



CONTROL SHOW 512

型号：3001



Control Show 512

主控台 512 使用手册

要懂得如何操作 Control Show 512 控制台，首先根据本册子，了解 3 个控制区域。

- A. 数码讯号与灯具通道配合 (DMX Channel Assignment)
- B. 基本编写程序 (Programming Based)
- C. 基本程序运作 (Play Based)

厂家提议各用家最少阅读本册子一次，以便更清楚明白每个简化程序，操作员可依所有程序和重要的短语作出编写。

A. 数码讯号与灯具通道之配合 (DMX Channel Assignment)

操作员可按实际要求配搭，选择合适灯具，根据其灯具所用通道，配合数码讯号来编排灯具的先后次序。(在灯具库中，已存放了不同种类的电脑灯具并提供灯具合用通道)。

以下是如何在灯具库内设定一台灯具的数码通道及灯具编排：

- 1、开启控制台电源，此时显示屏显示“StudioDue”字句为主页。
- 2、按一次功能键“F1”(Utility) — 应用页将在显示屏上显示。
- 3、再按一次功能键“F1”(Patch) — 配搭页将在显示屏上显示。
- 4、在显示屏上出现号码 (Number) (The Spot Number) 是其灯号及该灯具之数码通道。

例：建立 9 台灯具。3 台 Stratos hi-res (HRST) 3 台 MiniBeam (MINI) 和 3 台 Predator (PRED)。

建立 STRATOS：

在显示屏上出现一台灯具“Stratos”和数码通道

SPOT	MODEL	DMX (CH)
01	HRST (14)	001
· 建立第一台“Stratos”在数码通道 n° 001		
· 建立第二台“Stratos”在数码通道 n° 015		
· 建立第三台“Stratos”在数码通道 n° 029		
SPOT	N° 1	STRATOS CH=1
SPOT	N° 2	STRATOS CH=15
SPOT	N° 3	STRATOS CH=29

**建立 MINIBEAM :**

在显示屏出现第 9 台灯具 “ MINIBEAM ” 相应之数码为 113。因此可建立 “ MINIBEAM ” 在数码通道 n ° 133

SPOT	N ° 9	STRATOS	CH=113
SPOT	N ° 10	STRATOS	CH=119
SPOT	N ° 11	STRATOS	CH=125

建立 PREDATOR :

在显示屏上出现第 27 台灯具 “ PREDATOR ” 相应之数码为 285。

SPOT	N ° 27	Predator	CH=285
SPOT	N ° 28	Predator	CH=291
SPOT	N ° 28	Predator	CH=297

注意：每次进行编程及记录设定需按储存键 “ STORE ”。

倘若灯具之数量超过 32 台，此时需在 “ SPOTS ” 区按 (33/64) 键来选择第 33 台至 64 台要输入的灯具和配合数码通道。

当完成数码与灯具通道配合后，可以开始进行编写程序。

B. 基本编程 (BASIC PROGRAMMING)

根据先前之例子，得出 3 台 “ Stratos ” (灯具 n.1、n.2、n.3)，3 台 “ MiniBeam ” (灯具 n.9、n.10、n.11)，3 台 “ Predator ” (灯具 n.27、n.28、n.29)。现在可以开始编制程序 (次序)。

程序次序：

例：Program B2

- 1、开启电源，主页 “ StudioDue ” 出现。
如果控制台在使用状态，可按 “ EXIT ” 键，将可返回主页。
- 2、选择程序 B2：
 - a. 在 (Program) 程序区内按 “ B ”，此时在 “ B ” 键上显示灯亮着。
 - b. 按下 “ PRG 2 ” 键、现在程序区 “ B ” 的程序 “ 2 ” 已被选上。
- 3、按下 “ EDIT ” 键
按编辑键可回到编辑页，此时可选择任何灯具，任何通道功能来编辑或修改所需场景。
- 4、按下功能键 “ F1 ” (Insert) 插入键。
第 1 个场景 (STEP) 将会插入程序 “ B2 ”。
现需在 (SPOTS) 区选择所需灯具，按下选定灯具键，键上显示灯亮着。然后使用功能键来创造出不同效果。完成编程按 “ STORE ” 键。
再按 “ F1 ” 进行第 2 个场景程序。

注意：每次进行编程及记录设定需按储存键 “ STORE ”。



选择所需灯具进行场景编程

例：设定第一场景（STEP）“ Program B2 ”

按下功能键 “ F1 ”（ INSERT ）

- a、在（ SPOTS ）区内按下 “ 33/1 ” 键，键上显示灯亮。同时显示屏将显示，“ STRATOS ” 的特性，可移动推杆及 16 个推键来决定位置及各种变化。如：颜色、图案，水平和垂直摆动等。
- b、按 “ 34/2 ” 键，选择第二台 “ STRATOS ”。若要暂停第一台灯具，请按下 “ 33/1 ” 键或 1 次 “ SINGLE ” 单独键。显示屏将显示第二台 “ STRATOS ” 的特性，可移动推杆及 16 个推键来决定位置及各种变化。
- c、重复 A 和 B 两项来进行其它电脑灯编程 如第 9、10、11 台（ MiniBeam ）和第 27、28、29 台（ Predator ）。
- d、当完成各电脑灯之编程设定。再按储存键 “ STORE ”，将记录程序储存在（ B2 ）的第一个场景。

设定第二个场景（STEP）“ Program B2 ”

按下功能键 “ F1 ”（ INSERT ），此时已将第一场景拷贝（ COPY ）到第二个场景。现可根据实际所需要来变化场景。

切记完成每一个场景后必需按下储存键 “ STORE ”。否则会损失完成的步骤。

设定第三个场景（STEP）“ Program B2 ”

按下功能键 “ F1 ”（ INSERT ），此时已将第二场景拷贝（ COPY ）到第三个场景。重复以上程序来进行其它场景编排。倘若要察看之前场景，请按 “ ” “ ”，同时按下 “ MAN ” 键。

