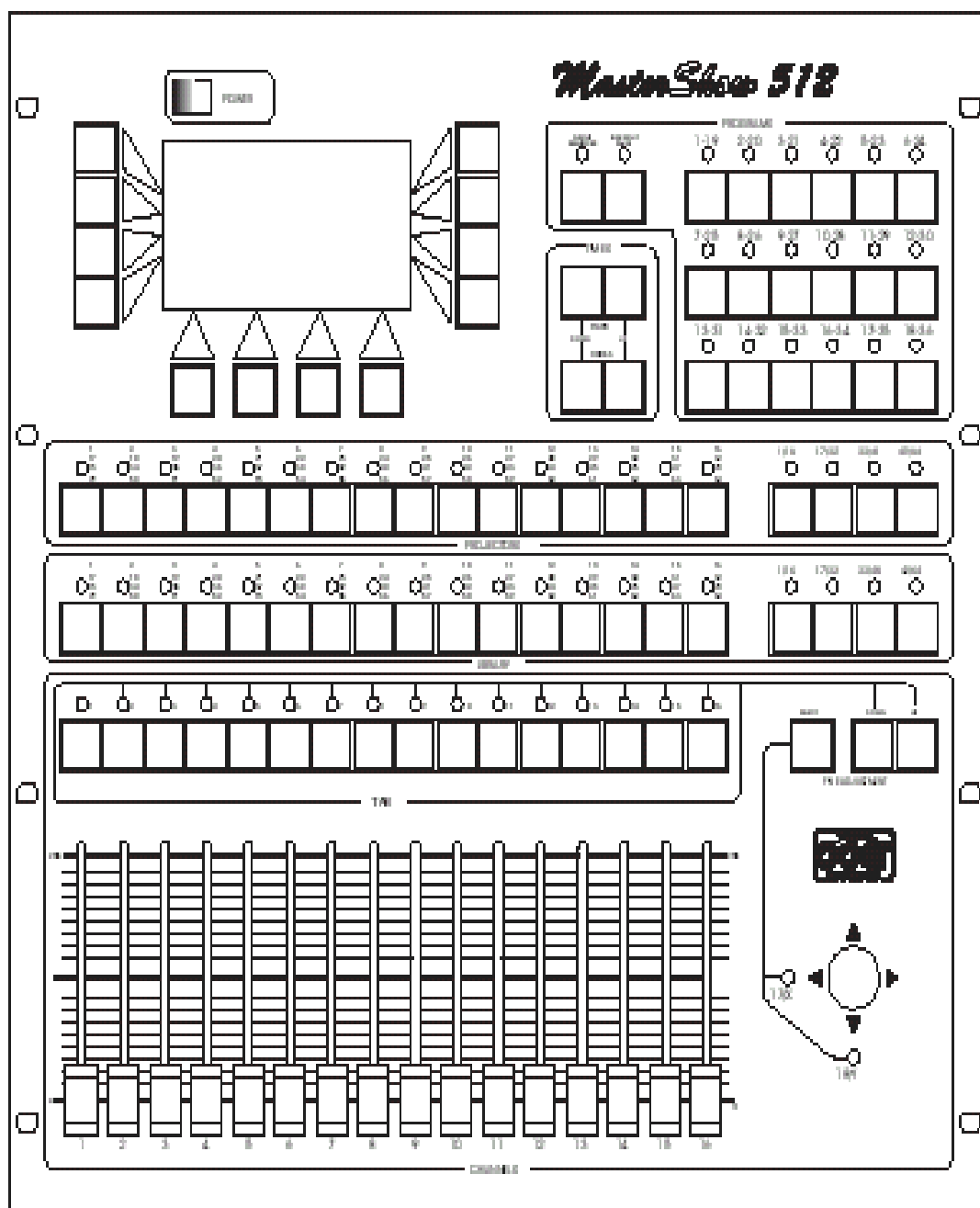


高 怡 控 台 使 用 说 明 (Mastershow512)



