

# DMX—NET 系统使用手册


## REV 3.2



2010. 11. 15


### 系统要求

1. 奔腾 III 处理器或等效处理器，1G 主频或更快。
2. Windows 2000、Windows NT (Service Pack 3 或更高版本)、Windows XP 。
3. 1GB 内存以上 (建议采用 2 GB 内存)
4. 10G 的可用磁盘空间 (建议使用大容量高速硬盘)。
5. 分辨率可达 1024 x 768 像素的显示器 (或更高)。
6. 能达到 16 位色的显示适配器 (建议为 24 位或 32 位真彩色)。
7. 10/100M 自适应或主板集成网卡。

### 软件的打开

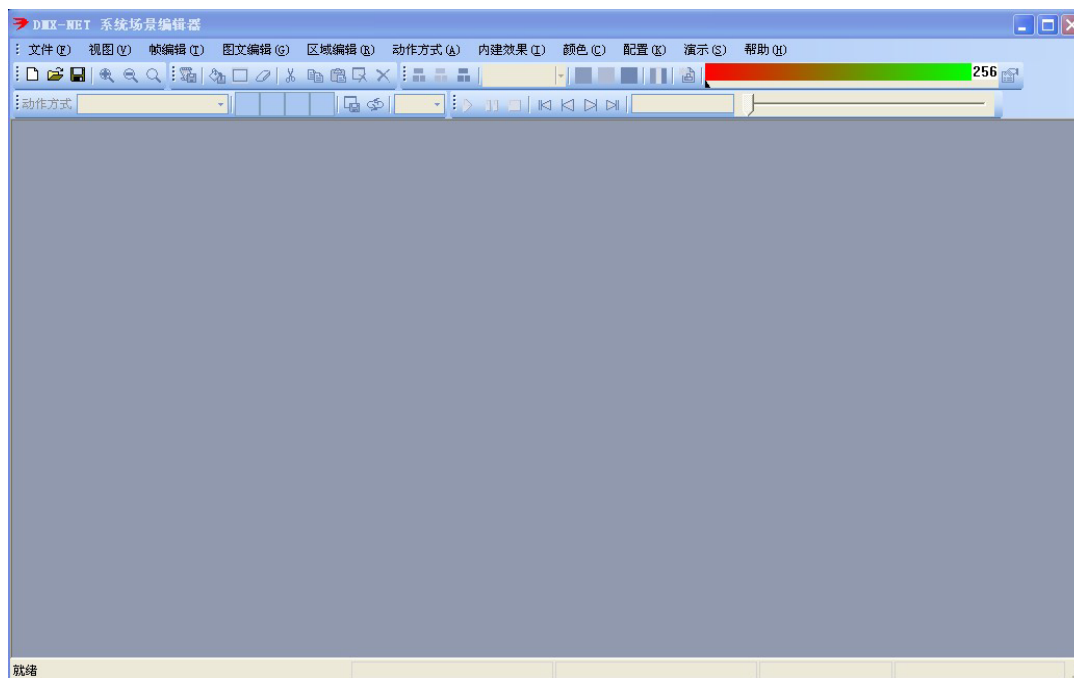
先将扩展名为 DMX NET system\_V3.2.rar 的压缩文件  DMX NET system\_V3.2.rar WinRAR 压缩文件 解压到当前文

件夹:  DMX-NET Editor.exe DMX-NET Editor 上海森品电子科技... 是系统场景编辑器,  DMX-NET Layout.exe DMX-NET Layout.exe 上海森品电子科技... 是系统布

