

用户 操作 指南

目 录

第一章	简介	4
第二章	配接通道输出	7
第三章	亮度设置	11
第四章	单/双场预选	15
第五章	Q 场与重演	16
第六章	集控	23
第七章	效果	27
第八章	组	32
第九章	宏	34
第十章	特性曲线	37
第十一章	直接输入控制	39
第十二章	AUTOMODE 自动模式	40
第十三章	时间码行动	41
第十四章	510I 和 310 演示控制器及备份	45
第十五章	追踪备份与遥控装置	47
第十六章	报告显示	50
第十七章	设置	51
第十八章	档案屏幕	52
第十九章	控制台报告器	56
第二十章	高级功能	57
第二十一章	软件的安装与注册	59

斯全德灯光有限公司拥有对该手册及软件的版权,并保留一切的解释权。

未经斯全德灯光有限公司的事先同意,不准复制本手册的全部或部分内容。本手册的唯一目的是为使用者提供详尽的操作指导,因此严禁对本书作其他用途。书中所述之设备的一些特点可能会涉及专利权(或专利申请中)。

Adabe 与 Acrobat 为 Adobe 公司的注册商标。

斯全德灯光与微件许可证公司之间的终端用户许可协议,在购买设备时附带的 CD 光碟中或可从斯全德灯光网站上获取,也可从控制台荧屏中显示。

有关技术性问题,如设备的设置、操作及维护,如果因为安装或在正常负载和温度条件不能如常操作,并且纠错程序无效,请与就近斯全德灯光服务中心或所在的斯全德灯光区域服务处联系。如有对设备的功能及该手册有任何意见或建议,请寄予所在地的斯全德灯光服务处。



该设备采用市电源进行操作,请勿触碰,否则会导致死亡或受伤,其只能和相关仪器使用并只能为调光之用。

不要打开控制设备,里面没有用户可设置之部分。

请避免液体流入。若有液体流入,请立即关闭该设备!

办公及服务中心

世界通用网站: <http://www.strandlight.com>

斯全德灯光亚洲有限公司: 香港新界沙田安耀街 3 号汇达中心 20 字楼

电话/TEL: (852) 27573033 传真/FAX: (852) 27571767

电邮/Email: info@stranda.com.hk

广州斯全德灯光有限公司(斯全德灯光中国办事处): 广州市中山大道车陂北门大街 1 号五楼

邮编: 510660

电话/TEL: (8620) 82324755 传真/FAX: (8620) 82324756

电邮/Email: china@stranda.com.hk

前言:

该手册描述了专为 500/300 系列灯光控制台服务的 *GeniusPro/lightingpalette* 软件的使用方法。为了简化 300 系列控制台的使用,一些引发更为先进的功能的使用,并没有显示和设置在使用者操作界面上(例如:预先载入控制效果和设定 BUMP 模块)。如果当您在使用 300 系列控制台时,需要手册中所提及之功能,但又没有在其中详细说明,您可通过一台 PC 机键盘对其使用进行模拟,键盘模式在手册的后面。

第一章 简介

总述

GeniusPro 或 *Lightpalette* 操作软件与 *Tracker ComuniquerPro* 和 *Networker* 应用软件的共同使用,为您提供最完善的灯光控制使用方法。

该手册所述之使用该套软件的熟悉和训练课程可从斯全德灯光有限公司和经许可的经销商处获取。同时也可提供控制台的服务与安装培训、SN10X 节点及网络系统。若要获取更多资讯,请与斯全德灯光有限公司或许可的经销商联系。

操作软件

该控制台可在两个模式中的任何一个中运行,并每个模式都有各自默认设置属性和显示选择。该操作模式是 *GeniusPro* 和 *Lightpalette* 的原始设置。您可从使用者设置屏幕上自由转换这两个模式。

斯全德应用软件

Tracker 软件支持电脑灯控制设备的先进设施,并包含设备信息库和预设焦点群的控制。*Networker* 软件通过以太网提供远程视频和远程 DMX,并进入到 SN10X 节点端口。*CommuniquePro* 软件添加了 SMPTE, MIDI, MIDI Show Control (演示控制), DMX 输入和外部控制器。而 *Rporter* 软件则监视和报告斯全德 SV 系列硅箱的使用状况和负载信息。

可选择的软件

Server 软件使“演示文件”可通过任何一台 PC 存储起来,其中包括使用者注册和允许单个使用者设置文件的使用。

负载软件

我们会提供一张 3.5 寸软盘装载预先录制好的灯光演示、附加通道、新应用程序和操作软件的升级。若要从软盘中载入演示(请参照第十八章)。要载入附加通道、应用程序或升级软件,请参考在手册后面的“软件安装与注册”。

附加说明

用户可通过控制台的荧幕帮助,获得更为详尽的软件使用方法。在所提供给用户的 CD 和斯全德灯光有限公司网站 <http://www.Strandlight.com> 上同样也可获得详细完整的操作手册。

常用字符说明

[CLR]表示控制台的一个键或键盘区的一个字符

{DEFLT}表示一个软键（在 LCD 液日上显示）

<LIVE>表示显示键区里的一个键

<Wheel>表示光轮的使用

#指一或多个数字键的键入

在线帮助

如若想获得当前对荧幕显示的帮助，请按〈HELP〉键；当已进入帮助时，您可使用超级链接选择里面的菜单标题，并使用{BACK}和{FORWARD}软键返回前面所显示的标题。另，您也可按{LINKS}软键显示帮助菜单，移动软键您可进入{USING HELP}{CONTENTS}{INDEX}{GLOSSARY}或{QUICK REF}。若重按<HELP>键可退出帮助，并回复到正常的操作中。

连接鼠标 (300 系列控制台)

当您想在 300 系列控制台连接一鼠标，您必需在用户设置荧幕上设置“鼠标连接模式 MOUSE NET NODE 和 PROT 项才能运行。方法是：按<SETUP>，然后按[SHIFT]+[0]进入锁定模块，之后，您可使用控制台键区上的光标键加亮 NET NODE 和 PORT 项，并使用[+][-]键选择设定。

通道控制模块

控制台将会对键区键入的每个通道控制命令做出回应，并在每页荧幕底部的命令行里显示出来。命令可由硬键和软键的混合使用构成。控制台可接受以下三种不同的格式：

COMMAND LINE (LIGHTPALETTE DEFAULT): 按[*]键，主要的命令将马上弹出（有时所需之命令并不在菜单上）。命令排列顺序为：行动在先，目标在后。例：[RECORD][CUE][1][*]；通道亮度可由单数字构成，例：1=10%；可被少于 10%的第二个数字跟随。

DIRECT 1 DIGIT (GENIUSPRO DEFAULT): 当键入完整的命令时，命令将会立即执行。命令排列顺序为：目标在先，行动在后。例：[CUE][1][RECORD]；通道亮度可由单数字构成，例：1=10%；可被[.] 和少于 10%的第二个数字跟随。

DIRECT 2 DIGIT: 当键入完整的命令时，命令将会立即执行。命令排列顺序为：目标在先，行动在后。例：[CUE][1][RECORD]；通道亮度可由 2 个数字构成，例：25=25%。

亮度和属性通道

操作软件能控制多达 6000 个光路的亮度，和控制电脑灯（或换色器）的多达 2000 个可控制特性（属性）（300 系列控制台分别为 600、400、250、150 和 50 光路）。不使用的光路通道可用作属性通道，使系统能够稳定地适应任何灯光控制设备。通道的数量可从控制台上控制，按下<REPORT>键时，相关情况便会显示在系统报告显示的状态视窗上；您也可购买一些通道（50 一组或 200 一组），来增加通道数量，直到顶点。有关资讯，请您联系就近的斯全德灯光有限公司或经销商。

除亮度外，现代电脑灯有许多的其他功能，如变色、运动控制（平铺和倾斜）、焦点和焦距控制、蓝绿色-洋红-黄色的颜色混合、gobo 控制和更多的其他功能。在控制方面，它们可被参考作为电脑灯的属性。TRACKER 软件允许一支电脑灯的 99 种属性同时受控。

GENIUSPRO 和 LIGHTPALETTE 使用十进制小数来区分电脑灯的亮度和有关属性，与每个属性相关的值都是固定的，并在 FIXTURE LIBRARY 中显示出来。显示面上会一直显示：属性 1，颜色 2，水平 3，倾斜 4 等。

如果一支电脑灯通过通道 1 进行控制（亮度通道），那通道亮度就会显示 1.1（表示通道 1 的属性）。而其他颜色、水平、倾斜属性就会显示 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 等等。

特别注意：如果十进制的点后的数字被省略，属性会自动地默认亮度。当想知道通道亮度时，只需键入通道号码（例：6）。全部其他的属性必需有一个十进制小数，例：6.3。

关闭系统

按下<REPORT>{EXIT}键, 一个退出菜单就会弹出, 显示: 保存演示或设置\退出并重新启动\关闭该系统。 由如果已安装 SERBRT 和 LOGINS 被激活, 您可按{LOGOUT}退出; 要关闭系统, 请按{SHUTDOWN}。500 系列控制台会显示出一个关闭信息, 指示您如何关闭。300 系列控制台同样也会显示出关闭信息, 并会自动关闭该系统。

时间格式

时间由分钟, 秒钟组成, 或以秒为基本单位, 有十分之一秒和百分之一秒。

样式	表示值
0.01-59.99	百分之一秒
0.1-59.9	十分之一秒
1-59	秒
1:00-59:59	分钟/秒

VGA 监视器

只要在控制台的后面将一个或两个 VGA 监视器连接在 VGA1 和 VGA2 连接器上。500 系列控制台可与其一起操作。提供一个可选择的双 VGA 卡, 用以连接两个以上的监视器。您可在 USER SETUP SCREEN (用户设置屏幕) 上设定监视器数目, 1, 2, 3 或 4 个均可。

300 系列的全部手动/电脑控制台和电脑控制台, 均有为一个 VGA 监视器而设的监督程序。电脑 400 和 600 控制台带有 2 个模式化的 LCD 显示, 而 120 集控控制台则有为 2 个 VGA 监视器而设的监督程序。我们提供的视频卡, 可扩充到 2, 3 或 4 个 VGA 监视器, 或模式化的 LCD 显示。

当 2 个监视器正被使用, 监视器数目 NUMBER SCREENS 项被设为 2, VGA 2 会显示其通道水平并被参考作为光路状态屏幕。VGA 1 将会根据 USER SETUP SCREEN (用户设置屏幕) 的观景屏幕编排域上的设置, 显示一个或多个窗口。当按下<LIVE>键, 窗口就会显示 PLAYBACK (重演)、SUBMASTER (集控)、EFFECTS (效果) 或 EVENTS (活动) 的观景状态, 或以上窗口的混合出现。

如只有一个监视器正被使用, 若按下<LIVE>键, 荧幕即会分成多个窗口。顶处窗口显示各光路状态, 而底部窗口则显示上述的设置屏幕里的内容。

当 VGA 视频卡适用于新增的监视器, 作为扩展的各光路状态屏幕, 可显示多达 3 页的通道水平。

Shift(变、调)键的使用

在 300 系列控制台上, 有斯全德公司商标的键的作用, 等于 500 系列控制台上[SHIFT] (仅限于 300 系列控制台) 键。[SHIFT] 键在该手册中的全部例子中均有显示。

按[SHIFT]和<LIVE>键, 可循环浏览观景屏幕编排的选项。而不需在设置<SETUP> 荧幕里选择。

按[SHIFT]和[LAST ACREEN]键, 可交换 VGA1 和 VGA2 的屏幕显示。

按[PAGE UP][PAGE DOWN]键, 可翻至 CHANNEL LEVEL SCREEN(S)的前或后页面。

锁定控制台的推杆和键盘

避免演出中的意外, 您可锁定推杆和键盘。按[SHIFT]<HELP>会切换锁定或不锁定。当控制台的键盘和推杆被锁, 在荧幕的顶部会以红底黄字显示"CONSOLE LOCKED" (控制台锁定)

输出连接

每个 DMX 连接器可设置同时控制多达 512 个输出, 带 4 个 DMX 输出连接器的控制台, 其输出最大量为 2048 个。当被激活时, 500 系列控制台的 AMX(192 个输出)或 D54(384 个输出)会输出相应的信号。

LIVE SCREEN (观景屏幕) 的设计与内容

光路状态屏幕和观景状态屏幕的设计与内容,根据 USER SCREEN (用户屏幕) 上的 LIVE SCREEN LAYOUT (观景屏幕编排), CHANNEL DISPLAY (光路显示), SMART CHANNEL DISPLAY (智能光路显示, 和 CHANNEL FORMATTING (通道组成) 区域的设置而定。

锁定控制台记忆

当演示已被记录在控制台,而您为了避免他人修改其中内容,可以锁定控制台记忆。按 <REPORT>{ADV SETUP}{ACCESS RIGHTS} [SETUP] {MEMORY LOCK} 并键入密码[3][1][7][1]后按 {ENTER}, 便可锁定控制台记忆。要开锁记忆时,只要重复上述步骤便可。

MOVE 键的使用

按下<MOVE>键,会弹出进入以下功能状态的菜单。

{PROF DISP}: 显示 PROFILE DISPLAY 菜单。详见第十章。

{NOTES PAGE}: 显示 NOTES 菜单。如下。

{BACKUP CMDS}: 显示 BACKUP 命令菜单。详见第十五章。

{EVENT LIST}: 显示 EVENT LIST 菜单。详见第十三章。

{AUTO MOD}: 显示 AUTO-MOD 菜单。详见第十二章。

NOTES 页面

NOTES PAGE (通知页面) 允许使用者给自己或其他人编辑留言或注意事项。

负载文件

按{LOAD FILES}: 可载入当前 NOTES PAGE 或其他文件。

{README FIRST}: 软件的不可编辑信息。

{ATC PAGE}: 当正控制电脑灯设备时,使用可编辑属性控制页任务。

{FIXT LIB}: 当修补设备时,使用可编辑的包含电脑灯设备的属性详规的修补资料等。

系统配置文件

按{CONF FILES}, 可进入以下可编系统配置文件:

{NET CONFIG}: 显示使用网络配置文件 220NODE.CFG 设置一个以太网配置文件(请参照‘使用手册’或屏幕帮助的 NETWORKER FUNCTIONS)。

{RACK CONFIG}: 表示控制台报告使用硅柜配置文件 220RACK.CFG (请参考第十九章的 CONSOLE REPORTER 部分)。

第二章 配接通道输出

配接屏幕

按<PATCH>可显示 PATCH SCREEN (配接屏幕)。在此屏幕使用者可配接光路和属性,以适应表演设备的特别输出。使用光轮滚动显示 PATCH SCREEN 的每一页。当前页显示在 WHEEL 窗口的底部。当您初次进入配接屏幕,或当按下{DEFLT}默认时,所有光路通道将会被配接到同一号码输出。如: 1:1。

设置配接屏幕

您可使用通道命令和输出命令来选择显示各输出和通道,一同使用{SET}{SET DISP}键,来显示

SET PATCH LCD 菜单,并用{OUTPUT ORDER}或{CHAN ORDER}软键来选择显示方式。

您可在 PATCH SCREEN 上看各负载。当负载输出配接到光路通道,才会显示具体数值。如果任何硅箱上发生错误,而错误没被过滤掉,那输出标示就会呈现出红色。如果此为负载错误,并且没被发现,则该值同样会呈现红色(请参考第十九章的 CONSOLE REPORTER 部分)。按{LOADS ON}软键,可显示负载情况。卸载则可按{LOAD OFF}。按下{BACK}键返回先前的菜单。

按{DMX/OUTPUT}可在 UNIVERSE 系统内切换标准输出和当前输出数,DMX 格式。

配接光路通道

缺省配接会把所有光路通道改至相同的输出量。如下例子会教您如何配接一个通道到不同号的输出。

1- @ -3-* 把输出 1 配接到亮度通道 3

注意: 您既可以键入输出号码,也可使用命令行里的 UNIVERSE DMX 格式来指定输出。

[2][.][1]和[5][1][3]两者均指输出 513。

你可通过配接一个单通道号码到一组输出,令这个单光路通道控制多个照明器具的亮度。

1-THRU-6- @ -4-* 配接从输出 1 至输出 6 到光路通道 4

百分比要素

当您配接一光路通道到输出时,就会设该输出的默认值为 100%,意思是,输出与通道的亮度是成正比的。但默认值不会显示出来;您可在 0%到 100%之间指定一个百分比要素,而它会在通道编号之下会以灰色显示。若百分比要素为 50%会使当前通道亮度的输出为 50%。操作如下:

5- @ -6- @ -5-0-* 配接输出 5 到亮度通道 6 并设百分比要素为 50%

5- @ - @ -5-0-* 设输出 5 的百分比要素为 50%

转换输出百分比

使用者可将输出百分比值转换成光路亮度(例:默认百分比 0%=255DMX 和 100%=0DMX)。请看如下操作:

6- @ -4- @ --1-0-0-* 配接输出 6 到亮度通道 4,并设百分比要素为 100%

设置输出为 NON-DIMS

用户可设置一个输出,当亮度通道值达到预设的百分比后,达到 100%,否则达 0%。当一个输出设为 NON-DIM。预设值会以粉红色显示在通道号码之下,并以大写字母‘N’相接。

注意:如果没有输入预设值,它就会自动等于 SHOW SETUP SCREEN(演示预设屏幕)里 PATCH WINDOW(配接窗视)的 DEFAULT-N-DIM%(不履行非调光)。

5- • NON-4-* 配接输出 5 作为 NON-DIM 到通道 4 并默认预设值

5- • NON-4- • NON-7-0-* 配接输出 5 作为 NON-DIM 到通道 4 并预设值为 70%

3- • NON- • NON-* 改输出 3 为 NON-DIM 并默认预设值

配接属性通道

用十进制小数输入属性,然后配接单个属性到指定的输出,或使用{@FIXTURE}命令配接整个电脑灯设备到特定输出。

配接颜色转换器

[@ATT]的使用,可快速地配接颜色属性。在演示例子中,[@ATT][1]或[ATTRIB][1]等于键入[@][1][.][2]。[@ATT]键只可用来配接颜色属性。

2-@ATT-1-@ATT-8-* 配接属性通道 1.2(颜色)到输出 2,画面最多为 8 幅。

注意:画面号码从 0 开始,意思是一个具有 16 个画面的转换器,其号码从 0 到 15,即最多只能是到 15。画面号

码以绿色字显示在通道号码的下面。

配接电脑灯器具

使用设备库 (FIXTURE LIBRARY) 和{@ FIXTURE}软键配接电脑灯器具。在 FIXTURE LIBRARY 里, 设备表 (FIXTURE LIBRARY SHEET) 会显示斯全德灯光和其他厂商生产的电脑灯器具的名称, 其中对每个器具各个属性以小数表示。该执行文件版本会随着斯全德灯光新产品上市而更新。您可一起按[MODE]{NOTES DISP}{LOAD FILES}{FIXT LIB}键, 视察和编辑各项。如果想增加一个新的灯具到设备库, 可使用 NOTES 编辑器对 FIXTURE.LIB 文件进行编辑。

注意: 安装新软件时, 会覆盖所有对原始设备库的修改, 而储存于 FIXTURE.OLD 文件目录下, 您可把该文件重新将其命名为 FIXTURE.LIB, 便可保留及应用回这些修改了。当您正配接某支电脑灯具到一输出时, 所选之灯具的有关描述会显示在命令行之下。当您想某个设备, 但又不知道其编码时, 可按[NEXT]和[LAST]在设备库里浏览寻找该设备, 并通过按[*]键进行配接。当您知道您想配接的设备名称时, 只要按如下步骤直接进入并配接就可:

1-@-4-@FIXTURE-5-8 配接通道 4, 设备从输出 1 开始

当以这种方式配接设备时, 各通道及属性的功能会在 PATCH SCREEN 的通道号码下面, 以蓝色字显示出来。如果配接在 'OUTPUT ORDER', 设备的名称就会以白色显示在通道编号的上面。

设备的多重配接

用户可对设备进行多重配接, 如下例:

1-THRU-2-0-@-4-THRU-8-@FIXTURE-1-*R 把设备 1 配接从输出 1 至 20 到通道 4 至 8

PAN 和 TILT 输出的交换和变换

根据设备的位置, 可交换/变换 PAN/TILT 输出。当配接设备时或已配好设备时, 这可做得到。具体如下:

1-@FIXTURE-3-SWAP/P+TILT-*	配接设备 3 到输出 1, 并交换 PAN/TILT 输出
1-@FIXTURE-3-INVER/TILT-*	配接设备 3 到输出 1, 并变换 TILT 输出
1-@FIXTURE-3-INVER/PAN-*	配接设备 3 到输出 1, 并变换 PAN 输出
1-@FIXTURE-SWAP/P+TILT-*	在输出 1 交换 PAN/TILT
1-@FIXTURE-INVER/TILT-*	在输出 1 变换 TILT
1-@FIXTURE-INVER/PAN-*	在输出 1 变换 PAN

当 PAN/TILT 输出交换后, 它们的运行方向会保留, 而且它们的编号会显示出来以作提示。当您已把 PAN/TILT 作变换, '-' 指示符会出现在属性的旁边, 给用户作提示。

复制、移动和交换通道和设备

为把大型灯光的输出配接到通道而所费时间减到最少, 我们提供给用户一个 'COPY SWAP' 菜单, 当你按下 {SET}{COPY SWAP} 软键时, 该菜单即会在 LCD 弹出。此菜单使你能方便快捷地复制、移动和交换各输出的配接。

1-THRU-1-0-COPY/PATCH-3-0-* 复制从输出 1 至 10 的配接到输出 30 至 39

假设有 3 个设备配接到输出 1 至 24, 而您想把它们复制到从 62 开始的输出, 可按如下做法:

1-THRU-2-4-COPY/PATCH-6-2-* 复制从输出 1 至 24 的各设备配接到从 62 开始的输出

您可移动使配接从一输出到另一输出或从一组输出到另一组输出, 如下:

1-MOVE/PATCH-1-8-* 把从输出 1 开始的设备配接移到从输出 18 开始

您也可使一配接与其它配接交换

1-SWQP/PQTCH-8-* 交换输出 1 与输出 8 的配接

1-THRU-8-SWAP/PATCH-3-3-* 与从输出 1 至 8 的配接交换从输出 33 至 40 的配接

LIVE 和编辑配接（仅 500 系列控制台）

500 系列控制台有 1 号 2 号两台配接屏幕，PATCH SCREEN 会一直显示 EDIT PATCH（编辑配接），而 LIVE PATCH（现景配接）则一直控制各输出。通过使用 SET PATCH MENU（设置配接菜单）上的{EDIT}和{LIVE}从 PATCH 1 和 PATCH 2 切换 LIVE/EDIT 配接。当 LIVE、EDIT 配接是一样时，对 EDIT 的任何修改，都会直接反映到控制台输出。若 LIVE、EDIT 不一致，则不会对输出有任何影响。当前 LIVE、EDIT 配接会显示在 LCD 和 STATUS WINDOW（状态窗视）里。

LIVE、EDIT 配接屏幕之间的复制、移动和交换

如上述复制、移动和交换的使用方法，可在 LIVE、EDIT 配接屏幕之间进行复制、移动和交换。以下例子将详细说明其用法。此例中，假设当前的 PATCH 2 是 EDIT 配接，PATCH 1 是 LIVE 配接。

