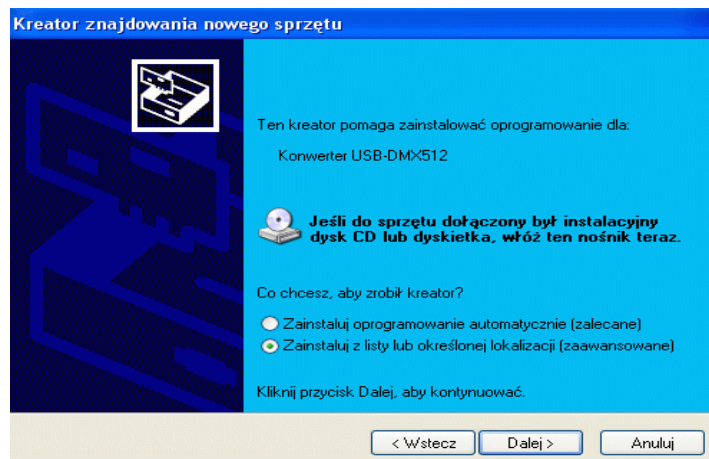
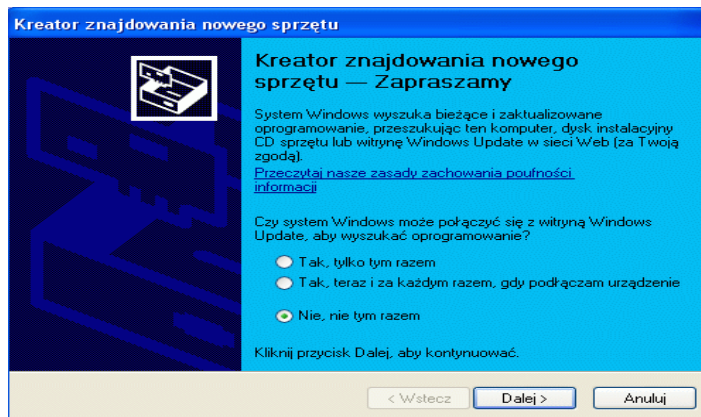
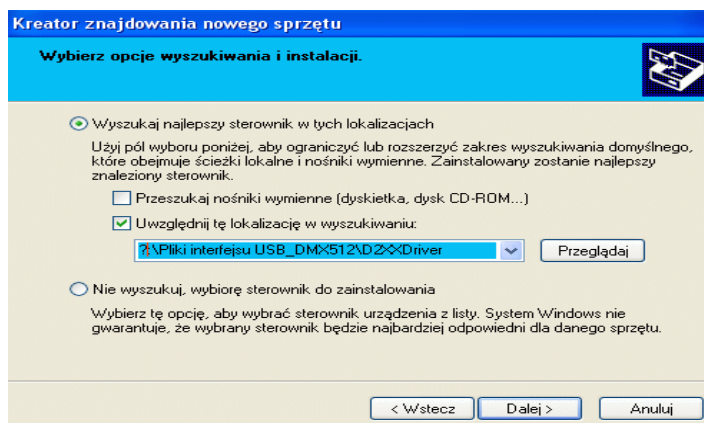


