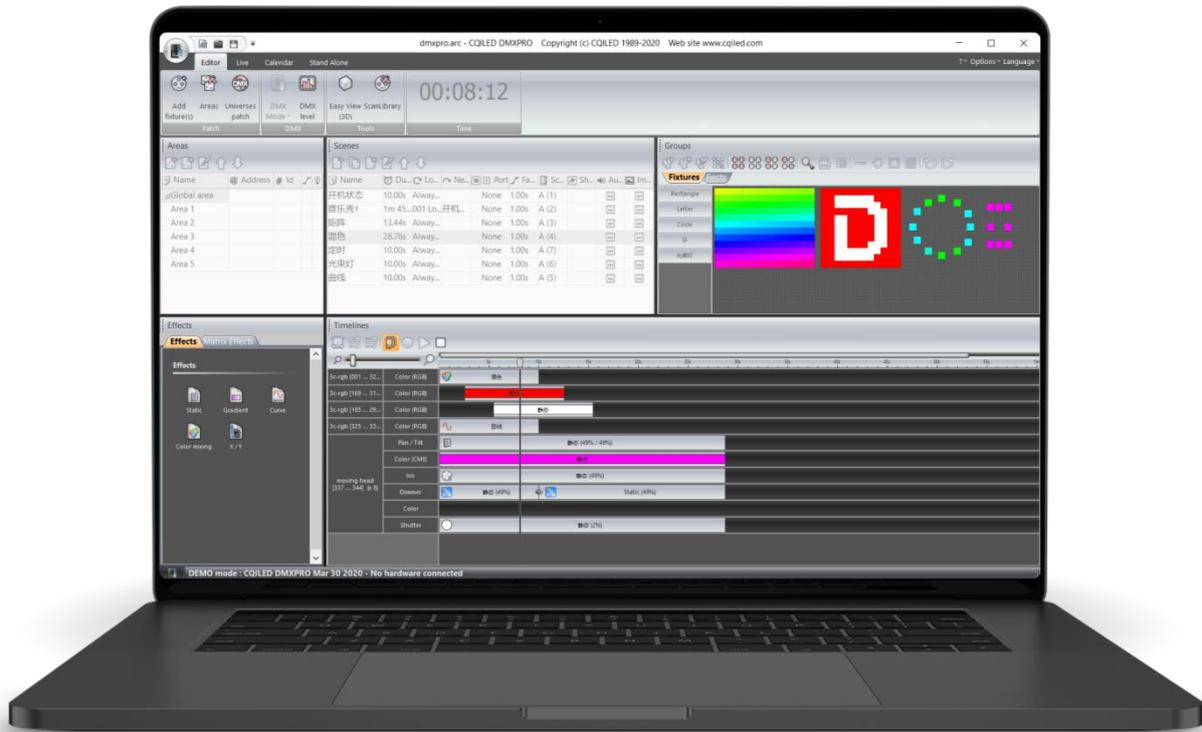


# DMXPRO 简明使用教程



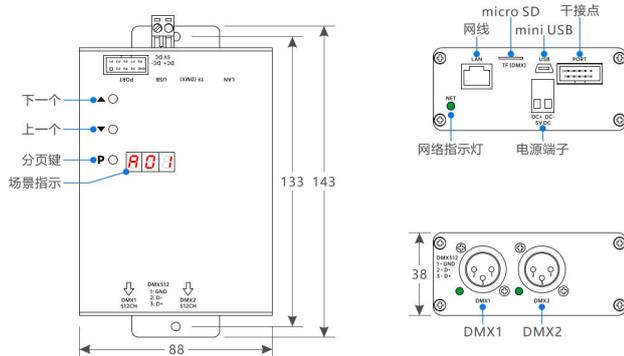
## 目录

- 