C. 基本程序运作（PLAY FUNCTIONS — basic）

要操控已储存之程序，在操控上要注意以下事项：

- 1、先开启控制台电源，主页 “ StudioDue ” 在显示屏显示，倘若显示屏显示不是主页，请按 “ EXIT ” 键退回主页。
- 2、按下 “ EDIT ” 编辑键。
- 3、选择所需之程序，（例： Program B2 ）
 - a、在程序区选上 “ B ” 并按一次。
 - b、在程序区域 “ B ” 内选上程序 “ 2 ” 并按一次。

控制台可提供 3 种执行程序驱控方法，（MAN/手动、AUTO/自动、MUSIC/声控）





手动 (MAN):

- 按下 “MAN” 键 (键上显示灯亮着)。
- 使用 “<” “>” 键来执行每个步骤和场景。
- 亦可用 “ENCODER” 推轮键来制定每步的速度, 如选择项目可按 “SEL” 选项键。

注: 例如想第 3 场景直接转移到第 15 场景。

- 按 “F7” 键 (go step) “>SEARCH” 显示屏显示出现。
- 按 “>” 键或使用 “ENCODER” 推轮键来选定第 15 场景, (在显示屏显示, 但灯具还停留在第 3 场景)。
- 按 “F7” 键 (go step), 现在灯具立即转到第 15 场景。

自动 (AUTO):

- 按下 “AUTO” 键 (键上显示灯亮着)。
- 使用 “<” “>” 键来修饰扫描时间。

注: 如果 “TIME MODE” (时间模式) 在 GLOBAL * ENDLESS 状态, 编程会在完成所有程序后自动循环动作。倘若在 GLOBAL * ONE-SHOT 状态, 编程会在完成所有程序就会停止工作。

声控 (MUSIC):

- 插入音频讯号, 在控制台背部设有音频输入插座 (JACK MONO)。
- 按下 “MUSIC” 键 (键上显示灯亮着)。
- 使用 “<” “>” 键来调节水平, 音频水平由低音讯号来影响每个场景变化。

D. 程序运作—进阶 (PLAY FUNCTIONS — advanced)

在主页部分 “StudioDue” 可找到 “SMPTE” 功能, 按下功能 “F3” (SMPTE)。显示屏显示 “SMPTE” 页面。可记录, 编辑及配合时间音乐同步动作。

MAN/手动、AUTO/自动、MUSIC/声控:

- 1、按 “EXIT” 退出键, 可返回主页 (StudioDue)。
- 2、按 “EDIT” 编辑键, 可使用 “MAN” 键或 “MUSIC” 键来进行程序运作。其方法可参照 (基本程序运作)。

自动 (AUTO)

在自动 (AUTO) 模式中有多个项目:



按下“F8”功能键“TIME MODE”模式中可转换走动模式。

- a. GLOBAL * ENDLESS
- b. GLOBAL * ONE-SHOT
- c. STEP * ENDLESS
- d. STEP * ONE-SHOT

当自动模式在“ENDLESS”状态，程序会走动完成后自动循环动作。倘若在“ONE-SHOT”状态，程序会走动完成一次就会停止工作。

当自动模式在“GLOBAL”状态，全部场景转换时间皆相同（GLOBAL TIME）。

当自动模式在“STEP”状态。每一个场景转换及变化时间皆可独立设定（STEP TIME）。

a. GLOBAL * ENDLESS

在此模式全部场景转换时间皆相同，可使用（AUTO）键两旁的“<”“>”键来调节转换时间。

在GLOBAL TIME 副页可使用“ENCODER”推轮来修饰转换时间（可利用“SEL”选项键来配合）。

如果想同时插入及修改转换时间可跟随以下程序：

.按下“EXIT”退出键返回主页。

.按下“F7”（FADE <）循环淡化速度退减。（时间增加）

.按下“F8”（FADE >）循环淡化速度增加。（时间退减）

（Global fade-time）循环淡入淡出时间在显示屏显示秒、拾、百位由推轮键调节，如果想返回MANUAL、AUTO、MUSIC键可按“EDIT”键。淡化时间就会消除，返回原本程序设定。

b. STEP * ENDLESS

在此模式是将程序每一步（场景）设定一个等候及转换时间，配合每个场景变化。其程序进行程序如下：

.按下“MAN”手动键。

.按下“<”“>”，选定编程第一个场景。

.使用“SEL”选项键，“STEP TIME”项目在显示屏显示。

.在“ENCODER”推轮键建立所需时间。

.再按下“>”键来选择第二个场景。

.其它场景时间设定重复以上程序。

当完成所有场景时间设定，按下“AUTO”自动键，该程序会根据每步时间执行进行。

P/T FADE TIME（水平/垂直移动淡出时间）

设定每一个场景水平/垂直移动时间请随以下程序：

.按下“MAN”手动键。

.使用“>”键来选择场景。（例：第三个场景“Step 3”）

.使得“SEL”选项键，“P/T FADE TIME”项目在显示屏显示。



.在“ENCODER”推轮键来设定的数值。(例：4.20 秒)
当灯具由第二场景转至第三场景，现水平/垂直移动时间设定 4.20 秒。

FADE – TIME (淡入淡出时间)

.按下“MAN”手动键。
.按下“<”“>”键中选定场景。
.按下“SEL”选项键，选定“FADE-TIME”项目在显示屏显示。
.设定所需淡入/淡出时间。
当发现所设定时间在转换场景时未能协调，可重新调节至适当时间。

STEP + P/T TIME (每个场景 + 摆动时间)

此功能是方便同时设定及修改场景和摆动时间，使用推轮键来修数值。

FADING ON — OFF STATE (淡入/淡出在开/关状态)

