

# *Party 600*

电 脑 灯 控 制 台

使 用 说 明 书

顾德电子有限公司  
CODE ELECTRONIC CO., LTD.



# 目 录

1. 欢迎使用 Party 600 .....	1
1.1. 设置 Party 600 .....	1
1.2. Party 600 面板装置 .....	1
1.2.1. 通道推杆区 Channels .....	2
1.2.2. 灯光设备单元区 Unit .....	2
1.2.3. 预置区 Preset .....	3
1.2.4. 表演程序区 Playback .....	3
1.2.5. 总控区 Master .....	3
1.2.6. 功能键区 Function .....	4
1.2.7. 显示屏 .....	4
1.2.8. 控制轮 .....	4
1.2.9. 菜单键 .....	4
1.2.10. 走灯功能键 .....	4
1.2.11. 其他操作键 .....	5
1.2.12. 其他装置 .....	5
1.3. Party 600 背板装置 .....	5
1.3.1. DMX 输出插座 .....	5
1.3.2. 音频信号输入 .....	5
1.3.3. MIDI 插座 .....	6
1.3.4. USB 插座 .....	6
1.3.5. 电源插座与保险管 .....	6
1.4. 清除全部数据 .....	6
2. 灯光设备单元的配接 .....	7
2.1. 灯光设备的地址匹配 .....	7
2.2. 配接调光光路 .....	7
2.3. 配接电脑灯 .....	8
2.4. 电脑灯通道设置 .....	9
2.5. 查看灯光设备的配接 .....	9
3. 手动控制光路与电脑灯 .....	10
3.1. 现场模式 .....	10
3.2. 选择手动控制的灯具 .....	10
3.3. 观察控制台的输出 .....	10
3.4. 手动控制光路 .....	10
3.5. 手动控制电脑灯 .....	11
3.5.1. 开灯 .....	11
3.5.2. 改变电脑灯的属性 .....	11
3.5.2.1. 使用控制轮改变电脑灯的属性 .....	11
3.5.2.2. 使用 Channel 模式改变电脑灯的属性 .....	11
3.5.3. 使用预置值 Preset .....	12
3.5.4. 电脑灯的图形运行 .....	12
3.6. 手动控制的清除 .....	12
3.7. 灯光设备编组 .....	12

4. 编辑预置表 Preset.....	13
5. 图形效果.....	14
6. 表演程序 Playback.....	15
6.1. 何谓 HTP 和 LTP 通道.....	15
6.2. 表演程序 Playback.....	15
6.3. Cue 程序.....	16
6.3.1. Cue 的两种记录模式.....	16
6.3.2. Cue 的保存.....	16
6.4. Chase 程序.....	16
6.4.1. 创建新 Chase.....	17
6.4.2. Chase 的步参数.....	17
6.4.2.1. Link 模式.....	17
6.4.2.2. 改变 Chase 程序步的独立时间值.....	18
6.4.3. Chase 编辑与修改.....	18
6.4.3.1. 修改 Chase 程序步内容.....	18
6.4.3.2. 在 Chase 中插入一个程序步.....	19
6.4.3.3. 在 Chase 中删除一个程序步.....	19
6.5. 表演程序的重演.....	19
6.5.1. 改变重演页.....	19
6.5.2. 设为当前状态.....	20
6.5.3. 改变运行方向与暂停.....	20
6.5.4. 音乐触发.....	20
6.5.5. 表演程序的全局时间.....	20
6.5.6. 临时改变 Playback 的速度.....	21
6.5.7. 暗光到位.....	21
6.5.8. 改变 Link 模式.....	21
7. 高级功能.....	22
7.1. 复制功能 COPY.....	22
7.1.1. Preset 的复制.....	22
7.1.2. Playback 的复制.....	22
7.2. 删除功能 Delete.....	22
7.2.1. Preset 的删除.....	22
7.2.2. Playback 的删除.....	23
7.2.3. 灯具 Unit 的删除.....	23
8. 灯库管理.....	24
8.1. 灯库升级.....	24
8.2. 查看灯库.....	24
8.3. 用户灯库.....	24
8.3.1. 添加新的电脑灯.....	25
8.3.1.1. 用户手动编写添加用户灯库.....	25
8.3.1.1.1. 设置总 DMX 通道数.....	25
8.3.1.1.2. 通道设置.....	25
8.3.1.1.3. 设置电脑灯信息.....	25
8.3.1.2. 导入 R20 灯库.....	26
8.3.2. 编辑修改用户自定义电脑灯的参数.....	26

8.3.3. 删除电脑灯 .....	26
9. 文件管理 .....	27
9.1. 加载 Show 文件 .....	27
9.2. 备份 Show 文件 .....	27
9.3. USB 盘工具 .....	27
9.3.1. 删除文件 .....	28
9.3.2. 查看 USB 盘容量 .....	28
9.3.3. 格式化 USB 盘 .....	28
10. 系统设置 .....	29
10.1. 数据清除 .....	29
10.1.1. 清除全部数据 .....	29
10.1.2. 清除预置区 .....	29
10.1.3. 清除表演区 .....	29
10.2. 用户设置 .....	29
10.2.1. 设置显示语言 .....	29
10.2.2. MIDI 设置 .....	30
10.2.2.1. MIDI 设备 .....	30
10.2.2.2. MIDI 通道 .....	30
10.2.2.3. MIDI 命令 .....	30
10.3. 软件更新 .....	31
11. 技术规格 .....	32



# 1. 欢迎使用 Party 600

为了方便用户了解 Party 600 的使用知识，本手册分为 11 部分内容。重要内容均带有底纹表示。有些内容附带举例说明，便于理解。

在说明书中，方框表示一个按键，例如 **Enter**，用方括号表示屏幕菜单项目，例如 [文件管理]。

## 1.1. 设置 Party 600

在开始使用 Party 600 之前：

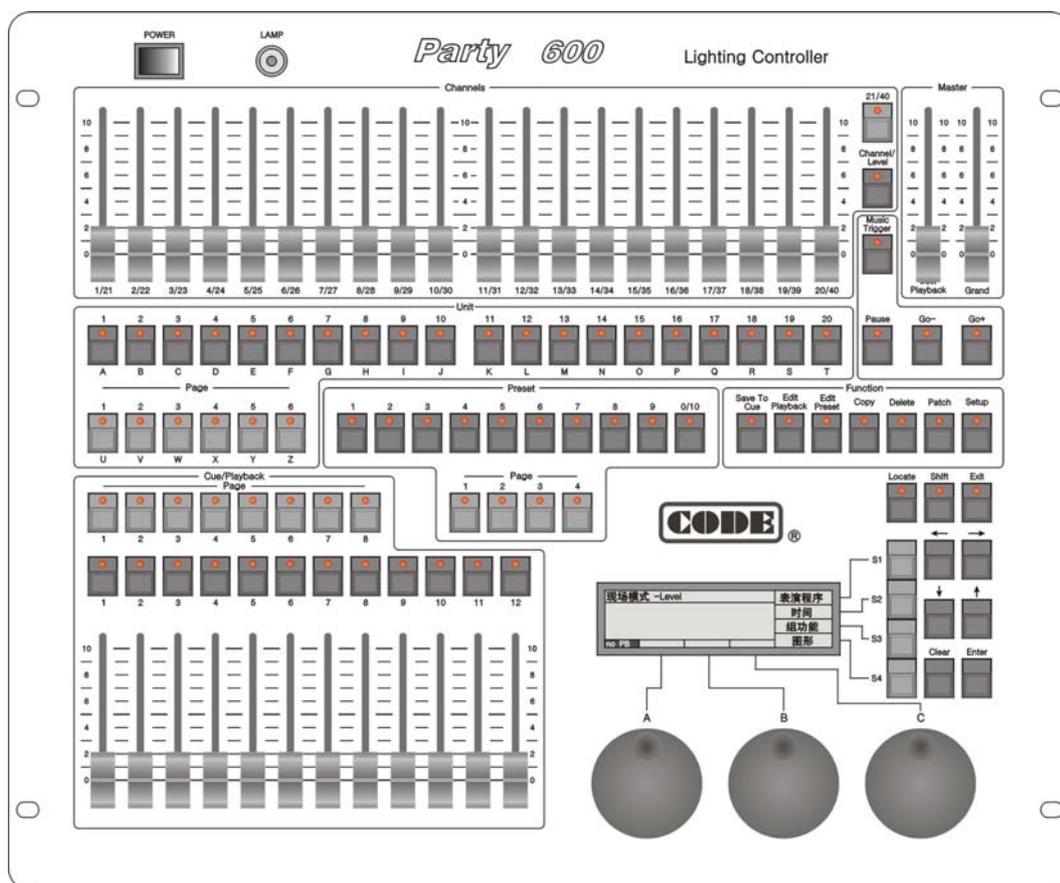
- 连接 AC 供电；

**重要提示：检查当地电源电压是否符合 AC100V-240V 范围。**

- 用 DMX 信号电缆连接调光器和电脑灯。

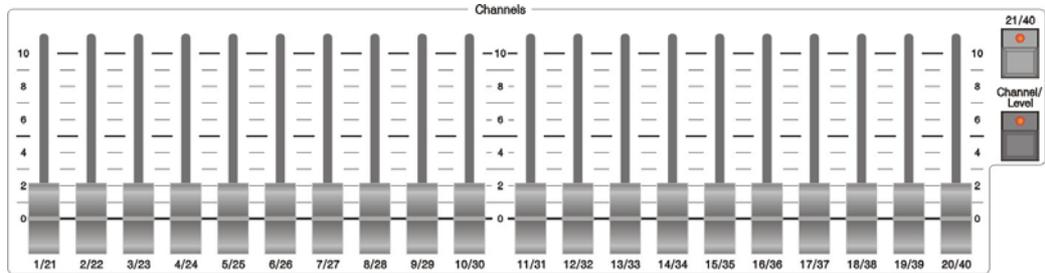
Party 600 有两个独立的光隔离 DMX 输出插座，提供主、备两个输出端口。