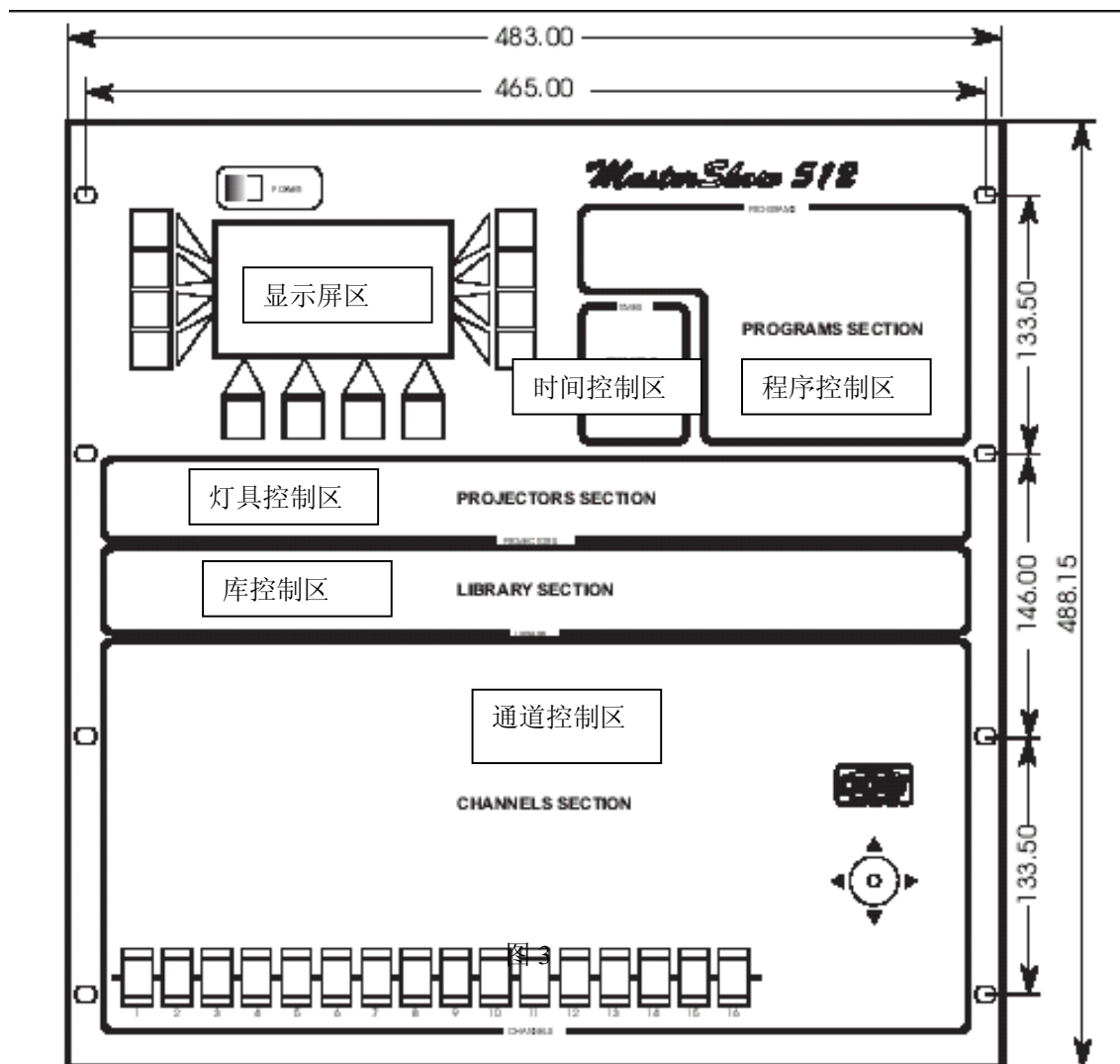
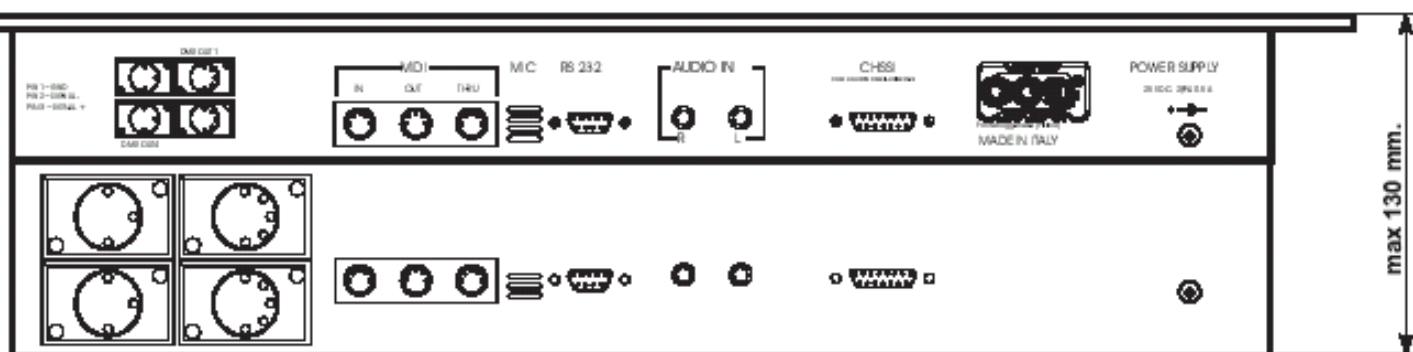