局器,  DMX-NET Show.exe DMX-NET Show 是系统播放器。用鼠标左键双击图标打开软件。

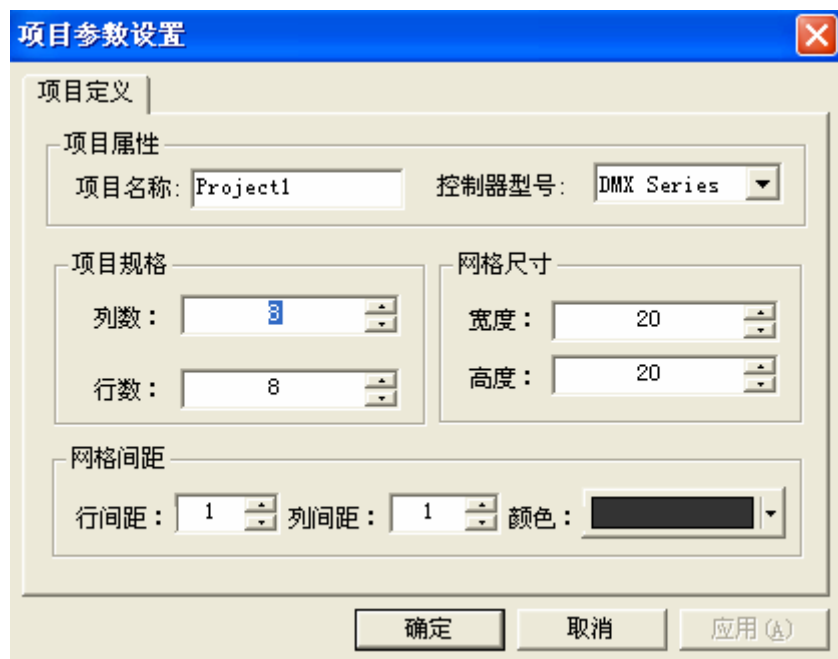
# 一、系统场景编辑器

## 1. 软件运行界面

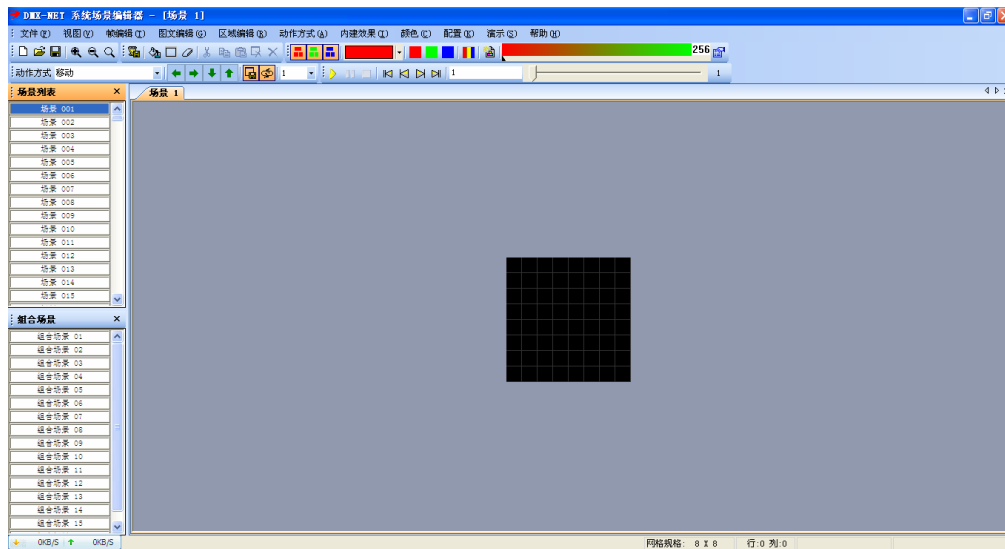


## 2. 新建项目

鼠标点击  出现对话框



项目参数设定完成后点击“确定”出现编辑界面：



### 3. 打开项目

“打开”用于打开炫彩灯光控制系统的项目文件（扩展名为 .dmx）。


### 4. 保存项目



“保存”用于保存新建的项目文件，或将当前文件所做的更改保存至磁盘。建议在设计中经常保存文件。

### 5. 描点编辑



描点编辑是最基本的一种编辑方式，就是用鼠标左键点击相应的网格，也就完成了各个网格

的着色（鼠标移到相应的网络，右键点击去色），所着色取自当前颜色  ，

可点击红绿蓝选择  ，可单击当前颜色  选择，如下图：



同时当前颜色也可取自调色板






上面当前颜色就是取自调色板的色。具体操作方式：用鼠标左键点击调色板的红色。（可以看到黑色的小三角形在白色格子下面）



当选上  调色板颜色是否跟进，在网格上拖动鼠标左键，当前颜色根据调色板颜色不断循环跟进。

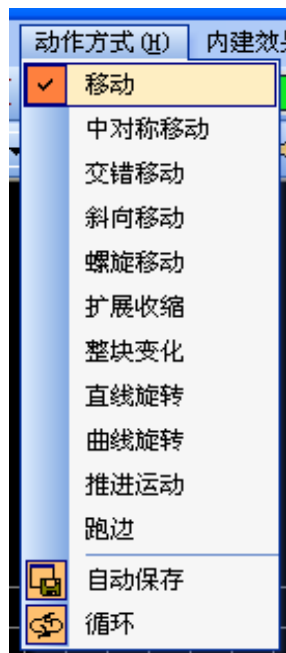


当描完一帧颜色后按 ，这一帧的画面就保存下来了，要实现动画其实就是把一帧帧静止的图像按一定规律连接在一起，按一定时间播放就形成动画。本控制系统每秒以 25 帧

的速度播放动画。注意：点一下  只保存一帧，如果你要当前的画面在播放的时候显示 0.2 秒，那点  五下。（1 秒 25 帧，那 0.2 秒就是 5 帧）。

总结：由于描点编辑效率不高，适合于那些没有规律的变化方式和对有规律变化方式的补充。

## 6. 动作方式编辑



动作方式编辑是一种常规的编辑方法，在实际的应用中也是相当多的，这里就不一一介绍。

运动方式中有两种变化方式（移动、跑边）不能和调色板同步，其它的都能和调色板同步。

### 6.1 移动



表示向左向右向下向上移动。

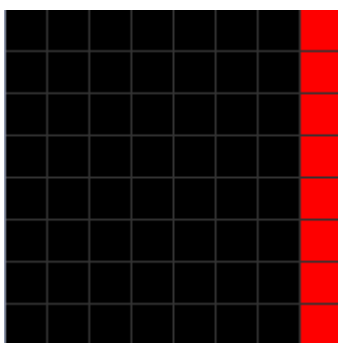



自动保存，当它为选中时，每按一下运

动方向的某个方向键就保存若干帧，具体保存多少帧取决于这个 ->

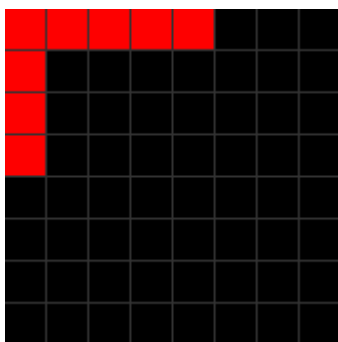
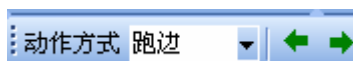


循环，当它为选中时，表示循环有效，反之为无效，如下：



如果循环有效，那用鼠标左键点击 ，红色就会跑到第一列，反之，红色就跑没有了。

### 6.2 跑边

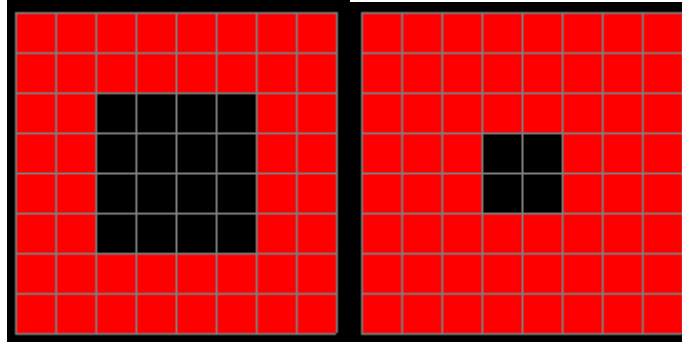


只有着色在最外面的行和列才能实现跑边，比如一个项目是  $4 * 4$ ，那应该着色在第一、四行或第一、四列。

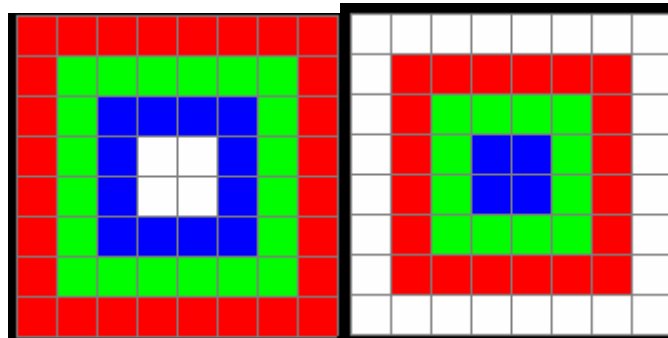
### 6.3 扩展收缩




当没有和调色板同步时，变化方式如下



当和调色板同步时，变化方式如下



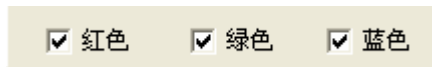
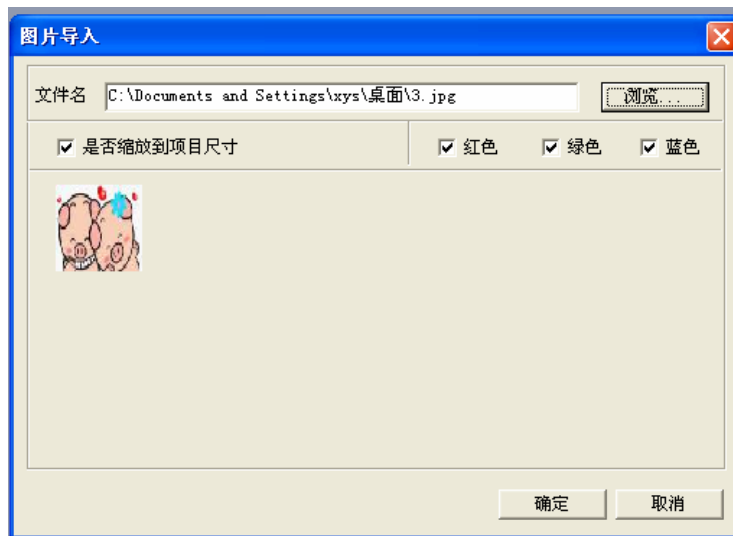
当和调色板同步时，当用鼠标左键点击  其中的一个，每一步的颜色都取自调色板并不断跟进和循环。

