



Party 500

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 500	1
1.1. 设置 Party 500	1
1.2. Party 500 面板装置	1
1.2.1. 电脑灯单元区 Unit	2
1.2.2. 预置区 Preset.....	2
1.2.3. 表演程序区 Playback.....	2
1.2.4. 总控 Grand	3
1.2.5. 属性键 Attributes	3
1.2.6. 功能键区 Function	3
1.2.7. 显示屏	3
1.2.8. 控制轮	3
1.2.9. 菜单键	3
1.2.10. 表演模式键	4
1.2.11. 其他操作键.....	4
1.2.12. 其他装置	4
1.3. Party 500 背板装置	4
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	5
1.3.4. 电源插座与保险管	5
1.4. 清除全部数据	5
2. 电脑灯单元的配接	6
2.1. DMX 地址匹配	6
2.2. 配接电脑灯.....	6
2.3. 电脑灯的通道设置	7
3. 手动控制电脑灯	8
3.1. 选择手动控制的电脑灯	8
3.2. 手动控制电脑灯	8
3.2.1. 开灯	8
3.2.2. 观察控制台的输出值	8
3.2.3. 改变电脑灯的属性值	8
3.2.4. 使用预置值 Preset.....	9
3.2.5. 电脑灯的图形运行	9
3.2.6. 手动控制的清除	9
3.3. 电脑灯编组.....	9
4. 编辑预置表 Preset.....	10
5. 图形效果.....	11
6. 表演程序 Playback	12
6.1. 何谓 HTP 和 LTP 通道.....	12
6.2. 表演程序 Playback.....	12
6.3. Cue 程序.....	12

6.4. Chase 程序	13
6.4.1. 创建一个 Chase	13
6.4.2. Chase 的步参数	14
6.4.2.1. Link 模式	14
6.4.2.2. 改变 Chase 程序步的独立时间值	14
6.4.3. Chase 编辑与修改	14
6.4.3.1. 修改 Chase 程序步内容	15
6.4.3.2. 在 Chase 中插入一个程序步	15
6.4.3.3. 在 Chase 中删除一个程序步	15
6.4.3.4. 重排程序步号	15
6.5. 表演程序的重演	16
6.5.1. 改变重演页	16
6.5.2. 设为当前状态	16
6.5.3. 改变运行方向与暂停	16
6.5.4. 音乐触发	16
6.5.5. 表演程序的全局时间	17
6.5.6. 临时改变 Playback 的速度	17
6.5.7. 暗光到位	17
6.5.8. 改变程序步的 Link 模式	18
6.5.9. 改变 Flash 键工作模式	18
7. 高级功能	19
7.1. 复制功能 COPY	19
7.1.1. Preset 的复制	19
7.1.2. Playback 的复制	19
7.2. 删除功能 Delete	19
7.2.1. Preset 的删除	19
7.2.2. Playback 的删除	20
7.2.3. 灯具 Unit 的删除	20
8. 灯库管理	21
8.1. 升级灯库	21
8.2. 查看灯库	21
8.3. 用户灯库	21
8.3.1. 添加新的电脑灯	22
8.3.1.1. 用户手动编写添加用户灯库	22
8.3.1.1.1. 设置总 DMX 通道数	22
8.3.1.1.2. 通道设置	22
8.3.1.1.3. 设置电脑灯信息	22
8.3.1.2. 导入 R20 灯库	23
8.3.2. 编辑修改用户自定义电脑灯的参数	23
8.3.3. 删除电脑灯	23
9. 文件管理	24
9.1. 加载 Show 文件	24
9.2. 备份 Show 文件	24
9.3. USB 闪存盘工具	24
9.3.1. 删除文件	25

9.3.2. 查看 USB 闪存盘容量.....	25
9.3.3. 格式化 USB 闪存盘.....	25
10. 系统设置.....	26
10.1. 数据清除.....	26
10.1.1. 清除全部数据.....	26
10.1.2. 清除预置区.....	26
10.1.3. 清除表演区.....	26
10.2. 用户设置.....	26
10.2.1. 设置显示语言.....	26
10.2.2. MIDI 设置.....	27
10.2.2.1. MIDI 设备.....	27
10.2.2.2. MIDI 通道.....	27
10.2.2.3. MIDI 命令.....	27
10.3. 软件更新.....	28
11. 技术规格.....	29

