

# 十步学会操作飞猪控制台

( V1.1 )

## 第一步：对飞猪控制台的初步了解；

### 1、 操作面板介绍（重放区和编程区）；



### 2、 飞猪控制台与其它控制台不同的几个设计理念；

- 1) 在对灯具的水平、垂直、颜色、旋转速度、屏闪等参数是直接显示灯具实际数值，而不是使用 DMX 值或比例数值；
- 2) 编程时采用相对数据记录，以便于在不同的场所改变灯具时使用相同的程序，以节省编程时间；比如说灯具在编程时只记录用户编号，而与灯具类型和地址码无关。
- 3) 具有标准的颜色盘拾色器和标准色纸，对于具有 CMY 混色功能的灯具可以方便快捷准确地找到所要的颜色；
- 4) 控制台内置灯库中已存储有大量的主要厂家的灯具库文件，可直接调用，同时也内置有新灯具库创建功能，可以轻松方便地创建灯库；
- 5) 使用可读写 CD-ROM，U 盘等存储工具读写灯光师的程序和及时更新控制台软件（飞猪 3 还可以听 CD 音乐）；
- 6) 具有实时的 PARK 灯（屏蔽）功能，可即时屏蔽有故障的灯具而不影响整体的演出。
- 7) 即时存储每一步，并可多次恢复、重做已执行的操作步骤，方便编程；
- 8) 扩充性强，可同时用 USB 连接多台周边设备（如重放侧台、编程侧台、键盘等等），并可通过以太网与飞猪 3PC，飞猪 3，飞猪 iPC 组成大型控制网络。
- 9) 飞猪 3 平台的所有控制台程序通用，包括飞猪 3，飞猪 IPC，飞猪 3PC，野猪 ROAD HOG 等控制台的程序全部通用。
- 10) 在控台上具有中文帮助说明书，并可即时查阅。对于深入全面了解控制台功能和初学者来说是一个非常好的工具。



飞猪 3



飞猪 IPC



野猪



飞猪 3PC

## 第二步：连接电源线和信号线并开启控台；

连接好控台的电源线及信号线和相关扩展器的连线，按控台的电源开关（控台电源开关在控台后面板左侧，飞猪 IPC 和野猪控台具有热启动按钮），启动控台和相关扩展器电源。

