

会演指挥官 Venue Commander

使用手册

内容目录

1、产品介绍 4
1.1 会演指挥官「Venue Commander」简介 4
1.2 产品图示 4
1.3 使用注意事项 4
2、开机登录与账户管理 5
2.1 账号及密码 5
2.2 开机登录 5
2.3 账户管理 6
3、系统设置 8
3.1 音响设置 8
3.2 音乐导入 9
3.3 联动控制 9
3.3.1 输入联动 9
3.3.2 输出联动 11
3.3.3 BPM 联动&歌曲联动 15
3.3.4 转换设置 16
3.3.5 模板管理 16
3.4 外部联动 17
3.5 系统复位 18
3.6 系统信息 19
3.7 其他设置 19
4、在线曲库 20
5、音乐编排 21
6、模式中心 22
6.1 模式-输入 22
6.2 模式-输出 23
7、【AI】 24
7.1 音乐生成 24
7.2 视频生成 27
7.3 提取分轨 29
7.4 音乐分析 29
8、光魔编辑 30
8.1 灯库设置 31
8.2 地址通道 32
8.3 自动化编辑 32
8.4 灯组编辑 33
8.5 模式中心 34
8.6 工程设置 35
9、灯光控台 35
9.1grandMA2 设置 36
9.2LTC 时间码功能设置 37
9.3BPM 区间设置 38

10、规格与参数.....38
11、控制协议.....40

研发公司法律信息与联系信息：

Playeah 酷雅会演指挥官（英文名称：Venue Commander） 于 2020 年 月 日起，得到版权保护。

公司：智谷壹通科技有限公司

官方联系号码：4001090959

邮箱：zget@playeah.com

官方网站：playeah.cn

1、产品介绍

1.1 会演指挥官「Venue Commander」简介

会演指挥官(Venue Commander) 是为文旅秀，庆典礼堂，学校活动中心以及配备小型表演舞台的多功能厅而专门设计开发的舞台声光电融合元控中心。

会演指挥官采用酷雅独创的"IMFA"和“RTMC"技术，智能感知音乐元数据，以音乐为纽带，元数据为基础，生成控制元指令，并以深度 AI 算法调度灯光、视频、机械和特效等跟随会场情景协调联动，实现会场表演的所有设施能够与音乐全方位有机融合，充分展现节目的精彩和热烈，使宴会、庆典会场观众更深入沉浸在会场氛围中。

针对不同需求和配置的派对现场，会演指挥官有 ST 版和 PRO 版两种。ST 版，适用采用立体声音响系统的场景。PRO 版支持多达 64 通道音箱输出，可实现三维全景声场效果，带来更沉浸包围的音乐和声效体验。

会演指挥官配合醅雅视觉动力(影像服务器)和幻彩光魔(灯光处理器)，将树立具有独特声光电融合魅力的“**醅雅会演**”新标杆！

1.2 产品图示



1.3 使用注意事项

- 会演指挥官「Venue Commander」已安装及调试完成，可以正常使用
- 会演指挥官「Venue Commander」须连接网络，并能够连接互联网。
- 使用前，应熟悉使用手册的内容，并严格按照手册上的要求进行操作。

2、开机登录与账户管理

2.1 账号及密码

会演指挥官「Venue Commander」安装完成后，安装人员会进行设备激活及开通账户。用户请在使用前，先向安装人员索取本机已激活的账号及密码。

此账户将关联本机对应开通的所有功能权限，以及 Yeetone 音乐云的功能权限。也是今后续期，升级和服务的关键凭证。是会演指挥官「Venue Commander」的核心价值所在。请用户妥善保存管理好。建议第一次登录后，马上更改密码。

会演指挥官「Venue Commander」每次登录会进行网络验证，请在工作期间保证设备处于互联网在线状态。如果不在线登录，系统会提示为离线工作状态。

2.2 开机登录

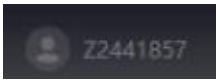
会演指挥官「Venue Commander」使用前需由授权经销商进行安装调试，并确认各项功能设置完成后才交付用户使用的。因此，用户只需打开电源即可开始使用。

按下会演指挥官「Venue Commander」前面板的电源开关，启动设备后，大约 15-30 秒，会自动登录进入系统主界面。如退出登录后则会显示系统登陆界面，如下图：



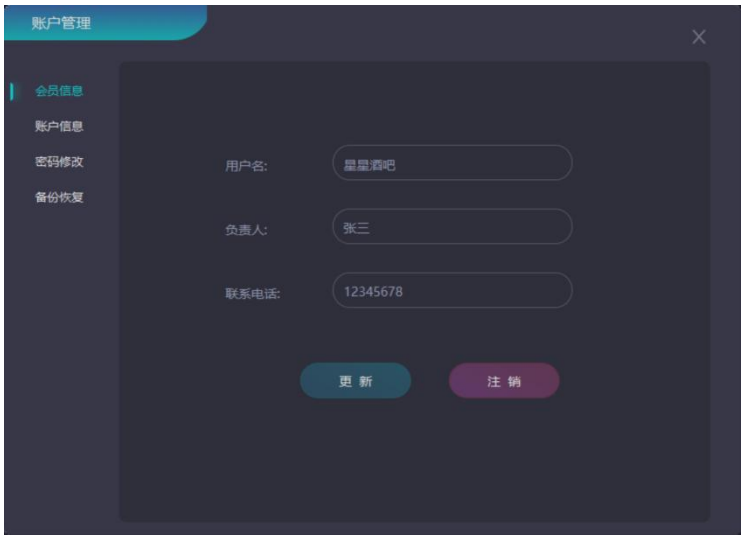
用户输入账号及密码，就可以进入系统继续使用。如果勾选了“自动登录”选项，系统会保存上次输入的账号及密码，开机后自动登录。

2.3 账户管理

进入工作页面后，点击屏幕右上方的人像标签 

。可以对本账户进行管理。

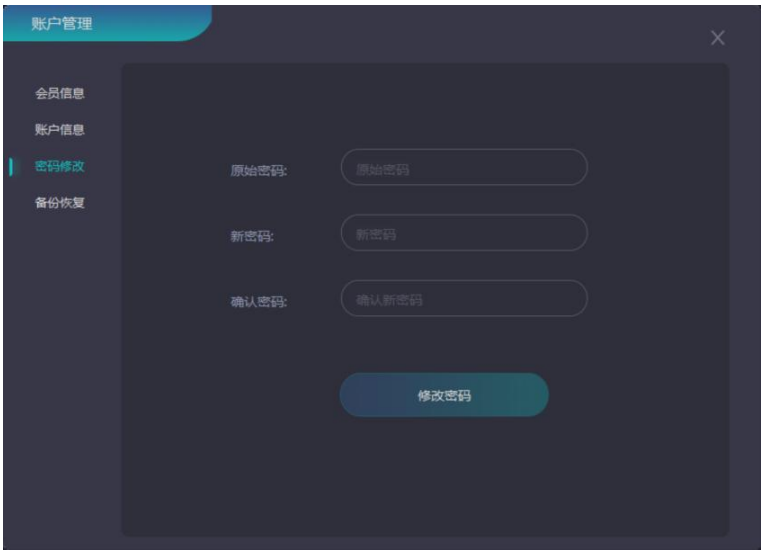
账户管理内容包括：会员信息、账户信息，密码修改以及备份恢复等功能。账户管理页面，（如下图）。



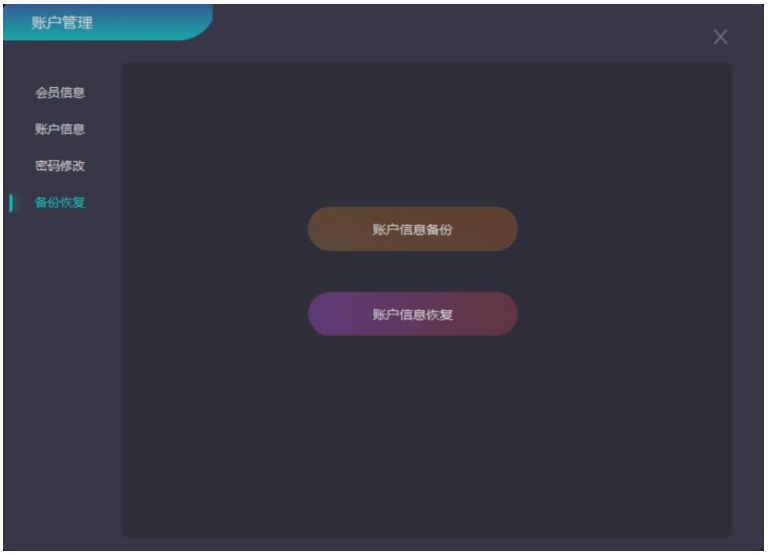
此页面为会员信息，在此页可以修改更新用户名称、联系人姓名及联系电话。



此页面为账户信息，在此页可以查看本账户的权限信息，包括可下载音乐数量、可选取的音乐类别，可以查看及更新账户期限、账户余额以及充值和消费记录。



此页面为密码修改，更改本账户的密码。建议新用户首次开机后要先修改密码。



此页面为备份恢复，将本账户的歌单和已下载音乐资料上传到服务器进行备份。也可以将服务器中备份资料恢复到本机中。

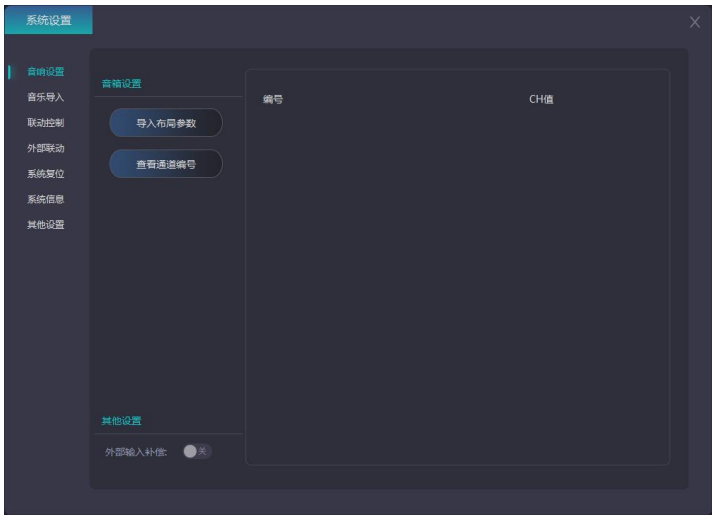
3、系统设置

进入工作页面后，点击屏幕右上方的”系统设置”标签

。可以对本机进行系统设置。

系统设置内容包括：音响设置、音乐导入、联动控制、模式设置、系统复位、系统信息和其他信息等功能。

3.1 音响设置



此页面为音响设置，包括音箱设置和模式设置两部分。

1) 在音箱设置部分，点击“导入布局参数”，可以导入音箱的布局参数表，使会演指挥官「Venue Commander」能够根据音箱布局进行自动适配内部参数，以达到最佳使用效果。此步骤在系统安装调试时进行。一般情况下，用户不需操作。用户可以点击“查看通道编号”按键，窗口即显示所有音箱的通道编号。便于用户后续检查线路。

