



X 系列智能控制器 软件使用说明

广州博锐电子有限公司编制



Ħ	퐢
н	~1~

X 系列能控制器软件使用说明	1
1、 连接电脑与灯控之间数据线	1
1.1 串口连接	1
1.2 wifi 连接	3
1.3ArtNet 连接	3
2、灯库配置	4
2.1 灯库管理	5
2.2 灯具配置	8
2.3灯具分组	8
2.4 RDM 管理	10
3、场景编程	10
3.1 亮度设置	12
3.2 全局控制	12
3.3 灯光模式复制	13
3.4 效果灯模式参数设置	13
3.5 摇麦参数设置	14
4、效果灯素材	15
4.1 灯库名称	15
4.2 素材类型	16
4.3 素材列表	17
5、效果灯编程	24
5.1 效果灯编程设置	24
5.2 雾机控制编程设置	29
5.3 摇麦控制编程设置	30
6、声控素材	32
7、声控编程	36
7.1 效果灯声控编程	37
7.2 环境灯声控编程	42
8、空调设置	43
9、中控设置	45
10、全局设置	47
11、备份还原	49

X 系列能控制器软件使用说明

1

1、连接电脑与灯控之间数据线

智控控制器分为三种连接方式:一,串口连接,二,WiFi连接,三,Art--Net连接。

1.1 串口连接



图 1

按"图1"使用铂锐 BR-3065C (PL2303) 串口转换线以及网线(568B 标准)将电脑与灯控连接起来。

1) 查看端口,安装转换线驱动后,在"我的电脑"图标上右键→管理→设备管理器→端口,如图 2 所示。以下软件中端口号都使用这里识别的端口号。





2

2)打开智能控制器管理系统软件→选择端口→点击 "连接",连接成功后设备型号选项栏会显示 对应的灯控型号,界面如图4所示

X-Series智能灯光控制器系统	充V2.0(测试2020-11-07-01)					- 🗆 X
() 主页 场		2000 000 000 000 000 000 000 000 000 00	程 声控素材	月 声控编程 空调设置	中控设置	全局设置 备份还原
○场景编程 ●场景測は 「灯光场景」	ţ.	亮度+	<u>亮度-</u>		F)(全关)	(写入控制器)
场景0默认 场景	1选秀 场景2抒情	场景3K歌 场景4动感	场景5商务 场景6明亮	场景7慢摇 场景8柔和	场景9清洁	↓ 中□连接
场景10浪漫 场景	11关 场景12开	场景13开/关 场景14吊灯	场景15射灯 场景16灯带	场景17简灯 场景18背景	灯 场景19茶几灯	· · · · · · · · · · · · · ·
场景20激光灯 场景2	11迎宾 场景23K	场景24G 场景29	场景30 场景31	场景32 场景33	场景34	网络连接
场景35 场5	₹36					IP地址: 连接 192.168.4.1 断开

图 4



1.2 wifi 连接

智能控制器 WiFi 连接操作如下图所示:



图 6

注意:如图 5,先把 WiFi 盒子与灯控对接起来,然后如图 6 通过笔记本电脑搜索 WiFi 的 IP 名称, 点击连接→连接成功后设备型号选项栏会显示对应的灯控型号。

1.3 Art--Net 连接

通过电脑修改 IP 地址, 实现 3DMA 软件与灯控连接。如下图 7 所示:



▲ X-Series 智能灯光控制器系统\/1 0(測试2020-9-14)			X
			▲ 金局设置 备份还原
 ○ 场景编程 ● 场景测试 「灯光场景	亮度+ 亮度-	(全开)(全关)	(写入控制器) 设备型号:
场祭0款认 场祭1选秀 场祭2抒情	场景3K歌 场景4动感 场景5商务 场景6明亮	均 景7慢摇	串口连接 端口: 连接
	□ 示13开/关	场景17筒灯 场景18背景灯 场景19茶几灯 メニアン メニアン メニアン	
物示2018元11] - 物示2119 共	物示246 初示29 初示30 初示31	初來32 初來33 初茶34	192168.4.1 () (192168.4.1)
↓ 功能场景	·异28福麦		ArtNet IP: 2.0.0.1 port: 6454
			连接)断开
			IP: 2 . 0 . 0 . 2 port: 6454
当時載士田白琴寺・			连接 <u></u> 斯升 (重启设备)

图 7

2、灯库配置

配接智能控制器的灯具灯库,包含灯库管理、灯具配置、灯具分组、RDM管理,界面如图9所示:

4



X 系列智能控制器软件使用说明

X-Series智能灯光	控制器系统V1.0(测试版本)	0. 1204 18 88 88 81 66 Falls which	
() 主页	(回) 场景配置 灯库配		全局设置备份还原
灯库管理	新建 删除 序号 灯库名称	库版本 1.0 导出 导入 自定义通道 」通道定义	□ 写入控制器 → 2 和号・
灯具配置	1 LY-604A(CH18) 2 LY-601A(CH13) 3 LY-602A(CH15)	1 X轴 ↓ 17 自走 ↓ 2 X轴微调 ↓ 18 灯具复位 ↓ 3 Vata ↓ 19 Vata ↓	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
灯具分组	4 LY-603RGB(CH15) 5 LY-607RGB(CH18)	3 14m ▼ 4 Y轴微调 20 5 速度 ♀ 21 X抽	COM3 + 勝开
RDM管理	6 LF-202A(CH8) 7 LF-203A(CH18) 8 LM-204A(CH9)	6 颜色盘 ◆ 22 X轴 ◆ 7 图案 ◆ 23 X轴 ◆	IP地址: 连接 192.168.4.1 断开
	9 LH-261A(CH7) 10 LH-303A(CH9)	8 頻闪 ↓ 24 X轴 ↓ 9 图案调光 ↓ 25 X轴 ↓ 40 协会调兆 ↓ 26 X轴 ↓	ArtNet
	11 LH-303RG(CH15) 12 LJ-D500RGB(CH15) 13 LLD553RCR(CH17)	10 架图调光 26 X抽 · 11 RGBR-1 • 27 X抽 • 12 RGBG-1 • 28 X抽 •	port: 6454 连接 断开
	14 CD-330L(CH3) 15 CD-330L(CH6)	13 RGBB-1	IP: 2 . 0 . 0 . 2 port: 6454
	16 LX-222A(CH8) 17 全彩控制器(CH12)	15 颜色组合 ; 31 X轴 ; 16 変化速度 ; 32 X轴 ; 16 変化速度 ; 32	连接 断开 重启设备

5

图 9

2.1 灯库管理

将灯库文件添加到控制器,可以支持20个灯库文件载入到工程文件。可分为**手动新建添加灯库**或 导入已有的灯库文件,界面如图10所示:



X 系列智能控制器软件使用说明

	新建 删除	库版本 1.0	导出 导入	自定义通道
刘库官建	序号 灯库名称	通道定义		- 紀灯通道
	1 LY-604A(CH18)	1 X轴 🛟	17 自走 🛟	
灯具配置	2 LY-601A(CH13)	2 X轴微调 🛟	18 灯具复位 🛟	通道号 9 🛟 灭灯值 0 🛟 最亮值 255 🛟
	3 LY-602A(CH15)	3 Y轴 🛟	19 X轴 \$	
灯具分组	4 LY-603RGB(CH15)	4 Y轴微调 \$	20 Xiii 🛟	
	5 LY-607RGB(CH18)	5 速度 🛟	21 Xiii \$	
RDM管理	6 LF-202A(CH8)	6 颜色盘 🛟	22 Xiii 🛟	
\square	7 LF-203A(CH18)	7 图家 ▲	23 Vth *	通道号 无 ◆ 灭灯值 0 ◆ 最亮值 0 ◆
	8 LM-204A(CH9)			
	9 LH-261A(CH7)	8 频闪 🗘	24 Xiii 🗘	通道号 无 : 灭灯值 ① : 最高值 ① :
	10 LH-303A(CH9)	9 图案调光 🛟	25 X轴 \$	
	11 LH-303RG(CH15)	10 染色调光 🛟	26 Xiii \$	
	12 LJ-D500RGB(CH15)	11 RGBR-1 🛟	27 Xiii 1	速度通道 ————————————————————————————————————
	13 LJ-D553RGB(CH17)	12 RGBG-1 ‡	28 Xiii \$	通道1 5 \$ 最小值 0 \$ 最大值 255 \$ 方向 反向 \$
	14 CD-330L(CH3)	13 RGBB-1 🛟	29 Xiii 🛟	
	15 CD-330L(CH6)	14 (RGBW-1 \$	30 Xin \$	通道2 无 🛟 最小值 0 🛟 最大值 0 🛟 方向 正向 🛟
	16 LX-222A(CH8)	15 颜色组合 🛟	31 X轴 \$	
	17 全彩控制器(CHI2)	16 变化速度 🛟	32 X轴 \$	

6

图 10

导入:将保存在电脑的灯库文件载入到工程文件。

导出:将做好的灯库文件保存到电脑。

手动新建添加灯库的操作

① 在"灯库名称"空白栏双击输入灯具的名称。

② 在"库版本"输入一个版本,在"通道数量"输入该灯的通道数。

③ 在"通道定义"按顺序选择灯具每个通道的功能(有些通道功能没有的,用自定义通道)。

④ 在"自定义通道"中新建通道的定义,然后再通道定义中选择对应的功能。

⑤ 在"**熄灯通道**"选择灯具的调光通道,并在灭灯值和最高值位置输入灯具的调光值范围(熄灯 通道是走声控的时候,灯具能实现亮灭的效果)。

⑥ 在"**速度通道**"选择灯具的速度通道,在最小值和最大值位置输入灯具的调速值范围,并选择 速度的正反向。

至此,一款类型灯具的灯库就已经添加完成。

2) 导入已有的灯库文件的操作

点"导入",弹出对话框,选择需要加载的灯库文件,然后点"打开",如下图 11 所示:



灯库管理	新建 删除 序号 灯库名称	库版本 1.0 导出 (导入) 自定义通道 通道定义
	1 LY-604A(CH18)	♥ 打开
灯具配置	2 LY-601A(CH13)	▲ X系列灯库修改 ↓ 最亮值 255 ↓
	3 LY-602A(CH15)	DEVICES D
灯具分组	4 LY-603RGB(CH15)	■ 娱乐(F:) ■ CD-330L、CDL(CH6).hxl Kind
	5 LY-607RGB(CH18)	□ CJ-12UB (CH17).nxi Size 809 bytes ↓ 最亮值 255 ↓
RDM管理	6 LF-202A(CH8)	▲ 本地磁盘(C:) ■ LF-203A (CH18).hxl ■ LP-205A (CH18).hxl
\square	7 LF-203A(CH18)	■ LH-201A(GH)/Jild ■ LH-303A(CH9).hxl
	8 LM-204A(CH9)	My Documents LH-303RG(CH15).hxl
	9 LH-261A(CH7)	■ Lu-G271RB (CH7).hxd
	10 LH-303A(CH9)	LU-G362RGB(CH10).hxl
	11 LH-303RG(CH15)	LU-H711RGB (CH4) .hxl
	12 LJ-D500RGB(CH15)	▼ ■ LJ-M213RG 例本.hxl ▼ □ ■ LJ-M215RG (CH4) .hxl □
	13 LJ-D553RGB(CH17)	
	14 CD-330L(CH3)	Format: *.hxl
	15 CD-330L(CH6)	新建文件夹 取消 打开 大值 0 ♀ 方向 正向 :
	16 LX-222A(CH8)	
	17 全彩控制器(CH12)	Ⅰ Ⅰ Ⅰ ○ ↓<

7

图 11

导入完成后,灯具名称、库版本、通道数量、通道定义、熄灯通道及速度通道就会显示该灯具的灯 库信息,如下图 12 所示:

C	新建 删除	库版本	1.0	(导出	〕 (导入)	自定义通道
序制	5 灯库名称	通道定义				
1	LY-604A(CH18)		X轴 🛟) 17	自走]
2	LY-601A(CH13)	2	X轴微调 🛟) 18	[灯具复位];	通道号 9 + 灭灯值 0 + 最亮值 255 +
3	LY-602A(CH15)	3	Y轴 🛟) 19	Xin :	
4	LY-603RGB(CH15)	4	Y轴微调 🛟	20	Xih :	
5	LY-607RGB(CH18)	5	速度 🛟	21	Xim 🛟	₩±15 10 , XA E 0 , Route 200 ,
б	LF-202A(CH8)	6	颜色盘 🛟	22	Xia 🛊	
7	LF-203A(CH18)		图案 :	23	Xin 1	通道号 无
8	LM-204A(CH9)		橋山 🔺) 24	(Vth)	
9	LH-261A(CH7)) 24		通道号 无 🛟 灭灯值 0 🛟 最亮值 0 🛟
10	LH-303A(CH9)	9	图案调光 🗧	25	Xiii	
11	LH-303RG(CH15)	10	染色调光 🛟	26	Xiii	
12	LJ-D500RGB(CH15)	11	RGBR-1 🛟	27	(X轴 🕴	建度通道
13	LJ-D553RGB(CHI7)	12	RGBG-1 🛟	28	Xhh	通道1 5 ↓ 最小值 0 ↓ 最大值 255 ↓ 方向 反向 ↓
14	CD-330L(CH3)	13	RGBB-1 🛟	29	(X轴 🕴	
15	CD-330L(CH6)	14	RGBW-1 🛟	30	Xala 🗧	通道2 无 ♀ 最小值 0 ♀ 最大值 0 ♀ 方向 正向 ♀
16	LX-222A(CH8)	15	颜色组合 🛟	31	Xin \$	
17	全彩控制器(CH12)	16	变化速度 🛟) 32	(X111) :	

图 12



2.2 灯具配置

设置灯具名称、DMX 地址码、占用的通道数和选择对应灯库型号,并且库版本会显示当前灯库的版本号,界面如图 13 所示:

	()。 场景配置		田田 田田 田	あたます 「「」 声控素材 声控编程	空调设		空设置	
	(添加RD	M灯具信	息 新建 删除					[] (写入控制器
管理	肩用	ID	灯具名称	켚号	库版本	DMX起始地址	占用通道委	
		1	LY-604A(CH18)	ID1#LY-604A(CH18)	1.0		18	设备型号:
配置		2	LY-601A(CH13)	ID2#LY-601A(CH13)	1.0	21	13	
		3	LY-602A(CH15)	ID3#LY-602A(CH15)	1.0	41	15	_{端口} : (
分组		4	LY-603RGB(CH15)	ID4#LY-603RGB(CH15)	1.0	61	15	Сомз 🗧
	2	5	LY-607RGB(CH18)	ID5#LY-607RGB(CH18)	1.0	81	18	
	2	6	LF-202A(CH8)	ID6#LF-202A(CH8)	1.0	101	8	_ 网络连接 ———
1管理		7	LF-203A(CH18)	ID7#LF-203A(CH18)	1.0	121	18	P地址: (
	2	8	LM-204A(CH9)	ID8#LM-204A(CH9)	1.0	141	9	192,168.4.1
		9	LH-261A(CH7)	ID9#LH-261A(CH7)	1.0	161	7	
		10	LH-303A(CH9)	ID10#LH-303A(CH9)	1.0	181	9	ArtNet
	Ø	11	LH-303RG(CH15)	ID11#LH-303RG(CH15)	1.0	201	15	IP: 2.0.0
		12	LJ-D500RGB(CH15)	ID12#LJ-D500RGB(CH15)	1.0	221	15	port: 6454
		13	LJ-D553RGB(CH17)	ID13#LJ-D553RGB(CH17)	1.0	241	17	(连接) (197
		14	CD-330L(CH3)	ID14#CD-330L(CH3)	1.0	261	3	ACTR CHIN
		15	LX-222A(CH8)	ID16#LX-222A(CH8)	1.0	281	8	IP: 2.0.0
	Ø	16	全彩控制器(CH12)	ID17#全彩控制器(CH12)	1.0	301	12	port: 6454
		17	CD-330L(CH6)-1	ID15#CD-330L(CH6)	1.0	481	6	
	1	18	CD-330L(CH6)-2	ID15#CD-330L(CH6)	10	487	6	连接 断

图 13

添加 RDM 灯具信息: 将具有 RDM 功能的灯具,通过 "RDM 管理"搜索到灯具后,点该按键,添加到"灯具配置"信息栏上。

删除:删除"灯具配置"选项栏所有配置信息。

1) 灯具配置的操作

- ① 点击右上方的"编辑",进入灯具配置的设置界面。
- ② 在"灯具名称"栏双击鼠标,输入灯具的型号名称。
- ③ 在"型号"栏双击鼠标,选择该灯具的灯库类型。
- ④ 在"DMX 起始地址"栏设置灯具的地址。
- ⑤ 在"**占用通道数**"栏输入灯具的通道数。
- ⑥ 在"启用"栏,双击"√"上,表示启用该灯具配置。

至此,一个灯具的配置完成。

2.3 灯具分组

给灯具分组,同一款灯具,可以分成一组或分为多个组,最大支持 30个灯具分组。在"灯具分组"

OBALANT BORAY 拍拍

栏填上灯具的组别名称,选择启用,然后在"所有灯具"栏选择需要分为同一组的灯具,点向左的箭头, 会加载到"组内灯具"栏上,界面如图 14 所示;

9

	场景)) Re	日本 「日本配置 文果灯		声控编程		全局设置 备份还原
1.店被押	灯具分	徂	新建一制除)		·	写入控制器
JUNEAR .	局用	ID	组别名称 L.V604A(CHLS)	组内灯具 ID1#LV-6044(C'H18)118		所有灯具 101#LV-6044(CH18)118	设备刑号
		2	L.V601 A(C'H13)			ID2#LV-601A(CH13)2113	Sen a se
U 具配置	M	3	LV-602A(CH15)			ID3#LV-602A(CH15)4115	□□□□连接
	M	4	LY-603RGB(CH15)			ID4#LV-603RGB(CH15)6115	端口: 连接
灯具分组	M	5	LY-607RGB(CH18)			ID5#LY-607RGB(CH18)8118	СОМЗ 🗘 🕅
		6	LF-202A(CH8)	-		ID6#LF-202A(CH8)1018	173 6% 1/4 th
RDM管理		7	LF-203A(CH18)		~~~	ID7#LF-203A(CH18)12118	Mill Con
		8	LM-204A(CH9)	-		ID8#LM-204A(CH9)1419	
	M	9	LH-261A(CH7)		<u> </u>	ID9#LH-261A(CH7)1617	192,168, 4, 1
		10	LH-303A(CH9)	-		ID10#LH-303A(CH9)1819	ArtNet
		11	LH-303RG(CH15)		all>>	ID11#LH-303RG(CH15)20115	IP: 2 0 0 1
		12	LJ-D500RGB(CH15)	-		ID12#LJ-D500RGB(CH15)22115	port: 6454
		13	LJ-D553RGB(CH17)		airss	ID13#LJ-D553RGB(CH17)24117	
		14	CD-330L(CH3)	-		ID14#CD-330L(CH3)2613	连接一断开
		15	LX-222A(CH8)			ID15#LX-222A(CH8)2818	IP. 2 0 0 2
		16	全彩控制器(CH12)	1		ID16#全彩控制器(CH12)30112	nort: 6454
		17	内置RGB灯带(CH6)			ID17#CD-330L(CH6)-14816	poir. 0404
		20.00		-		ID18#CD 3301 (CH6) 2 487 6	(连接) 断开

图 14

注: 1、不同型号的灯具不能分在同一组内,否则在后续效果灯编程或声控编程实现不了灯光编程 2、组内灯具和所有灯具,可以通过向右和向左的箭头去除或加载。

1) 灯具分组

新建:通过点击新建可以添加新的灯具分组。

删除:删除选择的灯具分组信息。

2) 组内灯具

表示将同一型号的灯具分为一组,在编程的时候,可以达到同时控制的效果。

3) 所有灯具

显示使用的所有灯具信息,通过向左的箭头加载到"组内灯具"选项栏。

4) 灯具分组的操作

- ① 点击右上方的"编辑",进入灯具分组的设置界面。
- ② 在"组别名称"双击输入该组灯具的名称。
- ③ 点" _____",将组内灯具所有的先移除。
- ④ 在"所有灯具",选中需要分成一组的灯具,点" < "移到"组内灯具"。
- ⑤ 在"启用"栏,双击"√"上,表示启用该组灯具。



至此, 一款灯具的分组完成。

2.4 RDM 管理

在 RDM 协议下,控制系统可以向灯具发出请求,灯具能应答这些请求,并且可以在控制系统上更改 灯具的设置,包括远程设置 DMX512 初始地址、状态监测及管理这些设备。每台兼容 RDM 的灯具都可 以通过其内置的惟一识别码来进行识别;列表内容可包含灯具型号以及它所需要的 DMX 字段数。

10

智能控制器管理系统 RDM 的使用: 进入 RDM 管理→点搜索→搜索到灯具后,会显示对应的 UID、灯 具名称、型号、DMX 起始地址、占用通道...→进入高级设置,可以查看或修改该灯具的地址码、灯具 参数→设置好后,再点退出 RDM,就可以继续其他的操作,界面如图 15 所示。

(回) (O) (O) <th>全局设置 备份还原</th>	全局设置 备份还原
投索 刷新 通出はRDM DMX特許 D UD 哲与 DMX结站地址 占用通道数 高级设置	写入控制器 设备型号: 申口连接 端口: 透石型号: 第二: 進出: 近日: 送後 町均址: 192168.4.1 第7 Art-Net IP: 2.0.0.1 port: 6454 连接 勝开 IP: 2.0.0.2 port: 6454 连接 勝开 直接後 勝开

图 15

注: 使用 RDM 管理功能,除智能控制器管理系统具有该功能外,灯具也必须具有 RDM 的功能。

3、场景编程

在场景编程环境下,有两种模式可供选择:场景编程和场景测试。

场景测试: 在场景测试模式下点击对应的场景编号可以预览该场景的灯光效果,并且可以通过"亮+"和"亮度一"按钮实时设置当前可调环境灯的灯光亮度,选项界面如图 16 所示。

BORAY铂钠

X 系列智能控制器软件使用说明

X-Series智能灯光控制器系统V1.0(测试版本)	
(回) (O) (O) <th(o)< th=""> <th(o)< th=""> <th(o)< th=""></th(o)<></th(o)<></th(o)<>	全局设置 备份还原
合用 会用 All (All (All (All (All (All (All (All	写入控制器 设备型号: 申口连接 端口: 连接 COM3 ÷ 断开 P增郑连接 断开 P增郑连接 断开 P增郑连接 ● I192.168.4 1 DY 2.0.0.1 port: 6454 连接 断开 IP: 2.0.0.2 port: 6454 连接 断开 IP: 2.0.0.2 port: 6454 连接 断开 重启设备 ●

11

图 16

注: 每个场景对应墙板上的一个按键, 按墙板按键时智能控制器会显示对应的场景编号。

场景编程:选择"场景编程"点场景按钮即可进入场景编程模式,总共有 36 个场景模式,其中 32 个是灯光场景、4 个是功能场景,每个场景跟面板或点歌屏上的灯光按键都是一一对应的,我们可任选一个模式进入,以场景模式 0 为例:编程界面如图 17 所示:

OBALANTED BORAY 拒拒

X 系列智能控制器软件使用说明

⊙场景编程 ○场景測试	全开全关
正在编辑:【0】场景 灯光场景: 杨景0默认 🛟 功能场景: 杨景22控制 🛟	
一 开关设置 ガ1 一 开 ・ ガ2 开 ・ ガ3 开 ・ ガ4 开 ・ ガ5 开 ・ 近时 100 毫秒 近时 100 毫秒 近时 100 毫秒 近时 100 毫秒	灯6 开 ÷ 延时 100 毫秒
可调设置 复制 灯1 开 ◆ ① ◆ 延时 100 毫秒 源场景: ① ◆ 复制到当前	
灯2 开 ◆ ○ ◆ 延时 100 毫秒 第机模式 美 ◆	
- 全局控制	
全局亮度: 50 ♀ 开关模式: ④ 固定 ○ 开关 亮度模式: ④ 固定 ○ 继承	
效果灯模式设置 效果灯开关 开 ◆ 场景模式 无 ◆ 无 ◆ 五 ◆ 声控模式 无 ◆ 无 ◆ 无 ◆ 五 ◆ ご行模式 ● 順序 ○	<u>海佐</u> 村し
· 播麦设置 播麦模式 关	

