

L100 使用说明

一、按键功能

1、在切换节目模式下, 按键"+""-"用于切换效果

- 2、在速度调节模式下,按键"+""-"用于调节效果的播放速度
- 3、按"Mode"用于切换"节目模式"和"速度模式"

4、长按"-"保存当前节目和参数,重上电之后,播放效果及参数为断电前保存的效果 和参数

二、效果制作



1、打开 iBLueplayer 中实用工具——数字效果

2、点击设置->参数设置->输入宽度高度帧速率,然后点击确认。



🖷 Digital Effect.deproj - 数字	<u>ビートシーム (1997) - シーム (1997) - シーム (1997) - シーム (1997) - シーム (1997)</u> 故果	
项目(P) 效果(E) 设置(S)	帮助(H)	
请新建效果		
	 ● 参数设置 本机IP地址 192.166.100.123 • 发送模式 icolox模式 • 效果默认值 帧宽度 100 帧高度 100 帧速率 25 	
	确定 取消 </th <th></th>	

L100

3、点击效果->新建效果->简易动画

Simple Effe	ot	(n)(eter										
	400 pixels 100 pixels											_
	25 fps		😼 简易詞	力画							-2	×
			时序									
				>	>		>	>		>		
				25	25		25	25		25		
			1		2	3	1	4	5			
			素材									
			颜色数	5	每个帧线	25		添加	减少	全	部清除	
						确于	÷	取消				
						-	-					

4、点击效果->新建效果->多通道效果

刕튼	ļ	市市委社	CHO (R)	CH1 (G)	CH2 (B)	CH3 (W)	变化模式	2	移动模式	ť	每秒像麦	
	1	25	255	0	0	0	跳变	-	固定		25	
	2	25	0	255	0	0	跳变	-	固定	-	25	
	3	25	0	0	255	0	跳变	-	固定	-	25	
	4	25	0	0	0	255	跳变	-	固定	-	25	
	5	25	0	0	0	0	跳变	-	固定	-	25	

三、详细效果制作

1、多通道效果效果制作,"效果","新建效果","多通道效果",如图 3-1

🖳 Digital E	ffect.dep	roj - 数字效	火果	
项目(P)	效果(E)	设置(S)	帮助(H)	
请新建效界	新建	対 果 🌖	简易动画	
	打开	F效果		
	保存	效果	多通道效果	
	另存	效果		-
	导出	效果		
	下载	效果		

图 3-1

点击多通道效果,打开界面如图 3-2,为默认的效果界面。

帧数 CH0 03 CH1 (6) CH2 (8) CH3 (Y) CH4 (Y) CH5 (Z) 变化模式 移动模式 每秒像素 1 25 0 <td< th=""><th>通道</th><th>数 6</th><th></th><th>添加</th><th>」 场景数 5</th><th></th><th>每场景帧数</th><th>25</th><th></th><th></th><th></th><th></th><th></th></td<>	通道	数 6		添加	」 场景数 5		每场景帧数	25					
1 25 0	暴	响数	CHO (R)	CH1 (G)	CH2 (B)	СНЗ (¥)	СН4 (Ү)	CH5 (Z)	变化模式		移动模式	-	每秒像素
2 25 0 0 0 0 融資 副定 2 3 25 0 0 0 0 融資 副定 2 4 25 0 0 255 0 0 融資 副定 2 5 25 0 0 0 255 0 融資 副定 2	1	25	255	0	0	0	0	0	跳变	-	固定	-	25
3 25 0 0 0 跳变 面定 25 4 25 0 0 255 0 0 競変 面定 25 5 25 0 0 0 255 0 跳変 面定 25	2	25	0	255	0	0	0	0	跳变	-	固定	-	25
4 25 0 0 跳变 ● 固定 ● 25 5 25 0 0 255 0 跳变 ● 固定 ● 25	3	25	0	0	255	0	0	0	跳变	-	固定	-	25
5 25 0 0 0 0 0 255 0 跳变 ▼ 固定 ▼ 25	4	25	0	0	0	255	0	0	跳变	-	固定	-	25
	5	25	0	0	0	0	255	0	跳变	-	固定	-	25