图 3



MASTERSHOW 512

一、连接

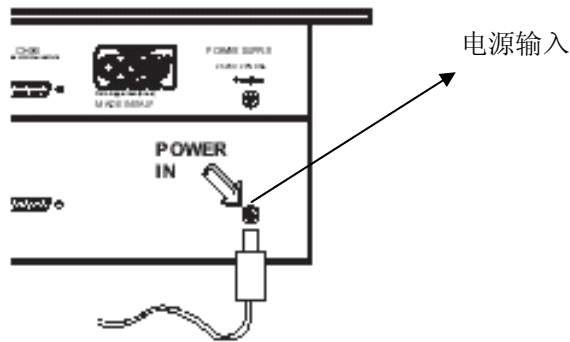


图 4

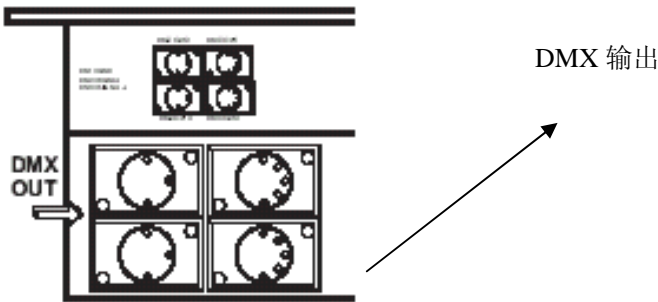


图 5

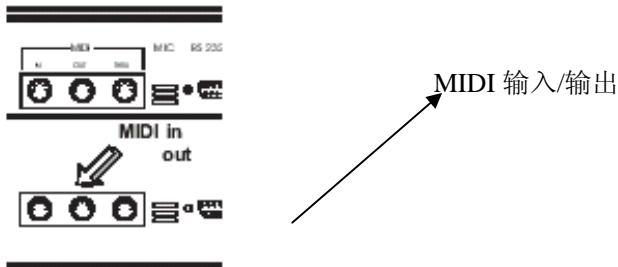
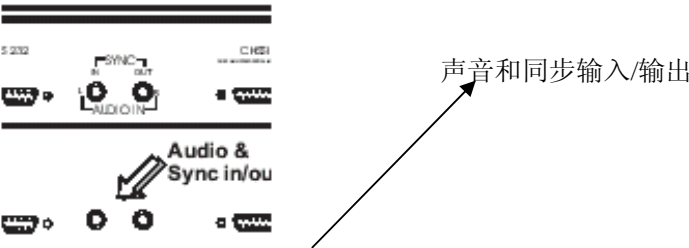