1-THRU-1-0-COPY/PATCH-@-2-* 将输出 1 至 10 的配接复制到 LIVE 配接屏幕

您也可用{COPY PATCH}软键将整个 EDIT 配接复制到 LIVE,操作如下

COPY/PATCH-COPY/PATCH 将 EDIT 配接复制到 LIVE 配接

分配输出特性曲线

每个输出都可分配一条特性曲线。特性曲线可让使用者改变输出的运行特点。分配下的特性曲线会以红色显示于通道编号之下。注：不能分配曲线给 NON-DIM（非调光）输出。

因为特性曲线只分配给输出而不是光路，所以您可用它们提供硅箱以不同的输出曲线、电脑灯设备以不同型号的颜色划分开始和停止位置。以下例子将显示如何分配特性曲线给输出。如果想获得更多关于建立和编辑曲线的资料，请参阅第 10 章。

1-PROFILE-5-* 分配曲线 5 给输出 1

默认配接

您可设任一输出、一定范围内或全部输出复原到带默认值的默认配接。此命令不适用于已配接的设备。

1-DEFLT 设输出 1 为默认配接（带默认值）

1-0-THRU-2-1-DEFLT 设从 10 至输出 21 为默认配接（默认值）

DEFLT-DEFLT 设全部输出为默认配接（默认值）

警告：此命令仅使控制台已配接亮度通道回复到默认状态；所有的属性和不是默认的亮度通道将被删除掉。

配接双宽度输出

一些硅箱系统，会有具 2 个连续输出信号的双宽度硅箱模式（如：斯全德 STRAND CD80，即可用作单宽度 2.4 硅箱又可接双宽度 6K 或 12K 硅箱）。详见使用手册，或按 [\[@6K 12K\]](#) 在屏幕帮助中获取有关讯息。双宽度输出会在 PATCH SCREEN 中以灰色条状显示。

在通道配接 DMX

CommuniquePRO 的使用可从外部资源接受 DMX 输入信号。例如：一个 FD DESK，从控制台配接这些信号到 DMX 输出；并用可选集控推杆监控输出。想知道多些有关设置集作为 DMX 通道或硅箱集控，请参考第六章“集控”。

配接一输出到 DMX 输入通道，只需在配接命令加“+”。如下：

1-THRU-1-0- • -+5-THRU-1-4-* 配接输出 1 至输出 10 到 DMX 输入通道 5 至 14，等级比率不改变。

所有配接到 DMX 输入通道的输出，都以粉红色在配接屏幕显示，并以 ‘D’ 开头。

通道操作

按{CHAN}显示通道菜单。

删除不使用的通道

配接屏幕的 STATUS（状态）窗口会显示通道总数、正使用的通道、空闲光路通道及属性通道的数量。如在配接操作过程中，您曾使用所有空闲属性通道，您可删除不使用的属性通道并重新配接它们到其他通道，或删除不使用的通道并用 CHANNEL 菜单的{DELETE CHAN}键，把它们当作属性通道。

1-。-5-THRU-1-。-1-2-DELETE CHAN-DELETE CHAN 删除属性通道 1.5~1.12

1-0-0-THRU-1-9-9-DELETE CHAN-DELETE CHAN 删除光路通道 100~199 及所有属性通道

御配已配接的设备

对设备进行御配,不会删除该通道而只会移走配接。

1-@FIXTURE-* 删除从输出 1 开始的设备配接

重新对通道编号

您或者会想重新对通道编号,以使其与各灯具一一对应。那么,您只需按{CHAN}显示 CHANNEL MENU（通道菜单），然后选择要重新编号的通道，再按{RENUM CHAN}输入新的号码即可。看下列：

1-0-RENUM CHAN-1-1-* 把通道 10 重新编号为通道 11

删除未配接的属性通道

没有配接设备，因此就有没配接的属性，您可按{CHAN}显示通道菜单，再用{CLEAN ATTS}键释放属性通道为其他用途。

1-THRU-1-0-CLEAN ATTS-CLEAN ATTS 删除通道 1 至 10 的配接属性

第三章 亮度设置

设置通道控制模式

请参考“简介”中的“通道控制模式”部分，按[SETUP]键设置所需的通道控制模式

屏幕设置与格式

CHANNEL LEVEL SCREEN（光路状态屏幕）的样式是由 USER SETUP SCREEN（用户设置屏幕）的 CHANNEL DISPLAY、SMART CHANNEL DISPLAY 及 CHANNEL FORMATTING 的设置而定的。CHANNEL DISPLAY 决定屏幕上光路的状态是否为属性通道，并其他有关信息也会同时显现；当 SMART CHANNEL 被设为 TRACKER 或 TRACKER PRESET，并只有当属性通道选出时，CHANNEL LEVELS SCREEN 会自动显示属性值，且使该属性置于电脑灯的控制之下；如果一通道被选出，但没有属性，或 SMART CHANNEL 项设为 ‘OFF’，那就会显示该通道设置。CHANNEL FORMATTING 各选项意义：

OFF（DEFAULT） 显示所有被定义的通道

AUTO 只显示被使用的通道

COMPACT 只显示在 ‘ON’ 状态的通道，或在最近的 CHANNEL CONTROL 或

	X PLAYBACK 运行中移到零位的通道。
DISPLAY GROUP	只显示在 DISPLAY GROUP 中定义的通道
CHANNELS IN SHOW	只显示使用在当前演示的 Q、集和效果的通道。此显示不会随着 Q、集和效果的变化或删除，又或随演示文件的载入而更新。

区分通道类型

CHANNEL LEVELS SCREEN 的号码颜色表示:

- .CYAN 或亮白色为光路通道但没有属性
- .粉红色表示通道为 NON-DIM 亮度
- .淡灰色表示通道为属性
- .深灰色表示通道并没有配接到任何输出
- .红色表示一个或多个硅箱通道错误

选择通道

使用 CHANNEL CONTROL 的键，选择一个或一组光路通道。如下例:

按{CHAN}，显示被选通道:

1	选择通道 1
2-THRU-5	选择通道 2 至 5
3-THRU ON-8	选择通道 3 至 8 之间‘开’状态的通道
4-THRU-5-+-7-THRU-9	选择通道 4、5、7、8 及 9
+1-0	增加通道 10 到前面所选的通道中
CLR	清除当前的选择

从控制台键区设置亮度

注: 设置当前所选通道的亮度, 省略 CHANS; 在直接行动模式省略 ‘*’, ‘#’ 表示用户输入的数字。

CHANS-@-#-*	设所选通道亮度到指定#亮度
CHANS-@-+-#-*	在所选通道的亮度增加指定#亮度
CHANS-@-‘-’-#-*	在所选通道的亮度减少指定#亮度
CHANS-UP% 或 CHANS-DOWN%	以 UP/DOWN% 所设的值增加或减少所选通道亮度。要设 UP/DOWN 的值, 请按<SETUP>, 再输入值; 默认值为 5%。
CHANS-FULL	设所选通道为满载 (100%)
CHANS-ON	设所选通道在 ‘ON’ 状态。要改变其值, 请按〈SETUP〉并输入值。默认值为 100%; 可设单个或一组通道亮度 ‘ON’ 状态。
CHANS-@-* 或 OFF 或 ‘.’ 或 0	设所选通道为零。
CHANS-REM DIM	选通道并设其他各通道为零; 如果所选通道已为 0, 则设为 ‘ON’。

设置 DMX 亮度

您可以 DMX 值设置通道亮度, 范围 0~255, 而不需输入百分比值。

CHANS-@-DMX-51-*	以 DMX 值 51 作为所选通道的亮度(即 20%)
------------------	-----------------------------

亮度控制轮的使用

当在 CHANNEL LEVELS SCREEN, 通过对光轮的上下移动, 可实现对当前通道亮度的控制。

按〈SETUP〉, 然后设置 WHELL MASTERING 项, 可令光轮控制通道亮度:

在 SHAFT 模式，每个通道的亮度均以相同的量调高或低

PROPORTION 模式，则每个通道的亮度均以其亮度一定的百分比调高或低

1-@-<WHEEL> 把属性通道 1 置于光轮的控制

亮度不能被控超出 100% 或低于 0%，但当您清除命令后，它们仍会保持在一定的百分比率。如果您再次用光轮调低亮度的话，原来的值就会再次出现。比方说，当您把两个分别为 10% 和 40% 的通道，调升为大于 100%，那它们的值将会返回到原来 10% 和 40% 的亮度。

从键区设定颜色转换器

使用十进制小数的形式，从键区输入属性通道号码（颜色在属性 2），或使用[@ATT]([ATTRIB])就可以设置颜色属性通道的亮度了。输入颜色画面号码或从键区 DMX 值，又或使用光轮，便可设置颜色。

1-.-2-@ATT-5-* 设通道 1 的颜色属性(1.2)为画面 5

1-.-2-@-5-1 设通道 1 的颜色属性(1.2)为 DMX51(20%)

注意:[@ATT]或[ATTRIB]只用来设置颜色属性和作为 CHAN[.]ATTRIBUTE[2]的代替键。

1-.-2-@-5-1 设通道 1 的颜色属性受控于光轮。

使用光轮和 ROTARY 控制亮度和颜色转换器

输入通道号码再按[*]，使亮度通道受控于光轮，颜色通道受控于 ROTARY。按下追踪球中心键不放，就可实现对颜色转换器的控制（可参阅‘用鼠标/追踪球设属’）。

用光轮设非-颜色属性

您可在键区或用光轮设置单属性通道的亮度或，配接设备的单属性通道。设 USER SETUP SCREEN 的 CHANNEL DISPLAY 为 TRACKER 或 TRACKER PRESET。

1-.-3-@-5-* 设通道 1 的 PAN 属性为 50%。在 SMART CHANNEL DISPLAY 显示出亮度和 PAN 属性，并 PAN 属性受控于光轮。

1-.-3@-DMX-5-1-* 如上，但通道 1 的 PAN 属性为 DMX51(20%)

注：每当在以上命令按下[*]之后，通道 1 的 PAN 属性就会设到特定值，并直接受控于光轮。

用 ROTARY CONTROLS 设置多重属性(仅 500 系列控制台)

如果 USER SETUP SCREEN 的 CHANNEL DISPLAY 项设为 TRACKER 或 TRACKER PRESET，您就可设一个通道带有多重属性，或一个通道带有一个配接显示在 SMART CHANNEL 格式，并受控于追踪球和 ROTARY CONTROLS 或智能追踪球。所有在显示的属性号码与名称均与“属性控制分配”(ATC 页)的一样，颜色代码如下：

红底白字：亮度通道在光轮的控制之下

黄底黑字：PAN 和 TILT 属性在鼠标的控制之下，左/右运行=PAN，上/下运动=TILT。

灰底白字：属性受控于白色 ROTARY CONTROLS。

黑底蓝字：属性受控于蓝色 ROTARY CONTROLS。

灰底红字：属性受控于红色 ROTARY CONTROLS。

灰底粉红字：属性受控于粉红色 ROTARY CONTROLS。

注：追踪球上没有标注的左/右键，是用来浏览 ATC 页的属性表的，由此分配颜色 ROTARY CONTROLS 以各个属性。PAN 和 TILT 一直由追踪球控制，而亮度则一直由光轮控制。按住追踪球未标注的中心键，可作粗略的调整。一起按下右和中心键，将锁定 PAN，而按左和中心键则锁住 TILT 功能。

用鼠标/追踪球设属性（仅 300 系列控制台）

鼠标/追踪球的使用，可执行如前所述之追踪球、ROTARIES 和追踪球各键的功能。鼠标必需和设在 USER SETUP SCREEN 的鼠标端口相连。鼠标所执行的功能就根据鼠标的类型而定，如下：

2-按键鼠标：执行追踪球的 X 和 Y 功能（PAN、TILT），左右键可用来选择 ATC 页分配。

3-按键鼠标：如上；按住中心键左右移动来改变所选属性的值。同时按下中间键和左键，可锁定 TILT 功能，而中间键和左键则锁定 PAN 功能。

智能鼠标和智能追踪球（LOGITEC 或 MICROSOFT）：这两种的左右键执行如 2 键鼠标一样的功能。轮能上下改变所选属性。按住此轮再转动，可作粗略的调整。同时按下中间键和左键，可锁定 TILT 功能，而中间键和左键则锁定 PAN 功能。

复制通道亮度

使用者可复制一通道的亮度和属性到另一或多个通道。当设置设备亮度，而那里的一个通道有多重属性时，这个命令是非常有用的。

9-@-COPY FROM-5-* 复制通道 5 的所有状态到通道 9

点控通道亮度

按{FLASH}后,CHANS{FLASH}设所选之光路通道的亮度到 FLASH SUPERMASTER（点控超集控）的亮度。如未使用 FLASH SUPERMASTER，点控亮度会默认为 100%。当同时按[SHIFT]与{FLASH}，所选通道亮度就会从它们原值下降为 0%。

1-THRU-5-FLASH 点控属性通道 1~5 亮度为 100%

1-THRU-5-SHIFT-FLASH 点控属性通道 1~5 亮度为 0%

BUMPING 通道亮度

您可在用[BUMP MODE]与相关键设的模式里，使用{BUMP}软键 BUMP 当前通道选择。

按[BUMP MODE]检查当前设置，设置会在控制台的 LCD 上显示。

注：可在 300 系列控制台的外部键盘，按下大写字母‘V’模拟[BUMP MODE]的功能，其右边的三个软键决定集 BUMP 按钮的操作（详见第六章‘集’部分）。而左边的三个键，则决定当您按下{BUMP}后所发生的一切。

{FLASH}设置{BUMP}软键，以使所选的通道会去到由 FLASH SUPERMASTER 所设的亮度（请参考‘集’部分）。若没有 FLASH SUPERMASTER（点控超集），BUMP 亮度为 100%。

{SOLO}设置{BUMP}软键关闭未选的亮度通道，而且不会改变所选通道的亮度。如果预先{KEYS LATCH}，设置 BUMP 模式为{SOLO}，就会自动设集 BUMP 键模式为{KEY ON}。

{FLASH}+{SOLO}设{BUMP}，使所选通道到达 FLASH SUPERMASTER 所设的亮度，且其他通道设为‘OFF’。如果没有 FLASH SUPERMASTR，那 BUMP 亮度为 100%。

1-THRU-5-BUMP BUMP 所选通道由 BUMP 模式设置

光路通道亮度的衰减

用户可让通道设置在一段时间后，才到达预设的亮度。使用[TIME]可做到这点，如下：

1-THRU-3-TIME-5-@-5 设通道 1~3 在 5 秒后，亮度达到 50%（直接行动模式）。在 DIRECT 2 DIFIT 模式下必需输出 2 位数字的值。

1-THRU-3-@-5-TIME-5-* 设通道 1~3 在 5 秒后，亮度达到 50%（命令行模式）。

属性通道亮度的衰减

用户也可如上述般，衰减属性通道亮度。

1-3-TIME-5-@-6 5 秒后移通道 1 灯光器具 PAN 为 60%(直接数字模式)

1-.-3-@-5-TIME-6-* 5 秒后移通道 1 灯光器具 PAN 为 60%(命令行模式)

属性和光路通道亮度在默认时间的衰减

用户可以不特别指定一衰减时间，而使属性和光路通道亮度进行衰减。在这种情况下，USER SCREEN（用户屏幕）里所设 UNDO TIME 就被用作默认衰减时间，其默认时间为 2 秒。

3-TIME-@-5 设通道 3 在 UNDO TIME 所设时间后,从当前亮度到达 50%(直接行动模式)

3-@-5-TIME-* 设通道 3 在 UNDO TIME 所设时间后,从当前亮度到达 50%(命令行模式)

1-.-2-TIME-@-5 设通道 1 的电脑灯（或换色器）颜色在 UNDO TIME 所设时间后,为(软片)画面 5(直接行动模式)

1-.-2-@-5-TIME-* 设通道 1 的电脑灯（或换色器）颜色在 UNDO TIME 所设时间后,为(软片)画面 5(命令行模式)

第四章 单或双场预选

所有 300 和 500 系列控制台桌面，可设操作为普通信号、或两场有或无集控的预选调光桌面。

操作模式

300 系列控制桌面，提供 2 个[PB MODE]键用以设置 2 个 X PLAYBACK（X 重演）操作杆的功能。500 系列则无此键，而在键盘上设有具同等功效的 CTRL A 和 CTRL B。选项如下：

按[PB MODE]（300 系列）或 CTRL A 和 CTRL B（500 系列），将显示以下的 LCD 菜单：（注意：选择重演模式后，重按以上键就可返回 LIVE 模式）

X2 PLAYBACK

{AUTO FADE} GENIUSPRO/LIGHTPALETTE 的自动操作模式（请参阅 X PLAYBACK 部分）

{MAN FADE} GENIUSPRO/LIGHTPALETTE 的手动操作模式（请参阅 X PLAYBACK 部分）

X1 PLAYBACK

{1 SCENE 24 SUB} 最多 24 根操作杆

{2 SCENE 24 SUB} 每场最多 12 根操作杆

{1 SCENE 0 SUB} 最多操作杆数量为操作杆的总数

{2 SCENE 0 SUB} 每场最多操作杆数量为操作杆总数的一半

{AUTO FADE} GENIUSPRO/LIGHTPALETTE 的自动操作模式（请参阅 X PLAYBACK 部分）

{MAN FADE} GENIUSPRO/LIGHTPALETTE 的手动操作模式（请参阅 X PLAYBACK 部分）

X1 PLAYBACK 的预选模式会显示在 LIVE SCREEN 的集控窗口。集控杆以黑色显示。

注意：530 和 550 系列控制台，第六根集控推杆不只能作单场或双场预选。

单场预选

单场预选通过 AUTO HOLD 设立暗场犹如在正常双场选桌面一样，提供较大的通道容量。光路操作杆总会给最小号的操作杆作反应。

以下是单场预选使用 X PLAYBACK 操作杆的 AUTO HOLD 的方法：

- 1、确认单/双预选控制杆完全在开始位置，并所有光路操作杆归零。
- 2、确认时间推杆设在零位，此举是为了观察交替变化的瞬时反应。
- 3、设推杆 1 亮度从 40%到 80%。把预选 1 和 2 的推杆全部移上顶端，场 1 进入舞台。
- 4、移预选 2 到零位，保存记忆。
- 5、移预选 1 到开始位，以设下一场。设推杆 1 为零，推杆 3 为 FULL，推杆 4 为 50%和推杆 5

为 80%。

6、把预选 1 和 2 的推杆全部移回顶端,在预选推杆交替变换场 2 和 LIVE SCREEN(现景屏幕)。注意:预选推杆只有当移到零位时,才能受光路推杆的控制。当单场在开始阶段时,您可移动光路推杆(包括增加和重移光路)来修改场。当场在运行时,移动预选 2 到 0,您就可增加场的光路,并增加现有光路的亮度。但,您不可以减少或移动现有光路的亮度。

双场预设

当设置双场预设时,光路推杆的一半会被预选 1 控制,而另一半由预选 2 控制。类似地,每个场的衰减时间都是由时间推杆控制的,移动两个预选推杆可获得场 1 场 2 之间的点式交替变化。场 1 会在 300 系列控制台上以一个红色 LED 表示,场 2 则以绿色表示;500 系列两个场都以绿色 LED 显示。

时间推杆

您可在 500 系列使用 X2 推杆或在 300 系列两个分开的时间推杆,为预选 1 和预选 2 设置从 0 到 59 分、59 秒设衰减时间。当设为 0 时,衰减时间为人工手动的速率控制;当设为大于 0 时,每个衰减时间由各自的设置时间控制。

第五章 Q 场与重演

什么是场?

场就是使用者所记录、希望的灯光效果,包括亮度和属性的状态。一般情况下,场的运行根据于“场表”(如下)。您可选择手动(人工)或选择根据预定指示使场自动运行。

场的预演

按下〈PREVIEW〉键可显示 PREVIEW SHEET-CUE SHEET (预演表-场表)模式(LIGHTPALETTE)或 CUE SHEET-SPREAD SHEET (场表-扩展表)模式(GENIUSPRO)。LIGHTPALETTE 和 GENIUSPRO 均有 SPREAD SHEET 和 CUE SHEET 模式。CUE SHEET 是记载着已编辑灯光效果的命令表,用以监控场运行。SPREAD SHEET 则显示每个场的具体设置。

当在 CUE SHEET 模式时,您可用 CUE SHEET、SPREAD SHEET 软键切换到 SPREAD SHEET 模式。

区分当前场

按〈PREVIEW〉键,当前场的编号会显示在 CUE SHEET 或 SPREAD SHEET。另外,当前场会由一个符号‘>’作引,以便于区分。在 SPREAD SHEET 模式里,当前场的号码会以红底白字加亮显示。

如果把 USER SETUP SCREEN (用户设置屏幕)中的 SHOW LAST RECORDED CUE (显示最后记录场)项设为‘ON’(开启)状态时,最后录入的场会以红色显示在 CUE SHEET 模式下的尽善屏幕底部,和 STATE SCREEN 的 X PLAYBACKS (X 重演)窗口的底部。

对场进行编号

场可以分为多个分场,而且每场都有不同的灯光效果。当一个场有超过一个分场时,全部分场都会同时运行。如果一个分场没有进行编号,那该场就会被默认为只有一个分场(分场 1)。场以十进制小数的方法命名,(整数编号的场被视为整数部分为 0,即小数点前为 0)。你可从最少 0.1 开始

到最大 999.9 的范围内命名。您也可在整数编号的场之间插入场，如 1,2,2.1,3 等。

记录场亮度

您可使用 CUE 和 RECORD 键记录下 LIVE SCREEN 上显示的亮度和属性通道的亮度，作为当前场或其他号码的场。如下：

RECORD	记录当前 LIVE SCREEN 的亮度，作为当前场（DIRECT ACTION MODE 直接行动模式）。
RECORD--*	记录当前 LIVE SCREEN 的亮度，作为当前场（COMMAND LIN MODE 命令行模式）。
CUE—1—RECORD	记录当前 LIVE SCREEN 的亮度，作为场 1（DIRECT ACTION MODE 直接行动模式）。
RECORD—CUE—1--*	记录当前 LIVE SCREEN 的亮度，作为场 1（COMMAND LINE MODE 命令行模式）。

注意：场 0 表示熄灯场，不可修改及删除。

注意：对 CUE PREVIEW 的亮度的修改，会自动记录在当前场。

记录分场

使用者可如下例记录分场：

CUE-1-PART-2-RECORD	记录当前 LIVE SCREEN 的亮度，作为场 1 的分场 2（DIRECT ACTION MODE 直接行动模式）。PART 是 300 系列控制台上的一个硬键。
RECORD-CUE-1-PART-2-*	记录当前 LIVE SCREEN 的亮度，作为场 1 的分场 2（COMMAND LINE MODE 命令行模式）。PART 是 300 系列控制台上的一个硬键。





注意：省略分场号码会被自动记录为分场 1。

记录无集控和效果场

当进入 LIVE SCREEN 时，您可使用 500 系列控制台上的 REC-SUB 或 300 系列控制台上的 SHIFT 和 RECORD 键，设置不含集控和效果的任何光路亮度。