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：

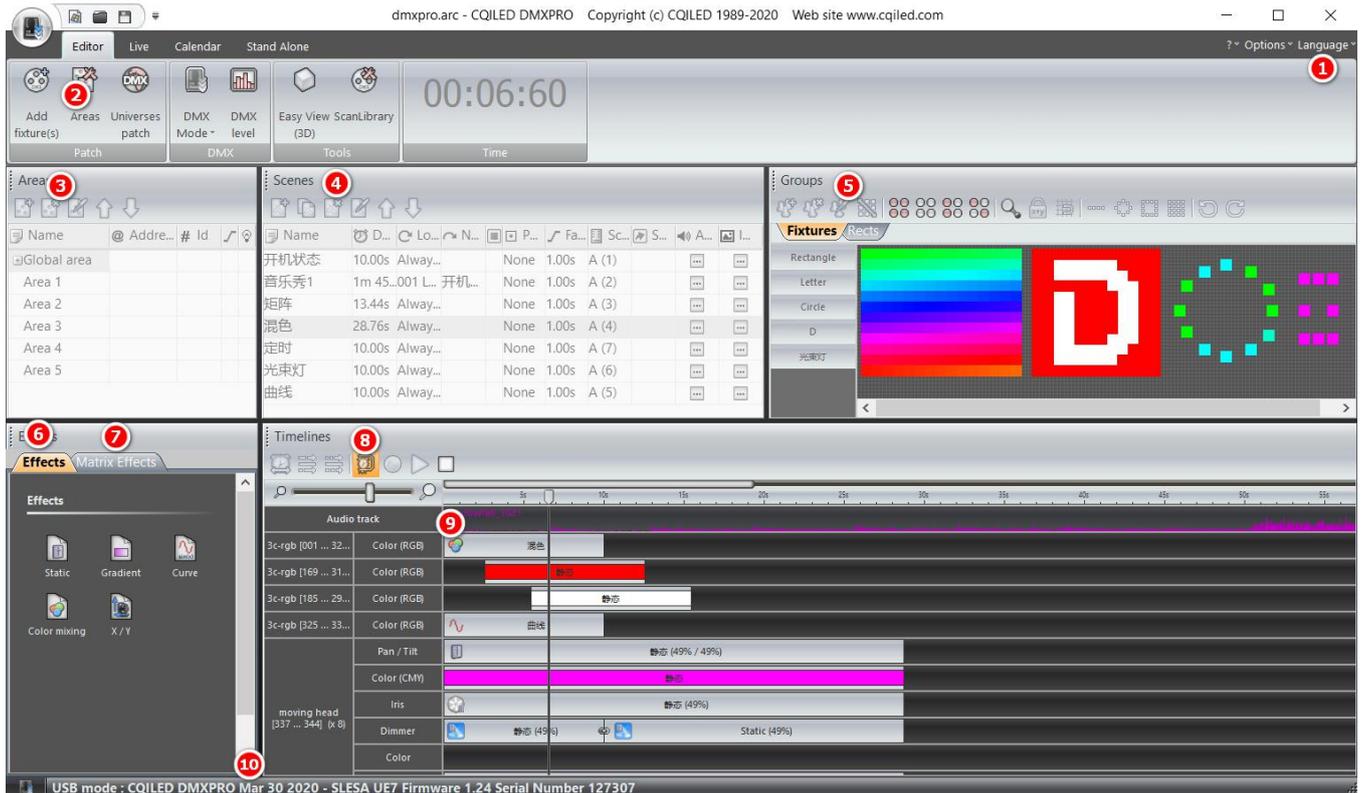
使用 USB 线，将 CE27 连接到电脑上，打开 DMXPRO 软件，选择 USB 模式，再点击 OK 进入软件。



