

灯具编辑器

Pro DMX 2 软件使用手册



目录

1.介绍	3
简介	3
条件	3
2.打开灯具编辑器	4
界面的快速呈现	Bookmark missing
3.选择灯具的类型	5
基本资料	5
设备名称	Bookmark missing
标签模式	5
光柱号	5
常规选项	6
图画类型	6
2D	6
3D	7
分配光柱	8
4.	9
选择电路	9
通道的功能	9
特殊设置：16 Bits and 3D	10
预设	10
5.确定预设值	11
预设选项卡	11
预设通道	11
DMX值的范围	12
预设值和默认值	12
预设和3D设置	13
6.灯具管理	14
保存灯具	Bookmark missing
导入选择的通道	14
编辑和修改灯具	15
在库中添加灯具	15
重要步骤总结	16

1.介绍

在软件中，有一个大型的灯具设备库，它们在配接窗口中按制造商分组. 灯具的技术规格按通道记录, 让软件自动生成所选设备的相应特征和配接.

有时设备丢失，然后必须使用灯具编辑器创建它们.

本章的目的是指导用户根据其技术DMX特征创建照明灯具的配置文件.

简介

灯具编辑器可以让你创建，添加，编辑灯具配置.可以在2D和3D窗口中设置和配置它们，并在软件中生成它们不同的DMX功能.

前提条件

DMX协议

灯的DMX特性和功能.

是否有包含灯具DMX图和DMX表的技术文件.

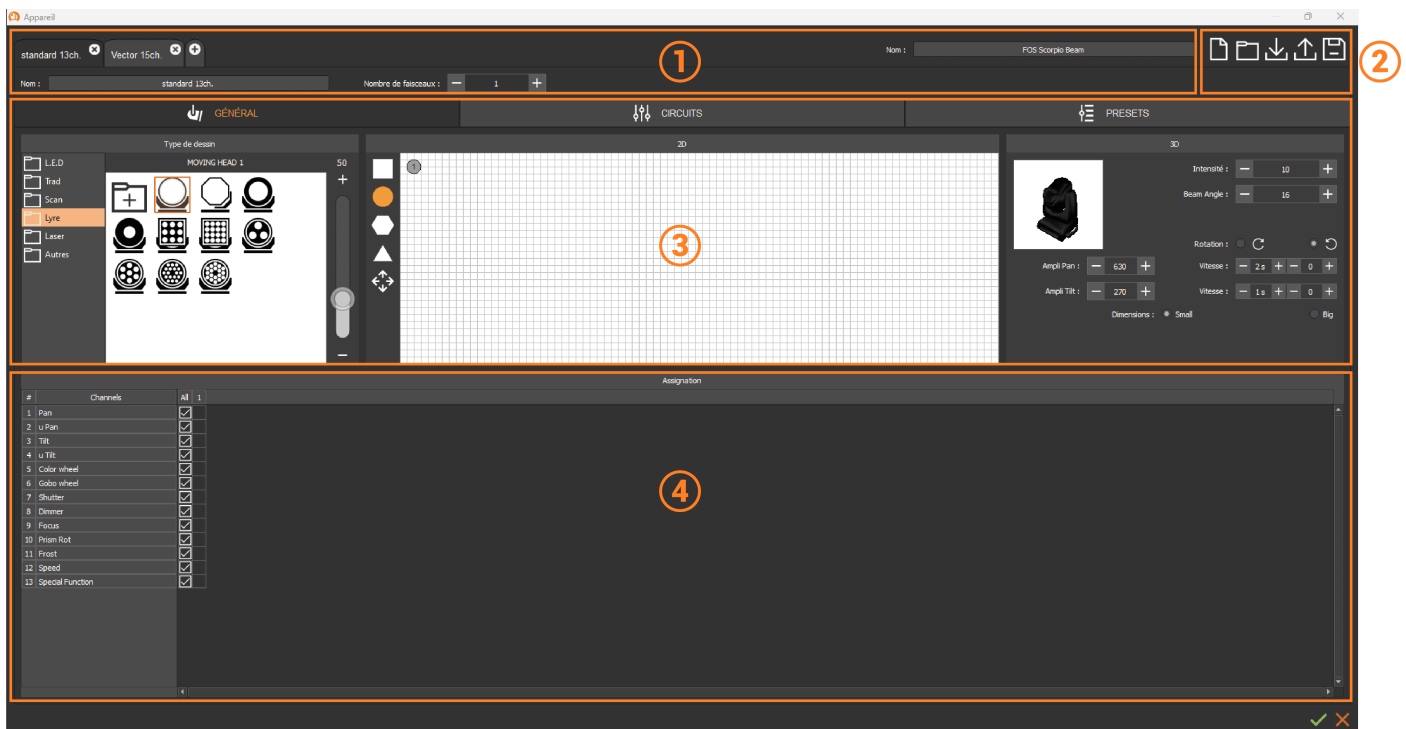
2. 打开灯具编辑器



点击打开图标:

