

用户手册

如何使用灯库

V1.5.1

简介说明.....	3
打开配接管理器.....	4
加载灯库到配接管理器.....	5
从列表中配接灯库.....	5
从灯库编辑器加载.....	7
配接命令工具.....	8
在配接管理器中更新灯库文件.....	9
在配接管理器中添加和更新矩阵.....	10
倒转 X/Y 通道.....	10
更改 DMX 地址.....	11
新建一个矩阵.....	11
矩阵工具栏.....	13
模拟和检查 DMX 地址码.....	14
矩阵灯单元的排序.....	14
手动修改单个 DMX 地址.....	15
删除部分矩阵.....	15
修改和更新配接.....	16
软件配接效果显示.....	16

简介说明

本章介绍如何使用灯库管理器编辑和添加灯库文件。

粘贴灯具，也就是给灯具分配具体的 **DMX** 地址。国际通用的 **DMX** 地址是从 1 到 512 个通道地址。所有的软件、控制器单个口最大支持 512 个通道。在软件中设置灯具的通道地址必须和灯具本身设置的 **DMX** 地址一致。

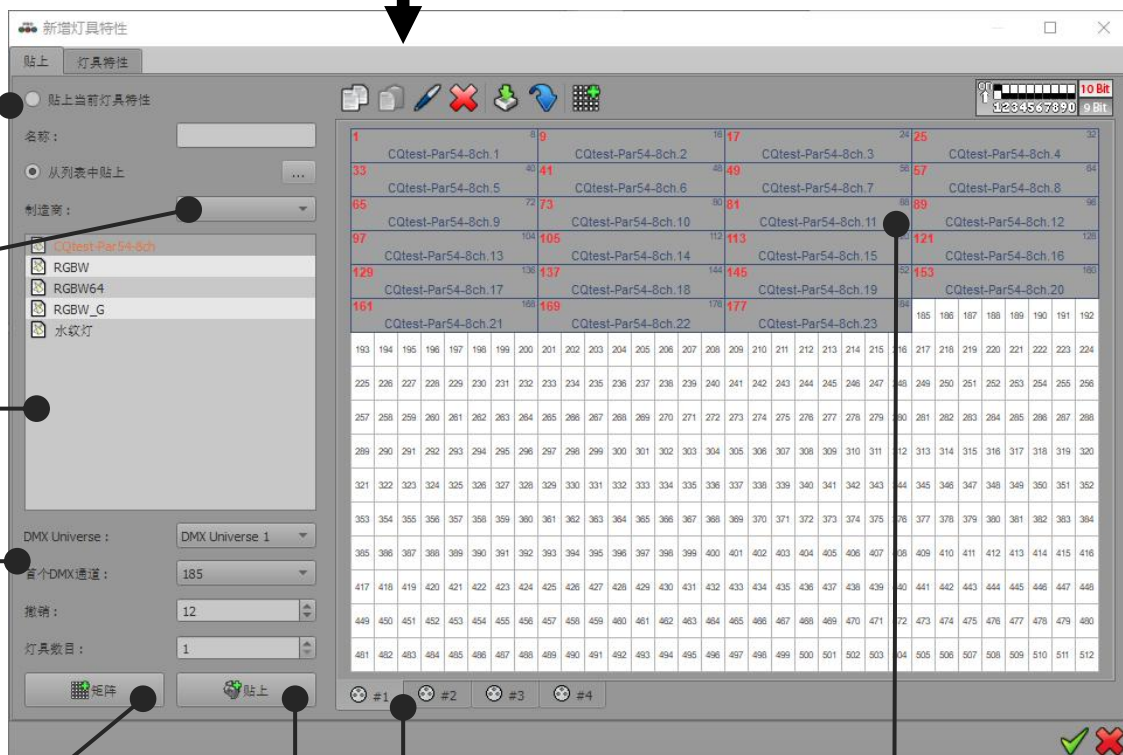
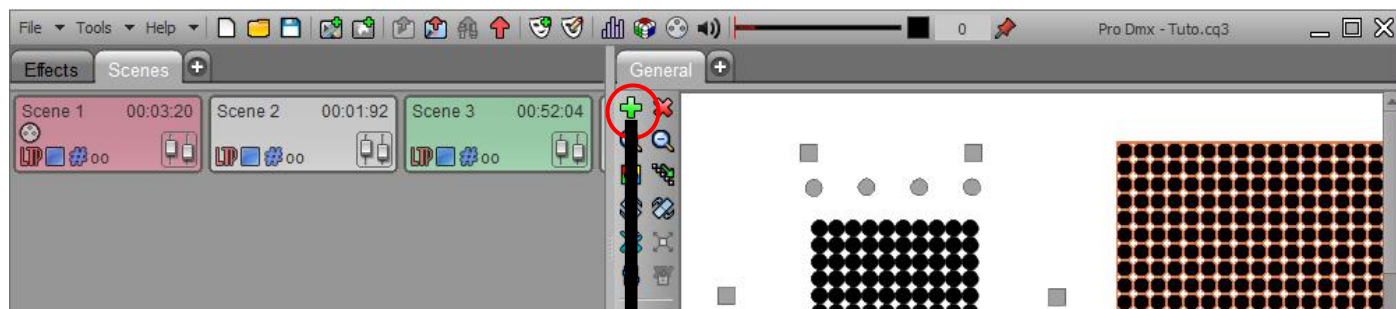
使用软件控制灯具之前，要确保驱动及配置文件安装正确。



Video tutorials are available online

打开配接管理器

单击+号按钮，打开灯库编辑器窗口， 你可以在这个窗口更新适配灯库。



将正在制作的灯
库文件粘贴当
DMX 地址网里

灯具厂家列表

当前添加的可用
的灯库文件

DMX 地址设置

矩阵编辑器

将选择的灯库文件粘
贴到 DMX 地址网

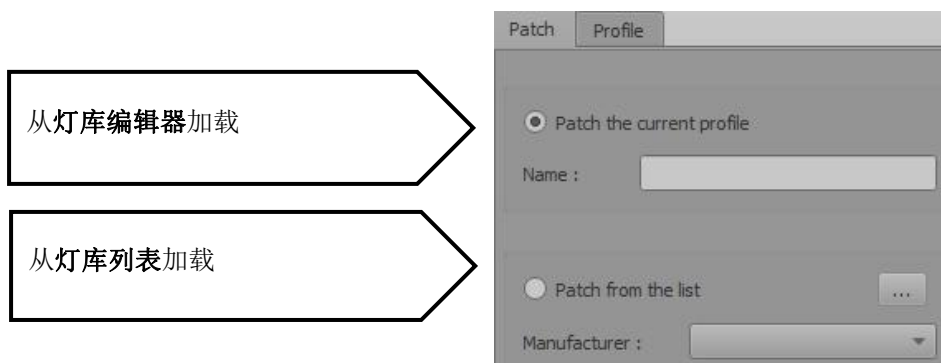
DMX 域选择栏

DMX 地址网

灯库编辑器有两个部分。左边部分是灯库文件及相关信息，右边是 DMX 地址网络，灯具放在右边的地址网格中才有效。
所有灯具的第一个 **DMX** 通道号必须与灯具本身上的 **DMX** 地址匹配。

