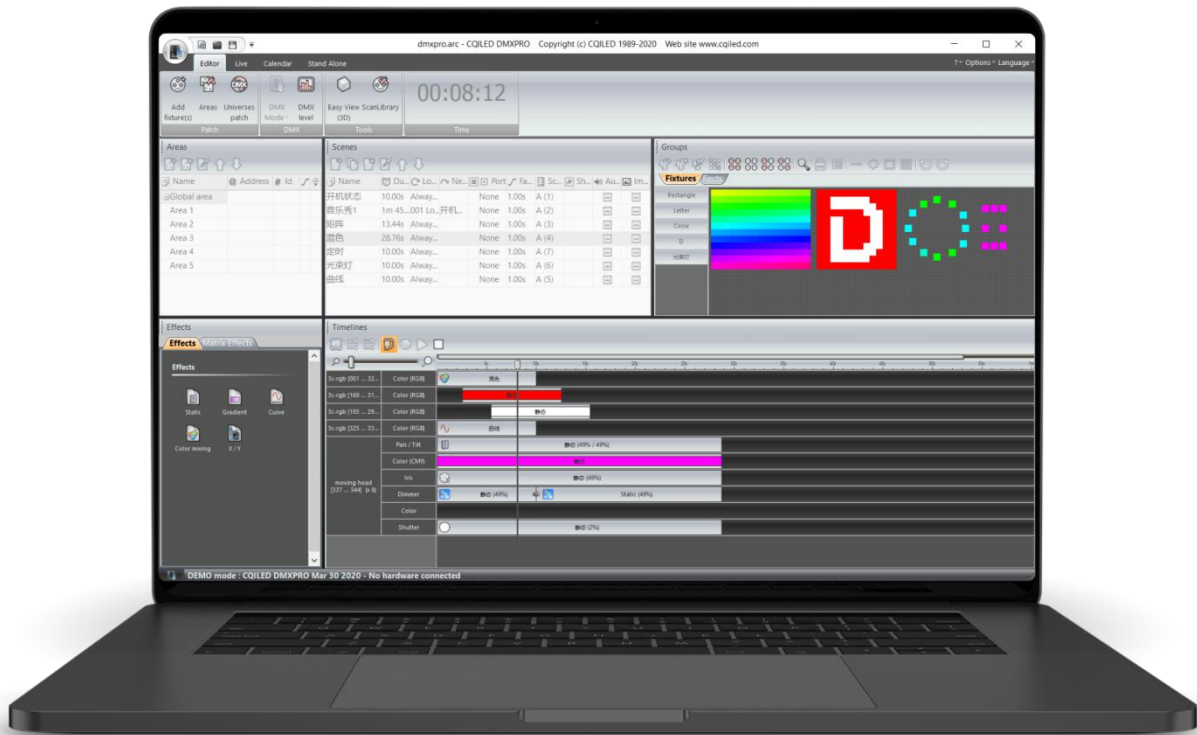


DMXPRO 简明使用教程



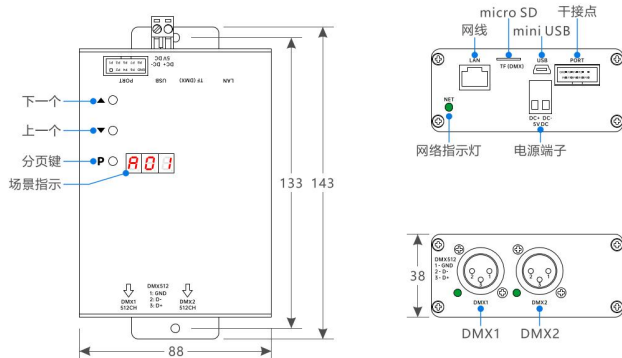
目录

- 目录..... 1
- 控制器接口..... 2
- 下载安装软件..... 2
- 连接控制器与电脑..... 2
 - USB 方式: 2
 - 网络 Ethernet 模式: 2
- 软件界面..... 3
- 编写灯光效果的一般步骤..... 4
 - 配接灯具..... 4
 - 保存文件..... 4
 - 排列灯具..... 4
 - 添加场景..... 4
 - 灯光效果介绍..... 4
 - 静态: 4
 - 渐变: 5

