



幻彩光魔 Lighting Magic
使用手册

目录

1. 产品介绍	3
1.1 幻彩光魔 Lighting Magic 简介	3
1.2 幻彩光魔 Lighting Magic 功能特性	3
1.3 幻彩光魔 Lighting Magic 产品图示	3
1.4 幻彩光魔 Lighting Magic 产品参数	4
2. 幻彩光魔操作教程	4
2.1 灯库设置	5
2.1.1 灯库设置	5
2.1.2 色盘值	6
2.2 地址通道	7
2.2.1 地址码分配	8
2.2.2 分组	8
2.3 灯组编辑	9
2.3.1 灯组编辑	9
2.4 模式中心	10
2.5 工程设置	11
3. 详细教程	12

1.产品介绍

1.1 幻彩光魔 Lighting Magic 简介

酷雅 Playeah 的最新一代智能灯效处理器——幻彩光魔 (Lighting Magic) ，采用高速 ARM 工控平台，双核 Cortex-A7 中央处理器，基于嵌入式 Linux 系统开发。可支持更多第三方灯光灯具及声光设备控制的互联互通，非常适合新世代沉浸式，互动式高端声光娱乐和商业应用场景。

1.2 幻彩光魔 Lighting Magic 功能特性

- 双核 Cortex-A7 核心+单核 Cortex-M4 处理器，嵌入式 Linux 核心，运算处理稳定高速。
- 支持千兆网络连接，灯控数据传输更快速，更低延时。
- 两路 DMX512 输入，可以接入主流灯控台，内置旁路切换。
- 支持 2 路 DMX 输出接口，共 1024 路灯光控制通道。
- 最大支持 8 台设备串联使用，最大实现 8192 路灯光控制通道无需设置，免调试，即装即用。
- 可与所有元控中心连接使用。

1.3 幻彩光魔 Lighting Magic 产品图示

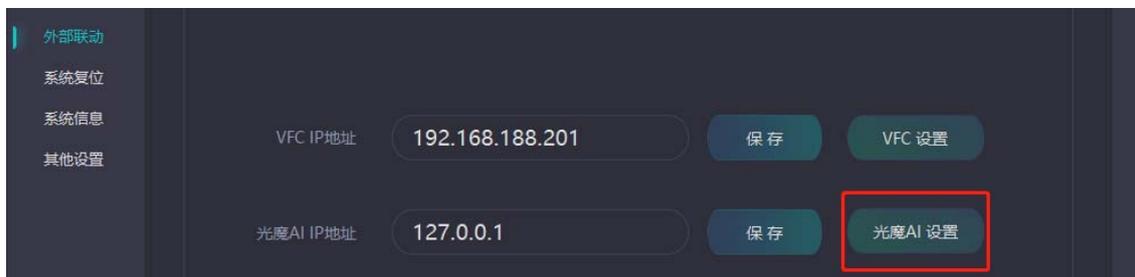


1.4 幻彩光魔 Lighting Magic 产品参数

处理核心	2core Cortex-A7@800Mhz; 1core Cortex-M4@209Mhz		
存储空间	1GB DDR3, 16GB EMMC	操作系统	嵌入式 Linux
控制协议	UDP, OSC	可串接数量	8 台
灯控输入通道	2*512	灯控输出通道	2*512
DMX 输入接口	2*XLR-M	DMX 输出接口	2*XLR-F
USB 接口	2*USB2.0	网络接口	1*RJ45
电源	DC12V-3A	重量	2.3kg
尺寸	483mm*205mm*45mm		

