

影 锋 电 子

LQE-GD512 烽火 512-I 控制台

DMX512 CONTROLLER

电
脑
灯
控
制
台

简单介绍

“影锋” LQE- GD512 烽火 512-I 控制台电脑灯控制台专门设计用于控制各种电脑灯的运行，采用多 CPU 协同处理，以高速微处理器芯片精确数学运算，可控制多达 32 台 16 通道的电脑灯，16Bit 的 X/Y 高精度控制。可实现多场景、多走灯程序同时运行及提灯操作。备有两组 DMX512 信号输出。具有极宽的电压适应性，本机具有极其方便灵活的编辑模式和运行模式，易学易用，适合文艺演出、剧场、歌舞表演、电视演播厅等场合使用。

功能特点

- ★DMX512/USITT1990 标准，512 个 DMX 控制通道。
- ★2 路带光隔离的独立输出驱出端口具有抗 1500VDC 电气击能力，独立插板结构，容易更换。可选择红外线 IR 接口，连接安全方便高效，无任何电气干扰。
- ★可控制 32 台 16 通道电脑灯。
- ★带背光的大屏幕 LCD 显示屏，用于显示各种运行参数。
- ★16 个通道推杆，1 个速度控制杆。
- ★1600 个走灯程序步储存容量。48 个走灯程序，每程序最多 100 步，每步速度、渐变参数独立设置。可选音乐同步或手动速度控制。
- ★在走灯速率推杆的配合下，程序步的时间范围可从 0.03s-180s
- ★48 个可直接调用的电脑灯场景。
- ★可同时运行 8 个走灯程序、48 个场景，并可同时对 32 台电脑灯进行手动运行、（提灯），手动运行、（提灯），具备通道释放功能。
- ★不同种类电脑灯的 X/Y 由数据轮统一控制，亦可由推子控制。
- ★16bit 电脑灯 X/Y 控制精度。
- ★15 个环境键，快速调用不同的场景，走灯、手动运行组合。
- ★音乐触发信号源可取自音频线路输入或内置自话筒拾音。
- ★容易学习与使用，操作效率更高。
- ★关机数据保持。
- ★内置高性能绿色开关电源，具有极低电源谐波失真和极宽电压适应范围，符合全世界各国电源要求（90v-240v）。

表述规则

为了方便阅读，特别定义了一些表示符号和通用显示含义：

- ★用

xxx

 表示一个按键，如

HOLD

- ★当显示屏的某个参数被【】包围时，如【012】，表示此参数为当前选择项。
- ★按

xx

 键 +

yy

 键，表示先按住 XX 键不放，再按 YY 键。
- ★电脑灯的 X/Y 控制也有称为 Pan/Tilt，在本说明书中统一称为 X/Y，即 X 轴 Y 控制。
- ★当按键指示灯亮，表示按下，选择了该键或其代表的功能有效。
- ★指示灯的闪烁：
 - ★BLACKOUT、编辑功能键——闪烁状态增加其警示性质。
 - ★场景分区键和走灯程序分区键——表示在多场景、多走灯程序运行时，提示该区有场景、走灯程序运行。

注意事项

- ★危险：本设备内有高压，小心触电！
- ★注意：请勿打开设备，本机内没有用户可自行维修的零件，所有维修工作需由符合资格人员进行。
- ★使用本设备时，电源插座必须连接安全保护地线，确保安全使用。
- ★当控制台、电脑灯正在运行工作时，切勿带电插拔 DMX512 数据电缆，避免烧毁控制台接口电子器件。
- ★切勿将任何液体洒在电脑灯控制台上，以免造成电脑灯控制台内部元器件坏、功能失灵。
- ★电脑灯控制台是精密电子设备，请注意防潮、防尘保护，并请定期清洁控制面板，设备面板的清洁不能使用任何化学清洁剂。

装箱物件

包装箱内物件清单如下：

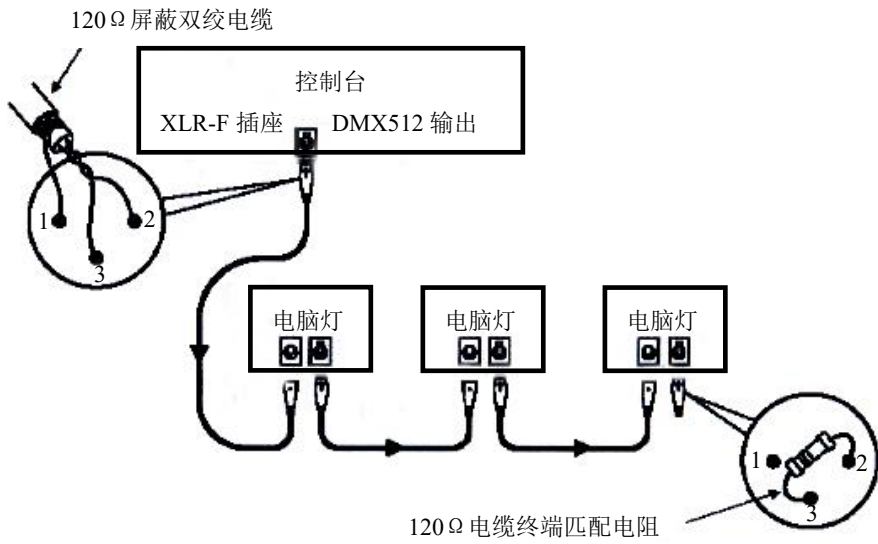
- ★ “影锋” LQE- GD512 烽火 512-I 控台电脑灯控制台 1 台
- ★产品使用说明书 1 本
- ★电源连接线 1 条
- ★DMX512 信号连接线 1 条

DMX512 信号的连接

“影锋”LQE- GD512 烽火 512-I 控台电脑灯控制台采用 2 路带光电隔离的 DMX512 信号独立驱动装置，因此配有两个 DMX512 输出插座，均采用 XLR-3 脚插座与数据传输电缆的连接见下表：