Instalacja sterowników konwertera

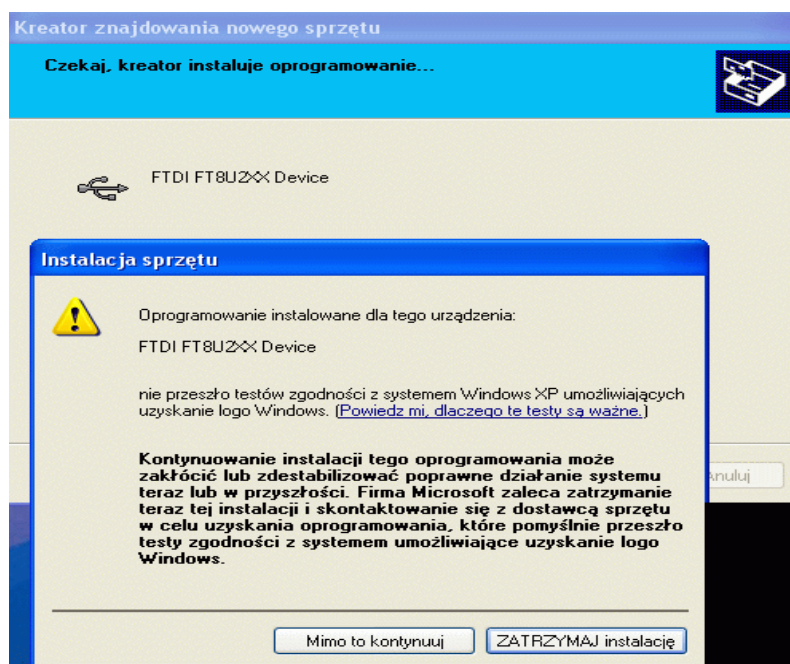
Po podłączeniu modułu konwertera USB-DMX512 do portu USB zostanie on wykryty przez Windows i rozpocznie się proces instalowania odpowiednich sterowników. Dla obu zamieszczonych na płycie programów należy zainstalować drivery znajdujące się w katalogu *D2XXDriver*.



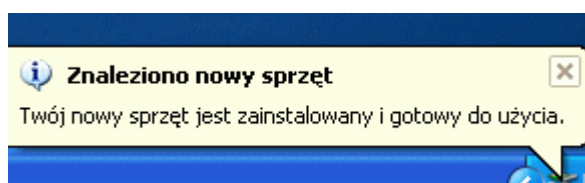
? - wskazujemy napęd, w którym mamy umieszczoną płytę z sterownikami



Podczas instalacji sterowników ignorujemy informację o braku testów w laboratorium Microsoftu;



po zainstalowaniu oprogramowania wyświetlony zostanie komunikat o gotowości sprzętu do pracy.



Jeżeli będziemy używali oprogramowania, które wymaga podłączenia urządzenia do portu **Com**, musimy zainstalować sterowniki emulujące tenże port. Jednak wcześniej należy usunąć poprzednie sterowniki, najlepiej przeprowadzić tę operację za pomocą aplikacji **FTD2XXUN** (program ten znajduje się w katalogu **D2XXDriver**). Deinstalację przeprowadzamy przy odłączonym module. Po niej podpinamy moduł do portu USB, co zainicjuje powtórny proces instalacji sterowników. Postępujemy w sposób analogiczny jak podczas instalacji sterowników **D2XXDriver**, jednak wskazujemy do zainstalowania drivery znajdujące się w katalogu **ComPortDriver**. Jako pierwszy zostanie zainstalowany **USB High Speed Serial Converter**. Po zamknięciu kreatora system wykryje kolejne urządzenie **USB Serial Port** i ponownie uruchomi program instalujący sterowniki (drivery są w tym samym katalogu, tj. **ComPortDriver**). Po skończonej instalacji będziemy dysponowali w systemie dodatkowym portem **Com**, któremu zostanie przypisany pierwszy wolny numer.

