

Принципы программирования пультов управления световыми приборами

Начнем разбирать логику этой системы, шаг за шагом пройдя все этапы работы от включения пульта до создания комплексных световых шоу, синхронизированных с видео, звуком, лазерными системами!

Создание светового шоу на любом пульте управления сводится к трем основным этапам:

1. Настро коммутации (Patch);
2. Программирование и запись световых картин;
3. Воспроизведение шоу.

Более 90% времени оператора занимает процесс программирования световых картин.

Настройка коммутации (Patch) не занимает много времени, но может решающим образом повлиять на весь процесс программирования. Введем некоторые термины, удобные для использования: **Прибор** – световой прожектор (многоканальный или одноканальный) **Параметр** – одна из функций прибора. Например, PAR имеет только один параметр для управления: интенсивность (Intensity). Многоканальные приборы могут также иметь параметры PAN, TILT и другие параметры, такие как COLOUR, GOBO и пр.

(I) **INTENSITY** – Интенсивность прожектора

(P) **POSITION** – Положение луча, параметры направленки луча Pan, Tilt, фокусировка

(C) **COLOUR** – Цвет, все параметра отвечающие за формирование цвета

(B) **BEAM** – Формирование луча, параметры гобо, призма, ирис, эффект.... Другими словами все параметры, не относящиеся к первым трем группам.

From:

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

Permanent link:

<https://dmx-512.ru/wiki/principy?rev=1412807343>

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

