



# RELEASE NOTES



## Pearl Titan 版本说明

Fixture – 统一翻译为“灯具”。也可以特指某一可以被控台控制的外接设备。

Cue / Memory – “场景”或“场景程序”，在 Cue List 内则称为“步”

Chase – “跑灯”或“跑灯程序”

Cue List – “跑灯序列”

Palette – “素材”

Group – “组”或“灯具组”

AVO button – AVO 键，一般相当于 Shift 键（上档键）或加速键

Playback – 根据具体情况被翻译为回放，场景，跑灯，跑灯序列

Channel – 通道，一般指调光通道

Attribute – 属性/通道属性，一般指调光通道的属性

Blue Key / Swop Key – 蓝键

Grey Key / Flash Key – 灰键

Programmer – 编程器

Soft Key – 软键，软功能键

WorkSpace – 工作区

### Pearl Titan Release Note

#### 版本 3.0

2010 年 4 月 20 日

最新版本下载请访问 Avolites 官方网站。如需中文帮助，请与本地代理商或 Avolites 公司鲁克 ([LUKE@AVOLITES.COM](mailto:LUKE@AVOLITES.COM)) 联系

从 2.0 版本升级:

请直接运行系统恢复盘 (Recovery CD) 进行升级。可以从 Avolites 网站下载。并按照提示进行安装。

#### 新功能

##### 1. 升级灯库文件 Update Personality:

如果灯库文件有所变动。可能意味着需要更新系统升级以前保存的演出程序文件中的灯具的灯库文件。按[Patch]配接键，选择 [Update Personality]升级灯库文件。屏幕上会显示可被更新的灯库清单。

##### 2. Expert 触摸翼 Pearl Expert Touch Wing:

参见触摸翼说明

##### 3. 查看回放程序 View Playback:

选择 [View] 后选择要查看的回放程序。将会看到回放程序的细节信息和被保存的内容。

##### 4. 窗口选项菜单 Window Options Menu:

[View] 查看菜单里新增了 [Window Options] 窗口选项菜单。此功能用于控制 workspace（工作区）的新窗口。在此菜单下，可以全面选择当前激活窗口，变更窗口位置和大小，最大化，最小化，改变窗口和关闭窗口。在 Expert Wing 上面，有预置的按键进行以上操作。

#### 5. 软键盘 On Screen Keyboard:

这项功能与控台的实物键盘作用相同。主要应用于触摸屏显示。在触摸屏上可以设定软键盘在需要键入信息时自动弹出。按下屏幕顶部栏的键盘按钮，选择"Auto"（自动）。

#### 6. 灯具选定状态:

使用 Expert Wing 时，一个选项栏将在屏幕顶部出现。被选灯具列表和 user number（用户编码）同时被显示。当一灯具组被选定时，该组名替代（user number）用户编码被显示。

#### 7. 窗口选项快捷键 Window Option Shortcut Keys:

- o F1 = Screen（屏幕）
- o F2 = Open Workspace Window (Live Search)（打开 Workspace 窗口）
- o F3 = Min（窗口最大化）/ Max（窗口最小化）
- o F4 = Size / Position（窗口大小/位置）
- o F5 = Close（关闭窗口）
- o Shift + F5 = Close All（关闭所有窗口）
- o F6 = Library
- o F7 = Fixture（灯具窗口）
- o F8 = Group（灯具组窗口）
- o F9 = Colour（颜色素材窗口）
- o F10 = Position（位置素材窗口）
- o F11 = Beam（光束素材窗口）
- o F12 = Channel Grid（通道网格）

#### 8. 媒体服务器缩略图显示 Media Server Thumbnail Images:

支持 CFTP 协议的媒体服务器将会显示媒体内容的缩略图。缩略图将在 Attribute editor window（属性编辑器窗口）显示。该媒体服务器必须已经通过 active fixture 的方式配接在控台上。

#### 9. Expert Wing Playback Roller Display:

当前回放滚轮页的信息将在 Expert Wing 屏幕的最底部显示。这使得可以看到当前页的回放程序，无论该程序是否在运行。基本时间信息，Cue List 中的当前步和下一步也将显示。

#### 10. 回放查看 Playback View:

回放查看功能显示回放程序的细节信息。

按查看功能键[View]后按下需要查看的回放程序。或者点击回放程序的名字。

- o 列出回放程序当中的每一个步
- o 查看和编辑回放程序的时间 [Edit Time]
- o 查看和编辑回放程序的选项[Playback Options]
- o 显示回放程序中每一步的时间码（timecode）
- o 显示回放程序中每一步的连接（Link）
- o 显示 Cue 的当前调光曲线