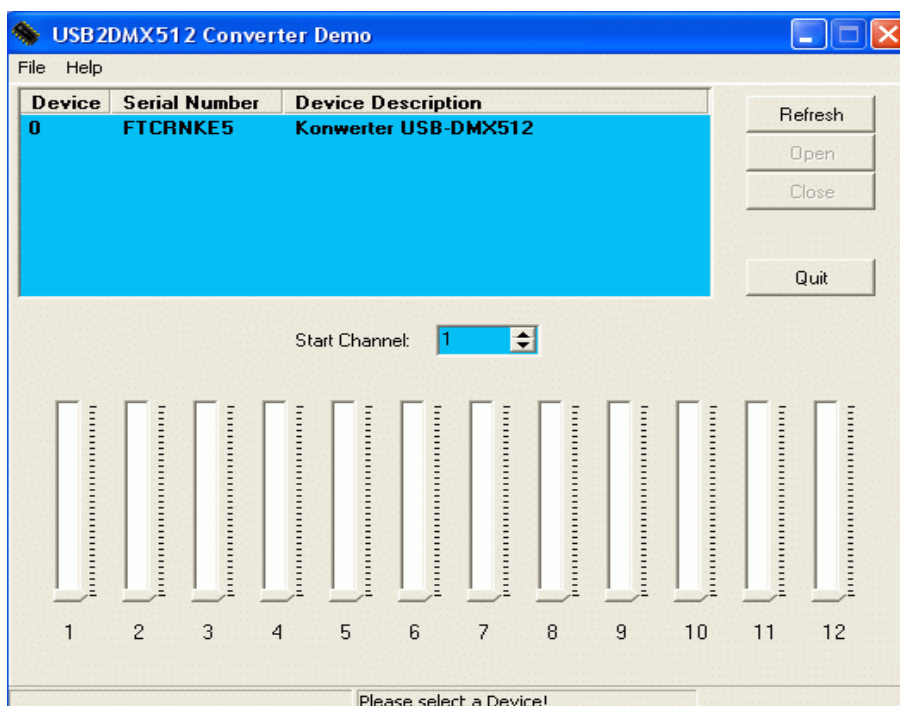
W menedżerze urządzeń pod pozycją **Kontrolery uniwersalnej magistrali szeregowej** znajdziemy urządzenie **USB High Speed Serial Converter**, a wśród portów (COM i LPT) pojawi się **USB Serial Port(COM?)** (? pierwszy wolny numer).

Przed rozpoczęciem użytkowania wirtualnego portu COM możemy zajrzeć do jego **Właściwości**. Opcje dostępne w **Port Settings** są zupełnie typowe dla portów szeregowych, ale pod przyciskiem **Advanced** mamy nową możliwość, którą warto się zainteresować. Mamy tam udostępnioną opcję przypisywania wirtualnemu portowi nazwy. Możemy bowiem ustawić USB Serial Port jako prawie dowolną pozycję COM - oczywiście pod warunkiem, że dany numer portu nie jest już zajęty.