## 第三步：开始建立一个新的 SHOW；

打开控台电源开关，会出现控台开启窗口。

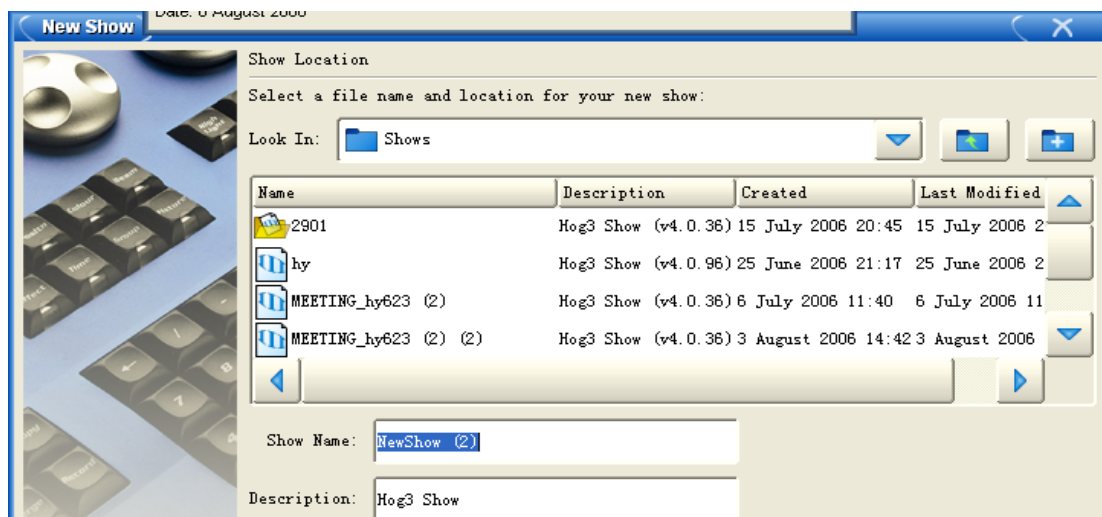
有以下提示：开始一个新的 SHOW （Launch New Show）？

开始一个已存在的 SHOW （Launch Existing Show）？

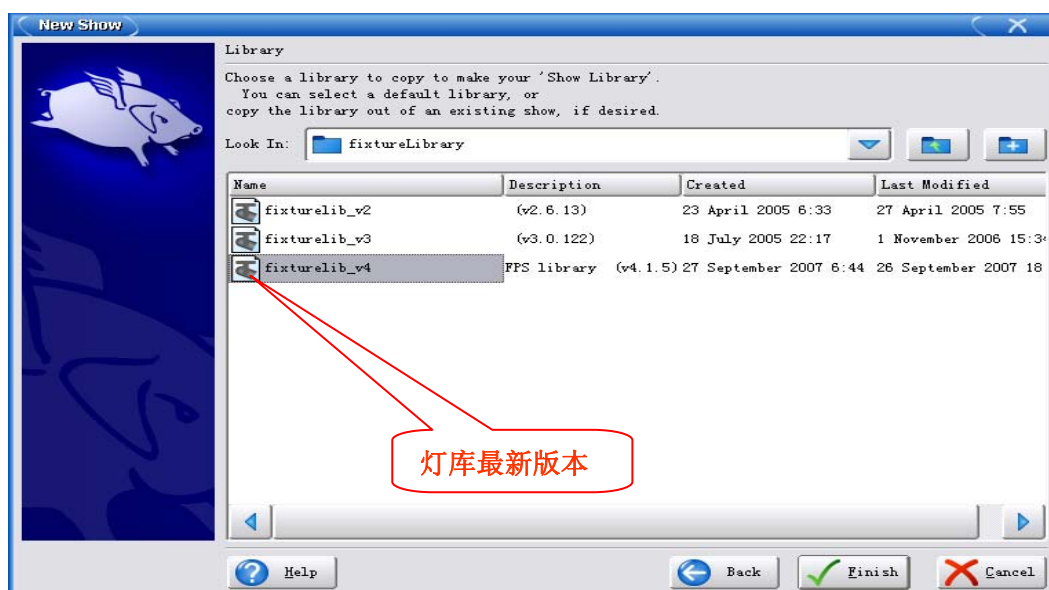
多台控台连网操作 （Connect To Show）？



选择“Launch New Show”，开始建立一个新的 Show，进入下一个视窗：



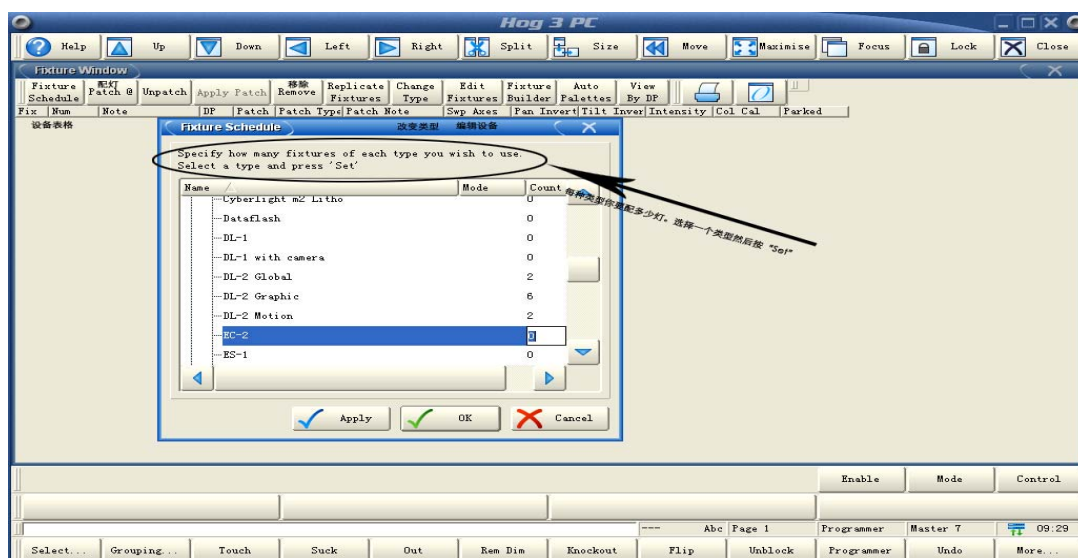
- 1) 给新的 Show 命名（按 Set 键调出键盘写入你的 Show 文件名）；
- 2) 选择灯库版本（一般选择控制台提示的最后一个即最新版本灯库），按 Finish（完成）进入新的 SHOW；



#### 第四步：配接灯具

（选择在程序 SHOW 中你想要的所有灯具设备类型和数量）

- 1) 按 Setup → Patch → Fixture Schedule 打开灯具列表窗口（或同时按 ‘OPEN + Fixtures’ 按键打开这个视窗）：



- 2) 选择灯具生产厂商，点击 ‘+’ 按键，展开表单，找到所需灯具设备类型；
- 3) 按 Set 键提示输入灯具的数量；
- 4) 按控制台上的数字输入灯具的数量，然后按 Enter 键确认；
- 5) 重复以上步骤，完成所有需要配接的灯具和数量；
- 6) 点击 OK 完成配接，关掉灯具列表窗口；