在每个灯具的不同特性上建立可淡入/淡出时间，选择“ ”表示可建立淡入/淡出时间，选择“ ”表示不能建立时间。

- 1、在显示屏内各功能项目中选定所需功能，“F1”(next)下一个，和“F2”上一个。(例：“Focus”聚集功能)
- 2、按下“F4”(Fading)选用之特性为“ ”出现，再按键将出现“ ”。

MIXED FUNCTION (结合功能)

当程序在运行时，可在程序中选上某些灯具进行手动驱控。

1. 按下“EDIT”返回主页 (StudioDue)
2. 按下“F4”(MIXED)键。
3. 在“SPOTS”区内选上灯具，作手动驱控。(例：“33/1”和“34/2”)
现在其它灯具在进行程序动作，而灯具 1 和 2 可使用摇杆和其它功能推键来控制灯具运作。



详细资料 (DETAILED INFORMATION)

显示屏 — 功能键 F1—F8 (Graphic Display)

控制台的功能键及指引全部在显示屏出现，而每一项指引皆由显示屏上方的 (Menu Functions) 8 个功能键 “ F1...F8 ” 来确认指令。另外可使用推轮键 “ ENCODER ” 和 “ SEL ” 选项键来配合调整所需数据或数值。指令完成后可按 “ EXIT ” 退出键返回主页或继续其它功能设定。

推轮键 (ENCODER)

推轮键是配合 “ SEL ” 选项键来调整数值和作为键盘将英文字母、数字、符号等数据输入。

编程库 (PROGRAMS)

编程库 “ Programs Bank ” (A...H) 和 “ PRG ” (1—16) 两个组合而成立。

编程设定先在 “ Bank ” 区域选取一个编程 (A...H)，然后再在 “ PRG ” (1—16) 区域选取一个编程组合。

灯具库 (SPOTS)

灯具库由于 1—64 个键分别管理 64 组灯具。

(1/32) 键是管理第 1 组至 32 组灯具。(33/64) 键是管理第 33 组至 64 组灯具。灯具库包含其它功能键配合辅助使用。

SINGLE — 此键是两组灯具进行中，按此键可分开前后两组独立操控，控制一组灯具编程时，第二组皆停止运作。键上显示灯不亮为第一组模式，键上显示灯亮着为第二组模式。

ONE — 此键是进行多台灯具编程时可选定其中一台独立开启遮光板，其它灯具皆关闭遮光板，但其它功能正常动作。

NONE — 消除灯具键指令。

REVERSE — 此键是可将灯具分为两组，分别前后两组进行驱控编程。

GROUPS — 此键由 (A...H) 8 个功能键组成，每个键可选择多台灯具为一个组合。按下所选择灯具键，然后按着 “ GROUPS ” 组合键，约 3 秒。1...64 灯具键上的指示灯同时闪动，组合完成。解除组合设定是将灯具键上指示灯关闭，然后按 “ GROUPS ” 组合键，约 3 秒 1.....64 灯具键上指示灯同时闪动，解除组合完成。

STAND-BY — 此键是将灯具的遮光板关闭。(因每个品牌遮光通道数值编排各有不同，可能没法使用此功能)。



1. 建立页 (SETUP Page)

(EXIT) + (SEL) 键同时按下开启电源, 约数秒后离开键制, 控制台会进行电脑软件扫描, 如果正常显示屏会出现建立页项目。

F1 — RAM CHECK — 此键是验查软件中的 (RAM) 是否正常。如果损坏会出现 “FAIL” 字样。

F2 — INSPECT — 此键是检阅软件中的记录。

F5 — SYSTEM INITIALIZATION — 此键是重整软件内存, 按下此键后会将所有输入的程序记录完全消除。返回基本控制台设定。

F8 — RESTART — 此键是自动重新开启扫描软件一次。
完成后按 “EXIT” 退出键。

2. 主页 (MAIN Page)

开启电源, 显示屏显示 “StudioDue”, 随即转为 “Main Page” (主页)。

主页各项目设定:

F1 — UTILITY — 此键是转为 “Utility Page” (控制台应用附页)。

F2 — CARD — 此键是转为 “Card Page” (记忆电脑卡应用附页)。

F3 — SMPTE — 此键是转为 “SMPTE Page” (音乐, 程序同步运作应用附页)。

F4 — MIXED — 此键是转为 “MixedPage” (结合应用附页)。

F5 — MASTER — 此键是转为 “Master Page” (控制应用附页)。

F7 — FADE < — 循环淡化速度退减。(时间增加)

F8 — FADE > — 循环淡化速度增加。(时间退减)

3. 编辑页 (EDIT Page)

如果显示状态是在 “Main Page” 主页, 可按 “EDIT” 键将现有主页转变为 “EDIT Page” 状态。按 “EXIT” 键可退出 “EDIT Page”。

编辑页各项目设定:

F1 — INSERT — (插入键) 此键是插入新场景 (Step)。

每次开始录制第一个场景前需按 “INSERT” 键, 然后使用各功能键进行所需程序, 完成后必需按 “STORE” 储存键。然后再按 “INSERT” 键, 进行录制第二个场景。其后之场景可随以上程序进行录制。

F2 — DELETE — (删除键) 此键是将每一个场景顺序删除。

每按 “DELETE” 键显示屏显示闪动对话框, 问是否删除最后一个场景, 如果 “是” 按 “F3” (Yes) 键或 “STORE” 键, 若 “不是” 可按 “F6” (NO) 键或 “EXIT” 键。

F3 — COPY STEP — (拷贝场景键) 此键是场景拷贝。

此项功能是在编程中拷贝任何一个场景。(参阅 Copy Page)

F4 — CLEAR PROGRAM — (删除编程键) 此键是删除整个编程。

按 “F4” 删除键会在显示屏显示闪动对话框, 问是否将整个编程删除, 如果 “是” 按 “F3” (Yes) 键或 “STORE” 键,



若“不是”可按“F6”(NO)键或“EXIT”键。

F5 — COPY PRO — (拷贝编程键) 此键是拷贝整个编程。

- a、按“F5”拷贝键会在显示屏显示闪动对话框，问由那一组编程拷贝到现在编程，可在“PROGRAM”和“BANK”程序区按下选定所需编程。如果离开不需拷贝可按“EXIT”退出键。
- b、拷贝程序，先在“BANK”(A.....H)选择一个所需键掣，然后在“PROGRAM”(1.....6)选择一个所需键掣，完成拷贝编程。