2) 在外部输入补偿部分，改变声场方向。当外部输入补偿“关”时，输入信号主要声场定位为前、右和后方填充声音衍射和空间混响。当外部输入补偿“开”时，输入信号声场无定向，各方向响度一致，获得全场均匀的声音听感。

3.2 音乐导入



此页面为音乐导入，将本地文件导入会演指挥官「Venue Commander」系统（支持 MP3、WAV 格式），通过 U 盘等外部存储器上传音乐文件。插入会演指挥官「Venue Commander」的 USB 端口，然后点击“浏览文件”选择需要上传的音乐文件，点击“上传歌曲”，显示上传成功即可完成。(注：若音乐文件为 zg 格式，请先勾选【☑zg 音乐格式文件】再去浏览，届时才会显示该目录下的 zg 格式文件)

3.3 联动控制

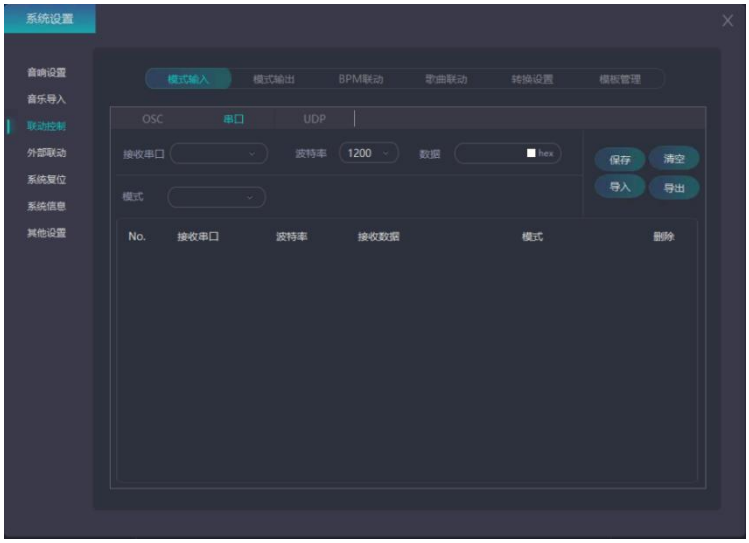
此页面为联动控制，采用 OSC/UDP/RS485/RS232 等控制协议，可以与视频、灯光等外部设备通讯及控制，使视频播放或灯光效果随着音乐的变化而变动，可点击【保存】、【导入】、【导出】、【清空】对其进行操作。

3.3.1 输入联动

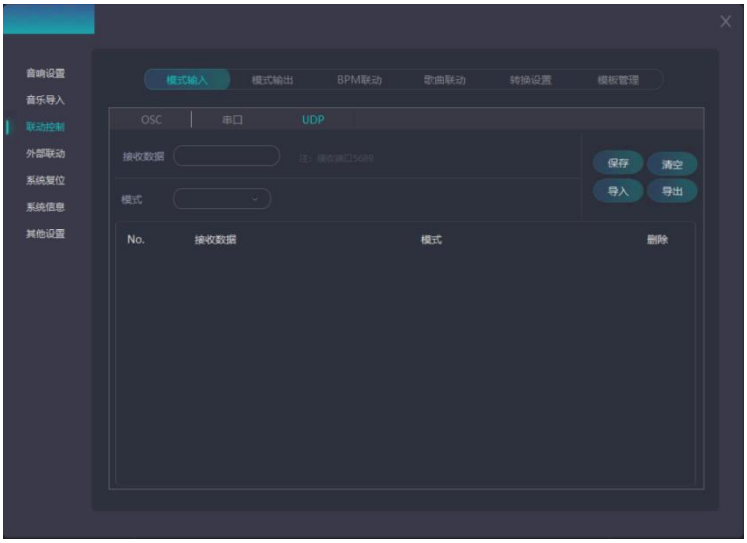
此页面为模式输入联动：



OSC 输入联动含有多个联动操作功能，对应不同 OSC 协议的输入地址；发送数据是 OSC 协议的联动数据。输出联动时需要与输入数据联动。



串口输入联动是以 RS485/RS232 串口协议形式，根据设置串口号与其波特率，通过接收相应数据(十六进制代码可勾选☑hex)联动所选模式。



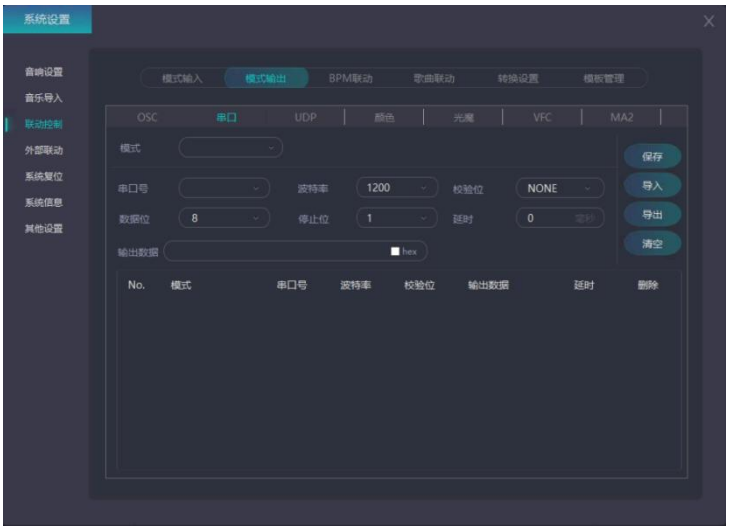
UDP 输入联动是以 UDP 协议形式接收数据来联动所选模式。

3.3.2 输出联动

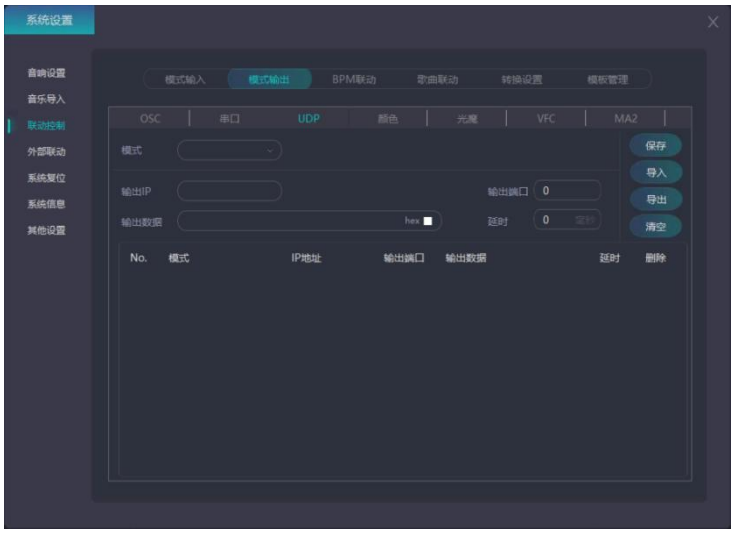
此页为模式输出联动：



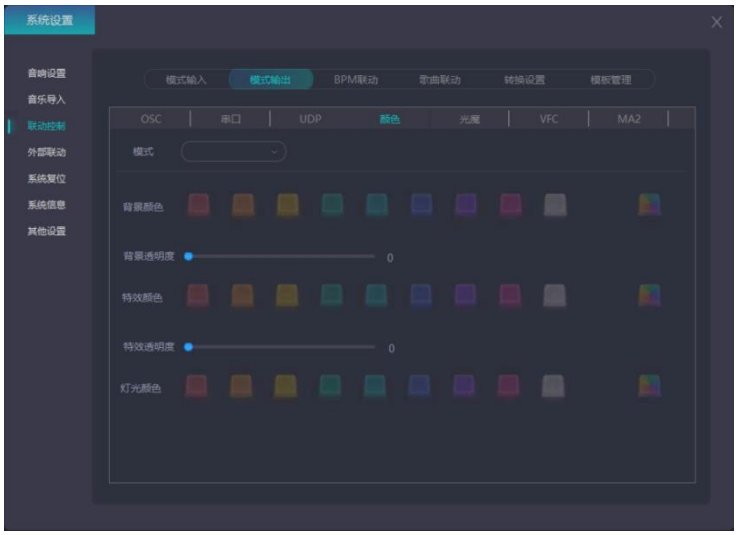
OSC 输出联动是根据设置输出 IP、输出端口、输出地址、输出数据等参数，在触发选择的模式时，以 OSC 协议形式输出联动。



串口输出联动是根据设置串口号、波特率、校验位、数据位、停止位、输出数据等参数，在触发选择的模式时，以 RS485/RS232 串口协议形式，通过发送相应数据(十六进制代码可勾选☑hex)输出联动。



UDP 输出联动是根据设置输出 IP、输出端口、输出数据等参数，在触发选择的模式时，以 UDP 协议形式，通过发送相应数据(十六进制代码可勾选☑hex)输出联动。



【颜色】联动界面是在触发选择的模式时，调用该模式下设置的背景颜色(透明度)、特效颜色(透明度)、灯光颜色，若已接入视觉动力(影像服务器)、幻彩光魔(灯光处理器)，能够更直观的看到显示效果。



光魔联动是在触发选择的模式时，调用该模式已设置对应的灯光模式。



VFC 联动是在触发选择的模式时，调用该模式已设置对应的场景编组。



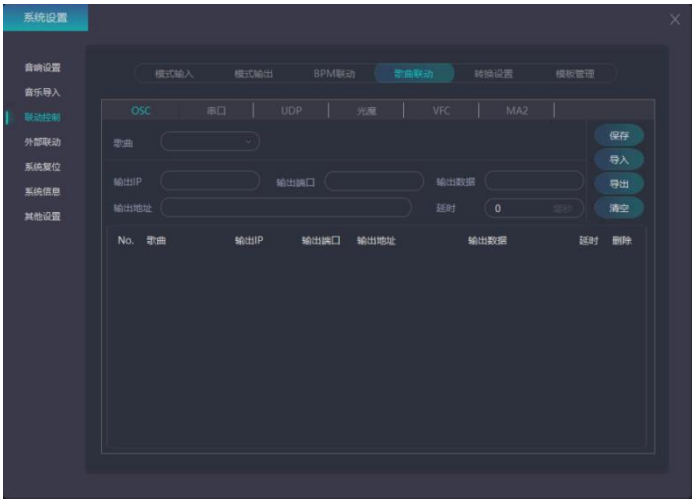
MA2 联动是在触发选择的模式时，调用该模式已设置对应的灯光模式下的自定义推杆(可勾选☑控台自走/☑鼓点)。

3.3.3 BPM 联动&歌曲联动



此页面为 BPM 联，歌曲的 BPM 值与灯光、视频联动，使灯光、视频与歌曲的律动同步触发。支持 OSC 协议、UDP 协议、RS485/RS232 串口协议。连接 BPM 时点击页面的右上角就可与外界设备联动，数值与外界设备同步，标签

