EKMEND v3.8.0.12(20210716) 15 16 15 15

+13

E

07 98 IN

Grou

Starte Colores

Cen 43

CHARRY FARINE

°€×

FIRETO

目录

欢迎.	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	13
	TEKMAND控制系统	14
	TEKMAND控台系列产品	15
	TEKMAND DPU及NODE系列产品	16
	TEKMAND 其他系列产品	17
	系统概览	
	TEKMAND MINI	
	TEKMAND II	21
	TEKMAND III	23
	TEKMAND III G2	24
	TEKMAND IV	26
	TEKMAND V	
	TEKMAND D	30
	TEKMAND FADER WING	32
	TEKMAND COMMAND WING	34
	TEKMAND onPC	
	TEKMAND DPU 16P	
	TEKMAND DPU 16P G3	38
	TEKMAND DPU 8P	39
	TEKMAND DPU 8P G3	40
	TEKMAND DPU 4P	41
	TEKMAND NODE 8P	
	TEKMAND NODE 4P	
	TEKMAND NODE 4P OD	
	FINE RDM	45
	控台平面布局	47
	控台后部面板	
功能	简介简介	
	基本操作	50
	命令行	
	用户界面	53
	窗口	
	常规灯 & 电脑灯	58
	选灯	60
	灯具属性	61
	灯组	63
	重命名	64
	素材	65
	场景 & 序列	66
	跟踪	67
	效果	
	执行器	70
	备份	72
	高级功能	73
	网络	74
	时间码	75
	模拟舞台	
	布局	

	位图灯具	
	导入位图灯具	
	应用位图灯具	
	控制位图灯具	
	编辑位图灯里	85
	洞型型型局及关系。 指作试	86
	」末IF场。	
	/ム 位はすると人の	
	汉婕·J形开泊	
	MIDI控制(MSC)	
	进制数码对照表	
	DPU扩展器	
	DMX 通道 vs. 参数	
	参数扩充	
好程.		
	基础篇 1	
		109
	资产资本	110
	市成内山田安	
	图山汉开帝的使用	11 /
	吊规灯的拴制	
	灯组	
	储存场景	
	储存多个场景	
	编辑序列	
	基础篇 2	
	添加电脑灯	
	电脑灯表格	
	自脑灯的控制	122
	麦材店	126
	デ10/+	127
	的建系们 统一人 <u>运</u> 列	
	另	
	使用操作或	
	宏	
	命令交互	
	变量的使用	
	创建弹出对话框	
	条件语句	
	宏的时间	
	宏的导入和导出	
	灯库	141
	///	1/2
	双呆	
	设直演出义件	
	() () () () () () () () () () () () () (
	创建效果模板	
	使用素材创建效果	
	使用命令行编辑效果	
	使用宏更改效果	
	效果的应用方法	
	DMX输入	156
	DMVA社	/ LD ۱۲۵
	リミス (1) フラン	

Tokmand 2D	150
Tekmand惊公上Tekmand 2D法控止限	159
Tekmand垃公司号Tekmanu SD庄安少禄Tekmand垃公司署	
TERINANU江口癿直 安準维拉	101 164
又农宅川 *	165
连接相关硬件	166
上这门入谈门	167
小田家,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	168
7 重///带··································	
USB鼠标键盘	
Tekmand网络	
ArtNet	
DMX	
MIDI	
SMPTE (LTC)	
打开 & 关闭控台	
复位	
调整屏幕面板角度	
调整控台灯光亮度	
DPUDMX扩展器	
连接DPU网络	
连接DPU电源	
打开DPU	
软件部分	
设置	
新建演出	
保存演出	
另存演出	
自动保存演出	
载入演出	
删除演出	
实时备份	
配接常规灯	
配接电脑灯	
打开窗口	
保存视窗到视窗按钮	
保仔视窗到用尸按钮	
뻬际 他菌	
响用他卤	
反直IY 地址	
/////////////////////////////////////	200
灯中形水灯	
狂向电脑内 空	
以定/ 洲+4/么 均行 实	210 210
コンハ」ム	210 211
ションコンココンココンコーンコーンコーンコーンコーンコーンコーンコーンコーンコーンコ	
~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	
使用GUI制作效里	212
使田麦材制作效果	213
	······································

分配效果到执行器	
制作通用效果	
将效果应用到序列	
用日程创建定时任务	
DPUDMX扩展器	218
修改之称 & IPtthl	210
修改石亦 & f 地址	213
上汝却江口	
修Q) 「「「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」 「100」	
leinet连接	
参考指南	
命令行	
语法	
功能	
对象	
对象列表	
选择列表	
执行器列表	232
了(1)10/5次(************************************	232
	233 727
上1F-坦2リ衣 本 へ	204 205
〒☆ ┯┺┺┟シ╨	
り能突	
灯家类	
帮助类	
所有命令	
* 星号	244
@ 符号	244
\$ 符号	
() 圆括号	
○ 四月 9 ··································	245
(1) 25日 2	246
· 10 つ··································	240 216
, 刀 与	
/ 計仁	
51号	
+ 加号	
- 减号	
>>>	
<<<	
Align 命令	249
Assign 命令	250
At 命令	
Attribute 命令	251
Rackun 命令	252
Backup 印 (小) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1	252 252
Diulidy 叩マ Diadk 合公	ZJZ
DidLK 叩文 Diackaut 会会	
Blackout 命令	
Blind 命令	253
BlindEdit 命令	
Block 命令	
ButtonPage 命令	254
Call 命令	254
Channel 命令	255

ChangeDest(CD) 命令	255
ChannelFader 命令	256
ChannelPage 命令	256
Clear 命令	257
ClearAll 命令	257
Clone 命令	. 257
Conv 命今	258
Copy 命令	258
	259
Crossfade 会会	250
Crossfade 中マ	250
CrossfadeP 命令	259
CIOSSIQUED 印マ	200
Delauit 审学	. 260
Delay 命令	261
Delete 命令	
DeleteShow 命令	. 262
DisconnectStation 命令	262
Dmx 命令	262
Edit 命令	. 263
Effect 命令	263
ExecButton1 命令	. 263
ExecButton2 命令	. 264
ExecButton3 命令	. 264
Executor 命令	265
	265
Eade 命令	266
Fader 命令	266
FaderPade 合全	266
Feature 会公	267
	267
FIX 叩マ Fixtura 今久	207
Fixture 叩マ	. 200
FidSII 叩兮	
Freeze 叩文	
FUII 命令	
GO 命令	.269
GoBack 命令	270
Goto 命令	270
Group 命令	.271
Help 命令	271
Highlight 命令	.271
If 命令	. 272
IfActive 命令	272
IfOutput 命令	273
IfProg 命令	273
Import 命令	. 274
Invert 命令	. 274
InviteStation 命令	
LoinSession 命令	275
KII 命令	275
	275
Lavout 会会	. 270 276
Layout 仰マ	0 / ∠ דדר
LedIII 叩文	,.∠//

LeaveSession 命令	277
List 命令	277
ListLibrary 命令	. 278
ListShows 命令	. 278
ListUserVar 命令	279
ListVar 命令	.279
Load 命令	279
LoadShow 会全	280
Login 会全	200
Logart 今久	200
Logoul 叩文	.201
Macto 叩文	
Master 命令	281
Move 命令	281
NetworkInfo 命令	282
NewShow 命令	282
Next 命令	. 282
Normal 命令	283
Off 命令	283
On 命令	284
Oops 命令	. 285
OutFade 命令	285
OutDelay 命令	285
	205
Tage 即マ Dark 会会	286
Part 今公	. 200
Part 叩文	
Pause 叩マ	
Preset 命令	288
PresetType 命令	. 288
Previous 命令	289
Rate1 命令	289
Reboot 命令	. 289
Record 命令	290
Remote 命令	290
SaveShow 命令	290
Select 命令	291
SelectDrive 命令	291
Selection 命令	.292
SelFix 命令	292
Sequence 命令	292
Sequence 順文Sequence 和文	202
Setup 全今	295
Setup 叩マ Setup 叩マ	. 295
SetUserVdf 叩文	
Setvar 命令	294
Shutdown 命令	294
SnapPercent 命令	295
Solo 命令	295
SpecialMaster 命令	. 295
StepFade 命令	296
Stomp 命令	296
Store 命令	296
Swop 命令	298
Temp 命令	298
1	

	Thru 命令	298
	Timecode 命令	
	Toggle 命令	
	Tools 命令	
	Top 命令	300
	Unblock 命今	300
	Unnark 会全	301
	Undata 合公	201
	Upuale 叩マ Viau 今今	
	View 叩文	
	ViewButton 命令	
	ViewPage 命令	
	World 命令	
	Zero 命令	
按键.		305
	符号键	
	A-C键	
	D-F键	311
		313
	O-S键	316
	し 5 0 5 0 5 0 5 0 5 0 5 0 5 0 5 0 5 0 5	210
	1-2谜:	
र जे ज	ע요	
囱口.	-+15	
	表格	
	常规灯	
	DMX	
	电脑灯	326
	序列内容	
	序列执行器	
	序列跟踪	
	3D表格	
	表格颜色	336
		220
	又旧起项	220
	上央	240
	周江12时末	
	运行可余	
	师选控制条	
	符合控制条	
	层 & 筛选	
	显示	
	分配执行器	347
	特性选择	
	库	
	效果	
	讨滤	
	——————————————————————————————————————	353
	四,2~2/***********************************	254
	う 2 字	
	么	
	坦但火	
	が行希贝	
	序列	358
	时间码	359
	视窗	360

	操作域	361
	布局	362
	线路	363
	推列	365
	图像	366
	马家····································	369
	」。 这你们	271
売け		371
糸杓.	·····································	574
	系	570
<u></u>	系忆选坝	3/8
重放.		380
	重放	381
	执行按钮	384
	运行效果	386
其他.		388
	日程	389
	时钟	393
	布局编辑	394
	智能麦材	398
	自記宗内····································	200
	2月11	
	₩」 り、 り、 り、 	402 405
	UIP旦自岙	405
	又件宣有器	407
	播放器	408
糸统.		409
	命令反馈	410
	帮助	411
	系统监视器	412
	性能	413
	控台状态	414
对话	匡	416
		417
	》 「 当 に と に に に に に に に に に に に に に	418
	计管哭	419
	こ て	415 //20
	1000000000000000000000000000000000000	<del>1</del> 20 121
	1101月19月19月19日 11日1月19日	421
	打开囱口	422
		420
	头盯备份	427
	DMX 配接	429
	编辑灯具	431
	编辑颜色	433
	编辑场景编号	434
	编辑序列	437
	编辑器	438
	效果编辑器	438
	曲线编辑器	
	□,∞,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	<u>4</u> 43
	公/[[]][[]][[]][[]][[]][[]][[]][[]][[]][[	<u>//</u> 5
		ノートー ノニン
	制八 <b>台</b> 你	45Z
	<b>蚁八</b> ) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1	453
	新建演出	455

列表框	
属性列表	4
按钮列表	4
场景列表	
DMX曲线配置列表	4
为里届性 <u>利</u> 夫	Δ
	ד ۸
⇒竹叩マ刈衣	4
土堆竹切形列衣	
师选条件列表	
曲线模式列表	
按钮功能列表	
推杆功能列表	
字体列表	
曲线列表	4
网标列车	Λ
[1]小り72 [1]	ד ۸
链接 <b>楔</b> 式列表	
目标场景列表	
位图效果模式列表	4
页面列表	4
预定义宏列表	
数值 举 型 列 表	4
或但久土/3农 重户档式列主	Δ
生/口候1071次	ד ۸
	4
迷 <b>度推</b> 什列衣	
速度比例列表	
工作站列表	4
输出图标列表	
时间单位列表	
触发模式列表	
举型列表	4
人工/J农	Λ
*************************************	ד ۸
局级响卫性	
颜色调节框	4
滑杆	4
拾色器	4
色片	
切割调节框	
位置调节杆	Δ
	Λ
同秋叶/小	+
3D 民生生	
3D 周任	4
储存冲突选项	5
储存选项	5
储存视窗选项	5
更新对话框	
<u>冬奶的</u> 店已	ς
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□	
川川小ヘン」豕 五-レ「D	C
移际个别设直	
关机	

菜单       50         过具菜单       50         设置菜单       51         演出       51         成貨菜单       53         近夜輪\以宮       53         近夜輪\以宮       53         白动创建       53         自动创建       53         京日秋山以宮       53         演出设置       53         京日秋山以宮       53         京日秋山宮       54         左台以米       54         女白山宮       54         竹白山       54         竹白山       54         中地宮       54         女白山宮       54         女白山宮       54         竹白山       54         御田園       55         硬件電新       54         用泉 & 时间       54         朝口殿置       55         岡田泉電       55         岡田泉       55         岡田泉       55         岡田泉       55         夏之       55         丁白       55         丁白       55         丁白       55         丁白       56         竹白       56         竹石       57     <	空	间不足	507
工具菜单       50         登录界面       50         设置菜单       51         演出       51         取良を次り具管理       53         远程输入设置       53         运和物理       53         自动创建       53         演出       54         控台       54         控台       54         控合       54         年福造项       54         本地设置       54         月       55         使行       55         使行       55         個目       54         用户包置文件设置       55         個目       54         用印       55         個目       55         個目       55         個日       55         個日       55         周日       55         周日       55         同日       56         市       56	菜单		508
登录和面、       50         设置菜单	工具菜単	自	
设置菜单       51         演出       51         減出       51         以具配接。       53         过足输入设置       53         自动创建       53         自动创建       53         自动创建       53         海人导出       53         演出设置       54         控台       54         控台       54         本地设置       54         全局设置       54         本地设置       54         本地设置       54         中市設置文件设置       54         中市配置文件设置       54         東市設立       54         東京       54         東京       54         東市設立       54         東市設立       54         東市設立       54         東市設立       54         東市設立       54         東市設立       55         慶白       55         原       第         東市会       55         京日       55         京日       56         波算       56         波算       56         波算       56         市       57	苔	录界面	
演出         51           施接 & 灯具管理         51           近程输入设置         53           运程输入设置         53           自动创建         53           与人导出         53           演出设置         54           控台         54           控台         54           左台以光         54           左台以光         54           本地设置         54           本地设置         54           MID电控制(MSC)         54           日期 & 时间         55           硬件位置         55           噴牛(電話         55           蘭中/配置文件设置         55           蘭口设置         55           蘭口设置         55           蘭口设置         55           蘭口设置         55           蘭口设置         56           旅行设置         56           旅行设置         56           成置         56           旅行设置         56           政治支置         56           旅行设置         56           成置         56           成置         56           成置         56           政治支置         56 <t< td=""><td> 设罟莁自</td><td>3571 四······</td><td>510</td></t<>	 设罟莁自	3571 四······	510
周诺後 & 灯具管理       51         灯具配接       53         远程翰入设置       53         自动创建       53         青人导出       53         青人导出       53         京山创建       53         青人导出       53         京山创建       53         京人号出       53         京山创建       54         左台灯光       54         年福达项       54         本也设置       54         女台议里       54         小DI控制(MSC)       54         日期 & 时间       54         和竹電歌       54         和竹車       55         慶仁公置       55         「用户配置文件设置       55         「開戶配置置       55         「開戶配置置       55         「開戶配置置       56         「酸口浸置       56         「酸口浸置       56         「「「「」」」」       56         「「」」       57         「」」       56         「「」」       56         「」」       56         「」」       56         「」」       56         「」」       57         「」」       58	<u>火旦</u> 水- 注	F	511
配接 & 以見管理       51         以足配援       53         近程输入设置       53         自动创建       53         自动创建       53         演出设置       54         按台       54         控台       54         控台       54         控台       54         控台       54         空局设置       54         女局设置       54         小加DI控制(MSC)       54         日期 & 时间       54         軟件更新       54         竹田屋町之件设置       55         硬件检测       55         硬件位测       55         「開戶       55         前上       55         前上       55         前上       56         撤销设置       56         撤销设置       56         撤销设置       56         撤销设置       56         前前设置       56         市       56	/共		
N具配後         53           运程输入设置         53           自动创建         53           导入导出         53           请出设置         54           控台         54           控台         54           控台         54           控台         54           推台灯光         54           年海近面         54           本地设置         54           本地设置         54           本地设置         54           本地设置         54           小加设置         54           小加設置         54           小加設置         54           小加設置         54           小加設置         54           印刷         55           原用         55           購入進面         55           開口設置         55           開口設置         56           撤销设置         56           撤销设置         56           均衡環電         56           均衡調理         56           均衡環電         57           房口         56           均衡調理         56           百日         56           市         56<		配接 & 灯具官理	
运程输入设置       53         自动创建       53         导入导出       53         演出设置       54         控台       54         控台/扩光       54         炉高近顶       54         如希达顶       54         如希达顶       54         如常和近面       54         全局设置       54         全局设置       54         全局设置       54         如此同       54         如此資金       54         如此資金       55         硬件检测       55         硬件检测       55         個興電配置       55         開户       55         開口       55         開口       55         開口       55         開口       55         開口       55         第口设置       56         撤销设置       56         102       56         113       56         114       56         115       56         116       56         116       56         116       56         116       56         116       57		灯具配接	
自动创建       53         导入导出       53         演出设置       54         控台       54         控台灯光       54         屏幕选项       54         #       新遊设置         54       金局设置         #       本地设置         54       金局设置         #       本地设置         54       金局设置         #       本地设置         54       金局设置         #       金局设置         55       64         #       小印建制(MSC)         55       64         #       第         #       第         #       第         #       第         #       第         #       第         #       #         #       #         #       #         #       #         #       #         #       #         #       #         #       #         #       #         #       #         #       #         #       #         #       # <tr< td=""><td></td><td>远程输入设置</td><td>532</td></tr<>		远程输入设置	532
导入导出		自动创建	
演出设置       54         控台灯光       54         控台灯光       54         中環遊项       54         本地设置       54         全局设置       54         全局设置       54         公       54         全局设置       54         MIDI控制(MSC)       54         日期&b问问       54         軟件更新       54         中戶面置文件设置       55         順戶       55         開戶       55         開戶       55         開戶       55         開戶       55         防日       55         防日       56         協光设置       56         協光设置       56         協治设置       56         協治设置       56         「日       56         協行设置       56         「日       57         ○       56		导入导出	
控台		演出设置 演出设置	541
11日       空台灯光       54         屏幕选项       54         本地设置       54         本地设置       54         全局设置       54         MIDI控制(MSC)       54         日期 & 时间       54         竹田 & 町回       55         「日日 & 町回       55         「日日 & 町光辺置       55         第       55         第       56         樹指設置       56         「日日 & 町光辺置       56         「日日 & 町光辺置       56         「日日 & 町光辺置       56         「日日 & 町光辺置       57         〇日 光辺置       56         「日日 & 町沢辺置       57         〇日 本       56         「日日 & 町       56         「日日 & 町       56         「日日 & 町       56         「日 日 / 町       57         ○日 日 / 町       5	坎	—————————————————————————————————————	5/3
1       12日7.1	11	.口····································	
# ##buy       54         本地设置       54         全局设置       54         全局设置       54         MIDI控制(MSC)       54         日期 & 时间       54         软件更新       54         日期 & Brin       54         物口腔制(MSC)       54         用户配置文件设置       55         硬件检测       55         調订以置       55         開户       55         第\\Lbox       55         窗口设置       55         窗口设置       55         窗口设置       55         窗口设置       55         窗口设置       56         撤销设置       56         「被行设置       56         小街设置       56         小街设置       56         小街设置       56         小街波球设置       56         Tekmand网络控制       56         Tekmand网络控制       56         Tekmand网络控制       57         DMX协议       57         OMX协议       57         DMX协议       57         DMX协议       57         DMX协议       57         DMX协议       57         MOL <td< td=""><td></td><td></td><td></td></td<>			
本地设置       54         MDI空制(MSC)       54         日期 & 时间       54         日期 & 时间       54         第日中記言文件设置       55         硬件检测       55         順自動電道       55         側翼配置       55         創調配置       55         創調配置       55         開户       55         就认选项       55         窗口设置       55         窗口设置       55         窗口设置       55         窗口设置       56         位者 & 闭光设置       56         前设置       56         位者 定置       56         (資置)       56         (百者)       56         (百者)       57         (日本)       56         (日本)       56         (日本)       57         (日本)       57         (日本)       59         (日本)       59 <t< td=""><td></td><td>用幂选坝</td><td></td></t<>		用幂选坝	
全局设置       54         MIDI控制((MSC)       54         日期&时间       54         软件更新       54         和戶配置文件设置       55         硬件检测       55         頭配置       55         別户       55         別口       56         撤销设置       56         16       167         17       56         18       102         19       56         19       56         10       102         10       56         11       56         11       56         11       56         12       56         13       56         14       56         14       56         15       56         15       56         15       57         15       56         15       57         15<		本地设置	
MIDI控制(MSC)		全局设置	
日期&时间		MIDI控制(MSC)	
软件更新       54         用户配置文件设置       55         硬件检测       55         硬件放测       55         原用户       55         默认选项       55         窗口设置       55         总控 & 闭光设置       56         撤销设置       56         撤销设置       56         撤销设置       56         减销设置       56         减销设置       56         减销设置       56         减销设置       56         小滋球设置       56         小滋球设置       56         小滋球设置       56         小滋球设置       56         小滋球设置       56         不ekmand网络控制       56         Tekmand输出配置       57         DMX协议       57         CITP网络配置       58         发闭菜单       59         常用工具条       59         常用工具条       59         常用工具条       60         中利工具条       60         中利工具条       60         库有子工具条       60         库有子工具条       60         库有子工具条       60         库有子工具条       61         时间码工具条       61			
新日之間文件设置       55         硬件检测       55         側翼配置       55         別户       55         第户       55         窗口设置       55         窗口设置       55         窗口设置       55         窗口设置       56         撤销设置       56         撤销设置       56         後者公園光设置       56         後者公園工具       56         小边球设置       56         「日       57         ○       57         ○       57         ○       57         ○       57         ○       59         第       59		如此 前 彩 一 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、	540
用户电量又计设量       33         硬件检测       55         侧翼配置       55         開户       55         窗口设置       55         窗口设置       55         窗口设置       55         点注 & 闭光设置       56         撤销设置       56         小粒设置       56         设置       56         设置       56         设置       56         设置       56         设置       56         小粒设置       56         小粒球设置       56         不ekmand网络控制       56         Tekmand网络控制       56         Tekmand网络空間       57         CITP网络配置       58         备份菜单       59         转轮工具条       59         常用工具条       59         增利工具条       600         市局工具条       600         市局工具条       600         库利工具条       600         库利工具条       600         库利工具条       600         库利工具条       601         市间码工具条       601         市间码工具条       602         新台       602         市局工具条       602		秋叶史初······· 田內和聖女州沿聖	
一個異配置       55         月户       55         默认选项       55         窗口设置       55         放力       55         窗口设置       55         放力       55         窗口设置       56         放销设置       56         小游设置       56         设置       56         设置       56         设置       56         小游球设置       56         不ekmand网络控制       56         Tekmand网络控制       56         Tekmand输出配置       57         DMX协议       57         CITP网络配置       57         合切菜单       59         转轮工具条       59         常用工具条       59         常用工具条       60         小行器工具条       60         小行器工具条       60         小行器工具条       60         小行器工具条       60         市局工具条       60         带台       61         储存工具条       61         市有工具条       61         市有工具条       61         市有工具条       61         市有工具条       61         市有工具条       61 <t< td=""><td></td><td>用厂癿直义计以直</td><td></td></t<>		用厂癿直义计以直	
侧翼毗置       55         用户       55         默认选项       55         窗口设置       55         房户 & 闭光设置       56         点控 & 闭光设置       56         点控 & 闭光设置       56         设置       56         设置       56         设置       56         设置       56         设置       56         以置       56         功迹球设置       56         不ekmand网络控制       56         Tekmand网络控制       56         Tekmand输出配置       57         DMX协议       57         CITP网络配置       58         备份菜单       58         各份菜单       58         人面菜单       59         常用工具条       59         常用工具条       59         常用工具条       60         市台工具条       61         市台       61		嗖1升位测	
用户       55         默认选项			
默认选项	用	户	
窗口设置       55         总控 & 闭光设置       56         撤销设置       56         撤销设置       56         设置       56         设置       56         收置       56         小述球设置       56         和述球设置       56         小述球设置       56         不能mand网络控制       56         Tekmand物出配置       57         DMX协议       57         CITP网络配置       58         关闭菜单       59         分配菜单       59         分配菜单       59         常和工具条       59         增利工具条       60         市局工具条       60         市局工具条       60         带有工具条       60         带有过具条       60         带有工具条       60         带有过具条       60         市间码工具条       60         小行留工具条       61         情存工具条       61         时间码工具条       61         小社       61         化       61         大法       61         专士       62		默认选项	
总控 & 闭光设置		窗口设置	
撤销设置       56         撤存设置       56         设置       56         设置       56         和迹球设置       56         网络       56         不ekmand网络控制       56         Tekmand输出配置       57         DMX协议       57         CITP网络配置       58         关闭菜单       58         关闭菜单       59         分配菜单       59         常用工具条       59         常用工具条       59         常用工具条       60         中线工具条       60         市局工具条       60         市局工具条       60         带台设置工具条       61         时间码工具条       61         状态栏       61         状态栏       61         标台       61         标台       61		总控 & 闭光设置	56
前時设置       56         设置       56         轨迹球设置       56         和述球设置       56         网络       56         Tekmand网络控制       56         Tekmand输出配置       57         DMX协议       57         CITP网络配置       58         关闭菜单       59         分配菜单       59         分配菜单       59         常用工具条       59         增利工具条       60         中國工具条       60         库工具条       60         丁间码工具条       61         时间码工具条       61         状态栏       61         状态栏       61         状态栏       61         小技地       61		为 <u>于</u> (1),7000 <u>日</u>	563
Int F U2		冰方心室	562
收息       500         轨迹球设置       560         网络       560         不ekmand网络控制       560         Tekmand输出配置       577         DMX协议       577         CITP网络配置       580         关闭菜单       590         分配菜单       590         分配菜单       590         分配菜单       591         分配菜单       592         增和工具条       600         执行器工具条       600         市局工具条       600         市局工具条       600         市局工具条       600         市局工具条       600         #台设置工具条       611         储存工具条       612         状态栏       614         时间码工具条       614         时间码工具条       614         时间码工具条       614         竹时间码工具条       614         计时由       614		· 阳行以且	
机处球设直			
网络			
Tekmand网络控制       56         Tekmand输出配置       57         DMX协议       57         CITP网络配置       58         备份菜单       58         关闭菜单       59         分配菜单       59         分配菜单       59         常用工具条       59         增利工具条       60         抽約T具条       60         抽找工具条       60         市局工具条       60         带台设置工具条       61         储存工具条       61         时间码工具条       61         状态栏       61         非地       62	XX	络	
Tekmand输出配置		Tekmand网络控制	
DMX协议       57         CITP网络配置       58         备份菜单       58         关闭菜单       59         分配菜单       59         分配菜单       59         转轮工具条       59         常用工具条       59         增利工具条       60         执行器工具条       60         中局工具条       60         布局工具条       60         布局工具条       60         市局工具条       60         市局       60         市局       61         日       <		Tekmand输出配置	
CITP网络配置       58         备份菜单       58         关闭菜单       59         分配菜单       59         分配菜单       59         转轮工具条       59         常用工具条       59         常和工具条       60         执行器工具条       60         执行器工具条       60         市局工具条       61         市局       61         市局       61         市局       61         市局       61         特       61 <td< td=""><td></td><td>DMX协议</td><td>575</td></td<>		DMX协议	575
备份菜单     58       关闭菜单     59       分配菜单     59       分配菜单     59       转轮工具条     59       常用工具条     59       排列工具条     60       执行器工具条     60       抽线工具条     60       市局工具条     60       审利让具条     60       市局工具条     61       市局工具条     61 </td <td></td> <td>CITD网纹配罟</td> <td>583</td>		CITD网纹配罟	583
宙切米甲       500         关闭菜单       591         分配菜单       591         转轮工具条       591         常和工具条       591         常和工具条       601         执行器工具条       602         抽线工具条       601         市局工具条       601         布局工具条       601         市局工具条       602         方列工具条       602         市局工具条       602         市台设置工具条       612         储存工具条       614         时间码工具条       614         街间码工具条       614         竹间码工具条       614         香       614         615       614    <	友心苦的	CITT购扣癿直	
大闭采甲       59         分配菜单       59         转轮工具条       59         常用工具条       59         常用工具条       60         执行器工具条       60         执行器工具条       60         抽线工具条       60         市局工具条       60         库利公置工具条       60         方列工具条       60         方列工具条       60         市局工具条       61         市       61         市       61         市       62         市       62         市       62         市       62         日	田田米-	F 台	
分配采申	大团米与	早	
转轮工具条	分配采り	본	
常用工具条	转轮工具条		
排列工具条	常用工具	┋条	
执行器工具条	推列工具	月条	
曲线工具条	执行器		604
山或工兵示       60         布局工具条       60         序列工具条       60         舞台设置工具条       612         储存工具条       614         时间码工具条       616         状态栏       618         车       620         描地       620			
市局工具家		<li>3</li>	
序列工具余	印クエタ	そ	
舞台设置上具条	序列上身	そ 余	
储存工具条	舞台设置	≦⊥具杀	612
时间码工具条610 状态栏	储存工具	■条	614
状态栏	时间码_	[具条	610
↓ ······	状态栏		
+	~ / / / <u>- · · · · · · · · · · · · · · · ·</u> 左		621 621
	+ ###+h		

	诵道	
	通道设置	
	事件	
	转盘	
发行说明	····	
版本	3.8	
版本	3.7	
版本	3.6	
版本	3.5	
版本	3.4	
版本	3.3	
版本	3.2	
版本	3.1	
版本	3.0	
版本	2.3	
版本	1.2	

# <u>欢迎使用TEKMAND系列控制系统</u>

#### 相关链接

<u>TEKMAND系列产品</u> P14 <u>系统概览</u> P18 <u>控台平面布局</u> P47 <u>控台后部面板</u> P48



## TEKMAND系列产品

这章介绍的是TEKMAND系列产品的种类。

#### 相关链接

<u>欢迎使用TEKMAND系列控制系统</u> P13 <u>TEKMAND控台系列产品</u> P15 <u>TEKMAND DPU及NODE系列产品</u> P16 <u>TEKMAND 其他系列产品</u> P17



## TEKMAND控台系列产品



TEKMAND MINI



TEKMAND D



**TEKMAND III G2** 



TEKMAND IV



TEKMAND II



TEKMAND III



**TEKMAND III G3** 



TEKMAND V

相关链接

TEKMAND系列产品 P14

## TEKMAND DPU及NODE系列产品





TEKMAND系列产品 P14

## TEKMAND 其他系列产品





TEKMAND onPC

FINE RDM



TEKMAND COMMAND WING



TEKMAND FADER WING

相关链接

TEKMAND系列产品 P14

TEKMAND

系统概览

本章包含了所有TEKMAND设备的系统概览

#### 相关链接

<u>欢迎使用TEKMAND系列控制系统</u>P13 **TEKMAND MINI P19 TEKMAND II P21 TEKMAND III P23 TEKMAND III G2 P24 TEKMAND IV P26 TEKMAND V P28 TEKMAND D P30 TEKMAND FADER WING P32 TEKMAND COMMAND WING P34** TEKMAND onPC P36 **TEKMAND DPU 16P P37** TEKMAND DPU 16P G3 P38 **TEKMAND DPU 8P P39 TEKMAND DPU 8P G3 P40 TEKMAND DPU 4P P41 TEKMAND NODE 8P P42 TEKMAND NODE 4P P43 TEKMAND NODE 4P OD P44** FINE RDM P45

## **TEKMAND MINI**



- 每个工作组连接扩展器可实时控制最多65536个参数
- 同时最多可以有32个工作组
- 控台本身可处理4096个参数,自带有8个Dmx输入/输出口
- 连接扩展器可达到最多256个Dmx输出口
- 内置1个15.4英寸触摸屏
- 自带可调节亮度LED照明灯
- 可调的按键背光
- 5个编码器
- 自带7个屏幕自定义快捷键
- 15个电动执行推杆
- 2个电动A/B推杆
- 1个电动总控推杆
- 可外接键盘和鼠标,同时支持无线键盘和鼠标
- 1个电源开关键
- 1个以太网络接口(10/100/1000M)
- 1个VGA接口扩展外接显示器
- 4个USB 2.0接口
- MIDI输入/输出口
- 音频输入/输出口

- LTC输入口
- 配置更加牢固可靠的固态硬盘
- 支持多种操作语言
- 可用手持式设备远程控制, 支持IOS/ANDROID手持终端系统
- 强大逼真的舞台3D模拟效果,实时模拟现场效果,方便离线编程
- 强大的布局管理,拥有多种操作模式
- 支持多种网络协议:Art-Net, sACN 等
- 支持多用户操作
- 支持RDM远程灯具管理
- 电源:100-240V~,0.6A,50/60 Hz



## **TEKMAND II**



- 每个工作组连接扩展器可实时控制最多65536个参数
- 同时最多可以有32个工作组
- 控台本身可处理8192个参数
- 自带有8个Dmx输入/输出口
- 连接扩展器可达到最多256个Dmx输出口
- 内置2个15.4英寸工业触摸屏和1个8.9英寸工业触摸屏
- 可外接两个显示器(或触摸屏)
- 电动显示屏面板
- 多功能轨迹球
- 1个调光轮
- 15个电动执行推杆
- 2个电动A/B推杆
- 1个电动总控推杆
- 6个编码器
- 可调的按键背光
- 指纹识别
- 内置带有背光键盘,同时支持无线键盘和鼠标
- 内置不间断UPS电源
- 2个以太网络接口(10/100/1000M)
- 5个USB 2.0接口
- MIDI输入/输出口
- 音频输入/输出口
- LTC输入口
- 工作灯接口
- 配置更加牢固可靠的固态硬盘
- 1个电源开关键

- 支持多种操作语言
- 可用手持式设备远程控制, 支持IOS/ANDROID手持终端系统
- 强大逼真的舞台3D模拟效果,实时模拟现场效果,方便离线编程
- 强大的布局管理,拥有多种操作模式
- 支持多种网络协议:Art-Net, sACN 等
- 支持多用户操作
- 支持RDM远程灯具管理

## **TEKMAND III**



- 每个工作组连接扩展器可实时控制最多65536个参数 (最多256个Dmx输出口)
- 同时最多可以有32个工作组
- 控台本身可处理8192个参数,自带有7个Dmx输出口,1个Dmx输入口
- 连接扩展器可达到最多256个Dmx输出口
- 内置3个15.4英寸和1个8.9英寸触摸屏
- 可外接两个显示器(或触摸屏)
- 30个电动执行推杆
- 内置键盘
- 内置不间断UPS电源
- 2个以太网络接口
- 5个USB 2.0接口
- 电动显示屏面板
- 2个电动A/B推杆
- 可调的按键背光
- 指纹识别
- 苹果充电座
- 电源:100-240V 47/63Hz

#### 相关链接

## **TEKMAND III G2**



- 每个工作组连接扩展器可实时控制最多65536个参数
- 同时最多可以有32个工作组
- 控台本身可处理8192个参数
- 自带有8个Dmx输入/输出口
- 连接扩展器可达到最多256个Dmx输出口
- 内置3个15.4英寸工业触摸屏和1个9英寸工业触摸屏
- 自带可调节亮度LED照明灯及可外接鹅颈灯
- 15个电动执行推杆
- 2个电动A/B推杆
- 1个电动总控推杆
- 内置带有背光键盘,同时支持无线键盘和鼠标
- 电动显示屏面板
- 可调的按键背光
- 7个编码器
- 指纹识别
- 多功能轨迹球,支持调焦放大等功能
- 1个调光轮
- 1个电源开关键
- 内置不间断UPS电源

- 2个以太网络接口(10/100/1000M)
- 4个USB 2.0接口
- MIDI输入/输出口
- 音频输入/输出口
- LTC输入口
- 工作灯接口
- 配置更加牢固可靠的固态硬盘
- 支持多种操作语言
- 可用手持式设备远程控制, 支持IOS/ANDROID手持终端系统
- 强大逼真的舞台3D模拟效果,实时模拟现场效果,方便离线编程
- 强大的布局管理,拥有多种操作模式
- 支持多种网络协议: Art-Net, sACN 等
- 支持多用户操作
- 支持RDM远程灯具管理
- 电源:100-240V~,1.8A,50/60 Hz

## **TEKMAND IV**



- 每个工作组连接扩展器可实时控制最多65536个参数
- 同时最多可以有32个工作组
- 控台本身可处理10240个参数
- 自带有12个Dmx输入/输出口
- 连接扩展器可达到最多256个Dmx输出口
- 内置4个15.4英寸工业触摸屏和1个9英寸工业触摸屏
- 自带可调节亮度LED照明灯及可外接鹅颈灯
- 30个电动执行推杆
- 2个电动A/B推杆
- 1个电动总控推杆
- 内置带有背光键盘,同时支持无线键盘和鼠标
- 电动显示屏面板
- 可调的按键背光
- 8个编码器
- 指纹识别
- 多功能轨迹球,支持调焦放大等功能
- 1个调光轮
- 1个电源开关键
- 内置不间断UPS电源

- 2个以太网络接口(10/100/1000M)
- 4个USB 2.0接口
- 工作灯接口
- MIDI输入/输出口
- 音频输入/输出口
- LTC输入口
- 配置更加牢固可靠的固态硬盘
- 内置可扩展交换机(5个接口)
- 支持多种操作语言
- 可用手持式设备远程控制, 支持IOS/ANDROID手持终端系统
- 强大逼真的舞台3D模拟效果,实时模拟现场效果,方便离线编程
- 强大的布局管理,拥有多种操作模式
- 支持多种网络协议: Art-Net, sACN 等
- 支持多用户操作
- 支持RDM远程灯具管理
- 电源:100-240V~,2.2A,50/60 Hz

## **TEKMAND V**



- 每个工作组连接扩展器可实时控制最多65536个参数
- 同时最多可以有32个工作组
- 控台本身可处理12288个参数
- 自带有16个Dmx输入/输出口
- 连接扩展器可达到最多256个Dmx输出口
- 内置5个15.4英寸工业触摸屏和1个9英寸工业触摸屏
- 自带可调节亮度LED照明灯及可外接鹅颈灯
- 45个电动执行推杆
- 2个电动A/B推杆
- 1个电动总控推杆
- 内置带有背光键盘,同时支持无线键盘和鼠标
- 电动显示屏面板
- 可调的按键背光
- 9个编码器
- 指纹识别
- 多功能轨迹球, 支持调焦放大等功能
- 1个调光轮
- 1个电源开关键
- 内置不间断UPS电源

- 2个以太网络接口(10/100/1000M)
- 4个USB 2.0接口
- 工作灯接口
- MIDI输入/输出口
- 音频输入/输出口
- LTC输入口
- 配置更加牢固可靠的固态硬盘
- 内置可扩展交换机(5个接口)
- 支持多种操作语言
- 可用手持式设备远程控制, 支持IOS/ANDROID手持终端系统
- 强大逼真的舞台3D模拟效果,实时模拟现场效果,方便离线编程
- 强大的布局管理,拥有多种操作模式
- 支持多种网络协议: Art-Net, sACN 等
- 支持多用户操作
- 支持RDM远程灯具管理
- 电源:100-240V~,2.7A,50/60 Hz

## **TEKMAND D**



- 每个工作组连接扩展器可实时控制最多65536个参数
- 同时最多可以有32个工作组
- 控台本身可处理4096个参数
- 自带有5个Dmx输入/输出口
- 连接扩展器可达到最多256个Dmx输出口
- 内置3个10.1寸电容触摸屏
- 可外接鹅颈灯
- 18个执行推杆
- 2个电动A/B推杆
- 1个电动总控推杆
- 1个调光轮
- 4个编码器
- 可调的按键背光
- 工作灯接口
- MIDI输入/输出口
- 音频输入/输出口
- LTC输入口
- 1个以太网络接口(10/100/1000M)
- 3个USB 2.0接口

- 1个电源开关键
- 支持多种操作语言
- 可用手持式设备远程控制,支持IOS/ANDROID手持终端系统
- 强大逼真的舞台3D模拟效果,实时模拟现场效果,方便离线编程
- 强大的布局管理,拥有多种操作模式
- 支持多种网络协议: Art-Net, sACN 等
- 支持多用户操作
- 支持RDM远程灯具管理
- 电源: 85-250V~, 50/60 Hz



### **TEKMAND FADER WING**



- 每个工作组连接扩展器可实时控制最多65536个参数
- 同时最多可以有32个工作组
- 控台本身可处理2048个参数
- 自带有4个Dmx输入/输出口
- 连接扩展器可达到最多256个Dmx输出口
- 15个执行推杆
- 可调的按键背光
- 2个USB 2.0接口
- 通过USB连接TEKMAND onPC系统使用
- 1个电源开关键
- 支持多种操作语言
- 可用手持式设备远程控制, 支持IOS/ANDROID手持终端系统
- 强大逼真的舞台3D模拟效果,实时模拟现场效果,方便离线编程
- 强大的布局管理,拥有多种操作模式
- 支持多种网络协议:Art-Net, sACN 等
- 支持多用户操作
- 支持RDM远程灯具管理
- 电源:100-240V~,50/60 Hz,0.09A

TEKMAND

## **TEKMAND COMMAND WING**



- 每个工作组连接扩展器可实时控制最多65536个参数
- 同时最多可以有32个工作组
- 控台本身可处理2048个参数
- 自带有4个Dmx输入/输出口
- 连接扩展器可达到最多256个Dmx输出口
- 2个A/B推杆
- 1个调光轮
- 6个执行推杆
- 可调的按键背光
- 4个编码器
- MIDI输入/输出
- LTC/SMPTE输入
- 通过USB连接TEKMAND onPC系统使用
- 1个电源开关键
- 支持多种操作语言
- 可用手持式设备远程控制, 支持IOS/ANDROID手持终端系统
- 强大逼真的舞台3D模拟效果,实时模拟现场效果,方便离线编程
- 强大的布局管理,拥有多种操作模式
- 支持多种网络协议:Art-Net, sACN 等

- 支持多用户操作
- 支持RDM远程灯具管理
- 电源:100-240V~,50/60 Hz,0.12A

## **TEKMAND** onPC



- 支持Windows和linux系统
- 处理器最低规格: CPU双核2.4GHz或更快
- 内存最低规格:最低2GB
- 硬盘最低规格: 32GB可用空间
- 显卡最低规格:最低512MB显存
- 允许用户查看和编辑演出文件
- 全新的3D功能可完美支持用户离线预编程
- 连接TEKMAND Command Wing 和TEKMAND Fader Wing扩展DMX-512输出口
- TEKMAND onPC软件兼容TEKMAND系列控制台的远程设备
- 可与TEKMAND系列控制系统连接备份

#### 相关链接
# **TEKMAND DPU 16P**



- 可处理8192个参数
- 16个DMX 512输出口
- 7英寸触摸屏
- 屏幕信息:DMX值, IP地址, 连接状态
- 2个USB2.0接口
- 1个高速以太网接口(10/100/1000M)
- 支持Artent协议
- 电源:100-240V~,50/60 Hz

#### 相关链接

# **TEKMAND DPU 16P G3**



- 可处理8192个参数
- 16个DMX 512输出口
- 7英寸触摸屏
- 屏幕信息:DMX值,IP地址,连接状态
- DMX输出指示灯
- 3个USB2.0接口
- 2个高速以太网接口(10/100/1000M)
- 支持Artent协议
- 1个开关键
- 1个电源键
- 电源:100-240V~,50/60 Hz

#### 相关链接

# **TEKMAND DPU 8P**



- 可处理4096个参数
- 8个DMX 512输出口
- 2.6英寸触摸屏
- 屏幕信息: IP地址, 连接状态
- 2个USB2.0接口
- 1个高速以太网接口(10/100/1000M)
- 支持Artent协议
- 电源:100-240V~,50/60 Hz

#### 相关链接

# **TEKMAND DPU 8P G3**



- 可处理4096个参数
- 8个DMX 512输出口
- 2.6英寸触摸屏
- 屏幕信息:IP地址,连接状态
- DMX输出指示灯
- 3个USB2.0接口
- 2个高速以太网接口(10/100/1000M)
- 支持Artent协议
- 1个开关键
- 1个电源键
- 电源:100-240V~,50/60 Hz

#### 相关链接



# **TEKMAND DPU 4P**



- 可处理2048个参数
- 4个DMX 512输出口
- 2.6英寸触摸屏
- 屏幕信息: IP地址, 连接状态
- 2个USB2.0接口
- 1个高速以太网接口(10/100/1000M)
- 支持Artent协议
- 电源:AC100-240V,50/60 Hz

#### 相关链接



# **TEKMAND NODE 8P**



- 1个高速以太网接口(10/100/1000M)
- 8个DMX 512输出口
- 1个DMX512输入接口
- 2.6英寸触摸屏
- LED显示DMX工作状态
- 支持网络供电(POE/802.3at)
- 支持多种网络协议:ArtNet、sACN
- 支持ArtNet远程升级软件/远程配置端口
- 支持Web查看设备状态
- 支持DMX帧率(包率)设置
- 支持RDM远程灯具管理
- 支持网络模式/放大器模式,可自动切换
- 电源:100-220V~, 0.85A,50/60Hz

#### 相关链接

# **TEKMAND NODE 4P**



- 1个高速以太网接口(10/100/1000M)
- 4个DMX 512输出口
- 1个DMX512输入接口
- 2.6英寸触摸屏
- LED显示DMX工作状态
- 支持网络供电(POE/802.3at)
- 支持多种网络协议:ArtNet、sACN
- 支持ArtNet远程升级软件/远程配置端口
- 支持Web查看设备状态
- 支持DMX帧率(包率)设置
- 支持RDM远程灯具管理
- 支持网络模式/放大器模式,可自动切换
- 电源:AC100-220V,0.06A,50/60Hz

#### 相关链接

# **TEKMAND NODE 4P OD**



- 防水等级IP65
- 1个高速以太网接口(10/100/1000M)
- 4个DMX 512输出口
- 1个DMX512输入接口
- 2.6英寸触摸屏
- LED显示DMX工作状态
- 支持网络供电 (POE/802.3at)
- 支持多种网络协议:ArtNet、sACN
- 支持ArtNet远程升级软件/远程配置端口
- 支持Web查看设备状态
- 支持DMX帧率(包率)设置
- 支持RDM远程灯具管理
- 支持网络模式/放大器模式,可自动切换
- 电源:AC100-220V,0.06A,50/60Hz

#### 相关链接

**FINE RDM** 



- 防水等级IP65
- 1个高速以太网接口(10/100/1000M)
- 4个DMX 512输出口
- 1个DMX512输入接口
- 2.6英寸触摸屏
- LED显示DMX工作状态
- 支持网络供电 (POE/802.3at)
- 支持多种网络协议:ArtNet、sACN

- 支持ArtNet远程升级软件/远程配置端口
- 支持Web查看设备状态
- 支持DMX帧率(包率)设置
- 支持RDM远程灯具管理
- 支持网络模式/放大器模式,可自动切换
- 电源:AC100-220V,0.06A,50/60Hz

#### 相关链接

# 控台平面布局



- 1. 屏幕 1
- 2. 屏幕 2
- 3. 屏幕 3
- 4. 屏幕 4
- 5. 云台--外接屏幕 5
- 6. 云台--外接屏幕 6
- 7. USB接口
- 8. 电源按钮
- 9. 指纹识别
- 10总控杆
- 11调光转轮
- 12轨迹球
- 13属性转轮
- 14命令按键区
- 15多功能用户键
- 16窗口转轮
- 17推杆执行器
- 18按钮执行器 19通用执行器

#### 相关链接

<u>欢迎使用TEKMAND系列控制系统</u> P13 控台后部面板



# 控台后部面板



- 1. 电源开关
- 2. 电源输入, 100-240V 47/63Hz
- 3. DMX输入口
- 4. DMX输出口 A G
- 5. 以太网接口 1 + 2(10/100/1000M)
- 6. 外接显示接口, 2 x DVI-I
- 7. USB口, 3 x USB 2.0
- 8. MIDI输入输出口
- 9. LTC/SMPTE输入口
- 10音频输入口
- 11.TEKMAND专用连接口
- 12复位按钮

### 相关链接

<u>欢迎使用TEKMAND系列控制系统</u> P13



# Tekmand原理

这章主要说明Tekmand系列控台的功能简介与原理,以及如何很好的使用Tekmand系列控台的一些背景知识。

关于系统每个元素的说明,详见:安装维护与参考指南两章。

### 相关链接

基本操作 P50 高级功能 P73



点击子标题可查看更多基本操作的详细信息。

#### 相关链接

Tekmand原理 P49命令行 P51用户界面 P53视窗与窗口 P56常规灯&电脑灯 P58透灯 P60灯具属性 P61灯组 P63重命名 P64素材 P65场景&序列 P66跟踪 P67效果 P68执行器 P70备份 P72

# 命令行

命令行是操作员与控台之间交互的一种重要途径。

命令行可识别预定义的关键字,命令,数字符号等;用户可以使用命令来操作控台的任何功能;

如: Delete Effect 3 或 Goto Cue 6。每条命令都需用Please来执行,因此前面的两个例子可键入相应的按键: Del Effect 3 Please 和 Goto Cue 6 Please.

#### **切记:** Please 不是一个关键字,也不是命令的一部分。它是将命令送到控台执行的按钮,所以请 牢记在本手册中的所有关于命令行的示例,均需添加一个 Please 。

#### 关键字--对象类

对象关键字是指在演出文件中有提及的对象,常用的对象类关键字, 如:Channel, Fixture, Effect, Preset等等。这些对象的使用方式一般为:对象类型+编号/名称; 如Channel 3, Fixture 5, Effect 6, Preset "Blue"。

对象类关键字,在人类语言中相当于"名词"。

#### 关键字--功能类

功能类关键字通常是用来执行某种功能;如:Goto,Delete,LeaveSession等,都属于功能类关键字。功能 类关键字后面通常紧接着一个对象类关键字,如:Goto Cue 3, Delete Preset "Red"。某些功能是独立性质 的,不需要连接对象即可使用,如:Blackout。

功能类关键字,在人类语言中相当于"动词"。

#### 关键字--帮助类

帮助类关键字用于连接功能关键字与对象关键字,如,帮助类关键字可以是At 和Thru :Copy Cue 3 At Cue 6,Delete Effect 2 Thru 5。

帮助类关键字,在人类语言中相当于"介词"和"连词"。

#### 通用语法

一般命令的语法组成是:[功能][对象],或[功能][对象][对象ID或名称],为了快速操作,某些语法的个别参数可 以省略,系统将自动用默认值替换,如:

Store Cue 3 可以直接键入 Store 3 ,因为Cue是Store功能的默认操作对象。

Go+ Macro 5 可以直接键入 Macro 5 ,因为Go+是Macro对象的默认功能。

### 命令缩写

关键字是不区分大小写的,这有助于提高可读性,另外,输入关键字时,可不用输入全称,每个关键字都有对 应的一个缩写,如:

Store Cue 3 , 可直接用键盘输入 st cu 3。

Macro 5 , 可以简单的输入: ma 5

#### 默认关键字

为提高编程速度,命令行有一个默认关键字,直接在命令行输入一个数字,则默认就对应到命令行起始方括号 里的对象类型。默认情况下,命令行如图所示: [Channel]>

如果在上面的这种情况下,直接按下7,产生的结果将是Channel7:

[Channel] > Channel 7

用户随时都可以改变默认的关键字,只要输入要修改的关键字回车即可: Fixture Please。

🧭 [Fixture]>

### 相关链接

基本操作 P50 <u>语法</u> P227 命令 P235



# 用户界面

Tekmand的8.9英寸和15.4英寸触摸屏幕为用户提供了强大的操作界面。

控台上的多个屏幕可显示更多的信息,用户可直接触摸点击来实现不同的功能。屏幕上的方格区域,为用户自定义区,可自定义窗口管理。

# 屏幕1(命令屏)

			用	] 户 自	定	义区			
	-			合	今行	ŕ			4
201	202	203	204	205	文 206 茲	207	208	209	210
211	212	213	214	215	216	217	218	219	220

屏幕的底部是对应X键,显示标签和软按钮;X键可以控制按钮执行器(List)或视窗/宏(User1 + 2);另外这些按键也对应弹出窗口,菜单和对话框的选项。

## 屏幕2(右屏)



屏幕底部包含转轮工具条,可以处理灯具参数与对象属性等;左下角是显示当前选择的执行器(Executor)标签 按钮;屏幕右侧是10个视窗(View)按钮,可用于直接调用储存的窗口。

### 屏幕3和4(中屏和左屏)



屏幕底部是对应推杆和执行器按钮的标签;屏幕右侧是10个视窗(View)按钮,可用于直接调用储存的窗口。

### 相关链接

<u>基本操作</u> P50 <u>窗口</u> P322

# 视窗与窗口

充分利用视窗(View),可以有效地提高工作效率,快速调用窗口,排列,布局等。

# 窗口排列

窗口的创建:屏幕空白处点击,在弹出的打开窗口中选择要创建的窗口。创建的窗口可以移动,改变大小。 屏幕上也可以同时打开多个窗口,如图所示:

💭 KI	■ 数値格式:〕 ■ 尻:数値	正常值 〕 5+ 隐藏	E常 :关闭	仅显示 激活状态	( 収显示) 编程状态	特性排序	灯具排序		1 4	2 4
ID F/C	名称	亮度 Dim 水	位置 平 重直	Gob G1	o1 Pos	Gobo2 G2 Rot	Gobc G3 Pos	灯组	Fixture 1-5	Right
1	Fine 1500	open 🗖	197.3 27.0	o	ot 0.0	ope	орі		1	2
2	Fine 1500	open 🚽	197.3 27.0	0	ot 0.0	ope	орі			
3	Fine 1500	open 🗖	197.3 27.0	0	0.0 30	ope	орі	宏	At 60%	Play
4	Fine 1500	open 🗖	197.3 27.0	o	0.0 10	ope	орі		1	2
数值 发星 足 足	输出值 层 数(	i 淡入	时间	延入时间		仅数值	自动	操作域	Full	Dimmer
🔊 序列	数值格式 : 正常	E: 1.202 S: 1 Sequ	配置5	配置4	ACE	3 配置	2 <u>範留</u> 1	道 当前	目接 前选择 ♀	自动滚动
编号	名称	触发模式	触发时间	A	B 暗	杨移之 循	环 御	私次数 循环的	时间 延入时	间 淡入时间
1	Start	播放								2.50
2	P-sofa	跟随							3.00	0.00
3	Pink	时间	5.00							0.00

## 窗口选项

每个窗口的左上角都有一个图标,点击它时就会弹出对应窗口的选项对话框,在选项对话框中可以设置窗口要显示的数据,风格,字体大小,工具条等等。

下图所示为不同选项下的电脑灯表格窗口:

11 😥	<b>具</b>	数值格5 层:	式 : 正常( 数值+	直 険	正常  蘧:关闭		仅显 激活	示 K态	仅显示 编程状态	特性排	序灯	排序
ID F/C	名	称	亮度 Dir	ŧ n	位置 水平	垂直	( G1	Gobo1 . P	os (	Gobo2 32 Ri	ot G3	Gobc Pos
1	<b>Fin</b>	e 1500	ор	en	197.3	27.0		opŧ	0.0	ope		орі
2	<b>Fin</b>	e 1500	ор	en	197.3	27.0		op€	0.0	ope		орі
3	<b>Fin</b>	e 1500	ор	en	197.3	27.0		opŧ	0.0	ope		орі
4	<b>Fin</b>	e 1500	ор	en	197.3	27.0		op€	0.0	ope		орі
数值 效果 层 层	輸出値   一层		数值	<b>-</b> 3	§入时间		延入	时间		仅数值		动
1TX 💭	<b>具</b>	数值格5 层:	式 : 正常( 数值+	直視	精简模式 9藏:关闭		仅显 激活	示 K态	仅显示 编程状态	特性排	序灯	排序
ID F/C	1:Fine	2:Fine	3:Fine	4:Fine	5:Fine	6:Fir	ne : <b>=</b> 7	':Fine :	8:Fine	9:Fine	• 10:Fin	e
Dimmer Dim	open	open	open	open	closed	close	ed cl	losed	closed	closed	closed	
Position Pan Tilt	197.27.(	197.27.(	197.27.(	197.27.(	0.0	0.0		0.0	0.0	0.0	0.0	
Gobo1 G1 Pos	ope 0.0	ope 0.0	ope 0.0	ope 0.0	ope 0.0	ope 0	.0 op	e 0.0	ope 0.0	ope 0.0	ope 0.0	
Gobo2 G2 Rot	ope 0 <b>.</b> 0	ope 0 <b>.</b> 0	ope 0.0	ope 0.0	ope 0.0	ope 0	.0 op	e 0.0	ope 0.0	ope 0 <b>.</b> 0	ope 0.0	
数值 效果 层 层	輸出値		数值	8	《入时间		延入	时间		仅数值	-	动

### 视窗

窗口的排列和选项,都可以存在一个视窗里,按下Store,然后点击屏幕右侧的视窗按钮。下次再要打开当前的窗口排列,就可以直接按下该视窗按钮来调用。

### 相关链接

基本操作 P50 打开窗口 P422 表格 P323 库 P349 <u>素材</u> P374 其他 P388

# 常规灯&电脑灯

Tekmand是通用调光控台,不限制可控的灯具类型;Tekmand可控的灯具类型都在Setup > 演出,也可由用户自定义。

每个灯具都有一个编号。Tekmand对于每个灯具都可以有两种不同的编号:常规灯编号和电脑灯编号。

### 常规灯

在常规灯表格 ,只显示带有通道编号的灯具以及它的亮度参数 ; 常规灯一般是指只有一个亮度参数的灯具 ,系 统会为这种灯具默认分配一个通道编号。

× C	i	通道		数值	i格式:正常( 层:数值+	直	仅显示 激活状态	仅显示 编程状态	排序
-:1	-:2	-:3	-:4	-:5	-:6	-:7	-:8	-:9	-:10
50.0	50.0	50.0	50.0	50.0	50.0	50.0	50.0	50.0	50.0
-:11	-:12	-:13	-:14	-:15					
50.0	50.0	50.0	50.0	50.0					
数值 层	效果 新 层	前山值 一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一	数值	- 漢入	时间	延入时间		仅数值	自动

### 电脑灯

在电脑灯表格,只显示带有灯具编号的灯具以及它的所有参数;电脑灯一般是指拥有多个可控制参数(如:水平/垂直位置,图案,颜色等)的灯具,系统会将这种灯具默认分配一个灯具编号。

	灯具	数值格式:正常值 层:数值+	「」 「除藏	E常 :关闭	【仅显示 【激活状态	() 編	退示 呈状态	特性排	序 灯具排序
ID F/C	名称	亮度 Dim	位置 水平 垂直	Gobo1 G1 Pos	Gok G2	Rot	G3 P	oo3 os Rot	Animation Whee Animation Whee
1	Fine 1500 SPC	closed	0.0	open 0.0	open	0.0	oper 0.	0.0	0.0
2	Fine 1500 SPC	closed	0.0	open 0.0	open	0.0	oper 0.	0.0	0.0
3	Fine 1500 SPC	closed	0.0	open 0.0	open	0.0	oper 0.	0.0	0.0
4	Fine 1500 SPC	closed	0.0	open 0.0	open	0.0	oper 0.	0.0	0.0
5	Fine 1500 SPC	closed	0.0	open 0.0	open	0.0	oper 0.	0.0	0.0
6	Fine 1500 SPC	closed	0.0	open 0.0	open	0.0	oper 0.	0.0	0.0
7	Fine 1500 SPC	closed	0.0	open 0.0	open	0.0	oper 0.	0.0	0.0
数值 <mark>5</mark> 层		数值	· 漢〉	时间	延入时间	9	1	又数值	自动

### 编号

每个灯具必须有一个灯具编号或通道编号,或两个都有;有些操作者会给每个灯具都分别设置相同灯具编号和 通道编号,以便在选择灯具时,无论是对应哪种编号都能选择到同一个灯具;也有的人将灯具编号和通道编 号区分开来,如果是常规灯则只设置通道编号,否则只设置灯具编号,用户可以根据现场情况来设置不同的编 号,以便更快速的找到灯具并开始编程。

### 子灯具

如:条形LED灯,一个LED分成很多单元,每个单元都可以独立控制RGB,这种LED灯具,也可配接成一个独立的灯具,也可以被分成多个单元单独控制某个单元,每个单元,都称作是"子灯具";比如,配接一个Mac Stagebar 54L,灯具编号为5,这个灯共有6个单元;如果用Fixture 5,将选择所有单元一起控制;但是如果只需控制第三单元,可用Fixture 5.3实现单独控制。

#### 相关链接

基本操作 P50 <u>常规灯表格</u> P324 <u>电脑灯表格</u> P326



# 选灯

要控制调整灯具前,需先选择。

### 通过命令行选择灯具

选择灯具可直接用命令行来操作,如:**Fixture** 5 **Please**。要同时选择多个灯具,可使用+,-和 **Thru**等关键字,如:**Channel** 1 **Thru** 5 - 3。

在屏幕上,可以打开常规灯表格和电脑灯表格,被选择的灯具在表格上的编号和名称会呈黄色显示。

× N	į	通道		数值	〕格式:正常( 层:数值+	<u>أ</u>	仅显示 激活状态	【 仅显示 编程状态	排序
-:1	-:2	-:3	-:4	-:5	-:6	-:7	-:8	-:9	-:10
50.0	50.0	50.0	50.0	50.0	50.0	50.0	50.0	50.0	50.0
-:11	-:12	-:13	-:14	-:15					
50.0	50.0	50.0	50.0	50.0					
数值 <mark> </mark>	效果   辎 层	<u>活值</u> 层	数值	<b>~</b> Ķ)	、时间	延入时间		仅数值	自动

提示:如果表格不足以显示所有灯具,可以启用窗口右上角的排序选项,自动将选择的灯具移到 表格最前面。

# 通过用户界面选择灯具

在常规灯表格和电脑灯表格中,可直接点选或拖动选择范围内的灯具。如果要取消选择,可以先按 · 键,然后 再点选或拖动选择。

### 取消当前选择的灯具

要取消当前所有选择的灯具,可直接按Clear。

#### 相关链接

# 灯具属性

不论是常规灯/电脑灯都至少有一个控制参数,也可能有多个,这些参数称为属性。当灯具被选择时,这些属性 就可通过转轮工具条来调节。

一个常规灯通常只有一个属性"Dimmer",而一个高级的摇头灯也许有30多个不同的属性;当有大量的属性时,属性将归属到特性,而特性又被归属到属性类型。

示例:

灯具的第二个图案轮的旋转属性是"Gobo2 Rot", 而这个属性分在属性类型"图案"->特性"Gobo2"->属性"Gobo2 Rot"。

灯具的调光参数是"Dimmer", 在属性类型"亮度"->特性"Dimmer"->属性"Dimmer"。

### 访问属性

亮度	位置 图案		颜色	光束	调焦	控制
Gobo1	*		数值	✓ 对齐 O	× E	記示高级调节框
G1		Pos		田 福 徳 福		細調

第一行显示包含在当前演出文件中的属性类型,第二行第一个按钮是特性,对应当前选择的属性类型,最后一 行显示对应当前特性里的属性。

### 属性控制

转轮,有三种基本功能:

转轮旋转:

数值大小调节。

转轮按住旋转:

快速调节数值大小。

转轮点击:

打开数值输入对话框,并显示对应预定义的离散值。

#### 特殊属性

某些属性可以直接通过特定的功能,更快速简便的来调整。

如:数字键盘旁边的滚轮,可直接控制灯具的Dimmer参数,而轨迹球可直接控制Pan/Tilt参数,也可充当鼠 标。

另外,有些特性如:ColorMix,在屏幕1上有图形化的工具可供调整。

TEKMAND

|Tekmand原理|62

# 相关链接

# 灯组

灯组就是灯具的集合,用于选择灯具。

通常可以将多个灯具一起保存为灯组。

创建一个灯组:选择要保存的灯具,如:Fixture 1 Thru 10,然后Store Group 2.

下次要选择灯具1到10,可以直接输入Group2。

在命令行中,可同时调用多个灯组以及连同Channel和Fixture关键字一起使用;如:Group1Thru3-Channel8 + Fixture2。

灯组仅仅是选择灯具的一种快捷方式。

Group 5 At 50, Store Cue 3 "灯组5"内的灯具Dimmer值被设置为50%,而不是"灯组5"设置为50,并 将修改后的数值保存到"场景3"。

所有创建的组可在灯组库中查看:



在灯组库中,可以直接点击应用灯组,并可以用 Store,然后点击空的按钮来创建一个灯组。

了 重要: 灯组记录灯具的选择顺序; Fixture 1 + 2不完全等于Fixture 2 + 1; 灯具的选择顺序非常 重要, 当使用效果或设置范围数值时, 会根据灯具的选择顺序来分配数值。

相关链接



# 重命名

每个对象都有一个名称/标签,方便区分。

### 设置名称

重命名的命令格式是Label [对象], Label关键字可以通过按两下 Assign 获得。因此如果要通过按键的方式来 重命名宏2,可以这样: Assign Assign Group 2 Please, 然后在弹出的对话框中输入名称。 如果要重命名库对象,可以直接将焦点定到要重命名的对象上,然后直接用键盘输入名称即可。



还有一种直接命名的方式,在库窗口上储存对象之后,直接输入新的名称。在场景列表(编辑序列)表格中,如 果焦点在名称单元格上,也可以直接用键盘对它重命名。

### 使用名称

在命令行中,可使用编号来指定对象,也可使用名称:选择灯组2(假设名称是Testlight),并设置其灯具的亮度 值为70%。

[Channel] > Group Testlight At 70

若名称包含空格或者关键字,则需加上双引号,如:Group "All lights" At 70.

#### 相关链接



# 素材

素材包含的信息有:灯具的参数值和选择顺序。

素材也可做为一个变量应用到场景中,并不是保存其真实值。

#### 示例:

将灯具1到5定位到沙发上,保存一个素材命名为"Sofa";应用"Sofa"素材,并保存到场景中,这样场景里所储存的是Sofa变量,而不是真实的Pan/Tilt属性值。

素材的最大好处是,多个场景都应用了"Sofa"这个位置时,当要求更改位置时,不必一一修改每个场景中的Pan/Tilt属性值,只需要修改"Sofa"素材即可。另外,场景重放时,在灯具窗口或跟踪窗口中,对应灯具的Pan/Tilt值,显示的是"Sofa",而不是真实的数字值。

<u>)</u> R	宗	效值格式:正 层:数值+	³ 隐藏:关闭	E: 1. S: 1 S	202 equ	显示选择	¥		自己	加震动	特性排	序	灯具排序
( <b>6</b> 5		da\$ta	1		1	1		2		:	2		2
洲古		西称	Dim	水平	垂直	C1		Dim		水平	垂直		C1
1		Start	open					open					
2	f	P-sofa	open	Sc	ofa			open		So	fa		
3		Pink	open	Sc	ofa	pink		open		So	fa		pink
数值 层	效果 一	输出值 层	数值	-	泛	、时间		延入时间		1	又數值		自动

### 素材类型

素材被分为多种类型,默认情况下,每种类型都关联着不同的属性;如:Pan,Tilt属性属于位置(Position)类的素材,而颜色轮和CMY属于颜色(Color)类的素材,等等。



相关链接



# 场景&序列

在控台上可调整灯具参数的值,综合在舞台上看到的效果,并记录成场景(Cue)。

场景(Cue)包含在序列(Sequence)中,再由执行器(Executor)重放出来。简单的说:场景相当于一首歌曲,序列就是一张CD,而执行器则是CD/DVD播放机。

这意味着场景不能没有序列,而序列没有分配到执行器则无法使用。按下Store, 然后选择一个空的执行器的任意按键,控台将自动创建一个序列,并添加一个场景到序列中,且自动将序列分配到选择的执行器上。

场景除了包含有参数值外,还包含了如何或何时调用该场景的状态属性,如:触发模式/时间,滑步时间等。

<u>.</u>	序列 数值格式	1:正常(	E: 1 S: 1	l.205 Sequ	配置5	配置4	配置3	配置2	<u>記雪1</u>	连接 当前选择	自动滚动
编号	名称	触发模式	触发 时间	滑步时间	延迟时间	淡出时间	延出时间	跳动百分比	暗场移动	命令	命令延时
1	Start	播放				2.50		50.00 %			
2	P-sofa	跟随		3.00				50.00 %			
3	Pink	时间	5.00					50.00 %			
											1

#### 相关链接



### 跟踪

跟踪的原理是记录场景与后面场景之间的变化,并不是每个场景都记录整个舞台的状态,只会将与上一个场景 不同的数值记录到场景中。这更有效地节约控台的处理能力以及内存容量。

简单的说,跟踪是一种构思,一旦某个参数设为某个值,将一直停留在那个值,直到被改变。

比如:

- 场景1:蓝色背景
- 场景2:面光

场景2包含的内容只是打开面光而已,不含蓝色背景;然而,当播放到场景2时,蓝色背景照样停留在舞台上; 最终结果就是,场景1的效果跟踪到场景2。

#### 相关链接



# 效果

效果(Effect)是指参数值在两个不同值之间按照一定的路径循环交替的变化。

所有属性的输出值都可以由两个数值(低值和高值)应用路径图动态产生,下面这个曲线图的最低点表示最低值,最高点表示最高值;最后输出值就是以这两个高低值按照曲线图变化产生的:



以上就是效果的三个参数:效果值1,效果值2和效果曲线,最终输出值就如图:

	灯具	数値格 この 長:	式:正常值 输出值    『	正常 隐藏 : 关闭	【仅显示 激活状态	【仅显示 编程状	⊼ 枩 特性排序	灯具排序
ID F/C	;	名称	亮度 Dim	位置 水平 垂直	Colo C1	r1	CTO CTO	смі
1		Fine 1500	21.5	0.0		0.0	0.0	
2		Fine 1500	21.5	0.0		0.0	0.0	
3		Fine 1500	21.5	0.0		0.0	0.0	
4		Fine 1500	21.5	0.0		0.0	0.0	
5		Fine 1500	21.5	0.0		0.0	0.0	
6		Fine 1500	21.5	0.0		0.0	0.0	
7		Fine 1500	0.0	0.0		0.0	0.0	
8		Fine 1500	0.0	0.0		0.0	0.0	
数值	效果 	输出值 层 输出	→ 単位 出値 - 数値 执行器編号		数值 场景编号		書植位	自动

#### 加上相位参数,每个灯具的起点位置就不一样了,最终结果如:

C	灯具	しい 数値格 しい 一般	式:正常值 : 输出值	正常 隐藏 : 关闭	【仅显示 激活状	〒 仅显 态 编程1	示 恭 恭	灯具排序
ID F/C		名称	亮度 Dim	位 <del>置</del> 水平 垂直	Co	olor1 C1	СТО СТО	см1
1		Fine 1500	35.6	0.0		0.0	0.0	
2		Fine 1500	84.3	0.0		0.0	0.0	
3		Fine 1500	98.7	0.0		0.0	0.0	
4		Fine 1500	64.4	0.0		0.0	0.0	
5		Fine 1500	15.7	0.0		0.0	0.0	
6		Fine 1500	1.3	0.0		0.0	0.0	
7		Fine 1500	0.0	0.0		0.0	0.0	
数值 交 层	奴果 层	輸出值	出值 执行器编号	效果 引力器编号	勤值 场景编号		号槽位	自动

效果的各个参数值可以直接存储到场景中,也可以存到效果窗口中方便再次使用,就相当于保存素材一样。 效果参数可以通过灯具窗口下方的按钮和转轮进行设置:

效果曲线:

定义数值变化的轨迹或曲线图;如:Sin,Ramp等。

效果速率:

数值完成一圈的变化动作所花的时间。

效果值1:

曲线图最低点的值。

效果值2:

曲线图最高点的值。

效果相位:

定义曲线的起点位置, 0=起始点, 360=结束点。

效果宽度:

控制曲线在圈内的大小,100%完全占用,50%只占用前半圈。

#### 相关链接

基本操作 P50 效果教程 P145



# 执行器

执行器(Executor)就像一个手柄,用来控制和执行储存的内容。

一般大多数的执行器都用于连接序列,作为重放的工具;然而,执行器也可被用于分配其它对象,如:宏,灯 组等等。

执行器由页面管理,可以通过换页来获得更多的执行器使用。



• 提示: 换页并不是重置执行器 , 所以无需担心换页会将原来的执行器清除掉 , 所以用户可以同时运行多页执行器上的内容。

控台有两种类型的执行器: 推杆执行器和按钮执行器。



# 推杆执行器

推杆执行器有4个控制键:一个推杆和3个按键(2个在推杆上,一个在下);控台有多少个推杆,视控台类型或扩展台而定;同时最多可以有90个推杆,编号从1开始。

### 按钮执行器

按钮执行器只有一个控制键;控台有多少个按钮执行器,视控台类型或扩展台而定;同时最多可以有110个按钮执行器,编号从101开始。

# 软执行器

如果硬件不支持90 + 110个实体执行器,可以通过软件来处理共200个执行器。



### 按键和推杆功能

执行器的每个推杆和按键的功能都可以自由设置,用户可根据自已的操作风格,演出的类型以及分配的对象来设置适合的功能。

常见的按键功能一般是:播放,暂停等,推杆功能可以是:主控,速度等。

#### 相关链接

# 备份

备份(Backup)的功能:可以用来保存和导入演出(Show),也可以修改文件服务器的配置,自动保存演出文件或 将演出文件保存到外接设备。

#### 相关链接


高级功能

点击子标题可查看更多高级功能的详细信息。

#### 相关链接

Tekmand原理 P49网络 P74时间码 P75模拟舞台 P76布局预览 P77位图灯具 P78操作域 P86宏 P87按键命令概述 P88命令行浏览 P96MIDI控制(MSC) P97DPU P104Dmx通道&参数 P105参数扩充 P106



## 网络

简单的网络由一台计算机和一个Dmx扩展器组成。复杂的网络可由成千上百的工作站,视频服务器,调光器,3D,以及其它设备组成。

Tekmand系统的控台后部有两个网络口:

网络1:

用于Tekmand-Net和其它协议。

网络2:

网络2:目前仅用于ArtNet协议。

启用网络功能,可在Setup > 网络 > Tekmand网络控制,创建或加入一个工作组。

工作组是一组工作站(控台,Dmx扩展器等),通讯并共享网络中的数据;在同一网络中最多可有32个不同的工作组。工作组内的工作站可在Tekmand输出配置页面进行添加或删除。

#### 相关链接

<u>高级功能</u> P73 <u>Tekmand网络控制</u> P568 <u>Tekmand输出配置</u> P570 <u>DMX协议</u> P575

## 时间码

时间码的主要功能是与外置设备同步。

时间码有多种类型;Tekmand支持LTC时间码(也称作:SMPTE)和MTC时间码(MIDI时间码);时间码的目的是为了与其它媒体类型的介质同步(如,音频或视频)。



#### 相关链接

<u>高级功能</u> P73 <u>时间码视图</u> P402 <u>库--时间码</u> P359 <u>Timecode 命令</u> P299

## 模拟舞台

设置灯具的位置之后,在控台内置的模拟舞台窗口,可看到简易的效果图,而利用网络连接一个外置的3D软件就可以看到比较真实的模拟效果,如:



关于模拟舞台窗口的更多说明详见下面的连接。

### 相关链接

<u>高级功能</u> P73 舞台 P399 <u>灯具定位</u> P528

## 布局预览

布局预览是一个功能繁多的窗口。

布局预览窗口,一个二维的画图窗口,用户可在此编排灯具,画图,新增文字,并可以将宏,素材等等其它对象通过Assign方法添加进来。



通过布局窗口,可以创建多个"布局"来对应舞台的各个部分。总之,布局是高度自定义化的,可任意排布各个对象的位置。

#### 相关链接

<u>高级功能</u> P73 <u>库--布局</u> P362 <u>布局视图</u> P394



## 位图灯具

位图灯具替代了之前的位图效果。位图灯具是一个虚拟灯具,可在灯库中可以找到它。

位图灯具可以使用图像库中的图片和视频,并将这些图片或视频映射到灯具上。 将位图灯具保存到布局库,就可在布局预览中看见位图灯具效果。 位图灯具有自己的亮度和颜色属性。

### 相关链接

高级功能 P73 导入位图灯具 P79 在布局中应用位图灯具 P80 控制位图灯具 P83 编辑位图灯具 P85



## 导入位图灯具

使用位图灯具时,必须将其导入到演出文件中。位图灯具是一个虚拟灯具。

导入位图灯具:

- 1、按设置键,然后点击配接&灯具管理,打开灯具配接管理窗口
- 2、点击新建,然后按下屏幕右下方的编码器确定,打开灯具添加向导窗口。
- 3、点击从灯库选择,打开灯库窗口。
- 4、在灯具过滤中输入Bitmap,位图灯具就会显示在当前列表中。

			选择一个灯!	Ļ					$\times$
选择磁盘:				内置硬盘			*	2	
厂商		灯具名称		模式	实体	通道数			文件
fineart	bitmap				1	4	4 🕒	fineart@bitn	nap@.xml
		III	_						
fineart - bitma 1:DIM Virture Chann COLORHSB1	ap() 2:0 els CC	COLORRGB1 DLORHSB2		3:COLORRG	B2		4:C V_O	OLORRGB3 PIMAGE	Î
	V	OP X		V OP V			V O	P 7	
厂商过滤:		+	灯具过滤:	bitmap		-+	•	<ul> <li>✓</li> </ul>	8
灯具:fineart@b	itmap@.xml					+	•	确定	取消

导入位图灯具

- 5、点击确定,返回灯具添加向导窗口。
- 6、点击应用,返回灯具配接管理窗口。
- 7、保存并退出。

在灯具表格中可以看到已经导入的位图灯具,现在就可以控制位图灯具了。

#### 相关链接

<u>位图灯具</u> P78

## 在布局中应用位图灯具

导入位图灯具后,在布局中必须包含灯具或者通道才能使用位图灯具效果。

#### 步骤:

- 1、点击布局预览标题栏中的设置打开布局工具条。
- 2、点击布局工具条中的矩形
- 3、点击布局预览并画一个矩形,在这个矩形中包含要使用位图灯具效果的灯具或通道。

🕵 布局预览 - 1 'Bit	DMX。快速调用	Q	0	Q, Uz	1 'Bitmap' 🖕
				2	

4、点击矩形的边框,弹出编辑布局元素窗口。



	编辑布局元素	
添加标签		+
	通用	
	视觉效果	
	选择 视见双果 🔼	
图像	无	
None	位图效果	
	Bitmap_X	
保存默认配置	Bitmap Y	
	Bitmap_XY	

编辑布局元素中的视觉效果

5、选择灯具或通道的视觉效果,没有镜像就点击位图效果



没有镜像的位图效果。

### 相关链接

位图灯具 P78



## 控制位图灯具

将位图灯具导入到演出文件后,可以在灯具表格中控制位图灯具。下面描述了位图灯具的各个属性:

亮度:

控制灯光亮暗

混色(RGB):

控制红色、绿色和蓝色。

HSB (Hue, Saturation, Brightness) :

控制色调偏移、饱和度和亮度。

Control Assert ;

重要提示:要在提示中重新启动存储的位图灯具,需要在场景中存储控制Assert属性。每一个重放命令将Assert值增加1。

VObj (= Video Object) 图像:

从图像库中选一张图片用于位图灯具。

重要提示: 默认情况下显示100个图像,即使在图像库中图像少于100个。

VObj 输出:

从布局库中选择一个布局用于位图灯具。

重要提示: 默认情况下显示100个布局,即使在布局库中布局少于100个。

VPos (= Video Position) :

在布局预览中移动图像的X、Y、Z轴的位置。如果你有两个图像,Z轴值较低的在前面。

VRot (= Video Rotation) :

围绕Z轴旋转图像。在布局预览中CX (= Center X)和CY (= Center Y)的组合移动了Z轴相对的旋转中点。0是Z轴的中心。

VImg (= Video Image) :

选择视频图像:

Tile -: 图像将被添加到后面,每隔一个的图像都是镜像。

No Tile: 没有镜像。

Tile + : 图像将被添加到后面。

VPlayer (= Video Player) Playmode :

选择视频播放模式:

Play: 循环播放。

Once: 播放一次并且停止在最后一帧。

Once Off: 播放一次然后在最后一帧中淡出。

Pause: 停止一段时间。

VPlayer Speed :

控制视频的播放速度。

VScale (= Video Scale) :

在X轴和Y轴上缩放图像。

1:1 默认。

1:-1 镜像。

VPreset (= Video Preset) Mode :

选择视频预设模式:

Dimmer (默认只有亮度的灯具)。

RGB + Dim

RGB (默认使用RGB的灯具)。

Preset Types: 允许位图灯具在VP1和VP2设置的值之间运行。

VPreset VP1:

在素材库中设置低值(黑), 如 1 (= red color).

VPreset VP2:

在素材库中设置高值(白),如 2 (= green color).