Figure 6



显示屏功能

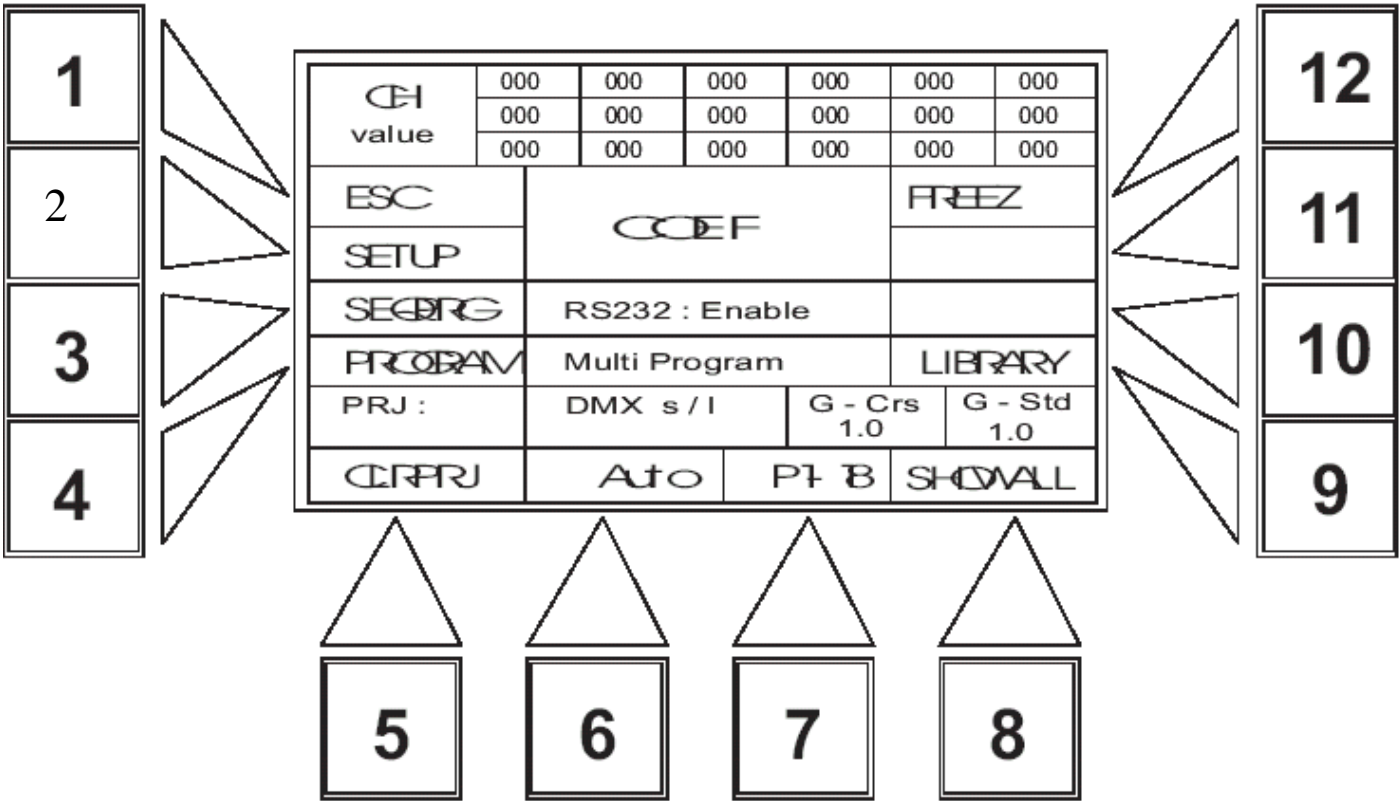


图 8

当用户启动 512 控台，控台将进行自检，并初始化所有程序参数。
整个控制器的操作中心是位于 512 控台主面板上的固体水晶显示屏。
如图 8 所示，显示屏周围有 12 个按钮，分别控制着箭头所指向的面板所显示的功能。
CH VALUE: 18 个数字显示区域，分别显示 16 个滑动条和操纵杆（CH17-18）所对应的数值。
ESC: 从一个程序中退出并且不保存任何改动变并返回前一级菜单。
SETUP: 这是个非常重要的功能，用来设定控台所有程序的参数，设定灯具所对应的通道，建立灯具拓扑图。
SEQPRG: 允许客户设定程序的序列。
PROGRAM: 进入编程。
Prj: 查看当前选定灯具的数量和型号。
CLRPRJ: 释放当前所有选定的灯具。
Auto/Music/Tape/Midi: 当前选定的程序的执行方式。通过按按钮 6 或者 7 来实现。
Auto Run: 程序按照给出的 STAND 和 CROSS 时间设置执行。
Music Sync: 当前执行的程序跟随从控台输入的音乐同步运动。
Tape: 此功能让 512 控台记录某些音乐段，并在之后的操作中将场景变化按所记录的音乐

段执行。

Midi:

P1-18/P19-36: 从一个程序跳转到另一个程序（1-18，19-36）。

SHOWALL: 显示所有灯具的型号。

LIBRARY: 进入库菜单

FREEZ: 冻结当前选定灯具的所有参数，使其不可编辑。

其他:

RS232: Disable/Enable: 显示 RS232 信号输入状态。注意：当与计算机连接时，RS232 必须设置为 Enable。

SingleProgram/Multiprogram: 设置当前运行是单个程序还是多个程序，最多允许同时运行 4 个程序。

DMX s/l: 显示所选灯具的起始通道以及灯具所占用的通道数目。

G-Crs(value): 显示整个程序运行期间交叉时间的乘/除因子（减慢或加速插入通道的时间）

G-Std(value): 显示整个程序运行期间持续时间（STAND）的乘/除因子（扩充或减少场景的持续时间在进入下一个场景前）

二、安装

打开控制台，第一次按（SETUP），系统会要求用户输入 6 位的密码，通过“PROGRAMS”区域的按钮输入，默认密码为：1-2-3-4-5-6，用户可在之后设置个人密码。

步骤 1:

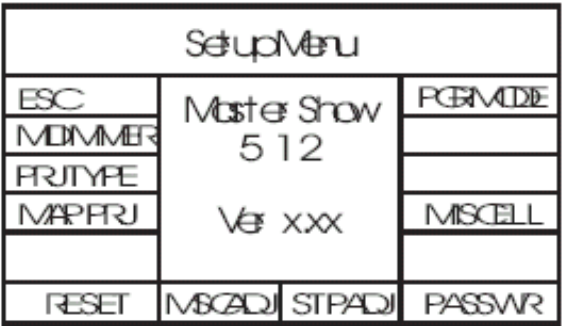


图 9

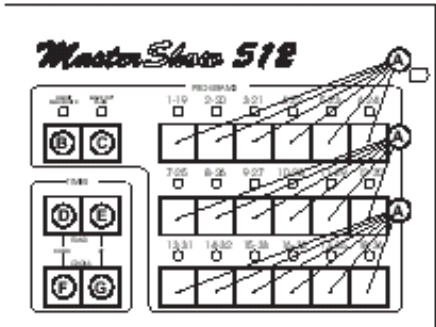


图 10

按 N2（SETUP），显示屏将显示如图 9 所示的菜单，菜单中各显示对应功能如下：

ESC: 回到上一级菜单。

MDIMMER: 到主调光器设置功能。

PRJTYPE: 灯具型号。存贮 16 种型号的灯具，每个灯具最大可占用 18 个通道，由用户配置。

MAP PRJ: 分配某种灯具的型号给 64 个可控的任何一个灯具。

RESET: 控制台格式化，重设所有参数。注意，所有的数据都将被取消，包括个人密码。

MSCADJ: 调节麦克风和音频输入的灵敏度。

STPADJ: 调节同步录音 (TAPE SYNC) 的输入电平和增益。
 PASSWR: 设置个人密码。
 MISCELL: 进入另一个设置菜单 (设置 DISPLAY、BEEPER、RS232 等参数)
 PRGMODE: 设置程序演示的方式 (单个模式/多个模式)。

