

Color Edit_DMX 软件使用说明书

一、Color Edit_DMX 编辑软件的基本要求

- 1、操作系统：Windows2000 或 XP 以上系统
- 2、显示器：显示分辨率设置为 1024*768 像素以上

二、Color Edit 编辑软件的安装

- 1、Color Edit_DMX 编辑软件：编辑灯光变化程序



鼠标双击

Color Edit 编辑软件中文版) → 点击 **Color Edit 软件安装**

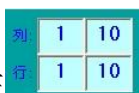
→ 点击 **下一步** → 点击 **选择安装位置** → 点击 **下一步** → 点击 **完成**。

三、Color Edit_DMX 编辑软件的基本使用方法

安装 **Color Edit.DMX 编辑软件** 完成后，鼠标双击  图标，出现 。如果是新建程序跑法，点击 **NEW** 进入参数设置；如果是下载旧程序跑法，点击 **OPEN** 选择需要的播放文件。

如图 1.1:所示

(一) 参数设置的参数设置



1、在

列	1	10
行	1	10

 中根据实际的光源数量和实际光源的排列方法，填入需要的像素数值。**列**：表示列数，

行：表示行数。例如：10 行 10 列表示显示 100 个像素点。设定好像素的行列数后，点击 **选取(T)**

将会显示像素的数量及排列位置。如需重新设置或更改像素点，点击 **清除(C)**，再重新填选取像素的行

与列数，点击 **选取(T)** 即可，在参数设置右下角可以预览到已设定的。

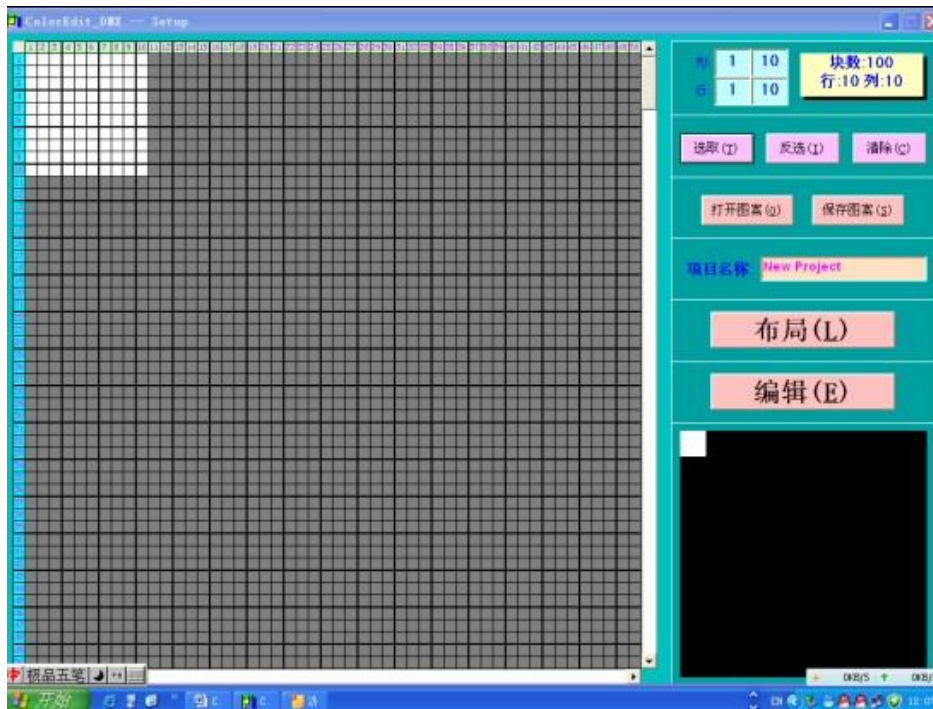


图 1.1 参数设置

2、点击 **布局(L)** 即可进入全部灯具的分区（即需要使用多少个 JC-3 控制器）



分区数: 对话框中输入所需要的 JC-3 控制器数，然后回车，系统将自动分配格子给对应的 JC-3 控制器。



JC-3 控制器选择框，



格子里数字表示该格受

控于对应的控制器。选取数字，再点击格子，可改变该格对应的控制器。（以上使用于多台 JC-3 控制器级联同步的情况），使用单台 JC-3 控制器时不需选取。

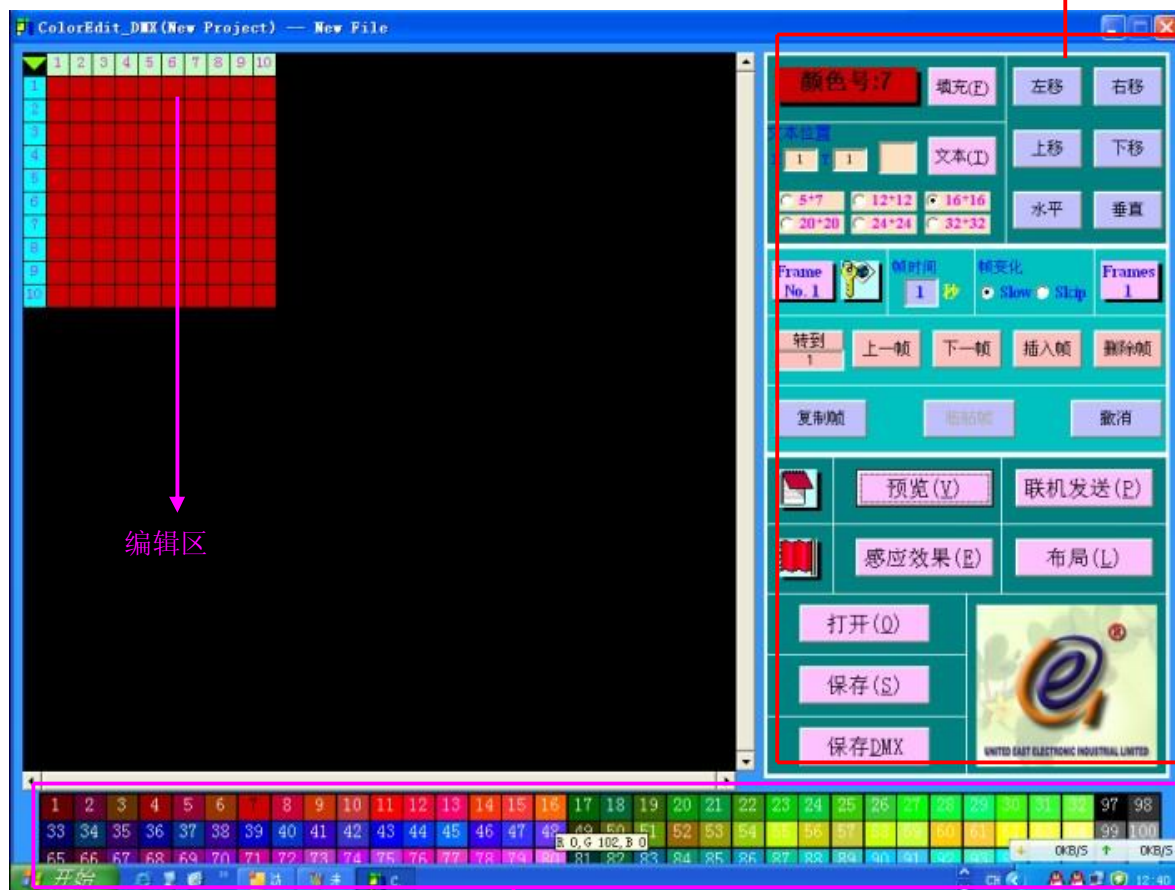