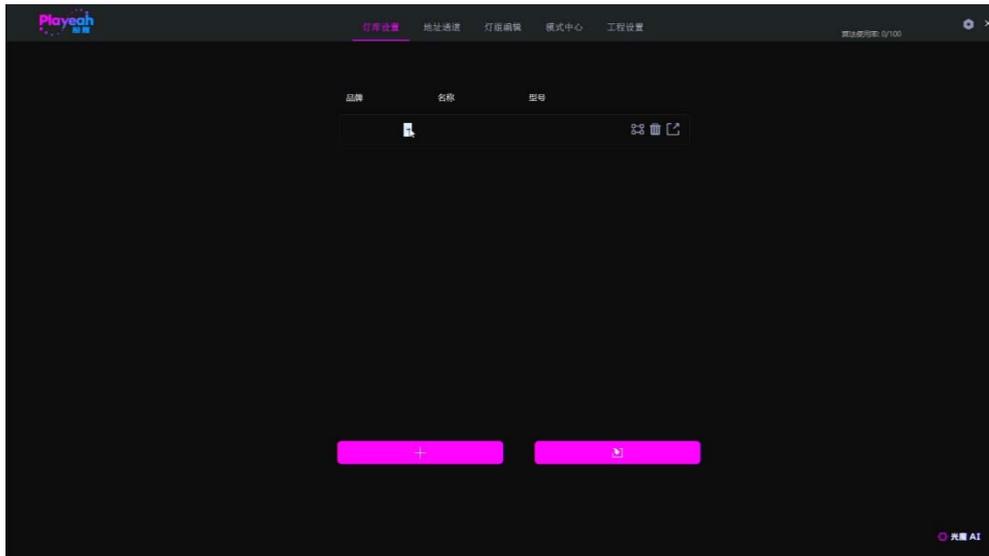
2.幻彩光魔操作教程

产品安装完成后，派对精灵的系统设置界面可以进入到幻彩光魔的操作界面。



点击  标签，进入幻彩光魔操作界面。

2.1 灯库设置



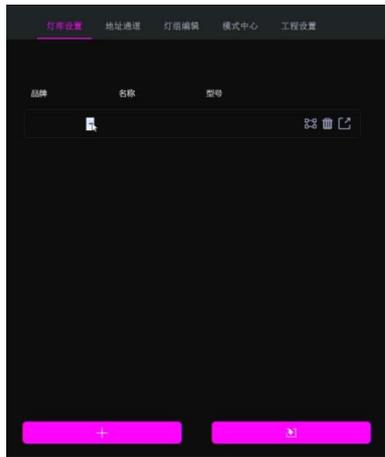
2.1.1 灯库设置

在灯库设置页中，可以添加或删除所需的灯具，以品牌、名称、型号加以标记，将现场所有灯具录入后，即可进行下一步。

点击右上角按钮，在以下窗口中设置 IP 可以添加或删除灯具品牌。



回到灯库设置页。



 点击此按钮增加灯具，并设置品牌、名称、型号。

 点击此按钮，即可选择已添加的灯具品牌。

 点击此按钮，可在一下窗口中设置该灯具的通道表。



2.1.2 色盘值

设置完灯具的通道表后，点击色盘按钮，可输入色盘的值。



2.2 地址通道

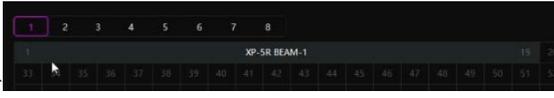
Playeah 灯库设置 **地址通道** 灯组编辑 模式中心 工程设置 算法使用率: 0/100

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96
97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128
129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192
193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224
225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256
257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288
289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320
321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352
353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384
385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416
417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448
449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480
481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512