图 17

3.1 亮度设置

在此设置每路灯的状态与亮度,每路都有开、关、保持三个状态。"**开**"表示该路灯打开;"**关**"表示该路灯关闭;"**保持**"表示该路灯在本场景模式下不予控制,继续保持上次的状态,可调光的灯通过拖动滚动条可以独立设置每个灯的亮度。灯1到灯6是开关输出,输出的是220V的电压,可调设置,灯1.灯2是可调光输出,电压0V-220V可调节。

3.2 全局控制

全局控制所有参数设定界面如图 18 所示:

4	全局控制						
	全局亮度:	-0-	50 🛟 开关模式:	●固定 ○开关 亮度	€模式: ⊙固定 (○ 继承	
		100					

图 18

- 全局亮度:在此设置当前场景模式的默认全局亮度,默认亮度对该场景模式所有可调环境灯有效, 每一路可调灯的亮度是由默认亮度与该路灯单独控制的亮度决定。(该路亮度=该路设置亮度值× 全局亮度值÷100)。
- 开关模式:有两种模式可供选择,固定模式和开关模式。固定模式:按墙板上对应按键时,受控的 各路灯打开,再次按下时保持不变;开关模式:按墙板上对应按键时,受控的各路灯打开,再次按 下时受控的各路灯关闭。
- 3) **亮度模式**:有两种模式可供选择:固定亮度和继承亮度。**固定亮度**:改变该组亮度后,切换到其它 组再切换回该组时亮度值还原为改变前的值,如;从抒情场景全局亮度是 30,通过亮度加减按键

12



调到 100,切换到柔和,再切回到抒情,全局亮度还是 30.。继承亮度:改变该组亮度,切换到其 它组再切换回该组时亮度值保持为改变后的亮度值,如;从抒情场景全局亮度是 30,通过亮度加 减按键调到 100,切换到柔和,再切回到抒情,全局亮度是 100.。建议设置为固定亮度。

13

3.3 灯光模式复制

此选项可以将其他场景的灯光设置参数复制到当前场景,在"源场景"选择场景号,再点"复制到 当前",就可以将被选场景号的 设置参数复制到单前场景,选项如同 19 所示:

<u>ц</u>	202		2	
源场景:	1	-	复制到当前	
WAYNON .	1-	<u></u>	25.0025022.00	

图 19

3.4 效果灯模式参数设置

对应两块功能参数的设置,场景模式和声控模式。只有在"效果灯开关"选为"开",场景模式和声控模式设置的模式才有效,选项如同 20 所示:

一效果灯模式设	置—																-			
効用打开关	(III:		私息措士	T		T	•	T		市场横击	(II		(m	•	T		运行模式	⊙ 順序	○随机	
双木灯开大	Л	•	初京侠共	Л	•	л	•	Л	•	严重快入	<u>л</u>	•	л.	<u> </u>	L.	•				

图 20

1) 效果灯开关

有关、开、保持三个选项。为"关"时,场景模式和声控模式不启用模式效果;为"**开**"时,启用 场景模式和声控模式选择的模式效果;为"**保持**"时,表示在本场景模式下继续保持上次的场景模式和 声控模式的效果状态。选项如图 21 所示:



2) 场景模式/声控模式

场景模式:在同一个灯光场景,可选择三种不同或相同的效果灯模式运行。有无、1~24 共 25 个 选项。为"无"时,该场景不启用效果灯模式;1~24 每种模式对应着灯光设备的一种显示效果, 灯光设备的每种模式可以在"效果灯编程"界面,选择对应的效果灯模式进行效果灯场景编程。模 式选择界面如图 22 所示:



声控模式:在同一个灯光场景,可选择三种不同或相同的声控模式运行。有无、1~16 共 17 个选项。为"无"时,该场景不启用声控效果;1~16 每种模式对应着灯光设备的一种声控效果,灯光设备的每种声控模式可以在"**声控编程"**界面,选择对应的声控模式进行声控灯光编程。模式选择界面如图 23 所示:

14





3) 运行模式

此选项设置在同一个灯光场景,多个场景模式和声控模式运行的次序。有"**顺序**"、"**随机**"两个选择,为"**顺序**"时,效果按1、2、3次序运行;为"随机"时,效果在1、2、3中随机运行,选项如图 24 所示:

效果灯模式设置
效果灯开关 开 ◆ 场景模式 1 ◆ 2 ◆ 3 ◆ 直控模式 1 ◆ 2 ◆ 3 ◆
压 o t

```
图 24
```

3.5 摇麦参数设置

此选项设置每个灯光场景触发摇麦的模式,选项如图 25 所示:

摇麦模式	摇麦1 ▼	摇麦触发间隔(秒) 0	-	摇麦延续开关 🤉 开 🔍 关
零机控制模式	关 摇麦1			
雾机模式	摇麦2 保持			

- 图 25
- **摇麦模式:** 有关、保持、摇麦 1、摇麦 2 四个选项。为"关"时,不触发摇麦场景;为"保持"时 继承上个场景的摇麦模式;为"**摇麦 1**"或"**摇麦 2**"时,触发摇麦场景。
- 2) 摇麦触发间隔(秒):此选项是为了兼容市场上一些摇麦感应探头不是很灵敏,时而感应到时而感应不到,造成面光灯在亮灭间不断的切换,这时候就可以设置一个触发的间隔时间,一般建议5— 8秒,当摇麦瞬间触发之后,面光灯会持续亮5-8秒时间,中途无论触摸与否都不执行,直至5 --8秒时间运行完成。
- 3) 摇麦延续开关:有"开"、"关"两个选项,"开"表示在同一灯光场景下,第一次站到摇麦感应上, 触发摇麦灯光场景,离开摇麦感应区域大于8秒后,再次站到摇麦感应上,可再次触发摇麦灯光场景;"关"表示 在同一灯光场景下,只有在第一次站到摇麦感应区徐上,才会触发触发摇麦灯光场景,要想再次触发,必须切换灯 光场景后,再次站到摇麦感应上,才能再次触发。



4、效果灯素材

此选项是对 DMX512 的灯具进行效果素材编程,一共有 9 个素材类型。如下图 26 所示:

		- 🗆 X
ガ组名称	京都建 自信非限>1 紅色呼吸>2 新建 編輯 重命名 云端 删除	「 写入控制器 设备型号: 端口: 送後 端口: 送後 第四: 送後 (P地址: 送後 (P地址: 送後 (P地址: 送後 (P地址: 送後 (P地址: 送後 (P: 2.0.0.1 port: 6454 送後 (新升 (P: 2.0.0.2 port: 6454 送後 (新升 (重启设备) (重启设备)

图 26

4.1 灯库名称

此选项是 DMX512 的灯具的灯库名称,如下图 27 所示:



公式 公式 公式 公式 公式 公式 公式 公式 (1)	O X-Series智能灯光控制器系统V2.0(测	则武2020-11-07-01)			- 🗆 X
が組名称	 ・ ・				全局设置 备份还原
Image: Second			方台呼吸>1 紅色呼吸>2		写入控制器 设备型号: 滞口送援 第二: 進後 勝所 P 第3连接 IP地址: 逆後 192.168.4 101 105 110 1111 1111

图 27

4.2 素材类型

此选项是 DMX512 的灯具的素材类型,分为通道素材和动作素材两大类。一共有 9 种类型场景素材,如下图 28 所示:

16



图 28

4.3 素材列表

将 DMX512 的灯具素材添加到控制器,可以支持每一个素材类型 6 个素材文件载入到工程文件。 可分为**手动新建添加素材**或**导入已有的灯具素材**,界面如下图 **29** 所示:





图 29

- 导入:将保存在电脑的灯具素材载入到工程文件.
- 导出:将做好的灯具素材保存到电脑.
- (1) 手动新建添加素材的操作
 - 1),在"素材列表"下面点"新建"按键。
 - 2),在"素材名称"输入一个名称。
- (2) 导入已有的灯具素材的操作

点"导入",弹出对话框,选择需要加载的灯具素材,然后点"打开",如下图 30 所示。



♥ X-Series智能灯光控制器系统V2.0(测	武2020-11-07-01)					- D X
 ① 主页 · 场景配置 		() 文果灯素材	丁编程 声控素材 ア		中控设置 全局设置	▲ 备份还原
♪ 打组名称 602 603 604 内置RGB 303RG 303A/261A 500RGB 203A	素材类型 ● 通道 动疹(2) 慢福(0) 疗情(2) (資源(2)) (資源(2)) (資源(2)) (資源(2)) (資源(0)) (()) ()		<u> 白色時裂>1</u> 紅色呼吸>2 ② 強光素材 □ 场系-通道1快节奏xml □ 场景-通道1快节奏xml □ 场景-通道1快节奏xml □ 场景-通道1	× ・ Name 現示:遺道1:発和-沖 全接节算 xml Kind Size 3.2 KB (3.273 bytes) Modified 20-10-30 上午11:56 単 取消 打开	授 (排) (中) (中) (中) (中) (中) (中) (中) (中) (中) (中	写入控制器 盗型号: 進援 端口: 连援 端口: 连援 第口: 连援 1 近援 168.4 1

19

图 30

导入完成后,灯具的素材就会在素材的列表中显示,如下图 31 所示:

「灯组名称 ————————————————————————————————————	_ 素材类型	「素材列表	
601	●通道 ○动作	白色呼吸>1	
602	动感(2)	红色呼吸>2	
603	慢摇(0)		
604			
内置RGB	柔和(2)		
303RG	浪漫(2)		
303A/261A	温馨(0)		
500RGB	/ / / / / / / / / / / / / / / /		
203A	参幻(0)		
	<u>— 其他(0)</u>		
	当前灯库素材: 8		
	所有灯库素材: 66		
		新建(编辑)重命名)云端) 删除	

图 31



(3) 灯具素材的编辑操作

灯具素材分别为通道素材和动作素材。点击通道,在素材列表下面有新建按键,输入素材名称 →然后按确认,点击下面的编辑按键→进入该灯具素材的编程界面,下面以LY-601A 介绍场景的编 程。选项如图 32 所示:

素材类型	6 <u>,</u>] ;	82		74 共至	. 9 00	/1		71 共 9		40° 112	ı									
_									一通道	.銅桯)									
LY-601A	(CH13)																			
														Ű	选)					
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
	0	0	177	0	0	0	0	0	254	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
									Î											
	X轴	X轴微 调	Y轴	Y轴微 调	速度	颜色盘	图案	频闪	调光	棱镜	棱镜速 度	自走	灯具复	未知	未知	未知	未知	未知	未知	
通道全选									☑											
f变全选	Α						Π	Π		Ξ					A		A			
1200		·李/古		地行时	C	\				- 50	0	真砂								
111-22		119111		12411-1411	n ac	/			-	- 50		3817								_
少寐 抄	加加 10	0 0	2 3	4	5 0 0	。 / 0	8	9 10 254 0	0 11	12 0 (13									
50)0	0 0	100		00	0	0 (0 0	0	0 (

图 32

组别:表示该组灯具建立的组号 **素材类型:**表示该灯具对应的场景类型 **灯具型号:**对应该组灯具的灯库信息 **灯具数据:**显示该组灯具的数量

1) 通道素材编程

此选项是通过推杆来设定灯具 DMX 通道的数据,功能与 DMX 控台推杆功能相同。每个推杆底下都有一个小方框,方框不可选,启用的是动作效果;方框可勾选,并勾上,启用的是该通过编辑的效果; 方框没勾选,不启用该通道推杆的效果,如有录制数据,启用的是录制数据对应通道的效果。

(1) 设置总步骤数,在单前步骤选择1步;

X 系列智能控制器软件使用说明

(2) 通过推杆通道设置灯具勾选上的通道,并设置该步运行需要的执行时长;

(3) 单前添加步骤选择 2, 点复制上一步按键, 将 1 步数据复制到 2 步, 再来修改对应通道的参 数,并设置该步的执行时长。后面步骤重复该步操作,直到将所有步骤编完。选项如图 33 所示:

21

素材类型	动兵	<u>.</u>		灯具型	号 60)1		灯具数	数量 1										
									通道	编程)								
LY-601A	(CH13))																	
														(#	选)				
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
	0	0	177	0	0	0	0	0	254	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	1	1	1	1	1	1	1	1	Q	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
			Ŷ																
	9	0	l	0	0	0	0	9	l	9	0	0	0	0	0	0	0	0	0
81 2 -0.24	X轴	X轴微 调	Y轴	¥轴微 调	速度	颜色盘	图案	频闪	调光	棱镜	棱镜速 度	自走	灯具复 位	未知	未知	未知	未知	未知	未知
地理主达						◙			2	⊻	N	V							
川又主処	3-5	3.3	1 mark		100	1.1	3-5			1.1	1-1	5	1000	()	11.	3-8	1.1).
清零)(满值) :	执行时+	< -C)				- 50	0	毫秒							
步骤 执	们行时长	1	2 3	4	5	6 7	8	9 10	0 11	12	13								
50)0)0	0 0 0 0	177	0	0 0 0 0	0	0	254 U D 0	0	0 (0 (
tati dan	10	删旧体)					1 25	11/2	(Itr .)	200 11/5								4 11: 14.