只记录光路通道或属性通道

使用者可只记录 LIVE SCREEN 上的亮度通道或属性通道亮度到一个场。如下：

CUE-  -RECORD	记录当前 LIVE SCREEN 的亮度通道的状态，作为当前场（DIRECT ACTION MODE 直接行动模式）。
RECORD-  -*	记录当前 LIVE SCREEN 的属性通道的状态，作为当前场（COMMAND LINE MODE 命令行模式）。
CUE-1-  -RECORD	记录当前 LIVE SCREEN 的亮度通道的状态，作为场 1（DIRECT ACTION MODE 直接行动模式）。
RECORD-CUE-1-  -*	记录当前 LIVE SCREEN 的属性通道的状态，作为场 1（COMMAND LINE MODE 命令行模式）。

注意：如果没有显示 INTS ONLY 和 ATTS ONLY 软键（520 和 300 系列控制台），必需加插 REC MODE 键，如：CUE-1-REC MODE-INTS ONLY-RECORD（直接行动模式），或 RECORD-CUE-1-REC MODE-ATTS ONLY-*（命令行模式）。

记录/编辑场

在 USER SETUP SCREENR 的 DEFAULT TIME 窗口的 CUE FADE UP/DOWN，CUE DELAY UP/DOWN 及 CUE WAIT 项的等待，衰减和延迟时间设置，可为各场所用，除非指定一个值，记录一个没有曲线、联接、循环的场。当你记录单场，而你所编之号码与以前记录的场的号码重复时，屏幕上会出现警告信息，并要求您重新输入正确号码。重新输入时不会改变先前设置的内容。

使用键命令，您可以从任何屏幕记录场，除 SETUP，ARCHIVE 和 HELP 屏幕之外。当出现

SPREAD SHEET 后, 您可首先按住 SHIFT 键, 然后移动‘追踪球’把场 PROPERTIES 由黄色(不可编辑模式)改为绿色(可编辑模式), 再使用追踪球点击(亮)所编辑的项(红底白字)。使用光轮或 +/- 键编辑所选的项。你可为所有的时间、循环和联接项输入各自的值。按 * 键可返回到不可编辑模式 (NON-EDIT MODE)。

场的主题

您可通过 TEXT 键或从外部键盘输入场的屏幕名称, 如图显示。使用该命令, 但又没有输入名称时, 将会把先前所录入的名称移位。

CUE-1-TEXT-DOOR-* 把场 1 命名为 ‘DOOR’。

场的类型 (请同时参考场的跟踪)

除非特别指定, 当在 GENIUSPRO 模式时, 控制台会将记录所有的场作为 CROSS FADES (交叉杆); 而当在 LIGHTPALETTE 模式时作为 TRACKING CUES (追踪场)。

MODE FADE (GENIUSPRO) 或 TRACKING CUE (LIGHTPALETTE), 只有当下一个场对通道作亮度改变时, 才会改变亮度, 否则亮度不变 (如下例)

例1- MOVE FADE

CROSS FADE (GENIUSPRO) 把一个场的亮度改到下一个场中。

ALL FADE (GENIUSPRO 和 LIGHTPALETTE) 与 CROSS FADE 一样, 除非当它运行时, 通过其它的 X PLAYBACK(重演)设置控制光路。只有当(显示设置屏幕)的 SHOW DETAILS (显示细节)窗口的重演项设为 DUAL HTP (双表双重演)时才用它。

SOFT BLOCK CUE (LIGHTPALETTE) BLOCK CUE (GENIUSPRO) 会对所有光路状态作清晰的记录, 使对先前曲线所做的改变不会跟踪到当前场。设置单光路跟踪, 请在 CUE/PREVIEW 显示中把它们设为 OFF (关闭)状态。一旦设为 OFF 后, 在 SOFT BLOCK CUE (BLOCK CUE) 的光路会跟踪前面的场的修改。

HARD BLOCK CUE (LIGHTPALETTE) 会对所有光路的状态作清晰的记录, 以使对前面场所做的改变组成一群。设置单光路跟踪, 请在 CUE/PREVIEW 显示中把它们设为 OFF (关闭)状态。不像 SOFT BLOCK CUES, 一旦所选光路作比较时, 它们会再度组成一群。

TRACK THRU CUE (LIGHTPALETTE) 当场已记录, 只有被场中改变的亮度会重新编号。若您在场中改变一个亮度, 而且不是为余下的演出作改变, 新的亮度会贯穿整个演出。

您也可使用 RECORD 命令记录场作为特别指定的类型或编辑当前场, 举例如下:

CUE-MOVE FADE-RECORD 在当前场记录 LIVE SCREEN 的亮度,并在 MOVE FADE 设置场的类型。
CUE-3-ALL FADE-* 改变场 3 的类型到 ALL FADE。
RECORD-CUE-3-SOFT BLOCK-* 在场 3 记录 LIVE SCREEN 的亮度, 并并在 SOFT BLOCK 设置场的类型。

场的追踪

因为无论通道是否作改变, CROSS FADES (交叉杆), 所有推杆和 Q 场都会记录下所有光路, 改变场的亮度, 而您必须重新记录每个场。

在另一方面, MODE FADE 和 TRACKING CUES 是易于修改的。当 SHOW SETUP SCREEN 的 CUE TRACKING 项设为 ‘ON’ (开)状态时, 所有亮度的改变会追踪到随后的场, 如果您想避免当您修改下一个场时的亮度追踪, 您可设置 CUE TRACKING 项为 THIS CUE ONLY (仅此场), 在这个模式里, 亮度的改变只记录在一个场里, 并不会追踪到下一个场。当 CUE TRACKING 项设为 ‘OFF’ (关)状态 (仅 GENIUSPRO 选项), 场会记录成 CROSS FADE, 除非作为其他类型场记录。

在一个场里, 使用 Q ONLY/TRACK 键可自由切换 CUE TRACKING 项 ON 状态和 THIS CUE ONLY (仅此场)。此命令也可用在记录命令, 如:

- CUE-5-Q ONLY/TRACK-RECORD 记录当前亮度到场 5，并设 CUE TRACKING 项为 THIS CUE ONLY 状态（直接行动模式）
- RECORD-CUE-5-Q ONLY/TRACK-* 记录当前亮度到场 5，并设 CUE TRACKING 项为 THIS CUE ONLY 状态（命令行模式）

场的衰减时间

衰减时间是指一个场的各个光路达到各个预设亮度所花费的时间。当您按下 GO 键以运行一个场时，所有在该场的光路会在预定的时间内上升或下降到所设的亮度。

- TIME-8-RECORD 把该场的衰减时间设为 8 秒（直接行动模式）
- CUE-2-CROSS FADE-TIME-8-RECORD 记录当前亮度在场 2，类型 CROSS FADE；用 8 秒时间衰减（命令行模式）
- RECORD-CUE-3-HARD BLOCK-TIME-8-* 记录当前亮度在场 3，类型 HARD BLOCK；用 8 秒时间衰减（直接行动模式）

记录衰减上升或下降时间时，用 ‘/’ 分隔。

- CUE-2-TIME-3-/6-* 把场 3 的衰减上升时间设为 3 秒，下降时间设为 6 秒（ALL MODE）

您可指定场的属性衰减时间

- CUE-2- • ATT-TIME-3-* 把场 3 的属性衰减时间定为 3 秒

延迟时间

使用 ‘DELAY’ 键，您可为场记录延迟时间。延迟时间是指从按 ‘GO’ 键到实际场开始运行的这段时间。输入延时上升和下降时间时，中间用 ‘/’ 分隔。

- CUE-2-DELAY-5-RECORD 记录当前亮度在场 2 并设延迟时间为 5 秒（直接行动模式）
- RECORD-CUE-4-DELAY-3-/6-* 记录当前亮度在场 4 并设延迟上升时间为 3 秒，下降时间为 6 秒（命令行模式）
- CUE-8-DELAY-4-* 把场 8 的延迟时间改为 4 秒（ALL MODE）

等待时间

当记录场设置等待时间时插入等待命令。等待时间是指从您正在记录的场的一开始自动到下一场的开始这段时间。对于有多个分场的场，等待时间从分场 1 开始。

- CUE-2-WAIT-5-RECORD 记录当前亮度在场 2 并设等待时间为 5 秒（直接行动模式）
- RECORD-CUE-4-WAIT-6-* 记录当前亮度在场 4 并设等待时间为 6 秒（命令行模式）
- CUE-8-WAIT-4-* 把场 8 的等待时间改为 4 秒（ALL MODE）

分配衰减曲线

您可以为各场分配一衰减曲线。用 ‘/’ 分开上升和下降衰减曲线的号码。要获得建立曲线的更多资料，请参照第十章的 ‘特性曲线’ 部分。

- CUE-2-PROFILE-6-RECORD 记录当前亮度在场 2 并把曲线 6 作为该场曲线（直接行动模式）
- RECORD-CUE-3-PROFILE-6-/8-* 记录当前亮度在场 3 并分配该场上升衰减曲线 6 与下降曲线 8（命令行模式）
- CUE-4-PROFILE-3-* 分配曲线 3 给场 4 的衰减时间（ALL MODE）

您可用 ‘@ATT’ 或 ATTRIB 键分配曲线到属性，如下：

- CUE-3-@ATT-PROFILE-7-* 分配属性曲线 7 给场 5（ALL MODE）

为场分配效果

您可使用 ‘FX’ 键为一单场分配效果。在场命令加上 ‘+’ 开始使用效果，并使用 ‘-’ 停止。

- CUE-1-FX- ‘+’ -3-* 使分配给场 1 的效果开始（ALL MODE）
- CUE-2-FX- ‘-’ -3-* 使分配给场 2 的效果停止（ALL MODE）

当一效果分配给一单场时，一个大写字母 ‘F’ 会显示在 CMD 项上效果号码的旁边，用以表明该效果正在运行之中；若显示为小写

字母 ‘f’，则表示已停止该效果。获取更多有关 ‘效果’ 资料，请参阅第七章。

为场分配宏

使用者可以为单场分配一个宏，宏随着场的运行而开始运作。

CUE-3-MACRO-8-* 分配宏 8 给场 3 (ALL MODE)

当宏分配给一单场时，一个大写字母 ‘M’ 会显示在 CMD 项上宏号码的旁边。

使用联接

通常场是根据场表的安排按顺序运行。使用联接功能，可使一些场跳出顺序执行。此功能只可用在单场的第一分场。详见用户手册及屏幕上的帮助项。

删除场

‘DELETE’ 软键在 LCD CUE/PREVIEW MENU (预演菜单) 上，点击它就可删除当前分场；同样，您也可输入场号或分场号后，按 ‘DELETE’ 键来进行删除所输入的场或分场。

DELETE-DELETE 删除当前分场 (ALL MODE)

CUE-6-DELETE-DELETE 删除场 6 的分场 1 (ALL MODE)

CUE-6-PART-2-DELETE-DELETE 删除场 6 的分场 2 (ALL MODE)

场的重新编号

当删除一个场后，使用者可使用 CUE/PREVIEW 菜单上 ‘RENUM’ 软键，对余下的场从场 1 开始进行重新编号，或通过 ‘FROM’ 键指定开始的场，如下：

RENUM-RENUM 从场 1 开始，对所有场重新进行编号 (ALL MODE)

CUE-9-RENUM-RENUM 从场 9 开始，对所有场重新进行编号 (ALL MODE)

CUE-4-FROM-6-RENUM-RENUM 从场 4 开始重新编号的所有场号，放到以场 6 开始的场 (ALL MODE)

场的复制

使用 ‘RECORD’ 键，使用者可以复制当前 CUE/PREVIEW 里显示的任何设置到其他场。同样，也可以复制到集控、组或效果特效步。如下例：

CUE-6-RECORD 把当前 CUE/PREVIEW 显示的场复制到场 6 (直接行动模式)

RECORD-CUE-6-* 把当前 CUE/PREVIEW 显示的场复制到场 6 (命令行模式)

SUB-4-RECORD 把当前 CUE/PREVIEW 显示的场复制到集控 4 (直接行动模式)

RECORD-SUB-4-* 把当前 CUE/PREVIEW 显示的场复制到集控 6 (命令行模式)

CUE-3- * -COPY FROM-CUE-4-* 把场 4 复制到场 3 (ALL MODES)

您可如上例，使用 ‘COPY FROM’ 软键复制任一 PREVIEW 中的其中或所有设置。

场更新和添加

使用 ‘UPDATE’ 键可在 LIVE SCREEN 对场进行更新，并在指定的场里反映出已作的修改。

UPDATE-CUE-6-* 把已作的修改更新至场 6，添加该场未有的光路 (ALL MODES)

1-THRU-5-UPDATE-CUE-1-* 通过光路 1 改变场 1 光路 1 的亮度，添加该场未有的光路 (ALL MODES)

1-THRU-8-UPDATE-CUE-4-THRU-6- * -8-* 把光路 1 到光路 8 的亮度设为 80% (若 DIRECT DIGIT2 模式中需另加一个 ‘0’)，并把

场 4 至场 6 更新至新的亮度 (在 DIRECT DIGIT 模式中不需按 ‘*’)。

注意：用户可使用 ‘+’ 和 ‘-’ 键或 ‘FULL’ 和 ‘OFF’ 软键选择亮度，而不用直接输入，又或使用 ‘DMX’ 软键，直接输入 DMX 值。

用户也可在更新命令中输入一个或一组光路，把对指定光路的修改更新至一个场。

使用‘FROM’软键，您可按特定的亮度改变光路亮度，并把场更新至新的亮度。

THRU-8-UPDATE-CUE-4- 设置光路 1 与光路 8 之间的亮度为 80%到 30%，并更新至场 4 至场 6（DIRECT 2 DIGIT

THRU-6-FROM-8- • -3-* 模式中，输入特定光路亮度时需加‘0’；DIRECT ACTION 模式中不需‘*’。

使用‘UPDATE’键和‘CHANS IN’软键，也可从 LIVE SCREEN 把对指定光路的修改更新至一个场。

UPDATE-CHANS-CUE-6-* 仅在已在场 6 的光路反映修改（ALL MODE）

使用 X 重演

按〈LIVE〉显示 LIVE SCREEN，如 STATE SCREEN 没显示 X PLAYBACKS 窗口，可按住[SHIFT]再重按〈LIVE〉键不放，直到显示为止；或按〈SETUP〉，在 LIVE SCREEN LAYOUT 项中设置。

重演有两个，分别为 X PLAYBACK 1 和 X PLAYBACK 2，各有自己的键和推杆。每个重演按顺序运行场，除非用户已使用[LOAD]、[CUT]或[GOTO]，又或使用联接等令一些场跳出顺序。

设置 X PLAYBACK (S)

SHOW SETUP SCREEN 的 PLAYBACKS 项决定了 STATE SCREEN 重演窗口的显示方式。要设置重演的编号与模式，请按〈REPORT〉{ADV SETUP}{SETUP}，并在 PLAYBACK 项中设置以下项目中的其中一项：

SINGLE：只有一场表与 X1 PLAYBACK 有效

SPLIT SINGLE：只有一场表但与两个 X PLAYBACKS 有效

DUAL LTP：两场表和两个 X PLAYBACKS 均有效，重演的亮度是在最近运行优先的基础上合并的。

DUAL HTP：两场表和两个 X PLAYBACKS 均有效，重演的亮度是在最多运行优先的基础上合并的，而属性亮度是在最近运行优先的基础上合并的。

在一个场的记录命令中插入[PB]#，分配场到指定的重演。对于有多个分场的场，可在分场 1 设置重演。如果您的控制台只有单个重演，此命令无效。删除重演分配，省略重演号码便可。

CUE-1-PB-2-RECORD 在场 1 记录当前 LIVE SCREEN 的亮度，并分配该场到重演 2（直接行动模式）

RECORD-CUE-1-PB-2-* 在场 1 记录当前 LIVE SCREEN 的亮度，并分配该场到重演 2（命令行模式）

制作 X PLAYBACK 窗口

按〈SETUP〉键显示 USER SETUP SCREEN，并设置 X PLAYBACK 窗口，如下：

X PLAYBACK COLOURS：设置 LIVE DISPLAY 的 X PLAYBACK 窗口使用之颜色

X PLAYBACK ORDER：设置场怎样在 STATE SCREEN 的 X PLAYBACK 中显示。在此命令中它们会被执行和记录。

X PLAYBACK FORMAT：设置 Q 怎样在 STATE SCREEN 的 X PLAYBACK 中显示。

SHOW LAST RECORDED CUE：在 STATE SCREEN 的 X PLAYBACK 窗口的底部，以红色显示最近记录的场。

运行时间场

当您关闭控制台时，每个重演都会放置在当前场。若要运行下一个场，按[GO]。当衰减完成时，就会载入下一个场。要停止前面运行的场，可按[STOP/BACK]。当第二次按下[STOP/BACK]时，会在 USER SETUP SCREEN 的 X PLAYBACK，CUE 设置的指定时间内慢慢衰退回该场的一开始。第三次按下此键，则会立刻返回到前一个场的开始。当衰减完成后按[STOP/BACK]，可马上返回前一场的开始。

在运行另一场之前，不必等当前场完成运行。您可一直按住[GO]键，同时运行多达 200 个衰减，每个分场可最多可有 4 个衰减。

注意：立即运行 CROSS/ALL FADE 或 MOVE FADES 可从所有先前的 CROSS/ALL FADE 或 MOVE FADE 中窃取光路（GENIUSPRO）。立即运行 BLOCK CUE 可从所有前面的 MOVE FADES 取下光路（LIGHTPALETTE）。

运行手动场

除重演不会立即自动运行之外，手动场与时间场一样，同样是由 X PLAYBACK 载入的。按[GO]键载入手动场；要确认推杆不是在 RATE 模式，按{UN-RATE}软键（500 系列控制台）或按[RATE]键，直到两个 LED 明确区分（300 系列控制台）。一直把重演推杆到底部以接收其他场，并移推杆到顶端促成衰减运行。

负载一个场

使用[LOAD]键，可载入一个场到重演。此举不会影响输出，除非操作者按下[GO]键运行该场。

CUE-1-LOAD 载入场 1 到重演（直接行动模式）

LOAD-CUE-1-* 载入场 1 到重演（命令行模式）

直接进入一个场

通过使用[GOTO]或[CUT]键，您可直接进入任一场。在这个情况下，延迟时间将会忽略，而衰减时间会取于从 DEFAULT TIMES 窗口的 X CUT 项。

当载入该场与记录场一样使用相同方法时，场的时间、联接和特性曲线可暂时搁在一边。

CUE-6-CUT 或 GOTO-CUE-* 进入场 6

GOTO-CUE-6-* -CUT 进入最近没运行的场

如果有停止或保留的场，[CUT]键会有与[GO]键相同的效果。

使用速率控制轮

在重演上面按{RATE}软键，使所有衰减置于速率控制轮的控制之下。用{UP RATE}或{DOWN RATE}软键加快或减慢一个自动场的速率。当所有衰减运行完成或另一新衰减开始之时，速率控制轮就会失去控制力。

500 系列：按 X PLAYBACK 的箭头按钮，上下移动 “>”选择一单场或分场受控于速率控制轮。运行场并使用控制轮（或 520 系列控制台的光轮）调整加快或减慢衰减运行速率；按{UNRATE}，可返回正常操作。用速率控制轮改变的衰减时间，仍可应用于正在运行的场或分场，但控制轮不再控制任何衰减。

300 系列：对于 300 系列控制台，按一次[RATE]设置上加快和减慢衰减，二次仅设置加快衰减，三次则仅设减慢衰减。运行场并使用光轮调整加快或减慢衰减运行速率。再次按[RATE]就会取消速率模式。

暂时改变场

使用重演的显示，您可暂时改变下一个场的亮度。而这些改变又不会记录在当前场。因此，下次当您运行该场时，所作的改变就生效了。但当你按[GO]后，它就会修改该场演示。

PB-1-* 显示 PLAYBACK 1 的重演显示

按〈LIVE〉返回 LIVE SCREEN

以光轮衰减场

您可使用光轮衰减单场，而无需把它们放入 X PLAYBACK 和中断余下的场的执行。

CUE- ‘+’ -6- 〈WHEEL〉 衰减所有光路从场 6 开始。光路亮度随着光轮的向上推移，而增加。

CUE- ‘-’ -6 (WHEEL)

衰减所有光路从场 6 关闭。光路亮度随着光轮的向下推移，而减少。

重演的分割

受 X1 PLAYBACK 和 X2 PLAYBACK 控制的光路，是由分配到组 993.3 和 993.4 的光路决定的。两组均可设为所有光路的允许控制。当 SHOW SETUP SCREEN 的 PLAYBACK PARTITIONING 项设为 ‘ON’，您可各在组 993.3 和 993.4 设置各光路值为零，以分开 X1 PLAYBACK 和 X2 PLAYBACK 的光路。分开的光路不会受另一重演的控制，如在只有 X2 控制的属性通道的情况下，它才受控制。

第六章 集控

什么是集控?