### 相关链接

<u>位图灯具</u> P78

## 编辑位图灯具

位图灯具默认有100个图像和100个布局。如果需要超过100个图像或100个布局时,就必须编辑位图灯具。

步骤:

- 1、在灯具表格中选中位图灯具。
- 2、选择想要编辑的属性,点击灯具表格中的属性。如:图像。
- 3、打开智能素材,点击其他 然后点击 智能素材。

\$			-	智能素	材			
1	2	3	4	5	6	7	8	9
None	Image 1	Image 2	Image 3	Image 4	Image 5	Image 6	Image 7	Image 8
10	11	12	13	14	15	16	17	18
Image 9	Image 10	Image 11	Image 12	Image 13	Image 14	Image 15	Image 16	Image 17
VObj	VPG	os	VRot	VScale	VImg	y VP	layer	VPreset
		图像				输出		

智能素材中包含了位图灯具的图像属性

## 相关链接

<u>位图灯具</u> P78

## 操作域

操作域(World)是用来限制当前可处理的灯具参数数量,这对于多用户同时操作同一个演出(Show)来说是很有必要的。

操作域可在编程器中创建,储存在操作域窗口中;操作域可以只存某些灯具,也可以只存灯具的部分参数。

新建的操作域,保存的是当前选择的灯具并且只存有被激活的灯具参数,如果没有参数被激活,则保存所有参数。 数。



### 示例:

选择Fixture 1 Thru 5, Store World 3, 调用World 3。

此时只能对灯具1到5进行编程,在灯具窗口中也只显示灯具1到5。

若World 3被激活,且如果Cue 3含有灯具1到5以外的其它灯具,此时执行如: Delete Cue 3 这条命令,只是从Cue 3中删除灯具1到5,而不会删除整个Cue 3。



### 相关链接

<u>高级功能</u> P73



# 宏

宏(Macro),简单来说,就是命令的集合,可用来自动执行复杂的任务。

宏还可以作为脚本语言来用,如打开用户输入对话框,条件语句,与命令行交互,或并行执行又不干扰命令 行。

宏可以直接在宏窗口中执行,或分配到执行器,视窗按钮或X键上。



示例:

SetVar \$answer= ("your buttons to be 1 -above- or 2 -below- the faders?") SetVar \$button = [\$answer==1] ExecButton2 [answer==2] ExecButton1 Assign Flash at \$button 1 Thru 30

## 相关链接

<u>高级功能</u> P73 <u>Macro 命令</u> P281 <u>库--宏</u> P355 <u>宏教程</u> P131



## 按键命令概述

<<< <<

忽略场景时间快速返回上一步

<<< << 灭光

持续按关闭执行器,松开还原

>>> >>>

忽略场景时间快速到下一步

>>> >> 临时

持续按关闭执行器,松开还原

Align '<'

对齐从第一个开始展开

Assign Align '>'

对齐从最后一个开始展开

Align Align /> <'

对齐从中间展开

Align Align Align <->'

对齐在第一个到最后一个之间展开

Align Align Align Align Align Off

关闭对齐功能

Assign 分配

例如: Assign Executor 或者 Assign Flash Executor 1

Assign Assign 命名

给对象命名

Assign Assign Assign Appearance

更改场景和库的外边框颜色

AT AT

例如: Channel 1 at 100 或者 fixture 1 at fixture 2

AT AT 正常

灯具亮度值被设置为100

AT (长按)

临时打开AT属性窗口

Blind 盲编

切换禁止编程值输出

Blind (长按)

切换盲编编程模式



Bt Pg - 按钮页 -
回到上一个按钮页
Bt Pg - (长按)
回到第一按钮页
Bt Pg + 按钮页 +
回到下一个按钮页
Ch Pg - 通道页 -
回到上一个通道页
Ch Pg - (长按)
回到第一通道页
Ch Pg + 通道页 +
回到下一个通道页
Channel 通道
执行Channel命令
Channel Channel Dmx
执行Dmx命令
Clear 清除
青除在编程中选中的灯具
Clear (长按) 清除所有
青除编程中所有值
Clear Clear 清除激活
青除编程中所有激活的值
Clear Clear <b>Clear</b> 清除所有
青除编程中所有值
Copy 拷贝
从原对象拷贝到目的对象
Copy Copy 克隆
克隆原对象到目标对象
Copy Copy Copy CopySource
拷贝并且创建一个新的原对象到目标对象
Cue <mark>场景</mark>
执行Cue命令
Cue Cue Part
执行Part命令

Delete 删除

例如: Delete Sequence 或者 Delete Executor

dot 点

例如: Move Cue 1.1 AT 1.999

dot dot 亮度0%

亮度值为0%

Down 下

向下翻页

Edit 编辑

在编程中加载一个场景,例如: Edit Cue x Please

Effect 效果

执行Effect命令

Effect Effect 位图效果

执行Bitmap命令

#### Effect Effect Effect 曲线

执行Form命令

Exec 执行器

例如: Executor 1 AT 100 Fade 5

Exec Exec 推杆

例如: Fader 1 AT 100

Fd Pg - 推杆页 -

回到上一个推杆页

Fd Pg - (长按)

回到第一推杆页

Fd Pg + 推杆页 +

回到下一个推杆页

#### Fineart + dot + Fixture + Fixture 默认

将选中灯具的属性值恢复为默认

#### Fineart + dot + PresetType 默认

将选中对象的属性值恢复为默认

Fineart + AT 停止效果

停止运行的效果

#### Fineart + Down

屏幕向下翻转

Fineart + Effect 效果同步

同步编程中的所有效果

#### Fineart + Learn 记录

例如:Record Timecode 1 Please

Fineart + Preset PresetType

例如: Call PresetTypes

#### Fineart + Up

屏幕向上翻转

#### Fix 固定

将执行器固定在当前页上

#### Fixture 灯具

执行Fixture命令

Fixture Fixture 选择点

例如: Park Selection Please

Full 亮度100%

亮度值为100%

Go - 反序播放

跳到前一个场景

Go - Go - 切换

打开和关闭激活的序列

Go - Go - Go - 临时

持续按打开执行器,松开还原

Go + 播放

播放场景

Go + Go + 解锁

取消冻结的灯具

Goto 跳转

跳转到指定的场景

Goto Goto 载入

载入场景

Group 灯组

执行Group命令

Group Group 操作域

例如: World 1 Please 选择完全域

Help + Object 例如: Help Fixture Please

打开灯具帮助窗口

Help Please 帮助

打开帮助视窗

Highlt 高亮

将选中灯具的亮度值设为高亮

Highlt (长按)

选中的灯具持续亮灭

IF IfOutput

选中亮度值高于0的灯具

IF IF IfActive

选中在编程中有激活值的灯具

IF IF IF IfProg

选中在编程中激活或者不激活的灯具

#### IF IF IF IF IF

例如: Group x If Group y 选中位于两组之前的灯具

#### Learn 学习

记录曲线或者效果的速度

Learn Learn 速率1

重置推杆的速率为1:1

List + Object 例如: List Effect

临时打开效果库

#### Macro 宏

执行Macro命令

Macro Macro 时间码

执行Timecode命令

Macro Macro Macro 日程

执行Agenda命令

#### minus -

例如: Group 5 - fixture 10

#### minus minus At - 10

亮度值逐次下降10%

#### Move 移动

将对象从一个位置移动到另一个位置

#### Move Move 插入

将目标插入到新的位置

#### Next 下一个

选择下一个对象

|Tekmand原理|93

Off 关闭 关闭数值或者是关闭执行器

#### Off Off

打开关闭菜单

On 打开

例如: On Selection 或者 On Cue

On On Call

例如: Call Cue Thru x Please 将调用场景的状态显示在编程中

Oops 撤销

撤销最后一步操作

Oops (长按)

打开多步撤销窗口

Page 页面

执行Page命令

Page Page 通道页

执行ChannelPage命令

Page Page Page 推杆页

执行FaderPage命令

Page Page Page Page 按钮页

执行ButtonPage命令

Pause 暂停

暂停场景的滑步

Pause Pause 锁定

例如: Park Channel x Please

Please 确定

执行命令

Please Please

激活选中灯具的所有属性

plus +

例如: Fixture 1 + fixture 2

plus plus At + 10

亮度值逐次增加10%

Preset 素材

执行Preset命令

Preset Preset 属性

例如: Attribute 2.1.2 AT 50 sets the Tilt At 50

Preset Preset Preset 特性

执行Feature命令

#### Preset Preset Preset 颜色

执行Color命令

Previous 上一个

选择上一个对象

Prvw 预览

例如: Preview Cue x Please

Select 选择

例如: Select Executor 1

#### Select Select 选择灯具

例如: Selfix Executor 1 will select all used fixtures of this executor

Sequ 序列

执行Sequence命令

Set 复选

Toggles between the all and actual selection from Matrix Next/Previous

Store 保存

执行Store命令

Store (长按)

临时打开保存选项窗口

Thru 到

例如: Fixture 1 thru 10 please 或者 fixture 1 thru 10 at 0 thru 100

Time 滑步时间

场景的渐变时间

#### Time Time 延迟时间

场景的延迟时间

#### Top 顶部

回到序列的第一个场景

Top Top 独占播放

关闭除了自己之外的所有执行器

### Up 上

向上翻页

Update 更新

临时打开更新窗口

|Tekmand原理|95

## View 视窗

执行View命令

View View ViewButton

例如: ViewButton 11.1 is the User1 first x-key

## View View View ViewPage

例如: View Pages 1 thru 10

## 相关链接

<u>高级功能</u> P73

## 命令行浏览

在控台上可用命令行来编辑演出文件。

命令操作一般针对的是当前演出(Show)文件的数据库。数据库是一个树状结构,默认情况下,命令行的目录 处于根目录下。使用命令时,会自动根据命令指定到正确的分支;在某些特定情况下,将目录指定到某个分支 下,使用命令会更方便。

可以通过CD命令来切换目录;命令行图标后显示为当前目录;点击命令行图标可打开命令反馈 window,查看 数据。

厦 Edit Setup/FixtureTypes>

在上面的情形下,输入 **Store** 1 是创建FixtureType 1 , 而不是Cue 1。

当命令行指定到某个目录时,仍可正常操作,但是关键字的缩写不起作用,必须使用全称,如用Store Cue 1 来创建Cue 1。

## 命令

Store :

在当前目录下创建新的对象

Delete :

在当前目录下删除指定的对象

List :

列出当前目录的数据

CD :

改变目录

Assign :

设置对象属性值;在对象间设置相互关联

#### 相关链接

高级功能 P73 Assign 命令 P250 ChangeDest(CD) 命令 P255 Delete 命令 P261 List 命令 P277 Store 命令 P296



# MIDI控制(MSC)

MIDI控制(MSC)是在执行提示和移动推子时从控制台自动发送的MIDI命令。您还可以通过向其发送MSC消 息来远程控制控制台。

MIDI控制(MSC)用于发送和接收演出控制数据。

演出控制数据用于控制其他设备或由其他设备控制。这可用于同步节目中的多个元素。

MSC是许多制造商使用的标准。这允许在灯光, 声音, 舞台等方面同步用户节目。

它还可以用于从任何可以发送Midi的设备远程控制。

当MSC输出打开时,控制台将自动发送MSC消息。

当MSC输入打开时,控制台将监听MSC消息并采取相应措施。

如果消息未被识别为有效的MSC消息,则控制台将忽略该消息。

MIDI通常以十六进制数传输。它们由2个数字组成。

您可能正在使用MSC软件,它为您提供了一种更舒适的MSC工作方式,但为了理解基本的MSC消息,以下仅 涉及原始MSC十六进制数据。

这是MSC消息的格式:

F0 7F [设备编号] 02 [命令格式] [命令] [数据] F7

在下文中,我们将看看方括号中的不同元素。

## 设备编号:

用于限制MSC消息的接收者。这里包含三类:单个设备编号,组编号和所有设备。 设备编号是2位十六进制数。 这三个类别分为这样:

00 - 6F

112个单独的设备号码。

70 - 7E

15个组号。

7F

All Call = 广播给所有接收者。

## 命令格式:

命令格式用于指示接收MSC消息的设备的类型。

不同设备的列表很长,但控制台只响应并传输三种不同的命令格式。他们是:

01

常规灯

02

摇头灯

7F

所有

## 命令:

控制台支持五种不同的命令。

6险:如果您传输不受支持的MSC消息,则控制台可能有崩溃的风险。

命令是:

01 (GO)

这是一个GOTO命令。它需要后跟一个场景编号。

02 (STOP)

这就像点击 Pause 键。这可以跟一个场景编号。

03 (RESUME)

这是"取消暂停"并继续暂停淡出的唯一方法。如果您暂停了特定场景,则需要取消暂停该特定场景。 04 (TIMED GO)

这将执行具有指定淡入淡出时间的goto命令。格式为:04 [时间] [场景]。阅读下面有关如何以十六进制编写时间的更多信息。

06 (SET)

这用于移动推子。 接下来是四个字节(8个十六进制数字)。 前两个十六进制数是执行者编号。 接下 来的两个是执行者页码。 最后两组十六进制数是推子位置。 最重要的是第一,最重要的是最后。

阅读以下有关不同命令的更多信息。

### 01 (GO)

这与GOTO命令相同。在01命令之后,需要指定一个场景编号(信息的"数据"部分)。场景编号需要使用 十六进制以ASCII格式传输。 这意味着如果您需要传输场景编号4,则需要使用十六进制数字34.可以通过在其 前面放置一个3来传输所有编号。 点的十六进制是2E。 因此,传输场景编号为309.45,需要传输33 30 39 2E 34 35。

还可以指定执行程序和执行程序页码。这由安装程序中的MSC选项控制。需要将场景编号和执行程序分隔为 00 。

执行程序和页面可以用空格(00)或点(2E)分隔。因此,如果需要在第3页的执行器4上触发场景5并且分隔 是一个点,则需要传输以下数据:35 00 34 2E 33。如果执行程序和页面之间的分隔符是空格,则相同的命令 将是 35 00 34 00 33。

Tekmand总是发送三位小数的完整场景编号。这意味着场景编号2被发送为 2.000(32 2E 30 30 30),场景编号2.5被发送为 2.500(32 2E 35 30 30)但它不需要接收全部场景编号。

第1页(点分隔符)上所有设备和所有类型设备的执行器12上的GOTO cue 4.5的完整MSC消息是: F0 7F 7F 02 7F 01 34 2E 35 00 31 32 2E 31 F7 。

## 02 (STOP)

这就像点击暂停按钮。请阅读上面的部分,以便更好地理解十六进制场景编号系统。

需要传输多少取决于安装程序中的MSC选项。如果执行器选项为"默认",则只有默认执行程序才会响应,不需要发送任何"数据"值。所以只需要发送"F0 7F [设备ID] 02 [命令格式] 02 F7"。

控制台将发送 "F0 7F [设备ID] 02 [命令格式] 02 30 2E 30 30 30 F7" 。这就像发送 "暂停运行提示"命令一 样。

## TEKMAND

如果在安装程序中指定需要指定执行程序和页面,则还必须为"停止"命令指定此项。然后你必须发送"运行场景"编号。用于在第1页(点分隔符)上停止执行器12上的运行场景的完整MSC消息是: F0 7F 7F 02 7F 02 30 00 31 32 2E 31 F7。这是该MSC消息的最短格式。 控制台将发送完整信息: F0 7F 7F 02 7F 02 30 2E 30 30 30 00 31 32 2E 31 F7。

## 03 (RESUME)

这是继续暂停提示的唯一方法。Stop和Resume命令之间的唯一区别是"02"和"03"。因此,继续上面示例 中我们刚刚暂停的场景将是: F0 7F 7F 02 7F 03 30 00 31 32 2E 31 F7 。

如果安装程序中的MSC选项设置为"默认",只需再次发送 F0 7F 7F 02 7F 03 F7 即可继续淡入淡出。

## 04 (TIMED_GO)

这与 01(Go)命令相同,但具有指定的时间。因此,请阅读(并理解)上面的 01(GO)部分。 为了使这更简单,我们假设在Setup中的MSC选项中打开了"默认"选项。

要传输定时GOTO,需要先指定时间,然后指定场景编号。时间由五个2位十六进制数指定。它们代表(按顺序)小时分钟秒帧和分数。

小时,分钟和秒非常紧张。需要以十六进制数传输值,但可以传输高于正常限制的值,即可以传输64秒(十六进制为 "40")。控制台将以1分4秒的速度传输。

现在,控制台将不接受框架和分数部分中指定的任何时间。但它在帧部分中传输的值低于一秒。控制台将一秒 分为24帧。所以0.5秒是12帧,接收到的十六进制数是"0C"。

请按照以下链接查看比较十进制和十六进制数的表。

## 06 (SET)

set命令用于将推子移动到特定位置。"06"之后是两个2位十六进制数字,表示推子,然后是另外两个指示位置的2位十六进制数字。

推子的两个数字中的第一个是推子编号(在页面上)。第一个是十六进制数"00",第二个是"01",依此类推。请记住,这是十六进制数,因此推子16的十六进制数为"0F",17为"10"。

推子的两个数字中的第二个是页码。这是1比1 - 尽管也是十六进制。但是第1页是十六进制的"01",第二页是"02"等。

那么,如何用十六进制数计算位置?为此我们需要做一些数学运算。推子的位置由粗略和精细的值定义。两个 值的比例为128步。首先发送"精细"值,然后发送"粗略"值。因此,需要将所需的推子位置(百分比)乘 以1.28。结果整数是"粗略"值。数字的其余部分(分隔符右侧的所有内容)应乘以128以获得"精细"值。 两个十进制数应转换为十六进制。可以使用下面的链接到一个表,允许转换为十进制数128。

让我们试着做一个例子。假设您想将推子移动到45%。乘以45与1.28(45 * 1.28),这给你57.6。所以我 们的粗略值是"57"。现在我们需要将0.6乘以128(0.6 * 128)。这给了我们76.8。所以我们的精细价值 是"76"。十进制"57"是十六进制的"39"。十进制"76"是十六进制的"4C"。请记住,我们需要首先 传输Fine值。我们在"06"之后的两个十六进制数字是"4C 39"。如果我们需要在第1页上移动推子3,我们 的完整MSC消息将是:F0 7F 7F 02 7F 06 02 01 4C 39(所有设备和所有命令格式)。

控制台仅传输一些推子(执行器和所有绿色特殊主控器(对于选定的执行器))的位置,但它接受所有已分配 内容的推子的位置。

## 希望您对MSC有更好的了解

如前所述,您可能正在使用某些软件使其更加友好,但您可能需要知道十六进制数字中真正发生的情况。

以下是MSC消息的一些示例。

### 示例:

控台选项 : 执行器: Exec.Page 和 命令类型: 所有 . 在第1页的执行器5上发送GOTO Cue 15: F0 7F 7F 02 7F 01 31 35 00 35 2E 31 F7 在第3页的执行器2上发送GOTO Cue 425.36: F0 7F 7F 02 7F 01 34 32 35 2E 33 36 00 32 2E 33 F7 停止在第1页执行器1上正在运行的场景: F0 7F 7F 02 7F 02 30 00 31 2E 31 F7 继续运行第1页执行器1的场景: F0 7F 7F 02 7F 03 30 00 31 2E 31 F7 在第4页的执行器2上30秒后发送GOTO Cue 25.5: F0 7F 7F 02 7F 04 00 00 1E 00 00 32 35 2E 35 00 32 2E 34 F7 在第1页的执行器7上5秒后发送GOTO Cue 4: F0 7F 7F 02 7F 04 00 00 04 00 00 34 00 37 2E 31 F7 将第1页的推杆4移动到75%: F0 7F 7F 02 7F 06 03 01 00 60 F7 将第1页的推杆1移动到32%: F0 7F 7F 02 7F 06 00 01 7A 28 F7

#### 相关链接

<u>高级功能</u> P73 <u>进制数码对照表</u> P101 <u>MIDI控制(MSC)</u> P547 <u>进制数码对照表</u> P101

## 进制数码对照表

这是一个十进制,ArtNet,十六进制和ASCII对照表。如下图所示:



## |Tekmand原理|102

Decimal:	ArtNet:	Hex:	ASCII:	Decimal:	ArtNet:	Hex:	ASCII:		Decima	: ArtNet:	Hex	ASCI
0	0:0	00	NUL	32	2:0	20	(space)		64	4:0	40	@
1	0:1	01	SOH	33	2:1	21	1	1	65	4:1	41	A
2	0:2	02	STX	34	2:2	22		1	66	4:2	42	B
3	0:3	03	ETX	35	2:3	23	#		67	4:3	43	C
4	0:4	04	EOT	36	2:4	24	\$		68	4:4	44	D
5	0:5	05	ENQ	37	2:5	25	%		69	4:5	45	E
6	0:6	06	ACK	38	2:6	26	&		70	4:6	46	F
7	0:7	07	BEL	39	2:7	27	1.1		71	4:7	47	G
8	0:8	08	BS	40	2:8	28	(	1	72	4:8	48	н
9	0:9	09	TAB	41	2:9	29	)	1	73	4:9	49	
10	0:A	A0	LF	42	2:A	2A	*	1	74	4:A	4A	J
11	0:B	0B	VT	43	2:B	2B	+	ł –	75	4:B	4B	K
12	0:0	00	FF	44	2:C	20	,	1	76	4:C	40	
13	0:0	00	CR	45	2:0	20	-	1	70	4:D	40	M
14	0:E	0E	50	40	2:5	25		1	70	4:E	46	N
10	0.F	10		4/	2.5	20	0	1	19	4.F	4F	
10	1:0	11	DC1	48	3:0	30	1	1	01	5:0	50	P
10	1.2	12	001	49	3.1	22	2	1	92	5:2	52	
10	1.2	12	DC3	51	3.2	22	2	1	92	5.2	52	6
20	1:4	14	DC4	52	3:4	34	4	1	84	5:4	54	T
21	1:5	15	NAK	53	3.5	35	5	1	85	5:5	55	t ù
22	1:6	16	SYN	54	3:6	36	6	1	86	5:6	56	Ň
23	1:7	17	ETB	55	3:7	37	7	1	87	5:7	57	Ŵ
24	1:8	18	CAN	56	3:8	38	8	1	88	5:8	58	X
25	1:9	19	EM	57	3:9	39	9	1	89	5:9	59	Y
26	1:A	1A	SUB	58	3:A	3A	:	1	90	5:A	5A	Z
27	1:B	1B	ESC	59	3:B	3B	1	1	91	5:B	5B	[
28	1:C	1C	FS	60	3:C	3C	<	1	92	5:C	5C	Ň
29	1:D	1D	GS	61	3:D	3D	=	1	93	5:D	5D	1
30	1:E	1E	RS	62	3:E	3E	>	1	94	5:E	5E	
31	1:F	1F	US	63	3:F	3F	?		95	5:F	5F	_
Decimal	ArtNot:	Hov	ASCIL	Decimal	ArtNot	Hov	ASCIL		)ecimal:	ArtNot	Hov	ASCIL
Decimal:	ArtNet:	Hex:	ASCII:	Decimal:	ArtNet:	Hex:	ASCII:	C	Decimal:	ArtNet:	Hex: /	ASCII:
Decimal: 128 129	ArtNet: 8:0	Hex: 80	ASCII: €	Decimal: 160 161	ArtNet: A:0 A:1	Hex: A0		l	Decimal: 192 193	ArtNet: C:0	Hex: /	Á
Decimal: 128 129 130	ArtNet: 8:0 8:1 8:2	Hex: 80 81	ASCII: €	Decimal: 160 161 162	ArtNet: A:0 A:1 A:2	Hex: A0 A1 A2	ASCII:		Decimal: 192 193 194	ArtNet: C:0 C:1 C:2	Hex: / C0 C1 C2	Á Á Á
Decimal: 128 129 130 131	ArtNet: 8:0 8:1 8:2 8:3	Hex: 80 81 82 83	ASCII: €	Decimal: 160 161 162 163	ArtNet: A:0 A:1 A:2 A:3	Hex A0 A1 A2 A3	ASCII:		Decimal: 192 193 194 195	ArtNet: C:0 C:1 C:2 C:3	Hex: / C0 C1 C2 C3	Á Á Á Ã
Decimal 128 129 130 131 132	ArtNet: 8:0 8:1 8:2 8:3 8:4	Hex: 80 81 82 83 84	ASCII: € f	Decimal 160 161 162 163 164	ArtNet: A:0 A:1 A:2 A:3 A:4	Hext A0 A1 A2 A3 A4	ASCII: ¢ £		Decimal: 192 193 194 195 196	ArtNet: C:0 C:1 C:2 C:3 C:4	Hex: / C0 C1 C2 C3 C4	ASCII: À Á Â Ã Ã
Decimal 128 129 130 131 132 133	ArtNet: 8:0 8:1 8:2 8:3 8:4 8:5	Hex: 80 81 82 83 84 85	ASCII: € , f	Decimal 160 161 162 163 164 165	ArtNet: A:0 A:1 A:2 A:3 A:4 A:5	Hex: A0 A1 A2 A3 A4 A5	ASCII: ¢ £ α ¥		Decimal: 192 193 194 195 196 197	ArtNet: C:0 C:1 C:2 C:3 C:4 C:5	Hex: 7 C0 C1 C2 C3 C4 C5	ÁSCII: Á Á Â Ã Ă Ă
Decimal: 128 129 130 131 132 133 134	ArtNet: 8:0 8:1 8:2 8:3 8:4 8:5 8:6	Hex: 80 81 82 83 84 85 86	ASCII: €  f  †	Decimal 160 161 162 163 164 165 166	ArtNet: A:0 A:1 A:2 A:3 A:4 A:5 A:6	Hex: A0 A1 A2 A3 A4 A5 A6	ASCII:		Decimal: 192 193 194 195 196 197 198	ArtNet: C:0 C:1 C:2 C:3 C:4 C:5 C:6	Hex: 7 C0 C1 C2 C3 C4 C5 C6	Â Â Â Â Â Â Æ
Decimal: 128 129 130 131 132 133 134 135	ArtNet: 8:0 8:1 8:2 8:3 8:4 8:5 8:6 8:7	Hext 80 81 82 83 84 85 86 87	ASCII € 	Decimal 160 161 162 163 164 165 166 167	ArtNet: A:0 A:1 A:2 A:3 A:4 A:5 A:6 A:7	Hex: A0 A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7	ASCIII ¢ £ ¥		Decimal: 192 193 194 195 196 197 198 199	ArtNet: C:0 C:1 C:2 C:3 C:4 C:5 C:6 C:7	Hex: 7 C0 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7	ÁSCII Á Á Á Á A Æ Ç
Decimal: 128 129 130 131 132 133 134 135 136	ArtNet: 8:0 8:1 8:2 8:3 8:4 8:5 8:6 8:6 8:7 8:8	Hex: 80 81 82 83 84 85 86 87 88	ASCII: €  f  †  †	Decimal 160 161 162 163 164 165 166 167 168	ArtNet: A:0 A:1 A:2 A:3 A:4 A:5 A:6 A:7 A:8	Hext A0 A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8	ASCII: ¢ £ α ¥ -		Decimal: 192 193 194 195 196 197 198 199 200	ArtNet: C:0 C:1 C:2 C:3 C:4 C:5 C:6 C:7 C:8	Hex 7 C0 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	Á Á Á Á Á A Æ Ç É
Decimal 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137	ArtNet 8:0 8:1 8:2 8:3 8:4 8:5 8:6 8:7 8:8 8:9	Hex: 80 81 82 83 84 85 86 85 86 87 88 88 89	ASCII: €	Decimal 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169	ArtNet: A:0 A:1 A:2 A:3 A:4 A:5 A:6 A:7 A:8 A:9	Hex: A0 A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A9	ASOII: ¢ £ ¤ ¥ ! ! \$ : ©		Decimal: 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201	ArtNet: C:0 C:1 C:2 C:3 C:4 C:5 C:6 C:7 C:8 C:9	Hex: 7 C0 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C6 C7 C8 C9	ÁSCII Á Á Á Á Á Á Á Á Á Á É É
Decimal 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138	ArtNet 8:0 8:1 8:2 8:3 8:4 8:5 8:6 8:7 8:8 8:9 8:A	Hex: 80 81 82 83 84 85 86 85 86 87 88 89 88 89 8A	ASCII €	Decimal 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170	ArtNet: A:0 A:1 A:2 A:3 A:4 A:5 A:6 A:7 A:8 A:9 A:A	Hext A0 A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A9 AA	ASCII: ¢ £ ¥ - © a		Decimal: 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202	ArtNet: C:0 C:1 C:2 C:3 C:4 C:5 C:6 C:7 C:8 C:9 C:A	Hex: 7 C0 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 CA	Á Á Á Á Á Á Á Á Á Á Á Á Á É É
Decimal 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139	ArtNet: 8:0 8:1 8:2 8:3 8:4 8:5 8:6 8:7 8:8 8:9 8:4 8:9 8:4 8:9 8:4 8:9	Hex: 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 8A 88 89	ASCII €  f  t t  \$ % \$ 	Decimal 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171	ArtNet: A:0 A:1 A:2 A:3 A:4 A:5 A:6 A:7 A:8 A:9 A:A A:8 A:9 A:A A:B	Hex: A0 A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A9 AA AB	ASCII: ¢ £ × · · · · · · · · · · · · · ·		Decimal: 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203	ArtNet: C:0 C:1 C:2 C:3 C:4 C:5 C:6 C:7 C:8 C:9 C:A C:B	Hex: 7 C0 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 CA CB	ASCII À Á Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă
Decimal 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140	ArtNet: 8:0 8:1 8:2 8:3 8:4 8:5 8:6 8:7 8:8 8:9 8:4 8:9 8:4 8:9 8:4 8:9 8:4 8:9 8:4 8:5 8:7	Hex: 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 8A 8B 8C 85	ASCII €  f  f  f  f  t  č  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f  f 	Decimal 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172	ArtNet: A:0 A:1 A:2 A:3 A:4 A:5 A:6 A:7 A:6 A:7 A:8 A:9 A:A A:B A:C	Hex: A0 A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A9 AA A9 AA AB AC	ASCII: ¢ £ α ¥  §  © a « ¬		Decimal: 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204	ArtNet C:0 C:1 C:2 C:3 C:4 C:5 C:6 C:7 C:8 C:9 C:A C:8 C:9 C:A C:B C:C	Hex: 7 C0 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 CA CB CC A	ASCII À Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Ê Ê Ê Ê
Decimal 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141	ArtNet: 8:0 8:1 8:2 8:3 8:4 8:5 8:6 8:7 8:8 8:9 8:8 8:9 8:A 8:B 8:C 8:C 8:D	Hex: 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 8A 88 89 8A 8B 8C 85	ASOII € <i>f</i> <i>i</i> <i>i</i> <i>i</i> <i>i</i> <i>i</i> <i>i</i> <i>i</i> <i>i</i>	Decimal 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173	ArtNet: A:0 A:1 A:2 A:3 A:4 A:5 A:6 A:6 A:7 A:8 A:7 A:8 A:9 A:A A:B A:C A:C A:D	Hex: A0 A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A9 AA AB AC AD	ASCII: ¢ £ α ¥ ' S  © a ≪ Γ		Decimal: 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 200 201 202 203 204 205	ArtNet C:0 C:1 C:2 C:3 C:4 C:5 C:6 C:7 C:8 C:9 C:A C:8 C:9 C:A C:C C:C	Hex: / C0 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 CA C8 C9 CA CB CC CD	ASCII À Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â
Decimal 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 15	ArtNet: 8:0 8:1 8:2 8:3 8:4 8:5 8:6 8:7 8:8 8:7 8:8 8:9 8:A 8:B 8:C 8:D 8:C 8:D	Hex: 80 81 82 83 84 85 86 87 88 88 88 88 88 88 88 80 80 80 80 80 80	ASOII € <i>f</i> <i>i</i> <i>t</i> <i>k</i> <i>k</i> <i>k</i> <i>k</i> <i>k</i> <i>k</i> <i>k</i> <i>k</i>	Decimal 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174	ArtNet: A:0 A:1 A:2 A:3 A:4 A:5 A:6 A:6 A:7 A:8 A:7 A:8 A:9 A:A A:B A:C A:D A:D	Hex A0 A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A9 AA AB AC AD	ASOII: ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓		Decimal:           192           193           194           195           196           197           198           199           200           201           202           203           204           205           206	ArtNet C:0 C:1 C:2 C:3 C:4 C:5 C:6 C:7 C:8 C:7 C:8 C:9 C:A C:8 C:9 C:A C:B C:C C:C C:C	Hex: 7 C0 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 CA C8 C9 CA CB CC CD CD CD	ASCIII À Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â
Decimal 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 444	ArtNet: 8:0 8:1 8:2 8:3 8:4 8:5 8:6 8:5 8:6 8:7 8:8 8:9 8:4 8:9 8:A 8:B 8:C 8:D 8:E 8:E 8:C	Hex 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 84 88 80 80 80 80 80 80 80 80 80	ASOII € 1 1 1 1 1 2 3 3 4 0 5 4 0 5 4 0 5 4 0 5 4 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Decimal 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 172	ArtNet: A:0 A:1 A:2 A:3 A:4 A:5 A:6 A:7 A:8 A:6 A:7 A:8 A:7 A:8 A:9 A:A A:B A:C A:D A:E A:F	Hex A0 A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A9 AA AA AD AC AD AE AC	ASOII: φ £ α ¥		Decimal: 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 202	ArtNet C:0 C:1 C:2 C:3 C:4 C:5 C:6 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:2 C:1 C:1 C:2 C:1 C:1 C:2 C:1 C:1 C:2 C:1 C:2 C:1 C:2 C:1 C:2 C:1 C:2 C:1 C:2 C:1 C:2 C:1 C:2 C:1 C:2 C:1 C:2 C:1 C:2 C:1 C:2 C:1 C:2 C:1 C:2 C:1 C:2 C:1 C:2 C:1 C:2 C:1 C:2 C:1 C:2 C:1 C:2 C:1 C:2 C:1 C:2 C:1 C:2 C:1 C:2 C:1 C:2 C:1 C:2 C:1 C:2 C:1 C:2 C:1 C:2 C:1 C:2 C:1 C:2 C:2 C:1 C:2 C:1 C:2 C:1 C:2 C:1 C:2 C:1 C:2 C:1 C:2 C:2 C:1 C:2 C:2 C:2 C:2 C:2 C:2 C:2 C:2 C:2 C:2	Hex / C0 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 CA C8 C9 CA CB CC CD CC CD CF CF	ASCII À Á Á Á Á Á Á A A Æ Ç É É É É É
Decimal 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 445	ArtNet: 8:0 8:1 8:2 8:3 8:4 8:5 8:6 8:7 8:8 8:7 8:8 8:9 8:A 8:9 8:A 8:B 8:C 8:C 8:D 8:E 8:F 9:0	Hex 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 8A 8B 8C 8D 8E 8F 90 64	ASOII € 1 1 - - - - - - - - - - - - -	Decimal 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 477	ArtNet: A:0 A:1 A:2 A:3 A:4 A:5 A:6 A:7 A:8 A:6 A:7 A:8 A:7 A:8 A:9 A:A A:B A:C A:D A:C A:D A:F B:0 B:0 P:4	Hex           A0           A1           A2           A3           A4           A5           A6           A7           A8           A9           AA           AB           AC           AD           AE           B0           B4	ASCII: ¢ £ α ¥ - © a « ¬ - ® - - •		Decimal: 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208	ArtNet C:0 C:1 C:2 C:3 C:4 C:5 C:6 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:9 C:A C:8 C:2 C:C C:C C:C C:C C:C C:C C:C C:C C:C	Hex / C0 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 CA C9 CA C9 CA CB CC CD CC CD CC CD CD CD C1 C2 C3 C4 C5 C5 C5 C6 C7 C7 C7 C7 C7 C7 C7 C7 C7 C7 C7 C7 C7	ASCII À Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â
Decimal 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146	ArtNet: 8:0 8:1 8:2 8:3 8:4 8:5 8:6 8:7 8:8 8:7 8:8 8:9 8:A 8:9 8:A 8:B 8:C 8:C 8:C 8:C 8:C 8:C 9:0 9:0 9:0	Hex 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 8A 8B 8C 8D 8E 8F 90 91 92	ASOII € 1 1 - - - - - - - - - - - - -	Decimal 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 177	ArtNet: A:0 A:1 A:2 A:3 A:4 A:5 A:6 A:7 A:8 A:6 A:7 A:8 A:7 A:8 A:9 A:A A:9 A:A A:B A:C A:D A:E A:F B:0 B:1 B:2	Hex           A0           A1           A2           A3           A4           A5           A6           A7           A8           A9           AA           AB           AC           AD           B1           B2	ASCII: ¢ £ α ¥ - © a « ¬ - ® - 2		Decimal: 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210	ArtNet C:0 C:1 C:2 C:3 C:4 C:5 C:6 C:7 C:8 C:7 C:8 C:9 C:A C:8 C:9 C:A C:B C:C C:C C:D C:C C:C C:D C:C C:C D:0 C:1 D:1 D:2	Hex / C0 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 CA C9 CA CB CC CD CC CD CC CD CD D1 D2	ASCIII À Á Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â
Decimal 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147	ArtNet: 8:0 8:1 8:2 8:3 8:4 8:5 8:6 8:7 8:8 8:7 8:8 8:9 8:A 8:9 8:A 8:B 8:C 8:C 8:C 8:C 8:C 8:C 8:C 8:C 9:0 9:1 9:1 9:2 9:2	Hex 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 8A 8B 8C 8D 8E 8F 90 91 92 92	ASOII € 1 1 - - - - - - - - - - - - -	Decimal 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179	ArtNet: A:0 A:1 A:2 A:3 A:4 A:5 A:6 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:9 A:A A:8 A:9 A:A A:B A:C A:D A:E A:F B:0 B:1 B:2 B:2	Hex           A0           A1           A2           A3           A4           A5           A6           A7           A8           A9           AA           AB           AC           AD           B0           B1           B2	ASCII: ¢ £ ¤ ¥ - © a ≪ ¬ - ® - 0 ± 2 3		Decimal: 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210	ArtNet C:0 C:1 C:2 C:3 C:4 C:5 C:6 C:7 C:8 C:7 C:8 C:9 C:A C:8 C:9 C:A C:B C:C C:C C:D C:C C:E C:F D:0 D:1 D:2 D:2	Hex / C0 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 CA C8 C9 CA CB CC CD CC CD CC CD CD D1 D2 D2 2	ASCII À Á Á Á Á Á Æ Ç É É É É Í Í Í Ð Ñ Ô Ó
Decimal 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 149	ArtNet: 8:0 8:1 8:2 8:3 8:4 8:5 8:6 8:7 8:8 8:7 8:8 8:9 8:A 8:9 8:A 8:B 8:C 8:C 8:C 8:C 8:C 8:C 8:C 8:C 8:C 8:C	Hex 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 8A 8B 8C 8D 8E 8F 90 91 92 93 94	ASOII € 1 1 1 2 3 4 5 4 0 6 7 7 1 7 1 7 1 7 1 7 1 7 1 7 1 7 1 7 1 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	Decimal 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 190	ArtNet: A:0 A:1 A:2 A:3 A:4 A:5 A:6 A:7 A:8 A:7 A:8 A:9 A:A A:8 A:9 A:A A:B A:C A:D A:E A:F B:0 B:1 B:2 B:3 B:4	Hex           A0           A1           A2           A3           A4           A5           A6           A7           A8           A9           AA           AB           AC           AD           AE           B0           B1           B2           B3           B4	ASCII: ¢ £ ¤ ¥ - © a ≪ ¬ - ® - * ± 2 3 ,		Decimal: 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212	ArtNet C:0 C:1 C:2 C:3 C:4 C:5 C:6 C:7 C:8 C:9 C:A C:8 C:9 C:A C:B C:C C:D C:E C:C D:0 D:1 D:2 D:3 D:4	Hex / C0 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 CA CB CC CD CC CD CE CF D0 D1 D2 D3 D3 D4	ASCII À Á Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â
Decimal 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149	ArtNet: 8:0 8:1 8:2 8:3 8:4 8:5 8:6 8:7 8:8 8:7 8:8 8:9 8:A 8:9 8:A 8:B 8:C 8:C 8:D 8:E 8:F 9:0 9:1 9:2 9:3 9:4 9:4 9:5	Hex 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 8A 8B 8C 8D 8E 8F 90 91 92 93 94 95	ASCII € <i>f</i> <i>i</i> <i>f</i> <i>i</i> <i>i</i> <i>i</i> <i>i</i> <i>i</i> <i>i</i> <i>i</i> <i>i</i>	Decimal 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181	ArtNet: A:0 A:1 A:2 A:3 A:4 A:5 A:6 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:9 A:A A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:1 A:2 B:2 B:3 B:4 B:5	Hex           A0           A1           A2           A3           A4           A5           A6           A7           A8           A9           AA           AB           AC           AD           AE           B1           B2           B3           B4           B5	ASCII: ¢ £ ¤ ¥ - © a ≪ ¬ - © a ≪ ¬ - © a × 1 1		Decimal: 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213	ArtNet C:0 C:1 C:2 C:3 C:4 C:5 C:6 C:7 C:8 C:9 C:A C:8 C:9 C:A C:B C:C C:C C:D C:E C:F D:0 D:1 D:2 D:3 D:4 D:5	Hex / C0 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 CA C8 C9 CA CB CC CD CE CC CD CE CF D0 D1 D2 D3 D4 D5	SCII À Á  à à à à à à à à Œ Ç É É É É Î Î Î Î Î D Ñ Ò Ô Ô Č
Decimal 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150	ArtNet: 8:0 8:1 8:2 8:3 8:4 8:5 8:6 8:7 8:8 8:7 8:8 8:9 8:A 8:8 8:9 8:A 8:B 8:C 8:C 8:D 8:E 8:F 9:0 9:1 9:2 9:3 9:4 9:5 9:6	Hex 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 8A 8B 8C 8D 8E 8F 90 91 92 93 94 95 96	ASCII € , , , , , , , , , , , , ,	Decimal 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182	ArtNet: A:0 A:1 A:2 A:3 A:4 A:5 A:6 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:4 B:2 B:0 B:1 B:2 B:3 B:4 B:5 B:6	Hex           A0           A1           A2           A3           A4           A5           A6           A7           A8           A9           AA           AB           AC           AD           AE           B1           B2           B3           B4           B5           B6	ASCII: ¢ £ ¤ ¥ - © a ≪ ¬ - ® - * ± 2 3 · µ µ ¶		Decimal: 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214	ArtNet C:0 C:1 C:2 C:3 C:4 C:5 C:6 C:7 C:8 C:9 C:A C:8 C:9 C:A C:B C:C C:C C:D C:E C:F D:0 D:1 D:2 D:3 D:4 D:5 D:6	Hex / C0 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 CA C8 C9 CA CB CC CD CE CC CD CE CF D0 D1 D2 D3 D4 D5 D6	SCII À Á Â Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă
Decimal 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151	ArtNet: 8:0 8:1 8:2 8:3 8:4 8:5 8:6 8:7 8:8 8:9 8:A 8:8 8:9 8:A 8:B 8:C 8:C 8:D 8:E 8:F 9:0 9:1 9:2 9:3 9:4 9:5 9:6 9:7	Hex 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 8A 8B 8C 8D 8E 8F 90 91 92 93 94 95 96 97	ASCII € , , , , , , , , , , , , ,	Decimal 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183	ArtNet: A:0 A:1 A:2 A:3 A:4 A:5 A:6 A:7 A:8 A:7 A:8 A:9 A:A A:B A:C A:D A:E A:F B:0 B:1 B:2 B:3 B:4 B:5 B:6 B:7	Hex           A0           A1           A2           A3           A4           A5           A6           A7           A8           A9           AA           AB           AC           AD           AE           B1           B2           B3           B4           B5           B6           B7	ASCII: ¢ £ ¤ ¥ - © a « ¬ - © a « ¬ - 0 ± 2 3 ·		Decimal: 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215	ArtNet C:0 C:1 C:2 C:3 C:4 C:5 C:6 C:7 C:8 C:9 C:A C:8 C:9 C:A C:B C:C C:C C:D C:E C:F D:0 D:1 D:2 D:3 D:4 D:5 D:6 D:7	Hex / C0 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 CA C8 C9 CA CB CC CD CE CF D0 D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7	SCII À Á Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă
Decimal 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152	ArtNet: 8:0 8:1 8:2 8:3 8:4 8:5 8:6 8:7 8:8 8:9 8:A 8:8 8:9 8:A 8:B 8:C 8:C 8:D 8:E 8:F 9:0 9:1 9:2 9:3 9:4 9:5 9:6 9:7 9:8	Hex 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 8A 8B 8C 8D 8E 8F 90 91 92 93 94 95 96 97 98	ASCII € , , , , , , , , , , , , ,	Decimal 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184	ArtNet: A:0 A:1 A:2 A:3 A:4 A:5 A:6 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 B:2 B:1 B:2 B:3 B:4 B:5 B:6 B:7 B:8	Hex           A0           A1           A2           A3           A4           A5           A6           A7           A8           A9           AA           AB           AC           AD           AE           B1           B2           B3           B4           B5           B6           B7           B8	ASCII: ¢ £ ¤ ¥ - ⊗ a « ¬ - ⊗ ± 2 3 · µ ¶		Decimal: 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216	ArtNet C:0 C:1 C:2 C:3 C:4 C:5 C:6 C:7 C:8 C:9 C:A C:8 C:9 C:A C:B C:C C:C C:D C:E C:F D:0 D:1 D:2 D:3 D:4 D:5 D:6 D:7 D:8	Hex / C0 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 CA C8 C9 CA CB CC CD CE CF D0 D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 D8	SCII À Á Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă
Decimal 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153	ArtNet: 8:0 8:1 8:2 8:3 8:4 8:5 8:6 8:7 8:8 8:9 8:A 8:8 8:9 8:A 8:B 8:C 8:C 8:D 8:E 8:F 9:0 9:1 9:2 9:3 9:4 9:5 9:6 9:7 9:8 9:9	Hex 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 8A 8B 8C 8D 8E 8F 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99	ASCII € , , , , , , , , , , , , ,	Decimal 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185	ArtNet: A:0 A:1 A:2 A:3 A:4 A:5 A:6 A:7 A:8 A:7 A:8 A:9 A:A A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 B:0 B:1 B:2 B:3 B:6 B:7 B:8 B:7 B:8 B:7 B:8 B:7 B:8 B:7 B:8 B:7 B:8 B:7 B:8 B:7 B:8 B:7 B:8 B:7 B:8 B:7 B:8 B:7 B:8 B:7 B:7 B:8 B:7 B:7 B:7 B:8 B:7 B:7 B:7 B:7 B:7 B:7 B:7 B:7	Hex           A0           A1           A2           A3           A4           A5           A6           A7           A8           A9           AA           AB           AC           AD           AE           B1           B2           B3           B4           B5           B6           B7           B8           B9	ASCII: ¢ £ ¤ ¥ · · · · · · · · · · · · ·		Decimal: 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217	ArtNet C:0 C:1 C:2 C:3 C:4 C:5 C:6 C:7 C:8 C:9 C:A C:8 C:9 C:A C:B C:C C:C C:D C:E C:F D:0 D:1 D:2 D:3 D:4 D:5 D:6 D:7 D:8 D:9	Hex / C0 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 CA C8 C9 CA CB CC CD CE CF D0 D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 D8 D9	SCII À Á Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă Ă
Decimal 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154	ArtNet: 8:0 8:1 8:2 8:3 8:4 8:5 8:6 8:7 8:8 8:9 8:A 8:B 8:C 8:D 8:E 8:C 8:D 8:E 8:F 9:0 9:1 9:2 9:3 9:4 9:5 9:6 9:7 9:8 9:9 9:4	Hex 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 8A 8B 8C 8D 8E 8F 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 94	ASCII € , , , , , , , , , , , , ,	Decimal 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186	ArtNet: A:0 A:1 A:2 A:3 A:4 A:5 A:6 A:7 A:8 A:7 A:8 A:9 A:A A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 B:0 B:1 B:2 B:3 B:6 B:7 B:8 B:7 B:8 B:7 B:8 B:7 B:8 B:9 B:7 B:8 B:7 B:8 B:9 B:7 B:8 B:9 B:7 B:8 B:9 B:7 B:8 B:9 B:7 B:8 B:9 B:7 B:7 B:8 B:9 B:7 B:7 B:8 B:9 B:7 B:7 B:8 B:9 B:7 B:7 B:8 B:9 B:7 B:7 B:8 B:7 B:7 B:7 B:7 B:8 B:7 B:7 B:7 B:8 B:7 B:7 B:7 B:7 B:8 B:7 B:7 B:7 B:7 B:7 B:7 B:7 B:7	Hex           A0           A1           A2           A3           A4           A5           A6           A7           A8           A9           AA           AB           AC           AD           AE           AF           B0           B1           B2           B3           B4           B5           B6           B7           B8           B9           BA	ASCII: ¢ £ x ¥ · · · · · · · · · · · · ·		Decimal:           192           193           194           195           196           197           198           199           200           201           202           203           204           205           206           207           208           209           210           211           212           213           214           215           216           217           218	ArtNet C:0 C:1 C:2 C:3 C:4 C:5 C:6 C:7 C:8 C:9 C:A C:B C:C C:D C:E C:C C:E C:F D:0 D:1 D:2 D:3 D:4 D:5 D:6 D:7 D:8 D:9 D:4	Hex / C0 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 CA C8 C9 CA CB CC CD CE CF D0 D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 D8 D9 D4 D9 D4	A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A     A
Decimal 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155	ArtNet: 8:0 8:1 8:2 8:3 8:4 8:5 8:6 8:7 8:8 8:9 8:A 8:8 8:0 8:C 8:D 8:E 8:F 9:0 9:1 9:2 9:3 9:4 9:5 9:6 9:7 9:8 9:9 9:4 9:5	Hex           80           81           82           83           84           85           86           87           88           89           8A           8B           8C           8D           8E           8F           90           91           92           93           94           95           96           97           98           99           9A           9B	ASOII € 1 1 1 1 1 2 3 3 3 4 5 4 0 5 4 0 5 4 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	Decimal 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187	ArtNet: A:0 A:1 A:2 A:3 A:4 A:5 A:6 A:7 A:8 A:7 A:8 A:9 A:A A:8 A:9 A:A A:9 A:A A:B A:C A:D A:E A:C A:C A:C A:C A:C A:5 B:0 B:1 B:2 B:3 B:4 B:5 B:6 B:7 B:8 B:9 B:A B:8 B:9 B:A B:8 B:9 B:A	Hex           A0           A1           A2           A3           A4           A5           A6           A7           A8           A9           AA           AB           AC           AD           AE           AF           B0           B1           B2           B3           B4           B5           B6           B7           B8           B9           BA	ASCII: ¢ £ x ¥ · · · · · · · · · · · · ·		Decimal:           192           193           194           195           196           197           198           199           200           201           202           203           204           205           206           207           208           209           210           211           212           213           214           215           216           217           218           219	ArtNet C:0 C:1 C:2 C:3 C:4 C:5 C:6 C:7 C:8 C:9 C:A C:B C:C C:D C:E C:C C:D C:E C:F D:0 D:1 D:2 D:3 D:4 D:5 D:6 D:7 D:8 D:9 D:4 D:8 D:9 D:4 D:8	Hex / C0 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 CA C8 C9 CA CB CC CD CE CF D0 D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 D8 D9 DA DB	A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A
Decimal 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156	ArtNet: 8:0 8:1 8:2 8:3 8:4 8:5 8:6 8:7 8:8 8:7 8:8 8:9 8:A 8:B 8:C 8:C 8:C 8:C 9:0 9:1 9:0 9:1 9:2 9:3 9:4 9:5 9:6 9:7 9:6 9:7 9:8 9:9 9:A 9:2 0:3 9:4 9:5 9:6 9:7	Hex 80 81 82 83 84 85 86 87 88 87 88 88 80 82 85 80 82 87 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 94 95 96 97 98 99 99 99 99 94 95 90 97 98 99 99 99 99 90 90 90 90 90 90	ASOII € 1 1 1 1 1 1 1 2 3 3 3 4 0 2 2 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	Decimal 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188	ArtNet: A:0 A:1 A:2 A:3 A:4 A:5 A:6 A:7 A:8 A:6 A:7 A:8 A:7 A:8 A:9 A:A A:8 A:0 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 B:2 B:1 B:2 B:3 B:4 B:5 B:6 B:7 B:8 B:9 B:A B:2 B:2 B:2 B:2 B:2 B:2 B:2 B:2 B:2 B:2	Hex           A0           A1           A2           A3           A4           A5           A6           A7           A8           A9           AA           AB           AC           AD           B1           B2           B3           B4           B5           B6           B7           B8           B9           BA           BB           BC	ASOII ¢ £ α ¥ · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		Decimal:           192           193           194           195           196           197           198           199           200           201           202           203           204           205           206           207           208           209           210           211           212           213           214           215           216           217           218           219           220	ArtNet C:0 C:1 C:2 C:3 C:4 C:5 C:6 C:7 C:8 C:9 C:A C:B C:C C:D C:E C:C C:D C:E C:F D:0 D:1 D:2 D:3 D:4 D:5 D:6 D:7 D:8 D:9 D:4 D:5 D:6 D:7 C:8 C:9 C:4 C:5 C:6 C:7 C:8 C:9 C:4 C:5 C:6 C:7 C:8 C:9 C:4 C:5 C:6 C:7 C:8 C:9 C:4 C:5 C:6 C:7 C:8 C:9 C:4 C:5 C:6 C:7 C:8 C:9 C:4 C:5 C:6 C:7 C:8 C:9 C:4 C:5 C:6 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:7 C:8 C:7 C:8 C:7 C:7 C:8 C:7 C:7 C:8 C:7 C:7 C:8 C:7 C:7 C:8 C:7 C:7 C:7 C:8 C:7 C:7 C:7 C:8 C:7 C:7 C:7 C:7 C:7 C:7 C:7 C:7 C:7 C:7	Hex / C0 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 CA C8 C9 CA CB CC CD CE CF D0 D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 D8 D9 D4 D5 D6 D7 D8 D9 D4 D5 D6 D7	A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A
Decimal 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157	ArtNet: 8:0 8:1 8:2 8:3 8:4 8:5 8:6 8:7 8:8 8:7 8:8 8:7 8:8 8:7 8:8 8:7 9:0 9:1 9:2 9:0 9:1 9:2 9:3 9:4 9:5 9:6 9:7 9:6 9:7 9:8 9:9 9:4 9:5 9:6 9:7 9:2 9:3	Hex 80 81 82 83 84 85 86 87 88 87 88 87 88 87 88 87 88 87 88 87 88 87 89 84 87 89 84 87 89 84 89 80 87 89 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80	ASOII € 1 1 1 1 1 2 3 3 3 4 0 2 2 7 7 8 7 7 8 7 7 8 7 7 7 8 7 7 7 8 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	Decimal 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189	ArtNet: A:0 A:1 A:2 A:3 A:4 A:5 A:6 A:7 A:8 A:6 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:2 B:3 B:1 B:2 B:3 B:4 B:5 B:6 B:7 B:8 B:6 B:7 B:8 B:7 B:8 B:2 B:3 B:4 B:2 B:3 B:4 B:5 B:6 B:7 B:2 B:3 B:4 B:5 B:6 B:7 B:1 B:2 B:3 B:4 B:5 B:6 B:7 B:1 B:2 B:3 B:4 B:2 B:3 B:4 B:5 B:6 B:7 B:1 B:2 B:3 B:4 B:2 B:3 B:4 B:2 B:3 B:4 B:2 B:3 B:4 B:2 B:3 B:4 B:2 B:3 B:4 B:2 B:3 B:4 B:2 B:3 B:4 B:2 B:3 B:4 B:2 B:3 B:4 B:2 B:3 B:4 B:2 B:3 B:4 B:2 B:3 B:4 B:2 B:3 B:4 B:4 B:4 B:4 B:4 B:4 B:4 B:4 B:4 B:4	Hex           A0           A1           A2           A3           A4           A5           A6           A7           A8           A9           AA           AB           AC           AD           B1           B2           B3           B4           B5           B6           B7           B8           B9           BA           BC           BD	ASCII: ¢ £ α ¥ · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		Decimal:           192           193           194           195           196           197           198           199           200           201           202           203           204           205           206           207           208           209           210           211           212           213           214           215           216           217           218           219           220           221	ArtNet C:0 C:1 C:2 C:3 C:4 C:5 C:6 C:7 C:8 C:7 C:8 C:9 C:A C:8 C:9 C:A C:B C:C D C:E D:0 D:1 D:2 D:3 D:4 D:5 D:6 D:7 D:8 D:9 D:4 D:5 D:6 D:7 D:8 D:9 D:4 D:5 D:6 D:7 D:8 D:7 D:8 D:7 D:6 D:7 D:8 D:7 D:8 D:7 D:7 D:8 D:7 D:7 D:7 D:7 D:7 D:7 D:7 D:7 D:7 D:7	Hex / C0 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 CA C8 C9 CA CB CC CD CE CF D0 D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 D8 D9 DA DB DC DD	<b>SC</b> II À Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â Â
Decimal 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158	ArtNet: 8:0 8:1 8:2 8:3 8:4 8:5 8:6 8:7 8:8 8:7 8:8 8:9 8:A 8:B 8:C 8:C 8:D 8:C 9:0 9:1 9:2 9:3 9:4 9:5 9:6 9:7 9:5 9:6 9:7 9:8 9:9 9:4 9:5 9:6 9:7 9:8 9:9 9:4 9:5 9:0 9:1 9:2 9:2 9:3 9:4 9:5 9:6 9:7 9:2 9:2 9:2 9:2 9:2 9:2 9:2 9:2 9:2 9:2	Hex 80 81 82 83 84 85 86 87 88 87 88 88 80 88 80 88 80 80 80 80	ASOII € 1 1 - - - - - - - - - - - - -	Decimal 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190	ArtNet: A:0 A:1 A:2 A:3 A:4 A:5 A:6 A:7 A:8 A:6 A:7 A:8 A:6 A:7 A:8 A:6 A:7 A:8 A:6 A:7 A:8 A:9 A:4 A:5 A:6 A:7 A:8 A:9 A:4 A:5 A:6 A:7 A:8 A:9 A:4 A:5 A:6 A:7 A:8 A:9 A:4 A:5 A:6 A:7 A:8 A:9 A:4 A:5 A:6 A:7 A:8 A:9 A:4 A:5 A:6 A:7 A:8 A:6 A:7 A:8 A:6 A:7 A:8 A:6 A:7 A:8 A:6 A:7 A:8 A:6 A:7 A:8 A:6 A:7 A:8 A:6 A:7 A:8 A:6 A:7 A:8 A:6 A:7 A:8 A:6 A:7 A:8 A:6 A:7 A:8 A:7 A:8 A:6 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 A:8 A:7 B:0 B:1 B:2 B:3 B:4 B:5 B:6 B:7 B:8 B:7 B:8 B:9 B:7 B:8 B:9 B:7 B:8 B:7 B:8 B:7 B:8 B:7 B:8 B:7 B:7 B:8 B:7 B:8 B:7 B:7 B:8 B:7 B:7 B:8 B:7 B:7 B:8 B:7 B:7 B:8 B:7 B:7 B:8 B:7 B:7 B:8 B:7 B:7 B:8 B:7 B:7 B:8 B:7 B:7 B:8 B:7 B:7 B:7 B:8 B:7 B:7 B:7 B:7 B:8 B:7 B:7 B:7 B:7 B:7 B:7 B:7 B:7	Hex           A0           A1           A2           A3           A4           A5           A6           A7           A8           A9           AA           AB           AC           AD           B1           B2           B3           B4           B5           B6           B7           B8           BC           BD           BE	ASCII: ¢ £ α ¥ · · · · · · · · · · · · ·		Decimal:           192           193           194           195           196           197           198           199           200           201           202           203           204           205           206           207           208           209           210           211           212           213           214           215           216           217           218           219           220           221           222	ArtNet C:0 C:1 C:2 C:3 C:4 C:5 C:6 C:7 C:8 C:9 C:A C:8 C:9 C:A C:8 C:0 C:C C:D C:C D:0 D:1 D:2 D:3 D:4 D:5 D:6 D:7 D:8 D:9 D:4 D:5 D:6 D:7 D:8 D:9 D:4 D:5 D:6 D:7 D:8 D:9 D:4 D:5 D:6 D:7 D:8 D:6 D:7 D:6 D:7 D:6 D:7 D:6 D:7 D:6 D:7 D:6 D:7 D:6 D:7 D:6 D:7 D:6 D:7 D:6 D:7 D:6 D:7 D:6 D:7 D:6 D:7 D:6 D:7 D:6 D:7 D:7 D:6 D:7 D:7 D:6 D:7 D:7 D:7 D:7 D:7 D:7 D:7 D:7 D:7 D:7	Hex / C0 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 CA C9 CA C9 CA CB CC CD CC CD D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 D8 D9 D4 D5 D6 D7 D8 D9 D4 D5 D6 D7 D1 D1 D2 D5 D6 D1 D2 D5 D1 D1 D2 D1 D2 D3 D1 D2 D2 D3 D1 D2 D2 D3 D2 D1 D2 D2 D2 D2 D2 D2 D2 D2 D2 D2 D2 D2 D2	A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A         A

		1 0.0					_
1	97	6:1		61	T	a	T
11	00	0.0		00		a k	-
11	88	0:2	_	02		D	-
	99	6:3		63		С	
	100	6:4		64	Τ	d	
1	101	8.5		65	1	0	T
н.,	400	0.0	-	00	+	6	-
	102	6:6	_	66	4	1	_
	103	6:7		67		g	
1	104	6.8		68	Т	h	
1.1	105	0.0		00	+		
4.1	105	0:9	_	09	4		_
	106	6:A		6A		j	
	107	6 B		6B		k	ī
1	100	8.0		80		1	7
- H	100	0.0	-	00	-	-	
	109	6:D		6D		m	_
	110	6:E		6E		n	
	111	6 · F		6F		0	ī
1.1	112	7:0		70	T	-	
- H	112	1.0	_	70	+	p	
	113	7:1		-71		q	
	114	7:2		72		r	
1	115	7.2		72	1	e	T
11	440	7.0		70	-	-	-
- 1	116	1:4	_	14		t	
	117	7:5		75		u	
1	118	7:6		76	T	v	1
	110	7.7		77			T
411	119	1.1		11	4	W	
	120	7:8		78		X	
	121	7:9		79	T	V	Ĩ
1.	122	7 . 0		70			-
1.1	122	1.A		70		4	T
4.1	123	/:B		78		{	1
	124	7:C		70			
1	125	7 · D	)	70		1	Ĩ
11	120	7.0		70		_	-
11	120	1.6	_	10		-	-
	127	1 7 : F		/F		DEL	1
_							
1	Decimal:	ArtNet:	ŀ	lex:	A	SCII:	1
C	Decimal: 224	ArtNet:	ŀ	lex: E0	A	SCII: à	
	Decimal: 224 225	ArtNet: E:0	ŀ	lex: E0	A	à á	
	Decimal: 224 225	ArtNet: E:0 E:1		E0 E1	A	à á	
	Decimal: 224 225 226	ArtNet: E:0 E:1 E:2		lex: E0 E1 E2	A	à á á	
	Decimal: 224 225 226 227	ArtNet: E:0 E:1 E:2 E:3		E0 E1 E2 E3	A	à á á â	
	Decimal: 224 225 226 227 228	ArtNet: E:0 E:1 E:2 E:3 E:4		E0 E1 E2 E3 E4		à á â ã ã	
	Decimal: 224 225 226 227 228 220	ArtNet: E:0 E:1 E:2 E:3 E:4		lex: E0 E1 E2 E3 E4	A	SCII: à â â ã ă	
	Decimal: 224 225 226 227 228 229	ArtNet: E:0 E:1 E:2 E:3 E:4 E:5		tex: E0 E1 E2 E3 E4 E5	A	SCII: à â â ã ă å	
	Decimal: 224 225 226 227 228 229 230	ArtNet: E:0 E:1 E:2 E:3 E:4 E:5 E:6		tex: E0 E1 E2 E3 E4 E5 E6	A	SCIII à à â â â â â â â â â â â â â â â â	
	Decimal 224 225 226 227 228 229 230 231	ArtNet: E:0 E:1 E:2 E:3 E:4 E:5 E:6 E:7		E0 E1 E2 E3 E4 E5 E6 E7		SCIII à â â â â â â a a c	
	Decimal 224 225 226 227 228 229 230 231 232	ArtNet: E:0 E:1 E:2 E:3 E:4 E:5 E:6 E:7 E:0		E0 E1 E2 E3 E4 E5 E6 E7 E9		SCIII à à â â â â â â â â ê ê ê ê	
	Decimal 224 225 226 227 228 229 230 231 231 232	ArtNet: E:0 E:1 E:2 E:3 E:4 E:5 E:6 E:7 E:7		E0 E1 E2 E3 E4 E5 E6 E7 E8		SCIII à à â â â â â â â â ê ¢ è	
	Decimal           224           225           226           227           228           229           230           231           232           233	ArtNet: E:0 E:1 E:2 E:3 E:4 E:5 E:6 E:7 E:8 E:9		E0 E1 E2 E3 E4 E5 E6 E7 E8 E9		à á â ã ã ă ĉ è é	
	Decimal: 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 233 234	ArtNet: E:0 E:1 E:2 E:3 E:4 E:5 E:6 E:7 E:8 E:9 E:A		E0 E1 E2 E3 E4 E5 E6 E7 E8 E9 E8 E9 EA		A A A A A A A A A A A A A A A A A A A	
	224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235	ArtNet: E:0 E:1 E:2 E:3 E:4 E:5 E:6 E:7 E:8 E:9 E:A E:9 E:A		lex: E0 E1 E2 E3 E4 E5 E6 E7 E8 E9 EA E9 EA		à á â â â â â â â ê ê ê ê	
	Decimal           224           225           226           227           228           229           230           231           232           233           234           235	ArtNet E:0 E:1 E:2 E:3 E:4 E:5 E:6 E:7 E:8 E:9 E:A E:2		lex: E0 E1 E2 E3 E4 E5 E6 E7 E8 E9 EA EB			
	Decimal           224           225           226           227           228           229           230           231           232           233           234           235           236	ArtNet: E:0 E:1 E:2 E:3 E:4 E:5 E:6 E:7 E:8 E:9 E:A E:B E:C		lex: E0 E1 E2 E3 E4 E5 E6 E7 E8 E9 EA EB EC		SCIII à á á á á â ä ä å å æ ç ê ê ê ê ê ê ê ê ê î	
	Decimal           224           225           226           227           228           229           230           231           232           233           234           235           236	ArtNet: E:0 E:1 E:2 E:3 E:4 E:5 E:6 E:7 E:8 E:7 E:8 E:9 E:A E:B E:C E:D		ex E0 E1 E2 E3 E4 E5 E6 E6 E7 E8 E9 EA EB EC ED		SCIII: à á á á ã ã ă å å æ ç è ê ê ê ê ê ê î í	
	Decimal 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238	ArtNet E:0 E:1 E:2 E:3 E:4 E:5 E:6 E:7 E:8 E:7 E:8 E:9 E:A E:9 E:A E:C E:D E:F		ex: E0 E1 E2 E3 E4 E5 E6 E7 E8 E8 E8 E8 EA EB EC ED EE		SCIIII à á á á ā ā ā à æ ç è é é ë i i i	
	Decimal           224           225           226           227           228           229           230           231           232           233           234           235           236           237           238           237           238           237           238           239	ArtNet: E:0 E:1 E:2 E:3 E:4 E:5 E:6 E:7 E:8 E:7 E:8 E:9 E:A E:9 E:A E:B E:C E:C E:D E:E		ex: E0 E1 E2 E3 E4 E5 E6 E7 E8 E8 E8 E8 E8 EA EB EC ED EE		SCIIII à à â â â â â â â â â â â â â â â â	
	Decimal           224           225           226           227           228           229           230           231           232           233           234           235           236           237           238           239	ArtNet E:0 E:1 E:2 E:3 E:4 E:5 E:6 E:7 E:8 E:9 E:A E:B E:C E:D E:E E:F		tex: E0 E1 E2 E3 E4 E5 E6 E6 E6 E7 E8 E7 E8 E0 EA ED EC E0 EE E0 E0 E0 E0 E0 E0 E0 E1 E1 E2 E3 E3 E4 E3 E3 E4 E3 E5 E5 E5 E6 E7 E7 E7 E7 E7 E7 E7 E7 E7 E7 E7 E7 E7		SCIII à à á á â â â â â â â ê ç è è é é é é é i î î î î î	
	Decimal           224           225           226           227           228           229           230           231           232           233           234           235           236           237           238           239           240	ArtNet E:0 E:1 E:2 E:3 E:4 E:5 E:6 E:7 E:8 E:9 E:4 E:9 E:A E:9 E:A E:0 E:C E:C E:C E:F F:0		tex: E0 E1 E2 E3 E4 E5 E6 E6 E6 E7 E8 E6 E7 E8 E7 E8 E0 E0 E0 E0 E0 E1 E7 E7 E7 E8 E7 E0 E7 E7 E7 E7 E7 E7 E7 E7 E7 E7 E7 E7 E7		SCIII à à á â â â â â â â â â â â ê ê ê ê ê ê ê ê ê	
	Decimal           224           225           226           227           228           229           230           231           232           233           234           235           236           237           238           239           230           231           232           233           234           235           236           237           238           239           240           241	ArtNet: E:0 E:1 E:2 E:3 E:4 E:5 E:6 E:7 E:8 E:7 E:8 E:9 E:A E:9 E:A E:0 E:C E:C E:C E:C E:F F:0 F:1		tex: E0 E1 E2 E3 E4 E5 E6 E7 E8 E8 E8 E8 E8 E0 E0 EE E0 F0 F1		SCI         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â	
	Decimal 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242	ArtNet E:0 E:1 E:2 E:3 E:4 E:5 E:6 E:7 E:8 E:7 E:8 E:7 E:8 E:9 E:A E:9 E:A E:D E:C E:C E:C E:F F:0 F:1 F:2		tex: E0 E1 E2 E3 E4 E5 E6 E7 E8 E8 E8 E8 E8 E0 E0 E1 E1 E1 F0 F1 F2		SCI         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â	
	Decimal           224           225           226           227           228           229           230           231           232           233           234           235           236           237           238           239           240           241           242	ArtNet E:0 E:1 E:2 E:3 E:4 E:5 E:6 E:7 E:8 E:7 E:8 E:9 E:A E:B E:C E:C E:C E:C E:F F:0 F:1 F:2		tex: E0 E1 E2 E3 E4 E5 E6 E7 E8 E6 E7 E8 E8 E0 E0 E0 E1 E0 E1 E7 E1 F1 F1 F2		SCII         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         a         b         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a	
	Decimal           224           225           226           227           228           229           230           231           232           233           234           235           236           237           238           239           240           241           242           243	ArtNet E:0 E:1 E:2 E:3 E:4 E:5 E:6 E:7 E:8 E:9 E:4 E:9 E:4 E:0 E:C E:C E:F F:0 F:1 F:2 F:3		tex: E0 E1 E2 E3 E4 E5 E6 E7 E8 E6 E7 E8 E8 E0 EA ED EC E0 E1 E7 E7 F1 F2 F3		SCI         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â           â         â	
	Decimal           224           225           226           227           228           229           230           231           232           233           234           235           236           237           238           239           240           241           242           243           244	ArtNet E:0 E:1 E:2 E:3 E:4 E:5 E:6 E:7 E:8 E:9 E:4 E:9 E:A E:9 E:A E:0 E:C E:C E:C E:F F:0 F:1 F:2 F:3 F:4		lex:           E0           E1           E2           E3           E4           E5           E6           E7           E8           E9           EA           EB           EC           ED           EE           F0           F1           F2           F3           F4		SCII         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a	
	Decimal           224           225           226           227           228           229           230           231           232           233           234           235           236           237           238           239           240           241           242           243           244           245	ArtNet E:0 E:1 E:2 E:3 E:4 E:5 E:6 E:7 E:8 E:7 E:8 E:9 E:A E:9 E:A E:9 E:A E:0 E:C E:D E:C E:C E:7 E:1 F:0 F:1 F:2 F:3 F:4 F:5		lex:           E0           E1           E2           E3           E4           E5           E6           E7           E8           E9           EA           EB           EC           ED           F1           F2           F3           F4           F5		SCIII         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         a         b         a         b         a         a         a         b         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a <td></td>	
	Decimal           224           225           226           227           228           229           230           231           232           233           234           235           236           237           238           239           240           241           242           243           244           245           246	ArtNet E:0 E:1 E:2 E:3 E:4 E:5 E:6 E:7 E:8 E:7 E:8 E:7 E:8 E:9 E:A E:9 E:A E:B E:C E:D E:E E:F F:0 F:1 F:2 F:3 F:4 F:5		Iex           E0           E1           E2           E3           E4           E5           E6           E7           E8           E9           EA           EB           EC           ED           EE           E7           F1           F2           F3           F4           F5           F6		SCII         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         a         c         c         ê         ê         ê         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i         i	
	Decimal           224           225           226           227           228           229           230           231           232           233           234           235           236           237           238           239           240           241           242           243           244           245           245           245	ArtNet E:0 E:1 E:2 E:3 E:4 E:5 E:6 E:7 E:8 E:7 E:8 E:9 E:4 E:C E:C E:C E:C E:C E:F F:0 F:1 F:2 F:3 F:4 F:5 F:6		Iex           E0           E1           E2           E3           E4           E5           E6           E7           E8           E9           EA           EB           EC           ED           EE           E7           F3           F4           F5           F6           F7           F8           F9           F6           F7           F8           F6           F6           F6           F6           F6		SCII         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à	
	Decimal           224           225           226           227           228           229           230           231           232           233           234           235           236           237           238           239           240           241           242           243           244           245           246           247	ArtNet E:0 E:1 E:2 E:3 E:4 E:5 E:6 E:7 E:8 E:9 E:A E:9 E:A E:8 E:9 E:A E:B E:C E:D E:E E:F F:0 F:1 F:2 F:3 F:4 F:5 F:6 F:7		lex:           E0           E1           E2           E3           E4           E5           E6           E7           E8           E9           EA           EB           EC           ED           EF           F0           F1           F2           F3           F4           F5           F6           F7		SCII           à           à           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â           â	
	Decimal           224           225           226           227           228           229           230           231           232           233           234           235           236           237           238           239           240           241           242           243           244           245           246           247           248	ArtNet E:0 E:1 E:2 E:3 E:4 E:5 E:6 E:7 E:8 E:9 E:A E:9 E:A E:9 E:A E:9 E:A E:0 E:C E:D E:E E:F F:0 F:1 F:2 F:3 F:4 F:5 F:6 F:7 F:8		E0 E1 E2 E3 E4 E5 E6 E5 E6 E7 E8 E0 EA EB EC ED EE EF F0 F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8		SCII         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a	
	Decimal           224           225           226           227           228           229           230           231           232           233           234           235           236           237           238           239           240           241           242           243           244           242           243           244           245           246           247           248           249	ArtNet E:0 E:1 E:2 E:3 E:4 E:5 E:6 E:7 E:8 E:9 E:A E:9 E:A E:9 E:A E:9 E:A E:0 E:C E:D E:C E:C E:C E:C E:7 E:2 F:3 F:4 F:3 F:4 F:5 F:6 F:7 F:3 F:4 F:5		Image: Constraint of the second state		SCII         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         a         c         ê         ê         ê         ê         ê         ê         ê         ê         ê         â         î         ī         ī         ī         ñ         ñ         ô         ô         ô         ô         ô         ô         ô         ô         ô         ô         ô         ô         i         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a	
	Decimal           224           225           226           227           228           229           230           231           232           233           234           235           236           237           238           239           240           241           242           243           244           245           246           247           248           247           248           247           248           247	ArtNet E:0 E:1 E:2 E:3 E:4 E:5 E:6 E:7 E:8 E:9 E:A E:B E:C E:C E:C E:C E:C F:0 F:1 F:2 F:3 F:4 F:5 F:6 F:7 F:8 F:7		420 E1 E2 E3 E4 E5 E6 E7 E8 E9 EA EB EC EB EC EB EC EB EC EB EC EC F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8 F7 F8 F7 F8 F7 F8 F7 F8 F7 F8 F7 F8 F7 F8 F7 F8 F7 F8 F7 F8 F7 F8 F7 F8 F8 F8 F7 F8 F8 F7 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8		SCII         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â	
	Decimal           224           225           226           227           228           229           230           231           232           233           234           235           236           237           238           239           240           241           242           243           244           245           246           247           248           249           250	ArtNet E:0 E:1 E:2 E:3 E:4 E:5 E:6 E:7 E:8 E:9 E:A E:B E:C E:D E:E E:F F:0 F:1 F:2 F:3 F:4 F:5 F:6 F:7 F:8 F:9 F:A		Image: Constraint of the second state of th		SCII         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à         à	
	Decimal           224           225           226           227           228           229           230           231           232           233           234           235           236           237           238           239           240           241           242           243           244           242           243           244           245           246           247           248           249           250           251	ArtNet E:0 E:1 E:2 E:3 E:4 E:5 E:6 E:7 E:8 E:9 E:A E:0 E:C E:D E:E E:F F:0 F:1 F:2 F:3 F:4 F:5 F:6 F:7 F:8 F:9 F:A F:8		Image: Constraint of the sector of		SCII           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à	
	Decimal           224           225           226           227           228           229           230           231           232           233           234           235           236           237           238           239           240           241           242           243           244           245           246           247           248           249           250           251           252	ArtNet E:0 E:1 E:2 E:3 E:4 E:5 E:6 E:7 E:8 E:9 E:A E:9 E:A E:C E:D E:E E:F F:0 F:1 F:2 F:3 F:4 F:5 F:6 F:7 F:8 F:6 F:7 F:8 F:6 F:7 F:8 F:7 E:2 F:3 F:4 F:5 F:6 F:7 F:2 F:3 F:4 F:5 F:6 F:7 F:7 F:7 F:8 F:7 F:7 F:8 F:7 F:7 F:7 F:7 F:7 F:7 F:7 F:7 F:7 F:7		EX           E0           E1           E2           E3           E4           E5           E6           E7           E8           E9           EA           EB           EC           ED           EE           E7           F1           F2           F3           F4           F5           F6           F7           F8           F9           FA           FB           FC		SCII         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         a         c         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a	
	Decimal           224           225           226           227           228           229           230           231           232           233           234           235           236           237           238           239           240           241           242           243           244           242           243           244           245           246           247           248           249           250           251           252           252	ArtNet: E:0 E:1 E:2 E:3 E:4 E:5 E:6 E:7 E:8 E:9 E:7 E:8 E:9 E:A E:0 E:C E:D E:C E:C E:C E:C E:C E:C F:1 F:2 F:3 F:4 F:5 F:6 F:7 F:8 F:6 F:7 F:8 F:6 F:7 E:7 E:2 F:3 F:4 E:5 E:6 E:7 E:7 E:7 E:7 E:7 E:7 E:7 E:7 E:7 E:7		EX           E0           E1           E2           E3           E4           E5           E6           E7           E8           E9           EA           EB           EC           ED           EE           E7           F3           F4           F5           F6           F7           F8           F9           FA           F5           F6           F7           F8           F9           FA           F5		SCII         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         â         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a         a	
	Decimal           224           225           226           227           228           229           230           231           232           233           234           235           236           237           238           239           240           241           242           243           244           245           246           247           248           249           250           251           252           253	ArtNet E:0 E:1 E:2 E:3 E:4 E:5 E:6 E:7 E:8 E:9 E:4 F:0 F:1 F:2 F:3 F:4 F:5 F:6 F:7 F:6 F:7 F:8 F:9 F:A F:6 F:7 F:8 F:6 F:7		EX           E0           E1           E2           E3           E4           E5           E6           E7           E8           E0           E1           E2           E3           E4           E5           E6           E7           E8           E0           E1           E2           E3           E4           E5           E6           E7           F3           F4           F5           F6           F7           F8           F9           FA           F8           F7           F8           F7           F8           F0           F1           F2           F3           F4           F5           F6           F7           F8           F0           F1           F2		SCII         à           à         à           à         à           à         à           à         à           à         à           à         à           à         à           à         à           à         à           à         à           à         à           à         à           à         à           à         à           à         à           à         à           à         à           à         à           à         à           à         à           à         à           à         à           à         à           à         à           à         à           à         à           à         à           à         à           à         à           à         à           à         à           à         à           à         à           à         à           à         à	
	Decimal           224           225           226           227           228           229           230           231           232           233           234           235           236           237           238           239           240           241           242           243           244           242           243           244           245           246           247           248           249           250           251           252           253           254	ArtNet E:0 E:1 E:2 E:3 E:4 E:5 E:6 E:7 E:8 E:9 E:A E:D E:C E:F F:0 F:1 F:2 F:3 F:4 F:5 F:6 F:7 F:8 F:6 F:7 F:8 F:7 F:8 F:7 F:8 F:7 F:8 F:7 F:2 F:2 F:7 F:8 F:7 F:7 F:8 F:7 F:7 F:8 F:7 F:7 F:8 F:7 F:7 F:7 F:7 F:7 F:7 F:7 F:7 F:7 F:7		EX           E1           E2           E3           E4           E5           E6           E7           E8           E0           E1           E2           E3           E4           E5           E6           E7           F3           F4           F5           F6           F7           F8           F9           FA           F5           F6           F7           F8           F9           FA           F5           F6           F7           F8           F9           FA           F5           F0           F1           F2           F3           F4           F5           F6           F7           F8           F0           F1		SCII           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à           à	

Decimal: ArtNet: Hex: ASCII:

TEKMAND

|Tekmand原理|103

## 相关链接

<u>MIDI控制(MSC)</u> P97



## DPU

DPU是扩展DMX输出的设备。

DPU可以分担控台的输出,可用于输入或输出;输出规则遵循USITT DMX512-A协议。

DPU背后的一个主要功能是,中央的DMX输入/输出装置,它是共享给在Tekmand-Net上的所有工作站;实时计算并可扩展出最多8192个参数。

注意:如果在网络中有多个工作组(Session),而DPU是处于激活状态的话,DPU会自动连接到第一个工作组。如果此工作组关闭,网络中仍有其它工作组,则DPU会自动连接到下一个工作组。

### DPU硬件

DPU 16P: 配备有一个7英寸的触摸屏, 16个DMX口(5针XLR或3针XLR母头), 以及2个USB接口。 DPU 8P: 配备有一个2.6英寸的触摸屏, 8个DMX口(5针XLR或3针XLR母头), 以及2个USB接口。 DPU 4P: 配备有一个2.6英寸的触摸屏, 4个DMX口(5针XLR或3针XLR母头), 以及2个USB接口。

## DPU软件

支持DPU和Artnet两种模式。

#### 相关链接

<u>高级功能</u> P73



## Dmx通道&参数

在Tekmand中, DMX通道与参数的计算是不同的。

例如:灯具带有16bit的Pan,16bit的Tilt和8bit的Dimmer,计算得出灯具占用5个通道,而Tekmand则认为它有3个参数;在Tekmand上首先以参数个数来计算,最后再转换成所需的通道个数。

### 相关链接

<u>高级功能</u> P73 参数扩充 P106



## 参数扩充

本节描述了可控制的参数数量与可扩充的参数数量的具体数目。其中"参数"和"通道"的区别详见本节最后的链接。

## 参数个数

下图列表描述了单个设备可处理的参数个数: Tekmand COMMAND WING 2048个参数 Tekmand FADER WING 2048个参数 Tekmand D 4096个参数 Tekmand MINI 4096个参数 Tekmand I 4096个参数 Tekmand II 6144个参数 Tekmand III 8192个参数 Tekmand IV 10240个参数 Tekmand V 12288个参数 DPU 参数算法:DMX接口数*512

## 参数扩展

DPU是唯一一个可以扩展参数的设备,每增加一个DPU,即可增加(DMX接口数*512)个参数,DPU也可以 分担参数的运算。

#### 相关链接

<u>高级功能</u> P73 Dmx通道&参数 P105

教程

教程可帮助我们更好地了解控台是如何工作的。首先从基础教程开始,循序渐进进入特定功能属性的教程。

## 相关链接

基础篇 <u>1</u> P108 基础篇 <u>2</u> P119 宏教程 P131 灯库 P141 效果教程 P145 Dmx输入 P156 控台3D P159