- o 显示回放程序中当前运行步和下一步
- o 直接调用 Cue 进行编辑
- o 为每一个 Cue 提供 2 个可变功能键
- o 用控制轮选择 Cue 步

在网格 (Grid) 中点击单选或拖动多选操作将引导到编辑时间(Edit Times) 菜单或 回放程序( Playback Options) 菜单进行数值编辑

#### 11. Cue 查看 (Cue View):

Cue 查看功能用于查看和编辑在回放程序中的某一步 (Cue) 的内容。将列出该步 (Cue) 所有包含的灯具和属性控制。可以通过选择数值直接对步的内容进行编辑。或用键盘键入数值后回车键确认。

进入 Cue 查看: 首先进入回放查看 (playback view) 然后选择 Cue 的查看 ( view) 键

- o 显示一个 Cue 中所有灯具
- o 显示一个 Cue 中所有属性控制
- o 显示 Cue 中每一个灯具的 IPCBGES mask (IPCBGES 透过属性)
- o 显示每一个灯具的用户编码 ( user number) 和名称 ( name)
- o 显示 Cue 中保存的每一个控制数值。功能区间值或名称将被显示。
- o 控制单元可以选择显示数值, 渐入渐出和延时时间以及素材。
- o 选择若干属性控制并直接编辑数值。所有改变将被即时保存更新。

#### 12. 在 Cue 查看功能内移除属性 Cue View Remove Attributes:

利用 Cue 查看功能移除不需要的灯具或属性。

打开 Cue 查看, 选择不需要的灯具或属性, 在内容菜单选择'Delete' (删除)

#### 13. Cue 查看时间编辑:

当编辑属性时间或组时间时, Cue 查看窗口将在外接显示器上弹出。显示全部当前 Cue 所包含的灯具, 以及相关的所有调光属性和各自的延时和渐入渐出时间。所有显示数值信息可以被编辑。

#### 14. 用控制轮滚动窗口 Window Scrolling with Wheels:

按[Scroll Mode] 键, LED 显示进入滚动窗口模式。再次点击回到普通模式。

#### 15. 快速保存 Quick Record:

向下面列出的窗口内保存内容, 可以通过双击窗口内的空白单元进行快速保存。保存内容将由保存入的窗口决定。例如, 位置素材窗口将保存位置素材, 灯组窗口将保存灯组。

- o 灯组窗口 Groups Window
- o 工作区窗口 Workspace Window
- o 回放窗口 Playback Window
- o 所有素材窗口 All Palette Windows

#### 16. 整合的灯光模拟器 (Visualiser) 窗口:

灯光模拟器 (Visualiser) 现已整合至操作系统。点击 [Open Window] 然后 选择[Visualiser], 进行全部操作。并可以通过选择[Window Options] 和[Screen]把该窗口移动到外接屏幕进行操作。

#### 17. 灯光模拟器 (Visualiser) 配接信息同步更新:

无须关闭并重启灯光模拟器，灯具配接同步更新。

#### 18. 多重窗口组合:

4 个窗口位置提供多种窗口组合，用于提供不同的窗口布局。4 个控制键用于改变当前窗口大小和位置。

- o 最小化或最大化 Min or Max
- o 大小和位置 Size and Position – 顺时针移动窗口
- o 关闭 Close- 关闭当前窗口
- o 关闭全部窗口 Close All
- o 屏幕切换 Screen – 切换移动窗口到各个外界屏幕

触摸版可以有以下快捷键操作

- o [Shift] + [Close] – 关闭所有窗口
- o [Shift] + [Size and Position] – 屏幕切换

#### 19. 调光属性编辑器 Attribute Editor:

调光属性编辑器窗口提供友好的触摸界面。选择灯具调光属性和数值。编辑器分为左侧的控制区和右侧的功能显示区。编辑器可以通过选择 [Open Window] 菜单或点击触摸屏的属性区域。每一个属性按键一般包括 3 或 6 种属性被选。点触任意按键将为该属性赋值并以蓝色显示被包含在编程器内 (programmer)。再次选择该属性将把它移出编程器 (programmer)。属性的名称将在该列顶部显示，点触名称可以展开下级内容。当属性时区间数值时，按住该键，会有一个滑动条出现，滑动手指可以直接改变数值。