。



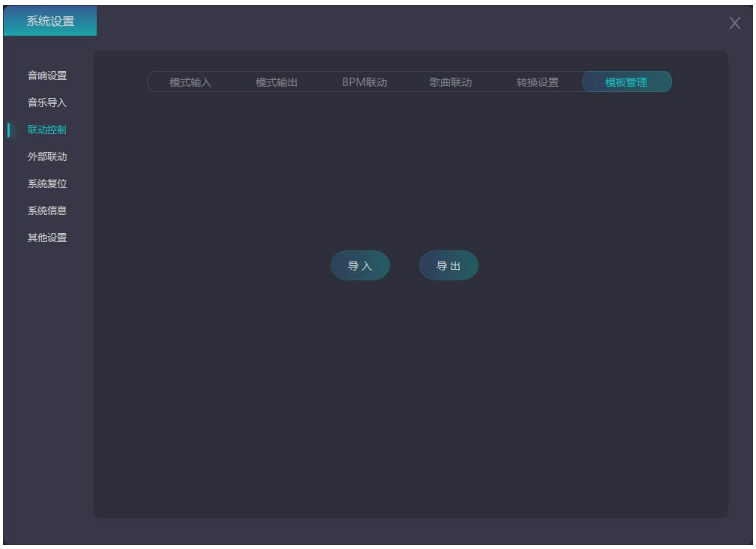
此页面为歌曲联动，支持 OSC 协议、UDP 协议、RS485/RS232 串口协议。播放到指定歌曲时，发送已设置对应协议形式数据以及联动触发该歌曲下设置的灯光模式、场景编组等。

3.3.4 转换设置



此页面为转换设置，可选择【串口转 OSC】或【OSC 转串口】来决定由哪个协议发送、哪个协议接收与外部设备进行联动。(注：与外部设备联动时必须确保在已选择生效模式下才会生效)

3.3.5 模板管理



如果需要将联动控制里的所有命令全部提取打包，点击“模板管理”直接导出即可，导出后的文件可在其他账号设备导入使用。

3.4 外部联动





外部联动设置是对视觉动力、幻彩光魔等设备的连接测试，以及对视觉动力视频采集窗口的设置。

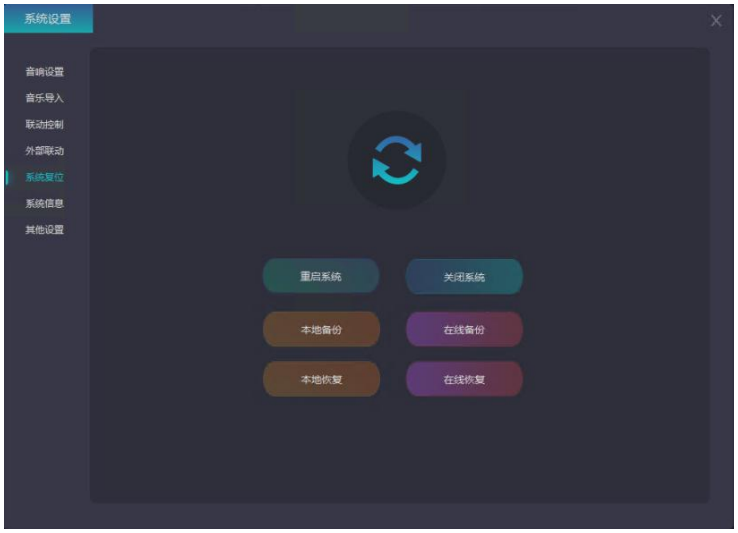


联动效果设置是对需要联动触发的 BPM 区间设置背景颜色(透明度)、特效颜色(透明度)、灯光颜色(HeavyM 亮度)。



用户可在歌单信息里为歌单设定控制端口，通过外部设备控制某一端口，实时触发该端口对应的歌单。

3.5 系统复位



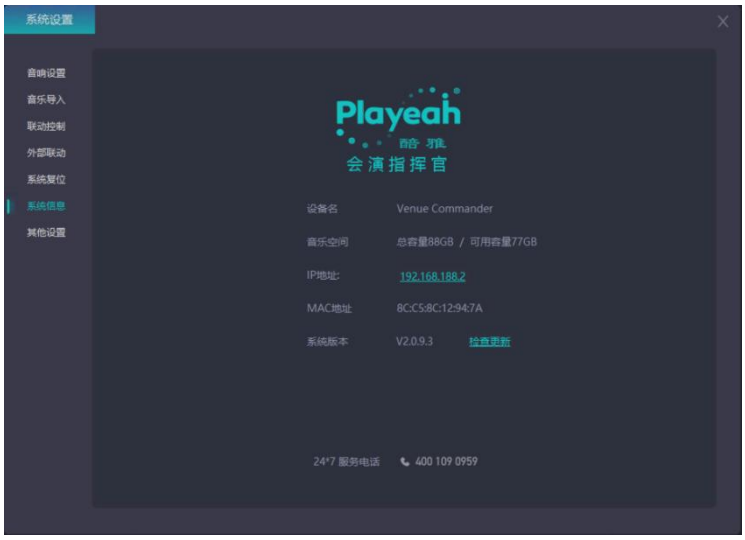
此页面为系统复位，在此页可以重启系统和关闭系统。如果 Venue Commander 出现异常，可以在此页恢复系统，恢复系统包括：

1) 本地恢复--将系统恢复到上一次正常工作时的状态。

2) 在线恢复--这是用于设备出现硬件故障，更新设备后进行的恢复。

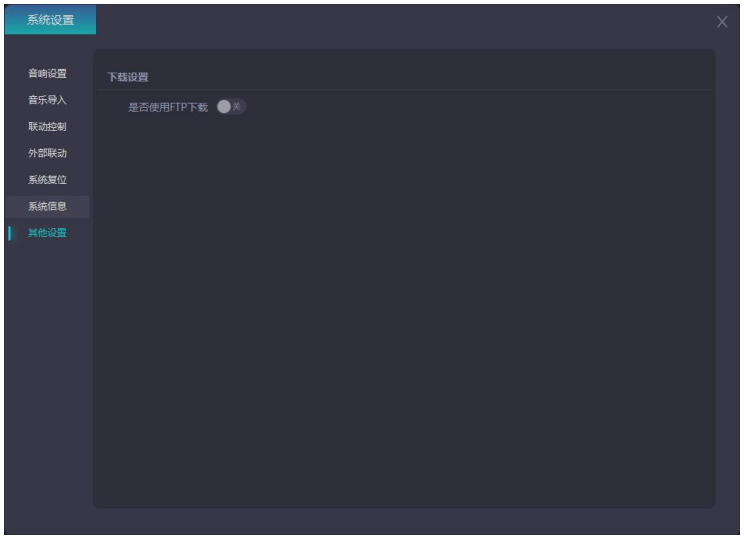
系统调试完成后，需要留下存档时，可对其进行本机备份

3.6 系统信息



此页面为系统信息，在此页可以查看到设备的基本信息与参数。其中“检查更新”可以在线对系统进行版本更新，点击系统 IP 可设置 DHCP 或静态 IP。

3.7 其他设置

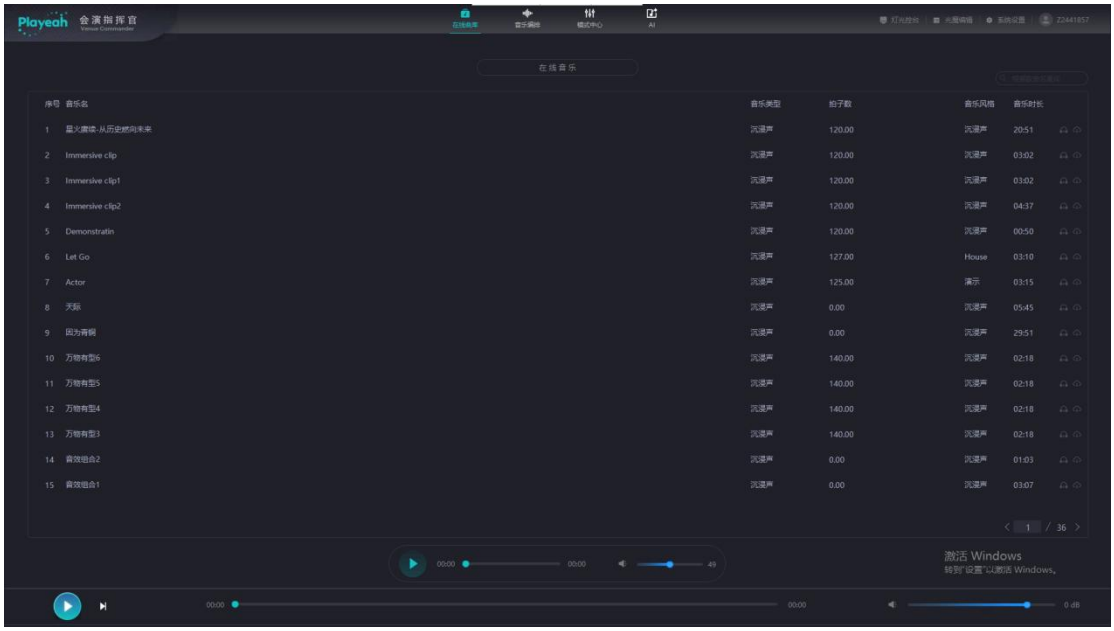


此页面为其他设置，FTP 是用于在网络上进行文件传输的一套标准协议。使用于下载歌曲时，下载时如下载失败，也可使用 FTP 协议下载歌曲。

4、在线曲库

为解决用户配备空间声音响系统后没有匹配的节目播放问题，会演指挥官「Venue Commander」与 Yeetone 音乐云合作，将 Yeetone 音乐云的空间声音乐曲库嵌入集成在会演指挥官「Venue Commander」。用户只要用有效账号和密码登录并开启会演指挥官「Venue Commander」，就可以即时在线浏览 Yeetone 音乐云的曲库，选择喜欢的音乐下载到本机，作为日常播放使用。