# 基础篇1

## 简介

本章节的主要内容:创建新的演出文件,配置常规灯,改变其亮度值,分组,以及在场景中创建简单的序列。 如果电脑上练习教程,需要想象所有的物理按键,然后使用软件的按钮来完成相关操作。

### 教程所用标记说明

Setup :物理按键(控台上实际存在的键)

内置硬盘 > 新建演出 :指示进入菜单路径

"确定":指示屏幕上的按键

命令反馈:指示某个窗口

Moving light:需要用键盘输入的文本信息

屏幕标号:控台实际有6个屏幕(包含两个外接的)。屏幕1是一个8.9英寸的多点触摸屏,屏幕2-4是15.4英寸的触摸屏(参照控台从右到左的顺序命名),屏幕5和6为外接屏幕。

#### 相关链接

教程 P107 <u>创建新的演出文件</u> P109 <u>常规灯的配接 P110</u> <u>窗口及屏幕的使用 P112</u> <u>常规灯的控制 P114</u> <u>灯组 P115</u> <u>储存第一个场景 P116</u> <u>创建多个场景 P117</u> 编辑序列 P118


# 创建新的演出文件

## 具体创建步骤

1.按下Backup ,选择内置硬盘 > 新建演出 ,在弹出窗口更改演出的名称和设置选项;

2.在演出名称输入框输入Basic1_Test,点击下面的6个选项,确保6个选项均被选中,或者直接按下"全选";

新建演出	$\times$
演出名称 Basic1_Tset	÷
清除 演出数据	
清除时间配置	
清除 控合设置	
清除 网络协议配置	
清除輸出配量	
清除用户配置	
全选 碑	定

3.按下"确定",则默认空的演出文件创建成功。

### 相关链接

<u>基础篇1</u>P108

# 常规灯的配接

本节内容,添加并配置20个常规灯。

## 具体步骤

1.按下 Setup ,选择 演出 > 配接 & 灯具管理 ,弹出目录名称的窗口,输入Dimmer,并按下"确定",如下 图所示:

	灯具添加向4	ŧ	×
灯具类型	请选择灯具类型	选择灯具类型	
名称		• 从灯库选择	
数量	1		
灯具编号	0		
通道编号	0		
配接地址	-		
应用	取消		

#### 2.按下请选择灯具类型 > 灯库管理 > 从灯库选择 ,从灯库里导入一个灯具类型;

3.灯库里有很多种灯具,因而需要用厂商过滤来限制列表的显示内容,输入Generic,则列表中只会显示 Generic的灯具,再在灯具过滤中输入dim,因而列表中只会显示名称中含有"dim"字段的Generic灯具,最终 选择generic@dimmer@00.xmlp;

厂商过滤:Generic	÷	灯具过滤:dim	+	✓	8
灯具:generic@dimmer@16_bit.xn		+	确定	取消	

4.按下"确定",回到上一界面,若想更改灯具的名称,可以按下名称选项处修改,改成Dim 1,这样就将灯具 按顺序命名为Dim 1,Dim 2……

5.输入灯具的数量:20,而后按下"确定";

6.设置通道编号,输入1,而后按下"确定",也就是说第一个灯具的ID为1,第二个灯具的ID为2,以此类推;

7.下一步配置灯具的地址码 , 写上1.001 , 而后按下"确定"。1.001代表是第一个灯具配置在第一线路DMX通道 1 ;

整体的设置完成后,窗口应如下图所示:

	灯具添加向导	}			×
灯具类型	1 'Dimmer'		DMX地址 (1	.1-256.512)	
名称	Dim 1	7	8	9	-
数量	20	4	5	6	Ŀ
灯具编号	0		2	3	
通道编号	1				
配接地址	1.001	0	·	 	定
应用	取消				

8.最后按下"应用",即完成了20个常规灯具的添加及其配置。

## 相关链接

<u>基础篇1</u> P108

## 窗口及屏幕的使用

## 命令反馈窗口

通过此窗口,可看到控台如何对命令做出回应,有利于学习各种命令。在屏幕2任何地方点击,选择<mark>打开窗口</mark> > <mark>其他</mark> > <mark>命令行</mark>,按下即可。

该反馈窗口不断出现大量的信息,后续会解释其作用。同时可通过按住窗口的右下角移动,来调节窗口的大小,也可以通过按住窗口的标题栏移动窗口的位置。

## 常规灯表格

在屏幕2的空余位置点击,选择打开窗口 > 表格 > 通道,即打开常规灯表格,可以看到添加的常规灯及其 值。

## 储存视窗

可以把当前的视图储存在屏幕右侧的视图按钮上。例如,把当前的视图储存在屏幕的第一个视图按钮上:

1.按下Store, 紧接着按下屏幕右侧边的方块区域, 这时会弹出窗口, 询问需要储存哪些屏幕;

2.选择好要储存的屏幕编号,在这里可以不做修改,直接按下"确定"。

3.创建成功,给视图命个名:按<mark>Assign</mark> 两次,再点击刚刚储存视窗的位置,在弹出窗口中输入Channel,确认 即可。

最终的命令反馈窗口显示如下图所示:

No.		通道		直	【仅显示 激活状态	【仅显示 编程状态	排序		
-:1	-:2	-:3	-:4	-:5	-:6	-:7	-:8	-:9	-:10
closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed
-:11	-:12	-:13	-:14	-:15	-:16	-:17	-:18	-:19	-:20
closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed
数值 层	效果	<u>前出值</u> 层	数值	漢入	时间 延入时间		ſ	又数值	自动
2.				命	令反馈				
10h25m	02.218	<b>s</b> :执行:]	E常						
10h25m	07.187	s:执行:	呆存 执行	器 214					
10h25m	08.093	<b>s</b> :执行:;	青除						
10h25m	08.281	<b>s</b> :执行:;	青除						
10h25m	08.375	<b>s</b> :执行:)	青除						
10h25m08.578s : 执行:清除									
10h26m08.203s : 执行:PresetType "POSITION"									

|教程|113

## 相关链接

<u>基础篇1</u> P108

TEKMAND

# 常规灯的控制

### 常规灯的点亮

在控台中点亮常规灯,有很多种方法:

常规方法: 1 At 1 0 0 Please;

快捷方法:1 At At;

与之对应的,设置常规灯亮度为0也有两种方法:

常规方法: 1 At 0 Please;

快捷方法: 🚹 🖪 📒 ;

输入指令过后,可以发现通道编号1变成黄色,背景色和值都变成红色。黄色表示该项处于被选中状态,红色背景色指激活状态,如果按下Store。该值将会被保存,这时连按两次Clear,仅剩红色的值,表示该值储存在编程器中,如果按下Store也不会被保存。

Clear根据按的次数不同,有三种意思:按1次清除选中状态;按2次清除激活状态;按3次清除编程器的值。

如果要点亮多个灯具,可以使用 + 和 Thru 来连接灯具号码,如果想要去除某个灯具,可以用 - 剔除。

### 范例

例1: Channel 1-5 & 8, 并设置亮度值为50%

操作:1 Thru 5 + 8 At 5 0 ;

例2: Channel 1-5 & 8,除了5,并设置亮度值为15%

#### 操作: 1 Thru 5 + 8 - 5 At 1 5 ;

当然值的大小也可以用 + 和 - 来表示增加和减少。

例3: Channel 5在原有基础上再增加35%亮度值

操作: 5 At + 3 5 Please , 这时可以计算得出Channel 5的亮度值为85%。

#### 相关链接

<u>基础篇1</u>P108

# 灯组

## 灯组库

在屏幕的空余位置点击,选择打开窗口 > 库 > 灯组,按下即可打开灯组库。

## 储存一个灯组

例如,设置所有奇数号码的灯具为一组,偶数为另外一组:

1.1 + 3 + 5 + 7 Please , 这时选中了Channel 1, 3, 5, 7

2.按下Store ,并点击灯组库中第一个空位置

3.立即键盘输入名称为Odd,当然也可以按Assign两次,并点击其灯组库的位置修改其名称

4.依照上述方法可将偶数号码的灯具存储为另一个组,命名为Even

所有的任务都完成后,灯组库应该如下图所示:

	1 5	2 10	3
灯组	Odd	Even	

#### 相关链接

<u>基础篇1</u> P108



## 储存第一个场景

在屏幕的空余位置点击(如果屏幕内窗口较多,可以直接按下"清屏"),选择**打开窗口 > 表格 > 序列执行**器,即打开序列执行器窗口。在此窗口可看到即将储存的第一个场景(Cue)。

### 具体步骤

1. Select Exec 1,选择执行器(Executor) 1,这时执行器1上半区域背景色变成绿色,表示执行器推杆 1为当前默认执行器;

2.1 At 3 0 Please , 设置常规灯1的亮度值为30%;

3. Store Please , 默认存储在执行器推杆1中, 这时绿色区域的底部会显示序列, 右上角显示1, 即当前场景1 是储存在序列1中, 并分配到执行器推杆1上;

序列 1

4.刚储存的场景出现在序列执行器窗口,可修改场景的名称:Assign Assign Cue 1 Please,在弹出框中输入新的名称即可。

Â.	序列	数值格式	: 正常 S	E: 1.1 5:1 Sec	ju 🖭	15 E	記置4	配置3	配置2	<u> 111 - 11</u>	道 当前	铥 前选择 ╺	自动滚动
编号		名称	触发模式	触发 时间	滑步时间	延迟时	涧 淡	出时间	延出时间	跳动百分比	暗场移动	命令	命令延时
1	Cue		播放				0.0	0		50.00 %			
		Ш											

#### 相关链接

<u>基础篇1</u> P108

# 创建多个场景

### 创建Cue 2,并带有5s的fade时间

2 + 3 At 1 0 0 , Store Cue 2 Time 5 Please (上一节的操作中有 Select Exec 1 , 所以默认还是存 储在刚刚的执行器推杆1)

## 创建Cue 3,利用灯组(Group)和命令行来创建

输入一长串的命令过于复杂,可简写来简化操作,例如:Group简写为g,Channel简写为C,Thru简写为t。 1.直接在命令行输入g1+2At50,而后按下Please确认;

[Channel]> g 1 + 2 At 50

2.直接在命令行输入c 1 t 5 at 60 , 而后按下 Please 确认 ;

[Channel] > c 1 t 5 At 60

#### 3. Store Time 5 Time 1 0 Please

命令行反馈窗口显示为:

:Processed:Store Fade 5 OutFade 10

输入时候为Time 5 Time 10 , 控台可以智能的翻译成Fade 5 OutFade 10。如果输入Time 3 Time Time 5将 会识别为Fade 3 Delay 5。

在本例中并未输入Cue号码,控台也可以自动检测到当前可用的数字,因而存为Cue 3。

## 创建Cue 4,将所有点亮的灯亮度值减去20%

在本例中可以使用简便方法:

If Please , IfOutput , 选中所有有输出的灯具

At - 20 , Store Time 2 Please , 亮度值减去20% , 并存为Cue 4。

### 创建Cue 5,关闭所有的灯

If Please , IfOutput , 选中所有有输出的灯具

. , Store Please , 快捷置0,并存为Cue 5

相关链接

<u>基础篇1</u>P108

# 编辑序列

### 场景的跟随运行

例:当Cue 1结束后自动运行Cue 2。

打开序列执行器窗口,在Cue 2"触发模式"处右击或是按下Edit点击此处,在弹出的触发模式列表中选择"跟随",共有7个选项:播放,时间,跟随,声音,BPM,MIDI和音乐。

### 更新场景

例:将Cue 3中灯具的亮度值变亮10%

1. Goto 3 Time 0 Please 快速载入Cue 3,此时在序列执行器窗口Cue 3会有黄色的外边框显示。通常可以 直接用Goto 3 Please,加上Time 0是为了覆盖Cue 3原本的5s fade 时间,从而不需要等待。

2. Group 2 At + 1 0 Please , 这时Update按键高亮显示 , 标识可以更新当前激活的场景。

3.按下<mark>Update</mark>,随后按<mark>U3</mark>(或者是按下屏幕上"跟踪更新"),按钮变为"仅跟踪场景",最后按下<mark>X6</mark>(或者 是按下屏幕上"更新场景")即可。

#### 相关链接

<u>基础篇1</u> P108

# 基础篇 2

## 简介

本章节主要内容:编辑配置电脑灯,学会使用素材(Preset),操作域(World)等功能。 如果电脑上练习教程,需要想象所有的物理按键,然后使用软件的按钮来完成相关操作。

### 教程所用标记说明

Setup :物理按键(控台上实际存在的键)

内置硬盘 > 新建演出 :指示进入菜单路径

"确定":指示屏幕上的按键

命令反馈:指示某个窗口

Moving light:需要用键盘输入的文本信息

屏幕标号:控台实际有6个屏幕(包含两个外接的)。屏幕1是一个8.9英寸的多点触摸屏,屏幕2-4是15.4英寸的触摸屏(参照控台从右到左的顺序命名),屏幕5和6为外接屏幕。

#### 相关链接

教程 P107 添加电脑灯 P120 电脑灯表格 P121 电脑灯的控制 P122 素材库 P126 创建素材 P127 第二个序列 P128 使用操作域 P130



# 添加电脑灯

## 保存演出

最快捷的方法是连续按两次Backup,也可以按下Backup,选择内置硬盘 > 保存演出。

本例中采用上述基础教程1已经创建的演出,因此载入刚才的演出文件。按下<mark>Backup</mark>,选择<mark>内置硬盘</mark> > 载 入演出</mark>,选中之前的演出,确保右侧的配置选项都被选中,点击"打开"即可。

如果要将此演出存为其他名称,则需要选择内置硬盘 > 另存演出 ,输入新的名称Basic2_Test。

## 添加新的电脑灯

例:添加10个Fine1500 performance,厂商Fineart,具体步骤如下:

1.按下 Setup , 选择 演出 > 配接 & 灯具管理 ;

2.按下"添加"或者X1 新增层,输入名称Fine;

3.按下请选择灯具类型 > 灯库管理 > 从灯库选择 ;

4.在厂商过滤中输入Fine,灯具过滤中输入1500,限定列表中出现的灯具类型,选出所需要的灯具 fineart@fine_1500_performance@standard.xmlp,按下确定;

厂商过滤:Fine	÷	灯具过滤:1500	+	✓	8
灯具:fineart@fine_1500_perfor	nance@	standard.xmlp	+	确定	取消

5.灯具名称改为Fine1500Pe 1,数量输入10,灯具编号和通道编号均输入111,配接地址输入2.1,代表第一个灯具配置在第二输出口DMX通道1,最后按下"应用"确认。

## 相关链接

<u>基础篇 2</u> P119

# 电脑灯表格

打开电脑灯表格,可查看新添加的10个电脑灯。

在屏幕的空余位置点击,在屏幕的空余位置点击,选择<mark>打开窗口</mark> > 表格 > 灯具,即可看到新添加的电脑灯 及属性值。此时,屏幕应该如下图所示:

<b>D</b>	灯具	数值格式:正常 层:输出值	)値   障i	正常 藏 : 关闭	仅显示 激活状态	【仅显示 编程状态	特性排序	灯具排序
ID F/C	名称	亮度 Dim	位置 水平 垂直	Gobo1 G1	Gobo G2	2 C Pos	olor1 ( C1 CM	ColorMix
111	Fine150	DP 100.0	0.0	0.0		0.0	0.0	0.0
112	Fine150	OP 100.0	0.0	0.0		0.0	0.0	0.0
113	Fine150	0P 100.0	0.0	0.0		0.0	0.0	0.0
114	Fine150	DP 100.0	0.0	0.0		0.0	0.0	0.0
115	Fine150	OP 100.0	0.0	0.0		0.0	0.0	0.0
116	Fine150	0.0 O	0.0	0.0		0.0	0.0	0.0
117	Fine150	0.0 DP	0.0	0.0		0.0	0.0	0.0
118	Fine150	0.0	0.0	0.0		0.0	0.0	0.0
110	Eine150	<u>n n</u>	<u> </u>	<u>nn</u>		<u>nn   🔼 </u>		
数值	效果 輸出値 层 层	输出值	数值 执行器编号	效果 执行器编号	数值 汤景编号	效果 场景编号	槽位	自动

相关链接

<u>基础篇 2</u> P119 <u>电脑灯表格</u> P326

# 电脑灯的控制

## 属性类型控制模块

例图如下:

亮度 ■	位置	<b>國案</b> •	颜色	光束	调焦	控制	图形

属性类型控制模块主要是显示当前可用的属性类型,所以在添加Fine1500之前属性类型控制模块只有亮度。

### 使用编码器进行调节

1.1 1 1 Please 选中灯具编号为111的灯具;

2.给一个亮度值,可以用之前基础教程1的方法,也可以通过旋转亮度下方的第一个转轮来设置;

3.按下"位置",第一和第二个转轮可分别调节水平和垂直的值,右侧的正常/细调/微调可以设置转轮转动的精 确度;



提示: 属性类型控制模块右上角的红色指示条表明该属性类型的值被修改, 如果按下 Store 则该 值将被保存。

4.按下"图案",单击会弹出如图所示窗口:



当灯具有多个图案轮的时候,切换方法是点击打开下拉菜单,如下图所示:



5.按下"颜色",属性依次是Color1,ColorMix,当选中ColorMix时,3个转轮可分别调节青色(Cyan),洋红 (Magenta),黄色(Yellow)颜色属性,任意混合,同时也可以通过"显示高级调节框"调节,按下按钮屏幕出现 推杆模式,下图所示窗口:



默认为推杆窗口:这里有三种模式,都是相连的,手动调节其中一个,其他的也会跟着设置相对应的值。

- HSB (色相Hue, 饱和度Saturation & 亮度Brightness)
- CMY (青色Cyan, 洋红Magenta & 黄色Yellow)
- RGB (红色Red, 绿色Green & 蓝色Blue)

按下"拾色器"或者U2,进入拾色器模式,如下图所示:

颜色								×	
								亮度	1 1111
								100%	拾色器
									色片
÷	The star attr	ante este		(1000 / mm					
色相 0.0%	饱和度 0.0%	完度 100.0%	青色 0.0%	洋紅 0.0%	黄色 0.0%	紅色 100.0%	绿色 100.0%	监包 100.0%	

在此界面可以在颜色区域任意取色,当然也可切换到推杆模式,查看该颜色对应的HSB, CMY 和RGB的值。 按下"色片"或者 U3,进入色片模式,如下图所示:





在此界面可以通过厂商预设的颜色块选定所需要的颜色。

#### 相关链接

<u>基础篇 2</u> P119 <u>颜色调节框</u> P483 <u>电脑灯表格</u> P326

# 素材库

素材是存储预设值的一种方法,这里包含10种默认素材库和一个动态素材库。编号1-9的素材库,默认情况下 只能存储该类型的素材。编号0是"All素材库",它可以存储所有类型的素材。动态素材库总是显示,当前转 轮工具条上选中的属性所对应的素材,它会在当前显示的素材库编号之前增加显示一个'D',All素材不会在动 态素材库中显示。

由于素材种类比较多,用户可通过选项设置不同的边框颜色来区分。如图所示:

		2 🌔	3	4 <b>4</b>
D 4:颜色	Open	Red	Green	Yellow
	1 U	2 U	3 <b>S</b>	4 <b>S</b>
0:所有	Lamp On	Lamp Off	All	All
	1 U	2 U	3 G	4 <b>S</b>
1:亮度	Closed	Open	80.0%#	50.0%#
	1 <b>S</b>	2 G	3 U	4 <b>S</b>
2:位舌	Left	Center	Right	Circle
* the		2	3 <mark>G</mark>	4 <b>V</b>
3:图案	Open	limbo#	Gobo	Gobo
		2 <b>S</b>	3	4 4
4:颜色	Open	Red	Green	Yellow

#### 相关链接

<u>基础篇 2</u> P119 <u>素材库</u> P374

# 创建素材

## 准备工作

长按 Store 大约1秒松开,弹出储存选项窗口,目前只需关注素材这一栏,如下图所示:



设定为上图所示后,可以按下"保存为默认"即将此设定为默认设置,完成后按两次 Esc, 退出设定界面。

## 创建素材

1. Fixture 1 1 1 Thru Please 选中所有的电脑灯,调节其水平 & 垂直参数;

2. Store 并点击素材中Position第一个位置,这时电脑灯列表中的数值将变成P2.1。如果素材储存了名称,则数值将变成2.1 + 名称;

3.调节水平 & 垂直参数到不同的位置, Store Preset 2.2 Please。"2."指Preset Postion, 同理"0."指All, "1."指Dimmer,以此类推,按照0-9, All, Dimmer, Position, Gobo, Color, Beam, Focus, Control, Shapers, Video的顺序标识素材。

#### 4.创建其他类型的素材:

*	1 <b>S</b>	2 S	з <b>ч</b>	4 U
1:亮度	100%	50%	20%	closed
Ô	1 U	2 U	3 U	4
<b>2</b> :位置	left	center	right	
X		2 U 🙀	з <b>U</b>	4 U
3:图案	Open	sun large	curved_line mixedd	leaf small
3	1 4	2 4	3 V_	4 "
4:颜色	Open	red	yellow	violet

相关链接

<u>基础篇 2</u> P119



# 第二个序列

### 创建第二个序列

1. Clear 按三次,清除编程器的所有内容;

2.双击位置素材Position 2.1 (第一次选中Position 2.1,第二次激活Position中储存的值);

3.按下 Store ,并点击执行器推杆3的位置,这时得到第二个序列;

4. Select Exec 3,选择执行器推杆为当前默认执行器(或者是按下Select,再按推杆3或执行器按钮); 双击应用图案素材Gobo3.1和颜色素材Color4.1,并按下Store Please,弹出下图所示窗口,选择"合并";

保存	$\times$
选择储存方法	创建
夏盖 合并 状态合并 移除 释放 <u>4</u>	第二步

5.双击Position2.2, Gobo3.2, Color4.2, 按下 Store Please, 在弹出窗口选择"创建第二步"这项。

## 在分配菜单中设置序列

按下执行器推杆3的绿色区域,打开分配菜单,按X2或者"宽度2",扩大执行器的管控范围。每个按钮都可以 自行配置相关功能,最后效果如图所示:



<<<:跳到前一个场景 , 不执行淡入时间(Fade)和延入时间(Delay)

>>>:调到下一个场景,不执行淡入时间(Fade),延入时间(Delay)且触发模式为跟随的选项



### 连接序列

打开序列执行器,在序列1场景1命令栏右击,输入Goto Cue 1 Executor 1.3,场景3命令栏输入Goto Cue 2 Executor 1.3,如下图所示:

命令延时	命
	Goto Cue 1 Executor 1.3
	Goto Cue 2 Executor 1.3

当序列1场景1运行结束后,紧接着运行执行器1.3的场景1,其余的类似操作。

### 更新序列

以序列2为例,场景1只存储了素材Position2.1,并未存亮度值,这时更新可以完成增添亮度值的工作。

1.按下播放键,当运行到场景1时候,选中所有电脑灯,点亮,这时Update 会变亮;

2.按下Update , 在弹出窗口按下UI 或者是选择"仅原始内容", 确认场景区域中显示为所要更改的场景编号, 按下"更新场景"即可。

#### 相关链接

<u>基础篇 2</u> P119



# 使用操作域

操作域,顾名思义,就是限制可操作的范围。创建操作域和灯组类似,不同的是,操作域中有一个名为Full的 默认操作域。这个默认操作域不能修改或删除,是最大权限的操作范围(即在此操作域下,所有灯具都可进行 操作)。

1. Channel 1 Thru 2 0 Please, 选中要设定的灯具Channel 1-20;

2. Store 并点击操作域库的第二个位置,命名为Dimmer;

3. Fixture 1 1 1 Thru 1 1 9 Please , 选中要设定的灯具Fixture 111-119;

4. Store 并点击操作域库第三个位置,命名为Fixture。

这时操作域库如下图所示:



倘若选定Dimmer这个操作域,操作域未包含Fixture 111,这时按下 Fixture 1 1 1 Please 不起作用。 无论在哪个操作域中,场景中的数据都会被照常输出,但是其他的操作,只对操作域内的灯具起作用。

#### 相关链接

<u>基础篇 2</u> P119



# 宏教程

本章节的主要内容:理解命令交互,学会使用变量,并能够使用宏创建弹出对话框,最后导入或导出宏。

宏,可以说是一些可执行的文本,就如在命令行执行命令一样;宏的功能是基于在命令行之上的;要使用宏, 首先需要了解命令行的语法。

首先打开命令反馈窗口:如下图所示:

命令反馈	$\bowtie$
13h39m49.296s : 执行:正常	
13h39m52.562s : 执行 : 保存 素材 1.1.6	
13h40m14.781s : 执行:灯具 1 到 15	
13h40m16.000s : 执行:正常	
13h40m18.890s : 执行:PresetType "POSITION"	
13h40m20.625s : 执行:PresetType "GOBO"	
13h40m22.296s : 执行:PresetType "COLOR"	
13h40m24.796s : 执行:保存 执行器 209	
13h40m26.078s : 实时 : Go Executor 1.4.209	
13h40m28.281s : 执行:关闭 执行器 1.4.209	
13h40m42.578s : 执行:设置	
13h41m36.671s : Processed : 设置	

在控台上大多数命令反馈的结果无非是Done, Realtime或Macro:

#### :Processed:Channel 1 At 88

Realtime: Go Executor 1.1.204

:Macro: Off Executor 1 Thru 4

这三类命令仅仅是指示处理命令的来源, Realtime意思是命令是在执行器按键(Executor Buttons)上发出的, Macro指示着命令是直接从硬件按键, Macro或Cue-Link等发出的, 其它不是以正常方式从命令行输入的, 都指示为Done。

#### 示例:

例1:点击属性类型模块"位置",切换转轮控制水平/垂直,在命令反馈窗口就会显示一行信息如:

#### :Processed:**PresetType** "Position"

例2:创建一个宏,是用来调用Position(设置转轮为调整Pan,Tilt)。

- 1. 输入 Edit Macro 1,然后 Please,打开宏编辑窗口;
- 2. 点击添加或X1,添加一空行;
- 3. 点击空行,直接从键盘输入命令: PresetType "Position",然后 Please;
- 4. 点击"X"关掉编辑窗口;
- 5. 打开宏窗口,可看到刚才创建的Macro1;
- 6. 重命名Macro 1, 按两下Assign键, 再点击Macro 1, 输入"Position", 再Please。

## TEKMAND

可以将这个Macro分配到执行器,视窗按钮,方便调用:按User1 切换到用户按键状态,然后Assign Macro 1 X1。

### 相关链接

教程 P107 命令交互 P133 变量的使用 P134 创建弹出对话框 P136 条件语句 P138 <u>宏的时间</u> P139 <u>宏的导入和导出</u> P140



# 命令交互

### 何谓命令交互

使用宏时,在命令行会有对应的反馈信息;

假设有一个Macro 5,里面包含命令"Highlight";点击宏,在命令行中反馈为:

:Processed:Macro 5

:Macro:Highlight

这个宏与Highlight按键功能却又不同,在命令行有输入命令存在时,宏就无法使用,因为宏是直接在命令行加入命令并执行的。例如:命令行中输入"Fixture"命令,然后点击应用宏,结果却是执行:Fixture Macro 5。

打开宏编辑窗口,并禁用CLI功能,然后再应用宏时,在命令行反馈为:

:Macro:Macro 5

:Macro:Highlight

禁用CLI后,无论命令行中是否有命令,都可以随时使用该宏。此时如果按<mark>Edit</mark>,然后点击Macro 5,将没有 任何效果,因为CLI禁用了,但是可以直接在命令行输入:Edit Macro 5来打开宏编辑窗口。

## 使用@操作符

假设有一个Macro 3,包含命令"Fixture 15",应用这个宏将选择灯具10。此时按Edit,再点击Macro 3,结 果是编辑Macro 3,而不是编辑Fixture 15。如果要让它变成是编辑Fixture 15的话,首先需要先禁用Macro 3 的CLI功能,然后在命令前加一个"@":

编辑宏 3 'Macro'			
文本 F			
踞	随		
	ET:	<b>时间</b> 跟随	

"@"标识也可以加到命令的尾部,这样在执行时会等待用户输入后再执行。

#### 相关链接

<u>宏教程</u> P131 @符号 P244



# 变量的使用

### 何谓变量

变量相当于是文本的容器,可以无限制使用。 变量由SetVar命令加\$符号来定义:SetVar \$变量名="变量内容" 变量定义之后,就可以在命令行中使用变量名来代替包含的内容。

### 变量的应用举例

例如:编程一首音乐的灯光,创建一系列的Cue来配合音乐的节奏,并设置不同的触发方式。这可以做一个序 列,用其命令来实现这一操作:

- ...
- Cue 5: "启动": Cmd: Go Executor 201
- Cue 6: "下一节奏": Cmd: Off Executor 202
- 等等

如果只是一个程序,可用这种简单的方法来实现。

变量可以快速实现同时触发多个程序。

- Cue 1: "定义变量: Cmd: SetVar \$mystest="Executor 201 + 204 + 205"
- ...
- Cue 5: "启动": Cmd : Go \$mytest
- Cue 6: "下一节奏": Cmd: Off \$mytest
- 等等

[Channel] > SetVar \$mytest="Executor 201 + 204 + 205"

:Processed:SetVar \$mytest="Executor 201 + 204 + 205"

[Channel] > Go \$mytest

:Processed:**Go Executor** 201 + 204 + 205

与SetVar 相似的命令还有SetUserVar 命令。SetVar 定义的变量所有用户均可使用,而SetUserVar 则适用 于当前用户;另外ListVar 和ListUserVar可用来查看对应的定义的变量。

[Channel] > ListVar

:Global: \$mytest = Executor 201 + 204 + 205

#### 相关链接

<u>宏教程</u> P131 <u>\$ 符号</u> P245 <u>SetVar 命令</u> P294 <u>SetUserVar 命令</u> P293 <u>ListVar 命令</u> P279

|教程|135

<u>ListUserVar 命令</u> P279

# 创建弹出对话框

本节内容:学会使用宏来创建弹出对话框,提示用户输入相关信息。

在宏命令中可以使用圆括号来创建弹出对话框,括号里头的文本是一些提示,最后取得的数据是用户在对话框 中输入的信息。

### 示例:

创建宏,将输入的地址配接到选择的灯具上:

SetVar \$universe=("Which Universe?")

SetVar \$address=("Which Address?")

Assign Dmx \$universe .\$address At Selection

编辑宏1'MultiPatch'	
文本	时间
SetVar \$universe=( "Which Universe?" )	跟随
SetVar \$address=( "Which Address?" )	跟随
Assign Dmx \$universe .\$address At Selection	跟随
新建	



提示:第三行中\$universe后面是一个空格,紧接着是".\$address"

运行这个宏时,首先会提示输入线路号,如下图所示:



然后提示输入具体地址,如下图所示:

	1 MultiPatch	2	3 Macro	4	5
6	7	8	9	10	
÷		Which Add	ress?		$\times$
215					

执行完后,命令反馈信息:

:Macro:SetVar \$universe="2"

:Macro:<mark>SetVar</mark> \$address="215"

:Macro:Assign Dmx2.215 At Selection

最终, 宏的结果将Dmx地址2.215配接到选择的灯具。



## 相关链接

<u>宏教程</u> P131 () 圆括号</u> P245 _____双引号 P247



# 条件语句

在某些情况下,需要判断用户输入的数据,来确实执行之后的命令,完成某种功能。目前只支持简单的条件表达式,结果为真时,执行其后的命令。

**SetVar** \$answer=("Delete all groups? yes/no")

[\$answer=="yes"] Delete Group Thru

条件表达式必需用方括号括起来,并且只能处理如下操作符:

a == b

a 等于 b

a > b

a 大于b

a < b

a 小于b

a小于等于b

a >= b

a大于等于b

注意: a和b两个参数,可以是数字,文本或字符;如,"92"大于"723",因为在文本比较中"9"大 于"7"。

相关链接

<u>宏教程</u> P131 [] <u>方括号</u> P245

# 宏的时间

在宏编辑窗口中, 文本列是命令输入区, 而时间列是时间设置区。默认情况下, 每一行宏命令都是一启动就立 即运行的, 因为时间默认为跟随, 用户可以修改等待时间, 或按播放来执行下一条宏命令。

示例:

例如:创建一个宏,冻结Channel 10为50%:

**Channel** 10 **At** 50

#### Park Channel 10

如果默认的时间是跟随,那么这个宏将无法达到要求,因为将Channel 10设置为50%是需要花点时间的,在Channel 10设置为50%之前,Channel 10已经被冻结住了。

要解决这下问题,可以将第一行宏命令设置一个等待时间,比如,50毫秒,如下图所示:

编辑宏 4 'Park 10 at 50'	Ē	$\times$
文本	时间	
Channel 10 At 50	0.05	
Park Channel 10	跟随	
新建		

创建一个复杂的宏,最明智的方法是将每一行宏命令的时间都设置位100毫秒,除非这个宏不需 要依赖前一条命令所得的结果。

#### 相关链接

<u>宏教程</u> P131

# 宏的导入和导出

## 宏的导出

如果用户要将宏保存并用于其它演出文件,可以先将宏导出,然后打开其它演出文件后,再导入即可使用。 将Macro 3导出,并生成一个"mymacro.xml"的文件,储存在控台的Macro目录下。

[Channel] > Export Macro 3 "mymacro.xml"

## 宏的导入

要导入宏 , 先将命令行的目录切换到Macro目录下:

[Channel] > CD Macro

然后用如下的命令导入宏:

Macros/Global >Import "mymacro"

名为"mymacro"的宏将被导入并添加到当前演出中最后一个宏之后,可在宏库中查看,也可用ListMacroLibrary查看已经导出的宏。

Macros/Global > ListMacroLibrary

: mymacro 1024 Bytes

: predefined 4026 Bytes

导入和导出默认是在硬盘中操作的,可以用**SelectDrive**来选择对应的磁盘;如,要导出到U盘,可以先输 入**SelectDrive**查看U盘的ID,然后再切换到U盘:**SelectDrive** [ID]。

🚰 提示: 用命令"CD / "返回到根目录,同时用户也可以将多个Macro导出到同一个xml文件中。

### 相关链接

<u>宏教程</u> P131 Import 命令 P274 Export 命令 P265 SelectDrive 命令 P291

## TEKMAND

# 灯库

灯库用于在配接 & 灯库管理中创建灯具并使用。控台自带有一个大型的灯库,用户可以自定义灯库或编辑已存在的灯库。

相关链接

教程 P107 <u>创建一个基本灯库</u> P142 <u>灯库管理</u> P516

## 创建一个基本灯库

本节主要内容:引导用户制作Clay Paky Golden Scan 4灯库。

要制作灯库前,先了解灯具的DMX通道参数说明,然后进入设置 > 演出 > 配接&灯库管理,点击"灯库管理",,然后再点击"添加",创建新的灯库:设置厂商,灯具名称等信息。

灯库管理							$\times$
灯具名称	灯具简称	厂商	「商简称	模式	模型拉伸	模型编码	已用
Golden Scan 4	GScan416	Clay Paky	Clay P	16 bit	0.00		0
新建							

设置模型拉伸为1,模型编码为空,然后点击"编辑",打开灯库编辑窗口。

检查一下灯具GoldenScans的通道排列:

CHANNEL	FUNCTION
1	IRIS
2	COLOUR CHANGE
3	CTC / PRISMI / FROST SELECTION
4	DIMMER / STOPPER / STROBE
5	PAN
6	TILT
7	GOBO CHANGE
8	GOBO ROTATION
9	GOBO FIXED CHANGE
10	RESET
11	PAN FINE (with option 16b ON)
12	TILT FINE (with option 16b ON)

点击"添加",添加第一个通道Iris,在弹出对话框中选择选择Beam > Iris > Iris, 之后编辑窗口就如下图所示:

编辑灯库						$\times$
• 1 'Golden Scan 4'						
+ 'Iris' 1	属性	断点	通道	细调	微调	默认
	IRIS	1	1	无	无	0.00
	新建					

继续重复上步操作,添加如下属性:

- Color -> Color1 -> Color1 ;
- Beam -> Prisma -> Prisma1 ;
- Dimmer -> Dimmer -> Dim ;
- Position -> Position -> Pan ;
- Position -> Position -> Tilt ;
- Gobo -> Gobo1 -> Gobo1 ;
- Gobo -> Gobo1 -> Gobo1_Pos ;
- Gobo -> Gobo2 -> Gobo2 ;
- Control -> Control -> Reset ;

最后两个功能Pan Fine和Tilt Fine不必添加(16bit通道都不必添加),只需要在表格对应的功能设置Fine通道号就行:表格中每个参数的Coarse是指通道编号,Fine是指对应参数的16bit通道编号,没有16bit,则默认为None;灯具参数添加完后,应如下图所示:

编辑灯库							$\times$	
• 1 'Golden Scan 4'		显示'Golden Scan 4'						
+ 'Iris' 1		属性	断点	通道	细调	微调		
± 1011.2		IRIS	1	1	无	无	0.0	
+ CI 2		COLOR1	1	2	无	无	0.0	
+ 'P1' 3	_	PRISMA1	1	3	无	无	0.0	
+ 'Dim'4		DIM	1	4	无	无	0.0	
		PAN	1	5	11	无	0.0 ≡	
+ 'Pan' 5		ΠLT	1	6	12	无	0.0	
+ 'Tilt' 6		GOBO1	1	7	无	无	0.0	
		GOBO1_POS	1	8	无	无	0.0	
+ 'G1'7		GOBO2	1	9	无	无	0.0	
+ 'Pos' 8		Fixture Global Re:	1	10	无	无	0.0	
		新建						
		Ш						

接下来设置每个参数初始值(Default),初始值的范围是从0%到100%,所以设置时需以百分比值来设置;可以 查看灯具的详细DMX通道说明,查看其初始值并设定:

- Iris open 50%
- Pan center 50%

• Tilt - center - 50%

设置Highlight值,Highlight值是一个个性化功能,可以使灯具直接出白光,而不影响图案等,当然也可以自 定义风格:

- Color1 open 0%
- Prisma1 open 0%
- Dim open 50%

编辑灯库							$\times$		
• 1 'Golden Scan 4'	显示'Golden Scan 4'								
+ 'Iris' 1	属性	断点	通道	细调	微调	默认	高光		
+ 'C1' 2	IRIS	1	1	无	无	50.20	50.20		
	COLOR1	1	2	无	无	0.00	无		
+ 'P1' 3	PRISMA1	1	3	无	无	0.00	无		
+ 'Dim' 4	DIM	1	4	无	无	0.00	100.00		
	PAN	1	5	11	无	0.00	无	≡	
+ 'Pan' 5	ΠLT	1	6	12	无	0.00	无		
+ 'Tilt' 6	GOBO1	1	7	无	无	0.00	无		
	GOBO1_POS	1	8	无	无	0.00	无		
+ 'G1'7	GOBO2	1	9	无	无	0.00	无		
+ 'Pos' 8	Fixture Globa	1	10	无	无	0.00	无		
L	新建								

这样灯库基本完成,关闭灯库编辑窗口,添加灯具并配接,来测试新建灯库是否能够正常使用。 如果没有实体灯具,在控制时可以通过Dmx表格窗口,查看输出的Dmx值是否正确。

#### 相关链接

<u>灯库</u> P141
效果教程

### 效果原理及其参数

效果以周期形式运行,曲线决定了效果在值域范围内如何运行,可以是Sin曲线也可以是Cos曲线。在效果编辑器可以查看值域范围值1和值2。

速率控制效果运行的速度:如果效果Speed= 60 BPM, Rate=1则说明1秒完成整个周期运行;如果效果 Speed= 30 BPM, Rate=1意思是2秒完成整个周期运行;如果效果Speed= 60 BPM, Rate=2意思是0.5秒完成整个周期运行。

想要一组灯具从不同的位置运行效果,可以使用相位选项进行设定。相位定义在0到360之间,如果把它比作一个圆的话,那相位就是圆的角度。

有一些曲线会用到宽度,升幅,降幅等参数。升幅和降幅(针对Random, PWM (Pulse Width Modulator)和 Chase这三种曲线)用来使值渐变。宽度控制曲线占据运行周期的百分比。100%表示占据整个周期,50%表示占据前半周期。

#### 相关链接

教程 P107 <u>设置演出文件</u> P146 使用编程器创建效果 P147 创建效果模板 P149 使用素材创建效果 P152 使用命令行编辑效果 P153 使用宏更改效果 P154 效果的应用方法 P155



# 设置演出文件

## 准备工作

参照基础教程,建立一个新的名为Effect_Test的演出。添加10个Mac 700 Profile Extended电脑灯,并在舞台窗口中排成一直线,从右到左顺序依次为灯具1,灯具2......灯具 10,悬挂于离地面7米的上空,存为视窗。另外,打开电脑灯表格,颜色素材,效果库,并存为视窗,方便后续的操作。

### 相关链接

<u>效果教程</u> P145

# 使用编程器创建效果

## 编辑器简介

在电脑灯表格中打开"层控制条",选中效果层,会出现下图所示界面:

数值	效果 📕	输出值	dth frit	े संह प्रदेश	115	-	相応	30:10	ះ សេ សេ តោ	αs λ e+rai	TINE	Rtag	τD	<b>6</b> 3
层	层	层	mise.	,œ≄≏	165		1011	96.68	NEXTRIPI	뜨거대가	2194	habited	10	

#### 在屏幕2的底部出现效果转轮工具条:

亮度	位三 -	图案	颜色	光束	调焦	控制		图形
位置	* *	属性	が	*	对齐 〇	*	排列	高级调节框
水平 3 'Sin'		垂直		PAN ROTATI	ON	TILI	ROTATIO	

右侧的"显示高级调节框",点击打开,如下图所示:



## 创建效果

1.选择需要的灯,注意选择的顺序, Fixture Thru Please;

2.点击效果层,在效果转轮工具条中选择位置,并打开显示高级调节框,右侧边有分水平和垂直选项,黄色为 当前选中项;

TEKMAND

3.同时选中水平和垂直,点击速率,在弹出窗口选择15 BPM,则4秒运行完一个周期;

注意:相对(Relative)和绝对(Absolute)的区别:例:Dim low为10%, High为50%,选择模式为Absolute,不管当前Dim值为多少,效果运行Dim的范围仍为10%-50%;倘若模式换成Relative,Dim=25%,效果运行范围变为35%-75%。

4.下面需要单独设定水平位置的属性,再按一下垂直,取消其选择状态。单独设定一条曲线;

5.单独选中垂直,选择另一条曲线;

6. At At 点亮灯,可以在舞台窗口看到效果;

7.储存效果(上一步的的亮度值不能被存储到效果中);

[Channel]>Store Effect 1 "Move Effect"

8. Clear Clear Clear , 清除编程器的所有内容, 双击效果库第一个位置, 并点亮灯具, 查看效果。

#### 相关链接

<u>效果教程</u> P145



# 创建效果模板

## 具体步骤:

1. Clear Clear Clear , 确保编程器为空;

2.按下Edit ,并按下效果库第二个位置,效果编辑器如下图所示:

效果编辑器	- 13 'Pan Sin					×	
			新建				图#X與式
							命名
						ſ	
						U	
添加	删除						
取得选择 的灯具	显示包含 的灯具			移除 个别配置			数据模式 居中+大小

3.按下"添加" , 在弹出的选择效果属性窗口中选择Dimmer(+为合起选项 , -为收起选项 ) , 可以在下图所示 窗口设定各选项的值 ;

效果编辑器 - 13 'Pan Sin'													8	3	793774#-++
属性	曲线	速率	镜像	灯组	分区	中间值	大小	相位	宽度	升幅	降幅	相对	方向	数	图形列具式
DIM	Sin	1.00	无	无	无	50.00	100.00	0.00 360.00	100.00				>	0	
新建															
															命名
					_										
★ <u>Effe</u> d	<u>:tline</u> ->	Attrib										_			$\sim$
														U	
添加		删除													
取得进的灯	择员	記示包含 的灯具						利	^{多除} 加密室						数据模式 居中+大小

4.按下右侧的"图形模式",可以更加直观的设置各个参数值,如下图所示:



5.接着选择效果曲线,PWM曲线,设置Rate=1,值1=0,值2=100,相位起点为0,终点为360(为了使每个 灯处于不同的状态);

默认宽度为100%,将宽度设为15%即可看到灯光熄灭时间大于开灯时间的效果。

默认降幅为0,设置为100%,可以看到灯光渐变的效果。

6. Assign Assign 再按效果库第二个位置,改名为Dim Effect。

7.选择所有灯具,并按下Dim Effect,验证效果,灯光按顺序渐变打开熄灭。

#### 相关链接

<u>效果教程</u> P145

## TEKMAND

# 使用素材创建效果

## 准备工作

创建两个颜色素材,只存有CMY属性,分别命名为Yellow,Blue。

### 创建效果

上两个效果教程应用的是值1和值2的具体数值,这里使用的是素材。

- 1. 选择需要的灯,注意选择的顺序, Fixture Thru Please;
- 2. 在值1处选择素材类别,按下Yellow素材;
- 3. 值2处类似操作,按下Blue素材;
- 4. 设置相位起点为0,终点为360(为了使每个灯处于不同的状态),CM2,CM3也做类似操作;
- 5. 按下Store , 再按下效果库位置3 , 命名为Color Effect ;

点亮灯,双击Color Effect,观察效果:在黄色和蓝色的过渡间出现了绿色,这是两种颜色间渐变形成的结果。

#### 相关链接

<u>效果教程</u> P145

# 使用命令行编辑效果

## 准备工作

打开命令反馈窗口,了解List和CD命令的含义:List显示当前目录的数据;CD,即ChangeDest,用来指示控 台处于哪个层。更详细的的命令解释可以参考本节最后的链接。

### 编辑效果

1.进入效果目录

[Channel]>CD Effect

2.显示当前目录的数据

Effects/1 'Global' >list

可以看到命令行窗口的显示:

Effect 1 : 1 Move Effect (2)

Effect 2 : 2 Dim Effect (1)

Effect 3 : 3 Color Effect (3)

3.进入第3个效果

Effects/'Global' 1>cd 3

显示当前目录的数据:

Effects/'Global' 1/'Color Effect' 3>list

4.命令行编辑效果:1)绿色列选项的修改方法:Assign 1 /Dir=<; 2)红色列选项的修改方法:Assign Form "Cos" At

5.修改Rate

Effects/'Global' 1/'Color Effect' 3>assign 1 /rate=1.5

6.再用List命令可查看修改后的结果

Effects/'Global' 1/'Color Effect' 3>assign 2+3 /rate=1.5

7.输入cd /返回到根目录

#### 相关链接

<u>效果教程</u> P145 <u>ChangeDest(CD) 命令</u> P255 <u>List 命令</u> P277 / <u>斜杠</u> P247

# 使用宏更改效果

本节的主要内容:创建宏,弹出输入速率的窗口,然后应用到颜色效果中。

## 更改效果

具体步骤如下:

1.打开宏库,按下Edit,再按下宏库位置2;

2.按下"添加"或者(X1),设置newRate变量,输入SetVar \$newRate = ("What rate do you want?") 3.设定路径, cd Effect 3;

4.增加修改速率的语句:Assign 1 t 3 /Rate=\$newRate;

5.cd / 返回到根目录;

6.关闭编辑器,更改宏名为New Rate。

编辑宏 2 'Macro'		
文本	时间	
SetVar \$newRate=( "what rate do you want?" )	跟随	
ChangeDest Effect 3	跟随	
Assign 1 Thru 3 /rate=\$newRate	跟随	
ChangeDest /	跟随	
新建		
		预定义
添加 删除 CI	I I I I I I I I I I I I I I I I I I I	

### 相关链接

<u>效果教程</u> P145

# 效果的应用方法

效果的应用方法如下:

- 1. 在编程器中运行:可以直接在编程器中双击,应用效果库中的效果。
- 2. 在场景中运行:在编程器中创建后,直接储存在场景中。
- 3. 以素材的形式在场景中运行:效果存储在效果库中,可看成是效果素材,则调用效果,然后存储在场景中,这样当效果有变更时,场景中会有相应的变更。
- 4. 在执行器上运行:将效果设定到执行器上,Assign Effect 1,然后再选择一个执行器按钮即可。

注意:在执行器上运行的效果比序列中效果的优先级别高。

#### 相关链接

效果教程 P145



# Dmx输入

本节内容:讲解如何将输入的Dmx值合并到演出文件中。

## 准备工作

1.首先,新建一个新的演出文件,在命令行中输入命令,此命令是载入一个空的演出;

[Channel]>Loadshow Dmx_test /full

2.进入Setup > 演出 > 配接 & 灯库管理 , 添加512个常规灯,并配接到第一个Dmx口;

3.打开常规灯表格或命令反馈窗口,创建常用的视窗;

4.保存演出文件。

### 相关链接

<u>教程</u> P107 DMX记录 P157 DMX合并 P158



# DMX记录

这是特别有用的一项功能,可以传输不同控台的演出文件到Tekmand控台。

## 设置远程DMX输入

首先要设置远程DMX,这可以让输入的Dmx直接应用到编程中,可随意保存。

具体设置步骤:

1.在命令行输入命令,进入DMX控制目录;

[Channel] > cd 30.3

2.创建512个远程输入"容器";

RemoteTypes/DMXRemotes 3>Store 1 t 512

3.设置输入的类型为"Programmer",直接将输入的数据指向编程;

RemoteTypes/DMXRemotes 3>Assign 1 Thru 512 /type=Programmer

4.返回根目录;

RemoteTypes/DMXRemotes 3>cd/

5.进入 设置 > 演出 > 远程输入设置 > DMX控制 ,在表格中 ,选择整列DMX ,按 Edit + 点击表格内的 Dmx单元格(或直接右键编辑) ;

6.在弹出的对话框中,输入1.1,然后Please,设置Dmx值从1.1依次到1.512;

7.确认已启用DMX控制("启用"按钮背景为黄色);

## 设置控台的DMX输入口

具体设置步骤:

1.进入设置 > 网络 > Tekmand输出配置 > 控台 ;

2.在控台上共有7个Dmx接口,均可设为输入;这里只设置DMX In这个接口,按Edit键编辑"XLR In"这列的单 元格,会弹出一个Dmx端口配置对话框;

3.在对话框中,设置端口模式为输入;

4.设置线路号为1,然后按下"确定",即完成配置。

## 总结

当有DMX值发送到控台时,就可以在编程器(Dmx表格)中看到发送的数值,这时就可以将它保存起来。

注意:当输入的Dmx值改变了某个参数值,若没有Dmx值输入,则此参数的值会回到初始值。

相关链接

<u>Dmx输入</u> P156

# DMX合并

当外部有Dmx值发送到控台时,它会与控台本身产生的Dmx值进行合并,合并规则遵从HTP协议(目前只支持 这种协议的合并)。

在Dmx表格窗口中仅可以看到从外部输入的Dmx值。

### 相关链接

<u>Dmx输入</u> P156

控台3D

Tekmand控台如何连接Tekmand 3D。

## 相关链接

教程 P107 Tekmand控台与Tekmand 3D连接步骤 P160 Tekmand控台配置 P161

# Tekmand控台与Tekmand 3D连接步骤

1、在电脑上安装 Tekmand OnPC 3.6.3.3 以上版本(可在 www.tekmand.com 下载), 然后打开Tekmand 3D, 检查主窗口左上角 Tekmand 3D 的 IP, 确保 IP 地址是正确的与控台在同一网段, 如 192.168.4.xxx (IP 地址是电脑的 IP, 如有修改需重启 Tekmand 3D)。

2、重启Tekmand 3D,检查IP是否正确,如无修改IP跳过此步骤,如图:



相关链接

<u> 控台3D</u> P159

# Tekmand控台配置

1、点击Setup -> Tekmand网络控制 -> 建立工作组,如图:

Tekmand	网络控制						主控				
		I	作组				工作站				
			名称	IP	状	ঠ <b>শ্রা</b> য়	版本	<u> </u>	速度		
			Unconnected	192.168.4.28	Ŧ	면 DESKTOP-143P	Q2( 3.6.3.2	OnPC(Windows 8)	1000		
			newshow 10								
26											
				-							
				*							
ID :								921684.28 012			
85457.1					893						
2005 :					优先的	k :					
设置印地址					<b>送</b> 時:			● 窟用 0 葉止			
									No. of Concession, name		
1IXII	feiß	退出工作		54	微工作组	邀请工作站	新开工作站				

2、点击Setup -> Tekmand输出配置 -> 3D , 点击添加 -> 选择3D服务器 , 在工作组成员栏点击"是" , IP栏呈 现绿色 , 表示控台与Tekmand 3D已连接 , 如图 :

设置/网络/Tekman	d输出配置		_	_		保存默认起置	新入默认 <b>正</b> 1	× ×	
	控台			DPU	 3D		OnP	c	
1P	工作組	甩户	版本						
192.168.4.28	료		3.6.3.2						
新建			_						
		_							
<u>3500</u>	删除	•			2510285	移動資格	移散独立		

3、打开"模拟舞台"窗口,打开"选项"窗口,在"显示"窗口的"舞台模式"切换IP,如图:



4、3D舞台窗口切换成真实舞台,3D正常连接如图:



## 相关链接

<u> 控台3D</u> P159



安装维护

本章主要描述控台软硬件连接的各种范例。

## 相关链接

<u>硬件</u> P165 <u>软件</u> P185



# 硬件

本章节讲述相关硬件的连接。

## 相关链接

<u>安装维护</u> P164 <u>连接相关硬件</u> P166 <u>控台硬件操作</u> P176 <u>DPU-Dmx扩展器</u> P181

# 连接相关硬件

本节描述与控台相关的硬件连接。

### 相关链接

硬件 P165
连接电源 P167
连接外置屏幕 P168
连接工作灯 P169
连接USB鼠标键盘 P170
连接Tekmand网络 P171
连接Artnet P172
连接Dmx输入/输出 P173
连接MIDI P174
连接SMPTE(LTC) P175



## 连接电源

要使用控台前,首先需连接电源。

步骤:

- 1. 拿出电源线,用蓝色那头插到控台的电源接口,并顺时针旋转90度,锁住接头;
- 2. 电源线的另一头,接上电源,通电;
- 3. 在控台后面板有一个电源开关,打开后,控台真正通电。

### 相关链接

<u>连接相关硬件</u> P166 控台后部面板

## 连接外置屏幕

在控台的后部面板有两个DVI-I的显示接口,可连接两个显示器。

#### 步骤:

- 1. 首先确认一下控台是否完全关闭;
- 2. 连接显示器到标有"右边"的DVI-I接口,这个显示屏在控台中编号为"5";
- 3. 连接另一个显示器到标有"左边"的DVI-I接口,这个显示屏在控台中编号为"6";
- 4. 连接两个显示器的电源;
- 5. 打开显示器;
- 6. 打开控台,此时外接的两个显示屏,也可像内置的显示屏一样的使用。

#### 相关链接

<u>连接相关硬件</u> P166 控台后部面板



# 连接工作灯

控台配置的两个LED工作灯可用作照明使用,营造更好的工作环境。

### 步骤:

- 1. 将工作灯插到控台后面的3针XLR接口;
- 2. 扭动工作灯到合适的位置以照亮对应区域, 鹅颈灯的亮度可通过控台调节。

### 相关链接

<u>连接相关硬件</u> P166 <u>调整控台灯光亮度</u> P180 <u>控台灯光</u> P544 控台后部面板



# 连接USB鼠标键盘

建议使用内置的键盘和鼠标,但在某种情况下也许需要外接键盘和鼠标,控台支持US布局的键盘;

步骤:

控台5个USB接口,将鼠标键盘接到任意一个USB口。 等待数秒后新接入的键盘即可使用。

### 相关链接

<u>连接相关硬件</u> P166 控台后部面板



# 连接Tekmand网络

控台有两个网络接口;一个是用于Tekmand-Net自身网络,此接口可用于增加控台,DPU等。

步骤:

1. 用网线的一头连接到标有"网络1(Ethernet 1)"的网络接口;

2. 网线的另一头连接到交换机;

3. 将其它设备也一同连接到交换机上,这样就组成了一个网络;

注意,需要设置各设备的IP地址为同一网段,这样在网络上才可正常通讯。

### 相关链接

<u>连接相关硬件</u> P166 控台后部面板 <u>设置IP地址</u> P205



## 连接Artnet

控台的另一个网络口就是用于ArtNet协议通讯,这个接口默认的IP地址被设为2.x.x.x;用户可使用SetIP命令 对第二个网卡设备重新设置IP。



🝌 限制:对于ArtNet协议,控台只查找2.x.x.x范围内的IP地址;换句话说,若修改的IP地址不是 2.x.x.x的,那么将不能接收和发送Artnet信息。

步骤:

- 1. 用网线的一头连接到标有"网络2(Ethernet 2)"的网络接口;
- 2. 网线的另一头连接到交换机;
- 3. 将其它Artnet设备也一同连接到交换机上,这样就可与控台进行通讯。

#### 相关链接

连接相关硬件 P166 <u>网络</u> P74 <u>Artnet配置</u> P575 控台后部面板 <u>设置IP地址</u> P205 <u>SetIP 命令</u> P293

## 连接Dmx输入/输出

输入Dmx到控台,或从控台输出Dmx。

控台上有七个Dmx输出口,和一个Dmx输入口。控台就是通过这些接口输入和输出Dmx的,这些接口均可配置输入或输出。

步骤:

- 1. 将5针(或3针)的XLR DMX线的一头接到控台的任意一个 XLR接口;
- 2. DMX线的另一头接到对应的Dmx设备。

### 相关链接

<u>连接相关硬件</u> P166 控台后部面板 控台输入/输出配置 P572



## 连接MIDI

接入MIDI信号到控台。

控台上有两个MIDI接口,一个输入,一个输出,它们分别是用来接收和发送MIDI信号。

步骤:

- 1. 将MIDI线的一头接到Midi In或Out,这取决于是要发送或接收;
- 2. MIDI线的另一头接到合适的MIDI设备。

#### 相关链接

<u>连接相关硬件</u> P166 控台后部面板



# 连接SMPTE(LTC)

接入SMPTE信号到控台。

控台上有一个LTC In接口,这个接口可以使控台与SMPTE时间码同步。

### 步骤:

用3针的XLR音频线连接SMPTE设备到控台的LTC IN接口;信号强度最小不少于200毫伏;音频线第 一针:接地,第二针:-(负极),第三针:+(正极)。

### 相关链接

<u>连接相关硬件</u> P166 控台后部面板



|安装维护|176

# 控台硬件操作

本节描述与控台相关的硬件操作部分。

## 相关链接

硬件 P165
<u>打开 & 关闭控台</u> P177
复位 P178
调整屏幕面板角度 P179
调整控台灯光亮度 P180



# 打开 & 关闭控台

打开 & 关闭控台

### 步骤:

- 1. 确认控台已连接电源,并控台后部的电源开关已打开;
- 2. 按下控台前面板的电源按钮,启动控台:



- 3. 控台操作完成后,按下控台前面板的电源按钮;
- 4. 在弹出的提示窗口中,选择保存,然后控台会自动保存后再关机。

### 相关链接

控台硬件操作 P176 连接电源 P167 控台平面布局图 控台后部面板 关机 P506



# 复位

控台后部有一个复位按钮,在没有其它选择的情况下可用;如:在某种情况下,如果控台完全没有响应,这时可以通过复位按钮来重启控台。



相关链接

<u>控台硬件操作</u> P176 控台后部面板

## 调整屏幕面板角度

显示屏面板的位置角度是可以调节的,调整面板到一个合适的角度,更有利于阅读和使用。

步骤:

- 1. 按住 Fn
- 2. 选择面板是要升高还是降低:
  - 升高:按住Up;
  - 降低:按住 Down 。

面板就会自动升降;

3. 调整好角度后,放开按键。

捷径:另一种调整显示面板角度的方法:同时按住 Fn Set ,然后用手掰动面板,调整角度。

相关链接

<u> 控台硬件操作</u> P176



## 调整控台灯光亮度

LCD屏,执行器下LED灯,按键的背光以及工作灯的亮度都可以调节,以适应各种环境的照明。

通常这些亮度可以在<mark>设置 > 控台 > 控台灯光</mark>调整,但也可,通过快捷键调整,这种方式在控台启动过程中就 生效:

以下是各元素对应的数字键:

- 1. 工作灯;
- 2. 显示屏(屏幕25);
- 3. 命令屏(屏幕1);
- 4. 按键背光;

#### 步骤:

- 1. 按住 Fn 以及对应元素的数字键:如:按住 Fn & 4 调整按键背光;
- 2. 选择调亮或调暗:
  - 调亮:按住+;
  - 调暗:按住<mark>-</mark>;
- 3. 放开所有按键;此时新调整的亮度同时保存到用户配置文件中。

### 相关链接

<u> 控台硬件操作</u> P176 <u> 控台灯光</u> P544


# DPU-Dmx扩展器

本章节主要讲述DPU相关的硬件操作。

# 相关链接

硬件 P165 <u>连接DPU网络</u> P182 <u>连接DPU电源</u> P183 <u>打开DPU</u> P184



# 连接DPU网络

本章节描述如何将DPU连接到Tekmand系统。

建议最好使用1Gbit的网络交换机,并使用超5类双绞线连接。

## 步骤:

- 1. 将网线的一端接到DPU后部面板的网络接口;
- 2. 网线的另一端接到同时连着控台的交换机上,这样DPU就在网络中,并可被使用。

#### 相关链接

<u>DPU-Dmx扩展器</u> P181



# 连接DPU电源

DPU不带有UPS电源,所以最好把DPU连接到UPS电源。

# 步骤:

- 1. DPU后部有个电源接口,将电源线的一端接到这个口上;
- 2. 电源线的另一端连接电源。

## 相关链接

<u>DPU-Dmx扩展器</u> P181

# 打开DPU

接通DPU电源后,就可打开DPU,投入使用;

#### 步骤:

- DPU后部有个红色的电源开关,将其打开;
   电源打开后,红色的电源开关按钮就会亮起来,如果没亮,表示电源没有接通;
   DPU关系的合体,也的中源开关,按钮式合为PUL
- 2. DPU前面的个小小的电源开关,按下启动DPU。

#### 相关链接

<u>DPU-Dmx扩展器</u> P181

# 软件

本章节讲述软件的相关使用说明。

# 相关链接

安装维护 P164 设置 P186 编程 P206 <u>DPU-Dmx扩展器</u> P218 <u>Telnet连接</u> P224



# 设置

本章节讲述软件设置的相关内容。

## 相关链接

<u>软件</u> P185 <u>新建演出</u> P187 <u>保存演出</u> P190 <u>另存演出</u> P191 <u>自动保存演出</u> P192 <u>载入演出</u> P193 <u>删除演出</u> P194 <u>实时备份</u> P195 <u>配接常规灯</u> P196 配置电脑灯 P199 <u>打开窗口</u> P200 保存视窗到视窗按钮 P201 保存视窗到用户按钮 P202 <u>删除视窗</u> P203 <u>调用视窗</u> P204 <u>设置IP地址</u> P205

# 新建演出

本节讲述在控台内部硬盘中创建一个新演出(Show)。

## 步骤:

- 按下 Backup . 弹出备份菜单,如图所示:

备份 - 当前演出:"20160826bsz" 软件版本:3.3.0.7		
的星观盘		共利
新建演出 弹出新建演出对话程	载入演出 弹出载入演出对话框 	合并演出 弹出台并演出对远框
保存演出 库存当前演出	另存演出 弹出输人框:简确入新名称 	保存編号演出 年 <del>存編</del> 号演出
副除演出 外出版除承出外选格 …	实时备份 弹出实时备份对话框 	

- 2. 选择"内部硬盘"标签;
- 3. 点击"新建演出";

新建演出	$\bowtie$
演出名称 Test show	+
清除 演出数据	
清除 时间配置	
清除 控台设置	
清除 网络协议配置	
清除 输出配置	
清除 用户配置	
全选 碑	锭

- 4. 在演出名称位置输入新的名称;
- 5. 选择要清除的选项:
  - 清除演出数据:清除所有配接,程序,素材,组,宏等;
  - 清除时间配置:设置所有淡入,淡出,延时等时间回到默认值;
  - 清除控台设置:设置所有控制选项回到默认值;
  - 清除网络协议配置:清除所有通过网络协议的DMX输出设置;
  - 清除网络配置:清除本身控台中所有DPU, 3D以及其它控台等等的信息;
  - 清除用户配置:清除所有用户配置;
- 6. 按下"确定",演出创建完成。

当然也可以用命令行的方法来创建演出:

[Channel]>Newshow "goodshow" /full

这条命令创建了一个名为"goodshow"的新演出,而且是全空的演出。

#### 相关链接

<u>设置</u> P186 <u>备份菜单</u> P588 新建演出 P455

|安装维护|189

<u>NewShow 命令</u> P282

# 保存演出

保存演出(Show)有三种方法;第一种比较快捷;第二种比较慢,操作比较多;第三种就是使用命令行;用户在 使用过程中,记得随时保存,以防万一。

#### 步骤:

快速按两下<mark>Backup</mark>; 调用内置的宏来保存当前的演出。

#### 步骤:

- 1. 按 Backup ; 打开备份菜单。
- 选择对应页面,指定演出要保存的位置;
   这里也可以选择U盘,直接将演出保存到U盘;
- 点击"保存演出";
   此时当前演出就保存到所选择的磁盘。

#### 步骤:

[Channel]>Saveshow 保存当前演出到当前选择的磁盘。

## 相关链接

设置 P186 Backup键 P308 备份菜单 P588 SaveShow 命令 P290 SelectDrive 命令 P291

# 另存演出

将当前的演出另存为一个新的名称;有两种方法可以另存演出;第一种是使用GUI,第二种是使用命令行。

步骤:

- 1. 按下 Backup ; 打开备份菜单。
- 2. 选择对应页面,指定演出要保存的位置; 这里也可以选择U盘,直接将演出保存到U盘。
- 3. 点击"另存演出"; 在弹出的对话框中输入新的名称。
- 4. 输入新的名称后,按"确定"。

步骤:

[Channel]>Saveshow "goodshow"

当前演出就另存为"goodshow",并存在当前选择的磁盘中。

## 相关链接

设置 P186 Backup键 P308 备份菜单 P588 SaveShow 命令 P290 SelectDrive 命令 P291



# 自动保存演出

设置每间隔一段时间就自动保存。

控台有自动保存的功能;当每隔一段指定的时间后,就会自动保存当前的演出。

## 步骤:

- 1. 按下<mark>Backup</mark>; 打开备份菜单。
- 2. 在窗口底部有个"自动保存"选项,可设置间隔时间;

设置间隔时间后,就会显示倒计时,倒计时完毕会就自动保存当前的演出,然后时间又开始重新倒计。

#### 相关链接

<u>设置</u> P186 <u>Backup键</u> P308 <u>备份菜单</u> P588



# 载入演出

载入演出(Show)有两种方式,一种是用GUI,一种是用命令行。

#### 步骤:

### 1. 按下 Backup ;

打开备份菜单。

- 2. 选择对应页面,指定要从哪载入演出; 在这里也可以选择导入U盘的演出。
- 点击"导入演出";
   弹出载入演出对话框。
- 4. 选择要载入的演出,右边的选择框可以指定要载入的数据部分;
- 5. 点击"确定",确定导入新的演出。

#### 步骤:

[Channel]>Loadshow "goodshow"

载入名为"goodshow"的演出;如果不知道演出名称的话,可以用Listshow命令查看。

## 相关链接

设置 P186
Backup键 P308
备份菜单 P588
载入演出 P453
ListShows 命令 P278
LoadShow 命令 P280
SelectDrive 命令 P291

# 删除演出

删除演出(Show)有两种方式,一种是用GUI,一种是用命令行。

### 步骤:

- 1. 按下 Backup ;
- 打开备份菜单。 2.选择对应页面,指定要从哪删除演出;
  - 在这里也可以选择删除U盘的演出。
- 点击"删除演出";
   弹出删除演出对话框。
- 4. 选择要删除的演出;
- 5. 点击"确定"则删除演出,"取消"则取消删除并关闭对话框。

#### 步骤:

[Channel]>Deleteshow "goodshow"

删除名为"goodshow"的演出;如果不知道演出名称的话,可以用Listshow命令查看。

## 相关链接

设置 P186
Backup键 P308
备份菜单 P588
删除演出 P426
ListShows 命令 P278
DeleteShow 命令 P262
SelectDrive 命令 P291

# 实时备份

实时记录用户的所有操作步骤,可回滚至任意还原点

### 步骤:

#### 1. 按下<mark>Backup</mark>; 打开备份菜单。

2. 点击"读取备份数据";

3. 选择想要回退的还原点;

点击"回退",即可恢复到该还原点。

# 相关链接

设置 P186 Backup键 P308 备份菜单 P588 实时备份 P427



# 配接常规灯

本节示范如何配接常规灯具。

首先创建一个新演出,然后进入以下步骤:

## 步骤:

1. 进入设置 > 演出 > 配接 & 灯具管理 ; 在没有添加任何灯具之前,进入这个窗口就会自动弹出添加灯具的向导:

配接&灯具管理		dere en betrem
显示'层'	[请选择目录]	刀库官理
新建	当前没有选择目录。 要创建目录,点击左列表下的新建。	灯具定位 DMX 曲线配置
添加 删除 剪切 复	制 米5%5	RDM管理
导出		

2. 输入"Dimmer", 然后按下"确定"; 弹出灯具添加向导窗口,如:



	灯具添加向导	<u>}</u>	×
灯具类型	请选择灯具类型	选择灯具类型	
名称		・ 从灯库选择	
数量	1	<ul> <li>1 'Fine 1500 Performance'</li> <li>2 'LED - RGB'</li> </ul>	
灯具编号	0		
通道编号	0		
配接地址	-		
应用	取消		

- 窗口右侧是已使用的灯库列表,也可点击"从灯库选择"重新查找新的灯库; 弹出灯库目录窗口;
- 4. 在厂商过滤中输入"generic";
- 5. 选择"generic@dimmer@oo.xmlp", 然后点击"确定";
- 输入"名称"为"Dim 1";
   如果输入字符,空格加数字的组合形式,则会枚举排列。
- 7. 设置"数量"为40(添加的灯具数量);
- 8. 设置"灯具编号"为0,"通道编号"为1(这个编号会自动递增);
- 9. 设置"配接地址"为1.1,也就是配接这40个常规灯的Dmx地址从1.1开始;
- 10. 点击"应用",灯具添加完成; 完成图如下:

配接&灯具管理								×	det en letter m
	显示'层'					り片官理			
名称	灯具	通道	灯具網	通道維	名称	灯具类型	配接地址	主控	
Layer		[140]	-	1	Dim 1	亮度	1.001	打开	灯具定位
新建			-	2	Dim 2	亮度	1.002	打开 ₌	<u> </u>
			-	3	Dim 3	亮度	1.003	打开	DMX
			-	4	Dim 4	亮度	1.004	打开	曲线配置
			-	5	Dim 5	亮度	1.005	打开	
			-	6	Dim 6	亮度	1.006	打开	
			-	7	Dim 7	亮度	1.007	打开	
			-	8	Dim 8	亮度	1.008	打开	
			-	9	Dim 9	亮度	1.009	打开	
			-	10	Dim 10	亮度	1.010	打开	
			-	11	Dim 11	亮度	1.011	打开	
			-	12	Dim 12	亮度	1.012	打开	
			-	13	Dim 13	亮度	1.013	打开	
			-	14	Dim 14	亮度	1.014	打开	
			-	15	Dim 15	亮度	1.015	打开	
			K						
添加 灯具	删除 [ ] 灯具 灯	3切 复制 J具 灯具		粘贴 灯具					RDM管理
		244 7具							

11. 点击X关闭窗口; 弹出提示对话框:是否保存所做的修改; 12.选择"是",保存;常规灯配接成功。

# 相关链接

# 配置电脑灯

本节示范配接15台Martin的mac2000 profile摇头灯。

#### 步骤:

#### 1. 进入设置 > 演出 > 配接 & 灯具管理 ;

- 新建层,分开管理灯具,右击左侧列表下的"新建"; 弹出输入层名称的对话框。
- 3. 输入"mac2000", 然后按下"确定";
- 4. 右击右侧列表中的新建,进入灯具添加向导;
- 5. 在灯具向导的右列表中,点击"从灯库选择"; 弹出灯库列表窗口。
- 6. 在"灯具过滤"框中输入"mac";
- 7. 选择"martin@mac_2000_profile@16-bit.xmlp", 然后点击"确定";
- 8. 输入"名称"为mac2000pr1;
- 9. "数量"为15;
- 10. "灯具编号"为101;
- 11. "通道编号"也为101;
- 12. 过后再手动配接Dmx地址,所以这里先置"配接地址"为0;
- 13. 点击"应用"按钮;
- 14. 现在来配接这些mac2000灯具的Dmx地址,在所有mac2000的"配接地址"单元格中,按住鼠标拖动选择所有单元格,然后右击,弹出Dmx配接对话框;
- 15. 直接在"DMX地址"单元格中右击, 弹出地址输入窗口;
- 16. 输入1.51, 然后按"确定";
- 17. Dmx地址配接完成,关闭窗口,选择"是",保存,即配接成功。

#### 相关链接

<u>设置</u> P186 <u>配接 & 灯具管理</u> P512 <u>DMX 配接</u> P429

# 打开窗口

在新建演出后,一般情况下屏幕都是空的,此时可打开一些窗口查看相应数据;可将这些窗口保存成视窗,以 方便调用。

## 步骤:

- 1. 点击屏幕上的一个空位置,弹出打开窗口对话框;
- 2. 选择"表格"页面;这个页面下显示的是一些表格窗口;
- 选择"通道",打开通道窗口;
   某些窗口对空间有最低要求,比如通道窗口最少需要3 x 2个方格来显示。

#### 相关链接

<u>设置</u> P186 <u>窗口</u> P56 <u>打开窗口</u> P422 <u>空间不足</u> P507 <u>常规灯表格</u> P324



# 保存视窗到视窗按钮

保存视窗有许多方法,本节介绍将视窗保存到视窗按钮上。

#### 步骤:

- 1. 首先在屏幕中打开需要的窗口;
- 2. 按 Store , 然后再点击屏幕右侧的视窗按钮 , 弹出选择要保存的屏幕窗口 ;
- 3. 输入视窗名称Fixture(假设在屏幕中打开了灯具窗口);
- 选择要保存在视窗中的屏幕编号,这里只选择屏幕2;
   如果只储存一个屏幕,则存储的视窗不固定在某个屏幕显示,当视窗在某个屏幕被调用时,就显示在该屏幕;
- 5. 按"确定"完成保存。

保存后对应屏幕上的视窗按钮如下图所示:



## 相关链接

# 保存视窗到用户按钮

保存视窗有许多方法,本节介绍将视窗保存到用户按钮上。

## 步骤:

- 1. 首先在屏幕中打开需要的窗口;
- 2. 按 User 1, 在屏幕1底部的20个按钮就变为用户按钮;
- 3. 按 Store , 然后再按 X1 , 弹出选择要保存的屏幕窗口;
- 4. 输入视窗名称Stage Test(假设在屏幕中打开了模拟舞台窗口);
- 选择要保存在视窗中的屏幕编号,这里只选择屏幕2;
   如果只选择一个屏幕,所存储的视图没有固定在那个屏幕上显示,而是当视图在哪个屏幕上调用,就显示 在哪个屏幕上;
- 6. 按"确定"完成保存。 保存后对应屏幕上的用户按钮如下图所示:



## 相关链接



# 删除视窗

## 步骤:

- 1. 打开"视窗窗口",可以查看所有保存的视窗。
- 2. 按 Del ,然后再点击视窗按钮或用户按钮; 这样并没有删除视窗,而只是将对应的按钮清空而已,真正删除一个视窗,需从视窗窗口删除或直接用命 令: Del View 1 Please。

删除视窗后,同时也删除了它在视窗按钮和用户按钮上的链接。

## 相关链接

# 调用视窗

调用视窗有两种方式.