#### 20. 颜色选择器/混色器 Colour Picker:

操作 CMY/RGB 属性时，混色器自动出现在属性编辑器 ( attribute editor) 窗口。方便快捷地选择单色或混色。

#### 21. 布局设置 Marquee Selection:

触摸屏/外接屏提供 10x10 灯具窗口网格位置。可以根据实际演出设置灯具布局。

#### 22. 灯具亮度图形显示 Fixture Intensity Bar Graph:

直观显示被点亮的灯具和灯具亮度。

#### 23. 工作区窗口 (简称窗口) Workspace Handle Windows:

新增 4 个窗口用于保存和整理素材和灯具组。灯具组 'Groups', 颜色 'Colours', 位置 'Positions' 和 图案和光束 'Gobos and Beams'。选择软功能键 Open Workspace Window 进入窗口选择。

#### 24. 宏窗口 Macros Window:

一个独立的窗口被用于保存宏程序。选择软功能键 Open Workspace Window 然后选择 Macros.

#### 25. 灯具窗口 Fixtures Window:

一个独立的窗口被用于保存灯具。选择软功能键 Open Workspace Window 然后选择 'Fixtures'。在 DMX 通道允许的条件下，可配接的灯具没有数量限制。可以单页窗口，也可以分页窗口。用 Show Pages 键进行单页和分页切换。

#### 26. 单页/分页窗口 Pages in handle windows:

每个窗口都可以进行单页或分页存储。用 Show Pages 键进行单页和分页切换。通过 Set Legend 可以进行页面命名。

### 27. 内置效果程序窗口 Shapes Window:

一个独立的窗口被用于选择内置效果程序。

### 28. 打开工作区窗口 Open Workspace Window:

主菜单增加打开工作区窗口 **Open Workspace Window** 选项。选择改选项后可以继续选择需要打开的具体窗口包括：回放窗口 **Playbacks**, 灯具窗口 **Fixtures**, 灯组窗口 **Groups**, 颜色窗口 **Colours**, 位置窗口 **Positions**, 图案和光束窗口 **Gobos and Beams**, HUD 窗口, 通道信息窗口 **Channel Grid**, 宏窗口 **Macros**, 内置效果窗口 **Shapes**, 属性编辑器窗口 **Attribute Editor**, 视觉效果器窗口 **Visualiser**, 灯具+回放组合窗口, 和灯组+素材组合窗口。

### 29. 保存工作区布局 Save Workspace:

可以保存当前打开的工作区窗口的布局到 **Workspace** 以便直接调用。按住 **Avo** 键+ **View** 键进行保存。可以命名该布局。触摸版硬件提供 9 个位置进行保存。也可以通过指定用户编码 (**User ID**) 进行保存。

### 30. 编辑器状态条 Editor Status Bar:

在 **VDU** 屏幕上主窗口上方区域显示当前被选择灯具。便于提醒哪些灯具数值将被改变, 即时该灯具不可见。

### 31. 从兼容模式下移动推杆 Move Handles From Compatibility Mode:

如果载入 **V2** 版本的演出文件, 而且希望把所有的混合的预置推杆和按键的内容转移到相应的工作区窗口内。可以直接选择 **'Move to Workspace'** 功能。打开兼容模式, 选择激活 **'Fixtures and Playbacks'** 窗口和 **'Palettes and Groups'** 窗口。从切换窗口选择 **'Move to Workspace'** 后用软功能键确认。这将转移所有兼容窗口的内容到 **V3** 工作区窗口

### 32. 上一步 Go Back:

为 **Cue** 序列程序增加了上一步功能。通过自定义蓝键和灰键为下一步和上一步, 使得操作更为简便。

### 33. 在触摸屏上选择属性 Select Attribute Bank on Touch Screen:

可以在触摸屏上点击 **IPCGBES** 直接进入该属性的编辑模式。

## Pearl Titan Release Note

### 版本历史 2.0

2009 年 10 月 1 日

最新版本下载请访问 **Avolites** 官方网站。如需中文帮助, 请与 **Avolites** 公司鲁克联系

#### 1. 升级流程, 从 1.2 版本升级:

在升级任何软件版本之前, 请确定备份所有演出文件 (**Show Files**)。从任何其他版本软件升级, 请运行 **Pearl Titan 2.0 recovery disk** 系统恢复盘。最新的 **Pearl Titan** (珍珠专家泰坦) 软件可以从 [Avolites download](#) 下载。请在 **USB** 盘或其他媒体上按提示说明安装。