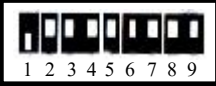
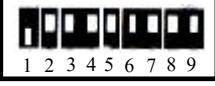

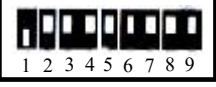
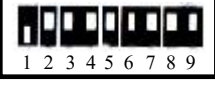
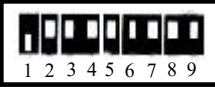


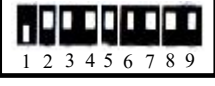
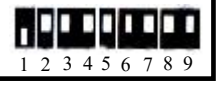

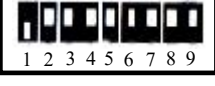

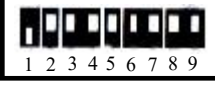

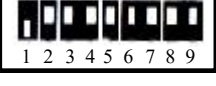

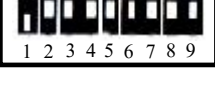



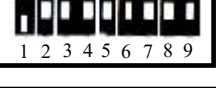
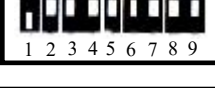
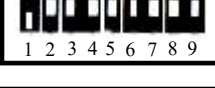




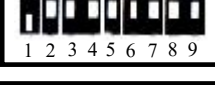
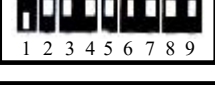


插座引脚编号	数据电缆
1	屏蔽网线
2	信号负端
3	信号正端

在 DMX512 数据电缆的终端处的信号正、负端接入 120 欧姆网络阴抗匹配电阻，提高数据传输质量，避免信号反射。



电脑灯地址码设置

“影锋” LQE- GD512 烽火 512-I 控台电脑灯控制台以 16 通道固定间隔分配给各台电脑灯的 DMX512 地址，请参考下表：

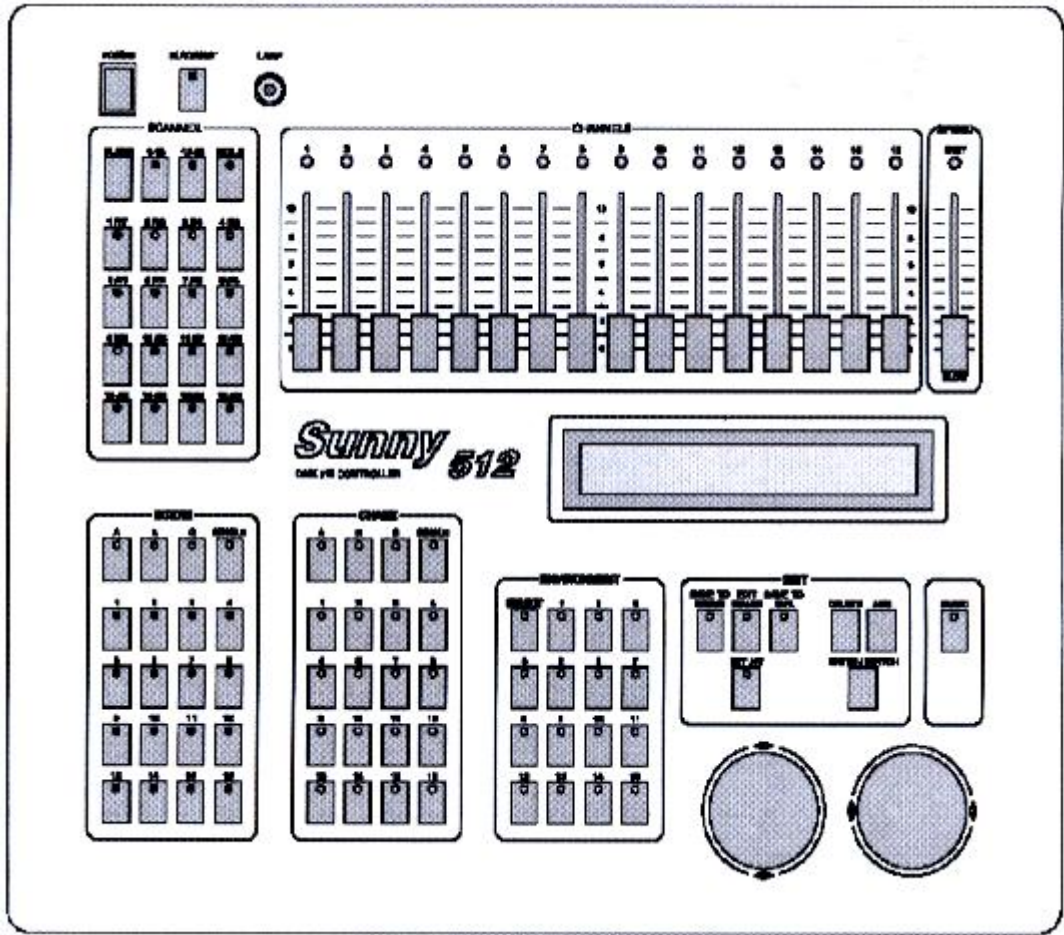
电脑灯编号	十进制地址	二进制地址开关	电脑灯编号	十进制地址	二进制地址开关	电脑灯编号	十进制地址	二进制地址开关
1	001		12	177		23	303	
2	017		13	193		24	369	
3	033		14	209		25	385	
4	049		15	225		26	401	
5	055		16	241		27	417	
6	091		17	257		28	433	
7	097		18	273		29	449	
8	113		19	299		30	455	
9	129		20	205		31	481	
10	145		21	321		32	487	
11	151		22	337				

由于各种电脑灯生产厂家的首地址设定不一样，即 512 个通道的表示有两种方法：第一种是 000~511，第二种是 001~512，因此上表的地址适合第二种方法的厂家产品，对于采用第一种方法的厂家产品，只需

