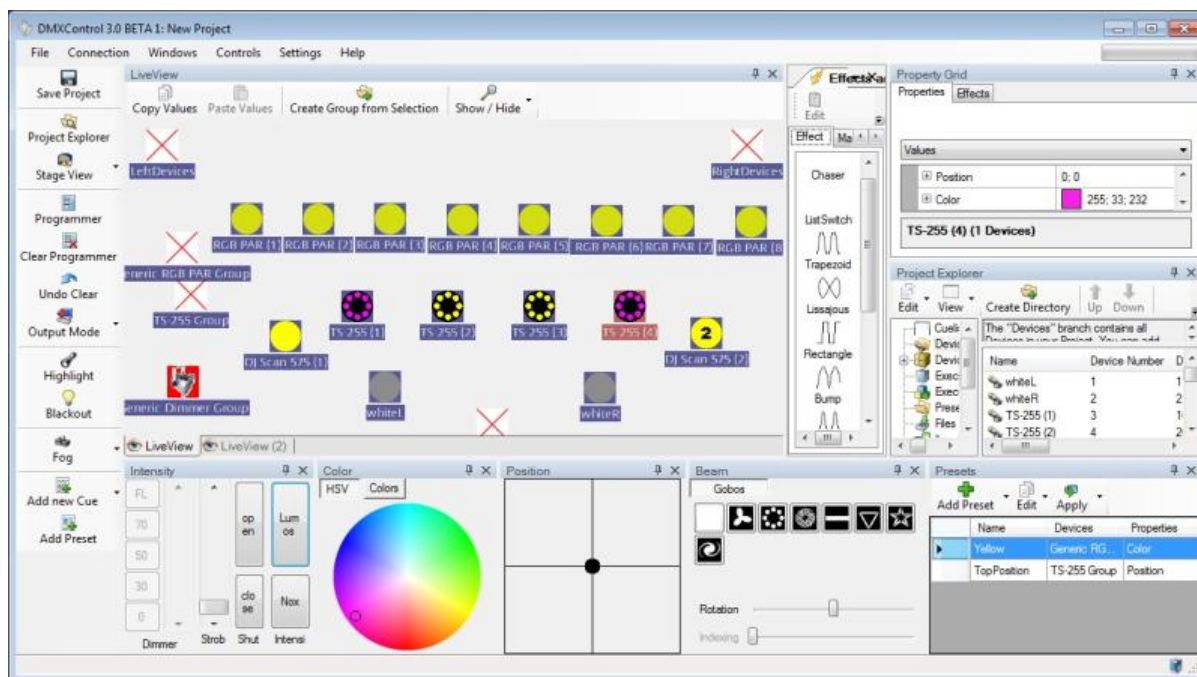


DMXCONTROL Уроки по программе.

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.

Где скачать?

[DMXControl страница загрузки](#)

Установка и настройка

DMXControl 3 устанавливается с помощью мастера установки. В инсталляторе 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.

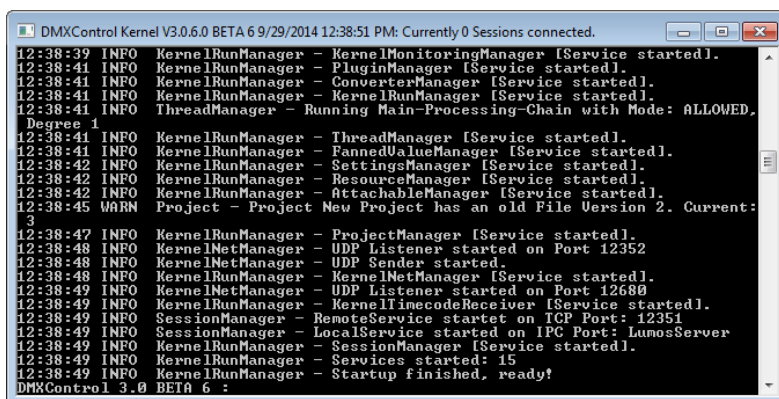
Один или несколько клиентов(художников по свету) могут работать на **нескольких системах** (ПК) **параллельно и одновременно**. Эта структура позволяет работать в команде для создания и выполнения вашего шоу. **DMXControl 3.0** также поддерживает **параллельную** работу в течении всего шоу, то есть вы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