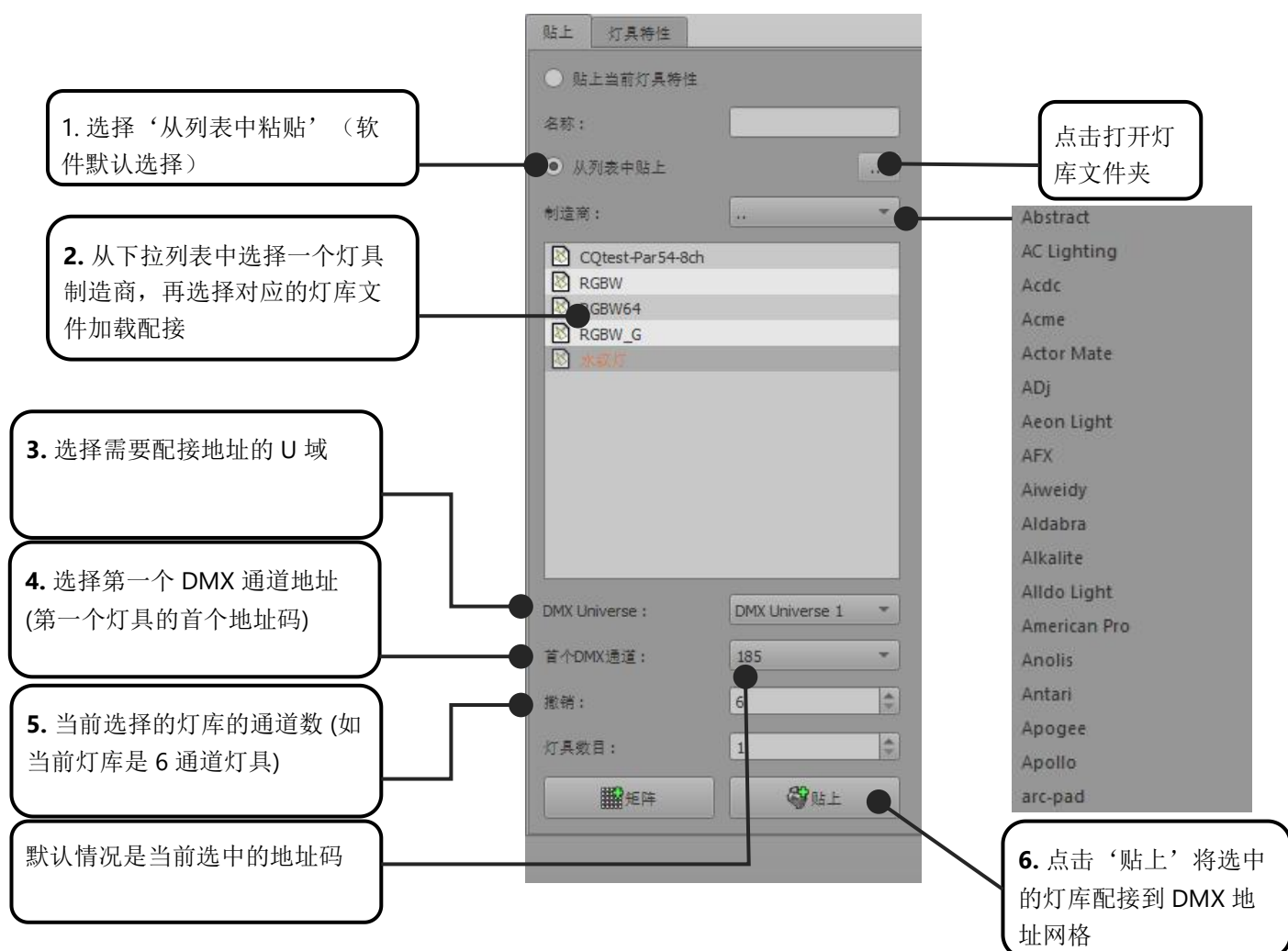
加载灯库到配接管理器

两个方式加载灯库，配接对应的 DMX512 通道地址即可控制对应的灯具：

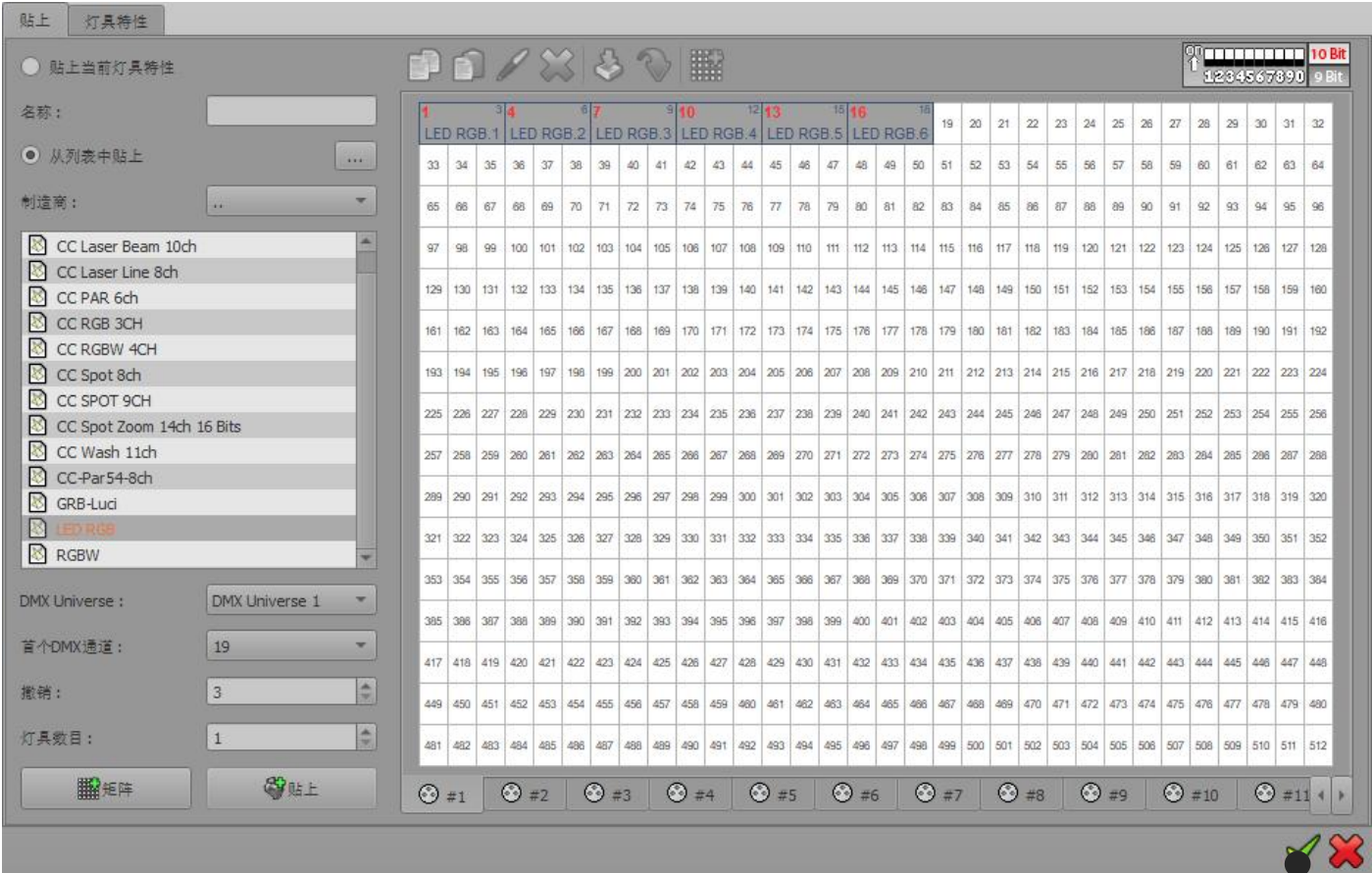


从列表中配接灯库

从列表中，通过以下 6 个步骤添加现有的内置灯库：



如下图，你可以看到有 6 个 RGB 的 LED 灯被配接到 DMX 地址网格中，对应的 DMX 地址码是 1~18。第一个 LED 灯的地址码是从 1 开始，其余的 LED 灯的地址码是从下一个可用的 DMX 地址开始。



配接 DMX 地址网格 – 当前使用的是第一个域/Universe

点击 **OK** 确认配接



注意：一个通道只能对应一个 DMX 地址码
同一个地址码不能重复放置灯具。当通道被占用时，不能再将其他灯具放置在相同地址通道。你可以使用 CTRL+SHIFT 键进入高级选项。