## 7. 图文编辑

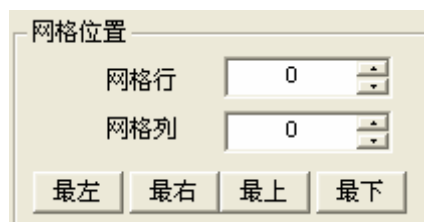
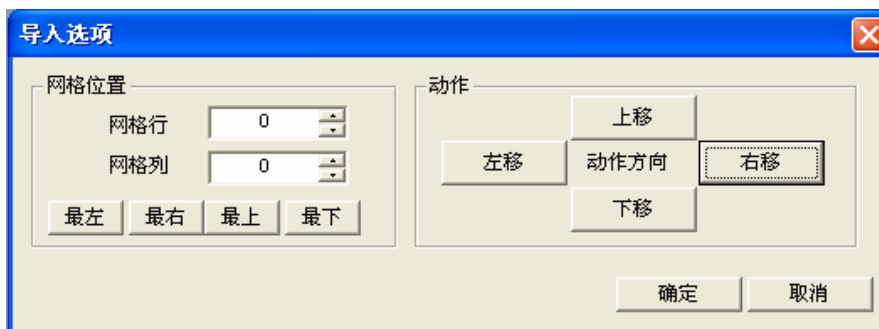
图文编辑用于导入视频、图像文件，是一种非常智能的编辑方式。用户通过第三软件制作好相关效果文件，通过本功能导入即可。



图片导入



选择导入图片三基色的分量的，默认为全选。（如果只选红色，那就只导入本图片的红色分量）

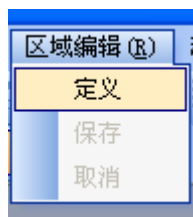


导入图片的起始点，默认为 0, 0

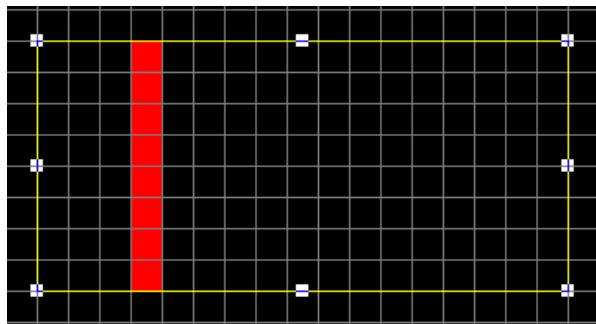


导入图片的移动方向，每按一下四个方向按钮的其中一个，图片移动一格，并保存一帧。  
文本、AVI、FLASH、音乐可视化导入与图片类似，不一一描述。

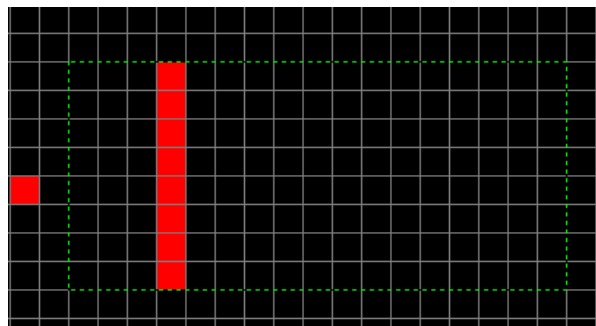
## 8. 区域编辑



区域编辑的意思是在定义过的区域空间中进行编辑。如果没有定义区域系统默认整个空间为当前区域。



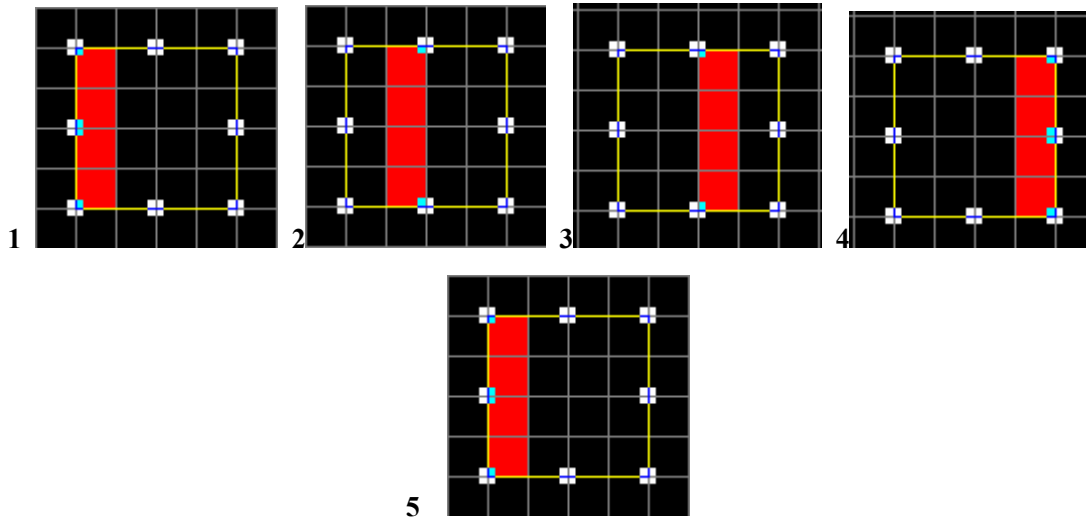
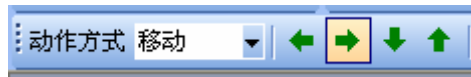
定义过的区域会有一条黄色线指示。



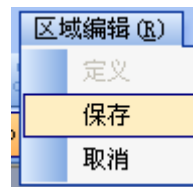
如果不在定义过的区域内操作，黄色线变成绿色虚线，相应的是对整个空间操作。

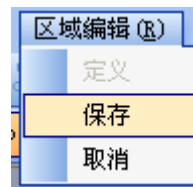
举个实例，现在需要对当前项目其中的 4 \* 4 个网格做循环移动，如下：





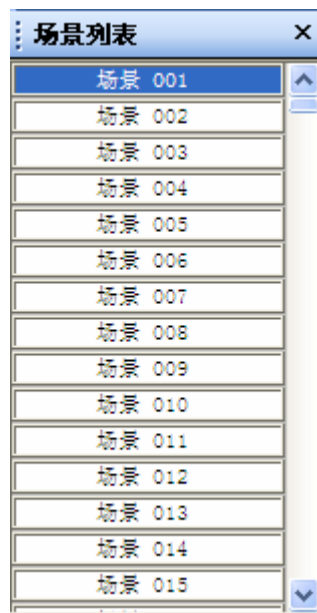
这样既实现只在定义区域内移动的功能。



系统默认不保存当前操作，如需保存当前操作，点击 ，不保存当前操作点击取消既可。（同时取消区域定义）

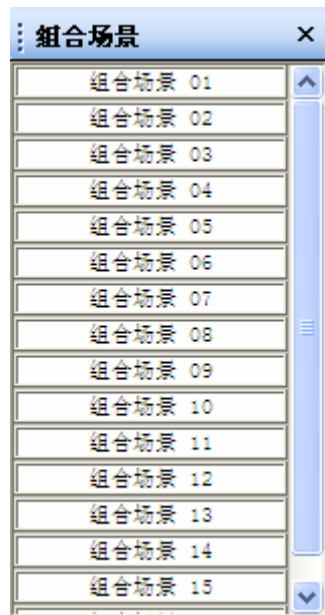
## 9. 多场景的编辑

本软件提供了一个文件下多个场景编辑的功能，如场景 001 编辑完成后，直接点击屏幕左侧的场景列表中的场景 002，出现与场景 001 相同的编辑界面（即从场景 002 到场景 512 的项目参数与场景 001 完全相同），再分别对每个场景进行编辑。