步骤 2: MDIMMER——主调光器编程

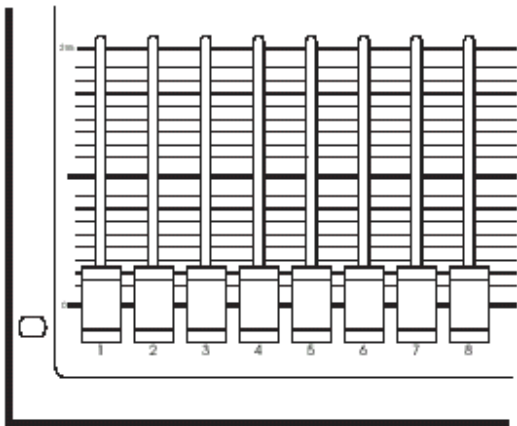
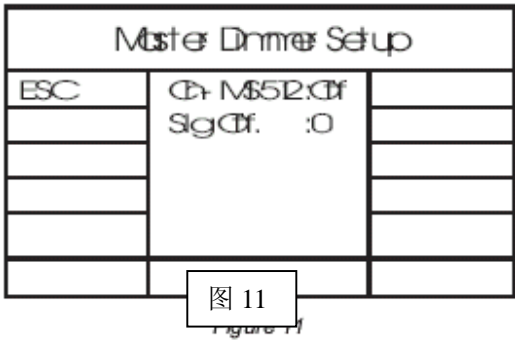


图 12

再按 2 (MDIMMER 图 8) 后，显示屏显示如图 11，主调光的基本含义是通过一个专用的滑动条用来控制瞬时开/关挡光，所有灯具的灯光调节等。
 用户能设置 16 个滑动条 (如图 12) 中的任何一个具备此功能，对应的滑动条数值 (第几条) 将在显示屏的 CH-MS512 处显示，显示为 OFF 时表示用户不选择主调光器控制功能。
 “Sig Off” 标记，允许用户通过滑动条 2 来设置通过主调光器控制可达到的最小电平，例如：
 用滑动条 1 将 CH-MS512” 的数值设置为 16，此时滑动条 16 具备主调光功能。然后将滑动条 2 向上推，直到用户在 “Sig Off” 一栏读到 100 的数字。
 按 “ESC” 返回上一级菜单，保存之前的操作。

步骤 3、PRJTYPE——灯光配置

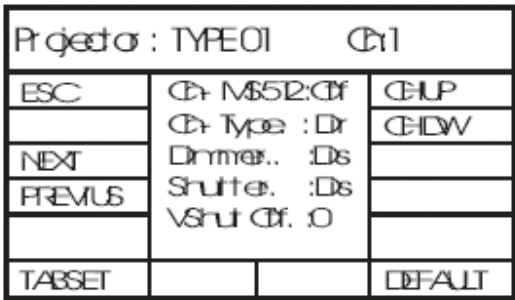


图 13

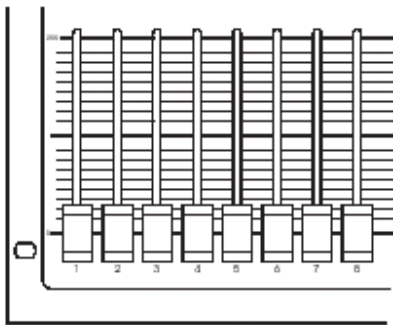


图 14

按按钮 3（如图 8），将出现如图 13 所示的菜单，菜单将显示我们将要配置的灯具的型号。16 种灯具型号可选。用户可通道按钮 3 和 4（后一页，前一页）来进行翻页选择。当选定某种灯具型号后，用户能设置该灯具的通道。

显示屏上的第一行显示所选灯具的型号“Projector=TypeXX”以及被设置的通道“CH=X”，此通道是灯具的物理通道，比如颜色轮。列举如下：

滑动条 1=Ch-MS512:（value）用来为灯具的每个通道分配对应的滑动条和操纵杆。
如果滑动条 n.1 被设置为 0，则 Ch-MS512 将被关闭，此状态下使得其他灯具的通道配置不能使用。一般说来，用户都会给每个通道设置滑动条和操纵杆。
比如：

MP250	shutter	Color 1	Color 2	Effect	Pan	Tilt
Projector channel	1	2	3	4	5	6
Ch-MS512 value	1	2	3	4	17	18
Slider ass.	1	2	3	4	Joy A	Joy B

滑动条 2=Ch Type:
滑动条 3=Dimmer(Ena/Dis): 允许或不允许连接到主调光滑动条（看步骤 2）。
滑动条 4=Shutter(Ena/Dis): 这是一个通道特性，当灯具没被选择或者没运行程序或场景时，被设定为确定的值（见 VShutOff）。通常使用此通道控制“挡光”，此时一个灯具关闭。
滑动条 5=VshutOff（value）: 数字 0-255，控制关闭挡光板。
当第一个灯具的通道被设置，用户能到跳到第二个灯具，通过按按钮 12（CHUP）。配置完所有的灯具类型后，按(ESC)返回前一个菜单。

步骤四：TABSET

TABAssignment				
	000	000	000	000
	000	000	000	000
NEXT	000	000	000	000
PREVIOUS	000	000	000	000
TYPE 01 Ch1 Ch-MS512				

