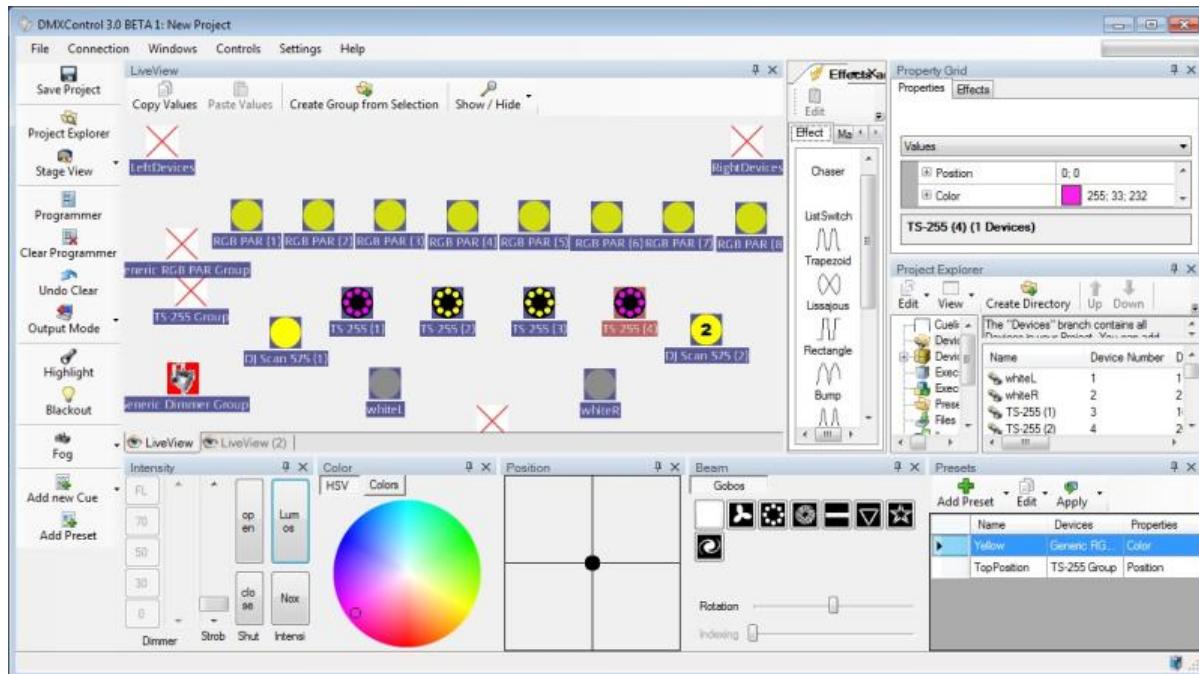


DMXCONTROL 3 Уроки по программе

Поскольку концепция программы полностью изменилась по сравнению с DMXControl 2, изучение программы необходимо начать все сначала. Эти уроки помогут вам ознакомиться с этой программой и дать вам нужные навыки. Небольшой пример что ждет вас в конце обучения:



Этот урок - введение в архитектуру **DMXControl 3.0**. Вы узнаете о **связи между клиентом и сервером** и о том, как управлять **ядром** программы.

Установка и настройка

DMXControl 3 устанавливается с помощью мастера установки. В исталяторе вы сможете выбрать визуализатор **EasyView** (визуализатор) для установки.

DMXControl 3 состоит из двух программ. Одна выступает в **качестве сервера**, а другая в качестве клиента. Сервер (далее будем упоминать как **ядро**) управляет всей информацией, связанной с проектом, например, перечень осветительных приборов, хранением световых картин и программ и т.д. Ядро работает на операционной системе **Windows**, но также может быть запущено на **Linux** (с Mono). Клиент выступает в качестве **интерфейса** (обычная графическая оболочка) между сервером и пользователем.

Один или несколько клиентов(художников по свету) могут работать на нескольких системах (ПК) параллельно и одновременно. Эта структура позволяет работать в команде для создания и выполнения вашего шоу. **DMXControl 3.0** также поддерживает **параллельную** работу в течении всего шоу, то есть вы можете проигрывать сцены во время лайва пока еще кто-то до сих пор занимается созданием и программированием сцен и секвенций!