图 3-2

可根据自己需求制作效果,比如制作3通道、渐变效果,其步骤如图3-3所示:

第一步:选择效果通道数(根据灯具通道数而定)。

第二步:选择每个颜色的帧数,比如第二行表示颜色为红,灰度 0-255,红色帧数为 256 帧。 依此类推,按照需求填入数值做效果。

第三步:选择添加此表,比如此次选择添加的颜色数为3个,同时也可以修改颜色数,点击

iColor Led

减少来对应的减少颜色数。

第四步:双击变化模式,即可从"渐变"变为"跳变"

点击预览可以查看编辑的实际数字效果,再点击确定即可。

14 S	9通道效果			2						
通i	首数 3	•	添加	场暴對 。 手动场景		每5	汤景帕数 2	25		
场景	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	CHO (R)	CH1 (G	自动场景	. ģī	ť	移动模式		每秒像素	
	1 25		0	U.	潮夏		固定	-	25	
	2 25	255			渐变		固定	-	25	
	3 25				渐变	1-	固定	-	25	
	4 25		255		渐变	-	固定	-	25	
	5 25				渐变	-	固定	-	25	
	6 25			255	渐变	-	固定	-	25	
	7 0				渐变	-	固定		25	

图 3-3

4、点击下载效果可以将制作的效果下载至控制器 L100,下载之前最好清除效果,若效果内容大于存储内

1、单击效果可以修改效果名。

2、多通道效果制作时,选中多行或者某一行,点击 Delete 可以实现对指定某行或多行的删除。

存,软件会提示,下载效果失败。

四、效果下载

3、按住鼠标左键拖动效果可以调整效果之间的顺序。

注意: L100 控制器只支持后缀为 avix 的文件

L100



🧬 Digital Effect.deproj - 数字效果	
项目(P) 效果(E) 设置(S) 帮助(H) 请新建效果	
9	
2	15条数 5 荷5条約数 25 添加 通道数 4 ・ 15条型 Addt 00.03 07.03 07.00 07.00 07.04指定 25.14指定
	1/1 1/2 2/2 0 </th
	2 (25) 0 (25) 0 0 (40) (40) (40) (40) (40) (40) (40)
	4 (25 0 0 0 255 MAG;
a	
o	1923 0972 077
	T N AT &' G'AT M D A W W AT M N AT &' G'AT M D A W
P Digital Effect.deproj - 数字效果	
项目(P) 效果(E) 投置(S) 帮助(H)	
⊖ Change 新建效果 ▶	
中前 保存效果	
另存效果	
0	
0	
9	
9	
9	
9	
✓ Digital Effect.deproj - 数字效果 项目(P) 效果(E) 设置(S) 帮助(H)	
□ - Channels Effect 灯具裁: 400 pieces	
·····································	
o	
·	
9	
	● 下戦公果 ■ ■
9	串ロ coms マ 打开 关 通
	设备版本号 ImmiliSertozoos_27 读取
2 1 1	芯片会型 Icelar_IMI ・ 漢歌
	図 是常辞 後置
9	
0	
9	

五、常用效果制作编辑设置

RGB 三色

1、七彩定色常亮

LF	r	
Z-		
~		

ì	☞ 通道	数 3	•	添加] 场景数 5	-	每场景帧数名	25
坂	景	帧数	CHO (R)	CH1 (G)	СН2 (В)	变化模式		每秒像素
	1	25	255	0	0	跳变	▼固定	25

Ŭ	通道	数 3	•	添加	」场景数 5		每场景帧数	25
场	景	帧数	CHO (R)	CH1 (G)	СН2 (В)	变化模式	移动模式	式 每秒像新
1	1	25	255	128	0	跳变	▼固定	▼ 25