下图即为会演指挥官「Venue Commander」里“在线曲库”的界面。



此页面为在线音乐，需要成功连接互联网后才能正常运行，用户可以根据自己喜欢的曲目风格类型在页面右上方搜索框中，查询歌曲风格类型。

标签。

1) 标签为试听模式，对所有曲目开放了试听功能（仅耳机试听），戴上耳机也能感受沉浸式音乐。也作用于选歌过程中试听后，再进行下载。

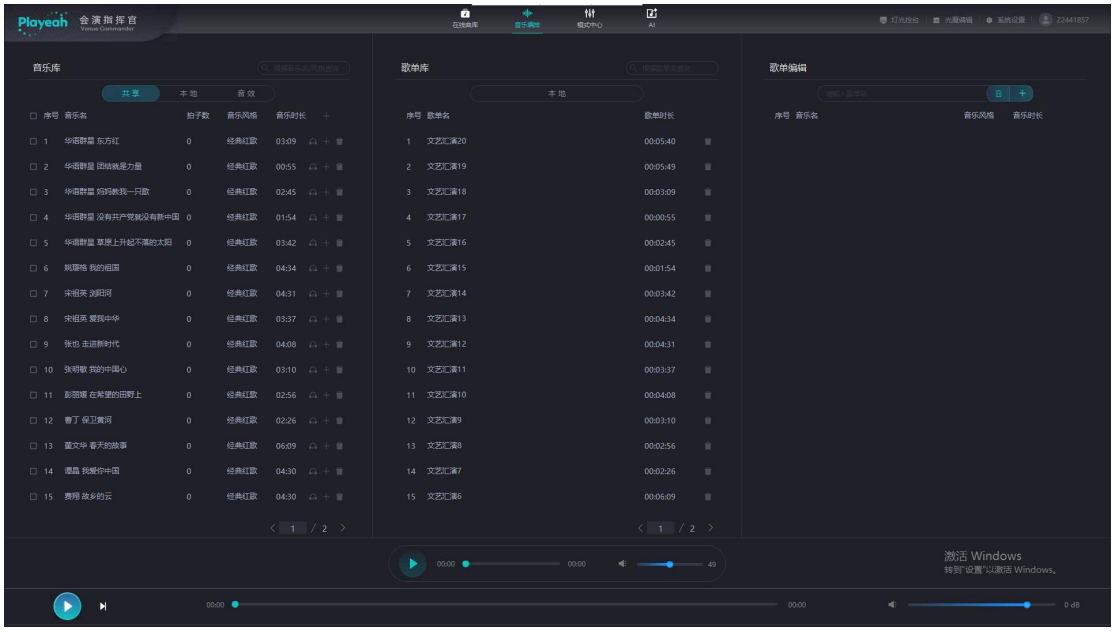
2) 标签是歌曲下载 ，所下载到的歌曲会自动发送到音乐编排的在线歌单中。

5、音乐编排

音乐编排是已下载和已导入曲目的总曲库，并且对共享音乐库中曲目进行了严格的风格分类，并且每首歌曲都设有拍子数，便于 BPM 设置联动。

音乐编排实现了在离线的情况下，可正常播放音乐与编辑歌单。

音乐编排界面对所有曲目开放了试听功能（仅耳机试听），在歌单编辑和曲目排序的过程中可使用试听并根据自需的要求对曲目进行分类与排序。



此页面为音乐编排，在**音乐库**部分中：

1) 共享：点击 共享 标签切换，曲库里面的音乐是从在线曲库的在线音乐下载后所显示的曲目。

2) 本地：点击 本地 标签切换，从本地上传后所显示的本地音乐。

3) 音效：点击 音效 标签切换，从在线曲库的在线音效下载后所显示的曲目。

i. **新建歌单：第**一步，把音乐表中需要添加的曲目点击 + 添加并且排序（用鼠标对曲目进行拖动即可）。第二步，编辑框中输入歌单名称。第三步，点击　标签保存歌单完成编辑。（注：新建歌单的曲目限制在 15 首以内）。

ii. **修改歌单：**在歌单表中选择需要修改的歌单，即可进行修改。（修改后的歌单需要在模式自定义中重新选择，否则无效）。

iii. **删除歌单：**点击歌单表中点击 删除键即可完成

iv. **清空歌单编辑列表：**点击 标签清空编辑表即可完成，没有点击　标签保存情况下，清空歌单不会对歌单进行任何修改。

6、模式中心

会演指挥官「Venue Commander」为了使派对房的场景气氛更丰富多样，本系统开设了自定义播放模式，可以根据客户需求模式可以自定义灯光、视频、音乐的声境效果。



此页面为模式中心，在此页面中的模式框都设为自定义模式，用户可根据场景需求自定义。

它的主要功能包括：进入音乐编排设置 3D 音乐的歌单，可在自定义模式中选择添加（可多选）；支持外部设备连接：如 DJ 打碟机、点歌机等；使用 OSC 协议、482/232 串口联动视频，灯光；DJ 打碟机连接本系统后，通过 BPM 触发视频、灯光与音乐同步等。

6.1 模式-输入

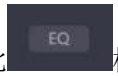


此页面为输入模式，此界面的每个模式都设有独立的输入模式窗口，可自定义每个模式的输入音量，歌单选择等。

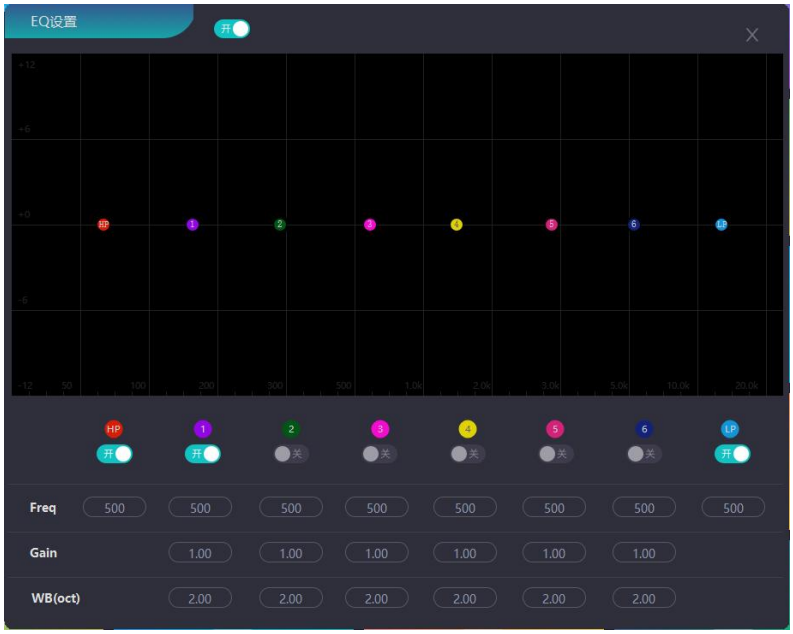
此界面中的立体声是为控制连接外部设备输入音量大小所设定的，一共有四个立体声通道；有两个麦克风通道（单声道）；一个 3D 音效通道，是系统内部 3D 音乐的输入音量。

此

标签为 BPM 输出联动开关。

此

标签为 8 段均衡调节开关，点击后会弹出调节均衡界面。



6.2 模式-输出



此页面为模式中心的输出界面

1) 超低音：独立控制低频的音量大小，根据不同场所或不同风格的歌曲进行低频音量的调控。
2) 立体声：控制主立体声音箱音量大小，此标签是“延时补偿”。打开：环绕效果更佳，但略微增加延时。建议演唱时关闭“延时补偿”，播放沉浸式音乐时打开。
3) 3D 环绕：控制环绕音箱音量大小。
4) 立体声子通道：除立体声通道外，另发送给其他立体声通道的音量控制器（比如，室内场所是主立体声通道，另外分一通道至室外场所，与室内场所独立分开调控）

输入、输出中的电平表：电平单位为：分贝（dB），



此标签为立体声电平表。

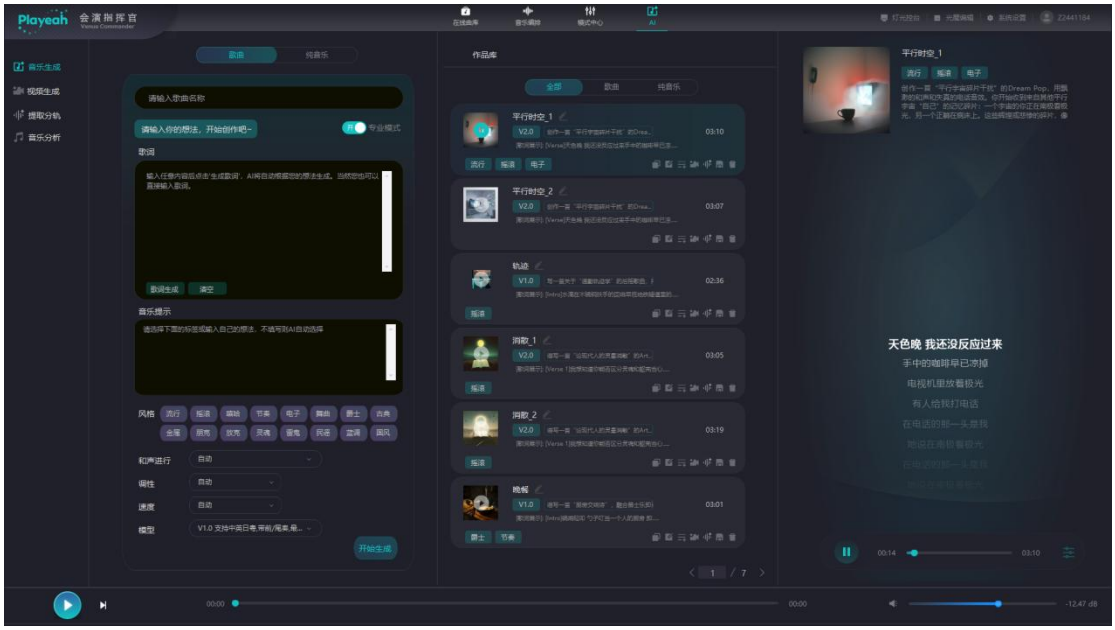


此标签为单声道或多声道电平表。

7、【AI】

AI 内容包括：音乐生成、视频生成、提取分轨、音乐分析等功能。

7.1 音乐生成



音乐生成：分为歌曲和纯音乐两个类型。歌曲有非专业模式和专业模式（两种模式生成的模型算法也有两种：V1.0 和 V2.0）。右边是作品库和播放器。



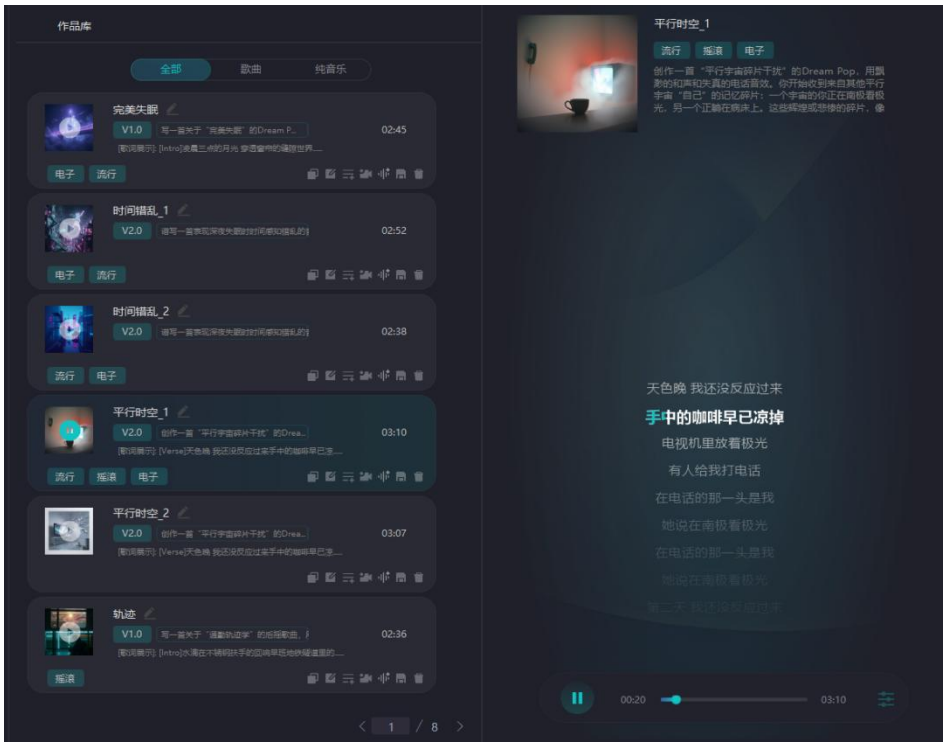
歌曲：非专业模式——填写歌曲名称，输入歌曲创作想法，选择 V1.0 或 V2.0 模型，点击【开始生成】，等待作品库列表生成完成即可。