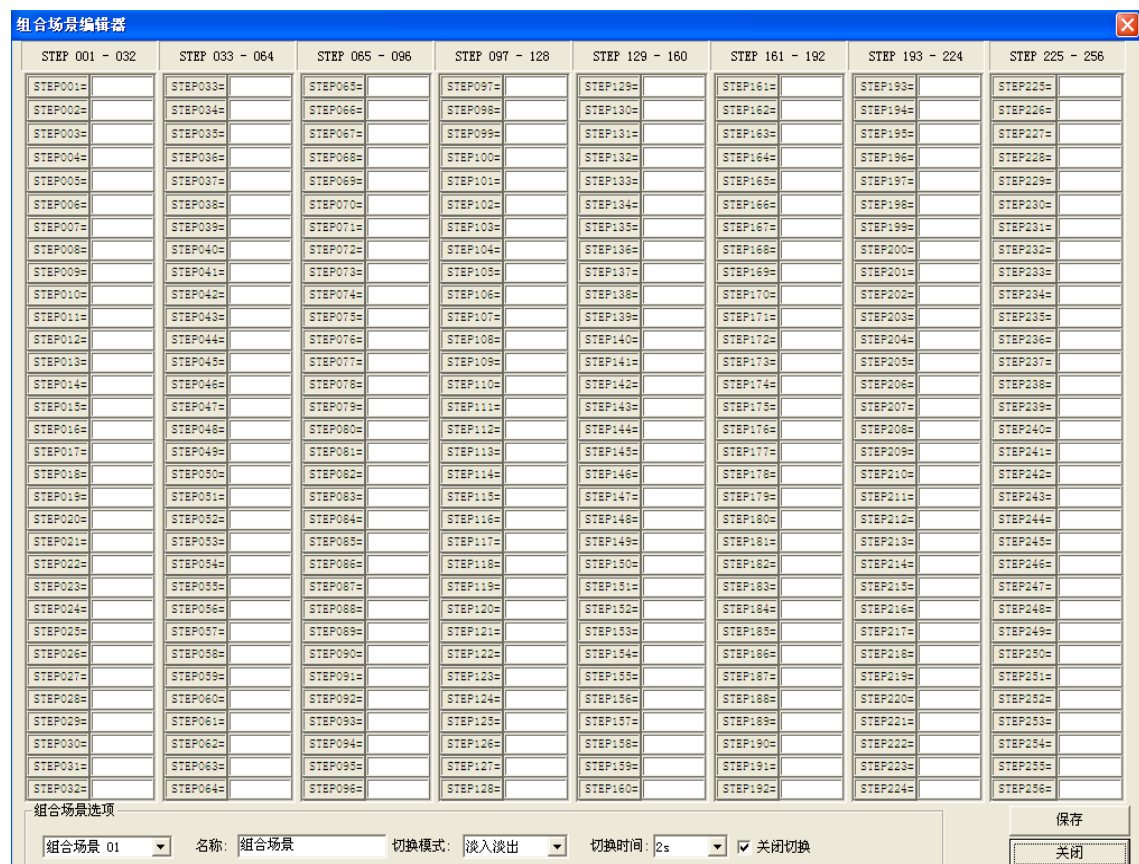


## 10. 组合场景

组合场景主要是对已经编辑好的多个场景进行组合。  
用鼠标左键双击“组合场景”栏中“组合场景 01”



弹出“组合场景编辑器”栏，



按照顺序填入需要的场景编号

组合场景编辑器					
STEP 001 - 032		STEP 033 - 064		STEP 065 - 096	
STEP001=	1	STEP033=		STEP065=	
STEP002=	2	STEP034=		STEP066=	
STEP003=	10	STEP035=		STEP067=	
STEP004=		STEP036=		STEP068=	
STEP005=		STEP037=		STEP069=	
STEP006=		STEP038=		STEP070=	
STEP007=		STEP039=		STEP071=	
STEP008=		STEP040=		STEP072=	
STEP009=		STEP041=		STEP073=	
STEP010=		STEP042=		STEP074=	
STEP011=		STEP043=		STEP075=	
STEP012=		STEP044=		STEP076=	
STEP013=		STEP045=		STEP077=	
STEP014=		STEP046=		STEP078=	
STEP015=		STEP047=		STEP079=	

再对场景名称、切换模式、切换时间进行编辑

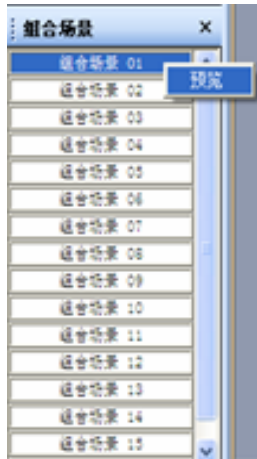
组合场景选项					
组合场景 01	名称: 移动	切换模式: 淡入淡出	切换时间: 2s	<input checked="" type="checkbox"/>	关闭切换