插入 **USB** 盘到控台, 在主菜单上单击黄色的 **'Folder Browser'** 图标。主菜单有可能被其他窗口隐藏, 可以通过最小化其他窗口使主菜单在屏幕上显示。双击 **USB** 盘上的安装文件 (**setup file**) 运行。请逐步按照安装过程的提示和要求进行安装。安装结束后, 请用控台左下侧的关机按键正常关机并重新启动系统。系统重新启动后, 控台将被更新到最新的软件系统。请在面板服务器 (**panel server**) 检查并核对系统版本为新近安装的版本。

## 新功能

### 1. 独立回放键设置 (Individual Playback Key Profile) :

每一个回放可以分配独立的键设置用来个性设置面板键的作用。

选择[Playback Options] 对应的软键, 选择 "Key Profile"。现有的设置目录将顺序显示被选。也可以创建新的设置文件。当设置为“None”时, 默认设置文件将被应用。

### 2. 编程器内容指示 (In Programmer Indication) :

HUD 显示某一灯具是否在编程器内。同时可以通过蓝色灯具按键 LED 和 LCD 亮度查看模式。在 HUD 上, 在编程器内的灯具将被深蓝色高亮显示。默认状态下, LED 不显示。但是可以通过用户设置 (User Setting) 来设定显示。在 LCD 屏幕上, 编程器内的灯具将被标记下划线。

### 3. 设置回放页和灯具页名称 (Set playback and fixture page legends) :

选择 "Set Legend" 然后 "Page Legends"。名称将在 LCD 屏幕和 HUD 上显示。

### 4. 被选的灯具在视觉模拟器上高亮显示 (Fixture Selection Highlight in Visualiser) :

### 5. 调整推杆 LED 显示亮度:

进入 User Settings 选择 "LED Levels"。然后可以选择为空闲状态 “Empty “, 占用状态 “Occupied “, 被选状态 “Selected and In Programmer “ 调整不同的亮度。亮度调节通过转动控制轮实现。

### 6. 跑灯程序下一步/上一步 (Next/Previous Chase Step) :

当跑灯程序暂停时, 用 Forwards [->] 和 Backwards [<-] 键实现移动到下一步/上一步。当然, 此前需要连接该跑灯程序, 并按停止键暂停。

### 7. 预载 Preload:

通过键设置(Key Profile)设定蓝键或灰键为预载, 可以设定预载任意场景 cue, 跑灯 chase 或 场景序列 cue list。这将预载该回放包含的所有灯具 (如果灯具不包含在当前运行的回放程序)。

### 8. 查看键设置 (View Key Profile) :

编辑键设置时, 所有键的当前设置将在 LCD 屏幕上显示。这使得快速查看那些键被设置成那些功能。将钥匙转到 System, 选择 Key Profiles, 然后选 View Profile, 再选需要查看的键设置。也可以在 Key Profile 菜单选择新建 (Add Profile) 或编辑 (Edit Profile)。

### 9. 复制键设置 (Copy Key Profiles) :

增加新键设置时, 可以选择从现有设置复制到新设置。

#### 10. 跑灯序列时间码编辑 Cue List Timecode:

跑灯序列时间码功能使跑灯序列得以通过控台支持的时间码源自动运行。当前系统支持时钟时间，内部时间，MIDI 时间和 Winamp。跑灯序列的每一步 (Step) 可以被指定一个运行时间。

首先运行并连接某个(或某几个)时间序列。然后在根菜单选择 [Timecode]。选定时间码源，然后按[Record]开始录制。通过按红色[Go]键录制每一步的时间。完成录制后，再次按[Record]终止录制。进行回放前，需要连接该跑灯序列，并激活时间。可以为指定 Cue 独立编辑时间码。用控制轮 A 选择 Cue，键入新数值，并按回车确认。也可以用控制轮 B 选择多个 Cue 同时编辑。

#### 11. Program (编程) 模式改变键设置 Change Key Profile in Program:

在 Program (编程) 模式下，按住 [Shift(Avo)] 选择 [Select Key Profile]。

#### 12. 跑灯序列自动载入 Cue List Autoload:

当跑灯序列的某一步运行时，可以自动载入若干回放程序并运行。

设置自动载入功能，选择 [Playback Options]，选择需要加入自动载入的跑灯序列。在 playback options 内选择 [Autoload]，将会看到一个步的清单。通过控制轮选择哪一步需要运行自动载入。再选择需要被自动载入的目标回放程序 (按蓝键选择)。被选定的回放程序的名称 (legend) 将在软键上显示。被选定的目标回放程序将在指定步运行时同时运行，并在该步终止时终止。除非下一步也被要求自动载入相同的回放程序。软键可以为目标回放程序设置自动载入的选项。