### 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

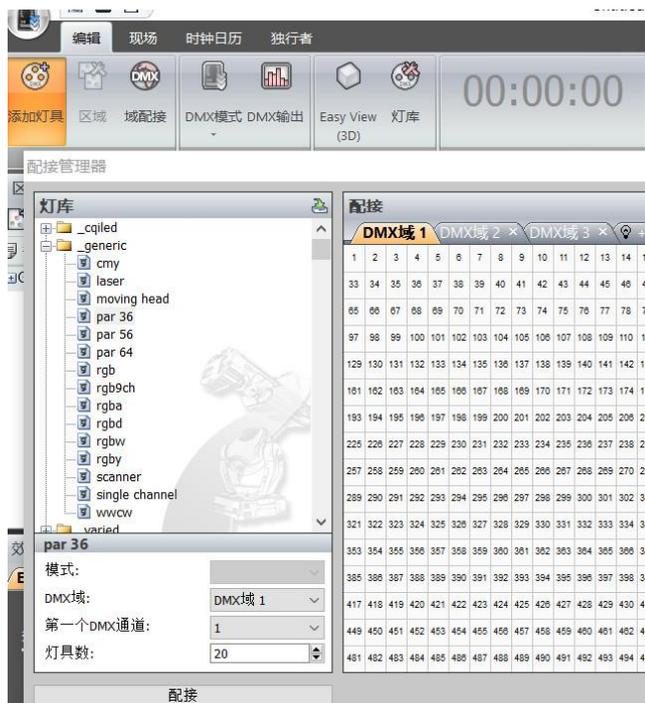
10: 状态栏: 将会显示软件已连接的控制器。如果处于 Demo 状态, 表示软件与控制器并没有连接, 需要连接控制, 再重新打开软件。

## 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】



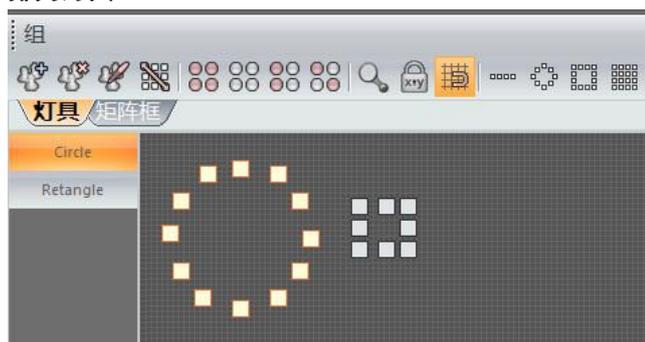
从主菜单选择【添加灯具】，打开配置管理器，点开灯库文件夹【\_generic】，找到【par 36】，可以直接将【par 36】拉到右边 DMX 通道上，也可以在灯库界面的下方，设定起始通道，灯具数量，然后点击【配接】，完成单色灯具的配接。

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

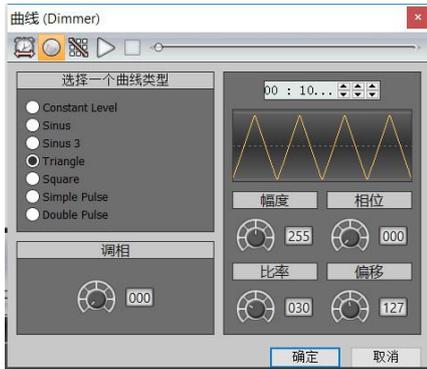
**静态：**就是一个固定值，对于单色灯具，静态代表了一个亮度等级；对于 RGB 灯具，则代表了一个固定的颜色；对于光束灯的 XY 轴，则代表一个固定位置；



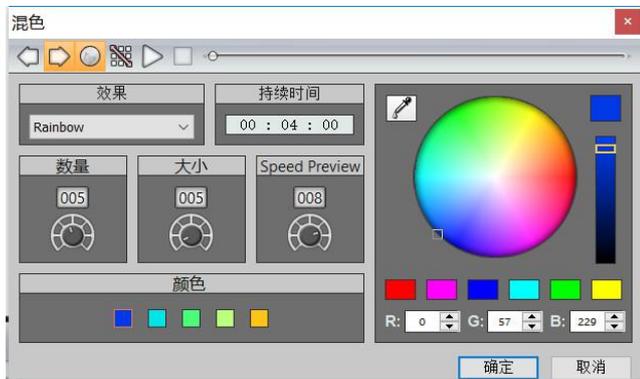
**渐变：**代表从一个亮度等级到另一个亮度等级，也可以是从一个颜色到另一个颜色。渐变的速度，则将在时间轴上进行调节。