序号	品牌	名称	型号	通道数
1	ACME	XP-SR BEAM	19CH	19
2	ACME	CM-200Z	14CH	14

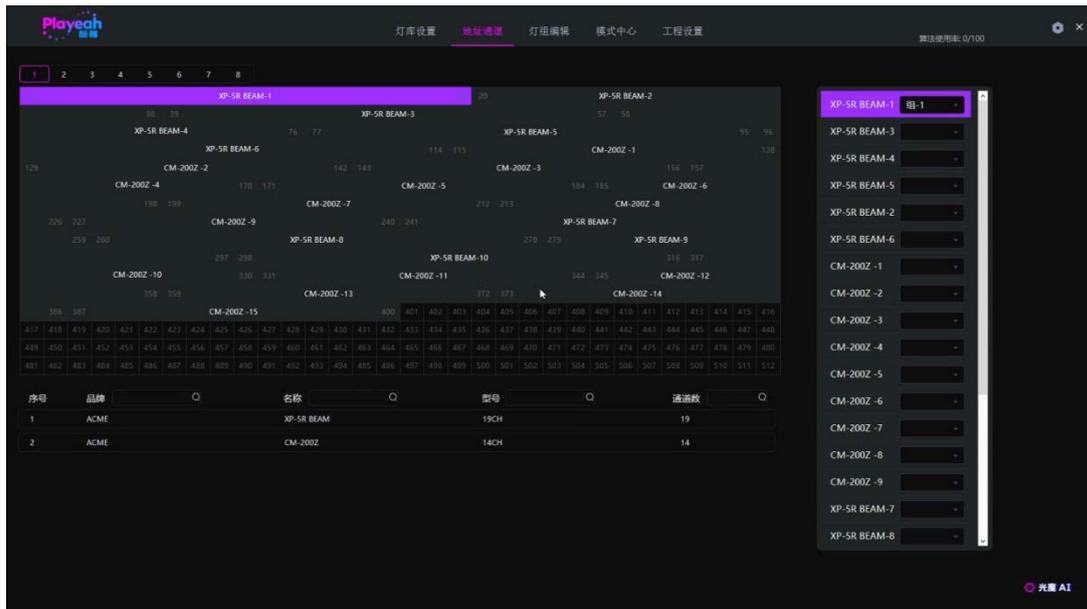
光耀 AI

2.2.1 地址码分配

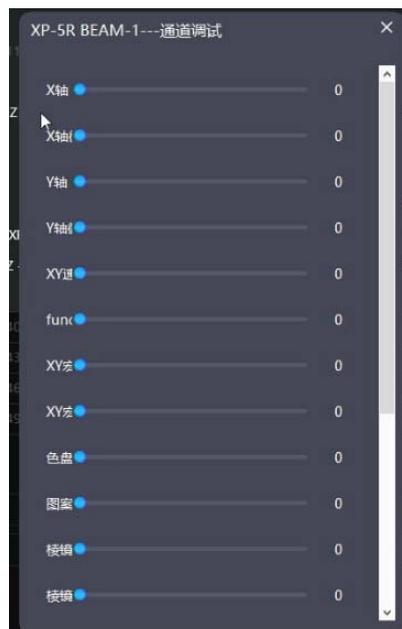
点击  灯具名称，再点击  上方地址码数字，即可分配灯具的地址码，名称处可搜索灯具，通道数字上方 1-8 代表 8 路输出。

2.2.2 分组

地址码分配后，右侧会显示灯具分组的选择栏，点击下拉菜单，按需分组即可。



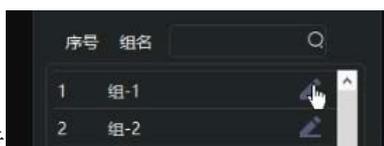
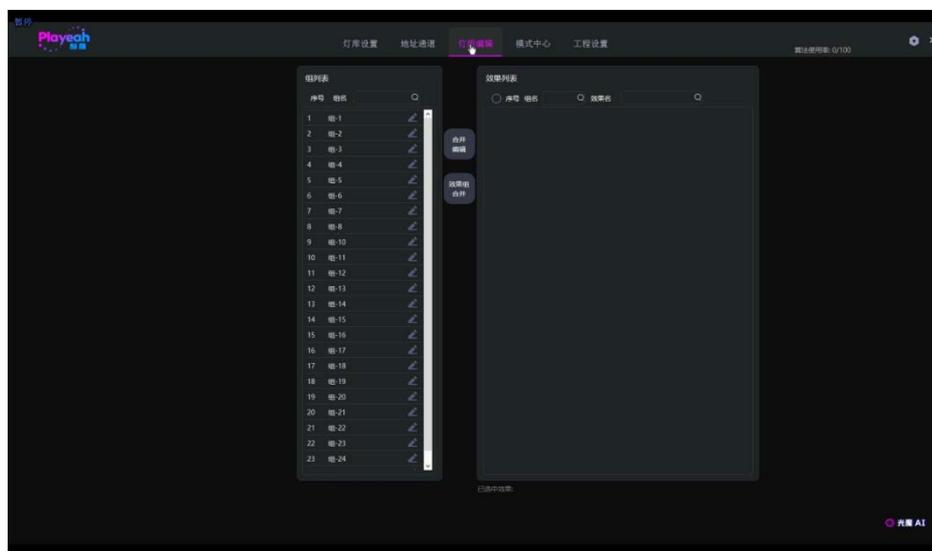
右键点击  灯具分配好的地址码，可打开该灯具的通道表测试界面。