从灯库编辑器加载

你可以直接从正在制作的灯库编辑器里直接加载灯库文件，并且可以重新命名。

1. 新建灯库从灯库编辑器里实时做灯库

2. 返回到 配接管理器

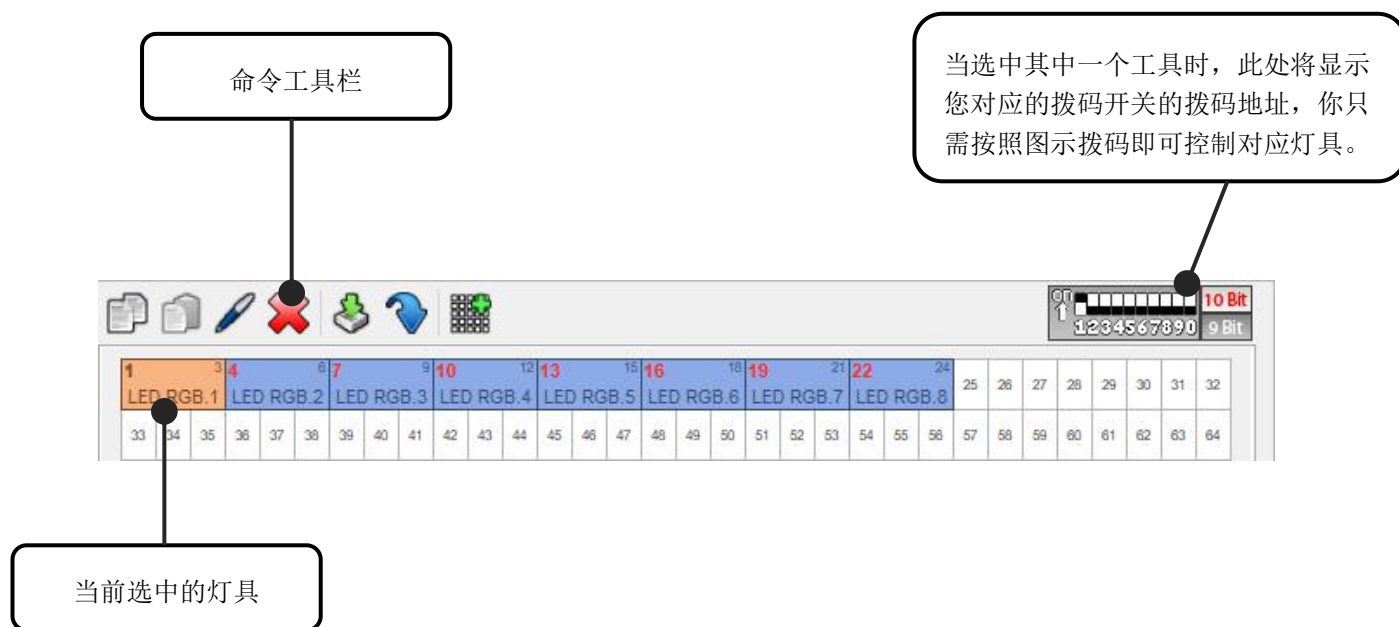
3. 选择 粘贴当前灯库并重新命名灯库名字

4. 自定义相关参数
一般默认即可。

5. 点击 确定 配接

配接命令工具

DMX 地址网格顶部有一个工具栏。当你选中其中一个或多个灯具时，命令被激活，可以进行复制、粘贴、编辑、删除等命令的操作。



在配接管理器中更新灯库文件

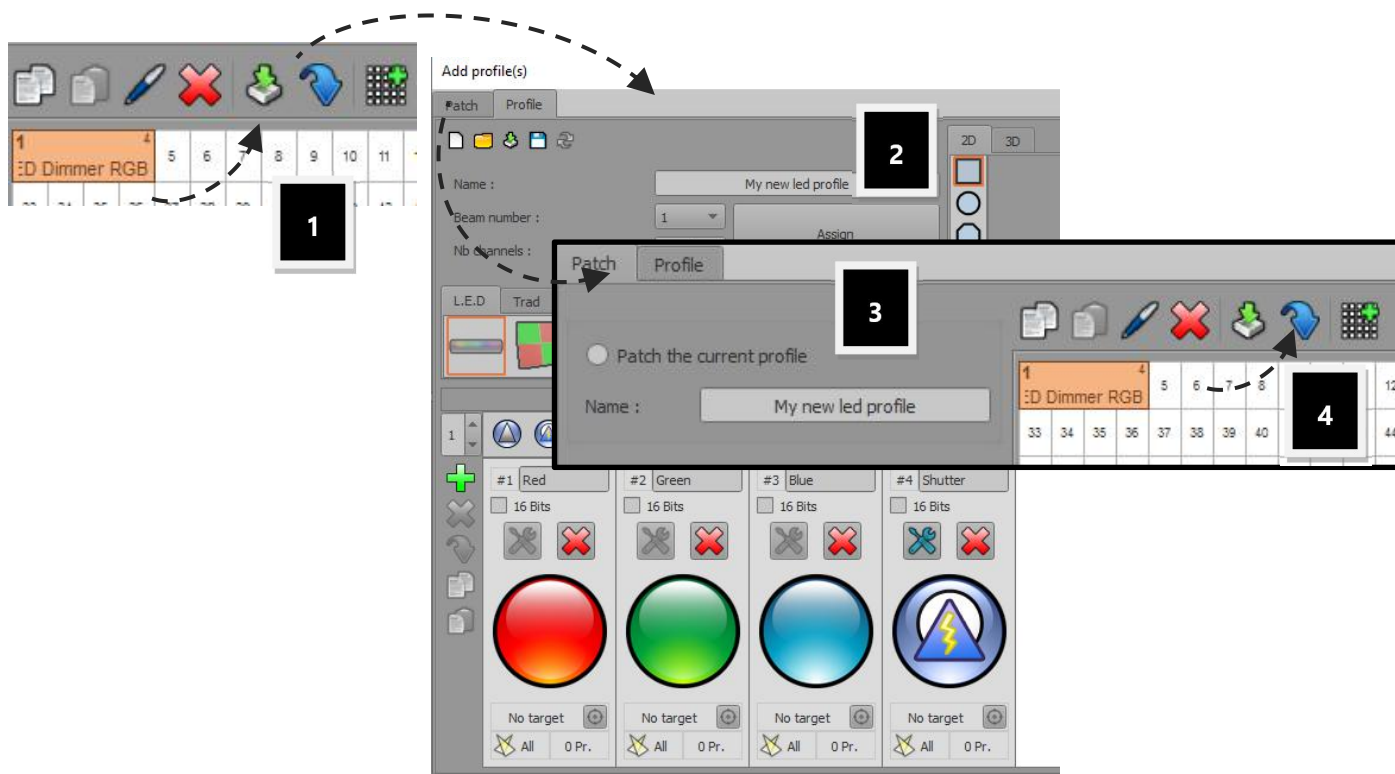
灯库文件可以从灯库文件列表中更新，也可以直接从当前编辑的灯库文件中加载。新的灯库文件需要有完全相同数量的通道。您可以使用灯库编辑器修改灯库文件，并在配接区域中重新加载更新它。按照以下步骤去做：