- 工具菜单,
- 选择灯具窗口的工具栏
- 配接窗口

界面的快速呈现



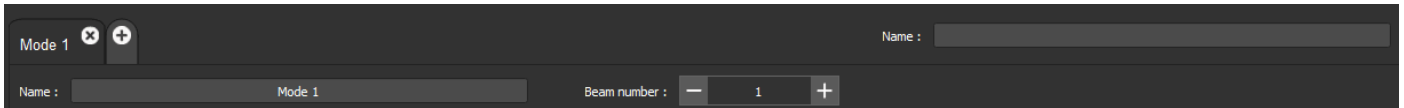
1. 基本信息和灯具模式
2. 文件管理选项
3. 灯具设置和通道选项卡
4. 灯具的光束部分

3.选择灯具属性

为了创建灯具设备, 必须有包含DMX通道表的技术文档,DMX值, DMX功能和DMX模式。信息应输入到对应的字段中, 以便在软件中生成相应的功能。

基础信息

灯具编辑器的图形界面可以让你拥有设备类型的全局视图, 并快速填写其基本信息和特征。

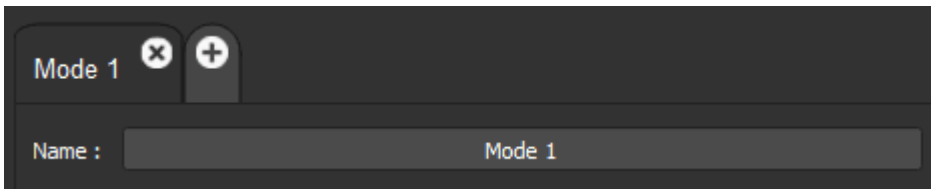


设备名称

插入技术文档中提到的设备名称。

模块标签

有些设备具有多种使用模式, 每种模式都有额外的通道, 建议依次创建模式, 当创建新模式通道会自动复制