## 1.2. Party 600 面板装置



## 1.2.1. 通道推杆区 Channels

该区有 20 个推杆，与 **21-40** 换页键配合即可实现 40 个推杆控制，红灯亮是 21-40 状态。

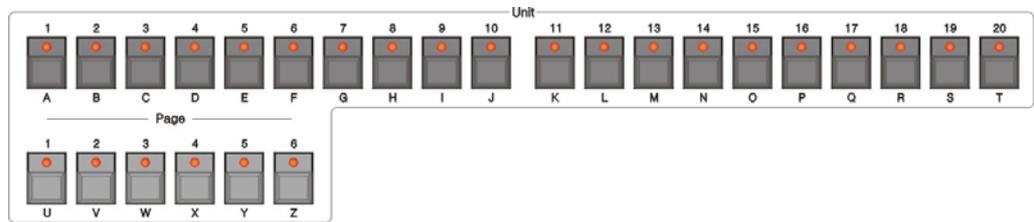


这些推杆可用 **Channel/Level** 键切换为通道 Channel 模式或者亮度 Level 模式，红灯亮是 Channel 模式。

在 Channel 模式下，选择电脑灯对应的 Unit 键，用推杆实现对被选电脑灯进行多达 40 个通道的参数调整。

在亮度 Level 状态下，推子直接控制已经配接灯光设备的亮度水平。每个单元推杆控制一个电脑灯或一个光路的亮度电平。推上或拉下单元推杆，配接到该推杆的电脑灯或光路的亮度也跟随变化。

## 1.2.2. 灯光设备单元区 Unit



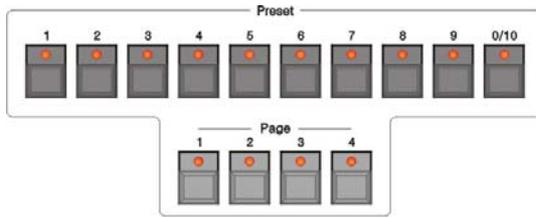
Party 600 共有 6 个灯光设备单元页，每页 20 个 Unit 键，总共能配接 120 个灯光设备。

一个 Unit 键可配接一个电脑灯(Fixture)，或者配接为一个光路(Channel)。而一个光路可以由一个或多个调光通道(Dimmer)构成。

Unit 键是灯光设备选择键。这些按键有两种作用：

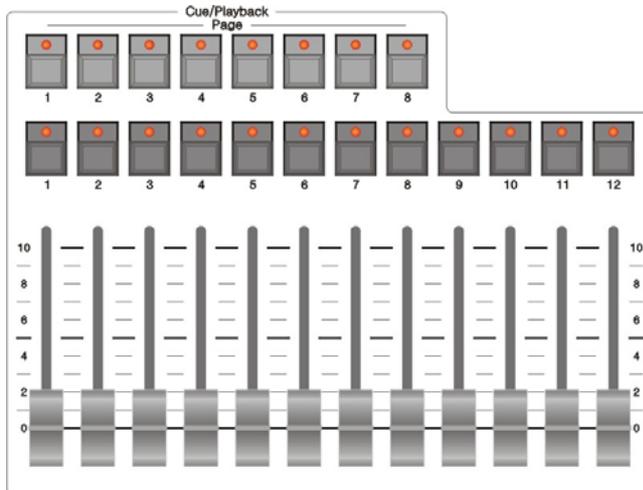
1. 选择灯光设备；
2. 快速输入英文字母及符号。

### 1.2.3. 预置区 Preset



Party 600 共有 4 个预置页，每页有 10 个预置键，这 40 个预置键的内容由用户自己设定。

### 1.2.4. 表演程序区 Playback



表演程序区由表演页、Flash 按键、表演推杆这三部分组成。

Party 600 有 8 个表演页，每页有 12 个表演推杆，因此可储存 96 个表演程序 Playback。

所有预先编辑好的表演程序（Cue 与 Chase），都需要保存在 Playback 中，使用表演推杆来重现你已经编程的灯光效果。

表演推杆上方是 Flash 按键，这些按键有两种作用：

1. 表演程序的 Flash 功能。当表演推杆没有推上时，按住这些键可以立即运行记录在推杆上的灯光程序，如同立即把推杆推上一样。松开按键，灯光程序立即关闭；
2. 按 **Shift** +Flash 键把某个 Playback 切换为当前状态之后，就可以使用控制轮临时调整该表演程序的运行速度。

### 1.2.5. 总控区 Master

总控区有 2 条推杆：

Grand — 控制总输出电平；

Cue/Playback — 重演区的总控。



## 1.2.6. 功能键区 Function

功能键区内有 7 个键：

**Save to Cue** — 保存 Cue 类型的重演程序；

**Edit Playback** — 建立或编辑 Playback；

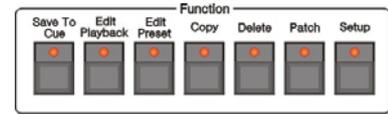
**Edit Preset** — 预置键编辑；

**Copy** — 复制功能；

**Delete** — 删除功能；

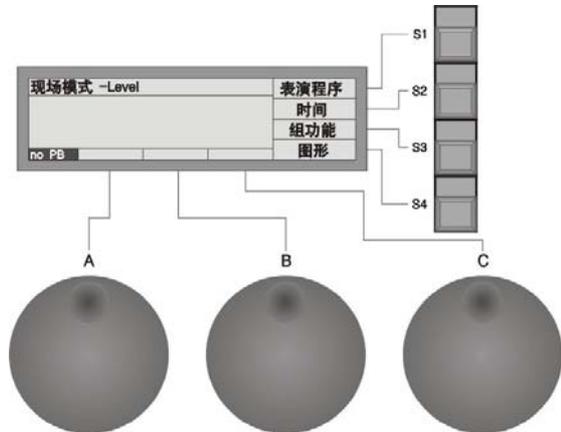
**Patch** — 灯光设备配接；

**Setup** — 控台设置。



## 1.2.7. 显示屏

显示控台各种状态下的多种信息。



## 1.2.8. 控制轮

A、B、C 这 3 个控制轮用于设置灯光设备的各种属性值，以及调整各种灯光效果的运行参数。

## 1.2.9. 菜单键

显示屏右侧有 4 个菜单键 **S1-S4**，其控制内容取决于控制台当前状态。不同状态下，这些键的当前功能在显示屏的右侧相应位置标明。

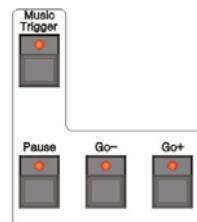
## 1.2.10. 走灯功能键

**Music Trigger** — 走灯程序的音乐节奏触发

**Pause** — 走灯程序暂停运行

**Go+** — 走灯程序的正向运行

**Go-** — 走灯程序的反向运行



### 1.2.11. 其他操作键

**Locate** — 被选择电脑灯打出白光束，Pan/Tilt 位置点设在中间值，便于电脑灯的查找与舞台定位。

**Shift** — 具体作用将在后面章节解释

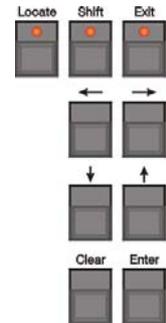
**Exit** — 具体作用将在后面章节解释

**Clear** — 具体作用将在后面章节解释

**Enter** — 具体作用将在后面章节解释

左、右方向键 — 屏幕菜单翻页键。

上、下方向键 — 用于选择屏幕中的项目。

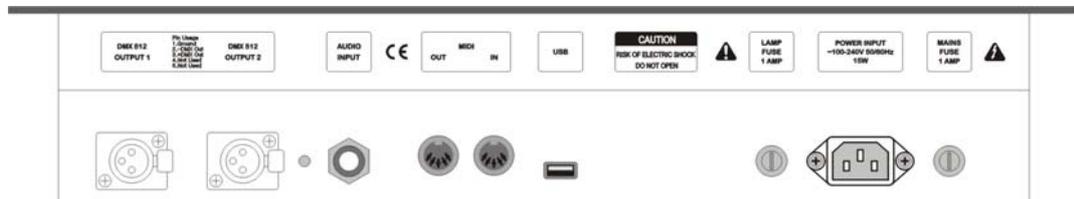


### 1.2.12. 其他装置



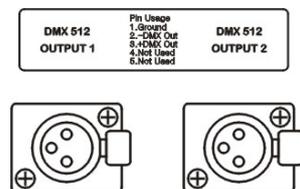
图中，左侧是 Party 600 控台的电源开关，右侧是一个 12VDC 鹅颈工作灯插座，工作灯的电流要小于 1A。