F6 — TEMPO — (音频键)

此键是音乐拍子调节。

F7 — GO STEP — (寻找场景键)

按“F7”键。然后使用MAN“<”“>”键，由一个场景在不影响其它场景变动来寻找另一个所需场景，选定后按“STORE”键。

F8 — TIME MODE — (运作模式键) 此键包含4个场景运作模式。

- a、GLOBAL *ENDLESS(整个编程转换场景只可设定相同速度循环不停运作)。
- b、GLOBAL ONE-SHOT(整个编程转换场景只可设定相同速度进行一次运作，就停止运作)。
- c、STEP *ENDLESS(每一个场景转换皆独立设定速度进行，循环不停运作)。
- d、STEP *ONE-SHOT(每一个场景转换皆可独立设定速度进行一次运作，就停止运作)。

使用“ENCODER”(推轮键)可设定功能如下：

使用此“ENCODER”键必需配合“SEL”(选项键)来锁定项目。

例：FADE TIME

STEP — 可选择每一个场景，此项目功能与“<”“>”键相同。

GLOBAL — 调整场景转换时间。只可整个编程时间相同。

STEP TIME — 调整每一个场景转换时间，可独立场景设定。

FADE TIME — 调整各种功能淡入淡出时间，只有水平/垂直摆动不适用。

P/T FADE TIME — 调整水平和垂直摆动的淡入淡出时间。

STEP + P/T TIME — 调整场景转换和摆动淡入淡出时间同步配合。

4. 灯库功能项目表页 (PARAMETER INSERTION Page)

当每次选定每一台灯具进行设定，功能项目表会显示在显示屏，包括：灯具键号、灯具名称、DMX 地址码、灯具库内的功能表、另附设“F1...F8”功能键。



功能键各项目设定：

F1 — INSERT — 场景插入。

F2 — DELETE — 删除场景。

F3 — COPY STEP — 拷贝场景。(参阅 Copy Page)

F4 — POSITION — 灯具设定位置。(参阅 Position Page)

F5 — NEXT — 进行下一个项目。

F6 — PREVIOUS — 退回上一个项目。

F7 — FADING — (参阅 Fading ON – OFF State)

F8 — OVERRUN — OFF — 在此设定下灯具在正常状态下移动。

5. 拷贝页 (COPY Page)

进行拷贝场景可用“<”“>”键或“**ENCODER**”推轮键在编程内来选定所要场景拷贝。按“**COPY STEP**”键会出现另一附页配合拷贝场景。

F1 — PRM MODE — (**ALL**) 全部功能同时拷贝。

(**ONE**) 配合“**PRM SEL**”选择功能项目拷贝。

F2 — PRM SEL — 各项目功能。(如颜色、图案……摆动)

F3 — SPOT MODE — (**ALL**) 拷贝全部灯具。

(**ACTIVE**) 拷贝活动中灯具。

6. 实用设定页 (UTILITY Page)

此 (Utility Page) 附页是提供控制台一些修正指令。

功能键各项目设定：

F1 — PATCH — (灯具配对键) 参阅 **PATCH Page** 附页。

F2 — AXES — (摆动方向设定键) 参阅 **AXES Page** 附页。

F3 — CUSTOM — (另类品牌灯具设定) 参阅 **CUSTOM Page** 附页。

F4 — CURSOR > — (前进键) 此键是编写字句时使用。

F5 — CURSOR < — (后退键) 此键是编写字句时使用。

F7 — DISPLAY MODE — (显示屏模式设定键) 此键是选择灯具数值显示：“**DEC**” 数字 0 — 255、“**HEX**” 数字 00 — FF、“**PERCENTAGE**” % 百分比、“**GRAPH**” 图表显示。

F8 — BUZZER — (声响键) 此键是开启/关闭控制台使用时发出的声响。

ON：开启。**OFF**：关闭。

以上设定可能需要使用“**SEL**”(选项键)和“**ENCODER**”(推轮键)来配合。

7. 灯具配对页 (PATCH Page)

*每次使用控制台时必需验查及重新设定灯具和排列。

此附页是将灯具与灯具库 (**SPOTS**) 1.....64 键掣配对，配对后可清楚知道灯具号码、灯具模式、DMX 地址码。



控制台基本 DMX512 为 512 个通道,但可以装置电子板配件增加至 1024 个通道(配件需另外购买),所配对灯具通道不能超越 512 个通道。

512 通道配对程序如下:

- 按“F1”(UTILITY)
 - 按“F1”(PATCH)
 - 按“SEL”键设定在(COUNT)位置。
 - 使用“ENCODER”推轮键选定所控制灯具范围。(1-64)
 - 按“SEL”键设定在(MODEL)位置。
 - 按“SPOTS”灯具库区选择第一台灯具或组合,键上显示灯亮着。
 - 使用“ENCODER”推轮键寻找所需灯具模式。
 - 按“NONE”键,使灯具库内之前所选定灯键上显示灯关闭。
 - 按“SPOTS”灯具库区选择第二台灯具或组合,键上显示灯亮着。
 - 使用“ENCODER”推轮键寻找所需灯具模式。
 - *其余灯具配对可跟随以上程序进行设定。
 - 按下“STORE”储存或“F8”(Yes)键。
- 在完成设定必需按“STORE”键,否则所有皆会消失。

1024 通道配对程序如下:

配对程序以上相同,但其设定表多一项“COUNT”。

- MODEL — 灯具模式
- COUNT A — 灯具变换范围。(0 — 64)
- COUNT B — 灯具变换范围。(0 — 64)