#### 13. 锁定回放程序 Lock Playback:

不论是否更换回放页，被锁定回放程序将一直显示在当前回放页。

选择 [Playback Options]，再选择需要锁定的回放程序。

也可以设定回放程序为透明锁定(Transparent)。如果当前页没有其他回放程序，被设定为透明锁定的回放程序将一直在当前页显示。

#### 14. USB 盘保存/读取演出文件 Save and Load Show to USB Stick:

USB 盘连接后，按 Disk 键:

读取: 选择 Load Show, 选择 "Removable Disk", 再从列出的清单内选择要读取的文件

保存与读取类似，只是需要输入要保存文件的文件名。当然，也可以选择覆盖现有演出文件。

#### 15. 多层属性控制轮标示 More Attributes on Wheels:

如果选择某一属性键，而现有控制轮不能同时显示所有位于该属性键上的属性时，在控制轮对应的 LCD 显示区域会显示一个小箭头。通过再次按下该属性键可以选择未被显示的其他层属性。

#### 16. 过滤调用素材 Filtered Palettes:

可以实现仅为某一回放程序中的灯具调用素材。

按住素材键，选择某一回放程序。则被调用的素材仅对该回放程序中的灯具生效。

#### 17. 编辑素材 Edit Palette:

编辑素材功能可以还原原有的编程器（programmer）来避免打断现有工作流程。

进入编辑素材（edit palette）状态时，编程器内的数据将被保存。然后再入现行编辑的素材信息。可以任意改变被编辑的素材后退出。所有改变将被保存在该素材内。而编辑前的编程器内容将被原封不动地自动调出。

#### 18. 释放所有回放程序 Release All Playbacks:

按功能键 Off。选择 Release all running playbacks 释放所有回放程序。

#### 19. 调用灯具组时加入样本功能 Apply Group With Pattern:

调用选取灯具组时，按住灰色灯具组键，可以选择或输入一个样本。这样可以实现该灯具组中部分灯具按样本被选取。

例如：按住灯具组键，选软键[A] Odd，则仅有该组中单数灯具将被选择。

#### 20. 宏（预编程）Macro Recording:

可以通过录制一系列按键动作，保存为宏。并通过单键操作调用宏来重复录制的按键动作。

录制宏的方法，[Insert/Macro] → [B] Record → 按下某一空白的灰键

控台将开始录制所有的按键动作直到再次按下[Insert/Macro]。按存有宏的灰键调用。

#### 21. 转到 Cue 步 Go To Cue:

当跑灯程序或跑灯序列被选定时，按 Connect 并键入需要转到的 Cue 步，然后按 ENTER。或者，在根目录键入 cue 步的序号，再按 Connect 连接。

#### 22. 亮度网格查看 Intensity Grid View:

LCD 屏幕显示当前灯具页的所有灯具的亮度。灯具依照推杆编号以网格形式显示。被点亮的灯具显示亮度百分比，FL 表示 100%。未被点亮的灯具位置被标记为点。如果该灯具在编程器内，该位置标记下划线。

#### 23. 主素材时间 Master Palette Time:

在 Palette 菜单内设置主素材时间，可以设定所有素材默认渐入时间。除非为某个素材人工设定时间。

#### 24. 样本选择 Pattern Selection:

选择一些灯具后按 [All]键。再通过软键选择某一样本。

内置以下样本 'Odd' – 单数 'Even' – 双数

'1 in 3' – 3 个的第一个 1 in 4' – 4 个的第一个 '1 in 6' – 6 个的第一个。

选择样本后，指定的样本灯具将被选择进行下一步操作。按下 [Next] 将选择指定组内的下一个灯具。也可以通过定义自定的样本。样本将被直接显示直到两次按下[Clear](清除) 或 [All]（全部）。

#### 25. 回放程序优先级设定 Playback Priority:

在 LTP 的前提下，最后调用的回放程序控制更新调光通道属性，如颜色（colour）。应用优先权可以避免低优先权的回放程序改变通道属性。

设定优先权，在根目录选择[playback options]，选择要设定的回放程序。可以设定 4 级优先权，Low（低），Normal（普通），High（高），Very High（非常高）。