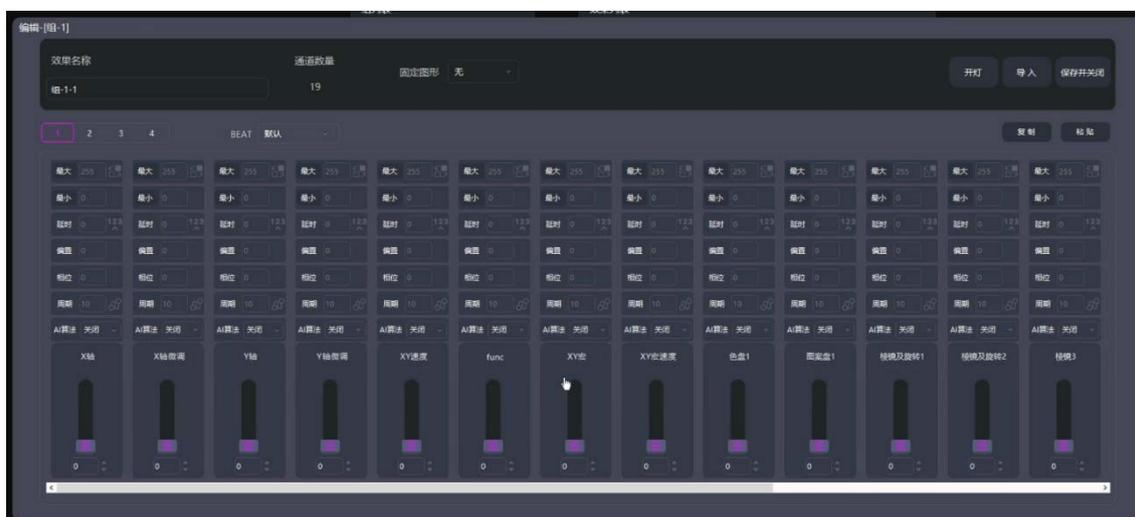
2.3 灯组编辑

2.3.1 灯组编辑

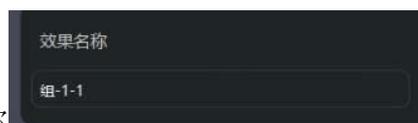
进入灯组编辑页。



分组完成后，再灯组编辑页中，点击  标签，即可编辑改组的参数。



点击  标签，打开该灯具，可修改名称



修改任何参数都要点击  标签进行保存。返回灯组编辑页。



: 可选择多组灯合并编辑。

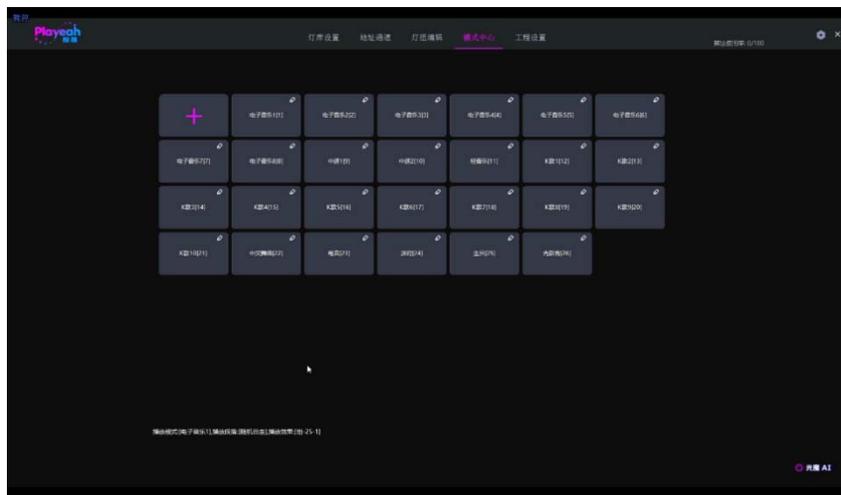


: 可将多个效果组进行合并。

选多组灯及多组效果组时需要按编灯的逻辑顺序依次点击。

2.4 模式中心

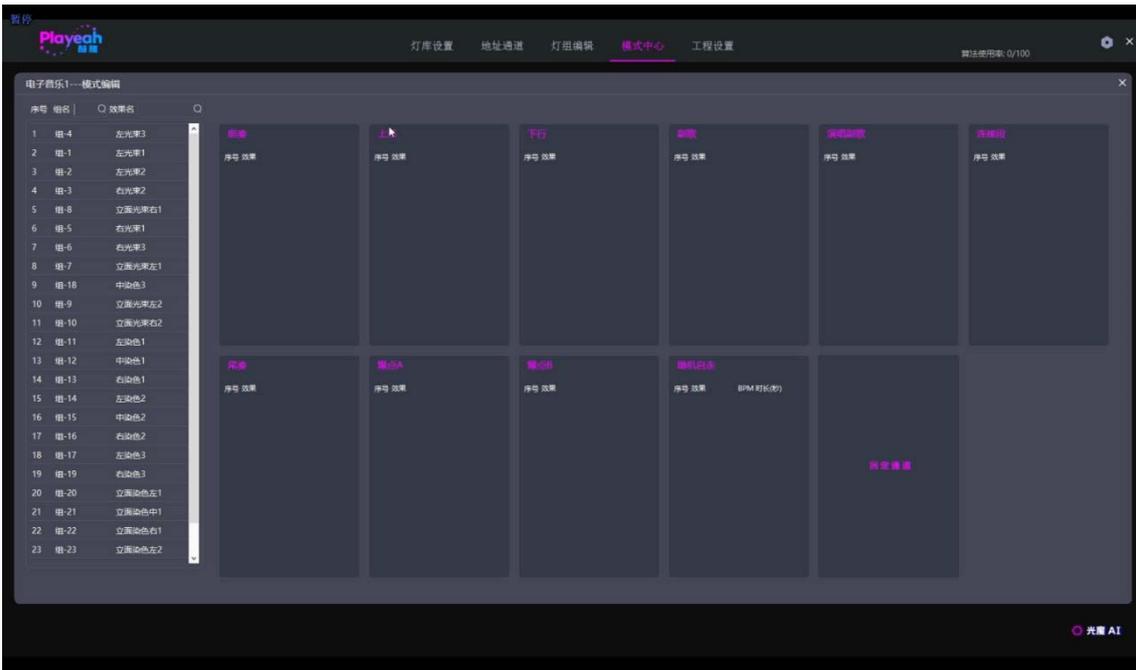
进入模式中心页，



模式中心的左下角，有音乐实时分析的信息，实时播放的灯光特效及段落信息。