## 1.3. Party 600 背板装置



### 1.3.1. DMX 输出插座

Party 600 有两个独立的光隔离 DMX 信号输出插座，提供主、备两个输出端口。



### 1.3.2. 音频信号输入



Party 600 具有把音频信号的低音节奏分量提取出来触发 Chase 运行的功能，令 Chase 的程序步自动跟随音频信号的低频节奏运行。



音频信号输入有两种方式：经由 1/4 英寸的立体声插头输入；采用控台自带的话筒拾音。当立体声插头插入插座之后，控台采用来自线路输入的音频信号，否则采用控台自带的话筒拾取环境声音。

### 1.3.3. MIDI 插座



控台可接受 MIDI 信号控制，也可用发出 MIDI 信号控制其他 Party 600 实现联机运行。控制命令请参照相关章节内容。



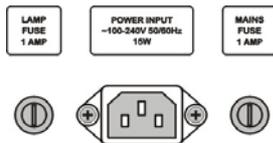
### 1.3.4. USB 插座



控台的 USB 接口用于控台数据备份、灯库文件的更新，以及内部程序版本的更新。



### 1.3.5. 电源插座与保险管



Party 600 具有很宽的电压适应能力，能适应全球各国不同的电源电压标准(100-240VAC, 50-60Hz)。如需更换电源保险丝，请先把电源线插头拔出，保证操作过程的安全。

## 1.4. 清除全部数据

注意！控台内全部数据（包括全部灯具配接、预置与重演程序）将被清除，已加载的灯库会保留。

建议用户拿到新控台之后，首先对整个控台的数据进行清除操作。这样可以保证用户使用中不会出现一些错误操作。

- 在 Function 功能键区按 **Setup** 键进入“管理菜单”；
- 按 **S3** 键“系统”；
- 按 **S1** 键“数据清除”；
- 按 **S1** 键“清除全部”；
- 按 **S1** 键“确定”，完成清除全部数据。

上面操作完成后，连续按 **S4** 键退出到“现场模式 -Level”状态。

## 2. 灯光设备单元的配接

在整个控台数据清除后，用户需要根据舞台电脑灯、调光器的挂接情况，将灯具配接到 Unit 区，这样才能使用 Unit 区的 1~20 号键和 **21-40** 键选择具体的灯具。在配接之前，用户必须了解灯具的型号参数以及现场分配的起始 DMX 地址。配接的灯具可以是电脑灯，也可以是调光器。

### 2.1. 灯光设备的地址匹配

在配接光路与电脑灯时，显示屏会列出当前各灯光设备已经配接的地址，并且会自动给出建议使用用的 DMX 地址，未配接标记为 Free。

用户可以采用人工方法为各光路与各电脑灯预先规划制定出 DMX 地址分配计划，屏幕首行显示当前即将被配接的 DMX 地址，可用控制轮 B 修改。如该 DMX 地址已被配接使用，该数字会呈现闪动状态，控台自动拒绝重复配接。

下面的举例假设我们把 DMX 地址 1-60 预留给调光器，电脑灯的 DMX 地址从 61 开始。调光光路配接在第 1 页 Unit 键上，电脑灯配接在第 2 页的 Unit 键上。

### 2.2. 配接调光光路

每个灯光设备 Unit 推杆可配接为一个调光光路。配接之后才能用推杆控制该光路的亮度。一个调光光路可以由 1 个 DMX 地址构成，也可以由多个 DMX 地址构成。当改变一个调光光路的电平时，该光路下的若干 DMX 地址对应的调光器同时得到相同的亮度值。

开始使用时，首先把 Grand、Cue/Playback 这两个总控推杆推上

- 在 Function 功能区按 **Patch** 键进入“设置配接”菜单；
- 按 **S2** 键选择 [调光器]，此时屏幕显示配接状态，free 的 DMX 地址表示未配接；
- 控台自动给出建议使用用的 DMX 地址。如有需要，可用控制轮 B 改变它；
- 按 Unit 区的 1~20 键完成该调光器的配接。如果将某一组调光器使用 1 个光路统一控制，只需重复将该组调光器所对应使用的 DMX 连续地址配接到同一个 Unit 号码键上即可。
- 按 **Patch** 键退出配接，返回“现场表演 -Level”模式。

操作举例：使用 DMX 1-6 地址，把 1 台 6 路调光器配接到 Unit 区第 1 页的 Unit 1-6 按键，让这 6 个推杆各自控制 1 个调光通道，即 1 个光路控制 1 个调光通道：

- 按 **Patch** 键进入“设置配接”菜单；
- 按 **S2** 键选择 [调光器]；
- 用控制轮 B 把 DMX 地址设为 1；
- 按 Unit 区的 Page 1 键；
- 依次按 Unit 区的 Unit 1-6 键，完成 DMX 地址 1-6 与 Unit 1-6 这 6 个键的配接(见插图)；
- 按 **Patch** 键退出。

DMX:7	型号: Dimmer			
DMX	Unit	TotalCH	Device	Name
5	5		Dimmer	
6	6		Dimmer	
7	free			
8	free			
no PB		DMX=1		

上一页  
下一页  
取消

操作举例：使用 DMX 7-12 地址，把 1 台 6 路调光器配接到 Unit 7 键，1 个推杆同时控制 6 个调光通道，即 1 个光路控制多个调光通道：

- 按 **Patch** 键进入“设置配接”菜单；
- 按 **S2** 键选择 [调光器]；
- 用控制轮 B 把 DMX 地址设为 7；
- 按 6 次 Unit 7 键，完成 DMX 7-12 这 6 个连续地址配接到 Unit 7 键(见插图)；
- 按 **Patch** 键退出。

DMX	Unit	TotalCH	Device	Name	
5	5		Dimmer		上一页
6	6		Dimmer		下一页
7	7		Dimmer		取消
13	free				
no PB			DMX=7		

## 2.3. 配接电脑灯

控台内部有两种灯库供用户选择：

1. 系统灯库。出厂时已装入最新的灯库。用户可自行到我们的网站下载最新的灯库文件装入控台。
2. 用户灯库。当系统灯库里没有用户使用的电脑灯型号时，可由用户自己定义。

提示：使用左、右方向键翻页。可使用 Unit 区域的按键（英文字母）快速跳到制造商首字母或者电脑灯型号首字母，使用上、下方向键移动光标至欲选择的厂家名或电脑灯型号。

操作举例：配接 1 个 Martin Mac2000 Profile 24 通道模式的电脑灯到第 2 页的 Unit 1 键，DMX 起始地址=61，使用 DMX 地址 61-84：

- 按 **Patch** 键进入“设置配接”菜单；
- 按 **S1** 键选择 [电脑灯]；
- 按 **S1** 键选择 [系统灯库]；
- 用 **S2** 键选择厂家排序模式。用户可按电脑灯型号或者按生产商名称排序查找；
- 找到厂家名之后，按 **S1** 键确定，此时屏幕列出该厂家的全部型号；
- 找到 **Martin Mac2000 Profile 24CH** 电脑灯后按 **S1** 键确定；
- 屏幕此时会自动推荐你使用的 DMX 起始地址。如不合适可用控制轮 B 修改。此例，我们用控制轮 B 调整至 DMX = 61；
- 选择 Unit 页号 2，按 Unit 1 键(见插图)；
- 按 **Patch** 键退出。

DMX	Unit	TotalCH	Device	Name	选择其它灯
85	free				上一页
86	free				下一页
87	free				取消
88	free				
no PB			DMX=61		

操作举例：配接 9 个 Martin Mac2000 Profile 24 通道模式的电脑灯到第 2 页的 Unit 2-Unit 10，DMX 地址接上例由控台自动分配（即 DMX 85 开始）：

- 按 **Patch** 键进入“设置配接”菜单；
- 按 **S1** 选择 [电脑灯]；
- 选择 [系统灯库]；
- 用 **S2** 键选择厂家排序模式。用户可按电脑灯型号或者按生产商名称排序查找；
- 找到厂家名之后，按 **S1** 键确定，此时屏幕列出该厂家的全部型号；
- 找到 Martin Mac2000 Profile 24CH 电脑灯后按 **S1** 键确定；
- 屏幕此时会自动推荐你使用的 DMX 起始地址，如不合适可用控制轮 B 修改。此例，我们用控制轮 B 调至 DMX = 85；

- 按 Unit 区 Page 2 键；
- 先按住 Unit 2 键的同时按 Unit 10 键。此操作可把选定型号电脑灯迅速地配接到第 2 页的 Unit 2 – Unit 10 键 (见插图)；
- 按 **Patch** 键退出配接。

DMX:301	型号: Mac2000 Profile			选择其它灯
DMX	Unit	TotalCH	Device Name	上一页
277	30	24	Mac2000 Profile	下一页
301	free			取消
302	free			
303	free			
no PB		DMX=85		

在配接时，按 **S1** 键选择 [选择其它灯]，可配接另外不同型号的电脑灯。用 **S2** 键 [上一页]、**S3** 键 [下一页] 可查看配接情况。

## 2.4. 电脑灯通道设置

Party 600 控制台可以让安装在舞台对面的某些电脑灯设置为 Pan/Tilt 轴交换、Pan 值反向、Tilt 值反向等控制，实现镜像运动，令操控更为直观方便。