把上述地址减去 1 即可，采用二进制地址拨码开关的设备，只需把第一位的 1 改为 0 即可。

面板介绍

面板装置见下图



SCANNER 电脑灯选择键区域

CLEAR 清除键清

清除全部电脑灯键的选择状态，退出手动运行。

1-16 分区键

该键指示灯亮时，数字键区可选择 1-16 号电脑灯。

17-32 分区键

该键指示灯亮时，数字键区可选择 17-32 号电脑灯。

HOLO 电脑灯释放键

该键指示灯亮为电脑灯手动操作的通道释放状态，推动推子时该推子对应的通道跟程序运行，而不受手动控制，该键指示灯灭为电脑灯手动操作，推动推子时该推子对应的通道跟手动控制。

1 - **16** 电脑灯数字键：

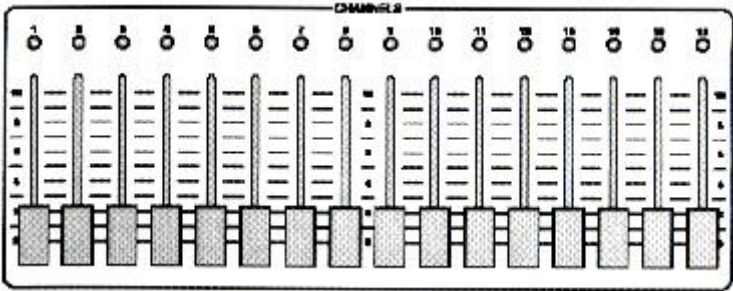
按动这些键后，与键对应的指示灯亮，表示此编号的电脑灯处于手动运行状态，再按时与键对应的指示灯不亮，该编号电脑灯不受手动推子控制，保持原设定的数据，按**CLEAR**

可清除手动设定数据状态，全部电脑灯处于复位状态。

CHANNELS 通道推杆区域

电脑灯 16 通道值设置推杆。在手动运行时，可对选定的电脑灯设置各个通道值。

CHANNELS 通道推杆区必须与 SCANNER 电脑灯区配合使用。



SCENE 场景区域

“影锋”LQE- GD512 烽火 512-I 控台电脑灯控制台共可储存 48 个场景，分 3 个区储存，每个区有 16 个场景。

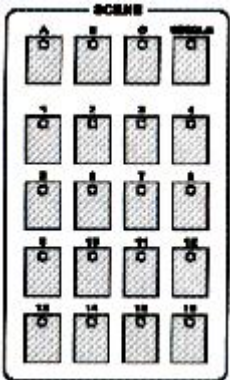
A/B/C 场景分区键

按键后对应指示灯亮，指示灯亮表示该区为当前区域，如当前分区为 A，按场景数字即可运行 A01-A16 场景，非当前区的指示灯闪亮时，表示该分区有场景运行。

SINGLE 单场景键

每个场景分区独立设定，该键用于切换如下状态。

- ⊕ SINGLE 灯亮时，当前的场景分区只能运行一个场景。
- ⊕ SINGLE 灯熄灭，当前的场景分区可以同时运行多个场景。



1-16 场景数字键

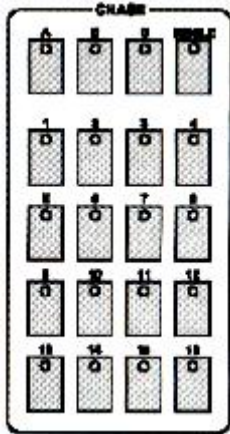
16 个场景键，与场景分区键配合可运行 A01-A16、B01-B16、C01-C16 共 48 个场景，在 SINGLE 单场景键的配合下，可实现单场景运行和多场景同时运行。

CHASE 走灯程序区域

“影锋”LQE- GD512 烽火 512-I 控台电脑灯控制台共可储存 48 个走灯程序，分 3 个区储存，每个区有 16 个走灯程序，可同时运行 4 个走灯程序，按先进出的原则，只运行最后 4 个走灯程序。

A/B/C 分区键

按键后对应指示灯亮，指示灯亮时表示该区为当前区域，如当前分区为 A，按走灯程序数字键即可运行 A01-A16 走灯程序，非当前区的指示闪亮时，表示该分区有走灯程序运行。