集控就是既有光路通道，又有属性通道且各自都有一定衰减时间的灯光状态。集控推杆让您可以手动调节灯光的明暗。（见第四章）。

你可指定一个效果或/和宏到集控推杆，当推杆从零位移动时，它就会自动地运行效果和宏。

注：虽然专业术语通常可以互换，但集控与集控推杆是不一样的。集控推杆是您所使用的集控上的物理运动。因为集控有很多页，因此每个推杆都有很多集控。

集控页

6 个集控页（300 系列为 4 个），且每个页都记录着集控亮度设置。每页集控的数量是根据您的控制台所提供的集控推杆的数量而定的。

LIVE DISPLAY 的集控窗口会显示当前集控页的号码，该页也是最近载入集控推杆的。移动推杆可从最小亮度到最大作改变。用户可用 [SUB PAGE] 键和输入页号（直接行动模式不用按 [*]），或用 [SUB][+]/[SUM][+] 来转换当前集控页。改变集控页不会改变当前集控的输出，除非将集控推杆移到 ‘0’（或 INHIBITIVE 集控的 ‘10’）。

当您按下 <SUB> 对 SUBMASTER SCREEN 进行选择时，当前的集控页会显示出来，所以对于该页的任何改变，都会立刻反映到输出。您也可从 LIVE DISPLAY 选择其他集控页，如上述般，设置集控亮度而不会改变已载入集控推杆的输出。每个集控页的每个集控都可有不同的衰减时间。

当前集控

按 <SUB> 显示 SUBMASTER SCREEN，当前的集控号码会以一个 ‘>’ 在号码的左边显示出白字红底的框里；LEVELS SCREEN 显示当前集控的光路亮度；当前集控也会显示在 LIVE SCREEN 和 STATE SCREEN 的标题栏上。

用追踪球和按 [NEXT]/[LAST]，可浏览所有集控的状态。

集控亮度的记录

用户可在 LIVE、CUE/PREVIEW、GROUP 或 EFFECT SCREEN 记录集控的亮度。如前所述选择页号，然后在 SETTING INTENSITY CHANNEL LEVELS 下，按 [SUB]#[RECORD]（直接行动模式）或 [RECORD][SUB]#[*]（命令行模式）设置亮度。对 SUBMASTER SCREEN 亮度或集控状态的任何改变，都会自动记录下来。

注：在记录或编辑集控亮度之前，请确认集控页是否正确，以免误在其他页记录。

SUB-6-RECORD 在集控 6 记录当前亮度（直接行动模式）

RECORD-SUB-6-* 在集控 6 记录当前亮度（命令行模式）

您也可只记录属性或亮度，操作如下：

SUB-6-INTS ONLY-RECORD 在集控 6 记录当前亮度（直接行动模式）

RECORD-SUB-6-ATTS ONLY-* 在集控 6 记录当前属性（命令行模式）

集控特性的内容 (PROPERTY)

使用键命令,用户可从任何屏幕记录集控和集控特性 (SETUP、ARCHIVE 和 HELP 屏幕除外)。同样,当显示 SUBMASTER SCREEN 时,您可首先按[SHIFT],然后移动追踪球把特性从黄色的 NON-EDIT 转为绿色的可编辑状态,再用追踪球选择要编辑的项 (红底白字),就可对该项进行编辑。您可通过键盘对各时间项输入一值。按[*]返回到不可编辑状态。

注:只有相同集控的标题、上升和下降衰减时间和属性衰减时间,可以独立地在不同的页设置,其他功能则不能。

集控的标题

用[TEXT]再从外部键盘输入每个集控的屏幕标题,操作如下

SUB-6-TEXT-STORM-* 把集控 6 命名为“STORM”(ALL MODE)

集控的点控模式

这个模式的设置决定各个指定点控按键的操作。所有的集一开始都为 FLASH (点控) 模式,选项如下:

OFF: 关闭集点控按键

FLASH: 设点控按键为 FLASH 通道,亮度为 100%,或为点控集控所设的亮度。

SOLO: 设点控按键来关闭所有不在集控的通道,而不会改变集内各通道的亮度。

F+S: 设点控按键为 FLASH 通道,亮度为 100%。或为点控集控所设的亮度,并设其他通道为‘OFF’。

MAC: 关闭点控按键的 FLASH 和 SOLO 操作,允许以相同的号码激发宏,作为该集控 (如:点控按键 4 激发宏 4)。

点控按键同时也受到{KEYS OFF}{KEYS ON}和{KEYS LATCH}的控制,具相似效果。按[BUMP MODE]可观看当前设置;再一次按[BUMP MODE]可返回到正常操作。在 300 系列控制台上,从外部键盘按下大写字母‘V’可模拟[BUMP MODE]的功能。

KEYS OFF: 关闭所有点控按键功能

KEYS ON: 当按下此键,设所有点控按键运行操作

KEYS LATCH: 第一次按,设所有点控键保持在‘ON’;第二次按则为“OFF”

注:当按{BUMP}后,{FLASH}{SOLO}和{FLASH+SOLO}决定所发生的一切。它们不会影响点控按钮 (详见第三章的‘点控通道亮度’)。

集的衰减时间

每个集都各有各自的上升和下降衰减时间,而且有为属性修改使用的单属性时间。当您把集控推杆从 0 移到 10,会在衰减上升时间所设的时间内,亮度渐明。相反从 10 到 0 则会渐暗。

如果推杆只移到一半时,衰减时间会根据所移的量变化。如,某衰减时间为 8 秒,但推杆移只从 2 移到 7 (一半路程),那其衰减时间就为 4 秒;如果再移到 9 (1/4 路程),其衰减时间就为 2 秒。

亮度衰减时间可由 0~59 分、59 秒构成,而且可由点控按键操作。属性衰减时间可在 0~59.9 之间。

在一[RECORD]命令前插入[TIME]#,在记录当前显示的亮度的同时,并将衰减时间记录入指定的集。

SUB-2-TIME-5-RECORD 在集控 2 记录当前亮度,并设上升/下降衰减时间为 5 秒 (直接行动

模式)

RECORD-SUB-2-TIME-5-* 在集控 2 记录当前亮度, 并设上升/下降衰减时间为 5 秒(命令行模式)

SUB-2-TIME-5-/-2-RECORD 在集控 2 记录当前亮度, 并设上升时间为 5 秒, 下降衰减时间为 2 秒(直接行动模式)

RECORD-SUB-2-@ATT-TIME-5-* 在集控 2 记录当前亮度, 并设属性衰减时间为 5 秒(命令行模式)

指配效果或宏到集控

在记录命令加插[FX]#或/和[MACRO]#,指配这种功能到指定的集。如果想删除效果和宏, 只需在此命令中省略输入#。

SUB-2-FX-5-RECORD 把当前亮度记录在集控 2, 并指定效果 2 到集控推杆(直接行动模式)。

RECORD-SUB-2-MACRO-4-* 把当前亮度记录在集控 2, 并指定宏 4 到集控推杆(直接行动模式)。

FX-* 在 SUBMASTER PREVIEW(集控预演)屏幕解除分配给当前集控的效果(ALL MODES)。

SUB-2-MACRO-* 解除分配给集控 2 的当前效果(ALL MODES)。

指定外部集控

一般情况下集控推杆会直接控制各自的集, 但通过 REMOTE ANL 连接器, 每个集可使用其 12 个类似输出中的一个, 此情况下, 推杆的亮度就是与类似输入亮度的合并, 此时, 光路的最高亮度处于优先地位。

每个类似输入只能用一次。

SUB-2-EXT SUB-5-* 分配类以输入 5 给集 2(ALL MODES)

SUB-2-EXT SUB-* 解除以上所有的分配

集控的功能

当您记录集控时, 可设置该集控的功能, 或当记录完成后, 才改变集控的功能。一个集设置功能后, 它的设置就会被所有集控页的具相同号码的集所使用。选项如下:

NORMAL (或 PILEON)

集控亮度是与其他亮度资源的混合, 最高亮度优先。属性则是在最近优先的基础上合并的。以 CHANNEL CONTROL 设置通道, 从集控“窃取”通道。

INDEP (INDEPENDENT)

集控亮度是与其他亮度资源的混合, 最高亮度优先。集控通道不可通过 CHANNEL CONTROL 被“窃取”, 但可升高通道亮度, 高于集控亮度。

EXCLUSIVE

集控控制通道亮度而不需考虑其他亮度资源是否会影响到通道。如相同通道被用于两个 EXCLUSIVE 集控, 把最后的集控移为零, 就可“偷取”通道。

INHIBIT

对于通道, 集控的执行象总控一样, 可记录所有光路通道在集控, 而忽略属性。控制相同输出通道的多重 INHIBITIVE 集控, 是在最低亮度优先的基础上合并的。

SUB SUPER (SUBMASTER SUPERMASTER) 集控超集控

监控所有 SUPERMASTER 的状态

FX SUPER (EFFECT SUPERMASTER) 效果超集控

监控所有效果的状态

FLASH SPR (FLASH SUPERMASTER) 点控超集控

监控所有点控亮度

S/LIGHT (SOUND TO LIGHT 仅 500 系列控制台)

集控亮度是在最高亮度优先的基础上, 与效果、重演和其他集控合并的。属性是在最低亮度优先的基础上合并的。本地集控控制 SOUND TO LIGHT (音乐至灯光) 的最高亮度, 而外部 AUDIO (音频) 输入则控制集控上升到最高亮度的过程。可以用 CHANNEL CONTROL “偷取” 集控通道。只能有一个集控可作为 SOUND TO LIGHT SUBMASTER。

DMX CHAN (DMX CHANNEL)

DMX 输入信号变成通道 1~512 的亮度, 在最高亮度优先的基础上, 与效果、重演和其他集控合并的。本地集控控制 DMX 输入的亮度, 忽略已记录的集控亮度。可以用 CHANNEL CONTROL “偷取” 集控通道。只能有一个集控可作为 DMX 通道集控。

DMX DIMR (DMX DIMMER)

集控控制 DMX 输入的亮度, 那就可配接任何硅箱的状态到 DMX 输入。只能有一个集控可作为 DMX 硅箱集控。

GM1、GM2 (总控 1 和总控 2)

指派集控执行总控的一般功能。控制所有分配到总控组 1 和 2 的所有通道的亮度 (300 系列控制台只 GM1 (总控 1))。

AUDIO THR (AUDIO THRESHOLD) 音频阈值 (仅 500 系列控制台)

集控推杆控制 AUDIO 输入的灵敏度。AUDIO 输入可用作控制效果的 STEPPING (节奏); 忽略已记录集控亮度; 只能有一个集控可作为 AUDIO THRESHOLD 集控。

MIDE RATI (MIDI RATIO) 迷笛比率

集控推杆设 MIDI SYNC PULSES 的编号, 其效果必需在它走下步之前记录下来; 忽略已记录集控亮度; 只能有一个集控可作为 MIDI RATIO 集控。

用户要想设置集控功能, 请在键盘按下 <SUB> 键显示 SUBMASTER SCREEN, 使用追踪球选择集控, 并输入命令, 举例如下:

SUB-3-SUB FUNC-INDEP-* 设集控 3 的功能为 INDEPENDENT 独立的 (ALL MODES)。

SUB-3-SUB FUNC-SUPER-FLASH 设集控 3 的功能为 FLASH 集控 (ALL MODES)。

SUB-3-SUB FUNC-SUPER1/P-DMX IN CHAN-* 设集控 3 的功能为 DMX 通道 (ALL MODES)。

快速记录

按下[SUB], 那相应的集点控按键就可对集控进行快速记录。这并非真的点控集控。

从一集控复制亮度

当您在 SUBMASTER SCREEN, 可选择一集控, 并使用[RECORD]键复制当前亮度到所选集控上。同样, 您也可记录当前亮度到指定的 Q、效果和组, 如下:

CUE-3-RECORD 记录 SUBMASTER SCREEN 的当前亮度到 Q3 (直接行动模式)

RECORD-CUE-3-* 记录 SUBMASTER SCREEN 的当前亮度到 Q3 (命令行模式)

集控的清除

如若要清除集控, 请按 <SUB> 显示 SUBMASTER SCREEN, 然后用追踪球选择集控, 或输入集控号码, 再按{CLEAR}软键。为保障用户不会错误地按下该键而造成损失, 请再按{CLEAR}确认删除。

CLEAR-CLEAR 清除所选的集 (ALL MODES)

SUB-3-CLEAR-CLEAR 清除集控 3 (ALL MODES)

重新存储通道到集控

如果由集控控制的通道被 CHANNEL CONTROL “偷走”，您可移集控推杆到零位，然后往上移，就可以重新存储控制到集。您也可如例般，利用[UNDO]键做到这一点。这会使在 CHANNEL CONTROL 之下的通道，上升到所有由集控推杆所设的亮度。

SUB-3-UNDO 重新存储被 CHANNEL CONTROL 偷取的通道到集控 3 (ALL MODE)

集控的更新和累加

如果您已利用 CHANNEL CONTROL 改变一集控内通道的亮度，您可在 LIVE SCREEN 里使用[UPDATE]键，更新该集，如下：

UPDATE-SUB-1-* 以新的亮度更新集控 1，包括已经不在集内的通道亮度 (ALL MODE)

UPDATE-SUB-1-* 以新的亮度更新集控 1，不包括已经不在集内的通道亮度 (ALL MODE)

第七章 效果

由亮度和属性亮度组成重复连续的几个特效步构成一个效果；每一个灯光状态就叫效果特效步；您可给予效果不同的特技效果、积聚效果、闪烁效果以及随机效果输出亮度，使用任一效果重演以各种方法运行这一系列效果特效步。

注：300 系列控制台没有[FX SEL][FX DIR]和[FX LOAD]键，如果您想要由这些键控制的功能，可使用外部键盘的键模拟这三个键。[FX TIME]键在 300 系列控制台上标识为[FX RATE]。

效果及效果特效步的编号

每个效果最少要有一个特效步，它是在您建立一个新的效果时，自动建立的。您可建立多达 600 个效果（300 系列 300 个），每个效果 99 个特效步。效果的编号从 1~600（300 系列 1~300），而特效步则从 1~99 之间。

当前效果

按〈FX〉拖出 EFFECTS SCREEN，最近的一个效果（如果效果没有用过的话则是效果 1）会显示在 EFFECT SCREEN。效果的编号会以红底白字加亮显示在标题栏上；转换当前效果，只需输入其他效果的编号再按[*]，或使用[NEXT]（下一个）和[LAST]（最后一个）选择。

EFFECTS SCREEN 由两个窗口组成；上面的窗口设置完整效果运行的方式；下面的窗口则设置每个特效步在效果的运行方式。

在编辑模式 (EDIT MODE) 设置效果内容

用键命令，您可记录每个特效步的效果状态，除了 SETUP、ARCHIVE 和 HELP 屏幕外，您可从其他任一屏幕设效果和特效步的内容。或者当 EFFECT SCREEN 显示后，按住[SHIFT]不放，移动追踪球把它从黄色（不可编辑模式）改为绿色（可编辑模式），再点击要编辑的项，然后对效果内容进行编辑。使用光轮或[+][-]键都可对所选的项进行编辑。您可从键盘为所有的时间项输入一个值；想返回默认设置，请按[DEFLT]；按[*]返回不可编辑模式。

使用[EDIT STEPS/EDIT FX]软键，可从整个效果的编辑转换到编辑单个特效步；如果想选择编辑某个特效步，您可使用追踪球或[NEXT]和[LAST]键进行选择。

建立一个新的效果，请按[FX]再按编号，最后按[*]。

FX-2-* 建立效果 2 和特效步 2.1(默认设置)(ALL MODES)

从键区设置效果内容

您可设置一效果里所有特效步的一般内容,如下:

记录效果标题

您可给每个效果记录一个标题(从外部键盘输入),以便区分,举例如下:

FX-1-TEXT-STORM-* 把效果 1 命名为“STORM”(风暴)(ALL MODE)

效果类型

一个效果可设为以下两种类型中的其中一个:

CHASE (追逐型): 在同一时间只有一个特效步是高的,其他特效步都按方向演出;当一个特效步运行时,它的亮度升高而其它效果的亮度则会降低。

BUILD (集结型): 在同时间只有一个特效步升高,但之前特效步不会降低;一旦所有特效步都是高,它们会立刻降低,并且重新积累效果。

FX-1-FX TYPE-CHASE-* 设效果 1 类型为 CHASE (ALL MODES)

FX-1-FX TYPE-BUILD-* 设效果 1 类型为 BUILD (ALL MODES)

效果的方向

效果可有四个运行方向

向前: 特效步的演出从编号最小的特效步到最大的特效步,一个接一个地演出,完毕后又从最小编号开始继续重复。

倒转: 特效步的演出从编号最大的特效步到最小的特效步,一个接一个地演出,完毕后又从最大编号开始继续重复。

往返: 特效步从编号最小的特效步到最大的特效步逐个演出,然后从最大编号返回到最小,循环按这种方式演出。

随机: 所有特效步随机演出,在下一个循环开始之前,所有的特效步均只执行一次。

注: 为 300 系列控制台设置效果方向,请按〈FX〉再设编辑模式。

FX-1-FX DIR-BOUNCE-* 设效果 1 的方向为往返方式 (BOUNCE) (ALL MODES)

FX-1-FX DIR-RANDOM-* 设效果 1 的方向为随机方式 (RANDOM) (ALL MODES)

模式 (MODE)

MODE 控制效果如何与其他效果和其他演示、推杆配合。此内容只可在 EFFECT DISPLAY 作改变:用追踪球选择该项,再用光轮或[+][-]键改变选项。该项的原始设置为 INDHTP(INDEPENDENT HIGHEST TAKES PREFERENCE 独立最高高度优先),但您可设它为 LTP (LAST TAKES PREFERENCE 后者优先)。

亮度

这一项决定效果光路亮度如何转换,如下:

正常 (NORMAL): 在运行特效步的光路设为高,否则设为低。

反向 (NEGATIVE): 在运行特效步的光路设为低,否则设为高。

正常和反向 (NRM NEG): 亮度开始时如 NORMAL,之后 NORMAL 与 NEGATIVE 交替循环运行。

NEG NRM: 亮度以 NEGATIVE (反向) 开始,之后 NORMAL 与 NEGATIVE 交替循环运行。

随机 (RANDOM): 高低亮度随机而设

FX-1-LEVEL-NORM NEG-* 设效果 1 为 NRM NEG 方式 (ALL MODES)

FX-1-LEVEL-RANDOM-* 设效果 1 为 RANDOM 方式 (ALL MODES)

NEXT FX

当 STOP AFTER（在……后停）设为 TIME 或 CYCLES 后，用户可在任一效果之后自动启动一新效果。NEXT FX 项可设为‘OFF’或任一效果编号。

FX-1-NEXT FX-2-* 在效果 1 完成后自动启动效果 2（ALL MODES）

衰减时间

当一效果演示时，FADE UP（推杆上升）时间决定效果上升为满载的时间。用户可在 0.01 秒~59 分和 59 秒之间设一时间。

当停止演示时，效果会在 FADE DOWN（推杆下降）时间内下降。如果用户在一个 Q 或集里运行效果，那 FADE UP 和 FADE DOWN 时间就是已经在 Q 和集里所有设的时间，而效果自己的 FADE UP 和 FADE DOWN 时间就会被忽略。

FX-1-TIME-1-* 设 FX1 的亮度渐明/暗时间为 1 秒（ALL MODES）

分配特性曲线

用户可分配特性曲线给衰减上升和下降时间（参照第 10 章的‘特性曲线’建立曲线）。

FX-1-PROFILE-3-* 设 FX1 的衰减曲线给 FX3（ALL MODE）

STOP AFTER

按[FX STOP]，选项如下：

FX STOP：在效果演示时按[FX STOP]，效果会立即停止并御载。

FX LOAD：当另一效果载入相同的效果重演时，该效果才会御载；当按下[FX STOP]，效果仅会暂停，用户可再按[FX GO]重启该效果。

LAST STEP：当按下[FX STOP]后，效果会继续如常运行，直至达到最后的特效步，然后按照 FADE TIME 项所设时间（或 Q、集所设时间）渐暗和停止。

CYCLES：效果会在达到指定的循环次数后停止。

TIME：效果会在指定的时间后停止。

FX-1-STOP AFTER-FX STOP-* 按下[FX STOP]后，停止效果 1（ALL MODES）

FX-1-STOP AFTER-5-* 5 个循环完成后，停止效果 1（ALL MODES）

FX-1-STOP AFTER-TIME-5-* 5 秒后停止效果 1（ALL MODES）

特效步的控制

该项设置让控制台知道何时运行下一个效果特效步，选项如下：

TIMER：时间控制器（TIMER）控制效果特效步的时间，采取的是 STEP TIME 所设的时间。

MANUAL：效果特效步的时间控制是由[FX STEP]按键控制的。

MIDI：效果特效步的时间控制是由 MIDI 输入控制的。

AUDIO：效果特效步的时间控制是由 MIDI 输入的 BASS TRACK（低音轨）控制的
（仅 500 系列）。

FX-1-STEP CTRL-MANUAL-* 设效果 1 特效步控制为 MANUAL（ALL MODES）

FX-1-STEP CTRL-MIDE-* 设效果 1 特效步控制为 MIDI（ALL MODES）

特效步默认值

默认值是效果特效步最初的值，它们在 USER SETUP SCREEN 的 DEFAULT TIMES（缺席时间）里设定；在编辑模式（EDIT MODE）默认特效步值会以黑色显示在 EFFECT STEP 窗口里。您可为每个特效步设置默认值；当默认值被改变时，该值会在编辑模式状态下以绿色显示。

编辑效果特效步内容

请按{EDIT STEPS}软键编辑效果特效步。使用追踪球选择特效步，并按如下方法设置每个特效步内容；增加一新特效步，只需按{APPEND STEP}，或者，通过键区设置特效步内容，如下：

特效步时间 (STEP TIME): STEP TIME 控制特效步开始到下一个特效步启动这段时间，可设在 0~5 分钟之间。该值最少可设为百分之一秒即 0.01 秒。

FX-1-.-2-TIME-STEP TIME-2-* 设效果 1 特效步 2 的 STEP TIME 为 2 秒(ALL MODES)

IN/DWELL/OUT 时间: IN TIME 是指从特效的开始到光路亮度到达最高亮度这段时间。DWELL TIME 指的是运行的特效步停留在高状态的时间；而 OUT TIME 则是从 DWELL 停留时间过后到光路亮度在最低亮度的一段时间。这 3 个时间的总时间，不需要等同或少于 STEP TIME，允许各特效步不相一致。每个时间因素可设为 0~5 分钟时间。

FX-1-.-1-TIME-STEP I/D/O-1-0-5-/-4-0-/-1* 设效果 1 特效步 1 衰减时间为:IN=1 分 5 秒；DWELL=40 秒；OUT=1 秒 (ALL MODES)

FX-1-.-2-TIME-STEP I/D/O-5-/-OFF/MAN-/-5-* 设效果 1 特效步 2 衰减时间为:IN=5 秒；DWELL=OFF (没有停留时间)；OUT=5 秒 (ALL MODES)

属性衰减时间

属性衰减时间控制 (如果同一设备的一个效果两个特效步之间发生变化) 改变设备属性所用的时间。时间可设在 0~5 分钟之间。

FX-1-.-2-@ATT-TIME-3-* 设效果 1 特效步 2 属性衰减时间为 3 秒

高/低百分比

对所有设在每个特效步的光路亮度设百分比值。亮度可设在 0~100% 之间；高等级设置光路百分比值用于“ON”状态的那部分效果特效步，而低等级则用于“OFF”状态特效步。

FX-1-.-2-LO/HI LEVEL-4-* 设效果 1 特效步 2 的低亮度为 40%(命令行和直接 1 位数字模式)。在直接 2 位数字模式下(DIRECT 2 DIGIT MODE)则键入[4][0]。

FX-1-.-2-LO/HI LEVEL-4-/-8-* 设效果 1 特效步 2 的高、低亮度分别为 80%和 40% (命令行和直接 1 位数字模式) 如果是直接 2 位数字模式则需键入[8][0]和[4][0]。

删除效果特效步

在 EFFECT SCREEN 屏幕下，您可使用追踪球或[NEXT][LAST]点击所要删除的效果特效步，之后再按{DELETE}删除该步，或者输入一个或一组特效步编号进行删除。

FX-1-.-4-THRU-1-.-8-DELETE-DELETE 删除特效步 1.4~1.8(ALL MODES)

效果的复制

用户可使用{COPY FROM}复制整个效果到另一个效果,操作如下:

FX-7-@-COPY FROM-FX-2-* 复制效果 2 到效果 7(ALL MODE)

记录效果亮度

用户可设置或改变一效果特效步的亮度或内容,或者在 EFFECT SCREEN 屏幕下的整个特效步，而且所有的设置和改变将会自动记录在效果。也可以记录当前屏幕 (LIVE、PREVIEW、GROUP 或 SUBMASTER 均可) 的亮度到一效果特效步，举例如下：

FX-1-.-2-RECORD 记录当前亮度到效果 1 特效步 2(直接行动模式)

RECORD-FX-1-.-2-* 记录当前亮度到效果 1 特效步 2(命令行模式)

以一定百分比值记录亮度

当用户从 LIVE、PREVIEW、GROUP 或 SUBMASTER 屏幕记录亮度到一效果特效步时，可使用百分比命令与记录的组合命令进行记录，如下：

FX-1-.-2-LO/Hi LEVEL-4-/-8-RECORD 记录当前亮度到效果特效步 1.2,并且高、低亮度分别 80%和 40%（直接 1 位数字模式）；在 DIRECT 2 DIGIT 模式下必需增加一个 ‘0’。

RECORD-FX-1-.-2-LO/Hi LEVEL-4-/-8-* 记录当前亮度到效果特效步 1.2,并且高、低亮度分别 80%和 40%(命令行模式)。

亮度和内容在记录命令上的组合

当 EFFECT SCREEN 屏幕下,用户可设置效果内容并记录当前亮度到现行或其他的效果特效步,其方法是:当从键区设置内容时,按[RECORD]代替[*]键（直接行动模式）,或者先按[RECORD]再设置（命令行模式）。