**注意** 这些设置必须在你表演程序编程之前进行。否则程序运行时就会出现运动方向的错误。

- 按 **Patch** 键进入“设置配接”菜单；
- 按 **S3** 键选择 [通道设置]；
- 用上、下方向键选择需要进行通道设置的电脑灯；
- 按需选择 **S1** 键 [Pan/Tilt 轴交换]、**S2** 键 [Pan 值反向]、**S3** 键 [Tilt 值反向]；
- 按 **S4** 键 [取消] 退出；
- 按 **Patch** 键退出配接。

灯号	灯名	Swap	Pan反	Tilt反	P/T轴交换
21	Mac2000 Prof	NO	NO	NO	Pan值反向
22	Mac2000 Prof	NO	NO	NO	Tilt值反向
23	Mac2000 Prof	NO	NO	NO	取消
24	Mac2000 Prof	NO	NO	NO	
25	Mac2000 Prof	NO	NO	NO	
no PB					

## 2.5. 查看灯光设备的配接

可用以下方法查看已配接的灯光设备名与对应的 DMX 地址：

- 按 **Patch** 键进入配接状态；
- 按 **S2** 键之后，屏幕显示控台的灯具配接状态；
- 用左、右方向键翻页查看，也可用控制轮 B 查看；
- 按 **Patch** 键退出。

### 3. 手动控制光路与电脑灯

这部分介绍如何实现手动控制光路与电脑灯。

#### 3.1. 现场模式

Party 600 有两种现场模式，使用 **Channel/Level** 键切换，屏幕上显示当前的模式状态。

- Level 模式。推上已配接为光路或电脑灯的推杆，可调节这些灯光设备的亮度。
- Channel 模式。此模式可把 40 个推杆改变为对已选电脑灯的通道控制。

Level 模式是正常的表演运行模式。Channel 模式仅适用于调整所选电脑灯的通道值。

#### 3.2. 选择手动控制的灯具

完成设备配接之后就可以尝试用手动方式控制这些灯光设备了。首先要选择即将被控制的灯具。

- 先选择被控灯光设备，在 Unit 区选择 Page 页号，再按准备控制的 Unit 键；
- 如需手动控制所选光路的亮度，请把推杆区设为 Level 控制模式；如需手动控制所选电脑灯的各种属性，请把推杆区设为 Channel 模式。

快捷方法：如需选择 1-10 灯光单元，先按住 Unit 1 键不放，然后再按下 Unit 10 键即可。

注意：如果对应的 Unit 键没有配接灯具，则无法选择灯具，Unit 键上的灯不会亮。

#### 3.3. 观察控制台的输出

屏幕显示当前 Unit 页已经配接的各个灯光设备当前亮度输出值。显示格式如下：

Unit 号码—标记 *nmn*

其中，标记有以下几种：

M = 手动模式，P = 预置值，L = Locate 定位值，

CH = 通道模式；

*nmn* 当前 Unit 属性的控制值，0=最小，255=最大。

例如，1-M255，表示 Unit 1 手动模式输出值为 255。

现场模式 -Level		表演程序
1-M255	6-M255	时间
2-M255	7-M255	组功能
3-M255		图形
4-M255		
5-M255		
no PB	Dim: 255	

#### 3.4. 手动控制光路

用 **Channel/Level** 键切换至“现场模式 -Level”状态，这是控台使用的常态。

手动控制光路非常简单，把配接了光路的 Unit 推杆推上，光路配接的 DMX 通道就会向调光器送出亮度信号，就如普通灯光控制台的使用情况一样。此时屏幕显示各光路当前的输出值。

如果需要对多个光路同时控制，先选择单元键，然后用控制轮 A 统一调整亮度值。

## 3.5. 手动控制电脑灯

手动控制电脑灯也是很容易实现的。

操作步骤：首先是选灯、开灯，然后改变被选电脑灯的各种属性值，或者让电脑灯运行图形。

### 3.5.1. 开灯

首先选择电脑灯，可以只选 1 个，或者同时选多个。

- 在 Unit 区选择准备手控的电脑灯；
- 按 **Locate** 键；
- 按 **S1** 键 [定位灯具] 令所选择灯具的亮度打开，Pan/Tilt 被自动赋予中值。

### 3.5.2. 改变电脑灯的属性

此时，如果需要改变被选电脑灯的各种属性，有以下两种方法操作方法：

#### 3.5.2.1. 使用控制轮改变电脑灯的属性

使用控制轮改变电脑灯的各种属性值。本方式允许不同电脑灯同时设置并且控制。

- 先按上述方法选择电脑灯，用开灯操作打开亮度；
- 按 **Locate** 键；
- 按 **S3** 键 [选择属性]；
- 用左、右方向键翻页，切换不同的属性，每页显示 3 种属性；
- 用 **S2** 或者 **S3** 键选择需要修改的属性，此时就会把该属性指派到控制轮 B 或 C 控制，屏幕第一行有详细提示；
- 用控制轮 A、B、C 改变属性值；

控制轮B:		Tilt	C:	Pan	Tilt
21-L255	26-L255				Pan
22-L255	27-L255				Colour
23-L255	28-L255				取消
24-L255	29-L255				
25-L255	30-L255				
no PB	Dim: 255	Tilt:128	Pan:128		

注意：选择的灯具通道在退出该菜单后，依然按“B=xxx”“C=xxx”的方式显示在 LCD 的最下面一行，总是保留最后设置的属性通道，可按 **Clear** 键清除；

需要注意的是：如果电脑灯为用户自己添加而非系统灯库，则屏幕下方不会出现每个通道的具体名称；

- 按 **S4** 键退出。

#### 3.5.2.2. 使用 Channel 模式改变电脑灯的属性

- 先按上述方法选择被控电脑灯并且打开亮度；
- 用 **Channel/Level** 键设为“现场模式 -Channel”；
- 然后通过调整通道对应的推杆来完成不同操作。如果该电脑灯通道数大于 20，还必须配合面板的 **21/40** 键完成 21-40 通道的设置。如果同时选择了两种不同型号的电脑灯，因各灯通道属性不相同，推杆设置无效！

### 3.5.3. 使用预置值 Preset

当用户已在 Preset 区保存了所选电脑灯的预置通道值之后，用户可以在开灯后直接按动 Preset 键加入各种需要的通道值，如：亮度、颜色、图案以及位置。

### 3.5.4. 电脑灯的图形运行

详见第 5 章节的详细操作介绍。

## 3.6. 手动控制的清除

手动控制光路与电脑灯时，可以按 **Clear** 键进行清除。特别是在编辑 Cue 和 Chase 时，可以快速清除不需要的灯光效果。

## 3.7. 灯光设备编组

把同类型的灯光设备编入一个编组，就可以很方便地选择它们一起控制。

操作举例：把第 2 页的 Unit 1-Unit 10 设为编组 1

- 选择第 2 页的 Unit 1 – Unit 10 键；
- 按 **S3** 键 [组功能]；
- 旋转控制轮 B 至屏幕显示当前选择的组号：1；
- 按 **S3** 键 [保存为组]。

一旦建立了编组，你就可以使用它进行快速选择电脑灯或光路。

操作举例：选择编组 1

- 在现场表演模式下，按 **S3** 键选择 [组操作]；
- 用控制轮 B 旋转至数字 1；
- 按 **S1** 键 [加入选择组]，此时第 2 页的 Unit 1-10 被选择了。

## 4. 编辑预置表 Preset

Party 600 有 4 个预置页，每页有 10 个预置键，用户可自行储存 40 个预置数据，这些预置数据称为“预置表”。可把 1 个或多个光路的调光值、以及电脑灯的单个或者多个通道的属性值保存到 1 个预置键中，在表演程序的重演中快速调出。

使用预置键，可以在现场模式下直接调出各种预设属性值，如：亮度、颜色、图案以及位置。

保存预置值时有两项选择：

1. [仅修改通道] --- 仅保存刚调整过的属性值至一个预置键中；
2. [整个舞台] --- 把当前整个灯光场景保存到一个预置键中。

### 操作举例：用户需要保存一组电脑灯的红颜色到 Preset 区：

- 首先按照手动控制电脑灯的方法，把被选电脑灯的颜色属性通道调整为红色，如果被选电脑灯为几种不同的型号，还需要分别进行调整；
- 全部调整完毕，重新选择刚刚所选的电脑灯（Unit 号码键的灯亮）；
- 按 **Edit Preset** 键进入“编辑预设数据”状态，此时已存有数据的预置键指示灯呈现闪动；
- 按 **S1** 键选择 [仅修改通道]；
- 在 Preset 区中选择一个预置键（指示灯没有亮的表示没有预置值）进行保存；
- 按“CLEAR”键清除被选择的电脑灯。

根据编辑保存的效果，一个素材键中的素材可应用于多个或多种灯具。用户可根据实际操作需要，选择以下方式之一调用已编好的素材：

1. 选择灯具叠加：用户需要叠加使用时，可只选择其中的某些灯具进行叠加，没有选择的灯具则不会叠加。
2. 不选择灯具叠加：若用户在叠加使用时不选择任何灯具，则所有能应用该素材的灯具均会叠加该素材的效果。