Step 1: 在 DMX 地址网格中选中该灯具。

Step 2: 在“灯库编辑器”中编辑/修改相关通道参数。

Step 3: 返回到“配接管理器”中选中要更新的灯具。

Step 4: 点击“更新”按钮，完成实时更新。

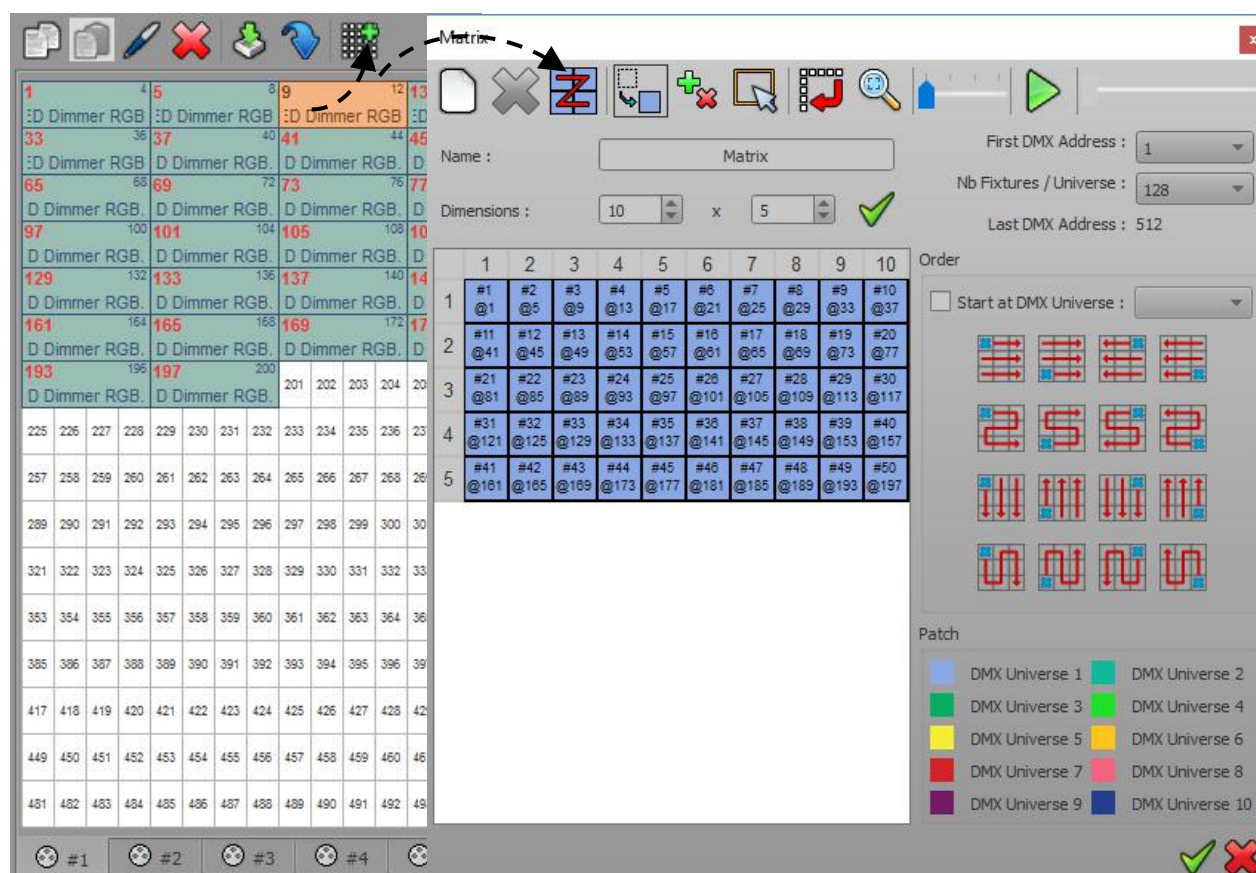


注意：

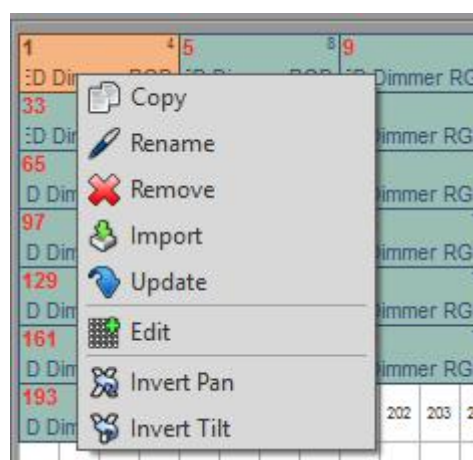
新的灯库文件要与旧的灯库文件的通道数要一致，否则会出现错误，当前或后面的 **DMX** 地址不对应产生错误。

在配接管理器中添加和更新矩阵

选中一个灯具，然后单击命令工具栏中的“矩阵”按钮，即可编辑矩阵。



倒转 X/Y 通道



鼠标“右键”选中灯具，弹出的菜单栏中选择 X/Y 倒置即可。

X/Y 倒置在舞台现场方面，此特性对于同步光束运动非常有帮助。

更改 DMX 地址

每一个灯具会指定首个 DMX 地址码，因此，灯具的实际 DMX 地址码要和软件设置的 DMX 地址码一致。

如果不一致，可以直接更改灯具本身的地址码，即可实现控制。但是这样很麻烦要修改所有灯具的 DMX 地址码。

1	3	4	6	7	9	10	12	13	15	16	17	18	19	20	21	22					
LED RGB.1	LED RGB.2	LED RGB.3	LED RGB.4	LED RGB.5																	