1. 欢迎使用 Party 500

Party 500 是专门设计用于控制电脑灯的控制台。为了方便用户了解 Party 500 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 500

在开始使用 Party 500 之前：

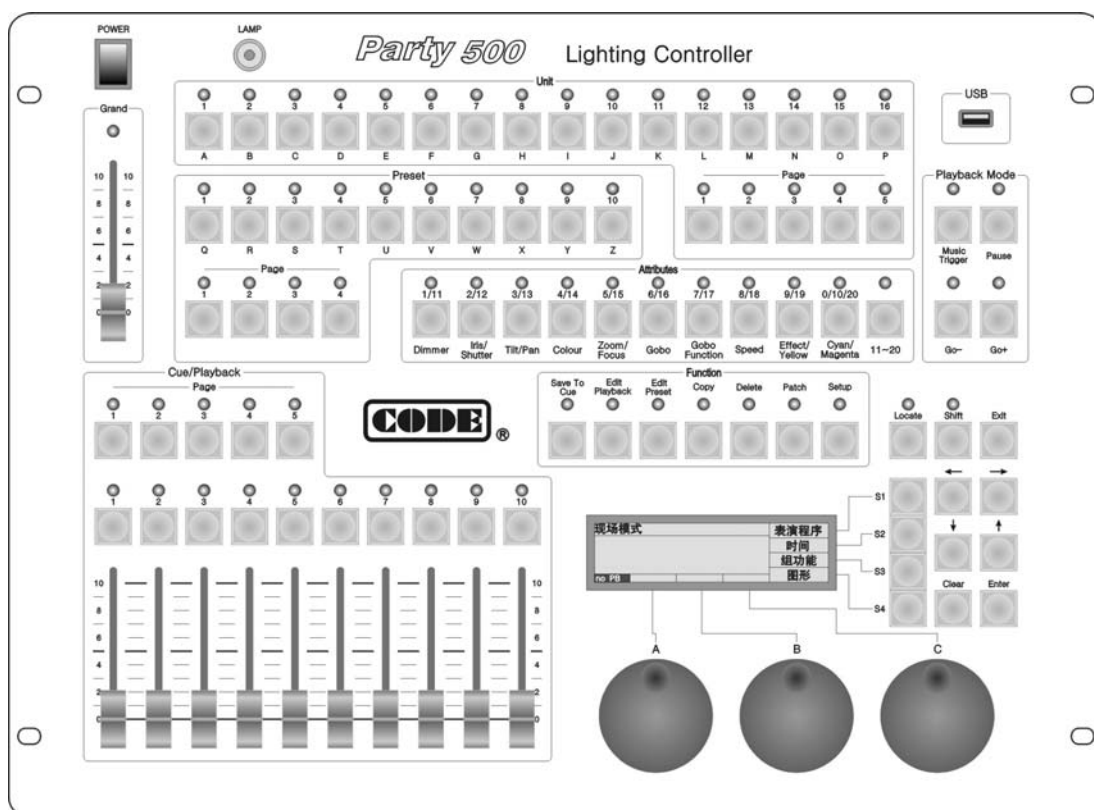
- 连接 AC 供电；

重要提示： 检查当地电源电压是否符合 AC100V-240V 范围。

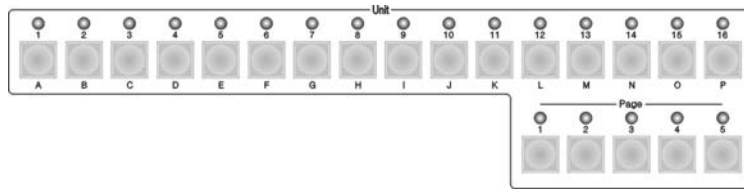
- 用 DMX 信号电缆连接电脑灯。

Party 500 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 500 面板装置



1.2.1. 电脑灯单元区 Unit



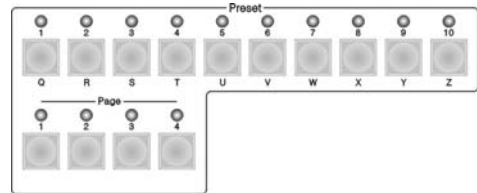
Party 500 共有 5 个单元页，每页 16 个 Unit 键，一个 Unit 键可配接一个电脑灯(Fixture)，总共可以配接 80 个电脑灯。

这些 Unit 键有两种作用：

1. 选择电脑灯；
2. 英文字母键。

1.2.2. 预置区 Preset

Party 500 共有 4 个预置页，每页有 10 个预置键。进行电脑灯配接之后，部分预置键的数据由灯库加载，也可由用户自己设定。



这些预置键也有两种作用：

1. 快速调出电脑灯的各种预置数据，迅速改变电脑灯的颜色、图案、位置等属性值；
2. 英文字母键。

1.2.3. 表演程序区 Playback

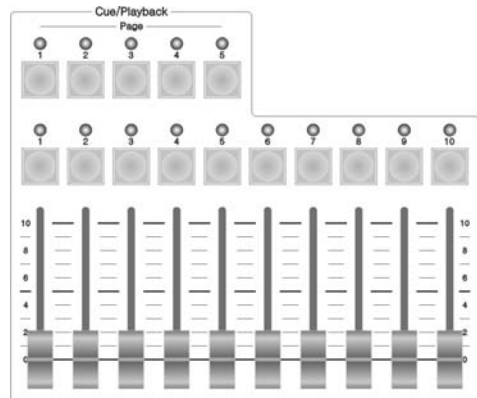
表演程序区由表演页、Flash 按键、表演推杆这三部分组成。

Party 500 有 5 个表演页，每页有 10 个表演推杆，因此可储存 50 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。