通道	数 3	•	添加	〕 场 <u>景</u> 数 5		每场景帧数	25
场景	帧数	CHO (R)	CH1 (G)	CH2 (B)	变化模式	移动模式	式 每秒像素
eres.						And a statement of the	the second se

绿

通道	数 3	•	添加] 场景数 5		每场景帧数	25	
场景	帧数	CHO (R)	CH1 (G)	СН2 (В)	变化模式	移动模:	式	每秒像素
	1	2.2	0111008-2	12			1000	

_	
_	

🛛 Si	甬道效果							
通道	数 3	•	添加	场景数 5		每场景帧数	25	
易景	帧数	CHO (R)	CH1 (G)	CH2 (B)	变化模式	移动模	式	每秒像素
/ 1	25	0	255	255	跳变	▼ 固定	▼ 2	25

₩ 351	通道效果						
通道	数 3	-	添加] 场景数 5		每场景帧数	25
场景	帧数	CHO (R)	CH1 (G)	CH2 (B)	变化模式	移动模式	、 每秒像素
		-	0	055	Dillate		- 05

🖳 多通道效果 通道数 3 添加 场景数 5 每场景帧数 25 • 场景 帧数 变化模式 移动模式 每秒像素 CHO (R) CH1 (G) CH2 (B) / 1 25 255 跳变 ▼ 固定 ▼ 25 0 255

2、七彩定色追逐

通道	数 3	•	添加	场景数 1		每t	汤景帧数 25	5	
场景	帧数	CHO (R)	CH1 (G)	СН2 (В)	变化模式		移动模式		每秒像素
1	25	255	0	0	跳变	-	右移	-	25
2	25	255	128	0	跳变	-	右移	-	25
3	25	255	255	0	跳变	-	右移	-	25
4	25	0	255	0	跳变	-	右移	-	25
5	25	0	255	128	跳变	-	右移	-	25
6	25	0	0	255	跳变	-	右移	-	25
• 7	25	255	0	255	跳变	-	右移	-	25

3、七彩定色渐变

通道	数 3	•	添加	局 场景数 Ⅰ		每场	6景帧数 25		
场景	帧数	CHO (R)	CH1 (G)	СН2 (В)	变化模式		移动模式		每秒像素
1	25	255	0	0	渐变	-	固定	-	25
2	25	255	128	0	渐变	•	固定	-	25
з	25	255	255	0	渐变	•	固定	•	25
4	25	0	255	0	渐变	-	固定	-	25
5	25	0	255	128	渐变	-	固定	-	25
6	25	0	0	255	渐变	-	固定	-	25
• 7	0	255	0	255	渐变	-	固定	-	25

4、七彩流水

通道	数 3	-	添加	场景数 1)	每t	汤 景帧数 25	8	
场景	帧数	CHO (R)	CH1 (G)	CH2 (B)	变化模式		移动模式		每秒像素
1	25	255	0	0	渐变	-	右移	•	25
2	25	255	128	0	渐变	-	右移	-	25
3	25	255	255	0	渐变	-	右移	-	25
4	25	0	255	0	渐变	-	右移	-	25
5	25	0	255	128	渐变	-	右移	-	25
6	25	0	0	255	渐变	-	右移	-	25
• 7	0	255	0	255	渐变	-	右移	-	25

5、七彩渐变

通道	数 3	•	添加	场景数 1		每均	杨景帧数 25		
场景	帧数	CHO (R)	CH1 (G)	CH2 (B)	变化模式		移动模式		每秒像素
1	25	255	0	0	渐变	-	固定	-	25
2	25	255	128	0	渐变	-	固定	-	25
3	25	255	255	0	渐变	-	固定	-	25
4	25	0	255	0	渐变	-	固定	-	25
5	25	0	255	128	渐变	-	固定	-	25
6	25	0	0	255	渐变	-	固定	-	25
• 7	0	255	0	255	渐变	-	固定	-	25