歌曲：专业模式——打开专业模式按钮 开 专业模式，专业模式可以先根据想法生成歌词或者直接填写歌词，然后填写歌曲名称，选择歌曲风格、和声进行、调性、速度、V1.0 或 V2.0 模型，点击【开始生成】，等待作品库列表生成完成即可。



纯音乐：填写音乐名称，输入音乐创作想法，点击【开始生成】，等待作品库列表生成完成即可。



播放器：播放作品库的歌曲和纯音乐，点击按钮设置播放器的输入和输出音量，输入推内部音乐通道音量，输出推立体声子通道音量。

作品库：AI 生成的歌曲和纯音乐都在作品库列表，可以点击播放试听。

音乐附加功能：依次是复用提示语、续写、添加、生成视频、提取分轨、保存、删除。

复用提示语：复制歌曲的生成提示语和歌词，可再次使用。

续写：填写歌名、续写开始时间和增加歌词，将歌曲进行二次创作 AI 生成。

添加：将歌曲添加至音乐编排-音乐库-本地列表中。

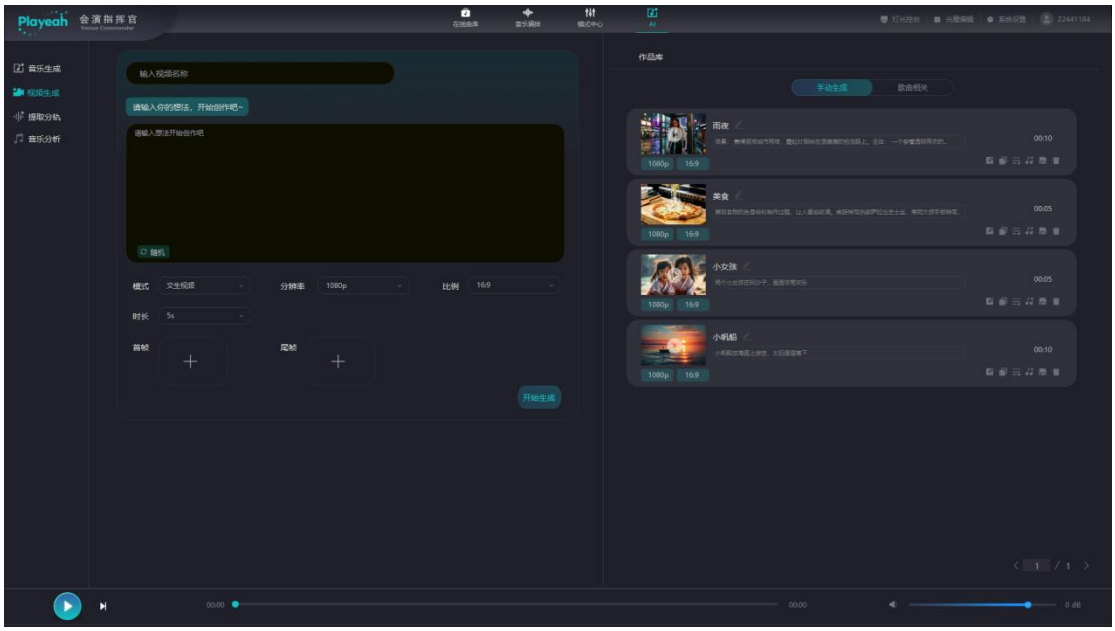
生成视频：根据此音乐来 AI 生成视频，生成方式有自动和定制；自动生成只需要填写每个段落要生成的视频数量，点击确认，等待生成完成即可。定制是填写每段落生成视频数量，先提取段落信息，再根据段落信息生成视频首帧，可进行挑选，然后生成视频。两种方式生成的视频都存放在视频生成的歌曲相关列表。

提取分轨：将此歌曲进行分轨提取，分轨存放在分轨库。

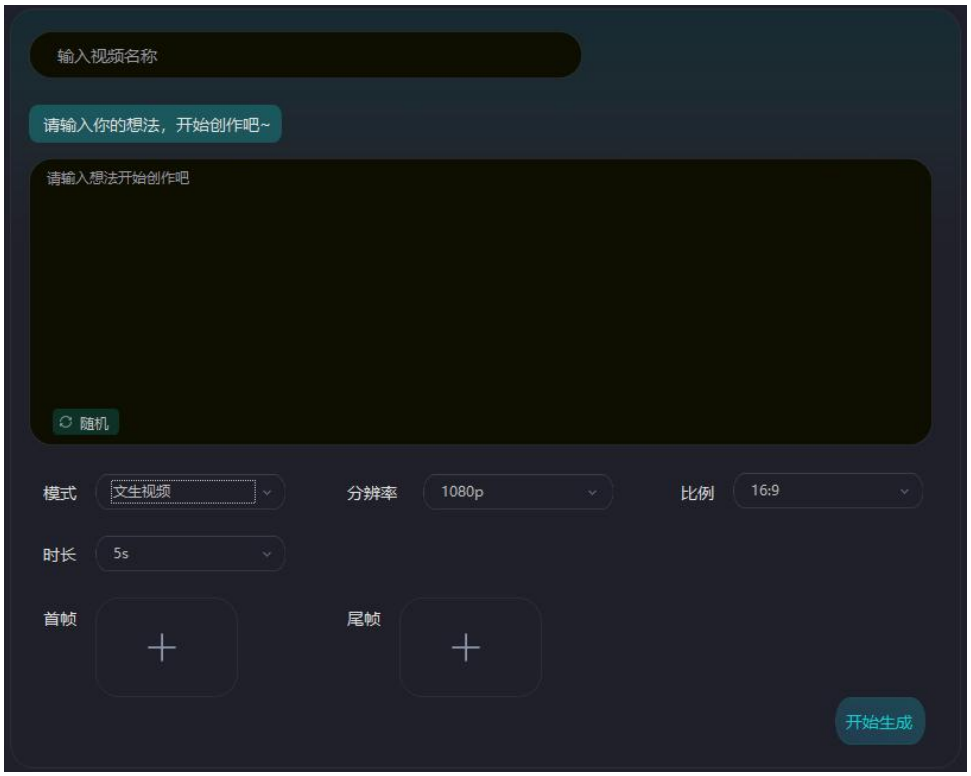
保存：将歌曲保存至系统内部存储，可在 LANcontrol 文件传输进行下载。

删除：将歌曲从作品库进行删除。

7.2 视频生成



视频生成：分为文生视频和首尾帧生成两种模式。

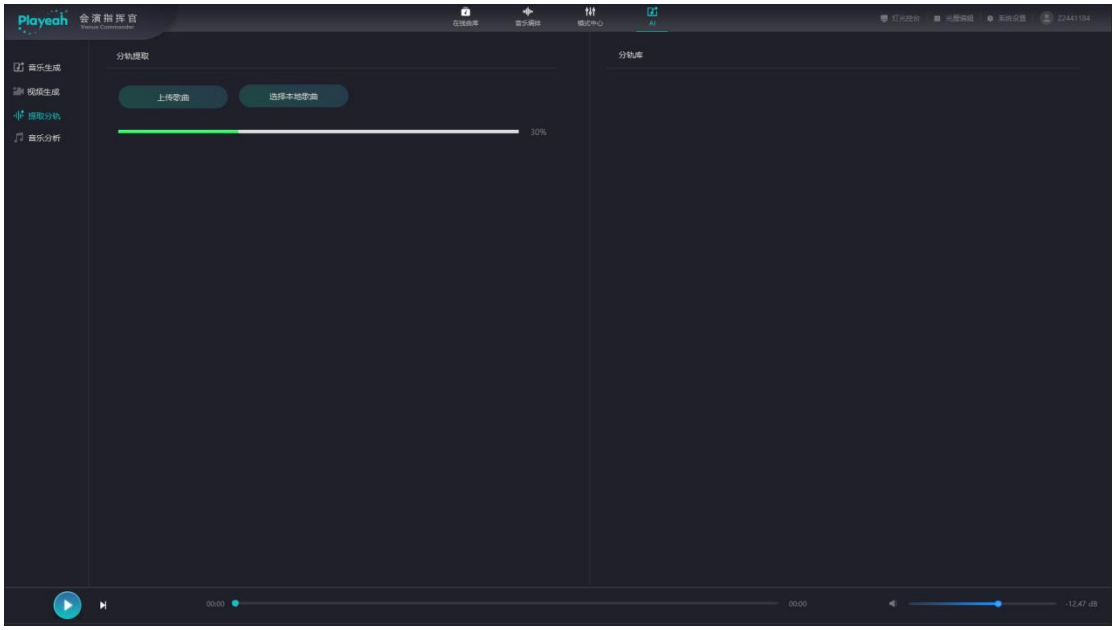


文生视频：填写视频名称，输入视频创作想法，模式选择文生视频，分辨率选择 720p 或 1080p，比列可以按需选择（例 16：9），时长选择 5s 或 10s，点击【开始生成】，等待作品库手动生成列表生成完成即可。



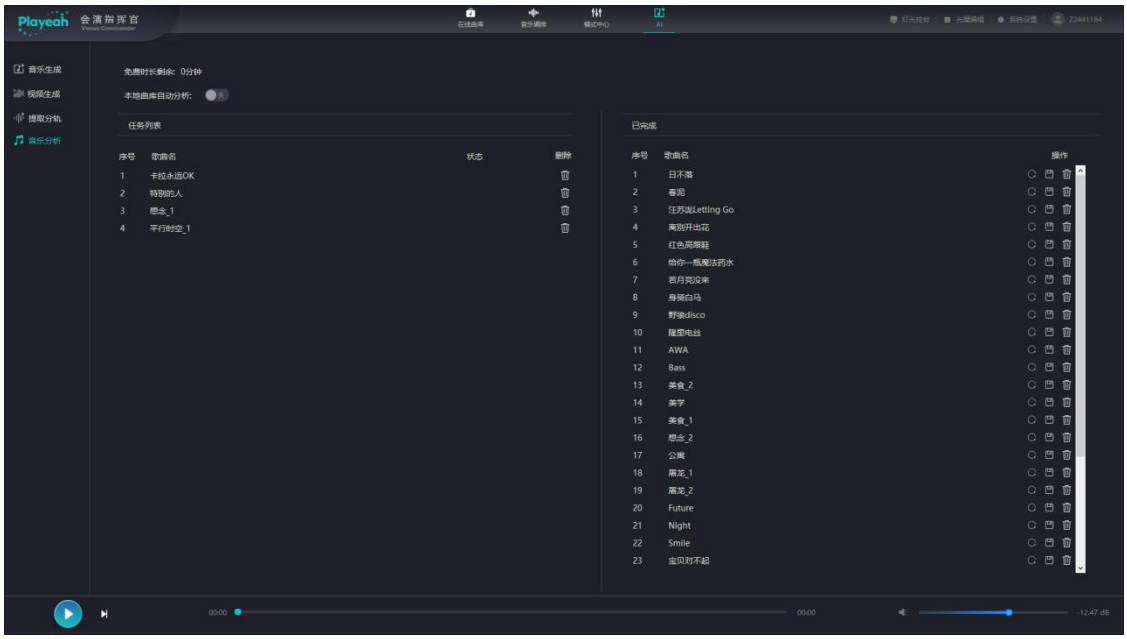
首尾帧生成：填写视频名称，输入视频创作想法，模式选择首尾帧生成，分辨率选择 720p 或 1080p，比列可以按需选择（例 16：9），时长选择 5s 或 10s，
添加首帧和尾帧图片（格式为.png），点击【开始生成】，等待作品库手动生成列表生成完成即可。