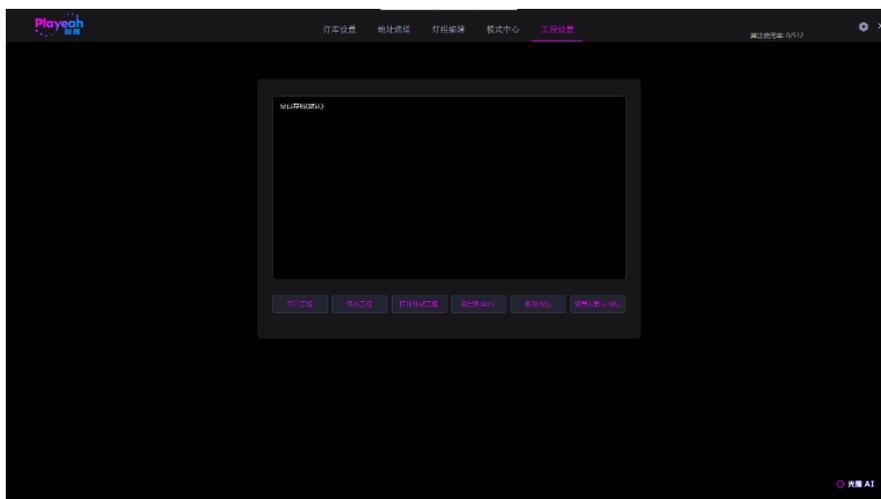


点击  添加模式，点击  进入每个模式的效果分配界面。

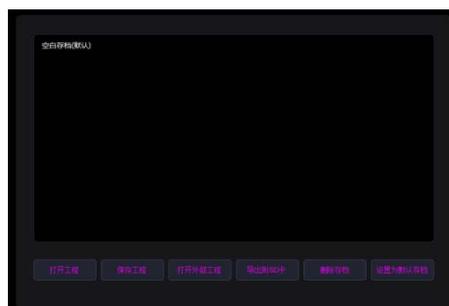


左侧是已编辑好的效果组，右侧是该模式下的段落，可在各个段落下分配编号的效果，单击左侧效果，在段落框内双击即可。

2.5 工程设置



进入工程设置页



工程列表

打开工程

: 打开列表中的工程

保存工程

: 保存此次设置的工程

打开外部工程

: 打开外部储存设备中的工程

导出到SD卡

: 将导出到内置 SD 卡

删除存档

: 选中后点击，删除改工程存档

设置为默认存档

: 选中后点击，将该工程设为每次启动时的默认存档。

3.详细教程

以上为幻彩光魔的基础使用手册。

微信扫描该二维码，查看详细的幻彩光魔使用、编辑的视频教程。

 智谷壹通科技有限公司



扫一扫，观看视频