Program USB2DMX512 Convert Demo

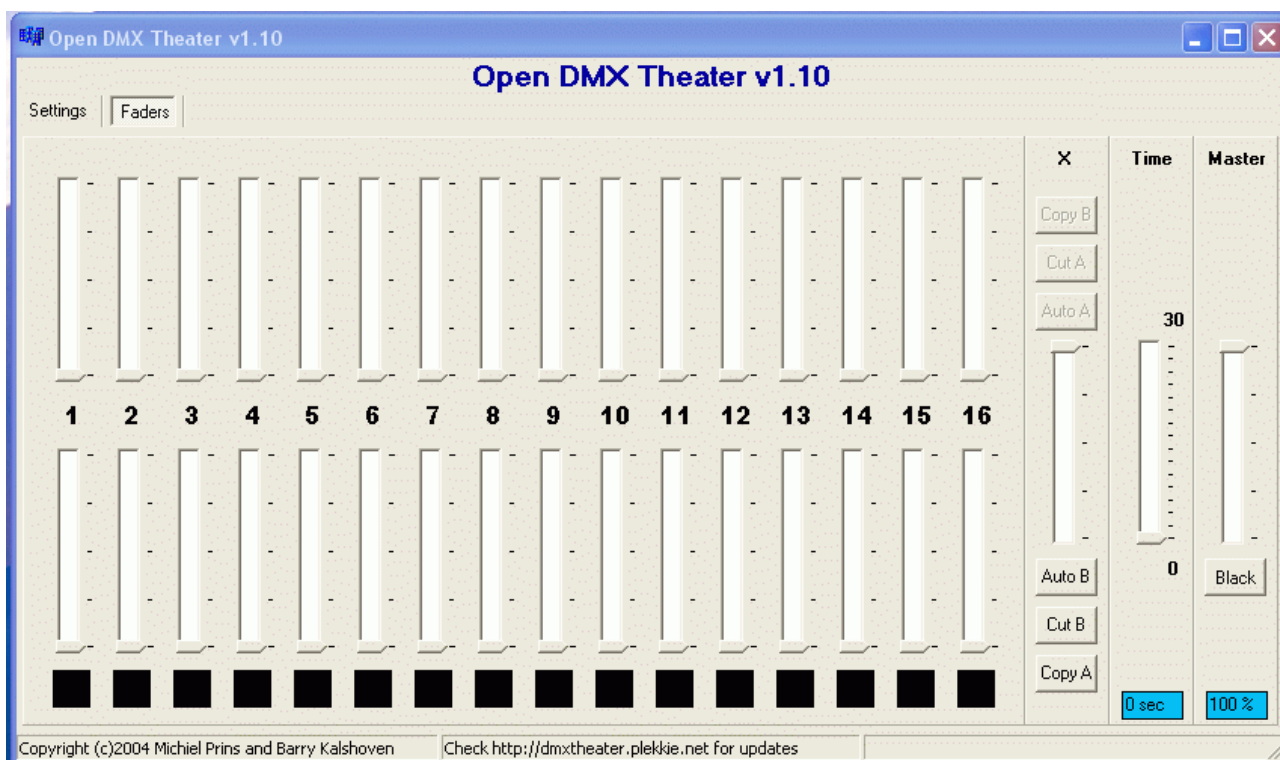
Program **USB2DMX512Demo** nie wymaga instalacji, uruchamiamy go, klikając w katalogu **Application** (na dołączonej płycie CD) ikonę **USB2DMX512Demo**. Jeżeli interfejs został podłączony do portu USB przed uruchomieniem programu, to po otwarciu okna aplikacji będzie widoczny omawiany konwerter. Jeżeli interfejs podłączymy już po uruchomieniu programu, musimy kliknąć **Refresh**, wówczas program powinien znaleźć podłączone urządzenie i wyświetlić jego nazwę w okienku. Następnie lewym przyciskiem myszy klikamy nazwę **Konwerter USB-DMX512**, uaktywni się wtedy przycisk **Open**, który klikamy, a dioda LED na płycie konwertera powinna się uaktywnić i całość będzie gotowa do pracy.

W okienku **Start Channel** możemy ustawić nr startowy DMX, domyślnie jest ustawiony jako 1.