## 第五步：为灯具配接地址码和用户编号：

（注意：这一步非常重要！是正确编程的基本步骤，也是系统搭建的前提条件）

---配接灯具用户编号、DMX 地址码、产生编组、自动素材库的建立等功能；

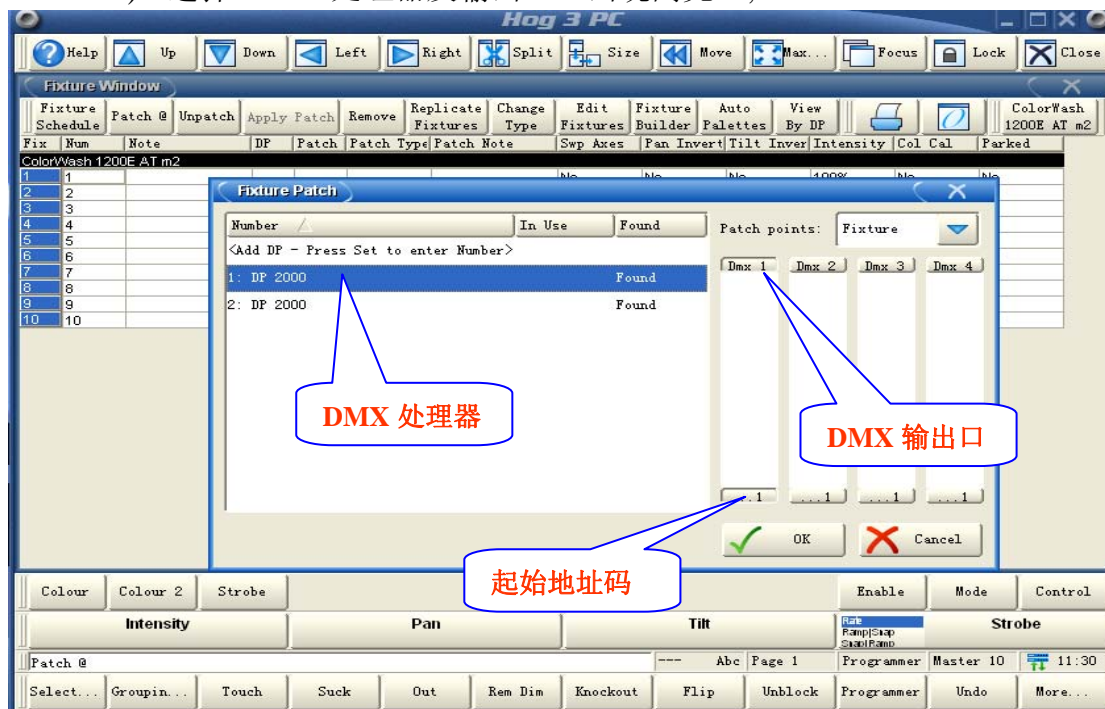
1、为灯具分配用户编号：如果选择多个厂商的灯或多种设备类型时则在设备表中有多组带‘\*’号的数字（表示有相同重叠的数字），这时需要对灯具进行相应编号以方便操作，保证每一个灯具都有一个唯一的用户编号。

- 1) 同时按 Open + Fixtures 按键，打开灯具设备窗口（Fixture Window）；
- 2) 按轨迹球或鼠标选中一组带‘\*’号的灯组（从上往下的顺序）；
- 3) 按 Set 键→输入数字（例如 10.....20）；
- 4) 依次至所有灯组都有正确的编号（注：最好是在灯组编号前对整个演出所用的灯具有一个整体的设计，以便于记忆和编程）；

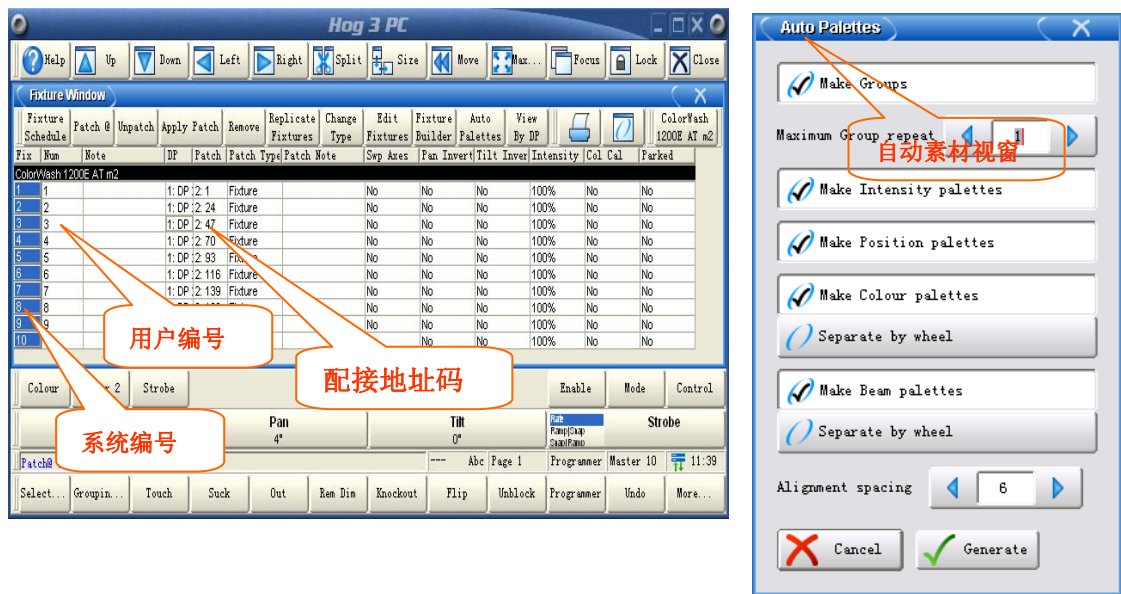
例如：选中 Giotto spot400 的灯组 →Set →11 →Enter 则 spot400 的灯组编号设定为 11--18；选中 Scroller Dimmer 灯组→Set →20 →Enter 则此灯组编号设定为 20—29；

2、为灯具配接 DMX 输出口和地址码（Patching the Fixtures）：

- 1) 选择要配接的灯具（一般用数字键盘选择用户编号或灯组号）。  
如：11→Thru→18 则选择 SGM 的 Giotto spot400 的 8 台灯；
- 2) 按 Patch@ (或按 ‘@’ 键) 打开配接窗口（Fixture Patch）；
- 3) 选择 DMX 处理器及输出口（出现高亮）；