## 步骤:

- 1. 直接点击存有视窗的视窗按钮或用户按钮;
- 2. 使用命令行直接调用视窗: View 1 Please 。

## 相关链接

# 设置IP地址

当要连接其它控台或设备时,就需要设置一个有效的IP地址。

本节示范如何在设置菜单中设置IP地址。

## 步骤:

- 1. 按下<mark>Setup</mark>;
- 2. 进入网络 > Tekmand网络控制;
- 3. 如果当前在工作组中,则需要先退出来;
- 4. 点击"工作站IP"地址值,弹出IP地址输入对话框;
- 5. 输入IP地址,回车确定;
- 6. 重启控台后新的IP地址才生效。

## 相关链接



|安装维护|206

# 编程

本章节讲述编程部分的相关内容。

# 相关链接

<u>软件</u> P185 <u>控制常规灯</u> P207 <u>控制电脑灯</u> P209 <u>宏</u> P210 <u>效果 P212</u> <u>用日程创建定时任务</u> P217



# 控制常规灯

控制"dimmer"常规灯的所有操作。

假设有配接Dimmer灯具,打开通道窗口可直观地查看相关信息。

接下去说明几种控制"Dim"参数的方法:几乎每种灯具都有"Dim"参数,这个参数是用来控制灯具的亮度。 在输入时,如果输入错误字符,可用Oops做退格键使用,如果是整个关键字,可用Esc回退。

## 步骤:

- 1. 输入灯具编号,然后Please,选择对应灯具; 如:选择1号常规灯, Channel 1 Please。 在通道窗口,对应灯具的编号就会从灰色变为黄色,表示已被选中。 2. 按 Full, 把灯具亮度调到100%; 在通道窗口中也许显示成"Open",这是在灯库定义的。 数值的背景会从蓝色变为深红色,而数值的字体颜色也从灰色变为红色。在通道窗口,灯具编号与数值之 间会出现一个红色小方块。 3. 要设置亮度为25%, 可输入: At 2 5 Please; 4. 按一下 Clear ; 取消选择灯具,但是数值保留。 5. 再按一下 Clear ; 红色背景将会消失,并且红色小方块会变白色,但数值不变。红色背景和红色小方块,表示保存时,此数 值会被保存;小方块变成白色指示此数值将不会被保存。 6. 再按一下 Clear ; 数值等都会被清除,一切回到初始状态。 7. 可用 - , + 和 Thru 这三个键来配合选择灯具; 如:按下1 Thru 1 0 - 5 + 1 2 Please , 组合灯具。 8. 按两下At; 执行Normal命令,设置亮度值为最大亮度(100%)。 9. 按两下.; 执行Zero命令,关闭亮度(0%)。 10. 按 Off Channel 加上灯具编号, 然后 Please; 如: Off Channel 1 Please , 清除Channel 1所有编程数据, 回到最初始状态。 11.转轮工具条显示当前可用的属性类型,如果只有常规灯具,那么这里至少有一个"Dimmer"按钮,点 击它,可以通过第一个转轮来控制亮度; 如图所示: 亮度 位置 图案 齖
  - 位置
     ≫
     数值

     水平
     #
     #

     -81.0
     3%
     67.5
- 12.转动转轮调整数值;

13. 按下转轮会弹出直接输入数值窗口, 窗口右边列出一些快速设置的选项;

14. 点击"Off",清除数值回到初始状态,但灯具还是保留选中状态;

15. 可以为选择的灯具,按范围值来分配:

# 如选择灯具:1 Thru 1 0 Please ; 设置范围值:At 1 0 thru 1 0 0 Please 数值从10开始,100结束,均分给10灯具;结果就如:灯具1=10,2=20.....

16.还可以通过调光滚轮来修改亮度值;可以试着滚动调光轮来看看亮度值的变化。

控制一个参数有许多方法,对于Tekmand控台来说,这是最基本的操作,用户可以利用这些操作组合完成许多 事情,如以最快速的方法来选择灯具和分配数值等。

## 相关链接

<u>编程</u> P206 <u>常规灯表格</u> P324 <u>命令反馈窗口</u> P410 常用工具条 P599



# 控制电脑灯

控制带有多个参数的灯具。

假设配接了Fine 2000 profile灯具,打开灯具窗口查看灯具参数值。

控制摇头灯参数有几种不同的方法,主要方法是使用转轮工具条和转轮来控制。

这节主要介绍控制摇头灯常用的参数(Pan/Tilt, Gobo, Color, Focus和Zoom等)。

## 步骤:

- 选择灯具,选中的灯具编号和名称显示成黄色;
   如: Fixture 1 Please 。
- 2. 控制水平(Pan)和垂直(Tilt)参数,点击转轮工具条上的"位置(Position>"按钮; 使用前两个转轮分别控制水平和垂直参数。
- 3. 转动转轮调整灯具的位置,也可使用控台上的轨迹球,需先用 Mouse 切换轨迹球模式为"水平/垂直";
- 要控制什么参数,可以通过点击转轮工具条上对应的参数按钮,然后用转轮调整,有些灯具可能有多 个同类型的参数,如:图案轮,可用特性选择框来切换要调整的参数: 如图所示:



- 控制颜色参数(CMY)有一个特殊窗口可以直观的控制;
   首先选择颜色混色参数,点击"颜色(Color)",再从特性选择框选择ColorMix,然后点击"特定对话框",打开直观的颜色调节框窗口。
- 6. 接下来以命令行的方式直接切换控制调焦(Focus)和放大(Zoom)参数,输入:

[Channel]>att focus

按下 Please 后,转轮马上就切换到控制调焦和放大参数,这时可以直接用转轮控制。

7. 输入:

[Channel]>att focus at 50

直接设置调焦参数值为50。

### 相关链接

编程 P206 电脑灯表格 P326 <u>命令反馈窗口</u> P410 <u>常用工具条</u> P599 <u>Mouse键</u> P313 <u>颜色调节框</u> P483



**宏** 本章讲述关于宏的编程。

### 相关链接

编程 P206 <u>创建/编辑宏</u> P210 <u>执行宏</u> P210 分配宏到执行器 P211

### 创建/编辑宏

宏是非常有用的工具,它几乎可以实现任何功能。

以下步骤是新建一个简单的宏,这个宏的功能是从编程中清除所有Dimmer值。

步骤:

- 1. 打开宏窗口;
- 按 Edit ,然后在宏窗口中点击一个空的位置; 弹出编辑宏对话框;
- 3. 点击"添加",添加一条空的命令行;
- 4. 在 "命令"列下的单元格右击, 输入: <u>Off att 1</u>, 然后按 <u>Please</u>; 在表格中就可以看到: Off Attribute 1;
- 5. 宏制作完成,还可以设置时间,或添加更多的宏命令;
- 6. 按两下Assign , 然后再点击刚才新做的宏 , 为这个宏重命名。

### 相关链接

<u>宏</u> P210 <u>库--宏</u> P355 <u>宏编辑器</u> P443

# 执行宏

运行宏有许多种方式,这里只展示其中几种。

### 步骤:

假设这里要运行宏1:

- 直接在宏窗口点击对应宏按钮;
- 用按键方式: Macro 1 Please ;
- 用命令行: go ma 1, 然后 Please 。

### 相关链接

<u>宏</u> P210 <u>创建/编辑宏</u> P210 <u>库--宏</u> P355 <u>Macro键</u> P313 <u>Macro 命令</u> P281 <u>宏</u> P87

## 分配宏到执行器

本节示范用不同的方法将宏分配到执行器。

有许多种方法可以将宏分配到任意一个执行器上,这里只介绍其中几种;

#### 步骤:

若要将宏1分配到执行器1:

- 用按键方式: Assign Macro 1 At Exec 1 0 1 Please ;
- 用命令行: <u>ass m 1 at exec 101</u>, Please;
- 用按键与屏幕的组合:按Assign,然后点击宏窗口中的按钮,然后对应执行器按键;
- 使用分配菜单(详见下面的链接:分配菜单)。

#### 相关链接

宏 P210 <u>分配菜单</u> P591 <u>库--宏</u> P355 <u>Macro键</u> P313 <u>Macro 命令</u> P281 <u>宏</u> P87 本章主要讲解几种制作效果的不同方式。

首先需要准备一个合适的演出文件(Show)。

步骤:

- 1. 新建一个演出,命名为"EffectTest";
- 添加配接带有CMY混色的摇头灯; 假设这里新增20个Mac 700 Profile Extended。
- 3. 调整灯具在舞台的位置,安放前10灯具离舞台地面5米,灯头朝下,后10灯具灯头朝上; Fixture 1 到 10, X = -10 Thru 10, Y = 5, Z = 5, X(rot) = 180; Fixture 11 到 20, X = -10 thru 10; Y = 5。
- 4. 打开电脑灯表格窗口, 启用"层控制条"以及"特性图标"选项;

💭 灯員	● 数値格式 : ●	正常值 正: 值+ 隐藏:	常 关闭	仅显示 激活状态	仅显示 编程状态 特性排	非序 灯具排序		1 10
ID F/C	名称	亮度 Dim	水平位	置 垂直	Gobo1 G1 Pos	Gob G2	大T组	1-10
1	Mac700PE	Closed		0.0	Ope		2	3
2	Mac700PE	Closed		0.0	Ope			
3	Mac700PE	Closed		0.0	Ope			
4	Mac700PE	Closed		0.0	Ope			
5	Mac700PE	Closed		0.0	Ope		🕗	
6	Mac700PE	Closed		0.0	Ope		效果	
7	Mac700DB	Closed		<u></u>	000		2	3
数值 效果 层  层		直 浅入日	间	延入时间	仅数值	自动		

5. 保存演出。

## 相关链接

编程 P206 使用编辑器制作效果 P212 使用GUI制作效果 P213 用素材制作效果 P214 分配效果到执行器 P214 制作通用效果 P215 将效果应用到序列 P215

# 使用编辑器制作效果

直接在灯具窗口中创建效果。

在灯具窗口中创建效果,主要使用"层控制条"的效果部分:

曲线	谏家	- <del>(</del> 115-	高	相位	唐度	迷入雨	延入床	土中国	際幅高	- ID-
рац 220	Acro-+-	TRA	IFJ	1111-T	20200	//// NH-	x=> \#.	Z L THE	Р-Т-Т	10

#### 转轮工具条:

亮度		位置		图案	颜色	光束		调焦	控制
位置	*	*	特性	*	效果 曲线	*	对齐 O	*	显示高级调节框
水平	開設。		Ŧ	Ī			加調		「日本語」

#### 步骤:

- 1. 选择所有灯具;
- 2. 在转轮工具条上选择"位置",在"层控制条"中选择"效果曲线";
- 3. 点击"水平",在弹出的输入对话框中选择"Cos";点击"垂直",并选择"Sin"; 在电脑灯表格窗口中就可以看到它们在运动。
- 4. 在"层控制条"中选择"效果速率"; 效果就会以2秒钟完成一圈动作(0.5 hertz)。
- 5. 点击"水平",设置值为"0.5";点击"垂直",也设置为"0.5";
- 6. 选择前一部分灯具;
- 7. 在"层控制条"中选择"效果值1",设置"水平"为"-30","垂直"为"20";
- 8. 在"层控制条"中选择"效果值 2",设置"水平"为"30","垂直"为"60";
- 9. 在"层控制条"中选择"效果相位",设置"水平"和"垂直"的值都为"0 thru 360";
- 10.选择剩余部分的灯具;
- 11.在"层控制条"中选择"效果值1",设置"水平"为"-30","垂直"为"-80";
- 12. 在"层控制条"中选择"效果值 2",设置"水平"为"30","垂直"为"-50";
- 13. 在"层控制条"中选择"效果相位",设置"水平"和"垂直"的值都为"0 thru 360";
- 14. 按 Store ,然后点击效果窗口中任意一个空的按钮; 保存了带有"水平/垂直"的效果。

#### 相关链接

<u>效果</u> P212

### 使用GUI制作效果

使用效果编辑窗口来创建效果。

这示例是做一个"Dim"参数的效果,效果以Chase路径运行,数值从100%直接跳到0%,再到100%。

#### 步骤:

- 1. 随便选择一些灯具;
- 2. 按 Edit , 然后点击效果窗口中任意一个空的按钮; 弹出效果编辑器窗口。
- 3. 点击"添加"或按下X1,增加一个效果; 弹出选择效果属性对话框。
- 4. 选择"亮度"属性;
- 5. 点击"编辑行"或按下U1;
- 6. 点击曲线,选择PWM路径图;
- 7. 设置速率为"0.8 Hertz";

8. 设置值1 = 0,值2 = 100;

效果运行时就在这个范围内变化。

- 9. 设置相位起点为 0,相位终点为360;
- 10. 设置Width为15%;这个参数可以控制在同一时间打开多少个灯具;
- 11. 设置Dim值为直接上升和缓慢下降,用"升幅"和"降幅"参数控制:设置升幅为0,降幅为100;

关闭效果编辑窗口,所有设置都会自动保存到那个效果。可以点击两下刚才所做的效果按钮,测试一下效果如 何。

#### 相关链接

<u>效果</u> P212

#### 用素材制作效果

做一个颜色效果,在两个不同的颜色素材之间变化。

需要一些带有颜色参数(CMY)的灯具,并创建有两个不同颜色的素材。

步骤:

- 1. 选择所有灯具;
- 2. 在转轮工具条上的特性框选择"Color Mix", 然后在电脑灯表格窗口中的层控制条上选择"效果值 1"。
- 点击对应素材按钮应用第一个颜色素材;
   对应素材就会应用到效果值1上。
- 同理,选择"效果值2",点击应用第二个颜色素材; 对应素材就会应用到效果值2上;
- 5. 按 Store , 点击一个空的效果按钮 ; 将两个素材作为效果值 , 保存到效果。
- 6. 右击,或用 Edit 编辑这个效果;
- 7. 在效果编辑器中会看到有三行颜色效果(CMY),设置Form为"Sin",设置相位为0到360;
- 8. 关闭效果编辑窗口, 接下来可以应用它, 来看看效果如何。

#### 相关链接

<u>效果</u> P212

## 分配效果到执行器

将效果分配到执行器上,并用执行器来控制效果。

运行效果有三种方法:在编程器中(灯具窗口),执行器,序列;这里先介绍一下从执行器运行效果,并使用速度推杆来控制运行速度。

#### 步骤:

1. 将效果分配到执行器的最快方法是用 Assign 。如要将效果1分配到执行器1: Assign Effect 1 At Exec 1 Please ;

效果被分配到执行器上,要运行可直接用 Go ,或推上推杆。

- 2. 看看执行器上的一些选项;
  - a) 按 Assign , 然后按下执行器1上的任意一个按键;
  - b) 在弹出分配菜单里,点击"选项";
- 3. 现在是要设置由一个速度推杆来控制效果的运行速度,点击速度独立,然后选择"速度 2";

4. 再分配一个速度推杆来控制效果速度;

a) 按 Assign , 然后按任意一个空的执行器按键; b) 在弹出的分配菜单, 点击功能, 按下 X9 或"其他";

c) 在列表中拉下滚动条,选择"速度 2",关闭分配菜单; 现在可用这个推杆来控制效果的速度。

#### 相关链接

<u>效果</u> P212

#### 制作通用效果

本节示范制作通用的画圆效果,首先要应用此效果的灯具需要带有水平(Pan)/垂直(Tilt)参数。

步骤:

- 1. 首先确认没有选择任何灯具,然后编辑空的效果,如:Edit Effect1;
- 2. 在弹出的效果编辑 窗口,点击"添加"按钮;
- 3. 选择属性"Pan";
- 4. 重复第2,3步,添加属性"Tilt";
- 5. 右击Tilt的"Form列",选择"Cos";
- 6. 设置Pan和Tilt的"速率"都为"0.2";
- 7. 设置效果值 1都为"-25";
- 8. 设置效果值 2都为"25";
- 9. 点击"图形模式",进入效果编辑框,启用Pan和Tilt的"相对"选项;
- 10.关闭编辑窗口,完成制作;
- 11. 重命名效果: Assign Assign Effect 1 Please , 输入"Circle", 确定。

在效果窗口中就会有一个Circle效果,选择灯具,应用它,就会以灯具当前的位置开始运行此效果。

#### 相关链接

<u>效果</u> P212

#### 将效果应用到序列

本节示范如何在场景(Cue)中运行效果。

以下步骤是在第一个Cue中运行效果,在第二个Cue慢慢地停止效果。

#### 步骤:

- 1. 在电脑灯表格设置:
  - a) 选择所有灯具;
  - b) 在转轮工具条上选择"位置";
  - c) 在层控制条上选择"效果曲线", 设置Pan为"Cos", 设置Tilt为"Sin";
  - d) 在层控制条上选择"效果速率", 设置Pan/Tilt都为0.5;
  - e) 选择前一半的灯具;
  - f) 在层控制条上选择"效果值 1", 设置Pan为"-30", Tilt为"20";
  - g) 在层控制条上选择"效果值 2", 设置Pan为"30", Tilt为"60";
  - h) 在层控制条上选择"效果相位", 设置Pan和Tilt都为"0 thru 360";

- i) 选择剩余另一半灯具;
- j) 设置Pan和Tilt的"效果值 1"分别为"-30"和"-80";
- k) 设置Pan和Tilt的"效果值 2"分别为"30"和"-50";
- l) 设置Pan和Tilt的"效果相位"都为"0 thru 360";
- 2. 打开灯具,设置所有灯具的"亮度"为100%;
- 3. 在任意一个空的执行器上,保存,作为Cue1,并设置淡入时间为3秒;
- 4. 用 Select ,选择对应执行器;
- 5. 在命令行输入:

[Channel]>f 1 t at cue 1

选择所有灯具并赋于Cue 1中的值;

- 修改"效果速率"为0;
   效果停止
- 7. 存为Cue 2,也设置淡入时间为3秒。

上面步骤是做一个序列带有两个Cue,第一个Cue是运行效果,第二个Cue是慢慢的停止效果。

## 相关链接

<u>效果</u> P212
# 用日程创建定时任务

本节示范如何在日程(Agenda)中创建定时任务,即在日程中设置到达指定的时间时执行相应的命令。

#### 步骤:

- 在日程窗口中,选择一个日期;
   进入到日视图;
- 2. 点击添加按钮,新增一行任务;
- 3. 现在设置时间模式,绝对意味着则必须设置固定时间,在时间列中设置;
- 也可以设置任务的有效周期,当时间到达时,命令在多久内有效;例如,在时间将要到达时关闭控 台,再次打开时,如果还在有效时间内,任务仍会执行;
- 5. 重复参数是设置命令的重复执行频率,可以设置每天,每两天执行一次等;
- 6. 在命令列输入要执行的命令;
- 7. 提示参数可用来设置提示信息;
- 8. 起始是用来设置任务生效的起始日期;
- 9. 结束是用来设置任务生效的结束日期;如果为空,表示永久有效。

#### 相关链接

<u>编程</u> P206

<u>日程</u> P389

# DPU-Dmx扩展器

本章节主要讲述DPU相关的软件操作。

## 相关链接

<u>软件</u> P185 <u>修改名称 & IP地址</u> P219 <u>连接到控台</u> P220 <u>修改端口配置</u> P222 <u>更新DPU软件</u> P223



## 修改名称 & IP地址

每个DPU都有一个名称和IP地址,用户可根据情况,修改名称或IP,以方便识别它。

#### 步骤:

1. 点击"编辑名称"或"编辑IP"按钮; 弹出对应的输入对话框,如:



2. 输入新名称或IP,按回车确定; 弹出重启提示对话框,如:

提示	$\bowtie$
修动合成,按公司合后任幼	
确定	

3. 点击"是"重新启动后生效。

#### 相关链接

DPU-Dmx扩展器 P218

## 连接到控台

本节描述DPU与控台连接。

首先DPU的IP与控台的IP必须在同一网段,并且软件版本必须一致,才正常连接使用。DPU可以增加参数,DMX输出,并分担控台的数据处理。

#### 步骤:

1. 从控台进入Setup > 网络 > Tekmand网络配置 > DPU网络处理器 ;

打开的窗口如图:

控台	DPU	3D	视频
	新	健	

2. 点击"添加"或 X1;

弹出选择工作站列表窗口,如:

	选择工作站	×
MAC	IP	名称
50 E5 49 AD 6B 46	192.168.4.161(DPU)	fineart

选择要添加的DPU,如果在这个列表中没有看到任何DPU,就是有的地方没有正常连接或IP地址错了;
 DPU添加之后,窗口显示如图:

	:	控台		DPU 3D						视	顷							
IP	工作 成员	版本	XLR /	XLR	BXLR	CXLR E	XLR E	XLR F	XLR (	XLR F	XLR I	XLR J	XLR K	XLR L	XLR N	XLR N	XLR C	XLR P
192.10		3.0.2	输出	論出	.输出	〔输出·	输出	输出(	输出	「输出」	(输出)	输出	输出:	输出	输出:	输出	输出:	输出:
新建																		

4. 设置"工作组成员"为"是";

控台开始上传数据到DPU;之后在表格对应DPU这行会变成绿色,如图所示:

	控台					[	DPU			3D						视	页	
IP	工作 成员	版本	XLR A	²XLR B	XLR (	XLR E	XLR E	XLR F	XLR (	XLR F	XLR I	XLR J	XLR K	XLR L	XLR N	XLR N	XLR C	XLR P
192.16	是	3.0.2	输出	論出:	输出:	输出 <del>·</del>	输出	输出(	输出	输出的	输出。	输出	输出	输出	输出:	输出:	输出:	输出:
新建																		

# 相关链接

<u>DPU-Dmx扩展器</u> P218



# 修改端口配置

DPU共有16个DMX口,可配置为输入或输出。

#### 步骤:

1. 从控台进入 Setup > 网络 > Tekmand 网络配置 > DPU 网络处理器 ; 打开的窗口如图:

	控制	ΠÌ			[	DPU			3D						视	页	
IP 工 成	[作 版 ²	×xlr ≠	°XLR B	XLR C	XLR E	XLR E	XLR F	XLR (	XLR F	XLR I	XLR J	XLR K	XLR L	XLR N	XLR N	XLR C	XLR P
192.16 툿	륕 3.0	2输出	:輸出)	输出:	输出 <del>•</del>	输出!	输出(	输出	输出:	输出	输出:	输出:	输出:	输出	输出:	输出:	输出:
新建																	

2. 这个窗口中可看到各个端口的配置信息,右击任意一个端口,修改其配置; 打开DMX端口配置窗口,如图:

	DMX端口配置	×
端口模式		<b>і</b> ш 🛛 🗡
线路号	1	-+
		确定

3. 在"端口模式"设置输入,输出,或关闭,"端口号"设置对应配接线路。

在DPU上可以看到各个端口的状态,如图:



绿色表示输出,黄色表示输入,灰色表示关闭。

#### 相关链接

<u>DPU-Dmx扩展器</u> P218

# 更新DPU软件

首先准备一个键盘连接到DPU,一个带有新版本软件的安装U盘。

## 步骤:

- 1. 将U盘接到DPU上;
- 2. 打开DPU,选择由U盘启动,接着按提示操作。

## 相关链接

<u>DPU-Dmx扩展器</u> P218

# Telnet连接

通过Telnet连接到控台,直接当作命令行使用。

首先需要一台带有Telnet客户端的计算机,IP地址与控台IP在同一网段,然后连接到控台;在某种场合,也许就需要用这种方式来实现远程控制。

步骤:

- 在计算机中启动Telnet; Windows XP:开始->运行->输入Telnet,打开Telnet终端; Telnet窗口打开。
- 2. 输入"Open 控台IP地址 30001, 然后回车;
  - 如: Open 192.168.0.4 30001 屏幕就会出现Tekmand的Logo图标,以及命令行;
- 3. 如要断开连接,输入"Exit",然后回车。

#### 相关链接

<u>软件</u> P185

参考指南

这章详细地说明了控台中每个元素的属性功能。

## 相关链接

<u>命令行</u> P226 按键 P305 <u>窗口</u> P322 <u>灯库</u> P620



命令行

本章包含了所有关键字的描述及其语法规则。

## 相关链接

<u>参考指南</u> P225 <u>命令行语法</u> P227 <u>命令</u> P235

# 命令行语法

本节说明,如何在命令行中组合关键字生成有效命令。

## 通用规则

命令行的通用规则一般是:

- 基本语法:[功能][对象];
- 所有对象都有默认的功能,在没有指定功能情况下使用;
- 大多数的功能都有默认的对象,在没有指定对象情况下使用。
- 对象是按树型结构体系排列的,如果对象不支持其指定的功能,那么这功能将会指向它的子级或父级对象;
- 关键字不区分大小写。

## 特殊符号

[方括号]

条件表达式

(圆括号)

弹出对话框

"双引号"

提示信息

#### 相关链接

<u>命令行</u> P226 功能 P228 <u>対象 P229</u> <u>対象列表 P230</u> <u>选择列表 P231</u> <u>执行器列表 P232</u> <u>属性列表 P233</u> <u>工作站列表 P234</u>



## 功能

功能,就是控台要执行的动作。

[功能]

[功能] [帮助类命令]

[功能] [对象]

[功能] [对象列表]

[功能] [对象类型]

[功能] [对象类型] [编号]

[功能] [编号]

某些功能是通用的,不需要任何参数;大多数的功能应用到一个对象,并在命令行中处理这个功能。

• 如果功能没有指定对象类型,而当前目录处于根目录,将使用默认的对象类型。

- 如果功能没有指定对象类型,将使用当前处于的对象类型。
- 如果没有指定编号,将使用当前对象类型激活的编号。
- 如果当前类型没有存在激活的编号,将使用下一个可用的编号。

示例:

[Channel] > Blackout	
这是一个通用功能,不需要指定任何对象	
[Channel] > Delete Group 1 Thru 4 - 3 +6	
删除对象列表Group 1,2,4,6	
[Channel]>Select Executor 1	
选择第一个执行器	
🐷 Users> Store	
创建一个新用户	

## 相关链接

## 对象

对象是指演出文件中的项目,由功能来调用。

[对象]

[对象类型] [编号]

[对象类型] "名称"

[编号]

有些对象是唯一的,不是需要有编号,(例如:Default);一种对象类型包含有许多对象,而对象的表达方法 是"对象类型 编号",如 Fixture 5;

有些对象不是唯一的,它可以包含在许多对象类型中,如 Cue 1,可以是Sequence 1的Cue 1,也可以是 Sequence 2的Cue 2;要表达Sequence 2的Cue 1,则Cue 1 Sequence 2 ,或Sequence 2 Cue 1 都可 以。

要描述对象,除了可以用编号外,还可以用名称,如果名称中包含有"关键字(命令)",那么就需要用双引号 括起来。

所有的对象都有相对应的默认功能,在没有指定功能时使用;也就是说常用语法[功能][对象],也可以只用[对象]。

示例:

[Channel] > Full

Full对象是唯一的,不需要指定编号,它的默认功能是At,所以,结果就是将当前选择的 灯具亮度值设为100%

[Channel] > Group 1

Group是对象类型,默认的功能是SelFix(选择灯具),所以,结果就是选择包含在Group1 里的灯具

[Fixture]>2

当前命令行的默认对象类型是Fixture,因此2就是指Fixture2,而默认的功能是SelFix, 结果就是选择灯具2

#### 相关链接



TEKMAND

命令行语法 P227

## 相关链接

对象列表

[对象类型] [编号]

[Channel] > Channel1Channel5

选择通道编号1和5的灯具

选择所有灯具名称以fine开头的灯具

选择所有带有通道编号的灯具

[Channel] > ChannelThru

[Channel] > Fixturefine*

删除Cue 3,以及后面编号大于3的所有Cue

• 如果没有指定对象类型,当前又处于根目录(没有当前类型),指定的列表就是对应功能的默认类型。

• 如果没有指定对象类型也没有指定功能,指定的列表就是命令行的当前默认对象类型。

[Channel] > Delete 3 Thru

选择灯具1到4

[Channel] > Fixture Thru 4

• 如果没有指定对象类型,默认就是指当前的类型。

选择灯具1到3

对象列表,是指同一对象类型的一系列对象。

[对象类型] [编号1] [对象类型] [编号2]

[对象类型] [编号1] Thru [编号2] - [编号3]

[对象类型] [编号1]+[编号2]

[对象类型] [编号1] Thru

[对象类型] Thru [编号1]

[对象类型] Thru

[对象类型] "名称"

[对象类型] "名称*"

示例:

[Channel] > Fixture 1 Thru 3

|参考指南|230

#### 选择列表

选择列表,是指一系列的灯具。

[对象]

[对象类型1] [编号]

[对象类型1] [编号1] + [对象类型2] [编号2]

[对象类型1] [编号1] Thru [对象类型2] [编号2]

[对象类型1] [编号1] Thru [对象类型2] [编号2] - [对象类型3][编号3]

[对象类型1] [编号] Thru

[对象类型] Thru [编号]

[对象类型] Thru

[对象类型] "名称"

[对象类型] "名称*"

每个对象类型都可以建立一个对象列表。

- 如果没有输入对象类型,将使用最后一次输入的类型。
- 如果都没有指定对象类型,将使用命令行的当前默认对象类型。
- 如果在Thru之前或之后没有指定编号,那么将使用第一个或最后一个编号。

示例:

[Channel] > Fixture 3 + Channel 7

选择灯具3和通道编号为7的灯具

😥 [Channel] > Cue Thru 3 - Channel 6

选择在前三个Cue中的灯具,除了通道编号为6的灯具

[Channel]>Group 2 + Cue 6

选择在Group 2里的灯具和在Cue 6中的灯具

相关链接

# 执行器列表

执行器列表,是指一系列的执行器。

Executor [列表]

Page [列表]

FaderPage [列表]

ButtonPage [列表]

执行器列表的语法与对象列表的语法一样。

示例:

[Channel]>Pause Page 2 Thru 5 暂停在第2到5页上的执行器

[Channel] > Delete Executor4 Thru 9

删除当前页上的第4到9号执行器

## 相关链接



|参考指南|233

## 属性列表

属性列表,是指一系列的属性。

Attribute [列表]

Feature [列表]

PresetType [列表]

属性列表的语法同对象列表。

示例:



#### 相关链接



|参考指南|234

# 工作站列表

[IP地址]

[IP地址] Thru [IP地址]

[主机ID]

[主机ID] Thru [主机ID]

"工作站名称"

IP地址是一组32位的号码,有四组数字组成,每组数字的数值范围在0-255,中间用点号隔开,如 192.168.11.111。

主机ID在网络中是IP地址的一部分,并且是唯一的,通常是IP地址的最后一组数字,如IP地址是192.168.11.111,那么主机ID就是111,网络ID就是192.168.11。

工作站的名称可以在设置 > 网络 中找到。

#### 相关链接

这章包含了所有命令的使用方法;命令主要分为三大类:功能类,对象类和帮助类。

## 相关链接

<u>命令行</u> P226 <u>功能类命令</u> P236 <u>对象类命令</u> P238 <u>帮助类命令</u> P240 <u>所有命令 P241</u> <u>命令行</u> P51



## 功能类命令

功能类的命令通常用于在命令行中执行某个功能或任务,例如:Goto, Delete, LeaveSession等都属于功能命 令;功能命令后面通常跟着一个对象,如:Goto Cue 3, Delete Preset "Red"。某些命令是全局的,不需要 带任何的参数,如Blackout。

功能类命令相当于人类语言中的"动词"。

#### 相关链接

命令 P235 >>> P248 <<< P249 Align 命令 P249 Assign 命令 P250 <u>At 命令</u> P250 Backup 命令 P252 Black 命令 P252 Blackout 命令 P252 Blind 命令 P253 BlindEdit 命令 P253 Block 命令 P254 Call 命令 P254 ChangeDest (CD) 命令 P255 Clear 命令 P257 ClearAll 命令 P257 Copy 命令 P258 Delete 命令 P261 DeleteShow 命令 P262 DisconnectStation (DS) 命令 P262 Edit 命令 P263 Export 命令 P265 Fix 命令 P267 Flash 命令 P268 Freeze 命令 P269 Go 命令 P269 GoBack 命令 P270 Goto 命令 P270 Help 命令 P271 <u>Highlight 命令</u> P271 If 命令 P272 IfActive 命令 P272 IfOutput 命令 P273 IfProg 命令 P273 Import 命令 P274 Invert 命令 P274 InviteStation (IS) 命令 P275

JoinStation (JS) 命令 P275 Kill 命令 P275 Label 命令 P276 <u>Learn 命令</u> P277 LeaveSession (LS) 命令 P277 List 命令 P277 <u>ListLibrary</u> 命令 P278 ListShows 命令 P278 ListUserVar 命令 P279 ListVar 命令 P279 Load 命令 P279 LoadShow 命令 P280 Login 命令 P280 Logout 命令 P281 Move 命令 P281 NetworkInfo (NI) 命令 P282 NewShow 命令 P282 Off 命令 P283 On 命令 P284 Oops 命令 P285 Park 命令 P286 Pause 命令 P287 Rate1 命令 P289 Reboot 命令 P289 Record 命令 P290 SaveShow 命令 P290 Select 命令 P291 SelectDrive 命令 P291 SelFix 命令 P292 SetIP 命令 P293 Setup 命令 P293 SetUserVar 命令 P293 SetVar 命令 P294 Shutdown 命令 P294 Solo 命令 P295 <u>StepFade 命令</u> P296 <u>Store 命令</u> P296 Swop 命令 P298 Temp 命令 P298 Toggle 命令 P299 Tools 命令 P300 Top 命令 P300 Unblock 命令 P300 Unpark 命令 P301 Update 命令 P301

TEKMAND

## 对象类命令

对象类命令在命令行中用于表示在演出文件中的项目,例如:Channel,Fixture,Effect,Preset都属 于对象命令;这些命令指示对象类型,然后与编号或名称连用,表示某个/些对象:Channel 3,Fixture 9,Effect 11, Preset "green"。

对象类命令相当于人类语言中的"名词"。

#### 相关链接

命令 P235 Attribute 命令 P251 Bitmap 命令 P252 ButtonPage 命令 P254 Channel 命令 P255 ChannelFader 命令 P256 ChannelPage 命令 P256 Cue 命令 P259 Default 命令 P260 DMX 命令 P262 Effect 命令 P263 ExecButton1 命令 P263 ExecButton2 命令 P264 ExecButton3 命令 P264 Executor 命令 P265 Fader 命令 P266 FaderPage 命令 P266 Feature 命令 P267 Fixture 命令 P268 FixtureType 命令 Full 命令 P269 Group 命令 P271 Layout 命令 P276 Macro 命令 P281 Normal 命令 P283 Page 命令 P286 Part 命令 P287 Preset 命令 P288 PresetType 命令 P288 Remote 命令 P290 Selection 命令 P292 Sequence 命令 P292 Timecode 命令 P299 User 命令 UserProfile 命令 View 命令 P302 ViewButton 命令 P302

|参考指南|239

<u>ViewPage 命令</u> P303 <u>World 命令</u> P303 <u>Zero 命令</u> P303

## 帮助类命令

帮助类命令在命令行中通常用于关连功能和对象,帮助命令如At,Thru : Copy Cue 3 At Cue 5, Delete Effect 4 Thru 6。

帮助类命令相当于人类语言中的"连词"。

#### 相关链接

命令 P235 ± P247 - P248 At 命令 P250 Delay 命令 P261 Fade 命令 P266 If 命令 P272 Off 命令 P283 On 命令 P284 OutFade 命令 P285 OutDelay 命令 P285 SnapPercent 命令 P295 Thru 命令 P298 Toggle 命令 P299

## 所有命令

#### 相关链接

<u>命令</u> P235 * 星号 P244 @ 符号 P244 \$符号 P245 () <u>圆括号</u> P245 [<u>] 方括号</u> P245 <u>. 点号</u> P246 <u>; 分号</u> P246 / 斜杠 P247 " " 双引号 P247 <u>+ 加号</u> P247 <u>- 减号</u> P248 <u>>>> 命令</u> P248 <<< 命令 P249 <u>Align 命令</u> P249 Assign 命令 P250 At 命令 P250 Attribute 命令 P251 Backup 命令 P252 Bitmap 命令 P252 Black 命令 P252 Blackout 命令 P252 <u>Blind 命令</u> P253 BlindEdit 命令 P253 Block 命令 P254 ButtonPage 命令 P254 Call 命令 P254 Channel 命令 P255 ChangeDest(CD) 命令 P255 ChannelFader 命令 P256 ChannelPage 命令 P256 Clear 命令 P257 <u>ClearAll 命令</u> P257 Clone 命令 P257 **Copy** 命令 P258 CopySource 命令 P258 <u>Cue 命令</u> P259 Crossfade 命令 P259 CrossfadeA 命令 P259 CrossfadeB 命令 P260

Default 命令 P260 <u>Delay 命令</u> P261 Delete 命令 P261 DeleteShow 命令 P262 DisconnectStation 命令 P262 Dmx 命令 P262 Edit 命令 P263 Effect 命令 P263 ExecButton1 命令 P263 ExecButton2 命令 P264 ExecButton3 命令 P264 Executor 命令 P265 Export 命令 P265 Fade 命令 P266 Fader 命令 P266 FaderPage 命令 P266 Feature 命令 P267 Fix 命令 P267 Fixture 命令 P268 Flash 命令 P268 Freeze 命令 P269 Full 命令 P269 Go 命令 P269 GoBack 命令 P270 Goto 命令 P270 <u>Group 命令</u> P271 Help 命令 P271 <u>Highlight 命令</u> P271 If 命令 P272 IfActive 命令 P272 IfOutput 命令 P273 IfProg 命令 P273 Import 命令 P274 Invert 命令 P274 Invitestation 命令 P275 JoinSession 命令 P275 Kill 命令 P275 Label 命令 P276 Layout 命令 P276 Learn 命令 P277 LeaveSession 命令 P277 List 命令 P277 <u>ListLibrary</u> 命令 P278 ListShows 命令 P278 ListUserVar 命令 P279

TEKMAND

ListVar 命令 P279 Load 命令 P279 LoadShow 命令 P280 Login 命令 P280 Logout 命令 P281 <u>Macro 命令</u> P281 Master 命令 P281 Move 命令 P281 NetworkInfo 命令 P282 NewShow 命令 P282 Next 命令 P282 Normal 命令 P283 Off 命令 P283 On 命令 P284 Oops 命令 P285 OutFade 命令 P285 OutDelay 命令 P285 Page 命令 P286 Park 命令 P286 Part 命令 P287 Pause 命令 P287 Preset 命令 P288 PresetType 命令 P288 Previous 命令 P289 Rate1 命令 P289 Reboot 命令 P289 Record 命令 P290 Remote 命令 P290 SaveShow 命令 P290 Select 命令 P291 SelectDrive 命令 P291 Selection 命令 P292 SelFix 命令 P292 Sequence 命令 P292 SetIP 命令 P293 Setup 命令 P293 SetUserVar 命令 P293 SetVar 命令 P294 Shutdown 命令 P294 SnapPercent 命令 P295 Solo 命令 P295 SpecialMaster 命令 P295 StepFade 命令 P296 Stomp 命令 P296 Store 命令 P296

 Swop 命令 P298

 Temp 命令 P298

 Thru 命令 P298

 Timecode 命令 P299

 Toggle 命令 P299

 Tools 命令 P300

 Top 命令 P300

 Unblock 命令 P300

 Unpark 命令 P301

 Update 命令 P302

 ViewButton 命令 P302

 ViewPage 命令 P303

 World 命令 P303

## * 星号

*是一个通配符,用在字符串中,当表示名称时可用。

示例:

[Channel] > Group Fine*
 选择所有以Fine开头的所有Group里的灯具
 [Channel] > Fixture Fine*spot
 选择所有名称以Fine开头, spot结束的灯具

## 相关链接

<u>所有命令</u> P241

# @ 符号

@符号用在宏命令的起始或结束位置,等待用户输入数据。

示例:

#### Attribute pan At @

只将Attribute Pan At加到命令行,但不执行,用户可补充数据之后,再按回车执行

@ Fade 20

将Fade 20追加到当前命令行,并执行

@ Part @

将Part追加到当前命令行,然后等待输入数据后,按回车执行

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241

## \$ 符号

\$用来定义变量,变量包含文本或数值,当执行时,变量可以代替其内容。

示例:

SetVar \$testexec = "Executor 1 Thru 5" 定义一个变量: \$testexec Off \$testexec 关闭执行器1到5

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>SetUserVar 命令</u> P293 <u>SetVar 命令</u> P294

# ()圆括号

()在宏命令中可以用来弹出输入对话框;在对话框中有提示文本以及输入框,执行时会使用输入的内容作对应的功能。

示例:

**Store Cue** ("Please enter Cue-number to store") 执行时,将会弹出对话框,提示输入场景号码

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241

# [] 方括号

[]在宏命令中充当条件表达式,当结果为"真"时执行其后的命令;条件表达式可用变量或逻辑操作符。

a==b

a等于b

a>b

a大于b

a<b

a小于b

a<=b

a小于等于b

a>=b

a大于等于b

注意:参数a和b不是以数字形式来比较,而是以文本字串逐字符比较,例如,52大于483,因为"5"大于"4"。

示例:

[\$myvar==10]**Off Executor**201 如果\$myvar等于10,关闭执行器201 **Goto Cue** [\$var<10] 2 [\$var>=10] 8 如果\$myvar小于10,则Goto Cue 2,否则Goto Cue 8

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>SetUserVar 命令</u> P293 <u>SetVar 命令</u> P294

## . 点号

小数点用来输入区分输入数值的分数,或者表示有等级制度的对象编号,与CD连用可以返回上一级目录。

示例:

[Channel] > Off Attribute 2.1.1

从编辑器中去除当前选择灯具的Pan属性值

[Channel] > Attribute TiltAt 33.2

设置Tilt属性为33.2度

Edit Setup/DMX_Profile 1>CD ...

返回上一级目录

厦 Edit Setup>

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 . 键 P306

# ; 分号

分号用于隔开在命令行输入的多组命令。

示例:

[Channel] > Off Executor 4 ;Delete Group 2

TEKMAND

关闭执行器4,并删除灯组2。

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>键盘</u> P321

## / 斜杠

斜杠用于设置对象的选项值,与CD命令连用直接回到根目录。

示例:

[Channel] > Assign Cue 5 /mib=early /trig=follow
 修改Cue 5的参数
 Edit Setup/DMX_Profile 1 > CD ...
 返回根目录

[Channel]>

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>键盘</u> P321

""双引号

在命令行中要输入字符,如果字符是个命令或带空格,就必须用双引号括起,否则将被当作命令。

示例:

[Channel]> Label Effect 5 "Off"
 "Off"是一个命令,所以需要用双引号括起,才不会被当作是标签。
 [Channel]> Assign Cue 1 /info="Turn on all lights"
 场景的备注信息,有多个空格,所有需要用双引号括起。

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241

#### + 加号

+加号有多种功能,可以用来做连接符,也可以用来做加法运算等等。

## 示例:



## 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>+ 键</u> P306

## - 减号

-减号有多种功能,可以用来做连接符,也可以用来做减法运算等等。

#### 示例:



#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 - 键 P306

# >>> 命令

>>> 用来直接跳到下一步,默认情况下不用任何时间。

>>>[执行器列表]

>>>[时间码列表]

## 示例:

[Channel]>>>> Executor 9

TEKMAND

跳到执行器9的下一个场景

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 >>> 键 P306

## <<< 命令

- <<<用来直接跳到上一步,默认情况下不用任何时间。
- <<< [执行器列表]
- <<< [时间码列表]

#### 示例:

[Channel]><<<Executor 9

跳到执行器9的上一个场景

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 >>> 键 P306

## Align 命令

Align功能是用来改变参数转轮的模式。

Align [模式]

#### Align Off

共有以下四种模式,每种模式都可以用名称或编号来代替(1-4,0=Off):

- 1. "<"
- 2. ">"
- 3. "><"
- 4. "<>"

启用了Align(对齐)模式之后,用转轮调整数值再也不是均等的了,而是根据灯具的选择顺序,按比例调整,要 么第一个调整最多,要么最后一个,要么第一个和最后一个一样或相反。

示例:



## 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Align键</u> P308

## Assign 命令

Assign功能用来分配对象或属性值。

Assign [对象列表 1] (At) [对象列表 2]

Assign [功能] (At) [对象列表]

Assign [帮助类命令] [数值列表] [对象列表]

Assign [对象列表] /[属性1]=[数值] /[属性2]=[数值]

Assign [对象]

Assign 还可以把序列,灯组,效果,宏,素材,操作域放到布局视图中。

#### 示例:

[Channel] > Assign Dmx 1.001 At Fixture 1
 配接灯具1的Dmx地址为1.001
 Sequences/Global > Assign Sequence 1Thru 3 At Executor 1Thru 3
 将序列1-3分别设置到执行器1-3上
 [Channel] > Assign Pause At Executor 3
 将执行器3上的按键功能设置为暂停
 [Channel] > Assign Fade 3 Cue 5
 设置场景5的滑步时间为3秒
 [Channel] > Assign Executor 1
 打开执行器1的分配菜单

## 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Assign键</u> P308

## At 命令

At命令一般用来给某个功能分配数值。

At [数值列表]

At [数值类型] [数值列表]

At [对象列表]

[对象列表] At [数值列表]

[对象列表] At [数值类型] [数值列表]

[对象列表] At [对象列表]

[功能] [对象列表] At [对象列表]

如果At后加一个范围或列表,则这些数值或对象会被平均分配。例如Fixture 1 thru 3 At 0 thru 50,结果灯具 1为0,灯具2为25,灯具3为50。但是此规则有一种例外情况:如果At后加序列的场景列表,则所有的灯具将 会被设置为场景里储存的值。

示例:

[Channel] > At 50
设置当前选择灯具亮度为50%
[Channel]>At Cue 3
设置当前选择灯具的属性值为场景3所储存的值
[Channel] > Fixture 1 At Fixture 2
选择灯具1,并用灯具2的数值设置灯具1
[Channel] > Executor 2 At 60
设置执行器2的推杆为60%

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>At键</u> P308

## Attribute 命令

Attribute命令用来指定灯具的属性。

Attribute [属性类型].[特性].[属性]

Attribute "属性名称"

Attribute [属性类型].[特性]

Attribute [属性类型]

Attribute的默认功能是Call,调用对应的属性为当前转轮所控制。

示例:



设置当前选择灯具亮度属性值为80%

[Channel] > Attribute 2.1

调用Position特性

## 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Feature 命令</u> P267

## Backup 命令

Backup命令用来打开或关闭备份菜单窗口。

#### Backup

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>备份菜单</u> P588

## Bitmap 命令

Bitmap是一种对象类型,它的功能是用来在动态图像中产生属性值。

Bitmap [ID]

示例:

## 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Effect键</u> P311

Black 命令 Black临时将对应执行器的主控杆值置为0。

Black [执行器列表]

Black On [执行器列表]

Black Off [执行器列表]

示例:



覆盖执行器1的主控杆值为0

## 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u><<< 键</u> P306

## Blackout 命令

Blackout 强制将所有亮度输出值置为0。

#### Blackout

TEKMAND
#### Blackout On

#### **Blackout Off**

Blackout 为切换功能,若Blackout不带参数On/Off,则Blackout功能在On/Off间切换,若初始为On状态,此时输入Blackout即为关闭该功能,相反,若初始为Off状态,则输入Blackout后变为开启。

示例:

[Channel] > Blackout On

打开Blackout模式

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>B.O.键</u> P308

### Blind 命令

Blind用于禁止编程值的输出。

#### Blind

#### **Blind On**

#### **Blind Off**

Blind为切换功能,若Blind不带参数On/Off,则Blind功能在On/Off间切换,若初始为On状态,此时输入Blind即为关闭该功能,相反,若初始为Off状态,则输入Blind后变为开启。

#### 示例:

[Channel] > Blind On

打开Blind模式

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Blind键</u> P308

# BlindEdit 命令

BlindEdit用于切换控台的编程模式:现场编程或暗场编程(盲编)。

#### BlindEdit

**BlindEdit On** 

#### **BlindEdit Off**

BlindEdit为切换功能,若BlindEdit不带参数On/Off,则BlindEdit功能在On/Off间切换,若初始为On状态,此时输入BlindEdit即为现场编程模式,相反,若初始为Off状态,再输入BlindEdit后为暗场编程模式。

# TEKMAND

[Channel] > BlindEdit On

进入暗场编程模式

## 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Blind键</u> P308

# Block 命令

Block命令用来在场景中添加相同数值,防止数值跟踪。

#### Block

示例:

[Channel] > Block

为当前场景中的所有参数添加跟踪的数值。

## 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Unblock 命令</u> P300

# ButtonPage 命令

ButtonPage命令属于对象类型,用来用来定位当前按钮执行器页。

#### ButtonPage [ID]

示例:

[Channel] > ButtonPage 3

翻到第3页按钮执行器

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 Page键 P316 Bt Pg+键 P308 Bt Pg-键 P308 Page 命令 P286 FaderPage 命令 P266

# Call 命令

Call功能用来应用对象或其内容。

Call [对象列表]

大多数对象类型的都支持Call功能,并作为默认功能,因此不需要输入这个命令来实现某个功能。 示例:



在编程器中调用亮度素材

## 相关链接

<u>所有命令</u> P241

# Channel 命令

Channel命令属性于对象类型,用来指定灯具的通道编号。

Channel [编号]

Channel [编号].[子编号]

Channel 的默认功能是SelFix,所以只输入Channel加编号,实际上就是选择灯具。

示例:

[Channel] > Channel 23

选择通道编号为23的灯具

## 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Channel键</u> P308 <u>SelFix 命令</u> P292

# ChangeDest(CD) 命令

CD功能用来改变命令行的目录。

CD [索引号]

CD [对象类型] [对象列表]

**CD** ..

**CD** /

CD用来改变当前目录,可以用List 命令显示当前目录内容。 示例:

[Channel] > CD 6

进入网络配置目录

[Channel] > CD Group

进入Group目录

💹 Edit Setup/DMX_Profile 1>CD ..

返回上一级目录

厦 Edit Setup/DMX_Profile 1>CD /

返回根目录

## 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>List 命令</u> P277

# ChannelFader 命令

ChannelFader命令属性于对象类型,用来指定通道页面上的通道推杆。

#### ChannelFader [编号]

ChannelFader [页号].[编号]

示例:

[Channel] > Assign Fixture 5 At ChannelFader 2

将灯具5的Dimmer属性设置到当前通道页的第二推杆上

[Channel]>Assign Fixture 1 Thru 5 At ChannelFader 1.1

将灯具1-5的Dimmer属性设置到第一页通道推杆1-5上

## 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>ChannelPage 命令</u> P256

# ChannelPage 命令

ChannelPage命令属性于对象类型,用来指定通道页面。

#### ChannelPage [编号]

示例:



下一通道页

## 相关链接

<u>所有命令</u> P241

<u>Page键</u> P316 <u>Ch Pg+键</u> P308 <u>Ch Pg-键</u> P308 <u>ChannelFader</u> 命令 P256

# Clear 命令

**Clear**命令用来清除数据。

#### Clear

Clear可用来清除选择状态,激活状态以及编程器中的全部内容。

根据编程器中的内容状态,按3次Clear逐步清除:

- 1. 清除所有选中状态
- 2. 清除激活状态
- 3. 清除整个编程器

### 示例:

[Channel] > Clear

根据编程器中的内容,清除选择状态,激活状态或编程器中的全部内容

## 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Clear键</u> P308 <u>ClearAll 命令</u> P257

# ClearAll 命令

ClearAll命令用来清除整个编程器。

#### ClearAll

ClearAll命令将取消选择所有灯具以及其所有数值。

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Clear键</u> P308 <u>Clear 命令</u> P257

# Clone 命令

Clone命令用来复制对象。按两次Copy就是Clone命令。

Clone [对象] At [目标编号] Clone [对象列表] At [目标起始编号] Clone [对象] At [目标列表]

#### [Channel] > Clone Fixture 1 At Fixture 2

为灯具2创建和灯具1一样的数据,如果灯具2没有其他特别的数据,就保持和灯具1的数据一致。

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Copy键</u> P308 <u>储存选项</u> P501

# Copy 命令

Copy命令用来复制对象。

Copy [对象] At [目标编号]

Copy [对象列表] At [目标起始编号]

Copy [对象] At [目标列表]

#### 若未指定对象类型,且命令行的目录是根目录时,默认类型为Cue。

示例:

[Channel] > Copy Effect 1 At Effect 3

复制效果1到效果3

[Channel] > Copy Group 1 At 5

复制灯组1到灯组5

[Channel] > Copy 1 At 5

复制场景1到场景5

Macros/Global > Copy 1 At 5

复制宏1到宏5

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Copy键</u> P308

# CopySource 命令

CopySource命令用来复制并创建一个对象。按三次Copy就是CopySource命令。

CopySource [对象] At [目标编号]

#### [Channel] > CopySource Executor 1.1.23 At Executor 24

复制执行器23到执行器24

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Copy键</u> P308

# Cue 命令

Cue命令属于对象类型,用来指定舞台场景。

Cue [编号.编号]

Cue的默认功能是SelFix,若调用Cue时未指定功能,则表示选择Cue中的所有灯具。

Cue的编号范围: 0.001~9999.999。

#### 示例:

[Channel] > Cue 3

选中当前被选择的执行器中Cue 3中包含的灯具

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Cue键</u> P308 <u>Sequence 命令</u> P292

Crossfade 命令 Crossfade属于执行器推杆的一个功能。

Assign Crossfade (At) [执行器列表]

Crossfade 的功能是根据推杆位置来激活执行器的下一步。 示例:



设置执行器4的推杆功能为Crossfade

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241

CrossfadeA 命令 CrossfadeA属于执行器推杆的一个功能。

#### Assign CrossfadeA (At) [执行器列表]

CrossfadeA的功能是根据推杆位置来淡出执行器当前步的亮度属性值。这个功能根据执行器的"AB 杆"选项模式,作为当前步的推杆,用来递减数值(亮度属性)。

#### 示例:

[Channel]>Assign CrossfadeA At Executor 4

设置执行器4的推杆功能为CrossfadeA

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>CrossfadeB 命令</u> P260

#### CrossfadeB 命令

**CrossfadeB**属于执行器推杆的一个功能。

Assign CrossfadeB (At) [执行器列表]

CrossfadeB的功能是根据推杆位置来淡入执行器下一步的亮度属性值。这个功能根据执行器的"AB 杆"选项模式,作为当前步的推杆,用来递增数值(亮度属性)。

无论执行器的选项是什么, CrossfadeB都将控制执行器下一步的所有属性值, 取决于推杆位置。

#### 示例:

[Channel]>Assign CrossfadeB At Executor 4

设置执行器4的推杆功能为CrossfadeB

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>CrossfadeA 命令</u> P259

## Default 命令

Default命令用于设置灯具属性为默认值。

#### Default

Default默认的功能是At,所以当直接使用Default命令时,将直接对当前选择灯具的所有参数值置为初始值。

#### 示例:

[Channel] > Feature "Position" At Default

设置当前选择灯具的Pan/Tilt属性为默认值

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241

<u>. 键</u>

# Delay 命令

Delay属于帮助命令,用于指定延迟时间。

Delay [数值列表]

示例:

[Channel]>Store Cue 4 Delay 5

创建场景4,并设置延迟时间为5秒

[Channel] > Delay 5

设置当前选择灯具的当前属性的延迟时间为5秒

### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Time键</u> P319

# Delete 命令

Delete命令,用于删除数据。

Delete [对象列表]

Delete用来删除数据,若对象本身不能被删除,则移除该对象分配的内容。若未指定对象类型,且命令行的目录是根目录时,则默认类型为Cue。

示例:

[Channel]>Delete Effect 2	
删除效果2	
[Channel]>Delete 5	
删除场景5	
[Channel]>Delete Fixture 1	
取消配接灯具1的Dmx地址	
[Channel]> Delete Cue 1 Fixture 2	
将灯具2从场景1中移除	

### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Del键</u> P311

TEKMAND

# DeleteShow 命令

DeleteShow功能用来删除演出文件。

**DeleteShow** [文件名]

DeleteShow [文件名] /noconfirm

DeleteShow命令用来删除当前磁盘的演出文件,文件名可以使用(*)星号通配符,用于同时删除多个文件。加上/noconfirm选项,在删除时没有任何提示,直接删除。

示例:

## 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>SelectDrive 命令</u> P291 <u>ListShows 命令</u> P278 <u>* 星号</u> P244

# DisconnectStation 命令

DisconnectStation功能用来断开工作站,从工作组中退出。

#### **DisconnectStation** [工作站]

示例:

[Channel] > DisconnectStation 192.168.1.121

断开IP地址为192.168.1.121的工作站

[Channel] > DisconnectStation "test"

断开主机名为"test"的工作站

[Channel] > **DisconnectStation** 8

断开主机编号为8的工作站

[Channel] > **DisconnectStation Thru** 

断开网络中所有工作站

## 相关链接

<u>所有命令</u> P241 JoinSession 命令 P275 LeaveSession 命令 P277 InviteStation 命令 P275 NetworkInfo 命令 P282

**Dmx 命令** Dmx用来描述控台的Dmx输出, 配接。 Dmx [地址] Dmx [线路].[地址]

# 示例:

[Channel] > Dmx 3.001

选择配接在地址3.1上的灯具

[Channel] > Assign Dmx 1.007 At Fixture 5

配接灯具5的Dmx地址为1.007

厦 [Channel]>**Dmx** 2.005 At 100

设置Dmx地址2.005的值为100%

### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 Channel键 P308

# Edit 命令

Edit功能用于编辑对象。

Edit [对象类型] [对象编号]

如未指定对象类型,则默认类型为Cue。 示例:

## 相关链接

<u>所有命令</u> P241

Effect 命令 Effect属性对象类型,用于指定效果对象。

Effect [编号]

Effect [编号].[行号]

示例:

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Effect键</u> P311

# ExecButton1 命令

**ExecButton1**用来指定执行器的第一个按键,相对推杆执行器,按键的编号是从下到上:1-推杆下方,2-推杆 上方,3-最上方。



#### ExecButton1 [执行器]

ExecButton1 [页号].[执行器]

示例:

[Channel]>Assign Toggle At ExecButton1 3

设定执行器3推杆下方的按键为Toggle功能

[Channel] > Delete ExecButton1 3

删除执行器3

## 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Executor 命令</u> P265

# ExecButton2 命令

ExecButton2用来指定执行器的第二个按键,相对推杆执行器,按键的编号是从下到上:1-推杆下方,2-推杆 上方,3-最上方。

#### ExecButton2 [执行器]

ExecButton2 [页号].[执行器]

#### 示例:

[Channel] > Assign Toggle At ExecButton2 3

设定执行器3推杆上方的按键为Toggle功能

[Channel] > Delete ExecButton2 3

删除执行器3

## 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Executor 命令</u> P265

# ExecButton3 命令

ExecButton3用来指定执行器的第三个按键,相对推杆执行器,按键的编号是从下到上:1-推杆下方,2-推杆 上方,3-最上方。

ExecButton3 [执行器]

ExecButton3 [页号].[执行器]

示例:

[Channel] > Assign Toggle At ExecButton3 3

设定执行器3推杆最上方的按键为Toggle功能

[Channel] > Delete ExecButton3 3

删除执行器3

### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Executor 命令</u> P265

# Executor 命令

Executor属性对象类型,用于指定执行器对象。

Executor [编号]

Executor [页号].[编号]

Executor的默认功能为SelFix,当未指定功能时,若调用Executor,则表示选择Executor中的所有灯具。

示例:



# 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Exec键</u> P311

# Export 命令

Export功能用来导出数据到磁盘中。

Export [对象列表]

Export [对象列表] "文件名.xml"

若未指定文件名,则为每个对象创建以其自身名称命名的单独文件。Export命令默认导出数据到当前选择的磁 盘中。

当前支持导出的对象只有:宏,灯库和颜色。

#### 示例:

[Channel] > Export Macro 1 Thru 5 "TestMacros"

在Macro文件夹下创建包含有宏1-5的TestMacros.xml文件

### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Import 命令</u> P274 <u>SelectDrive 命令</u> P291

# Fade 命令

Fade属于帮助命令,用于指定滑步时间。

Fade [数值列表]

示例:

[Channel] > Store Cue 4 Fade 5

创建场景4,并设置滑步时间为5秒

[Channel] > Fade 5

设置当前选择灯具的当前属性的滑步时间为5秒

## 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Time键</u> P319

# Fader 命令

Fader用来指定执行器的推杆。

Fader [执行器]

Fader [页号].[执行器]

#### 示例:



设置执行器1的推杆值为70%

[Channel] > DeleteFader 1

删除执行器1

## 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Executor 命令</u> P265

FaderPage 命令 FaderPage属于对象类型,用于指定推杆执行器页。



### FaderPage [编号]

示例:



## 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Page键</u> P316 <u>Fd Pg+键</u> P311 <u>Fd Pg-键</u> P311

# Feature 命令

Feature命令用来指定灯具的特性。

Feature [属性类型].[特性]

Feature "特性名称"

Feature [属性类型]

Feature的默认功能是Call,调用对应的特性为当前转轮所控制。

### 示例:

[Channel] > Feature "Gobo1"

调用Gobo1特性

[Channel] > Feature 3.1

调用Gobo1特性

## 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Attribute 命令</u> P251

## Fix 命令

Fix命令用来锁定执行器,防止换页时发生变化。

Fix [执行器列表]

Fix On [执行器列表]

Fix Off [执行器列表]



Fix为切换功能,若Fix不带参数On/Off,则Fix功能在On/Off间切换,若初始为On状态,此时输入Fix即为关闭该功能,相反,若初始为Off状态,则输入Fix后变为开启。

示例:

[Channel] > Fix On Executor 1 Thru 3

锁定执行器1-3

[Channel] > Fix Executor 3

若初始已经锁定,则输入此命令为取消锁定,若初始未锁定,则输入此命令为锁定。

## 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Fix键</u> P311

# Fixture 命令

Fixture命令属性于对象类型,用来指定灯具编号选择灯具。

Fixture [编号]

Fixture [编号].[子编号]

Fixture默认的功能是SelFix.,所以只输入Fixture加编号,实际上就是选择灯具。

示例:

[Channel] > Fixture 23

选择灯具编号为23的灯具

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Fixture键</u> P311 <u>SelFix 命令</u> P292

# Flash 命令

Flash命令可临时将对应执行器的主控杆值置为100%。

Flash [执行器列表]

Flash On [执行器列表]

Flash Off [执行器列表]

当执行Flash时,而对应的Executor未激活,则将临时激活对应Executor,但不用任何滑步或延迟时间。

#### 示例:

[Channel] > Flash On Executor 1

覆盖执行器1的主控杆值为100%

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 >>>键 P306

## Freeze 命令

Freeze主要用来修改编程器的优先权,即编程器高优先权。

Freeze

**Freeze On** 

#### **Freeze Off**

Freeze为切换功能,若Freeze不带参数On/Off,则Freeze功能在On/Off间切换,即若初始为On状态,此时 输入Freeze即为关闭该功能,相反,若初始为Off状态,则输入Freeze后变为开启。

#### 示例:

Fixture 1, 2, Dimmer=60%,储存为Cue 1随后设置Fixture 1 Dimmer 80%,按下Freeze, 执行Cue 1,则Fixture 1 Dimmer不会被改变,仍为80%, Fixture 2为60%;反之未开启 Freeze模式,均为60%。

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 Freeze键 P311

## Full 命令

Full用来设置灯具的亮度值为100%。

#### Full

示例:

[Channel] > Fixture 5 Full

设置灯具5的亮度属性值100%

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 Full 键 P311

### Go 命令

Go命令简单的说是用来运行对象的,若目标对象有多个步骤,则将运行下一步,若没有多步,则正向运行。

Go [对象列表]

[Channel]>Go Executor 1	
运行执行器1的下一步	
[Channel] > Go Macro 1	

运行宏1

### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Go+键</u> P313

# GoBack 命令

GoBack命令简单的说是用来运行对象的,若目标对象有多个步骤,则将运行上一步,若没有多步,则反向运行。

GoBack [对象列表]

示例:

[Channel] > GoBack Executor 1

运行执行器1的上一步

## 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Go-键</u> P313

Goto 命令 Goto命令用来跳到某个场景并运行。

Goto [场景] [执行器]

示例:



跳转到场景3并运行

[Channel] > Goto Cue 3 Executor 2

跳转到执行器2的场景3并运行

# 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Goto键</u> P313

TEKMAND

# Group 命令

Group 命令实际上就是灯具的集合,用来选择灯具。

#### Group [编号]

Group的默认功能是SelFix,若输入时未指定功能,则表示选择该Group内的所有灯具。

示例:



选择灯组5里的所有灯具

## 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Group键</u> P313

# Help 命令

Help命令是用来显示帮助信息的。

Help [关键字]

示例:



打开帮助窗口

[Channel] > Help Group

打开帮助窗口,跳至Group关键字那页。

# 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Help键</u> P313

# Highlight 命令

Highlight强制将选择的灯具值置为高亮值。

## Highlight

**Highlight On** 

## **Highlight Off**

Highlight为切换功能,若Highlight不带参数On/Off,则Highlight功能在On/Off间切换,即若初始为On状态,此时输入Highlight即为关闭该功能,相反,若初始为Off状态,则输入Highlight后变为开启。

按下Highlt,为打开Highlight模式,灯具的亮度值显示为灯库高亮选项设定的值。

[Channel] > Highlight On

打开Highlight模式

### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Highlt键</u> P313

# If 命令

If用来限制选择范围或者组合多个列表。

If [选择列表]

[选择列表] If [选择列表]

示例:

[Channel]>If Group 1

移除不在Group 1里的灯具

[Channel] > Group 1 If Group 2

选择既属于Group 1又属于Group 2里的灯具

## 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>If键</u> P313

# IfActive 命令

IfActive用来选择编程器中所有带有激活数值的灯具。

#### IfActive

#### IfActive [条件]

若指定条件,则会选择既符合条件又在编程器带有激活数值的灯具,若未指定条件,将会选择选择编程器中所有带有激活数值的灯具。

### 示例:



# 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>If键</u> P313

# IfOutput 命令

IfOutput用来在当前的输出值的基础上选择灯具。

## IfOutput

IfOutput [对象列表]

IfOutput At [数值列表]

IfOutput At Fade [数值列表]

IfOutput At Delay [数值列表]

如果直接输入IfOutput , 不带任何参数 , 则表示选择Dimmer值大于0的所有灯具。

# 示例:

[Channel] > IfOutput

选择Dimmer值大于0的所有灯具

[Channel] > IfOutput Preset "test"

选择当前使用"test"素材的所有灯具

[Channel] > IfOutput At 10 Thru 50

选择Dimmer值在10-50之间的所有灯具

# 相关链接

<u>所有命令</u> P241 If键 P313

# IfProg 命令

IfProg选择在编程器中有设置数值的灯具。

## IfProg

IfProg [条件]

若指定条件,则会选择既符合条件又在编程器有设置数值的灯具,若未指定条件,将会选择在编程器中有设置数值的灯具。

# 示例:

[Channel] > IfProg

选择在编程器中有设置数值的灯具

[Channel]>IfProg Group1

选择在编程器中有设置数值,并在Group 1中的灯具

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 If键 P313

# Import 命令

Import功能用来导入数据到演出文件中。

Import "文件名"

**Import**命令从外部的.xml和.xmlp文件中导入相关数据到当前命令行指定的目录,导入的数据将添加到对应对象的后面。

Import命令默认在当前选择的磁盘中查找文件

当前支持导入的对象只有:宏,灯库和颜色。

示例:

Edit Setup/FixtureTypes>Import "martin@mac_700_profile@extended"

导入新灯库

Macros/Global 1>Import "TestMacros"

导入TestMacros.xml中的宏

Macros/Global 1>Import "macro*

导入所有以macro开头的文件中的宏。

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Export 命令</u> P265 <u>SelectDrive 命令</u> P291

## Invert 命令

Invert用来倒置灯具的选择状态。

Invert [选择列表]

示例:

[Channel]>Invert Fixture 1 Thru 6

若灯具1,3,5被选中,则执行后,2,4,6被选中

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241

# Invitestation 命令

Invitestation用来邀请列表中的工作站加入工作组,一旦接受邀请,将会载入相同的演出文件,成为工作组的一部分。

#### Invitestation [工作站列表]

#### 示例:



邀请主机编号为8的工作站

[Channel]>Invitestation Thru

邀请网络中所有工作站

## 相关链接

<u>所有命令</u> P241 JoinSession 命令 P275 LeaveSession 命令 P277 DisconnectStation 命令 P275 NetworkInfo 命令 P282

# JoinSession 命令

JoinSession用来加入或创建工作组。

JoinSession [编号] "名称"

#### 示例:

## 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>DisconnectStation 命令</u> P262 <u>LeaveSession 命令</u> P277 <u>InviteStation 命令</u> P275 <u>NetworkInfo 命令</u> P282

# Kill 命令

Kill用来对执行器执行Go命令,但同时关闭其它所有执行器。

Kill [执行器列表]



运行执行器1的下一个场景,同时关闭其它的执行器(如果没有在"分配菜单"中设置"独占保护")。

### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Top键</u> P319

# Label 命令

Label用来给对象命名。

Label [对象列表] "名称"

当名称为预留命令或者包含空格时,必须使用引号;如果给多个对象命名,且名称中含有独立的数字,则可枚 举获得全部名称;若未给出名称,则弹出对话框要求输入名称。

示例:

[Channel] > Label Effect 1 "Test Effect"

给效果1命名为"Test Effect"

[Channel] > Label Fixture 1 Thru 10 "LED 1"

枚举命名,命名灯具1-10分别为:LED1,LED2.....

[Channel] > Label Preset "Red" "Blue"

将"Red"素材重命名为"Blue"

# 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Assign键</u> P308

Layout 命令

Layout用来指定布局对象。

Layout [编号]

Layout的默认功能是Select,若输入时未指定功能,则表示选中该Layout,则该Layout在布局视图中显示。

# 示例:

[Channel] > Layout 1

选择布局1在布局视图窗口显示

[Channel] > Store Layout 2

创建布局2,并将当前选择的灯具加入到布局中

[Channel] > Assign Effect 3 Layout 1

将效果3放置到布局1中

### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Group键</u> P313

Learn 命令

Learn的功能是通过键入命令间隔来设置对象速度。

Learn [对象列表]

如果对象接收Learn命令,那么调整对象的速度取决于每次输入Learn命令的时间间隔。 示例:

### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 Learn键 P313

# LeaveSession 命令

LeaveSession用来退出工作组。

#### LeaveSession

示例:



退出当前工作组

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>DisconnectStation 命令</u> P275 <u>JoinSession 命令</u> P275 <u>InviteStation 命令</u> P275 <u>NetworkInfo 命令</u> P282

# List 命令

List用来在命令反馈窗口显示数据信息。

List [对象列表]

List [对象类型]/[属性]



显示当前选择执行器的所有场景信息

Effect/Global>List Thru 3

显示前3个效果信息

## 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>List键</u> P313

# ListLibrary 命令

ListLibrary用来在命令反馈窗口显示控台中灯库的项目信息。

ListLibrary [筛选]

示例:

[Channel] > ListLibrary generic*

显示灯库中所有以generic开头的灯库信息

## 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Import 命令</u> P274 <u>Export 命令</u> P265

# ListShows 命令

ListShows显示当前磁盘中的演出文件信息。

ListShows [筛选]

示例:

[Channel] > ListShows

显示所有演出文件信息

[Channel] > ListShows test*

显示所有以test开头的演出文件信息

## 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>SaveShow 命令</u> P290 <u>LoadShow</u> 命令 P280 DeleteShow 命令 P262

# ListUserVar 命令

ListUserVar可在命令反馈窗口,显示特定用户定义的变量及其值。

ListUserVar [筛选]

示例:

[Channel] > ListUserVar

显示特定用户定义的所有变量及其值

[Channel] > ListUserVar t*

显示以t结尾的所有变量及其值

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>ListVar 命令</u> P279 <u>SetUserVar 命令</u> P293 SetVar 命令 P294

# ListVar 命令

ListVar可在命令反馈窗口,显示定义的变量及其值。

ListVar [筛选]

示例:

[Channel] > ListVar

显示定义的所有变量及其值

[Channel] > ListVar t*

显示以t结尾的所有变量及其值

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>ListUserVar 命令</u> P279 <u>SetUserVar 命令</u> P293 <u>SetVar 命令</u> P294

## Load 命令

Load可提前使执行器上的序列,跳至某个场景。若随后运行该执行器,则直接从该场景开始运行。

Load [场景] [执行器]



提前跳至选中执行器上的场景2

[Channel] > Load Cue 2 Executor 2

提前跳至执行器2的场景2

### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 Goto键 P313

# LoadShow 命令

LoadShow用来从硬盘和Usb设备中装载演出文件。

LoadShow "文件名"

如果指定的演出文件不存在,将会装载一个新的空演出文件。如果控台处于工作组中,则演出文件将会加载到 所有已连接的工作站中。

## 示例:

[Channel]>LoadShow TestShow

载入名为TestShow演出文件

## 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>SaveShow 命令</u> P290 <u>ListShows 命令</u> P278 <u>DeleteShow 命令</u> P262

# Login 命令

Login用来切换控台当前用户。

Login [用户名] [密码]

示例:

[Channel] > Login Tom 123456

如果用户名和密码都正确,将会切换用户为Tom

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 Logout 命令 P281

TEKMAND

# Logout 命令

Logout用来将当前用户切换为Guest。

#### Logout

示例:

[Channel]>Logout

切换当前用户为Guest

## 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Login 命令</u> P280

# Macro 命令

Macro是一种对象类型,用来指定宏对象。

Macro [编号]

Macro [编号].[行号]

Macro的默认功能是Go+,若输入时未指定功能,则表示执行该宏。 示例:

[Channel] > Macro 1

执行宏1

# 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Macro键</u> P313

Master 命令 Master是执行器推杆的一种功能。

Assign Master (At) [执行器]

功能主要是用来控制亮度属性值的输出,取决于推杆的位置。 示例:

# 相关链接

<u>所有命令</u> P241

Move 命令 Move命令用来移动对象。

Move [对象列表] At [目标起始编号]



若目标位置不为空,则目标对象和源对象交换位置,即交换编号。

示例:

#### [Channel] > Move Group 1 At 4

将灯组1移动到灯组4号位置

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Move键</u> P313

# NetworkInfo 命令

NetworkInfo用来在命令反馈窗口显示网络相关的信息。

#### NetworkInfo

示例:

## 相关链接

<u>所有命令</u> P241

# NewShow 命令

NewShow用来创建一个新的空演出文件。

NewShow "文件名"

NewShow "文件名" /noconfirm

如果在当前磁盘中有同名的演出文件, 会要求确认是否覆盖已存在的文件, 如果用noconfirm选项, 则不会提示, 而是直接覆盖。

示例:

[Channel] > NewShow TestShow

新建名为TestShow演出文件

## 相关链接

<u>所有命令</u> P241 LoadShow 命令 P280 SaveShow 命令 P290 ListShows 命令 P278 DeleteShow 命令 P262

# Next 命令

Next用来选择下一个灯具。

Next



[Channel] > Group 2

[Channel] > Next

选择在灯组2里的第一个灯具(根据原先选择的顺序)

### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Next键</u> P313 Previous 命令 P289

# Normal 命令

Normal相当于连续按下两次At 的快捷键。

#### Normal

示例:

At At ;

:Processed:Normal

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 At键 P308

# Off 命令

Off既可以当作功能命令,又可当作帮助命令。

**Off** [对象列表]

[功能]Off [对象列表]

[功能]<mark>Off</mark>

作为功能命令时, Off有下面4种用法:

- 1. 如果目标对象可以执行,则Off用来停止或终止
- 2. 如果目标对象包含参数和数值,则这些值将会从编程器中清除
- 3. 如果目标对象为选择列表,则将其从编程器中清除
- 4. 如果目标对象为属性,则从编辑器中清除当前选择灯具的该属性

作为帮助命令时: Off指示功能的结束或者是开关功能中的关闭功能。

#### 示例:

[Channel]>Off Executor 1

关闭执行器1

[Channel] > Off Cue 1

将Cue 1的参数从编程器中清除

[Channel] > Off Fixture 2

将灯具2从编程器中清除

[Channel] > Black Off Executor 1

指示松开执行器1的Black按键

[Channel] > Highlight Off

关闭Highlight模式

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Off键</u> P316 <u>On 命令</u> P284

## On 命令

On既可以当作功能命令,又可当作帮助命令。

**On** [对象列表]

[功能]On [对象列表]

[功能] On

作为功能命令时, On有下面4种用法:

- 1. 如果目标对象可以执行,则On用来再现当前的步骤或者开始运行
- 2. 如果目标对象包含参数和数值,则这些值在编程器中激活
- 3. 如果目标对象为选择列表,则在编程器中激活
- 4. 如果目标对象为属性,则从编辑器中激活当前选择灯具的该属性

作为帮助命令时:On指示功能的开始或者是开关功能中的开启功能。

#### 示例:



[Channel] > Black Off Executor 1

指示按下执行器1的Black按键

[Channel] > Highlight Off

打开Highlight模式

### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>On键</u> P316 Off 命令 P283

# Oops 命令

Oops 用来撤销之前的命令,如灯具的选择以及编程器中的操作。

#### Oops

## 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Oops键</u> P316

# OutFade 命令

OutFade属于帮助类命令,用来指定淡出时间。

#### OutFade [数值列表]

作为重放功能的一个帮助命令,例如Goto,OutFade用来设置执行功能时所用的淡出时间。

作为编程功能的一个帮助命令,例如Store,OutFade用来设置所涉及对象的淡出时间。

#### 示例:

[Channel] > Goto Cue 3 OutFade 5

以5秒的淡出时间,跳到场景3

[Channel]>Store Cue 1 OutFade 4

创建Cue 1并设置其OutFade (淡出)时间为4秒

# 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Time键</u> P319

# OutDelay 命令

OutDelay属于帮助类命令,用来指定延出时间。

**OutDelay** [数值列表]



作为重放功能的一个帮助命令,例如Goto,OutDelay用来设置执行功能时所用的延出时间。 作为编程功能的一个帮助命令,例如Store,OutDelay用来设置所涉及对象的延出时间。

示例:



创建Cue 1并设置其OutDelay (延出)时间为4秒

## 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Time键</u> P319

# Page 命令

Page属于对象命令,指定执行器页面。

### Page [编号]

Page默认功能是Call,在未使用任何功能情况下,直接跳到该页面。

## 示例:

[Channel]>Page 5	
设置当前执行器页为第5页	
[Channel]>DeletePage 2	
删除第2执行器页上的内容	

[Channel] > PausePage 1

暂停第1页上的所有执行器

# 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Page键</u> P316

# Park 命令

Park用来锁定属性的DMX输出值。

Park [选择列表]

Park [属性列表]



[Channel] > Park Fixture 5

锁定灯具5所有属性的DMX输出值

[Channel] > Park Attribute "Tilt"

锁定当前选择灯具的Tilt属性的DMX输出值

### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Unpark 命令</u> P301 Pause键 P316

# Part 命令

Part属于对象类型,用来指定场景中的一部分。

#### Part [编号]

Part对象,一个Cue可以被分成很多个Part,这有利于分配和编辑各属性的时间等。 示例:

[Channel]>Store Cue 1 Part 2

创建Cue 1的第二部分

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Cue键</u> P308 <u>Cue 命令</u> P259 <u>Sequence 命令</u> P292

## Pause 命令

Pause用来暂停正在运行的对象。

Pause [对象列表]

Pause On[对象列表]

Pause Off[对象列表]

Pause为切换功能,若Pause不带参数On/Off,则Pause功能在On/Off间切换,若初始为On状态,此时输入Pause即为关闭该功能,相反,若初始为Off状态,则输入Pause后变为开启。

#### 示例:

[Channel]>Pause Executor 2

暂停执行器2

## 相关链接

<u>所有命令</u> P241 Pause键 P316

# Preset 命令

Preset属于对象类型,用来指定设置灯具的属性值。

Preset [编号]

Preset [属性类型].[编号]

#### Preset "名称"

Preset的默认功能取决于当前编程器的选择状态:若编程器中没有选中灯具,则默认功能为SelFix,若编程器中已有选择,则默认功能为At。

Preset的属性类型依次为: 0.All 1.Dimmer 2.Position 3.Gobo 4.Color 5.Beam 6.Focus 7.Control 8.Shape 9.Video

示例:



# 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Preset键</u> P316

# PresetType 命令

**PresetType**用来指定灯具的属性类型。

PresetType [编号]

PresetType "名称"

PresetType的默认功能为Call,调用为当前转轮所控制。

示例:

[Channel] > PresetType 1

调用属性类型"Dimmer"

[Channel] > PresetType "Gobo"
调用Gobo属性类型

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Preset键</u> P316 <u>Feature 命令</u> P267 <u>Attribute 命令</u> P251

## Previous 命令

**Previous**用来选择上一个灯具。

#### **Previous**

示例:



[Channel] > Previous

选择在灯组2里的最后一个灯具(根据原先选择的顺序)。

## 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Prev键</u> P316 <u>Next 命令</u> P282

## Rate1 命令

Rate1用来复位任何速率值为100%。

Rate1 [对象列表]

示例:

[Channel] > Rate1 Executor 5

复位执行器5的速率为1:1

### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Learn键</u> P313

Reboot 命令 Reboot可用来重新启动控台。

Reboot

Reboot /noconfirm



除非加上/noconfirm选项,否则会弹出确认窗口要求确认重启操作。

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241

## Record 命令

Record用来记录执行器的实时操作到对象中。

Record [对象]

示例:

[Channel] > Record Timecode 1

开始记录执行器的动作到时间码1

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Off 命令</u> P283

Remote 命令 Remote用于指定远程输入控制对象。

Remote [控制模式].[编号]

Tekmand支持两种远程控制模式:

1. MIDI Notes

2. DMX

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241

### SaveShow 命令

SaveShow用来保存演出文件到当前选择的磁盘中。

SaveShow "文件名"

SaveShow "文件名"/noconfirm

若没有指定文件名,则保存时使用当前的文件名。

示例:

[Channel] > SaveShow TestShow

以TestShow作为文件名,保存当前的演出到选择的磁盘中

[Channel] > SaveShow

保存当前演出

|参考指南|291

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>NewShow 命令</u> P282 <u>LoadShow 命令</u> P280 <u>ListShows 命令</u> P278 <u>DeleteShow 命令</u> P262

## Select 命令

Select用来指定当前的执行器。

Select [执行器]

当前选择的执行器将成为当前所有执行器默认命令的目标,如Store Cue 2

示例:

[Channel]>Select Executor 5

设置执行器5为当前执行器

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Select键</u> P316

## SelectDrive 命令

SelectDrive用于指定默认选择的磁盘。

SelectDrive [编号]

SelectDrive指定默认选择的磁盘,供保存文件时使用,如SaveShow/LoadShow,Import/Export等命令。

若未指定编号,则会在命令反馈窗口显示当前可用硬盘,USB设备。如果指定了一个只读的设备,在使用写入 命令时,会默认指定到内部硬盘中。

示例:

[Channel] > SelectDrive 1

选择内部硬盘作为默认磁盘

[Channel] > SelectDrive

在命令行反馈窗口显示当前可用磁盘

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>SaveShow 命令</u> P290 <u>LoadShow 命令</u> P280 <u>ListShows 命令</u> P278 <u>DeleteShow</u> 命令 P262 <u>Import 命令</u> P274 <u>Export 命令</u> P265

## Selection 命令

Selection用来描述当前在编程器中选择的灯具。

#### **Selection**

Selection的默认功能是SelFix,这意味着当直接输入Selection时,将选择已有选择的灯具。

示例:

[Channel] > Off Selection

取消选择当前选择的灯具

[Channel] > At Selection

选中灯具中激活的属性

### 相关链接

<u>所有命令</u> P241

## SelFix 命令

SelFix用来创建灯具选择,也相当于选择灯具。

#### SelFix [对象列表]

针对同一个对象列表, SelFix 可重复多次。例如依次输入Group 1共3次, 首先将选中Group 1, 其次激活 Group 1, 再其次取消激活状态。

示例:

[Channel] > SelFix Effect 3

选择效果3中使用的全部灯具

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Select键</u> P316

## Sequence 命令

Sequence用来指定序列(场景的集合)。

Sequence [编号]

Sequence的默认功能是SelFix,若输入时未指定功能,则表示选择该Sequence里的所有灯具。 示例:





选择所有在序列1中的所有灯具。

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Sequ键</u> P316 Cue 命令 P259

### SetIP 命令

SetIP用于修改控台以太网接口的IP地址。

#### SetIP [网络口] [IP地址]

若未指定IP地址,则在命令反馈窗口显示可用的以太网接口及其IP地址。



注意: IP地址的设置重启后生效。

#### 示例:

[Channel]>SettP 192.168.1.9

设置第一个以太网接口的IP地址为192.168.1.9

[Channel]>SetIP eth1 2.0.0.8 /mask =255.0.0.0

设置第二个以太网接口的IP地址及子网掩码。

#### 相关链接

所有命令 P241 <u>NetworkInfo 命令</u> P282

### Setup 命令

Setup命令用来打开或关闭设置菜单。

#### Setup

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Setup键</u> P316 设置菜单 P510

### SetUserVar 命令

SetUserVar用来定义用户变量。

SetUserVar \$变量名 = 数值

SetUserVar \$变量名 = "文本"

提示: 如果要清除该变量,可将其设置为空,SetUserVar \$变量名 = ""。

#### 示例:

SetUserVar \$myfader = "Executor 11 Thru 15" 设置变量myfader为Executor 11 - 15 Off \$myfader 关闭执行器11到15

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>\$ 符号</u> P245 <u>ListUserVar 命令</u> P279

#### SetVar 命令

SetVar用来定义变量。

#### SetVar \$变量名 = 数值

SetVar \$变量名 = "文本"

🕻 提示: 如果要清除该变量 , 可将其设置为空 , SetVar \$变量名 = ""。

#### 示例:

SetVar \$myfader = "Executor 11 Thru 15" 设置变量myfader为Executor 11 - 15 Off \$myfader 关闭执行器11到15

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>\$ 符号</u> P245 <u>ListVar 命令</u> P279

## Shutdown 命令

Shutdown用来关闭控台。

#### Shutdown

Shutdown /noconfirm

除非加上/noconfirm选项,否则会弹出确认窗口要求确认关闭操作。

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241

## SnapPercent 命令

SnapPercent用来设置非滑步参数的延迟时间。

#### SnapPercent [数值列表]

SnapPercent主要针对一些灯具的属性具有Snap特性(即忽略滑步时间,直接跳到该值),需在灯库中将Snap特性设置为On。通过设置一定的百分比,从而可控制Snap发生的时间。例如,设置为0%,则snap在滑步例开始的时候就执行了,设置为100%,则snap在滑步结束时才发生。

#### 示例:

[Channel] > Store Cue 3 SnapPercent 0

创建Cue并设置其Snap为0%

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Time键</u> P319

### Solo 命令

Solo强制将未选择灯具的亮度属性值为0值输出。

#### Solo

Solo On

#### Solo Off

Solo为切换功能,若Solo不带参数On/Off,则Solo功能在On/Off间切换,若初始为On状态,此时输入Solo即为关闭该功能,相反,若初始为Off状态,则输入Solo后变为开启。

示例:



打开Solo模式

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 Solo键 P316

SpecialMaster 命令 SpecialMaster是一个全局控制命令。

SpecialMaster [编号]

SpecialMaster "名称"

示例:

[Channel] > SpecialMaster grand At 80

设置总控推杆于80%位置

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241

## StepFade 命令

StepFade是执行器推杆的一种功能。

Assign StepFade (At) [执行器]

StepFade功能主要是控制执行器滑步时间比例,取决于推杆的位置。 示例:

### 相关链接

<u>所有命令</u> P241

## Stomp 命令

在命令行中获取stomp关键字,同时按住Fineart + At (= Stomp).