## 5. 图形效果

Party 600 内置图形效果运行功能，仅需极少的编程工作量就能快速地创建出式样繁多的光束运动、颜色与图案的变化。

建议使用安装在相邻位置附近的至少 4 个电脑灯运行图形效果。每个 Playback 可同时运行两个图形，手动控制电脑灯也可同时运行两个图形。

调整好电脑灯的位置、颜色或者图案等通道属性后，就可以选择一组电脑灯使用 Party 600 提供的图形效果自动运行。用左、右方向键翻页查看，用上、下方向键或 **S1-S4** 键选择某个图形效果，按 **Enter** 键确定。

- 首先按照手动控制电脑灯的方法，选择准备手动控制的相邻排列安装的若干电脑灯；
- 按 **Locate** 键；
- 按 **S1** 键 [定位灯具] 令所选择电脑灯的亮度打开；
- 按照使用控制轮改变电脑灯属性方法，用控制轮 A 调整亮度，用控制轮 B、C 调整光束位置；
- 在现场表演模式状态下，按 **S4** 键进入 [图形]；
- 按 **S1** 键进入 [选择图形]；
- 用左、右键进行翻页查看，用上、下方向键或者 **S1-S4** 键选择某个图形；
- 按 **Enter** 来确认运行；
- 然后在这个菜单下面使用控制轮 A、B、C 分别控制运行图形效果的“Size: xx (图形运行大小)”、“Speed (图形运行速度)”、“Angle (图形展开角度)”；
- 可以继续按 **S1** 键，选择另一个图形进行同时运行；
- 如已经运行了两个图形，用左、右方向键切换至当前状态，就可用控制轮 A、B、C 分别各自图形的运行参数；
- 按 **S3** 键可改变当前图形的方向运行；
- 当然也可以在这个菜单下面按 **S2** 键 [删除图形] 停止当前图形的运行。

当进入了图形菜单之后，如不选择某个图形，可按 **Exit** 键退出。

## 6. 表演程序 Playback

Cue、Chase 统称为表演程序 Playback。

上面已经介绍了如何实现手动控制电脑灯和光路，以及介绍了如何运行图形效果。这部分介绍如何把你创作出来的灯光变化效果由表演程序 Playback 保存起来，以及如何用推杆把表演程序内容重现出来。

### 6.1. 何谓 HTP 和 LTP 通道

在记录一个表演程序之前，我们需要了解 Party 600 是如何工作的。首先要了解如何实现灯光效果的重现，以及 HTP 与 LTP 是如何工作的，这是很重要的内容。

**重要概念：**正常情况下，只有亮度属性的通道使用 HTP，其他属性全部使用 LTP。

当有两个及以上的表演程序同时在运行，或者拉下某个表演推杆关闭一个正在运行的表演程序时，Party 600 需要知道如何输出这些表演程序的内容。

亮度属性是采用 HTP（值大优先）的控制规则。当有多个表演程序同时对相同的光路或者电脑灯进行亮度控制时，仅输出表演推杆当中电平值最大的亮度值。

电脑灯的其余属性（例如位置点，颜色，图案等）采用 LTP“最后优先”的控制规则。当有多个表演程序同时对相同的 LTP 通道进行控制时，仅输出最后推上的表演推杆的控制值。

### 6.2. 表演程序 Playback

前面介绍的手动控制方法，只是临时把某些电脑灯、光路实行手动控制从而产生你所需要的灯光效果，一旦关闭控台电源，这些灯光效果就会随之消失。如果你已经用手动控制方式创作了一些美丽的灯光效果，并且希望日后能够随时重现出来，那就必须把它们保存为表演程序，储存到 Playback 的某个推杆里面。日后只要把该表演推杆推上，你创作的灯光效果就会立即重现。

Playback 的编程包括两种类型：Cue 与 Chase。其操作特点都是以手动控制为基础的。

一个 Chase 程序由多个程序步组成，而 Cue 则相当于一个只有一个程序步的 Chase。

Party 600 有 8 个 Playback 表演页，每页有 12 个 Playback 表演推杆，总共可存放 96 个 Playback 表演程序。每个 Playback 可以存放一个 Cue 或者一个 Chase。

## 6.3. Cue 程序

此部分介绍 Cue 的记录模式与保存等内容。

### 6.3.1. Cue 的两种记录模式

- 选择的灯具。仅记录被选择了的灯具，没选择的则不记录到 Cue。
- 整个舞台。不论灯具是否被选择，都记录在 Cue 里面。

### 6.3.2. Cue 的保存

保存为 Cue 时，最多允许同时运行 2 个图形效果。

- 首先按照手动控制方式操作，产生需要的场景和图形；
- 按 **Save to Cue** 键进入“Memory/Cue 场记录”菜单，此时，已经存有表演程序的 Flash 键上的红灯会闪烁；
- 用 **S1** 或 **S2** 键选择记录模式；
- 此时，如果按了正在闪烁的 Flash 键，屏幕上显示“Playback 推杆内存在内容，是否覆盖”，若按 **S1** 键 [确定] 就会覆盖以前保存内容（不管其内容是 Cue 或者是 Chase）；  
如果按了没有闪烁的 Flash 键，则表示保存在这个新位置上。

## 6.4. Chase 程序

一个 Chase 由若干程序步构成。每个程序步都带有“亮度淡入”、“LTP 淡入”、“LTP 淡出”这 3 个时间参数和 Link 状态参数。

每个程序步的时间称为独立时间。编辑程序步时，会自动给独立时间与 Link 赋予默认值：亮度淡入=0、LTP 淡入=1、LTP 淡出=0（单位是秒），Link=ON。

编辑时，用户可以独立修改程序每步的时间值。程序步的独立时间值一旦被修改，该程序步的时间就不会被全局时间所替代，这点特别需要注意。

每个 Chase 还有一个全局时间值。当修改该 Chase 的全局时间值之后，在运行时就会以全局时间值替代程序步中默认的独立时间值，但不会作用到任何被独立修改过的程序步时间中。修改后的全局时间会被保存起来。

Chase 在运行时，还可以临时用控制轮 B 调节某 Playback 的速度比例（PB 速度），调整范围：10%-500%。Chase 全局时间乘以这个百分比，就是当前程序步的实际运行时间值。

实际运行时，Chase 的全局时间用于控制该程序的基础运行速度，而 PB 速度用于临时修改该 Chase 的速度，关机后该临时调整的速度比例不保存，下次开机时，该 PB 速度比例自动恢复为 100%。

### 6.4.1. 创建新 Chase

- 按 **Edit Playback** 键进入“表演程序编程”；
- 在 Playback 区选择需要编程的 Flash 键(共有 96 个 Playback, 每页 12 个)。已经存有程序的 Playback 键的红灯会闪动, 没有亮灯的是空白位置, 找一个空的 Flash 键按一下, 表示在此位置保存一个新 Chase;
- 按照手动控制方式操作, 产生需要的场景和图形;
- 按 **S1** 键 [保存步] 之后, 此时有两种保存方法:
  1. 如果需要保存的是最后一步, 按 **S1** 键 [存为最后步], 把该程序步安排在该程序的末尾处;
  2. 用 Flash 键选择程序步号, 保存为该 Playback 程序的一个 Chase 步。例如当前已编写了 4 个程序步, 如此时按动大于 4 的 Flash 键, 本程序步自动被安排在第 5 步; 如果此时按动 Flash 键 3, 则覆盖原先第 3 程序步的内容。如果当前 12 个 Flash 键的红灯都亮了, 则需要按 **S1** 键 [存为最后步], 屏幕上可以观察到当前是第 13 步, 此时 Flash 键 1 的红灯亮 (第 2 页)。当程序步超过 12 步之后, 可以使用左、右方向键翻页查看。
- 如需在某一步中加入图形, 请按 **S4** 键, 方法见上面章节介绍。当程序步加入了图形之后, 屏幕的 Effect 栏会显示 Yes;
- 重复手动控制方式操作, 产生下一步的场景或图形, 然后执行保存步的操作;
- 完成所有 Chase 步之后, 按 **Edit Playback** 键退出到“现场表演模式”。
- 按 **CLEAR** 键清除手动的灯具后即可进行表演程序的重现操作。

保存为 Chase 时, 每个 Chase 步最多允许同时运行 2 个图形效果。

### 6.4.2. Chase 的步参数

在编辑 Chase 步的时候, 可以对程序步的 Link 方式以及独立时间值进行修改。

#### 6.4.2.1. Link 模式

在编写 Chase 程序时, 屏幕上显示各程序步的 Link (链接) 状态。当 Link=ON, 表示此程序步完成之后会链接执行下一个程序步。如果 Link=OFF, 则该程序步执行完毕之后就暂停了, 需要人工按 **Go+** 或 **Go-** 键才继续运行下一步。

编写 Chase 时, 每个程序步都会自动赋予默认的 Link=ON。可以通过按动与程序步号码对应的 Flash 键, 改变该程序步的 Link 状态。

编辑 PB:1					Total-Step: 8	1	保存步
Step	Number	Effect	Time(s)	Link			步时间
1	1	No	1.0	ON			插入或删除 图形
2	1	No	1.0	ON			
3	1	No	1.0	ON			
4	1	No	1.0	ON			
Null							