使用“TABULATING”功能，用户能快速挑选 0-255 之间的数值。每个物理通道都可编程。客户可选 16 个列表，每个列表里有 16 个不同的数值。

步骤 5 默认——数值重设
按下图 8 中的按钮 8DEFAULT 键时，用户能够让系统回复到系统默认状态，按下图 8 中的按钮 6，OK 确认更改，ESC 取消更改。
步骤 6: MAPPRJ——灯具拓扑图

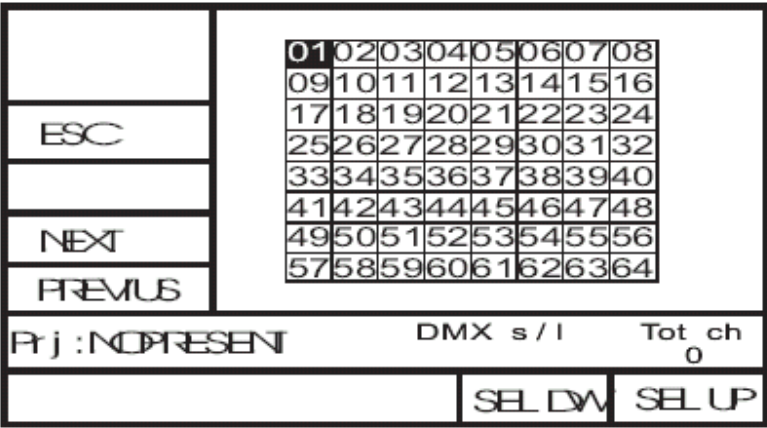
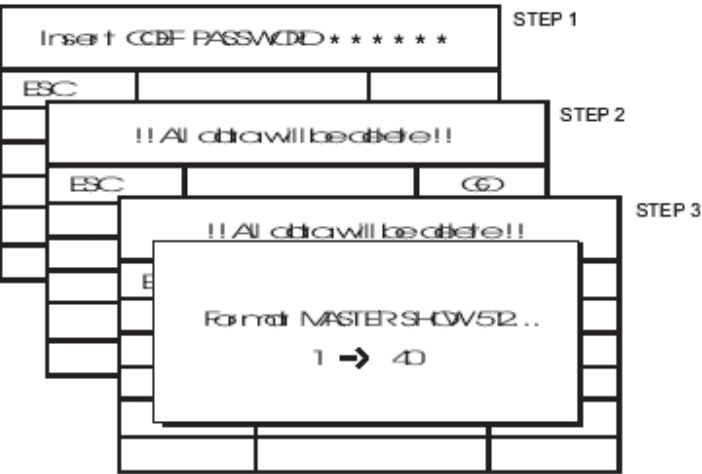


图 16

按下按钮 4，显示屏显示如图 16 所示，通过按钮 3 和 4 用户可从 1-64 选择 64 个灯具中的某个，通过按钮 7 和 8 用户可设定灯具的型号。型号将显示在 **Prj: TypeXX** 一行中。同时也将显示选定灯具的起始通道（显示在 **DMX S** 处），显示灯具所占用的通道数目（显示在 **DMX I** 处），所有使用的 DMX 通道数目（显示在 **Tot ch** 处）。按 ESC 返回前一级菜单。

步骤 7：重设



按按钮 5（RESET），初始化整个控制台数据，但系统将要求用户输入 COEF 密码（6-8-10-16-6-8），以初始化整个控制台数据参数，几秒钟后会显示一个是否确认更改得到信息（见图 17），此时用户按按钮 2（GO）确认此次更改，按按钮 1（ESC）取消此次操作。

步骤 8：MSCADJ——灵敏度的自动调节

按按钮 6（MSCADJ），音乐信号（内置麦克风或 **ON LINE** 等）将被选定，用户可对其的灵敏度和增益因子进行调节。按按钮 4，用户能选择 **MODE: Mic/Line**；滑动条 1 用来从 1-100 调节电平；滑动条 2 用来从 1 到 8 调节增益；滑动条 3 用来设定场景替换的节拍数。例如：如果我们设定数值为 8，则说明当前场景在 8 个音乐节拍后将被下一个场景替换。按 ESC 退出。

步骤 9：STPADJ 调节磁带电平输入

Tape Sync Adjustment		
ESC	Level .. :1	
	Gain.. :X1	
	test -> [■]	

按下按钮 7（STPADJ），滑动条 1 用来调节电平，滑动条 2 用来控制“TapeSync”输入的增益因子。按下扬声器的“PLAY”，调节滑动条 1，观看显示屏上黑色小矩形的变化。按下按钮 1（ESC）退出并保存。

步骤 10：PASSWR——设定个人密码

Insert COEF PASSWORD * * * * *		
ESC	Insert New PASSWORD * * * * *	
ESC	Repeat New PASSWORD * * * * *	
ESC		

按下按钮 8（PASSWR），首先输入 COEF 密码 6-8-10-16-8-6，再键入新的用户个人密码，（通常为 6 位阿拉伯数字），再重新输入一次，确认此密码设置。