在Name中命名模式

通过点击+添加模式

通过点击x删除模式

光束数量

当设备有几个光束时, 可以单独或一起控制它们, 这取决于它们的信道和模式。

添加光束与灯具设置选项卡的**2D**部分和分配部分有关。



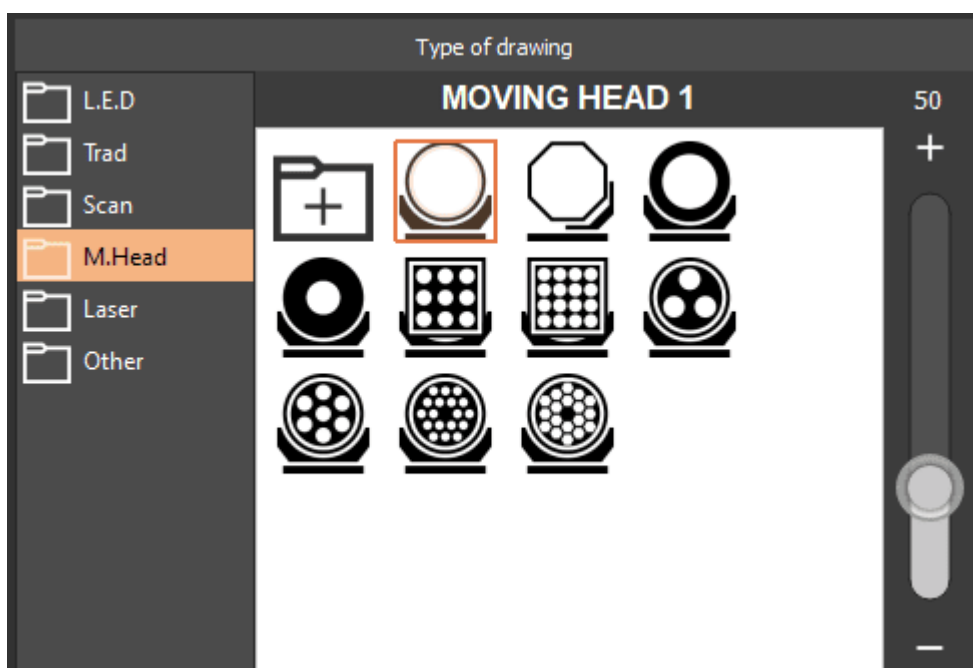
通过点击+或-来添加或删除光束。

常规选项

常规选项可以使用具有图形表示和物理特性的设备类型。它包括几个部分（绘图类型，2D, 3D，分配）根据定义的特征链接。

图纸类型

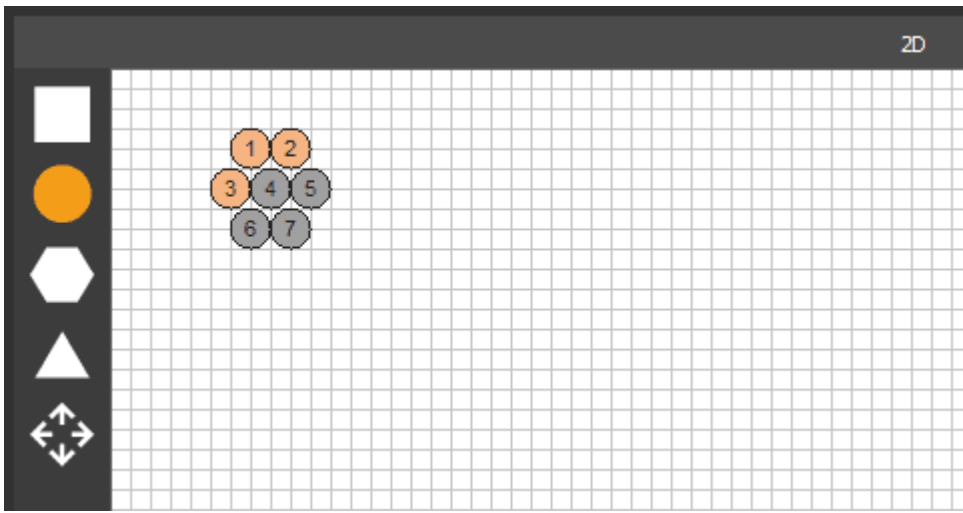
本节可以选择设备图标。图标按文件夹和类型分组：led, Trad, Scan, Lyre, Laser, Other。每种类型对应一个2D形状和3D特征。