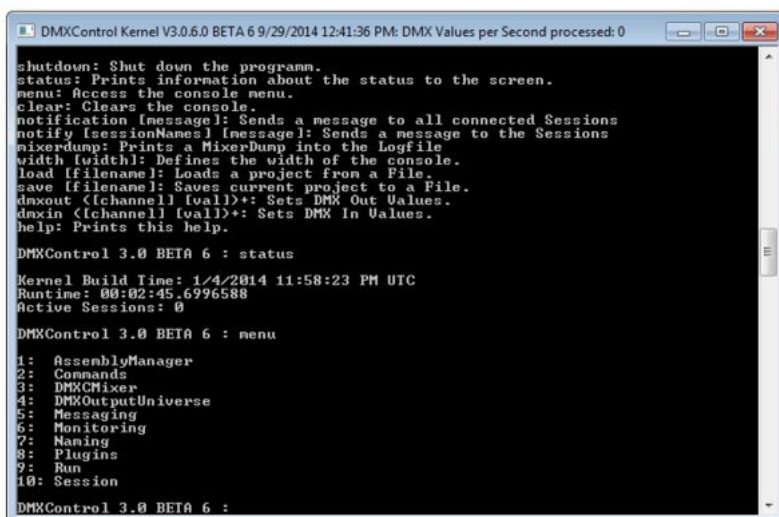
Основная программа это **ядро(сервер) DMXControl**. В настоящее время это приложение называется «**DMXControl 3 Kernel**» или «**Lumos.exe**».



```

DMXControl Kernel V3.0.6.0 BETA 6 9/29/2014 12:38:51 PM: Currently 0 Sessions connected.
12:38:39 INFO KernelRunManager - KernelMonitoringManager [Service started].
12:38:41 INFO KernelRunManager - PluginManager [Service started].
12:38:41 INFO KernelRunManager - ConverterManager [Service started].
12:38:41 INFO KernelRunManager - KernelRunManager [Service started].
12:38:41 INFO ThreadManager - Running Main-Processing-Chain with Mode: ALLOWED,
Degree 1
12:38:41 INFO KernelRunManager - ThreadManager [Service started].
12:38:41 INFO KernelRunManager - FannedValueManager [Service started].
12:38:42 INFO KernelRunManager - SettingsManager [Service started].
12:38:42 INFO KernelRunManager - ResourceManager [Service started].
12:38:42 INFO KernelRunManager - AttachableManager [Service started].
12:38:45 WARN Project - Project New Project has an old File Version 2. Current:
3
12:38:47 INFO KernelRunManager - ProjectManager [Service started].
12:38:48 INFO KernelNetManager - UDP Listener started on Port 12352
12:38:48 INFO KernelNetManager - UDP Sender started.
12:38:48 INFO KernelRunManager - KernelNetManager [Service started].
12:38:49 INFO KernelNetManager - UDP Listener started on Port 12680
12:38:49 INFO KernelNetManager - KernelNetcodeReceiver [Service started].
12:38:49 INFO SessionManager - RemoteService started on TCP Port: 12351
12:38:49 INFO SessionManager - LocalService started on IPC Port: LumosServer
12:38:49 INFO KernelRunManager - SessionManager [Service started].
12:38:49 INFO KernelRunManager - Services started: 15
12:38:49 INFO KernelNetManager - Startup finished, ready!
DMXControl 3.0 BETA 6 :
  