步骤 11：MISCELL——其他参数配置菜单

Setup Miscellaneous Menu			
ESC			AUTGUN
JOYSTCK			BEEPER
BLABO			DISPLAY
CRDP			RS-232

图 21

能设置另一些参数。

步骤 12：JOYSTC——操纵杆配置

Joystick Configuration			
ESC	Mode DINAMIC		
	Mode VFix LOW		
	Mode VFix MED		
	Mode VFix HIGH		
MDE	Mode PROPORTS		

操纵杆有 5 种功能配置，他们为：

DINAMIC=数值发生微小变化时以低速增加，数值发生较大变化时以高速增加。

VFixLOW=以低的速度持续增加数值

VFixMED=以中等的速度持续增加数值

VFixHIGH=以高速持续增加数值

PROPORTS=该数值是绝对的，由操纵杆当前的位置决定，中心位置为 128。

步骤 13: BLACKOUT ——中断功能是否可用

BLACKOUT Enable			
ESC	Mode ENABLE		
	Mode DISABLE		
MDE			

具备中断功能（选中模式：Enable 时），按钮“PAUSE”可使控台暂时处于停止状态，所有的程序和库操作都将停止（控制挡光板的通道数值将为关闭状态），当用户再次按下“PAUSE”按钮，可以让控台运行回复到中断前的状态。如果用户设置中断为不可用，则按钮“PAUSE”将不产生中断效果。

步骤 14: GROUP——灯具的编组

Single/ Group mode selection			
ESC	Mode: DIS	GRP UP	
	Group: 1	GRP DW	
MDE			

Figure 24

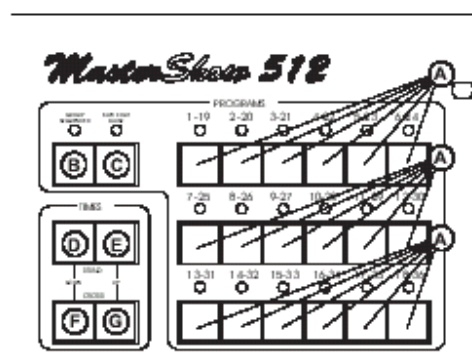


Figure 25

在这种状态下，用户能最多能定义 10 个灯具组，用户选择组通过按钮 GRP UP 和 GRP DW，然后选择用户要加入到组里的灯具。用户可以将同一个灯具加到不同的组别，但此灯具将

被选择做为一个独立的个体，而不是组里的成员。
 在编程状态下，用户能选择某个组里所有灯具（GROUP/SEQUENCE ON 选择图 25 里的按钮 8），或者一个一个地选择并排序（GROUP/SEQUENCER 图 25 按钮 8）。
 步骤 15：RS232

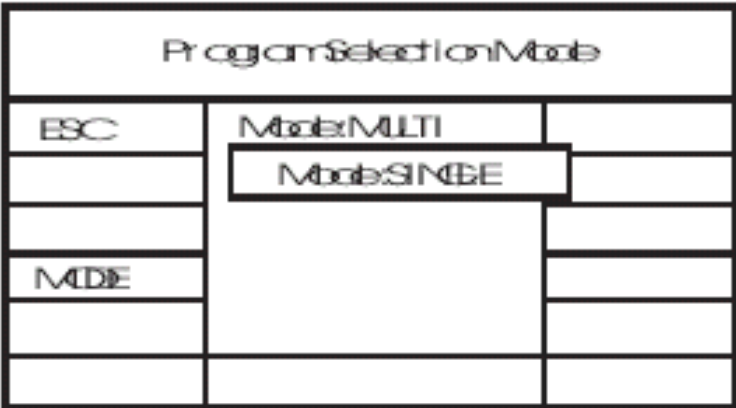
RS-232 Configuration		
ESC	Mode: ENABLE	
	Mode: DISABLE	
MODE		

按钮 9（RS232），选择是否可与 RS232 信号的外设连接，如 PC 等（按钮 4 为选择开关此功能的模式）。
 步骤 16：DISPLAY——调节显示屏的对比度
 按按钮 10（DISPLAY）：通过滑动条 1 从 1-100 调节显示屏的对比度。
 步骤 17 BEEPER
 按按钮 12（BEEPER）时蜂鸣器送出一个声学信号。选择按钮 4（“MODE”按钮）确认是否使用此功能。
 步骤 18 AUTORUN

AUTORUN Mode selection		
ESC	Mode: ENABLE	
	Mode: DISABLE	
	Program SEQ	
MODE	From 1 to 36	

选择按钮 12（AUTORUN）用户能让控制器自动送出一个或多个程序段，直到控制器转变操作模式。
 通过按钮 4（MODE）用户可以选择是否使用此功能。通过滑动条 n.1，用户可以设置自动运行的程序数量或者执行的序列。
 SLIDER 0=音序器

SLIDER>0=从 1-36 中选择程序。
 步骤 19: PRGMODE——程序执行模式



按下按钮 12 (PRGMODE)；按下按钮 4 (MODE)，可使用户选择是选择执行单个程序 (SINGLE) (一次一个) 还是同时执行多个 (MULTI 最多可同时选择 5 个程序)。