点击带有+图标的文件夹，导入个性化灯具图标的.PNG文件，通过右侧滑块调整图标的大小

2D

对于每种类型的设备，都有一个简单的形状，在2D中有编号和示意图。形状数量根据设备的光束数变化



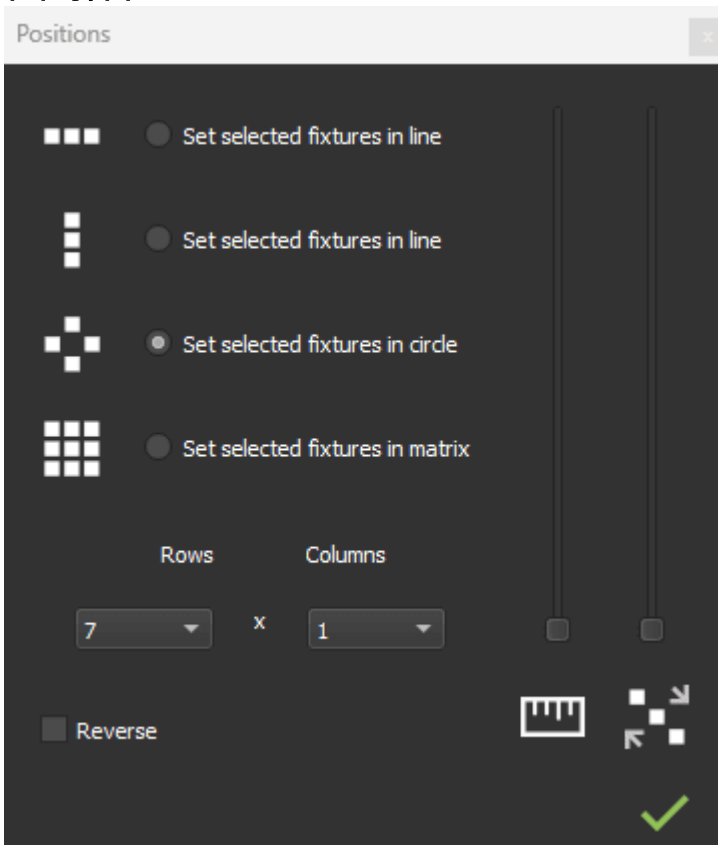
手动放置选定的光束

多选,CTRL +单击。

通过点击和拖动部分项或者全部

在左侧的选项中，可以改变与设备相关的简单形状，并重新排列一组光束的位置。

位置弹窗



通过检查选择，以不同的方式组合选定的光束。

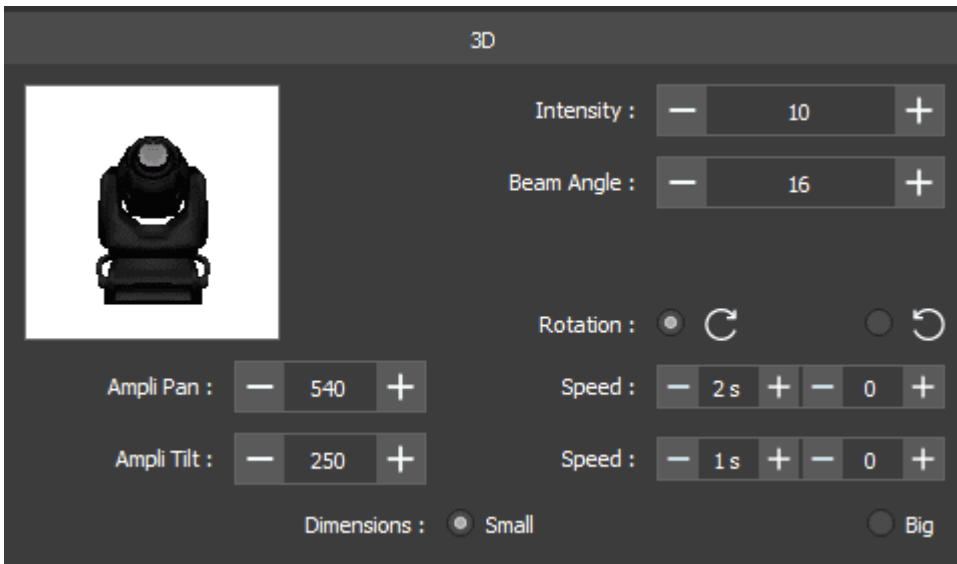
通过右侧的滑块更改它们的间距和顺序。

定义矩阵的长度和宽度（可以单项）。

勾选反向框来反转数字顺序。

3D

在3D仿真软件中对该装置的物理参数进行了3D显示。



根据灯具文档填写字段。

分配光束

信道及其各自波束分配的汇总表。

#	Channels	All	1
1	Pan	<input checked="" type="checkbox"/>	
2	u Pan	<input checked="" type="checkbox"/>	
3	Tilt	<input checked="" type="checkbox"/>	
4	u Tilt	<input checked="" type="checkbox"/>	
5	Color wheel	<input checked="" type="checkbox"/>	
6	Gobo wheel	<input checked="" type="checkbox"/>	
7	Shutter	<input checked="" type="checkbox"/>	
8	Dimmer	<input checked="" type="checkbox"/>	
9	Focus	<input checked="" type="checkbox"/>	
10	Prism Rot	<input checked="" type="checkbox"/>	
11	Frost	<input checked="" type="checkbox"/>	
12	Speed	<input checked="" type="checkbox"/>	
13	Special Function	<input checked="" type="checkbox"/>	