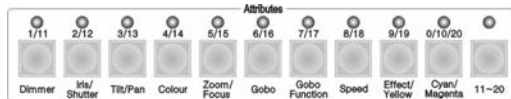


1.2.4. 总控 Grand

Grand — 控制总输出亮度；



1.2.5. 属性键 Attributes



这些键用于选择电脑灯的各种属性，配合数据轮改变这些属性值，即可获得某电脑灯的各种亮度、位置、颜色与图案。

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；

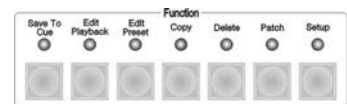
Edit Preset — 预置键编辑；

Copy — 复制功能；

Delete — 删除功能；

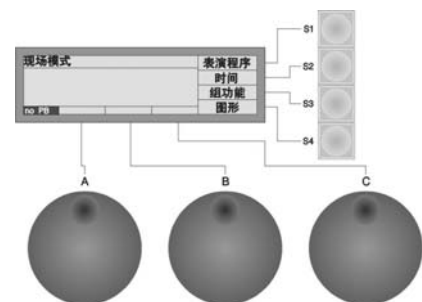
Patch — 灯光设备配接；

Setup — 控制台设置。



1.2.7. 显示屏

显示控制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。

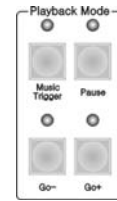
1.2.10. 表演模式键

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

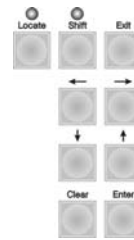
Exit — 具体作用将在后面章节解释

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



Party 500 控台的电源开关

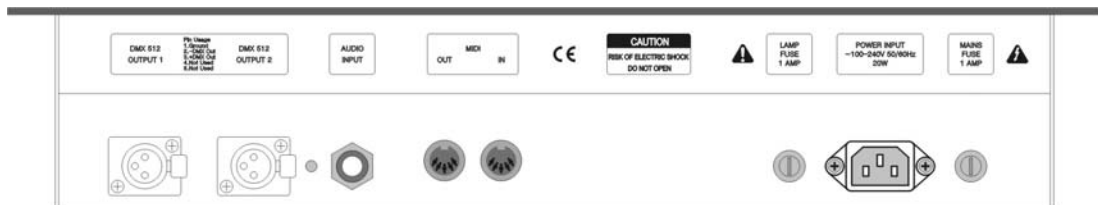


12VDC 鹅颈工作灯插座，工作灯的电流要小于 1A。



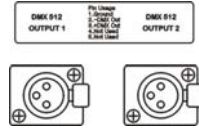
控台面板上的 USB 接口用于控台数据备份、灯库文件更新，以及内部程序版本的更新。

1.3. Party 500 背板装置



1.3.1. DMX 输出插座

Party 500 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 500 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。



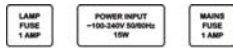
音频信号输入有两种方式：经由 1/4 英寸的立体声插头输入；采用控台自带的话筒拾音。当立体声插头插入插座之后，控台采用来自线路输入的音频信号，否则采用控台自带的话筒拾取环境声音。

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 500 实现联机运行。控制命令请参照相关章节内容。

1.3.4. 电源插座与保险管



Party 500 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。

清除全部数据的步骤操作步骤：

- 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”状态。

2. 电脑灯单元的配接

在整个控台数据清除后，用户需要根据舞台电脑灯挂接情况，将其配接到 Unit 区，才能用 Unit 区的 1~16 单元键和 5 个单元页键配合进行选择。在配接之前，用户必须了解电脑灯的型号参数以及现场分配的起始 DMX 地址。

2.1. DMX 地址匹配

在配接电脑灯时，显示屏会列出当前各电脑灯已经配接的地址，并且会自动给出建议使用的 DMX 地址，未配接的 DMX 地址标记为 Free。

用户可以采用人工方法为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，则会呈现闪动状态，控台自动拒绝重复配接。