图 33

1) 通道推杆:

此项设置灯具的 DMX 数据.

BORAY铂锐

2) 功能设置

清零: 将当前步骤当前界面通道的所有数据变为"0" 满值: 将当前步骤当前界面通道的所有数据变为"255" 渐变全选:将当前的界面所有通道数打勾实现通道效果的渐变。

3) 效果灯设置

总步骤数:设定效果灯需运行的总步骤数 当前步骤:选择需要编程的效果灯步骤号 执行时长:设定效果灯在当前步骤执行一个动作需要的时间(单位为毫秒)。 复制上一步:将上一步骤的通道数据复制到当前步骤 复制前一步:将前一步骤的通道数据复制到当前步骤

2) 动作素材编程

动作素材可以适用于全部灯组的摇头的动作。设置摇头灯走的动作效果, 选项如图 34 所示:



♥ 编辑素材:	画圆K>1 ×
动感	灯具型号 601 灯具数量 1
	动作效果
	● 启用 ○ 不启用
	自定义 动作图形 35(圆) 🛟
	运行速度
	_ 多灯设置
	拆分 1(不拆分) 🛟 🗌 拆分反向
	□ X轴反向 □ 半边反向
	□ Y轴反向 □ 半边反向
	时差 0
	預览 停止預览

22

图 34

启用:表示运行该灯具动作效果的数据

不启用: 表示运行该灯具通道编程 X/Y 轴数据或录制的控台动作效果数据

预览:预览动作效果选项设置的效果

停止预览;停止当前预览的动作效果

动作图形:选择摇头灯走的动作,有动作默认、自定义、动作 1—动作 254 总共 256 个选项,其中动作 1—动作 46 是出厂设置好的效果,动作 47—动作 254 可自行设置走的动作效果。

注意: 自行设置的动作图形,需要点保存,会提示保存的图形编号,再选择保存的动作图形号,才能在预览看到设置的效果。选项如图 35 所示:





如图 35

运行速度:设置摇头灯运行的速度,有0-100数值可设置,数值越大,速度越快.

多灯设置: 设置摇头灯走拆分和时差的效果,一般是对同一组内,有多个摇头灯。选项如图 36 所示:

拆分 [1(不	新分)	半边反向]拆分反向		
	轴反向 🗌	半边反向			
时差 🧲	,			 0	毫種

① 拆分:目前只有**不拆分、中间拆分**和**两端拆分**选项,后期会慢慢添加。**不拆分**表示按着设置的动 作图形来运行;**中间拆分**表示中间一组,剩下的两边灯具为一组运行,如:同一排的4个摇头灯,中间

OBALANTED E

两个摇头灯为一组运行,左右两个为一组运行;两端拆分表示分为左右两组运行,如:同一排的4个摇头灯,左边两个为一组运行,右边两个为一组运行。同时,可以选择X、Y轴反向或半边反向运行。 ② 时差:设置摇头灯依次运行的间隔时间,有0.0-50.0秒时间可设置。

5、效果灯编程

此选项是对 DMX512 的灯具、雾机进行效果编程,有 24 个效果灯模式、4 个雾机模式和 2 个摇麦模式。,24 个模式的每个模式跟"场景配置"设置的效果灯模式是对应的,采用的是时间轴式的编程思路,最大支持 2000 秒,兼容 DMX 数据录制和手动的编程方式。4 个雾机模式跟"场景配置"设置的雾机控制模式是对应的。2 个摇麦模式跟"场景配置"设置的摇麦模式也是对应的。选项如图 37 所示:



图 37

1)预览:对该效果灯数据进行效果预览。

2) **复制:**将其他效果灯模式数据复制到当前效果灯模式下,只复制手动编程的数据,录制的数据是不参与不复制的,"源场景"选被复制的数据,然后点"复制到当前",就可以将源场景模式的效果灯数据 复制到当前模式。

5.1 效果灯编程设置

分为 DMX 录制和手动编程,当有手动编程数据和 DMX 录制数据,手动编程的数据优先运行。选项如 图 38 所示:



🜔 X-Series智能灯光	控制器系统V2.0(测试2020-11-07-	1)	- 🗆 X
() 主页	(〇) 场景配置	上 「 灯库配	() ()	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
	DMX02 DMX04	预览 DMX录制	停止 	写入控制器 设备型号:
DMX05	DMX06 DMX08	全部灯组	所有灯组× 1(3) 推色投稿海天 ノ 2(4) 黄色图案常亮 メ	□ 世廷按 端口: 连接
DMX09	DMX10 DMX12	601	1(3) 画詞M1 メ 2(10) 前前M1 メ 3(11) 左右M1 メ 4(12) 更少 1(3) 投急が定 ノ 2(A) 接急が定 ノ	
DMX13	DMX14	602	1(3) 画調M1 J 2(10) 前后M1 J 3(11) 左右M1 J 4(12) 重用	IP地址: 连接 192.168.4.1 断开
DMX13 DMX17	DMX18	603	1(3) 世色游火 √ 2(4) 其色落死 √ 1(5) 画篇M1 √ 2(10) 前后M1 √ 3(11) 左右M1 √ 4(12) 頁方	ArtNet IP: 2.0.0.1
DMX19 DMX21	DMX20 DMX22	604	1(3) 橙色游灭 ✓ 2(4) 黄色常亮 ✓ 1(9) 画版M1 ✓ 2(10) 前后M1 ✓ 3(11) 左右M1 ✓ 4(12) 高功	port: 6454 连接 断开
DMX23 (雾机1)	DMX24 雾机2	内置RGB	1(2) 黄色常亮 √	IP: 2.0.0.2 port: 6454
雾机3 [雾机4 摇麦2	303RG	1(3) 检色新天 ✓ 2(4) 黄色常亮 ✓ 4	连接 断开
当前暂无用户登录!				重启设备

图 38

5.1.1 DMX 录制设置

此项是对效果灯数据进行控台录制,点"DMX 录制"会弹出个对话框。选项如图 39 所示:

播放 停止 删除)
开始录制 停止录制 录制进度,	046
录制进度:	0秒

图 39

1) 点"开始录制"按钮,录制进度会弹出进度条。选项如图 40 所示:





26

图 40

 2) 录制进度条完成后,会弹出一个对话框,选确定,推控台编好数据的推杆,就进入录制数据状态, 录制数据进度条会递增,并且会显示录制数据的时间。选项如图 41 所示:

	援示 提示		
(开始录制) (数据擦除完成,开始录制数据?	
录制进度:			0秒

图 41

3) 数据录制完后,点"停止录制"按钮,会生成录制的数据和显示录制的时间。选项如图 42 所示:

ſ	一播放	
(开始录制) (停止录	数据录制成功! OK	
录制进度:		43秒

图 42

- 通过"播放""停止"预览录制的效果灯数据,如果对数据不满意,可以点"删除"数据,然后再 重新录制。
- 5) 数据录制好后,退出当前对话框,在"DMX录制"空白栏右击选择新建,会弹出时间模块,视图 43 所示,然后设置录制数据的播放区间,点确定,该录制数据的时间块新建完成,并且时间模块可根据需要新建多个。



注意:录制数据新建好后,右击该数据块,有"启用""禁用""编辑"三个选项,"启用"表示运行该录制数据,"禁用"表示不运行该录制数据,"编辑"表示对该数据块修改播放区间。

5.1.2 手动编程设置

BORAY铂锐

是对分组的灯具通过软件设置灯光数据。选项如图 44 所示:

全部灯组	所有灯组×										
601	1(3) 橙色桂	麦镜新灭 ↓	2(4) 黄色!	图案常亮 ↓							
001	1(9) 画题M1 ->	2(10) 前后M1 √	3(11) 左右M1 √	4(12) 画系							
602	1(3) 橙(鱼新灭 ↓	2(4) 黄色常亮 √								
002	1(9) ⅢM1 √	2(10) 前后M1 √	3(11) 左右M1 J	4(12) 重邓							
603	1(3) 橙白	色渐灭 ↓	2(4) 黄作	色常亮 ↓							
603	1(9)	2(10) 前后M1 ✓	3(11) 左右M1 √	4(12) 画系							
604	1(3) 橙白	色新天 ↓	2(4) 黄作	色常亮 🗸							
004	1(9) 画器M1 √	2(10) 前后M1 🗸	3(11) 左右M1 √	4(12) 調務							
d SDCB		1(2) 黄色	西常亮 ✓								
MEROD											
303PC	1(3) 橙(色新灭 ↓	2(4) 黄(色紫亮 ↓							
JUSKG				×							
) + + (

图 44

1) 全部灯组:这里可以的单独控制每个灯,实现单独控制,如下图 45 所示.:

OBALANTED EDE

X 系列智能控制器软件使用说明

○ 场景多灯1 LY-601A(CH	113)	LY-602A	(CH15)) (LY-6	03RGB	(СН15) (LY-60	4A(CH18	B) (C	D-330L(CH6)-1)(CD-3	330L(CH	6)-2	CD-330	L(CH6)-3	9)	×
LH-303RG(CH	H15))(J-D500R0	B (CH	1.)(LF-2	03A (C	:H18)	LH-303/	V261A(0	:нэ)									U
																		4 •
【 场景: <u>1</u>	•	〔复制			LY-6	01A(CH1	3)	•	复制到当	前	E	预览		šıt.)	C	单选)	
(01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16 0	17	18
		[1	1		[1	1	[1	[1	[1	[[
通道全选	0 vee		V#	veter (杨田舟	日本	日	间 米	6	 棱镜速			≠40	≠41	±40	≠±л	≠40
通道页选 渐变页选											度							
浙变全选))4 +
清零	全部	清零) (满伯		全部満住	ľ			执	行时长	-()—			2000	毫秒	þ	
步骤 执行时 1 2000	长 1 0	2 3 0 0	4 0 (56) 0	7 0 0	8 9 0	10 0 0	11 12 0	13 1 0 0	4 15 0	16 1 0 0	7 18 0	19 2 0 0	0 21 0	22 23) ()	3 24 0 0	25 26 0 0	27 0
(添加)(删除																总步	<u>▼</u> ◀ ▶] 数:1

图 45

(1) 可以单独控制每一个灯具,实现跑马流水效果。

(2) 可以单选和多选同一类型的灯具进行编程,实现同步效果。

2) DMX512 灯具编辑效果:

在分组灯具的空白栏右击选择新建,出现选择素材模块-选中相对应的类型素材,或者新建素材, 按确认键。,有启用、禁用、编辑、删除、删除全部、复制及粘贴选项→选择编辑,可以进行素材的编 辑,如图 46 所示:

28



♦ X-Series智能灯光控制器系统V2.0	(测试2020-11-07-01)		- X
(〇) 主页 场景配置		(1) (1) <th(1)< th=""> <th(1)< th=""> <th(1)< th=""></th(1)<></th(1)<></th(1)<>	中控设置 全局设置 备份还原
主页	対体配置 效果灯素材 会 預览 停止 10 20 30 DMX录制 4 10 1	Applicate 声控索材 声控编程 空调设置 ● 道道 ○ 动作 通道 ○ 动作 黄色常先>2 ● 通道 ○ 动作 黄色常先>2 近色常先>2 ● 提編(0) 好信(0) 黄色常光>3 ● 打情(0) 柔和(0) 流微(0) ○ 温夏(0) 広密売(0) 鼓色常光>6 ● 登切(0) 男幻(0) 其他(0)	中控设置 全局设置 备份还原
DMX21 DMX22 DMX23 DMX24 勞机1 勞机2 勞机3 勞机4 播麦1 播麦2	1(9) 画照M1 √ 内置RGB 303RG 1(3)		4(12) a13 译技 断开 IP: 2.0.0.2 port: 6454 连技 断开 重启设备



(1),绿色的进度条表示的是通道素材。

(2),红色的进度条表示的是动作素材。

5.2 雾机控制编程设置

雾机控制主要实现在不同的灯光场景模式设置不同的出烟量,让出来的灯光更炫、更震撼、有立体 感的效果。 选项如图 47 所示:



雾机控	制1								 >
	雾机状态:	○启用	⊙ 禁用	6	DMX512	也址: 5	00 🛟		
	运行模式:	● 単次	○循环		通道数	数量: 1	•		
			启	动阶段	运行阶	段			
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		荷值	 执行时 	K 0-	0	0		0	● 毫秒
步骤 1	执行时长 0	1 2 D D	34 00	56 00	7 0 0	8 9 0 (10		
(添	m)	删除							

图 47

- 1) 参数设置
 - **雾机状态:**有"启用"和"禁用"两个选项,"启用"表示该模式对雾机进行控制,"禁用"表示该模式不对雾机进行控制。
 - 运行模式:有"单次"和"循环"两个选项,"单次"表示雾机在运行阶段的时候,只运行一次设置的步骤参数;"循环"表示雾机在运行阶段阶段的时候,循环运行设置的步骤参数。 DMX512 地址:设置雾机的地址码,默认地址码是 500。
- 2) 模式选项

启动阶段: 表示切换场景灯光后, 对烟雾量需求不一样, 专门设置了启动阶段.