SINGLE 单走灯键

该键用于切换选取走灯程序的模式状态：

SINGLE 灯亮时，为单走灯程序运行模式，只可运行一个走灯程序。

SINGLE 灯灭时，为多走灯程序运行模式，可以同时运行最多 8 个走灯程序。

此键功能对 3 个走灯程序区同时有效，即 3 个区的运行程序总数不可超过可同时运行的程序总数。

1-16 走灯程序数字键

16 个走灯程序数字键，按这些键即可运行当前分区下对应编号的走灯程序。在 SINGLE 键的配合下，可实现独立走灯程序运行和多走灯程序运行。

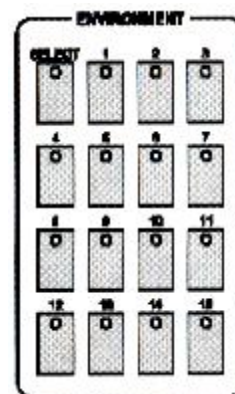
ENVIRONMENT 环境程序区域

SELECT 环境程序的选择键

必须先按此键，再按环境程序数字键，才能运行或运行该环境程序。

1-15 环境程序数字键

这些数字键设计成互锁状态，即任何时候只能运行其中一个环境程序。

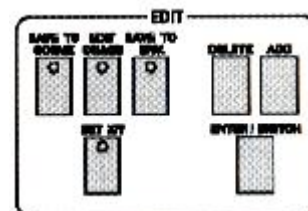


编辑与功能区域

SAVE TO SCENE 场景保存键

把当前各电脑灯的通道值保存为某编号的场景。

用手动运行的方法设置各电脑灯通道值，或再叠加若干场景后，先按此键，再按场景分区键和场景数字键，把当前各电脑灯的状态保存在制定分区的数字键中。



EDIT CHASE 走灯程序编辑键

按此键后指示灯闪动，表示处于走灯程序的编辑状态。

再次按此键，指示灯熄灭，保存编辑结果，退出编辑状态。

SAVE TO ENV. 环境程序保存键

按此键后，再按环境程序数字键，把当前环境保存到指定的环境程序编号中。

SET X/Y 设置键

把各台电脑灯的 X/Y 控制通道号写入控制台中，用数据轮统一控制各种不同种类电脑灯的 X/Y 位置。

DELETE 删除键

在走灯程序编辑时使用，按此键可删除当前程序步。

ADD 增加键

在走灯程序编辑时使用。按此键可在当前程序步之后插入一个新程序步。如当前程序步是该走灯程序是该走灯程序的最后一步，则自动把当前程序步的所有设定参数复制到新插入

的程序步中。

ENTER/SWITCH 确认/切换键

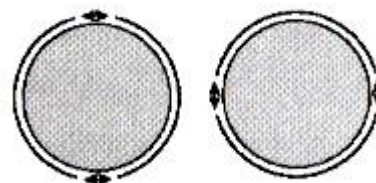
在场景编辑和环境程序编辑时为 ENTER 确认键。

在走灯程序编辑时为 SWITCH 切换键。

◀ ▶、▲ ▼ 数据轮 (MODULATION WHEEL)

在编辑走灯程序时，使用 ▶ 可以切换编辑项目，使用 ▲ ▼ 可以设定该项目的数值。

在手动运行方式时，使用 ▶ 设定电脑灯的 X 位置，使用 ▲ ▼ 设定 Y 位置。



MUSIC 音乐触发键

该键指示灯亮时，走灯程序自动跟随音乐节奏；

该键指示灯灭时，走灯程序按程序设定时间乘以 SPEED 推杆给定的速度百分率运行。



BLACKOUT 黑场键

该键指示灯闪烁时，控制台自动运行一个内置的全黑场景。

该键指示灯熄灭时，控制台处于正常运行状态。



SPEED 走灯速度调节推杆

推杆往 FAST 快方向推，走灯程序加快运行速度；推杆往 SLOW 慢方向推，走灯程序降低运行速度。

程序步时间 $\text{Time} \times \text{SPEED 比率值} = \text{当前程序步的实际行时间值}$ 。

调节范围 300%-30%。当调节在 100%时，走灯程序按照每步的设定时间和渐变比例执行，当需要提高速度时，可把 SPEED 调整为小于 100%。最快可调至标准速度的 3 倍 (30%)；当需要降低速度时，可把 SPEED 调至大于 100%，最慢可调至标准速度的 1/3 (300%)。



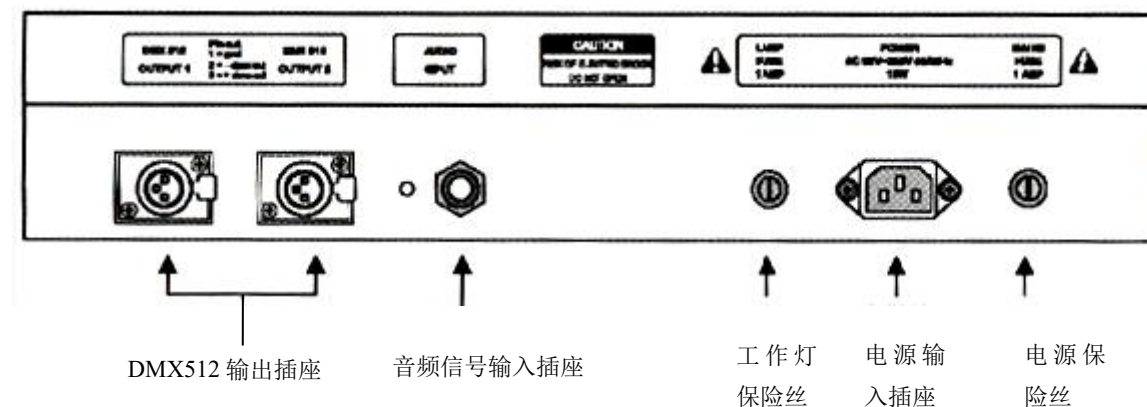
LAMP: 12V 工作灯插座，灯泡功率小于 6W。



POWER: 整机工作电源开关。



后板装置介绍



说明:

- ✦ 本机备有两个 DMX512 输出插座，采用两路光隔离独立驱动电路，输出通道内容相同。
- ✦ 音频信号输入插座为 1/4" 单声道插座，0dB 线路输入电平。当插头插入时，音乐触发信号采用音频线路输入信号，插头拔出后，音乐触发信号取自机内话筒拾取的环境声音。
- ✦ 更换保险丝时请参照后板印刷列出的规格。
- ✦ 电源连接时请务必使用接的保护地线，确保安全。

钥匙功能:

- ◆ 当钥匙转到绿点，重新开机将删除所有的程序和配置；
- ◆ 当钥匙转到红点，则不起作用。

设置电脑灯的 X/Y 通道

“影锋” LQE- GD512 烽火 512-I 控台电脑灯控制台可控制 X/Y 为 8 位或 16 位分辨率的电脑灯。为了让 GODE New Sunny512 电脑灯控制台的 X/Y 数据轮统一控制任何一种采用 DMX512 控制协议的电脑灯 X/Y 位置定位，必须首先设定各台电脑灯接收地址码，然后把各电脑灯的 X/Y 控制通道按安装编号逐一写入控制台。

16 位分辨率电脑灯的 X 轴由两个数据通道控制，Y 轴也是由两个数据通道控制，即由 X 轴粗调道（高 8 位）、微调通道（低 8 位），Y 轴粗调通道（高 8 位）、微调通道（低 8 位）这 4 个数据通道控制；8 位分辨率电脑灯的 X/Y 则只有 X 轴粗调通道、Y 轴粗调通道这 2 个数据通道控制。显示屏的显示内容解释见附表一。