L100

6、七彩跳变

通道数 3 🔻		•	添加] 场景数 1	场景数 1 每场			场景帧数 25			
场景	帧数	CHO (R)	CH1 (G)	CH2 (B)	变化模式		移动模式		每秒像素		
1	25	255	0	0	跳变	-	固定	-	25		
2	25	255	128	0	跳变	-	固定	-	25		
3	25	255	255	0	跳变	-	固定	-	25		
4	25	0	255	0	跳变	-	固定	-	25		
5	25	0	255	128	跳变	-	固定	-	25		
6	25	0	0	255	跳变	-	固定	-	25		
• 7	25	255	0	255	跳变	-	固定	-	25		

7、七彩追逐

通道	数 3	•	添加	场景数 1		每均	杨景帧数 25	i	
场景	帧数	CHO (R)	CH1 (G)	CH2 (B)	变化模式		移动模式		每秒像素
1	25	255	0	0	渐变	•	右移	-	25
2	25	255	128	0	渐变	-	右移	-	25
3	25	255	255	0	渐变	-	右移	-	25
4	25	0	255	0	渐变	-	右移	-	25
5	25	0	255	128	渐变	-	右移	-	25
6	25	0	0	255	渐变		右移	-	25
• 7	0	255	0	255	渐变	-	右移	-	25

RGBW 四色

8、七彩定色常亮

<mark>1</mark> 2 3	通道效果									
通道	数 4	•	添加	场景数 1	:	每场景帧数	25			
场景	帧数	CHO (R)	CH1 (G)	СН2 (В)	СНЗ (¥)	变化模式		移动模式		每秒像素
1	128	255	0	0	0	跳变	-	固定	-	25
2	127	255	128	0	0	跳变	-	固定	-	25
▶ 3	255	255	255	0	0	跳变	-	固定	-	25
4	128	0	255	0	0	跳变	-	固定	-	25
5	255	0	255	128	0	跳变	-	固定	-	25
6	255	0	0	255	0	跳变	-	固定	-	25
7	25	255	0	255	0	跳变	-	固定	-	25

9、七彩定色追逐

通	道	数 4	-	添加] 场景数 1		每场景帧数	25			
场易	<u></u>	帧数	CHO (R)	CH1 (G)	СН2 (В)	СНЗ (₩)	变化模式		移动模式		每秒像素
	1	128	255	0	0	0	跳变	-	右移	-	25
	2	127	255	128	0	0	跳变	-	右移	-	25
•	3	255	255	255	0	0	跳变	-	右移	-	25
	4	128	0	255	0	0	跳变	-	右移	-	25
	5	255	0	255	128	0	跳变	-	右移	-	25
	6	255	0	0	255	0	跳变	-	右移	-	25
	7	25	255	0	255	0	跳变	-	右移	-	25

10、七彩定色渐变

通	〕 〕	数 [4	-	添加] 场景数 1		每场景帧数	25			
场;	景	帧数	CHO (R)	CH1 (G)	CH2 (B)	СНЗ (¥)	变化模式		移动模式		每秒像素
	1	128	255	0	0	0	渐变		固定	-	25
	2	127	255	128	0	0	渐变	-	固定	-	25
*	3	255	255	255	0	0	渐变	-	固定	-	25
	4	128	0	255	0	0	渐变	-	固定	-	25
	5	255	0	255	128	0	渐变	-	固定	-	25
	6	255	0	0	255	0	渐变	-	固定	-	25
	7	0	255	0	255	0	渐变	-	固定	-	25

11、七彩流水

通道	數 4	•	添加	场景数 1		每场景帧数	25			
场景	帧数	CHO (R)	CH1 (G)	CH2 (B)	СНЗ (₩)	变化模式		移动模式		每秒像素
1	128	255	0	0	0	渐变	-	右移	-	25
2	127	255	128	0	0	渐变	-	右移	-	25
• 3	255	255	255	0	0	渐变	-	右移	-	25
4	128	0	255	0	0	渐变	-	右移	-	25
5	255	0	255	128	0	渐变	-	右移	-	25
6	255	0	0	255	0	渐变	-	右移	-	25
7	0	255	0	255	0	渐变	-	右移	-	25