- 曲线: 5
- 混色: 5
- X/Y: 5
- 矩阵效果..... 5
 - 矩阵混色: 5
 - Video 视频: 5
 - Color Chaser 跑马: 6
 - 矩阵曲线: 6
- 时间轴操作..... 6
 - 显示: 6
 - 修改速度: 6
 - 增加渐进: 6
- 导入音乐..... 6
- 预览效果..... 7
- 设定循环方式..... 7
- 设置定时控制..... 7
- 脱机存储..... 7

控制器接口

单个 DMX-CE27 控制器可以控制 2x512 个 DMX 通道，均使用 XLR3 母头输出。



下载安装软件

可以通过以下链接下载 DMXPRO 软件：

<http://www.cqiled.com/cn/product/dmxpro.html>

连接控制器与电脑

DMX-CE27 控制器可以通过 USB 线或者网线，与电脑连接，并通过软件来编效果，控制灯具。

USB 方式：

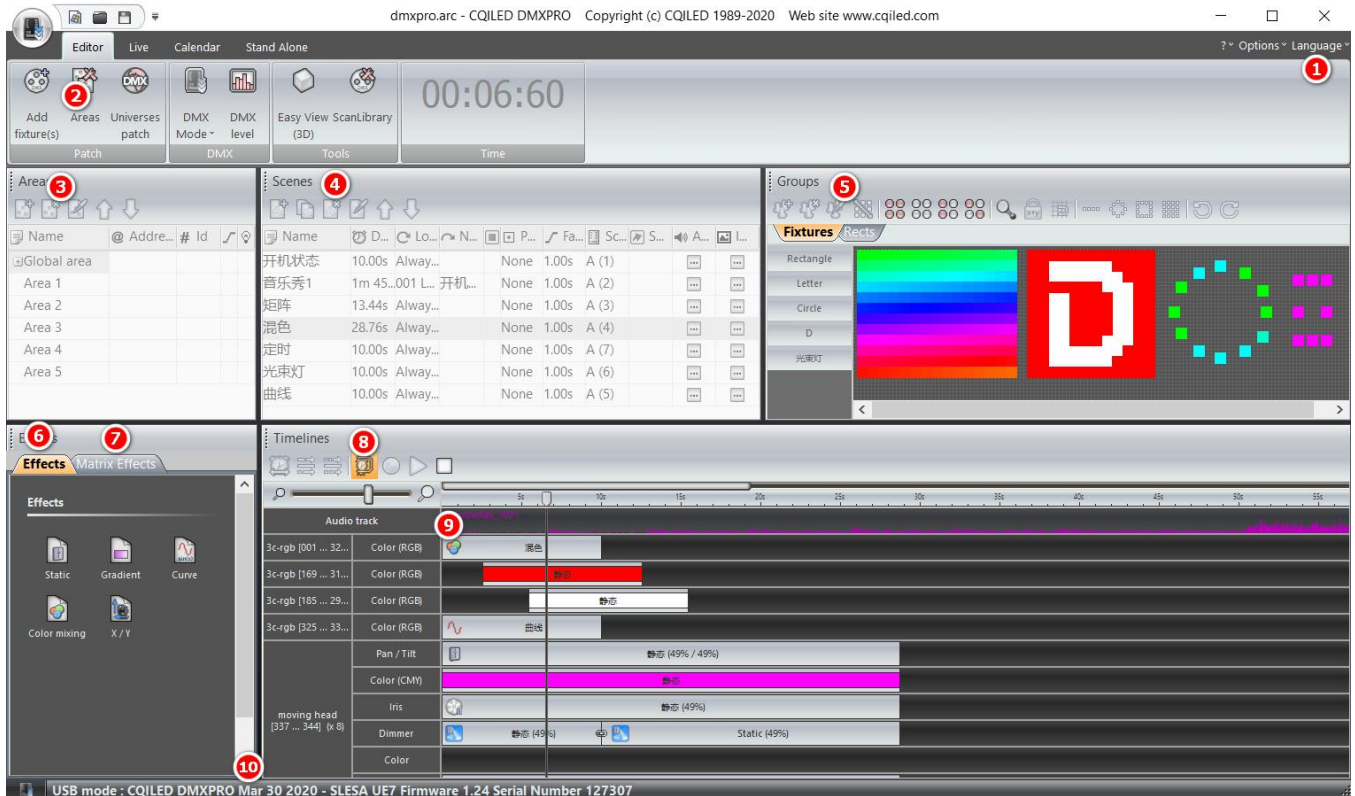
使用 USB 线，将 CE27 连接到电脑上，打开 DMXPRO 软件，选择 USB 模式，再点击 OK 进入软件。