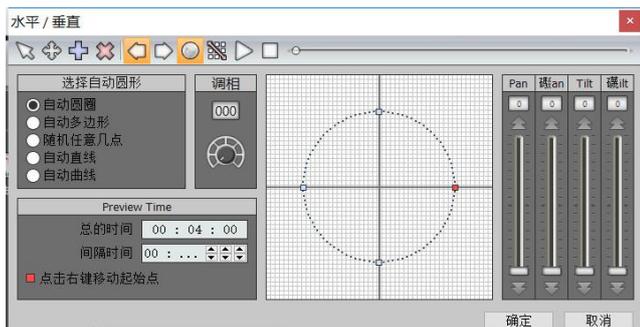
**曲线：**包含了常见的一些变化效果，比如静态值，正弦曲线，三角波曲线，方波曲线，频闪曲线等。通过调节其幅度，相位，比率，偏移，可以实现更多丰富的变化。如果是多个灯具，通过调相，则可以利用相位差，轻松地实现多灯追逐的效果。



**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。



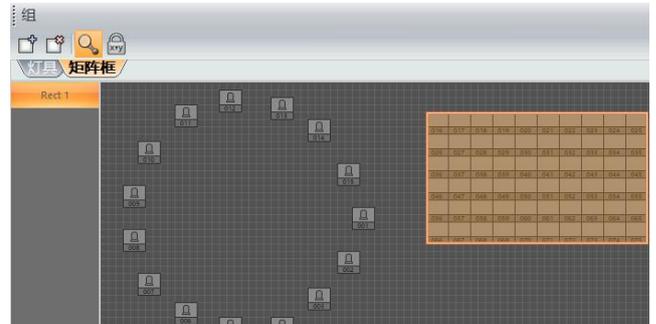
**X/Y：**主要用于光束灯、摇头灯的水平/垂直变化，你可以选择自动画圆等不同的效果。通过工具栏，可以调整画圆的范围，以及调整各个点的位置。



## 矩阵效果

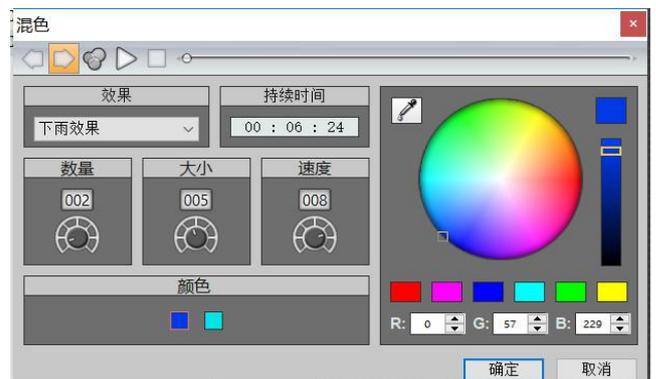
通过矩阵效果，可以把所有灯具当成一个显示屏，做一些整体变化的效果，实现更强烈地灯光变化效果。使用矩阵效果之前，需要在组窗口中，选择【矩阵框】，并在需要矩阵效果的灯具上画一个矩阵框。

**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。

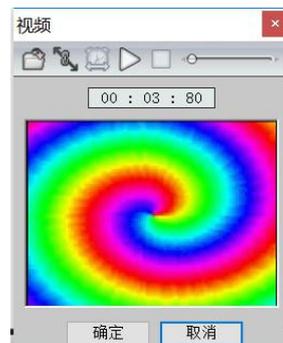


添加了矩阵框之后，你就可以在效果中，选择特别的矩阵效果。

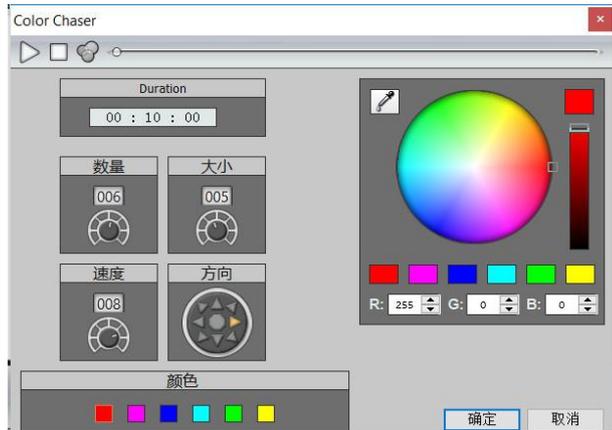
**矩阵混色：**跟普通混色类似，可以选择下雨、方形、圆形等效果，通过设定颜色数量，大小和速度，可以快速实现矩阵变化。