A + B 两个输出通道总组合是 1024 个通道,但灯具是 0 — 64 台及其组合。

例:如果“A”选定 10 台灯具,而“B”将改变为 0 — 54 台。

两者模式在设定上没有分别,只是将 DMX512 通道增加至 1024。

8. 摆动方向设定页 (AXES Page)

此附页是可将灯具每台独立设定水平及垂直方向摆动。

功能键设定说明:

F1 — SWAP — 此键是将水平和垂直摆动方向同时转换。

F2 — REVERSE PAN — 此键是将水平摆动方向转换。

F3 — REVERSE TILT — 此键是将垂直摆动方向转换。

F8 — OK 此键是退出此页,返回“Utility Page”附页。“F8”与“EXIT”键功能相同。

9. 新品牌灯具设定 (CUSTOM Page)

此附页备有 8 个编程模式可供应用。每一台灯具模式需设定两个名称,1 个可写 10 个位字母或数字名称,(品牌型号全名称)。另 1 个是可写 4 个位字母或数字名称,(品牌简称)。

注:名字程序设定完成,需按“STORE”储存键。然后进行第 2 个程序设定“EDIT”





CUSTOM Page ”。

功能键各项目设定：

F1 — EDIT PARAMETER — 此键是进入另一附页 “ **Edit Coustom Page** ”。

F4 — CURSOR > — (前进键) 此键是编写字句时使用。

F5 — CURSOR < — (退回键) 此键是编写字句时使用。

9a. (EDIT CUSTOM Page)

此附页是将灯具所属特性，顺序编排其所需功能项目次序，如颜色、图案、摆动及其它各项目。

功能键各项目设定：

F1 — NEXT — 此键是进行下一项目。

F2 — PREVIOUS — 此键是退回上一项目。

F6 — PAN/TILT CONTROL — 此键是设定水平/垂直摆动速度 “ **SLOW** ” (慢速) 或 “ **FAST** ” (快速)。

***SLOW** — 此设定适用于摇头灯。

***FAST** — 此设定适用于镜片反射灯。

F7 — OPEN SHUTTER — 此键是设定开启遮光数值。(现设定为 0—0%)

F8 — CLOSE SHUTTER — 此键是设定关闭遮光数值。(现设定为 255—100%)

*完成后需按 “ **STORE** ” 键

10. (CUSTOM , edit COUSTOM)

新品牌灯具设定：

例子：(**NAME**) 灯具名称-**NEWSPOT**

(**DMX channel**) **DMX** 信道-**CH1**=颜色盘、**CH2**=图案盘、**CH3**=速度、**CH4**=遮光、**CH5**=水平摆动、**CH6**=垂直摆动。

设定程序如下：

1、按 “ **F1** ” (**UTILITY**)

2、按 “ **F3** ” (**CUSTOM**)

在 “ **CUSTOM PAGE** ” 内有 8 个编程模式设定，**CUSTOM1**、**CUSTOM 2**、**CUSTOM3**.....**CUSTOM 8**。

3、使用 “ **ENCODER** ” 推轮键来选定编程模式。(例如：**CUSTOM 2**)

4、按 “ **SEL** ” 选项键，选择字体输入项目 (**TYPE**)。

5、使用 “ **ENCODER** ” 推轮键在位置 “ **C** ” 改为 “ **N** ”。

6、按 “ **F5** ” 键将输入符号移向 “ **U** ” 位置

7、使用 “ **ENCODER** ” 推轮键将 “ **U** ” 改为 “ **E** ”。

*重复以上程序将名称完全写出来 “ **NEWSPOT** ”。

然后依样写进简称 “ **NWSP** ”，现在 (**CST 1**) 改写设定完成。

8、按 “ **F1** ” (**EDIT PARAMETER**) 或按 “ **STORE** ” 键，此时显示屏会转到另一个附页。

9、按 “ **SEL** ” 选项键，选择在改变功能项目位置 (**COUNT**)。



- 10、 使用“**ENCODER**”推轮键来设定所需项目，显示表格是**1-18**个通道项目，现在例子所需是**6**个通道项目。所以用推轮键来取消其它通道，只需要留下**6**个通道。
- 11、 按“**SEL**”选项键，选择在改变功能项目位置（**PARAMETER**）。
- 12、 使用“**ENCODER**”推轮键来设定第一项目是颜色盘（**COLOR**）。
- 13、 按“**F1**”（**NEXT**）键。
- 14、 使用“**ENCODER**”推轮键来设定第二项目是图案盘（**GOBO**）。
*其它4项功能通道可跟随以上程序设定。
- 15、“**F6**”键是选择摆动速度，**SLOW**/适用于摇头灯，**FAST**/适用于镜片灯。
- 16、“**F7**”键设定开启遮光板之间数值（**0%-33%-66%-100%**）
- 17、“**F8**”键设定关闭遮光板之间数值（**0%-33%-66%-100%**）
- 18、按“**STORE**”储存键。
- 19、“**F3**”（**YES**）和“**STORE**”同是储存键，“**F6**”（**NO**）和“**EXIT**”同是退出键。
注意：如果在完成设定后而未有按“**STORE**”键，就会失去全部记录。

11. 记忆卡页（**CARD Page**）

此页是使用记忆卡（**Memory Card**）来储存下载控制台内的资料。在下载前需设定文件名称，如果没有进行此步骤，就会出现一个错误对话框。

组织一张新记忆卡程序：

- 插入记忆卡（**Memory Card**）
- 用“**F4**”**CURSOR >**键和“**F5**”**CURSOR <**键及配用“**ENCODER**”推轮键来编写文件名称。
- 按“**F3**”（**YES**）或“**STORE**”储存键，如果下载资料无误，就会返回“**Card Page**”附页，如果下载失败就会出现一个错误对话框式。