网络 Ethernet 模式：

使用网络模式，需要使用网线，将 CE27 的网线口接入网络路由器或交换机，并使用电源适配器进行供电。接好之后，打开 DMXPRO，点击 ETHERNET 模式的选项，并点击 OK，进入软件：





软件界面

进入 DMXPRO 软件，界面上主要分成几个部分：

- 1: Language, 用于切换显示语言
- 2: 主菜单, 包含了 Editor (编辑), Live (现场), Calendar (日历), Stand Alone (脱机控制) 几个主要功能。
 - 编辑: 我们编写灯光程序, 主要在编辑菜单下进行;
 - 现场: 编好程序之后, 可以在现场模式下进行现场控制;
 - 日历: 用于设置定时控制等功能;
 - 脱机控制: 用于设置, 将程序存储到控制器 UE7 里, 进行脱机控制。
- 3: Area 区域, 用于设定分区功能, 不同分区, 可以同时运行不同的效果 (灯光秀中基本不用)。
- 4: Scenes 场景: 用于建立更多的灯光场景, 并设定场景参数。一个场景可以是一小段程序, 也可以是一首歌曲的灯光秀。
- 5: Group 分组: 显示所有配接的灯具, 可以分组, 便于操作。也可以添加 Rects 矩阵框, 用于做一些特殊效果。

6: Effects 效果: 包含了常规的静态色, 渐变, 曲线, 以及混色效果

7: Matrix Effects 矩阵效果: 包含了特殊的矩阵效果, 比如圆形扩散, 下雨等, 以及文字矩阵, 导入视频文件, 以及跑马效果等。

8: Timelines 时间轴: 时间轴上, 可以显示所有的灯光效果。每一个场景, 都是由时间轴上的各个效果串联运行的结果。采用时间轴, 可以准确地控制灯光效果的速度和运行时间。

9: Audio track 音频轴: 导入音乐之后, 将会显示音频轴, 并自动分析出音频的波形图, 我们可以根据波形图来编写音乐灯光秀

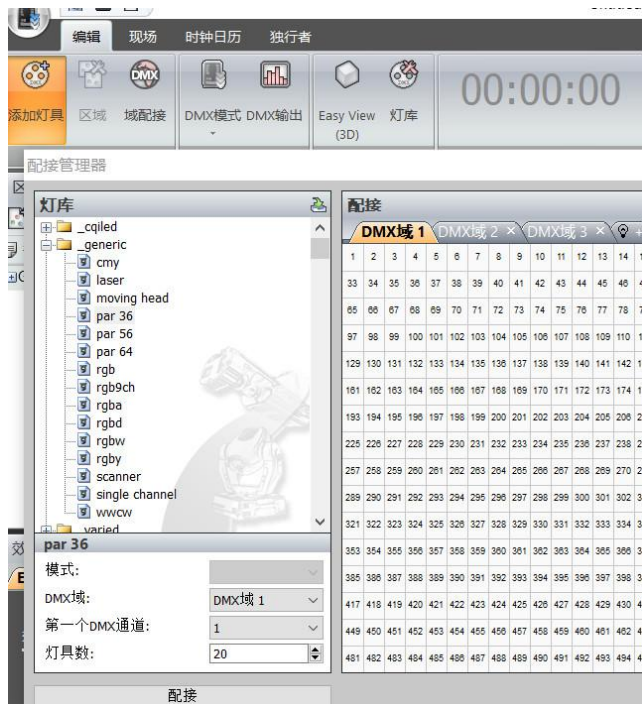
10: 状态栏: 将会显示软件已连接的控制器。如果处于 Demo 状态, 表示软件与控制器并没有连接, 需要连接控制, 再重新打开软件。