33	34	35	36	37	38	39	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	
65	66	67	68	69	70	71	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	
97	98	99	100	101	102	103	105	106	108	109	111	112	114	115	117	118					
LED RGB.1	LED RGB.2	LED RGB.3	LED RGB.4	LED RGB.5																	
129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150

你可以将对应的灯具拖放到灯具实际设置好的 DMX 地址码，即可实现控制灯具。

选中灯具，按住鼠标左键，直接拖放到对应地址即可，非常方便。

如果您已经创建了场景和程序，修改的地址灯具将直接应用于每个场景和程序。这样，显示内容就可以轻松地管理所有新地址。

Tip: 你甚至可以将选中的灯具，拖放到另外的 Universe 中，只需拖放时将鼠标移动到对应的域 Universe 即可。

新建一个矩阵

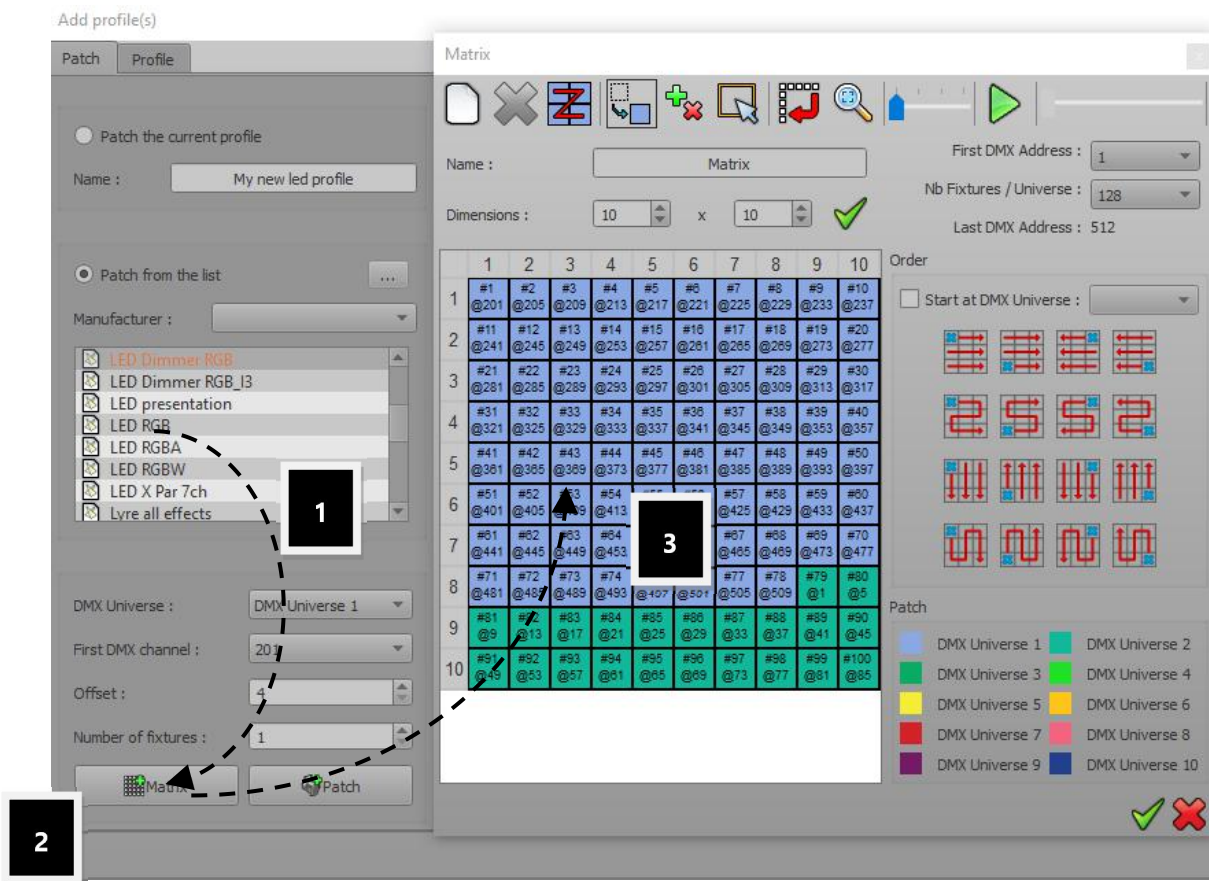
你可以创建一个矩阵。把灯具配置成矩阵，可以让你的工程实现更多的灯光特效及其他可视动画效果。LED/RGB/RGBW 灯具是最常用于配置矩阵工程的灯具，当然你可以配置其他调光灯具。