## Pearl Titan Release Note

### 版本历史

#### 1.2

最新版本下载请访问 Avolites 官方网站。如需中文帮助，请与 Avolites 公司鲁克联系

#### 升级流程

##### 1. 从任何版本升级

在尝试升级任何软件前，请确认保存且备份所有演出程序文件。从任何版本升级（包括 1.1beta 版）都需要事先运行 Pearl Titan 1.2 系统恢复盘，然后运行 1.2 安装文件。

请到以下地址下载镜像文件和安装说明：

<http://www.avolitesdownload.com/Downloads/PearlExpertTitan.stm>。

如需中文帮助，请与当地代理商或 Avolites 公司鲁克联系。

### Version 1.2

#### 新功能

1. 自动连接用户设置选项 **Auto Connect User Option:**  
增加了新的用户设置选项用来控制一个跑灯程序（chase）或 1 个跑灯序列（cue list）在运行时是否自动与转轮（wheel）连接
2. LCD 屏幕对比度亮度和控台灯亮度控制 **LCD contrast and brightness and lamp intensity:**  
旋转钥匙到系统模式(system)，通过滚轮调节
3. 协同复制功能（也称排列）**Align fixtures:**  
从某一灯具复制其当前运行的属性到其他灯具。  
选择复制目的灯具-> ML MENU 键-> ALIGN FIXTURE 键-> 设置 Mask 决定哪些属性组将被协同复制->按复制源灯具的蓝键完成协同复制。
4. **Flip:**  
即放置于相同位置但不同 Pan 和 Tilt 组合。  
选择灯具-> 按 ML MENU-> Flip Pan and Tilt.
5. 预置素材 **Preset Palettes:**  
当配接灯具时，可以选择是否自动创建灯具默认素材：颜色，图案和位置。预置素材将被存放在素材推杆键 1-30。
6. 灯具亮度在 HUD 上显示 **Fixture intensity feedback:**  
当前灯具的亮度在 HUD 上显示。也可以选择通过推杆 LED 显示。
7. 属性数值通过键盘键入 **Numeric values for attributes:**  
如果在小键盘上键入数值，可以选择赋值到当前控制滚轮所控制的属性。

选择灯具-) 选择属性-) 在小键盘上输入数值-) 按软键 E 或 F 确认。

#### 8. 清除 Clear:

清除键增加了选择性清除的功能。按住 Clear 键，可以通过设置 Mask 来实现指定清除的属性或属性组。同时可以通过菜单选择清除指定的调光通道属性。可以通过选择仅清除选定灯具的通道。

#### 9. 通道菜单 Channel:

通道 (Channel) 菜单选择并通过输入数值来更改灯具通道属性。

软键 softkey A 用于决定选择灯具的方法，用户编码 user number 选择，推杆号 handle 选择，或 DMX 地址选择。选择灯具按 channel 键并在键盘上输入数值和方法。单灯具选择，键入灯具编号，按回车 (Enter) 键确认。选择多个灯具，在每个灯具编号间按 And 键。最后回车确认。

和 (And)，增加被选灯具

否 (Not)，不包含灯具

从...至 (Through)，从第 x 号灯具至第 x 号灯具

@, 通道属性数值

Full, 通道属性数值全满

Off, 通道属性数值关闭

+, 通道属性数值增加

-, 通道属性数值减少

例如:

1 ENTER 选择 灯具 1

1 AND 2 AND 5 AND 9 ENTER 选择灯具 1, 2, 5 + 9

1 THROUGH 10 ENTER 选择灯具 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 + 10

1 THROUGH 5 NOT 3 AND 9 AND 12 THROUGH 14 ENTER 选择灯具 1, 2, 4, 5, 9, 12, 13, 14

同时可以类推应用于灯具组选择 (GROUP)

键入 GROUP 1 AND GROUP 2 NOT 5 选择组 1 和组 2 的灯具但不包含灯具 5

选好灯具后用 @ 键设置通道属性数值。用 向左键 Backspace (<) 键可以向左选择并编辑已输入数据。按 向右键(>)清除整行。进行此通道菜单操作时，建议按 ML MENU 键来固定菜单。

#### 10. 关联回放 Link playback:

任意回放程序可以被关联。相关联的回放程序总是包含相同的 Cue 信息，但可以含有不同的时间设定 (timing) 和回放选项 (playback option)。按 Photo Copy 键单次或多次选择复制 (Copy)，关联 (Link) 或移动 (Move)。然后选择单个或多个回放程序作为源程序，然后按下空推杆确认目的位置。