编写灯光效果的一般步骤

使用 DMXPRO 编写灯光效果，一般分成以下几步：

配接灯具

在灯光秀作品中，一般使用两种灯具：单色灯具或是 RGB 七彩灯具。我们在软件中可以配接这两种灯库，通常，我们用 灯库【par 36】来代表一种颜色的灯具，RGB 则直接使用灯库【RGB】



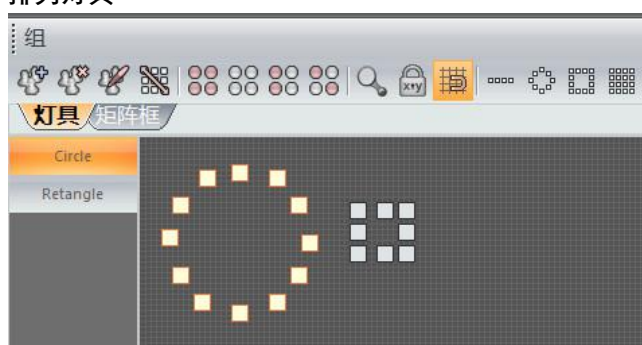
从主菜单选择【添加灯具】，打开配置管理器，点开灯库文件夹【_generic】，找到【par 36】，可以直接将【par 36】拉到右边 DMX 通道上，也可以在灯库界面的下方，设定起始通道，灯具数量，然后点击【配接】，完成单色灯具的配接。

按照同样的方法，也可以添加其他灯具。

保存文件

配接灯具之后，我们可以将灯光文件保存到电脑上。保存时，请注意：**不能使用中文作为文件名或者文件夹名称。**

排列灯具

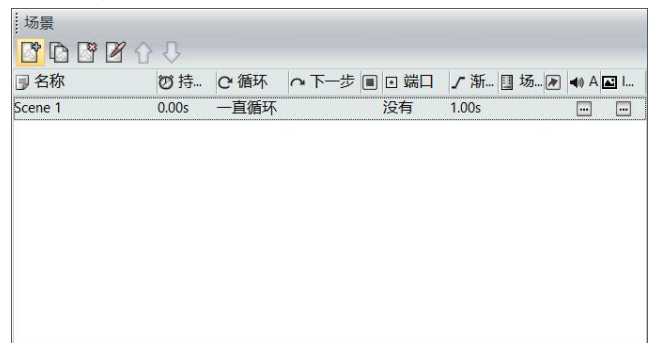


配接好灯具之后，在窗口【组】中，将会显示所有灯具，把鼠标移到单个灯具上，还会显示其对应的 DMX 地址。

我们可以在这个窗口中，将灯具按照现场的情况进行排列，使用快捷工具，可以很容易地排成一字，圆形，或者方形。实际应用中，对于位置不规则的情况，也可以采用手动方式，一个一个灯具进行摆位。

同时，对于灯具，我们也可以建立分组，方便编写效果时进行快速选择。

添加场景



在场景窗口，选择【添加】，来创建第一个场景。每一个场景，都有多个参数：

- 名称：可以自定义场景名称
- 持续时间：表示当前场景，总的时间长度
- 循环：表示当前场景的循环方式：可以一直循环，也可以设定循环的次数
- 下一步：如果设定了循环次数，则可以指定，循环完成之后，跳到哪一个场景
- 停止：设定循环次数之后，可以停止（基本不用）
- 端口：可以设定使用干节点触发的方式，在使用其他控台（比如 MA）来调用音乐灯光秀时，采用这个端口。
- 渐进：表示进入到该场景的方式，如果为 0，则直接跳入；如果设定了时间，则会从上一场景的最后状态，慢慢过渡到新的场景，效果比较自然
- 场景顺序：是指脱机控制的顺序
- 快捷键：是指在现场模式下，使用键盘快捷键来操作的方式
- Audio：可以导入音频文件，用于制作音乐灯光秀
- Image：对于触摸控制器 STICK-DE3，可以导入图片，显示在 DE3 的彩色显示屏上。