7.3 提取分轨



提取分轨：可以上传歌曲或选择本地歌曲，然后进行分轨提取，分轨成功会存放在分轨库。

7.4 音乐分析



音乐分析：可以自动分析系统本地曲库音乐的段落、力度、速度、节拍等音乐元素的信息。



步骤如下：

打开本地曲库自动分析

，然后到本地曲库，选择歌曲点击

，再点击

，歌曲就会添加到音乐分析任务列表自动进行分析，分析完成的歌曲会存放在已完成列表（可对其重新分析，保存至系统内部存储，删除）；分析完成的歌曲在本地曲库会自动点亮

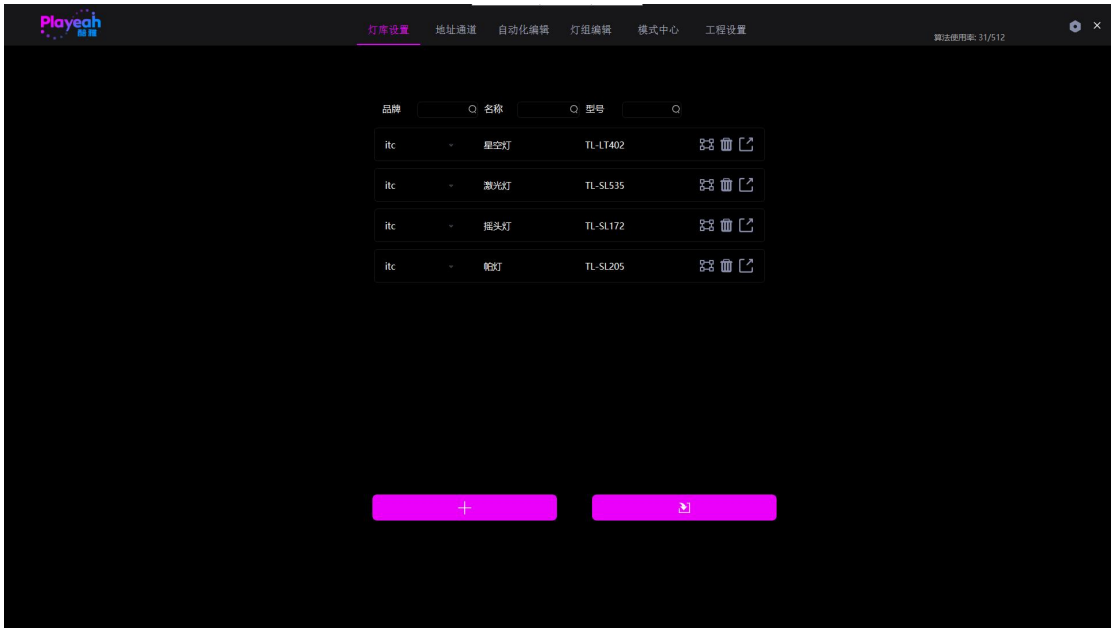
图标，没有分析过的歌曲则熄灭状态

。

8、光魔编辑

为了让现场的呈现更加丰富、更加完善，会演指挥官「Venue Commander」自带可对专业灯光联动控制的编辑界面，搭配幻彩光魔处理输出即可。(注：详细操作流程可观看幻彩光魔使用说明书或视频教程)

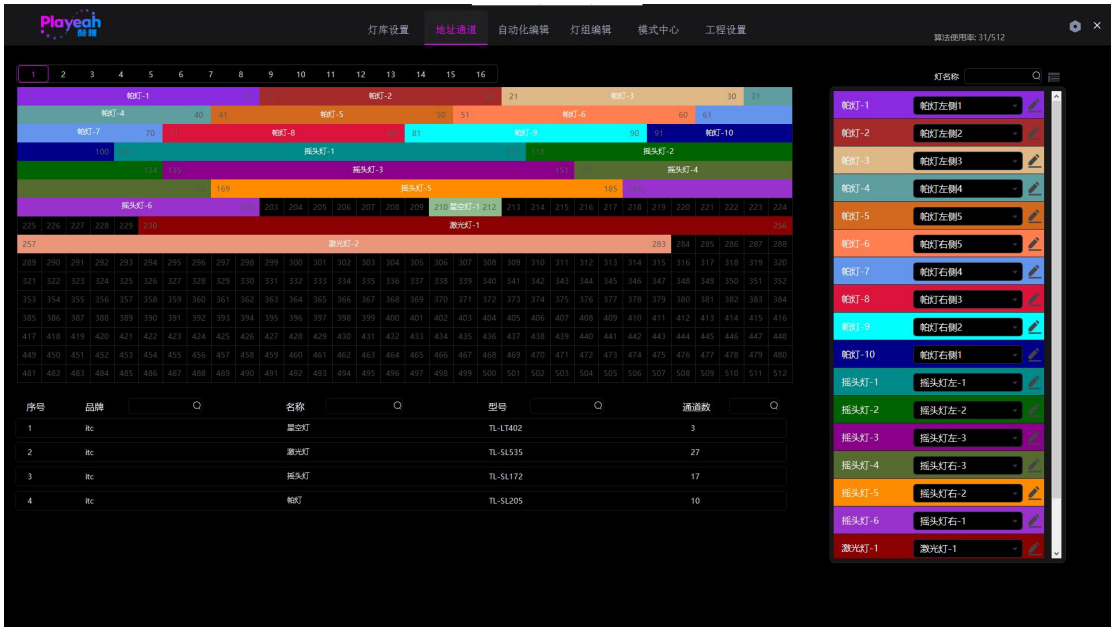
8.1 灯库设置


Playeah
灯库设置
地址通道
自动化编辑
灯组编辑
模式中心
工程设置
品牌
名称
型号
itc
星空灯
TL-LT402
itc
激光灯
TL-SL535
itc
摇头灯
TL-SL172
itc
帕灯
TL-SL205


通道表
1 调光
2 R通道
3 G通道
4 B通道
5 W通道
6 自定义 琥珀色
7 自定义 紫色
8 光闸/频闪间... 光闸/频闪间隔时间
9 自走效果
10 自走速度
删除
增加
保存并关闭

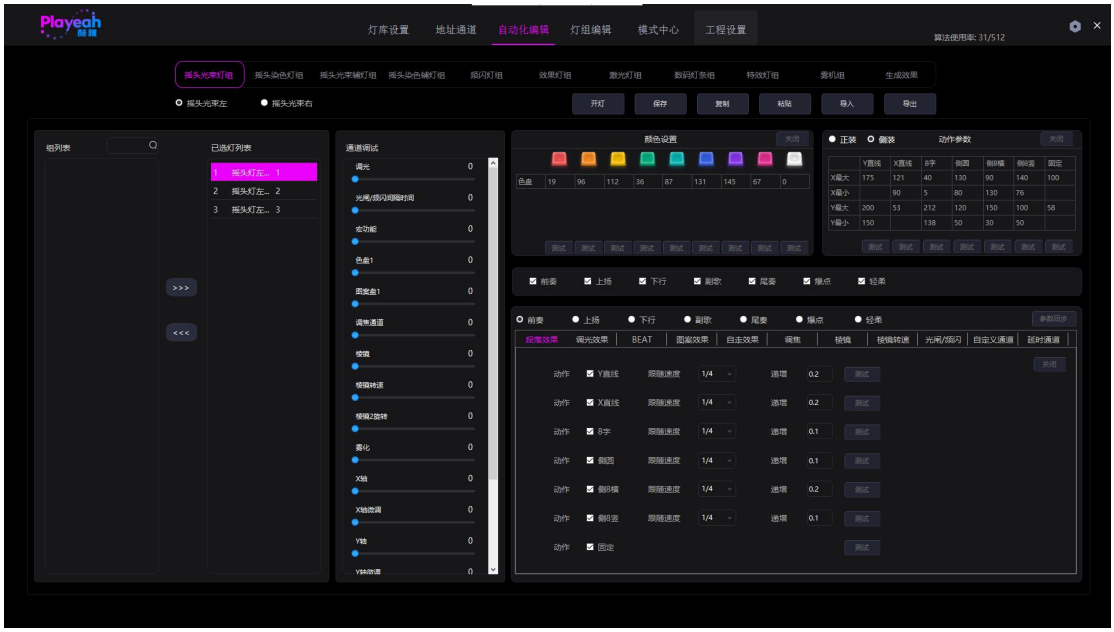
在此页可自定义添加不同型号的灯具，点击添加/修改该灯具的通道数以及定义各通道，设置好后保存即可。

8.2 地址通道



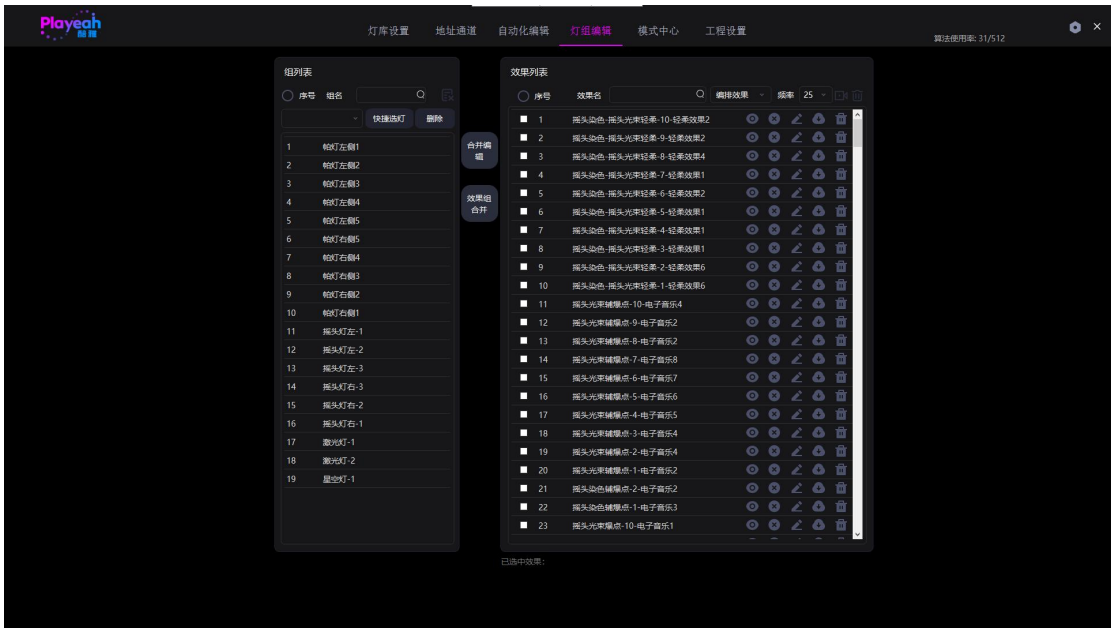
在此页可将所用灯具添加到通道表上进行对之后的编辑使用，系统提供 16 链路，地址通道是根据灯的地址码和信号线路接的域来排放编组。

