Align	Align "<>"	从选择的两边开始发散
Align Align Align Align Align	Align Off	关闭发散
Assign	Assign	指派
Assign Assign	Label	重命名
AT	AT	到, Fixture 1 Thru 10 At 100
AT AT	Normal	设置选择的灯具到设置的值
AT (长按)	--	At 过滤器
Blind	Blind	打开/关闭现场编辑器为暗场
Blind (长按)	BlindEdit	暗场编辑模式
Bt Pg -	ButtonPage -	转到上一个按钮页面
Bt Pg - (长按)	ButtonPage 1	转到第一个按钮页面
Bt Pg +	ButtonPage +	转到下一个按钮页面
Ch Pg -	ChannelPage -	转到上一个常规灯页面

Ch Pg - (长按)	ChannelPage 1	转到第一个常规灯页面
Ch Pg +	ChannelPage +	转到下一个常规灯页面
Channel	Channel	常规灯对象
Channel Channel	Dmx	DMX 对象
Channel Channel Channel	DmxUniverse	DMX 域对象
Clear	ClearSelection	在编程器中取消选中的灯具
Clear (长按)	ClearAll	释放所有并清除编程器
Clear Clear	ClearActive	在编程器中取消所有的激活数值
Clear Clear Clear	ClearAll	释放所有并清除编程器
Copy	Copy	复制
Copy Copy	Clone	克隆
Cue	Cue	场景对象
Cue Cue	Part	部分场景
Delete	Delete	删除
Delete Delete	Remove	移除
Delete Delete Delete	Release	释放
dot	dot	例如 Move Cue 1.1 AT 1.999
dot dot	Zero	设置选择的灯具亮度为 0
Down	--	向下翻到最后一个活动窗口
Edit	Edit	编辑
Edit + Next/Previous	--	在编程器加载下一个/上一个场景
Effect	Effect	效果对象
Effect (长按)	--	运行效果临时视图
Effect Effect	Bitmap	位图对象
Effect Effect Effect	Form	图形对象
Executor	Executor	执行器对象
Executor Executor	SpecialMaster	特殊主控对象
Fd Pg -	FaderPage -	转到上一个推杆页面
Fd Pg - (长按)	FaderPage 1	转到第一个推杆页面
Fd Pg +	FaderPage +	转到下一个推杆页面

Fix	Fix	固定执行器
Fixture	Fixture	电脑灯对象
Fixture Fixture	Selection	实际编程器的选择
Full	Full	设置选择灯具的亮度到 100%
Full Full	--	加载高亮数值
Go -	Go -	上一个场景有时间控制
Go +	Go +	下一个场景有时间控制
Go + Go +	Unpark	解锁输出
Go+ Prvw	PreviewExecutor	预览 Cuelist
Goto	Goto	转到
Goto Goto	Load	加载
Group	Group	编组对象
Group (长按)	--	编组主控临时视图
Group Group	World	世界对象
Highlight	Highlight	高亮模式
Highlight (长按)	--	选择的高亮值在闪烁
IF	IfOutput	选择亮度值大于 0%的设备
IF IF	IfActive	选择在编程器中激活的设备
IF IF IF	IfProg	选择在编程器中有活动或取消活动值的设备
IF IF IF IF	If	例如 选中编组 1 和编组 2 中重合的灯
Learn	Learn	一个跑灯或效果的学习速度
Learn Learn	Rate1	设置一个执行器速率回到 1:1
List	--	切换 X 键到按钮执行器
A (长按)	--	切换视图页
A + 1	Presettype "Dimmer"	切换到 “Dimmer”属性
A + 2	Presettype "Position"	切换到 “Position” 属性
A + 3	Presettype "Gobo"	切换到 “Gobo 属性
A + 4	Presettype "Color"	切换到 “Color” 属性
A + 5	Presettype "Beam"	切换到 “Beam” 属性
A + 6	Presettype "Focus"	切换到 “Focus” 属性

A + 7	Presettype "Control"	切换到“Control”属性
A + 8	Presettype "Shapers"	切换到“Shapers”属性
A + 9	Presettype "Video"	切换到“Video”属性
A + dot	Default	设置选择的设备到默认值
A + dot	Default	设置任何对象的值或当前选择的到默认值
A + Effect	SyncEffects	在编程器中同步所有效果
A + Group	Layout	布局对象
A + List	List	在命令行中列出对象
A + Move	Replace(暂无此功能)	
A + Next	NextRow	选择下一行
A + Please	--	强制到命令行
A + Previous	PreviousRow	选择上一行
A + Previous + Next	AllRows	选择所有行
A + Previous + Set + Next	MATricksBlocks Off	分区关闭
A + Set + Next	MATricksBlocks +	分区+1
A + Set + Previous	MATricksBlocks -	分区-1
A + Store	Record	录制
A + Time Time Time	--	连接到效果
A + Update	ListUpdate	在命令视图中更新
A + View	Screen	屏幕对象
A + AT	Stomp	停止效果
A + AT + AT	Extract	提取
Macro	Macro	宏对象
Macro Macro	Timecode	时间码对象
Macro Macro Macro	Agenda	日程对象
minus	-	减去
minus minus minus ...	At - 10	亮度以 10%下降
Move	Move	移动
Move Move	Insert(暂无此功能)	
Next	Next	下一个

Off	Off	关闭数值或执行器
Off Off	--	关闭菜单临时视图
On	On	打开选择或场景
On On	Call	调出场景的状态
Undo	Undo	撤销
Undo (长按)	--	撤销历史临时视图
Page	Page	页面对象
Page Page	ChannelPage	常规灯页面对象
Page Page Page	FaderPage	推杆执行器页面对象
Page Page Page Page	ButtonPage	按钮执行器页面对象
Pause	Pause	暂停
Pause Pause	Park	锁住
Please	Please	执行命令
Please Please	--	激活所有选择的灯具属性
plus	+	加
plus plus plus ...	At + 10	亮度以 10%增加
Preset	Preset	预置对象
Preset Preset	Attribute	属性对象
Preset Preset Preset	Gel (暂无此功能)	
Previous	Previous	上一个
Previous + Next	All	全选或上一个/下一个之间切换
Previous + Set + Next	MAtricksInterleave Off	交错关闭
Prvw	Preview	预览场景
Prvw Prvw	PreviewEdit	切换预览模式开关
Select	Select	选择对象
Select Select	Selfix	选择推杆上的灯具
Sequence	Sequence	序列
Set	MAtricks Toggle	全选或上一个/下一个之间切换
Set + Next	MAtricksInterleave +	在技巧里面下一个对象
Set + Previous	MAtricksInterleave	在技巧里面上一个对象

	-	
Store	Store	存储
Store (长按)	--	存储选项视图
Temp	Temp	点控一个执行器有时间控制
Temp Temp	Toggle	交替，打开或关闭执行器
Thru	Thru	例如 Fixture 1 Thru 10 Please
Time	Value	时间切换到数值层
Time Time	Fade	时间切换到淡入层
Time Time Time	Delay	时间切换到延时层
Top	Top	跳转到序列中第一个场景
Top Top	Kill	除了当前的，其他 Off
Up	--	向下翻到上一个活动窗口
Update	Update	更新临时视图
View	View	视图对象
View View	ViewButton	视图按钮对象
View View View	ViewPage	视图页面的翻页 1-10