设置 X/Y 的操作

从电脑灯使用说明书可获知该灯的 X/Y 属于 8 位还是 16 位，以及对应的通道属性。

1、按 SETX/Y 键，指示灯闪亮，进入电脑灯 X/Y 设置程序；

2、用电脑灯键盘

3、用数据轮 ◀ ▶

4、用数据轮 ▲ ▼

5、重复 2-4 步设置

6、按 SETX/Y 键

设置举例：

项目	设置值
X-H	5
X-L	no
Y-H	7
Y-L	no

区选择电脑灯；

选择编辑项目；

设置对应的通道值，范围：1-16，no；

其余电脑灯的 X/Y；

退出设置程序；

某 8 位电脑灯

X=5

Y=7

某 16 位电脑灯：

X 轴粗调通道=5

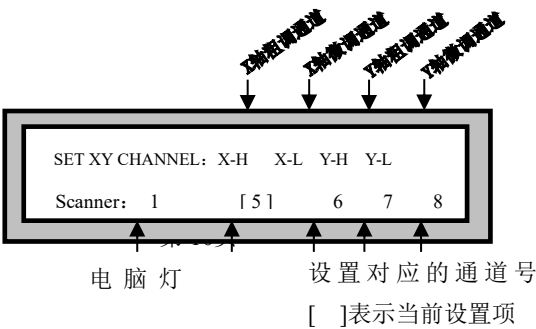
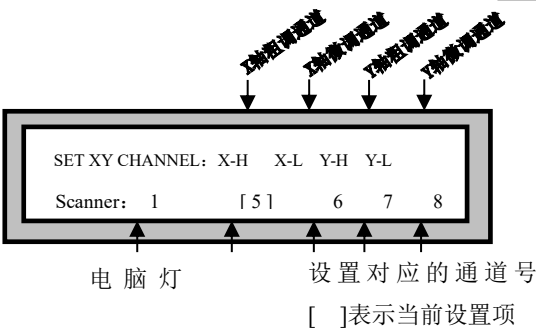
X 轴粗调通道=6

Y 轴粗调通道=7

Y 轴粗调通道=8

项目	设置值
X-H	5
X-L	6
Y-H	7
Y-L	8

16 位电脑灯的设置：



8 位电脑灯的设置：

对于 16 位的电脑灯，如果只设置了 X-H、Y-H 的通道值，并把 X-L、Y-L 设置为[no]，此时将按 8 位电脑灯的 X/Y 分辨率运行，失去 16 位电脑灯的高精度 X/Y 定位和运动轨迹的平滑特性。

检查各电脑灯的 X/Y 设置

可用如下方法检查：

- 1、按 SETX/Y 键，指示灯闪亮，进入电脑灯 X/Y 设置程序；
- 2、用电脑灯键盘区选择电脑灯，查看 X/Y 设置；
- 3、重复第 2 步，查看所有电脑灯的 X/Y 设置；
- 4、按 SETX/Y 键退出设置程序。

手动运行方式

用手动操作方式，对指定电脑灯设置其亮度、光圈、X/Y、图案、彩色灯各个通道值。各种电脑灯的几个通道的控制内容均不尽相同，必须对所有接入控制网络的电脑灯各通道内容详细了解，才能对电脑灯的控制得心应手。附表中列出常见电脑灯各通道的控制内容。

在编辑状态或运行状态下都可进行手动运行。手动运行是最高优先级的操作，被选择的电脑灯将自动脱离正在运行的场景、走灯程序和环境程序。手动运行也是最基本的操作，通过手动运行，特别是多灯的手动运行，可以储存为场景，也是编辑走灯程序的基本操作。

电脑灯键盘区的 1-16、17-32 这两个键与 1-16 配合使用，令 16 个数字键复用，实现 32 台电脑灯的选择功能。

数字键指示灯长亮的电脑灯处于选择状态，此状态下的电脑灯可通过 CHANNELS 推杆和数据轮设定。

CHANNELS 1-16 通道推杆与数据轮

CHANNELS 1-16 通道推杆设定，电脑灯的 X 通道由数据轮 ◀ ▶ 设定，Y 通道由数据轮 ▲ ▼ 设定。通道推杆值的设定范围为 0-255，不论电脑灯 X/Y 是 8 位或 16 位，数据轮的设定范围：0-999，代表电脑灯 X 轴和 Y 轴的整个运动范围，对于 16 位的电脑灯，数据轮 ◀ ▶ 同时控制 X-H、X-L，数据轮 ▲ ▼ 同时控制 Y-H、Y-L；对于 8 位电脑灯，数据轮 ◀ ▶ 只控制 X-H，数据轮 ▲ ▼ 只控制 Y-H。

电脑灯在手动运行模式下，推动通道推杆，转动数据轮可改变相应通道的设定值，显示屏显示这些通道的当前设定值。

当推动 1-8 通道推杆时，显示屏显示：

CH 1	2	3	4	5	6	7	8	x:120
123	58	204	32	12	0	0	0	y:891

当推动 9-16 通道推杆，显示屏显示：

CH 9	10	11	12	13	14	15	16	x:120
0	0	14	128	0	0	0	0	y:891

注：图中各通道值与 X/Y 值取决于各推杆位置和 X/Y 数据轮设定值。当推杆停止推动片刻，各通道的显示自动消失，再次推动这些通道推杆则重视。

单台电脑灯的手动运行

- 1、按 HOLD 键令指示灯熄灭；
- 2、选择电脑灯：按电脑灯数字键（与 1-16、17-32 配合使用），指示灯亮；可单选，连选，如按住数字键 2，再按数字键 8，将 2 至 8 号灯选中，如此类推。
- 3、用 CHANNELS 推杆设置各通道值，用数据轮 ◀ ▶ 和数据轮 ▲ ▼ 调节 X/Y 定位。

电脑灯的多灯手动运行

- 1、按 HOLD 键令指示灯熄灭；
- 2、选择电脑灯：按单台电脑灯手动运行的第 2 步选择电脑灯的方法，可同时选择多台电脑灯。
- 3、用 CHANNELS 推杆设置电脑灯各通道值，数据轮 ◀ ▶ 调整 X 位置，数据轮 ▲ ▼ 调整 Y 位置，这些通道调数据同时对被选择的电脑灯进行设置。