下载档案于记忆卡程序：

- 插入记忆卡（**Memory Card**）。
- 使用“**F4**”**CURSOR >**键和“**F5**”**CURSOR <**键及配用“**ENCODE**”编写文件名称
- 按“**F2**”（**SAVE**）储存键。软件开始进行验查记忆卡是否足够空间储存档案，文件名称是否已经被占用。如果验查出现不符，就会显示错误对话框。可能需要更改另一个文件名称或更换另一新记忆卡。

下载档案于控制台程序：

- 使用“**ENCODER**”推轮键和“**<**”“**>**”键来编写文件名称。
- 按“**F1**”（**LOAD**）下载键。
- 按“**F3**”（**YES**）或“**STORE**”储存键作最后确认。

删除记忆卡档案程序：

- 使用“**ENCODER**”推轮键和“**<**”“**>**”键来编写文件名称。
- 按“**F3**”（**REMOVE**）删除键。



- 按“F3”(YES)或“STORE”储存键作最后确认。

注：如果 SAVE、LOAD、REMOVE 键不能操作，显示屏显示错误对话框，请验查文件名称是否正确。

12. 音乐、程序同步设定页 (SMPTE Page)

记录 SMPTE Page 表列编程配合音乐、时间同步动作，SMPTE Code (SMPTE 数码) 由 25 体制配合 1000 个场景项目 (000-999)。SMPTE Code 需记载在磁性录音带或其它器材。SMPTE Page 操作步骤如下：

- 用录音机将 SMPTE 数码记录在录音带内。
- 记录新 SMPTE 场景项目。
- 执行 SMPTE 项目表内的记录。
- 进入 SMPTE Edit page 附页。

其格式如下：NNN-HH.MM.SS.FF.XXXX

(NNN) - 场景次序编号，由 000-999。(HH) - Hours 小时、(MM) - Minutes 分、(SS) - Seconds 秒、(FF) - Frames 结构、(XXXX) - Clock 时间或 Step 场景次序。

SMPTE Page 附设功能项目键如下：

- F1 — RESET- 重排 SMPTE List 项目表回到 000 位置。
- F2 — EDIT LIST- 转到另一附页 Edit Smpte page。
- F3 — PLAY — 执行 SMPTE 运作。
- F4 — STOP — 停止 SMPTE 运作。
- F5 — RECORD — 记录新场景项目。
- F6 — REC — MODE — 选择记录所需场景或编程。
- F7 — 自走编程。
- F8 — TRACK — 记录 SMPTE 数码在录音带声道。

现进行一个使用 SMPTE Code 数码、计时、音乐配合而成的演出示范。

SMPTE 数码演出编程由 3 个部分组成：

- Recording the SMPTE code and the music base on a single tape.**
录制 SMPTE Code 数码和基本音乐在录音带内，其中一个声道是音乐，另一声道是数码 (录音带分别有 L 和 R 两个声道)。
- Recording the list of events in real time. (timing of the show)**
录制场景项目实际时间。(计时演出用)
- Reproduction of the timed show (PLAY SMPTE) — Correction.**
制造及修正一个计时演出 (PLAY SMPTE)。

A、Recording of SMPTE code and musical base

如果使用多声道录音机，我们只需要第一个声道收录 SMPTE 数码，第二声道收录演



出音乐。

制录 1 个 SMPTE Code 数码在多声道录音机，在开始时预留数秒时间空间才进行录制，在最后部分预留数秒多一段音乐。

使用立体声录音机来进行程序：

- 现选取编程 (Program C-3) 制造 210 个场景 (Steps)
- 将完成音乐录音带放在录音机 “A”。
- 另一部立体声录音机 “B” 其 (L) 声道录制音乐 (R) 声道录制数码 SMPTE Code。

设定程序：

- 控制台 SMPTE OUT 插座连接到录音机 “B” IN (R) 插座。
 - 录音机 “A” OUT 插座连接到录音机 “B” IN (L) 插座。
 - 录音机 “B” 设定录音带在要求地点然后按 PAUSE 暂停键。
 - 按 “F8” TRACK 键，项目显示在 “ON” 状态。
 - 设定调节录音水平 (R 声道) 通常使用 -10dB。
 - 在录音机 “B” 按 PAUSE 使录音带运行。
 - 按 “F8” TRACK 键，项目显示在 ON 状态，显示屏显示 (SMPTE Code) 开始进行录制。
 - 在录音机 “A” 按 PLAY 键。
 - 录音机 “A” 音乐完结，按 STOP 键。
 - 按 “F8” TRACK 键，项目显示在 OFF 状态。
 - 录音机 “B” 按 STOP 键。
- 注：每次使用 TRACK 功能设定，SMPTE Code 开始由 00 : 00 : 00 : 00.
- 拆除录音机包含音乐和 SMPTE Code 数码的录音带 (母带)。

注：录音机 A 是播放所需音乐。

录音机 B 是收录音乐和 SMPTE code 数码。

B、Recording the list of events in real time (timing of the show)

创造一个场景项目表 “Step Mode” 模式进行程序如下：

- 录音机 “B” (插入母带) OUT— (R) 输出插座用讯号线连接到控制台 SMPTE —IN 插座。
 - 安装音响系统，录音机 “B” OUT— (L) 用讯号线连接到音响系统。
 - 按 “F6” REC-MODE 模式中选择 STEP mode。
 - 按 “F5” RECORD，显示 ON。
 - 录音机 “B” 按 “PLAY” 键，录音声带和 SMPTE code 运作情况会显示在显示屏。
 - 听取音乐同时按下 “PRG” 键，(例：C-3) 现插入第一场景 (Step) 在此编程。
 - 然后使用 “STEP>” 键，每次按下此键就会进行下一场景。
- 如果错误按下 “STEP<” 键，可按 “F6” 选择 “PRG mode” 模式，然后按 “PRG” 键选择所需编程。