#### 11. 场景序列 Cue Lists:

场景序列可以用于编制一序列的场景并被单键控制回放。每一个场景序列及其各个场景可以包含特定的时间或顺序控制。甚至可以用一个场景序列完成整个演出。按下跑灯程序 (Chase) 键两次选择开始在某一空推杆位置录制场景序列。录制场景序列与录制跑灯程序很相近。按一定顺序录制每一场景，按增加场景 (append cue) 键或按保存场景序列的推杆蓝色 (Select) 按钮。你可以设置渐进时间 (fade time)，延时 (delay time) 和命名 (legend)。在此情况下，按下增加场景 (append cue) 键前，设置名称将为下一个场景命名。保存后，推起推杆，按进行 (Go) 键逐步运行序列。默认情况下，即使推杆被拉下，场景序列也不会被彻底关闭。如需彻底关闭，需要按住 (AVO) 键，并按下相应推杆按钮。当然，回放选项 (playback options) 菜单中改变默认设置。当一个场景序列被连接时 (按 connect 键后选定回放推杆)，可以用滚轮 A (Wheel A) 和方向键来选择下一场景。SNAP BACK 和它上面的键控制上一场景回放和下一场景回放。Review 控制再

次运行当前场景，LIVE TIME，用于设置当前场景时间，NEXT TIME 设置下一场景时间，REC STEP 更新保存当前运行场景。编辑时间时，用滚轮滚动选择再分别设置灯具和属性的时间。当然，也可以按 Unfold 键，打开场景序列来分别设置时间。

## Pearl Titan Release Note

### 版本历史 1.1

2009 年 4 月 14 日

最新版本下载请访问 Avolites 官方网站。如需中文帮助，请与 Avolites 公司鲁克联系

#### 升级流程

从任何版本升级

在尝试升级任何软件前，请确认保存且备份所有演出程序文件。从任何版本升级（包括 1.1beta 版）都需要事先运行 Pearl Titan 1.1 系统恢复盘。请到以下地址下载镜像文件和安装说明 <http://www.avolitesdownload.com/Downloads/PearlExpertTitan.stm>。

#### 新功能

##### 1. 双击设置跑灯速度:

在 RUN 模式下，可以选用根菜单下的 TAP TEMPO OPTION 来设置 CHASE 中 STEP 的运行时间。该运行时间将被设定为双击按键的间隔时间。如果 5 秒内没有第二次点击，时间将不会被设定。此项功能仅在正在运行的 CHASE 时显示，而且仅更新该运行 CHASE 的速度。功能键也可以设定为蓝色或灰色推杆按钮（在 KEY PROFILE 中设定蓝色/灰色推杆按钮为 TAPTEMPO 功能键）

##### 2. 按住 AVO 键实现转轮（Wheel）加速

按住 AVO 上档键使转轮进入快速模式。此时转轮一圈将完成整个控制范围。

##### 3. 在同一推杆上配多个调光通道

可以把额外的调光通道直接配在已有调光通道配接的推杆上。此推杆将可以同时控制所有配接在其上的调光通道。

##### 4. 键设置 KEY PROFILE 和 RUN 模式

在钥匙转至 RUN 运行模式时，除了标准的 RUN 模式和 RUN TAKE OVER 模式以外，还增加了选择 SELECT PROFILE（键设置）的选项。也可以建立个人设置以设定按下某个按键的结果。

##### 5. 数字键选择素材（PALETTE）

在控制台数字键盘上键入素材序号，选择[APPLY PALETTE]，即可选择输出该素材。当素材序号不存在时，[APPLY PALETTE]旁会出现警告标志。

##### 6. 转轮察看模式下，在编程器（PROGRAMMER）中的属性显示高亮

当某一属性（ATTRIBUTE）在编程器内，在转轮察看模式下，该属性将显示高亮。

##### 7. 应用或取消自动保存（AutoSave）功能

进入 DISK 菜单，选择[Auto Save]。即可选择应用或取消自动保存功能。应用自动保存功能时，可以改变[DURATION]的数值来改变自动保存间隔时间。由于此功能可能会导致运行暂停影响控制台运行，所以在演出过程中建议取消此功能。

## 8. 回放选项 (PLAYBACK OPTIONS):

可以用来设置不同类型的回放(场景 MEMORY/CUE, CHASE, CUE LIST)在主菜单下选择[PLAYBACK OPTIONS],再选择希望操作的回放。