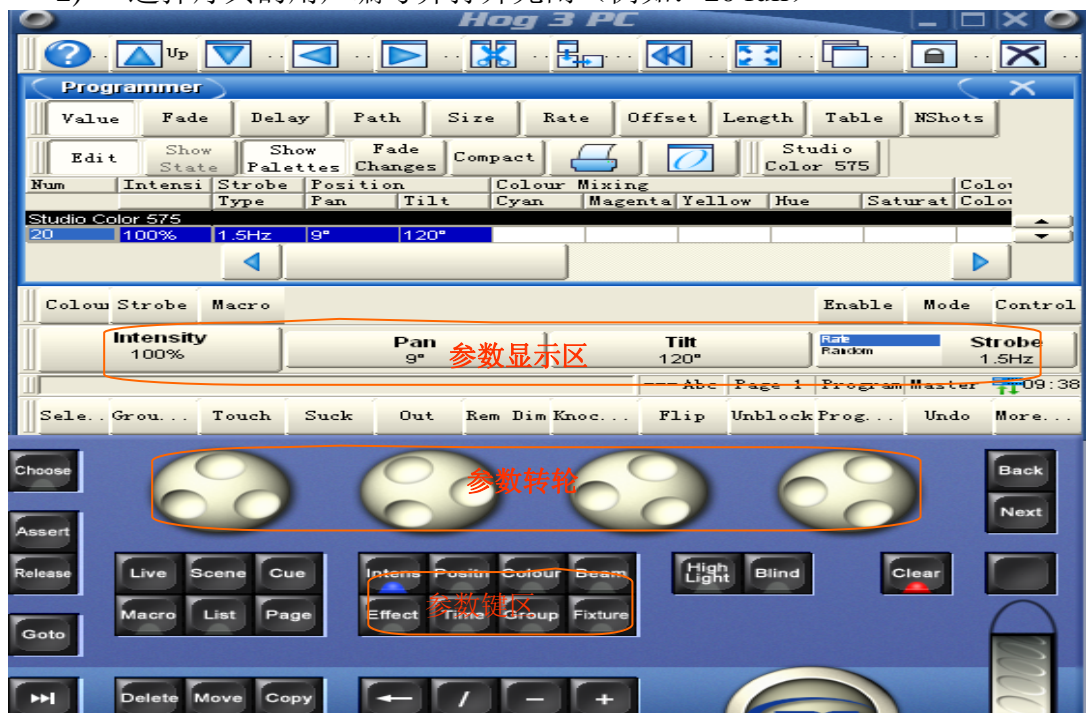
- 4) 按数字 1→Enter 则可以自动配接 8 台灯的 DMX 地址码（从 1 到 160）；
- 5) 可以用相同的方法配接剩余的灯组。例如：1→Thru→10→@-->161 则是配接 Robe ColourSpot1200EAT 的 10 台灯。
- 6) 在配接完成后，按‘Auto Palettes’按钮，把所有配接灯具的素材自动放在相应的素材库里面（灯组、颜色轮、图案轮、效果轮、初始位置等）。可以在编程时方便调用。



## 第六步：调用灯具，调节灯具参数编程；

-----调用灯具并改变灯具参数（亮度、位置、颜色、图案.....）来编程。

- 1) 點選 Program 按钮打开编程视窗；
- 2) 选择灯具的用户编号并打开光闸（例如：20 full）



- 3) 按编程区的参数 intens/position/Colour/Beam 按键，选择要编辑的灯具参数(亮度/位置/颜色/素材)，然后使用相应的编码转轮对参数进行调整，所调整的变化参数可在参数显示区显示；
- 4) 编辑合适的舞台灯光场景后按 ‘Record’ 按键，再按重放区的空闲 ‘Choose’ 按键，便把这个场景作为一个 CUE 场存储在重放推杆上。

