领焰控台基本知识及基础技巧概述

本部分对已经初步学习过控台的应用的初学者理清基本概念及掌握一些基本技巧会有所帮助，**请按序阅读**。

1) 一些基本概念

a) **Selection** 指当前被选中的灯具的集合；只是一个概念，便于后面说明，各个界面上并不存在这样一个具体对象；

b) Group（分组）可以对灯具进行分组，方便选灯；而 World（操作域）表示所有界面中可以操作的灯具的范围，其他的灯具将不可见；

c) Show 如果没有保存，重新 Load 其他的 show，操作会丢失；

d) O 亮/暗表示当前焦点是否在小屏幕，按下也可以用来清除屏幕（结合屏幕界面右下角弹出的按钮）。

e) B.O. 亮/暗 表示 Grand Master 是否是在最大状态。

f) MIB：MoveInBlack，是用来做暗场移动（preposition，也可以叫做预先移位）的，对应的值表示 Cue ID，即从哪一个 Cue 开始就要预先在黑暗中准备此 Cue 需要的位置，如果是负数，表示向前的相对位置的 cue。0 表示尽可能早的准备；Off 表示不准备；Late=-1；

2) 一些按键的应用

a) 连续按下两次 Please，表示激活 selection 的所有的属性；

b) 连续按下两次 At，表示 selection 的 dim 到达 100%；

c) 连续按下两次 点号，表示 selection 的 dim 关闭；

d) 连续按下两次减号，表示 selection 的 dim 减少 10；

e) 连续按下两次加号，表示 selection 的 dim 增加 10；

f) 连续按下两次 Backup，表示保存当前 Show；

g) 连续按下两次 Off，调出关闭各种执行程序界面；

h) “IF”+“please”，表示选中当前推杆上的灯；

i) 按下 Highlt， 表示对当前的 Selection，灯库中所有配有高亮值的属性的 DMX 输出值调到灯库中配置的高亮值；再次按下取消。

j) 按下 Set 让其高亮之后，可以通过 Prev（即 Previous 的缩写）和 Next 按键选择当前 Selection 中的上一台和下一台灯，方便用于调灯；对于领焰 X1 控台，Set 的替代按键是 Mouse + MBTN（轨迹球中间键），Prev 的替代按键是 Mouse + LBTN（轨迹球左键），Next 的替代按键是 Mouse + RBTN（轨迹球右键）；

k) 按下 Oops， 在输入框的时候表示删除前一个字母的功能；其他情况表示 Undo（撤消）功能，再次按下表示 Redo 功能；

l) 持续按住 Oops 能调出多步撤销界面；
m) 持续按住 Store 可以调出保存的选项界面；
n) 按下 YEL + 数字，可以切换在第一个大屏幕下面的灯具属性大类，如从 Dim，Position，Color，Gobo 等。（仅在新版软件中有效）；
o) 对于缺少滚轮的控台，可以通过 Setup->User 中的配置来设置轨迹球为滚轮功能；

3) 关于灯具灯库及其配接：

a) 配接的属性的顺序，以及 Break；
b) Coarse/Fine/Ultra 表示 DMX 输出值的字段位置，一般从 1 开始，所有的值都不可重复。Coarse 必须填写。一台灯的 DMX 输出占用的长度就是这三个值中最大的那个。
c) Default 和 Highlight 的值都是指百分比，而不是绝对值；
d) Patch 值表示灯的 DMX 输出 的开始地址，也称之为 Universe 地址，即地址码，一般如 2.001，最大可以达到 255.512，其中：
   - 2：对应第二个 DMX output；
   - .001： 对应本 output 的第几位，最大 512；
e) 相邻的两台灯的 Patch 地址并不是直接加 1 的，而是前一台等的 Patch 地址加上占用的 DMX 输出长度。如第一台灯 patch=1.001，占用 DMX 输出长度 20，那么随后的一台灯的 patch 至少要从 1.021 开始。简言之，原则就是任意两台灯的 DMX 输出是不可交叉的。
f) 在修改 Patch 界面，可以进行多点配接，即配接一个 ID 对应多盏灯；
g) 使用 Scroller 灯库，可以把常规灯和换色器配置到同一个 ID 上面；

4) Preset（预置）

a) Preset 分不同类型，每种类型保存对应的类型属性的值，除了 All，都对应单一属性。All 保存所有可能的属性的值；
b) 如果应用 preset 到某些灯上面，这些灯的属性对应的值会随着 preset 的 update 和变化。
c) Preset 中可以只保存属性的值，也可以针对特定的 Selection，也可以针对特定的灯库，具体看保存 Preset 时的选项；
d) Preset 的使用方法：
   i) 选择一些灯；
   ii) 点击一个 preset，这些值就应用上去了；
   iii) 如果继续点击其他的 preset，会继续赋值，任何属性都会设置为最后一个 preset。如果点击 All 类型的 preset，所有的属性都被设置成这一个 preset；

如果一开始没有任何灯被选择，点击一个 preset，会选择所有拥有此属性的灯，如果是 All 类型会选择所有的灯；再次点击就会把 preset 应用上去了。

5) 关于 Master

Master 是一般是用来调光的。控台中有两种 Master：Grand Master 和普通的 Master（以下就称为 Master）。

Grand Master 是指控台最右边的小推杆代表的功能，是用来总调光的，所有的灯具的 dim 输出都受此影响，根据推杆的位置来确定输出 dim 的值为 max 的百分比。

Master 是小屏幕向左的第二根推杆代表的功能。它的作用对象是某一个 executor 的输出，进一步理解就是**当前活动 executor（推杆）的当前的 cue（场）**的输出。它会重新计算灯具对应应该输出的值的范围。如果另外一个 cue 同时影响同样的灯具，那么这些灯具的输出范围将会受到两个 cue 的叠加影响，具体的值和 LTP/HTP 以及 effect 等有关。比如两个 executor 作用于同一台灯：一个 LTP 推杆，设定 dim=n；另一个推杆是 effect 正弦波动，dim 波动范围 0-100。 如果 master 为 x%，那么最终输出的值的范围变化为：min = n *(1-x%), max = min + 100*x%。 实际情况要结合 executor 的模式和 effect 本身来具体处理。

6) Effect（特效）

a) Effect 是让灯具的某些属性在一个范围内来回变化的一种效果；一个 Effect 是可以包含多个属性的不同变化情况；

b) Effect 与 selection 的关系有点类似 Preset，它并不保存 selection，而是作用于 selection，而只是保存需要产生此 effect 需要的参数值，主要有：

i) Form：变化的函数形式，如正弦，直线等；

ii) Rate：变化频率，单位 HZ，表示 多少周期每秒；

iii) Value1：变化的最小值；

iv) Value2：变化的最大值；

v) Phase：开始变化的相位，每台灯可以不一样，这样会有延迟周期的效果；0-360；

vi) Width：Form 的变化周长；0-100%

c) Effect 使用方法：

i) 选择 selection，直接在属性编辑地方，选择 effect 按钮，进行 effect 编辑，这样的情况下，所有的灯具的 phase 是一样的，和下面不同；

ii) 选择 selection， 输入 At （可以不输入），选择一个 Effect，系统会应用 effect 到此 selection，但是每台灯的 phase 不同，自动均匀分布，但是计算的顺序和灯选择的顺序是一样的，而不是按照 ID 的顺序。

领焰科技保留在不预先通知的情况下，随时修改本规格书中所述产品信息、技术参数的权利。