## 6.4.2.2. 改变 Chase 程序步的独立时间值

每个 Chase 的程序步都有以下 3 个独立时间值：

- 1、亮度淡入----当程序步工作时消耗在亮度通道淡入的时间。
- 2、LTP 淡入----用在所有 LTP 通道淡入需要的时间。
- 3、LTP 等待----这是在一个程序步开始时到一个 LTP 淡入开始之前的时间。

编写 Chase 时，每个程序步都已经给这 3 个独立时间赋予了默认值。如需要设定某个程序步为固定的、不被全局时间所影响的时间值，那么可以在编写或修改 Chase 程序步时设定独立时间值：

时间编辑 (time = 1.000 s)					亮度淡入
Step	Number	Effect	Time(s)	Link	LTP淡入
1	1	No	1.0	ON	LTP等待
2	1	No	1.0	ON	
3	1	No	1.0	ON	
4	1	No	1.0	ON	
null			s = 1	ms = 0	取消

- 首先处于编辑 Chase 状态；
- 按 **S2** 键选择 [时间] 进行修改；
- 按 Playback 上的 Flash 键选择需要改变独立时间的程序步；
- 用 **S1**、**S2**、**S3** 键选择需要修改的时间类别；
- 用控制轮 B 修改秒，用控制轮 C 修改毫秒；
- 按 **Enter** 键确定。

在重演时修改的全局时间会替代程序步的默认独立时间，而修改后的独立时间则不会被替代。

## 6.4.3. Chase 编辑与修改

此部分介绍 Chase 程序步的修改与插入。

### 6.4.3.1. 修改 Chase 程序步内容

- 按 **Edit Playback** 键进入“表演程序编程”菜单；
- 按一下需要修改的 Playback 表演程序上的 Flash 键；
- 用左、右方向键查看程序步内容，找到需要修改的 Chase 程序步；
- 用手动控制方式产生需要的灯光场景与图形；
- 按 **S1** 键 [保存步]；
- 按与程序步号码对应的 Flash 键，把手动操作灯光内容覆盖原先的程序步内容。例如当前已编写了 4 个程序步，本次欲修改第 3 步，此时按动 Flash 键 3，则覆盖原先的第 3 程序步内容；
- 完成修改之后，按 **Edit Playback** 键退出。

### 6.4.3.2. 在 Chase 中插入一个程序步

- 按 **Edit Playback** 键进入“表演程序编程”菜单；
- 按一下需要修改 Chase 的 Playback 上的 Flash 键；
- 用手动控制方式产生需要的灯光场景与图形；
- 按 **S3** 键 [插入或删除]；
- 按 **S1** 键选择 [插入步]；
- 按一下与插入位置号码对应的 Flash 键。例如原有 4 个程序步，欲把当前手动操作的内容插入到第一步与第二步之间，则按 Flash 键 2，手动操作的灯光内容此时作为第 2 步，原先 2-4 步往后移动，变更为 3-5 步。插入步暂时显示为带小数点，按 **S2** 键 [重新排列] 后屏幕就按常规显示。
- 完成插入之后，按 **Edit Playback** 键退出。

### 6.4.3.3. 在 Chase 中删除一个程序步

- 按 **Edit Playback** 键进入“表演程序编程”菜单；
- 按需要修改 Chase 的 Playback 上的 Flash 键；
- 按 **S3** 键选择 [插入或删除]；
- 按 **S3** 键选择 [删除步]；
- 用左、右方向键翻页查看；
- 按一下欲删除的程序步对应的 Flash 键，立即执行删除；
- 按 **Edit Playback** 键退出。

## 6.5. 表演程序的重演

重现一个 Playback 表演程序的操作很简单，先选择 Playback 表演程序所在的页号，然后把需要重现的 Playback 推杆推上。

如当前有多个 Playback 推杆正在运行，LCD 屏幕下方会显示哪个 Playback 处于当前状态。使用 **Shift** 键+ Flash 键可以把该表演程序设为当前状态。处于当前状态的 Playback 可以即时用控制轮 B 改变运行速度，如当前 Playback 是 Chase，可以使用音乐触发方式让程序步跟随音乐中的低音节奏触发运行，可以随时暂停，可以改变走灯方向。

### 6.5.1. 改变重演页

按下不同的 Playback 页号键，即可获得另一页的 12 个表演程序。

当表演程序由推杆推上运行时，如果此时改变了 Playback 页号，则保持原有的表演程序输出状态而不会立即被新的 Playback 页内容所改变。

改变 Playback 页之后某些 Flash 键指示灯闪烁，表示对应的表演推杆目前是表演页号改变之前的输出内容。如果你需要使用新页号下的表演程序，就要先把推杆拉到零位置，即关闭原先的表演程序输出，然后再推上，此时推杆内容才是表演页号改变后的内容。

## 6.5.2. 设为当前状态

- 推上 Playback 推杆，可以同时重演几个表演程序；
- 用 **[Shift]** 键+ Flash 键把某表演程序设为当前状态，屏幕左下角可观察到。

## 6.5.3. 改变运行方向与暂停

- 先把 Playback 设为当前状态；
- 按 **[Go+]**、**[Go-]** 键可以改变其运行方向。
- 按 **[Pause]** 键会令 Chase 程序暂停运行，再按一次则继续运行。注意，如程序步中包含了图形效果运行，则图形继续不停地运行。

## 6.5.4. 音乐触发

- 先把 Playback 设为当前状态；
- 按 **[Music Trigger]** 键，键上的灯亮，此时 Chase 程序步就会跟随音乐节奏。再按一次，灯熄灭，Chase 程序按照设定好的速度运行；
- 按 **[Pause]** 键可暂停；**[Go+]**、**[Go-]** 键用于改变走灯程序运行方向。

## 6.5.5. 表演程序的全局时间

用户可以改变每个 Playback 的全局时间值：

- 先把 Playback 设为当前状态；
- 按 **[S2]** 键选择 [时间]；
- 然后选择需要修改时间的 Playback 按键进入，再根据需要修 3 个时间参数。

现场模式 -Level		表演程序	
21-L255	26-L255	时间	
22-L255	27-L255	组功能	
23-L255	28-L255	图形	
24-L255	29-L255		
25-L255	30-L255		
P1 -01			

每个 Playback 的全局时间包括 3 个时间参数：

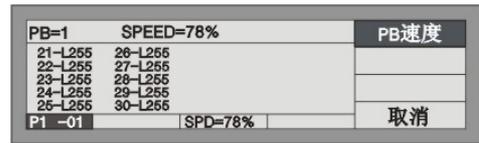
- 1、亮度淡入----当步工作时消耗在亮度通道淡入的时间。
- 2、LTP 淡入----用在所有 LTP 通道淡入需要的时间。
- 3、LTP 等待----这是在一个步开始时到一个 LTP 淡入开始之前的时间。

经过修改的全局时间会自动保存起来，而且仅对所选 Playback 有效，并且仅仅取代 Chase 程序步中默认的独立时间值，经过修改后的程序步独立时间值则不受影响。

## 6.5.6. 临时改变 Playback 的速度

用户也可以在演出过程中快捷调整 Playback 运行的速度:

- 推上 Playback 推杆运行;
- 按 **S1** 键进入 [表演程序];
- 按 **S1** 键进入 [PB 速度];
- 按住 **Shift** 键不放, 然后再按 Flash 键, 令该 Playback 处于当前状态, 使用控制轮 B 调整 Playback 速度比例 (在 LCD 屏幕出现 “PB Speed”), 调整范围: 10%-500%。



这种临时改变的 Playback 运行速度, 是把 Playback 全局时间乘以 PB 速度百分比。比如原先 Chase 步的全局时间=1 秒, 当调整在 50% 状态时, Chase 程序步的时间被临时改为 0.5 秒。

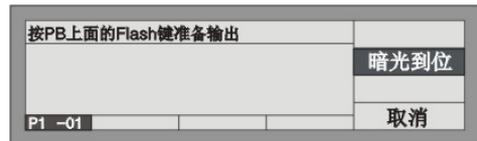
临时修改的 Playback 速度, 关机之前保持有效, 但不会被保存, 关机后消失, 恢复为原先的 100%。

## 6.5.7. 暗光到位

该功能可以预先把电脑灯颜色、图案、位置运行到位, 但不开亮度, 配合舞台表演的需要, 在瞬间打开亮度。

在现场表演模式下:

- 按 **S1** 键选择 [表演程序];
- 按 **S2** 键选择 [暗光到位];
- 此状态下, 按住需要暗光到位的表演推杆上面的 Flash 键, 然后推上表演推杆, 此时电脑灯的亮度关闭, 而 LTP 通道按照存入推杆的 Cue 场运行, Pan/Tilt、颜色图案运行到位。一旦松开按住的 Flash 键, 亮度立即打开。



## 6.5.8. 改变 Link 模式

Link 有 “自动运行”、“手动运行”、“内部控制” 三种模式。

在编写 Chase 程序时, 屏幕显示各程序步的 Link (链接) 状态。当 Link=ON, 表示此程序步完成之后会链接执行下一个程序步。如果 Link=OFF, 则该程序步执行完毕之后就暂停了, 需要人工按 **Go+** 或 **Go-** 键才继续运行下一步。