注：“切换时间”是前一场景最后一帧结束到后一场景第一帧开始的时间。

编辑完成点击“保存”，再点击“关闭”结束组合场景编辑。

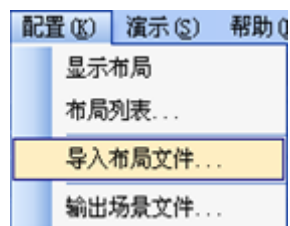


鼠标右键点击“场景组合”栏中的“组合场景 01”，再用鼠标左键点击“预览”就可以对组合场景进行预览。

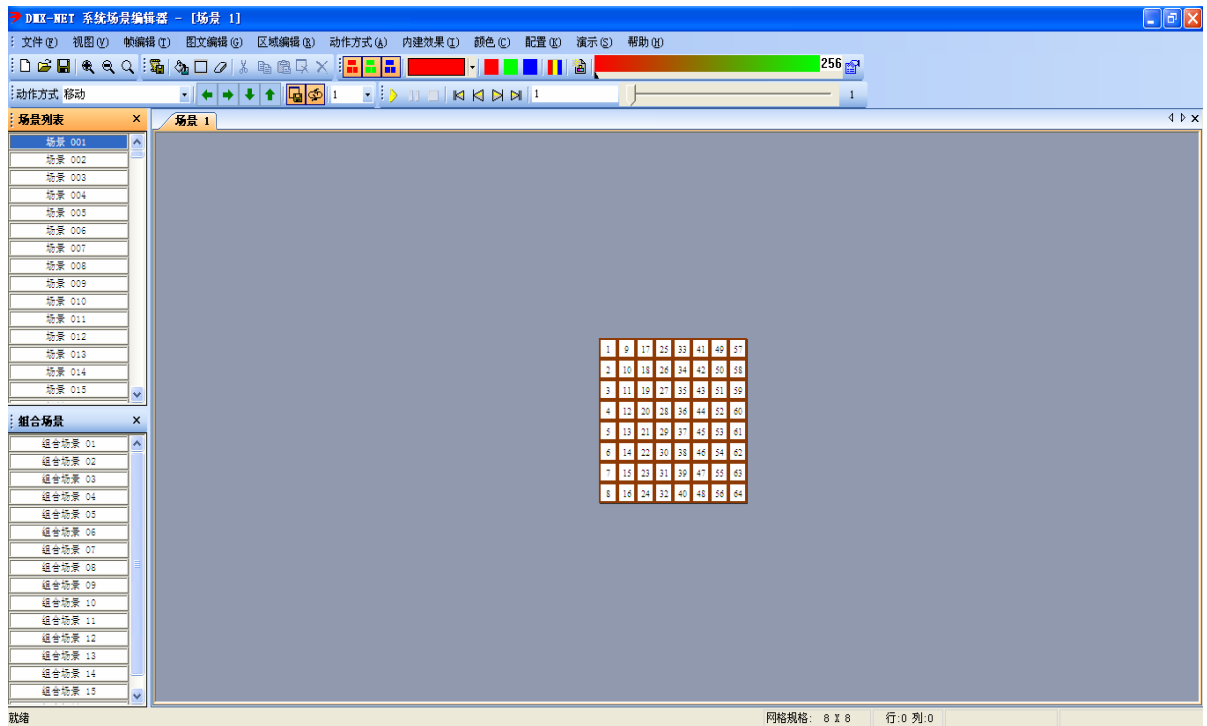


## 11. 导入布局文件

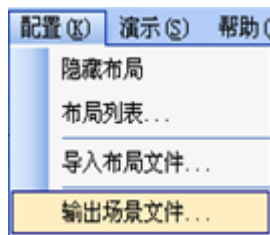
打开“配置”目录下的“导入布局文件”



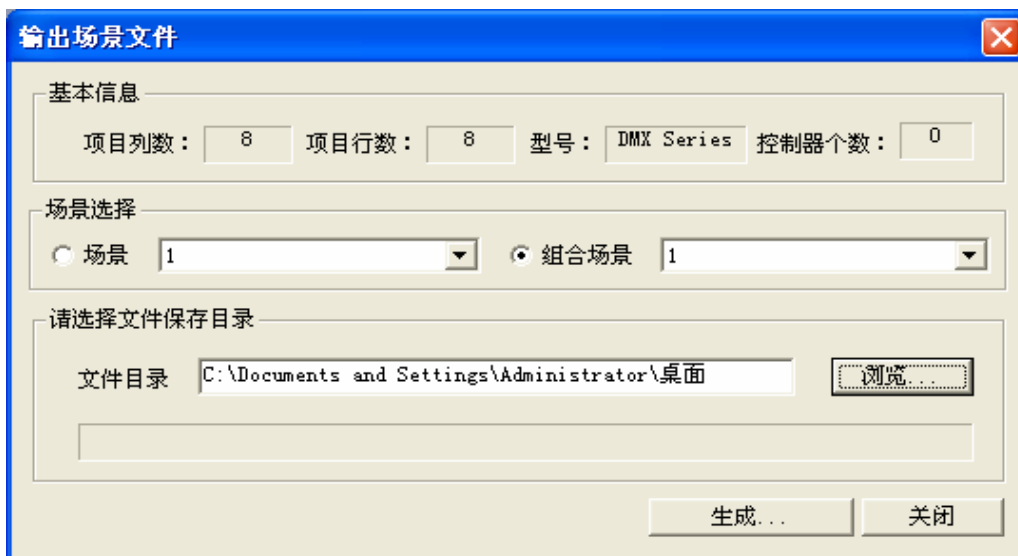
打开扩展名为 (.cfg) 的布局文件



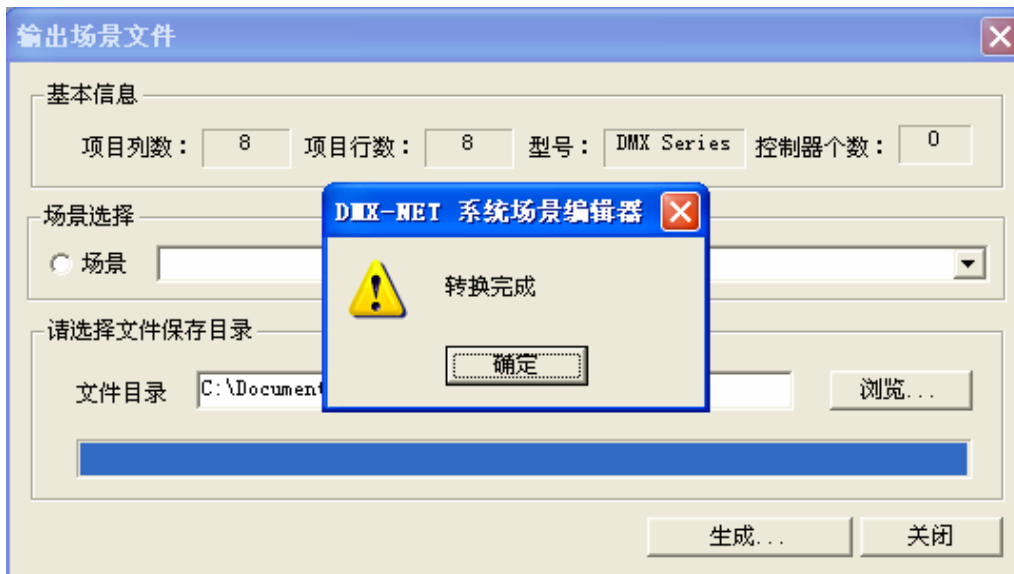
点击“配置”目录下的“输出场景文件”



出现对话框



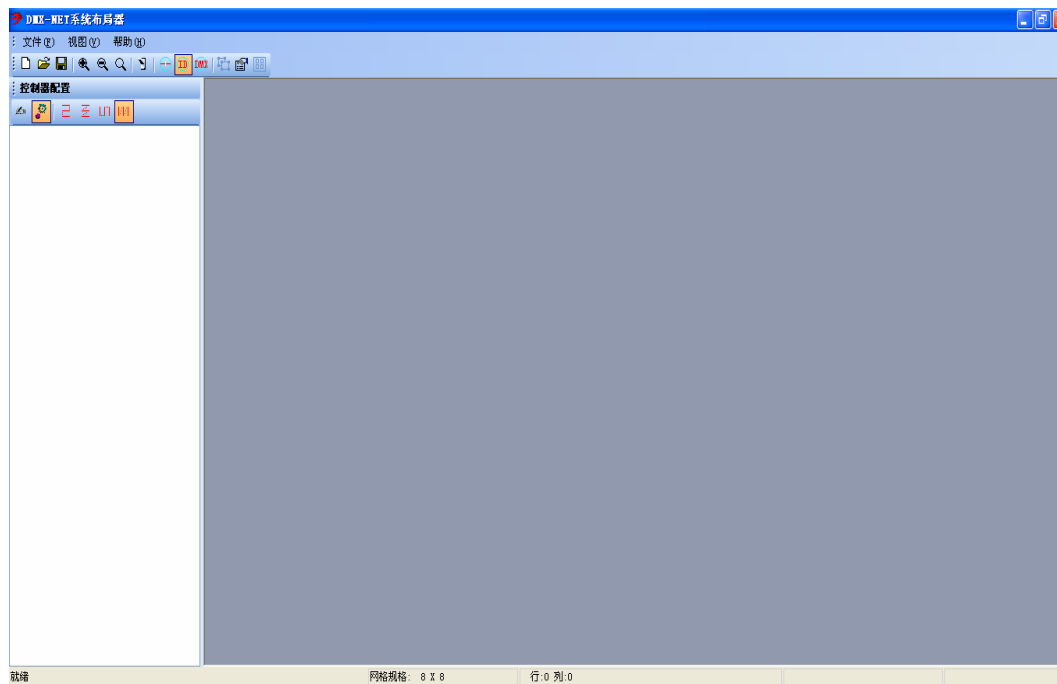
设定“场景选择”、“文件保存目录”，点击“生成”