效果演示的应用

效果演示用于运行已作记录的调光状态。

按〈LIVE〉显示现景屏幕,从 LIVE DISPLAY STATE SCREEN 的 EFFECTS（效果）窗口可看到各效果的当前状态,也就是效果演示所运行的状态。如果 STATE SCREEN 没有显示 EFFECT 窗口,请按[SHIFT]〈LIVE〉键直到它显示为止。

当前效果演示

当前效果演示会以灰底白字显示。您可用[SHIFT][FX SEL]和[FX SEL]上下移动‘演出表’,以改变当前演示。

一个效果可载入一个或多个演示中,载入后,演示会停止并设到特效步 0,而之前在演示中的效果将会御载。

FX-1-FX LOAD 把效果 1 载入当前效果演示（直接行动）

FX LOAD-FX-1-* 把效果 1 载入当前效果演示（命令行模式）

使用[Pb]键,你也可载入一效果到指定的演示,如下:

FX-1-PB-8-FX LOAD 把效果 1 载入效果演示 8（直接行动模式）

FX LOAD-FX-1-PB-8-* 把效果 1 载入效果演示 8（命令行模式）

效果的运行

用户只需选定所要运行的效果演示,按[FX GO],便可运行演示。

效果的暂停

按〈FX PAUSE〉键可令效果暂停,但只会令效果暂停运行,而不会停止渐明和渐暗时间,也不会御载该效果。被暂停的效果演示会在效果特效步项以黄色闪烁,以作提示。若要继续运行,只需再按[FX PAUSE]键一次。

手动载入效果

手动载入效果方法:把 EFFECT SCREEN 的 STEP CONTROL 项设为 MANUAL（人工方式）,然后在演示中载入效果。按[FX STEP]键可进入下个 FX 载入。

效果运行时如何改变效果内容

当效果行动时,用户可按[FX TIME](300 系列的[FX RATE])键,按[FADE RATE]或[STEP RATE]

和速率控制轮又或光轮，增加或减少衰减时间或一个效果的 STEP 时间，移动速率控制轮或光轮来调整衰减率或 STEP 率。

FX TIME-FADE RATE-速轮或光轮 改变当前效果演示的效果的衰减率 (ALL MODES)

FX TIME-STEP RATE-速轮或光轮 改变当前正在行动的演示效果的 STEP 率 (ALL MODES)

用户也可改变运行着的效果的类型与方向，请看下列：

FX TYPE-CHASE 把正在运行的、在当前效果演示的效果的类型改为 CHASE (ALL MODES)。

FX TYPE-BUILD 把正在运行的、在当前效果演示的效果的类型改为 BUILD (ALL MODES)。

FX DIR-BOUNCE 把正在运行的、在当前效果演示的效果的方向改为 BOUNCE (ALL MODES)。

FX DIR-REV 把正在运行的、在当前效果演示的效果的方向改为 REVERSE (ALL MODES)。

更新效果

用户可用速轮或光轮更新效果的 STEP TIME 和 IN/DWELL/OUT TIME, 并对正运行的演示中的效果，用[UPDATE]键对效果的方向和类型进行更新，如下：

FX-1-PB-5-FX STOP 从效果演示 5 中御载效果 1 (直接行动模式)

FX STOP-FX-1-PB-5-* 如上，不过此为命令行模式

用户也可用以下方法从所有演示中停止和御载任何效果：

FX-0-FX GO 御载全部的效果演示 (直接输入模式)

FX GO-FX-0-* 同上 (命令行模式)

FX-0-PB-2-FX LOAD 御载演示 2 的所有效果 (直接输入模式)

FX LOAD-FX-0-PB-2-* 同上 (命令行模式)

FX-0-FX LOAD 御载所有演示的全部效果 (直接输入模式)

FX LOAD-FX-0 同上 (命令行模式)

在 Q 和集上应用效果

通过分配效果给一个 Q 用以开始和另一个 Q 结束的办法，用户可对 Q 的效果进行控制。请参阅第 5 章的‘分配效果给 Q’部分。

同样，通过分配效果给集控，就可控制集效果。把集控移离零位，启动效果；而移回零位则停止效果。请参阅第 6 章的‘分配效果给宏或集部分’。

第八章 组

组是用来存储亮度的，类似于场，但不能写入场表。获得控制台输出组信息的唯一途径是把组的亮度作为通道命令的一部分并在 LIVE DISPLAY 显示，或记录在一个集控、Q 或效果特效步。

组的预设

预设的组可提供控制台以不同的状态，如下：

ON CONSOLE, ON 2...5(遥控装置)和 ON HAND-HELD 各通道设为‘ON’，并显示通道亮度。

DISPLAY CONSOLE, DISPLAY 2...5(遥控装置)设通道显示在 LEVEL SCREEN(如果 USER SETUP SCREEN 的 CHANNEL FORMATTING 项设为 DISPLAY GROUPS)。FL 值表明通道会显示出

来，如果值为 0，则表示通道不会显示。

PARTITION CONSOLE, PARTITION 2...5(遥控装置)如果 SHOW SETUP SCREEN 的 CHANNEL PARTITIONING 设为 ‘ON’ 时，所有通道由各控制台控制。FL 值表明通道是可控制，如果值为 0，则表示通道不可控制。

注意：一个通道只能由一个使用者控制，因此只会显示在一个 PARTITION GROUP 上。

GRANDMASTER 1 & GRANDMASTER 2(总控 1 和总控 2)设所有通道由各总控控制。FL 值表明通道受总控控制，如果值为 0，则表示通道不由总控控制。300 系列控制台只能设一个总控组。

X PLAYBACK 1&X PLAYBACK 2 设所有通道由每个 X PLAYBACK 控制。FL 值表明通道受 X PLAYBACK 的控制，如果值为 0，则表示通道不由 X PLAYBACK 控制。

PREHEAT 在 SHOW SETUP SCREEN 的 AUTO PREHEAT 项设为 ‘ON’ 时，为各通道亮度预热。显示值为通道的亮度。

如果要重新把预设的组存为默认状态，删除它便可实现。

当前组

当前组就是最近在 GROUP SCREEN（组屏幕）应用的组或最近从另一屏幕记录的组。当前组会在 LCD 上显示。

所有的组记录命令都是以一个组为单位运行的。如果您不输入组的号码，就会运行当前组。在 GROUP SCREEN 下，您可用追踪球或[NEXT][LAST]键浏览当前记录的组的状态。

记录组亮度

用[RECORD]可记录当前亮度到当前组或指定的组，如下：

GROUP-RECORD 记录当前亮度（在 LIVE、GROUP、CUE/PREVIEW、SUBMASTER 或 EFFECT 屏幕下均可）到当前组（直接行动模式）

RECORD-GROUP-* 同上（命令行模式）

GROUP-5-RECORD 记录当前亮度（在 LIVE、GROUP、CUE/PREVIEW、SUBMASTER 或 EFFECT 屏幕下均可）到组 5（直接行动模式）

RECORD-GROUP-5-* 同上（命令行模式）

记录组的标题

为了便于区分各组，用户可从外部键盘为各组命名。

GROUP-8-TEXT-FRONT-* 为组 8 的标题取名为 ‘FRONT’（前部）（ALL MODES）

删除组

按下 LCD GROUP 菜单的{DELETE}软键，就可删除当前组，或者输入组的号码，再按{DELETE}，删除所选的组：

DELETE-DELETE 删除当前组（ALL MODES）

GROUP-4-DELETE-DELETE 删除组 4（ALL MODES）

组的复制

在 GROUP SCREEN 下，选定所需的组的亮度，使用相应的命令把其复制到其他组、Q、集、或效果中：

GROUP-5-RECORD 记录当前组的状态到组 5（直接行动模式）

RECORD-GROUP-5-* 同上（命令行模式）

CUE-8-RECORD	记录当前组的状态到 Q5（直接行动模式）
RECORD-CUE-8-*	同上（命令行模式）
GROUP-3-@-COPY FROM-GROUP-6-*	复制组 6 的状态到组 3

参考组与预设焦点

首先的 750 组会被用作 REFERENCED GROUPS（参考组）。在演示中，参考组的亮度或属性值是从它们连接的组中取得的，而且每次 Q、集或效果重演时都会这样。如果参考组的亮度或属性值改变，那每个使用该组的 Q、集或效果都会以新的值重演。

如果曾经记录焦点位置（PAN 和 TILT），该设备就会被参考作预置焦点。若只参考一个组的亮度或属性，请在组的分配指令中插入{INTS ONLY}或{ATTS ONLY}。

在相关命令中插入[@][GROUP]键,用户可设一个通道或一组通道的状态为指定组的状态。记录相关项会随着组的改变而改变。

1-THRU-1-0-@-GROUP-8-* 设通道 1~10 的状态为组 8 的状态。(ALL MODES)。

用户也可以输入标题,而不输入组的号码,以便于区分参考组。在这种情况下，用户就要插入[@][TEXT]-标题在命令中。

1-THRU-10-@-ATTS ONLY-TEXT-FRONT-* 设通道 1~10 的属性为组名‘FRONT’的属性(ALL MODES)。

第九章 宏

宏让您记录然后放演常规命令。用户可从任何屏幕记录到宏，分配宏给一个 Q 或集，然后使用宏的演示键、重演命令，使记录重演。一旦记录后，可在 MACRO SCREEN（宏屏幕）下看到和编辑宏。

很多键都可录入到宏，追踪球或鼠标的运动也可录入，但宏不能使用控制轮、推杆和光轮。在一个宏里不能启动另一个宏。

对宏进行编号

3000 个宏的编号从 0~2999，其中宏 951~964 会保留作为 P1~P14，按[P1]~[P14]或从键区输入 951~964，都可进入这 14 个宏。

宏 971~984 会作为 SP1~SP14，按[SHIFT][P1]~[SHIFT][SP14]可直接进入这些宏。

注：从[P1]到[P14]和从[SHIFT][P1]到[SHIFT][P14]这些键，都会在 300 系列和 520、520I 上；而 530 和 550 控制台则只有[P1]~[P7]和[SHIFT][P1]~[SHIFT][P7]键，所以要进入余下的宏，就需从键区键入相关编号进入了。

宏 891~894 会作为 HHM1~HHM4，这四个宏可从摇控器的 F1~F4 启动（详见用户手册或屏幕帮助）。只有 HHM1~HHM3 是可以由设计者遥控器启动。

宏 991~996 作为宏 LCD1~LCD6，在 530 和 550 控制台用户可直接按 LCD 相关键进入这些宏（如果是 520 控制台则按未有标注前四个宏）；其他控制台则可以直接按下宏编号进入。

宏 997 会作为 STOP 宏；在 310、510I、530 和 550 控制台，用户可直接按[STOP]键进入，而其他控制台则输入宏编号进入这个宏。

宏 998 作为 USER 宏；通过[USER]键可直接启动。

300 系列控制台 LCD 监视器前的 12 个键，是用于启动预设宏的；LCD 监视器数量根据各软件而定，定义如下：

1 LCD MONITOR~12 宏的编号为 901~912 V1~V12

2 LCD MONITOR~24 宏的编号为 901~924	V1~V24
3 LCD MONITOR~24 宏的编号为 901~936	V1~V36
4 LCD MONITOR~24 宏的编号为 901~948	V1~V48

注：使用宏 TABLET（便笺）时，第一个宏的编号往往为 1001，请参阅‘使用宏 TABLET’部分。

当控制台是首先是开启着的，或当清除宏后，所有保留的宏不可输入记录键，除由 PRINT SCREEN（打印屏幕）命令预设的 SP1 之外。

宏的记录

一起使用[MACRO][LEARN]（宏、学习）键，可从任何屏幕记录宏。

在您记录宏之前，请确认当前页是否是您想要录入的。

MACRO-1-LEARN-LEARN-

您想录入的键等-MACRO-MACRO 录入一些键或追踪球的运动到宏 1（ALL MODES）

您亦可以用一些保留宏的键来代替以上的[MACRO][1]，例如[MACRO][P1]，以此达到录入到保留宏的目的。录入宏后，MACRO LEARN 就会在屏幕的右下端以红底白字闪烁显示，以作提示。

注：录入时宏会继续执行；宏可录入多达 120 个键；当达到极限时，录入会自动停止。

宏的命名

用户可为每个宏命名，以易于与其他宏区分。内容则直接从外部键盘输入。

MACRO-1-TEXT-FLASH-* 把宏 1 命名为‘FLASH’（闪烁）（ALL MODES）。

宏的删除

使用{DELETE}软键可从任何显示删除宏：

MACRO-1-DELETE 删除宏 1（ALL MODES）

MACRO-1-THRU-4-DELETE 删除宏 1~4（ALL MODES）

重按{DELETE}一次以确认删除命令。

宏的运行

（已记录的）宏可手动（人工）启动、连接到集或 Q、在预设的时间内运行、打开控制台电源时或接收到 AUDIO、MIDE、AUX 或 COM PORT 输入后运行，也可通过宏便笺运行。当宏启动后，用户也可设宏来输出 ASCLL。

宏的自动运行

当一个宏运行时，就会执行里面记录下来的键功能或追踪球的运动：

MACRO-1-* 运行宏 1（ALL MODES）

P1 运行宏 P1（即宏 951）

从 Q 或集运行宏

一个宏可连接到 Q 或集，并当 Q 运行时或集推杆移离 0 位时自动地运行。

CUE-3-MACRO-8-* 当 Q3 运行时启动宏 8（ALL MODES）

SUB-2-MACRO-4-* 分配宏 4 给集控 2（ALL MODES）

您也可通过在 SUBMASTER 屏幕下的 MAC 项输入宏的号码，分配宏到 12 个外部集控的其中一个或全部。

打开电源时宏的运行

您可设宏在一打开电源时开始运行:按<REPORT>{ADV SETUP}{SHOW SETUP}来显示 SHOW SETUP 屏幕,尔后在 SHOW SETUP 窗口选 POWER-UP 项,输入要运行的宏的编号,最后已记录的宏就会在下次控制台一打开电源时自动地运行起来。

在 TIME MACROS 运行

用户可设多达 4 个的宏在特定时间开始或停止,或在指定日期的时间内运行。按<REPORT>{ADV SETUP}{SHOW SETUP}显示 SHOW SETUP 屏幕,在 AT TIME MACRO 窗口设定时间,所有模式下的日期格式为:日/月/年。

使用[+] (在那天运行)或[-] (不要在那天运行)键,对一星期内的日期进行设置。然后输入开始时间及日期,间隔时间(有的话)和停止时间及日期(一起输入要启动的宏的编号)。

宏便笺 (TABLET) 的使用

该软件支持多个图状便笺,包括一组 INTUOS 便笺与 CONCEPT2012 A4 便笺。

按下<SETUP>键显示 USER SETUP 屏幕,当 MACRO TABLET 项设为 INTUOS A4、INTUOS A4 OS、INTUOS A3 或 2010 A4,并且 NET NODE 和 PORT 项设为相应的设置时,您可从宏便笺上区分宏和启动宏。宏便笺可启动的宏的数量,就要看便笺类型及 USER SETUP 屏幕的 MODE 项的设置了。请看以下设置的意义:

A4 TABLET, MODE LOW=200 个宏	A4 OS TABLET, MODE LOW=320 个宏
A4 TABLET, MODE MED=400 个宏	A4 OS TABLET, MODE MED=640 个宏
A4 TABLET, MODE HIGH=800 个宏	A4 OS TABLET, MODE HIGH=1280 个宏
A3 TABLET, MODE LOW=400 个宏	
A3 TABLET, MODE MED=800 个宏	
A3 TABLET, MODE MED=1600 个宏	

所有宏便笺项端左边的按键是预设置宏编号为 1001 的;其他所有宏便笺按键都从左到右排列成行。

用户可用宏便笺笔简单地按一下宏按键,就可启动每一个宏了。这与在控制台上按‘P’键的功能是一样的。

用 MIDI 启动宏

按<REPORT>{ADV SETUP}{SHOW SETUP}显示 SHOW SETUP 屏幕,然后在 MIDI 窗口的 TRIGGER MACRO 项输入宏的号码,当接收信息时,宏就会自动启动了。

宏屏幕 (MACRO SCREEN)

按<MACRO>就可显示 MACRO SCREEN。当前宏会以红底白字显示。宏会以各自的标题按顺序列出,并且每个宏的各键顺序会显示于其之旁边。使用追踪球可浏览当前宏表列或按[MACRO]#[*]直接进入宏。要建立一个新的宏,也可使用该命令,不过#处的号码是没用过的宏号码。

宏的编辑

在 MACRO SCREEN 下,用相应的键选择任一保留宏,直接会将其带入编辑模式。相似地,当您使用[MACRO]#[*]命令选择一宏时,也会将其带入编辑模式。如果您是用追踪球选择宏的,那就需要再按[MACRO][MACRO]将其带入编辑模式。

一旦进入编辑模式,您可在顺序最后添加键或追踪球/鼠标运动。在编辑模式里按[CLR]清除顺序里最后的键。在编辑时不可增加[CLR]键到顺序里,虽然在记录宏过程中或许您曾经录入此键。

注：如果在列表里的键的数量超出了显示容量，列表的开头部分会隐藏起来。列表右边最后一个键总是最后输入的键；而[CLR]总是删除最后输入的键。如果表列的前面部分隐藏起来的话，一个白色标记会在列表的左边显示，表明还有其它键在列表内。

在编辑过程中，所有键不会执行其功能，按[MACRO][MACRO]就可结束编辑。

第十章 特性曲线

特性曲线让您改变 Q 和效果的衰减时间特性，通道和输入之间亮度的描绘。对于 Q，您可分别分配衰减特性曲线给上升和下降衰减时间，并分配一曲线分属性衰减时间；对于效果，您可增加一条特性曲线给效果的上升和下降衰减时间（不是效果特效步）。通过为设备附加特性曲线给亮度输出，您可修改亮度的衰减特征；通过附加特性曲线给相关属性输出，便可修改运动特性。

您可直接在曲线上以 1% 或 5% 的增长修改特性曲线，或者通过命令行修改，您也可在命令行中使用 DMX 值（0~255）对其进行修改。

只有在 PROFILE（曲线）屏幕下，才能记录、阅览和编辑特性曲线。记录后，它们可分配给 Q、效果或输入。

或者，您也可以使用 2 个 X PLAYBACK 中的一个，手动建立一个衰减时间，那就可以录入特性曲线。推杆的运动特性可指定到特定的特性曲线。用这种方法建立的特性曲线可编辑，如果需要的话，可通过 END EDITING（终端编辑）并分配到 1 个或多个 Q（参照‘特性曲线的录入’）。

特性曲线的预定义

有两种预定义特性曲线，而且都可编辑或删除。

PROFILE 98 – S CURVE（S 型）

PROFILE 99 – SQUARE（二次方型）

特性曲线屏幕（PROFILE SCREEN）

按〈MORE〉{PROF DISP}显示 PROFILE SCREEN。使用[NEXT][LAST]或用追踪球可浏览整个特性曲线表及指定的特性曲线。您也可输入[PROFILE]#[*]，直接进入一特性曲线。

当 STATE SCREEN 显示 PROFILE 时，LEVEL SCREEN 依然显示 LIVE DISPLAY，您不可用任何通道控制命令改变通道亮度，但可用集控推杆、X PLAYBACK 和效果演示来改变通道亮度并记录在集、Q、组或效果特效步。

特性曲线图以百分比为单位，显示在 X AXIS 的特性曲线输入亮度和在 Y AXIS 显示输出亮度。

新特性曲线图的建立

特性曲线的编号从 1~99，若要建立一个新特性曲线，输入[PROFILE]#[*]即可，其中#为未使用的新特性曲线号码。

当您建立一个新的特性曲线，既可用 END EDITING（终端编辑）又可用 GRAPH EDITING（图表编辑）又或一起使用两者对曲线进行编辑。

使用 END EDITING

END EDITING 主要是为设置特性曲线的尾部而设的，但您也可用它来设定曲线中任何一点的值。

每个结尾点或您添加的任何一点，会成为该曲线一部分中的支撑点，并会以白色显示而不是绿色。每当您添加一个点，整条曲线都会重画，在新的点与上次录入的支撑点之间会有一条直线。

INPUT[@]OUTPUT[*]命令可在图中建立一个新的支撑点, 其中 INPUT 是输入的百分比, 而 OUTPUT 是所希望的输出百分比值。

注: 输入必须可被 5 除尽。

- | | |
|---------|-------------------------------------|
| 5-@-1 | 在 10% 位置上设一个支撑点, 输入为 5%(直接 1 位数字模式) |
| 5-@-1-2 | 在 12% 位置上设一个支撑点, 输入为 5%(直接 2 位数字模式) |
| 5-@-1-* | 在 10% 位置上设一个支撑点, 输入为 5%(命令行模式) |

用 DMX 值为各点设值

当在 END EDITING 过程中设置支撑点时, 用户可以用百分比值设置, 而用 DMX 值。

5-0-@-DMX-1-5-6-* 在 156DMX(大约为 61%)设一支撑点, 输入为 50%(ALL MODES)

DMX-1-5-0-DMX-1-6-0-* 在 160DMX 设一支撑点, 输入为 150DMX(ALL MODES)

当使用 DMX 值时, 该图就会以一点列表代替, 而该图的编辑功能不再在此特性发生效用。

使用图编辑

图编辑(GRAPH EDITING)使您只需用追踪球或鼠标, 选择您想增加支撑点的地方, 便可在该位加入支撑点。您可按{END EDIT}和{GRAPH EDIT}, 切换 END EDITING 和 GRAPH EDITING。

当在图编辑模式时, 每个结尾点或您添加的任何一点, 会成为该曲线一部分中的支撑点, 并会以白色显示而不是绿色。每当您添加一个点, 整条曲线都会重画, 在新的点与上次录入的支撑点之间会有一条直线。

当要增加一个点时, 只需移动追踪球到您要增加点的地方, 再按{INSERT POINT}{INSERT POINT}便可。当已经安置一个点后, 您可通过[+][-]键调整该值, 以达到最佳效果。按{DELETE POINT}, 可立即删除一个点。

特性曲线的删除

用户必须在 PROFILE 屏幕下才能删除特性曲线; 若在图编辑模式下, 按{END EDIT}然后再按{DELETE PROF}软键删除当前特性曲线, 或者选择一特性曲线后, 按{DELETE}将其删除。在删除特性曲线之前, 需重按{DELETE}以作确认。

DELETE-DELETE 删除当前特性曲线 (ALL MODES)

特性曲线的录入

通过选择 2 个 X PLAYBACK 中的一个、选择特性曲线号码及按下 PROFILE LCD 菜单的{LEARN}, 再按[*], 就可建立衰减特性曲线。按[GO X1]或[GO X2]可运行下一个 Q, 把相应 X PLAYBACK 推杆移离零位, 将会开始特性曲线的录入过程。

注: 用这种方法录入的曲线不会永久地分配到 Q, 按下[GO X1]或[GO X2]运行后, 它只能用一次。

X PLAYBACK 推杆的运动, 包括上升和下降衰减时间和所有不是 0 和 100% 状态的推杆的运动, 都是用来计量衰减特性曲线的。

注: 在录入过程中, STATUS 窗口会以红底白字闪烁 ‘PROFILE LEARN’ 这个标示语。500 系列控制台上的 PLAYBACK LCD 会显示正在录入的特性曲线的号码, 并在 PROFILE 屏幕的 VGA 标题栏上显示 ‘PROFILE LEARNING’ (正在录入特性曲线)。