- 运行阶段: 表示启动阶段运行完后,进入另一个的运行阶段,在该阶段可设置不同时间段喷烟量的 多少,并且可设置运行一次或循环运行.
- 3) 功能设置
 清零:将当前步骤当前界面通道的所有数据变为"0"
 满值:将当前步骤当前界面通道的所有数据变为"255"
- 4) 编程设置

总步骤数:设定雾灯需运行的总步骤数. **当前步骤:**选择需要编程的效果灯步骤号. **复制上一步:**将上一步骤的通道数据复制到当前步骤 (当前步骤是 2,那上一步式第一步) **复制前一步:**将前一步骤的通道数据复制到单前步骤 (当前步骤是 3,那前一步是第一步)

5) 执行时长:在此可以设定雾机在当前步骤执行一个动作的时长,最大可设置 60000 (单位为毫秒)。

5.3 摇麦控制编程设置

摇麦控制主要实现在灯光场景下触发摇麦,达到灯光跟随、全场瞩目的效果。选项如图 48 所示;

BORAY铂锐

X 系列智能控制器软件使用说明

ぐ揺れ	設置1																	×
LY-60)4A(Cł	H.) LY-60	1A(CH) (Y-602	A(CH)	LY-603F	GB()	Y-607R	GB()	-202A((CH8) (F-1	203A(CH	118;LM-2	204A(CH	19) (H-26	1A(CH7	(H-303	BA(CH9)
LH-30)3RG((c.) (J-D50	DORGB		RGB.	D-330L	(CH3) (X-222A	(CH8) 住	彩控制	器()CD	-330L(C	H.) CD-3	330L(CH	.) CD-33	OL(CH		
													~					
					运行	模式								C	A 14.	2		
	• 启z	动阶段()运行	阶段		• 单	次〇	循环		循环轮数	X [1	+			半匹)		
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ℤ轴	ℤ轴微调	₹轴	ℤ轴微调	速度	颜色盘	图案	频闪	图案调 光	染色调 光	RGBR-1	RGBG-1	RGBB-1	RGBW-1	颜色组 合	变化速 度	自走	灯具复
全选																		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
									~			F		1				7417
	清零		满值)			执行	时长()			_	0	毫秒				
步骤	¥ 执	行时长 1	2	3 4	5	6 7	8	9 10	11	12 13	14	15 16	17	18 19	20 2	1 22	23 2	24 25
1	U	U	U	U U	U	UU	ַט וַנ	JU	ju ju	U	UU	U	UU	U	UU	U	UU	U U
C)4 +
E	添加		删除)														

31

图 48

1) 灯具选择

选中参与摇麦灯光场景的灯具,然后在启动阶段和运行阶段对灯具进行灯光编程.

2) 模式选项

启动阶段:表示触发摇麦后,先执行该阶段的灯光效果

运行阶段:表示启动阶段运行完后,进入另一个的运行阶段,在该阶段可选择运行一次或循环运行

- 3) 运行模式: 有"单次"和"循环"两个选项,"单次"表示摇麦灯光在运行阶段的时候,只运行一次 设置的步骤参数:"循环"表示摇麦灯光在运行阶段的时候,循环运行设置的步骤参数。
- 4) 功能设置

清零:将当前步骤当前界面通道的所有数据变为"0" 满值:将当前步骤当前界面通道的所有数据变为"255"

5) 编程设置

总步骤数: 设定摇麦灯光需运行的总步骤数

当前步骤:选择需要编程的效果灯步骤号

复制前一页:将所有灯具前一步骤的通道数据复制到单前步骤

复制上一页:将所有灯具上一步骤的通道数据复制到当前步骤

- **复制前一步:**将该灯具前一步骤的通道数据复制到单前步骤(当前步骤是3,那前一步是第一步) 复制上一步:将该灯具上一步骤的通道数据复制到当前步骤(当前步骤是2,那上一步式第一步)
- 6) 执行时长:在此可以设定摇麦灯光在当前步骤执行一个动作的时长,最大可设置 5000 (单位为毫) 秒)。



6、声控素材

此选项是对 DMX512 的灯具分组进行声控效果素材编程,一共有 9 个素材类型。如下图 49 所示;

X-Series智能灯光控制器系统V1.0(派	则试版本)		THEN HAVE BEEN	
() 主页 场景配置				●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
	素材类型 素材 効感(2) 慢振(2) 慢振(2) 打情(1) 流漫(1) 流漫(1) 遠邊(1) 透服(1) 登幻(1) 其他(0) 当前灯组素材: 10 所有灯组素材: 52	材列表 <u> <u> <u> </u> <u> </u></u></u>		写入控制器 设备型号: 申口速後 端口: 连接 (COM3) () (P均地址: 连接 (P均地址: 连接 (192168.4.1 () (192168.4.1 () (192168.4.1 () (192168.4.1 () (192168.4.1 () (192168.4.1 () (192168.4.1 () (192168.4.1 () (192168.4.1 () (192168.4.1 () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () ()

- 图 49
- 导入:将保存在电脑的灯具素材载入到工程文件
- **导出**:将做好的灯具素材保存到电脑
- (1) 手动新建添加素材的操作
 - 1),在"素材列表"下面点"新建"按键。
 - 2),在"素材名称"输入一个名称。
- (2) 导入已有的灯具素材的操作

点"导入",弹出对话框,选择需要加载的灯具声控素材,然后点"打开",如下图 50 所示;



X 系列智能控制器软件使用说明



33

图 50



导入完成后,灯具的素材就会在素材的列表中显示,如下图 51 所示;



6.1 灯具声控素材的编辑操作

在素材列表下面左击编辑按键,进入该灯组的声控编程界面,选项如图 52 所示;

34

编辑》	吉控 捐累	材:染	色频闪-	光束图	图案	->1																		
组别	LY-	504A(CH	118)		灯」	貝型号	D	1#LY	-604A	(CH1	8)	灯具	1数量	t 1					÷					
										_														
										-L	通道打	空制	加	速度										
LY-	604A(0	H18)																						
0																								
	102000								12.22									1000					0025	
	01	02	03	(04	05		06	07	(38	09		10	11		12	13		14	15	16	17	18
	0	0	0	0		0	1	0	10	0		0	2	235	255	0		0	C)	0	0	0	0
	1	1	1		1	1		1	1		1	1	1	Ó	0		1	1		1	1	1	1	1
														Ĭ										
	0	0	0	(5	9	(5	0	(5	9				(5	9	(6	0	0	9	0
												图案调	山	。 名 语			-			-	統合组	变化速		
	X轴	X油微调	¥轴	Y雜	微调	速度	颜	芭盘	图案	势	如内	光	光		RGBR-	1 RGB	G-1	RGBB-	1 RGH	8W-1	合	度	目走	灯具夏 位
全选				(Ĩ.	Π] [✓	V	(√	✓	į	✓	✓	0	v	V		✓	☑		☑	☑
C	下勾谈	16,保	持场	暴的	狀	5				_				し	选,	表示	通	道参	与声	辞空	运行	0.505	194 - 576) 4)
C	清零	$) \subset$	满值) 3	急灯时	长	-0)—	_	_	- 2	000	调	≦秒	多	丁控制	:	全部控	を制	;	□ 独立	1时长 🖸	☑ 统一Ⅰ	时长
								1 -		1		l un			1			1		_				-
少り 1	業 売1 200	」时长 10 0	1 2	3	4	0	6 10	10	0	9	235	255	12	13	14	15	16 0	17	18 0					6
2	200	0 0	0	0	0	0	10	10	0	255	0	255	0	0	0	0	0	0	0					
3 4	200	U U 10 0	0	0	0	0	20	20	0	255	235	255	120	0	0	U 0	U 0	0	U 0					
5	200	0 0	0	0	0	0	30	30	0	0	235	255	255	0	0	0	0	0	0					- 1
7	200	0 0	0	0	0	0	40	40	0	255 0	235	255	255	0	0	0	0	0	0					
8	200	0 0	0	0	0	0	40	40	0	255	0	255	0	0	0	0	0	0	0					
C	添加)(删除						(预	览)(#	社務	i览)									总	步数:18
-										-														

图 52

组别: 表示该组灯具建立的组号

灯具型号:对应该组灯具的灯库信息

灯具数据:显示该组灯具的数量

多灯控制:有全部控制和独立控制可选择,全部控制表示该组效果灯所以灯具都通过灯具型号 01 1) 统一控制;独立控制表示该组效果灯每个灯具通过不同的灯具型号独立控制。

- 2) 灯具复制:多灯控制选择独立控制,可以使用该选项,将编好的灯具数据复制到其他灯具。在灯具 复制选择被复制的灯具型号,在灯具型号栏选择复制的灯具型号,然后点灯具复制,大 约3-5秒数据就可以复制过来。
- 通道推杆:此项设置灯具的 DMX 声控数据,参与声控的通道需要打勾,没打勾的通道执行场景的效 3) 果。(可通过全选和反选选择参与声控的通道)
- 4) 功能设置

清零: 将当前步骤当前界面通道的所有数据变为"0" 全部清零:表示将当前步骤所有通道的数据变为"0"

满值:将当前步骤当前界面通道的所有数据变为"255" 全部满值:表示将当前步骤所有通道的数据变为"255"

5) 效果灯设置

BORAY铂锐

总步骤数:设定效果灯需运行的总步骤数 当前步骤:选择需要编程的效果灯步骤号 复制上一步:将上一步骤的通道数据复制到当前步骤 复制前一步:将前一步骤的通道数据复制到当前步骤

6) 亮灯时长:设定灯具声控时亮灯的时间,以毫秒为单位,有独立时长和统一时长可选择,独立时长 表示每步的时间都需要独立设置;统一时间表示只需要设置当前步骤1的时间(即第一 步的时间),后面步骤亮灯的时间以当第一步的时间为准。

7) 熄灯通道:显示灯具灯库调光亮度的通道,实现灯具声控亮灭的效果,熄灯通道必须体现出来

(3) 在通道控制栏设置灯具声控运行的总步骤数,并在当前步骤1选择灯具参与声控的通道,设置 该步亮灯的颜色、图案,并设置亮灯的统一时长,然后选择当前步骤2和其他步骤号,通过复制上一步 或复制前一步,再设置每一步亮灯的颜色、图案。选项如图53所示;