12、七彩渐变

通ì	首数 4	•	添加	J 场景数 1		每场景帧数	25			
场景	帧数	CHO (R)	CH1 (G)	СН2 (В)	СНЗ (₩)	变化模式		移动模式		每秒像素
	1 128	255	0	0	0	渐变	-	固定	-	25
	2 127	255	128	0	0	渐变	-	固定	-	25
	3 255	255	255	0	0	渐变	-	固定	-	25
	4 128	0	255	0	0	渐变	-	固定	-	25
1	5 255	0	255	128	0	渐变	-	固定	-	25
	3 255	0	0	255	0	渐变	-	固定	-	25
	7 0	255	0	255	0	渐变	-	固定	-	25

13、七彩跳变

j	通道	数 4	•	添加] 场景数 1		每场景帧数	25			
场	景	帧数	CHO (R)	CH1 (G)	СН2 (В)	СНЗ (W)	变化模式		移动模式		每秒像素
Î	1	128	255	0	0	0	跳变	-	固定	-	25
	2	127	255	128	0	0	跳变	-	固定	-	25
	3	255	255	255	0	0	跳变	-	固定	-	25
	4	128	0	255	0	0	跳变	-	固定	-	25
	5	255	0	255	128	0	跳变	-	固定	-	25
	6	255	0	0	255	0	跳变	-	固定	-	25
	7	25	255	0	255	0	跳变	-	固定	-	25

14、七彩追逐

	s i	重道效果									
通	jj	数 4	•	添加] 场景数 1		每场景帧数	25			
场	 景	帧数	CHO (R)	CH1 (G)	СН2 (В)	СНЗ (М)	变化模式		移动模式		每秒像素
	1	128	255	0	0	0	渐变	-	右移	-	25
	2	127	255	128	0	0	渐变	-	右移	-	25
	3	255	255	255	0	0	渐变	-	右移	-	25
	4	128	0	255	0	0	渐变	-	右移	-	25
	5	255	0	255	128	0	渐变	-	右移	-	25
	6	255	0	0	255	0	渐变	-	右移	-	25
	7	0	255	0	255	0	渐变	-	右移	-	25

单白光效果

1、单白光常亮

	世纪双朱							
通道	数 4	•	添加] 场景数 1	a []	每场景帧数	25	
场景	帧数	CHO (R)	CH1 (G)	СН2 (В)	СНЗ (¥)	变化模式	移动模式	每秒像素
				0	opp.	PAL /2015		- OF

2、单白光渐变

通道	数 4	- [添加	3 场景数 2		每场景帧数	25			
暴	帧数	CHO (R)	CH1 (G)	СН2 (В)	СНЗ (¥)	变化模式		移动模式	ţ.	每秒像素
1	255		0	0		渐变	•	固定	-	25
2	255	0	0	0	255	渐变	-	固定	-	25
						and a second sec	1			

3、单白光追逐

- 57										
通道	数 4	•	添加] 场景数 2		每场景帧数	25			
	+ F-#-L	(110 (D)	CH1 (C)	CH2 (B)	CH3 (W)		-	移动横击	_	気孙侮夷
场景	中贞委汉	CHO (K)	CIII (0)	012 (0)	010 (1)	XIUEN	-	194月1吴王公	-	马伦家系
场景 1	中页要页 255	0	0	0	255	新变	•	右移	-	912188 #

4、单白光流水

10000										
通道	数 4		添加	」 场景数 1		每场景帧数	25			
场景	帧数	CHO (R)	CH1 (G)	CH2 (B)	СНЗ (¥)	变化模式		移动模式		每秒像素
1	255		0	0	0	渐变	-	右移	-	25
2	255				255	渐变	-	右移	-	25
							-		-	

