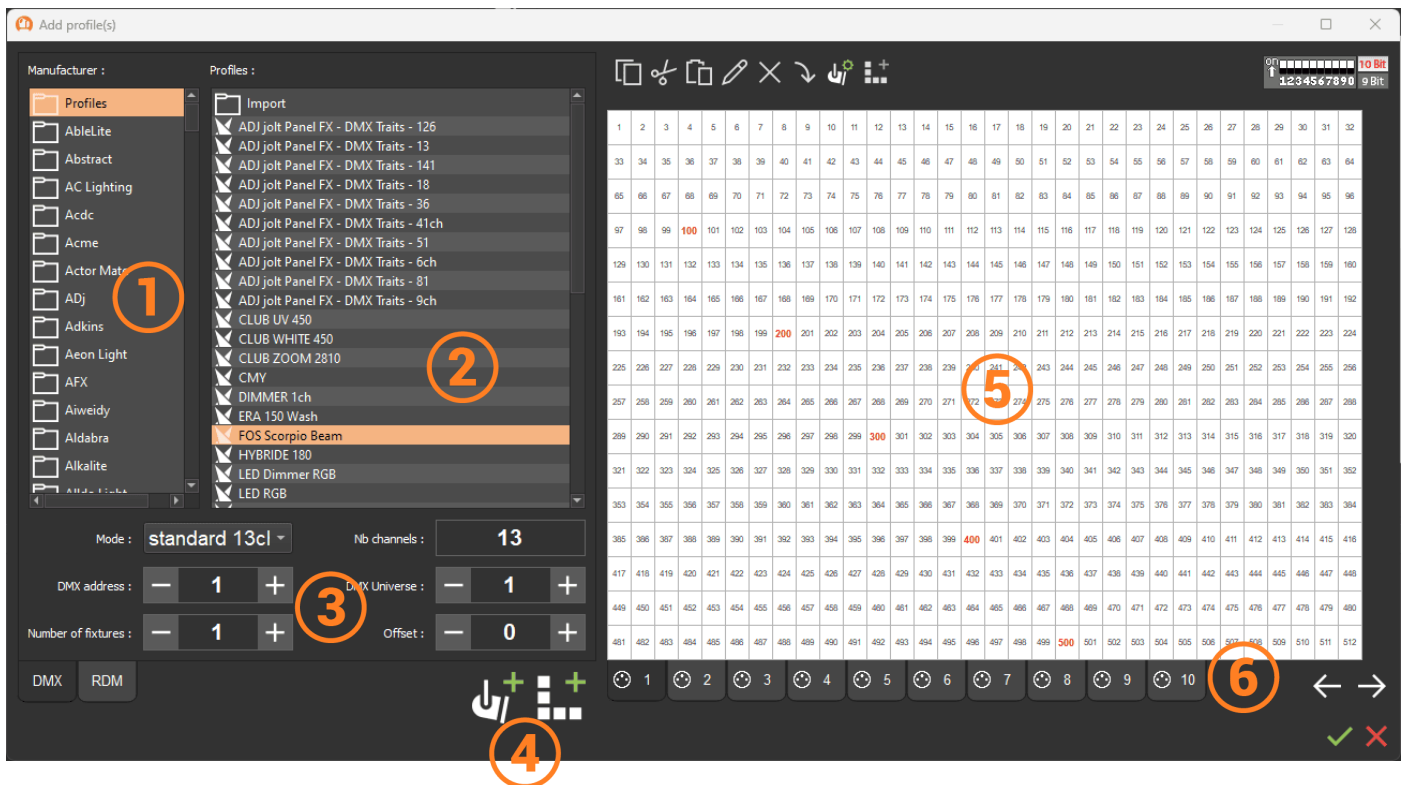


## 配接固定灯具

编辑灯具配置并将其保存在灯具编辑器库中后, 在配接管理器集合中 1 至 512 DMX 地址分配。

### 配接管理器

点击该图标  打开配接管理器。



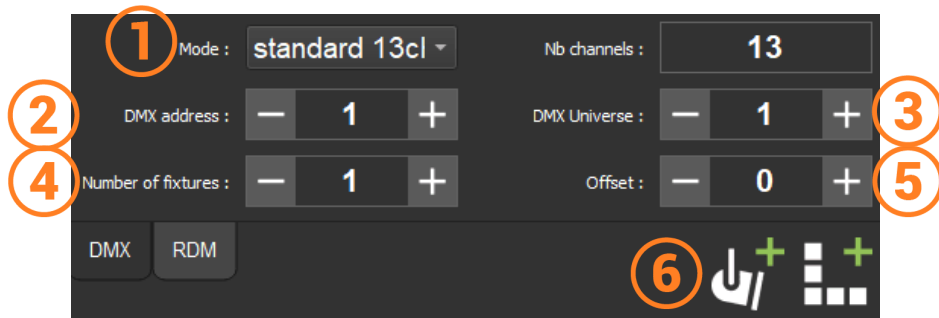
1. 制造商库
2. 灯具列表
3. 配接设置
4. 增加灯具/ 增加矩阵
5. 在集合网格分配地址
6. 集合选项