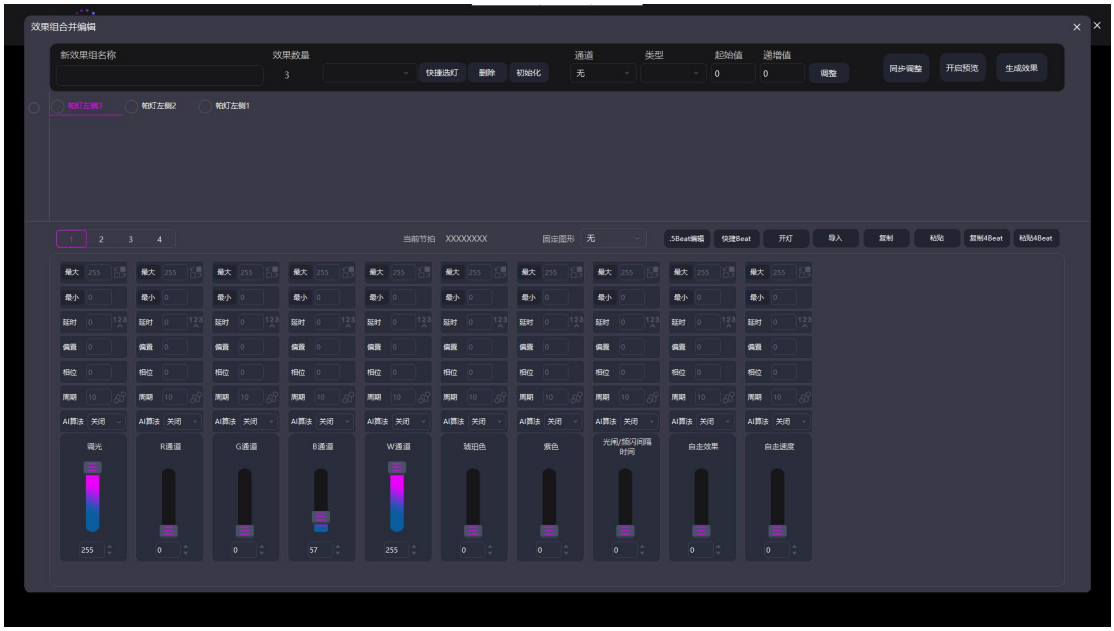
8.3 自动化编辑



此页为自动化编辑界面，先预设好该编组需控制灯具的通道值、段落和对应灯光效果以及运动轨迹等参数，每个编组都可以对其进行自动化效果生成。

8.4 灯组编辑

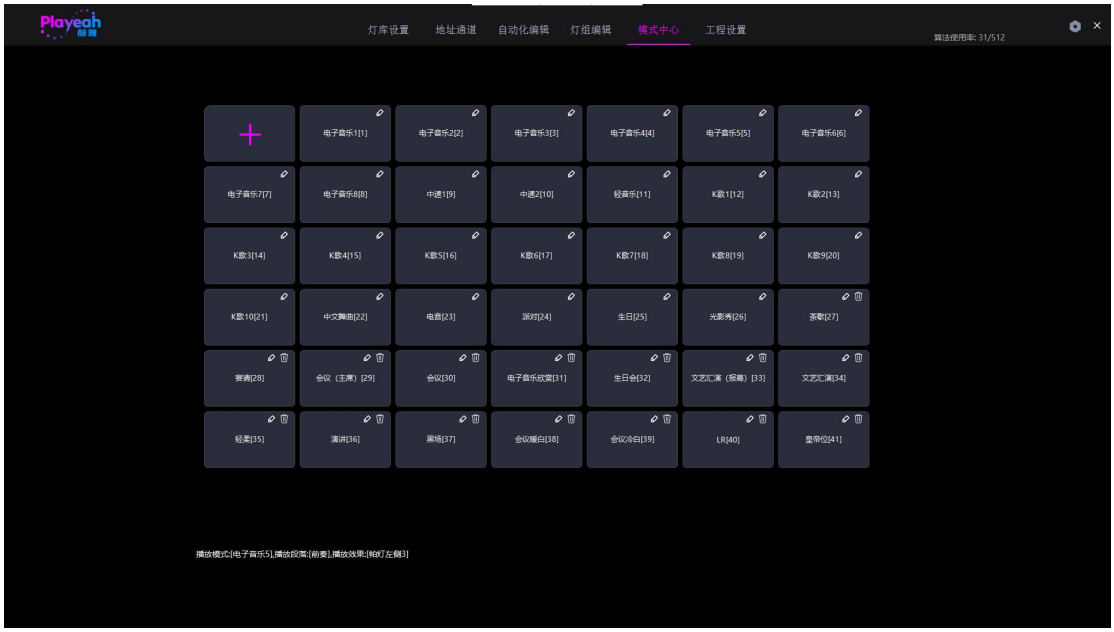




此页可选择多个灯具，点击【合并编辑】对选中灯具进行编组设定灯光效果。

设定好的效果，点击【效果组合并】可将多组效果合并起来生成更为流畅的灯光效果。

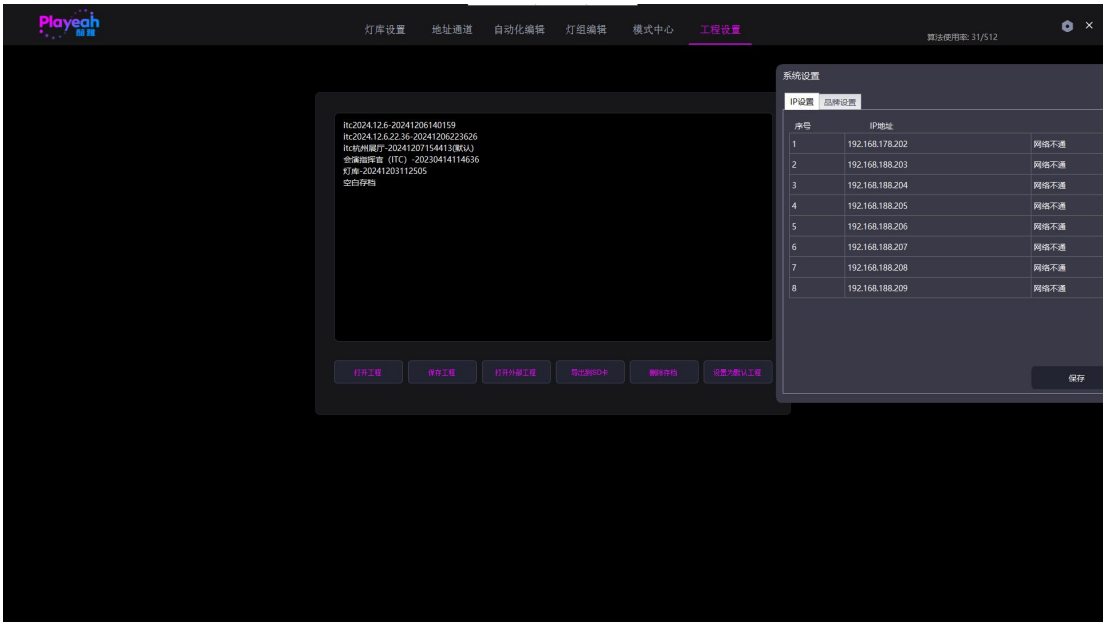
8.5 模式中心





此页可自定义灯光模式，将生成好的灯光效果放至该模式的某一段落中，包括前奏、上扬、下行、副歌、演唱副歌、连接段、尾奏、爆点 A、爆点 B、随机自走，在播放歌曲时会实时调用一个模式，根据当前段落触发其内部随机灯光效果。

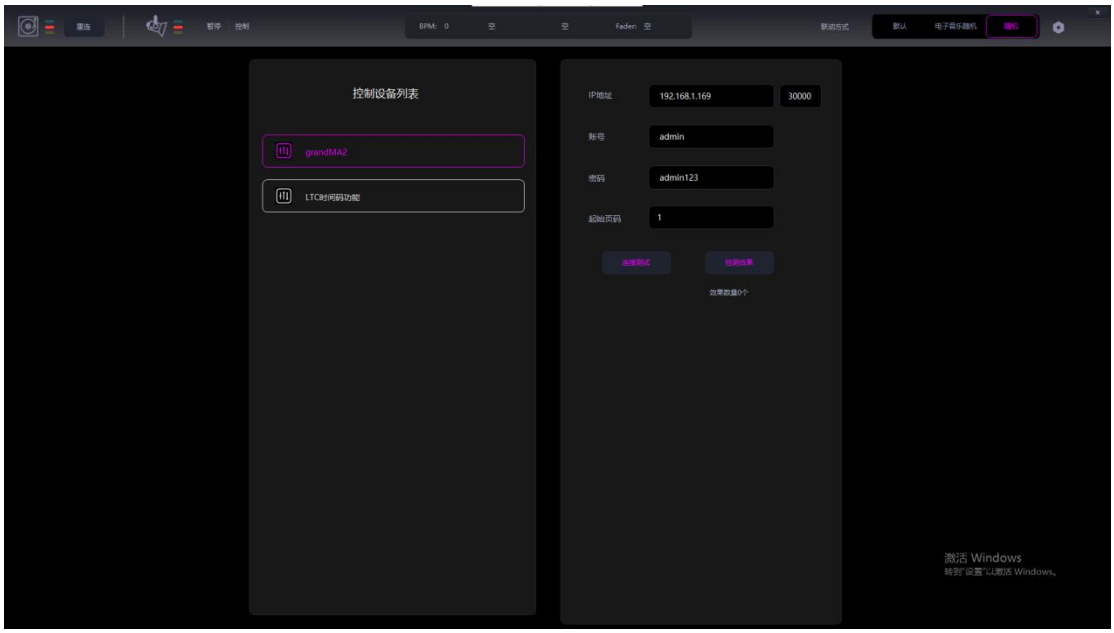
8.6 工程设置



此页为工程设置管理界面，可对工程文件的保存/删除、导入/导出，以及打开工程并设为默认，使默认工程开机既可自行打开；点击右上方可修改 IP 地址使其与幻彩光魔一致，观察网络连接是否成功。