5、单白光 50%常亮

🖳 多通道效果	Ę						
通道数 4	•	添加] 场景数 1		每场景帧数	25	
场景 帧数	CHO (R)	CH1 (G)	CH2 (B)	СНЗ (¥)	变化模式	移动模式	每秒像素
1 25		0	0	128	跳变	▼固定	25

双色温效果

1、冷光常亮

通道	数 2	•	添加] 场景数 1	每场	景帧数 25
	# F#F	ርዝብ (ጽ)	CH1 (G)	变化模式	移动模式	每秒像素
场景	甲贝委汉	0100 (41)				

2、冷光渐变

通道	数 2	•	添加	场景数 1		每场	景	帧数 25
场景	帧数	CHO (R)	CH1 (G)	变化模式		移动模式		每秒像素
1	255	0	0	渐变	•	固定	•	25
1.000	1							
2	255	255	0	渐变	•	固定	-	25

3、暖光常亮

3)	通道效果					
通道	数 2	•	添加) 场景数 1	每场景帧数	25
	# F-#F	ርዝብ (ዩ)	CH1 (G)			像麦
汤景	中央委队	C10 (A)		- Sector Besed	12 - 75 1965-4 - 5 12	124.544

4、暖光渐变

i	通道	数 2	•	添加] 场景数 1		每月	场景	•帧数 25
场	景	帧数	CHO (R)	CH1 (G)	变化模式		移动模式		每秒像素
	1	255	0	0	渐变	•	固定	-	25
	2	255	0	255	渐变	-	固定	-	25
			0	0	¥€275	-	(F)	-	05

5、冷暖光常亮

5 371	世间双朱						
通道	数 2	•	添加	场景数 1	每场	5景帧数 25	
场景	帧数	CHO (R)	CH1 (G)	变化模式	移动模式	每秒像素	Ę

6、冷暖光渐变

2	多过	通道效果							
ì	通道	数 2	•	添加] 场景数 1		每月	场景帧	擞 25
场	景	帧数	CHO (R)	CH1 (G)	变化模式		移动模式	ŧ	每秒像素
-	1	255	0	0	渐变	-	固定	▼ 2	5
					Color of	10.00			59 C
	2	255	255	255	渐变	•	固定		20

五、常用自动场景效果

	\$¥	則且以未	-										
通	道	数 6	-	; 7-4-0	+7 日	•	每场景帧数	25					
场易	R	帧数	CHO (R)	c	目动场景	۲.	单色流水	CH5 (Z)	变化模式	1	移动模式		每秒像素
•	1	25	255	0	0	¢	变色流水	0	跳变	-	固定	-	25
	2	25	0	255	0	¢	七彩流水	0	跳变	-	固定	-	25
	3	25	0	0	255	¢	单色追逐	0	跳变	-	固定	-	25
	4	25	0	0	0	2	变色追逐	0	跳变	-	固定	-	25
	5	25	0	0	0	¢	单色渐变	0	跳变	-	固定	-	25
				internet and a second sec			变色渐变						
							单色扫描						
							变色扫描						

六、使用技巧

1、双击"变化模式"或者"移动模式",会整体修改模式。

 2、全选场景后,右键会出现"选中场景逐帧变化",会自动填充帧数, 以达到灰度逐帧变化。

画但	数 [6	•	添加	场景数 5		每场景帧数	Į 25					
3杲	中点类社	CHO (R)	сні (с)	CH(2 (B)	снз (ж)	сни (х.)	сн5 (7.)	变化模式		移动模式		每秒像素
1	25							渐变	-	固定	-	
2	25	法由场里》	変動が恋いと					渐变	-	固定	•	
3	25	洗中场复	山数修改					渐变	-	固定	-	
4	25	0	2001280					渐变	-	固定	-	
5	0							渐变	-	固定	-	