检查光束将它们与通道关联。

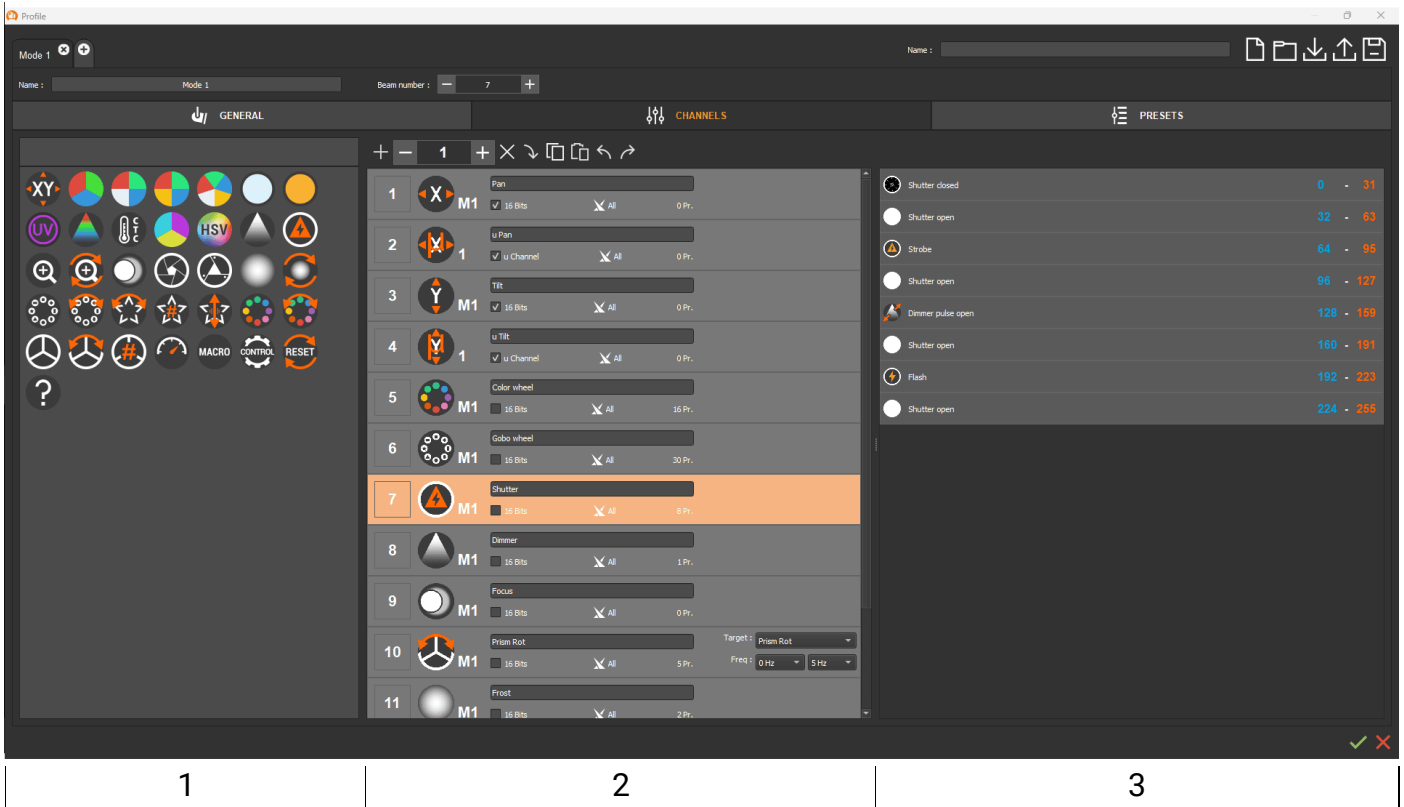
选中ALL将所有光束与通道关联。

4. 为通道指定一个函数

单击CHANNEL选项卡，向灯具添加函数。

电路选项卡

Channels选项卡可以根据文档中可用的DMX协议和制造商建立的DMX协议创建灯具的DMX通道列表。



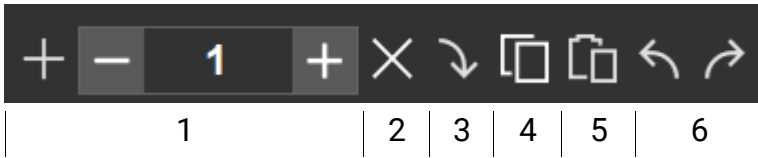
- 1: 可用通道图标列表
- 2: 添加到设备的通道列表
- 3: 与通道关联的预设列表

Functions by channel 通道的函数

(1.) 在左侧部分提供 最常见的函数图标列表。(2.) 根据灯具文档的通道顺序，每个函数被分配到一个特定的通道

从第1节单击拖动到第2节来添加通道。
在通道上拖动来替换函数。
单击选择一个图标，并使用工具栏来组织列表。
按住CTRL键多选。

工具栏：



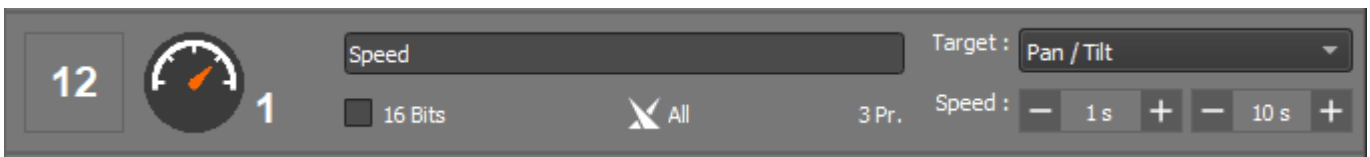
- 1: 选中的效果添加次数
- 2: 删除
- 3: 更新/替换 (选择一个图标和一个通道)
- 4: 复制
- 5: 粘贴
- 6: 撤销/恢复