## 配接灯具

在制造商库中选择一个配置文件

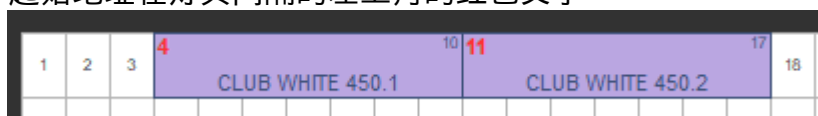
在配接设置中：

1. 选择对应多个通道的配置文件模式
2. 选择开始地址
3. 选择集合
4. 选择设备数量
5. 如果需要, 选择两个配置文件之间的偏移地址
6. 将文件添加到地址网格



## 自动配接

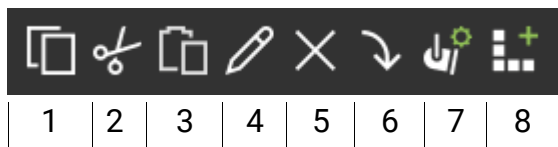
配接灯具一个接一个地从列表拖放到地址网格中，或者双击灯具。  
在地址网格中，通过单击并拖动在网格上移动，更改其起始地址。  
起始地址在灯具间隔的左上角的红色文字



确认或删除配接



## 地址网格工具




1. 复制
2. 剪切
3. 粘贴
4. 重命名
5. 删除
6. 在灯具编辑更新修改过的灯具 / 将一个灯具替换为相同数量通道的另一个灯具
7. 灯具编辑
8. 矩阵编辑