PB-PROFILE-5-PB-1-LEARN-* 在 X PLAYBACK1 录入亮度和属性特性曲线 (ALL MODES), 其中 5 为 UPFADE 特性曲线和属性衰减, 而 5+1 为 DOWNFADE 特性曲线。

PB-PROFILE-6-/-7-PB-2-LEARN-* 在 X PLAYBACK 2 录入亮度特性曲线 (ALL MODES), 其中 7 为 DOWNFADE, 属性衰减则没有。

注：如果 SHOW SETUP 屏幕的 PLAYBACKS 项设为 SINGLE（单一），或选择了 PLAYBACK 2 和 SPLIT SINGLE，会提示一个错误信息。

PB-PROFILE-/-3-PB-1-LEARN-* 在 X PLAYBACK 1 录入亮度特性曲线（ALL MODES），其中 3 为 DOWNFADE 特性曲线，没有属性衰减。

已记录特性曲线的阅览与编辑

当已建立特性曲线后，您可只能使用 END EDITING，如前所述，在 PROFILE DISPLAY 观看和编辑它们。

录入过程的中止

您可在两个 PLAYBACK 中止记录过程。

特性曲线的分配

您可分同一条特性曲线或不同的曲线到上升衰减、属性衰减和下降衰减，如下例：

CUE-8-PROFILE-6-/-7-LOAD 分配以下的特性曲线给 Q8: 特性曲线 6 给 UPFADE、7 给 DOWNFADE 并使用所有属性衰减（如果已经分配的话）；并载入到 X1 或 X2 PLAYBACK（根据选择）（直接行动模式）。

LOAD-CUE-8-PROFILE-6-/-7-* 同上（命令行模式）

CUE-6-@ATT-PROFILE-4-LOAD 分配特性曲线 4 到 Q6 的属性衰特性曲线,并载入 X1 或 X2 PLAYBACK（根据选择）（直接行动模式）。

LOAD-CUE-6-@ATT-PROFILE-4-* 同上（命令行模式）

不执行特性曲线记录

用[UNDO]，您可不执行录入行动，这样的话，会重新保存 Q 的特性曲线项为录入行动前的状态。

UNDO-PROFILE 不执行最近的特性曲线录入行动

第十一章 直接输入控制

输出亮度直接通过命令行设置，只需暂御配输出，然后使用命令行或光轮设置输出亮度。当御配后，输出亮度就会返回到没有配接输出前的通道亮度。以下例子没有把不同的命令模式分别举例说明，但用户可根据不同模式作相应变化，例：直接输入模式不需要[*]，直接 1 位数字模式则不需第 2 位数字等。

DIMMER-4-*	御配输出 4
DIMMER-4-UPATCH	御配输出 4
DIMMER-4-@-FULL	设输出 4 为 FULL(满载)
DIMMER-4-ON	设输出 4 为‘ON’状态（默认值为 100%）
DIMMER-4-@-2-0-*	设输出 4 为 20%
DIMMER-4-@-DMX-2-5*	设输出 4 为 DMX25(=10%)
DIMMER-4-THRU-8-<WHEEL>	用光轮调节输出 4~8 的亮度
DIMMER-@CHAN-4-<WHEEL>	御配通道 4 的所有输出并用光轮控制输出亮度
DIMMER-4-REPATCH	重新配接输出 4
DIMMER-DIMMER 或 DIMMER-REPATCH	重新配接所有御配的输出

输出被御配后，一警告标示‘DIMMERS UPATCHED’会以红底白字出现在除 SETUP 屏幕以外

的所有屏幕。而御配输出的亮度百分比值亦会以红底白字显示在 STATUS 窗口。

直接输入控制也可通过 CONSOLE REPORTER 御配和重配硅箱。CONSOLE REPORTER 利用 {BACKUP}{FILTER} 来设置备份场和过滤掉指定默认状态的报告（请参考控制台报告器（CONSOLE REPORTER）部分）。这些键在设 CONSOLE SETUP（控制台设置）屏幕的 REPORTER 为 ‘ON’ 时才生效。

第十二章 AUTOMODE 自动模式

什么是 AUTOMODE ?

如果在演示过程中，一盏灯突然烧掉，这时候就可利用 AUTOMODE 暂时转换烧掉的灯（SOURCE）的控制来启动另一个通道，或多个通道（DESTINATION）。AUTOMODE 允许用一个百分比值调节原先与后来（SOURCE 与 DESTINATION）灯光器具之间不同的亮度。

AUTOMODE 设备允许永久的更新演示，以配合在 AUTOMODE 所作的任何暂时设置。

用户可输入最多 87 对 AUTOMODE（DESTINATION 和 SOURCE），每对的调整百分比值为 10%~90%（1 位数字模式）和 1~99%（2 位数字模式）。

当用户要替换一个或多个通道时，在演示过程中它们也会在 Q、集、组及效果中替换掉。

AUTOMODE 的应用

按〈MORE〉{AUTOMOD}显示 AUTOMODE 屏幕，如果没有配置 AUTOMODE，该屏幕为空白屏幕。

以下例子指导用户如何设置 AUTOMODE 装配：

8-A MOD FROM-3-* 在亮度优先基础上设通道 8 为通道 3 的当前亮度，并设通道 3 为 0（ALL MODES）

8-A MOD FROM-3-@-8-* 在亮度优先基础上设通道 8 以 80% 的当前亮度代替通道 3 的当前亮度，并设通道 3 为 0（直接 1 位数字模式）。注：2 位数字模式下一定要输入 80 作 80%

8-A MOD FROM-3-THRU-5-* 由通道 8 代替通道 3~5(ALL MODES)

6-THRU-8-A MOD FROM-5-* 由通道 6~8 代替通道 5(ALL MODES)

注：当一设备在 AUTOMODE 设为一对(SOURCE 和 DESTINATION),所有相关属性通道都会自动设对。用户也可输入十进制小数，AUTOMODE 亮度或属性通道，例如：[3][.][1]{A MOD FROM}[6][.][1][*])。

用户也可 AUTOMODE 一通道到其自身：

6-A MOD FROM-6-@-+-3-* 设通道 6 的亮度上升 30%,注：2 位数字模式下需输入 30 作为 30%。

当用户设 AUTOMODE 对后,按{A MOD ON},会出现一个警告标示 ‘USING AUTOMOD’（粉红色框白字）（当 AUTOMODE 已启动时）。使通道返回正常操作,按{A-MOD OFF}取消 AUTOMOD（警告标示消失）。

AUTO-MOD 屏幕的设置

AUTOMODE 屏幕可显示 DESTINATION（默认）命令或 SOURCE 命令；按{SOURCE ORDER}软键，在 SOURCE 命令显示配对的通道；按{DEST ORDER},则在 DESTINATION 显示。

注：如果一个以上的 DESTINATION 通道只与一个 SOURCE 通道配对,并显示在 DESTINATION 命令,那 DESTINATION 通道会显示成黑色。同样,如果多个的 SOURCE 与一个 DESTINATION 配对并在 SOURCE 显示的话,多余的 SOURCE 通道会以黑色显示。

AUTO-MOD 通道的删除

您可从 AUTOMODE 屏幕删除指定的 DESTINATION 通道，或都使用{DELETE}软键删除所有的配对。

3-DELETE-* 删除 DESTINATION 通道 3 (ALL MODES)

注：当只有一个 DESTINATION 通道与一个 SOURCE 通道配对时，删除该 DESTINATION 通道也会同时清除 SOURCE 通道（只能成双出现）；当多个 DESTINATION 通道与一个 SOURCE 通道配对时，删除一个 DESTINATION 通道后，余下的 DESTINATION 仍会与 SOURCE 配对，以下是从 AUTOMOD 屏幕删除 SOURCE 通道的操作方法：

A MODE FROM-3-DELETE-* 删除 SOURCE 通道 3

DELETE-DELETE 从 AUTO-MOD 屏幕删除所有的 AUTO-MOD 配对。

从 AUTO-MODE 屏幕更新演示

在 USE AUTOMOD 模式下，AUTOMODE 屏幕显示的 AUTOMODE 通道仍会保持配对，按 {A-MOD OFF} 键将会从演示中清除配对。用户可从 LIVE 屏幕永久地更新 Q、集、组或效果，以配合在 AUTOMODE 设置的配对，

UPDATE-UPDATE A MOD-CUE-1-THRU-8-* 从 AUTOMOD 屏幕更新 Q1~8

UPDATE-UPDATE A MOD-SUB-2-THRU-4-* 从 AUTOMOD 屏幕更新集 2~4

UPDATE-UPDATE A MOD-GROUP-3-* 从 AUTOMOD 屏幕更新组 3

UPDATE-UPDATE A MOD-FX-5-* 从 AUTOMOD 屏幕更新效果 5

在电脑灯使用 AUTO-MOD

因为所有相关的属性通道和在所有 Q、集、组和效果的通道都是自动配对的，所以当设置电脑灯时，可以使用 AUTO-MOD 的一些性能。例如，当电脑灯的特性设置后，用户可配其亮度和属性值成对，到其他电脑灯或自身。这种情况下，使用相同电脑灯设备的 Q、集、组和效果就可以键的最少数量的设置，然后通过上述命令，应用这此设置到单个或一组的 Q、集、组和效果。

第十三章 时间码行动

主题环境的灯光控制需要演出的重放与 SMPTE 音频或视频时间码同步，而时间码行动正是为了迎合这个需求而设计的，其目的是为了建立一个 SMPTE 时间标示行动组成的灯光演示，与斯全德 510i 或 310 灯光控制面板一起应用，行动的顺序是在事先所设定的场、效果、宏和集控的基础上建立的。

一个灯光演示可记录 3000 个行动以上，(300 系列控制台可记录 1000 个行动)，引发场、效果和宏的触发。

行动重放窗口

当用户设置屏幕 (User Setup Screen) 的 ‘Live Screen Layout’ 项设为 Event、PB + Event 或 PB + Event + FX 时，行动重放视窗就会出现在状态屏幕 (State Screen)，此窗口将显示时间码重放的当前状态，而最近激活的行动将以黄色亮光显示，屏幕会自动滚动，交替显示当前行动和下一个行动。注意：当设置和编辑时间码行动时，我们建议您使用同时按下 <MORE> {Event list} {Playback} 键的方法进入 Event Playback Preview (行动重放预览视窗)，虽然这两个视窗都可进行设置，但行动重放预览视窗能方便您直接进入 Event Playback，即行动重放菜单，通过此菜单可调节内部和外部时钟，

同时您也可进入行动的其它功能设置。

另外，以下是所选定时钟的当前时间、资源和状态的一些信息状态：

- INTERNAL: 内部 SMPTE 时钟控制行动。
- EXTERNAL: 外部 SMPTE 时钟控制行动。
- OVERRIDE: 外部时钟出错，由内部时钟接替控制（只有当演示设置屏幕的时间码选项的‘Clock Override’项设定为‘ON’状态时生效）。
- NO CLOCK: 因‘Clock Override’项设定为‘OFF’状态，内部时钟不能接替外部时钟运作。
- CLOCK: 当前 SMPTE 时间（内部或外部）。
- PAUSED: 当按下{PAUSE CLOCK}软键，时钟将会暂停（见行动重放的菜单）。
- NNF: 每秒 24f、25f、30f（drop）或 30f（non-drop）的画面。
- SMPTE 时钟类型: SMPTE 或 OFF
- START: 在重放开始之前时钟必须达到的时间码。
- STOP: 在此时间码之后时间将会停止播放行动。

注意：在 Show Setup Screen（演示设置屏幕）的 Time code Option（时间码选项）视窗的‘Source’（资源）项必须设为 SMPTE，这样内部或外部时钟才能启用，另外‘Frame Rate’项必须先设定一个适当的数值，而 SMPTE NET NODE 项，则必须设为‘Local’或适当的网络节点名称。

行动表

当您按〈MORE〉{Event List}时，将会出现该表，使您能够设置和编辑行动重放，通过‘Event list LCD’菜单，您可进入行动重放预览视窗，通过它您一样能进入以上的行动重放视窗。

时间码格式化

要想将外部和内部 SMPTE 时钟格式化，可依下面程序进行：

HH: MM: SS: FF 那里：

HH: 小时（0-23）

MM: 分钟（0-59）

SS: 秒（0-59）

FF: 画面（0-23、0-24、0-29 drop 或 0-29 non drop）

当外部 SMPTE 时间运行时，内部时钟会自动同步跟进。

当前活动

当前活动会在 EVENT 表以红底白字显示，用户可使用追踪球选择要编辑的 EVENT。

活动表的编辑

用户可通过以下所述的命令对 EVENT 表里的 Q 与 COMMAND（命令）项进行编辑，或者先按下[SHIFT]然后移动追踪球把各项从不可编辑模式（黄色）改为可编辑模式（绿色），再用追踪球选择要编辑的项。在 CUE 项，用户既可从键区直接输入 Q 的编号又可用光轮选择号码；而对于 COMMAND 项，用户可用光轮设置开始命令（F，S 或 M）或停止命令（f 或 s），使用键盘或光轮输入/设效果、集或宏的号码。当编辑完成后，按[*]可返回到不可编辑模式。

注：编辑时间代码请参阅‘时间码的编辑’部分

活动表菜单

EVENT LIST LCD 菜单显示的是在 EVENT 表所选的用于时间编辑的各个行动。

注：如 EVENT 表只有一个 EVENT 被选，FIRST（第一）和 LAST EVENT（最后）的号码将会

是一样的；如没有选择任一 EVENT，那 FIRST 和 LAST 显示 0 并时间代码为：00:00:00:00。复制的 EVENT 时间后面，会有一个字母随后，例如，11:22:33:44a 和 11:22:33:44b。最多可复制 9 个 EVENT。

TIMECODE EVENT (时间码行动) 的插入与删除

用{INSERT EVENT}和{DELETE EVENT}键，可从 EVENT 表插入和删除 EVENT。

当插入一个 EVENT 时，新的 EVENT 会在 EVENT 表的当前 EVENT 的后面添加上去，而且在相同的 TIMECODE 作为当前 EVENT，在插入位置的下面所有的 EVENT 都会更新号码。在{INSERT EVENT}命令前面插入号码，用户可同时插入 9 个新 EVENT。

INSERT EVENT 在当前 EVENT 的后面插入一个 EVENT (直接行动模式)

INSERT EVENT-* 同上 (命令行模式)

4-INSERT EVENT 在当前 EVENT 的后面插入 4 个 EVENT (直接行动模式)

4-INSERT EVENT 同上 (命令行模式)

假如没有选定要编辑的 EVENT (请参考 TIMECODE 的编辑)，按{RECORD CLOCK}软键将会建立一个设置为当前 SMPTE 时间的新 EVENT。

RECORD CLOCK 插入一 EVENT 为当前 SMPTE 时钟时间 (ALL MODES)

按{DELETE EVENT}可删除 EVENT 表的当前 EVENT。在{DELETE EVENT}命令的前面插入指定号码，用户也可删除指定的 EVENT。当删除 EVENT 后，余下的 EVENT 会自动重编号码。

4-DELETE 删除 EVENT4 (ALL MODES)

2-THRU-4-DELETE EVENT 删除 EVENT2~4 (ALL MODES)

TIMECODE EVENT 标题的添加与清除

用户可为指定的 EVENT 添加标题以便区分，或者对已有的标题进行编辑。标题内容从外部键盘输入。

TEXT-GHOST SCENE-* 为当前 EVENT 命名为‘GHOST SCENE’ (梦幻场) (ALL MODES)

TEXT-* 移除当前 EVENT 的标题 (ALL MODES)

用户可在以上命令的前面输入指定 EVENT 的号码，添加或删除其标题。

分配 Q 给 EVENT

用户可如下例子，分配 Q 到 EVENT 或从 EVENT 清除分配的 Q：

CUE-4-4-4-* 分配 Q444 到当前 EVENT (ALL MODES)

CUE-* 清除当前 EVENT 的 Q (ALL MODES)

用户可在以上命令的前面输入 EVENT 的号码，分配 Q 到指定 EVENT 或从指定 EVENT 删除其分配。

分配效果、集或宏给 EVENT

用户可使用 EVENT 表上的两个命令项分配效果的开始与结束、集的开始与结束或宏的运行到特定的 EVENT，如下。命令会自动分配到第一个没有分配的命令 (CMD1 或 CMD2)，如果已分配的，则覆盖它。

FX-3-* 分配效果 3 的开始到当前 EVENT (ALL MODES)

FX-.-3-* 分配效果 3 的结束到当前 EVENT (ALL MODES)

SUB-8-* 分配集控 8 点控上升到当前 EVENT (ALL MODES)

SUB-.-8-* 分配集控 8 点控下降到当前 EVENT (ALL MODES)

用户可在以上命令的前面输入 EVENT 的号码，分配效果、集控和宏到指定 EVENT，或者省略效果、集或宏的号码以删除其分配。

用真实时间记录 EVENT

在 SMPTE 时钟设置并运行和已分配所有的 Q 与命令后，用户可通过选择（加亮）EVENT，然后在要开始设置 EVENT 时按下{RECORD CLOCK}，为每个 Q 和/或命令以真实时间设置时间码。

用户可使用 EDIT TIMES 菜单的键或命令行对时间码进行编辑，但之前首先要选定需要编辑的时间码。

选择要编辑的 TIMECODE（时间码）

用户可从 EVENT 表列选出一 EVENT 对其进行时间码编辑，如下：（所选的 TIMECODE 会以紫色底白色字加亮显示。

3-* 选 EVENT3 作时间码编辑（ALL MODES）

当同时出现多于一个 EVENT，或在同一段时间内编辑几个 EVENT，用户可用[THRU]键输入要编辑的号码，如下：

1-THRU-3-* 选 EVENT1~3 进行时间编辑（ALL MODES）

编辑时间 LCD 菜单的使用（EDIT TIMES LCD MENU）

按{EDIT TIMES}软键显示 EDIT TIMES LCD 菜单，用户可用里面所提供的各键编辑所选的 EVENT TIMECODE；按{BACK}键返回。

+HH	在所选的全部时间码增加一小时
+MM	在所选的全部时间码增加一分钟
+SS	在所选的全部时间码增加一秒
+FF	在所选的全部时间码增加一个画面
+5FF	在所选的全部时间码增加 5 个画面

当按下[SHIFT]键时，所有菜单各键会变为减（-）键。

用命令行模式编辑时间码行动

在已选择 EVENT 作时间编辑后，按[TIME]键会显示另一个不同的 EDIT TIME LCD 菜单，然后在命令行输入‘TIMECODE’。这时，你可从键区输入时间，设置开始与结束时间，或复制/清除所选 EVENT 的开始时间，如例：

TIME-1-:-2-:-3-:-4-*	设所选 EVENT 的时间码为 01:02:03:04(ALL MODES)
TIME-2-:-*	将所选 EVENT 的小时项(第 1 位数)改为 2(ALL MODES)
TIME-:-:-8-*	将所选 EVENT 的画面项(第 4 位数)改为 8(ALL MODES)

以时间编辑命令改变或复制 EVENTS

此功能可为一组 EVENT 改新的开始时间或在演示中的特定点重复。

注：如果其他 EVENT 的时间在改变的时间范围内，它们将会合并在一起。如果各 EVENT 的时间都是一样的，它们就会设为复制时间（加后缀字母：a、b、c 等）。

2-THRU-5-MOVE TO-1-:-2-:-3-:-4-*	将 EVENT2~5 的开始时间设为 01:02:03:04(ALL MODES)
2-THRU-5-COPY TO-1-:-2-:-3-:-4-*	复制 EVENT2~5,使其在开始时间为 01:02:03:04 时重复 (ALL MODES)

使用时间码命令搜索 EVENT

利用[GOTO]和[TIME]时间编辑命令，用户可搜索特定时间的 EVENT，如下例：

GOTO-TIME-2-:-3-:-4-:-5-* 搜寻时间为 02:03:04:05 的 EVENT。另，一个‘>’标志会出现在第一个具此时间的 EVENT 上。

注:如果没有 EVENT 符合所设的时间,就会选择下一个最高时间的 EVENT; 如果不但没有相符的时间而且其后面也没有比它高的时间, 那就会显示最后的一个 EVENT。

设置 EVENT 重演的开始及结束时间

以下的例子将会引导用户如何设置 EVENT 重演的开始及结束时间。用户可为完整演示设定重演的开始及结束时间, 或可设为指定 EVENT 或一定范围内的 EVEN 时间。

TIME-START-:-:2-* 设重演开始时间为 00:00:02:00(ALL MODES)
TIME-STOP-2-0-:-0-:-0-:-0-* 设 EVENT 重演结束时间为 20:00:00:00(ALL MODES)
1-TIME-START-* 设 EVENT 1 的时间为 EVENT 重演的开始时间 (ALL MODES)
1-THRU-3-START-* 设 EVENT 1~3 的时间为 EVENT 重演的开始及结束时间(ALL MODES),对于此例,{START}和{STOP}键有相同效果。
TIME-STOP-* 设 EVENT 重演停止时间为 23:59:59:29(ALL MODES)

内部时钟的设定与复位

按{PLAYBACK}显示 EVENT PLAYBACK 窗口。若时钟为‘INTERNAL’或*PAUSED*, 那么按{SET CLOCK}以显示 SET CLOCK LCD 菜单, 用户可使用其中的软键增加或减少时钟时间, 如下例:

+HH 在内部时钟时间增加一小时
+MM 在内部时钟时间增加一分钟
+SS 在内部时钟时间增加一秒
+FF 增加 1 画面到内部时钟时间
+5FF 增加 5 画面到内部时钟时间

按[SHIFT], 菜单各键会变为‘减’(-)键。

SHIFT-RESET TIME 将内部时钟复位为 00:00:00:00

当 SET CLOCK 菜单显示时, 用户可用[TIME]键从命令行设置时钟: 按下[TIME]然后在命令行输入‘CLOCKTIME’。

TIME-2-:-3-:-4-:-5-* 设时钟的时间为 02:03:04:05(ALL MODES)

手动启动 EVENT

按{PAUSE CLOCK}把内、外时钟停止在上一个启动的 EVENT 时间, 再按{STEP}将会手动启动下一个 EVENT 并使随后的各 EVENT 作好启动准备。或者, 当两时钟为暂停状态时, 用户可用[SHIFT]键加上{LAST}、{NEXT}、{BEGIN LISH}或{END LIST}键在 EVENT 表列中移动, 选择指定的 EVENT 作启动准备。

用户可使用{UNBUMP ALL} UNBUMP 所有的集, 或用{STOP FX}停止所有运行着的效果。

第十四章 510I 和 310 演示控制器及备份

简介

510i 和 310 是为迎合主要调光设备的‘重演演示’这种需要而设计的。以下各项为这种控制器的控制方式:

1. SMPTE AUDIO 或 VIDEO 时间码
2. MIDI SHOW CONTROLLER (MIDI 演示控制器)
3. CONTACT CLOSURE INPUTS (联系关闭输入)

4. INTERNAL CLOCK (内部时钟)
5. MANUAL PLAYBACK (手动重演)

510I 和 310 也支持记录在 GSX 和 LBX 的演示重演。以 SMPTE TIME-STAMPED EVENT 通过 500 系列或 300 系列控制台建立灯光演示的方法在时间码行动部分将会有详尽的说明。