灯光效果介绍

静态：就是一个固定值，对于单色灯具，静态代表了一个亮度等级；对于 RGB 灯具，则代表了一个固定的颜色；对于光束灯的 XY 轴，则代表一个固定位置；



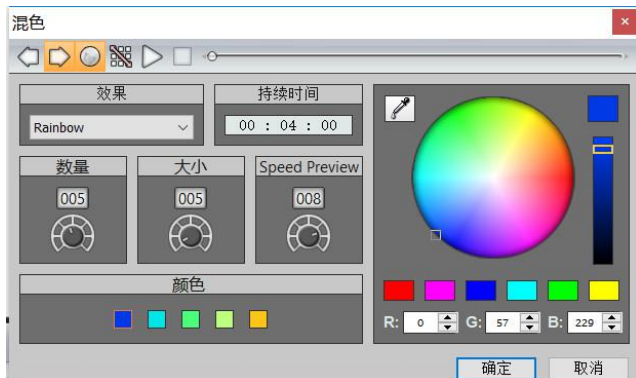
渐变：代表从一个亮度等级到另一个亮度等级，也可以是从一个颜色到另一个颜色。渐变的速度，则将在时间轴上进行调节。



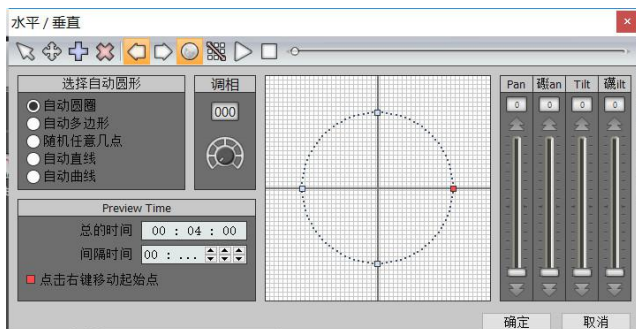
曲线：包含了常见的一些变化效果，比如静态值，正弦曲线，三角波曲线，方波曲线，频闪曲线等。通过调节其幅度，相位，比率，偏移，可以实现更多丰富的变化。如果是多个灯具，通过调相，则可以利用相位差，轻松地实现多灯追逐的效果。



混色：混色主要用于 RGB 灯具，其中包含了彩虹 Rainbow, Chaser 跑马, Knight Rider 骑士等效果，你可以选择不同的效果，敲定颜色的数量，颜色的大小，以及速度，你就可以创建各种彩色效果。



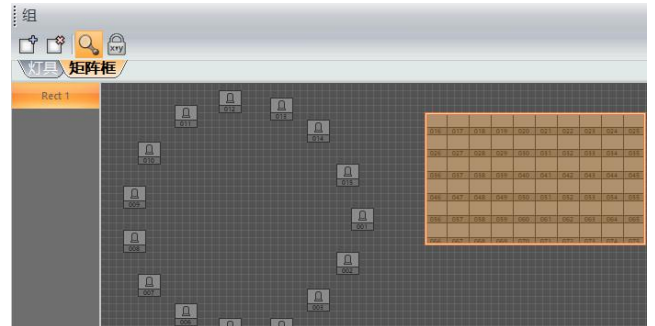
X/Y：主要用于光束灯、摇头灯的水平/垂直变化，你可以选择自动画圆等不同的效果。通过工具栏，可以调整画圆的范围，以及调整各个点的位置。