特定设置: 16 位和 3D

如要添加一个通道的16位通道，请选中16位框，然后会在该通道下面自动添加相关的通道。

对于某些通道，必须填写3D参数，例如目标通道，以指定它们应用于哪个通道和设备功能，以及相关的最小/最大值。

3D参数也可以通过预设选项卡填写



预设

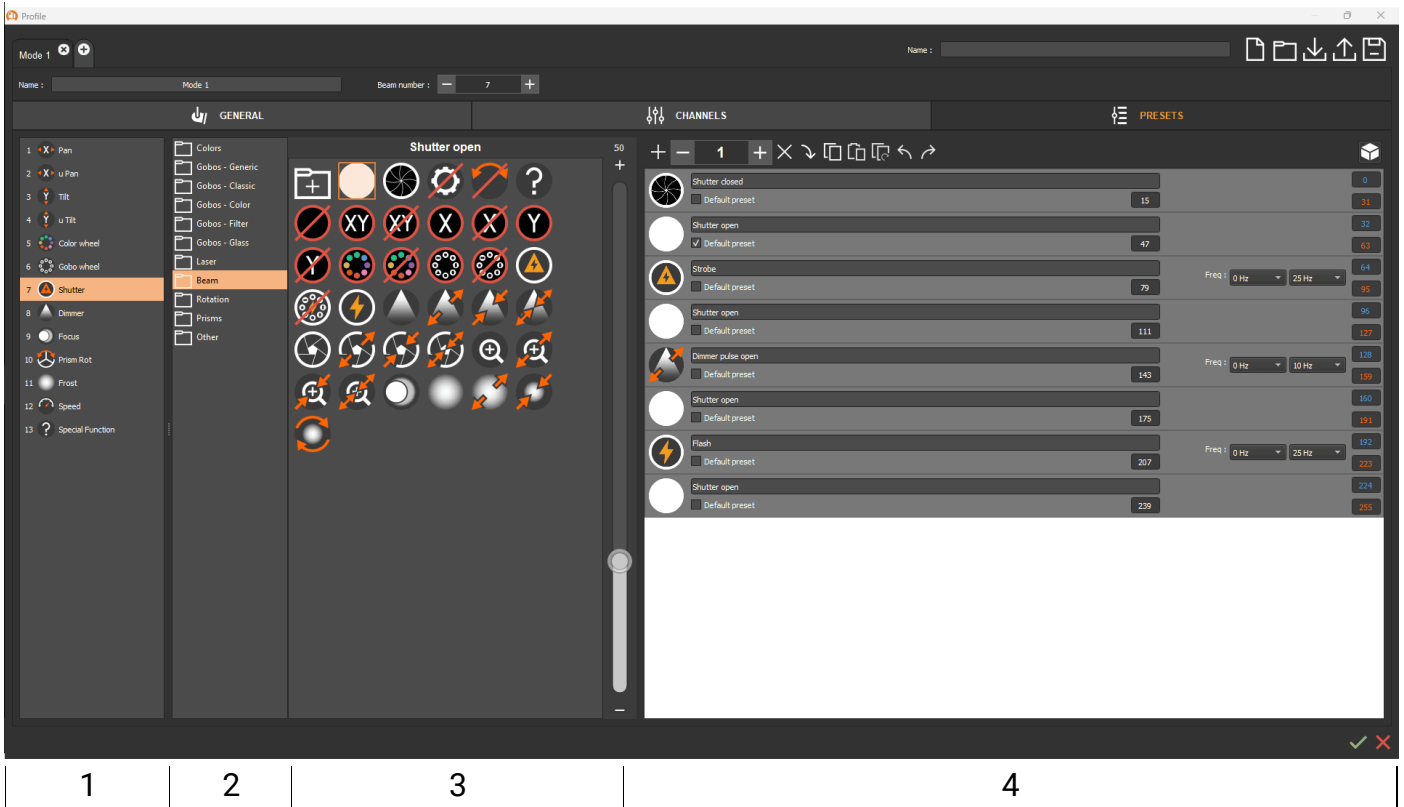
本节显示与通道关联的预设列表. 在预设选项卡中添加.