### 编程举例：

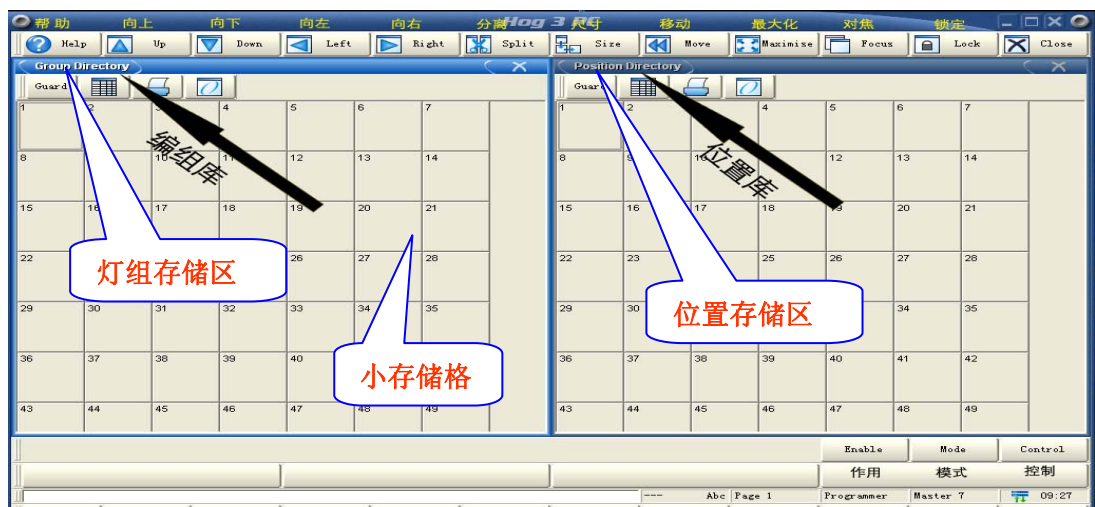
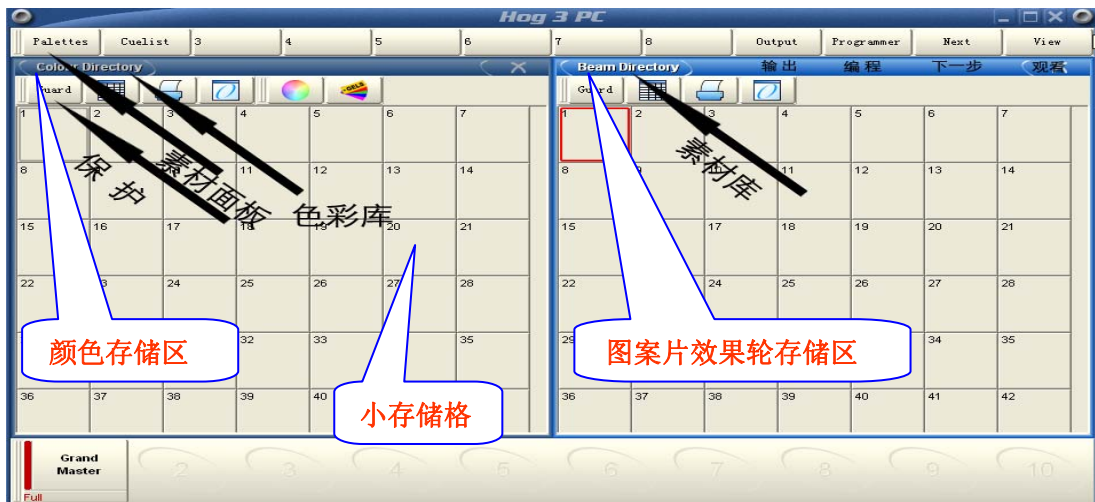
- 1) 首先选择相应的灯具或灯具编组；
- 2) 再按 ‘FULL’ 键把灯打亮，再依次调整灯具参数。
- 3) **水平/垂直移动：**有 2 种方法  
方法 1：选择灯具后按轨迹球右上面的按钮，轨迹球会变成蓝色，你可以使用它平移或垂直移动。完成后，再次按右上的按钮，改回轨迹球（作鼠标用）。  
方法 2：选择灯具后，按 Position 按钮屏幕出现 Intensity/Pan/Tilt/Strobe 状态条（如上图所示），转动相对应的 4 个编码转轮就可以对亮度/水平/垂直/屏闪等参数进行调整。
- 4) **颜色：**按 Colour 键，通过编码转轮调整灯具的颜色。再次按下 Colour 键进行 CMY 混色状态条。你还可以选择触摸屏上的工具栏上的颜色条选择颜色。
- 5) **光效素材：**按下 Beam 键。你可以调节灯具的聚焦，雾镜等等参数，使用编码转轮。你可以选择 Slot 工具栏的图案片选项来直接选择图案或效果或雾镜片等参数。
- 6) 调整到合适的舞台灯光场景后按 ‘Record’ 按键，再按重放区的空闲 ‘Choose’ 按键（例如推杆 2），便把这个场景作为一个 CUE 场存储在重放推杆上。

## 第七步：素材面板（素材存储区）的建立及应用：

### 素材库（颜色、位置、图案等）的建立很重要：

- 1、 在编写 Cuelist 程序前要大量建立各种素材，以方便编程；
- 2、 在修改程序时只需修改素材便可自动修改编辑的程序，无需调整每一个 CUE，使修改程序变得非常简单；
- 3、 在第 5 步时控台已动生成了很多可用的素材，也可以根据演出要求自己制作相应的素材，在调整灯具的不同参数后可以放置在不同的素材面板存储区；
- 4、 控台系统根据不同灯光师有不同的编程方法提供 100 个个性化的视窗存储区，可以充分利用这个功能，直观地建立自己的素材面板视窗。

-----飞猪控台有 Cue, Cuelist, Page, Colour, Beam, Group, position 等多种不同的存储区，每一个存储区都有 30000 多个小存储区（就像每一个大仓库中有 30000 分类小仓库一样），如下图：