另外, 因为软件各应用程序的结构与 510I 和 310 的通道容量, 跟 500 和 300 系列控制台是一样的, 所以两者都可为 500 和 300 系列控制台严谨、有效的追踪备份单元 (详见 ‘备份的追踪’ 部分)。

用户界面

演示控制器的面板控制提供用户以操作 GENIUSPRO、LIGHTPALETTE、TRACKER、COMMUNIQUEPRO 和 NETWORKER 重演功能的最低量用户界面。只有通过外部键盘和 VGA 或一个遥控装置, 才有可能进入到软件的所有功能 (特别是 SHOW DETUP、编辑和存储)。

510I 面板的 LCD 显示与在 310 显示的触摸屏, 提供控制系统重演功能的所需的各键。用户也可使用[DISPLAY]键 (510I) 或 310 上的触摸键选择其他显示, 以下为菜单内容:

MACRO、SUBS、BROWSE、EVENT、PLAYBACK、BACKUP、SETUP;

一起按下 510I 的[SHIFT][DISPLAY]键或 310 的触摸键, 可从任一菜单进入 MACRO LCD 菜单。

[STOP SHOW]键可使演示停止并应用预先编排的灯光状态。此键的设计可防止意外操作 (如误按) 并在入选后闪烁提示。此键的操作与宏 997 和 500 系列的[STOP]键一样。如果任一[STOP]键模式被选, 在[STOP SHOW]的 LED 会闪烁提示, 如 BLACKOUT、STOP ATTS 或 ST STTS+BO 这些键被选等。

在重演过程中, 用户可锁定面板, 避免面板键被误按等带来的严重后果 (除[SHOW STOP]键与外部键盘), 一旦上锁, 状况会在面板 LCD 上显示, 并且 LED 亮而 LCD 暗。

当操作从[P1]~[P14]这 14 个宏面板键 (510I 或触摸键 (310)), 但不按[SHIFT]键时, 将会应用预设的 28 个宏状态的其中一个。[USER]键/触摸屏键会显示在宏 998。

[CLR]键用于清除最后 (最近) 的一个命令。

宏显示 (MACRO DISPLAY)

用户可通过 LCD MACRO 菜单阅览和演示先前由 500 系列和 300 系列录入的命令序列 (请参照第九章的 ‘宏记录与使用’ 部分)。多达 8 个宏可在同一时间显示在 LCD, 当前所选的宏会在宏号码的后面以 ‘<’ 标示。在任一屏幕按[SHIFT][DISPLAY], 都会显现 LCD MACRO DISPLAY。

用户可从 MACRO DISPLAY 任选一宏, 并使用以下软键运行它:

LAST	浏览上页宏列表 (MACRO LIST)
NEXT	浏览下一页宏列表
MACRO-100	把当前宏减 100 并作为当前宏显示
MACRO+100	增加 100 到当前的宏并作为当前宏显示
FIRST MACRO	选择第一个宏作为当前宏
RUN	运行当前所选的宏

用户可选择在 Q 与 X PLAYBACK DISPLAY 上的软键, 和运行 Q。选项如下:

注: 按[SHIFT]键可切换 X1 PLAYBACK 与 X2 PLAYBACK (如已在 SHOW SETUP 屏幕选择双重重演模式的话); 以下为显示在 LCD 上的键:

LAST	选择场表的前一个 Q 作为当前 Q。
NEXT	选择场表的下一个 Q 作为当前 Q。
LOAD	把所选的 Q 载入 X PLAYBACK, 此键运行在按{GO}之前不会影响输出。
STOP BACK	按此键一次停止当前 Q, 两次则退回上一个 Q。
GOTO CUE 0	选择 Q0

GO

运行当前 Q

备份显示 (BACK UP DISPLAY)

当演示控制器使用以太网为 300 系列或 500 系列以追踪备份功能时 (请参阅第十五章的‘追踪备份’部分), 会有此显示。

按[DISPLAY]键直到显示 BACKUP MENU。

该备份菜单会显示以下网络信息:

NETWORKER OPTIONS: 网络选择 ON 或 OFF

MODE (BACKUP): 由 220node.cfg 所指定

THIS NODE: 网络名称, 节点 (NODE) 地址

MAIN NODE: 网络名称, 节点地址, 或如果 NODE=MAIN, BACKUP NODE: 网络名称, 节点地址。

STATUS OPTION: 为当前网络状态

有关更多的备份命令, 请参阅第十五章的‘追踪备份’部分。

LCD 面板设置

按[DISPLAY]显示 SETUP MENU (设置菜单); 它会显示软件版本编号、软件功能以及集控数量。以下为菜单各键:

CONTR DOWN 减少 LCD CONTRAST

CONTR UP 增加 LCD CONTRAST

BACKLT DOWN 减少 LCD 背灯亮度

BACKLT UP 增加 LCD 背灯亮度

SHUP DOWN 显示警告/确认信息时, 按{SHUPDOWN}关闭系统或按[CLR]取消。

显示在 500 或 300 系列显示器错误行的标题也会显示在 LCD DISPLAY, 按[CLR]键清除错误信息。

集控宏输入 (SUBMASTER MACRO INPUT)

提供经由 510I 后面的 4 个 25 芯 D 型插座的 48 个集控宏输入, 和经由 310 面板两个插座的 24 个输入。通过简单地 ON/OFF 旋转, 便可开/关输入。这些输入的功能运行就如单个集点控按键。每个输入都可用以启动一个宏或效果。

用这些输入启动宏时, 相应的集必须将 BUMP 模式设到宏及分配一外部集控。

对于 PIN 的连接, 请参阅本手册的‘控制台连器’部分或屏幕帮助。

第十五章 追踪备份/遥控装置

追踪备份容许两台控制台, 或一台控制台与 510I 或 310 演示控制器, 又或控制台和 PC 机等带有 GENIUSPRO 或 LIGHTPALETTE 软件的同步仪器, 作为增加操作安全的主要的备份的控制台。

‘同步’的意思是主机和备份机应以相同的应用程序和通道数量注册。如果备份台是一台 PC 机, 就需要它有一系列编好码的 DONGLE (从 2.0 版本开始有此项), 它可使 PC 可以密码注册, 就像一台控制台。

建议主控台由一台相同型号的控制台, 或一台 510I/310 演示控制器, 或一台 PC 机来备份 (虽然其他组合都或许可行)。

510I 和 310 特性的组合和综合用户界面, 使它成为主控制台的高效率的备份单元 (请参照第十

四章的 510I 和 310 演示控制器备份)。

如果备份中的集控数量与主控制台不匹配，就要令它们相配衬。例如：主控制台为 550I 而备份为一台 520I，用户就需要使用 DOS 编辑程序在备份控制台的 C:\220OS 目录下建立一个 USERINIT.BAT 文件。首先打入 USEINIT.BAT 这几个字母，然后输入 SET 220NUMSUMS=xx，其中 xx 为主控制台的集控数量，那就可以一致了。

备份命令

除了个别例外，备份命令在主控制台和备份台都已接通电源并显示 ‘MAIN ACTIVE NO SYNC’ 状态时就可应用。按〈MORE〉{BACKUP CMDS}进入备份命令：

{M GIVE SYNC}MAIN GIVE SYNC，把当前演示传送备份控制台/PC 并主控制台可输出。

{M TAKE SYNC}MAIN TAKE SYNC，把当前演示从备份控制台/PC 取出并主控制台可输出。

{M GIVE CTRL}MAIN GIVE CONTROL，主控制台输出不可，而备份控制台/PC 可输出。

{M TAKE CTRL}MAIN TAKE CONTROL，主控制台输出可以，而备份控制台/PC 输出则不可

{BREAK SYNC}中断主控制台与备份控制台/PC 之间的联系，并离开当前（未改变）输出。当关闭主控制台与备份台/PC 时，需按此键。

{RESET DESK}重设多个控制台参数以启动默认值，在 GIVE/TAKE 命令的后面，都会自动执行此功能，这个命令是手动执行功能。

[SHIFT]{M GIVE SYNC}连接主控制台和备份台，但两者之间没数据的传送

[SHIFT]{M TAKE SYNC}连接主控制台和备份台，但两者之间没数据的传送。此命令仅在 BACKUP ACTIVE NO SYNC 状态时可用（当自动控制备份并主台重启时）。

想获得主控台与备份单元之间的操作的详细资料，请参阅用户手册及屏幕帮助。

一般来说，在 SYNC 时备份控制台的控制都是有效的，在备份台输入的任何命令都会回应到主台，所有两者都保留在 SYNC。

控制台的锁定

一起按下[SHIFT][HELP]，可将备份控制台锁定，从而避免了意外操作带来的严重后果；再次按下此两键就会开锁。此操作在任何控制台上均有效。

遥控装置

遥控台/PC 容许一主台与几个遥控装置在同一时间同一演示共同操作。主台与遥控台之间不需要有相同软、硬件结构。每个控制台/PC 都有自己的命令行与屏幕，但可共享一样的演示（Q、组、效果等）。主台与遥控装置的装配请参考 ON-LINE 帮助。

按[SHIFT]键，会显示另一组 LCD 软键，如下：

LAST 8 显示先前的 8 个宏

NEXT 8 显示下 8 个宏

注：按[P1]~[P14]选择并分别运行宏 951~961；按[SHIFT][P1]~[SHIFT][P14]选择 SP1~SP14 并运行宏 971~984；这 28 个宏都可如上所述般显示及运行。在面板按下[USER]键运行宏 998，按[STOP SHOW]则运行宏 997。

集控显示 (SUBMASTER DISPLAY)

用户可通过 SUBMASTER 菜单阅览和演示先前由 500 系列和 300 系列录入的命令序列（请参照第六章的‘集控的记录’部分）。

在当前所选的集控页可同一时间显示 8 个集控，并显示这些集控的号码、亮度、标题和每个集

对应的宏。当前集号码后面会有一个‘>’标志，以作标示。

使用 LCD 软键，用户可浏览各页集控、从各显示的集控页中选择一个集以及增加、减少或录入集控。如下：

LAST	把页中的‘>’标志移到前一个集（即选择前一个集）
NEXT	把页中的‘>’标志移到下一个集（即选择后一个集）
PAGE+	增加集控页码，如：1>2>3>4 等。即在第 1 页时，按此键一次，就会在第 2 页
DOWN%	以在 USER SETUP 屏幕的 UP DOWN% 项所设的亮度百分比值，增加或减少当前所选的集的亮度（默认值为 5%）
BUMP SUB	记录当前所选的集

按[SHIFT]键后，会出现另一组软键，如下：

LAST 8	在所选的集控页显示前 8 个集
NEXT 8	在所选的集控页显示下（后）8 个集
PAGE -	减少集控页码，如：6>5>4>3>2>1>6, 等。
TO 0%	设当前所选的集的亮度为 0%
TO 100%	设当前所选的集的亮度为 100%

磁盘浏览菜单(DISK BROWSE MENU)

这 LCD DISK BROWSE 菜单让用户可以浏览存储在内部磁盘及软盘的演出表、为演出载入新的演示、或在磁盘之间进行演示复制，又或复制演示到文件夹中和从文件夹中复制到其他地方。

该显示也可用于软盘启动结构中，以载入新的操作软件。

演示的载入

从软盘或内部磁盘载入演示时，按{LAST}{NEXT}将‘>’标志置于软盘(A:)或内部磁盘(C:)的旁边，再按{SELECT}键，直到所需目录出现。

该盘目录会在屏幕的顶行显示，并列表显示所选之项所包含的演示。要从表列中载入一演示，只需按{LAST}{NEXT}进行选择（把‘>’标志移至所需的演示），再按{SELECT}键，这时会出现一则确认信息，用户只需再按一次{SELECT}键确认便可完成载入。

磁盘中各演示文件都会以其演示名称、日期和录入时间作记号。

当浏览一长演示表列时，用户可按住{SHIFT}再按{LAST 4}或{NEXT 4}同时显示 4 个演示，以加快浏览速度。

演示的复制

要复制演示，首先要像上述般使用{LAST}{NEXT}和{SELECT}键选择要复制的演示（置‘>’于要复制的演示的旁边），然后按{COPY SHOW}，而菜单的标题也会变为‘COPY MENU’，当此菜单出现时复制功能才生效。同时，使用{LAST}{NEXT}和{SELECT}键选择目标盘和目录，而目标路径会显示在 LCD 显示上。如果路径对的话，再按{COPY SHOW}一次就可复制该演示到目的地。在复制过程中按[CLR]，将返回 LCD DISK BROWSE DISPLAY。

操作软件的载入

载入新的软件，只要把软盘放入软驱，再按{SOFT LOAD}，这时会出现一则确认信息，用户需再按一次{SOFT LOAD}确认，装载即可完成（请参照第二十一章）。

Q 与 X PLAYBACK 显示 (DISPLAY)

Q 与 X PLAYBACK LCD 显示的模式和内容，由 USER SETUP SCREEN 所选的选项和先前录入

的每个 Q 的亮度与内容决定。

演示控制器的设计就像一个演示重演 (SHOW PLAYBACK)，没有外部视频显示和键盘或遥控装置的帮助不能直接进行编辑。

Q 与 X PLAYBACK DISPLAY 让用户可以从中浏览场表 (CUE LIST)、选择及载入 Q、运行 Q 和按要求安排 Q 的顺序。

PLAYBACK X1 或 X2 的场表都会在该 DISPLAY 中显现，当前 Q 号码的左边会以一个 ‘>’ 标志。正运行的 Q 所完成的百分比值也会显示。下次要运行的 Q 的号码的后面会以一个 ‘<’ 显示，上一个运行的 Q 则会以 ‘*’ 显示标明。

在主控制台或远程控制台，用户可按[SHIFT] <MORE> 阅览其它控制台的当前显示。再按[SHIFT] <MORE> 一次则返回到自己显示。

使用遥控控制台的集控

一个 500 系列控制台或 510I 演示控制器可被用作主台，而 500 或 300 系列桌面用作远程控制台。

当连上远程控制台时，其集控推杆控制主台推杆所控制的集。推杆要控制集，就必须把推杆位置与正控制集的其它控制台的推杆的位置相匹配。

远程控制台的推杆也可控制 510I/520/530 主台上的集控 25~48。要做到这点，就需加入一行：SET 220MUMSUBS=54 在主台上 USERINIT.BAT 文件里，并在远程控制台上设 SUBMASTER LAYOUT 设项为 “25~36&37~48”，如果 USERINIT.BAT 文件不存在，用户则需要如上述般建立一个。

OFF-LINE 编辑器与 PC 软件

GENIUSPRO、LIGHTPALETTE OFF-LINE 编辑器和 PC SOFTWARE 适应于用户操作的全方位的要求。

OFF-LINE 编辑器可让用户读、写演示文件，编辑 Q、组、配接、效果及集控，并可以在屏幕上预演录入的演示要素。

PC SOFTWARE 可让用户通过所提供的网卡和网络追踪备份设备连接到以太网，与 SN 系列 NODE 连接到 PC，作为主台的备份单元。详细资料请看用户手册或屏幕帮助。

在该手册的后面会提供 TEMPATES，使用户通过标准 PC 键盘与 PC 软件或控制台软件的配合，模拟 500 或 300 系列控制台的操作。

第十六章 报告显示 (REPORT DISPLAYS)

按 <REPORT> 键显示 ‘报告显示’ (REPORT DISPLAYS)，其提供每个输入、通道和 Q 的状态报告，并显示控制台以及网络结构的有关信息。该显示也包含了多个系统的分析显示，当然这主要是为维修人员所用的。

输出、通道及 Q 状态报告

对每个控制台输出、通道以及录入 Q，提供简单概要的状态报告，如下：

7-REPORT 显示通道 7 的概要状态报告 (ALL MODES)

DIMMER-6-REPORT 显示输出 6 的概要状态报告 (ALL MODES)

CUE-5-REPORT 显示 Q5 的概要状态报告 (ALL MODES)

系统报告 (SYSTEM REPORT)

按〈REPORT〉键显示 SYSTEM REPORT。该显示有四个窗口：

SYSTEM STATUS 窗口：显示当前所用的 Q 分场、组、效果特效步、宏、特性曲线、文件以及和打印的编号及数量。

PORTS/PANELS DETECTED 窗口：显示 DMX、AUX、VGA 和 D54/AMX 端口的编号及数量，以及集、推杆和通道控制的编号。

NETWORK CONFIGURATION 窗口：显示 NODE 名称、NODE 类型、NODE 地址以及控制台的 SUB-NET MASK 和 FILE SERVER ADDRESS（文件服务地址）。

CONFIGURATION 窗口：显示 SECURITY NUMBER（机身密码）、操作软件版本号、通道数量以及已安装的应用软件。

分析显示 (DIAGNOSTIC DISPLAY)

当按下{DIAG}，会显示多个分析显示，如下：

STATUS LOG：当按下{STATUS LOG}时，此屏幕即弹现。其中的内容和相关键都是为技术员所用的；按〈ARCHIVE〉{PRINT}{PRINT LOG}可打印该页显示。

NETWORK DIAGNOSTICS：按{NET DIAG}软键可显示该屏幕。此屏幕内容的有关讯息请参阅屏幕帮助。

INTERNAL DIAGNOSTICS：按{INT DIAG}显示该屏幕，其内容和相关键为技术员所用。

第十七章 设置

有三个设置屏幕（SETUP SCREEN）提供给用户设置功能，其中显示特性与控制台输出、网络、沟通和外部集控的详细资料。

设置屏幕的选择

按〈SETUP〉键，可选择显示 USER SETUP SCREEN。

所有这三个设置屏幕都可按〈REPORT〉键后，按{ADV SETUP}进行选择。

改变设置屏幕各值

移动追踪球或标识符‘<’对各项进行选择，使用[+][-]键或光轮又或直接输入改变要改变的值。当前所选的项的各选择（项）会出现在屏幕的底部，对于被选中的选择（项）会以红底白字加亮显示。要从项中清除一号码或特性，只需按[CLR]便可。

选中其中一项后，用户可按{DEFLT}键，使该项运用默认值。某些项的默认值会根据 USER SETUP 屏幕 CONSOLE 窗口里的 GENIUSPRO/PALETTE 项的设置而定。

要选择第一项（顶上左端），请按[*]。

注：对于 300 系列控制台，用户必须按[SHIFT][0]进入标识符锁定模式（CURSOR LOCK MODE）并利用标识符键选择各项。

当按〈SETUP〉进入 USER SETUP 屏幕后，再按{BACK}可返回之前的显示屏幕。当按〈REPORT〉选择 SETUP 屏幕后，再按{BACK}会返回到 SYSTEM REPORT 屏幕。

用户设置屏幕 (USER SETUP SCREEN)

用户设置屏幕的设置决定控制台操作的方式与显示相关信息。

演示设置屏幕 (SHOW SETUP SCREEN)

该屏幕让用户控制演示有关值如何运行。

控制台设置屏幕 (CONSOLE SETUP SCREEN)

CONSOLE SETUP 屏幕让用户控制控制台如何跟其它相连的设备‘沟通、交流’。

更多资讯 (FURTHER INFORMATION)

关于这三个设置屏幕里各项的详细资讯，请参阅控制台的屏幕帮助以及用户手册。

第十八章 档案屏幕

按〈ARCHIVE〉，ARCHIVE（档案）屏幕即会出现。该屏幕可执行关于控制台内部磁盘、软盘和外部打印机的所有操作，包括载入、复制、储存、删除、备份、重新存储、清除和打印演示或部分演示。在 ARCHIVE 屏幕用户可载入操作和应用软件，保存演示到软盘或从软盘载入演示。

档案选项窗口 (ARCHIVE SELECTION WINDOW)

每个 ARCHIVE DISPLAY 都有一个 ARCHIVE SELECTION 窗口，它控制已载入、打印清除等等的部分演示。

要选择一项，移动追踪球或红色的标示符到所要选项，然后使用光轮或[-][+]选择，使它运行（将记号放在其旁边）或使它不运动（将记号清除）。在 FIRST、LAST 和 NUMBER FROM 项输入自己所想的号码。

演出表窗口 (SHOW LIST WINDOW)

演出表会出现在 ARCHIVE DISPLAY 的底部。按{BROWSE FILES}可浏览演出表；使用追踪球浏览在当前目录下演示文件表列。对于当前载入的演示，其名称会显示在演出表窗口的底部、‘CURRENT SHOW（当前演示）’标题的下面。当浏览演示表列时，所选的演示的名称会显示在该窗口的底部、‘SHOW TO LOAD/COPY/DELETE/RESTORE’标题的下面。

演示的命名

在保存演示之前，用户需为其命名，以便当需要将其再载入控制台时，容易区分。

请先确认是否已选正确磁盘（红底加亮）并且正确的目录是否已显示在所选磁盘的右边；若用户要改变目录或建立一个新的目录，请在命名之前参阅以下的‘选择软驱与目录’部分。

TEXT-演示名称-* 此命令为命名命令，其中演示名称需从外部键盘输入。

TEXT-[*] 此举为清除名称所用，当用户对演示命名后，可将其保存至本身的磁盘或软盘。

选择软驱与目录

当用户保存一个已存在软驱和目录底下的演示时，所有的数据包括设置都会被存储下来。使用{BROWSE FILE}，然后用追踪球选择一软驱或目录，就可将演示储存在不同的目录或软驱。要改变当前目录的根目录，用{..}，按[*]选择软驱或目录，软驱会以红底黄字显示，而目录会显示在其旁边。

本地磁盘的建立

使用{MAKE DIR}软键，可在当前目录建立一个子目录。因为用户可能需要建立子目录来更好

地管理演示数据文件，保存类似的演示在不同的子目录，以作区分。

以下为建立子目录的方法：

1. 按下{MAKE DIR}软键
2. 从外部键盘输入新的目录名称，名称可由最多八个字符包括‘_’下划线的字母和数字组成。
例如：SHOW_12。（不容许用空格键、点或*、? -\ /）
3. 在键盘上按 ENTER 回车(出现确认信息)
4. 再一次按 ENTER 建立一新目录, 或按[CLR]或[UNDO]取消。

演示的保存

当用户保存一演示时，所有的数据包括设置都会保存起来。用户不需在 ARCHIVE SELECTION 窗口中选取某项。按{SAVE SHOW}{SAVE SHOW}键，可保存当前演示到当前盘或当前盘的当前目录。当用户已建立用于保存的名称、盘和目录时，应经常作一下保存，特别是在建立和编辑过程中，以免掉失。

部分或全部演示的载入

用户可从软盘或控制台硬盘上下载演示。当下载时，用户必须先选择自己想下载的演示或部分。

1. 如果要下载整个演示，使用[+]键或鼠标在 ARCHIVE SELECTION 窗口对 WHOLE SHOW 项进行选择。
2. 如果想下载部分演示，使用[-]键或鼠标从 WHOLE SHOW 项选一项，然后用追踪球点击要下载的项目，再用[+]键打开其选项。
3. 在 FIRST、LAST 和 NUMBERS FROM 项填上相应的号码。
4. 按{BROWSE FILES}到 SHOW LIST 窗口。
5. 使用追踪球点击该演示。
6. 按[*]下载演示。
7. 再按[*]确认，或按[CLR]或[UNDO]取消操作。