矩阵效果

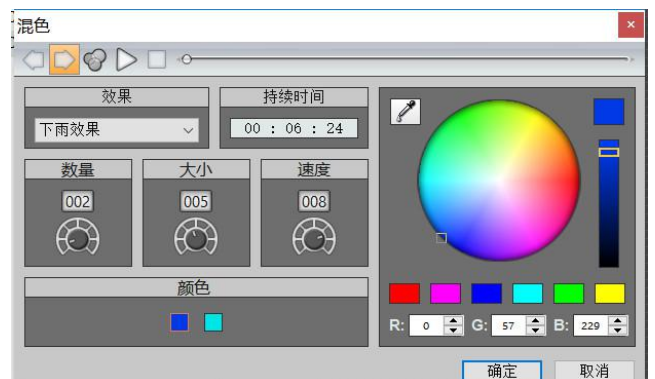
通过矩阵效果，可以把所有灯具当成一个显示屏，做一些整体变化的效果，实现更强烈地灯光变化效果。使用矩阵效果之前，需要在组窗口中，选择【矩阵框】，并在需要矩阵效果的灯具上画一个矩阵框。

提示：矩阵框可以重叠设置；同样的灯具，如果同时添加了矩阵和普通效果，则矩阵效果将会覆盖普通效果。

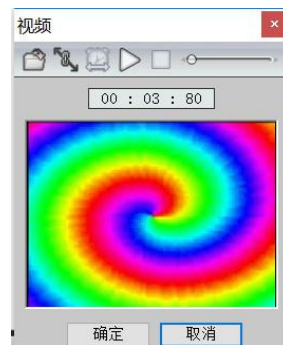


添加了矩阵框之后，你就可以在效果中，选择特别的矩阵效果。

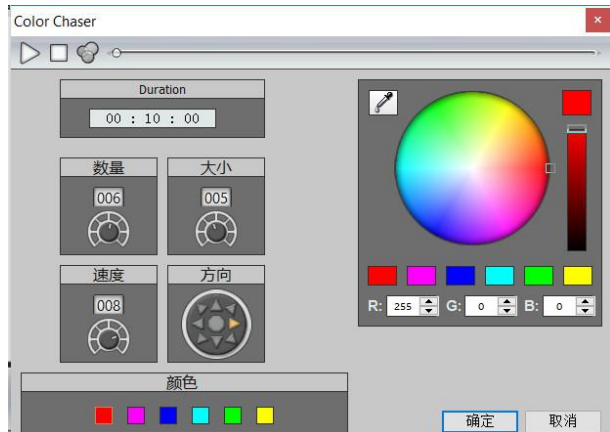
矩阵混色：跟普通混色类似，可以选择下雨、方形、圆形等效果，通过设定颜色数量，大小和速度，可以快速实现矩阵变化。



Video 视频：如果你有适合灯光装置的视频文件，或者灯光矩阵的像素点足够多，可以直接导入一些视频文件，这样，可以帮你省去很多时间。



Color Chaser 跑马： 对于矩阵，使用这个跑马效果，你将可以快速地建立一些效果，并轻松地选择颜色，颜色大小，以及颜色跑动的方向。

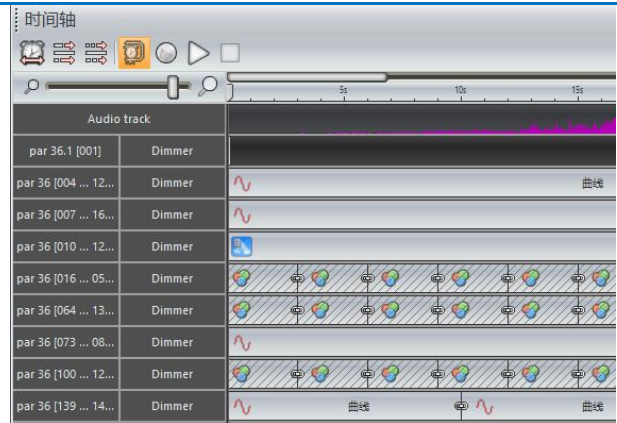


矩阵曲线： 当你在矩阵上使用曲线效果时，曲线也将实现整体变化的效果。并且，也可以轻松地设置变化的方向，实现大面积变化的震撼效果。



时间轴操作

显示： 选中所有灯具，时间轴上将会显示已经编写的灯光效果。如图所示，时间轴的长短代表了这个效果的变化速度。Par36 [100]，效果的长度只有 2.5 秒，而 Par36 [139]，其效果长度则为 10 秒。另外，时间轴上显示，打斜线的效果，表示是矩阵框效果，只能选中矩阵框，才能修改其参数。



