

ArtNet протокол(DMX) wiki

Общая информация по протоколу ArtNet

Art-Net является коммуникационным протоколом для передачи DMX512-A(Асинхронный [DMX 512 протокола](#)) протокола управления освещением, и удаленным устройствами управления(RDM) через [User Datagram Protocol \(UDP\)](#) сетевого протокола. Art-Net является



запатентованным протоколом и защищенным авторскими правами Artistic Licence Holdings Ltd, которая выпустила спецификацию протокола в свободном доступе и позволяет использование его **исключительно в свободном доступе, без взимания платы и коммерческого использования**. Протокол используется для обмена данными между сервером(Пульт управления или программное обеспечение).

О работе ArtNet

Art-Net является простой реализацией DMX512-A протокола по UDP , в котором информация управления каналами передается в IP пакетах, как правило , по локальной сети(LAN) , по технологии Ethernet . Как протокол UDP, ArtNet является протоколом с обратной связью. Как правило в приборах работающих по ArtNet имеется функция ответа на принятые данные. Например прибор получил данные, и может отправить ответ что он их получил.

Схема сети

ArtNet устройства используют для коммутации между собой так называемые **Nodes**(узлы) которые слушают **сервер**¹⁾

Как Node(узлы) общаются между собой

Узлы могут подписываться(слушать) сервер. В тоже время сервер может раздавать как всем узлам так и отдельно выбранным узлам ArtNet пакеты.

Узлы чем то напоминают социальную сеть, они могут быть подписаны на сервер в тоже время сервер может игнорировать какие то узлы.





1)

Сервер AtrNet - в качестве сервера может служить компьютер с световым программным обеспечением

2)

Broadcast - это тип раздачи, если сравнить с реальной жизнью то это что-то типа радиостанции, она вещает скажем на город, и слушатели могут принимать сигнал или нет радиостанции это неизвестно

From:

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

Permanent link:

<https://dmx-512.ru/wiki/artnet?rev=1492570013>

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