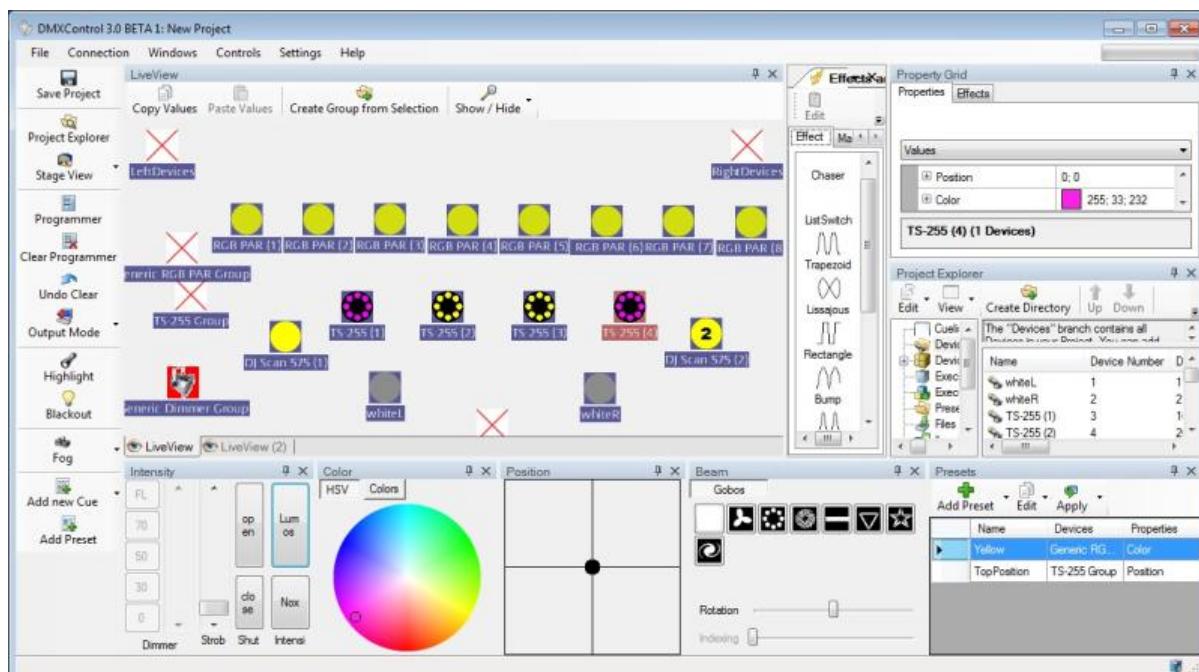


DMXCONTROL 3 Уроки по программе.

Введение

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 Моно). Клиент выступает в качестве **интерфейса** (обычная **графическая оболочка**) между сервером и пользователем.

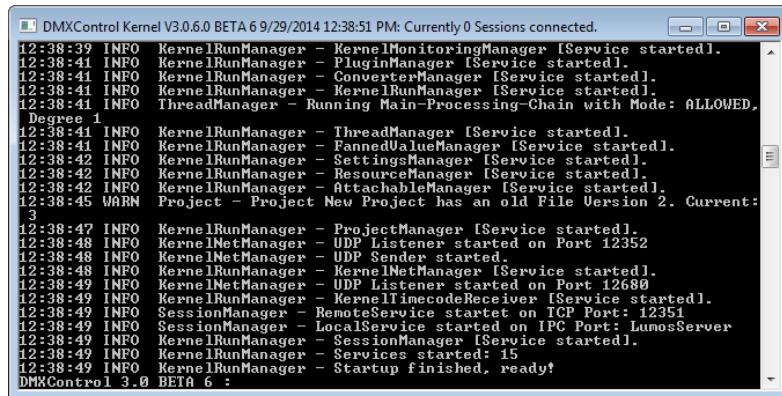
Один или несколько клиентов (художников по свету) могут работать на нескольких системах (ПК) параллельно и одновременно. Эта структура позволяет работать в команде для создания и выполнения вашего шоу. **DMXControl 3.0** также поддерживает **параллельную** работу в течении всего шоу, то есть вы можете 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:

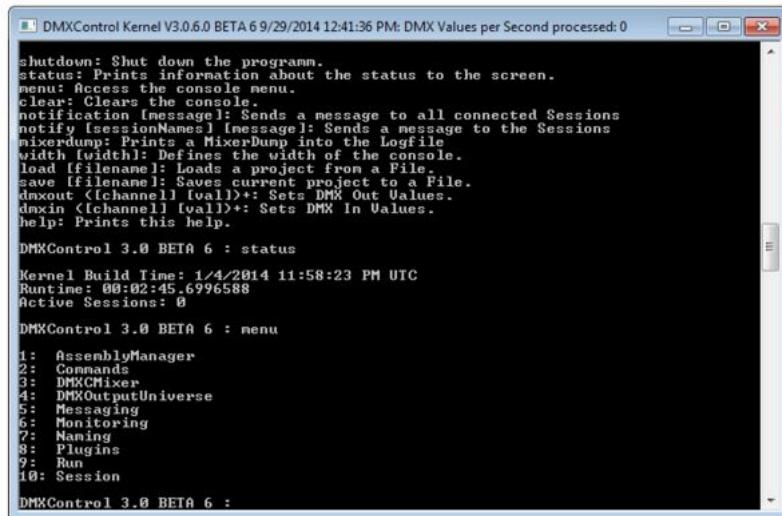
- Если клиент (пользовательский интерфейс) потерял связь или завис, ядро (сервер) продолжает работать и продолжает отправку выхода DMX сигнала
- Несколько пользователей могут совместно использовать ядро и работать в команде!
- **Ядро и пользовательский** интерфейс может работать на разных компьютерах