9、灯光控台

此页为灯光控台界面，可在这里实现与 MA 控台/碟机的联动控制。



9.1grandMA2 设置



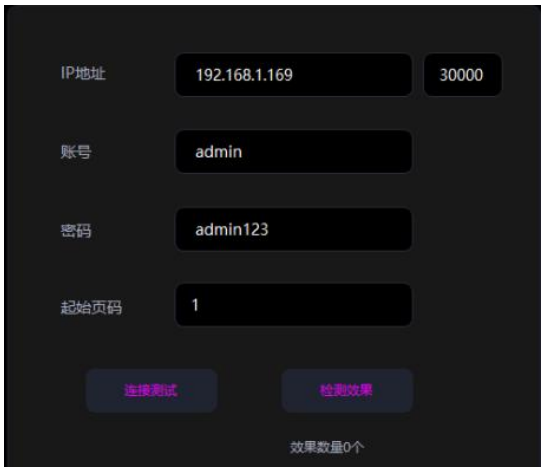
碟机
黄色指示灯：碟机通讯正常，但无数据。
红色指示灯：碟机离线。
绿色指示灯：碟机通讯正常，数据正常。
【重连】按钮，用于重启碟机的连接。
灯光
黄色指示灯：手动暂停，暂停发送灯光数据。
红色指示灯：灯光控台离线。
绿色指示灯：灯光控台通讯正常，数据正常。
【暂停】按钮，手动暂停，暂停发送灯光数据，需要灯光师手动控制灯光。
【控制】按钮，由 DJ Aide 接管控制灯光。



与 MA 控台/碟机联动时，可在灯光控台界面上方查看当前 BPM、灯光模式、分析段落、Fader 的状态信息。

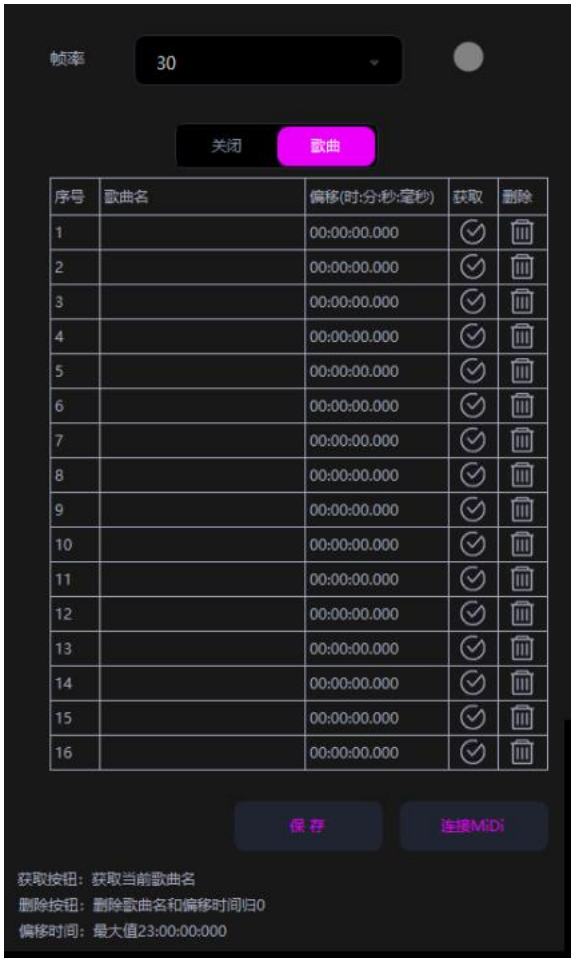


【默认】按钮，按歌曲 BPM 速度分组播放灯光程序。
【电子音乐随机】按钮，电子音乐 1-8 分组随机播放灯光程序；中速和轻音乐仍按照 BPM 速度分组播放灯光程序。
【随机】按钮，电子音乐 1-8、中速和轻音乐分组均随机播放灯光程序。



IP 地址输入框，输入 MA2 灯光控台的 IP 地址。
端口号输入框，默认 30000，不建议更改。
账号输入框，输入 MA2 灯光控台账号，默认 admin。
密码输入框，输入 MA2 灯光控台密码，默认 admin123。
【连接测试】按钮，用于检测网络、IP 地址、账号和密码是否正常。
【检测效果】按钮，用于检测 MA2 灯光控台中的灯光程序数量。灯光程序编辑或改动完成后都需要点击【检测效果】以更新数量。

9.2LTC 时间码功能设置



帧率选择框，根据灯控台帧率选择合适帧率，一般都是 30 帧。
【关闭】【歌曲】分别是关闭 LTC 和指定歌曲触发 LTC。

当 LTC 连接成功，模式选择【歌曲】，当播放的时已添加到列表的歌曲时根据歌曲闪烁绿灯。

【获取】/【删除】，获取当前歌曲/删除列表歌曲；获取的歌曲可以在列表设置延时灯光触发时间，点击【保存】保存当前设定。
【连接 MIDI】检测 MIDI 线连接是否成功。

9.3BPM 区间设置



在此页面中切换 BPM 模式，点击右上角设置按钮即可，模式 1 中提供 5 个 bpm 区间选择，模式 2 中提供 10 个区间选择。模式 1 适合灯光程序简洁的应用场景，需要编辑的灯光程序也相对少一些；模式 2 适合灯光程序丰富的应用场景，需要编辑的灯光程序也相对多一些。

10、规格与参数

处理核心：	Intel 64bit 4core CPU	**存储空间：**	8GB RAM，128GB SSD
控制协议：	OSC，RS485，RS232，UDP	**控制通道数：**	4 X RS485，4 x RS232
频率响应:	20Hz-20kHz	**谐波失真:**	0.003%@1kHz
时钟精度:	±0.1ppm	**信噪比:**	102bB
采样频率:	48kHz	**处理精度：**	浮点 64bit
动态范围:	96dB	**量化精度:**	24bit
音乐格式:	WAV、MP3	**模拟线路输入:**	4xXLR-F
模拟线路输出:	4xXLR-M	**网络音频输入:**	PRO:10ch@Dante| ST: 0ch
网络音频输出：	PRO:16ch@Dante|ST: 0ch	**网络接口:**	1 x WAN, 6 x LAN
USB 接口:	2 x USB2.0	**视频接口:**	1xHDMI

电源:	DC12V-8A	**重量：**	4Kg
尺寸：482mm x 331mm x 44mm		**支持 SMPTE 时间码功能（LTC.MTC）：**PRO	

11、控制协议

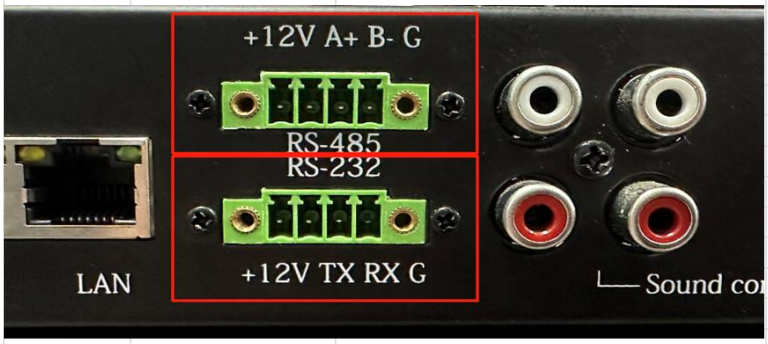
控制派对精灵/会演指挥官OSC协议				
传输协议：OSC				
网络IP：查看系统设置-系统信息-ip地址				
网络端口：16500				
版本：V1.2.9.0及以上				
	功能	OSC地址	OSC数据	格式
输入开关	话筒1	/mic1	0：关，1：开	int32/float
	话筒2	/mic2	0：关，1：开	
	立体声1	/stereo1	0：关，1：开	
	立体声2	/stereo2	0：关，1：开	
	立体声3	/stereo3	0：关，1：开	
	立体声4	/stereo4	0：关，1：开	
输入音量	话筒1	/input/mic1	-150 ~ 12	
	话筒2	/input/mic2	-150 ~ 12	
	立体声1	/input/stereo1	-150 ~ 12	
	立体声2	/input/stereo2	-150 ~ 12	
	立体声3	/input/stereo3	-150 ~ 12	
	立体声4	/input/stereo4	-150 ~ 12	
	3D音乐	/input/3d	-150 ~ 12	
输出音量	超低音	/output/lfe	-150 ~ 12	
	立体声	/output/stereo	-150 ~ 12	
	3D环绕	/output/3d	-150 ~ 12	
	立体声子通道	/output/stereosub	-150 ~ 12	
	AI智能	/output/ai	-150 ~ 12	
	播放音量加	/volumeup	1~10	int32/float
	播放音量减	/volumelow	1~10	
	播放	/play	1	
	暂停	/pause	1	
	下一首	/nextsong	1	
	切换模式	/mode	1	
联动控制-模式输入-OSC，“π Touch IP地址”，默认192.168.188.210和192.168.188.211				
功能：当切换模式或手动调整音量和开关时，给π Touch 端口16500发送osc数据做ui反馈。				
控制光魔随机自走场景OSC协议				
传输协议：OSC				
网络IP：查看系统设置-系统信息-ip地址				
网络端口：6788				
版本：V1.2.9.0及以上				
	功能	OSC地址	OSC数据	格式
切换场景	场景1	/playmodeauto	1	float
	场景2	/playmodeauto	2	float
	场景3	/playmodeauto	3	float
	场景4	/playmodeauto	4	float
	场景……	/playmodeauto	……	float

控制派对精灵/会演指挥官RS232/RS485协议

传输协议：RS232/RS485

版本：V1.2.9.0及以上





上方串口为RS485协议，系统标识为“COM1”，填写自定的数据即可控制模式切换。

下方窗口为RS232协议，系统标识为“COM2”，填写自定的数据即可控制模式切换。

注意：同一个串口只能使用同一种波特率

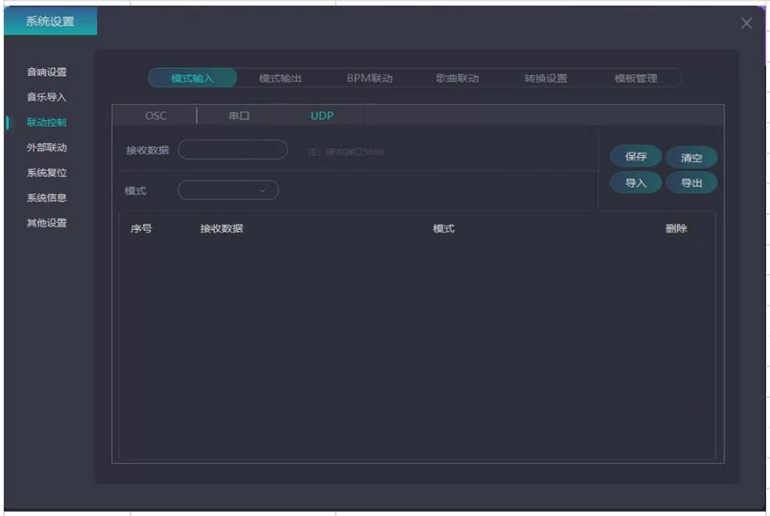
控制派对精灵/会演指挥官UDP协议

传输协议：UDP

网络IP：查看系统设置-系统信息-ip地址

网络端口：5689

版本：V1.2.9.0及以上



UDP可使用第三方自定协议，填写自定数据即可控制模式切换