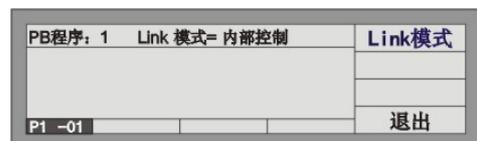
如果你希望按照上述的运行方式进行, 设置为 “内部控制”。

如果你希望该 Chase 不理睬每个程序步设置的 Link 状态而连续运行下去, 设为 “自动运行”。

如果你希望该 Chase 不理睬每个程序步设置的 Link 状态, 让每个程序步运行之后都暂停下来, 等待你的 Go 指令, 则设为 “手动运行”。

在现场表演模式下:

- 按 **S1** 键选择 [表演程序];
- 按 **S3** 键选择 [参数设置];
- 使用 **S1** 键选择 Link 模式, 设定为 “自动运行”、“手动运行”、“内部控制” 这三种模式之一。
- 按 **S4** 键退出。



## 7. 高级功能

这部分用于 Playback、Preset 的复制与删除。

### 7.1. 复制功能 COPY

该功能用于 Playback 或者 Preset 的复制操作。

#### 7.1.1. Preset 的复制

操作举例：把第 1 页的 Preset 1 键的预置值复制到第 2 页的 Preset 10 键：

- 按 **Copy** 键，进入“复制菜单”；
- 选择 Preset 区第 1 页；
- 选择复制内容，按 Preset 1 键；
- 选择 Preset 区第 2 页；
- 选择复制目的，按 Preset 10 键；
- 按 **S1** 键选择 [确定]。

#### 7.1.2. Playback 的复制

操作举例：把 Playback 区第 1 页的第 1 推杆上的重演内容复制到第 1 页的第 6 推杆：

- 按 **Copy** 键，进入复制菜单；
- 选择 Playback 区第 1 页；
- 选择复制内容，按表演推杆 1 的 Flash 键；
- 选择复制目标，按表演推杆 6 的 Flash 键；
- 按 **S1** 键选择 [确定]。

### 7.2. 删除功能 Delete

用于删除不需要的 Playback、Preset 或 Unit(灯具)。

#### 7.2.1. Preset 的删除

- 按 **Delete** 键进入“删除管理”菜单；
- 按 **S2** 键选择 [删除预设值]；
- 选择 Preset 页，如该页的预置按键存有预置内容，指示灯会闪动；
- 按准备删除的 Preset 键；
- 按 **S1** 键 [确定] 执行删除；
- 按 **Delete** 键退出删除功能，返回现场表演模式。

## 7.2.2. Playback 的删除

- 按 **Delete** 键进入“删除管理”菜单；
- 按 **S3** 键选择 [删除 PB 程序]；
- 选择 Playback 页，此时，有表演程序内容的 Flash 键指示灯会闪动；
- 按准备删除的 Flash 键；
- 按 **S1** 键 [确定] 执行删除；
- 按 **Delete** 键退出删除功能，返回现场表演模式。

## 7.2.3. 灯具 Unit 的删除

强烈建议：不要轻易执行“删除灯具”，尤其是控制台内部已经存在编程数据时将导致数据出错！  
一旦出现错误，必须执行“清除全部数据”操作，重新配接灯具，Preset 数据及表演程序都要重编。

- 按 **Delete** 键进入“删除管理”菜单；
- 按 **S1** 键 [删除灯具]；
- 选择 Unit 页，已配接灯具的 Unit 键指示灯会闪动；
- 按准备删除的 Unit 键；
- 按 **S1** 键 [确定] 执行删除；
- 按 **Delete** 键退出删除功能，返回现场表演模式。

## 8. 灯库管理

控台内部有两个灯库，一个是系统灯库，出厂时已经加载。另一个是用户自定义灯库，出厂时空白的。如在系统灯库中找不到用户所使用的电脑灯，可在用户灯库中自行增添。

### 8.1. 灯库升级

随 Party 600 控台提供的灯库文件已经包括了世界上绝大部分电脑灯的各种属性资料。我们会不断地收集更多的电脑灯资料，不定期地更新灯库文件。从 <http://www.codelight.com> 网站下载即可获得最新的 CodeLib.bin 灯库文件。

- 灯库文件下载之后先保存到 USB 闪存盘；
- 把 USB 盘插入到控台背后的 USB 接口；
- 按 **Setup** 键进入管理菜单；
- 按 **S2** 键进入 [灯库管理]；
- 按 **S1** 键进入 [灯库升级]；
- 用上下方向键移动光标至 USB 盘上的灯库文件名 CodeLib.bin，此时会显示文件日期等信息；
- 按 **S1** 键 [选择文件]；
- 此时屏幕显示更新进度的百分比；
- 当显示“OK”字样时，表示更新完成；
- 按 **Setup** 键退出，返回至现场表演模式。

### 8.2. 查看灯库

此操作用于查看系统灯库的生成日期，以及灯库内包含的所有电脑灯型号与通道情况。此操作可以检查系统灯库数据是否已被损坏，或者检查下载的 CodeLib.bin 灯库文件日期是否比控台内的系统灯库日期新。

- 按 **Setup** 键；
- 按 **S2** 键进入 [灯库管理]；
- 按 **S2** 键 [查看灯库]；
- 按 **Setup** 键退出，返回现场表演模式。

### 8.3. 用户灯库

此操作可以查看用户自定义的电脑灯资料，可以添加新的电脑灯，编辑修改自定义的电脑灯资料，以及删除自定义的电脑灯。

- 按 **Setup** 键；
- 按 **S2** 键进入 [灯库管理]；
- 按 **S3** 键 [用户灯库]，此时屏幕显示出用户自定义的电脑灯列表。

### 8.3.1. 添加新的电脑灯

如果用户使用的电脑灯没有在系统灯库中，通过此操作由用户自行添加新的电脑灯资料。自定义电脑灯被保存在用户灯库里，与系统灯库不会产生同名冲突与互相覆盖等问题。

首先按上述方法进入，然后按 **[S1]** 键 [增加新灯]。此时屏幕右侧有三个设置项目，下面分别说明。

#### 8.3.1.1. 用户手动编写添加用户灯库

按 **[S1]** 键 [增加新灯]，此时屏幕右侧有以下三个设置项目。

##### 8.3.1.1.1. 设置总 DMX 通道数

注意：必须先设置总 DMX 数，才能继续设置其它项目。

- 按 **[S1]** 键进入 [总 DMX 数]；
- 用控制轮 B 设置新灯的 DMX 通道数；
- 按 **[S1]** 键 [确定]。

##### 8.3.1.1.2. 通道设置

用户灯库的电脑灯通道设置有 Dimmer、Tilt、Pan 这 3 个项目：

- 按 **[S2]** 键进入 [通道设置]；
- 按 **[S1]** 键进入 [Dimmer] 通道设置状态，用控制轮 B 设置电脑灯的 Dimmer 通道号。某些电脑灯没有 Dimmer 控制通道的可设为 0；
- 按 **[S2]** 键进入 [Tilt] 通道设置状态；  
对于 16 位精度(16 bit)的电脑灯，用控制轮 B 设置 Tilt 高 8 位通道号，控制轮 C 设置 Tilt 低 8 位通道号；  
对于 8 位精度(8 bit)的电脑灯，用控制轮 B 设置 Tilt 通道号，控制轮 C 设置为 0；
- 按 **[S3]** 键进入 [Pan] 通道设置状态；  
对于 16 位精度(16 bit)的电脑灯，用控制轮 B 设置 Pan 高 8 位通道号，用控制轮 C 设置 Pan 低 8 位通道号；  
对于 8 位精度(8 bit)的电脑灯，用控制轮 B 设置 Pan 通道号，用控制轮 C 设置为 0；
- 以上设置完毕后，按 **[S4]** 返回上层菜单。

##### 8.3.1.1.3. 设置电脑灯信息

- 按 **[S3]** 键进入 [灯具信息]；
- 按 **[S1]** 键设置自定义电脑灯的型号与名称，由英文及数字组成，用 Unit 键输入小写英文字母，用 **[Shift]** 键+Unit 键输入大写英文字母，使用 10 个 Preset 键输入数字符号。用 **[S2]** 键插入空格。最多允许输入 10 个字符，输入完毕按 **[S1]** 键确定；
- 按 **[S2]** 键输入电脑灯制造商名称，方法同上。最多允许输入 8 个字符，输入完毕按 **[S1]** 键确认；

- 按 **S4** 键退回上一层；
- 按 **S4** 键保存。

### 8.3.1.2. 导入 R20 灯库

Party 600 允许用户使用外部灯库文件，用户可编写好的 R20 文件后，通过 USB 闪存盘导入到控制台的用户灯库中使用，操作如下：

- 按 **S2** 键选择 [导入 R20]；
- 用 **↑**、**↓** 键选择需要导入的 R20 文件；
- 按 **S1** 键 [确定]。

注意！通过 R20 文件导入的灯库不能在控台中进行修改；若需修改则需通过 PC 对文件进行修改后重新导入配接。

### 8.3.2. 编辑修改用户自定义电脑灯的参数

此操作可以修改已经保存了的用户自定义电脑灯的各种参数设定。

注意！如果当前电脑灯已经应用在 Playback 中，对它进行删除或者修改可能导致 Playback 运行出错！

- 首先用查看用户自定义电脑灯的方法进入；
- 用上下键选择需要编辑的电脑灯名称；
- 按 **S2** 键选择 [编辑]；
- 按 **S4** 键确定进入，编辑过程如同新增电脑灯，不再赘述；
- 编辑完毕之后，按 **S4** 键 [保存]。