2.2. 配接电脑灯

开始使用时，首先把 Grand 总控推杆推上

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。可使用英文字母按键，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。

配接电脑灯的步骤：

- 在 Function 功能区按 **[Patch]** 键进入“设置配接”菜单；
- 按 **[S1]** 键选择 [电脑灯]；
- 选择灯库；
- 选择电脑灯；
- 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的 DMX 地址。如有需要，可用控制轮 B 改变它；
- 选择 Unit 页号，按 Unit 区的 1~16 键完成该电脑灯 DMX 地址的配接。
- 按 **[Patch]** 键退出配接，返回“现场表演”模式。

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

- 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；

DMX	Unit	TotalCH	Device Name	选择其他灯
1	1	24	Mac2000 Profile	上一页
25	free			下一页
26	free			取消
27	free			
no PB			DMX=1	

- 找到 **Martin Mac2000 Profile 24CH** 电脑灯后按 **S1** 键确定；
- 屏幕此时会自动推荐使用的 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 = 1；
- 选择 Unit 页号 1，按 Unit 1 键(见插图)；
- 按 **Patch** 键退出。

操作举例：配接 9 个 Martin Mac2000 Profile 24 通道模式的电脑灯到第 1 页的 Unit 2-Unit 10，DMX 地址接上例由控台自动分配（即从 DMX 25 开始）：

DMX	Unit	TotalCH	Device Name	选择其他灯
193	9	24	Mac2000 Profile	上一页
217	10	24	Mac2000 Profile	下一页
241	free			取消
242	free			
no PB			DMX=241	

- 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 = 25；
- 按 Unit 区 Page 1 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 1 页的 Unit 2 – Unit 10 键（见插图）；
- 按 **Patch** 键退出配接。

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。

2.3. 电脑灯的通道设置

Party 500 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。

电脑灯的通道设置步骤：

- 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
1	Mac2000 Prof	NO	NO	NO	Pan值反向
2	Mac2000 Prof	NO	NO	NO	Tilt值反向
3	Mac2000 Prof	NO	NO	NO	
4	Mac2000 Prof	NO	NO	NO	
5	Mac2000 Prof	NO	NO	NO	
6	Mac2000 Prof	NO	NO	NO	取消
no PB					

