

灯具介绍

- 面光灯
 - 亮度
 - 色温
- 切割灯
 - 亮度
 - 位置
 - 颜色
 - 遮光片



灯具介绍

- 面光灯
 - 亮度
 - 色温
- 切割灯
 - 亮度
 - 位置
 - 颜色
 - 遮光片

- 追光灯
 - 聚焦
 - 亮度
 - 遮光片
- 耳光
 - 亮度
 - 颜色



灯具介绍

- 侧面LED
 - 亮度
 - 颜色
- 染色灯
 - 亮度
 - 位置
 - 颜色
- 光束灯
 - 亮度
 - 位置
 - 颜色
 - 遮光片
 - 棱镜



灯具介绍

- LED
 - 亮度
 - 颜色
- 图案灯
 - 亮度
 - 位置
- 反打
 - 亮度
 - 颜色



灯具属性

- 以东礼的光束灯为例，其包含以下属性以及其在控台上的按键名称。
 - ★ 亮度-Intensity：可以直接调整亮度值。
 - ★ 频闪-Intensity：本质是亮度，同时选中多个灯时可以设置随机频闪和同步频闪及其频率。
 - 位置-Position：包括指向轴和俯仰轴，对于Sapphire Touch控台可以使用轨迹球控制。
 - ★ 颜色-Color：可以控制调色盘的种类来改变透射光的颜色，部分灯具也可直接改变RGB分量来直接改变颜色。也可设置白平衡。
 - 遮光片-Gobo：可以改变遮光片的种类和运动形式，可以实现各种投射形状，及其的顺序改变、晃动等。
 - 透镜-Beam：可以改变光柱的汇聚位置、光斑大小、是否汇聚等。
 - 棱镜1-Effek：将光斑分成多份花瓣状排列，可以固定角度也可以调速旋转。
 - 棱镜2-Special：同上，不过棱镜种类不同

效果器

- 效果器是一种特殊的属性，它不同于比如将亮度设置为80%，把棱镜1设置为开启，旋转速度35%这样。
- 效果器往往伴随着属性的变化，提供给我们一个封装好的功能，只用几个外部参数来描述效果。
- ★ 比如以Circle效果器为例，其改变位置属性，当作用与光束灯时，不同于改变指向轴和俯仰轴，此效果器会使得光束指向以当前指向为中心在球面上旋转。
- ★ Circle效果器有3个参数，强度、频率、单位相位差
 - 强度：指向偏离中心的程度
 - 频率：旋转的速度，单位可选，常用BPM(拍/分钟)
 - 单位相位差：按照选灯顺序建立的列表中相邻两个灯的应用Circle效果的相位差，单位是度。表现为120°时3个灯一组，180°时2个灯一组。

灯光控制风格-演出时

- 舞台灯光一个很基础的要求就是，灯光要符合节目的情绪，灯光要契合音乐。
- 你总不能一个很舒缓的情歌加爆闪效果，这些算是低级错误。
- 我举个其他例子，很多初学者或者老油条灯光师经常做几个好看的cue、多步程序、场景列表啥的就做起来就不行了，就不管了，到时候了再切下一个。往年的东礼灯光师都是这样的，据说技术如何，我觉得就是灯光和节目特别是音乐的契合度不够。就如向平行的不相干的东西。
- 那么如何让灯光和音乐更加契合呢，我的想法是：
 - 情绪随乐曲同步变化。
 - 律动和乐曲BPM同步。对于效果器，比如常用的dimmer跑灯系列，circle等位置改变系列，你的BPM要和乐曲BPM契合，为此，你需要事先对演出的音频测量BPM，这是比较为爱发电的事情，不要指望学校灯光师来做这个。
 - 对一些单独出现的事件特殊处理，比如一些越乐段转折时出现的极短的暗场三声，就可以用光束灯暗的打个同步的暗场效果。但是这些需要事先说明要求，也要求灯光师非常熟悉节目。