修改速度： 在时间轴的效果块上点右键，将会弹出功能菜单，这里选择【开始/尺寸】，将会弹出时间轴对话框，你可以修改当前效果块的持续时间，时间越长，速度越慢。



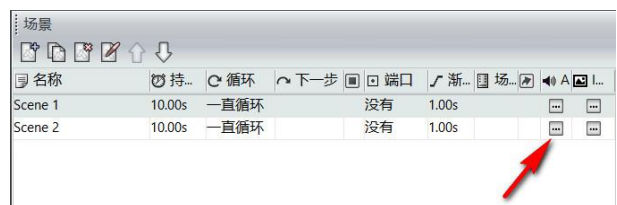
增加渐进： 在音乐的起始和结尾阶段，通常需要一些渐进效果。我们仍然在时间轴效果块的右键菜单中选择。



导入音乐

在场景面板下，可以给指定场景导入音乐文件。

提示： 音乐文件及文件夹，不能使用中文；只能导入 wav 格式的音乐文件，如果不是，请使用软件转换格式。

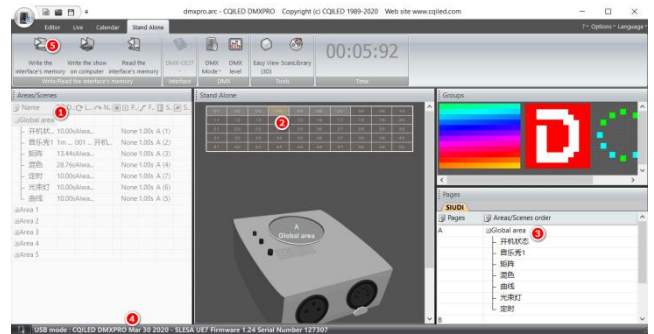


预览效果

编好效果，可以在时间轴上方，点击【播放】按钮，将会播放当前已编好的效果。



换器内存】，将选择的程序存入控制器内。控制器内的程序，将按照设定进行播放。



设定循环方式

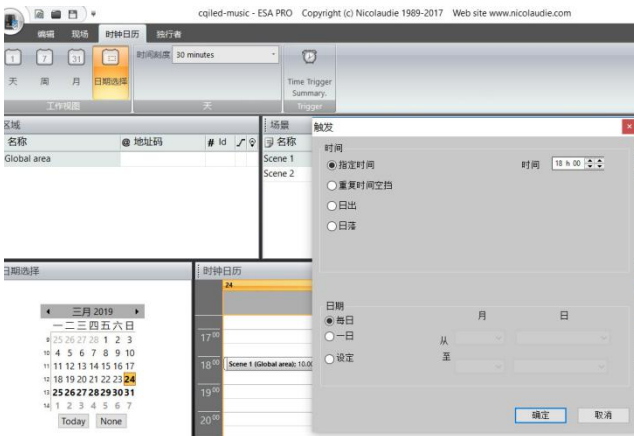
编好效果之后，可以根据需要，对场景进行循环设置。首先设定其循环次数，再设定循环完成之后的运作。



设置定时控制

主控制器具备定时控制功能，即可以设定几点运行什么程序效果。其操作如下：

从主菜单，选择【时钟/日历】，从上方的【场景】列表中，选择需要定时控制的场景，拉到下方的【时钟日历】中，将弹出【触发】对话，我们可以在这里分别设定时间，日期。



脱机存储

在联机模式下，从主菜单选择【独行者】，将会进入脱机存储界面。按如下操作：从【1 区域/场景】中选择需要脱机控制的场景，使用鼠标左键拉到中间的【2 独行者】对应的场景编号上。这时，右边的【3 页面】将会显示已设定的脱机场景。如果软件在【4 网络模式或者 USB 模式下】，就可以通过主菜单的【5 写入转