矩阵管理器可以为您创建任何像素的矩阵。只需要填入列*行即可轻松创建矩阵，同时可以选择灯具的 DMX 地址连线方式。

Step 1: 从列表中悬着一个灯具/库文件

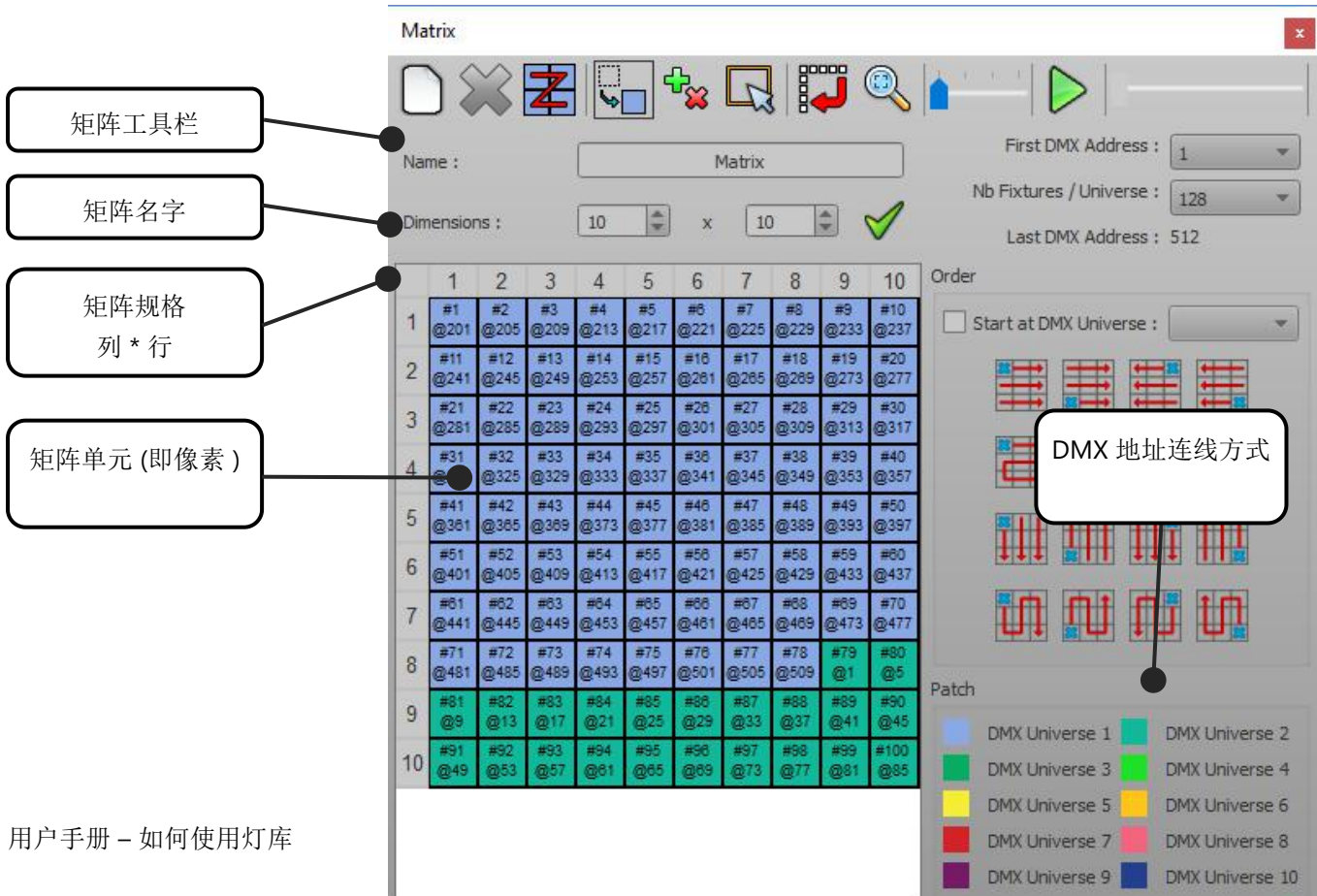
Step 2: 点击左下角的“矩阵”按钮进入矩阵管理器

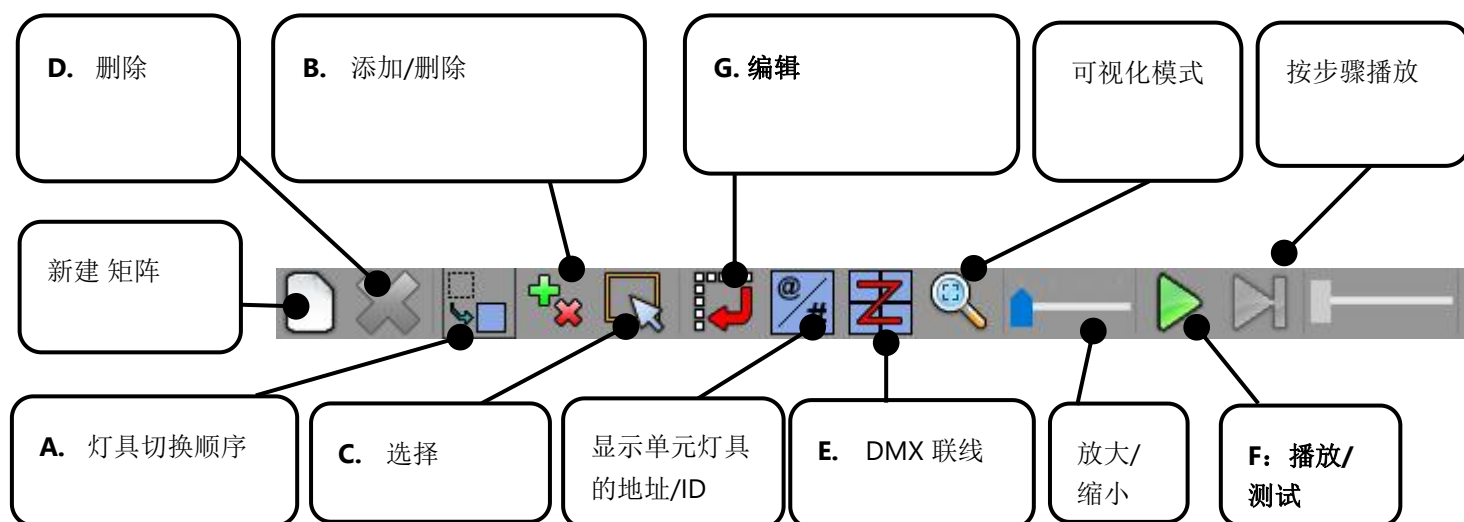
Step 3: 设置矩阵灯的相关参数。



你需要确保你的设备有足够可用的 DMX 地址或 Universe。

您可以选择矩阵的名称和维度。对于矩阵维数即规格，第一个值是列数，第二个值是行数。如果你输入不同的列*行数，下面的矩阵规格图将会自动更新。如图：下面是一个有 10 列*10 行的矩阵配置。





A: 拖放灯具到另外的单元格，并实时更换 DMX 地址码。

B: 鼠标单击网格即删除（或添加）单个灯具矩阵。

C: 框选多个矩阵灯，按住 CTRL + 鼠标左键框选。

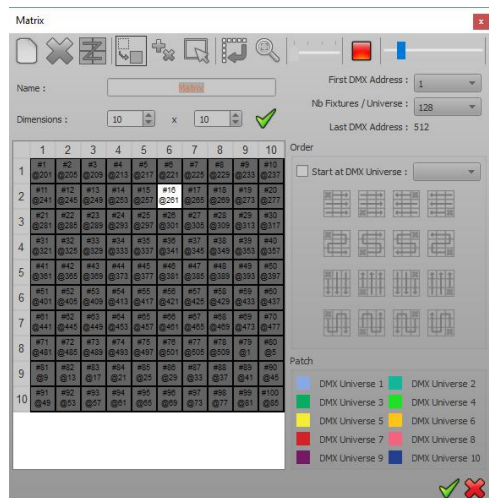
D: 删除当前选择的矩阵灯具。