手动运行的通道释放

- 1、按 HOLD 键令指示灯亮，处于释放状态；
- 2、推动 CHANNELS 推杆，对应的通道释放，不再受手动控制，转为受场景，程序，环境控制。

取消电脑灯的手动运行

按 CLEAR 键，取消手动运动，各台电脑灯的通道值不保留。

场景编辑

对各台电脑灯的彩色、亮度、图案、X/Y 等通道设置适当的值，可在空间呈现出所需的光束艺术构图——场景，每个场景都是各台电脑灯各通道设定值的集合，“影锋”LQE-GD512 烽火 512-I 电脑灯控台可储存 48 个电脑灯场景。这些储存后的场景可随时调出运行。

重要提示

为了实现多场景、多走灯程序的同时运行，其同时产生的相同控制通道的不同值将“值大优先”的算法处理（HTP Technique）。因此提出以下使用建议：

- 1、所有场景只包含彩色、图案等图形效果控制内容，把 X/Y、亮度等设定为 0；
- 2、走灯程序只包含 X/Y、亮度等控制内容，把其他通道设为 0；

❖ 场景编辑的步骤:

- 1、按手动运行方式，选择电脑灯并设置各通道值和 X/Y 位置。
- 2、按 SAVE TO SCENE 键，按场景分区键和场景数字键后，再按 ENTER/SWITCH 键确认保存。

举例：欲把当前的电脑灯运行状态保存为 A13 场景：按 SAVE TO SCENE 键，按 SCENE 场景键盘区的 A 键，按 13 键，再按 ENTER/SWITCH 键。

提示:

场景编辑可以在任何时候进行，对多台电脑灯使用任何操作手段设置欲达到的艺术构图后，只要执行上述第 2 步，就可把当前所有电脑灯的运行状态保存为 1 个场景编号，例如，先同时运行 B02、C07 场景作为基础，再用手动运行方式提取 3 台电脑灯，把光束调至某位置，再把这些组合保存为 C01 场景。以后运行 C01 场景，就可重现这个光的艺术构图组合了。

❖ 场景的复制

举例：把 A01 场景复制到 C10 场景。

- 1、按 SCENE 场景键盘区的 A 键，再按 1 键，此时控制台运行 A01 场景。
- 2、按 SAVE TO SCENE 键，按 SCENE 场景键盘区的 C 键，按 10 键，再按 ENTER/SWITCH 键确认。

提示:

也可以先同时运行若干场景，构成新的艺术构图，然后保存为另一个新场景。

走灯程序编辑

“影锋” LQE-GD512 烽火 512-I 电脑灯控台可储存 48 个走灯程序。

走灯程序由若干个程序步组成，程序步的概念与场景类似。

每程序步由各台电脑灯各通道控制值的集合以及该步的 Time 时间值和 Cross 渐变值参数构成。

程序步总容量为 1600 步，每个走灯程序最多可达 100 步，每个程序的每一步的 Time 停留时间值与 Cross 渐变时间值均可独立设置。当设置好每步停留时间和渐变时间后，就是此走灯程序的标准运行速度了。

可用 SPEED 推杆在速度基础上作 ± 3 倍范围的运行速度调节。

❖ 走灯程序步的 Time 停留时间值

该值定义当前与下一步之间的间隔停留时间。单位为 0.1，Time 可调范围：1-255，即每步时间最短 0.1 秒，最长 25.5 秒。

❖ 走灯程序步的 Cross 渐变时间值

此值定义两个走灯程序步之间渐变处理的时间,范围为 0-255,即每步渐变时间最短 0.1 秒,最长 25.5 秒

⊕走灯程序的编辑步骤:

1、按 EDIT CHASE 键:

PROGRAM CHASE...

Please select a chase:

2、选择需要编辑的走灯程序号。举例：如编辑走灯程序 C15，按 CHASE 区域 C 键再按 15 键，如该程序空则显示：

PROGRAM CHASE...

CHASE: C15 step is empty

3、按 ADD 键增加一个程序步:

走灯编程

总步数

当前步

时间

渐变比例

Pchase Tota] -step step Time Cross %->

C15 1 [*1] 5 0

当前编辑
的程序号

当前编辑的程序步
*表示此步为最后步

默认=5
单位:0.1 秒

默认=0

- 4、用数据轮 ◀ ▶ 切换设置项目 STEP、TIME、CROSS，数据轮 ▲ ▼ 设置当前项目下的数值。
TIME 时间值的调节范围：1-255，单位是 0.1 秒，时间值定义了此程序步至下一程序步的停留时间。
CROSS 渐变时间的调整范围：0-255。此渐变时间描述了使用多少时间完成渐变处理。
- 5、用手动运行方法，设置当前程序步的各台电脑灯的各通道值，用 ENTER/SWITCH 键切换走灯程序步设置状态和手运行的电脑灯各通道值和 X/Y 值的设置状态。
- 6、重复 3~5 步，编辑下一程序步。
- 7、按 EDIT CHASE 键，结束编辑。

提示：

按 ADD 键增加一个程序步时，自动把前一步的所有电脑灯通道以及 TIME、CROSS 设置值复制到新增加的程序步中，这样只需对某些项目进行修改就产生新的内容，如当前走灯程序是空，则自动把所有电脑灯的各通道值设为 0。

在编辑过程中，可用 ENTER/SWITCH 键切换走灯程序步设置状态和手动运行的电脑灯各通道值和 X/Y 值设置状态。不同状态下，数据轮的控制对象有所不同，在程序步设置状态下，用数据轮 ▲ ▼ 改变当前步，可反复检查各程序步产生的空间构图效果，并且可以马上