## 9. 独立控制灯具通道属性时间

可以在场景中为任意灯具的任意通道属性设置时间。选择[EDIT TIME],然后选择要编辑的回放 (PLAYBACK)。此时,该回放包括的所有灯具的 LED 将开始闪烁。通过选择推杆按钮来选定要编辑的灯具。请注意,此编辑只允许选择当前场景 (CUE) 所包含的灯具。现在,在属性按钮区域 (ATTRIBUTE BANK) 选择需要编辑的通道属性。此时,如果 HUD 保持打开状态会比较方便,因为每一个灯具的当前时间数值会被直接显示。按下[ALL]键会选择所有当前被编辑场景涉及的全部灯具。

## 10. 用 FLASH 和 SWOP 键控制停止/运行跑灯 (CHASE) 程序

把系统钥匙转到系统 (SYSTEM) 模式,选择[KEY PROFILES]。选择[EDIT PROFILES] (编辑个人设置),选择要编辑的 PROFILE。选择[CHASE],选择要改变的键 (此版本有灰蓝键 SWOP 和灰键 FLASH 两个选项)。选择 GO 或 STOP 改变该键的功能。此时,当此 PROFILE 被选择时,该键将控制停止/运行跑灯程序。

## 11. 编辑场景 (Memory) 时总是进行并入 (Merge)

在初始默认设置下,当要覆盖已存在场景时,系统提示选择覆盖或并入。通过按住 AVO 键并选择设置 USER SETTING (用户设置),可以看到[Prompt for Merge or Replace] (提示选择并入或覆盖), [Always Merge] (总是并入), [Palettes Always Merge] (总是并入素材)。选择[Always Merge]即可实现编辑场景 (Memory) 时总是进行并入 (Merge)。

## 12. 并入场景 (CUE) /素材 (PALLETE)

当改变场景或素材后,可以按下该回放 (Playback) 键以实现并入。

## 13. 改变场景灯具顺序 (Fixture Order)

场景灯具顺序决定灯具叠加 (Overlap) 顺序。如果某一灯具为第一号灯具,应用叠加功能时,该灯具将第一个执行动作。改变灯具顺序同时可以实现为不同的灯具配对从而让它们同时执行动作。灯具顺序需要在[Edit Times]菜单下设置。[Edit Times]-) 选择回放-) [Fixture Order]-) 选择灯具来增加它们到当前顺序步骤。按[Next Step]来编辑下一步或键入数字序号以编辑某一指定步骤。当变化到某一步骤时,该步骤所包括的灯具将被默认选定。请注意,每一灯具必须且只能出现在某一步骤。

## 14. 临时跑灯速度

当改变正在运行的跑灯程序的速度时,可以设置为临时改变 (不保存为演出文件的变动,重新载入演出文件时,改变失效) 或永久改变 (保存为演出文件的变动)。

设置为永久改变: 设置屏幕显示[Connected View Sets Chase Speed]; 设置为临时改变: 按住 AVO, 选择[User Setting], 设置为[Connected View Sets Temporary Speed]。当设定为临时改变时,可以通过按下在[Edit Times]菜单下的[Save Temporary Speed]来保存临时跑灯速度为永久跑灯速度。

## 15. 灯具属性 FAN (扇型) 功能

当在转轮上控制灯具某一属性时,按下蓝色[Fan]键来实现“扇形”功能。

## 16. 跑灯速度以秒计算的设置

按 AVO+[User Setting],若屏幕默认选项[Tempo Units Beats Per Minute(BPM)],则按选项右侧功能键将其改为[Tempo Units Seconds]

## 17. 查看灯具配接信息

此功能用于查看在控台上已配接的灯具，配接推杆位置和 DMX 地址。

按数字键盘[View]键，再按[Fixture Patch]对应的“软功能键”。将在 LCD 屏幕上看到所有已配接的灯具。灯具表可以通过输入 Search（搜索）条件来过滤。也可以用转轮来选择不同的灯具。当选定某一灯具时，该推杆的 Led 灯将闪亮。非常有用的一项应用是可以直接编辑灯具在控台上的相关位置属性。先按下[Edit]（编辑）键以转换到编辑模式，然后通过转动 A 轮或 B 轮选定需要编辑的属性。然后按 Enter 键再输入新属性的数值。请注意，一些数值需要按以下格式输入

**Handle Number（推杆号）：**{页}·{推杆号}，例如 0.11 是第 0 页第 11 号推杆；

**DMX Address（DMX 通道地址）：**{线路编号}·{通道地址}，例如 1.456 是第 1 线路第 456 通道。

还要指出的是，可以通过选择[Columns]选择哪些纵向栏目需要被显示或被隐藏。