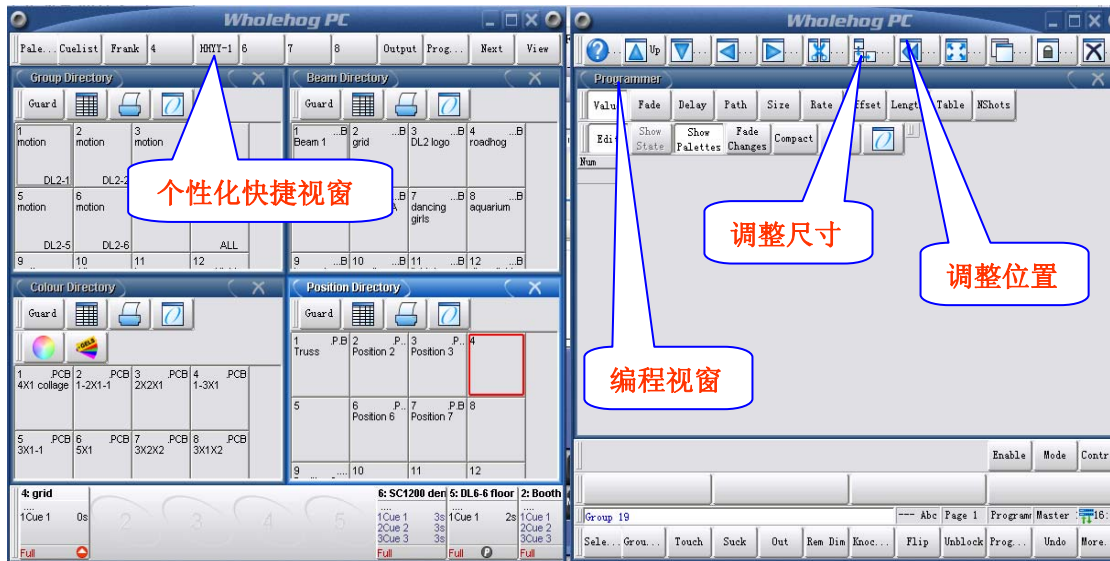
## 打开素材面板的方法：

- 方法 1：按相应的键 2 次就可以打开，例如：Position Position 则可以打开位置存储区；
- 方法 2：按左触摸屏上的 'Palettes' 选项则打开颜色/素材/位置/亮度等存储区；
- 方法 3：按住 Open+Position 则打开位置存储区（其它存储区可同样打开）；

## 制作个性化素材面板（快捷视窗）的步骤：

- 步骤 1：打开相应的素材库，例如：'Open + Position' 则可以打开位置存储区；
- 步骤 2：按右触摸屏上的 'Size' 选项调整素材面板的显示尺寸；
- 步骤 3：按右触摸屏上的 'Move' 选项调整素材面板在不同的显示器上移动；
- 步骤 4：可依次打开颜色/位置/光效/灯组/。。。等素材面板，并按同样的方法，使用 'Size' 'Move' 两个选项按钮进行适合你自己的调整，直到合适为止。
- 步骤 5：按住 'Record' 按钮的同时按左触摸屏上的空闲存储区，并按 'set' 按键调出键盘命名（例如 HHYY-1），如下图所示；
- 步骤 6：你可以依次方法建立多个个性化的快捷视窗，以方便快速编程；

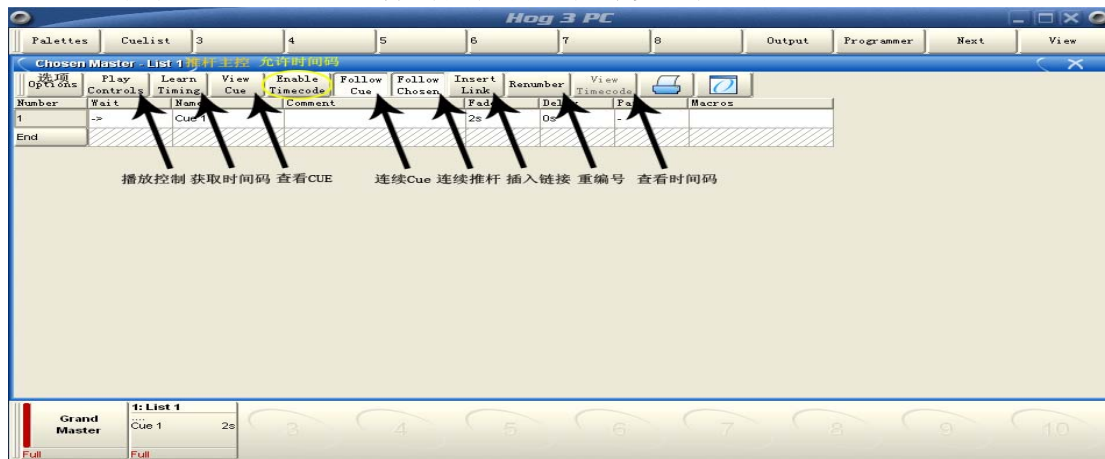




## 第八步：记录一个 CUE；

-----在调整了灯具的数值后，可记录一个 cue 到一个指定的主控推杆中用于回放：

- 1) 按 ‘Record’ 按键，然后按要存放的主控推杆上 ‘Choose’ 按键；
- 2) 控台会在主控上建立一个新的 Cuelist，然后记录 cue 作为 cue1。如果你想记录更多的 cue 到相同的 cuelist，在用编码转轮调整相应的参数后按 Record->Enter 确认，控台会自动生成下个 cue 号码。
- 3) 按 2 次推杆上的 Choose 按键（须有 Cuelist），则会打开相应的 Cuelist 视窗，这时你可以看到你编辑的程序步，如下图：