— 最后预留一段音乐，然后在录音机“B”按 STOP 键。

— 按“F4”STOP 键，显示屏显示 OFF。

注：在进行录制场景项目表其正编程必需是空白，否则新项目会加入其旧编程中。

C、Reproduction of the time shoew (PLAY SMPTE) -Correction

此页是观察其编程演出，在需要时可作出修改。

— 回到“SMPTE page”在主页按“F3”SMPTE 键。

— 录音机“B”(插入母带)OUT - (R)输出插座用讯号线连接到控制台 SMPTE - IN 插座。

— 录音机“B”(插入母带)

— 安装音响系统，录音机“B”OUT - “L”输出插座用讯号线连接到音响系统。

— 按“F1”RESET 键，SMPTE List 项目表回到 000。

— 按“F3”PLAY 键，控制台内编程在准备状态，等待音乐讯号输入进行编程运作。

— 音乐带回到开始状态，录音机按“PLAY”键。SMPTE code 编程开始运作，显示屏显示 SMPTE code 进行情况。

在编程中场景转换与音乐节奏时间可能并不符合。可进行“CORRECTION”修正程序。

注：如果音乐带前或后退在任何位置，SMPTE list 内场景动作会跟随音乐直接到达指定位置。否则需按“RESET”键，从新开始。

CORRECTION (修正)

观察编程演出，当场景转换与音乐节奏不吻合，修正程序如下：

— 录音机按 **PAUSE** 暂停键，时间停止

— 按“F4”STOP 键。

— 按“F3”EDIT LIST 键，到 EDIT SMPTE page 附页修正场景时间。

— 按“SEL”键，然后使用“ENCODR”推轮键设定时间。

— 移动“ENCODER”推轮键，可修正所需要时间，修正后需重新演出一次，观察所修改的地方是否符合要求。

— 按“F3”PLAY 键。

— 录音机按 PAUSE 键，音乐带转动运作。

完成后保存音乐带（母带）作为 SMPTE 演出使用，而 SMPTE list 项目可“SAVE”储存在记忆卡（Memory Card）内。

13.EDITSMPTE Page



此页是修正 SMPTE List 内所包括各项功能，在 SMPTE 附页窗口显示项目格式：

NNN - HH · MM · SS · FF [PPPP XXXXX]

NNN = 场景次序编号，由 000 - 999、HH = Hours - 小时、MM = Minutes - 分、SS = Seconds - 秒、FF = Frames - 结构、PPPP = 编程场景设定、XXXXX = 如果在自动运行，作为时间次序。另外可作为场景次序。

注：如果场景项目已经删除，XXXXX = _ _ _ _ 出现此符号进编程在空白状态。

功能项目键设定如下：

F1 — RESET — 重排 SMPTE List 场景项目 (EVENT) 回到 000 数值。

F2 — INSERT — 插入新场景项目 (EVENT)

F3 — DELETE — 删除场景项目。

F4 — CLEAR LIST — 删除整个 SMPTE list 内容。

F5 — EVENT MODE — 修改功能项目模式。

F6 — SHIFT — 修正整个 SMPTE list 确实时间。

F7 — INCREMENT — 选择时间长度而配合 “SHIFT” 键。

4 个附属项目：FRAME +1、FRAME -1、SECOND+1、SECOND-1。

使用 ENCODER 设定:

EVENT — 更换场景项目 (events) 。

TIME — 修改场景项目时间。

STEP — 修改项目中场景。(只适用于 Step mode)

MODIFICATION PROCEDURE (修改程序)

- 使用 “ENCODER” 推轮键选择所需场景项目 (EVENT) ,(可能需要 “SEL” 键协助选定 EVENT 项目) 。
- 转换编程修正按 “PRG” 键，在 “PRG mode” 模式使用。
- 转换场景修正,使用“ENCODER”推轮键选定所需场景(STEP) (可能需要“SEL” 键协助选定 STEP 项目，需在 “STEP mode” 模式使用) 。
- 修正时间 (Time) 可使用 “ENCODER” 推轮键在 TIME 项目设定新时间数值。

SMPTE list 插入场景项目 (EVENT) — (不直接):

- 选择场景项目 (EVENT) 插入所需项目 (EVENT) 中，使用 “ENCODER” 推轮键来设定项目 (EVENT) 。
- 按 “F2” INSERT 插入键，将新场景项目插入所需项目 (EVENT) 之间。
项目插入所需位置后，其项目 (EVENT) 次序会顺序移前及增加项目。

SMPTE list 删除场景项目 (EVENT):

- 选择场景项目 (EVENT) 删除，使用 “ENCODER” 推轮键来设定项目 (EVENT) 。
- 按 “F3” DELETE 删除键，选定项目 (EVENT) 删除后，其项目 (EVENT) 次序会顺序移后填补其位置。



删除整个 SMPTE list :

- 按 “ F4 ” CLEAR 清除键。
- 如决定清除可按 “ F3 ” YES 键或 “ STORE ” 键。

移动整个 SMPTE list 确实时间 :

- 选择时间长度可使用 “ F6 ” 键 , 4 个附属项目 : FRAME +1、FRAME -1、SECOND +1、SECOND -1。
- 按 “ F5 ” SHIFT 键 , 修改 SMPTE list 每一项时间。

注 : RESET、INSERT、DELETE、CLEAR、SHIFT、功能键需在 TRACK、REC、和 PLA 工项目进行中或有 SMPTE 讯号输入情况下才可使用。

14.MASTERS Page

此页可设定 15 组调光由 (Spot Functions) 16 个推轮控制 , 每组键掣移动都会在显示屏显示 , (第 16 个推键掣为总控制键)。此项目有两个模式设定程序。选择模式先按 “ F1 ” (MODE) 键。

(模式一) 推键掣功能设定 :

- 1 - 8 推键掣是管理 “ GROUP A - H ” 8 个键 , 先将灯具类型及组合分别插入 “ GROUP A-H ” 键。
- 9 推键掣是在 (SPOTS) 选择当前灯具控制调光。
- 10 - 15 推键掣 (备用)。
- 16 推键掣 (总控制键)。