注：如果用户不改变当前盘和目录，可用〈ARCHIVE〉{SAVE SHOW}{SAVE SHOW}保存演示。

注意：如果用户运用的是较旧的软件版本，由新版本建立的演示文件可能无法正确载入。

演示备份的恢复与删除

每当用户保存演示到本地磁盘时，都会在盘上作备份。用户可恢复或删除备份演示，如下：

1. 如果恢复整个演示的备份，请在 ARCHIVE SELECTION 窗口的 WHOLE SHOW 中选择一演示。
2. 如果不需恢复整个演示，用[-]键关闭 WHOLE SHOW 项，然后用追踪球点击所要的项，使用[+]键打开其选项，再输入 FIRST、LAST 和 NUMBER FROM 项的相应号码。

注：不可删除部分演示

3. 按{BROWSE FILE}键到 SHOW LIST 窗口。
4. 如‘选择软驱与目录’所述，选择包含用户想恢复或删除的盘和目录。
5. 用追踪球点击演示名称。
6. 按{BACKUP VIEW}浏览所选演示的备份表。
7. 用追踪球点击所要载入或删除的备份文件。
8. 按{LOAD BACKUP}恢复演示，或{DELETE}删除。
9. 再按{LOAD BACKUP}确认恢复演示，或{DELETE}确认删除。又或按[CLR][UNDO]取消以上操作。

10. 所选之演示备份复制可载入或删除。恢复演示所费时间，根据演示大小而定。

演示的复制

用户可复制一演示从任一盘或目录到其它盘或目录。本功能让用户随意在两个位置之间复制演示，而无需先将演示调出作为当前演示再进行复制；

1. 如‘选择软驱与目录’所述，选择包含用户想复制的盘和目录；
2. 用追踪球点击该演示；
3. 按{COPY SHOW}复制该演示，此时屏幕上会要求用户选择目的目录；
4. 选择目的盘和目录；
5. 确认目的盘的名称和目录是否已正确显示在 LOCAL DISK 或 FLOPPY DISK 的旁边；
6. 按{COPY SHOW}后，会出现一则确认信息，再按一次{COPY SHOW}确认就可复制该演示到所选目录，或按[CLR]或[UNDO]取消。

演示的删除

通过{DELETE}软键可删除演示，此举不仅删除了演示，也删除所有该演示的备份。但在删除之前用户可从本地磁盘复制要删除的演示到软盘，请看以下步骤：

1. 如‘选择软驱与目录’所述，选择包含用户想删除的盘和目录；
2. 用追踪球点击该演示；
3. 按{DELETE}删除该演示，这时会出现一则确认信息，
4. 再按一次{DELETE}确认就可删除该演示，或按[CLR]或[UNDO]取消。

注：在删除所选演示之前，该演示已复制到.BK0，而演示本身和备份都被删除，这样的话，万一意外地删除了演示，也可轻易地恢复。

目录的删除

通过使用{DELETE}键也可删除目录，但该目录在删除之前必须清空。

1. 切换到自己要删除的目录，并确认所有里面的演示与备份都已删除；
2. 如‘选择软驱与目录’部分所述，切换到自己要删除的目录的根目录；
3. 用追踪球点击要删除的目录；
4. 按{DELETE}删除；
5. 再按{DELETE}确认删除，或按[CLR]/[UNDO]取消。

注：如果过程之中出现表示目录未清空的信息，那可能是演示的备份复制还没删掉。请参照上述‘演示备份的恢复与删除’的方法删除所有备份，然后重选该目录，再按{DELETE}{DELETE}便可删除目录。

软盘的格式化

使用软盘之前，必须先将该盘格式化。为省时间用户可直接用已格式化的磁盘；如果要进行磁盘格式化，以下为格式化 1.44MB 磁盘的步骤。此举会删除所有原先磁盘里的文件。

1. 插入软盘；
2. 按{FORMAT FLOPPY}；
3. 再按{FORMAT FLOPPY}确认并开始进行格式化，或按[CLR]/[UNDO]取消。

在格式化过程中会显示格式化的进度。

注：在格式化过程中，控制台的 DMX 输出和网络输出会暂停。

软盘的写保护

向上移动软盘的写保护小胶块，露出一小方孔，就可进入写保护状态，防止意外的格式化或覆盖，造成严重后果。

软件操作

软件操作包括操作软件的升级、增加通道、输入和保存密码，这些会在本手册后面的第二十一章中有所讲述。

打印操作

按〈ARCHIVE〉{PRINT}显示 ARCHIVE PRINT 屏幕。该屏幕让用户连接打印机和打印演示信息。虽然用户也可通过 PRINT SCREEN 的宏[SHIFT][P1]对所有当前屏幕的内容进行打印（一个屏幕一页），但 ARCHIVE 可打印整个场和演示，范围更广泛更适用。

PRINT LCD 菜单提供以下打印选择：{PRINT SHOW}、{DIMMER LOG}、{STATUS LOG}和{NOTES}，用户也可用{STOP}停止打印，或使用{BACK}软键返回 ARCHIVE SCREEN。

在执行任何打印操作之前，应确认打印机的设置项已设立正确。如需更正，可使用追踪球点击设项，再用光轮或[+][-]键调节各值。

打印整个演示或演示部分

在按{PRINT SHOW}之前，用户必须在 ARCHIVE 窗口选择要打印的演示部分和在 PRINT OPTIONS SETUP 窗口的打印选项，用追踪球选择各项，再用[+][-]键从项中选出。

1. 若用户要打印整个演示，用[+]键在 ARCHIVE SELECTION 窗口对 WHOLE SHOW 项进行选择。
2. 若用户要打印演示的一部分，用[-]键从 WHOLE SHOW 项移离‘检查标志’，然后用追踪球点击要打印的项目，并用[+]键打开所选的项。
3. 在 FIRST 和 LAST 项输入所要的号码。
4. 按{PRINT SHOW}打印所选的内容。

打印 DIMMER LOG

按{DIMMER LOG}软键，就可打印 DIMMER LOG 的内容（参照第十九章）。

打印 STATUS LOG

按{STATUS LOG}可打印 STATUS LOG 的内容（参阅第十六章）。

打印 NOTES PAGES

用{NOTES}键可打印当前 NOTES PAGES 的内容，当前 NOTES PAGES 的内容就是最后显示的文件。按〈MORE〉{NOTES DISP}可查阅 NOTES PAGES 的当前内容。

清除操作

按〈ARCHIVE〉{CLEAR}显示 CLEAR 屏幕。

注：清除操作不可恢复，如果演示需再次使用，在清除之前请确认其已保存至硬盘或软盘。

从 ARCHIVE SELECTION 窗口选择要清除的演示或部分，使用追踪球选择相应的项并用[-]/[+]打开/关闭选项；在 FIRST 和 LAST 填上所要的号码；按{CLEAR}，再按{CLEAR}确认清除或{BACK}取消，此操作可能会耗费几分钟时间。

第十九章 控制台报告器

控制台报告器是用于监控和报告多达 99 个 STRAND（斯全德）硅柜的温度、系统状况以及载入信息。例如：EC90SV/CD80SV，会与控制台的 AUX 或 COM 端口连接，或用 SHOWNET 网络的 SN 系列节点连接。这个设备可让用户知道一套设备里所有灯光的状态，并简单轻易地记录各备份场。

硅柜结构设置

每个硅柜的结构都设置在 220RACK.CFG 文件中，通过控制台 NOTES 编辑器可查看和编辑该文件。

在编辑该文件之前，用户应先阅读在硅柜报告结构文件里的内容，里面包含着有关设置和编辑硅柜结构文件的重要信息。

一开始，报告器会自动检测所有已有硅柜以决定硅柜与硅箱之间的预制身份到控制台输出，以用于硅箱错误分析。

硅箱错误报告

使用[+]/[-]键将 CONSOLE SETUP 屏幕的 COMMUNICATIONS 窗口 REPORTER 项设为‘ON’。

注：把 NETWORKER 窗口的 NEDTWORDER 项设为‘ON’后，报告器可与 NETWORKER 软件连用。

如果配接硅箱出现错误，错误信息会显示在所有的屏幕，如下例：

FAULT ON OUTPUT 1234: LOAD ERROR, 200W, EXPECTED 500W

另外，为引起使用者对错误的注意，‘DIMMER!’会以红色显示在 STATUS 屏幕的顶端。

当按任一键，错误信息就会消失，但‘DIMMER!’警示句则留待使用者查看 DIMMER LOG 之后，才会消失。

当发生错误时，错误硅箱所配接的通道号码就会以红色加亮显示，以作提示。

硅箱记录本 (DIMMER LOG)

按〈REPORT〉{DIMMER LOG}，出现 DIMMER LOG 屏幕。该屏幕可滚动显示最长达 200 个以日期顺序排列的错误报告。当新的错误出现时，记录本会自动更新；记录还会显示出现错误的日期时间、硅柜及硅箱的号码及有关错误描述。

屏幕的下部分会显示所有硅柜的结构图（最多 99 个），各颜色所表示的状态如下：

绿色：在线（ON-LINE）

红色：在硅柜的一个或多个硅箱上发生错误

灰色：下线（OFF-LINE）

空白：没有硅柜

黄色：控制台正在搜索硅柜

闪烁：硅柜内最少一个硅箱正在载入。

DIMMER LOG 屏幕各键功能如下：

CLEAR-CLEAR 清除所有 DIMMER LOG 记录的错误（直接命令模式）

CLEAR-* 清除所有 DIMMER LOG 记录的错误（命令行模式）

RESYNC-RESYNC re-synchronises dimmer log to current rack status(直接命令模式)

RESYNC-* re-synchronises dimmer log to current rack status(命令行模式)

LEARN LOAD-RACK-2-* 载入硅柜 2 的负载（ALL MODES）

LEARN LOAD-DIMMER-5-* 载入硅箱 5 的负载（ALL MODES）

LEARN LOAD-DIMMER-AT CHAN9-*载入所有硅箱负载在通道 9（ALL MODES）

错误报告过滤

用户可过滤掉一些指定的错误状况，报告器就会忽略所定的错误。如果省缺过滤，所有的错误都会作报告。

按[DIMMER]键显示 DIMMER SOFTKEY 菜单，然后再按[FILTER]键显示 DIMMER FILTER SOFTKEY 菜单。用里面的软键作为命令的一部分，就可为一个输出或一组输出过滤特定的错误状态。以下为菜单提供的过滤软键：{HIGH DC}{OVERLOAD}{OUTPUT ERROR}{LOAD LIMIT}{TRIP}，应用如例：

DIMMER-6-FILTER-OUTPUT ERROR-* 过滤掉输出 6 的所有输出错误报告（ALL MODES）

DIMMER-1-THRU-5-FILTER-HIGH DC-OVERHEAT-* 过滤全部高 DC 错误和输出 1~5 的过热报告（ALL MODES）

DIMMER-6-SHIFT-FILTER-* 过滤输出 6 的所有错误报告（ALL MODES）

用户可移除输出的所有过滤操作，如下：

DIMMER-6-FILTER-* 除去输出 6 的所有过滤操作（ALL MODES）

或者，用户也可结合[-]键的使用只除去输出的部分过滤操作，如下：

DIMMER-6-FILTER-‘-’-LOAD LIMIT-*移除输出 6 的‘载入限制’过滤操作（ALL MODES）

按<REPORT>{DIMMER LOG}{OUTPUT FILT}显示 OUTPUT FILTER 屏幕，该屏幕会显示指定输出的已过滤掉的错误类型；输出的编号会列表出现在左手边屏幕上，而且每个输出所过滤掉的错误，会在指定错误类型的下面以一个黄色符号提示。

记录硅箱备份场

报告器有记录备份场的功能。如果出现重大错误，硅箱备份场可从硅柜手动设置；报告器可记录多达 99 个各不相同的备份场，以下例子将会指示广大用户如何设置备份场：

DIMMER-BACKUP-8-RECORD 为所有硅柜记录硅箱备份场 8（直接行动模式）

RECORD-DIMMER-BACKUP-8-* 为所有硅柜记录硅箱备份场 8（命令模式）

用户也可结合衰减时间使用备份命令，如下：

DIMMER-BACKUP-8-TIME-5-RECORD 记录硅箱备份场 8 并设衰减时间为 5 秒（直接行动模式）

RECORD-DIMMER-BACKUP-8-TIME-5-*记录硅箱备份场 8 并设衰减时间为 5 秒（命令行模式）

GOTO-DIMMER-BACKUP-8-* 令所有硅柜在记录的衰减时间内淡入淡出备份场 8
（ALL MODES）

第二十章 高级功能

以下高级功能同样也会在操作手册和屏幕帮助中有详尽的解说。

额外 NETWORKER 功能

此功能曾在第十五章时有所描述，它是‘追踪备份’和‘遥控装置’的一部分，但 NETWORKER 还有以下高级功能：

按<MORE>显示各键，用户根据需要按{NOTES DISP}、{LOAD FILES}、{CONF FILES}或{NET CONFIG}在控制台编辑网络结构文件 220node.cfg，用户可改变网络的很多方面的操作。220node.cfg 文件同样也可在所有的节点（NODES）、控制台和 PC 上找到。

远程视频：控制台的视频信息通过网络分配到 SN 网络节点。远程视频可在 CONSOLE SETUP（控制台设置）屏幕的 NETWORK 窗口中设置。

远程 DMX：DMX 数据通过网络分配到 SN 网络节点。网络 DMX 端口可在 CONSOLE SETUP

SCREEN 的 NETWORK 窗口中设置。

遥控器：先使 SN100 和 SN102 网络节点上的遥控端口与遥控器连接，然后在 CONSOLE SETUP SCREEN 的 COMMUNICATION 窗口设置遥控器。遥控器有以下几种：

DESIGNER'S REMOTE

R120 有线遥控器

R130 有线遥控器

R120 无线遥控器

R130 无线遥控器

远程推杆：使 SN100 和 SN102 网络节点上的 ANALOGUE 端口与遥控器连接。

远程 MIDI：用 SN100 和 SN102 上的 MIDI 端口连接 MIDI。

远程宏便笺(MACRO TABLET)：用 SN100 和 SN102 网络节点上的远程 COM 端口连接宏便笺；NODE 和 COM 端口可在 USER SETUP 屏幕的 CONSOLE 窗口中设立。

远程鼠标：用 SN100 和 SN102 网络节点上的远程 COM 端口连接鼠标；NODE 和 COM 端口可在 USER SETUP 屏幕的 CONSOLE 窗口中设立。

远程打印机：用 SN100 和 SN102 网络节点上的远程打印机端口连接打印机；按〈ARCHIVE〉{PRINT}进入 PRINT 屏幕，NET NODE 和打印机端口可在 PRINT 屏幕的 PRINTER SETUP 窗口中设立。

文件服务器功能

文件服务器在 SHOWNET 网络提供一中心位置用以存储演示文件、用户注册结构文件、NETWORKER 结构文件和操作软件的档案复制件。用户可用网络上的任何控制台或 PC 作为文件服务器，虽然许多人使用的 PC 都可利用软盘或其他备份装置做保险措施。

用户可在一台 PC 上运行 NT 控制他人进入文件服务器，用意是 NT 的保安功能可用来避免他人对文件服务器作任何修改；服务器软件也会提供用户注册功能。

SHOWNET 的功能

SHOWNET 结构软件在 WINDOWS NT 或 95 和可兼容的网络软件的 PC 上运行。SHOWNET 管理 DMX 信息配接通过 SHOWNET 网络在 SN 系列节点和 300/500 系列控制台之间运行 NETWORKER 软件。多重配接可编为 OFF-LINE、存储在计算机硬盘上、打印和下载到所需的节点。

SHOWPORT 文件的转换

SHOWPORT 文件的转换工具要在 WINDOW NT 或 95 下运行。SHOWPORT 可在 ASCLL LIGHT CUES, STRAND SHOW FILES 和 COMMA SEPQRATED VALUES 之间转换演示文件。

通道 PATITIONING

当 SHOW SETUP 屏幕 SHOW DETAILS 窗口的 CHANNEL PATITIONING 为‘ON’时，只有已记录的控制台的其中一个可在系统内控制每个通道。每个控制台所控制的通道的数量是由组 998.1（控制台 1 通道）、999.4（控制台 2 通道）和 998.3(控制台 3 通道)等决定的，而这些组都可互相独立的。可从其他组移过通道到一个组进行设置。

重演 PATITIONING

当 SHOW SETUP 屏幕 SHOW DETAILS 窗口的重演 PATITIONING 为‘ON’，每个 X PLAYBACK 所控制的通道由组 999.3 和 999.4 决定。如果省缺，两个组都控制可所有的通道。但当选择 GROUP SCREEN 后，用户可设每组或两个组的一个通道或一组通道为 0，这样，DESELECTED 通道就可不会受指定 XPLAYBACK 的控制。

附加TRACKER 功能

此功能属于第三章电脑灯的控制和第八章的 REFERENCED 组和预选焦点中的一部分，TRACKER 提供以下高级性能：

AUTO MOVE WHILE DARK：当下一场的 DARK 已准备好，此功能可使控制台自动开始调光。

AUTO PREHEAT（自动预热）：此功能可让用户设定预热时间，用户可在 CONSOLE SETUP 屏幕 R SHOW DETAILS 窗口设置。

ARRIBUTE FILTERS：此功能可在 REFERENCED 组内让用户设置设备的指定功能到已记录的 REFERENCED 组值。如果省缺，ARRIBUTE 过滤软键将会设为 POSITION 位置（F1）、COLOUR 颜色（F2）、BEAM（F3）、FOCUS（F4）、SHUTTER（F5）和 USER（F6）。按〈MOVE〉显示各软键，用户可按需要用{NOTES DISP}、{LOAD FILES}和{ATC PAGES}进行编辑。

附加COMMUNIQUEPRO 性能

此性能是第二章所述 DMX IN 通道和第十三章 SMPTE TIMECODE EVENTS 以及第六章所述外部集控里内容的一部分。COMMUNIQUEPRO 提供以下高级性能：

MIDI 控制：此功能可令演示从一个 MIDI 演示连接器放演。用户可用 MIDI 控制 EFFECT STEP CONTROL（效果特效步控制）来控制运行效果的速度。计时信号的编号可在效果步提前之前会接收得到，并且通过调节 MIDI RATIO 集控推杆调节效果重演（请参照第六章）。MIDI 也可用于追踪备份 SLAVING，而 MIDI 节点命令可以用于点控集控和通道。有经验的 MIDI 用户也可使用 MIDI 与控制联接。以上的 MIDI 特性都在 SHOW SETUP 屏幕的 MIDI 窗口中进行设置。

MIDI 启动宏：当接收到多达三个字节的用户指定信息时，一用户 MIDI 启动装置可编来运行一个宏。MIDI 启动宏可在 SHOW SETUP 屏幕的 MIDI 窗口中设置。

ASCII 远程控制输出：每当所选宏运行时，允许 24 个 CHARACTER 的 ASCII STRING 输出。这个功能可在 CONSOLE SETUP 屏幕的 COMMUNICATIONS 窗口中设置。

ASCII 远程 GO 输出：允许发送 ASCII GO 命令控制其他 VENDORS 控制台或控制 PROJECTORS、AV 设备。此功能可在 CONSOLE SETUP 屏幕的 COMMUNICATIONS 窗口里设置。

音频输入宏：当音频输入的 AMPLITUDE 超出预设值时，启动一 PREDEFINDE 宏编号（仅 500 系列控制台）。此功能可在 CONSOLE SETUP 屏幕的 COMMUNICATIONS 窗口里设置。

场表宏（CUE SHEET MACROS）

场表宏集中了没有由宏键或键区的直接命令启动的所有宏。用户可在 SHOW SETUP SCREEN 的 SHOW DETAILS 窗口设置这些宏，以决定这些宏从遥控器或主台启动。

键、控制轮和VGA REMAPPING

使控制台控制的 REMAPPING 执行替换功能。与控制台 VDUs REMAPPING 一起，提供在一个单台建立一个附加‘VIRTUAL REMOTE’控制台的功能。按〈MORE〉，然后在显示的各键中，根据需要通{NOTES DISP}、{LOAD FILES}、{CONF FILES}和{MAP CONFIG}软键编辑结构文件 220map.cfg，并为控制台各键和控制分配替换功能。

第二十一章 软件的安装与注册

因为斯全德灯光控制系统是用软件支持控制的，所以用户可对其软件升级和更新或加强型程序产生后添加到软件中。有部分软件产品会有一个‘安全注册’这样的功能，以保证用户所买的是一张安全可靠、合法的正版软件。

新控制台的注意事项

当用户购买控制台时，操作软件已经预选装好，所以用户可以立即使用系统。为了使用户得到完善有效的软件支持服务，用户应对软件进行注册。请填写所提供的‘斯全德注册表格’并寄回斯全德灯光有限公司。之后，我们会根据这份表格通知用户所购买的软件的最新优点。

控制台软件的升级及复原

如果要对所使用的软件进行升级，请按以下步骤做：

1. 如果您正使用 SN10X 节点，请安装‘NETWORKER FOR SN10X’软件，否则请按步骤 3 进行；
2. 等待软件的安装及 SN10X 的初始化；
3. 打开您的控制台并等待其初始化完成；
4. 将名称为‘CONSOLE OPERATING SOFTWARE’的磁盘放入控制台，然后按〈ARCHIVE〉{SOFT}{LOAD SOFT}{LOAD}{LOAD}；
5. 等待以上软件安装及控制台初始化完成；
6. 将名称为‘CONSOLE NETWORKER & UTILITIES’的磁盘插入控制台，再按〈ARCHIVE〉{SOFT}{LOAD SOFT}{LOAD}{LOAD}；
7. 插入标题为‘CONSOLE HELP FILE’的磁盘，然后按〈ARCHIVE〉{SOFT}{LOAD SOFT}{LOAD}{LOAD}；
8. 等待以上软件安装及控制台初始化完成；
9. 填好‘软件注册表格’并传真给斯全德灯光有限公司。

想知道更多有关安装方面的信息，请参阅 CD 盘上的 Readme.txt 文件。

用升级碟添加附加通道或应用程序到控制台

1. 打开您的控制台并等待其初始化；
2. 插入升级盘并按〈ARCHIVE〉{SOFT}{LOAD SOFT}{LOAD}{LOAD}；
3. 在盘上写上控制台的有关数据及系列号，该磁盘已装载着您的控制台的相关结构与密码，应妥善保管好该磁盘；
4. 要作更详细的控制台备份，请在软驱插入一张已格式化好的新盘，然后按〈ARCHIVE〉{SOFT}{SAVE PASSW}{SAVE}{SAVE}保存密码；
5. 填好‘软件注册表格’并传真给斯全德灯光有限公司。

注：有些包括有安全设置软件产品，不需要安全号码（密码），但用户也应注册该软件以保证升级的各细节都能看到。

通过从键区输入密码添加附加通道或应有程序

1. 完成所有所提供的‘软件注册表格’并回复给斯全德灯光有限公司。您的注册得到认证后，才能得到密码；
2. 打开控制台并等待其初始化；
3. 按〈ARCHIVE〉{SOFT}{PASSW}后，输入您的密码（不能有空格）并按[*]确认，这个程序将会令软件升级。
4. 在软驱插入已格式化好的空盘，按〈ARCHIVE〉{SOFT}{SAVE PASSW}{SAVE}{SAVE}，此程序将会保存新的密码到软盘上，这样，当需要的时候，可利用已升级的软件重装至控制台。
5. 您也可更详细地作密码备份，如上所述。