编辑声	「控辑素	材:染色	频闪-	光束图	宴	->1																	2
组别	LY-6	504A(CH	18)		灯具	1型号	ID1#	LY-60	4A(CH	18)	灯」	具数出	t 1	8				1					
									-	通道	控制	加	速度	<u></u>									
6.40	-	THOM							C														
LY-6	504A(U	H18)																					
	01	02	03	0	4	05	06	()7	08	09		10	11	{	12	1:	3	14	15	16	17	18
	0	0	0	0		0	10	1	0	0	0	1 6	235	255	1	0	0		0	0	0	0	0
	1	1	1	1	1	1	1		1	1	1		0	0		1	1		1	1	1	1	1
													T										
	0	٥	0	Ć)	0	0	()	Ó	Ó		L	l		Ó	Ć)	0	0	٥	٥	٢
	Ⅻ轴	⊠轴微调	₹轴	ℤ轴ί	微调	速度	颜色	盘图	滨	频闪	图案训	司 染	色调	RGBR-	1 RG	BG-1	RGBB	-1 R	GBW-1	颜色组 合	变化速 度	自走	灯具复
全选				F	7				7									2					112
						0			-				Š			-					10000) + +
\square	清零) (茜值)	幻时	长 e	0	_		- 2	2000	3	副砂	多	灯控制	NJ: (全部	控制	;	□ 独立	1时长	✓ 统一Ⅰ	时长
步骤	₽ 亮≴	丁时长 1	2	3	4	5	6	7	8 9	10	11	12	13	14	15	16	17	18					
2	200	10 0 10 0	0	0	0	0	10 1 10 1	LO 0	0 25:	235 5 0	255	0	0	0	0	0	0	0					ſ
3	200	0 0	0	0	0	0	20 2	20 0	0	235	255	120	0	0	0	0	0	0					U
1	200	10 U 10 0	0	U	U	U	20 2	20 0	25	225	255	255	U	0	U	0	U	0	-1				- 1
i	200	0 0	Ö	0	Ö	Ö	30 3	SO 0	25	5 0	255	0	Ö	Ö	0	0	Ō	0					
7	200	0 0	0	0	0	0	40 4	10 0	0	235	0	255	0	0	0	0	0	0	1				
3	200	0 0	0	0	0	0	40 4	10 0	25	5 0	255	0	0	0	0	0	0	0					Ŧ
(添加		則除)					$(\neg$	页览)(#	夢止的	6览									总	步数:18
-			22.12.03						-														

图 53

注: 摇头灯具类 X 轴、Y 轴和速度通道不建议参与声控, 蝴蝶灯、激光光、灯带等灯具类如参与声控可选择全选。一般动感声控亮灯的统一时长建议设为 90 毫秒, K 歌声控的亮灯统一时间建议设为 8000 毫秒。

(4) 在加速度控制栏设置灯具声控时需要参与加速度的参数,选项如图 54 所示;



編辑声控辑素材: 组别 LY-6044	: 染色频闪-光束图素>1 A(CH18)	
	通道经前 加速度 ○ 启用 ○ 不启用 · 运动加速 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	0
	·通道加速 □通道速度1 ● □通道速度2 ●	

图 54

不启用:表示声控时,加速度选项参数无效。

- 运动加速:对应的是图形加速,有 0—100 可设置,调用的是效果灯编程→动作效果的图形运行加速, 若启用,前边□需√上
- **通道加速:**对应的是该灯的图案、颜色...的加速,调用的是声控编程→通道控制该灯具速度通道的加速,若启用,前边□需√上
 - (4) 该组灯具编程完后,再对其他需要参与声控的灯具组编程。

(5) 编辑好灯具素材后可以点击预览,实时同步查看素材效果。

7、声控编程

启用:表示启用加速度选项参数

此选项是对 DMX512 的效果灯和可调光的环境灯进行声控编程,有 16 个声控模式、1 个喝彩、1 个 倒彩和声控多灯运行两个模式,每个声控模式可对应一个灯光场景。采用可新建多个声控模块的编程思 路,每个模块都可以拉伸选择需要运行的步骤数,最大可支持 2000 步。选项如图 55 所示;



X-Series智能灯→	光控制器系统V1.0	(測试版本)			
	初京電量	「「「」「「」」「」「」「」」「」「」「」」「」」「」」「」」「」」「」」「」	「 XX未以条約 XX未以端任 PIIL条約		土间设置 田辺江际
_ 声控模式		(預览)(设)	3 调用灯光场景: 〇 开 • 关 1 • • • • • • • • • • • • • • • • •	源场景 1 ; (复制到当前)	(写入控制器)
效果灯1	环境灯1			<u>ципинания принания принания и принания принания и принания принания и принания принания и принания и</u>	
效果灯2	环境灯2	时间分配	1		以份至 5.
效果灯3	环境灯3		1/2) 缅甸交势趋色态化	2011 执备新闻, 夹市杂悲新闻, 图象	●□□连接
效果灯4	环境灯4				端口: 连接
效果灯5	环境灯5	LY-601A(CH	1(1) 频因交替颜色变化	2(2) 光束交替频因-图案	
效果灯6	环境灯6	LY-602A(CH	1(1) 频闪交替颜色变化	2(2) 染色频闪	网络连接
	<u> </u>	LY-603RGB(1(2) 颏因交替颜色变化	2(3) 染色频闪-激光交替频闪常亮	IP地址· 连接
效果灯8 (対用 tro	林境灯8	LY-607RGB(1	2	192,168.4.1 (新开
效果对9 	环境灯9	LF-202A(CH8)	4	2	
效果打11	环境灯11	LE-203A(CH	*	2	ArtNet
效果灯12	环境灯12				IP: 2.0.0.1
效果灯13	环境灯13	LIVE204A(CH3)			pon: 6454
效果灯14	环境灯14	LH-261A(CH7)	1,	2	连接断开
效果灯15	环境灯15	LH-303A(CH9)	1	2	
效果灯16	环境灯16	LH-303RG(C	1(1) 七彩颜色频闪变化	2(1) 七彩颜色频闪变化	nort: 6454
- 喝彩		LJ-D500RG	1	2	pon. 0434
效果灯 (环境灯	- 西控多灯运行) 4 F	(连接) 断开
一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一	环境灯	多灯运行1 3	5灯运行2		重启设备

37

图 55

7.1 效果灯声控编程

此选项是对 DMX512 效果灯声控灯光的编程及设置,可分为两种设置方式:(1)直接调用场景的效果灯光作为声控设置来运行;(2)对声控模式下的效果灯进行灯光编程,再声控设置来运行。

第一种声控设置可减少对声控编程的时间,对声控灯光要求不高,有节奏感和节省时间;另外一种 对声控灯光要求较高,可要求走需要的颜色图案效果,对声控灯光有自己的编程思路。

预览:对该声控模式效果灯数据进行效果预览

设置: 表示声控数据在设定的时间内没检测到声控返回到场景的时间,和设置录制数据的跳帧加速 时间。选项如图 56 所示;

时间轴数据 ————————————————————————————————————			
低频返回场景延时	-0	5000 毫利	¢.
时间轴数据			
高频返回场景延时		5000 毫利	b .
录制数据			
跳幀加速	0	1 帧数	¢.



- 调用灯光场景:有"开"和"关"两个选项。选"开"的时候,有1-24模式选择,指的是运行声控后, 没检测到声控频点,运行的是该选项选择的模式(不返回场景配置选择的效果灯模式);
 选"关"的时候,指的是运行声控后,没检测到声控频点,返回场景配置选择的效果灯模式。
- **复制:**将其他声控模式效果灯数据复制到当前声控模式下。"源场景"选则被复制的数据,然后点"复制到当前",就可以将源场景声控模式的效果灯数据复制到当前声控模式

声控编程两种设置方式介绍:

1、直接调用场景的效果灯光作为声控设置

(1) 选择需要设置的声控模式,在时间分配空白栏右击选择新建,新建一个声控模块,声控模块是红色的,然后右击--选择声控素材---启用场景效果,然后通过拉伸设置需要的运行步骤数。选项如图57 所示;

	ատոր	minim	mini	mini	milim	ուղու	mujum	ապատ	miliin	ուղու	mijim	ապատ	miliun	mini
	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	10	20	30	40
时间分配	1	1												
LY-604A(CH	1(1) 染色。	顾冈-光束]	图条											
LY-601A(CH	1(1) 频因	安替颜色到	Eff											
LY-602A(CH		1												
LY-603RGB(1(1) 染色	顺同-微光?	教完											U
LY-607RGB(1												
LF-202A(CH8)		ġ.												
LF-203A(CH		1												
LM-204A(CH9)		1												
LH-261A(CH7)		đ												
LH-303A(CH9)		<u>1</u>												
LH-303RG(C		3												
LJ-D500RG		3												-

图 57

(2) 在粉色的时间分配模块上,右击选择声控顺序设置,弹出声控运行顺序设置的设置框。有低频运行和高频运行两个设置界面,低频运行指的是检测到低音,设置的灯光声控效果;高频运行指的 是检测到高音,设置的灯光声控效果。同一个灯具只能设置一个模式运行。选项如图 58 所示;



X 系列智能控制器软件使用说明

(》声控时序设置-模式	式9时间片1													x			
「低频运行 ———								- 高频运行 -									
灭灯模式: 硬切	灭灯模式: @ 切 🛟									1							
亮灯模式: 硬切	亮灯模式: 硬切 🛟 (清除)									亮灯模式: 硬切 🗘 (清除)							
低频运行								」 「 高频运行 —									
步骤01 🗹 启用	空	•	空	\$ 空	\$	空	+	步骤01 🗌 🖉	日用 空	\$	空	\$	23 1	-			
步骤02 🗹 启用	LY-604A(CH18)	\$	2 2	\$ 空	•	空	+	步骤02 🗌 🛛	用 空	\$	(dia	\$	_ 空	-			
步骤03 🗹 启用	LY-602A(CH13)	;	空	\$ 空	\$	1 1 1	;	步骤03 🗌 /	用空	;	2	•	空	•			
步骤04 🗌 启用	LY-603RGB(CH15)	=	空	÷ 🖄	\$	(Ž	+	步骤04 🗌 /	用 空	\$	2	•	Ê	+			
步骤05 🗌 启用	LY-607RGB(CH18)	•	空	\$ 空	\$	堂	\$	步骤05 🗔 #	用 空	\$	空	\$	(空 土	+			
步骤06 🗌 启用	LF-203A(CH18)	•	空	\$	\$	空	\$	步骤06 🗌 /	用 空	\$	空	\$	空	\$			
步骤07 🗌 启用	LM-204A(CH9)	•	室	• 空	\$	空	+	步骤07 🗌 រ	日用 〔空	\$	空	\$	<u>څ</u>	+			
步骤08 🗌 启用	LH-303A(CH9)	;	2	; 空	\$	空	+	步骤08 🗌 /	用 空	\$	空	+	_ 空	;			
步骤09 🗌 启用	LH-303RG(CH15)	+	空	; 空	\$	空	\$	步骤09 🗌 /	日用 空	;	空	\$	空	;			
步骤10 🗌 启用	LJ-D500RGB(CH15)	+	<u>ع</u>	\$ 空	+		;	步骤10 🗌 🛛	用 _ 空	\$	室	\$	空	\$			
「低频持续运行 —	CD-330L(CH3)							高频持续运	īī —								
□ 持续运行总升	LX-222A(CH8)							日持续运	亍总开关								
颜色切换模式	全彩控制器(CH12)							颜色切换	英式: 硬切	+							
日多灯运行1 〔	330-1	04A(CH18)	LY-601.	A(CH13)] LY-602A(CH15)		日多灯运	行1 多如	运行2	1 Y-604	1A(CH18	0				
LY-603RGB	330-2	(CH18)] LF-202A(C	H8) 🗌 LF-	203A(CH18	3)		□ LY-60	A(CH13)	LY-602	A(CH15)						
E LM-204A(CH	330-3	LH-303	A(CH9) 📃	LH-303RG(0	CH15)			□ □ □ LY-603	RGB(CH15)	LY-	607RGB(CH18)					
U-D500RGE	330-4	SB(CH17)	CD-330L	(CH3) 📃 L	X-222A(CH	8)		□ LF-202	A(CH8)	 LF-203A	(CH18)	 LM-20)4A(CH9	0			
□ 全彩控制器((多灯运行1 多灯运行2	₩(CH6) 🗌	330-1 📃	330-2 🗌 3	30-3 🗌 33	30-4		LH-26	A(CH7)	LH-303A	(CH9)] LH-303	BRG(CH	15)			
	37N 76112							U-D50	ORGB(CH15) 🗆 LJ-	D553RG	B(CH17)					
								□ CD-330L(CH3) □ LX-222A(CH8) □ 全彩控制器(CH12)									