3. 手动控制电脑灯

这部分介绍如何实现手动控制电脑灯。

3.1. 选择手动控制的电脑灯

首先选择即将被控制的电脑灯。在 Unit 区选择 Page 页号，然后选择准备控制的 Unit 键；

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。

3.2. 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。

3.2.1. 开灯

首先选择电脑灯，可以选 1 个，或者同时选多个。

操作步骤：

- 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。

3.2.2. 观察控制台的输出值

在手动控制电脑灯的状态下，屏幕显示被控电脑灯的各通道输出值。

显示格式：通道号码 + CH + 输出值，例如：19CH255，表示 19 通道的输出值是 255。

操作步骤：

- 按 **Locate** 键；
- 用 **S2** 键切换显示通道范围。

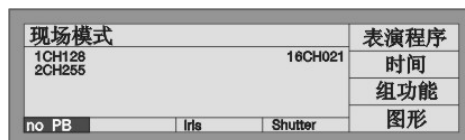
3.2.3. 改变电脑灯的属性值

如果需要改变被选电脑灯的各种属性，可在属性键区按下相应属性键，此时屏幕下部显示数据轮对应控制的属性类型，旋转控制轮即可改变属性值。每种电脑灯具有的属性类型都有所不同，都可从屏幕下方显示出来。

属性键区共有 20 个属性键，用 **11-20** 键切换至 1-10 和 11-20 状态。每个属性键安排 1-2 种属性类型，电脑灯型号不同，其属性类型也有所不同。

使用控制轮改变电脑灯的各种属性值：

- 先按上述方法选择电脑灯，用开灯操作打开亮度；
- 在属性键区选择一个属性键，此时屏幕下部显示与控制轮对应的属性类型；
- 用控制轮 B、C 改变对应的属性值。



如果是用户自定义灯库里的电脑灯，仅显示 Dimmer、Tilt、Pan 通道属性名称，其余的 DMX 通道被自动安排到其它属性键上，屏幕直接显示这些 DMX 通道号码。

3.2.4. 使用预置值 Preset

预置区 Preset 储存了电脑灯的预置通道值（视灯厂数据而定），用户可以在开灯后直接用 Preset 键改变各种属性值，如：亮度、颜色、图案以及位置。

3.2.5. 电脑灯的图形运行

详见第 5 章节的详细操作介绍。

3.2.6. 手动控制的清除

手动控制电脑灯时，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。

3.3. 电脑灯编组

把电脑灯编入一个编组，就可以很方便地选择它们一起控制。

操作举例：把第 1 页的 Unit 1-Unit 10 设为编组 1

- 在现场模式状态下，同时选择第 1 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。

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 1 页的 Unit 1-10 电脑灯已经被选择了。

4. 编辑预置表 Preset

Party 500 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”。配接电脑灯时，已经加载了预置值（视厂家提供的数据而定）。用户也可以把自己手动设定好的电脑灯单个或者多个通道属性值保存到 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上该素材的效果。

5. 图形效果

Party 500 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 500 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。

选择图形效果的操作步骤：

- 首先按照手动控制电脑灯的方法，选择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，调整各电脑灯光束的 Tilt/Pan 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** 键选择图形；
- 按 **Enter** 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(图形的大小)”、“Speed (图形的运行速度)”、“Angle (图形的展开角度)”；
- 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，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 500 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 500 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 500 有 5 个 Playback 表演页，每页有 10 个 Playback 表演推杆，每个 Playback 可以存放一个表演程序。

6.3. Cue 程序

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。

保存为 Cue 时，最多允许同时运行 2 个图形效果。

创建一个 Cue 的操作步骤:

- 用手动控制电脑灯的方式操作, 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. 创建一个 Chase

操作步骤:

- 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 50 个 Playback, 每页 10 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. 使用 Flash 键, 超过 10 步可用 Playback 页键换页配合, 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 10 个 Flash 键的红灯都亮了, 可使用 Playback Page 换页, 然后用 Flash 键保存该步。
- 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** 键退回到“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。