转换完成最终生成扩展名为 (.sc) 的文件，点击“确定”、“关闭”退出。  
注：生成的文件名为 SxxCxxx.dat 如：S01C001 表示这个文件当控制器模式设置为 1、ID 设置 1 时，控制器读取本文件。

## 二、系统布局器

### 1. 运行界面

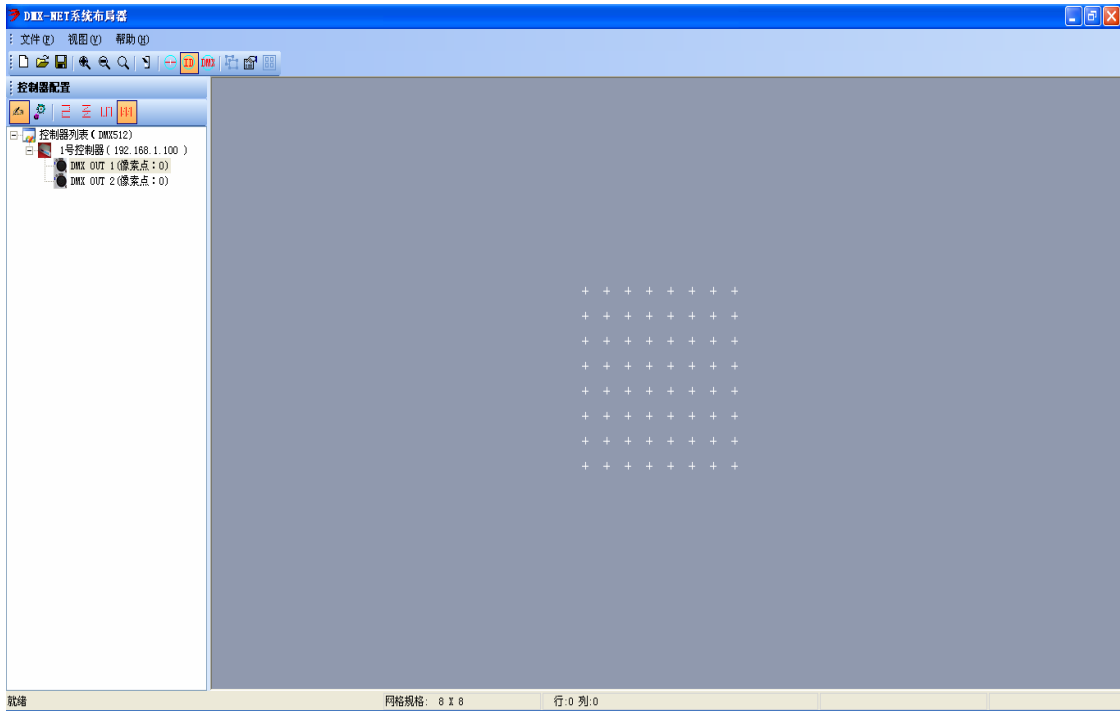


### 2. 新建项目文件


鼠标点击, 出现对话框

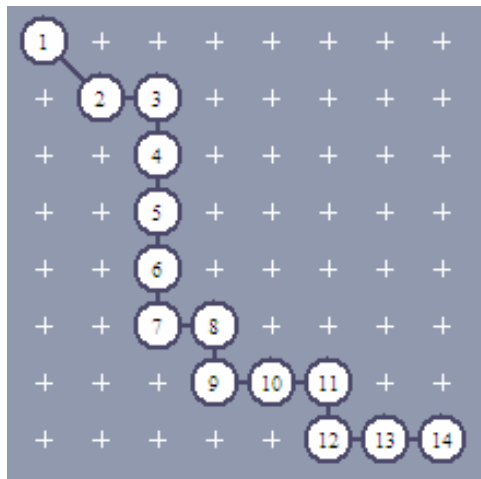







布局参数设定完成点击“确定”



### 3. 布线

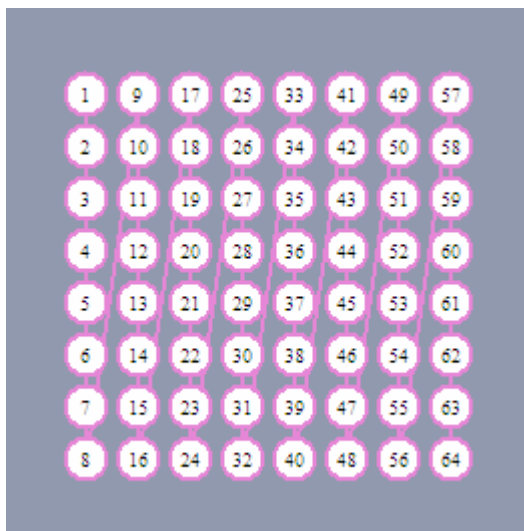
- 3.1  手动布线：可以逐个点击，也可以按住鼠标左键不放，拖动鼠标，手动布线主要用于不规则布线。（单个点击右键或按住右键不放，可删除布线）



- 3.2  自动布线：点击所需的布线方式（系统提供了四种布线方式：、、、），然后在编辑界面按住 鼠标左键不放，移动鼠标选定一个范围，松开鼠标左键，系统会自动布线。