Figure 30

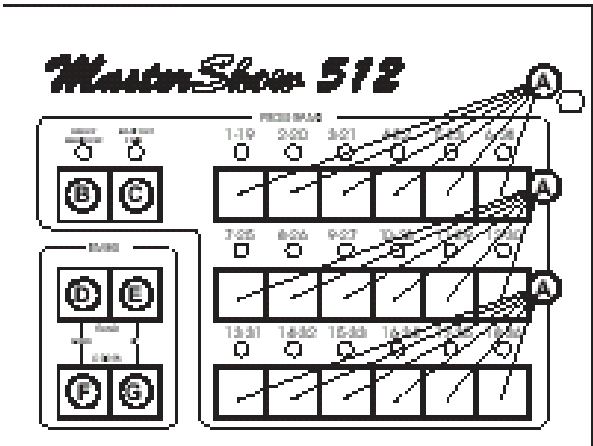


Figure 31

在进入编程界面前，请设置程序执行的模式到标准状态。
 按下按钮 4 (PROGRAM)，通过选择相关的按钮（如图 31 标注了 A 的部分）选择 18 个程序中的一个；LED 灯将开始闪烁。

CH values	000	000	000	000	000	000
	000	000	000	000	000	000
	000	000	000	000	000	000
ESC	S - Cra 2.0		S - Std .1			
UTILITY	SCENE.:1				SCLP	
CH KEY	PROGRAM1				SCDOWN	
RUN	AUCRUN					
PRJ :	DMX a / l			G - Cra 1.0	G - Std 1.0	
CLRPRJ	DELETE		INSERT		SG KEY	

Figure 32

CH	000	000	000	000	000	000
values	000	000	000	000	000	000
E	EntryNumber 0					
U						
C						
R						
P						
PRJ:	DMX a / l		G - Cra		G - Std	
	1.0		1.0			
ENTER	CE	min	MAX			

Figure 33

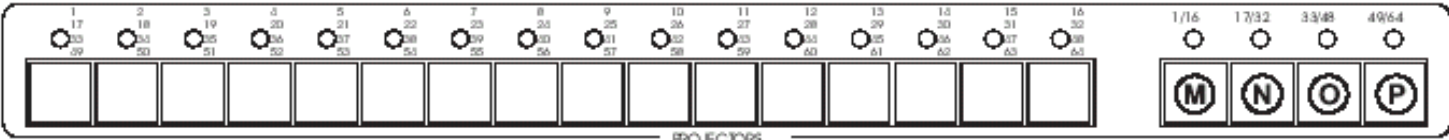


Figure 34

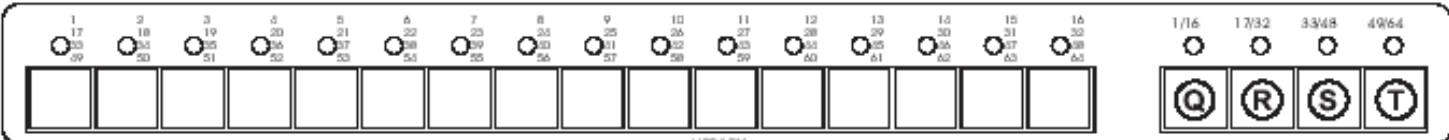


Figure 35

按下灯具区域（图 34）的按钮选择同时控制一个或多个灯具；先按下图 34 的 M-N-O-P 部分的按钮比如说按下 M，则用户选择 1-16 号的灯具，再在图 34 对应的左侧区域对 1-16 号的灯具进行选择，如用户按下第二个按钮，则说明用户选择了第二个灯具。调节灯具的通道数；通过如图 31 所示的中的时间按钮的 D-E-F-G 部分的按钮用户可以设置场景的时间（CROSS 和 STAND）。

按下 P7（INSERT），转到下个场景。

按钮 P5（CLRPRJ），取消选择的灯具，按钮 P6（DELETE）删除当前的场景。

按钮 P3（CH-KEY）用户可直接设置场景中被控制频道的数值。有 1-10 的数字可供选择（PROGRAMS 区域），10 的值为“0”比如，把频道 5 设置值为 108：

选择频道 5（通过滑动条或者按钮）按下按钮程序区域（PROGRAMS）里的按钮 1-10-8，按下按钮 5（ENTER）确认此设置；按下 6（CE）擦除此数值；按下 7（MIN）让数值归位到 000；按下 8（MAX）设置数值到最大 255。

按下 **P8 (SC-KEY)** 用户能直接跳到所需要的场景。

库场景能直接插到程序里通过按下图 35 所示的相关按钮。

P4 (RUN) 允许用户观看到前一个和后一个场景而无须退出正在编辑的程序，这样方便用户调节当前场景的时间并知道当前场景的实际所需要的时间。按下 **P10** 和 **P11** 可选择上下翻看场景 (**SC DWN**, **SC UP**)。

按下 **P1 (ESC)** 用户当前编辑的程序将被插入，并返回上一级菜单。