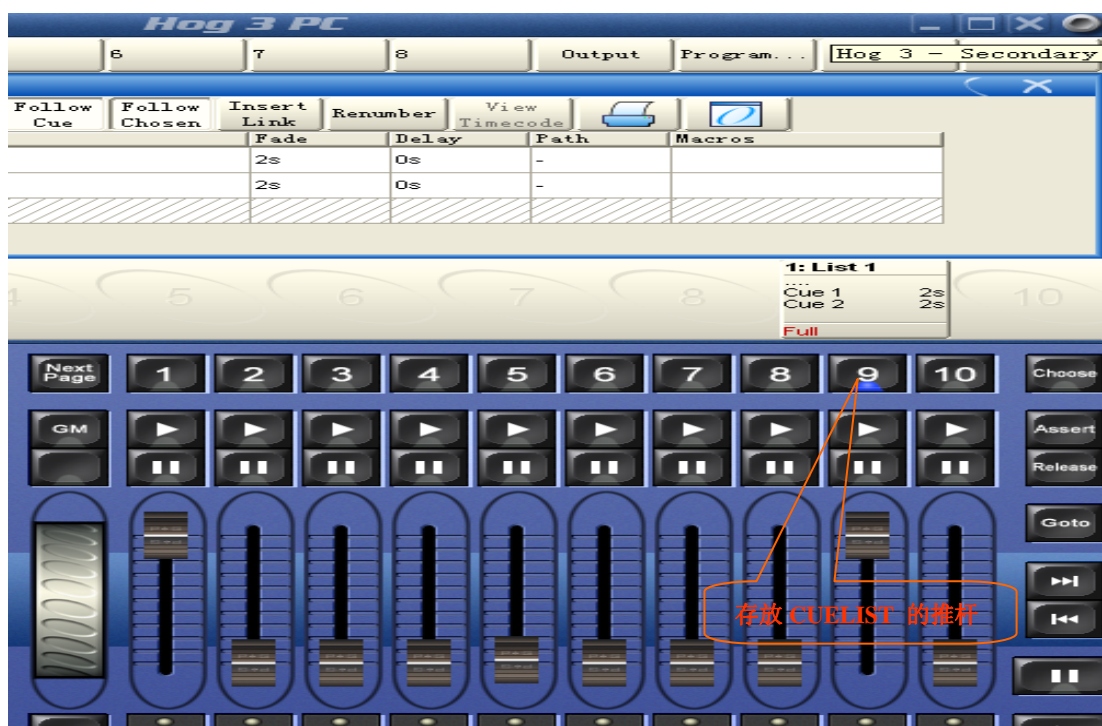
## 第九步：播放 CUE：

-----在建立 CUELIST 后就可以用重放推子或主重放功能键重放这些 CUE-

- 3) 主推杆（Grand Master 默认在第一个推杆上面）是处于拉高的位置（FULL）；
- 4) 按 ‘Clear’ 键，退出灯具编程程序确保输出不会影响的 CUE；
- 5) 在保存 cue 的重放推杆上，按重放键（GO ），或选择相应的 Choose 后再

