

Приборы

[мини|Панель Приборы](#) Все приборы, созданные в программе, располагаются как в окне «Приборы» так и в окне Маппинг и плотно пересекаются между друг другом. Окно «Приборы» разбито на 2 области: верхнюю и нижнюю. В верхней области располагаются устройства, к которым привязываются приборы. В нижней области располагаются приборы, которые еще не были пропатчены (привязаны) к каким-либо устройствам.

Инструменты панели Приборы

Добавить устройство – При нажатии этой кнопки открывается всплывающее меню, в котором можно добавить либо устройство Light Stream, либо другой ArtNet Converter с заданным количеством портов

Поиск устройств – Открывает окно поиска ArtNet устройств, через которое можно как добавлять их в рабочий проект, а также и производить их настройку

Свернуть - При нажатии сворачивает/разворачивает все добавленные устройства и их порты

Автопатчинг. При активной кнопке во время патчинга приборов их адресация будет устанавливаться строго по порядку и последовательно. Помогает ускорить патчинг светильников и более быстро создавать сцены

Так же приборы располагаются и в окне маппинг и выглядят как зеленые пиксельные линии (сплайны) или точки (одиночные светильники)

У каждого устройства и у каждого пикселя есть свой адрес, это можно увидеть если сильно приблизиться к одному из приборов, адреса могут изменяться во время патчинга приборов на Converter

Так же можно установить размер этого шрифта в настройках Настройки – Свойства – Основные – Маппинг – Размер адреса приборов

Все приборы имеют свои параметры

Параметры сплайнов на панели Маппинг

Видимость – отвечает за видимость прибора на панели Маппинг

Привязка к пикселям – отвечает за привязку пикселей к сетке

Сглаживать – отвечает за «сглаживание» линии, применяется в случае, если мы хотим нарисовать кривую линию, со скругленными краями

Адрес – Первый адрес устройства

Вселенная – Вселенная, на которой располагается устройство, настраивается только во время патчинга

Количество приборов – Количество приборов в данном сплайне

Фиксированные пиксели – При активации устанавливает количество пикселей на данном сплайне равным количеству граней на этом же сплайне

Смещение адреса – Сдвиг адресов при адресации, позволяет назначить сдвиг между адресами каждого пикселя, зачастую применяется для настройки управления отдельно W каналом

Реверс – По нажатию меняет адресацию начала и конца сплайна местами

Тип прибора – тип прибора, по нажатию открывает Библиотеку приборов, где позволяет выбрать необходимый прибор, такие как простые RGB или RGBW или какого-то определенного производителя

Параметры одиночных светильников на панели Маппинг

Виды и типы приборов, каналы, адреса, вселенные

В Light Stream существует 3 вида приборов

- Pixel
- Wallwasher
- Spotlight

При этом так же существует уже более значительное количество типов приборов

Слайны и одиночные приборы

Все приборы разделяются так же на 2 подвида

Патчинг приборов

фывфв

Библиотека приборов

Создание пользовательских приборов