5. 预设确认

单击预设选项卡来关联和设置预设到设备的通道。

预设选项卡

添加预设通道。为了快速访问特定通道关卡和设备功能，预先存储器在0和255之间的DMX值范围。



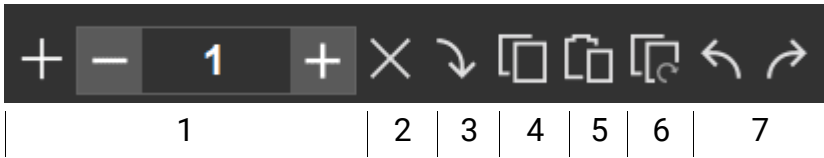
- 1: 设备相关的通道和功能列表
- 2: 可用的预设图标和效果家族列表
- 3: 家族中包含的预设图标
- 4: 预设频道列表

预设通道

从列表1中选择一个通道来分配预设。默认情况下，会自动弹出一个图标文件夹。

与通道选项卡中的方式相同，可单击并拖动到第4节或使用工具栏添加或替换预设图标。

工具栏:



- 1: 选中的效果添加次数
- 2: 删除
- 3: 更新/替换 (选择一个图标和一个通道)
- 4: 复制
- 5: 粘贴
- 6: 按相反的顺序粘贴
- 7: 撤销/恢复

DMX值的范围



预设是DMX值在0到255之间的范围。

在专用字段中，参考照明文档输入预设的开始（蓝色）和结束（红色）值。

在输入DMX范围后，它被存储并将在下一个新的预设中自动重复。

预设值和默认值

每个预设都有一个默认预设，对应于预设时应用的DMX值。默认情况下，这是预设值的中间值和平均值。

	Shutter closed	<input type="checkbox"/> Default preset	15	0	31
	Shutter open	<input checked="" type="checkbox"/> Default preset	47	32	63
	Strobe	<input type="checkbox"/> Default preset	79	64	95
	Shutter open	<input type="checkbox"/> Default preset	111	96	127
	Dimmer pulse open	<input type="checkbox"/> Default preset	143	128	159
	Shutter open	<input type="checkbox"/> Default preset	175	160	191
	Flash	<input type="checkbox"/> Default preset	207	192	223
	Shutter open	<input type="checkbox"/> Default preset	239	224	255

此外，每个通道的默认预设可以设置和检查。软件可以自动调用DMX关卡来打开光束。因此，在单个光束预设上可选择打开默认预设复选框。

预设和3D设置



对于预设，可以指定3D参数。

点击工具栏右侧的3D图标，显示3D选项。

目标：选择要应用预设效果的目标通道。

Freq: The minimum and maximum frequency in Hertz of the effect associated with the Preset.

频率：与预设相关的效果的最小和最大频率赫兹。

时间：效果执行的最小和最大时间。

角度：以度为单位的旋转角度。

%：预设效果强度百分比

在图案盘的图案预设

按设备手册对应的顺序复制图案，添加图案、指数、旋转、震动的运动预设。选中相应的框，并填写相关的最小值和最大值。

图案轮通道上的图案预设可以给出额外的参数，如指数，旋转，震动和顺时针或逆时针旋转。

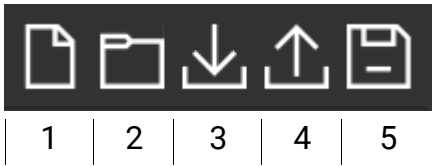
在图案预设中，选中相应的框并填写相关的最小值和最大值。



旋转预设，通过选中相应的方框(CW：顺时针；CCW：逆时针)指定旋转方向。

6. 灯具管理

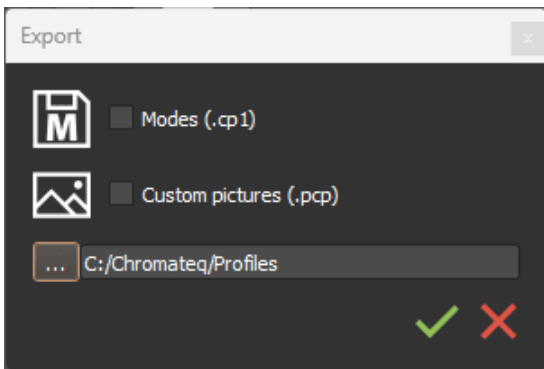
使用灯具管理栏保存或更改已创建的灯具。文件扩展名为。cp1



- 1: 新灯具
- 2: 打开
- 3: 导入
- 4: 导出
- 5: 保存

保存灯具及其模式

将灯具保存到相同的.cp1文件 (5.)