E: 自定义顺序排列的 DMX 地址排序线。

F: 播放当前场景

G: 该编辑器允许用户配置他们的灯具设备的光束(必须是多光束灯)此修改仅对矩阵有效。如要设置默认修改，您应该回到灯库文件编辑器里修改。

模拟和检查 DMX 地址码



当你测试灯具 DMX 地址时，灯具会按照你设置的顺序依次自动点亮。

利用这个功能，你可以调试你的灯具 DMX 配接是否正确。

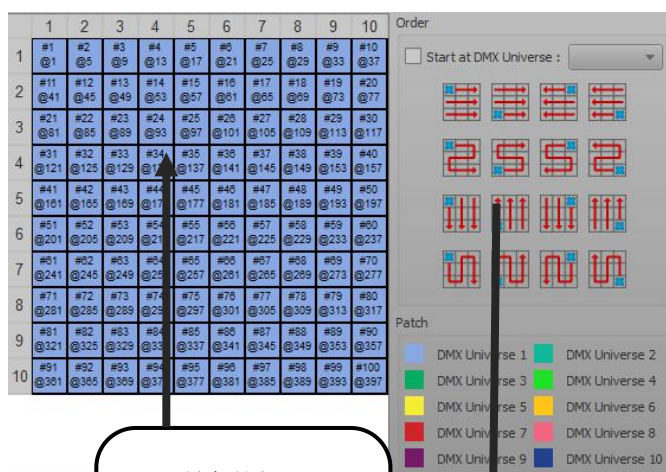
光速 DMX 选项是否打开取决于对应的灯库通道的默认预设是否打开。

Dimmer, Shutter 以及 Iris 等通道必须要有正确的默认预设。

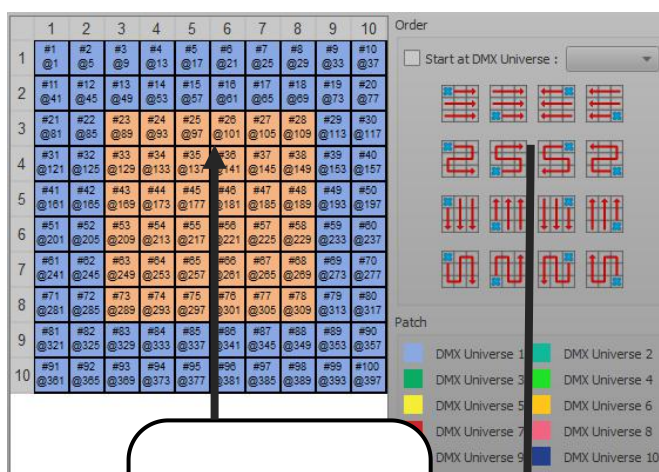
RGB 灯, 每一个通道将被默认设置为最大强度。

矩阵灯单元的排序

你可以自定义设置 DMX 地址码，包括全部矩阵像素或者部分矩阵。总共有 16 种排序方式（从左到右，从右到左，从上到下等等）。选择最适合你的工程的排序布局（全部或部分像素）。选择对应的矩阵然后点击适合的排序布局，即可将所选矩阵按照所选的排序布局自动配接 DMX 地址码。