Stomp关键字是应用Stomp值并停止正在运行的效果。 如果Stomp的对象是常规灯,电脑灯和灯组,被选中对象的所有属性都会被停止。 如果Stomp的对象是属性,特性或素材类型,当前选择的属性效果会被停止。 如果没有选择对象,Stomp命令不起任何作用。 如果您Stomp包含值或值得对象,则会应用新值并将Stomp添加到受影响的参数中。 Stomp [选择列表] Stomp [属性列表] Stomp [数值列表] Stomp [对象列表]

示例:



暂停正在运行的效果。

### 相关链接

<u>所有命令</u> P241

## Store 命令

Store用来创建数据。

Store [对象列表] "名称" Store [对象列表] "名称" [/选项]



Store用来创建演出文件的各种数据,若为指出对象类型或目标对象,则用默认对象类型为Cue。

示例:



创建效果1,并设置名称为: "TestColor"

## Store选项设置

关于选项的设置,使用下面的参数可覆盖默认的模式。模式都可以设置打开或关闭,若后接参数不加值,则参 数默认为On。

/merge 或 /m

/remove 或 /r

/release

/append 或 /a

/cueonly 或 /co

/keepactive 或 /ka

/embedded 或 /e

/selective 或 /s

/universal 或 /u

/filter 或 /f

#### 示例:



#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Store键</u> P316

TEKMAND

### Swop 命令

Swop可将对应执行器的主控杆值设为100%,而将其它执行器设为0%。

Swop [执行器列表]

Swop On [执行器列表]

Swop Off [执行器列表]

若将**Swop**分配一个执行器按钮上,按下它时,可将对应执行器的主控杆值设为100%,而将其它执行器设为 0%,放开按钮时还原。

Swop为切换功能,若Swop不带参数On/Off,则Swop功能在On/Off间切换,若初始为On状态,此时输入Swop即为关闭该功能,相反,若初始为Off状态,则输入Swop后变为开启。

示例:

[Channel]>Swop Executor 1

以0时间激活执行器1,并置主控杆为100%,并将其它执行器主控杆置为0

### 相关链接

<u>所有命令</u> P241

## Temp 命令

Temp可临时打开执行器。

Temp [执行器列表]

Temp On [执行器列表]

Temp Off [执行器列表]

若将Temp分配一个执行器按钮上,按下它时,可激活执行器,放开时还原。

Temp为切换功能,若Temp不带参数On/Off,则Temp功能在On/Off间切换,若初始为On状态,此时输入Temp即为关闭该功能,相反,若初始为Off状态,则输入Temp后为开启。

示例:

[Channel]>Temp On Executor 1

激活执行器1

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241

## Thru 命令

Thru可用于指定数值或对象范围。

[起始点] Thru [结束点]

如果省略起始点或结束点,那么将用最小值或最大值代替。

### 示例:

[Channel] > Fixture 2 Thru 1
------------------------------

选择灯具2-10

[Channel] > Fixture Thru 4

选择灯具1-4

[Channel] > Delete 3 Thru

删除场景3及其后面的所有场景

[Channel] > Fixture Thru

选择所有灯具

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Thru键</u> P319

**Timecode 命令** Timecode命令用于指定时间码。

Timecode [编号]

#### 示例:

[Channel] > Store Timecode 1
 创建时间码1
 [Channel] > Record Timecode 1
 开始记录执行器的操作,并存于时间码1中
 [Channel] > Go Timecode 1

运行时间码1

### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Macro键</u> P313

## Toggle 命令

Toggle命令用来转换对象开或关。

Toggle [对象列表]

Toggle作为开关来使用,取决于指定对象的状态;若当前为开,则输入命令后为关;若当前为关,则输入命令 后转为开。

TEKMAND

#### 示例:

[Channel]>Toggle Executor 1

若当前执行器1为打开,则关闭,否则反之

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241

### Tools 命令

Tools命令用来打开或关闭工具菜单。

#### Tools

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 Tools键 P319 <u>工具菜单</u> P509

## Top 命令

Top用来跳到列表的开头。

Top [执行器列表]

Top [时间码列表]

Top功能相当于Goto [第一个场景/步]。 示例:

[Channel] > Top Executor 1

运行执行器的第1个场景

[Channel] > Top Executor 1 Fade 5

用5秒时间,滑步运行执行器1的第1个场景

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Top键</u> P319

#### Unblock 命令

Unblock命令移除多余的数据,以防止跟踪。

Unblock [对象列表]

#### 示例:

[Channel] > Unblock

移除当前场景中多余的数据

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Block 命令</u> P254

### Unpark 命令

Unpark命令用来解除被Park锁定的属性DMX输出值。

Unpark [选择列表]

Unpark [属性列表]

示例:

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Park 命令</u> P286 Go+键 P313

## Update 命令

**Update**命令用来更新数据。

Update [对象类型]

Update [对象列表]

示例:

[Channel]>Update Preset

更新编程器中已更改并有激活数值的所有素材

[Channel] > Update Sequence

更新当前选择序列有激活数值在编辑器中的场景

[Channel] > Update Cue

更新当前选择执行器的当前场景

[Channel]>Update CueOnly

只更新当前选择执行器的当前场景,但将原数值放到下一个场景中,以防止更新数据跟踪 到下一个场景。

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>Update键</u> P319

View 命令

View用来指定储存的视窗。

View [编号]

View的默认功能是Call,调用视窗并将其内容显示在屏幕上。

示例:

[Channel]>Store View 2 /screen=234

储存屏幕2-4的窗口排布到视窗2

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>ViewButton 命令</u> P302 <u>ViewPage 命令</u> P303 View键 P319

ViewButton 命令

ViewButton用来指定视窗按钮。

ViewButton [编号]

ViewButton [页号].[编号]

ViewButton的默认功能是Call,调用其按钮上的内容。

ViewButton包括每个15英寸屏幕右侧的按钮,以及User1,User2,页面下的两页按钮:

User1 : ViewButton 11.1-11.20

User2 : ViewButton 11.21-11.40

示例:

[Channel] > Delete ViewButton 6

删除当前视窗页面上的第6个视窗按钮上的内容

[Channel]>Label ViewButton 3.2 "goodview"

重新命名分配在第3页第2个视窗按钮的对象名称为"goodview"

### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>View键</u> P319 <u>ViewPage 命令</u> P303

## ViewPage 命令

ViewPage用来指定当前视窗页。

ViewPage [编号]

ViewPage的默认功能是Call,调用指定视窗页。 示例:

[Channel]>ViewPage 5

改变视窗按钮显示的内容为第5页

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 <u>ViewButton</u> 命令 P302

### World 命令

World属于对象类命令,用于指定操作域。

World [编号]

World的默认功能是Call,调用对应操作域,限制只能修改某些固定的参数,灯具;其中World 1是不可更改或删除的,它包含所有的参数(所有的灯具和属性)。

示例:

[Channel]>World 5

调用操作域5

[Channel]>Label World 2 "Test"

修改操作域2的名称为Test

#### 相关链接

<u>所有命令</u> P241 操作域 P86 <u>Group键</u> P313

### Zero 命令

Zero命令用于设置灯具的亮度值为0。

#### Zero

示例:

[Channel]>1 At Zero

设置灯具1的亮度属性值为0



[Channel]>Zero

设置当前选择的灯具亮度属性值为0

## 相关链接

<u>所有命令</u> P241 .键 P306

按键

本章讲述所有按键的用法及功能。

### 相关链接

参考指南 P225 符号键 P306 A - C开头的按键 P308 D - F开头的按键 P311 G - N开头的按键 P313 O - S开头的按键 P316 T - Z开头的按键 P319 键盘功能键 P321



## 符号键

本节讲述所有符号键的功能。

#### 转轮键

○ 用来切换第一个屏幕转轮在命令屏(屏幕1)与主屏(屏幕2)之间的控制。

按住它的时候,在每个屏幕的右下角会出现一个小对话框,有"清除屏幕"和"清除所有屏幕"两个按钮。并且在主屏的转轮工具条上还会出现针对参数转轮,调光滚轮和轨迹球的精度选项。

#### 数字键

数字键 0 到 9 用于数字的输入。

#### . 小数点键

按一下,相当于小数点的输入。

连续按两下。键,执行"对象 At Zero"命令,设置对象的值,或将所有当前选择灯具的亮度值设为0%。 按住 **Fn** 和 **n** ,执行"对象 At Default"命令,设置对象的值,或将所有当前选择的灯具参数值置为初始值。

#### + 加号

按一次 + 相当于输入"+"号命令。

按多次 -- 相当于"对象 At + 步长值"命令,设置增加对应值,或对当前选择的灯具的亮度参数值增加预定义的值。

#### - 减号

按一次 - 相当于输入"-"号命令。

按多次 - 相当于"对象 At - 步长值"命令,设置减少对应值,或对当前选择的灯具的亮度参数值减少预定义的 值。

#### >>>键

>>> 用于输入两个命令, >>>和Flash, 按两次即为Flash

<<<键

<<< 用于输入两个命令,<<<和Black,按两次即为Black

#### 相关链接

按键 P305 Zero 命令 P303 At 命令 P250 Default 命令 P260 <<< 命令 P249 >>> 命令 P248 Flash 命令 P268

|参考指南|307

<u>Black 命令</u> P252

## A - C开头的按键

本节讲述所有A - C开头的按键功能。

## Align键

Align , 切换转轮的四种不同的对齐控制模式, 这个按键不与命令行交互; 按下它会依次切换不同的模式:

- 1. "<"
- 2. ">"
- 3. "><"
- 4. "<>"
- 5. "AlignOff"

### Assign键

Assign , 用于输入两个命令: Assign和Label, 按两次即为Label。

### At键

按一次At , 输入At命令。

连续按两次At,将执行Normal命令,设置当前选择灯具的值为预定义的值(如:100%)。 长按At, 弹出At属性选择对话框,设置相关的属性。

## **Backg键**

该按键目前没有功能。

### **Backup键**

单击 Backup ,执行Backup命令,在屏幕上打开备份菜单。

双击Backup ,执行SaveShow命令,快速保存演出,保存演出(Show)文件到当前选择的磁盘。

#### Blind键

单击 Blind ,执行 Blind 命令,打开或关闭盲目编程模式。

长按Blind ,执行BlindEdit命令,在现场编程与盲目编程两种模式之间切换。

#### Bt Pg+键

Bt Pg+ ,按下它执行命令: ButtonPage + ,按钮执行器下翻一页。

#### Bt Pg-键

Bt Pg- ,按下它执行命令:ButtonPage - ,按钮执行器上翻一页。

长按<mark>Bt Pg-</mark>,按钮执行器返回第一页。

### B.O.键

B.O. 启用与否可在设置的用户选项按钮中设定。

#### **Channel键**

Channel , 用于输入两个命令: Channel和Dmx。

#### Ch Pg+键

Ch Pg+,按下它执行命令:ChannelPage+。 如果推杆处于通道模式,那么按下它后将切换到通道推杆的下一页。 如果推杆处于执行器模式,按下它则是切换到通道模式。

### Ch Pg-键

Ch Pg-,按下它执行命令: Channel Page -。 如果推杆处于通道模式,那么按下它后将切换到通道推杆的上一页。 如果推杆处于执行器模式,按下它则是切换到通道模式。 长按 Ch Pg-,回到通道推杆第一页。

### **Clear**键

Clear ,按下它执行Clear命令。

依据编程的状态,按下Clear时,依次清除对应数据:

- 1. 清除选择的灯具
- 2. 取消激活所有数值
- 3. 清除所有编程数值

长按Clear,将直接执行ClearAll命令,清除所有编程数据。

### **Copy**键

Copy , 用于输入三个命令: Copy , Clone和CopySource。

#### **Cue键**

Cue , 用于输入两个命令: Cue和Part。

#### 相关链接

<u>按键</u> P305 <u>Align 命令</u> P249 <u>Assign 命令</u> P250 <u>At 命令</u> P250

|参考指南|310

Backup 命令 P252 Black 命令 P252 Blind 命令 P253 BlindEdit 命令 P253 ButtonPage 命令 P254 Channel 命令 P255 ChannelPage 命令 P256 SaveShow 命令 P290 备份菜单 P588

## D - F开头的按键

本节讲述所有D - F开头的按键功能。

### Down键

Down , 用于在窗口中导航焦点/光标。

### Del键

Del , 用于输入命令: Delete。

#### **Edit键**

Edit ,用于输入命令: Edit。

### **Effect键**

Effect ,用于输入两个命令:Effect和Bitmap。

### [Encoder]键

按住 Encoder ,用于打开屏幕右下角的按钮功能。

### Esc键

Esc ,用于取消命令输入和关闭弹出窗口。

#### Exec键

Exec , 用于输入命令: Executor。

## Fd Pg+键

Fd Pg+ ,按下它执行命令:FaderPage +。 如果推杆处于执行器模式,那么按下它后将切换到推杆执行器的下一页。 如果推杆处于通道模式,按下它则是切换到推杆模式。

## Fd Pg-键

Fd Pg-,按下它执行命令:FaderPage-。 如果推杆处于执行器模式,那么按下它后将切换到推杆执行器的上一页。 如果推杆处于通道模式,按下它则是切换到推杆模式。 长按Fd Pg-,回到推杆执行器第一页。

## Fix键

**Fix**,用于输入命令:**Fix**。

### **Fixture**键

Fixture , 用于输入命令: Fixture和Selection。

### Freeze键

Freeze , 按下它执行Freeze命令, 打开或关闭Freeze模式。

#### Full键

Full,按下它执行At Full命令,设置当前选择灯具的亮度属性值为100%。

#### 相关链接

按键 P305 Delete 命令 P261 Edit 命令 P263 Effect 命令 P263 Bitmap 命令 P252 Executor 命令 P265 FaderPage 命令 P266 Fix 命令 P267 Fixture 命令 P268 Freeze 命令 P269 Full 命令 P269

## TEKMAND

## G - N开头的按键

本节讲述所有G - N开头的按键功能。

### Go+键

Go+ ,用于输入两个命令:Go和Unpark。

## 大Go+键

大 Go+ , 直接对当前选择的执行器 , 执行 Go命令。

### Go-键

Go- , 用于输入三命令: GoBack , Toggle和Temp。

## 大Go-键

大GO-, 直接对当前选择的执行器, 执行GoBack命令。

### Goto键

Goto ,用于输入两个命令:Goto和Load。

## Group键

Group ,用于输入两个命令:Group和World。

### Help键

Help ,用于输入命令:Help。

## Highlt键

点击Highlt键,执行Highlight命令。

Highlight命令,用于打开或关闭Highlight模式,按住Highlt 键,选择灯具的调光值会在默认值和高光值之间一直切换。

## If键

If , 用于输入四个命令:IfOutput , IfActive , IfProg和If。

## **Layout键**

Layout , 用于输入命令: Layout。

### **Learn**键

Learn , 用于输入两个命令: Learn和Rate1。

#### List键

List , 用于切换20个X键的功能为按钮执行器和打开库窗口。

#### Macro键

Macro ,用于输入三个命令:Macro, Timecode和Agenda。

#### Mouse键

Mouse , 用来切换轨迹球的模式 , 它不与命令行交互。

轨迹球有几种不同模式,根据Mouse键的灯光状态说明如下:

- 1. 关闭 -- 轨迹球无功能
- 2. 闪动 -- 水平/垂直模式
- 3. 打开 -- 鼠标模式

### Move键

Move , 用于输入两个命令: Move和Insert。

#### Next键

Next ,有多个功能:

如果在屏幕上打开了弹出对话框, Next 可用于在对话框内移动焦点。 如果没有弹出对话框, 点击 Next 直接执行Next命令。

#### 相关链接

按键 P305 Go 命令 P269 Unpark 命令 P301 GoBack 命令 P270 Toggle 命令 P299 Temp 命令 P298 Goto 命令 P270 Load 命令 P270 Load 命令 P271 World 命令 P303 Help 命令 P271 Highlight 命令 P271 IfOutput 命令 P273 IfActive 命令 P272



|参考指南|315

 If Prog 命令 P273

 If 命令 P272

 Learn 命令 P277

 Rate1 命令 P289

 List 命令 P277

 Macro 命令 P281

 Timecode 命令 P281

 Move 命令 P281

 Next 命令 P282

## O-S开头的按键

本节讲述所有O - S开头的按键功能。

#### Off键

Offf ,用于输入命令:Off。

按两次<mark>Off</mark>,可弹出关闭菜单。

#### On键

On ,用于输入两个命令: On和Call。

### **Oops键**

Oops 是个多功能键,如果命令行不为空,那么它就相当于键盘的退格键,用于删除最后输入的命令。如果命 令行为空,那么它就执行Oops命令。

长按 Oops 键,可执行多步撤销命令

### Page键

Page , 用于输入四个命令: Page , ChannelPage , FaderPage和ButtonPage。

#### Pause键

Pause , 用于输入两个命令: Pause和Park。

#### 大Pause键

大 Pause , 直接对当前选择的执行器 , 执行 Pause 命令 , 暂停或继续。

#### Please键

Please ,用于发送并执行输入命令,相当于回车键。 直接多次按 Please ,会激活或取消激活当前选择灯具的所有属性。

#### **Preset键**

Preset 键,用于输入四个命令: Preset, Attribute, Feature和Color。

#### Prev键

Prev ,有多个功能: 如果在屏幕上打开了弹出对话框,Prev 可用于在对话框内移动焦点。 如果没有弹出对话框,点击Prev 直接执行Previous命令。

### Preview键

Preview , 用于输入命令: Preview。

#### **Select键**

Select ,用于输入两个命令:Select和SelFix。

### Sequ键

Sequ ,用于输入命令:Sequence。

#### Set键

Set , 有多个功能: 如果在屏幕上打开了弹出对话框, Set 可用于在对话框内当前焦点设置/选择/启用。

### **Setup键**

Setup , 直接执行Setup命令, 打开/关闭设置菜单。

#### Solo键

Solo , 直接执行Solo命令, 打开/关闭Solo模式。

#### **Store键**

Store ,用于输入命令:Store。

长按 Store , 弹出保存选项。

#### 相关链接

按键 P305 Off 命令 P283 On 命令 P284 Call 命令 P254 Oops 命令 P285 Page 命令 P286 ChannelPage 命令 P256 FaderPage 命令 P266 ButtonPage 命令 P254 Pause 命令 P287 Park 命令 P286 Preset 命令 P288 Attribute 命令 P251 Previous 命令 P289



|参考指南|318

 Select 命令 P291

 SelFix 命令 P292

 Sequencce 命令 P292

 Setup 命令 P293

 设置菜単 P510

 Solo 命令 P295

 Store 命令 P296

# T-Z开头的按键

本节讲述所有T - Z开头的按键功能。

### Thru键

Thru , 用于输入命令: Thru。

### Time键

Time 是一个多功能键,每点击一次设置属性转轮的模式在滑步时间,延迟时间和正常属性值之间切换。 点击时会依次出现Fade和Delay命令。

如果在命令行中如果有相关连的命令,如Store或Assign,这时按Time时会依次生成如下命令:

- 1. Fade
- 2. OutFade
- 3. Delay
- 4. OutDelay
- 5. SnapPercent
- 6. CmdDelay

### Top键

Top ,用于输入两个命令:Top和Kill。

### Tools键

Tools , 直接执行Tools命令, 打开/关闭工具菜单。

#### Up键

Up , 用于在窗口中导航焦点/光标。

#### **Update**键

Update , 用于输入命令: Update , 当前序列在运行 , 并有相关的数值被激活时 , 会弹出更新对话框。

#### User1键

User1 ,用于切换20个X键的功能为用户自定义按钮(视窗按钮11.1-11.20)。

#### User2键

User2 ,用于切换20个X键的功能为用户自定义按钮(视窗按钮11.21-11.40)。

### **View键**

View , 用于输入三个命令: View , ViewButton和ViewPage。

#### U1-U4键

U1-U4,对应屏幕上显示的标签。

#### X1-X20键

X1-X20,对应屏幕上显示的标签。它们的功能取决于User1,User2, List或弹出对话框或菜单。

#### 相关链接

按键 P305 Thru 命令 P298 Fade 命令 P266 Delay 命令 P261 OutFade 命令 P285 OutDelay 命令 P285 SnapPercent 命令 P295 Top 命令 P300 Kill 命令 P275 Tools 命令 P300 Update 命令 P301 View 命令 P302 ViewButton 命令 P302 ViewPage 命令 P303

## TEKMAND

## 键盘功能键

本节讲述键盘上一些特殊键的用法。

特殊键的用法:

Scrlck

启用时,键盘不会跟随焦点,而是直接指定到命令行

Pause

控台锁定与解锁

- Ctrl + C
  - 复制,在文本框里复制选择的文本到剪贴板
- Ctrl + V

粘贴,粘贴剪贴板里的内容到文本框

Shift + 左方向键 / Shift + 右方向键

在文本框里选择文本

Ctrl + 鼠标左击

在表格中选择多个单元格

Shift + 鼠标左击

在表格中连续选择范围内的单元格

上箭头 或 下箭头

在窗口中上下移动焦点,或当焦点在命令行时,滚动选择之前使用过的命令。

#### 相关链接

<u>按键</u> P305

窗口

本章节主要描述控台中各种窗口和菜单。

### 相关链接

参考指南 P225 表格 P323 库窗口 P349 素材 P374 重放 P380 其他 P388 系统 P409 对话框 P416 菜单 P508 转轮工具条 P597 状态栏 P618



## 表格

表格是一些以行和列的形式来显示数据的窗口,共有7种。

## 创建表格

通过打开窗口可创建以下6种不同的表格,具体信息可参考本节最后的链接。

- 常规灯
- DMX
- 电脑灯
- 序列内容
- 序列执行器
- 序列跟踪
- 3D表格

## 移动并调整表格大小

移动:按住表格标题栏,拖拉移动到适当的位置后,松手即移动到新的位置。

缩放:拖动表格的右下角区域,上下左右移动,便可调整表格的大小。

### 表格的组成部分

大多数表格都包含3部分:标题栏,主体部分,底部控制条,但是不同的表格可能有所差异。

#### 相关链接

窗口 P322 常规灯表格 P324 DMX表格 P325 电脑灯表格 P326 序列内容表格 P328 序列执行器表格 P330 序列跟踪表格 P333 3D表格 P335 表格颜色 P336 表格选项 P339 打开窗口 P422

## TEKMAND

## 常规灯表格

在常规灯表格中可以显示拥有通道编号(Channel ID)的灯具及其数值,素材等等。

#### 数值格式:正常值 仅显示 仅显示 诵道 排序 层:数值+ 激活状态 编程状态 - 4 -:5 -:6 -:10 -:3 :1 -:7 -:11 -:12 -:13 -:14 -:15 -:18 -:19 -:20 -:16 -:17 数值 效果 输出值 数值 淡入时间 延入时间 仅数值 自动 层 层 层

## 下图为常规灯表格的例图:

### 标题栏



右侧有3个按钮,黄色表示选中激活状态:仅显示激活状态,仅显示编程状态和排序。 仅显示激活状态:激活时,表格只显示被激活的灯具和数值 仅显示编程状态:激活时,表格只显示在编程器中的灯具和数值,包括选中的灯具 排序:激活时,启动自动排序,将选中的灯具自动排在前面

## 主体部分

表格主体部分的显示内容很大程度上取决于表格选项,最简洁的是只显示通道编号和数值。 表格中会有多种颜色,每种颜色标识的具体意义,可以参考本节最后的链接获得更多的信息。

#### 相关链接

<u>表格</u> P323 <u>表格颜色</u> P336 <u>表格选项</u> P339

TEKMAND
# DMX表格

在DMX表格中可以看到真正的DMX输出, 配接地址等。

#### DMX 数值格式:正常值 正常值 地址 1 2 3 4 5 6 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 2:141 2:161 2:181 100 100 2:201 2:221 2:241 2:261 100 2:281 2:301 2:321 100 100 MX 2:185 : 灯具 22 'FINE 1:500 PERF 1', 类型='FINE 1:500 PERF', 属性=TILT 通道

### 下图为DMX表格的例图:

# 标题栏



# 主体部分

主体部分用小方格来表示一个DMX通道,并显示DMX通道的值,值越大,则背景色绿色越深。如果该灯具被 冻结,则在方格的右上方用蓝色小方块标记。

表格左侧的浅灰色区域表示每行的DMX首地址,例如1:501,其中的1表示DMX线路号,501表示第一行DMX 首地址。

当鼠标指向每个方格的时候,在表单的最底部会显示一串相关的信息,包括此方格代表的DMX地址,灯具的标号,名称,类型,属性等。

### 相关链接

<u>表格</u> P323 <u>表格选项</u> P339

# 电脑灯表格

电脑灯表格用来查看和设置电脑灯多个属性的参数。

#### 下图为电脑灯表格的例图:

	灯具	数值格式:正常 层:输出值	值	正常 隐藏:关闭	(仅显示) 激活状	<ul> <li>衣</li> <li>衣</li> <li>収显示</li> <li>線程状态</li> </ul>	特性排序	灯具排序
ID F/C	名称	亮度 Dim 7	位置 K平 垂直	Gobol G1	Gobo2 G2 Pos	Color1 C1	ColorMix CM1 CM2 CM3	8
1	Fine1500P	100.0	-10825.2	4.5	0.0	0.0	30.070.0.0	0, ≡
2	Fine1500P	100.0	-10825.2	4.5	0.0	0.0	30.070.0.0	0.
3	Fine1500P	100.0	-10825.2	4.5	0.0	0.0	30.070.0.0	0.
4	Fine1500P	100.0	-10825.2	4.5	0.0	0.0	30.070.0.0	0.
5	Fine1500P	100.0	-10825.2	4.5	0.0	0.0	30.070.0.0	0.
6	Fine1500P	100.0	-10825.2	78.2	0.0	0.0	30.070.0.0	0.
7	Fine1500P	100.0	-108, -25,2	78.2	0.0	0.0	30.070.0.0	0.
8	Fine1500P	100.0	-10825.2	78.2	0.0	0.0	30.070.0.0	0.
9	Fine1500P	100.0	-10825.2	78.2	0.0	0.0	30.070.0.0	0.
10	Fine1500P	100.0	-10825.2	78.2	0.0	0.0	30.070.0.0	0.
11	Fine 1500P	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·					· · ·		
数值	效果 輸出値 层 层	輸出值	数值 执行器编号	效果 执行器编号	数值 场景编号	效果 场景编号	槽位	自动

### 标题栏



右侧4个按钮,黄色表示选中激活状态:仅显示激活状态,仅显示编程状态,特性排序和灯具排序。 仅显示激活状态:激活时,表格只显示被激活的灯具和数值 仅显示编程状态:激活时,表格只显示在编程器中的灯具和数值,包括选中的灯具 特性排序:激活时,启动自动排序,将选中的属性排在灯具名称之后 灯具排序:激活时,启动自动排序,将选中的灯具自动排在前面

## 主体部分

ID栏如果出现两个数值用:分隔,则前者为Fixture ID,后者为Channel ID。

TEKMAND

表格主体部分的显示内容很大程度上取决于表格选项,最简洁的就是只显示灯具编号和数值。 表格中会有多种颜色,每种颜色标识的具体意义,可以参考本节最后的链接获得更多的信息。

### 相关链接

<u>表格</u> P323 <u>表格颜色</u> P336 <u>表格选项</u> P339



# 序列内容表格

在序列内容表格中可以查看到场景存储的属性值(包括跟踪值)。

🧳 内容	数值格式 正常 层:数值·隐藏: 判	E: 1.16 €  S: 3 Seq	当前 场景 ▼	眼腺		- 特性排序	灯具排序
			显示:1 '1 C	ue'			
ID F/C	名称	亮度 Dim	位置 水平	。 垂直	Gobol Gl	ColorMix CM1 CM2 CM3	
1	Fine1500P	Open		-25.2 🍄	sun large	30.070.0.0	
2	Fine1500P	Open	-108.	-25.2 🍄	sun large	30.070.0.0	
3	Fine1500P	Open	-108.	-25.2 🍄	sun large	30.070.0.0	
4	Fine1500P	Open	-108.	-25.2 🍄	sun large	30.070.0.0	
5	Fine1500P	Open	-108.	-25.2 🏶	sun large	30.070.0.0	
6	Fine1500P	Open	-108.	-25.2	triangle sm	30.070.0.0	
7	Fine1500P	Open	-108.	-25.2	triangle sm	30.070.0.0	
8	Fine1500P	Open	-108.	-25.2	triangle sm	30.070.0.0	
9	Fine1500P	Open	-108.	-25.2	triangle sm	30.070.0.0	
数值 效果 层 层	· 輸出值 层	数值	 漢入时间	延入	时间	仅数值	自动

下图为序列内容表格的例图:

该表格高度自定义化,可修改绝大多数的设置。不过最主要的是,不用载入场景就可查看场景的内容。

## 标题栏



当前场景:共有4种选择:当前场景/上一场景/下一场景 跟踪:可打开或关闭,打开时只显示场景中跟踪的值 链接当前选择:共有3种选择:链接当前选择/不链接/链接最后播放,用来选择序列内容表格显示的序列,选择 不链接,则可在表格选项中选择某特定的执行器 特性排序:激活时,启动自动排序,将选中的属性排在灯具名称之后 灯具排序:激活时,启动自动排序,将选中的灯具排在其他灯具前面

# 主体部分

在主体部分的最上端有一行信息,例如"显示:1'2'Cue test''",显示当前查看的场景的编号及名称。 表格中会有多种颜色,每种颜色标识的具体意义,可以参考本节最后的链接获得更多的信息。

### 相关链接

<u>表格</u> P323 <u>表格颜色</u> P336 <u>表格选项</u> P339

# 序列执行器表格

序列执行器表格是用来显示当前激活的场景,也常被用来显示场景的相关信息,如淡入时间,触发方式,场景的名称等等。

序列执行器表格是高度自定义化的,可调节各选项是否显示。下图为序列执行器表格的例图:

<u>n</u>	序列 数值格式:	· 正常 ^{E:} S:	1.205 2 Sequ	配置5	配置4	配置3	配置2	<b>퀸</b> 팔1	连接 当前选择 ▼	自动滚动
编号	名称	触发模式	触发时间	滑步时间	延迟时间	淡出时间	延出时间	间 跳动百分	出 暗场移动	命令
1	Start	播放				2.50		50.00	%	
2	P-sofa	擂放		3.00				50.00	%	
3	Pink	播放						50.00	%	

### 标题栏



右侧共有7个按钮:

链接当前选择:共有3种选择:链接当前选择/不链接/链接最后播放,用来选择序列执行表单要显示的序列 自动滚动:激活时,处于激活的场景总是处于可见状态

### "设置"按钮

该表格共5个设置按钮,用来设置并保存显示选项的,其中编号和名称选项为固定显示选项,其余可自定义任 意组合(设置按钮可记忆行列的宽度和顺序)。

	表格选项		$\times$
	名称	包含	排除
	Trig	是	
	TrigTime	是	
	A	是	
	В	是	
	MIB	是	
	Loop	是	
	Lcount	是	
名称	Ltime	是	
	Delay	是	
Set1	Fade	是	
	Out Delay	是	
	Out Fada	是	
	Snap Percent	是	
	Cmd Delay	是	
	Cmd	是	
	AE	是	
	Info	是	

设置按钮的使用方法:按下Edit, , 再点击设置按钮, 或者直接在设置右击, 打开下图所示的窗口: 包含列值为是, 即为显示的选项, 排除列值为是, 即为不显示的选项。Set1是默认的名称, 可在名称处自行修改。

# 主体部分

在主体部分可以任意改动列的排列顺序,除了名称和编号列。 表格中每列的含义:

编号:

场景的编号。

名称:

场景的名称。

触发模式:

右击弹出触发模式列表,共7种方式:播放/时间/跟随/声音/BMP/MIDI/音乐。

触发时间:

如果在触发模式中选择了时间触发方式,则可定义相应的触发时间。

MIB:

MIB即为暗场移动。

循环:

要在序列中设定循环,可以定义当运行到该场景跳到哪个场景进行循环。

循环次数:

定义循环的次数。

循环时间:

定义循环所用的时间。

延入时间:

播放命令和淡入时间命令之间的延迟时间,如果场景没运行,延入时间有深橘色背景色,则表示该场景有部分灯具有独立的延迟时间。

淡入时间:

场景的渐变时间,若场景没运行,淡入时间为深绿色背景色,则表示该场景中有部分灯具有独立的渐变时间。

延出时间:

执行延入时间命令的等待时间。

淡出时间:

数值从大到小的淡出时间,只针对亮度有效。

独立延迟时间:

这里显示场景中所有独立延迟时间,编辑这里将会更改所有灯具的独立延迟时间。

独立滑步时间:

这里显示场景中所有独立滑步时间,编辑这里将会更改所有灯具的独立滑步时间。

跳动百分比:

默认值为0,不显示,设定后以百分比形式显示。主要针对灯具的跳动特性的(即忽略淡入时间时间, 直接跳到该值),需在灯库中将跳动特性设置为打开状态。

命令:

在运行到该场景执行。

命令延时:

定义上述命令执行的延迟时间。

提示:

可备注场景的相关信息。

#### 相关链接

<u>表格</u> P323 <u>表格选项</u> P339 <u>触发模式列表</u> P479

## 序列跟踪表格

序列跟踪表格用来显示序列中数值如何变化,同时也可在表格中直接修改数值。



下图为序列跟踪表格的例图:

### 标题栏



右侧共有5个按钮:

显示选择:激活时,只显示选中的灯具和这些灯具均储存有值的场景

链接当前选择:共有3种选择:链接当前选择/不链接/链接最后播放,用来选择序列跟踪表格要显示的序列

自动滚动:激活时,处于激活的场景总是可见

特性排序:激活时,启动自动排序,将选中的属性排在灯具名称之后

灯具排序:激活时,启动自动排序,将选中的灯具自动排在前面

# 主体部分

第一列和第二列分别为场景编号和名称,剩余的均为编程器的值,可以通过转轮编辑这些数值。 表格中会有多种颜色,每种颜色标识的具体意义,可以参考本节最后的链接获得更多的信息。



### 相关链接

<u>表格</u> P323 <u>表格颜色</u> P336 <u>表格选项</u> P339



# 3D表格

3D表格用来查看和设置3D对象的属性参数。

### 下图为3D表格的例图:

1	3D	数值格式:正常值		导出到Excel			3D Only		灯具 Only		仅显示 激活状态	仅显示 编程状态	特性排序	灯具排序		
ID F/C		名称	类型	x	位置 Y	z	x	鍵转 Y	z	x	大小 Y	z	模型	阴影	显示	可选择
70002:		C_HUELSE1	C_HUELSE1#0	0.00	0.00	1.30	0.00	-0.00	0.00	1.00	1.00	1.00	3220089734038	Yes	Yes	Yes
70003:		Plane 1	Plane#0	0.00	0.00	4.30	-90.0	-0.00	0.00	2.00	2.00	0.00	c285766fee2e1	Yes	Yes	Yes
70004:		Box 1	Box#0	1.70	0.00	0.90	0.00	-0.00	0.00	1.00	1.00	1.00	82091a6046c8	Yes	Yes	Yes
70005:		Sphere 1	sphere#1	-4.50	0.00	2.70	0.00	-0.00	0.00	1.00	1.00	1.00	70cbad568ab44	Yes	Yes	Yes
70006:		Cylinder 1	Cylinder#0	0.00	0.00	0.00	0.00	-0.00	0.00	0.50	0.50	1.00	9f0e438c7b8da	Yes	Yes	Yes

### 标题栏

右侧有7个按钮,黄色表示选中激活状态:导出到Excel, 3D Only,灯具Only,仅显示激活状态,仅显示编程状态,特性排序和灯具排序。

导出到Excel:点击此项,可将表格中的数据导出到Excel中。

3D Only:激活时,表格只显示非灯及其数值。

灯具Only:激活时,表格值显示灯具及其数值。

仅显示激活状态:激活时,表格只显示被激活的灯具和数值。

仅显示编程状态:激活时,表格只显示在编程器中的灯具和数值,包括选中的灯具。

特性排序:激活时,启动自动排序,将选中的属性排在灯具名称之后。

灯具排序:激活时,启动自动排序,将选中的灯具自动排在前面。

# 主体部分

ID栏如果出现两个数值用:分隔,则前者为Fixture ID,后者为Channel ID。

表格中会有多种颜色,每种颜色标识的具体意义,可以参考本节最后的链接获得更多的信息。

### 相关链接

<u>表格</u> P323 <u>表格颜色</u> P336 <u>表格选项</u> P339

# 表格颜色

### ID号码和名称

灯具的编号有两种颜色:

灰色:

默认值 , 灯具未选中

黄色:

指示灯具呈选中状态

**名称背景颜色(右击灯具打开编辑选项,其中主控选项为打开状态,则表示受总控推杆的控制)** 深蓝色:

默认值

蓝色:

灯具不受某推杆影响,包括主控推杆

深紫色:

灯具被某推杆控制,比如灯组推杆

紫色:

灯具受灯组推杆限制,但不受总控推杆限制

### 数值的颜色

表格中的数值也有多种不同的颜色:

灰色:

默认值

红色:

数值来自编程器

粉红色:

数值来自效果

洋红色:

数值来自当前选择的执行器,且是一个跟踪值

青色:

数值来自当前选择的执行器,且数值大于上一个场景的值 绿色:

数值来自当前选择的执行器,且数值小于上一个场景的值 白色:

数值来自当前选择的执行器,且存的值与上一个场景一样 黄色:

数值来自其它执行器(不是选择的执行器)

表格中的数值,其背景色也有多种不同的颜色:

深蓝色:

正常默认背景色

红色:

数值被激活,处于激活状态

青色:

表格处于执行器编号层,数值来自当前选择的执行器,大于上一个场景 绿色:

表格处于执行器编号层,数值来自当前选择的执行器,小于上一个场景 白色:

表格处于执行器编号层,数值来自当前选择的执行器,等于上一个场景 粉色:

表格处于效果编号层,数值来自于效果

黄色:

表格处于执行器编号层/序列编号层,数值不是来自当前选择的执行器 暗黄色:

表格处于执行器编号层/序列编号层,数值不是来自当前选择的执行器,但是一个跟踪值

### 参数值上方的颜色方块

#### 如果指示条只有一半,则指示是一个跟踪值

红色:

表示数值已激活

青色:

表示数值来自素材

蓝色:

表示数值已被冻结

粉红色:

表示数值含有效果

紫色:

表示数值有位图效果

白色:

表示数值在编程器中,但是未保存

绿色:

表示数值有设置淡入时间

橙色:

表示数值有设置延入时间

灰色:

表示数值来自DMX曲线

|参考指南|338

# 相关链接

<u>表格</u> P323

# 表格选项

在表格中有各种不同的表格选项,本节只做简单描述。

不同的表格有不同的选项设置,不过标题栏大致都如下图所示:

新たち が 「 「 「 「 「 「 」 「 」 「 」 「 」 「 」 「 」 「 」	载入默认酉置 关闭窗口	×
---------------------------------------------	-------------	---

标题栏的几个重要图标:

保存默认设置:保存当前设置为默认设置

载入默认设置:载入默认的设置

关闭窗口:关闭该表格窗口

具体的属性可以参考下面的链接获得更多的信息。

### 相关链接

表格 P323 工具 P339 <u>层筛选</u> P343 显示 P345 分配执行器 P347 特性选择 P348

# 工具

本节介绍表格选项中的工具一栏。

下图为工具一栏的例图:



不同的表格,上图的工具这一栏有一定的差异:

属性控制条:

开启状态,属性控制条出现在表格的底部 层控制条:

开启状态,层控制条出现在表格的底部 **筛选控制条:** 

开启状态,筛选控制条出现在表格的底部 组合控制条:

开启状态,组合控制条出现在表格的底部 **水平滚动条:** 

开启状态, 表格底部出现水平滚动条

#### 垂直滚动条:

开启状态,表格右侧边出现垂直滚动条

有关各控制条的信息,可以参考下面的子标题

### 相关链接

<u>表格选项</u> P339 <u>属性控制条</u> P340 <u>层控制条</u> P340 <u>筛选控制条</u> P342 <u>复合控制条</u> P343

### 属性控制条

属性控制条用来切换属性类型的。

例图:

亮度	位置	图案	颜色	光束	调焦	控制
----	----	----	----	----	----	----

属性控制条只显示当前可用的属性类型,如果灯具本身没有颜色属性,则颜色按钮不会显示。根据所选灯具的 不同,可用的属性类型不同,用边框高亮的方式体现。

每个按钮右上方的灰色小方块变成红色时,指示该属性类型在编程器中有数值,且可以储存。

属性控制条的出现范围:常规灯表格,电脑灯表格,序列内容表格,序列跟踪表格以及屏幕2的转轮工具条。

### 相关链接

<u>工具</u> P339 <u>操作域</u> P86 <u>转轮工具条</u> P597

**层控制条** 层控制条主要用来在不同层中快速切换。 层控制条的出现范围:常规灯表格,电脑灯表格,序列内容表格,序列跟踪表格。

层控制条共有3大部分:数值,效果,输出,依次列出:



最右侧的自动按钮总是可见的,可动态跟踪修改层。

在表格的标题栏中可以看出当前所处的层。

#### 简单描述各个层的作用:

数值:

如果属性值来源于素材,则显示素材的名称和号码,如果不是,则只显示值。

淡入时间:

显示每个属性的渐变时间。

延入时间:

显示每个属性的延时时间。

仅数值:

颜色条正常显示,且总是显示数值。如果属性值来源于素材,则显示该素材的具体值,来代替素材的名称和号码。

效果曲线:

定义数值变化的轨迹或曲线图;如:Sin,Ramp等。

效果速率:

数值完成一圈的变化动作所花的时间。

低值:

曲线图最低点的值。

高值:

曲线图最高点的值。

效果相位:

定义曲线的起点位置, 0=起始点, 360=结束点。

效果宽度:

控制曲线在圈内的大小,100%完全占用,50%只占用前半圈。

ID :

显示效果来源于哪个效果,显示效果编号和名称。 输出值: 显示当前输出。

数值执行器编号:

显示数值来源于哪个执行器,例如1:203,1表示执行器页码,203表示执行器号码。 效果执行器编号:

显示效果来源于哪个执行器,例如1:203,1表示执行器页码,203表示执行器号码。 数值场景编号:

显示数值来源于哪个序列,例如1:3,1表示序列号码,3表示场景号码。 效果场景编号:

显示效果来源于哪个场景,例如1:3,1表示序列号码,3表示场景号码。

#### 相关链接

<u>工具</u> P339

#### 筛选控制条

筛选控制条可用来在常规灯表格和电脑灯表格中快速切换显示各类型的数据。

筛选控制条可出现在常规灯表格和电脑灯表格的底部,界面如图所示:

チャンの復得	仅显示	初锁中		选择的序列
	激活状态	IXEALE	201+01/ <del>1/</del> //	无默认值

筛选控制条右上角的方块变亮,表示当前所处筛选模块。

#### 简单描述各筛选模块的作用:

无:

不筛选

仅编程:

激活时,表格只显示在编程器中的灯具和数值

仅显示激活状态:

激活时,表格只显示被激活的灯具和数值

仅锁定:

激活时,表格只显示被冻结的属性和数值

选择的序列:

激活时,表格只显示选择执行器中应用的属性和数值 选择的序列无默认值:

激活时,表格只显示选中执行器中应用的属性和数值,不包括为默认数值的属性

#### 相关链接

<u>工具</u> P339

# 复合控制条

复合控制条是属性控制条,层控制条和筛选控制条的集合。

当复合控制条打开时,自动地将其他控制条移动到表格底部,如图所示:



每个选项右侧的双向箭头可在每个控制条中,选择不同的设置选项。

复合控制条的出现范围:常规灯表格, 电脑灯表格和序列内容表格的底部。

### 相关链接

<u>工具</u> P339

### 层筛选

本节介绍表格选项中的层筛选一栏。

下图为例图:



不同类型的表格,将会看到不同的可设置的选项,可能和上图有所不同。

### 层

素材 & 数值

如果属性值来源于素材,则显示素材的名称和号码,如果不是,则只显示值 淡入时间:

显示每个属性的渐变时间

延入时间:

显示每个属性的延时时间

效果曲线:

定义数值变化的轨迹或曲线图;如:Sin,Ramp等 效果速率:

数值完成一圈的变化动作所花的时间

效果值1:

曲线图最低点的值;

效果值2:

曲线图最高点的值

效果相位:

定义曲线的起点位置,0=起始点,360=结束点

效果宽度:

控制曲线在圈内的大小,100%完全占用,50%只占用前半圈

自动:

当按下 Time , 自动选项的设置就是在数值 , 淡入时间 , 延入时间中切换

仅数值:

颜色条正常显示,且总是显示数值。如果属性值来源于素材,则显示该素材的具体值,来代替素材的名 称和号码。

输出值:

显示当前输出

#### 筛选

无:

不使用过滤器

仅编程器:

表格只显示在编程器中的灯具和数值

激活:

表格只显示被激活的灯具和数值

已锁定:

表格只显示被锁定(Park)的属性和数值

序列:

表格只显示选中执行器中应用的属性和数值

序列-:

表格只显示选中执行器中应用的属性和数值,不包括含有默认数值的属性

#### 链接模式

链接当前选择:

链接当前表格,显示选中的执行器。

不链接:

表格不会自动链接到执行器,可以在分配执行器选项里自定义表单要显示的执行器。 链接最后播放:

链接上一次执行播放命令的执行器。

#### 仅选择

仅选择:

激活时,只显示在编程器中选中的灯具

#### 显示跟踪值

显示跟踪值:

激活时,显示跟踪值,否则不显示

#### 特性选择

特性选择:

激活时,特性选择启用

更多相关信息,请参考下面的链接。

### 相关链接

<u>表格选项</u> P339 <u>Time键</u> P319 <u>分配执行器</u> P347 特性选择 P348

### 显示

本节介绍表格选项中的显示一栏。

下图为例图:



不同类型的表格,将会看到不同的可设置的选项,可能和上图有所不同。

#### 表格样式

可选择表格的显示形式:水平或竖直

#### 字体

TEKMAND

弹出字体列表, 共有6种不同的字体大小可以供选择, FontSize10~22

数值格式

正常值:

以百分比,带1位小数形式显示

百分比:

以百分比形式显示,共100阶

十进制:

显示DMX的实际阶数,共256阶

十六进制:

以16进制形式显示

物理值:

显示参数的物理值

#### 输出图标

无:

在名称栏的左侧不会出现显示输出符号的小方块

自动:

在名称栏的左侧出现小方块,显示颜色和亮度,跟随表单的层控制条变化 正常:

在名称栏的左侧出现小方块,显示颜色和亮度,总是显示在编程器的值 输出值:

在名称栏的左侧出现小方块,显示颜色和亮度,总是显示输出的值

特性图标

激活时,在每个属性的左侧出现小方块,可以是颜色,图案,水平/垂直等等

#### 场景颜色

激活时,会根据所选执行器显示颜色不同的值

#### 显示名称

激活时,会将名称栏显示在编号栏旁边

#### 通道编号

当该选项被激活,且通道编号和灯具编号不相同时,电脑灯表格会同时显示;两种编号 **灯具编号** 

当该选项被激活,且通道编号和灯具编号不相同时,常规灯表格会同时显示;两种编号 列数

定义表单显示列的数目

#### 自动滚动

激活时,表单总是显示当前激活的数值

#### 特性排序

激活时,启动自动排序,将选中的属性排在灯具名称之后

#### 灯具排序

激活时,启动自动排序,将选中的灯具自动排在前面

#### 启用标记

激活时,表格显示不同的颜色标记

更多相关信息,请参考下面的链接。

### 相关链接

<u>表格选项</u> P339 <u>电脑灯表格</u> P326 <u>常规灯表格</u> P324

# 分配执行器

本节介绍表格选项中的分配执行器一栏。

#### 下图为例图

<b>》   跟踪表</b> 标	各选项		保存點	以配置	载入默认配置	关闭窗口	$\times$	
工具		层&筛选		显示 分配 执行器			的选择	
执行器类型	执行器编号	执行器页号	序列编号		序列名称			
按钮	101	1	156		156 'dm pt'			
按钮	206	1	1					
按钮	207	1	2					
推杆	1	2	3					
推杆	2	2	4					
推杆	3	2	5		5 'fn2 white	e'		
推杆	4	2	6		6 'truss pt'			
推杆	5	2	8	8 'truss chase'				
推杆	6	2	9					
推杆	7	2	10					
推杆	8	2	11	11 'Sled red'				
推杆	G,	2	12		12 'trs sharp	v'		

不同类型的表格,将会看到不同的可设置的选项,可能和上图有所不同。

该设置主要用来选择表格要显示的执行器,主要显示选项有:执行器类型(推杆或按钮),执行器编号,执行器页号,序列编号和序列名称。

### 相关链接

<u>表格选项</u> P339

## 特性选择

本节介绍表格选项中的特性选择一栏。

#### 下图为例图:

💅 跟踪表格选	项		保存默认配置	载入默认配置	关闭窗口	×
Į	工具 层&筛选		显示	分配 执行器	特性道	峰
名称	包含	排除				
DIMMER		是				
POSITION		是				
GOBO1		是				
GOBO2		是				
GOBO3		是				
Animation Wheel		是				
Animation Index Rc		是				
COLOR1		是				
COLORMIX		是				
сто		是				
STROBE		是				
IRIS		是				

不同类型的表格,将会看到不同的可设置的选项,可能和上图有所不同。 当特性属性在层&筛选中被激活时,可以设置某些属性在窗口显示或不显示。 包含/排除中,显示为"是"表示表格将显示的选项,否则为空。

更多相关信息,请参考下面的链接。

### 相关链接

<u>表格选项</u> P339 <u>层 & 筛选</u> P343

# 库窗口

第一个按钮是库的标签,即库的类别名称,点击此处,可进入该类别的库选项设置。具体的有关库选项的设置,可参考本节最后的链接获得更多的信息。

某些库窗口按钮存有内容时,只能修改其名称或者对其内容进行调整,例如灯组(Group),序列(Sequence),视窗(View),操作域(World);而另一些库窗口按钮包含更多信息,可通过右击库按钮或按Edit 再按下库窗口按钮的方法来编辑其中的内容,例如效果(Effect),位图效果(Bitmap)和宏(Macro)。

出于节省内存的目的,库窗口不会显示成千上万个空的按钮,只会显示已经使用的,最多100个空按钮。定位 更多的按钮时,可以拖动库窗口的右下角区域。存储或删除某项,可使用命令行:例如Store Group 1000, Delete Group 1000

### 更改库按钮名称

可输入命令来更改库按钮名称,需要使用到Label关键字,语法为Label [对象]新名称,也可以通过按Assign两次,再按下库按钮,弹出输入名称的窗口,输入新名称,如下图所示:

÷	输入名称	×
Group		

有关Label关键字更多的信息,可以参考本节最后的链接。

### 移动并调整表单大小

移动:按住表单标题栏,拖拉移动到适当的位置后,松手即移动到新的位置。

缩放:拖动表单的右下角区域,上下左右移动,便可调整表单的大小。

#### 相关链接

窗口 P322 库--效果 P351 **库--讨滤 P352 库--曲线 P353** 库--灯组 P354 <u>库--宏</u>P355 库--通道页 P356 库--执行器页 P357 库--序列 P358 库--时间码 P359 库--视窗 P360 库--操作域 P361 **库--布局 P362** 库--线路 P363 库--排列 P365 库--图像 P366 库--摄像机 P369



|参考指南|350

<u>库选项</u> P371 <u>库选项</u> P371 <u>输入名称</u> P452 <u>Assign键</u> P308 <u>Edit键</u> P311 <u>Label 命令</u> P276 <u>Edit 命令</u> P263

## 库--效果

例图如下:



效果库各种颜色指示:右上侧红色"S"表示选择,即只能被选中的灯具应用,灰色"U"表示通用,即对于 包含特定属性的灯具都有效,灰色"A"表示绝对,即以绝对的方式在高值和低值之间移动,绿色"R"表示相 对,意思是在效果并没有存储灯具,可以被应用到不同的灯具上。

青绿色数字表示效果中应用的灯具数量。

底部的"属性类型指示条",指示效果中储存的属性类型。

目前可应用效果的方法:

- 1. 按下库中的效果直接应用
- 2. 使用命令调用
- 3. 设置到执行器上
- 4. 可在编程器上运行,也可保存在场景中

编辑效果的方法:在效果库按钮右击或者Edit,再按下效果库的对应按钮。

#### 相关链接

<u>库窗口</u> P349 <u>库选项</u> P371 <u>Effect键</u> P311 <u>Effect 命令</u> P263 <u>效果 P68</u> <u>安装维护--效果</u> P212 <u>效果教程</u> P145

# 库--过滤

例图如下:

		2	3	4
过滤	All	filter		

过滤器能够限制重放执行器里的属性参数,重放过滤器只受属性参数影响。

过滤器能够指定允许被保存的参数。

使用 Select 键选中过滤器时,该过滤器的名字区域背景颜色显示为绿色。

库里面的过滤器也能够被临时激活, 被选中的过滤器中间有绿条显示。如果长按 Store 或者 At 键会弹出一个存储过滤对话框,

### 相关链接

<u>库窗口</u> P349 <u>库选项</u> P371



# 库--曲线

例图如下:

Nr.	1 A	² A	³ A	⁴ A	5 <b>A</b>	6 <b>A</b>	7 A
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●	Flat V1	Flat V2	Sin	Cos	Ramp_plus	Ramp_minu s	Ramp
<u>ି</u> କ	9 <b>A</b>	¹⁰ A	¹¹ A	¹² A	¹³ A	¹⁴ A	¹⁵ A
Phase1	Phase2	Phase3	Bump	Swing	Ramp50	Circle	Ellipse
¹⁶ A	17	18	19	20	21	22	23
Square	Form						1

系统预定义的曲线不能够被编辑,这些曲线在库里面有所标记。

如果删除当前效果正在使用的曲线,这个效果将没有任何功能。删除曲线时没有任何提示警告。 按 Edit 按键进入曲线编辑器,这里可以编辑你想要的曲线。

相关链接

<u>库窗口</u> P349 <u>库选项</u> P371

## 库--灯组

例图如下:

	1 4	2 4	3	4
灯组	Left	Right		

每个按钮的中部有一颜色条,根据灯具的选择不同,颜色不同。此处展示的是默认颜色,当然默认颜色可以在灯组选项中修改。

浅蓝色(颜色不能被修改):

针对只有一个灯具(常规灯或电脑灯均可)的灯组,当灯具未选中时,呈现浅蓝色。 深蓝色(颜色不能被修改):

针对只有一个灯具(常规灯或电脑灯均可)的灯组,当灯具被选中时,呈现深蓝色。

红色(颜色不能被修改):

由于操作域的关系,灯组被限制使用。

灰色(颜色不能被修改):

灯组内的所有灯具均未被选中。

黄色(默认颜色,可以修改):

灯组内的所有灯具均被选中,但是和存入灯组的顺序不同。

绿色(默认颜色,可以修改):

灯组内的所有灯具均被选中,且和存入灯组的顺序相同。

#### 相关链接

<u>库窗口</u> P349 <u>库选项</u> P371 <u>Group键</u> P313 <u>Group 命令</u> P271 <u>灯组</u> P63

## 库--宏

例图如下:



宏可以被设置到执行器上,也可以被设置到视窗按钮或者用户按钮。

编辑宏的方法:在宏窗口中右击对应的宏,或者Edit,再按下对应按钮(前提条件是CLI启用)。如果禁用,则 需要在命令行手动输入命令Edit / Delete Macro+宏编号来执行。

更多有关宏编辑器的功能可以参考下面的链接。

### 相关链接

<u>库窗口</u> P349 <u>库选项</u> P371 <u>Macro键</u> P313 <u>Macro 命令</u> P281 <u>宏编辑器</u> P443 <u>安装维护--宏</u> P210 <u>宏教程</u> P131 <u>宏</u> P87



# 库--通道页

例图如下:



编辑通道页的方法:直接按下通道页按钮,使用命令行或者使用相关按键。

### 相关链接

<u>库窗口</u> P349 <u>库选项</u> P371 <u>Ch Pg+键</u> P308 <u>Ch Pg-键</u> P308 <u>ChannelPage 命令</u> P256



# 库--执行器页

例图如下:



编辑执行器页的方法:直接按下执行器页按钮,使用命令行或者使用相关按键。

## 相关链接

<u>库窗口</u> P349 <u>库选项</u> P371 <u>Page键</u> P316 <u>Fd Pg+键</u> P311 <u>Fd Pg-键</u> P311 <u>FaderPage 命令</u> P266 执行器 P70



# 库--序列

在序列窗口储存的即为演出文件中所用的每个序列的软键。

例图如下:



序列可以在库中运行,也可以分配到执行器上运行。 进入序列的方法: 1. 直接按下库按钮

- 2. 使用命令调用
- 3. 使用控台的硬键

右击序列可以直接打开序列编辑器。

### 相关链接

<u>库窗口</u> P349 <u>库选项</u> P371 <u>Sequ键</u> P316 <u>Sequence 命令</u> P292 <u>场景 & 序列</u> P66 <u>编辑序列</u> P437 <u>分配菜单</u> P591



# 库--时间码

例图如下:

19:55:30	SMPTED:00:00.00	1	2 0:00:02A	3	4
	J MIDI 0:00:00.00				
时间码	● 音乐 0:00:02.17	For test	Timecode	Timecode	[ ]

时间码库内容比较复杂,包含很多信息。

库按钮起始处表示新进时间码信号的计数器,分别表示SMPTE时间码、MIDI时间码和音乐时间码。

库按钮底部显示时间码的名称,若库按钮底部为绿色,则表示时间码处于选中状态。库按钮中间为灰色背景色的绿色进度条,并表示当前演出所处时间及其进程。库按钮顶部的右侧图标表示播放,暂停,录制等等状态。 编辑时间码的方法:在时间码窗口中右击对应的时间码,或者Edit,再按下对应按钮,也可以在命令行输入命 令或按下Macro两次。

### 相关链接

<u>库窗口</u> P349 <u>库选项</u> P371 <u>时间码</u> P75 <u>Timecode 命令</u> P299 <u>Macro键</u> P313

# 库--视窗

例图如下:



视窗可以分配到执行器,用户按钮和视窗按钮上。

编辑视窗的方法:在视窗窗口中右击对应的视窗,也可以在命令行输入命令。直接按下View加视窗编号可更换视窗。

相关链接

<u>库窗口</u> P349 <u>库选项</u> P371 <u>View键</u> P319 <u>View 命令</u> P302 <u>ViewButton 命令</u> P302 <u>ViewPage 命令</u> P303 <u>用户界面</u> P53 <u>视窗与窗口</u> P56


## 库--操作域

例图如下:



操作域中有一个名为Full的默认操作域(即在此操作域下,所有灯具都可进行操作)。这个默认操作域不能修改,删除,是最大权限的操作范围。

底部的"属性类型指示条",指示操作域中储存的属性类型。

应用操作域的方法:在操作域窗口按下对应的操作域或使用命令行或者使用相关按键(Group 按两次则为关键字World)。

#### 相关链接

<u>库窗口</u> P349 <u>库选项</u> P371 <u>World 命令</u> P303 <u>Group键</u> P313 <u>操作域</u> P86



## 库--布局

例图如下:



查看和编辑布局,可在布局编辑窗口中进行操作,详细信息可参考本节最后的链接。

若库按钮底部为绿色,则表示该布局处于选中状态,且当布局视图窗口设置"关联选择"时,布局编辑窗口将 会显示该布局。

#### 相关链接

<u>库窗口</u> P349 <u>库选项</u> P371 <u>布局编辑窗口</u> P394



#### 库--线路

例图如下:

	1 GH	2 GH	³ GH	GH	5 GH	6 GH
线路	Spot	wash	Led	Universe	Universe	Universe
7 н	<mark>8 н</mark>	9 н	10 H	11 н	¹² H	13 H
Universe	Universe	Universe	Universe	Universe	Universe	Universe

线路库显示系统可以处理的所有256条线路。

您可以使用创建基本窗口弹出窗口在屏幕上创建线路库。

#### 线路- 库模式

如果您将库更改为表格模式(在库选项中),它可能如下所示:

0			线路			
编号	名称	合并DMX	需求	准许	提示	
	Spot	HTP	打开	否		
2	wash	HTP	打开	否		
3	Led	HTP	打开	否		
4	Universe	HTP	打开	否		
		Ш				_/

每个库对象(线路)都有一些显示线路不同属性的图标和指示器。 它们与表格模式中显示的列相关联。

编号:

这是线路号。

名称:

这是线路的名称。

合并DMX:

在这里,您可以选择将任何传入的DMX合并到线路中的方式。如果传入的DMX合并为HTP,则库按钮 中会出现白色"H"。如果是LoTP则会出现白色"L"。如果未合并DMX,则没有白色字符。

需求:

在这里,您可以请求或取消请求控制/计算线路。如果未请求线路,则库按钮中会显示红色"R"。 准许:

在这里,您可以查看系统是否授予了线路。如果请求但未授予线路(缺少参数),则库按钮中会显示红色 "G"。

提示:

在这里,可以写下任何信息。

已锁定:

如果线路被锁定了,那么在库按钮上有一个蓝色的"P"。在列表中同样会有"P"表示。

### 相关链接

<u>库窗口</u> P349 <u>库选项</u> P371

## 库--排列

例图如下:

		2	3	4	5	6
排列	Reset	2 of 2 even	1 of 3	1 of 4		

在排列库中用户可以储存不同的排列组合。

库中的第一个按钮为"复选"按钮

编辑库按钮会弹出排列编辑器对话框,这里允许用户载入预定义的排列。

#### 相关链接

<u>库窗口</u> P349 <u>库选项</u> P371



## 库--图像

例图如下:

		² A	³ A	⁴ A	5 <b>A</b>	6 <b>A</b>	7 <b>A</b>	⁸ A
	PAR	Fresnel	Leko	Zoom Profile	Blinder	2Lite	Moving 1	Moving 2
⁹ A	¹⁰ A		¹² A	¹³ A	14 🤶	15	16	17
Moving 3	Moving 4	Scanner	Strobe	Smoke	cat	dog	girl	zhou
18	19	20	21	22	23	24	25	26
								1

在库中有锁标志的图像是系统预定义的,表示不能被编辑。 编辑图像:右击库按钮或者是按 Edit 按钮,然后在图像库中点击相应的按钮。

# 导入图像或视频

1首先打开图像库。

2 然后按 Edit , 点击想要保存图像的库。

3 图像查看器打开。

它看起来像这样:

图像查看器		×	
	1 图像信息 Name : (null)		
	Dimensions : 0 * 0 Size in show file 0 bytes	рх	导入 图像
	图像库限制 每个演出文件最多10	00MB	
	图像大小限制 每个图像/视频最大6	54MB	命名
	9		

导入图像

1 点击 导入图像 按钮

2 打开文件对话框打开。

	打开文件				8	S
选择磁盘:	内置硬盘	硬盘 🛛 🖉 🖆				-
名称			大小		日期	
apredefined 🔁				2017	.04.01	11:5
文件类型: <b>`</b> .bmp <b>`</b> .j	ipg •.png				8	
文件名:		÷	ŧ1₹	Ħ	取消	ă (

图片格式: bmp,png,jpg,jpeg等。

视频格式: mp4,avi,mov,webm等。

### 相关链接

<u>库窗口</u> P349 <u>库选项</u> P371



# 库--摄像机

例图如下:

	1 A	² A	³ A	⁴ A	⁵ A	6 <b>A</b>	
摄像机	Front	Front/Left	Left	Back/Left	Back	Back/Right	Right
8	9 <b>A</b>		¹¹ A		13	14	15
Front/Right	Тор	Front View	Side View (2D)	Top View (2D)		Front 1	
16	17	18	19	20	21	22	23

在模拟舞台中,我们可以查看到虚拟3D舞台。实际上我们是通过虚拟摄像头观察舞台。 摄像机位于摄像机库中。您可以使用创建基本窗口弹出窗口在屏幕上创建摄像机库。 摄像机-库模式

如果将库更改为表格模式(在库选项中),它可能如下所示:

٢	摄像机										
名称	х	Y	Z	Rot.X	Rot.Y	Rot.Z	FOV	步进			
Front	-1.30	-8.24	4.87	-15.00	-0.00	-9.00	0.79	是			
Front/Left	-10.25	-9.75	6.38	-15.00	0.00	-45.00	0.79	是			
Left	-14.49	0.50	6.38	-15.00	-0.00	-90.00	0.79	是			
Back/Left	-10.25	10.75	6.38	-15.00	0.00	-135.0(	0.79	是			
Back	0.00	14.99	6.38	-15.00	0.00	180.00	0.79	是			
Back/Right	10.25	10.75	6.38	-15.00	0.00	135.00	0.79	是			
Right	14.49	0.50	6.38	-15.00	0.00	90.00	0.79	是			
Front/Right	10.25	-9.75	6.38	-15.00	-0.00	45.00	0.79	是			
Тор	0.00	-4.14	16.77	-72.00	0.00	0.00	0.79	是			
Front View (2D)	0.00	-14.50	2.50	0.00	0.00	0.00	0.79	是			
Side View (2D)	-15.00	0.50	2.50	0.00	0.00	-90.00	0.79	是			
Top Mont (2D)	0.00	0.50	17.50	<u>an nn</u>	0.00	0.00	0.70	=			
			Ш								

#### 使用灯具控制摄像机

摄像机可以绑定到特殊的相机控制器灯具。

需要将此摄像机控制器灯具添加到灯具设置中。当有灯具时,可以将摄像机与控制器灯具关联起来。

关联摄像机后,可以在摄像机库按钮的左上角看到链接图标,在上半部分中,可以看到控制器的灯具ID。 绑定 摄像机时,只能通过DMX控制,无法手动控制。

可以使用相同的摄像头控制器来控制多个摄像机。 然后,使用摄像机位置值(下面详细介绍)在不同摄像机之间创建偏移。

请阅读以下内容,了解如何关联这两个对象。

#### 编辑摄像机

如编辑(右键单击鼠标或按下编辑后选择对象)摄像机库对象,则会出现一个包含摄像机所有选项的窗口。 它可能看起来像这样:

编辑 14. '14 'Front 1''						上一个		下一个		$\times$	
名称	х	Y	Z	Rot.X	Rot.Y	Rot.Z	FOV	步进	灯具	提示	Ē.
Front 1	0.00	-13.99	6.38	-15.00	0.00	0.00	0.79	是			

在这里,可以看到相机的不同设置。

在标题栏中,有两个按钮,可以快速访问上一个和下一个视角以及关闭编辑器X.

每个视角设置都显示为带有列的工作表。 以下是每列的说明:

名称:

这是视角的名称。

X,Y,Z:

这三列是视角在3D空间中的位置。

Rot.X , Rot.Y , Rot.Z :

这三列是视角的旋转。

FOV :

这是视角的视野。

步进:

关闭"步进"将不能通过按空格键切换舞台视角。

灯具:

在此处将视角控制器灯具分配给摄像机。编辑此单元格将打开小型"选择视角灯具控制器"弹出窗口。 它列出了可用的控制器灯具。

提示:

在这里可以写下任何信息。

#### 相关链接

<u>库窗口</u> P349 <u>库选项</u> P371

#### 库选项

在库的第一个按钮上右击,可以打开库选项。

多数的库选项窗口左侧是48个颜色块,中央都是一个拾色器,方便选择颜色。当然也可以用拾色器底部的RGB 或HSB来调节。大方框内会显示当前选择的颜色。

针对每个不同的库,库选项窗口右侧的按钮也不同。

素材库选项:

Ċ.	1:亮度选项		_		关闭窗口	$\times$
					全部激活	
-					部分激活	
					边裡颜色	
_						
					画板	经典 丨
			红色	色相	颜色	字体 12 🔰
			绿色	饱和度	影以在	7储: 」N
			蓝色	亮度	选择	<u>₹</u> 1

所有的素材都有相同的库选项。

全部激活:

点击此项,然后从颜色表或色环中选择一种颜色,以显示所有选定的灯具都包含此预设。 部分激活:

点击此项,然后从颜色表或色环中选择一种颜色,以显示部分选定的灯具包含此预设。 边框颜色:

每个库按钮外框的颜色。

图标:

标示库是否显示图标,及显示图标的大小。

画板显示:

显示画板上所作的图画。

窗口模式:

使窗口可以在经典、简单、表格3种模式间切换。 颜色复位:

将当前的库的颜色设置为默认颜色。

字体:

可以改变窗口在表格模式下的字体大小。

默认存储:

可以改变素材的默认保存模式:选择、同类型、全部。

灯组库选项:



与其他库选项有不同功能。

所有相同次序:

灯组内的所有灯具均被选中,且和存入灯组的顺序相同时,灯组库中间颜色条默认显示的颜色。 所有不同次序:

灯组内的所有灯具均被选中,但是和存入灯组的顺序不同时,灯组库中间颜色条默认显示的颜色。 效果库选项:

效果选项			关闭窗口	$\times$
			边框颜色	
			) ×	
				manna 応
	IT AL	6.19		ist.
	44	的初度	回板 显示	经典 ↓
	#4	它相違	颜色 复位	字体 12 🔰

效果与序列的库选项一样,与其他库选项有不同功能。

关联编码器:

在效果库中,处于活动状态时,按下效果库按钮,可以在效果编码器工具栏显示。 调用模式:

可以有3种不同的调用模式设置:正常调用、快速调用、库播放。

调用模式:可以有3种不同的调用模式设置,分为正常调用、快速调用、库播放

正常调用:

被点击的效果对象现在被应用到之前选择的灯具上。

快速调用:

快速调用用于所有未经选择的灯具和所有先前选择并分配给库对象的灯具。 库播放:

激活临时播放。 池对象变成了一个迷你执行器。

#### 相关链接

<u>库窗口</u> P349

# 素材

素材是一系列快捷键,可以保存各种类型的数值,需要调用时,可直接按下对应位置的按钮。

第一个按钮是素材的标签,即素材的名称,点击此处,可进入该素材的素材选项设置。

出于节省内存的目的,素材窗口不会显示成千上万个空的按钮,只会显示已经使用的,最多100个空按钮。定 位更多的按钮时,可以拖动素材窗口的右下角区域,存储或删除某项时,可使用命令行,例如Store Preset 1000, Delete Preset 1000

## 更改素材按钮名称

可以输入命令来更改素材名称,需要使用到关键字Label,其语法结构为Label[对象]新名称。也可以通过按Assign 两次,再按下素材按钮,弹出输入名称,输入新名称,如下图所示:

÷	输入名称	$\varkappa$
Group		

# 素材按钮的构成

每个素材按钮都包含很多信息,可分为上下两部分,以及分隔这两部分的分割线。

上半部分的信息:

素材编号:

显示当前素材编号。

S/G/U :

红色S代表素材为选择类型,橙色G代表素材为同类型,灰色U代表素材为通用类型。

S	١ſ	2	G	J	3	U	

颜色/图案图标:

最右侧显示图案或者颜色图标。

亮度指示条:

指示素材中存储的亮度值。

激活灯具的数量:

白色E, 表示包含有其他的素材。

TEKMAND

TEKMAND

素材名称:

显示当前素材的名称。

素材类型:

共9种,如果素材中包含不止1种素材,则底部会出现类型指示条,显示储存的素材类型。白色代表当前

dim+gobo 包含的素材类型。

时间信息:

颜色条指示是否有时间信息储存在内。红色表示正常素材,绿色表示有淡入时间信息,橙色表示有延入

for test 信息。

上下部分中间的分割线信息,共有4种颜色:

灰色:

表示没有选中可使用该素材的任何灯具。

部分激活(默认为黄色):

用户可自定义颜色,指示选中可使用该素材的部分灯具。

全部激活 ( 默认为绿色 ) :

用户可自定义颜色,指示选中可使用该素材的所有灯具。

黑色:

素材内容为空。

#### 相关链接

窗口 P322 素材库 P376 素材选项 P378 素材选项 P378 Copy键 P308 Move键 P313 Assign键 P308 Labe 命令 P276 输入名称 P452

#### 素材库

素材库是用来保存各类型素材的窗口。需要调用时,可直接按下素材库的对应按钮,使用命令行或者使用相关按键。

这里包含10种默认素材库和一个动态素材库。编号1-9的素材库,默认情况下只能存储该类型的素材。编号0 是"All素材库",它可以存储所有类型的素材。动态素材库显示当前属性工具条上选中的属性类型对应的素材 库,在标题栏位置会增加显示一个'D',接着就是对应素材库的编号,All素材不会在动态素材库中显示。

例图如下:

		2 🌔	3	4 <b>4</b>
D 4:颜色	Open	Red	Green	Yellow
	1 U	2 U	3 <b>S</b>	4 <b>S</b>
0:所有	Lamp On	Lamp Off	All	All
7	1 U	2 U	3 G	4 <b>S</b>
1:亮度	Closed	Open	80.0%#	50.0%#
₹	1 <b>S</b>	2 G	3 U	4 <b>S</b>
2:位舌	Left	Center	Right	Circle
THE A		2	3 <b>G</b>	4 <b>V</b>
**** 3:图案	1 VODen	2 S	3 G	4 U Gobo
3:图案	1 U Open	2 S	Gobo	4 U Gobo

第一个按钮是素材的标签,即素材的名称,点击此处,可进入该素材的素材选项设置。更多相关信息可以参考 下面的链接

#### 相关链接

<u>素材</u> P374 <u>Preset键</u> P316 <u>Preset 命令</u> P288

|参考指南|377

<u>PresetType 命令</u> P288 <u>素材</u> P65

### 素材选项

在素材选项中可设置素材按钮的边框颜色,是否显示图标以及设置分割线的颜色等。

X D 2:位置选项 关闭窗口 全部激活 部分激活 边框颜色 经典 色相 紅色 颜色 字体 12 🗍 复位 绿色 饱和度 全部 1 蓝色 亮度

在素材库第一个按钮上右击,可以打开素材库选项,如下图所示:

多数的库选项窗口左侧是48个颜色块,中央都是一个拾色器,方便颜色的选择。当然也可以用拾色器底部的 RGB或HSB来调节。大方框内会显示当前选择的颜色。

素材选项窗口右侧的按钮:

全部激活(默认为绿色):

用户可自定义颜色,指示选中可使用该素材的所有灯具。

部分激活(默认为黄色):

用户可自定义颜色,指示选中可使用该素材的部分灯具。

边框颜色:

每个素材按钮外框的颜色。

图标:



素材库是否显示图标,及显示图标的大小。 颜色复位:

将当前的库的颜色设置为默认颜色。

还有一个按钮可以在"经典","简单"和"表格模式"之间切换库的显示模式。

最后一个按钮是素材类型选择,这里可设置三种不同的类型。

|参考指南|379

## 相关链接

<u>素材</u> P374

# 重放

重放窗口用来显示执行器推杆和按钮的有关信息。

### 相关链接

<u>窗口</u> P322 <u>重放</u> P381 <u>执行按钮</u> P384 <u>运行效果</u> P386

#### **重放** 重放窗口就是用来显示执行器推杆及按钮信息的。

#### 界面如下图所示:



窗口展开可显示15个执行器推杆和15个执行器按钮,和真实的推杆和按钮作用相同。 重放窗口也可以显示通道推杆,通道推杆下方仍显示执行器按钮,如下图所示:



			诵	重放 j道 1. 按钮	1				通道	i-自动 🖕
Fine 1500 s	fine 1500 s	3 Fine 1500 S	fine 1500 s	Fine 1500 s		6 Fine 1500 S	7 Fine 7500 s	8 Fine 1500 S	9 Fine 1500 S	10 Fine 1500 s
100.0	100.0	100.0	100.0	100.0		0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
选择灯具	选择灯具	选择灯具	选择灯具	选择灯具		选择灯具	选择灯具	选择灯具	选择灯具	选择灯具
关闭	关闭	关闭	() 关闭	关闭		关闭	关闭	关闭	关闭	关闭
-100.0-	-100.0-	-100.0-	-100.0-	-100.0-		Ω	Π	Π	Ω	Π
						0.0	-0.0	0.0	-0.0	-0.0
点控 ¹⁰¹ At 60% ¹	<u>点控</u>	<mark>点控</mark>	<mark>点控</mark> 104	<u>点控</u>			<u>点控</u>		<u>点控</u>	

## 标题栏

在标题栏中可修改不同模式:通道-自动/通道-强制/通道-从不,根据模式的不同,显示效果不同。

通道-自动模式下显示当前选中的推杆;通道-强制模式下显示通道推杆界面;通道-从不模式显示执行器推杆界 面。

### 选项设置

点击标题栏图标,打开选项设置,例图如下:



重放 通道 1, 按	钮 1	选项					关闭	窗口	×
			选择要显示的执行	器	选	译要显示的执行			
		1-5	6-10	11-15	1-5	6-10	11-15		
		16-20	21-25	26-30	16-20	21-25	26-30		
		31-35	36-40	41-45	31-35	36-40	41-45		
		46-50	51-55	56-60	46-50	51-55	56-60		
		61-55	66-70	71-75	61-55	66-70	71-75		
		76-80	81-85	86-90	76-80	81-85	86-90		
	通	道-自动 🕇	眼胸曲杆页	选择页面	跟随按钮页	选择页面			

默认显示10个推杆,左右可以分别选择要显示的执行器推杆号码。 选择页面:弹出页面列表,可将执行器锁定在固定的页面)。 跟随推杆/按钮页:跟随当前推杆页面的变化而改变显示的页码。

#### 相关链接

重放 P380 执行器 P70 页面列表 P472 ChannelPage 命令 P256 FaderPage 命令 P266 Page 命令 P286 Bt Pg+ 键 P308 Bt Pg- 键 P308 Ch Pg+ 键 P308 Ch Pg- 键 P308 Fd Pg+ 键 P311 Fd Pg- 键 P311

### **执行按钮** 执行按钮窗口就是用来显示执行器按钮信息的。

#### 界面如下图所示:

0					执行	安田:(101-) お田 1	190)						执行 模式	
101	102	103	Dimmer CA 1 00 Hz 0.0 s	105		107	108	109	110	111	112	113	114	115
116	117	118	119	Dimmer Sit 1 00 Hz 0 0 s	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130
131	132	133	pp引 2	135	136	137	138	139	840	141	142	143	144	145
146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175
176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190
201	202	203	202 <b>(929), T 1</b> 1 Cue 2 Cue 3 Cue	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215
														7

窗口展开最多可显示90个执行器按钮,和真实的按钮作用相同。

## 选项设置

点击标题栏图标,打开选项设置,例图如下:

			关闭窗口	$\times$
选	泽要显示的执行			
内置 1	内置 2	扩展器 1		
扩展器 2	扩展器 3	扩展器 4		
眼難接	組页 选	政面		

在界面可选择要显示的按钮。



选择页面:弹出页面列表,可将执行器锁定在固定的页面)。 跟随推杆/按钮页:跟随当前推杆页面的变化而改变显示的页码。

### 相关链接

<u>重放</u> P380 页面列表 P472 Page 命令 P286 Bt Pg+ 键 P308 Bt Pg- 键 P308

## 运行效果

这个窗口显示所有正在运行的效果。

#### 它看起来像这样:

		运行	效果		_	停」	上模式	关闭模	式
序列	停止效果关闭	仅编程	停止效素关闭	库	停止效果	关闭	执行器	停止效界	关闭
30 LT 313 序列 1 Cue 2 Cue 3 Cue		17 48 Dimmer Even/Odd					29 <b>P/T Circ</b> 1.0 Hz 0.0 s	35 le	

这里显示当前正在运行效果的四个不同部分,每个部分显示受当前的选择影响。

它们分别是:

序列

这里你可以看到不同的序列目前正在运行的效果。

编程

这里可以看到编程中所有运行的效果。

库

在效果库中直接运行效果。

执行器

这里显示在执行器中运行的效果

在顶部有两个按钮,停止模式和关闭模式。

### 选项

点击顶部的图标打开设置选项:

运行效果选项	关闭窗口	×
衆自: 編程		
来自: 库		
来自: 旅行器		

这里可以选择想要隐藏或者显示的部分,也可以删除或关闭选项弹出的窗口。

### 相关链接

<u>重放</u> P380 <u>效果</u> P212



# 其他

描述打开窗口其他选项下的各个窗口,包括舞台,布局和播放器等多个子选项。

#### 相关链接

窗口 P322
日程 P389
时钟 P393
布局预览窗口 P394
智能素材 P398
舞台 P399
时间码编辑窗口 P402
CITP查看器 P405
文件查看器 P407
播放器 P408

# 日程

日程可当作为行事历使用,用来预先设置不同时间执行不同的操作。

日程表有4种查看方式:日,周,月和年。可以通过标题栏最右侧的按钮调整设定。

激活日程窗口时,转轮工具条变成下图所示,更方便日程表的设定。

上一月	上一周	上一天	今天	下—天	下一周	下一月		
E		周		月		 年		
星期一	10.	第37周		九月		2012		

## 任务

在日程中添加的任务,有很多选项可设置,如下图所示:

开始	时间	周期	重复	命令	提示	起始	结束
绝对	16:00:40	0:01:00	每天	Go Executo	Start show	九月 10 2012	九月 12 2012

关于如何设定定时任务,可参照下面的链接。

#### 标题栏

根据查看方式的不同,标题栏有所不同,但是大致相同。 标题栏右侧运行/停止按钮时用来说明行事历是否执行。 标题栏最右侧的按钮可调整设定查看方式:日,周,月和年。 点击左侧的日程图标,可进入当前某一特定日程任务的设定。

查看方式——日

界面如下图所示:

30.5			2	012-9-10				运行 🖕	E 🖕
	10	开始	时间	周期	重复	命令	提示	起始	结束
		绝对	16:00:40	0:01:00	每大	Go Executos	Start show	九月 10 2012	九月 12 2012,
星期二	5 <b>7</b> 1 -								
早期二	)3200								
星期四									
早期五	删除								
星期六									
	编辑								
生刑口									6

标题栏显示年月日。左侧第一列是按照周一至周日顺序排列。左侧第二列是3个设置按钮,添加,删除和编辑,用来设置任务。右侧大面积区域显示任务的具体信息。

### 查看方式——周

界面如下图所示:

30.5			九月	2012 第3	7周			运行。	周
	10	开始	时间	周期	重复	命令	提示	起始	结束
	10	绝对	16:00:40	0:01:00	每天	Go Executor	Start show	九月 10 2012	九月 12 2012 ,
星期二	11					无			
星期三	12					无			
星期四	13					无			
星期五	14					无			
星期六	15					无			
星期日	16					无			

标题栏显示年月以及周的号码。窗口大致与日查看方式相同,只是左侧的按钮稍有不同。右侧大面积区域仍显示任务的具体信息。

如果点击某个具体的日期,则查看方式跳回到日查看方式。

## 查看方式——月

界面如下图所示:

30.5		2	2012-9		运行	↓ 月 ↓
星期一	27	3	10 📎	17	24	1
星期二	28	4	11	18	25	2
星期三	29	5	12	19	26	3
星期四	30	6	13	20	27	4
星期五	31	7	14	21	28	5
星期六	1	8	15	22	29	6
星期日	2	9	16	23	30	7

标题栏显示年月。窗口显示整个月,如果某个具体日期有任务,则用回形针符号标识。如果点击某个具体的日期,则查看方式跳回到周查看方式。

# 查看方式——年

界面如下图所示:



标题栏显示年和高亮的当前日期。窗口显示整年,如果某个具体日期有任务,则用回形针符号标识。

如果点击某个具体的日期,则查看方式跳回到月查看方式。

### 相关链接

<u>其他</u> P388 <u>用日程创建定时任务</u> P217

#### **时钟** 此窗口可显云当前

此窗口可显示当前时间信息。

## 界面如下图所示:



## 相关链接

<u>其他</u> P388



## 布局预览窗口

布局预览窗口是一个任意放置对象的二维操作平面。

布局预览窗口具有强大的功能,可以添加灯具,灯组,效果,和预设,并且可以按照自己的想法排布。例图如下:



在布局预览窗口,可以查看并布置部分或者全部灯具,灯组,宏,预设,效果等。其中,灯具不是必须的,可 以只是灯组,宏等的排列。

在此窗口中可以选用不同的符号表示对象,其中的一些符号能够看到灯具的颜色,亮度和图案片。

另外还可以添加文本和方框。在设置模式下,以在对象上右击为其添加文本。

### 标题栏

标题栏左侧灰色框显示当前布局视图的名称。

右侧有不少按钮,它们的作用分别是:

快速调用:快速调用模式的开关,字体呈黄色时为打开状态

- 拉索:激活状态可圈选多个目标
- 移动:移动布局的可视范围
- 缩小:镜头拉远
- 放大:镜头拉近
- 中心:调整布局图至所有对象均处于可见范围

设置:在设置模式下可在布局工具条配置灯具,更多相关信息可参考本节最后的链接。

关联选择:可选择当前要显示的布局,当关联选择选项被选中时,则会切换到被选择的布局(即布局窗口中底部呈绿色的按钮),倘若未选中任何布局,则布局预览窗口显示为空。

提示:当拉索图标被激活时,也可以使用移动图标,双击即可移动可视范围,当移动图标被激活时,也可以使用拉索,同样双击即可。

#### 编辑选中对象

1 右击布局元素或者是按 Edit 键编辑对象。

2 弹出编辑布局元素选项框。

例图如下:

编辑布局元素								
添加标签								
j <u>m</u>	用	灯具						
			显示亮度条 关闭	лщ D				
<u>显示亮度値</u> 关闭 打开	视觉效果 填充效果	图像大小 小 ▼	选择灯具 关闭	扣开 D				
图像 None	图像旋转 0.00							
保存默认配置	载入默认配置		确定					

添加标签:

给对象添加名称。

显示名称:

打开或关闭对象的名称。

显示亮度条:

打开或关闭灯具的亮度条。

显示亮度值:

打开或关闭灯具的亮度值。 视觉效果:

选择对象的视觉效果。

|参考指南|396

图像大小:

选择图像的尺寸。

选择灯具:

选择一组对象。

图像:

更改对象显示的图像或图标。

图像旋转:

旋转图像的角度。

### 布局选项

点击窗口左侧的图标,打开如下图所示的界面:



点击标题栏布局选项下面相应的选项卡,可以浏览不同的功能选项。

提示: 在库元素默认配置和灯具元素默认配置修改的选项,将会在下一次添加元素到布局中生效。

宽度:

调节对象的X轴大小。

高度:

调节对象的Y轴大小。 字体大小:
修改对象文本的大小。

显示编号:

打开或关闭对象的编号

显示名称:

打开或关闭对象的名称。

显示类型:

显示或关闭对象的类型。

背景色:

点击此项可修改选中对象的背景色。 边框颜色:

点击此项可修改选中对象的边框颜色。 字体颜色:

点击此项可修改选中对象的字体颜色。 显示亮度条:

打开或关闭灯具的亮度条。

显示亮度值:

打开或关闭灯具的亮度值。

图像大小:

修改图像的尺寸。

视觉效果:

选择对象的视觉效果。

#### 相关链接

<u>其他</u> P388 <u>布局</u> P362 <u>布局工具条</u> P606 <u>编辑颜色</u> P433



### 智能素材

智能素材窗口,可以快速进入灯具参数的已设固定值。

根据转轮工具条中所选的属性类型,自动跳转显示灯具在该属性类型下预设的素材。按钮中间的水平线条为绿色,表示所有选中的灯具可以使用该值,为黄色表示部分选中的灯具可以使用该值,为灰色则表示所有选中的灯具都不可以使用该值。

例图如下:

3	智能素材							
	2	³₩	4 🞆	5 🚷	6	7 🚳	8	9 🎆
open	gobo 1.1	gobo 1.2	gobo 1.3	gobo 1.4	gobo 1.5	gobo 1.6	gobo 1.7	gobo 1.8
10	¥<	12	13 🕋	14	15	16		
Spin 0%	gobo 1.2*	gobo 1.3*	gobo 1.4*	gobo 1.5*	gobo 1.6*	gobo 1.7*		
	Gobo1 Gobo2 GOBOANIMATION				ION			
G1								

窗口底部显示两行按钮可供选择,上一行是该属性类型下的特性,对应的下一行则为该特性下对应的属性。

相关链接

<u>其他</u> P388 <u>灯具属性</u> P61

### 舞台

在模拟舞台窗口里可以通过切换舞台模式查看常规舞台和3D舞台。

在舞台视图中, 配接的灯具和调光器都由白色框表示。点击一个元素时, 它将变为黄色。在3D中添加的3D元 素将在舞台视图中显示为白色方框。

它可能看起来像这样:



当舞台切换为3D模式时,它看起来像这样:



### 在顶部栏中有几个按钮会影响此窗口的行为:

第一个被称为透视。激活时,可以看到元素被遮挡的部分。

TEKMAND

跟随 按钮激活时会禁用其他舞台视图模式(选择,移动,翻转,平移和缩放)。任何选定灯具的光束都会移动 到舞台视图上按下的位置。

上面有一个叫 选择 的按钮, 该按钮有五种不同的模式:选择, 移动, 翻转, 平移 和 缩放.