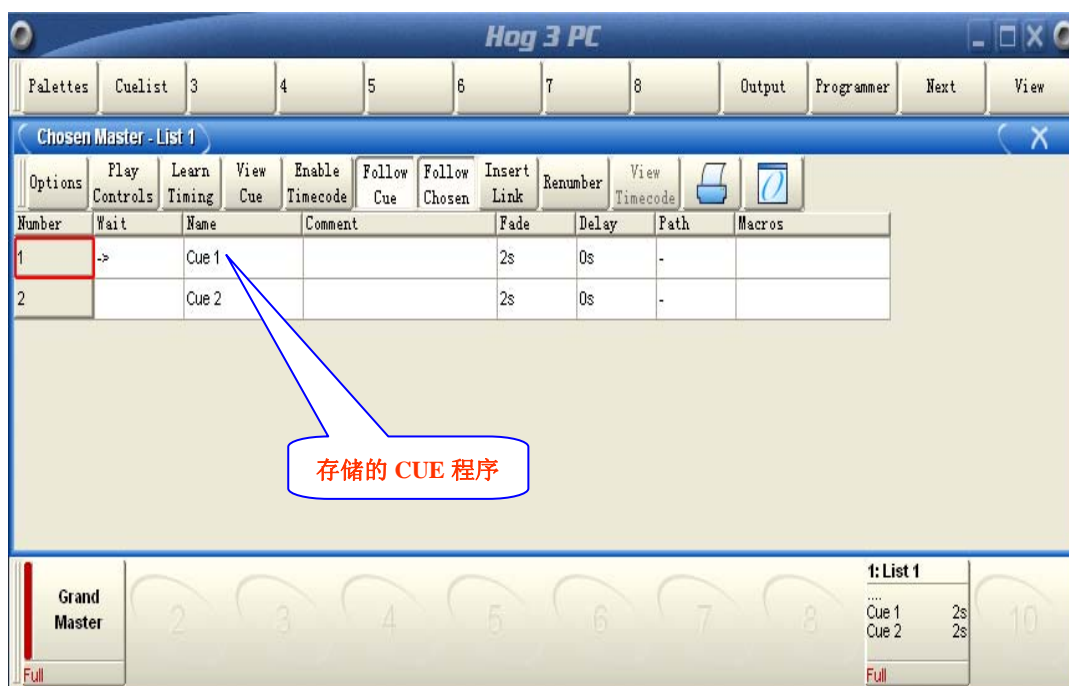


按主控上的重放键，则可以对所记录的 Cuelist 进行重放；

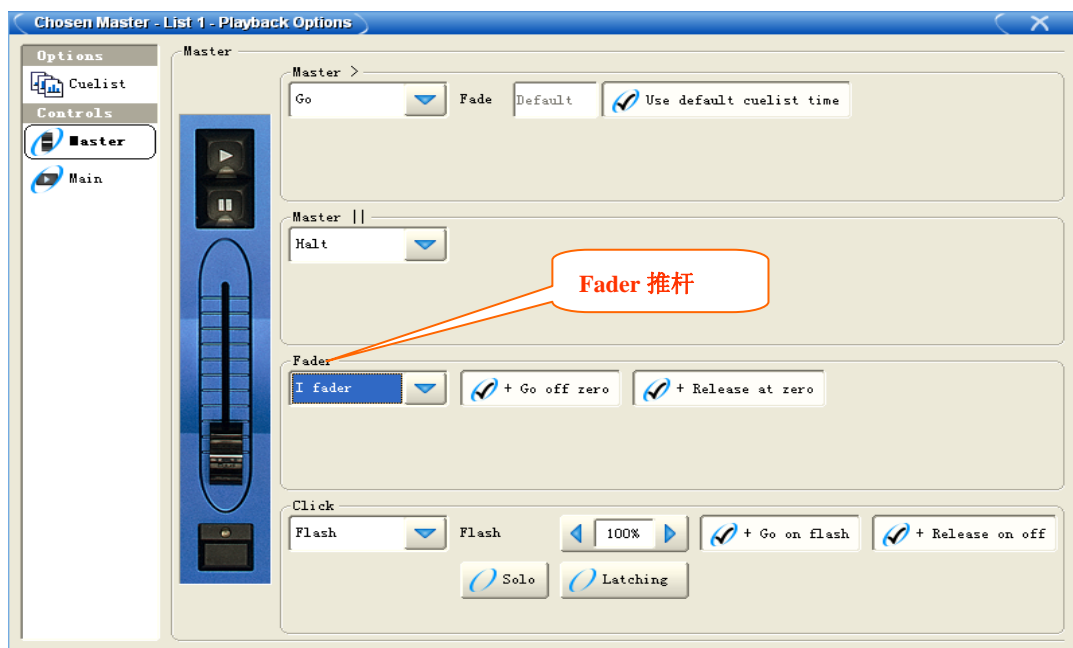


重放推杆的设置方法：

- 1) 在有 cuelist 程序的重放推杆上按 Choose 键 2 次，则会出现 cuelist 程序的展开视窗，如下图：



- 2) 再按 'Options'按钮进入设置视窗，如下图：



3) 在‘Fader’选项中设置推杆的特性：

Go off zero----推杆大于 0 则播放；

Release at zero----推杆在 0 则释放；

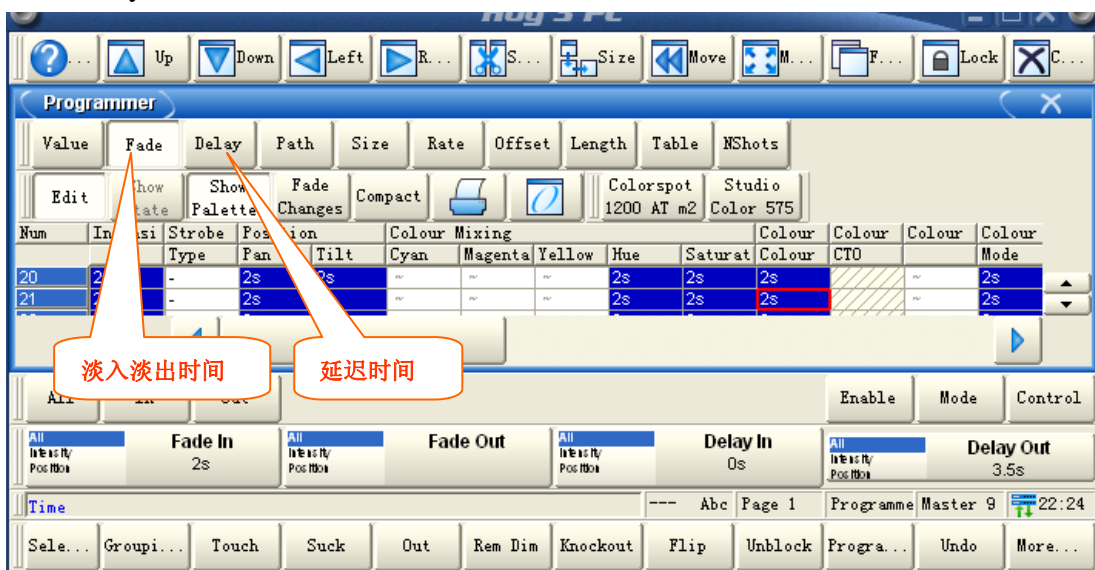
### 第十步：改变播放 CUE 的时间：

---可以改变 CUE 的淡入淡出、CUE 与 CUE 间的延时及灯具的亮度、颜色、图案等多种参数的淡入淡出时间。

第一次保存的时候控制台默认的 cue 播放时间是 2 秒（如下图所示）。

查看和修改淡入淡出时间（Fade）及延迟时间(Delay)的方法：

1) 打开 Programmery 视窗→选灯→开光闸（Full→改变灯位置→选 Fade 和 Delay 可以看到默认的时间；



2) 按 Time→数值是改变 Fade 时间，按 Time,Time→数值是改变 Delay 时间。

3) 修改时间后按‘播放’键，查看编程效果；