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

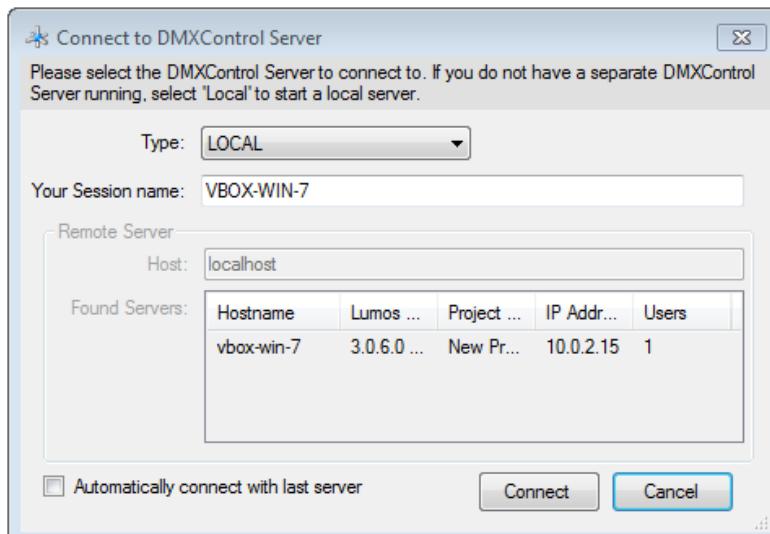
- **shutdown**: Безопасное выключение ядра
- **status**: Отображает информацию о состоянии
- **menu**: меню управления доступом
- **clear**: Очищает консоль
- **notification** xxx: Отправляет уведомление всем клиентам
- **width** xxx: Определяет ширину консоли (количество символов)

- **load** xxx: Загрузка проекта
- **save** xxx: Сохраняет текущий проект
- **dmxout** [channel, val] +: Установка DMX-Out
- **DMXin** [channel, val] +: Установка DMX В поле
- **help**: меню помощи (также доступны через «?»)

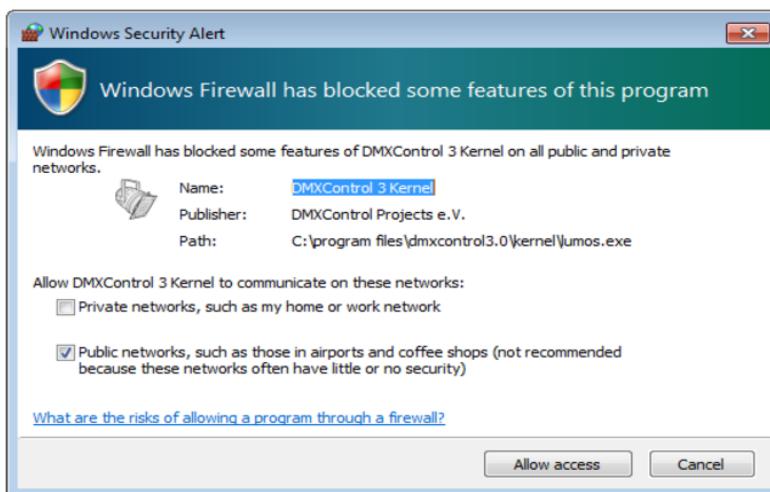
Более подробно о меню вы узнаете в приложении 2.

Клиент / пользовательский интерфейс

В этой главе мы пройдемся по основному интерфейсу(пользовательскому). Ему уделим больше всего внимания! В настоящее время запускающий файл интерфейса называется «**DMXControl 3 GUI**» или **LumosGUI.exe**. Связь с сервером инициируется автоматически при запуске программы. Вы можете выбрать в меню **Connection → Connect** чтобы соединиться с сервером. В нижнем правом углу DMXControl есть **синий/серый** значок и **красный** крест который означает, что соединение с сервером не установлено. Вы можете **щелкнуть** по значку и повторно открыть свойства соединения!



Вы должны **разрешить** подключение в свойствах брандмауэра/антивируса



После успешного установления соединения вы должны увидеть небольшой **синий** значок в нижней строке главного окна DMXControl, указывающий на существующее соединение. **Красный крест** указывает на то, что соединение не **успешно**.

Если вы запустите «**LumosGUI.exe**» с параметром «**-nonetwork**», ядро автоматически запустится и клиент сразу подключится непосредственно к ядру. Таким образом вам **не придется** вручную соединить клиент и система будет готова к работе. После установки вы найдете запись в вашем начальном меню под названием «**DMXControl 3**». Этот параметр включает этот параметр.

Управление проектом

Для того, чтобы начать новый проект, выберите **File ⇒ New Project**. Если вы хотите сохранить текущий проект, нажмите на **File ⇒ Save Project** или **File ⇒ Save Project As ...**. Все файлы проекта сохраняются в зип-файл архив. Вы можете загрузить сохраненные файлы **File ⇒ Load Project**.

Название текущего проекта отображается в верхней строке окна **DMXControl**.

Упражнение

1. Пожалуйста, попробуйте следующие команды в командной оболочке ядра:
 1. menu
 2. status
 3. shutdown
2. Перезапустите ядро и графический интерфейс и подключитесь клиентом («**DMXControl 3 GUI**») с сервером **DMXControl**.
3. Попробуйте: выйти из вашего **GUI DMXControl** и начать заново: Ядро продолжит работу.

Поздравляем! Теперь вы успешно установили и научились подключаться графической оболочкой к серверу **DMXControl**!

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



Permanent link:
https://dmx-512.ru/manuals/dmxcontrol_les_1?rev=1493336318

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