选择 用于在视图中选择灯具。

当 移动 激活时,然后在单击或按下舞台视图内部并移动手指或鼠标时移动相机。

当切换到 翻转 时,可以围绕点击或按下的点旋转。

平移 在不移动相机的情况下转动相机。

缩放 放大和缩小视窗。

设置 用于手动更改舞台元素的位置,旋转和尺寸,以及添加模型和修改元素材质。点击下面的链接阅读更多内 容。

这里有多个默认的相机可供选择 , 舞台视窗可供选择特殊的摄相机或者可通过 视角映射 库选择不同的摄相 机。

在舞台视图的标题栏中,有有个关联选择按钮,点击该按钮会弹出如下窗口:



舞台视窗 - 摄像机选择

这里显示所有可用摄像头的列表。选中的摄像机就是当前正在移动的那个。这里有一个特殊的选项,叫做[关联 选择]。 它将始终使用在映射视角库中选择的相机。

复位视角:使得选中的视图回到最初的位置。

全屏:窗口将整个屏幕填满。

渲染:用于个性化定制3D效果。

3D模式(点击设置时)里,主窗口右侧有8个按钮:选择,平移,翻转,移动,缩放,吸附,删除和复制。激活吸附时,可将元素附着在选中元素的表面上。

#### 窗口选项

点击窗口左侧的图标,打开如下图所示的界面:

关闭窗口	$\times$
Ļ	
	关闭窗口

左侧 显示 的标签下有一个 舞台模式 选项,这个按钮用来切换3D舞台视窗和常规舞台视窗。 右侧 工具 标签下的选项主要是用于设置鼠标事件,以及 工具栏停靠 的位置。

#### 相关链接

其他 P388 舞台 P76 舞台设置工具条 P612 高级排列 P493



### 时间码编辑窗口

时间码编辑窗口显示当前时间码演出的相关内容,和时间码编辑器有相同的功能,但是没有编辑属性设置。





#### 标题栏

最左端显示时间码演出的名称和号码。

方块区域显示当前时间码状态 (停止,暂停,播放)和时间位置。

右侧的4个图标:前面2个用来在时间轨道内扩大缩小,第3个图标显示全部的时间码,第4个图标可回到当前的时间点位置。

### 主体部分

时间码视图有两种不同的模式,图形模式和文本模式。

上图显示的即为图形模式,下图显示的是文本模式:

1'	For test'			0:00:01.03 s	<u> </u>	) Ö
		0:00:01.03	5.00	10.00		15.0
	执行器 1.1.202	时间	执行器	命令	数值	
	1 Sequ	1.43 s 1.77 s	1.1.202:1 Sequ 1.1.202:1 Sequ	<u>主控</u> 主控	0.0%	
	土控 ++/二昭 1 1 6	1.80 s 1.93 s	1.1.202:1 Sequ	跳枝	Cue 1 30.0%	
⊡ ⊡	2 Sequ	2.17 s	1.1.202:1 Sequ	 主控 主论	50.0%	
	主控	3.10 s	1.1.202.1 Sequ		100.0%	
		9.40 s	1.1.202:1 Sequ 1.1.202:1 Sequ	別族	Cue 2 Cue 3	
		10.67 s 10.67 s	1.1.6:2 Sequ 1.1.6:2 Sequ	跳转 主控	Cue 1 26.5%	
		11.53 s	1.1.6:2 Sequ	<u>主</u> 控 主次	26.5%	

### 时间码选项设置

	时间码	见图选项	$\times$		
时间码			[选择时间码:1 'for	*	
显示模式			图形		₩
名称	长度		偏移	重复频率	
for test	3:	16.14	0.00	循环运行	Ŧ
关闭选项	调用状	态	时间单位	同步模式	
		打开 CO	1/100秒 <del>、</del> …	MIDI	<b>~</b>
当到终点时:	当停止	时:	自动开始	用户位	
	π. Π			000000	00

时间码:可以选择要显示的时间码 显示模式:可以选择显示模式为图形模式还是文本模式 另外还有很多功能可设置,每个按钮的具体功能,可以参考下面链接时间码编辑器获得更多的信息。

#### 相关链接

其他 P388 时间码编辑器 P445 时间码 P75 Timecode 命令 P299 Macro键 P313

### CITP查看器

CITP查看器主要用来查看CITP源输出的视频图像。

使用CITP查看器前,必须先激活CITP服务: 设置 > 网络 > CITP网络配置 > CITP启用。 CITP查看器窗口效果如图:



窗口的主体部分显示当前视频图像。

标题栏显示了视频来源,以及两个功能按钮:第一个按钮显示了视频每秒帧数:真实的FPS和需求的FPS。第二 个按钮用来开始和停止接收视频。

#### CITP视频查看选项

点击CITP查看器窗口的左上角图标,显示选项窗口,如图:

CIT	P视频查看选项	关闭图	留口 🔀
IP	端口	名称	状态
192.168.4.53	4811	ArKaos MediaN	Ready
需求		输出	11

这个窗口中可以查看和选择CITP源,每个CITP源显示的信息有:IP地址,端口,名称和连接状态。 在窗口底部有两上按钮。左边按钮用来设置所需要的每秒帧数。右边按钮确认选择并查看视频。



#### 相关链接

<u>其他</u> P388 <u>CITP网络配置</u> P583



### 文件查看器

在文件查看器里可以查看文本文档和图片。

#### 例图如下:

1	文件查看器	Ŵ	2	Q	Ð,	G
文档						Î
● <u>图片</u>						
● <u>Tekmand.png</u> ● 文本						
	TEKMEND					

### 窗口右上角各个按钮的功能如下:

删除:删除当前选中的文件。 打开文件:选择需要打开的文件。 缩小:镜头拉远。 放大:镜头拉近。 图片旋转:顺时针旋转图片。 图片:支持jpg、png、bmp等格式。 文本:支持txt格式。

#### 相关链接

<u>其他</u> P388

### 播放器

媒体播放器可播放视频和音频。

例图如下:



点击窗口右上角即可打开文件。

音乐:支持mp3、mp4等格式。

视频:支持MP4、avi、mov、mkv、wmv等格式。

#### 相关链接

<u>其他</u> P388

### 系统

系统窗口用来打开包括帮助,命令行和控台状态等多个子选项。

#### 相关链接

窗口 P322 命令反馈 P410 帮助 P411 系统监视器 P412 性能 P413 控台状态 P414



### 命令反馈

这是比较重要的一个窗口,通过它能够反映控台对输入命令的反应,当然错误信息也是在此显示。

例图如下

命令反馈	$\times$
13h39m49.296s : 执行:正常	
13h39m52.562s : 执行 : 保存 素材 1.1.6	
13h40m14.781s : 执行:灯具 1 到 15	
13h40m16.000s : 执行:正常	
13h40m18.890s : 执行:PresetType "POSITION"	
13h40m20.625s : 执行:PresetType "GOBO"	
13h40m22.296s : 执行:PresetType "COLOR"	
13h40m24.796s : 执行:保存 执行器 209	
13h40m26.078s : 实时 : Go Executor 1.4.209	
13h40m28.281s : 执行:关闭 执行器 1.4.209	
13h40m42.578s : 执行:设置	
13h41m36.671s : Processed : 设置	

右侧垂直滚动条可查看之前输入的命令和反馈信息,此时背景色变为红色,到达命令最底部时为黑色,如果一行命令过长,则会出现水平滚动条。

每行命令开始都会有时间提示器。

### 窗口的颜色指示

默认颜色为白色 关键字 , 命令为绿色 错误信息显示为黄色

### 命令行描述:

Processed :

指示控台对输入指令做出的反应

Error :

提示有错误产生

Macro :

说明命令来自宏或者是当前在编辑宏

#### 相关链接

<u>系统</u> P409

#### **帮助** 此窗口为帮助信息查看器。

#### 界面如下图所示:



帮助窗口左侧是帮助菜单树状图,右侧显示关键字帮助内容等。

#### 标题栏

标题共有5个图标:

地球图标可以切换帮助文档的语言。

上下箭头图标用来在帮助菜单树状图中前进和后退一页。

左右箭头图标用来在查看帮助菜单的历史操作中前进和后退一步。

在实际操控中,许多窗口都允许按Help,然后按下该窗口,则打开有关该窗口的帮助信息。

#### 相关链接

<u>系统</u> P409 <u>Help键</u> P313 <u>Help 命令</u> P271

### 系统监视器

这是一个调试窗口,显示控台的内部工作状态。

普通用户在该窗口得不到什么信息,但当控台有异常时,此窗口可提供一些线索。

#### 相关链接

<u>系统</u> P409

### 性能

性能窗口是内部工作负载的一个监视器,同时也是调试的工具。此窗口只是用来调试的,对于普通用户没有过多的意义。

性能窗口共有两种模式,实时模式和针对各屏幕绘制模式。

下图显示的为实时模式:

2	实时性能	暫停	实时 🖕
DIMX解码			0.1%
DMX输出			0.3%
命令处理			0.1%
任务处理			0.0%
效果			0.0%
通道计算			0.8%
DMX编码			0.0%
通道编码			0.0%
			1.

标题栏上的暂停按钮可以冻结显示,不再监视控台。.

下图显示的为各屏幕绘制模式:

2	实时性能	暫停	针对各屏。
			4.5%
			1.4%
			0.9%
			3.7%
显示。			0.0%
显示。			0.0%
			4.0%
			- 10

图示中可以看到资源的分配情况,每个显示屏幕都有独立的一行显示。

#### 相关链接

<u>系统</u> P409

## 控台状态

此窗口显示控台内部的实际状态。

#### 界面如下图所示:

	状态	Ĩ
版本	)	
版本:3.0.6.1 Feb 5 2013		
(+ <del>+</del>		
容量: 2.00 GB		
可用空间: 0.76 GB (= 38.3 %)		
已用空间: 1.23 GB (= 61.7 %)		
磁盘		
容量: 57.38 GB		
可用空间: 43.19 GB (= 75.3 %)		
已用空间: 14.18 GB (= 24.7 %)		
执行器		
已用: 41		
正在运行:序列/3,宏/0,位图效果/1,效果/1		
「序列		
场昙:54		
场暑块:54		
		10

此窗口共有7个子类别:

#### 版本

显示软件的版本信息以及生成日期。

### 内存

显示控台的内容以及当前可用空间,已用空间的百分比。

#### 磁盘

显示当前磁盘的可用空间,已用空间的百分比。

### 执行器

显示已设置的执行器数目,以及正在运行的序列,宏,位图效果,效果等的数目。

#### 序列

显示保存的场景的总数目,包括场景块。

### 参数

显示在实际演出中使用的参数数目。

### 网络

显示控台在网络中的连接情况。括号内的数值表示在设置 > 网络 > Tekmand网络控制 中的设备数目。 括号外的数值表示当前网络中的设备数目。如果此数值相同,则数值为绿色;若括号外的数值小于括号内的数 值,则数值为红色,例如在Tekmand网络控制窗口中未连接网络中的所有设备。

### 状态选项

按下窗口左侧的图标,可进入状态选项的设置。

此窗口只有一个选项可设置:

字体大小

可更改控台状态窗口显示的字体大小。

#### 相关链接

<u>系统</u> P409



### 对话框

本节将讲述在控台操作过程中所有可能遇到的弹出对话框及列表。具体各项内容可以参考下面的链接。

#### 相关链接

<u>窗口</u> P322 <u>At属性过滤</u> P417 <u>浏览器</u> P418 <u>计算器</u> P419 <u>配置DMX端口</u> P420 <u>撤销确认</u> P421 <u>打开窗口</u> P422 <u>删除演出</u> P426 实时备份 P427 **DMX配接 P429** 编辑灯具 P431 <u>编辑颜色</u> P433 <u>编辑场景编号</u> P434 <u>编辑序列</u> P437 <u>编辑器</u> P438 <u>输入名称</u> P452 载入演出 P453 <u>新建演出</u> P455 列表框 P457 <u>高级调节框</u> P483 高级排列 P493 3D模型库 P497 <u>3D属性</u> P498 <u>储存冲突选项</u> P500 储存选项 P501 储存视窗选项 P503 <u>更新对话框</u> P504 警告和错误提示框 P505

### At属性过滤

该弹出窗口可用来自定义过滤器,从而选择过滤各个属性。

#### At属性选择 Q Ð, X 所有 亮度 亮度 亮度 數值 PAN ROTATION TILT ROTATION 位置 位置 水平 垂直 Values Times 国際1 旋转 國黨 国際 1 定位 效果 圖案 2 圖案 2 定位 旋转 国際 3 国際 3 旋转 动感轮 动感轮旋转 动感轮 颜色 颜色1 颜色1 颜色 2 颜色 2 颜色3 颜色3 洋红 混色 青色 黄色 RGB R G В A W 色温 色温 色温

#### 长按At ,即可弹出下图所示窗口:

在此窗口中, 黄色字体橙色背景色选项表示选中状态。

At属性过滤窗口可从其他灯具中获得信息,并应用到当前的选择区域。

#### 例子

例如:选中灯具1,并设置其参数亮度为60%,水平位置:150,垂直位置:80。这时选中灯具2,长按At,在弹出的At属性过滤中只选中亮度属性,在命令行输入命令At Fixture 1,则灯具1只有亮度值被应用到灯具2中。

#### 相关链接

<u>对话框</u> P416 <u>At键</u> P308 <u>储存选项</u> P501

### 浏览器

浏览器窗口主要用来帮助寻找到所需要的文件。

#### 具体示意如下图所示:

# 点击可弹出下拉选框,以树状 图表格式显示当前所处路径

当前所在文件夹名称 🦎 返回上一层文件夹

		<u> </u>		
	打开文件	件		×
gobos •		8		
名称	大小	明	劉術	
🖹 059900CS-0085.png	32 KB	Nov 22.	列表	
🖺 059900CS-0086.png	31 KB	Nov 22.	送细信度	
🖺 059900CS-0087.png	25 KB	Nov 22.	伊知西思	
🕒 059900CS-0088.png	8 KB	Nov 22.2	2012 1	
🖺 059900CS-0089.png	24 KB	Nov 22.2	2012 1	图片预览
🖺 059900CS-0090.png	24 KB	Nov 22.2	2012 1	*
🖺 059900CS-0091.png	30 KB	Nov 22.2	2012 1	浏览时文件的显示
🖹 059900CS-0092.png	30 KB	Nov 22.2	2012 1	」 力式(包括图怀, - 列表。详细信息共
B 0500000 0002 mmm	סע סר	Neuropo	0121.	3种)
文件类型:*.bmp *.png		✓	8	
文件名:00CS-0088.png	+	打开	取消	

#### 相关链接

<u>对话框</u> P416 <u>输入名称</u> P452

#### 计算器

计算器用于在屏幕上输入数值。

计算器窗口是整个程序中比较重要的窗口,如下图所示:



窗口标题显示为何种属性输入数值,以及数值的范围。

窗口主体部分左侧为输入区域,可通过键盘输入数值,或者用屏幕的图标输入数值。在输入结束后按下确定确认,则窗口关闭;若要取消,点击窗口右上角"X"。

窗口主体部分右侧为该属性参数的各种快捷方式,可随着属性的激活而动态变化,例如:若为图案属性输入数值,则为上图所示;若为颜色属性输入数值,则主体部分右侧将显示颜色列表。

主体部分右侧常常有几个默认按钮:

关闭:

清除来自编程器中的值。

移除:

常被用来移除之前存储的值,多用于淡入时间和延入时间数值窗口,因此可设置和场景的时间同步。 释放:

在场景中被用来释放之前的值

默认值:

该属性被设定为默认值。

#### 相关链接

<u>对话框</u> P416

### 配置DMX端口

配置DMX端口可用来更改DMX端口的设置,也就是XLR连接器的设置。

界面如下图所示:

DMX端口	配置		$\times$
端口模式	输出	8	*
线路号	1	-	+
		确記	È

控台Tekmand上的DMX端口是控台网络和物理DMX之间的硬件链路。

任何XLR插头可以是一个输出,也可以是一个输入。无论插头是公插还是母插,它只是一个物理的连接器。 例如:控台背部有7个母的和1个公的的5针XLR连接器,可以将他们全部设置为输出,因此可得到7条DMX输出。

在此窗口可选择端口的模式,共3种:输入,输出,关闭,也可选择哪个线路号应用。

#### 相关链接

<u>对话框</u> P416 Tekmand输出配置 P570



### 撤销确认

此窗口显示将要撤销的操作名称。

#### 按下<mark>Oops</mark>,弹出下图所示窗口:

确认撤销	$\times$
删除	
确定取消	

点击确定按钮确认撤销操作,取消按钮放弃撤销操作。

#### 相关链接

<u>对话框</u> P416 <u>Oops 命令</u> P285



### 打开窗口

在屏幕的空白处点击时出现此窗口,主要用于创建表格,库,素材,重放以及其他重要窗口。

其中,清屏按钮用来清除整个屏幕。

### 表格

点击表格标签,可创建如常规灯,序列内容等多种表格:



### 库

点击库标签,可创建如宏,效果等库窗口:





### 素材

点击素材标签,可创建图案,颜色等素材并再次调用:



### 重放

点击重放标签,可打开执行器按钮和推杆的软界面:



### 其他



点击其他标签,可创建如舞台,布局和播放器等窗口:

### 系统

点击系统标签,可打开帮助,命令行和控台状态等窗口:



### 相关链接

<u>对话框</u> P416 <u>表格</u> P323 库 P349 <u>素材</u> P374 <u>重放</u> P380 其他 P388 <u>系统</u> P409



### 删除演出

删除演出		$\times$						
名称	大小	日期						
🗎 112.fasc	1351 KB	Jun 05.2012 11	l:13 🗏					
🖹 20test.fasc	269 KB	Nov 28.2012 1	0:20					
🖹 6-14-2.fasc	278 KB	Nov 15.2012 1	1:08					
🖹 705.fasc	57 KB	Sep 12.2012 14	4:39					
🖹 backuse.fasc	1446 KB	May 15.2012 0	8:18					
🖹 basic1_test.fasc	132 KB	Dec 04.2012 1	3:49					
🖹 basicoperation.fasc	114 KB	Dec 04.2012 1	5:39					
🖶 beijinglib.fasc	1472 KB	May 23.2012 1	6:55					
🖹 bjshow0522.fasc	95 KB	Sep 03.2012 1	0:52					
🖹 bz0522.fasc	93 KB	May 22.2012 1	1:02 🥣					
文件类型:*.fasc <del>*.backup</del>								
文件名:	+	确定	取消					

#### 按下Backup,选择删除演出选项,弹出下图所示窗口:

此窗口用来删除一个或多个演出文件,窗口主体部分为文件列表,显示文件大小以及上次存储的时间。

在文件列表中可以选择一个或多个,选中的文件用黄色背景色标示,按下确定按钮即删除这些文件,取消按钮和标题栏右侧的"X"可放弃删除操作。

#### 相关链接

<u>对话框</u> P416

### 实时备份

此窗口用来记录用户操作的所有步骤, 单机实时备份无需联机。

当程序需要回滚操作时,可在备份菜单中选择实时备份标签,弹出下图所示窗口:

实时智	邰							读取		
	起始日	期:20	001-01	l-01	结束日	结束日期:2051-01-01				
	¥	的还原	点			次级还原点				
日期	时间	注释	版本	演出名	时间	类型	注释 💼			
2016-	11:59)	Fixtur	3.3.0.7	20160	14:58:12	Show Data	Programmer change	_{美印首份} 打开		
2016-	11:59:	Load	3.3.0.7	20160	14:57:51	Action	Program			
2016-	11:40:	Load	3.3.0.7	20160	14:58:07	Show Data	Programmer change	消除 备份数据		
2016-	16:50:	Load	3.3.0.7	20160	14:58:02	Show Data	Programmer change			
2016-	16:48:	Load	3.3.0.7	7 newst	14:57:57	Show Data	Programmer change			
					14:57:57	Undo Point	Change Programm			
					14:57:56	Show Data	Programmer change			
	Ł									
忽線程	路 数据	动作过	tit					显示所有		

在该窗口中选择需要还原的点,然后点击回退即可还原到该点。

### 主体部分

主体部分顶端有两个日期设置按钮,可设置起始日期和结束日期。

主体左侧部分为关键还原点,这里主要记录一些大的操作,如:保存演出,加载演出文件,断电关机等操作。 主体右侧部分为次级还原点,这里记录着每一个关键还原点里的所有操作。

主体下方有3个按钮,功能如下:

回退:

选择需要还原的点,然后点击回退即可回到还原点。 忽略编程数据:

点击忽略编程数据即可忽略次级还原点里的编程数据。 动作过滤:

点击动作过滤,根据弹出的对话框选择要过滤的数据。

主体右侧有4个按钮,功能如下:

读取备份数据:

点击读取备份数据,从控台中读取已经备份的还原点。

实时备份打开:

激活此项即可打开实时备份功能。

清除备份数据:

清除控台中已经储存的备份数据。

显示所有:

激活此项显示每个关键还原点里的所有操作。

#### 相关链接

<u>对话框</u> P416 <u>备份菜单</u> P588



#### DMX配接

此窗口用来配接一个或多个灯具。

右击配接地址位置或者按下 Edit 再点击配接地址位置,即可弹出DMX配接窗口,如下图所示:

DMX 配	接							×	3
灯具编号	通道编号	名称	断点1/1 DIM		DMX线路		2 上一結	湖 下一线	湖
-	1	Dim 1	2.030 (1)	21	22	23	24	25	
-	1	Multipatch	3.338 (1)	11:-	XL120St	d1	XL 1200	( 20	
-	1	Multipatch	4.457 (1)	20	27	20	29	-1	
				31 -:2 36 -:7 41 -:12	32 3 37 8 42 13	33 -:4 38 -:9 43 -:14	34 -:5 -:10 -:15 -:15	35 6 11 11 45 16	
				46 -:17 51 XS120	47 <u>-:18</u> 52 0St 1	48 <u>-:19</u> 53 XS 120	49 <u>-:20</u> 54	15:- 55	
				56 61	57 62	58 63	59 64	60 65	
				66	67	68	69	70	
							74	75	
							偏移 1		取消配
添加 多点配接	そ 多点	除 配接							

窗口左侧显示选择的灯具及其配接地址,也可是同一灯具配接的多地址。

窗口右侧为图表方式显示配接,主要显示灯具已使用的通道数,以及在线路中占据的位置。点击DMX线路后面的数字方框,可重新定位新的线路号。

上一线路和下一线路可快速跳至前一个和后一个线路号。

窗口的底部的按钮:

添加多点配接:

允许选中的灯具创建多点配接。

删除多点配接:

删除选中灯具的多点配接。

偏移:

多个灯具间的最小距离值,例如,有3个灯具,每个灯具使用5个DMX通道,设置其偏移距离值为10; 选中这3个灯具,配置在线路号1,则最后的配接结果为:灯具1,通道1;灯具2,通道11;灯具3,通 道21。

取消配接:

|参考指南|430

清除选中灯具的配接地址。

### 相关链接

<u>对话框</u> P416 <u>编辑灯具</u> P431 <u>配接 & 灯具管理</u> P512

#### 编辑灯具

在常规灯表格或电脑灯表格选中任意灯,右击弹出窗口,允许修改灯具的不同属性。

#### 右击弹出的窗口如下图所示:

编辑 1.'1 'Fine 1500 SPOT HPE 1''										$\times$		
灯具Id	通道d	名称	灯具	类型	配接地址	配接地址 主		反向	垂直反向	交换	颜色	
1	-	Fine 1500 SF	POT Fine 15	500 SPC	1.001	.001 打开					255 255 255	
鳫	属性	默认	高光	舞台	r BØKa	动	反向		主控	Dn	nx曲线	
C	MIM	0.00	无	无					打开			
COLC	DRMIX1	0.00	无	无			打开					
COLC	DRMIX2	0.00	无	无			打开					
COLORMIX3 0.00		无	无			打开						
CTO 0.00		无	无									
COLOR1 0.00		无	无									
SHUTTER 100.00		无	无									
IRIS 100.00		无	无									
GC	)BO1	0.00	无	无								
GC	DRO2	0.00	无	无								

在此窗口中,灰色背景色为可修改的选项:

名称:

灯具名称。

配接地址:

右击可弹出DMX配接窗口,具体信息可参考本节最后的链接。如果没有配接地址,则显示为(-)。 主控:

打开时,灯具对主控推杆的状态和独奏(Solo)功能做出反应。

水平方向:

打开时,倒转水平参数的DMX输出值。

垂直方向:

打开时,倒转垂直参数的DMX输出值。

交换:

打开时,互换水平和垂直参数。

颜色:

右击打开编辑颜色,可以为灯具添加颜色,具体的信息可以参考本节最后的链接。

默认:

当编程器没有数值,或者未有数值来自序列时候的默认值。

|参考指南|432

高光:

当 Highlt 打开时,覆盖编程器中的数值。

跳动:

设置属性的跳动特性(即忽略淡入时间,直接跳到该值),而不是场景中的淡入时间特性。 反向:

倒转DMX输出值。

Dmx曲线:

右击弹出Dmx曲线,允许给不同的属性选择不同的曲线,默认的是线性的从0-255。 这里的修改只对单个灯具有作用。

#### 相关链接

<u>对话框 P416</u> 电脑灯表格 P326 常规灯表格 P324 DMX配接 P429 编辑颜色 P433 DMX曲线 P459


# 编辑颜色

当编辑常规灯和电脑灯时,可给灯具设置一个永久的颜色输出。



当在编辑灯具窗口设置颜色时,会弹出下图所示窗口:

此窗口和颜色调节框具有同样的作用效果。

在窗口右侧可切换显示模式:滑杆,拾色器,色片。选中颜色后确认即可,参考下面的链接颜色调节框可获得更多的信息。

### 相关链接

<u>对话框</u> P416 <u>颜色调节框</u> P483 编辑灯具 P431

TEKMAND

## 编辑场景编号

在序列执行器表格中右击某个场景号码, 弹出窗口, 允许修改其编号, 或删除该场景。

右击弹出的窗口如下图所示:



在此窗口中所有灰色背景色的选项皆为可修改选项:

第一区域允许选择场景的范围,如果从场景和到场景为相同的数值,则只会作用在单独的场景上。

第二区域可用来重新给场景编号,起始编号可为上个区域选中范围内的场景设定起始号码,间隔大小为场景编 号中间的间隔,如果上个区域值只选中一个场景,则此项设定可忽略。全部设定结束后,按下重新编号按钮即 完成重新编号的操作。

第三区域删除场景可删除选中的场景。当点击删除场景时,会弹出如下提示框:

删除	×
请选择删除场景的方法: 正常删除 仅独立删除	

这里有两个选项,一个是正常删除,一个是仅独立删除。

正常删除:删除场景和保存在场景中的所有值,这将影响正常跟踪存储在序列中的值。

仅独立删除:删除场景和保存在场景中的所有值,跟随的场景会保存跟踪存储在序列中的值。 这里有一个跟踪的序列,如下图所示:

编号	名称	1: 亮度	1: 水平 垂直
1	Cue	0.0	81.0 26.5
2	Cue	100.0	81.0 26.5
3	Cue	100.0	135.0 55.4
4	Cue	100.0	135.0 55.4
5	Cue	0.0	135.0 55.4

这个序列有5个场景,现在我们准备删除场景3。 这是正常删除的结果,如下图所示:

编号	名称	1: 亮度	1: 水平 垂直
1	Cue	0.0	81.0 26.5
2	Cue	100.0	81.0 26.5
4	Cue	100.0	81.0 26.5
5	Cue	0.0	81.0 26.5

场景3被删除了,从场景3正常跟踪到场景4和场景5的位置值也被删除了,所以保存在场景1的位置值会被跟踪 到场景4和场景5中。

这是仅独立删除的结果,如下图所示:

编号	名称	1: 亮度	1: 水平 垂直
1	Cue	0.0	81.0 26.5
2	Cue	100.0	81.0 26.5
4	Cue	100.0	135.0 55.4
5	Cue	0.0	135.0 55.4

场景3被删除了,但是从场景3正常跟踪到场景4的位置值会被保存在场景4中,所以场景4和场景5的位置值不变。

|参考指南|436

# 相关链接

<u>对话框</u> P416 <u>序列执行器表格</u> P330

# 编辑序列

在序列库右击弹出下图所示窗口,可修改序列中的大多数内容。

### 右击弹出的窗口如下图所示:

	编辑	1. '1 Seqi	u'				删除	添加		×
	名称					跟踪			释放	
	Sequ					打开			打开	
编号	名称	触发模式	触发 时间	滑步时间	间 延迟	时间	淡出时间	延出时间	跳动百分	1 暗场移动
1	Start	播放					2.50		50.00 %	
2	P-sofa	播放		3.00					50.00 %	
3	Pink	播放							50.00 %	

若在执行器按钮上右击,将会出现下图所示窗口,和上图略有不同。

编辑:1	.1.205:1 Sequ											۲	×
编号	名称	触发模式	触发 时间	滑步时间	延迟时间	淡出时间	延出时间	跳动百分比	暗场移动	命令	命令延时	循环	循环次数
1	Start	攝放				2.50		50.00 %					
2	P-sofa	攝故		3.00				50.00 %					
3	Pink	攝放						50.00 %					

在此窗口中所有灰色背景色的选项皆为可修改选项,更多选项的修改编辑,可以参考本节最后的链接。

### 相关链接

<u>对话框</u> P416 <u>序列执行器表格</u> P330

# 编辑器

编辑器由多个弹出窗组成,用来编辑演出的不同组成部分。

编辑器有很多种,本节将介绍各种不同的编辑器,可参考下面的链接获得更多的信息。

#### 相关链接

<u>对话框</u> P416 <u>效果编辑器</u> P438 <u>曲线编辑器</u> P440 <u>宏编辑器</u> P443 时间码编辑器 P445

### 效果编辑器

本节简单介绍效果编辑器,更多有关于效果创建的操作可以参考效果教程。

当编辑效果时会弹出下图所示窗口:

效果编辑器 - 1 'Dimmer Chase' U											W742-P											
周性	#85£	速率	速度	授保	灯组	分区	中间值	大小	相位	观度	升幅	<b>FE46</b>	相对	方向	救重	KT AL KROO	单次运行					MUTURA,
DIM	Ohase	0.60	0.60 Hz	无		无	50.00	100.00	0.00 360.00		0.00	0.00		>	10	无						
新建																						
																						和入 预定义
																						命名
±100																						
# Effec	tine ->	Attrib																			J	
;	ğta		肥除															单次运行	Ŧ			
101 8	制造择 灯具		显示包 的灯!	at L									 全全	518 UEZ						打乱	NUS .	数据模式 居中+大小

主体区域的每一行都是受效果影响的一个属性,而每一列则为每个属性可设定修改的选项,选项的具体操作如下:

属性:

效果作用的灯具属性,右击打开效果属性列表,可从树状结构中选择所需属性,若需要多个,可选择多 个属性。

曲线:

数值间的传输形式,即效果曲线,例如Sin,Cos等,右击弹出曲线列表,有多种曲线可供选择,具体的 信息可参考本节最后的链接。

#### 速率:

效果速度的乘法器,当值低于1时,效果曲线运行速度小于平均速度,大于1时,效果曲线运行速度大于 平均速度。

镜像:

将选中灯具分成小的部分,这些部分之间镜像对称。例如,从左到右选择灯具,创建亮度渐变效果,选 择Chase曲线,设定镜像为2,则可发现,左半部分从左到右运行,右半部分从右到左运行,并且它们 同步运行。需要注意的是,镜像的显示和选择灯具的顺序相关。

#### 灯组:

将选中灯具分成小的部分,每部分的的灯具以同样的方向运行。例如,从左到右选择10个灯,创建亮度 渐变效果,Chase曲线,并设定灯组为2,则可发现,灯具1,3,5,7,9一起运行,2,4,6,8,10 一起运行。需要注意的是,灯组的显示和选择灯具的顺序相关。

#### 分区:

将选中灯具分为小的部分,每部分的灯具作为一个整体在运行。例如,从左到右选择10个灯,创建亮度 渐变效果,Chase曲线,并设定分区为2,则可发现,灯具1和2,3和4一起运行,相当于只有5个灯。

相位:

用来将效果和其数值展开。如果设置相位为固定值时,所有的灯具显示为同样的作用,若设定为0到 360,将会得到很多个效果入口,运行同样的动作。例如,假设效果在一周期内运行,如果所有的灯具 都在周期的同一位置,则它们运行同样动作,但是如果灯具在周期内平均分布,则它们在周期的不同位 置,运行同样动作。

#### 宽度:

控制效果曲线的幅度,100%使得效果曲线填满整个周期,当然也可以自行调节一些特定的效果。

升幅:

在一些表格中可以修改升幅的角度,意思是可以使得效果曲线从一个值衰减到另一个值,也可将效果曲线修改为跳动形式的。Attack用百分数表示,若设置为0%,则曲线将为跳动形式,若设置为100%,则曲线会尽最大可能的衰减。

#### 降幅:

类似于升幅属性,但是降幅处理的是效果曲线最后的值到初始值之间的过渡形式。

数量:

表示该效果中选中灯具的数量。窗口底部的"取得选择的灯具"按钮和"显示包含的灯具"按钮,可用来修改其中灯具的数量。

#### 效果属性编辑

"在图形模式"点击右侧的"编辑效果"或者按下U1,可以打开下图所示的窗口:

TEKMAND

效果编辑器 - 1 'Dir	mmer Chase' - Effe		۲	×						
8	£9.	速率	<b>G</b> 1	值 2	相位 起点	相位 终点	宽度			编辑效果
Ohi	ase			200.0		360.0				
								^	æ	1-67
										下一行
										所有行
升幅	584B									
100%	100%									
				100.0						
		0.60 Hz								
- 0%	0%	0.00 Hz		0.0	0.0	0.0 ~				
*	*	*	A 1	*	*	*	***	1		In case of the local division of the local d
			#-	4 4			ж. Ф—			
取得选择 的灯具	显示包含 的灯具						反向	*	393	回向

在此窗口可更清晰直观地修改各个参数值。

若有多个效果属性,可通过窗口右侧的"上一行"和"下一行"切换修改每个效果属性的参数。

## 窗口底部的按钮:

反向:以Y轴为轴线,翻转效果曲线。

相对:若激活相对,则效果使用的数值将为属性已有的值和定义数值的叠加。

回向:效果曲线正序执行一遍,再反序执行一遍。

#### 相关链接

编辑器 P438 <u>效果属性列表</u> P457 曲线列表 P468 移除个别设置 P506 效果 P68 Effect 命令 P263 Effect键 P311 效果教程 P145

### 曲线编辑器

曲线编辑窗口主要用来编辑和创建曲线以及编辑控台设置中的DMX曲线配置。

实际上有两个不同的曲线编辑器。 第一张图片显示创建和编辑效果曲线。另一张显示创建和编辑属性 (DMX)曲线配置。两者都有两个不同的显示模式 , 图形模式和表格模式。

右侧的按钮可在图形和表格模式之间切换。



编辑图形的主要工具之一是曲线编辑器工具栏,通过以下链接阅读更多相关的信息。

# 图形模式

在曲线按钮右击,打开下图所示界面:



下图是图形编辑器界面:





这里将显示一个或多个行的值转换。沿线可能会有一些点,这些点可以帮助你创建你想要的线。每个点可以有不同的"线条模式"。按照以下链接阅读有关"选择线条模式"弹出窗口的模式。

编辑器底部有几个按钮。

添加点:新的点被添加在两条绿线相交的地方。

删除点:删除所有的绿色的点。

添加曲线:在编辑器中添加新的曲线。

删除曲线:在编辑器中删除选中的曲线。

锁定曲线:锁定其中一条曲线。

解锁曲线:解开锁定的曲线。

2D模式:将结合和改变两条子曲线。

设置公式:这里可以输入公式。

曲线颜色:设置曲线的颜色。

命名曲线:修改曲线的名称。

### 表格模式

如下图所示:

曲线编辑器							
		Foi	rm 18.1				國形績式
	x	Y			儀式		
	0.20	-0.00			线性		表俗模式
	0.87	0.00			1811 <u>2</u>		
	0.26	0.80			Skt2		载入
	0.72	0.80			統性		預定义
1	新建						
							命名
						18 Form	
						18 Form-	
2500.dk	影除点			QEAT		8558725	8888
2500曲线	影响曲线	81020048	解影曲线	20構式			

在主界面你可以看到该曲线所有点的列表,用"X"和"Y"来定义点的位置,以及可以设置点的模式。 这里有六中不同的点模式:线性,曲线,曲线(终断),曲线(起断),横线(起始),横线(结束)。通过 以下链接阅读更多相关的信息。

右击"新建"可以添加新的点。

#### 相关链接

编辑器 P438 <u>曲线工具条</u> P605 <u>线性模式选择</u> P464 颜色设置 P484

## 宏编辑器

宏编辑窗口主要用来编辑和创建宏。

在宏按钮右击,打开下图所示界面:

编辑宏 1 'M	acro'			_	-			₿	×	
		文z	*				时间			
		Fixture <i>i</i>	At 100				跟随			
		粫	ŧ							
										載入 预定义
										<u> </u>
										命名
添加	删除				C	11				

编辑器底部的添加和删除按钮用来在宏里面添加和删除一行命令。

CLI,命令交互按钮,字体为黄色表示已激活,允许和宏库进行交互。更多的有关CLI命令交互的信息,可以参考本节最后的链接。

在编辑器的主体窗口按下新建按钮,出现文本和时间栏。

文本栏可输入宏要执行的命令。

时间栏允许在文本栏命令执行后增加延时时间。

警告:若选择播放选项,则表示执行完命令后停止,再次激活时需按下播放命令。跟随选项则是 宏立即执行下一行命令,如果命令不是从宏获得数据,而是依靠手动输入,则需要增加一些延时 时间,以便让当前命令被实现。

### 预定义宏

窗口右侧的预定义宏按钮,点击弹出预定义宏列表,允许在列表中选择预定义的宏。选中某项后,则宏被命名,且CLI被关闭。

#### 相关链接

编辑器 P438 <u>Macro键</u> P313 <u>Macro命令</u> P281 宏 P87 命令交互 P133 预定义宏列表 P472

# TEKMAND

# 时间码编辑器

时间码编辑器主要用来编辑和创建时间码。

时间码编辑器共有两种模式:图形和文本。这两种模式,窗口按钮均相同,只是窗口主体界面显示的信息格式不同。

图形模式的编辑器例图:



文本模式的编辑器例图:

2 'For te	est'		0:00	:01.00 s	Ø	Ð,	Q	Ó	₿	×		
		0.00 1.00 2.00			3.00							
	执行器 1.1.25	时间	:	执行器		命	Ş		数值		文本	
	3 Sequ	0.67 s	1.1.1	25:3 Sequ		上	转		Cue 1			
	主控	0.67 s	1.1.2	25:3 Sequ		主	空		0.0%		$\equiv$	
		1.00 s	1.1.2	25:3 Sequ		主	Ŷ		50.0%		Alterate	
	执行器 1.1.24	1.27 s	1.1.2	25:3 Sequ		主	空		100.0%		近项	
	4 Sequ	3.27 s	1.1.2	24:4 Sequ		跳	转		Cue 1			
ſ		3.27 s	1.1.2	24:4 Sequ		主	空		2.9%			
	王控	3.53 s	1.1.2	24:4 Sequ		主	空		14.7%		命名	
		4.03 s	1.1.2	24:4 Sequ		主打	空		100.0%			
		4.27 s	1.1.2	24:4 Sequ		主打	空		100.0%			
		4.83 s	1.1.2	24:4 Sequ		此	转		Cue 1			
		5.20 s	1.1.2	25:3 Sequ		此	抟		Cue 1			
					_							
L	鼠标 」 选择 」			勃	道			播放控制				
选择事件	= 移动事件	复制事件	粘贴事件	创建选择	FI	选择 i有轨道	取消逃 所有\$	5择 N道	I€	•	M	
添加事件	= 删除事件	手动记录	添加到当前	删除 当前选择		排序 轨道		排序 轨道功能			Ш	►

# 标题栏

标题栏显示时间码的名称和号码,方块区域显示当前时间码状态(停止,暂停,播放)和时间位置。若时间位置前有"+",则可以添加时间偏移量。

标题栏右侧的6个按钮,前2个可将时间码在时间轨道内扩大缩小,第3个可显示全部的时间码,第4个是开关按钮,被激活时总是显示激活的时间或者场景,就像表格中的自动滚动功能。第5个按钮可将窗口在各个屏幕之间切换。第6个为关闭按钮。

### 窗口右侧按钮:

图形和文本按钮可以切换两种显示模式。选项按钮为时间码选项设置。

### 窗口底部按钮,分为几类:

鼠标

选择事件:

选择点击的事件。

移动事件:

移动选中的事件。

添加事件:

#### 在点击处添加事件。

删除事件:

删除点击的事件。

#### 选择

添加到当前:

在当前时间添加事件。

删除当前选择:

删除所有选中的事件。

创建选择:



点击弹出下图所示窗口:

通过此弹出框,可选择事件的范围:当前时间之前按钮允许选择当前时间(包含当前时间)前的所有事件,所有按钮允许选择所有事件,当前时间之后按钮允许选择当前时间(包含当前时间)后的所有事件。

### 轨道

选择所有轨道:

激活所有未激活的轨道,记录的事件将被执行。

取消选择所有轨道:

取消激活所有的轨道,记录的事件将被执行。

排序:

轨道排序。

轨道功能:



播放控制

起始:

回到时间码的起始位置。

录制:

从当前时间开始录制,如果先按起始再按录制可在时间码中录制更多操作,并不会删除之前录制的操 作。

结束:

回到时间码的结束位置。

|参考指南|448

停止:

停止运行或录制。

暂停:

在当前时间暂停运行或录制。

播放:

播放时间码。

# 主体部分



图形模式中右击事件会弹出事件命令列表,而文本模式中修改命令则如下图所示:



2 'For te	est'		0:00:03	27 s 🔍	0, (	Q, Ö	j 😐	×	
			2.00	3.00	0:00:03.	<mark>.27</mark>	00	5.00	
	执行器 1.1.25	时间	执行	<del>!8</del>	命令		数值		文本
	3 Sequ	0.67 s	1	事件命令	×		Cue 1		
	主控	0.67 s	1				0.0%		
	11分二88 1 1 2 4	1.00 s	关税	日 反序播放	独占播放		50.0%		选项
	⊉иј∰ 1.1.24 4 Secu	1.27 s	1				Cup 1		
ļ	4 50qu	3.27 s		寸 暫停	交换		2.9%		$\equiv$
	主控	3.53 s	1	小工 标动	六協 扒口	c	14.7%		命名
		4.03 s	1 UDDA 1	ATT THUX	文沃西		100.0%		NP 13
		4.27 s	1 顶音	ß 跳转	切换		100.0%		
		4.83 s	1				Cue 1		
		5.20 s	1 打开	F 点控	速率1		Cue 1		
			<<	<   点控 松开	-				
			学习	灭光					
			>>	> 灭光松开	-				
鼠标			选择		轨道			播放控制	

窗口显示共有4栏,分别显示事件的时间,执行器编号和名称,事件内执行的命令,以及命令的相关数值。每 一行代表时间码中的一个事件。绿色背景色的事件表示选中状态,可以编辑事件和执行命令。

# 选项设置

点击窗口右侧的选项按钮,打开如下图所示窗口:

	时间码选项		$\approx$
名称 For test	长度 8.25	<b>偏移</b> 0.00	重复频率 不循环
关闭选项 重放关闭 无	调用状态 关闭 打开	时间单位 1/100秒 	同步模式 音乐 ▼
当到終点时: 停止	当停止时: 无 返回	自动开始 关闭 打开	用户位 00000000

简单介绍各个标签的功能:

名称:

时间码演出的名称。

长度:

时间码演出的时间长度。

偏移:

允许整体向前或向后移动时间码演出的位移量。

重复频率:

允许设置时间码演出运行一次或重复多次。

关闭选项:

定义当时间码演出关闭时的动作,有两个选项:无和重放关闭。

调用状态:

打开时,时间码演出将会立即和时间码信号同步,关闭时,将会在到达后执行其信号。例如,Goto Cue 1和Goto Cue 2的时间内打开时间码演出,当调用状态为打开时,则控台将会立即执行Goto Cue 1,然后继续运行。如果调用状态设置为关闭时,则控台会一直等,直到到达Goto Cue 2命令,然后继 续运行。

时间单位:

点击打开时间单位可以选择的选项有1/100秒,30FPS,25FPS和24FPS。它们并不依赖于新进来的信号,而只是为图形显示模式所用。

同步模式:

点击打开同步模式列表,可选择时间码演出使用哪个资源:内置,SMPTE,MIDI和MUSIC。其中内置 是指使用内部时钟信号,其余三个均为外部资源。

当到终点时:

决定了时间码演出超过录制时间后的操作,有两个选项:暂停和停止。

当停止时:

决定了当时间码演出结束时的操作,有两个选项:无,即不做任何操作,返回即跳回起始位置。 自动开始:

当时间码演出文件开始运行时,是否自动开始时间码演出,有打开和关闭两项可选,打开即为自动开 始。

用户位:

点击同步用户位,绑定当前时间码的触发音频。

#### 相关链接

编辑器 P438 <u>时间单位</u> P478 <u>时间码</u> P75 <u>Timecode</u> 命令 P299



# 输入名称

此窗口常用来修改对象的名称

通常可按Assign两次,再点击要修改的对象,弹出窗口如下图所示:



若按下窗口左侧的"+"按钮,打开屏幕键盘,则窗口变为下图所示:



倘若要收起屏幕键盘,按下窗口左侧的"-"按钮即可。

**限制:**需要注意的是,在输入名称时不能使用非字母表的符号,也就是说,即使可以输入也不被 接受。

### 相关链接

<u>对话框</u> P416



# 载入演出

此窗口用来从控台或USB设备中载入演出文件。

当需要载入演出时,可在备份菜单中选择载入演出标签,弹出下图所示窗口:

	载入演出		_		×
名称	大小	日期		演出数据	
🖹 201601231911.fasc	1462 KB	2016.01.26	14:17		
🖹 20160222.fasc	1093 KB	2016.02.25	14:56	时间配置	
🖺 777777.fasc	259 KB	2016.01.28	14:03		
🖺 baishezhuan14.04,29.fasc	3746 KB	2015.11.04	18:03	控台设置	
🖺 beijing.fasc	1282 KB	2015.11.02	11:02		
🖺 fashow.fasc	1092 KB	2016.02.24	17:38	网络协议配置	
🖺 longjing_bug.fasc	702 KB	2015.11.03	16:09		
🖺 myshow.fasc	1426 KB	2016.02.02	10:36	输出配置	
🖶 new show 2016-01-28.fasc	364 KB	2016.02.26	10:39		
				用户配置	
文件类型:'.fasc '.show.gz <del>'.backup'</del>		✓	8		<u>م ۲</u>
文件名:201601231911.fasc	+	打开	取消		1935. 

连续按两次 Backup 或在备份菜单点击保存演出标签都将产生备份文件。

窗口中显示控台和USB设备中的演出文件,右侧垂直列表可选择要载入的内容或设定:

演出数据:

包括序列,编组,素材,执行器等。

时间配置:

包括淡入时间, 延入时间和其他相关时间的默认属性。

控台设置:

所有控台默认参数的设置。

网络协议配置:

通过以太网输出DMX的相关设置。

网络配置:

网络中DPU和其他控台的信息。

用户配置:

用户和用户配置文件。

当选中要载入的演出以及数据,按下确定按钮即完成载入操作。

|参考指南|454

# 相关链接

<u>对话框</u> P416 <u>备份菜单</u> P588



当需要新建演出时,可在备份菜单中选择新建演出标签,弹出下图所示窗口:

新建	演出	$\times$
演出名称	Test show	÷
清除 演出数据		
清除 时间配置		
清除 控台设置		
清除 网络协议配置		
清除 输出配置		
清除 用户配置		
全选		确定

在该窗口中输入演出文件的名称,选择当前演出文件中需要清除的内容或者设定。 清除的内容或设定有:

演出数据:

包括序列,编组,素材,执行器等。

时间配置:

包括淡入时间,延入时间和其他相关时间的默认属性。

控台设置:

所有控台默认参数的设置。

网络协议配置:

通过以太网输出DMX的相关设置。

|参考指南|456

网络配置:

网络中DPU和其他控台的信息。

用户配置:

用户和用户配置文件。

当选中要清除选项,按下确定按钮即完成新建演出操作。

## 相关链接

<u>对话框</u> P416 <u>备份菜单</u> P588

### 列表框

很多时候设置某个参数时,会弹出对应的选择列表框,本节主要介绍各种不同的选择列表框。它们都可用右上 角的"X"关闭窗口,并取消任何选择。

#### 相关链接

对话框 P416 属性列表 P457 按钮列表 P458 场景列表 P459 <u>DMX曲线配置列表</u> P459 效果属性列表 P459 <u>事件命令列表</u> P460 <u>主推杆功能列表</u> P461 筛选条件列表 P463 线性模式选择列表 P464 <u>按钮功能列表</u> P465 推杆功能列表 P466 字体列表 P468 曲线列表 P468 图标列表 P469 按键列表 P469 <u>链接模式列表</u> P470 <u>目标场景列表</u> P471 位图效果模式列表 P471 页面列表 P472 预定义宏列表 P472 <u>数值类型列表</u> P473 重启模式列表 P474 拉伸模式列表 P474 速度推杆列表 P475 速度比例列表 P476 <u>工作站列表</u> P477 <u>输出图标列表 P478</u> <u>时间单位列</u>表 P478 触发模式列表 P479 类型列表 P480 转盘列表 P481 转轮模式列表 P481

# 属性列表

在编辑灯库窗口选择属性,添加到灯具配置参数中,例图如下:

# TEKMAND

推杆下方的按钮

按键1:

推杆上方的按钮

按键2:

按键3:

推杆最顶部的按钮



此窗口出现在远程输入设置中,选择作用的执行器按钮或推杆,如下图所示:

# 按钮列表

<u>列表框</u> P457 <u>编辑灯库</u> P518

### 相关链接



|参考指南|459

推杆:

执行器推杆

## 相关链接

<u>列表框</u> P457 远程输入设置 P532

# 场景列表

此窗口用来在时间码编辑器中为事件选择场景,如下图所示:



# 相关链接

<u>列表框</u> P457 <u>时间码编辑器</u> P445

# DMX曲线配置列表

此窗口用来选择DMX曲线,如下图所示:



### 相关链接

<u>列表框</u> P457 <u>Dmx曲线配置</u> P530 <u>编辑灯具</u> P431 <u>编辑灯库</u> P518

# 效果属性列表

此窗口用来选择效果作用的属性,如下图所示:



## 相关链接

<u>列表框</u> P457 <u>效果编辑器</u> P438

# 事件命令列表

此窗口用来在时间码编辑器中为事件选择命令,如下图所示:



|参考指南|461

事件	$\times$	
关闭	反序播放	独占播放
临时	暂停	交换
临时 松开	播放	交换 松开
顶部	跳转	切换
打 <del>开</del>	点控	速率1
	点控 松开	
学习	灭光	
	灭光 松开	

关于命令的描述,可参考下面的链接获得更多的信息。

### 相关链接

<u>列表框</u> P457 <u>分配菜单</u> P591 <u>时间码编辑器</u> P445

# 主推杆功能列表

此窗口出现在屏幕2,为选中执行器主推杆设置功能的时候,如下图所示:

|参考指南|462

推杆功能
主控
A杆
B杆
速度
淡入时间
开关时间
总控
素材时间
执行器时间
輸出音量
输入音量
声音速率

各个选项的作用:

主控:

选中执行器亮度控制。

手控:

单独的推子,手动控制两个场景之间的交叉渐变。

A杆:

双推杆,手动控制两个场景之间的交叉渐变,和B杆一起出现。 B杆:

双推杆,手动控制两个场景之间的交叉渐变,和A杆一起出现。 速度:

速度推杆,可调节跑马灯和效果的速度。

淡入时间:

跑马灯每步之间的淡入时间。

开关时间:

跑马灯的打开和关闭的淡入时间设置。 总控:

和总控推杆功能相同。

素材时间推杆:

可为素材设置淡入时间,并能够覆盖原有的淡入时间。

执行器时间推杆:

可为执行器按钮设置淡入时间,能够覆盖原有的淡入时间。

输出音量:

控制内置扬声器的音量。

输入音量:

控制外部输入的声音信号。

声音速率:

设置声音触发的速度。

### 相关链接

<u>列表框</u> P457 <u>分配菜单</u> P591 转轮工具条 P597

### 筛选条件列表

此窗口在常规灯表格和电脑灯表格中出现。

此列表用来选择符合筛选条件的灯具。具体的操作为,在表格选项设置中点击层 & 筛选标签,点击筛选,打开 下图所示窗口:



每个选项的功能:

无:

不使用任何过滤器。

仅编程:

表格只显示编程器中的属性和数值。

激活:

表格只显示激活的灯具和数值,将被保存。 已锁定: 表格只显示冻结的属性和数值。

序列:

表格只显示选中执行器的属性和值。

序列-:

表格只显示选中执行器的属性和值,但不显示那些值为默认值的属性。

### 相关链接

<u>列表框</u> P457 <u>表格选项</u> P339

## 线性模式选择列表

打开下图所示窗口:

选择 线条样式	$\times$			
线性				
曲线				
曲线 (终断)				
曲线 (起断)				
横线 (起始)	)			
横线 (结束)	)			

这里可以选择不同的线性模式:

线性:

在这两点之间形成一条直线。

曲线:

通过点创建一条平滑的线。

曲线(终断):

这将形成一个尖锐的角落前一个点和软路径到下一个点。

曲线(起断):

这将使下一个点的尖锐的角落和前一个点的软路径。

横线(起始):

这将立即捕捉到新的值,并保持它,直到到达下一个点。 横线(结束)::

这将保持该值,直到达到下一个点,然后捕捉到新的值。

使用这些不同的线路模式可以创建非常多不同的曲线。

### 相关链接

<u>列表框</u> P457 <u>曲线编辑器</u> P440

# 按钮功能列表

此窗口在分配菜单中为执行器按钮选择功能时出现,例图如下:

		选择功能			$\times$
砌	打开	暂停	灭光	速率1	
固定		播放	独占播放	 锁定	
关闭	学习	跳转	选择	解锁	
临时		载入	交换	选择灯具	
顶部	反序播放	点控	切换	记录	

各个选项的功能:

空:

为空,无功能。

打开:

打开执行器。

暂停:

暂停正在进行的淡入时间和延入时间,也可暂停时间码。

灭光:

持续按,关闭执行器,松开还原。

速率1:

重置推杆的速率为1:1。

固定:

固定/活动执行器,对Fd Pg+和Fd Pg有效,使得该执行器总是处于当页。

<<< :

跳到前一个场景,不用淡入时间和延入时间。

播放:

执行播放命令,使用淡入时间和延入时间。

独占播放:

类似于播放命令,但是会关闭其他的执行器,除非设置打开了"独占保护"。 锁定:

冻结序列/灯组/(位图)效果中的灯具。 关闭: 关闭执行器。

学习:

设置速度,按两次自动记录速度。

跳转:

设置后,点击弹出要跳转的场景列表,允许跳到选中场景。

选择:

选中执行器。

解锁:

取消冻结序列/灯组/(位图)效果中的灯具。

临时:

持续按,打开执行器,松开还原。

>>>:

跳到下一个场景,不用淡入时间和延入时间,且不会自动执行触发模式为跟随的选项。

载入:

设置后点击弹出要载入的场景,可以选择要装载的场景,选择过后会出现载入状态,下次播放时从载入的这个场景编号开始执行。

交换:

衰减关闭其他执行器的亮度值,除非设置打开了"交换保护",松开还原。

选择灯具:

选中序列/灯组/(位图)效果中的灯具。

顶部:

用第一个场景的淡入时间,滑步到第一个场景。

反序播放:

跳到前一个场景。

点控:

持续按,打开执行器,松开还原。

切换:

打开/关闭激活的序列。

#### 相关链接

<u>列表框</u> P457 分配菜单 P591

### 推杆功能列表

此窗口在分配菜单中为执行器推杆选择功能时出现,例图如下:

选择功能		$\bowtie$
空	ì	東度
主控	岃	长时间
手控	开	关时间
A杆	抈	空单步
B杆		

各个选项的作用:

空:

为空,无功能。

主控:

选中执行器亮度控制。

手控:

单独的推子,手动控制两个场景之间的交叉渐变。

A杆:

双推杆,手动控制两个场景之间的交叉渐变,和B杆一起出现。 B杆:

双推杆,手动控制两个场景之间的交叉渐变,和A杆一起出现。 速度:

速度推杆,可调节跑马灯和效果的速度。

步长时间:

跑马灯各步之间的时间设置。

开关时间:

跑马灯的打开和关闭的淡入时间设置。 手控单步:

手动控制单个场景的淡入淡出。

#### 相关链接

<u>列表框</u> P457 <u>分配菜单</u> P591

TEKMAND

# 字体列表

此窗口用来选择一种字体,例图如下:

选择 字体	$\times$
FontSize :	10
FontSize :	12
FontSize :	14
FontSize :	16
FontSize :	18
FontSize 2	22

## 相关链接

<u>列表框</u> P457 <u>表格选项:显示</u> P345

# 曲线列表

此窗口用来在效果编辑器中选择一种效果曲线,例图如下:




### 相关链接

<u>列表框</u> P457 <u>效果编辑器</u> P438

## 图标列表

此窗口用来在布局视图中,为对象选择图标,例图如下:

		选择图标		×
Icon:无	Icon: Video Output	Icon: 后	Icon: tekmand	Gauge: 图案灯
Icon: 镜像灯	Icon: Video Splitscreen	Icon: Forward	Icon: tekmand+	
Icon: 摇头灯	Icon: 移动灯	Icon: Forward Fast	Icon: Folder	
Icon: 常规灯	Icon: Video Master	Icon: 记录	Icon: 文件	
Icon: LED	Icon: Tekmand Bitmap Layer	Icon:上	Icon: 操作域	
Icon: <b>V</b> ideo Keystone	Icon: Play	Icon:下	Gauge: Filled & Symbol	
Icon: Video Effect Master	Icon: 暂停	Icon: 左	Gauge: Symbol	
Icon: Video Layer	Icon: Back Fast	Icon:右	Gauge: Filled	

Icon和Gauge的区别:Icon是一个静态的图标,但Gauge将会随灯具的输出而变化的图标。

### 相关链接

<u>列表框</u> P457 <u>布局编辑窗口</u> P394 <u>布局工具条</u> P606

## 按键列表

此窗口出现在远程输入设置中,选择作用的按键,例图如下:

选择按键	
COPY	
SEQU	
CUE	
E <b>X</b> ECUTOR	
E <b>X</b> ECUTOR0	
EXECUTOR1	
EXECUTOR2	
E <b>X</b> ECUTOR3	
FADER	
CHANNEL	
FIXTURE	
GROUP	

在此窗口可以选择哪个按键将被远程输入激活,更多按键相关信息,可以参考下面的链接。

### 相关链接

<u>列表框</u> P457 <u>远程输入设置</u> P532 按键 P305

## 链接模式列表

此窗口出现在序列执行器表格,序列跟踪表格以及序列内容表格中选择链接模式时,例图如下:



各个选项的作用:

链接当前选择:

链接当前表格,显示选中的执行器。



|参考指南|471

不链接:

表格不会自动链接到执行器,可以在分配执行器选项里自定义表单要显示的执行器。

链接最后播放:

链接上一次执行播放命令的执行器。

#### 相关链接

<u>列表框</u> P457 表格选项:层&筛选 P343

## 目标场景列表

此窗口在序列执行器表格中"循环"栏,选择循环结束跳转场景时出现,例图如下:



### 相关链接

<u>列表框</u> P457 <u>序列执行器表格</u> P330

## 位图效果模式列表

此窗口用来选择位图效果的模式,例图如下:



每个模式的效果:

灰度:

该模式生成的位图效果只针对亮度属性有作用。

素材:

允许使用两个素材作为位图效果的数值。 颜色: 该模式选取源文件中的颜色并应用到位图效果中。

#### 相关链接

<u>列表框</u> P457 位图效果编辑器

## 页面列表

此窗口在重放窗口选择当前通道或执行器页码时出现,例图如下:

选择页面
1 'Common'
2 'Sequ'
3 Page
4 Page
5 Page
6 Page
7 Page
8 Page
9 Page

#### 相关链接

<u>列表框</u> P457 重放 P381 <u>执行按钮</u> P384

### 预定义宏列表

此窗口在选择预定义的宏的时候出现,在宏编辑器中按下"预定义宏"按钮,弹出下图所示的窗口:

选择预定义宏	S
名称	
Clear I Selection	≡
Clear III All	
Value	
Fade	
Delay	
Flip	
Assign	
Minus	
Plus	
Store	
Edit	
Update select Cue	
Store cueonly	

### 相关链接

<u>列表框</u> P457 <u>宏编辑器</u> P443

## 数值类型列表

此窗口出现在选择数值的显示形式的时候,例图如下:



每个选项的作用:

正常值:

以百分比 , 带1位小数形式显示。

百分比:

以百分比形式显示,共100阶。 十进制: 显示DMX的实际阶数,共256阶。

十六进制:

以16进制形式显示。

物理值:

显示参数的物理值。

#### 相关链接

<u>列表框</u> P457 <u>表格选项:显示</u> P345

## 重启模式列表

此窗口在分配菜单的选项设置中,选择执行器的重新开始模式的时候出现,例图如下:



每个选项的作用:

首步:

重新启动执行器,总是回到第一个场景的位置。

当前步:

当执行器关闭时,重新启动序列回到当前场景的位置。

下一步:

当执行器关闭时,重新启动序列回到下一个场景的位置。

#### 相关链接

<u>列表框</u> P457 分配菜单 P591

## 拉伸模式列表

此窗口用来在位图效果中选择拉伸模式,例图如下:



选择拉伸模式	×
1:1	
适应	
宽度	
高度	

每个选项的作用:

1:1 :

一个灯具就是一个像素点。

适应:

缩放源文件,匹配灯具的宽度和高度。

宽度:

缩放源文件,匹配灯具的宽度。

高度:

缩放源文件,匹配灯具的高度。

### 相关链接

<u>列表框</u> P457 位图效果编辑器

## 速度推杆列表

此窗口用来选择速度推杆,例图如下:



选择速度推杆	$\bowtie$
速度独立	
速度1	
速度 2	
速度3	
速度4	
速度 5	
速度6	
速度7	
速度 8	

共有8个速度推杆,每个都可单独作为一个特定的速度推杆。当执行器未被分配为其中一个时,则使用默认设置速度独立。

### 相关链接

<u>列表框</u> P457 <u>分配菜单</u> P591

## 速度比例列表

此窗口用来选择速度的倍数,例图如下:

选择速度比例	$\times$
x 32	
<b>x</b> 16	
<b>x</b> 8	
<b>x</b> 4	
x 2	
正常	
正常 / 2	
正常 / 2 / 4	
正常 / 2 / 4 / 8	
正常 / 2 / 4 / 8 / 16	

速度的默认设置是正常。通过此窗口,可以最大乘以或除以32倍。当使用速度推杆时可指定特定的执行器加快 或变慢。

### 相关链接

<u>列表框</u> P457 <u>分配菜单</u> P591

## 工作站列表

此窗口用来在Tekmand输出配置中增加工作站,例图如下:

选择工作站		×
MAC	IP	名称
C8 60 00 08 D1 25	192.168.4.144(Console)	fineart
F0 DE F1 B1 BB 8F	192.168.4.124(Console)	lenovo-PC



窗口中将会显示尚未加入到当前网络的工作站列表,列出工作站的相关信息:Mac地址,IP地址及类型,名称。点击选中工作站即可加入。

#### 相关链接

<u>列表框</u> P457 Tekmand输出配置 P570

### 输出图标列表

此窗口用来在表格中选择输出图标,例图如下:



每个选项的功能:

无:

在名称栏的左侧不会出现显示输出符号的小方块。

自动:

在名称栏的左侧出现小方块,显示颜色和亮度,跟随表单的层控制条变化。 正常:

在名称栏的左侧出现小方块,显示颜色和亮度,总是显示在编程器的值。 输出值:

在名称栏的左侧出现小方块,显示颜色和亮度,总是显示输出的值。

相关链接

<u>列表框</u> P457 <u>表格选项:显示</u> P345

### 时间单位列表

此窗口用来在时间码演出中选择时间的单位,例图如下:



选择时间单位	×
1/100秒	
30 FPS	
25 FPS	
24 FPS	

每个选项的功能:

1/100秒:

以100帧每秒的形式显示。

30 FPS :

以30帧每秒的形式显示。

25 FPS :

以25帧每秒的形式显示。

24 FPS :

以24帧每秒的形式显示。

不管选择哪种时间计量单位,编辑器总是显示30帧每秒,且仅仅针对显示的时间有效。

#### 相关链接

<u>列表框</u> P457 <u>时间码编辑器</u> P445

## 触发模式列表

此窗口用来选择场景的触发方式,例图如下:

选择 触发模式	$\times$
播放	
时间	
跟随	
声音	
BPM	
MIDI	
音乐	



每个选项的功能:

播放:

用Go命令触发下一个场景。

时间:

在前一个场景运行结束后,将在一定时间后触发下一个场景。如果在触发模式中选择时间触发方式,则 需要定义相应的触发时间。

跟随:

选中此项时,前一个场景的所有时间都结束后,自动运行下一个场景。

声音:

使用声音信号的峰值来触发下一个场景。

BPM:

使用声音输入信号的节拍来触发下一个场景。

MIDI :

使用MIDI输入信号来触发下一个场景。

音乐:

使用音乐输入信号来触发下一个场景。

#### 相关链接

<u>列表框</u> P457 <u>序列执行器表格</u> P330

### 类型列表

此窗口用来选择远程输入操作类型,例图如下:



每个选项的功能:

无:

远程输入没有任何操作。

执行器:

选中此项,远程输入将会激活一个执行器按钮或推杆。

宏:

选中此项,远程输入将会执行在宏栏输入的命令。

按键:

选中此项,远程输入将会激活一个按键。

编程器:

选中此项(编程器选项只在DMX控制中出现),将所有输入直接放到编程器中。

#### 相关链接

<u>列表框</u> P457 <u>远程输入设置</u> P532

## 转盘列表

此窗口用来在编辑灯库时选择和属性相关的转盘,例图如下:



### 相关链接

<u>列表框</u> P457 <u>编辑灯库</u> P518

## 转轮模式列表

此窗口用来选择转轮模式,例图如下:

选择转轮模式
正常
递增
负比例

此窗口可在设置用户设置 转轮模式中打开,更改转轮的数值表现形式。假设灯具1,亮度值为50%,灯具2,亮度值为25%,不同选项的效果不同:

正常:

一直记忆灯具的私有数据直到数值到达0%或100%,到达后维持平稳状态。例:若用转轮调节灯具1和 灯具2均到100%,再往回旋转,此时两个灯具的亮度值将同时停在相同的位置

递增:

和正常模式类似,但不同的是,递增模式下,当数值到达0%和100%时,会记忆灯具的私有数据。例: 若用转轮调节灯具和灯具2均到100%,再往回旋转,则灯具2的亮度值会先下降,当灯具2降为75%时,灯具1才会紧接着下降。

正比例:

两个灯具亮度值数值不同时,向100%调节时,数值差距将会增大。往回向0%调节时,将会同时回到 0%。

负比例:

两个灯具亮度值数值不同时,向100%调节时,数值差距将会缩小,最终同时到达100%。

#### 相关链接

<u>列表框</u> P457 <u>转轮工具条</u> P597



## 高级调节框

高级调节框是为多点触控屏幕而创建,允许更快,更便捷的操作灯具。

#### 相关链接

<u>对话框 P416</u> <u>颜色调节框 P483</u> <u>切割调节框 P485</u> <u>位置调节框 P489</u>

### 颜色调节框

颜色调节框用来控制灯具的CMY属性。当选中Color下的ColorMix特性时,可在编码器控制区域点击高级调节框,进入颜色调节框。目前共有3种不同的颜色调节框。

#### 相关链接

<u>高级调节框</u> P483 <u>滑杆</u> P483 <u>拾色器</u> P484 色片 P484

### 滑杆

例图如下:



通常有3种颜色属性,可以是CMY,也可以是RGB。在此窗口可以任意使用两种模式的推杆调和需要的颜色。

右侧的滑杆/拾色器/色片可直接按下按钮切换,也可通过U1 - U3 切换。

### 相关链接

<u>颜色调节框</u> P483 <u>U1 - U4键</u> P319

## 拾色器

#### 例图如下:



在此窗口可任意点击确定所需要的颜色。

右侧的滑杆/拾色器/色片可直接按下按钮切换,也可通过U1 - U3 切换。

#### 相关链接

<u>颜色调节框</u> P483 U1 - U4键 P319

## 色片

例图如下:





在此窗口显示众多厂商提供的颜色样本,可在左侧选择厂商,右侧选择所需要的颜色。

窗口的顶部可选择颜色样本的排列顺序(编号/名称/关键字/颜色),显示方式(大图标/小图标/详细信息)等,也可通过过滤器来选取所需颜色样本。若要清除过滤器的内容可按下窗口底部的"清除筛选"按钮或是X11。按下"启用预览"按钮或X10,则选择的灯具将会显示选中的颜色。

可选的颜色样本很多都是相近的,但在灯具的实际使用,同样的光源经过不同灯具的滤光器产生的颜色并不相同。不同的厂商使用不同的方法混合形成颜色,且灯具在使用过程中也会逐渐改变其颜色亮度等,所以这里的颜色样本并不是很精确。

右侧的滑杆/拾色器/色片可直接按下按钮切换,也可通过U1 - U3 切换。

#### 相关链接

<u>颜色调节框</u> P483 <u>U1 - U4键</u> P319 X1 - X20键 P319

#### 切割调节框

切割调节框是通过使用切割刀片来控制灯具的光束。

要求:已经配接的灯具,在灯具表格中选中灯具。

在编码器工具栏中点击 图形 ,并在图形正下方的编码器工具栏中点击 高级调节框 ,打开切割调节窗口。 切割有两种不同的模式显示:切片模式和滑杆模式。

# 切割调节框

例图如下:



# 切片模式

例图如下:





切片模式主要用于照亮直边

切片1/切片2/切片3/切片4/自动选片:

选中的切片才能在切割窗口手动调节。

旋转:

将焦点设置在切片选转上。

POV :

将焦点设置为"旋转"以匹配POV。 旋转复位:

将刀片旋转设置为其初始位置。 全部复位:

将所有设置恢复为默认值。

点击绿色三角形或使用屏幕编码器来移动刀片。 对话框中间的白色圆圈,表示来自灯具的光束。

## 滑杆模式

例图如下:



齿轮符号:显示设定值,点击齿轮会打开一个带有值和符号的弹出窗口

## TEKMAND

|参考指南|489

100%
75%
50%
25%
0%
• 2
/ 2
Ð
Θ,
*

百分比值:

在此弹出窗口中点击一个百分比值会自动将推子设置为点击的值。

* 2 :

将推子中的值加倍。

/2:

将推子中的值除以2。

放大镜:

用于放大和缩小推子比例。

### 关闭切割对话框

要关闭切割对话框,请点击对话框右上角的X。

### 相关链接

<u>高级调节框</u> P483

## 位置调节框

位置调节框是通过位置面板来控制舞台上灯具光束的具体位置。

要求:已经配接的灯具,在灯具表格中选中灯具。

在编码器工具栏中点击 位置。并点击编码器工具栏右下方的高级调节框 按钮来打开位置调节窗口。 这里有两种不同的模式:位置模式和跟随模式。

## 位置模式

例图如下:

位置							×	lė <del>s</del>
								光斑排列
**	正常	细调	微调	位置切换	默认	关闭		
₩ <u>I</u>								

用来设置灯具位置调节的模式:

水平:

激活时,只允许位置在水平轴上移动。 垂直:

激活时,只允许位置在垂直轴上移动。 正常/细调/微调:

用于设置每刻度的数值变化大小。 位置切换:

用于将不同角度的灯具翻转到同一角度。 默认:

将位置恢复到初始位置。

关闭:

取消激活位置属性。

## 光斑排列

#### 例图如下:



显示及调节光斑的位置:

点:

舞台上的光斑会聚集成一个点,且会跟随该点的位置移动。

线形:

将光斑排成一条直线。

曲线:

将光斑排成一条曲线。

三角形:

将光斑排成一个三角形。

方形:

将光斑排成一个方形。

圆形:

将光斑排成一个圆形。

矩阵:

|参考指南|492

将光斑排成一个矩阵。

自由:

光斑可自由排列。

显示网格:

打开或关闭网格。

显示编号:

打开或关闭编号。

显示名称:

打开或关闭名称。

自动光束:

根据当前的阵列,自动将光束的角度调整到最佳位置。

### 关闭位置对话框

要关闭位置对话框,请点击对话框右上角的X。

#### 相关链接

<u>高级调节框</u> P483

## 高级排列

高级排列窗口主要用来排列多个灯具。

高级排列窗口分为3部分:移动,圆形和矩形。

## 移动

例图如下:

	排列向导	孕:362个灯具		$\times$
移动圆开	形 方形			
数值	对齐模式	轴向	相对	
1.00	对齐 O ————————————————————————————————————	X轴 ✔──		
	应用		应用并关闭	

用来移动选择的灯具,共有4个参数可设置:

数值:

指示移动灯具的距离,数值为整数时,表示在当前视角位置向右或向上移动;为负数时,表示向相反方向移动。

对齐模式:

对象的排列模式。

轴向:

灯具移动的轴向。

相对:

移动灯具到相对的位置,每按一次应用按钮,移动位置将会扩大一次。

设定完成后,按下应用一次或多次(针对相对有效),确认完成灯具的移动。如果只需要移动一次并关闭窗口,按下应用并关闭即可。

### 圆形

例图如下:

	排列向导	孕:362个灯具		$\bowtie$
移动 📕	ドレック 方形			
半径起点	半径终点	角度起点	角度终点	
1.00	1.00	0.00	360.00	
平面 XY ▼	相対			
	应用		应用并关闭	

可将灯具排列成圆形或螺旋形,共有6个参数可设置:

半径起点:

定义圆的起点半径,如果不等于半径终点,则结果将为螺旋形。 半径终点:

定义圆的终点半径,如果不等于半径终点,则结果将为螺旋形。 角度起点:

定义圆的起点角度。

角度终点:

定义圆的终点角度。

平面:

圆形生成的平面位置。

相对:

每按一次应用按钮,圆将会扩大一次。

设定完成后,按下应用一次或多次(针对相对有效),确认完成灯具的排列。如果只需要移动一次并关闭窗口,按下应用并关闭即可。

### 矩形

例图如下:



可将灯具排列成矩形形式,共有9个参数可设置:

水平间隔:

定义水平方向灯具间的间隔。

竖直间隔:

定义垂直方向灯具间的间隔。

|参考指南|496

列数:

定义矩形列数。

行数:

定义矩形行数。

平面:

定义矩形生成的平面。

水平方向:

水平方向的灯具排列顺序,从左到右或从右到左。

垂直方向:

垂直方向的灯具排列顺序,从上到下或从下到上。

排列方向:

矩形的方向,水平优先排列或垂直优先排列。

相对:

每按一下应用按钮,矩形将会扩大一次。

设定完成后,按下应用一次或多次(针对相对有效),确认完成灯具的排列。如果只需要移动一次并关闭窗口,按下应用并关闭即可。

#### 相关链接

<u>对话框</u> P416 <u>舞台</u> P399



### 3D模型库

3D模型库窗口主要用来添加模型。

例图如下:



## 标题栏

窗口顶部有 复制模型编码,对齐,数量,添加和 X 这五个按钮。 复制模型编码:该按钮用于复制模型的编码。

对齐:可对多个模型进行批量排列。

数量:输入需要添加的数量。

添加:确认并添加模型。

X:点击关闭窗口。

主体窗口左侧显示模型类型及名称,右侧显示对应的3D模型。

#### 相关链接

<u>对话框</u> P416 <u>舞台</u> P399

#### 3D属性 属性窗口主要用来设置材质和非灯模型的控制以及灯具模型类型的转换。

# 材质

例图如下:



主窗口左边列表部分显示组成该元素的每一个面,每个面都可以单独设置颜色、纹理和材质属性。

主窗口中间部分的纹理1窗口可定义元素的亮面和暗面即元素的纹理、自发光、法线、反射和遮挡。纹理2窗口可设置元素的另一层纹理和纹理的透明度,点击窗口右上角的复位按钮可还原到元素的默认设置。窗口的下半部可设置纹理的填充方式。

主窗口右侧部分可设置材质属性的透明度、明亮度、对比度、颜色、金属感、平滑度和法线。

### 控制

例图如下:

		属性(株	<u> </u> fin	e_2500_p	erf[面:ba	se])				确定	$\times$
材质	控制	tx (	具								
「Dmx功能:											
亮度		不透明度	0	媒体文件到	吃/媒体文化	4	0				
位置X		旋转X	0	尺寸 X		自转 X	0				
位置Y	•	旋转Y	0	尺寸 Y	0	自转 Y	0				
位置 Z		旋转 Z	0	尺寸 Z	0	自转 Z	0				
紅色		绿色	•	蓝色	0	琥珀色	٥	白色	(		
地址											

在该窗口可以给非灯的元素绑定DMX功能以及配接地址,然后通过控制DMX通道控制该元素。

## 灯具

该窗口显示可设置灯具的光源列表,如激光源、视频源等。

### 相关链接

<u>对话框</u> P416 <u>舞台</u> P399

## 储存冲突选项

如果要储存的对象已有内容,则会弹出对话窗口,要求选择储存冲突选项。

根据对象类型的不同,可选择的储存冲突选项不同,例图如下:

保存	$\varkappa$
选择储存方法	
☑仅场县	
夏盖 合并 状态合并 移除	释放

仅场景:

激活时,存储的内容只针对当前场景有影响,下一个场景将会重新储存所有的跟踪值,但是不包括当前场景已经储存的值。

覆盖:

新的内容替代旧的内容。

合并:

新的内容混合旧的内容,有重叠部分,新的内容取代旧的部分。

状态合并:

合并选择执行器中当前场景在编程器的内容和跟踪状态到目的场景。

移除:

从旧的内容中移除新的部分。

释放:

合并编程器中的内容到目的场景,在序列跟踪表格和场景编辑窗口中用R符号标记,带有R标记的参数 将会衰减到默认值。

#### 相关链接

<u>对话框</u> P416

TEKMAND

## 储存选项

储存选项窗口,可以临时修改储存参数。

长按 Store , 弹出下图所示窗口:

设置/用户/临	皆存选项							$\times$	使友计准
									1X切京
		del sentes							
		数据源:					家材		
编程值	输出	DMX输入			京材过滤	选择	允许嵌入	保持激活	
使用数值:					非空选项				
激活	所有已选择	选择且激活	所有		覆盖	合井	状态合并	移除	释放

所有的设置都将暂时性地覆盖默认设置,当然也可以使用标题栏的"保存为默认"按钮,把当前的设置设定为默认设置。

储存选项窗口中所有黄色的选项表示为激活的选项,更多的信息可以参考下面的链接。

## 克隆储存选项

克隆时会弹出如下对话框:

确认	$\times$
克隆所有相关数据?	
取消 低优先级 合并 合并	覆盖

取消:

取消克隆。

低优先级合并:

新的内容混合旧的内容,有重叠部分,新的内容不会取代旧的部分。

合并:

新的内容混合旧的内容,有重叠部分,新的内容取代旧的部分。

覆盖:

新的内容代替旧的内容。

#### 相关链接

<u>对话框</u> P416 <u>储存选项</u> P563

### 储存视窗选项

此弹出窗口主要用来储存视窗。

按下 Store , 再按下视窗按钮或者用户按钮 , 则会弹出下图所示窗口 :

选择要	储存的屏幕		×
_{名称:} View 1			÷
6			5
4	3		2
			1
所有		确定	Ĩ

在此弹出窗口,选择要储存的屏幕,可单独选择某个屏幕或按下"所有"选择全部的屏幕,并在绿色方框内输入视窗名称,按下"确定"即可。

### 相关链接

<u>对话框</u> P416

### 更新对话框

当编程器中有内容,并且同时有场景或效果运行时,可以更新数据。

更新				仅原始
素材	效果	场	累	内容
素材	无	序列	场景	
1.1.1 Dimmer		1.3 Sequ	1 Cue	所有可用     执行器
				跟踪更新
				素材过滤
更新素材	更新效果		暴。 	保存为 默认

#### Update 高亮时,按下可弹出下图所示窗口:

此弹出窗口分3个不同的部分:素材,效果和场景。每部分分别显示可以更新的内容,且每部分底部有对应的更新按钮。

窗口右侧的4个按钮:

第一个按钮可切换"仅原始内容"和"添加新内容"选项。仅原始内容只允许更新素材,效果或场景的原始内容。例如,若一个素材只包含灯具1的颜色信息,就不能为灯具2更新颜色信息,也不能为灯具1更新亮度值信息。

第二个按钮可切换"所有可用执行器","当前选择的执行器"和"最后调用的执行器"选项,可限制显示和 更新执行器的数目。

第三个按钮可切换"跟踪更新"和"仅更新场景",允许跟踪更新过的数值或是只在选中的场景中更新数值。

最后一个按钮可开启或关闭"素材过滤"。

"保存为默认"按钮可将上述4个按钮的设置保存为默认设置。

#### 相关链接

<u>对话框</u> P416
# 警告和错误提示框

本节主要介绍在实际操作过程中可能遇到的警告和错误提示窗口,具体的信息可以参考下面的链接。

#### 相关链接

<u>对话框</u> P416
<u>删除对象</u> P505
<u>更改IP</u> P505
<u>移除个别配置</u> P506
<u>关机</u> P506
<u>空间不足</u> P507

## 删除对象

当删除对象,而对象仍被使用时,会弹出下图所示窗口:

警告	$\bowtie$
窓要删除的对象止在使用,是否继续?	
确定取消	

"确定"按钮按下确认删除,"取消"按钮则放弃删除操作。

#### 相关链接

警告和错误提示框 P505

### 更改IP

控台更改IP后,弹出窗口如下图所示:

提示	$\times$
修改完成,控台重启后生效。	
确定	

按下"确定"按钮,但是程序并不会自动重启。

### 相关链接

<u>警告和错误提示框</u> P505 Tekmand网络控制 P568 SetIP 命令 P293

### 移除个别配置

当移除个别配置时,会弹出下图所示窗口:



在效果编辑器中按下"移除个别配置"按钮时,会弹出此窗口,按"确定"按钮确认移除,"取消"按钮放弃移除操 作。

#### 相关链接

<u>警告和错误提示框</u> P505 <u>效果编辑器</u> P438

## 关机

准备关闭PC版本时,弹出下图所示窗口:

确认	$\times$
您确定要关闭控台吗?	
✓ 保存	
关机重启	取消

"保存"选项默认被选中,用来保存当前演出文件。"关机"按钮即用来关闭控台。如果"保存"选项被选中,这时按下"关机"按钮意味着保存当前演出文件并关闭程序。"取消"按钮则为撤销此操作。

TEKMAND

## 相关链接

<u>警告和错误提示框</u> P505 Shutdown 命令 P294

## 空间不足

当创建窗口所需空间不足时,会弹出下图所示窗口:

错误	×
空间不足以置放窗口!	
确定	

按下"确定"按钮确认后,在其他地方重新创建窗口。

### 相关链接

警告和错误提示框 P505



|参考指南|508

# 菜单

本章节介绍各种各样的菜单。

### 相关链接

窗□ P322
工具菜单 P509
设置 P510
备份菜单 P588
关闭菜单 P590
分配菜单 P591



## 工具菜单

此界面目前主要用于切换登录账户。

### 工具菜单可通过按下Tools 打开,如图所示:

工具 软件版本: <b>V</b> 3.0.1.1 演出:'basicoperation'	Ē	$\times$

相关链接

<u>菜单</u> P508
<u>登录界面</u> P509
<u>Tools键</u> P319
<u>Tools 命令</u> P300

### 登录界面

此窗口可以用来切换使用用户。

例图如下:

登录	
用户名:	
Administrator 🛛 👻	
密码:	
+	

上述界面出现在所有屏幕上,输入名称和密码即可,当然也可通过后面的+号,打开屏幕上的键盘输入。

#### 相关链接

<u>工具菜单</u> P509 <u>输入名称</u> P452

### **设置** 设置菜单可直接按<mark>Setup</mark>打开。

## 标题栏

例图如下:

・ ・ ・ 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、	2 演出:new show 2016-01-28	3 用户:Administra	所有		×
演出	控制台	用户		网络	
new show 2016-01-28	v3.2.2.2	管理员		独立	

标题栏右侧的第一个按钮可以将菜单在各个屏幕之间来回切换,后一个按钮为关闭菜单。

标题栏下方的4个标签选项分别用来描述演出的名称,版本,用户和网络状况。

# 侧边和底部按钮

在设置菜单里,很多时候都会出现侧边和底部按钮,对应着U1-U4 键和X1-X20键,也可直接按屏幕上的选项。

配接&灯具管	<b></b> 查理						$\times$	如何若期
显示'层'				[清选择目录]				刘庄昌碑
	新建			当前没有选择目录。				灯日会法
					要创建目录,点击左列表下的	新建。		い現在1位
								DMX 曲线配置
添加 层	删除层	剪切 层	复制层	粘贴层				RDM管理
		导出层						

若在其他屏幕显示设置菜单,则只能按屏幕上的选项。

更多相关信息,可以参考下面的链接。

|参考指南|511

## 相关链接

菜单 P508 设置/演出 P511 设置/控台 P543 设置/用户 P553 设置/网络 P567 Setup键 P316 Setup 命令 P293

#### 设置/演出

演出选项可修改演出文件的设置,并且应用到连接到此工作组的所有工作站。



直接按Setup ,按下演出选项,则可打开下图所示界面:

演出选项下有很多子类别,可以参考本节最后的链接获得更多的信息。

#### 相关链接

<u>设置</u> P510 <u>配接 & 灯具管理</u> P512 <u>灯具配接</u> P531

|参考指南|512

远程输入设置 P532 自动创建 P534 <u>导入导出</u> P539 <u>演出设置</u> P541 Setup键 P316 <u>Setup 命令</u> P293

### 配接 & 灯具管理

在此界面可以增加或去除灯具,并可为灯具配接地址。

#### 按 Setup , 在演出选项下按配接 & 灯具管理按钮,则可打开下图所示界面:

	- TO -	aler R	- 66	
	ue su	¥   1		
BU	102.04	~ I ÷		

配接&灯具管理	₽								×	灯底答曲
显示'层'					目录:'Top Truss Sharpy'					
名称	灯具	通道		灯具編	通道編	名称	灯具类型	配接地址	±	
Top Truss Sha	[124]			1	-	Fine Sharpy 280 1	Fine Sharpy 280	5.001	扪	灯具定位
Top Truss Sha	[2548]			2	-	Fine Sharpy 280 2	Fine Sharpy 280	5.021	打	$\square$
Top Truss Sha	[49100]			3	-	Fine Sharpy 280 3	Fine Sharpy 280	5.041	扪	DMX
L-1500 perf	[101116]			4	-	Fine Sharpy 280 4	Fine Sharpy 280	5.061	<u></u> f] ≡	曲线配置
M-1500 perf	[117132]			5	-	Fine Sharpy 280 5	Fine Sharpy 280	5.081	打	
R-1500 perf	[133148]			6	-	Fine Sharpy 280 6	Fine Sharpy 280	5.101	打	
L-Sharpy280	[401424]			7	-	Fine Sharpy 280 7	Fine Sharpy 280	5.121	打	
R-Sharpy	[425448]			8	-	Fine Sharpy 280 8	Fine Sharpy 280	5.141	打	
Top Fine2Bean	[201216]			9	-	Fine Sharpy 280 9	Fine Sharpy 280	5.161	打	
Top LED-348	[301332]			10	-	Fine Sharpy 280 10	Fine Sharpy 280	5.181	٢Ĵ	
Side Fine2Bean	[501518]			11	-	Fine Sharpy 280 11	Fine Sharpy 280	5.201	٢Ĵ	
Top 1500 Perf	[149160]			12	-	Fine Sharpy 280 12	Fine Sharpy 280	5.221	٢Ĵ	
Truss LED 348	[333368]			13	-	Fine Sharpy 280 13	Fine Sharpy 280	5.241	Ť٦	
Stage LED 390	[601699]			14	-	Fine Sharpy 280 14	Fine Sharpy 280	5.261	Ť٦	
Stage Sharpy	[801832]			15	-	Fine Sharpy 280 15	Fine Sharpy 280	5.281	打	
Top Fine2 HPE	[6790]									
添加层	删除 层	剪切 层	复制 层		粘贴	5				RDM管理
		导出								

如果是首次打开该窗口,则会引导创建一个层。 图示左侧为层列表,右侧是每层中的详细内容。 在层的下面你会看到一些按钮:

添加层/灯具:

该按钮可用来创建新的层或者在这个层里添加新的灯具。

删除层/灯具:

该按钮可删除当前的层或灯具。

剪切层/灯具:

剪切层或灯具然后粘贴它。

拷贝层/灯具:

拷贝层或灯具然后粘贴它。

粘贴层/灯具:

当你有剪切或者拷贝层或灯具时,你可以按这个按钮粘贴它。

导出层/灯具:

选择要导出的层或者灯具时,点击这个按钮将会弹出导出对话框。 RDM管理:

远程管理RDM设备。

菜单右边有3个按钮

打开灯库管理可以查看和编辑不同的灯具类型。

打开灯具定位在3D环境中更容易修改灯具定位。

打开 DMX曲线配置 可以编辑或者创建DMX曲线。

### 层

共显示3个选项:

名称

层的名称。

灯具

显示电脑灯编号的范围。

#### 通道

显示常规灯编号的范围。

可以通过添加按钮添加新的层,按下的同时弹出输入名称的窗口。 要删除层,点击该层,以蓝色外框显示,再点击删除即可。

### 层内容

层内容显示左侧选中某层的灯具内容。

每行代表一个灯具,每个灯具最多有10个属性显示。

灯具ID

电脑灯编号,可为空。

通道ID

常规灯编号,可为空。

名称

灯具名称。

灯具类型

灯具型号。

配接地址

灯具的配接地址。

主控

打开时,灯具对主控推杆的状态做出反应。

水平反转

打开时,倒转水平参数的DMX值。

垂直反转

打开时,倒转垂直参数的DMX值。

颜色

点击弹出编辑颜色,可以为灯具添加颜色

要删除其中的灯具,点击该灯具,蓝色外框显示,再点删除即可。

## 添加新灯具

处于层中时再按添加键,会弹出如下窗口:

	灯具添加向导	2	×
灯具类型	1 'Fine 1500 Performance' 🕨	选择灯具类型	
名称	Fine1500Perf 1	▶ 灯库管理 ・ 从灯库选择 1 'Sing 1500 Barformance'	
数量	1	· 2 'LED - RGB'	
灯具编号	631		
通道编号	0		
配接地址	6.386		
应用	取消		

选择要添加的灯具,并将表格内容填满,按下应用即可。

6个选项需要填写:

灯具类型:

点击打开选择灯具类型窗口,可重新选择灯具类型。

名称:

灯具名称,如果输入字符,空格加数字的组合形式,则会枚举排列。

数量:

灯具数量。

灯具编号:

起始电脑灯编号,写0,即无此编号。

通道编号:

起始常规灯编号,写0,即无此编号。

配接地址:

配置灯具的地址码,格式为[线路号].[DMX 通道号],1.1代表灯具配置在第一线路DMX通道1。

如果在选择灯具类型窗口,选择从库中选择,打开下图的窗口界面:(该窗口显示灯具列表,而导入就是将副 本从灯库拷到当前的演出文件中。)

		选择一个灯具					$\times$
选择磁盘:			内置硬盘		*	2	
厂商	灯具名称		模式	实体	通道数		
0energylighting	flexaray75-c	c	1001	1	5 🕒	0energylight	ing@fle
0energylighting	flexaray75-c	c	12001	1	6 🕒	0energylight	ing@fle
0energylighting	flexaray75-c	c	3001	1	10	0energylight	ing@fle
0energylighting	flexaray75-c	c	4001	1	1.2 🕒	0energylight	ing@fle
0energylighting	flexaray75-v	c	1001	1	5 🕒	0energylight	ing@fle
	Ш						
0energylighti 1:COLORRGB1 5:COLORRGB5 Virture Channe DIM	ng - flexaray75-c(d10 2:COLORRGB2	001)	3:COLORRG	B3	4:0	COLORRGB4	Û
厂商过滤:	+	灯具过滤:			÷	✓	8
灯具: 0energyli	ghting@flexaray75-c@d	1001.xmlp			÷	确定	取消

窗口顶部可用来选择硬盘路径,右侧的图标为窗口浏览灯库时的显示方式(图标,列表或详细信息)。 该列表中有以下几列:

厂商:

这是灯具制造商的名称。

灯具名称:

这是灯具的名称。

模式:

许多灯具有几种不同的模式。如果灯具类型不具有模式,那么它通常具有"00"模式。默认的调光器 灯具类型就是一个例子。

实体:

有些灯具可能会分成不同的部分,称为实例。这可能是一个带六个独立可控部分的LED条。它也可以像 Martin Aura这样的灯具,在同一个灯具有两个不同的颜色系统。

通道数:

灯具使用的DMX通道数量。

文件名:

这是灯具类型文件的实际名称。

大小:

这是灯具类型文件的大小。

日期:

这是文件保存的日期。

底部输入厂商的名称,过滤出需要的厂商;且输入灯具名称中的关键字,过滤出含有该关键字的所有灯具。 当选定某个灯具后,按下底部的确定按钮确认,按取消按钮放弃操作。

#### 相关链接

<u>设置/演出</u> P511 <u>灯库管理</u> P516 <u>灯具定位</u> P528 <u>Dmx曲线配置</u> P530 <u>配接常规灯</u> P196 <u>配接摇头灯</u> P199 编辑颜色 P433

#### 灯库管理

此界面主要显示当前导入到演出文件中的灯具,也可修改灯具。

在配接 & 灯具管理窗口时,按下 U1 即可进入灯具类型窗口,如下图所示:



灯库管理										8	\$	B# 0/148
灯具名称	灯具简称	厂商	厂商简称	模式	模型拉伸	模型编码	XYZ	通道数	实体	已用		周庄公方组
Dimmer	Dim	Generic	Generic	00	0.00			1	1	100		
FINE 2000 SF	FINE 2000 SF	Fineart	Fineart	24 channels	0.00			24	1	1		
FINE 1500 SC	FINE 1500 S(	Fineart	Fineart	16 bit	1.00			32	1	1		
FINE SHARPY	FINE SHARPY	Fineart	Fineart	16 bit	1.00			20	1	10		
FINE 156 BA	FINE 156 BA	Fineart	Fineart	15 channels	1.00			15	1	10		
FINE 350 BSV	FINE 350 BSV	Fineart	Fineart	16 bit	1.00			24	1	1		
Fine 330 Was	Fine 330 Was	Fineart	Fineart	extended	1.00			29	1	1		
Fine 330 Bea	Fine 330 Bea	Fineart	Fineart	16 bit	1.00			24	1	1		
FINE 330E SP	FINE 330E SP	Fineart	Fineart	16 bit	1.00			28	1	1		
LED	LED	Aa	Aa		1.00			11	1	1		
Fineart -	FINE 1500	SOPT HP	Έ								Α	
1:COLORMIX 5:COLOR1 9:GOBO1 13:GOBO3_R 17:EFFECTIN 21:PAN 25:PAN(fine) 29:POSITION Revisions	K1 OT DEXROTATE NMSPEED	2:CO 6:ST 10:GC 14:AM 18:FR 22:TI 26:TI 30:CC	LORMIX2 ROBE DBO2 NIMATIONW OST LT LT LT(fine) DLORMIXMSF	HEEL PEED	3:COLO 7:DIM 11:GOB( 15:ANIM 19:FOCU 23:FIXTU 27:GOB( 31:ZOO)	RMIX3 02_ROT MATIONINE JS JREGLOBAL 02_ROT(fin MMSPEED	DEXROTA RESET le)	1 ATE 1 2 2 3	4:CTO 8:IRIS .2:GOB .6:EFFE 20:ZOC 24:LAM 28:GOB 22:GOB	O3 CTWHE PCONT O3_RO O1WH	ie rf VT El	
添加	删除				启用。	xyz						
编辑	导入	导出			禁用。	XYZ						

窗口显示当前演出中已导入使用的灯具类型,每个选项功能如下:

灯具名称:

灯具名称全称。

灯具简称:

灯具名称简称。

厂商:

厂商名称全称。

厂商简称:

厂商名称简称。

模式:

灯具的模式。

模型拉伸:

灯具模型的大小。

模型编码:

目前为空。

XYZ :

可以给灯具的水平垂直参数添加XYZ参数。

通道数:

该灯具的通道数量。

实体:

灯具的模块数量。

已用:

使用该灯具的数量。

窗口底部的按钮功能如下:

添加:

增加新的灯具类型。

删除:

删除灯具类型。

编辑:

编辑灯具,更多的信息可以参考本节最后的链接。

导入:

从灯库导入灯具类型。

导出:

将灯具类型导出到灯库。

启用XYZ:

打开XYZ功能。

禁用XYZ:

关闭XYZ功能。

右侧按钮可进入属性 & 分组,具体的信息可以参考下面的链接。

#### 相关链接

<u>配接 & 灯具管理</u> P512 编辑灯库 P518 <u>属性 & 分组</u> P527 属性 & 分组 P527

#### 编辑灯库

此界面可编辑灯具类型,但是需要注意的是这些改动,有可能对演出文件产生巨大的影响。

进入该菜单的路径:Setup > 演出 > 配接 & 灯具管理 > 灯库管理 > 编辑 。窗口打开后,默认激活为简单模式。

灯库界面的编辑有两种不同的模式:简单模式和专家模式。窗口底部的按钮可进行快速切换。

# 专家模式可进入灯库的所有模块查看和修改。

## 简单模式例图:

编辑	灯库							$\bowtie$	
•	1 'Fine 1500	Performance 📥		显示'Fine	1500 Pe	rformand	:e'		
	+ 'CM1'1	=	属性	断点	通道	细调	微调		
	+ 'CM2'2		COLORMIX1	1	1	无	无	0.0	
			COLORMIX2	1	2	无	无	0.0	
	+ 'CM3'3		COLORMIX3	1	3	无	无	0.0	
	+ 'сто' 4		сто	1	4	无	无	0.0	
			COLOR1	1	5	无	无	0.0	
	+ 'C1' 5		STROBE	1	6	无	无	100.	
	+ 'Strb' 6		DIM	1	7	无	无	0.0	
			IRIS	1	8	无	无	100.	
	+ 'Dim' 7		GOBO1	1	9	无	无	0.0	
	+ 'Iris' 8		GOBO2	1	10	无	无	0.0	
			GOBO2_POS	1	11	31	无	0.0	
	Ш								
添	加删除							专家模式	简单模式

专家模式例图:



在默认的简单模式中,第一层(+)显示灯具类型的通道信息。



编辑	灯库							×	
۰	1 'Fine 1500 Performan	ce'		显示'Fine	1500 Pe	rformand	:e'		
	+ 'см1'1		属性	断点	通道	细调	微调		
	+ 'CM2' 2		COLORMIX1	1	1	无	无	0.0	
	+ 'CM3' 3		COLORMIX2	1	2	无无	无无	0.0	
	+ 'CTO' 4		СТО	1	4	- 元	 无	0.0	
			COLOR1	1	5	无	无	0.0	
	+ 'C1' 5		STROBE	1	6	无	无	100.	
	+ 'Strb' 6		DIM	1	7	无	无	0.0	
			IRIS	1	8	无	无	100.	
	+ 'Dim' 7		GOBO1	1	9	无	无	0.0	
	+ 'Iris' 8		GOBO2	1	10	无	无	0.0	
			GOBO2_POS	1	11	31	无	0.0	
溕	珈 删除							专家模式	简单模式

简单描述各选项参数:

属性:

通道名称,如Pan,右击弹出选择属性窗口。

断点:

Dmx配接块(1-4)。

通道:

Dmx通道编号,8bit。

细调:

Dmx通道编号,16bit。

微调:

Dmx通道编号,31bit.

默认:

通道默认值。

高亮:

Highlt 启用时的输出值。

舞台:

舞台初始化时使用值(未实现)。

|参考指南|522

跳动:

直达,数值变化时不会有渐变过程。

反向:

Dmx输出值反向。

主控:

针对亮度值参数,是否受主控控制。 MIB淡入时间:

参数执行MIB时的滑步时间。

DMX曲线:

数值输出曲线,可以是非线性的。

模式:

指示是否与指定参数相关联。

在上述界面左侧树状结构中选择要修改的参数,例如'C1'7,打开图示窗口,可进行通道的编辑操作。

编辑灯库					$\times$	
• 1 'Fine i	1500 Performance		显示'Fine 1500 Perfo	rmance'		
+ 'CN	M1'1	属性	名称	转盘	起点	
+ 'CN	M2'2	(COLOR1)	C1	COLOR1	0.00	
+ 'CN	M3'3	COLOR1_SPIN 新建	Spin	None	50.00	
+ 'a	TO'4					
+ [					ŀ	
	·				L	-
+ 'Di	im' /					
+ 'Iri	is' 8					
添加	删除			ŧ	家模式	简单横

此界面显示每个属性的不同功能参数。

简单介绍各功能参数:

属性:

属性类别。

名称:

显示名称。

转盘:

选择作用的图案轮和颜色轮,右击弹出转盘列表。

起点:

数值范围的起始值,如:-100

终点:

数值范围的终点值,如:100。

起点DMX:

Dmx值的起始值,如:0。

终点DMX:

Dmx值的终点值 , 如 : 65535(16bit)。

实值起点:

物理起点值,如:-270(度)

实值终点:

物理终点值,如:270(度)

模式起点:

关联到指定参数的Dmx起始值.

模式终点:

关联到指定参数的Dmx结束值

在上述界面左侧树状结构中选择要修改的参数,例如'C1'7下属的'C1'1,打开图示窗口,可进行通道的编辑操作。



编辑	(灯库					X	S	
•	1 'Fine 1500 Performance'	显起	⊼'Fine 150	0 Perform	iance'			
	+ 'см1' 1	名称	起点	终点	起点DMX	终点DM <b>)</b>	盘片	
	+ 'CM2' 2	Open	0.00	3.33	0	8	1	
		red	6.86	10.39	18	26	2	
	+ 'смз' з	yellow	13.92	17.45	36	44	3	
	+ 'CTO'4	violet	20.98	24.51	54	62	4	
		green	28.04	31.57	72	80	5	
	— 'C1' 5	orange	35.10	38.63	90	98	6	
	· 'C1' 1	blue	42.16	50.00	108	127	7	
		新建						
	• 'Spin' 2							
	+ 'Strb' 6							
团	动删除					专家横	試	简单模式

上述功能参数是由一组离散设置值组成的。

简单描述各离散值:

名称:

离散值名称,如:"Open"。

起点:

起始值,如:0。

终点:

结束值 , 如 : 10。

起点DMX:

起始Dmx值 , 如 : 0。

终点DMX:

终点Dmx值 , 如 : 25。

盘片# :

对应灯具转盘里的色片或图案片编号,如:1。 盘片起点:

色片或图案片偏移起始值,如:0。 盘片终点: 色片或图案片偏移结束值,如:0.5。

自动创建:

当此栏显示"打开"时,可成为自动创建的一部分。

### 模块,事件和转盘的设置

在上述界面点击窗口底部按钮,切换到专家模式,可以看到模块,事件和转盘的单独设置。 模块:标准灯具一般只有一个模块,而复杂灯具可由许多个模块组成。

编辑	(灯库)				2	$\scriptstyle \scriptstyle $
•	1 'Fine 1500 Performance'	显示	示'Fine 150 无	0 Perform。 内容	ance'	
	+ Modules 1	名称	光束角度	光束亮度	类型	
	<ul> <li>Instances 2</li> </ul>	Fine 1500 Performa	1.00	10000.00	摇头灯	
	+ Wheels 3	新建				

名称:

模块名称,如:RGB。

光束角度:

光束角度,如15(度)。

```
光束亮度:
```

光束亮度 , 如10000(流明)。

类型:

模块类型,如,摇头灯。

光束:

模块的光束类型,如Wash。

模块拉伸 :

模块对象的相对大小。

模型编码:

模块对象的模型。

事件窗口如下图所示:

编辑	灯库						$\boxtimes$
	1 'Fine 1500 Performance'		显示'Fine	1500 Perf 无内容	ormance'		
	+ Modules 1	模块	配接地址	х	Y	Z	锁
	Instances 2	Fine 1500 Perform	1	0.00	0.00	0.00	打法
	+ Wheels 3	新建					



模块:

对应灯库的哪个模块。

配接地址:

对于这个事件相对的起始地址。

X :

相对的X位置。

```
Υ:
```

相对的Y位置。

Z :

相对的Z位置。

锁定:

如果不能独立运动,则启用。

#### 转盘,是指灯具中的颜色轮,图案轮,等等。

编辑灯库		
• 1 'Fine 1500 Performance'		显示'Fine 1500 Performance' 无内容
+ Modules 1	属性	
• Instances 2	COLOR1	
	GOBO1	
+ Wheels 3	GOBO2	
	PRISMA1	
	新建	

属性:

指这个转盘对应哪个参数(如:Gobo1, Color1)。

盘片,是指在转盘里的一个图案片或颜色片等。

在转盘界面点击下级菜单,打开如下图所示的窗口:

编辑	<b></b> (灯库				$\times$
۱	1 'Fine 1500 Performance'		显示'Fine	1500 Performanc 无内容	:e'
	+ Modules 1	编号	媒体名称	媒体文件	颜色
	<ul> <li>Instances 2</li> </ul>	1	Open		255 255 255
		2	red		255 53 3
	— Wheels 3	3	yellow		235 255 8
	• Wheel 1 C1	4	violet		142 191 255
		5	green		57 255 78
	• Wheel 2 G1	6	orange		255 133 3
	• Wheel 3 G2	7	blue		33 142 255
	• Wheel 4 P1	新建			

编号:

盘片编号。

媒体名称:

盘片名称,如:Red(红色)。

媒体文件名称:

盘片对应的图片文件,如:carallon/gobos/martin/03002.png

颜色:

盘片对应的颜色。

#### 相关链接

<u>灯库管理</u> P516 <u>灯库 P620</u> <u>选择属性 P457</u> <u>转盘列表</u> P481 <u>浏览窗口 P418</u> <u>编辑颜色</u> P433

### 属性 & 分组

在此界面可添加,修改,删除灯具的属性类型,特性及属性。但是需要注意的是这些改动,有可能对演出文件 产生巨大的影响。

例图如下:

## TEKMAND

配接&灯具管理/灯库管理	里/属性&分组				×		
属性	  类型		特性 'POSITION'				
库名称	显示名称	R 📄	库名称	显示名称			
ALL	All		POSITION	Position			
DIMMER	Dimme		STAGE	Stage			
POSITION	Position		PT ROT	PT Rot			
GOBO	Gobo		新建				
001.00	~ ·						
		属性 'PO	SITION'				
库名称			显示名称	转轮组号			
PAN			Pan	1			
TILT			Tilt	1			
ROLL			Roll	无			
PT MODE			PT Mode	无			
添加 删除 属性类型 属性类型	添加         删除         移动           属性类型         属性类型         88动						

## 属性

属性类型,特性,属性之间的关系:

灯具的属性类型由亮度,图案,位置,颜色等组成。

多个特性,例如Color 1和Color 2组成颜色属性类型。每个特性可包含多个属性,例如ColorMix特性,由ColorMix1,ColorMix2和ColorMix3组成。

所有属性类型,特性及属性的库名称一旦创建就不能修改,另外他们都有显示名称,允许用户随意修改。

# 分组

分组的意思就是允许在激活一个属性的同时激活另外的相关属性。例如激活ColorMix1的数值时,ColorMix2和ColorMix3的数值也被激活,并放置在编程器中。

### 相关链接

<u>灯库管理</u> P516 <u>灯库</u> P620

## 灯具定位

此界面主要用来在3D环境中放置灯具。

在配接 & 灯具管理窗口时,按下 U2 即可进入灯具定位窗口,如下图所示:

灯具定位		所有	刘首	透视	进	择 🗸	前,	,复位初	l角	$\times$	
编号	名称	位置. X	位置.Y	位置. Z	水平拉伸	垂直拉伸	整体拉伸	旋转. X	旋转. Y	1	
1	Fine Sharpy 280 1	0.50	5.00	15.00	1.00	1.00	1.00	-180.00	0.00		
2	Fine Sharpy 280 2	2.00	4.50	15.00	1.00	1.00	1.00	-180.00	0.00		
3	Fine Sharpy 280 3	2.75	3.00	15.00	1.00	1.00	1.00	-180.00	0.00		
4	Fine Sharpy 280 4	2.18	1.32	15.00	1.00	1.00	1.00	-180.00	0.00		
5	Fine Sharpy 280 5	0.50	0.50	15.00	1.00	1.00	1.00	-180.00	0.00		
		Ш									
缩小舞台											
放大舞台											

## 标题栏

在标题栏有很多下拉选框,分别是:

透视

透视被阻挡的物体

跟随

任何选中的灯具随着XYZ激活,光束将会跟随用户,在舞台上点击的位置移动

层下拉选框

所有层显示演出中的所有灯具,亦可单独选择某层,类似于层过滤,只显示选中层的灯具。

选择

当点击舞台区域或者移动方位时,有5种操作可供选择,选择,移动,翻转,平移和缩放。

前

显示演出中的各角度的视图。

复位视角:

使得视角回到最初的位置。

### 舞台区域

显示舞台和当前层的所有灯具。圆形图标可在平面内移动舞台,右侧长条图标可拉近或拉远视角范围,即放大或缩小视图。

### 灯具列表

舞台下面是灯具列表,用来在3D环境中放置灯具。

编号:

灯具编号。

名称:

灯具名称。

位置. X/位置. Y/位置. Z:

位移移动。

水平拉伸/垂直拉伸/整体拉伸:

改变灯具图标显示的大小。

旋转. X/旋转. Y/旋转. Z:

旋转角度。

### 窗口底部

缩小和放大舞台可以使舞台显示区域缩小或放大,与之对应的是灯具列表会相应的变大或变小。

#### 相关链接

<u>配接 & 灯具管理</u> P512

### Dmx曲线配置

此界面主要用来显示和编辑DMX曲线。

窗口中显示已有DMX曲线列表,例图如下:



DMX曲线	配置					$\times$	
			名称				
			80%				
		 	DownUp	þ	 		
			新建				
添加	删除						
编辑							

窗口底部按钮的功能如下:

添加

新增DMX曲线

删除

删除DMX曲线

编辑

点击弹出图形编辑器,编辑DMX曲线.

### 相关链接

<u>配接 & 灯具管理</u> P512

### 灯具配接

在此界面可以修改配接地址,但是不能增减灯具。

按 Setup 在演出选项下按灯具配接按钮,则可打开下图所示界面:

灯具配接										
	显示'层'					目录:'L / R'				以片自庄
名称	灯具	通道	灯具通	舊道 名称	灯具类酒	· 接圳主控 水 ³	平,垂直,交換	<b>英</b> 颜色		
L/R	[120]		1	- Fine150	Fine 15 1	00 打开		255 254		灯具定位
Stage LED	[111209]		2	- Fine150	Fine 15 1	03 打开		255 255		
Wall	[210609]		3	- Fine150	Fine 15 1	07 打开		255 255		DMX
Circle	[611630]		4	- Fine150	Fine 15 1	10 打开		255 255		曲线配置
			5	- Fine150	Fine 15 1	14 打开		255 255		
			6	- Fine150	Fine 15 1	17 打开		255 255		
			7	- Fine150	Fine 15 1	21 打开		255 255		
			8	- Fine150	Fine 15 1	24 打开		255 255		I
			9	- Fine150	Fine 15 1	28 打开		255 255		
			10	- Fine150	Fine 15 1	.31打开		255 255		
			11	- Fine150	Fine 15 1	35 打开		255 255		
			12	- Fine150	Fine 15 1	38 打开		255 255		
										RDM管理

灰色背景的均为可修改选项,包括颜色。

在此界面修改的内容是实时的。和 配接 & 灯具管理相比,大致内容相同。

#### 相关链接

<u>设置/演出</u> P511

## 远程输入设置

在此界面可以设置控台如何处理远程输入。

远程输入的种类共有2种,MIDI和DMX。每一项在远程输入设置窗口都是单独的标签选项。

表格中各选项的功能如下:

类型:

新增每个远程输入时,都会要求选择其类型,共有5种:无,执行器,宏,按键和编程器(编程器选项 只在DMX控制中存在)。

页面:

如果类型是执行器,则这是该执行器的页码。

执行器:

如果类型是执行器,则这是该执行器的号码。

按钮:

如果类型是执行器,则是决定是执行器按钮还是推杆,有4种选择:按钮3,按钮2,按钮1和推杆。 按键:

如果类型是按键,则可用来选择激活某个按键。

宏:

如果类型是宏,则可用来输入任何命令。

窗口底部的4个按钮大致相同:添加--添加远程输入;删除--删除已经存在的输入;启用--打开或关闭,打开时 控台对输入作出反应;CLI--命令行交互,启用或关闭。

### MIDI控制

控台可接受MIDI口输入的MIDI音符,支持16个通道1-128个音符。 音符和通道是MIDI控制特有的属性,可设置每个音符的操作,如下图所示:

设置/演出/远程输入设置											
		MIDI控制				DMX控制					
音符	通道	类型	页面	执行器	按钮	按键	宏				
3	所有	执行器	1	1	按键 3	无					
27	3	按键	1	1	按键 1	关闭					
新建											
添加	删	<del>第</del>			启用	СЦ					

### DMX控制

可以使用DMX输入做为远程输入, 控台可接受131072 DMX通道做为远程输入, 这是256个线路号的全部内容。

下图的窗口就是用来设置这些通道的:

设置/演出/远程输入设置											
	MIDI控制			DMX控制							
Dmx	类型	页面	执行器	按钮	按键	宏					
1.001	仅编程	1	1	按键 1	无						
1.025	执行器	1	6	按键 2	无						
新建											
添加    删	除			启用	СЦ						

DMX选项是特有的属性,输入形式为[线路号].[DMX通道号],DMX 控制中输入类型可以为编程器,即为输入的DMX信号将直接到编程器中。

#### 相关链接

<u>设置/演出</u> P511

### 自动创建

在此界面可自动创建灯组,操作域,素材等。

自动创建的种类共有4种:灯组,操作域,素材,通道页面。

# 灯组

控台可根据你的选择自动创建灯组,操作界面如下图所示:

自动创建										×
灯组			操作域			素材			通道 页面	
	灯具类型	型				选择	灯具			
灯具名称	厂商		模式	۲	圓ld	通道d	名移	r 🤶		
LED - RGB	Gener	ic	00		1	-	LED-RO	GB 1		
Mac 2000 Perfori	Marti	n	16 bit		2	-	LED-RG	GB 2		
					3		LED-RO	GB 3 😑		
					4		LED-RO	GB 4		
					5		LED-RO	GB 5		
					6		LED-RO	G <mark>B 6</mark>		
					7		LED-RO	GB 7		
					8		LED-RO	G <mark>B 8</mark>		
					9		LED-RO	G <mark>B 9</mark>	灯组起	始编号
					10		LED-RG	<mark>B 10</mark>		
					11		LED-RG	<mark>B 11</mark>		1
					12		LED-RG	B 12		
选择方式 灯具类型 提示设	2置名利					整组创	建			逐一创建
						确认	覆盖			使用 最小编号

窗口的左侧根据选择显示控台内的各种灯具或配接 & 灯具管理里的层,而右侧则显示左半部分选择后的内容。"灯组起始编号"用于自定义自动创建灯组起始的编号。

窗口底部各选项的功能如下:

选择方式:

可选择窗口左侧显示的内容为灯具类型或配接 & 灯具管理的层。

提示设置名称:

激活时,在整租创建时会提示输入名称的对话框。

整组创建:

将选择的每种灯具类型或每个层作为一个整体,创建一个灯组。

逐一创建:

为每一个选择的灯具,单独创建一个灯组。

确认:

激活后,创建完成后会弹出对话框提示确认创建的信息。

覆盖:

激活后,将允许自动创建的灯组覆盖原有的灯组。若此选项未激活,则有冲突会弹出冲突提示对话框, 再根据实际用途选择相应的位置存储。

使用最小/最大编号

使用最小编号指使用当前灯组库中可使用的第一个空闲灯组编号。使用最大编号指灯组库中上次使用过后的第一个空闲灯组编号。

# 操作域

#### 控台可根据你的选择自动创建操作域,操作界面如下图所示:

自动创建							$\approx$
灯组		操作域		素材			通道 页面
	灯具类型			选择	灯具		
灯具名称	「商	模式 🔶	灯具Id	通道d	名称	а 🔶	
Mac 2000 Perfor	Martin	16 bit	1	-	Mc2000	Pe:[≡	
LED - RGB	Generic	16 bit	2		Mc2000	) <mark>Pe 1</mark>	
			3		Mc2000	)Pe 3	
			- 4		Mc2000	)Pe 4	
			5		Mc2000	) <mark>Pe 5</mark>	
			6	-	Mc2000	) <mark>Pe (</mark>	
			7	-	Mc2000	)Pe J	
			8	-	Mc2000	) <mark>Pe 8</mark>	
			9	-	Mc2000	)Pe S	操作域起始编号
			10	-	Mc2000	Pe 1	
			11		Mc2000	Pe 1	2
			12		Mc2000	Pe 1	
选择方式 灯具类型 提示设	置名利			创建			
				确认	覆盖		使用 最小编号

窗口的左侧根据选择显示控台内的各种灯具或配接 & 灯具管理里的层,而右侧则显示左半部分选择后的内容。"操作域起始编号"用于自定义自动创建操作域起始的编号。

窗口底部各选项的功能如下:

选择方式:

可选择窗口左侧显示的内容为灯具类型或配接 & 灯具管理的层。

提示设置名称:

激活时,在创建时会提示输入名称的对话框。

创建:

将选择的每种灯具类型或每个层作为一个整体,创建一个灯组。

确认:

激活后,创建完成后会弹出对话框提示确认创建的信息。

覆盖:

激活后,将允许自动创建的操作域覆盖原有的操作域。若此选项未激活,则有冲突会弹出冲突提示对话 框,再根据实际用途选择相应的位置存储。

使用最小/最大编号

使用最小编号指使用当前操作域库中可使用的第一个空闲操作域编号。使用最大编号指使用操作域库中上次使用过后的第一个空闲操作域编号。

# 素材

#### 控台可根据你的选择自动创建素材,操作界面如下图所示:



窗口的左侧根据选择显示控台内的各种灯具类型,而右侧则显示灯具属性类型的复选框。"亮度间隔值"用于 自定义亮度(Dimmer)的间距值,与"添加通用调光素材"一起使用,可创建例如0-100,间隔为10,共计11 个通用调光素材。

窗口底部各选项的功能如下:

分组集合:

激活时,将结合属性&分组里的设置创建素材。例如只为Gobo1和Gobo2创建一个"Open"素材。 属性&分组设置可在菜单设置-配接&灯具管理-灯库管理-属性&分组中进行设置。

添加素材:

在原有素材后添加素材。

合并素材:

合并相同名称的素材。

确认:

激活后,创建完成后会弹出对话框提示确认创建的信息。

### 通道页面

控台可根据你的选择自动创建通道页面,操作界面如下图所示:

自动创建										$\mathbf{X}$
灯组			操作域			素材			通道 页面	<u>I</u>
灯具类型						选择	灯具			
灯具名称	厂商	5	模式	۲	圓ld	通道d	名利	r 🤶	·	
Mac 2000 Perfor	Mart	in	16 bit		1	-	Mc2000	DPe: ≡	起始到	ī号
LED - RGB	Gene	ric	16 bit		2		Mc2000	)Pe (		
					3		Mc2000	D <mark>Pe 3</mark>		5
					4		Mc2000	)Pe 4		
					5		Mc2000	)Pe 5	起始推	耕号
					6		Mc2000	D <mark>Pe (</mark>		
					7		Mc2000	)Pe 7		3
					8		Mc2000	D <mark>Pe 8</mark>		
					9		Mc2000	)Pe S	単页1	嬍
					10		Mc2000	Pe 1		
					11		Mc2000	Pe 1		15
					12		Mc2000	Pe 1	<b>1</b>	
选择方式 灯具类型 提示说	留名和					创建		<u>ت</u>		
						确认	覆盖			

窗口的左侧根据选择显示控台内的各种灯具或配接 & 灯具管理里的层,而右侧则显示左半部分选择后的内容。"起始页号","起始推杆号","单页个数"三个选项可自定义自动创建通道页面的起始编号,每页执行器/通道的个数等信息。

窗口底部各选项的功能如下:

选择方式:

可选择窗口左侧显示的内容为灯具类型或配接 & 灯具管理的层。

提示设置名称:

激活时,在创建时会提示输入名称的对话框。

创建:

为选择的每种灯具类型的Dimmer属性创建通道页面。

创建下一页:

在下一页为选择的每种灯具类型的Dimmer属性创建通道页面。

确认:

激活后,创建完成后会弹出对话框提示确认创建的信息。

覆盖:

激活后,将允许自动创建的通道页面覆盖原有的通道页面。若此选项未激活,则有冲突会弹出冲突提示 对话框,再根据实际用途选择相应的位置存储。

#### 相关链接

<u>设置/演出</u> P511

### **导入导出** 在此界面可导入导出宏和效果。

#### 导入导出的界面如下图所示:



# 导入宏/效果

导入宏和效果的方法类似,操作界面如下图所示:



设置/演出/导入导出/导入/宏										
内置硬盘										
选择文	件		选择项	〔目						
• 🏠 macros			名	称						
	大小	日期	]							
🖹 predefined-macro.jdb	9 KB	Jun 04.2013 13								
					安开始位置					
						3				
提示设置名利			导入							
			确认			使用 最小编号				

窗口的左侧可选择导入宏或效果的源文件,右侧显示存储在该文件中的宏或效果。 窗口底部各选项的功能如下:

提示设置名称:

激活时,在导入时提示输入名称的对话框。

导入:

导入宏或效果。

确认:

激活后,创建完成后会弹出对话框提示确认导入的信息。

覆盖:

激活后,将允许导入的宏或效果覆盖原有的宏或效果。若此选项未激活,则有冲突会弹出冲突提示对话框,再根据实际用途选择相应的位置存储。

使用最小/最大编号

使用最小编号指使用当前宏库或效果库中可使用的第一个空闲编号。使用最大编号指宏库或效果库中上次使用过后的第一个空闲编号。

### 导出宏/效果

导出宏和效果的方法类似,操作界面如下图所示:
设置/演出/导入导出/导出/效果								
内置硬盘								
效果列表		文件						
名称 Effect Effect Ef1	• 🏠 effects							
Effect	名称	日期						
Effect	🖹 predefined-effect.jdb	23 KB	Nov 22.2012 14					
	🖶 rainbow.jdb	2 KB	Dec 25.2012 15					
提示设置名称		导出						
		确认	覆盖					

窗口的左侧为当前show中的效果列表,右侧显示导出到的文件名称,蓝色表示当前选择导出到该文件,若不选文件则可自定义导出的文件名称。

窗口底部各选项的功能如下:

提示设置名称:

激活时,在导出时会提示输入名称的对话框。

导出:

导出宏或效果。

确认:

此按钮此处无作用。

覆盖:

当文件名已经存在时会弹出警告对话框,再根据实际用途选择覆盖现有文件或取消此次操作。

## 相关链接

<u>设置/演出</u> P511

#### 演出设置

在此界面可修改用户默认选项。

界面如下图所示:

设置 软件版本: V 3.3.0.3 设置 / 演出 / 演出 设置	3 演出:777777 用户:Admi	nistrator	所有		₿	×
演出 777777	控制台 v3.3.0.3	用户 管理员			网络 主控	
配接&灯具管理	MIB淡入时间		0.00			
灯具配接	MIB延迟时间		0.00			
远程输入设置	开机宏					
自动创建	关闭		0.00			
导入导出	や輝		0.00			
演出设置	跳转		0.00			
	反序播放		0.00			
	独占播放关闭时间		• 关闭	□打开		

8个选项的功能如下:

MIB淡入时间:

此处可设置MIB的淡入时间。

MIB延迟时间:

此处可设置MIB开始前的延迟时间。

开机宏:

此处可设置演出文件载入时执行的宏命令。 关闭:

此处可设置执行器的关闭时间。

快播:

此处可设置 >>> 和 <<< 的时间。

跳转:

此处可设置 Goto 的时间。

反序播放:

此处可设置 GoBack 的时间。 独占播放关闭时间:

此处可设置独占播放的关闭时间。

TEKMAND

## 相关链接

<u>设置/演出</u> P511

# 设置/控台

控台选项可修改控台的设置。

直接按 Setup , 按下控台选项 , 则可打开下图所示界面 :



控台选项下有很多子类别,可以参考本节最后的链接获得更多的信息。

### 相关链接

<u>设置</u> P510 <u>控台灯光</u> P544 <u>屏幕选项</u> P545 <u>本地设置</u> P545 <u>全局设置</u> P547 <u>MIDI控制(MSC)</u> P547 <u>日期 & 时间</u> P549 <u>软件更新</u> P549 <u>用户配置文件设置</u> P551 <u>硬件检测</u> P552 <u>侧翼配置</u> P553 <u>Setup键</u> P316 <u>Setup 命令</u> P293

## 控台灯光

在此界面可以设置按键的背景灯,屏幕的亮度以及工作灯的亮度等。

#### 按 Setup , 在控台选项下按控台灯光按钮 , 则可打开下图所示界面 :

设置 软件版本:V3.   设置/控制台/控台灯	.0.1.1 演出:bas 七	icoperation	用户:Adm	inistrator		$\times$
演出 basicoperation	控制台 v3.0.1.1		用户 管理员		网: 独:	络 立
控合灯光	•		设置/控制台	計/控台灯光		
屏幕选项	→按键背光亮度	按键高光亮度	执行器LED亮	小屏幕亮度	大屏幕亮度	工作灯亮度
全局设置	-	<u>   100%   </u>		<u>    100%    </u>	<u>    100%    </u>	( 100% )
日期&时间	-					
软件更新	-					
用户配置文件设置						
	13%		6%			

6个设置选项功能如下:

按键背光亮度:

按键的背景灯亮度。

按键高光亮度:

按键高亮的背景灯亮度,例如有存储内容或被选中时按键的亮度。

执行器LED亮度:

执行器下方的的LED亮度。

小屏幕亮度:

多触点屏的背景灯亮度。

|参考指南|545

大屏幕亮度:

15.4英寸屏的背景灯亮度。

工作灯亮度:

控台的工作灯亮度。

#### 相关链接

<u>设置/控台</u> P543

#### 屏幕选项

在此界面可以校正触摸屏,切换控台主字体显示大小以及屏幕保护的开关。

按 Setup , 在控台选项下按屏幕选项按钮 , 则可打开下图所示界面:



点击触摸屏校正下方的蓝色区域,屏幕进入进行四点校正程序,显示"触摸屏校正锁定,按任意键退出"。触摸屏的四个角落出现四个点,按左上,右上,左下,右下依次点击黄色"+"符号,校准即可。

若要退出,按键盘的任意键即可退出校准程序。依照上述描述可完成全部屏幕的校准。

控台主字体显示大小默认为大字体,也可切换为小字体,普通字体。

控台共有6套皮肤(默认/印象紫/灰色岩/简洁蓝/暗夜/绿松石)可选,可根据个人喜好选择相应的皮肤。

### 相关链接

<u>设置/控台</u> P543

### 本地设置

在此界面可设置桌面背景模式,窗口特效,自动推杆功能,语言切换及轨迹球的灵敏度等。

按 Setup , 在控台选项下按本地设置按钮,则可打开下图所示界面:

语言和地区	简体中文
桌面背景	默认
窗口特效	■ 关 <mark>闭</mark>
自动推杆	□关闭    打开
轨迹球(水平/垂直)灵敏度	50.0 <mark>0 %</mark>
轨迹球(鼠标)灵敏度	50.0 <mark>0 %</mark>
调光轮灵敏度	50.0 <mark>0 %</mark>
推杆高亮	□关闭    打开
调光轮	□关闭

9个设置选项功能如下:

语言和地区:

可切换多国语言:英文,简体中文,繁体中文,日语,韩语,法语。

桌面背景:

可选择不同的桌面背景风格。

窗口特效:

打开或关闭窗口特效效果。

自动推杆:

打开或关闭控台推杆的电动效果。

轨迹球(水平/垂直)灵敏度:

用来更改轨迹球用于水平垂直调节的灵敏度。

轨迹球(鼠标)灵敏度:

用来更改轨迹球用作鼠标时的灵敏度。

调光轮灵敏度:

用来调节调光滚轮的灵敏度。

推杆高亮:

当手触摸推杆时,对应的序列高亮显示。 调光轮:

用来打开或关闭调光滚轮。

### 相关链接

<u>设置/控台</u> P543

# 全局设置

在此界面可设置打开或关闭日程,开启或关闭远程登录等功能。

按 Setup , 在控台选项下按全局设置按钮,则可打开下图所示界面:



2个设置选项功能如下:

日程:

设置为运行,即所有在日程中的事件均会被执行。

远程登录:

禁止或启动远程登录功能。

### 相关链接

<u>设置/控台</u> P543

# MIDI控制(MSC)

在此界面可设置通过Midi控制演出。

#### 按 Setup , 在控台选项下按MIDI控制(MSC)按钮,则可打开下图所示界面:



TEKMAND

各个设置选项功能如下:

MIDI输入通道:

此处可设置接收的MIDI通道。

MIDI输出通道:

此处可设置传输的MIDI通道。

MIDI中转:

当设置为"是"时,MIDI信号将被发送到MIDI输出连接口。

MSC输入设备号:

此处用来设置控台回应的设备ID。

组号:

此处用来设置控台回应的组号。

端口:

当通过以太网使用MSC时,需要为控台设置一个监听端口。

模式:

点击弹出选择MSC模式的窗口,共有3个选项:禁止,以太网和Midi。选择"禁止"将会忽略新进的MSC。"以太网"选项将允许控台监听前面MSC的以太网设置的端口。"Midi"选项将允许控台监听控台后背板的Midi In连接口。

执行器:

点击弹出选择执行器的窗口,共有3个选项:默认,Exec.Page和Exec Page。此处可选择哪个执行器将 监听新进的命令。

命令类型:

点击弹出选择命令类型的窗口,共有3个选项:移动灯光,通用灯光,所有。此处可设置控台监听的命令类型。

MSC输出设备号:

此处用来设置控台应发送到的设备ID。

组号:

此处用来设置控台应发送到的组号。

端口:

当通过以太网使用MSC时,需要为控台设置一个传输端口。

模式:

点击弹出选择MSC模式的窗口,共有3个选项:禁止,以太网和Midi。选择"禁止"将不会发送MSC命令。"以太网"选项将允许控台发送MSC命令到前面MSC的以太网设置的端口。"Midi"选项将允许控台通过控台后背板的Midi Out连接口,发送MSC命令。

执行器:

点击弹出选择执行器的窗口,共有3个选项:默认,Exec.Page和Exec Page。此处可选择哪个执行器将 发送命令。

命令类型:

点击弹出选择命令类型的窗口,共有3个选项:移动灯光,通用灯光,所有。此处可设置控台传输的命 令类型。 发送到:

点击弹出选择发送到的窗口,此处可选择将MSC命令发送到组/设备/所有。

在右上角MSC接收蓝色框内,可查看新进的MSC信号。右下角的MSC发送蓝色框内,可查看传出的MSC命 令。

### 相关链接

<u>设置/控台</u> P543

## 日期 & 时间

在此界面可以设置控台的时间,日期等信息。



按 Setup , 在控台选项下按日期 & 时间按钮, 则可打开下图所示界面:

### 相关链接

<u>设置/控台</u> P543

### 软件更新

在此界面可获得软件的相关信息和版本说明等,同时也可更新资源包。

按 Setup , 在控台选项下按软件更新按钮 , 则可打开下图所示界面 :

软件更新	更新
编译信息	说明
3.0.6.1 编译日期 : Feb 5 2013。 编译时间 : 11:11:11。 参数个数 : 0。	发行 说明
软件更新可通过U盘完成。	
	授权信息
更新 <td></td>	

右侧的更新说明,发行说明,授权信息均为查看按钮。

窗口左下方的更新资源按钮,点击弹出资源更新窗口,可用来更新控台的资源文件,如下图所示:

资源更新					$\bowtie$
选择磁盘:	U	SB 1	*	è	
名称		大小		日期	
🖹 source.fapp		1725 KB	Mar 13.	.2013 12:04	
					Î
开始 更新					

窗口顶部类似于浏览窗口,选择磁盘后的下拉箭头可用来选择硬盘路径(包含USB设备),右侧的图标为窗口 浏览时的显示方式(图标,列表或详细信息)。



在浏览窗口中找到firmware.fapp格式的文件并选中(资源包,一般可从公司的官网上下载,包括更新帮助文档,预定义的宏或者是灯库信息等等。),则下方区域会显示该资源包的相关信息。或者也可将资源包下载到U盘中,进行更新操作。

点击开始更新按钮,则进入更新过程,更新完成后,窗口会弹出更新成功的提示信息。

#### 相关链接

<u>设置/控台</u> P543

## 用户配置文件设置

在此界面可以创建或删除用户和用户配置文件。

按 Setup , 在控台选项下按用户配置文件设置按钮 , 则可打开下图所示界面:

设置/控制台/用户配置文件设置							$\times$	
				显示'用户	י			
	名称		密码		用户配置文件		权限	
Adr	ninistrator		*****		Default		管理员	
	Guest				Default		重放	
	User		*****		Default		管理员	
				显示'用户	组'			
ý	扁号			名称			已用	
	1			Default	:	3		
Ŧ	新建							
添加	删除	添加 指纹	删除指纹					

窗口上半部分"用户"显示演出文件中的用户及其属性设定值,包括用户名称,密码,用户配置文件,权限。 窗口下半部分"用户组"显示不同用户的配置文件,以及配置文件的使用情况等信息。

新建一个用户,首先必须创建新的用户配置文件。在"用户组"右击新建,将新建一个用户配置文件,只需要给定新的名称即可。随后,在"用户"创建新的用户,右击新建一个用户,输入名称,密码,选择相应的配置 文件,最后设定权限。关于权限的选择,可以参考下面的链接获得更多的信息。

关闭窗口以保存新建用户,但要执行新用户,还必须用新用户的身份登录。

#### 相关链接

<u>设置/控台</u> P543 <u>登录界面</u> P509 Login 命令 P280

TEKMAND

<u>Logout 命令</u> P281 <u>User 命令</u> <u>UserProfile 命令</u>

### 硬件检测

在此界面可以检测操作面板的按键、推杆以及编码器等元器件能否正常操作。

按 Setup , 在控台选项下按硬件检测按钮, 弹出保存演出文件的提示信息, 若不需保存直接按下开始检测按钮。在弹出对话框选择确定,则可打开下图所示检测界面:

硬件检测锁定,按任意键退出。	
$\bigcirc \bigcirc $	
0%	
移动所有准杆 打开CAN设备:失败 DMX板卡测试 指纹仪测试	isti

点击"移动所有推杆",所有推杆应能同步向上/向下移动。

点击"持续移动推杆",所有推杆持续地同步向上并向下移动。

点击"控制所有LED",所有LED灯应能亮/灭控制。

推杆感应功能的检测,用手触碰推杆,则屏幕上的模拟推杆外边框变为红色。

移动轨迹球,LCD屏上鼠标图标按轨迹球移动的方向移动;按下Mouse键,并移动轨迹球,可看见LCD屏右下 角区域坐标值在变化。

依次按下Mouse、左、中、右、轨迹球按键板的每一个按键,当按下按键时,对应按键位置的LED灯点亮,再 一次按下按键时对应按键位置的LED 灯熄灭。其他的按键亦可同样的方法检测。 横向7个编码器的检测:在左/右方向分别旋转编码器,对应LCD屏上的编码器图标应左/右方向旋转;按下编码器时,对应的编码器图标应有颜色变化,同时左/右方向分别旋转编码器,对应LCD屏上的编码器图标应左/右方向旋转。

调光编码器的检测:在上/下方向旋转编码器,对应在LCD屏上的编码器图标应上/下方向移动。

将手指放于指纹仪的感应区,LCD屏上应有指纹数据图片显示。

若要退出检测,按"退出"按钮或按下键盘的任意键均可退出检测界面。

#### 相关链接

<u>设置/控台</u> P543

#### 侧翼配置

在此界面可以重新配置侧翼的推杆。

1	则翼配置			×
l	命令侧翼	推杆侧翼 1	推杆侧翼 2	
	115	1630	3145	

按 Setup , 在控台选项下按侧翼配置按钮 , 则可打开下图所示界面 :

最大支持一个命令侧翼和两个推杆侧翼。用户可根据需要设置相对应的配置。

#### 相关链接

<u>设置/控台</u> P543

## 设置/用户

用户选项下的设定被应用到当前用户配置文件,所有工作站,并储存在演出文件中。

设置 软件版本: V 3.2.2.2	演出:new show 2016-01-28	用户:Administra	所有	₿	×
演出 new show 2016-01-28	控制台 v3.2.2.2	用户 管理员		网络 独立	
「默认选项・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・					
窗口设置					
总控&闭光设置					
撤销设置					
储存选项					
し (2置 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・					
<b>轨迹球设置</b>					

#### 直接按 Setup , 按下用户选项 , 则可打开下图所示界面 :

用户选项下有很多子类别,可以参考本节最后的链接获得更多的信息。

#### 相关链接

设置 P510 默认选项 P554 窗口设置 P557 总控&闭光设置 P560 撤销设置 P562 储存设置 P563 设置 P565 轨迹球设置 P566 Setup键 P316 Setup 命令 P293

## 默认选项

在此界面可以修改用户的默认设置。

按 Setup , 在用户选项下按默认选项按钮,则可打开下图所示界面:

设置 软件版本: V 3.3.0.3 设置/用户/默认选项	所有	₿	×		
演出	控制台 v3303	用户	_	网络 独立	
默认选项	序列				
窗口设置	素材	•			
总控&闭光设置					
撤销设置					
储存选项					
设置					
轨迹球设置					

默认选项下有多个类别,下面分别介绍。

# 序列

此选项下的设定被做为存储序列和场景的默认设定,窗口如下图所示:

设置 软件版本: V 3.3.0.3 设置/用户/默认洗项/序列	)演出:777777 用户:Administrator			F	有	₿	×
演出 777777	控制台 v3.3.0.3		用户 管理员			网络 独立	
默认选项	序列	•	滑步时间		0	.00	
窗口设置	素材	•	淡出时间		淡	、时间	
总控&闭光设置    ▼			延迟时间		0	.00	
撤销设置    ▼			延出时间		延〉	、时间	
储存选项			跳动百分比		50.0	0 %	
设置			触发模式		捐	歃	<b>~</b>
轨迹球设置    ▼			触发时间		0	.00	

淡入时间:

场景的渐变时间

淡出时间:

数值从大到小的淡出时间,只针对亮度有效

延入时间:

播放命令和淡入时间命令之间的延迟时间

延出时间:

执行淡出时间命令的等待时间

跳动百分比:

默认值为0,不显示,设定后以百分比形式显示。主要针对一些灯具的属性具有跳动特性(即忽略淡入时间,直接跳到该值),需在灯库中将跳动特性设置为打开。通过设置一定的百分比,从而可控制跳动发生的时间。例如,设置为0%,则跳动在淡入时间刚开始的时候就执行,设置为100%,则跳动在淡入时间结束时才发生。

跟踪:

打开或关闭序列的跟踪功能。

触发模式:

点击弹出触发模式列表,共7种方式:播放/时间/跟随/声音/BMP/MIDI/音乐 触发时间: 如果在触发模式中选择了时间触发方式,则可定义相应的触发时间

# 素材

#### 此选项下的设定被做为保存素材的默认设定,窗口如下图所示:

设置 软件版本: V 3.3.0.3 设置/用户/默认选项/素材	3 演出:777777 用户:Administrator ·		所有	₿	×
演出 777777	控制台 v3.3.0.3	用户 管理员		网络 独立	
默认选项	序列	▼ 保持激活	● 关闭	□打开	
窗口设置	素材	• 过滤	□关闭	■打开	
总控&闭光设置		选择	□关闭	■打开	
撤销设置		嵌入	● 关闭	□打开	
储存选项					
设置					
◆ 111111111111111111111111111111111111					
			States and the second		

保持激活:

打开时,存储素材后在编程器中保留选中状态和其值。

过滤:

打开时,只能将素材储存各类型的库中,如果设置关闭,则可以将所有值存储在每一个素材库。素材All不受此项设置的影响。

选择:

打开时,生成的素材只能被选中的灯具应用。

嵌入:

打开时,素材中可嵌入其他素材。

#### 相关链接

<u>设置/用户</u> P553

窗口设置

在此界面可以修改用户的窗口界面设置。

设置 软件版本: V 3.3.0.3 设置/用户/窗口设置	演出:777777 用户:Admi	nistrator	所有		×
演出 777777	控制台 v3.3.0.3	用户 管理员		网络 独立	
默认选项	表格				
窗口设置	素材				
总控&闭光设置					
撤销设置					
储存选项					
设置					
<b>轨迹球设置</b> ◀					

## 按 Setup , 在用户选项下按窗口设置按钮,则可打开下图所示界面:

窗口设置下有多个类别,下面分别介绍。

# 表格

通过此选项下可修改表格的默认属性设置,窗口如下图所示:



设置 软件版本: V 3.3.0.3 设置/用户/窗口设置/表格	演出:777777 用户:Admi	nistrator	所有	₿	×
演出 777777	控制台 v3.3.0.3	用户 管理员		网络 独立	
默认选项	表格	・通道	-		
窗口设置	素材	- DMX	-		
总控&闭光设置		灯具	-		
撤销设置		序列内容	-		
储存选项		序列执行器	-		
设置		序列跟踪	-		
轨迹球设置					

上图中有6种表格,每种表格的具体默认属性设置,可以参考本节最后的链接。

# 素材

通过此选项下可修改素材的默认属性设置,窗口如下图所示:

设置 软件版本: V 3.3.0.3 设置/用户/窗口设置/素材	演出:777777 用户:Admi	nistrator	所有	₿	×
演出 777777	控制台 v3.3.0.3	用户管理员		网络 独立	
默认选项	表格	▼所有	-		
窗口设置	素材	▶ 亮度			
总控&闭光设置		位置	-		
撤销设置		图案	-		
储存选项		颜色	-		
设置		光束	-		
轨迹球设置 🗸 🗸		调焦	-		
		控制	-		
		图形	-		
		视频	-		

上图中有10种类型的素材按钮,每种库的具体默认属性设置,可以参考本节最后的链接。

## 相关链接

设置/用户 P553 常规灯表格 P324 DMX表格 P325 电脑灯表格 P326 序列内容表格 P328 序列执行器表格 P330 序列跟踪表格 P333 表格选项 P339 素材库 P376 素材选项 P378

## 总控&闭光设置

在此界面可以选择是否激活主控, Blackout, Solo和Highlight按键。

按 Setup , 在用户选项下按总控& 闭光设置按钮 , 则可打开下图所示界面:

设置 软件版本:V3.2.2.2 设置/用户/总控&闭光设置	演出:new show 2016-01-2	8 用户:Administra	所有	₿	×
演出 new show 2016-01-28	控制台 v3.2.2.2	用户 管理员		网络 独立	
默认选项	闭光(B.O.)	详	司 •打开		
窗口设置	独奏(Solo)	送□	司 机开		
总接政闭光设置	高光	送□	司 机开		
▼ ▼	总控	送□	司 打开		
储存选项	通道页(ChPg +/-)	送□	司 打开		
设置	盲编	(关	司 机开		
轨迹球设置 🗸 👻	关联"推杆&按钮"页	• 判	<b>词   </b> 打开		

7个设置选项功能如下:

闭光(B.O.):

打开时, B.O (Black Out) 激活, 关闭时, 不起作用。

独奏(Solo):

打开时, Solo 激活,关闭时,不起作用。

高光:

___打开时,<mark>Highlt</mark> (Highlight)激活 , 关闭时 , 不起作用。 -

总控:

打开时,总控推杆激活,关闭时,不起作用。 通道页(ChPg+/-):

打开时, ChPg+ ChPg- 激活,关闭时,不起作用。 盲编:

打开时,Blind激活,关闭时,不起作用。

关联 "推杆 & 按钮" 页:

打开时, "推杆 & 按钮" 页 联动翻页激活,关闭时,不起作用。

#### 相关链接

<u>设置/用户</u> P553

<u>B.O.键</u> P308 <u>Solo键</u> P316 <u>Highlt键</u> P313 <u>Blind键</u> P308

# 撤销设置

在此界面可以修改当前用户的撤销操作设置。

#### 按 Setup , 在用户选项下按撤销设置按钮,则可打开下图所示界面:

设置 软件版本:V3.3.0.3 设置/用户/撤销设置	演出:777777 用户:Admi	nistrator	ļ	所有	₿	×
演出 777777	控制台 v3.3.0.3	用户 管理员			网络 独立	
默认选项	常用		□关闭	■ 打开		
窗口设置	机窗		□关闭	■打开		
总控&闭光设置	编程		□关闭	• 打开		
撤销设置						
储存选项						
设置						
轨迹球设置						

3个设置选项功能如下:

常用:

打开时,普通值的修改可以被撤销 视窗:

打开时,视窗的修改可以被撤销 编程:

打开时,编程器中的修改可以被撤销

#### 相关链接

<u>设置/用户</u> P553

TEKMAND

Oops键 P316 Oops 命令 P285

## 储存设置

在此界面可以修改保存操作的属性设定。

设置/用户/侦	诸存选项			 -			×	储存过滤
								仅场景
		数据源:				素材		
编程值	输出	DMX输入		素材过滤	选择	允许嵌入	保持激活	
		使用数值:				非空选项		
激活	所有已选择	选择且激活	所有	覆盖	合井	状态合并	移除	释放

按 Setup , 在用户选项下按储存设置按钮,则可打开下图所示界面:

储存设置的按钮可以分为5大类,其中按钮字体呈黄色表现激活状态。

数据源:指示控台储存的内容。

编程值:

选中此项,储存编程器中的内容。

输出值:

选中此项,储存控台当前的输出。

DMX输入:

选中此项,储存当前DMX的输入。

**素材**:指示储存素材的设置。

素材过滤:

激活时,只能将素材t储存各类型的库中,如果不选中此项,则可将所有值存储在每一个素材库。素材All不受此项设置的影响。

选择/同类型/通用:

创建选中灯具的素材,或者是所有同类型灯具的素材,或者是所有灯具的通用素材。

嵌入:

打开时,素材中可嵌入其他素材。

保持激活:

打开时,存储素材后在编程器中保留选中状态和其值。

使用数值:指示控台储存的范围。

激活:

储存激活的值。

所有已选择:

存储被选中的执行器/序列中的所有属性值。

选择且激活:

存储被选中的执行器/序列中所有被激活的值。

所有:

储存所有内容。

**非空选项** 当储存位置不为空时, 会弹出对话框要求选择如何操作。 覆盖:

新的内容替代旧的内容。

合并:

新的内容混合旧的内容,有重叠部分,新的内容取代旧的部分。

状态合并:

合并选择执行器中当前场景在编程器的内容和跟踪状态到目的场景。

移除:

从旧的内容中移除新的部分。

释放:

合并编程器中的内容到目的场景,在序列跟踪表格和场景编辑窗口中用R符号标记,带有R标记的参数 将会衰减到默认值。

**其他选项:**除了窗口底部的4类按钮,其余的按钮归属此类。 保持过滤:

和At属性过滤功能相同,参考本节最后的链接可获得更多相关信息。

仅场景:

存储的内容只针对当前场景有影响,下一场景将会重新储存所有跟踪值,但是不包括当前场景已经储存的值。

#### 相关链接

<u>设置/用户</u> P553 <u>储存选项</u> P501 <u>At属性过滤</u> P417

## 设置

在此界面可以修改滚轮的模式等。

设置 软件版本: V 3.3.0.3   设置/用户/设置	演出:777777 用户:Admir	histrator	所有	Ī	₿	×
演出 777777	控制台 v3.3.0.3	用户 管理员			网络 独立	
默认选项	在所有屏幕上显示消息框		■关闭	■打开		
窗口设置	速度单位		赫兹	t		<b>~</b>
总控&闭光设置	转论模式		正常	ì		<b>~</b>
撤销设置	通道页宽度		默认			<b>••••</b>
储存选项	最大素材时间	_	10.0	0		
设置	最大执行器时间		10.0	0		
轨迹球设置 🗸	默认混色系统		RGB	CMY		

6个设置选项功能如下:

转轮模式:

点击打开转轮模式列表,可以修改滚轮的默认模式,共有4种选择:正常/递增/正比例/负比例。 在所有屏幕上显示消息框:

打开时,消息框出现在每个屏幕。

速度单位:

此选项可选择速度的3种单位形式:赫兹,BPM,秒。

通道页宽度:

此选项可选择通道页宽度,默认为30个。

最大素材时间:

设置屏幕2右下角素材时间推杆允许调节的最大时间值。

最大执行器时间:

设置屏幕2右下角执行器时间推杆允许调节的最大时间值。 默认混色系统: 此选项可更改默认混色系统。

### 相关链接

<u>设置/用户</u> P553 <u>转轮模式列表</u> P481 <u>转轮工具条</u> P597

#### 轨迹球设置

在此界面可以修改轨迹球的模式和功能。

按 Setup ,在用户选项下按 轨迹球设置 按钮 ,则可打开下图所示界面:

设置/用户/轨迹球设	置					×	轨迹球
Focus/Focus/Z	oom (ZOOM	)					Z轴设置
	鼠标	*		鼠标中键	*		
			ER				
			EUE				
			缩放				
	鼠标左键	*		鼠标右键	*		

点击窗口右侧的<mark>轨迹球Z轴设置</mark>可选择轨迹球Z轴属性。

打开主窗口左上角的模式切换(默认模式:鼠标)按钮,可以修改轨迹球的默认模式,共有3种选择:鼠标/位置/ 关闭。

点击中间的Z轴功能按钮(默认功能:缩放)可设置轨迹球Z轴属性。

其他三个按钮可配置的功能如下:

无:

无功能。

鼠标左键:

执行鼠标左键功能。

鼠标中键:

执行鼠标中键功能。

鼠标右键:

执行鼠标右键功能。

Z轴切换:

点击切换Z轴功能。如:原先设置为水平功能 , 切换后为垂直功能。

位置切换:

点击切换位置输出的数值,但是定位点不变。

上一个:

该按钮多功能键,如果屏幕上弹出对话框,它将在对话框内移动焦点。如果没有弹出对话框,它将执行Previous命令。

下一个:

该按钮多功能键,如果屏幕上弹出对话框,它将在对话框内移动焦点。如果没有弹出对话框,它将执行 Next 命令。

默认:

设置灯具属性为默认值。

亮度100%:

快速设置灯具亮度值为100。

亮度0%:

快速设置灯具亮度值为0。

停止效果:

停止当前正在运行的效果。

关闭选择:

关闭当前选中灯具的编程值。

全部清除:

清除所有编程中的值。

复选:

该按钮多功能键,如果屏幕上弹出对话框,它将在对话框内当前焦点设置/选择/启用。如果没有弹出对话框,它将执行MatrixReset命令。

#### 相关链接

<u>设置/用户</u> P553 <u>Setup键</u> P316 <u>Setup 命令</u> P293

#### 设置/网络

网络选项可设置IP,建立工作组,配置网络协议等。

直接按Setup,按下网络按钮,则可打开下图所示界面:

・ ・ ・ V 3.2.2.2	演出:new show 2016-01-28	- 用户:Administra	所有		×
演出 new show 2016-01-28	控制台 v3.2.2.2			网络 独立	
Tekmand网络控制    ▼					
Tekmand输出配置					
DMX协议					
CITP网络配置					

网络选项下有很多子类别,可以参考本节最后的链接获得更多的信息。

## 相关链接

设置 P510 Tekmand网络控制 P568 Tekmand输出配置 P570 DMX协议 P575 设置/网络/CITP网络配置 P583 Setup键 P316 Setup 命令 P293

## Tekmand网络控制

此界面可用来创建或加入工作组,以及邀请或断开其它工作站。

按 Setup , 在网络选项下按Tekmand网络控制按钮,则可打开下图所示界面:

Tekmand网络控制	刮			独立	
工作组			工作站		
编署 名称	IP	状态	名称	版本	类型
Unconnected	192.168.4.146	独立	fineart	3.0.1.1	控制台
12 aa	192.168.4.127	35577	lest	3.0.1.1	<u></u>
2			3		
ID •	15		ID.	1021684127	1 1 27 0 0 1
	12		IF :	192,106,4,127	127.0.0.1
名称:	уууу		名称:	测	ين ا
密码:			优先级:	Ē	常 
设置IP地址:	0.0.0.0			●启用	□禁止
加入工作组 退出工作	\$ <b>1</b>		邀请工作站	断开工作站	

1.显示控台当前状态。

2.显示当前启动的工作组,"未连接"显示当前未加入工作组的工作站。

3.显示当前选择的工作组的工作站。

# 工作组列表

在工作组列表中,显示有工作组的编号和名称;控台的状态只会是"主机","从机"或"独立"。 工作组设置选项:

工作组编号:

设置工作组编号在1 到 32之间,不能设置已在使用的编号。

名称:

设置工作组名称。

密码:

允许设置密码。

# 工作站列表

在工作站列表中,显示对应工作组里的工作站,包含IP地址,状态,名称,版本,类型等信息。 工作站设置选项: IP:

本机的IP地址,必须在没有连接工作组的情况下才能修改;修改IP后,重启生效。

名称:

本机名称。

优先级:

优先级设置,决定当主机断开之后,由谁做主机。

邀请:

启用时,其它工作组可以直接把本机加入,若禁用的话,就必须通过本机操作才能加入工作组。

# 窗口底部的四个按钮

功能说明:

创建/加入工作组:

加入到选择的工作组,如果没有选择任何工作组,则创建新的工作组。

退出工作组:

断开或退出工作组。

邀请工作站:

邀请工作站加入到当前工作组。

断开工作站:

从当前的工作组中移除选择的工作站

## 相关链接

<u>设置/网络</u> P567 <u>更改IP</u> P505 <u>Tools键</u> P319 <u>Tools 命令</u> P300 <u>网络</u> P74

## Tekmand输出配置

在此界面可以添加控台, DPU;配置DMX输入,输出等。

按 Setup , 在网络选项下按Tekmand输出配置按钮,则可打开下图所示界面:

设置/网络/Tekmand输出	出配置	保存默认配置	载入默认配置	$\times$	
控台	DPU		3D	视频	Į

# 窗口底部的按钮

各按钮的功能如下:

添加:

添加新的工作站。

删除:

删除当前工作站。

添加连线:

添加当前有在网络上的工作站。

移除离线:

移除当前不在网络上的工作站。

移除独立:

移除当前不在工作组中的工作站。

强制更新:

更新当前有在网络上的工作站,使其版本与当前设备保持一致。

## 配置DMX端口

右击对应的Dmx端口或按 Edit 再按下对应端口,将会弹出如下对话框:

	OMX端口配置	×
端口模式	輸	# 🛛
线路号	1	-+
		确定

端口模式:

设置端口输入,输出或关闭

端口号:

指定对应到端口的DMX线路

# 添加工作站

在对应的页面下点击添加按钮,或右击新建,都可以添加相应类型的工作站,当添加时,窗口弹出网络中的工 作站列表,如:



	×	
MAC	IP	名称
C8 60 00 08 D1 25	192.168.4.144(Console)	fineart
F0 DE F1 B1 BB 8F	192.168.4.124(Console)	lenovo-PC

在此窗口,可选择添加某个工作站,显示其物理地址,IP及其名称。

## 相关链接

<u>设置/网络</u> P567 <u>控台</u> P572 <u>DPU网络扩展器</u> P574

# 控台

在此界面可查看各个控台,以及对应的DMX端口配置信息等。

例图如下:



设置/网络/Tekman		保存默认配置			入默认题	12	×					
连合 DPU					3D							
IP	类型	版本	XLR In	XLR A	В	с	D	E	F	G	н	
192.168.4.213	Tekmand III(l	Linu 3.3.0.7	输入1	1	2	3	4	5	6	7	8	
192.168.4.201	Tekmand MIN	VI(L 3.3.0.7	输入1	1	2	3	4	5	6	7	8	
192.168.4.73	OnPC(Windov	vs 2 3.3.0.7	1	2	3	4	5	6	7	8	输入1	
新建												
添加 删除	È.				渤	口连线	移除	商线	移除納	垃		
												强制 更新

绿色背景表示当前已加入工作组;红色表示不存在网络中,灰色表示没加入工作组。

其它参数:

IP:

对应控台的IP地址。

类型:

指示控台的类型以及操作系统。

工作组成员:

设置为"是",则加入到工作组中。

XLR A到XLR G:

控台背后对应7个DMX输出端口的配置。

XLR In :

控台背后对应XLR In端口的配置。

版本:

控台对应的软件版本,红色字体表示与当前控台版本不一致。

## 相关链接

Tekmand输出配置 P570

# DPU网络扩展器

在此界面可查看已添加的DPU,以及对应DMX端口的输出配置。

#### 例图如下:

设置/网络/Tekmand输出配置							係	保存默认配置 载入默认配			、默认配置	Fi I	×	
ţ	空台		DPU			3D			OnPC					
IP		工作组成员	版本	XLR A	В	с	D	E	F	G	н		速度	
192.168.4	1.226		3.3.0.7	1	2	3	4	5	6	7	8		无	
新建														
					ш									
添加	删除						添加	连线	移除离	线	移除独立	z		
														强制
														更新

各参数的说明:

IP :

对应DPU的IP地址。

工作组成员:

设置为"是",则加入到工作组中。

XLR A到XLR G:

DPU背后对应7个DMX输出端口的配置。

XLR In :

控台背后对应XLR In端口的配置。

版本:

DPU对应的软件版本,红色字体表示与当前控台版本不一致。

### 相关链接

Tekmand输出配置 P570

# DMX协议

通过网络协议来输出DMX,当前支持几种不同的网络协议来传输DMX。

**重要:**要从网络输出DMX , 控台必须创建一个工作组 , 并且作为主机 ; 因为DMX只从主控台输 出。

#### 相关链接

<u>设置/网络</u> P567 <u>ArtNet</u> P575

## ArtNet

Artnet是一种通用协议,用于通过网络传输Dmx。

🕇 重要: 注意:Artnet是从第二个网络口输出的,IP地址必须是:2.xxx.xxx.xxx。

控台配接的线路最大值与最小值的差值大于16时,无法在同一个TEKMAND Node设备上输出,要增加 TEKMAND Node设备的数量。

## 相关链接

<u>DMX协议</u> P575 <u>设置/网络/协议/ArtNet协议</u> P575 <u>设置/网络/协议/Artnet协议</u> P577

# 设置/网络/协议/ArtNet协议

Tekmand控制台可以通过ArtNet协议接收/输出Dmx。

**注意:**注意:ArtNet是从第二个网络口输出的。

ArtNet协议配置窗口,如图:



设置/网络/0	DMX协议							×	
Artnet									
激活	模式	起始点	数量	外接起始	延迟时间	Artnet2			Artnet
开	输出	1	8	0	0				输出激活
¥	输出	1	8	0	0				
新建									Artnet
									输入激活
添加	删除								网络设备

ArtNet是一种通用协议,用于通过网络传输Dmx。 在ArtNet选项窗口的右上角,有两个按钮,分别是:

ArtNet输出激活:

打开时(黄色字体),表明可以输出ArtNet。

ArtNet输入激活:

打开时(黄色字体),表明可以输入ArtNet。

在ArtNet窗口,可以添加多行配置,但是Tekmand的每条线路只能对应ArtNet的一条线路。

每行配置的各个选项说明如下:

激活:

打开或关闭本行配置。

模式:

设置本行的模式为输出或输入。 起始点:

设置传输的第一条Dmx线路。

数量:

设置要传输的Dmx线路数量。 外接起始点:
设置对应的ArtNet起始点。例如:设置为15,表示将发送第一条Dmx线路到ArtNet接收点0:F;如果设置为16,对应ArtNet为1:0。

延迟时间:

针对ArtNet输出时,每个包之间的延迟时间,单位毫秒。

ArtNet2:

预留

窗口右下角"网络设备"按钮,可以用来搜索局域网中的网络设备。

#### 相关链接

ArtNet P575

## 设置/网络/协议/Artnet协议

Artnet是一种通用协议,用于通过网络传输Dmx。

ARTNET应用说明(3.6.9.8及之后版本)

**注意:**注意:Artnet是从第二个网络口输出的。

控台连接Artnet设备及TEKMAND Node设备步骤:

1、网络控台窗口,控台加入一个工作组,如图:

Tekmand网络	控制						主控					
	I	作组		工作は								
		名称	LP.	状态	名称	版本	共型	法皮				
		Unconnected	192.168.4.28	王控	DESKTOP-143PQ2	3.6.3.2	OnPC(Windows 8)	1000				
11		newsnow 10										
26		69										
1D :				IP :		• 192	168.4.28 0.127					
名称:			老祭:			DESKTOP-143PQ20						
1979 :				优先级:								
								~				
IARIPHILE -				1010								
COLLA PORT.												
加入工作的	课出工作	13	F2H	TAN	制度工作は	NOTE: (Tak	( management )					
			a and the second		and the second second							

2、Artnet协议配置窗口,点击"添加"或"添加连线"按钮添加设备(激活绿色表示成功),如图:

设置/用	图/DMX协议																				×	
			A	nnet						Streaming ACN												
20:5	P	89	F]45	78	\$\$33A	8	с	D	E	F	G	н	読入A	8	с	D	E	ţ	G	н	18	Artnet
×	2.255.255.255				S Mt4	6 Art 5	7 Art 6	8 Art 7					011 4	orr S	0ff 6	011 7					۰,	·····································
死	2 255 255 255	ARTNET	1	۰	1 Art 0	2 Art 1	3 Art 2	4 Art 3					011 0	0ff 1	0ff 2	011 3					٥.	Artnet 輸入設調
Ŧ	2 213 103 119	TEXMANDNode		15									1			\$					1	
关	2168199180	TERMANDNODE			1 Art 0	2 Art 1	3 Art 2	4 Art 3	S Art 4	6 Art S	7 Art 6	8 Art 7				4	5 4	6 5		8 7	15	
5R																						
	2510	EN.				1					1 E	2510	3/5		RINKS					498	- í	- 東方

可以直接配置每个口的输出线路。

注意:注意:ARTNET设备的IP地址必须是:2.xxx.xxx.xxx。

Artnet选项窗口按钮:

Artnet输出激活:

打开时(黄色字体),表明可以输出Artnet。

Artnet输入激活:

打开时(黄色字体),表明可以输入Artnet。

添加:

弹出的窗口可以选择设备。

删除:

可以删除Artnet选项窗口的设备。

添加连线:

添加控台能搜到的所有Artnet设备及TEKMAND Node设备。

移除离线:

删除不在该网络中的Artnet设备及TEKMAND Node设备。

识别:

设备的System信号灯会闪烁,表示设备连接正常。

更新:

能更新TEKMAND Node等设备的系统。

更新窗口可以更新设备的系统版本,如图:

更新型件		×
3652 ·	内里设立	V 2 🖾
8/1	大小	84
🏟 ProgramOata	20191017 0856	
m Recovery	20191012 1411	
🏙 System Volume Information	20191016 09.08	
🏙 Users	20191012 1415	
th VideoMapper	2019 07 11 10 14	
#n Windows	20191016 1801	
m Windows old	20191012 1427	
fm etc.	2019 03 14 10 46	
arvsgate_gtv1+1p8_V121 af	2263 KB 2019 07 26 10 39	
dmsgate_g1v1s1p8_V1.22 alf	2263 KB 2019 07 26 10 39	_
开始 更考		

每行配置的各个选项说明如下:

激活:

打开或关闭本行配置(与Artnet输出/输入激活配合使用)。

IP:

绿色背景表示有独立IP的TEKMAND Node设备,黑色背景表示对所有开启的Artnet设备发消息。 命名:

л<u>п</u>, Л

设备名称。

网络:

这是一个网络设置。

子网:

这是一个子网设置。

输出:

控台发送数据,设备接收数据。

输入:

控台接收数据,设备发出数据。

版本:

设备的版本。

延迟时间:

针对Artnet输出时,每个包之间的延迟时间,单位毫秒。

提示:

备注信息。

输出口配置:

输出配置正常,输出端口呈绿色字体。 配置行的网络与子网数值保持与ARTNET设备一样。 输出/输入端口配置,如图:

DMX端口配置(Ar	rt-Net模式)	$\times$
輸出	打开	*
本地线路	1 -	+
Art-Net线路	• - +	А
协议	Art-Net	*
合并模式	无	*
	研	定

DMX端口配置(A	DMX端口配置(Art-Net模式)										
输入	关闭	*									
本地线路	1	-+									
Art-Net线路	0 -	+ A									
		确定									



- A、输出/入:分打开、关闭状态;
- B、本地线路: 控台配接的灯具的线路值, 数值范围1-256;
- C、Art-Net线路: TEKMAND Node设备的端口号, 数值范围0-15;
- D、协议:分Art-Net协议和sACN协议;
- E、合并模式:分HTP、LTP模式;

(注意:同一个设备的2条本地线路不能同时配给一条Art-Net线路,会引发消息发送不明的冲突)

#### TEKMAND Node设备说明

1、接电源线与网线, Node设备左边的四个指示灯全亮, 如图:



2、Node设备的触摸屏显示(设备IP),如图:

TEXTA	ND NO	DE	
	V1.	. 22	
	<u>o</u> k		International International

3、点击触摸屏左下角返回键,触屏显示网速与设备输出/入端口编号,如图



4、点击触屏NetWork栏,可以改变设备IP及网络值ArtnetAddr与子网ArtnetSub,如图:



(注意:设备的ArtnetAddr值与ArtnetSub值与控台Artnet选项窗口的网络与子网数值一致才能联通网络) 5、设备的DMX-OUT/IN端口通过信号线连灯具 , 如图:



## 相关链接

ArtNet P575

## 设置/网络/CITP网络配置

这个窗口主要用来配置CITP网络。

CITP/MSEX协议主要用来在控台,媒体服务器和可视设备之间传输信息。Tekmand控台优先实现了,从媒体服务器传输媒体文件的缩略图到控制台,并在智能素材窗口和计算输入窗口中显示。 CITP配置窗口右上角的"CITP启用"按钮是用来打开CITP协议的。 CITP配置窗口共有四个页面。目前只实现了"媒体服务器"页面。

# 灯光控制台

这仅仅是为了显示哪个控制台开启了CITP协议。



<b>灯光控制台</b> 媒体服务器 可视设备 集线器 ^{启用}	J										
	_										
灯光控制台											
新建											
添加 删除 更新 添加连线 更新 编略图	) 외										

添加连线 按钮:添加所有在网络中开启了CITP协议的控台。



## 媒体服务器

CITP网络配置	(TP网络配置												
¥1	光控制台		嬠	城的新		可视设备		1	启用				
	媒体服务器												
名称	IP	端口	状态	灯具	灯库属性	图像属性	CITP 命令	CITP 版本	MSEX 版本				
ArKaos Media	192.168.4.53	4811	Ready	arkaos	LAYERINPUTC	LAYERINPUT		1.0	0.0				
新建													
										internet.			
添加	删除					添加连线				更新			
						1				STR OFFICE			
	1 March Contraction					-							

在这个页面添加带有CITP协议的媒体服务器。点击添加按钮,手动添加媒体服务器。或点击添加连线自动添加所有在网络中带有CITP的媒体服务器。

删除按钮:删除当前选择的行。

如果某一行有红色背景表示该媒体服务器不存在或禁用了CITP。

绿色背景表示该媒体服务器处于激活状态,这时候可以指定一个"灯具层"用来匹配这个媒体服务器,如果没有自动获得"灯库属性"和"图像属性",那么这时也许你对应的层里面没有配接相应的媒体服务器,或你需要手动来设置"灯库属性"和"图像属性"。

激活的媒体服务器显示的信息还有:"名称","设备状态","CITP命令","CITP版本","MSEX版本"。

当所有参数都正确后,点击 更新缩略图 按钮。这时在"CITP命令"单元格中有个进度条指示当前媒体服务器 传输缩略图到控台上的进度。

## 可视设备

目前未实现。

设置窗口如图:

CITP网络配置											
۶T	光控制台	媒体服务器		可机设备	集线器		启用				
可视设备											
新建											
添加	删除			添加连线			更新				
							组略图				

# 集线器

目前未实现。 设置窗口如图:

CITP网络配置 X												
<b>У</b> Т:	柏控制台	媒体服务器	可视设备	集线器	启用							
集线器												
新建												
添加	删除		添加连线		更新 缩略图							

# 相关链接

<u>设置/网络</u> P567

# 备份菜单

备份菜单可以用来保存和加载演出文件。

按 Backup 或者在命令行中输入Backup命令, 弹出如下窗口:

备份 - 当前演出:"20160826bsz" 软件版本:3.3.0.7			
	内国现盘		实例
新建演出 弹出新建演出对话框	-	载入演出 導出較入演出对话程 	合并演出 弹出台并演出对话框
保存演出 保存当前演出		另存演出 弹出输入框: 借输入新名称 	保存編号演出 保存編号演出
部除演出 浄出細胞演出が活相		英时备份 弹出实时备份对话框 	

备份菜单窗口的标题栏的图标,可将此菜单在各个屏幕之间相互切换。

## 主体部分

主体部分顶端很多选项,其中内置硬盘和实例总是固定存在的。内置硬盘是控台的硬盘,实例也是存在硬盘中的,不过是只读的演出文件,提供基本的设置和配接窗口界面。其他选项代表插入的U盘和旧的演出文件。而旧的软件版本选项只允许加载和删除演出文件。

所有的选项都有同样的按钮,但是有些是处于不可用状态。

新建演出:

点击弹出新建演出,可以创建新的演出文件。

载入演出:

点击弹出载入演出,可看到之前保存的演出列表。

保存演出:

用同样的名称,保存当前的演出文件。

另存演出:

弹出窗口,可以用新名称保存当前的演出文件。

删除演出:

点击弹出删除演出,可以浏览路径,选择要删除的演出文件。

实时备份:

点击弹出实时备份,在这里可看到之前的所有操作步骤。

## 备份选项

设置服务器:按下弹出文件服务器配置窗口,新建一个选项,即可从外部的服务器存储,加载演出文件。 自动保存:可设定时间间隔自动保存当前的演出文件,打开选项时,会出现倒计时,计算距离下一次保存剩余 时间。

### 相关链接

菜单 P508 新建演出 P455 载入演出 P453 删除演出 P426 <u>实时备份</u> P427 Backup键 P308 Backup 命令 P252 备份 P72



## 关闭菜单

关闭菜单可以用来关闭已激活的执行器,宏,时间码等。

### 按Off 两次,弹出如下窗口:

关闭菜单										$\approx$			
所有(4)	序列(1)	ß	谢灯(1)	效果	.(1)	位图效果	(1)	宏		时间码			
执行器	名称		类型	빌		编号	场景编	冔	场景名称		关闭所有		
1.1.4	1 Sequ		序列	IJ	1		1		1 'Start'		推杆执行器		
1.1.6	2 Sequ	2 Sequ		跑灯		2			1 Cue		$\vdash$		
1.1.2	1 'Dim Effe	1 'Dim Effect'		Į		1					关闭所有		
1.1.17	1 Bitmap		.7 1 Bitmap		位图效果			1					按钮执行器
											关闭所有		
						关闭所有 序列	关闭所有 跑灯	利知关 文型	所有 見	关闭所有 位图效果	关闭所有 宏		
				窗口停	。 留	关闭所有 时间码							

不同的选项表示不同类型的执行器,包括宏和时间码,"所有"选项显示所有类型。直接点击,可以关闭已激活的执行器。

当然也可以用 U2 ~ U4 来关闭不同区域的执行器。

- U2 关闭所有推杆执行器
- U3 关闭所有按钮执行器
- U4 关闭所有运行的内容

在关闭菜单中也可通过窗口底部的按钮分别关闭各个类型的执行器:关闭所有序列,关闭所有跑马灯,关闭所 有位图效果,关闭所有宏,关闭所有时间码。

#### 相关链接

<u>菜单</u> P508 Off键 P316 <u>U1 - U4键</u> P319 <u>X1 - X20键</u> P319

# 分配菜单

分配菜单用来编辑执行器的功能特性,可通过按 Assign 再按执行器按钮,打开下图所示界面,共有功能、选项和命名三个标签,可用图标或者按 U1、U2和 U3 切换。

## 功能设置

例图如下:

分配 1.1.21:6 Sequ	保存默认 序列 配置		载入默认 序列 配置	₿	$\times$	71-41F
		序列				
		- :	1 'Global'			选项
			• 1 Sequ			
打开			• 2 Sequ			
—			• 3 Sequ			
			• 4 Sequ			命名
主控			• 5 Sequ			
			• 6 Sequ			
			• 7 Sequ			
播放			• 8 Sequ			
			• 9 Sequ			
			• 10 Sequ			
			• 11 Sequ			
<u> </u>	宽度 4 宽	度 5 空	序列	灯组	其它	
		效果	位图效果	宏		

标题栏可以看出当前处于操作的执行器,即第一页执行器10,以及将被分配的对象,例如图示中的Squence 1'good'。

标题栏右侧的前两个按钮的作用分别为将当前的设置储存为默认设置和载入默认的设置到当前窗口,第三个按钮可以将分配菜单在各个屏幕之间来回切换,最后一个按钮为关闭当前窗口。

窗口底部的按钮对应控台的X1~X20,扩展可使用的推杆和按钮的数目。

点击窗口主体部分的执行器按钮,弹出执行器按钮列表可供选择,可为该按钮配置一个功能键。

执行器按钮可配置的功能:

空:

为空,无功能。

打开:

打开执行器。

暂停:

暂停正在进行的淡入时间和延入时间,也可暂停时间码。

灭光:

持续按,关闭执行器,松开还原。

速率1:

重置推杆的速率为1:1。

固定:

固定/活动执行器,对Fd Pg+和Fd Pg有效,使得该执行器总是处于当页。

<<< :

跳到前一个场景,不用淡入时间和延入时间。

播放:

执行播放命令,使用淡入时间和延入时间。

独占播放:

类似于播放命令,但是会关闭其他的执行器,除非设置打开了"独占保护"。

锁定:

冻结序列/灯组/(位图)效果中的灯具。

关闭:

关闭执行器。

学习:

设置速度,按两次自动记录速度。

跳转:

设置后,点击弹出要跳转的场景列表,允许跳到选中场景。

选择:

选中执行器。

解锁:

取消冻结序列/灯组/(位图)效果中的灯具。

临时:

持续按,打开执行器,松开还原。

>>>:

跳到下一个场景,不用淡入时间和延入时间,且不会自动执行触发模式为跟随的选项。

载入:

设置后点击弹出要载入的场景,可以选择要装载的场景,选择过后会出现载入状态,下次播放时从载入 的这个场景编号开始执行。

交换:

衰减关闭其他执行器的亮度值,除非设置打开了"交换保护",松开还原。 选择灯具: 选中当前序列/灯组/效果中的灯具。

顶部:

用第一个场景的淡入时间,滑步到第一个场景。

反序播放:

跳到前一个场景。

点控:

持续按,打开执行器,松开还原。

切换:

打开/关闭激活的序列。

点击窗口主体部分执行器推杆,弹出推杆功能列表可供选择,可为该按推杆配置一个功能键。 执行器推杆可配置的功能:

空:

为空,无功能。

主控:

选中执行器亮度控制。

手控:

单独的推子,手动控制两个场景之间的交叉渐变。

A杆:

双推杆,手动控制两个场景之间的交叉渐变,和B杆一起出现。

B杆:

双推杆,手动控制两个场景之间的交叉渐变,和A杆一起出现。 速度:

速度推杆,可调节跑马灯和效果的速度。

步长时间:

跑马灯各步之间的时间设置。

开关时间:

跑马灯的打开和关闭的淡入时间设置。 手控单步:

手动控制当前场景的淡入淡出。

速率:

通过推杆的值来控制序列的滑步和延迟时间。

窗口主体部分右侧可选择执行器的类型,也可自行在树形结构中选择。

执行器的类型有:

空:

为空,默认设置,一旦执行器已经设置了内容,就不能选择空选项,只能删除此执行器。 序列: 可以将序列设置到执行器上。

灯组:

可以将灯组设置到执行器上。。

其它:

可以将速度,时间等设置到执行器上。 效果:

可以将效果设置到执行器上。

宏:

可以将宏设置到执行器上。

## 选项设置

例图如下:

分配 1.1.206:1 Sequ			保存默认 序列 选项			e	X	功能	
开始	重放	手控	跟踪	速度	速度 保护		功能		
自动开始	优先级 LTP	AB‡ <del>T</del>	跟踪	速度 正常 。	交换保护	暗场移动 总是	跑灯	进项	
自动停止	可变LTP	手控重载	释放首步	速度独立	独占保护	暗场移动 从不			
自动停止 关闭时间	主控杆 无。			速率独立		自动预定位			
自动固定	允许折返		自动 停止效果	連率 关联效果	覆盖关闭			命名	
推杆启动 无 🖕	启动 首步 。								
	触发模式 播放		强制位置 无						
	命令 禁止								
	重放过滤 无 。		输入过滤 无 。						

自动开始:

当主控移动到高于0时,自动开启执行器。 自动停止:

激活此项,当主控移动到0时,自动关闭执行器。 自动停止关闭时间:

当主控移动到0时,自动停止关闭时间。 自动固定:

当执行器为打开状态时,该执行器总是处于当页。

推杆启动:

打开主控模式选择列表,当推杆移动高于0时,可以为增加的操作选择触发方式:播放或者打开。 优先级:

点击打开优先级选择列表,有5种权限可选:Swp/HTP/High/LTP/Low。

可变LTP:

主控杆之间淡入淡出直到执行器被另一个执行器完全覆盖。

主控杆:

点击打开选择主控推杆,可将执行器和某个特定的重放推杆绑定,当重放推杆调节时,则被绑定的执行 器的亮度也会相应地变化。

允许折返:

激活后,场景可循环运行,并且第一个场景可跟踪到最后一个场景的数值。 启动:

点击打开重启模式列表 , 有3种模式可选 : 首步/当前步/下一步。

触发模式播放:

激活此项,自动触发场景将失效,如跟随模式,时间模式。 命令禁止:

激活此项,序列不执行任何命令。

重放过滤:

点击打开选择重放过滤,重放过滤器只受属性影响。

跟踪:

激活此项,后面的场景会一直跟踪前面场景的数值,直到有新存储的值出现。

释放首步:

如果设置了"允许折返",并激活此项,则第一个场景不会跟踪到最后一个场景的数值。 自动停止效果:

阻止跟踪效果影响当前场景。

强制位置:

点击打开选择强制位置模式,有3种模式可选:无/PT/XYZ。

输入过滤:

点击打开选择输入过滤,根据选择的过滤器,来限制能够被保存的参数。 速度:

点击打开速度比例列表,根据给出的速度,作为标准速度加以计算,即乘以或除以此速度。

速度独立:

点击打开速度推杆列表,可将执行器和某个特定的速度推杆绑定,当速度推杆调节时,则被绑定的执行 器的速度也会相应地变化。

速率独立:

点击打开速率推杆列表,可将执行器和某个特定的速率推杆绑定,当速率推杆调节时,则被绑定的执行 器的速率也会相应地变化。

速率关联效果:

激活此项,可通过关联的速率推杆控制效果速度。

交换保护:

激活此项,当其他执行器执行"交换"命令时,设置了此项的执行器可保留其亮度参数。 独占保护:

激活此项,当其他执行器执行"独占播放"命令时,设置了此项的执行器将不会被关闭。 覆盖关闭:

激活此项,如果执行器被完全覆盖,则关闭该执行器。

暗场移动总是:

激活此项,没有设置暗场移动的所有场景,都能够执行暗场移动(前期)。

暗场移动从不:

激活此项,所有暗场移动都失效。

自动预定位:

激活此项 , 只有亮度属性使用场景时间 , 其他属性直接跳动。

跑灯:

将序列设置为跑马灯形式

#### 相关链接

菜单 P508 按钮功能列表 P465 推杆功能列表 P466 重启模式列表 P474 速度比例列表 P476 速度推杆列表 P475



# 转轮工具条

本节将介绍所有不同的转轮工具条。

转轮工具条出现在屏幕2的底部,分为几部分。

## 左侧:



左侧总是显示选中的执行器。

顶部显示选中的执行器的号码,序列的名称,号码,权限,以及跟踪状态。

如果执行器运行时,中间部分显示前一个场景,当前场景和下一个场景。

底部显示两个推杆的状态及内容,点击弹出主推杆功能列表,可重新设置推杆的功能,更多的信息可以参考本 节最后的链接。

## 中间:



这代表所有可用的属性类型,如果所选灯具并没有图案功能,则不会出现图案图标。 另外,如果处于某个操作域中,则相应的,可见的属性类型类型会随之变化。 选定某些灯具时,该灯具可用的属性类型按钮的上方出现红色指示条。

## 右侧:





这代表素材时间和执行器时间,可以给推杆一个具体时间值。



切记:执行器只针对执行器按钮有效。

### 相关链接

窗口 P322 常用工具条 P599 排列工具条 P602 执行器工具条 P604 曲线工具条 P605 布局工具条 P606 序列工具条 P609 舞台设置工具条 P612 储存工具条 P614 时间码工具条 P616 主推杆功能列表 P461



# 常用工具条

常用工具条是最常用的工具条。

界面如下图所示:

亮度	位置	國案	颜色	瓶	调焦	控制		图形	
亮度	*		数值	*	对齐 O	*	排列	高级 调节框	

常用工具条分为两行。

部分按钮的右下角有双向箭头,例如对齐按钮,点击则在这一系列选项中切换,而点击箭头可打开一系列选项。

ক্ষাই ০ 😺
「お子 0
对齐 <
对齐 >
⊼টিই ≻≺
对齐<>

# 数值层和效果层

直旋	效果 值 2
淡入时间	效果 相位
延入时间	效果 宽度
效果 曲线	
效果 速率	
效果 值 1	

数值:

可进入数值层

淡入时间:

可进入淡入时间层 延入时间:

可进入延入时间层

效果曲线、效果速率、效果值1、效果值2、效果相位、效果宽度:

可进入效果层

如果选中的灯具特性支持高级调节框,例如Color Mix属性,则可以打开高级调节框进行进一步的设置。

## 效果层属性按钮

效果层属性按钮,是用来选择更改设定的值对其他属性值的影响,共有8种选择,如下图所示:

属性	自定义
 属性 激活	自定义激活
特性	
特性激活	
所有	
所有激活	

#### 属性:

设置的值只对当前修改的属性有效

属性激活:

类似于属性,但加上在编程器中需为激活的条件限制

特性:

设置的值对当前修改的特性下的所有属性值有效,例如,设置Pan的延入时间值,则Tilt的延入时间也相应的被设置

特性激活:

类似于特性,但加上在编程器中需为激活的条件限制

所有:

设置的值对所有属性均有效

所有激活:

类似于所有,但加上在编程器中需为激活的条件限制 自定义:

设置的值对当前在应用属性窗口中选中的属性有效

自定义激活:

类似于自定义,但加上在编程器中需为激活的条件限制

### 相关链接

<u>转轮工具条</u> P597 <u>属性控制条</u> P340 <u>层控制条</u> P340

|参考指南|601

<u>效果编辑器</u> P438 <u>高级调节框</u> P483

# 排列工具条

#### 使用排列工具栏控制排列。

需求:

- 1. 激活工具栏中的排列。
- 2. 选择要应用排列的灯具。

3. 点击编码器工具栏中的 排列 打开排列工具栏。

例图如下:

阵列选灯							勤任	复拉	Rifeto 3#	
	2	2#					ASK 1 C	夏回	902476326	$\frown$
X轴单选		X轴块边	ŧ.		X轴对齐			镜像		
	1	8#	无			无			无	18#
Y轴单选		Y轴块道	ł		Y轴对齐			镜像形式		
	关闭	18#	无	<b>-e</b> #		无				

## 排列设置

使用排列工具栏中的 🖬 🖶 来设置排列。

阵列选灯:

设置间隔。

X轴:单选:

按垂直顺序选择排列。

Y轴:单选:

按水平顺序选择排列。

X轴:块选:

以垂直顺序创建块选。

Y轴:块选:

以水平顺序创建块选。

X轴:对齐:

按垂直顺序对齐选择组,例如创建扇形。

Y轴:对齐:

以水平顺序对齐选定组以创建扇形。

例如:

对齐四个组中的选择。首先将X轴:对齐设置为4.然后在命令行中输入:At 10 Thru 100。这个命令创建了一个扇形函数,在每组第四个灯具到达最大值。

镜像:

在选择中创建翅膀(镜像)。

镜像形式:

设置以下样式 -

正常:没有样式。

水平:镜像会影响具有水平值的灯具。

|参考指南|603

垂直:镜像会影响具有垂直值的灯具。

P&T:镜像会影响具有水平和垂直值的灯具。

复位:

重置排列设置。

随机选:

随机打乱所选灯具的顺序。

## 相关链接

<u>转轮工具条</u> P597 <u>常用工具条</u> P599



# 执行器工具条

界面如下图所示:

1.1.207:1 'good' <mark>1</mark>	编辑窗口2	<b>€</b> 3	₹4	5	▶ 6	▶7	8 11
主控		速率			ſ	关闭印	时间
100.00 %		1:1				0.0	0s

序列工具条分为两行。

第一行按钮功能如下:

图标1:

执行器号码及其名称

图标2:

编辑按钮,点击进入编辑模式,跳转至序列工具条,更多的信息可参考本节最后的链接。 图标3:

跳到前一个场景,不带淡入时间

图标4:

反序播放,跳到前一个场景

图标5:

关闭执行器

图标6:

播放,使用淡入时间,跳到下一个场景 图标7:

正序播放,跳到下一个场景

图标8:

暂停淡入时间,再次按下继续运行

第二行按钮:显示转轮的当前内容和值。

主控:

执行器的亮度属性

速率:

调节淡入时间

关闭时间:

可设置执行器关闭所用的时间

### 相关链接

<u>转轮工具条</u> P597 <u>序列执行器表格</u> P330 <u>序列工具条</u> P609

# 曲线工具条

这是曲线编辑器工具栏,界面如下图所示:

+	-		
选择点	水平坐标	調査室标	括条样式
Graph 2 - Point 1	0.0%	0.0%	核性

第一个编码器用于选择不同的曲线和点。接下来的两个编码器用来移动点的位置。最后的编码器改变线条样 式。

## 相关链接

<u>转轮工具条</u> P597 <u>DMX曲线配置</u> P530



# 布局工具条

只有在设置模式下,布局工具条才会被激活。

### 界面如下图所示:



布局工具条分为两行。

```
第一行按钮功能如下:
```

图标1:

显示布局的序号和名称

图标2:

拉索模式下可以选择多个灯具

图标3:

可移动查看视图

图标4:

激活后,可画方框

图标5:

激活后,可创建文本框

图标6:

工具栏变成高级排列模式,可按向导安置视图中的对象,详细信息请参考下面的内容 图标7:

页码切换,共3页,点击可出现每个界面

3页的显示如下所示:

1 Layout	<b>F</b>	÷		Т	高级	挿列	位置 1/3	ţ1
水平移	动							
2.00	)	2.00					_	
1 Layout	G,	÷		Т	高级	非列	大小 2/3	ţ1
宽度		高度		尺寸			字体大小	
0.90	)	0.90		$0.90 \times 0.90$			Small	
1 Layout	Ę	÷		Т	高级	非列	风格 3/3	_†1
背景色				字体颜色				
				Gauge: Filled & Symbol				

此3页第二行可调节的选项如下:

水平移动:

X轴方向的移动,当跳动模式打开时,长按编码器进入跳动模式。 垂直移动:

Y轴方向的移动,当跳动模式打开时,长按编码器进入跳动模式。 宽度:

调节对象X轴的大小

高度:

调节对象Y轴的大小

尺寸:

同时调节对象X轴和Y轴的大小

字体:

调节对象名称显示的字体大小,共有3种选择,小/默认/大

背景色:

点击弹出编辑颜色,可修改选中对象的背景色

边框颜色:

点击弹出编辑颜色,可修改选中对象的外边框颜色

字体颜色:

点击弹出编辑颜色,可修改选中对象的文本颜色

图标:

点击弹出图标列表,可为对象选择图标,Icon是静态图标,而Gauge可随灯具各属性的变化而改变

## 排列

1 Layout	鐵形	圆形	方形	拉伸	视角映射	应用	取消	属性	
X	 起点		Y轴起点		X轴终点		 Y轴终点		
0.53			1.51		4.41		1.52		

名称:

显示布局的序号和名称

线形:

将灯具排列成一条直线

圆形:

将灯具排列成圆,半圆或螺旋形

方形:

将灯具排列成矩形

拉伸:

可调节对象间的距离 视角映射: 抓取灯具在模拟舞台的位置

应用:

应用设置

取消:

取消设置操作

属性:

返回原工具条的显示形式

## 相关链接

<u>转轮工具条</u> P597 <u>布局库</u> P362 <u>布局预览窗口</u> P394 <u>编辑颜色</u> P433 <u>图标列表</u> P469



## 序列工具条

序列工具条只在进行序列编辑操作时才被激活。

### 界面如下图所示:



序列工具条分为两行。

第一行按钮功能如下:

图标1:

序列的序号,名称以及当前场景的序号

图标2:

编辑按钮,点击进入编辑模式,跳转至执行器工具条,更多的信息可参考本节最后的链接。 图标3:

跳到前一个场景,不带淡入时间

图标4:

反序播放,跳到前一个场景

图标5:

关闭执行器

图标6:

播放,使用淡入时间,跳到下一个场景 图标7:

正序播放,跳到下一个场景

图标8:

暂停淡入时间,再次按下继续运行

图标9:

页码切换,共4页,点击可出现每个界面

4页的显示如下所示:

1.1.207:1 'good' 3 Cue	窗口	编辑 场景							基本 1 / 4	ţ
触发模式			触发时间		A			В		
跟随	<b>_</b>		0.00	 ■ 关闭	) (	打开	■ 关前	8	□打开	
1.1.207:1 'good' 3 Cue	窗口	编辑 场景							循环 2 / 4	ţ1
暗场移动			循环		循环次数					
■ 美闲 ■ 打开			None	无限						

1.1.207:1 'good' 3 Cue 编辑窗口	编辑		10 日间 3 / 4 パ		
延入时间	溪入时间	延出时间	淡出时间		
0.00	3.00	延入时间	※入时间		
1.1.207:1 'good' 编辑窗口	编辑    🛃    🚽		命令 †)		
3 Cue			4/4 '*		
跳动百分比	命令延时	命令			
50.00 %	0.00				

此4页第二行可调节的选项如下:

触发模式:

点击弹出触发模式列表 , 共5种方式 : 播放/时间/跟随 /声音/BMP

触发时间:

如果在触发模式中选择了时间触发方式,则可定义相应的触发时间

MIB :

暗场移动

循环:

想要在序列中设定循环,可以定义当运行到该场景跳到哪个场景进行循环 循环次数:

定义循环的次数

延入时间:

播放命令和淡入时间命令之间的延迟时间

淡入时间:

场景的渐变时间

延出时间:

执行淡出时间命令的等待时间

淡出时间:

数值从大到小的淡出时间,只针对亮度有效

跳动百分比:

默认值为0,不显示,设定后以百分比形式显示。主要针对一些灯具的属性具有跳动特性(即忽略淡入时间,直接跳到该值),需在灯库中将跳动特性设置为打开。通过设置一定的百分比,从而可控制跳动发生的时间。例如,设置为0%,则跳动在淡入时间刚开始的时候就执行,设置为100%,则跳动在淡入时间结束时才发生。

命令:

在运行到该场景执行的指令

命令延时:

定义上述命令执行的延迟时间

## 相关链接

<u>转轮工具条</u> P597

|参考指南|611

<u>序列执行器表格</u> P330 <u>执行器工具条</u> P604 <u>触发模式列表</u> P479

## 舞台设置工具条

只有在设置模式下,舞台设置工具条才会被激活。

界面如下图所示:



舞台设置工具条分为两行。

第一行有6个不同的选择按钮

选择移动或旋转的基准轴

对象轴:

以对象本身为基准轴,移动或旋转

舞台轴:

以舞台为基准轴,移动或旋转

当选中多个灯具时,确定灯具移动和旋转的基准轴

单一:

以对象本身为基准轴,移动或旋转每个灯具

整组 :

以舞台为基准轴,移动或旋转整组的灯具

下一个按钮允许灯具中使用对齐功能。

点击打开高级排列,可设置多个灯具的排列格式,更多信息可以参考本节最后的链接。

下一个按钮将位置重置为零。

最后一个按钮切换页码。有两个"页面",一个是位置,一个是旋转。

页码切换:共2页,点击可出现如下图所示界面:

对象轴	*	<b>#</b> —	*	对齐 0	*	高级排列	复位 旋转	旋转 2 / 2	ţ1
旋转X 旋转Y			旋转 Z						
-18	30.00			-0.00		0.00			

位置:可使用下面的3个转轮移动灯具X,Y,Z轴的坐标

旋转:可使用下面的3个转轮旋转灯具X,Y,Z轴的角度

## 3D模式里舞台设置工具条显示如下:

对象轴	*	<b>#</b> —	*	对齐 0	*	3D模型库	属性	高级排列		复位 位置	位置 1/3	ţ1
Х Ү			Y		Z WP			吸附				
3.75 -5.20			-5.20		10.00 0							

该工具栏增加了 3D模型库 和 属性 按钮。
点击 3D模型库 按钮会弹出3D模型库窗口,在该窗口里可添加模型,更多信息可以参考本节最后的链接。 点击 属性 按钮会弹出属性窗口,可修改模型的材质等,更多信息可以参考本节最后的链接。 这里也可将页面切换到修改模型尺寸窗口,它看起来像这样:



# 相关链接

<u>转轮工具条</u> P597 舞台 P399 高级排列 P493 <u>3D模型库</u> P497 <u>3D属性</u> P498



# 储存工具条

#### 界面如下图所示:

编程值	≽		激活	*	间	ŋ	≽	仅场影	Ę		基本 1 / 2	ţ1
泛入时间	淡入时间		淡	出时间			延入	时间		延出时	间	
0.00			漢	入时间			0.0	00		延入时间	间	

#### 储存工具条分为两行。

第一行有4个不同的按钮,代表不同的区域。

1.指示储存的内容

编程值:

选中此项,储存编程器中的内容。

输出值:

选中此项,储存控台当前的输出

DMX输入:

选中此项,储存当前DMX的输入

2.选择储存的范围

激活:

储存激活的值

所有已选择:

存储被选中的执行器/序列中的所有属性值

选择且激活:

存储被选中的执行器/序列中所有被激活的值

所有:

储存所有内容

3.当储存位置不为空时

覆盖:

新的内容替代旧的内容

合并:

新的内容混合旧的内容,有重叠部分,新的内容取代旧的部分 状态合并:

合并选中执行器中当前场景在编程器的内容和跟踪状态到目的场景 移除:

从旧的内容中移除新的部分

释放:

合并编程器中的内容到目的场景,在序列跟踪表格和场景编辑窗口中用R符号标记,带有R标记的参数 将会衰减到默认值

TEKMAND

询问:

#### 弹出对话框要求选择操作

仅场景:激活时,存储的内容只针对当前场景有影响,下一个场景将会重新储存所有的跟踪值,但是不包括当前场景已经储存的值。

页码切换,共2页,点击可出现每个界面

2页的显示如下所示:

编程值	*	激活	*	询问	*	仅场景	基本 1/2	ţ1
泛入时间 0.00	]	8 8	《出时间 《入时间		延入时间 0.00		延出时间 延入时间	
编程值	*	激活	*	询问	×	仅场景	下页 2 / 2	ţţ
	北 5	1	蝮发时间 0.00		跟踪 ■关	□开	触发模式 播放	<b>.</b>

此2页第二行可调节的选项如下:

延入时间:

播放命令和淡入时间命令之间的延迟时间

淡入时间:

场景的渐变时间

延出时间:

执行淡出时间命令的等待时间

淡出时间:

数值从大到小的淡出时间,只针对亮度有效

跳动百分比:

默认值为0,不显示,设定后以百分比形式显示。主要针对一些灯具的属性具有跳动特性(即忽略淡入时间,直接跳到该值),需在灯库中将跳动特性设置为打开。通过设置一定的百分比,从而可控制跳动发生的时间。例如,设置为0%,则跳动在淡入时间刚开始的时候就执行,设置为100%,则跳动在淡入时间结束时才发生。

触发时间:

如果在触发模式中选择了时间触发方式,则可定义相应的触发时间

跟踪:

激活此项,后面的场景会一直跟踪前面场景的数值,直到有新存储的值出现。

触发模式:

点击弹出触发模式列表,共7种方式:播放/时间/跟随/声音/BMP/MIDI/音乐

### 相关链接

<u>转轮工具条</u> P597 <u>储存设置</u> P563 <u>触发模式列表</u> P479

# 时间码工具条

#### 界面如下图所示:

1 Timecode	編輯 2	[ ] 3	<b>4</b>	11 5	▶ 6	▶ 7	• 8
时间	]	轨	直	事	件	移注	 动
17.10	)s	执行器 1.1.210	10 Sequ 命令	1 (Go	oto 1)	移动	事件

时间码工具条分为两行。

第一行按钮功能如下:

图标1:

时间码的序号和名称

图标2:

编辑按钮,点击进入时间码编辑器

图标3:

起始,跳到时间码的起始位置

图标4:

停止,停止时间码

图标5:

暂停时间码

图标6:

播放,播放时间码,如果时间码的资源来自于内部,则演出立即运行,如果资源来自于外部,则演出会和时间同步

图标7:

结束,跳到时间码的末尾位置

图标8:

录制,开始录制时间码

### 第二行按钮

时间:

当前的时间点,如果演出已经停止,可用转轮调整时间

轨道:

可选择一个路线轨迹

事件:

选择已选定轨道的一个事件

移动:

允许移动事件

|参考指南|617

# 相关链接

<u>转轮工具条</u> P597 <u>时间码编辑器</u> P445



# 状态栏

状态栏显示音乐播放器缩略图,时间以及系统的网络,工作组等各种状态。

### 状态栏的例图如下:



## 音乐播放器

点击右下角的缩略图,可打开音乐播放器窗口,如下图所示:



播放器窗口右上角的三个图标:第一个可打开文件浏览器,选择所需的音乐;第二个可使播放器窗口始终处于 最上方。最后的关闭按钮可关闭播放器窗口。

播放器最下方的按钮:第一个为循环模式按钮,可选择单曲循环,顺序播放和全部循环,第二个按钮可设置播放器和时间码的同步功能,方便时间码的录制和触发播放。剩余按钮与其他音乐播放器功能相同。

## 时间

时间可在路径:设置 > 控台 > 日期 & 时间中修改。

系统状态图标

点击其中任一图标,如,第一个网络图标,打开如下图所示窗口:



系统状态图标可以更好帮助我们了解控台的工作情况。

## 相关链接

<u>窗口</u> P322 <u>日期 & 时间</u> P549



# 灯库

这章主要介绍灯库的组成,创建,以及各参数函义。

灯库的所有操作,包括查看,编辑,新建灯库都在设置 > 演出 > 配接&灯库管理 > 灯具类型。

每个选项功能如下:

灯具名称:

灯具名称全称。

灯具简称:

灯具名称简称。

厂商:

厂商名称全称。

厂商简称:

厂商名称简称。

模式:

灯具的模式。

模型拉伸:

灯具模型的大小。

模型编码:

目前为空。

已用:

使用该灯具的数量。

## 灯库组成部分

灯库还有三个主要组成部分:模块,事件和转盘.

注意:简单模式只显示模块 ,另外两个选项在专家模式中才会显示。

### 相关链接

<u>参考指南</u> P225 <u>模块</u> P621 <u>事件</u> P625 <u>转盘</u> P626

# 模块

标准灯具一般只有一个模块,而复杂灯具可由许多个模块组成。

每个选项功能如下:

名称:

模块名称,如:RGB。

光束角度:

光束角度 , 如15(度)。

光束亮度:

光束亮度,如10000(流明)。

类型:

模块类型,如,摇头灯。

光束:

模块的光束类型,如Wash。

模块拉伸:

模块对象的相对大小。

模型编码:

模块对象的模型。

## 相关链接

<u>灯库</u> P620 <u>通道</u> P622

## 通道

简单描述各选项参数:

属性:

通道名称,如Pan,右击弹出选择属性窗口。

断点:

Dmx配接块(1-4)。

通道:

Dmx通道编号,8bit。

细调:

Dmx通道编号,16bit。

微调:

Dmx通道编号,31bit.

默认:

通道默认值。

高亮:

Highlt 启用时的输出值。

舞台:

舞台初始化时使用值(未实现)。 跳动:

直达,数值变化时不会有渐变过程。 反向:

Dmx输出值反向。

主控:

针对亮度值参数,是否受主控控制。 MIB淡入时间:

参数执行MIB时的滑步时间。 DMX曲线:

数值输出曲线 , 可以是非线性的。 模式 :

指示是否与指定参数相关联。

## 相关链接

<u>模块</u> P621 <u>通道功能</u> P623

## 通道功能

此界面显示每个属性的不同功能参数。 简单介绍各功能参数:

属性:

属性类别。

名称:

显示名称。

转盘:

选择作用的图案轮和颜色轮,右击弹出转盘列表。

起点:

数值范围的起始值,如:-100

终点:

数值范围的终点值,如:100。

起点DMX:

Dmx值的起始值,如:0。

终点DMX:

Dmx值的终点值 , 如 : 65535(16bit)。

实值起点:

物理起点值,如:-270(度)

实值终点:

物理终点值,如:270(度)

时间:

针对3D,数值范围从开始到结束,传送的秒数

模式起点:

关联到指定参数的Dmx起始值.

模式终点:

关联到指定参数的Dmx结束值

## 相关链接

<u>通道</u> P622 通道设置 P623

## 通道设置

通道参数的离散值设置:

名称:

离散值名称,如:"Open"。

起点:

起始值,如:0。

终点:

结束值,如:10。

起点DMX:

起始Dmx值 , 如 : 0。

终点DMX:

终点Dmx值 , 如 : 25。

盘片# :

对应灯具转盘里的色片或图案片编号,如:1。

盘片起点:

色片或图案片偏移起始值,如:0。

盘片终点:

色片或图案片偏移结束值,如:0.5。

自动创建:

当此栏显示"打开"时,可成为自动创建的一部分。

## 相关链接

<u>通道功能</u> P623

# 事件

每项参数值:

模块:

对应灯库的哪个模块。

配接地址:

对于这个事件相对的起始地址。

X :

相对的X位置。

Y :

相对的Y位置。

Z :

相对的Z位置。

锁定:

如果不能独立运动,则启用。

## 相关链接

<u>灯库</u> P620



转盘

转盘,是指灯具中的颜色轮,图案轮,等等。盘片,是指在转盘里的一个图案片或颜色片等。颜色轮的例图如下:



属性:指这个转盘对应哪个参数(如:Gobo1,Color1)。 在转盘界面点击下级菜单,打开窗口的每项参数值:

编号:

属性编号。

媒体名称:

盘片名称,如:Red(红色)。

媒体文件名称:

盘片对应的图片文件,如:carallon/gobos/martin/03002.png

颜色:

盘片对应的颜色。

### 相关链接

<u>灯库</u> P620

# 发行说明

这章详细地说明了控台每个版本更新的功能及修复缺陷。

## 相关链接

发行说明 P628 发行说明 P632 发行说明 P635 发行说明 P644 发行说明 P647 发行说明 P648 发行说明 P649 发行说明 P650 发行说明 P652 发行说明 P654 发行说明 P655



# 发行说明

## 版本 3.8.0.12

#### 新增功能

- 1. 20140263028 新增 Intel I219-V网卡支持。
- 2. 20031720380 BACKUP, TOOLS界面合并到SETUP界面。
- 3. 20031629264 Console -> Local Settings添加Desklock Background, 锁屏背景+桌面背景设置。
- 4. 20031627212 Global Settings添加Force Login选项: On/Off, 控台起机输入用户密码。
- 5. 20030050217 Tools窗口添加Other Functions: Flip功能。
- 6. 20130829028 库 ( Pool ) 里的效果 ( Effect ) 与序列 ( Sequence ) , 做3种模式Normal Call、Fast Call、Pool Playback。
- 7. 20140377079 帮助文档添加发行说明。

#### 更新功能

- 1. 20140047173 实现命令, Fader (number) At (Value) Fade (time)。
- 2. 20130921214 实现命令, Assign Executor (Enter Executor number) /OffTime=( Enter "off time"), 选执行器并赋予关闭时间。
- 3. 20130921214 实现命令, Attribute "BLADE*" At (Enter Value), 赋予切割灯的切割值。
- 4. 20130921214 实现命令, PresetType "*" At Delay (time?), 给选中灯具的所有属性赋予延迟时间。
- 5. 10921505269 实现命令, Default PresetType (PresetType number)。
- 6. 10910778071 实现命令, Menu PresetType (PresetType number)。
- 7. 10701621164 实现命令, Stomp PresetType (PresetType number)。
- 8. 20030491115 工具栏高级调节框,效果编辑窗口的相位等输入框,右边缺少选择的值已添加。
- 9. 20130935049 效果的"单次运行"在效果编辑器窗口及效果高级调节框已添加。
- 1020130829089 Pause按键,使库-效果与序列场景的效果暂停。
- 1120140032259 控台面板的Fixture按键,设为开机默认。
- 1210910659269 光斑排列的Special Dialog全部独立,添加至Basic Window。
- 1310811300203 布局选项里, 针对灯具对象, 添加显示地址码功能。
- 1420130934098 所有表格列宽在调整时指针位置显示最终列宽尺寸以及此次改变的幅度尺寸。
- 1510800713213 Layout/Layout Data/Marker增加Marker标记(Fixture/Channel窗口一样)。
- 1620130935079 属性控制条Encoder Bar重新布局分为两大类: Value Layer和Effect Layer。
- 1720130935069 效果高级调节框重新布局。
- 1820140363390 库-序列的Normal Call模式,双击序列,应该只有最后一个Cue运行。
- 1920030381100 实现命令, Export/Import Image 1 thru 9999 (Name), 导出导入图像。
- 2020140046007 在Layout和Fixture窗口,添加新标签(黄色的颜色块),表示该值是序列场景里的值。

### 系统维护

- 1. 20140263028 新增 Intel I219-V网卡支持。
- 2. 20140262027 给控台或DPU安装系统时,其进度条的优化改进。
- 3. 20140261052 控台里大小为0的音乐与秀文件不要备份进U盘。
- 4. 10910658222 远程更新失败或远程更新到一半的系统盘,不能拿来跟安装盘一起用(要格式化后才行)。
- 5. 20140141206 U盘先在电脑上格式化,再到控台格式化,控台格式化失败了。
- 6. 20020513123 增加Rescue模式,紧急情况下,插入系统盘,进入Rescue修复后使用。

修复问题

1. 20140266187 - 修复, 在某种情况下,场景编号异常导致执行崩溃。 2. 20140156118 - 修复,运行效果窗口,运行的序列有效果时,在窗口"停止效果/Stomp"该序列,该窗 口不应该还显示效果。 3. 20140156108 - 修复, 排列的Block+ShuffleSelect功能异常。 4. 20140157271 - 修复,用灯具窗口的效果层做效果,然后再数值层给时间滑步时间/延迟时间,保存到执 行器,其滑步时间/延迟时间不应该起作用。 5. 20140154066 - 修复, 效果做了延迟与滑步时间功能, 其时间却没有显示。 6. 20140153094 - 修复,素材窗口打开多了后(素材里包含的灯具过多), 控台操作有些卡,也会影响效果的 运行结果。 7. 20140153084 - 修复, 布局视图窗口, 有多个布局时, 其切换弹出的窗口没有布局名称显示。 8. 20130938140 - 修复,执行器上的效果,其关闭时间OFF TIME没起作用。 9. 20130938120 - 修复,保存选项窗口及素材窗口,素材的保存模式"选择"、"同类型"、"全部"翻 译错误及未翻译。 1020130934034 - 修复, 重放的执行按钮窗口, 在"立即执行"模式下, "点控"功能没正确执行。 1120130717194 - 修复, 重放窗口与执行按钮窗口, 其执行器有Fix固定时, 与屏下方的执行器一样需要显 示固定效果。 1220130717152 - 修复,执行器按钮的按钮页与屏底部的按钮页不相同时,点击执行器按钮上功能命令按 钮,执行器按钮没运行。 1310920192224 - 修复, 比较低分辨率的笔记本电脑上, AB杆的功能"开关时间"以及翻译问题。 1410800739075 - 修复, 灯具应用一个效果后, 再应用同样属性的其他效果, 效果上显示灯具数目不对。 1510800728253 - 修复,选中的灯用了"Prev"、"Next"按键后,再选择其他灯,无法自动选中该两部分灯 貝. 1610800619099 - 修复,执行器场景中的效果不能暂停。 1710910778071 - 修复, 做一个Menu PresetType "GOBO"的宏, 点击该宏, 弹出了一个素材None的窗 口(MA是GOBO素材窗口)。 1810921425128 - 修复, Dim的效果保存Cue1, 不清除直接At 100保存Cue2,关闭执行器选项窗口的"跟 踪", Cue2里有了Dim的效果。 1920020957276 - 修复, Assign一个DIM的Effect与Store一个 DIM的Sequence到执行器, 其覆盖关闭打 开时,该功能没其作用。 2020130934068 - 修复,关于Off CMD的Encoder Bar页码切换问题,及输入命令没有自动转化问题。 2120130934088 - 修复, Setup -> Network里的表格列宽记住最后调整的尺寸。 2220130935008 - 修复, TEKMAND on PC的IP地址自动识别当前可用的IP, 并能自动加入到原有工作组 里. 2320140046017 - 修复,制作的灯库没有给灯具类型等参数时,添加该灯具,在配接窗口关联3D模 型,onpc崩溃。 2420130813218 - 修复,一个效果, Store到另一个效果, 覆盖与移除功能有错误。 2520031720350 - 修复,属性工具栏的高级调节框,做的效果,保存到已有的效果,得到的结果不对。 2620140046038 - 修复,布局预览中,灯具右键不应有Group Select选项,此选项只应存在于绘画框中。 2720130935089 - 修复, Encoder Bar直接编辑效果的Rate, Phase和Width输入框没有提供快捷值。 2810701305019 - 修复, 属性激活/At Selection。 2920130938130 - 修复,执行器上的效果编辑窗口,关闭该窗口后,工具栏要能显示"主控""速 度""关闭时间"。 3010701416160 - 修复, Label PresetTypeBar Button, 修改素材类型名, 没有实时刷新。 3110701419270 - 修复,编辑序列的滑步时间倒计时显示错误。 3220130921234 - 修复,灯具的属性工具栏,高级位置调节框,"位置"与"光斑排列"的跟随按钮需要 共用。 3320140045036 - 修复,编辑效果,效果编辑器的图形模式的Rate, Phase和Width输入框没有提供快捷

3320140045036 - 修复,编辑效果,效果编辑器的图形模式的Rate,Phase和Width输入性没有提供快捷 值。

3410701416130 - 修复, Sequence设为Chaser模式, 在运行时, 编辑序列里的Fade, Delay等时间就不要 跟着走进度了。

3510810291033 - 修复,小光束灯棱镜张角太小了如280,330,470等。 3610910515150 - 修复, Matrik的Shuffle Select功能缺陷。 3720140266187 - 修复,序列执行器,打开其编辑窗口,然后运行到某个Cue,控台崩溃-王培忠提供。 3810800710191 - 修复, 分配菜单窗口需要隐藏的按钮。 3910800711187 - 修复, Layout有30的倍数个灯时, Effect的Chase曲线异常。 4010700390211 - 修复, 分配到布局窗口的图像(Image), 无法编辑(Edit) 替换图片。 4120031406165 - 修复, 库 (Pool) 里的对象在表格模式要支持多选批量操作。 4210910766201 - 修复,素材(Preset)里保存各属性值时,在Select/Global/Universal模式下,其名称显 示不对。 4320140360284 - 修复, 控台联机, 控台登录非管理员用户, 控台重启在登陆用户密码窗口时, 控台崩 溃。 4420140140222 - 修复, 控台与DPU的IP完全一样时, 应该不能去给DPU升级(这样升级使控台重装, 该控 台做的安装盘会安装失败)。 4520140142380 - 修复, 控台的配接灯具管理窗口, 鼠标或触屏拉动"层"的边框放大缩小该窗口时, 整个 窗口会闪烁。 4620031626281 - 修复,自动保存时,会关闭当前操作窗口,如编写灯库时会丢失编辑过的数据。 4710701309118 - 修复, 布局中的灯组和灯在"设置(Setup)"非激活模式下, 需要一起选中。 4810910515160 - 修复, 用三个灯保存三个场景 然后循环Cue2和Cue3显示有问题 循环Cue2的时候Cue3 的场景内容也在。 4920140045067 - 修复, 颜色的高级调节框设置只要当前属性在Color下就能打开。 5010810189237 - 修复, 在曲线编辑器里面的操作都不能用Oops撤销。 5120130935028 - 修复, 效果的灯具规则 (InterLeave) 应用错误。

提示信息

- 1. 网络环境差时,不建议使用手机及IPAD端的APP远程登录控台,可能会造成网络堵塞无响应。
- 2. 升级控台及DPU过程中,出现黑屏

1.可能是主板比较老重启时间需要久一点,一段时间后会自动亮屏。

2.可能是控台及DPU重启的时间过长,需要等待一段时间。

3.也可能是硬件的原因,需要触摸屏幕使其亮屏。

## 版本 3.8.0.6

新增功能

- 1. 序列增加Off CMD选项,关闭序列执行命令,可以设定关闭时间。
- 2. 效果里增加一个功能"单次运行",作用是灯具用该效果一个周期后不再动作。
- 3. 新的内容保存到效果时,增加覆盖、合并、移除的选择窗口。
- 4. 重放的执行按钮窗口,添加Direct Action按钮,其激活时点击执行器按钮,执行器运行。
- 5. 彩熠Logo + Pause作为Desk Lock快捷键。
- 6. 高级位置调节框, 增添光斑跟随功能。
- 7. 支持基本文件的复制粘贴功能, 控台本地音乐文件复制粘贴到U盘。
- 8. 用户自定义区, 增加一个命令过滤器。

#### 更新功能

- 1. 调色板,高级位置,高级图形,编码器控制条窗口,放到用户自定义区。
- 2. 颜色高级调节框的拾色器,其混色值能直接点击输入。
- 3. 位置高级调节框的光斑排列窗口, 支持实时显示光斑位置。
- 4. 实现At的过滤复制学习功能,包括效果,执行器场景,灯组。

5. 舞台跟随功能,多场景时XYZ属性点到点移动,光束会聚焦到一个点上移动。

- 6. 灯具的配接地址, 支持多个地址一起更改。
- 7. 实现命令assign fixture 1 at dmx 3.001, 给灯具分配地址。
- 8. 实现命令Assign Dmx 2.1 Thru 2.200 At Fixture 2, 灯具多点分配地址。
- 9. 实现命令Go Executor 1.203 Cue 3。
- 10支持宏命令如: delay 0 thru 10 thru 0。
- 11命令实现: Fader 1 at 100 Fade 3, 推杆加滑步时间滑动到指定位置。
- 12实现命令Fade 1 at 100 Delay 3。
- 13实现命令Assign Group() At Dmx()。
- 14舞台渲染选项:实现烟雾的密度和运动方向的启用和禁用。

#### 修复问题

- 1. 修复,序列选项窗口:Auto Stomp自动停止效果失效的缺陷。
- 2. 修复, 控台的"打开文件"窗口, 不能用"打开"按钮打开文件夹的缺陷。
- 3. 修复,同时复制多个场景的编号赋予不正确的缺陷。
- 4. 修复,执行器分配窗口"重放过滤"按钮的过滤功能失效的缺陷。
- 5. 修复,副控台联机时,执行器的固定状态,删除执行器失败,及取消固定状态失败的缺陷。
- 6. 修复,[]中括号条件表达式命令,解析错误的缺陷。
- 7. 修复, 输入法在中文状态下, 按键面板的"."键输入不进去, 及无法复制中文的缺陷。
- 8. 修复,更改一个素材的选项储存模式,其他素材的模式不应该一起改变的缺陷。
- 9. 修复,帮助文档的前翻和后翻按钮功能失败,及回退按钮回退失败的缺陷。
- 10修复,效果关联亮度颜色等素材失败的缺陷。
- 11修复, Release释放功能, 对场景里的效果没起作用的缺陷。
- 12修复,设置选项的Setup->Settings最大素材时间和最大执行器时间没有作用的缺陷。
- 13修复, Mini控台ip改成192.192.x.x后, 进入网络控制就崩溃的缺陷。
- 14修复,序列有多个场景,触发模式为跟随,推杆功能"手控"时,不应该自动触发跟随,下一场景就跑起来了的缺陷。
- 15修复,运行cue,激活cue里已有灯具的效果,无法更新该cue的缺陷。
- 16修复,灯具如果是旋转90度挂墙,跟随功能没有正常打到请求的位置的缺陷。
- 17修复, Stage窗口用Follow按钮调节灯具的光柱后, clear重新点亮灯具, 其光柱方向没有变回默认值的缺陷。
- 18修复,用Assign Selection At Dmx 命令修改PIXI灯具的地址,在DMX窗口查看该灯具的地址时,控台 卡死的缺陷。
- 19修复,效果编辑器中图形模式下对应的'值1''值2'按钮不能切换的缺陷。
- 20修复, onpc在除了小屏的其他屏, 无法用鼠标双击打开"打开文件"窗口的文件夹的缺陷。
- 21修复,更新效果时,Cue Only选项不起作用,选择Cue Only更新,后面的Cue还是能跟踪到效果的缺陷。

## 相关链接

# 发行说明

# 版本 3.7.0.10

### 新增功能

- 1. 安装过程中会把show备份到U盘, U盘在Windows能看到这个备份分区, 插进控台也能加载。
- 2. 添加真实Node后,直接按照规则自动分配Artnet Universe。
- 3. Artnet支持network dmx if alone功能。
- 4. Artnet单机网络输入输出功能及真实Node自动分配功能。

设置/网	络/DMX协议															×		使机器络
		Art	net									sAC	N					激活
<b>3</b> 28	IP	命名	网络	子冏	输出 A	B	с	D	E	F	G	н	输入A	B	с	D		Artnot
Ħ	2.255.255.255	ARTNET	1	15	13 Art 10		15 Art 12						0ff 0	011	off	off	ļ	輸出點語
Ŧ	2168199180	TEKMANDNODE			1 Art 0		3 Art 2		S Art 4	6 Art S	7 Art 6	8 Art 7	Off 12	Off 13	Off 14	Off 15	0 0	Artnet
开	216233187	MA2Port		15	9 Art 8		11 Art 0	12 Art 0					Off 2	Off 2	Off 0	Off 0		NE7 CARA
158 <b>2</b>																		
1																		
																	Þ	
	16ta	<b>把除</b>								500316R		ar management				(R9)		即新

- 5. 添加3D模型库
- 6. 模型库图片

	1 A	2 A	3 A	é A	⁵ A	6 A	7 A	8 6	9 A	¹⁰ A	11	12 🥽	13 👩	14	15 🥪	16	17
模型	dimmer_l	fine_4012_ pixie_I	fine_1000 e_pert_l	box	sphere	dirde_h	circleb_12 _12_1	fine_1537_ pixie_I	fine_sharp y_200_I	fine_156b atten_I		box	sphere	cirde_h	circleb_12 _12_1123		
18	19	20	21	22	23	24 🥡	25	26	27 🥃	28	29	30	31	32	33	34	35
						Бок	sphere		circleb_12 _12_1123								
36	37	38	39 💧	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53
		fine_4012_ pixie_l	fine_1000 e_perf_I														
54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71
72	73	74	75	76	$\overline{n}$	78	79	80	81	82	⁸³	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107
108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125
126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143

7. 添加3D场景的导入导出,在TEKMAND 3D添加删除窗口。 8. 添加3D的媒体库导入图片视频用于模型的材质纹理,在TEKMAND 3D添加删除窗口。



## 更新功能

- 1. 内嵌3D支持渲染矩阵灯
- 2. 内嵌3D光束光斑模拟更真实

|发行说明|634

# 相关链接

# 发行说明

# 版本 3.6.9.8

### 新增功能

1. Artnet协议升级

ArtNet协议的配置方法,修改成如图1所示:原来的配置需要设置属性如:起始点,外接起始点,数量等;现在改成一对一的配置,如同DPU口的配置一样。添加一行Artnet配置,相当于添加了4个口,然后再配置每个口对应的输出线路。

TEKMAND NODE解码器的连接配置也是在这个窗口上操作,还可以更新NODE的固件版本。

设置/网	络/DMX协	议										<b>-</b> ×	
		Artr	net					S	treaming	ACN			
激活	IP	命名	设备 类型	网络	子网	输出 A	В	С	D	输入A	В	с	Artnet
я	0.0.0.0	Local Node	NODE	1	0	1 Art 0	2 Art 1	3 Art 2	4 Art 3	Off 0	Off 1	Off 2	输出激活
新建													Artnet 输入激活
												Þ	
添加	1 f	删除					添加	连线	移除离线			识别	更新

图1:Artnet配置(v3.6.9.8及之后版本)

图2:Artnet配置(v3.6.4.4及之前版本)

设置/网络/DN	IX协议								×	
		Artne	et				Streaming A	(CN		
激活	模式	起始点	数量	外接起始点	延迟时间	Artnet2			,	Artnet
<u> </u>	输出	1	32	1	0					输出激活
新建										Artnet 输入激活
添加	删除									网络设备

🦻 **提示:** 注意:版本升级到3.6.9.8后,加载此版本前的Show文件,其Artnet配置不会被保留 下来,请注意要重新配置。

- 2. 新命令
  - a. ListVar:显示系统变量。
  - b. Assign Root." UserProfiles" .\$" UserProfile"." UserSettings" / DefaultMixColorReadout=CMY:修改默认混色系统。
  - c. Assign Fixture 1 At Dmx 2.1: 命令修改灯具配接地址。

### 更新功能

- 1. ListVar命令实现。
- 2. 3D舞台特效支持,如烟花,焰火,水雾,雪花等。
- 3.3D灯泡的光晕光束效果。
- 4. 3D性能优化。
- 5. 3D舞台, Follow可以拖着定位。
- 6. Artnet配置应用行为改变。
- 7. Park灯具是按照冻结灯具,而非冻结其DMX地址。
- 8. 灯库管理窗口新增序号字段。
- 9. 默认混色系统支持命令修改: Assign Root." UserProfiles".\$" UserProfile"." UserSettings" / DefaultMixColorReadout=CMY。
- 10布局选项的字体大小调节功能实现。
- 11光斑排列窗口关联U1-U4按键。
- 12Artnet协议功能更新。
- 13RDM功能更新。

#### 修复问题

- 1. onPC有些电脑第一次启动Artnet初始化失败。
- 2. 3D舞台对象选中状态正常区分(亮黄,黄,灰)。
- 3. 新建的摄像机当前在选中状态时,删除后,当前摄像机没有刷新。
- 4. 编辑曲线,曲线点会超出边界范围没有指示。
- 5. 用Assign命令分配地址码,如Assign Fixture 1 At Dmx 2.1。
- 6. 推杆翼的执行按键无效。
- 7. 先添加3D对象,再添加灯具,在灯库管理窗口里3D对象全部显示在最前面。
- 8.3D对象自发光异常。
- 9.3D对象的颜色和自发光,删除对象后再撤销后变得不正常了。
- 103D的光束很小且有颜色时,灯泡显示的颜色不对应。
- 113D由于电脑系统的IP或主机名不规则时,运行崩溃。
- 123D对象配置了1或2个颜色通道时,初始颜色变为红色。
- 13保存演出文件时有内存泄漏。

## 版本 3.6.4.2

#### 新增功能

1. 3D舞台实时模拟



Tekmand原始的舞台窗口增加可切换至3D实时舞台渲染模式,通过舞台选项里的"舞台模式"切换。舞台窗口在3D模式下,可以添加模型对象,设置纹理,调整渲染精度,编程控制任何对象运动等,可以高精度的实现现场模拟效果。3D模拟不仅可以模拟灯具的效果,还可以模拟舞台对象的运动效果,只需给运动的对象添加相应动作属性即可,通过属性窗口添加控制属性:移动,旋转,拉伸,透明,颜色等。



		属性(模型:pl	ane[m]:plane	])			确定	ŧ	×
材质 控	淛								
- nlana	颜色/纹理				材质属性				
plane	纹理1	复位	纹理2	复位	-	默认		η.	复位
plane						artor			×1±
	à.				12		0	透明度	
					漫区		$\square$	1(50)E	
н -	-77						$\square$	<u>7</u> 50]	
								紅色	100
	纹理		() 不透	明度	1			ie da	
	拉伸	平铺	拉伸	平铺	区	•	$\geq$	绿色	
	宽度	1.00	等比例						
	高度	1.00	边框色				$\bigcirc$	金属感	
	偏移X 🕴	扁移Y	偏彩X	偏移Y	光		( 27	平滑度	
	0.00	0.00	0.00	0.00	自发	a	$\geq$	法60	
	旋转	0	旋转	0 🖵					

		渲染			×
常用	模拟器				
控制:					
◎ 高亮选中家	堬	◎ 显示平台			
显示风格:					
◎ 对象边框		◎ 萘用纹理	◎ 几何线框	■ 世界轴	
模拟器信息:					
◉ 视图状态		◎ 摄像机信息	◎ 性能图表		

2. 3D表格

新增表格窗口:3D表格,显示整个演出文件所有模型对象的方位信息,配置信息等,并可以在表格中直接编辑,还可以导出到Excel表格,一定程度上极大地提高编程效率。模型对象太多的话,可以排序,过 滤显示,方便阅读。

1	3D	数值	街式:正常值	ļ	导出到	JExce	1		3D Only		灯」 On	Щ. ily	仅显示 激活状态	仅显示 编程状态	特性排序	灯具排序
ID F/C		名称	类型	x	位置 Y	z	x	旋转 Y	z	x	大小 Y	z	模型	阴影	显示	可选择
70002:		C_HUELSE1	C_HUELSE1#0	0.00	0.00	1.30	0.00	-0.00	0.00	1.00	1.00	1.00	3220089734038	Yes	Yes	Yes
70003:		Plane 1	Plane#0	0.00	0.00	4.30	-90.0	-0.00	0.00	2.00	2.00	0.00	c285766fee2e1	Yes	Yes	Yes
70004:		Box 1	Box#0	1.70	0.00	0.90	0.00	-0.00	0.00	1.00	1.00	1.00	82091a6046c8	Yes	Yes	Yes
70005:		Sphere 1	sphere#1	-4.50	0.00	2.70	0.00	-0.00	0.00	1.00	1.00	1.00	70cbad568ab44	Yes	Yes	Yes
70006:		Cylinder 1	Cylinder#0	0.00	0.00	0.00	0.00	-0.00	0.00	0.50	0.50	1.00	9f0e438c7b8da	Yes	Yes	Yes

3. 高级调节框-位置

高级调节框—位置,这是一种可以帮助操作员在不用任何编程器等硬件控制情况下,直接在屏幕上直观 地控制灯具的位置,快速地将灯具定位到一点,线形,三角形,圆形,矩形等。打开位置高级调节框: 选择灯具->点击位置->点击高级调节框。









#### 更新功能

- 1. 优化有大批量的子灯, 界面刷新慢。
- 2. 优化Layout选灯问题, Off可以一次性选择更多灯具。
- 3. Artnet输出刷新由4s改为1s。
- 4. 灯具表格,长按ID列,出现编辑窗口。
- 5. 宏命令支持: Delay 0 thru 10 thru 0。
- 6. Camera翻译成摄像机。
- 7. 舞台窗口增加双击动作切换模式。
- 8. 用户配置新增操作域权限设置。
- 9. Setup菜单增加默认舞台选项。
- 10FINEART(Logo) + 1..9的快捷键启用对应选择灯具属性类型。
- 11灯具属性类型条对应按钮上显示ID号。
- 12灯具配接地址时,可以在右边地址表格里直接选择地址配接。
- 13灯具在未配接地址时,效果、序列等可控。
- 143D摄像机可绑定灯具控制。
- 15表格的列宽保持最后调整宽度。
- 16支持三代DPU 8P/16P。
- 17Set键功能更新为Matrix Toggle。

#### 修复问题

- 1. 按住Effect键,弹出运行效果对话框,关闭此对话框异常。
- 2. Highlight模式,删除灯具,退出配接保存异常。
- 3. Filter过滤的命名,重新加载Show,名字异常。
- 4. 控台连机时,诡异灯具标签清不掉情况。

5. 两控台连接, A控台编辑Dmx曲线, B控台修改窗口大小, 再到A控台编辑曲线异常。

6. At 100 Fade 5命令解析异常。

- 7. 多子灯灯库, 主灯的配接地址在其它子灯后面的配接问题。
- 8. 将2.1号灯具配接地址改为None,1号灯具的地址也变为None。
- 9. 灯库修改通道数信息,灯库管理窗口显示实时刷新。
- 10时间码选项,调用状态无法关闭。
- 11.Tekmand D型按钮执行器默认Master为100。
- 12.Tekmand onPC不显示设置菜单里的灯光控制项。
- 13直接手动输入的编程值不能被撤销。
- 14编程时,删除一个正在运行的效果属性,会导致整个效果运行错误。
- 15在特定情况下,激活数值后,不是当前的输出值。
- 16修复时间码选项中的调用状态无法关闭情况。
- 17修复非英文输入法状态下命令输入异常。
- 18修复顶部摄像机和复位摄像机异常。
- 19Flip命令作用素材时间。

### 相关链接

# 发行说明

# 版本 3.5.7.3

### 新增功能

- 1. Artnet模式支持16口DPU。
- 2. DPU切换Artnet模式时,重启后即可无需重新设置IP。

### 功能修复

- 1. 修复跟踪属性被删除的问题。
- 2. 修复数值或标签残留的问题。
- 3. 修复灯具数量庞大时界面卡顿的问题。
- 4. 修复运行效果窗口崩溃问题。
- 5. 修复Oops撤销问题。
- 6. 修复Highlight模式下,删除灯具退出配接崩溃问题。
- 7. 修改Artnet输出刷新时间问题。

# 版本 3.5.1.4

新增功能

1. 涂鸦功能:命名所有的库以及序列名称时,增加了涂鸦模式,如图:







201	202 UT 1 27- 1 LTP 100%		LTP 100%	205	扳钳	206	207	208	209	210
211	212	213	214	215	31	216	217	218	219	220

2. 库类型窗口增加了"简单模式"风格,在Setup->用户->设置->执行条风格、默认库窗口风格:简单, 经典,表格。简单风格效果如图:

- 🚵	LT LT	1 LT	1 LT	4 LT	S LT	6 LT	7 LT	⁸ LT	9	10	11	12	13	14	15	16	17
<b>197</b>	好	<b>2</b> <del>3</del>	13	Y	ス	天	向	Ŀ									
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41 LT	42 LT	43 LT	44 LT	45 LT	46 L.T	47 LT	48 LT	49	50	51 LT	52 LT	53 LT
					好	<b>2</b>	学	Ŋ	ス	天	向	L			好	<b>2</b>	1
54 LT	⁵⁵ LT	56 LT	57 LT	58 LT	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71
স	ネ	ト	向	上													
72	73	74	75	76	$\overline{m}$	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107
108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125
126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143

3. 素材类型条高亮显示当前灯具包含的属性,如图:

亮度		( ##	<b>光</b> 束	jagan		控制	) 图形		机频
亮度	*		数值	*	5	対齐 〇	¥	排列	高级 调节框
<b>完成</b> 0.0	調								

- 4. 布局设置模式下,高级排列选项增加了"旋转"功能。
- 5. 编辑灯具窗口增加浏览上一个,下一个功能。操作方法:Edit Fixutre 1,在弹出的窗口标题栏增加 了"上一个","下一个"两个按钮。
- 6. 远程关机DPU: Setup->网络->Tekmand输出配置->DPU->关机
- 7. 命令支持:

At 10 thru 100 thru 10, 这种多段连接命令。

SetIp:显示设置本机IP地址,例如:SetIP 192.168.27.27。

8. 中文输入自设计, 支持:全拼, 五笔, 韩文。

#### 功能修复

- 1. 储存选项,数据源支持:输出,Dmx输入。
- 2. 修复灯具被删除后,在布局里显示红色问号的问题。
- 3. 效果的高值,低值支持素材设置。
- 4. 修复多点触摸出现虚框卡住问题。
- 5. 修复播放器音量保存问题。
- 6. 修复bitmap分布式计算问题,有的控台没计算就没数据,改为每个结节算一遍。
- 7. 修复执行器开了MIB功能, Solo与Goback数据跟踪问题。
- 8. 修复编辑序列里, 滑步延迟等时间不能输入0的问题。
- 9. 修复矩阵灯在舞台里不能移动的问题。

### 相关链接

# 发行说明

# 版本 3.4.0.3

新增功能

- 1. 新增图像库窗口。
- 2. 删除了原有的位图效果库。
- 3. 新增Bitmap灯库,代替原来的位图效果。
- 4. 极大地优化网络性能。
- 5. Tekmand OnPC支持多屏显示。
- 6. 舞台窗口优化。
- 7. 导出Matrix, Macro, Effect界面添加名称列。
- 8. 中文输入法更改, 解决提示框不显示问题。
- 9. 支持Tekmand OnPc Command Wing的10个属性按键。

## 相关链接

# 发行说明

## 版本 3.3.0.12

#### 新增功能

- 1. 单机实时自动备份,可视化界面控制恢复每步操作
- 2. 复制剪切粘贴层layer和灯具fixture。
- 3. 灯库批量导出
- 4. 灯库管理窗口加footprint,instance,XYZ,信息框列出通道信息
- 5. 库/素材可切换到表格模式,且表格模式可编辑
- 6. 新增过滤器库(filter)
- 7. 命令支持:

CopySource:复制源命令,按三下Copy键获得,如复制执行器连同关联的对象也一起复制,这样修改其内容互不冲突。

attribute dim at Effectform/EffectRate/EffectLow/EffectHigh/EffectPhase/EffectWidth *

default命令: 设置属性默认值

Appearance命令: Assign键按3下,设置pool/preset的单个格子的边框颜色

At Selection

At/Call sequence/effect/preset

Assign Preset

8. 新增序列选项:

自动停止关闭时间

选择主控杆,触发模式播放,命令禁止,重放过滤

自动停止效果,输入过滤

选择速率推杆,速率关联效果

暗场移动总是,暗场移动从不

9. 新增序列属性:独立滑步时间(I.Fade)和独立延迟时间(I.Delay)

## 相关链接
### 版本 3.2.2.9

#### 新增功能

- 1. 舞台XYZ轴支持:灯库管理->启用XYZ
- 2. 保存Show,默认记录最近保存的10个Backup文件。
- 3. 控台给DPU升级:设置->网络->Tekmand输出配置->DPU->强制更新
- 4. 格式化U盘:设置->控制台->软件更新->格式化U盘
- 5. 制作系统升级U盘:设置->控制台->软件更新->烧录镜像
- 6. 后退功能:长按oops键,打开后退记录列表
- 7. 轨迹球功能设置:设置->用户->轨迹球设置
- 8. 命令支持:

1.AddVar: 添加变量

2.AddUserVar: 添加用户变量

3.List Fixture: 显示配接灯具信息

4.ListShows: 显示保存的Show

5.ListMacroLibrary:显示宏目录文件信息

6.ListLibrary: 显示灯库文件信息

7.Oops N: 可以直接后退多步

8.ListOops: 显示操作记录

### 版本 3.2.0.1

### 新增功能

- 1. 正式完全支持Tekmand2015 III型
- 2. MINI 扩展屏分辨率设置支持; 双屏支持
- 3. 轨迹球按键和Z轴自定义设置
- 4. 库(Pool)窗口增加表格模式
- 5. 导入/导出:新增:图案,位图,用户配置
- 6. 软键盘支持切换中英输入法

### 更新特性

1. II型控台2个显卡支持外接屏; III型控台3个显卡外接屏bug修正

### 相关链接

### 版本 3.1.1.9

#### 新增功能

- Menu命令: Menu "名称",如: Menu "OffOff"
  临时库窗口:用命令打开: "Menu Object",如 Menu Group,或快捷键打开:List + Group
  "运行效果"窗口:打开窗口-重放-运行效果,或长按"Effect"按键
  Selection命令:指定当前选择的灯具,按两下Fixture键获得
  新建演出或载入演出等窗口新增"全选"按钮
  设置菜单增加"所有"按钮,显示所有菜单项
  Version命令:显示当前版本信息
  Export命令:导出数据,如:Export Macro 1
  播放器:可播放音乐和视频:打开窗口-其它-播放器
  10命令控制播放器:
  播放:Media Start
  暂停:Media Pause
  停止:Media Stop
  - 上一首: Media Previous
  - 下一首:Media Next
  - 时间码切换:SyncMedia
  - 时间码,开:SyncMedia On
  - 时间码,关: SyncMedia Off
  - 单曲一次:MediaLoop /SingleOnce
  - 单曲循环:MediaLoop /Single
  - 列表循环: MediaLoop /List
  - 静音切换:MediaMute
  - 静音,开:MediaMute On
  - 静音,关:MediaMute Off

#### 更新特性

1. 播放器和文件浏览器窗口限制在屏幕自定义区域, 可储存到视窗

### 版本 3.1.1.5

#### 新增功能

- 1. 模拟舞台:舞台窗口添加透视功能
- 2. 动态素材:打开窗口->素材->动态
- 3. 配接灯具:增加水平&垂直的Dmx反向
- 4. 灯库:支持虚拟通道映射

#### 更新特性

1. 复制&删除场景:增加仅场景,状态合并选项

- 2. 排列->镜像形式:实现水平,垂直,水平&垂直镜像
- 3. 效果工具栏增加:关闭效果和停止效果
- 4. Dmx表格:针对每个灯具加边框指示

## 版本 3.1.0.1

新增功能

- 1. DMX IN
- 2. ARTNET IN:DPU 8P/4P可以当做一个Artnet产品使用
- 3. CITP:获得媒体服务器的视频以及缩略图
- 4. 增加盲编,通道页+/-按钮,关联推杆&按钮页设置:设置->用户->总控&闭光设置
- 5. 增加通道页宽度设置:设置->用户->设置->通道页宽度
- 6. 控制调光轮开关:设置->控制台->本地设置->调光轮
- 7. 控台制作系统安装盘:设置->控制台->软件更新->烧录镜像

### 相关链接

### 版本 3.0.15.4

新增功能

- 1. 时间码音乐同步:每一首音乐可以对应指定的时间码
- 2. 布局:增加选择模式
- 3. 布局:矩形排列增加选项--水平/垂直优先
- 4. 布局:设置模式下,双击单个对象可以选择所有同类型的对象
- 5. Multipatch: 多点配接
- 6. Move: 新增Move连续移动功能
- 7. DPU: 增加8口和4口DPU
- 8. 支持MINI控台
- 9. 增加文件浏览器功能:可以浏览图片文件:.jpg,.jpeg,.png,.bmp等;文本文件:.txt

## 版本 3.0.14.1

新增功能

- 1. MSC控制(Midi Show Control)
- 2. 远程输入控制(Remote input setup)
- 3. 网络质量检测

## 版本 3.0.12.3

更新特性

1. 修正编辑程序时在对应窗口显示,而不是固定在1或2屏显示

### 新增功能

- 1. 新增在添加宏输入框弹出时,按键面板输入进到输入框
- 2. 新增设置-演出-导入导出-默认宏导入
- 3. 新增Stomp终止效果功能

## 版本 3.0.12.2

更新特性

- 1. 修正编辑Form曲线时,添加两条曲线,切换曲线时文字重叠的问题
- 2. 修正Agenda添加任务, 输入命令, 到达规定时间, 命令不会执行的问题
- 3. 修正Store View窗口视控台类型定制的问题

### 新增功能

- 1. 新增多个主题模式
- 2. 新增韩语输入法的支持

### 版本 3.0.12.1

### 更新特性

1. 修正预定义宏不正确的问题, 如odd, even

- 2. 修正执行推杆与通用推杆的关联问题
- 3. 修正效果自动激活问题
- 4. 修正setup->import/export->import->effect或macro,硬件按键对应有问题
- 5. 修正属性对话框右侧预设的选项多时不出现滚动条,后面的选项显示不全
- 6. 修正添加日程agenda无法撤销的问题

新增功能

- 1. 新增MIB暗场移动功能
- 2. 可用手持式设备远程控制(支持Android和iOS版本)
- 3. 优化素材(Preset)和系统状态栏图标
- 4. Tekmand I 改为8个输出

## 版本 3.0.5.1

更新特性

- 1. 修正布局(Layout)里对于不存在的灯具不能批量删除的问题
- 2. 修正自动创建中Ctrl不连续选灯,生成操作域(World)错误,丢失灯的问题
- 3. 修正时间码(Timecode)在文本模式下修改数值,计算有误的问题
- 4. 修正修改表格设置,撤销(Oops)后无法复原的问题

#### 新增功能

- 1. 新增4种风格桌面背景
- 2. 新增系统状态栏各种图标指示
- 3. 完善韩语和日语的支持

### 相关链接

# 版本 2.3.1.1

更新特性

- 1. 修正联网或断网时,网络连接状态(已连接,独立等)未及时更新的问题
- 2. 修正Off菜单中的Off all buttos不能关闭Executor button上播放的Effect/Bitmap的问题
- 3. 解决智能素材(Smart)针对多个类型灯具时应用有误的问题
- 4. 修正重放(playback)窗口中按钮, 推杆无功能的问题

#### 新增功能

- 1. 日程(Agenda)功能的实现
- 2. 新增内置音乐播放器,可设置与时间码同步
- 3. 支持重命名弹出框的中文输入

### 相关链接

## 版本 1.2.1.1

更新特性

- 1. 修正将超过推杆个数的灯具分配到通道页(Channel Page),不会自动换页分配的问题
- 2. 修正DMX窗口底部显示信息错误等若干问题
- 3. 解决删除一个正在运行的执行器(Executor),撤销(Oops)后无法完全复原的问题

#### 新增功能

- 1. 可通过USB存储设备导入导出演出文件
- 2. 支持RDM远程灯具管理
- 3. 完善时间码(Timecode)的特性支持
- 4. 增强屏幕校正的精确度

### 相关链接