图 58

- **灭灯模式:**有硬切和渐变两个选项,选择硬切,灯具在灭灯的时候直接熄灭;选择渐变,灯具在灭灯的时候亮度逐渐减弱,直到熄灭,有个渐变的过程,渐变速度又可分为特慢、慢、普快、快和特快可选择。
- **亮灯模式:**有有**硬切、渐变**和**心跳**选项,选择**硬切**,灯具在灭灯的时候直接熄灭;选择**渐变**,灯具在灭 灯的时候亮度逐渐减弱,直到熄灭,有个渐变的过程,**渐变速度**又可分为**特慢、慢、普快、** 快和**特快**可选择;选择**心跳**,灯具在灭灯的时候有个心跳的感觉。
- **交替运行:**此项设置效果灯声控顺序的运行,有 10 个声控顺序可设置,点击下拉箭头可选择参与声控 的灯具,每个声控顺序,可同时设置 3 种灯具参与声控。**启用**勾上,表示该组声控顺序参与 声控。
- **持续运行**:此项设置效果灯每步都参与声控,选择需要参与声控的效果灯,然后持续运行总开关勾上, 再选择颜色切换模式。

(3)设置交替运行的效果灯组,并选择启用,然后设置亮灯模式和灭灯模式;在持续运行设置持续运行的效果灯组,持续运行总开关勾上,并选择颜色切换的模式。选项如图 59 所示;



◎ 声控时序设置-模式9时间片1							
「低频运行] 「高频运行						
天灯模式: 硬切 ;	灭灯模式: 硬切 ;						
亮灯模式: 硬切 ; 清除	亮灯模式: 硬切 🛟 清除						
_ 低频运行	高频运行						
步骤01 🗹 启用 (空) 🛟 (空) 🛟 (空) 🛟 (空) 🛟	步骤01 3月用 空 🛟 空 🛟						
步骤02 🗹 启用 空 🛟 空 🛟 空 🛟 空 🛟	步骤02 启用 空 🛟 空 🛟						
步骤03 ♥ 启用 (空 🛟 (空 🛟 (空 🛟 (空 🛟	步骤03 自用 空 🛟 空 🛟						
步骤04 □ 启用 空 🛟 空 🛟 空 🛟 空 🛟	步骤04 自用 空 🛟 空 🛟						
步骤05 □ 启用 空 🛟 空 🛟 空 🛟 空 🛟	步骤05 启用 空 🛟 空 🛟						
步骤06 □ 启用 ② 🛟 空 🛟 空 🛟 🕏 🛟	步骤06 2 + 2 +						
步骤07 □ 启用 空 🛟 空 🛟 空 🛟 空 🛟	步骤07 □ 启用 空 🛟 空 🛟						
步骤08 □ 启用 空 🛟 空 🛟 空 🛟 空 🛟	步骤08 □ 启用 空 ; 空 ;						
步骤09 自用 空 🛟 空 🛟 空 🛟 空 🛟	步骤09 自用 空 🛟 空 🛟						
步骤10 自用 空 🛟 空 🛟 空 🛟 空 🛟	步骤10 □ 启用 空 🛟 空 🛟						
「低频持续运行	高频持续运行						
☑ 持续运行总开关	□ 持续运行总开关						
颜色切换模式: 硬切 💠	颜色切换模式: 硬切 🛟						
□ 多灯运行1 □ 多灯运行2 ☑ LY-604A(CH18) ☑ LY-601A(CH13) ☑ LY-602A(CH15)	□ 多灯运行1 □ 多灯运行2 □ LY-604A(CH18)						
LY-603RGB(CH15) LY-607RGB(CH18) LF-202A(CH8) LF-203A(CH18)	LY-601A(CH13) LY-602A(CH15)						
LM-204A(CH9) LH-261A(CH7) LH-303A(CH9) LH-303RG(CH15)	LY-603RGB(CH15) LY-607RGB(CH18)						
LI-D5500RGB(CH15) LI-D553RGB(CH17) CD-330L(CH3) LX-222A(CH8)	LF-202A(CH8) LF-203A(CH18) LM-204A(CH9)						
□ 全彩控制器(CH12) □ 内置RGB灯带(CH6) □ 330-1 □ 330-2 □ 330-3 □ 330-4	LH-261A(CH7) LH-303A(CH9) LH-303RG(CH15)						
	U-D500RGB(CH15) U-D553RGB(CH17)						
	□ CD-330L(CH3) □ LX-222A(CH8) □ 全彩控制器(CH12)						

图 59

(4) 声控设置完后,返回到场景配置,选择对应的灯光场景,播放音乐预览设置的声控灯光(灯光 跟随音乐节奏变化需要连接音频检测器 S300)

注: 这里的声控逻辑是,参与声控的效果灯动作轨迹保持场景的运行,颜色图案跟随声控变化。检测到 第一个频点亮声控顺序1灯具的第一个颜色,检测到第二个频点亮声控顺序2灯具的第一个颜色,检测 到第四个频点亮声控顺序1灯具的第二个颜色,再检测下一个频点亮声控顺序2灯具的第二个颜色... 如此循环运行,持续运行的灯具跟着频点每步变换颜色图案。

2、直接导入声控灯具素材,再声控设置

(1) 选择需要编程的声控模式,新建一个或多个声控模块,然后右击一选择声控素材,选择启用编 辑效果,该灯组会变成绿色,就直接可以使用该灯具素材。选项如图 60 所示;



图 60

(2) 声控多灯运行的设置

声控多灯运行是设置检测到低音后,设置灯具顺序、交替或同步运行。有多灯运行1和多灯运行2两个模式,)选项如图61所示;

41



图 61

灯具区域:选择当前步骤需要参与声控的灯具,然后设置声控灯光数据

声控触发运行步骤:设置多灯运行检测到一个低频后,运行的步骤数,有1-32步骤可选择,需注意,运行步骤数的选择需小于或等于总步骤数

功能设置

单选:可以自由的选择灯具进行编程 清零:将当前步骤当前界面通道的所有数据变为"0" 全部清零:表示将当前步骤所有通道的数据变为"0" 满值:将当前步骤当前界面通道的所有数据变为"255" 全部满值:表示将当前步骤所有通道的数据变为"255"

效果灯设置

总步骤数:设定效果灯需运行的总步骤数 当前步骤:选择需要编程的效果灯步骤号 复制上一步:将上一步骤的通道数据复制到当前步骤 复制前一步:将前一步骤的通道数据复制到当前步骤 执行时长: 设定灯具声控时每步亮灯的时间, 以毫秒为单位

BORAY铂锐

(7)设置交替运行的效果灯组,并选择启用,然后设置亮灯模式和灭灯模式;在持续运行设置持续运行的效果灯组,持续运行总开关勾上,并选择颜色切换的模式。(低频运行是设置检测低音后运行的灯具,高频运行是设置检测高音后运行的灯具,两者只能选一)选项如图 62 所示;

♂ 声控时序设置-槽	载9时间片1								×						
【低频运行 ——								「高频运行 —							
灭灯模式: 硬	初 🛟				灭灯模式: 硬切 🛟										
亮灯模式: 硬	切 🗧 (清陽			亮灯模式: 硬切 🛟 🦳 清除											
低频运行								_ 高频运行							
步骤01 🗹 启用	LY-604 🛟	Ê :	· 호 ·	空	;	空	•	步骤01 🗌 启用 😟 📫 😟 🗘 空	•						
步骤02 🗹 启用	空 ;	空 ;	LY-604 🛟	堂	;	空	•	步骤02 启用 空 🛟 空 🗘 空	+						
步骤03 🗹 启用	空 ;	空 ;	空 ;	空	;	空	•	步骤03 启用 空 🛟 空 🗘 空	;						
步骤04 🗌 启用	空 🛟	LY-604 🛟	空 王 •	Ê	;	空	•	步骤04 启用 空 🗘 空 🗘 空	\$						
步骤05 🗌 启用	空 ;	空 ;	空 ;	Ê	;	空	•	步骤05 启用 空 후 空 空	•						
步骤06 🗌 启用	空 (空	空 \$	空 🛟	空	;	空	•	步骤06 启用 空 🛟 空 🗘 空	•						
步骤07 🗌 启用	空 •	Ŷ	空 🛟	空	;	空	•	步骤07 自用 空 🛟 空 🗘 空	•						
步骤08 🗌 启用	空 章	空 ;	空 🛟	空	•	空	•	步骤08 自用 空 🛟 空 🗘 空							
步骤09 🗌 启用	Ê 🛟	Ê :	空 🕴	空	•	空	•	步骤09 自用 空 🛟 空 🗘 空	•						
步骤10 🗌 启用	Ê †	空 🕴	空 章	空	;	空	•	步骤10 启用 空 🛟 空 🗘 空	\$						
「低频持续运行							Ť	「高频持续运行 ————————————————————————————————————							
☑ 持续运行总	开关							□ 持续运行总开关							
颜色切换模式:	硬切 ;				颜色切换模式: 硬切 ;										
☑ 多灯运行1	🗌 多灯运行2 🔽	LY-604A(CH18)	V-601A(CH	1	□ 多灯运行1 □ 多灯运行2 □ LY-604A(CH18)										
LY-603RGE	8(CH15) 🗌 LY-60	7RGB(CH18)] LF-202A(CH8)		LY-601A(CH13) LY-602A(CH15)										
LM-204A(C	H9) 📃 LH-261A(CH7) 📃 LH-303.	A(CH9) 🗌 LH-30		LY-603RGB(CH15) LY-607RGB(CH18)										
U-D500RG	B(CH15) 🗌 LJ-D	553RGB(CH17)	CD-330L(CH3	LF-202A(CH8) LF-203A(CH18) LM-204A(CH9)											
□ 全彩控制器	(CH12) 🗌 内置R	GB灯带(CH6) 🗌	330-1 🗌 330-2	330-3 (330-	-4		LH-261A(CH7) LH-303A(CH9) LH-303RG(CH15)							
				U-D500RGB(CH15) U-D553RGB(CH17)											
								□ CD-330L(CH3) □ LX-222A(CH8) □ 全彩控制器(CH12	:)						

图 62

注:唱歌场景的声控模式,灭灯模式建议选渐变,亮灯模式选硬切,颜色切换模式选渐变,动感场景的 声控模式,灭灯模式、亮灯模式和颜色切换模式建议选硬切。

(7) 声控设置完后,返回到场景配置,选择对应的灯光场景,播放音乐预览设置的声控灯光(灯光跟随音乐节奏变化需要连接音频检测器 S300)

7.2 环境灯声控编程

此选项是对可调光环境灯接到调光输出进行声控编程,选项如图 63 所示;



声控模式 —		「声控环境灯 —————				
效果灯1	环境灯1			〇 启用	• 不启用	
效果灯2	环境灯2	总步骤· 2				执行方式: ● 单步 ○ 双步 ○ 全部
效果灯3	环境灯3					
效果灯4	环境灯4	灯1	灯2			
效果灯5	环境灯5	· 开 🛟	开:			
效果灯6	环境灯6	1	1			
效果灯7	环境灯7			15 208 FL.		
效果灯8	环境灯8	6	0	2× 3× 5.	•	
效果灯9	环境灯9	0	0	执行时长: 🔵	÷	- 0 (毫秒)
效果灯10	环境灯10					
效果灯11	环境灯11					
效果灯12	环境灯12					
效果灯13	环境灯13					
效果灯14	环境灯14					
效果灯15	环境灯15					
效果灯16	环境灯16					
喝彩 (か用 kr	(VT hit hr					
(例:影	[环境灯]					
效果灯	(环境灯)					

图 63

- 1) 步骤号:设置每一步环境灯的效果。
- 2) 总步骤:设置该模式环境灯需要参与声控的步骤数,最大支持 20 步。
- 3) 执行方式:设置环境灯声控的运行方式,有"单步"、"双步"和"全部"选项。"单步"表示当检测到一个低音时,执行第1步所设定的灯光效果,检测到下一个低音时则顺序执行下一步所设定的灯光效果;"双步"表示当检测到一个低音时,执行第1、2步所设定的灯光效果,检测到下一个低音时则顺序执行下两步所设定的灯光效果;"全部"表示当检测到一个低音时连续执行第1步到第20的灯光效果,中途又检测到下一个低音,又重新连续执行第1步到第20的灯光效果。
- 4) 执行时长(毫秒): 设定每个步骤的执行时间,以毫秒为单位,执行时长为"0"时该步骤不执行。
- 5) 灯光设定:设定声控模式下每一步可调灯亮度的声控效果,有"开"和"保持"选项,"开"表示 直接设置该路的亮度值;"保持"表示保持该灯在场景设置的状态,不进行任何控制。