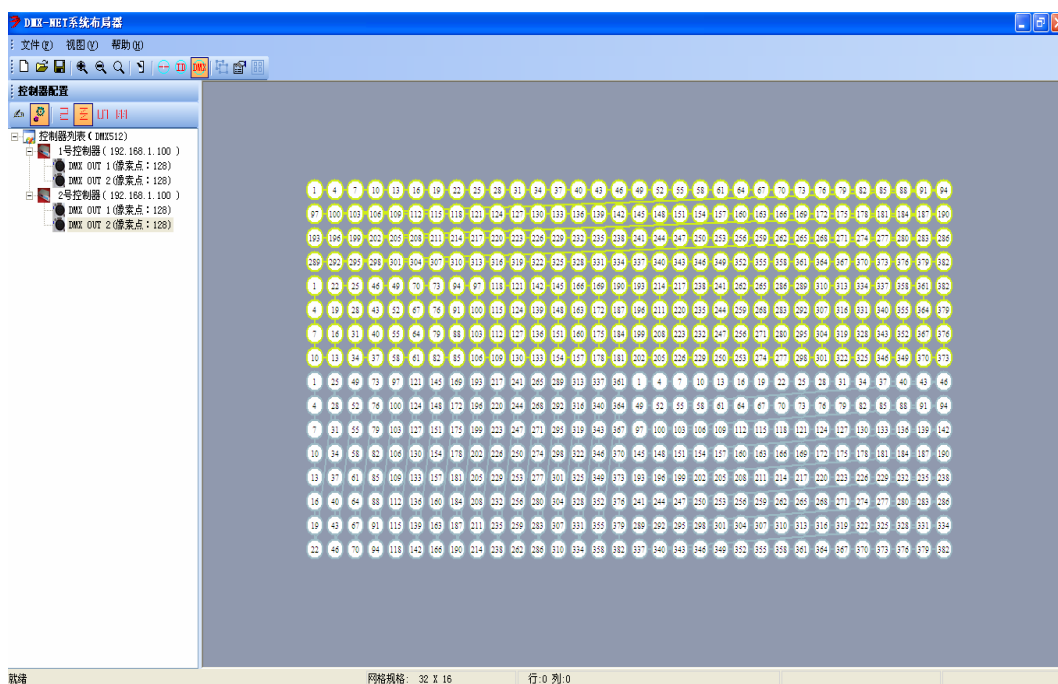



如点击“”，框选整个区域，出现以下布线效果：



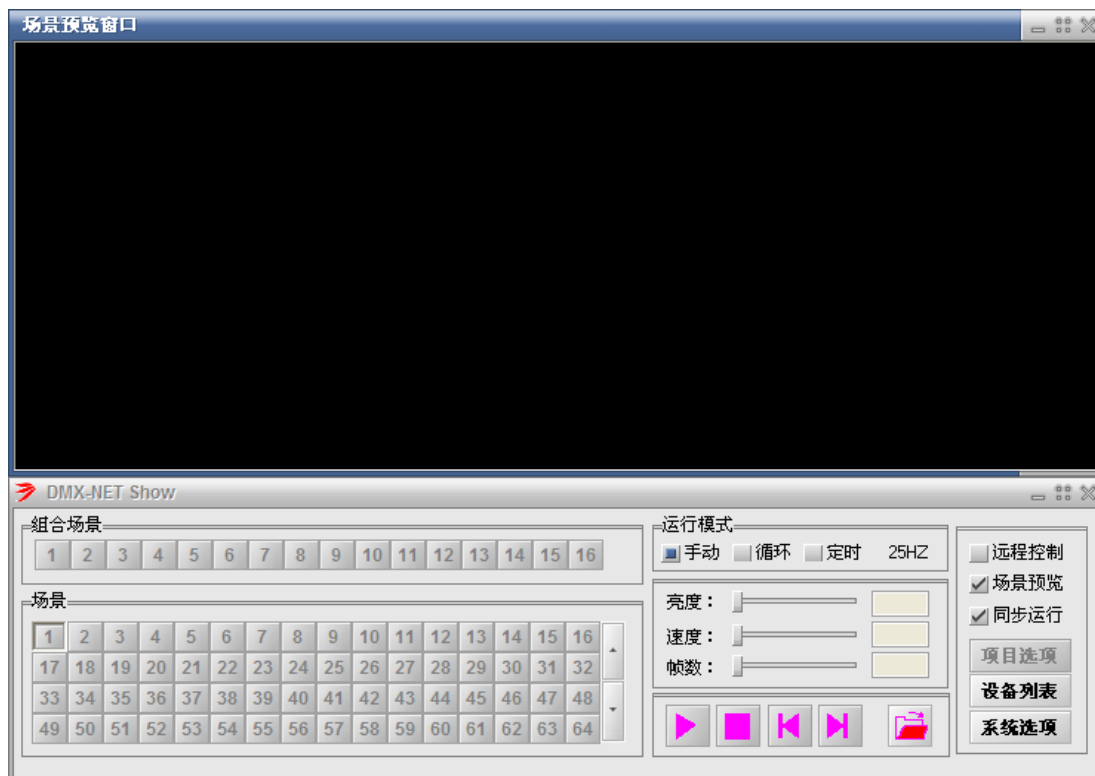
注：一台控制器的一路输出可以控制 170 个 DMX 地址（即 510 个 ID 号），超出这个数字必须用控制器的第二路输出控制。超出 340 个 DMX 地址，必须通过加控制器的方法来实现。每一路输出或每台控制器的布线方式均可分别设定。