屏幕只能看到 4 个程序步的状态，可用左右方向键查看其余的程序步状态。

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：

- 首先处于编辑 Chase 状态；
- 按 **S2** 键选择 [时间] 进行修改；
- 用 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。

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	取消
3	1	No	1.0	ON	
4	1	No	1.0	ON	
null			s = 1	ms = 0	

在重现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、插入与删除操作。

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。
- 按 **CLEAR** 键清除手动的灯具。

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的程序步编号，经过重排程序步就恢复正常步号状态。
- 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。

6.4.3.4. 重排程序步号

插入与删除操作之后，按 **S2** 键 [重新排列] 之后，程序步的编号就会重新排列好。

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 10 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。

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. 改变程序步的 Link 模式

在编写 Chase 程序时，屏幕显示各程序步的 Link（链接）状态，有“自动运行”、“手动运行”、“内部控制”三种模式：

自动运行 ---- 不理睬每个程序步设置的 Link 状态而自动连续运行下去；

手动运行 ---- 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。

内部控制 ---- 当程序步的 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，执行之后就暂停，需要人工按 Go+或 Go-键才继续运行下一步。

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]；
- 按 **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。

6.5.9. 改变 Flash 键工作模式

Playback 的 Flash 键有两种工作模式：“正常”与“自锁”。

1. 正常模式：按住 Playback 的 Flash 键就开始运行，松开手就停止；
2. 自锁模式：按一下 Playback 的 Flash 键就开始运行，松开手还继续运行，再按一次才停止。

操作步骤：

- 在现场模式下，按 **S1** 键选择 [表演程序]；
- 按 **S3** 键选择 [参数设置]；
- 使用 **S2** 键选择 Flash 键的工作模式；
- 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 3 页的 Preset 1 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 3 页；
- 选择复制目的，按 Preset 1 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. 升级灯库

随 Party 500 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，不定期地对灯库文件进行更新。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 闪存盘插入到控台面板上的 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 闪存盘上的灯库文件名 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、修改及删除自定义的电脑灯资料。

- 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 500 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制台中进行修改；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 500 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 USB 闪存盘上。

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 USB 闪存盘上的备份数据恢复了。

进行下面操作前, 须将 USB 闪存盘插入面板上的 USB 接口 (允许使用延长线), USB 闪存盘必须采用 FAT 格式, 否则需要在 PC 机上面采用 FAT 格式对 USB 闪存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 USB 闪存盘里。

- 把 USB 闪存盘插入到面板上的 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 闪存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 闪存盘插入到控台面板的 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 闪存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 闪存盘工具

- 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 闪存盘中的文件。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 闪存盘容量

此操作功能用于查看当前插入的 USB 闪存盘空间大小。

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

9.3.3. 格式化 USB 闪存盘

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。

- 按 **S4** 键[取消]至现场模式。

10.2.2. MIDI 设置

Party 500 可作为 MIDI Slave，由 MIDI Master 设备控制 Party 500 的 Playback 运行。也可以把 1 台 Party 500 作为 Master，另外的 Party 500 作为 Slave，使用 MIDI 电缆把控台连接起来，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 500 控台作为 MIDI 主控设备；
 - MIDI 设备 = Slave — Party 500 控台接受来自 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 500 允许处理的相关的 MIDI 命令：

- 设置 Playback 页命令：\$Bn xx (xx 为页码：0~4)
- 运行一个 playback 命令：\$9n pp ll
 pp = playback 号 (0 – 9) (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 闪存盘中；
- 插入 USB 闪存盘；
- 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 80 个电脑灯。
- LCD 中、英文菜单显示。
- 10 个重演推杆×5 页，共 50 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，用户可自行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 闪存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 USB 闪存盘加载到至控台。
- 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 500 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 355mm x 98mm
- 重量：6.3kg

MEMO



顾德电子有限公司

CODE ELECTRONIC CO., LTD.