修改当前程序步中某些电脑灯的通道值。

按 DELETE 键可以删除当前程序步。

按住 DELETE 键超过 3 秒，将删除整个程序。

环境程序编辑

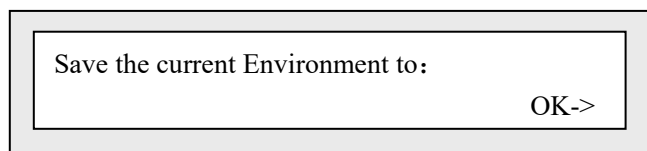
当前的手动运行状态、场景运行状态和走灯程序运行状态即为当前的运行环境，把当前环境保存为一个环境程序，能为以后快速重现该环境提供极大的方便。

可以把运行 1 个环境程序+若干走灯程序+若干场景+若干手动运行（提灯）这样一种复杂的运行环境保存为 1 个环境程序。保存时既可覆盖原环境程序编号，也可保存为另一编号的环境程序。

“影锋” LQE- GD512 烽火 512-I 控台电脑灯控制台可储存 15 个环境程序，可直接用键盘调用运行。为了防止误触键盘，调用环境程序运行时需先按 SELECT 选择键再按环境程序数字键。

编辑步骤：

- 1、根据需要可同时选择以下运行方式：
 - a) 电脑灯手动运行；
 - b) 场景运行（可多场景同时运行）；
 - c) 走灯程序运行（最多可同时运行 8 个）；
- 2、按 SAVE TO ENV，键后，屏幕显示内容如图：



- 3、按 SELECT 选择键；
- 4、按环境程序数字键 1~15；
- 5、按 ENTER/SWITCH 键确认；
- 6、按 SAVE TO ENV，键退出环境编辑。

运行

⊕运行场景

例 1:

单独运行 A01 场景。

- 1、逐一关闭正在运行的 B 区和 C 区场景；
- 2、按 A 键，令当前区域处于 A 区；
- 3、按 SINGLE 键令 SINGLE 指示灯亮，A 区处于单场景运行方式；
- 4、按 1 键，运行 A01 场景。

例 2:

同时运行 A02、A10、B15、C07 这 4 个场景。

- 1、按 SCENE 区的键，令当前区域处于 A 区；
 - 2、按 SINGLE 键令 SINGLE 指示灯熄灭，处于多场景运行方式；
 - 3、按 2 键，运行 A02 场景；
 - 4、按 10 键，运行 A10 场景；
 - 5、按 B 键，15 键，运行 B15 场景；
 - 6、按 C 键，7 键，运行 C07 场景；
- 此时已经同时运行上述场景了。

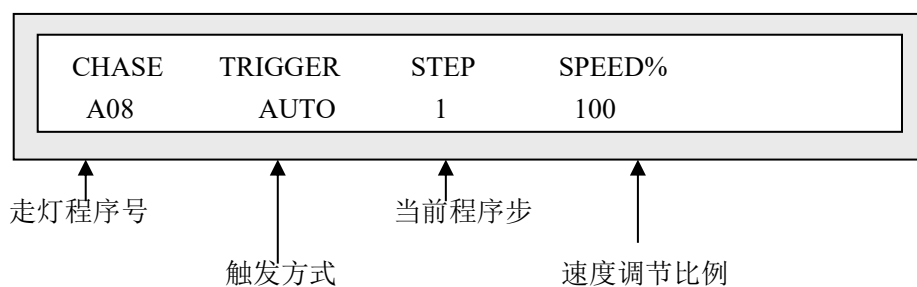
提示:

如在例 2 中第 3 步改为用 SINGLE 键令 SINGLE 指示灯亮，则该区只能运行 1 个场景，执行第 4 步运行 A10 场景的同时，自动关闭 A02 场景。

每个区的 SINGLE 状态独立设置。

⊕运行走灯程序

运行走灯程序时，显示屏的显示内容：



例 3:

单独运行 A08 走灯程序。

- 1、按 CHASE 区的 SINGLE 键，令 SINGLE 指示灯亮，处于单走灯程序运行状态；
- 2、按 A 键，令当前区域处于 A 区；
- 3、按 8 键，运行 A08 走灯程序。

例 4:

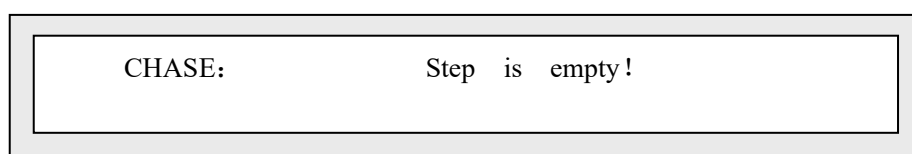
同时运行 A04、A13、B07、C10 这 4 个走灯程序。

- 1、按 CHASE 区的 SINGLE 键，令 SINGLE 指示灯熄灭，处于多走灯程序运行状态；
- 2、按 A 键，令当前区域处于 A 区。
- 3、按 4 键，运行 A04 走灯程序。
- 4、按 13 键，运行 A13 走灯程序；
- 5、按 B 键，令当前区域处于 B 区。
- 6、按 7 键，运行 B07 走灯程序。
- 7、按 C 键，令当前区域处于 C 区；
- 8、按 10 键，运行 C10 走灯程序。

此时已经同时运行上述 4 个走灯程序了。

提示

选择运行一个走灯程序时，如该程序为空
(即没有包含程序步)，显示屏则显示：



调整走灯程序运行速度

调整 SPEED 速度推杆可以改变走灯程序号的运行速率。

程序步时间值 × SPEED 比率值 = 当前程序步的实际运行时间值

走灯程序的音乐同步触发

按 MUSIC 键令 MUSIC 指示灯亮，则走灯程序处于音乐同步触发状态，在此状态下，该走灯程序的各程序步时间值 Time 将不起作用，渐变 Cross 作用有效。

⌘ 运行环境程序

先按 SELECT 键，再按 1-15 数字键，对应的指示灯亮，此时，该环境程序所包含的走灯程序、场景和手动运行状态将自动重现。

例 5:

运行 1 号环境程序。

- 1、按 SELECT 键；

2、按 1 数字键。

再次按 SELECT 键，按已经亮灯的数字键，关闭环境程序的运行。

如运行环境程序时，增加了走灯程序、场景和电脑灯手操作的同时运行，在关闭环境程序后，新增运行内容将会继续运行。

附录

附表一：显示内容解释

显示内容	内容解释
Scanner	电脑灯
SIT XY CHANNEL	设置 X/Y 通道
X-H	X 轴的粗调通道（高 8 位通道）
X-L	X 轴的微调通道（低 8 位通道）
Y-H	Y 轴的粗调通道（高 8 位通道）
Y-L	Y 轴的微调通道（低 8 位通道）
No	对于 8 位电脑灯，只使用 X/Y 的粗调通道，须把 X/Y 的微通道都设置为[no]
CH	通道 CHANNEL 的缩写
*	带*号的走灯程序为当前程序的最后一步
->	表示可用 ENTER/SWITCH 键切换显示内容
[]	此括号内的参数为当前调整项，用数据轮可改变其值
SELECT CHASES	选择走灯程序
PROGRAM CHASE...	走灯程序编辑状态
Please select a chase:	请选择一个走灯程序...
CHASE: xxx Step is empty!	此编号的走灯程序是空程序！（走灯程序号用 xxx 代替）
Please select a number!	请选择一个环境程序号码
Save the Current Scene to	保存当前场景至...
Save the Current Environment to	保存当前环境至...
MEMORY IS OVERFLOW!	储存空间已经用完
Delete unused chases to free memory	请删除不使用的走灯程序，释放储存空间

附表二：常见电脑灯控制通道资料

国外进口电脑灯型号	通道	控 制 类 型
CLAY PAKY GOLDEN SCAN HPE (黄金灯)	1	IRIS 光圈
	2	Color Disc1 彩色盘 1
	3	Color Disc 2 彩色盘 2
	4	Dimmer/ Strobe 亮度 / 遮光板
	5	PAN 反光镜水平运动
	6	TILT 反光镜垂直运动
	7	Frost and Effect 结霜效果
	8	Prism Rotation 棱镜旋转
	9	FOCUS 调焦
	10	Fixed Gobo Select 图案盘选择
	11	Rotation Gobo Select 旋转图案盘选择
	12	Gobo Rotation 图案盘旋转方式
SGM GALILEO II	1	IRIS 光圈
	2	Color Select 彩色盘
	3	Gobo Select disk1/disk2 图案选择
	4	Shutter Strobe 遮光板
	5	PAN 反光镜水平运动
	6	TILT 反光垂直运动
	7	Gobo Rotation 图案盘旋转方式
	8	DIMMER 亮度
SGM GALILEO	1	IRIS 光圈
	2	Color Select 彩色选择
	3	Gobo Select disk1/disk2 图案盘选择
	4	Shutter Strobe 遮光板
	5	PAN 反光镜水平运动
	6	TILT 反光垂直运动
Trackspot (占士邦灯)	1	PAN 反光镜水平运动
	2	TILT 反光垂直运动
	3	Color 彩色
	4	Gobo 图案
	5	Shutter 遮光板
	6	Dimmer 亮度
	7	Motor Speed 马达速度
Martin Roboscan Pro 1200×R (Protocol1) (马田灯)	1	Strobe,Fan,Speed,Lamp on/off,Reset Fixture 遮光板及特殊控制
	2	Intensity 亮度
	3	Color 彩色
	4	Gobo1/Fixed Gobos 图案盘
	5	Rotating Gobo selection 旋转图案选择
	6	Rotating Gobo Index/Continuous Rotation 图案旋转方式
	7	Focus 调焦
	8	Lris 光圈
	9	Prism 棱镜
	10	Pan 反光镜水平运动
	11	Tilt 反光镜垂直运动
Martin Roboscan Pro518 (Mode3) (马田灯)	1	Strobe Fan Speed Lamp on/off,Reset fixture 遮光板及特殊控制
	2	Dimmer 亮度
	3	Color 彩色
	4	Rotating Gobo 旋转图案
	5	Effect Wheel 效果轮
	6	Pan 反光镜水平运动
	8	Tilt 反光镜垂直运动
Martin Roboscan Pro218 (Mode3) (马田灯)	1	Shutter/ Strobe/ SA/Reset fixture 遮光板及特殊控制
	2	Dimmer 亮度
	3	Color 彩色
	4	Gobo 图案
	5	Pan 反光镜水平运动

	7	Tilt 反光镜垂直运动
FAL ITALSCAN HMI1200 (飞鹰灯)	1	-
	2	Color 彩色
	3	Gobo 图案
	4	Strobe 遮光板
	5	Pan 反光镜水平运动
	6	Tilt 反光镜垂直运动

技术参数表

数码控制格式	DMX512/1990
DMX 控制通道数	512
控制电脑灯数量	32
每台电脑灯控制通道分配	16
电脑灯 X/Y 控制分辨率	16bit
光隔离独立数码输出驱动模块	2
光隔离独立数码输出驱动模块电气隔离	2000VDC
LCD 背光显示屏	40 字符×2 行
BLACKOUT 功能	√
手动运行（提灯）功能	√
同时提灯能力	32
电脑灯场景	48
同时运行电脑灯场景数量	48
电脑灯走程序	48
每走灯程序最大程序步数量	100
走灯程序步 Time	0.1s-60s
走灯程序步 Cross	0-100%
走灯程序步总容量	1600
同时运行电脑灯走灯程序数量	4
走灯音乐同步	0dB 音频线路输入/内置话筒拾音
通道数据调整推杆	16
走灯速率调整推杆	1
走灯速度比率调节范围	30%-300%
数据轮调节器（MODULATION WHEEL）	2
环境程序	15
电脑灯场景复制	√
全部电脑灯 X/Y 通道用数据轮统一控制	√
关机、断电数据保持	√
DMX 信号输出连接器	XLR-D3F×2
音频信号输入连接器	1/4"单声道插座
供电电源范围	AC90V-250V,50-60HZ
消耗功率	15W
工作温度范围	0-40C°
工作环境要求	防水防尘

尺寸	483 mm×400 mm×105 mm
重量	8kg