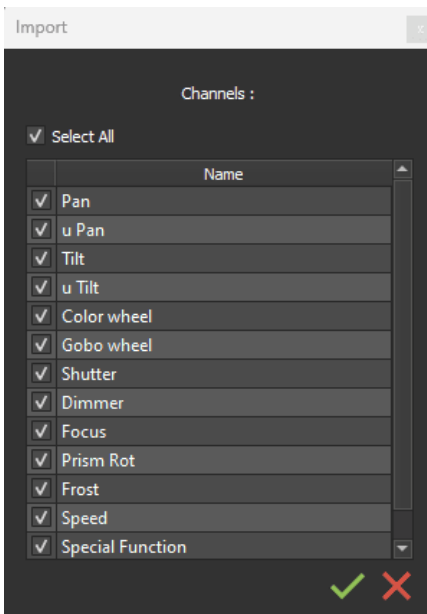


导出灯具的模式 (4)

向灯具添加自定义和添加的图像。

选中导出窗口中相应的框，然后在确认之前选择目标路径。

导入选择的通道



一些通道和他们的预设是共同的几个设备。为了提高效率，导入 (3)通道选择及其预设与您想要创建的灯具相同。

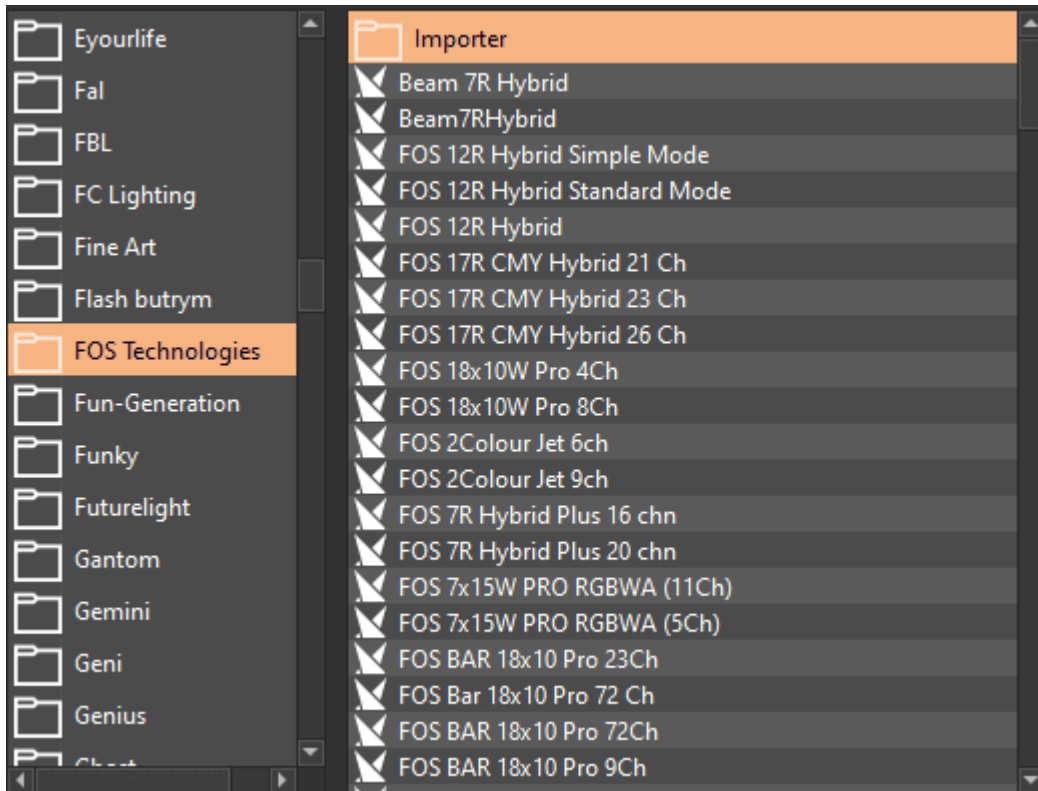
通过选中选框来选择通道。

编辑和修改灯具

打开一个灯具(2)来更改它，然后再保存它（5或4）。

在库中添加灯具

创建并保存灯具后，通过位于每个制造商文件夹中的导入图标将其添加到库中，该图标位于软件的配接窗口中。



重要步骤总结

要创建灯具，请遵循以下步骤：

- 准备好文件.
- 在软件中打开灯具编辑器.
- 指定设备名称.
- 选择设备类型.
- 添加与灯具的照明效果和功能相对应的所有灯具通道.
- 为灯具的每个通道添加预设.
- 3D选项是可选的，而不是强制性的.
- 如有必要，为灯具创建任何附加模式.
- 保存文件.