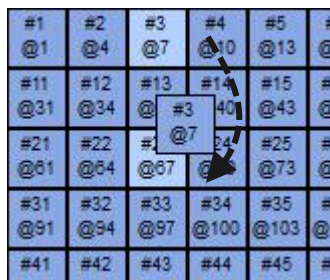


所有的灯具
DMX 地址连线一起
同步设置



部分灯具 DMX 地址
连线设置

手动修改单个 DMX 地址

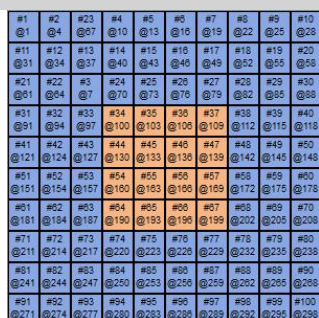


你可以通过拖放，重新布局/调换对应单元的灯具地址码。

调换后，对应的灯具的效果和 DMX 地址将会自动调换。

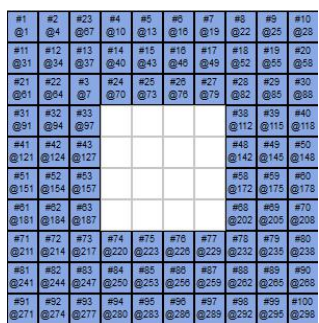
如果你某些灯具安装错误或者需要添加新的灯具时，该操作非常有用。

删除部分矩阵

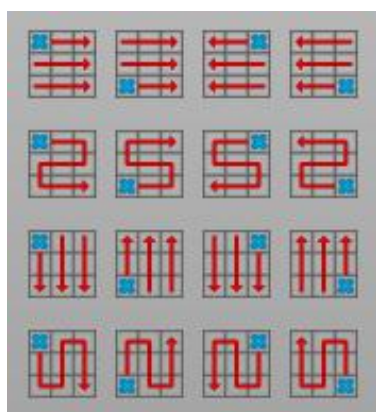


选择单个或多个矩阵灯具，可直接删除。

第一步：框选需要删除的灯具。



第二步：点击删除按钮，该操作可以实现在整体矩阵中，抽出一个窗口空出一块地方。



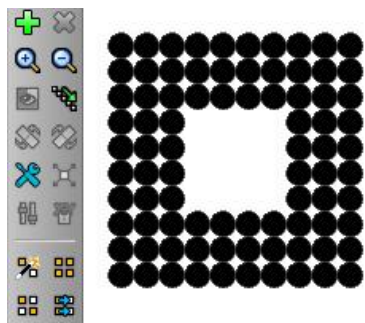
如果想要重新补齐使用挖空的窗口中的灯具，只需要重新贴上对应的灯具即可。

添加灯具后，需全选矩阵重新布局排序所有相关灯具的 DMX 地址，重新配接。

你也可以通过添加更多的灯具来增加矩阵的尺寸大小。

软件最多可以添加 32 个 U 的 DMX 地址，即 32*512 个通道地址。

修改和更新配接



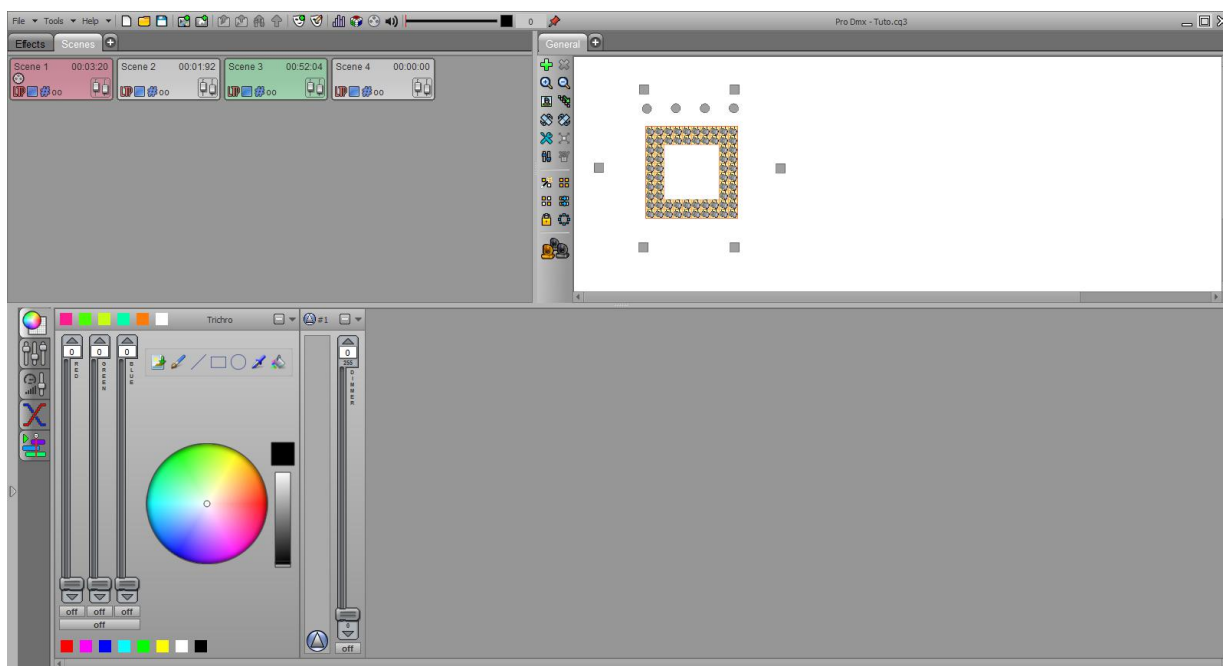
如果你想删除、修改、添加、更换灯具的 DMX 地址，你可以随时随地修改和更新配接。

单击+添加按钮，打开配接管理器可再次修改对应的灯具及 DMX 地址。

确认修改后保存，即可在 2D 显示窗口看到更新后对应的变化。

注意：如果你已经创建了场景，此时修改 DMX 地址的话，场景控制的效果将自动跳转到新的 DMX 地址上。

软件配接效果显示



当灯库的 DMX 地址码与灯具实际地址码匹配后，点击 OK 即可。

所有添加的灯具都会显示在 2D 编辑区域，该区内可以看见灯具的 2D 形状及发生的颜色变化，最重要的是在 2D 编辑区域你可以进行所有灯具位置的配置，可以看到整个工程完整的灯具布局。

现在，软件和灯具都配置好了。你可以进行场景效果的编辑了。

在 2D 区域，框选灯具，其对应的通道将会出现在下方的控制栏中。推动 RGBW 通道或者色盘即可实时控制灯具。不同的灯具有着不同的通道及其对应的功能，一个好的灯库文件要跟灯具厂家的 DMX 通道表完全一致。

软件内置的各种工功能和效果按钮，可以生成强大的功能和特定的效果，将帮助您更快的创建和播放您的场景特效。

更多的灯光场景编程技巧，请参考 [如何使用现场编辑场景文档](#)。