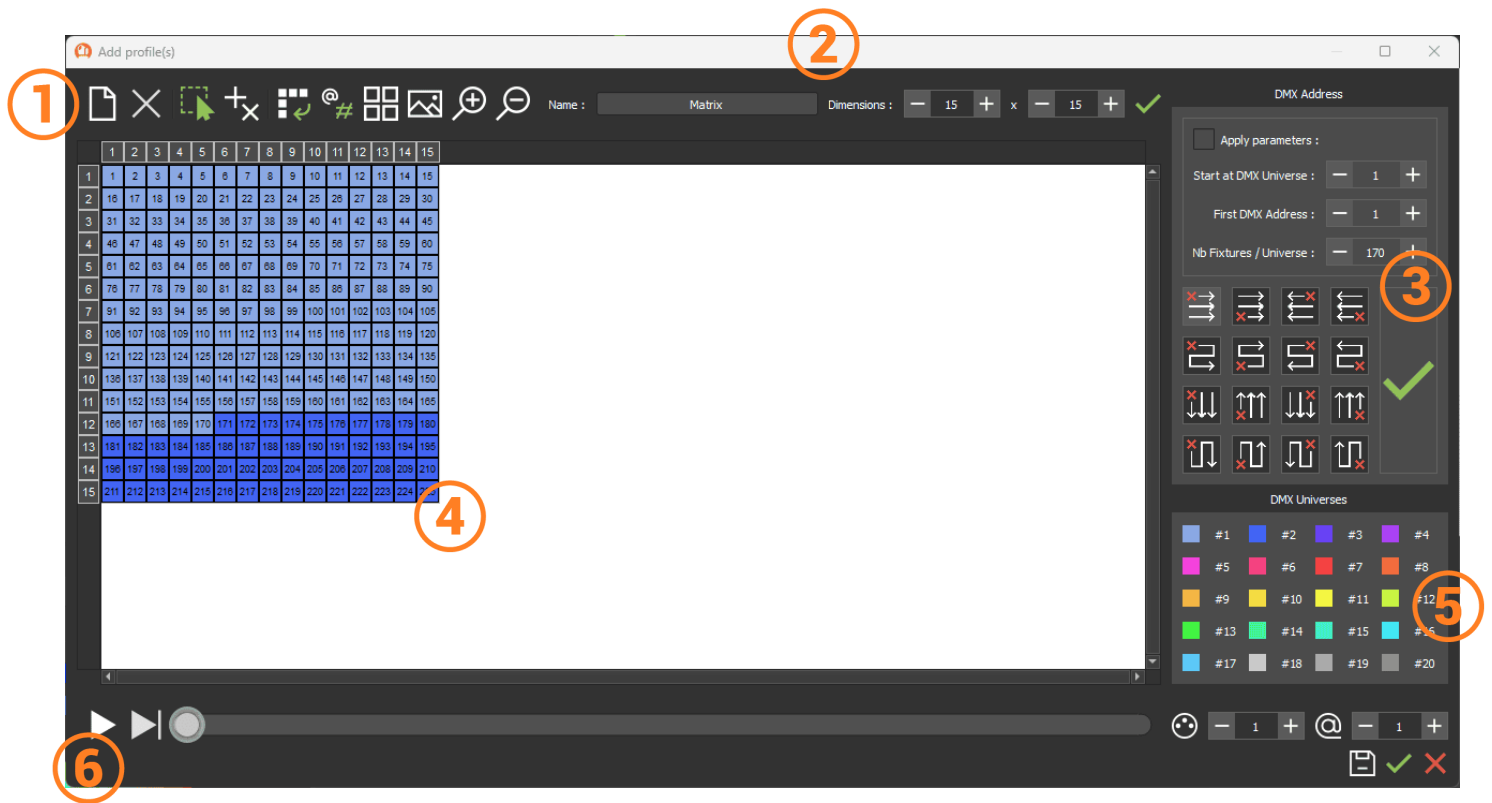


在DIPSWITCH的DMX地址指标所选灯具的格式。

## 配接灯具矩阵

像前面一样从列表选择一个灯具，然后单击矩阵添加图标  来编辑矩阵。

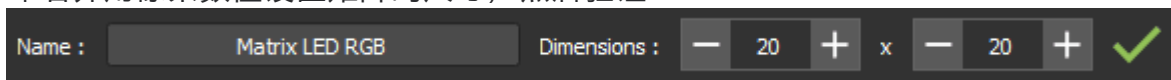
## 矩阵编辑



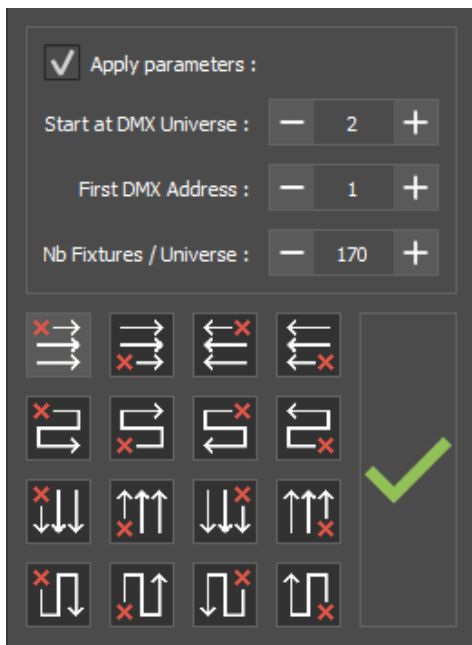
1. 工具栏
2. 命名并调整矩阵大小
3. 设置地址顺序
4. 查看单元或者像素
5. Universe 指标的颜色
6. 编码顺序自动滚动
7. 地址顺序手动滚动
8. 按 universe 和 地址 搜索单元格

## 矩阵设置

命名并用像素数值设置矩阵的尺寸，然后验证



默认情况下, 矩阵会自动配接到第一个可用的地址, 或者在Universe1的地址1或已配接的灯具下。



- ① 确认应用设置
- ② 定义开始的universe
- ③ 设置开始的地址
- ④ 设置每个 universe的设备数量
- ⑤ 选择地址顺序并确认

## 矩阵编辑工具栏



1. 新矩阵
2. 移除选区/添加到选区
3. 选择
4. 添加或删除像素
5. 按地址或标识编号的图纸类型
6. 地址顺序图表
7. 导入图片模块/删除模块
8. 放大/缩小

## 地址模拟器

快速检查DMX地址是否和物理设备顺序匹配。



1. 点击 每个单元格激活并自动滚动
2. 点击 手动滚动单元格
3. 根据 universe 和 起始地址 选择单元格

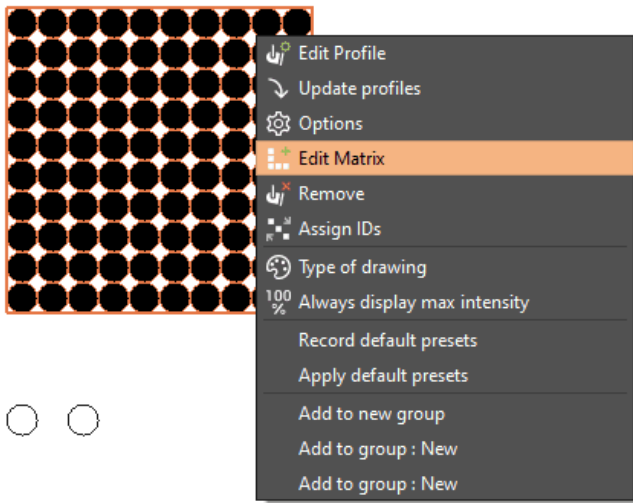
单元格滚动变亮检查是否匹配物理矩阵。

在矩阵编辑器中确认或删除矩阵，然后在配接管理器中确认配接



## 更换矩阵配接

矩阵配接完成后可以在设备管理器窗口看见，直接通过右键打开矩阵编辑器，而不需要通过配接管理器。



可以在设置管理器窗口看到应用改变的结果



直接确认