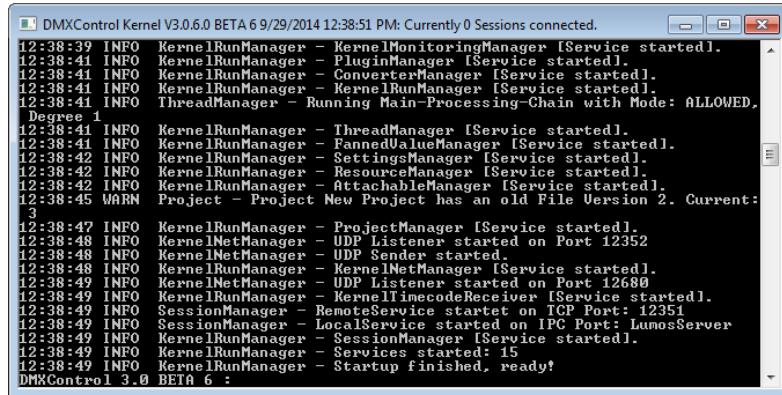
Разделение сервера и клиента имеет следующие преимущества:

- Если клиент (пользовательский интерфейс) потерял связь или завис, ядро (сервер) продолжает работать и продолжает отправку выхода DMX сигнала

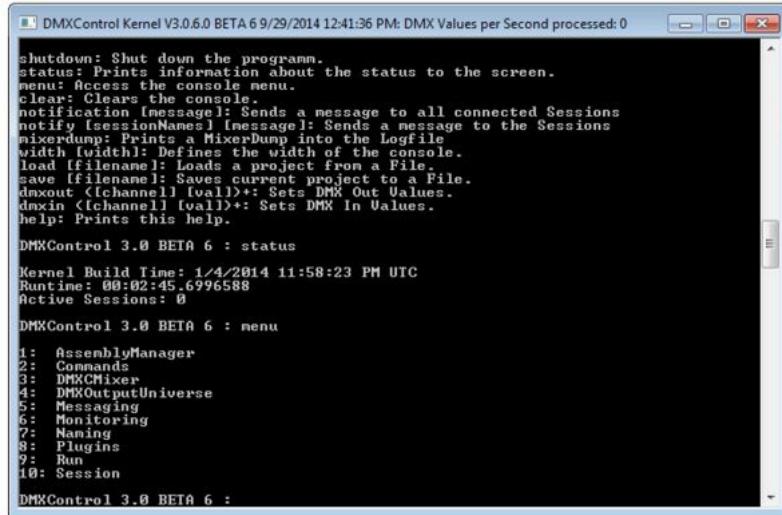
- Несколько пользователей могут совместно использовать ядро и работать в команде!
- **Ядро и пользовательский** интерфейс может работать на разных компьютерах

Ядро DMXControl

Основная программа это **ядро(сервер) DMXControl**. В настоящее время это приложение называется «**DMXControl 3 Kernel**» или «**Lumos.exe**».



Во время процесса запуска ядра вы можете наблюдать, как загружаются модули **DMXControl**. Ядро является **главным управляющим** центром, а так-же является хранителем сцен, шоу и другой информации. Ядро поддерживает **командную оболочку**. Введя «**help**» вы получите обзор всех **поддерживаемых команд**.

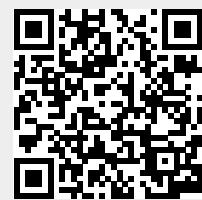


Несколько примеров команд для DMXControl командной строки

shutdown: Безопасное выключение ядра **status**: Отображает информацию о состоянии **menu**: меню управления доступом **clear**: Очищает консоль **notification** xxx: Отправляет уведомление всем клиентам **width** xxx: Определяет ширину консоли (количество символов) **load** xxx: Загрузка проекта **save** xxx: Сохраняет текущий проект **dmxoout** [channel, val] +: Установка DMX-Out **DMXin** [channel, val] +: Установка DMX-In поле **help**: меню помощи (также доступны через «?») Более подробно о меню вы узнаете в приложении 2.

From:

<https://dmx-512.ru/> - **DMX512.RU Управление светом**



Permanent link:

https://dmx-512.ru/manuals/dmxcontrol_les_1?rev=1493332923

Last update: **2017/06/09 20:04**