**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。

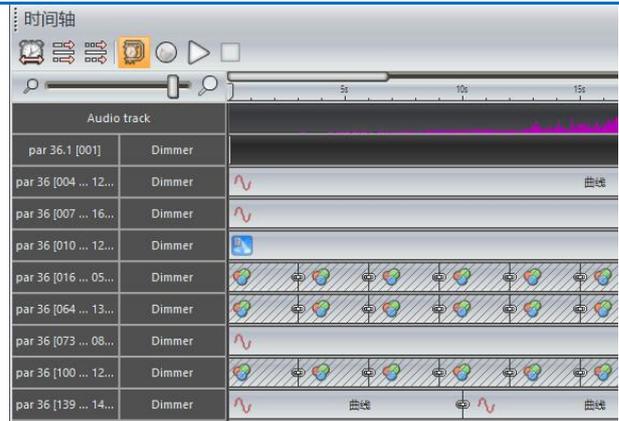


**矩阵曲线：** 当你在矩阵上使用曲线效果时，曲线也将实现整体变化的效果。并且，也可以轻松地设置变化的方向，实现大面积变化的震撼效果。



### 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。



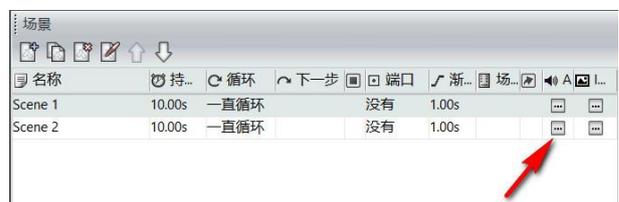
**增加渐进：** 在音乐的起始和结尾阶段，通常需要一些渐进效果。我们仍然在时间轴效果块的右键菜单中选择。



### 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。

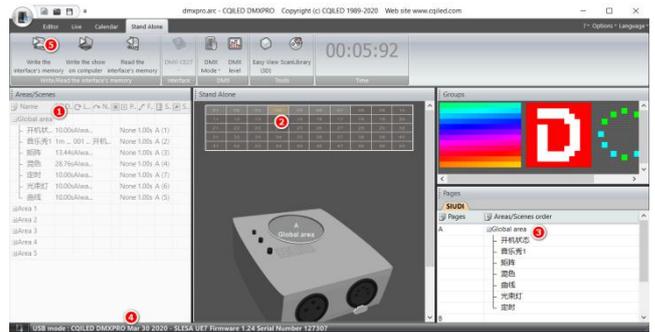


## 预览效果

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

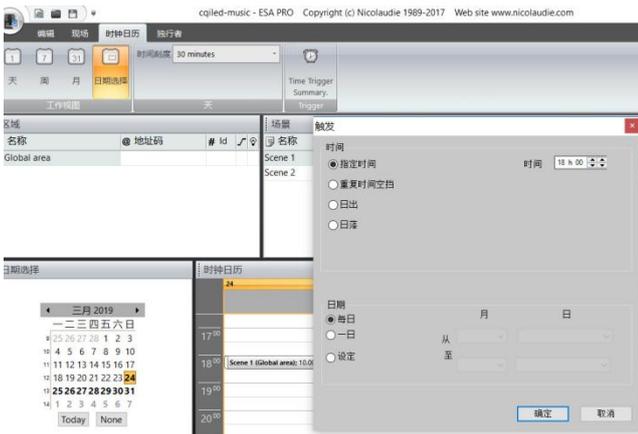
编好效果之后，可以根据需要，对场景进行循环设置。首先设定其循环次数，再设定循环完成之后的运作。



## 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