点击 **连线图**，进入灯具连接图，格子中的数字，上方数字表示格子的位置，下方的数字表示 JC-3 控制器号码。

手动修改格子之间连接方式，点击任意两格子，将交换这两个格子的位置，可自定义连接方式。

3、以上完成后，点击 **编辑(E)** 将进入编辑，如图 1.2。

功能区



编辑区

颜色区

图 1.2 编辑

(二) Color Edit_DMx 编辑基本操作

Color Edit_DMx 编辑包括三部分：功能区、颜色区和编辑区，所图 1.2 所示。

1、功能区介绍：



【填充】：表示将所选颜色填充整个屏。

【左移】：表示图案向左移动。

【右移】：右移表示图案向右移动。

【上移】：表示图案向上移动。

【下移】：表示图案向下移动。

【垂直】：表示图案垂直上下替换。

【水平】：表示图案水平左右替换。

【X】：表示输入的字母、符号、数字、汉字的起始行位置。

【Y】：表示输入的字母、符号、数字、汉字的起始列位置。



表示文本/数字输入框，输入后，按 Text，输入的内容显示到编辑区。

5*7、12*12、16 * 16 、 20 * 20 、 24 *24 、 32 * 32 六类选项表示可输入的英文字符或中文字符的点阵大小。



：文件参数表。



：锁定当前帧不可编辑。

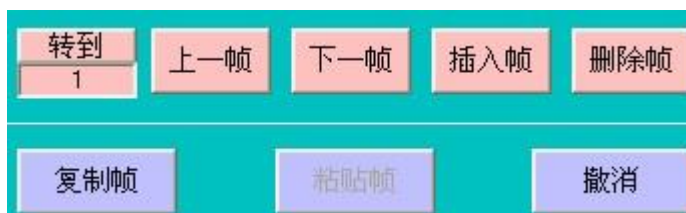


：表示编辑当前屏图案变化至下一屏图案

的间隔时间，以秒为单位，最快为 0.1 秒，最慢为 5 秒，用户自行设置、调节各帧之间的变化时间。。



： Slow 表示编辑图案为渐变方式，用户可自己选择。 Skip 表示编辑图案为跳变方式，用户可自己选择。



【转到 1】：表示返回到某一屏。用户如果要返回到某一屏，输入该屏的帧数点击【转到】。

【上一帧】：表示上一屏。点击上一帧即返回上一屏。

【下一帧】：表示下一屏。如当前屏已编辑好后按下一帧，然后点击“是”进行编辑下一屏。

【插入帧】：表示插入屏。例如：在第 5 屏与第 6 屏之间插入新的一屏，此时只要在第 6 屏点击插入帧即可插入新的一屏于第 5 屏与第 6 屏之间。

【删除帧】：表示删除当前屏。

【复制帧】：表示复制该屏图案。

【粘贴帧】：表示将已复制的屏的图案粘贴到当前所在屏，同时替换当前所在屏的图案。如果要将已复制的屏的图案插入当前所在屏之前，则先在当前屏【插入帧】，再将已复制的屏粘贴替换刚插入的屏。