(模式二) 推键掣功能设定 :

此模式是跟随 “ PATCH Page ” (灯具配对页) 设定而自行分类在模式 2 内。

例 : 如果在 “ PATCH Page ” 设定 Stratos、Hi-Res Stratos、Mini Beam 3 种灯具。

在 “ Master Page ” 第 2 模式会显示 :

- 1 推键掣 Stratos - 可控制全部 Stratos 灯具调光。
- 2 推键掣 Hi-Res Stratos - 可控制全部 Hi-Res Stratos 灯具调光。
- 3 - 15 推键掣 (备用)
- 16 推键掣 (总控制键)。

*因 Mini Beam 灯具在 “ Patch Page ” 内功能项目中并没有 (调光) , 所以不能设定在此模式内。按 “ EXIT ” 退回 “ MASTER Page ”。

15.PROGRAMMING – POSITIONS

灯具设定位置编程

此项目编程 (POSITIONS) 共 24 个内容可供应用。此项目功能是控制和记录灯具的水平垂直摆动数值 , 可预先制定每一台灯具及组合在停留某一个位置 , 然后在进行





编程时可在 (**POSITIONS**) 内容取出来应用。

(**POSITIONS**) 共分三个部分：

- 1、 **CREATING THE POSITIONS** (建立灯具定位)
- 2、 **CREATING THE SHOW** (由 positions 内取出所需灯具定位来进行编制程序)
- 3、 **MODIFYING THE SHOW** (修改灯具定位，可以在不同演出应用)

CREATING THE POSITIONS

建立 **POSITIONS** 程序：

- a、 返回 “ **PARAMETER INSERTION Page** ” 此附页是编制场景。
- b、 展视所需灯具插入 (**Positions**) 位置内。
- c、 使用 “ **Sports** ” 键 (1.....64) 或 “ **GROUPS** ” 键 (1....8) 选择所需灯具插入 (**Positions**)。
- d、 按着 “ **F4** ” 键 (**Positions**) 约数秒时间，在 “ **SPORTS** ” 灯库区内 1-24 键上指示灯 (**Led**) 会开始闪动。(如果在此时离开 “ **F4** ” 键，指示灯 (**Led**) 会停止闪动，同时放弃此功能运作)。
- e、 同时按下 “ **F4** ” (**Positions**) 键和 (**Spots**) 灯具库 (例 : 33/1) 键并保持，33/1-33/24 键上显示灯闪动，约 3 秒其它灯键停止闪动，只有按下的 (33/1) 键保持闪动。
- f、 放开 2 组键掣，进行其它 (**Positions**) 设定。

CREATING THE SHOW (Using Positions)

使用 **POSITION** 设定插入所需场景：

- a、 选择所需编程 (例 : A-3)。
- b、 回到 “ **Parameter Insertion Page** ” 附页，选择所需场景 (例 : Step n ° 1)
- c、 选择所需灯具 (例 : 1、 2、 3、 4) 或组合连接到 (**Positions**)。
- d、 按下 “ **F4** ” (**Positions**) 键并保持。
- e、 同时按下 “ **F4** ” (**Positions**) 键和 (**spots**) 灯具库键并保持，(例 : 33/1) “ **POSI 01** ”，灯具会到达之前所设定 (**Position 1**) 位置。
- f、 离开 “ **F4** ” 键，显示屏左上方会显示 (**POSI 01**) 字型，现已选取 (**Position 1**) 设定，插入现在的场景。
- g、 重复 a、 b、 c、 d、 e、 f 程序设定其它场景，例：选取 5、 7、 9 灯具，选用 (**Position 3**) 插入第 2 个场景 (Step2)。
- h、 按 “ **STORE** ” 键。(完成 “ **POSI** ” 和场景 (**Step**) 配合，必需按储存键，否则，所有记录皆会消失)。

MODIFYING POSITIONS

修改 (**POSITIONS**) 设定在不同场景演出，程序如下：

- a、 回到 “ **Parameter Insertion Page** ” 附页，选择所需编程。



- b、在 “ GROUPS ” 或 “ SPORTS ” 灯具库选择灯具或其组合。
- c、按着 “ F4 ” (Position)。
- d、同时按下 “ F4 ” 键和 (SPOTS) 灯库区 1-24 灯具键 , (例 : 33/1)。现在选定修改 (Position 33/1) 内设定。
- e、使用摇杆来移动灯具水平和垂直摆动 , 改动到新的位置重新设定。
- f、同时按下 “ F4 ” (Positions) 键和 “ 33/1 ” (Spots) 键并保持到显示灯停止闪动。

现在已经重新设定 (POSITION 33/1) 位置。其它 (POSITION 33/2 – 33/24) 可跟随以上程序进行。

DELETING POSITIONS

删除 “ POSITIONS ” 设定程序如下 :

- a、回到 “ Parameter Insertion Page ” 附页。
- b、将需要删除的 (Position) 显示出来。
- c、按上 “ F4 ” 并保持。
- d、保持按着 “ F4 ”, 然后按 “ EXIT ” 键。
- e、放开 “ F4 ” (Position) 键。

*某些灯具因没有摆动功能 , 所以不能连接到 (POSITION) 位置。

16.CONFIGURATION 512-1024 CHANNELS

512 – 1024 通道结构改动程序

由 512 通道改动增加 1024 通道 :

- a、安装 “ DR-542 ” 电路板在主板插座上。
- b、将接近输出位置连接插头取去。
- c、开启控制台电源。(如需要可能重新配对灯具和所需通道)。

由 1024 通道改动为 512 通道 :

- a、将 “ DR-542 ” 电路板取去。
- b、安装接近输出位置连接插头。
- c、“ EXIT ” 和 “ SELECT ” 键同时按下 , 开启电源。显示屏显示 “ Setup Page ” 建立页。
- d、按 “ F5 ” SYSTEM INITIALISATION (结构重整键)