8、空调设置

在空调设置环境下,可以通过软件来修改空调和排风的运行方式。编程界面如图 64 所示:

43



 X-Series智能灯光控制器系统V1.0(测设 	版本)	the same and the same in the local division in the local divisione	
(回) (回) 主页 场景配置		「」 声控编程 空调设置 中控设置	▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲
空调数认开机参数 默认开机 ● 启用 ○ 不启用 空调模式 冷< ÷	空碍类型 风机类型: 单线向 ; 培板温度显示: 取增板 〇 取空调 中央空调模式: 1(格力Z4835) ; 空调RS485地址: 1 ; 出厂设置 族复出厂设置	空間控制 ○前時○○前點○○送风 空間 ●1档○2档○3档○自动 ○关机 设定温度 18 → 当前温度 18	写入控制器 设备型号: 串口连接 「四山道大橋」 「四小山道大台」 「四小山道大台」 「四小山道大台」 「日本市・Net 「P: 2.0.0.1 port: 6454 「送接」 「勝开」 「P: 2.0.0.2 port: 6454 「连接」 「勝开」 「日?: 2.0.0.2 port: 6454 「连接」 「勝开」 「「是接」 「「」「」」 「「」 2.0.0.2 」 「「」 「「」 「」 「「」 2.0.0.2 」 「」 「「」 「」 「」 「」 「」 「」 「」 「」 「」 「」 「」 」 「 」 「 」 「 」 「 」 」 」 」 」 」 」 」 」 」 」

44

图 64

1) 空调默认开机参数

默认开机:设置空调开机的默认参数,包括空调模式、空调档位、设定温度、当前温度和排风开关的状态,有启用和不启用选项,选择启用,空调的开机参数都按照设置的运行,选择不 启用,空调的开机参数保持之前使用的状态。

2) 空调类型

- 风机类型:设置风机类型的盘管式空调,有单线阀、双线阀和双水管选项。手操器都是通过强电控制空调的档位、模式。
- 墙板温度显示:设置空调参数运行需采集的温度信息,有取墙板和取空调选项,建议选择取墙板。
- 中央空调模式:选择分体式中央空调手操器或遥控的型号,只有选择相应空调的手操器或遥控的型号,在面板上才能控制空调的档位、模式。
- 空调 RS485 地址:此项设置部分分体式中央空调手操器上需要设 RS485 地址码,手操器信号线接 到控制器后,除了选择相应空调的手操器型号外,还需要设置一样的 RS485 地 址码,在面板上才能控制空调的档位、模式。
- 注:风机类型空调和分体式中央空调的区分,可以通过手操器的强弱电来区分,强电控制为风机类型的空调,弱点和红外控制为分体式中央空调。

3) 空调控制

设置空调的运行模式和档位。

运行模式:制冷表示当前空调为制冷模式,制热表示当前空调为制热模式,送风表示当前空调为一 直出风,电磁阀处于关闭状态。 注:制冷、制热、送风与温度之间存在一定的逻辑关系,若设置错误会导致空调不工作。

45

制冷模式是当室温度小于设定温度时,电子阀自动,并把空调置为空档,当室温上升到 大于设定温度时电子阀再次打开,并自动调到设定风速档位。

制热模式是当室温度大于设定温度时,电子阀自动,并把空调置为空档,当室温下降到 小于设定温度时电子阀再次打开,并自动调到设定风速档位。

送风模式是不对温度与电子阀进行关联控制,设定温度与当前温度均无效,空调随设定的档位持续工作。

制冷、制热模式必须正确设定,否则会导致空调工作不正常,若使用不带温度控制的墙板时,需设置为送风模式,否则可能会导致空调不工作。

空调 1: 设置空调的风速及设定温度,指定风速时智能控制器不会自动去调节风速,启用自动风速 时智能控制器根据当前温与设定温度的差异自动调节风速。

4) 恢复出厂设置

BORAY铂锐

恢复空调开机默认参数为出厂设置,出厂设置参数如图 65 所示:

空调默认开机	参数	
默认开机	● _{启用} ○	不启用
空调模式	送风	•
空调档位	1档	•
设定温度	18	•
当前温度	26	•
排风开关	Д	•

图 65

5) 排风控制

设置排风的运行状态,与面板上排风按键功能一样。

6) 刷新

读取当前设置的空调参数及排风状态。

9、中控设置

在中控设置环境下,可实现红外码、墙口、串口协议值以及其他简单功能的设定,设置界面如图 66 所示:



X 系列智能控制器软件使用说明

○ X-Series智能灯光控制器系统V1.0(阅试版本)	
	●●●
編明 租号: 灯光00 第減 紅外吗: 学习 退出学习 市口造板1: 学习 退出学习 市口造板2: 学习 退出学习 市口造板3: 学习 退出学习 市口造板4: 第協 学习 市口造板5: 前除 市口市行: 前除 昭彩: 英用 •	写入控制器 设备型号:
设置 服务灯发起呼叫: ② 仅复位 ③ 复位/呼叫 屏蔽灯光上行码: ◎ 屏蔽 ○ 开启 屏蔽空调上行码: ③ 屏蔽 ○ 开启 升/降调红外码; ● 单码 ● 多码 功放红外码频率: ① 1 1 • (出厂默认为01)	port: 6454 连接 断开 IP: 2.0.0.2 port: 6454 连接 断开 重启设备

46

图 66

1、编码

编码所有参数设置界面如图 67 所示:

组号:	灯光01	(測试)	
红外码:			学习 退出学习 清除
串口墙板1:	FC 16 03		学习 退出学习 清除
串口墙板2:			学习(退出学习)(清除)
串口墙板3:			学习 退出学习 清除
串口墙板4:			学习(退出学习)(清除)
串口上行:	71		清除
串口下行:	71		清除
	ut the Ly and	tratate and an	



- 1) 组号:组号表示对设备所有功能的编号,选择某一组后可以对该组的协议进行设定
- 2) 红外码:在此可对红外码进行学习,有两种学习方式: 直接输入红外码值,点"写入"按钮进行写入。 点"学习"按钮,再用遥控器对准智能控制器显示屏的位置进行学习,学习成功后点"退 出学习"按钮退出学习状态。
- 3) 串口墙板 1: 在此可对墙板与组号进行学习关联,有两种学习方式:

直接输入墙板码值,点"写入"按钮进行写入;

点"学习"按钮,再按墙板上的按键,进行学习。

- 4) 串口上行:当按墙板按键时智能控制器会发送上行码协议到点歌机,输出对应的串口上行码,点"写入"按钮即可保存。
- 5) **串口下行:**在点歌屏幕上按灯光、服务、音效等指今时,点歌机发送相关串口指今到智能控制器, 输出对应的串口上行码,点"写入"按钮即可保存。
- 6) 喝彩、倒彩:在此可以开启或是关闭喝彩和倒彩的灯光效果。
- 7) 喝彩倒彩设置:喝彩倒彩的灯光效果在声控编程设置,具体设置可参见"4.4 声控编程"。
- 2、设置

所有参数设置界面如图 68 所示:

BORAY铂锐

服劳灯及起吁叫.	◎仅复型	〇 复拉/时间
屏蔽灯光上行码:	● 屏蔽	○开启
屏蔽空调上行码:	● 屏蔽	〇开启
升/降调红外码:	● 単码	○ 多码
Th前红从冠颖索·	0	

图 68

- 1) **服务灯发启呼叫:**在此"仅复位"表示服务灯只有取消服务的功能,"复位/呼叫"表示服务灯有开 启和取消服务的功能。
- 2) 屏蔽灯光上行码:在此可以屏蔽标准铂锐灯光协议内的灯光上行码。
- 3) **屏蔽空调上行码:**在此可以屏蔽标准铂锐空调协议内的空调上行码。
- 4) 功放红外码模式:在此可以设定功放音调的调节模式,"单码"表示每次在点击降调或升调时发送的码值都是相同的,只能一步一步的调节;"多码"表示每次在点击降调和升调时发送的码值都是不同的(针对升降调为多个按键的遥控器)。
- 5) 功放红外码频率:在此可以设定红外码的频率模式。

10、全局设置

全局设置所有参数设定界面如图 69 所示:



⑦ X-Serjec 智能(T+:や制課を除い2.0/m)は2020-11-07-01)	-
	全局设置 备份还原
	(67.) bh/dd 88
(被特率 申口波特率: 4800 (強秒) (二) (二)	(马入控制器) (设备型号:
「	世口: (注:#)
描麦运行模式1: ● 单次 〇 循环 描麦运行模式2: ● 单次 〇 循环 DMX512通道测试	通日. 建核 断开
	IP地址: 连接 192.168.4.1 断开
	IP: 2.0.0.1 port: 6454
	连接断开
	IP: 2.0.0.2 port: 6454
	连接一断开
当前戦王田白祭寺・	(重启设备)

48

图 69

1) 参数设置

波特率: 设定智能控制器与机顶盒或 PC 机通讯的波特率,有 9600 和 4800 可选择。

协议类型:设定灯光部分所使用的通讯协议类型,除视易协议是选用 SY,其他系统的协议都选"铂锐"。 DMX512 频率设置:此项设定非博锐公司的灯具跟公司智能控制器连接出现灯具不受控,就可以修改 字节间隔和帧包间隔的时间来解决,出厂默认字节间隔 83,帧包间隔 15。

调光设置:设置调光输出亮度的灯光上限和下限,或将可调光输出设为不可控,即设为开关输出的功能。

2) 设备信息

在设备信息界面显示智能控制器的型号和版本信息。

3) 设备测试

DMX512 通道测试:用于测试遇到其他厂家的效果灯具,不清楚灯具对应的通道,就可以在此测试灯具的通道功能。总共有 26 个 Page, 512 个通道,选项如图 70 所示:

🜔 BORAY拍拍

X 系列智能控制器软件使用说明

C DMX5	12通道	则试	1.00	**	-		-		-	1		-	-				-		×
Pag	e1) (Page2		Page3) (P	age4) (Pa	ge5	Page	6) (Page7		⊃age8) (P	age9	Page	e10) (Page1	1
Page	Page12 Page13 Page14 Page15 Page16 Page17 Page18 Page19 Page20 Page21 Page22																		
Page23 Page24 Page25 Page26																			
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	0	0	6
							**		(清寒)		(伯)	(全部)	#借 〕						
						0						CTUM	- THE						

49

图 70

11、备份还原

对数据进行备份和加载,选项如图71所示:

- ^ - Y - Y - Y - Y - Y - Y - Y - Y - Y	
工程的生成与加收 放射器文件生成 加収工程 旅存工程 飲成加收的控制器 生成控制器文件 加収工程 空川 電子 空川 通知 工程 通知 工程 近 工程 近 工程 近 工程 近 工 工程 工 近 工 工 工 工程 工 工	写入控制器 设备型号: 串口迹接 端口: 连接 医OM3 ◆ 断开 P网络选接 IP地址: 连接 192.168.4.1 断开 P 2.0.0.1 port: 6454 连接 断开 IP: 2.0.0.2 port: 6454 连接 断开 IP: 2.0.0.2 port: 6454 连接 断开 重启设备

图 71

1) 工程文件的生成与加载

此选项是对智控配置文件(灯光、空调、中控数据)和效果数据进行生成和记载。

OBANY拍钥

加载工程:将保存好在电脑的工程文件直接加载到调试软件上 **保存工程:**将控制器的配置工程文件保存到电脑上

2) 控制器文件生成

此选项是将编辑好的工程文件生成控制器文件 F0,可以通过 U 盘导入到控制器。

3) 数据加载到控制器

加载配置:将保存在电脑上的数据载入到智能控制器,可选择只加载其中某一部分的数据,或是加载全部数据,加载数据后会覆盖旧数据。

写入控制器配置:将保存在电脑上的控制器文件 F0,点击写入控制器、覆盖原来的旧数据。

4) U盘

此选项是对智能控制器配置文件(灯光、空调、中控数)和效果灯数据进行备份和还原。通过将U 盘插到智能控制器的USB口,将里边的配置文件和效果灯数据保存到U盘,实现数据的一键备份及还原。 从U盘导入:将备份的全局数据(配置文件+效果灯光)通过U盘导入到控制器 导出到U盘:将控制器的配置文件+效果灯光保存到U盘