如下图代表 2 台控制器的 4 路输出布线

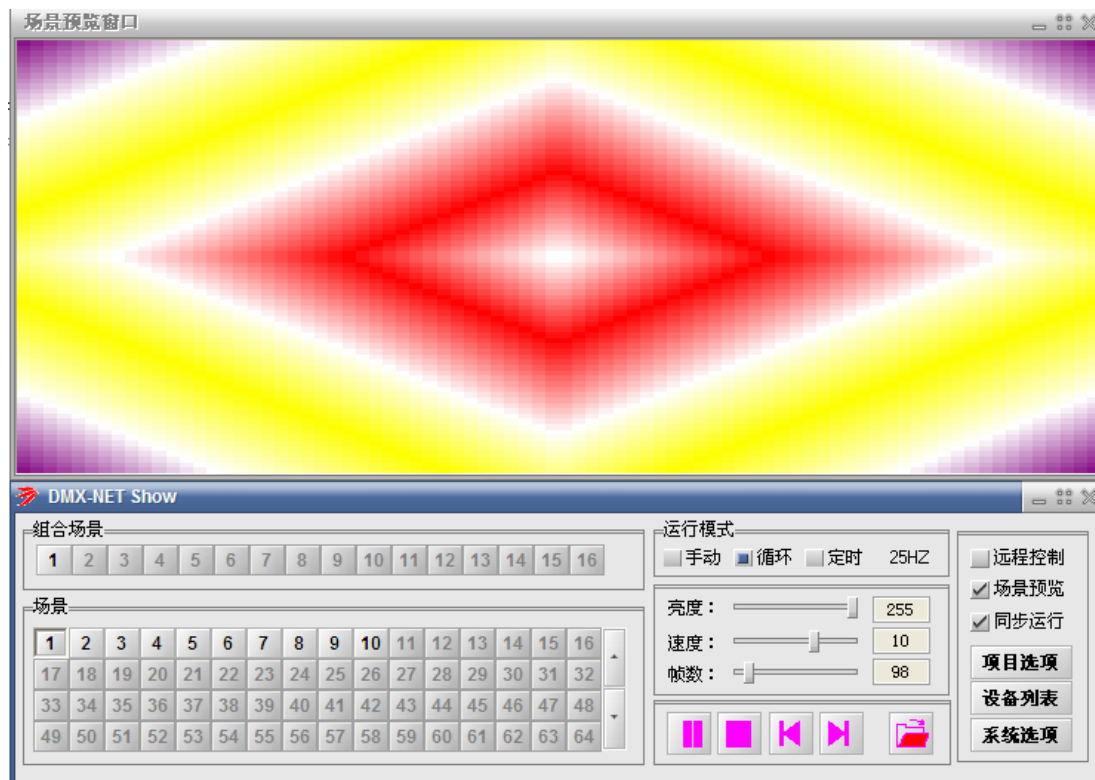


设定完成点击 ，保存文件，文件扩展名为.cfg

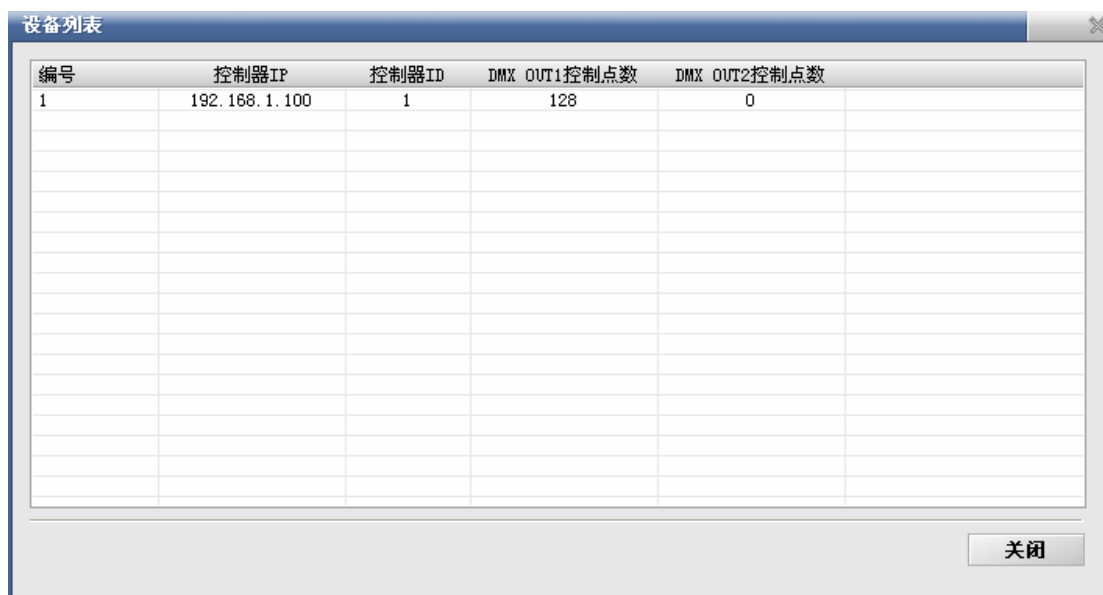
### 三、系统播放器



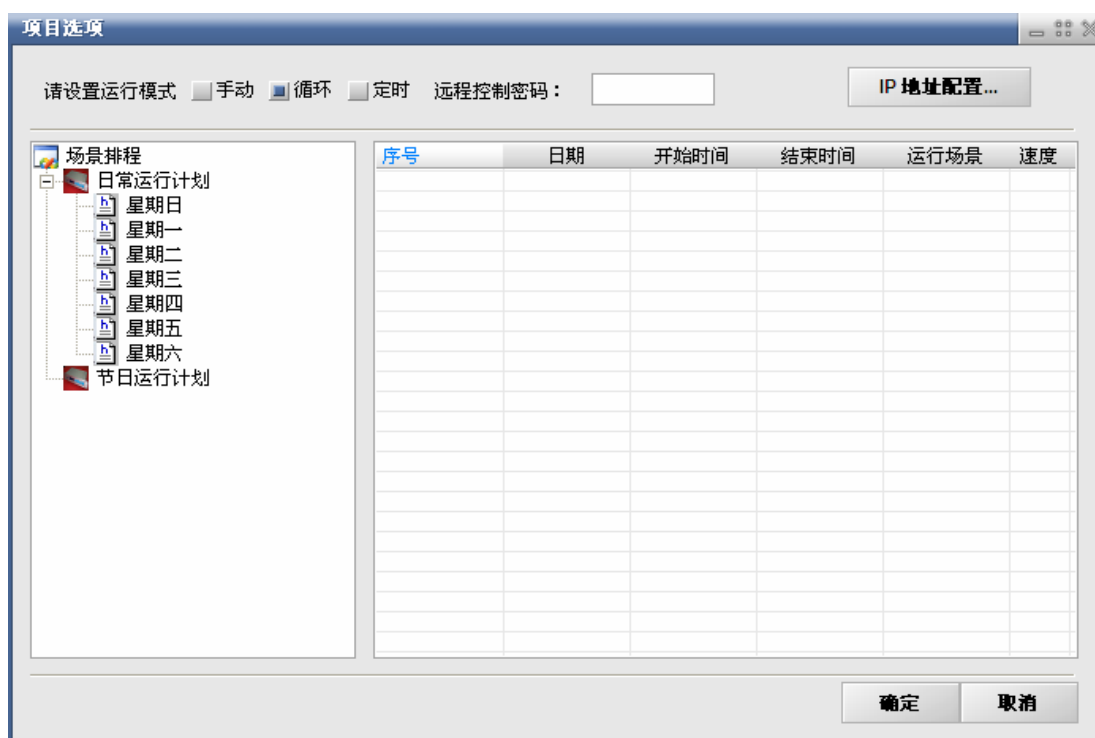
点击  打开扩展名为.dmx 的文件



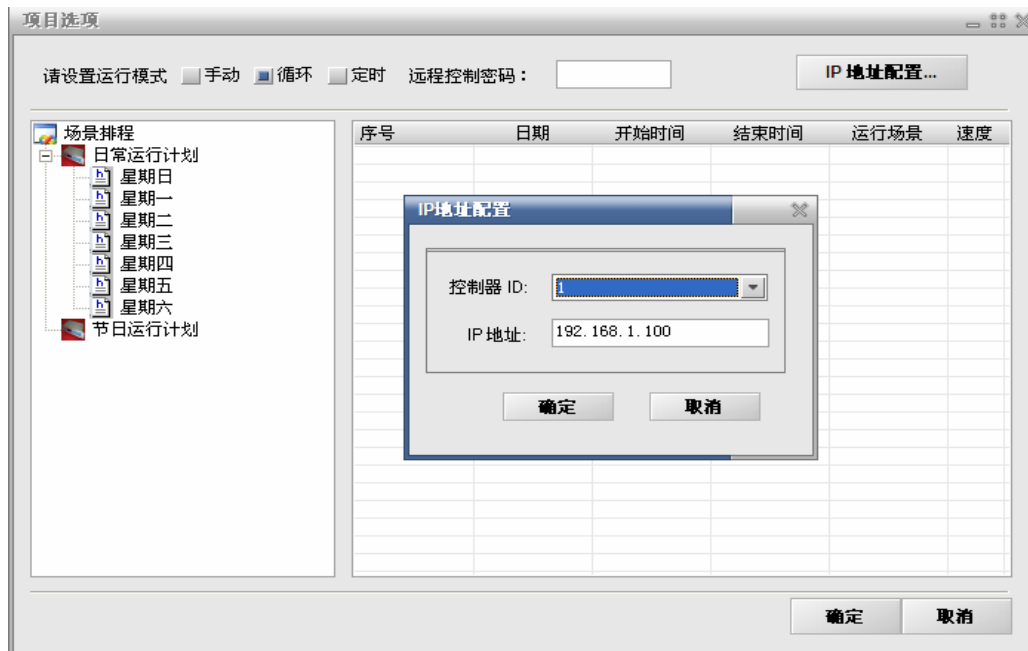
点击设备列表，可以看到控制器的 IP、ID 以及输出端口控制的点数，如下图所示：



点击项目选项可以对定时播放进行设定



点击 IP 地址配置可以设定联机控制器的 ID 和 IP 地址，如下图所示：



点击系统选项，可以设定是否开机自动启动以及自动动作行项目文件，如下图所示



上海森品电子科技有限公司  
**SHANGHAI SEMPING ELECTRONICS CO.,LTD.**  
 邮编: 201108  
 电话: (86)21-5228 8520  
 传真: (86)21-5228 8521  
 网站: <http://www.dmx512net.com>  
 技术支持: [support@dmx512net.com](mailto:support@dmx512net.com)  
 地址: 上海市闵行区都市路 2501 弄 12 号