【撤消】：表示撤消上一操作。



:显示当前文件信息。



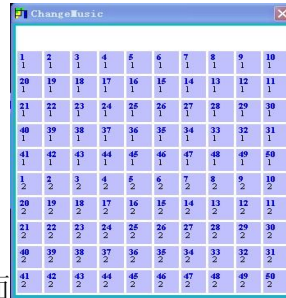
:当前显示红色时，JC-3 控制器未连接；当前显示绿色时，JC-3 控制器已连接。

【预览】：表示预览已编辑好的灯光程序变化。（注：因通常设置的变化时间间隔很短，在预览时会将演示效果变慢，以便检查各屏的图案。）

【联机发送】：表示联机控制（电脑控制 JC-3 控制器，JC-3 控制器控制 JC330-3 地砖变化的模式）。



点击【联机发送】出现界面，按【Send】发送当前设置好的数据。



：设置对应格子的音乐效果，点击后出现界面，单击任意格子按右键选择想要设定的音乐文件，然后点击【Send】，对应地址的格子被踩后会发出对应的音乐声音。

【Effect Set】：格子效果设置点击感应效果(E)出现（用于 JC-3 联机模式（显示 PC）时，联机设



定 JC330-3 的显示颜色和感应功能)

【内部七彩】：设定无外部控制时，重新上电的变化为内部程序（七彩变化）。

【显示固定色】：设定无外部控制器时，重新上电显示固定颜色。

【感应固定色】：设定压力感应后显示固定颜色。

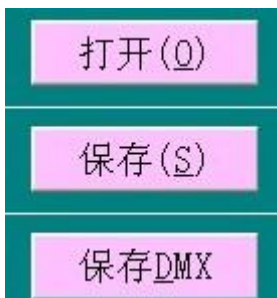
【感应不变色】：设定压力感应后不改变当前显示颜色。

【感应反色】：设定压力感应后显示为当前颜色的反色。

【地址重置】：设定重置地砖的地址，按实际连接的顺序，重置地址感应后上传的地址值。

【感应上传】：设定感应后上传地址和数据，以支持互动效果。

【感应不上传】：设定感应后不上传地址和数据。



【打开】：表示打开 cor 文件。

【保存】：表示保存 cor 文件，用于 Color Edit_DMx 软件编辑。

【保存 DMX】：表示保存 dmx 文件，用于 JC-3 控制器。

2、基本操作步骤:

(1) 在**颜色区**内点击选取颜色, 选用**功能区**的相关功能按钮, 在**编辑区**内编辑图案。

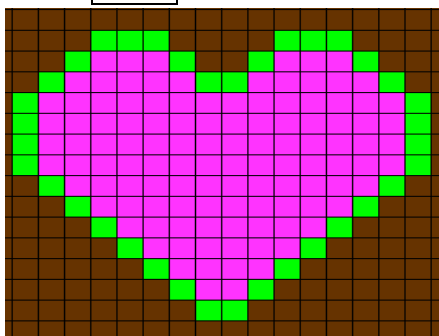


图 1.3

(2) 由于一个程序跑法是由多帧组成, 在编辑完该帧的图案后, 点击**功能区**中的【**下一帧**】, 编辑下一帧图案, 依次往下制作每一帧的**图案**。


(3) 灯光变化程序编辑完成后,保存该文件。(先保存可以再被软件调用的.cor 格式, 再存.dmx 格式, 否则软件不能调用.dmx 格式的文件)。

(4) 将生成的 DMX 文件通过 USB 线保存到 JC-3 里面。

五、操作小技巧

- 1、在编辑编辑图案时, 选取某一颜色, 然后点击编辑区某行 (或某列) 的序号, 则将该颜色填充到该行 (或该列), 不需该行 (或该列) 每个格子逐点填色。
- 2、在编辑修改各帧之间的变化时间时, 如果为 1 秒以内, 例如 0.2 秒, 直接键入 “.” 和 “2” 即可, 无需键入 “0”、“.” 和 “2”。
- 3、某一帧图案编辑完后, 编辑下帧图案时一定要点【**下一帧**】, 并点击 “是 (Y)”, 否则还是在当前这一帧编辑图案。并及时点击**保存**保存。

欢迎用户朋友在使用 Color Edit_DMx 编辑软件时将总结的经验、技巧和遇到的问题反馈给我们, 以便我们更好地为您服务。

企业名称:  东莞市优易电子开发设计有限公司

地址: 广东省东莞市虎门镇大宁工业区麒麟东路 17 号

TEL: 0769-86237138;

FAX: 0769-85707559

E-mail:ue@ueele.com;

<http://www.ueele.com>