### 8.3.3. 删除电脑灯

此操作可以删除用户自定义电脑灯。

注意！如果当前电脑灯已经应用在 Playback 中，对它进行删除或者修改可能导致 Playback 运行出错！

- 首先用查看用户自定义电脑灯的方法进入；
- 用上、下方向键选择电脑灯名称；
- 按 **S3** 键 [删除]；
- 按 **S4** 键 [确定] 则立即删除；
- 按 **S4** 键退出；
- 按 **Setup** 键退出，返回现场表演模式。

## 9. 文件管理

Party 600 提供 USB 接口，插入 USB 闪存盘（USB Flash Drive），把控台当前的全部设置保存在 U 盘上。

建议：完成了表演程序的编程后，最好对控台内部的数据进行备份。经常注重资料备份是个良好的习惯。一旦发生任何意想不到的情况时，就可以用 U 盘上的备份数据恢复了。

进行下面操作前，须将 USB 盘插入机器的 USB 接口（允许使用延长线），同时保证 USB 盘是采用 FAT 格式，否则需要在 PC 机上面采用 FAT 格式对 USB 盘进行格式化操作一次。

### 9.1. 加载 Show 文件

Show 文件包含了用户对控台的所有设置、预置数据与表演程序。该文件由用户通过备份 Show 文件操作而保存在用户的 U 盘里。

- 把 USB 盘插入到控台背后的 USB 接口；
- 按 **Setup** 键进入管理菜单；
- 按 **S1** 键进入 [文件管理]，稍作等待控台列出 USB 盘上面的当前文件目录；
- 按 **S1** 键进入 [加载 Show]，使用上下方向键选择需要加载的 Show 文件名（文件扩展名为 SHO）；
- 按 **S1** 键 [加载 Show] 进行加载数据到控台；
- 完成后，按 **Setup** 键直接退出。

### 9.2. 备份 Show 文件

- 把 USB 盘插入到控台背后的 USB 接口；
- 按 **Setup** 键进入管理菜单；
- 按 **S1** 键 [文件管理]，稍作等待控台列出 USB 盘上面的当前文件目录；
- 按 **S2** 键 [备份 Show]，此时将提示输入备份的 Show 文件名称（最多允许输入 8 个字母或数字）；
- 输入文件名称后，按 **S1** 键 [确定] 开始备份数据；
- 完成后，按 **Setup** 键直接退出。

### 9.3. USB 盘工具

- 按 **Setup** 键；
- 按 **S1** 键进入 [文件管理]；
- 按 **S3** 键进入 [USB 工具]；

此时，屏幕上有三种操作功能，详见下面的介绍：

### 9.3.1. 删除文件

此操作功能用于删除当前插入的 USB 盘中的文件。请注意，文件一旦被删除则不可恢复！

- 按 **[S1]** 键进入 [文件删除]；
- 用上、下方向键选择将被删除的文件名；
- 按 **[S1]** 键 [确定] 立即执行删除操作，删除过程需时若干；
- 按 **[S4]** 键退出本菜单，直到退至现场表演模式。

### 9.3.2. 查看 USB 盘容量

此操作功能用于查看当前插入的 USB 盘空间大小。

按 **[S2]** 键 [USB 容量] 之后，控台立即读取 USB 盘信息，在屏幕上显示 USB 盘空间大小以及可用的 USB 盘空间大小。

### 9.3.3. 格式化 USB 盘

此操作用于把原本格式为 FAT 或 FAT32 的 USB 闪存盘按进行格式化，相当于在 PC 上执行快速格式化。如果 USB 闪存盘不是采用这两种格式，则需在 PC 机上对其进行完整的格式化操作（注意：不能兼容 exFAT 格式或 NTFS 格式的 USB 闪存盘）。

**请注意，一旦执行格式化操作，USB 闪存盘里所有内容将全部消失！**

按 **[S3]** 键 [格式化 USB]，然后按 **[S1]** 键 [确定]。此功能无法把原有格式更改，仅适合原本已经是 FAT 格式或 FAT32 格式的 USB 闪存盘作快速清除全部内容使用。

## 10. 系统设置

此部分包括两大功能，控制台软件版本升级以及内部数据清除。

### 10.1. 数据清除

此功能用于清除控制台内部的各种数据，但不会清除灯库内容。

- 按 **Setup** 键；
- 按 **S3** 键进入 [系统]；
- 按 **S1** 键 [数据清除]；

此时有 3 种操作可供选择，下面详细说明：

#### 10.1.1. 清除全部数据

注意！控制台内全部数据（包括全部灯具配接、预置与重演程序）将被清除，已加载的灯库会保留。

- 按 **S1** 键 [清除全部]；
- 按 **S1** 键 [确定] 则立即清除。

#### 10.1.2. 清除预置区

此功能用于清除所有预置数据

- 按 **S2** 键 [清除预置区]；
- 按 **S1** 键 [确定] 则立即清除。

#### 10.1.3. 清除表演区

此功能用于清除所有表演程序 Playback。

- 按 **S3** 键 [清除表演区]；
- 按 **S1** 键 [确定] 则立即清除。

### 10.2. 用户设置

用户设置部分包括两种功能，显示语言与 MIDI。

#### 10.2.1. 设置显示语言

- 按 **Setup** 键；
- 按 **S3** 键选择 [系统]；
- 按 **S2** 键选择 [用户设置]；
- 按 **S1** 键选择屏幕显示的语言文字。

## 10.2.2. MIDI 设置

Party 600 可作为 MIDI Slave，由 MIDI Master 设备控制 Party 600 的 Playback 运行。也可以把 1 台 Party 600 作为 Master，另外的 Party 600 作为 Slave，使用 MIDI 电缆把控制台连接起来，以主从方式并机工作。使用 MIDI 控制时，必须把主从设备设置为相同的 MIDI 通道。

### 10.2.2.1. MIDI 设备

- 按 **Setup** 键；
- 按 **S3** 键选择 [系统]；
- 按 **S2** 键选择 [用户设置]；
- 按 **S2** 键进入 [MIDI 设置]；
- 按 **S1** 键可在三种状态之间切换：  
MIDI 设备 = Disable — MIDI 功能取消；  
MIDI 设备 = Master — Party 600 控制台作为 MIDI 主控设备；  
MIDI 设备 = Slave — Party 600 控制台接受来自 MIDI Master 的控制。

### 10.2.2.2. MIDI 通道

- 按 **Setup** 键；
- 按 **S3** 键选择 [系统]；
- 按 **S2** 键选择 [用户设置]；
- 按 **S2** 键进入 [MIDI 设置]；
- 按 **S2** 键进入 [MIDI 通道]；
- 用控制轮 B 输入 MIDI 通道号码；
- 按 **S1** 键 [确定]；
- 按 **S4** 键退出；
- 按 **Setup** 键返回现场表演模式。

### 10.2.2.3. MIDI 命令

Party 600 允许处理的相关的 MIDI 命令：

- 设置 Playback 页命令：\$Bn xx (xx 为页码：0~7)
- 运行一个 playback 命令：\$9n pp ll  
pp = playback 号 (0 - 11) (decimal)  
ll = playback 输出电平 (0 - 127) (decimal). (127=最大)
- 运行状态控制命令：\$An pp cc

### 10.3. 软件更新

- 从 <http://www.codelight.com> 下载最新的软件升级版本文件，保存在 USB 盘中；
- 插入 USB 盘；
- 按 **Setup** 键；
- 按 **S3** 键进入 [系统]；
- 按 **S3** 键 [软件更新]；
- 用上下方向键选择软件版本升级文件；
- 按 **S1** 键 [选择文件]；
- 按 **Enter** 键进行升级更新。

注意：更新过程要保证电源连接良好，不能中途断电与关机！

## 11. 技术规格

- 512 通道，2 个光隔离 DMX 输出端口。
- 控制 120 个电脑灯或调光光路。
- LCD 中、英文菜单显示。
- 12 个重演推杆×8 页，共 96 个表演程序储存，3 个数据控制轮。
- 100 个编组储存。
- 40 个预置数据储存，10 个储存键×4 页，快速更改电脑灯颜色、图案、位置数据。
- 内置多种图形运行效果，改变尺寸、速度、展开参数可创建出无穷的变化。
- 内置超过 8000 种电脑灯数据资料，用户可建立新电脑灯资料库。
- 网站免费提供灯库及软件下载升级。
- 可用 USB 盘储存多个用户表演文件与系统备份，最新灯库文件或控台新软件下载后由 U 盘加载到至控台。
- 走灯程序音乐触发功能
- 接受标准 MIDI Master 设备控制，或以主-从方式实现几台 Party 600 并机工作。
- 关机数据保持。
- 可选配 12V 鹅颈工作灯。
- 电源：AC100-240V，50-60Hz
- 尺寸：482mm x 400mm x 105mm
- 重量：7kg

# MEMO



顾德电子有限公司

CODE ELECTRONIC CO., LTD.

---