```

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**.



```

DMXControl Kernel V3.0.6.0 BETA 6 9/29/2014 12:41:36 PM: DMX Values per Second processed: 0

shutdown: Shut down the program.
status: Prints information about the status to the screen.
menu: Access the console menu.
clear: Clears the console.
notification [message]: Sends a message to all connected Sessions
notify [sessionNames] [message]: Sends a message to the Sessions
mixerdump: Prints a MixerDump into the Logfile.
width [width]: Defines the width of the console.
load [filename]: Loads a project from a File.
save [filename]: Saves current project to a File.
dmxout <[channel] [val]>+: Sets DMX Out Values.
dmxin <[channel] [val]>+: Sets DMX In Values.
help: Prints this help.

DMXControl 3.0 BETA 6 : status
Kernel Build Time: 1/4/2014 11:58:23 PM UTC
Runtime: 00:02:45.6996588
Active Sessions: 0

DMXControl 3.0 BETA 6 : menu
1: AssemblyManager
2: Commands
3: DMXCMixer
4: DMXOutputUniverse
5: Messaging
6: Monitoring
7: Naming
8: Plugins
9: Run
10: Session

DMXControl 3.0 BETA 6 :
  
```

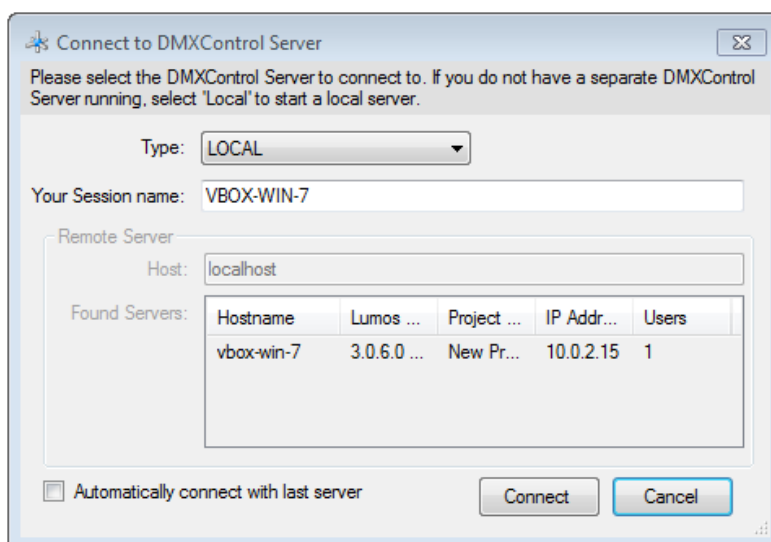
Несколько примеров команд для DMXControl командной строки

- **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 «?»)

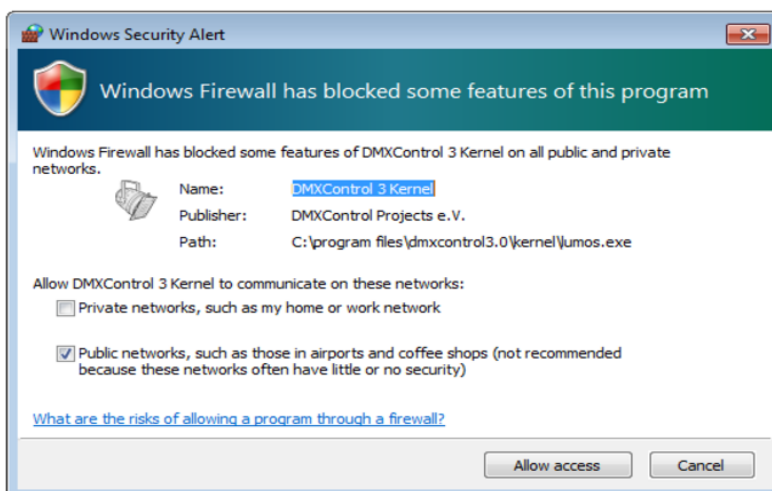
Более подробно о меню вы узнаете в приложении 2.

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 иницируется 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 **удалось**.

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 zip-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=1493346225

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