Open DMX Theater

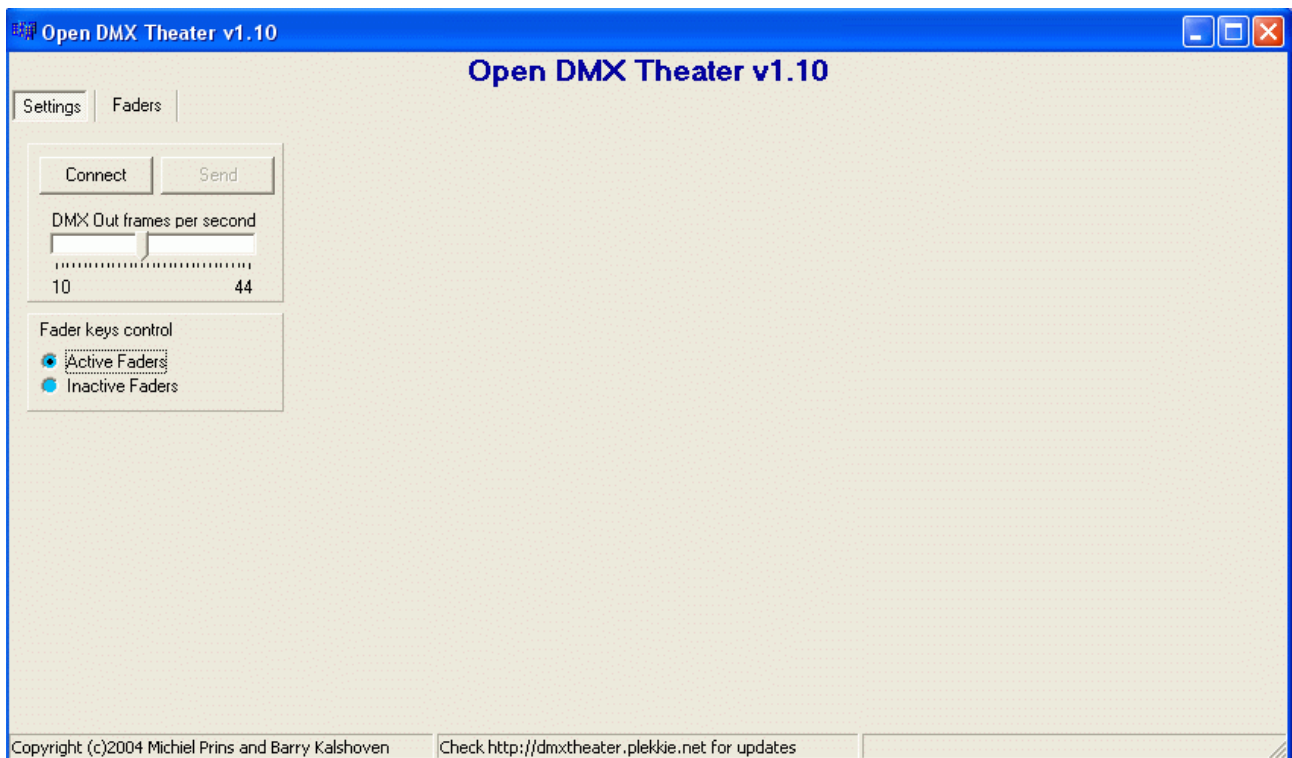
Program ten wymaga instalacji. Klikając ikonę *Setup Program USB_DMX*, rozpoczynamy proces instalacyjny. Po zakończeniu tej operacji uruchamiamy program.



W programie tym mamy do dyspozycji dwa pola nastawcze *A* górne i *B* dolne, każde po 16 obwodów. Daje to możliwość zaprogramowania dwóch scen świetlnych i sekwencyjny sposób ich wprowadzania. Po wprowadzeniu sceny zaprogramowanej na *A* przy pomocy sumy *Master*, scenę na *B* możemy wprowadzić automatycznie klawiszem *Auto B*, z czasem ustawionym przy pomocy suwaka *Time*. Po wprowadzeniu obrazu *B* zwalnia się pole *A*, na którym można zaprogramować następną scenę świetlną. W ten sposób możemy obsłużyć spektakl teatralny lub imprezę estradową. Program ten emuluje pracę na manualnych nastawniach teatralnych, używanych powszechnie w teatrach w latach 60. i 70. ubiegłego wieku.

Przycisk *Black* służy do natychmiastowego wygaszenia wprowadzonego obrazu świetlnego, natomiast przyciski *Cut A*, *B* i *Copy A*, *B* służą do kopiowania lub wycinania ustawień odpowiedniego pola nastawczego.

Aby była możliwość transmisji ustawień pól do urządzeń DMX, trzeba najpierw przejść do zakładki *Settings* i kliknąć lewym przyciskiem myszy klawisz *Connect*, a po uaktywnieniu się przycisku *Send* kliknąć w niego. Wówczas zostanie zainicjowana transmisja danych do modułu interfejsu, co sygnalizuje dioda LED modułu. W okienku *DMX Out frames per second* można ustalić częstotliwość wysyłania paczek danych.



Następnie wracamy do okna głównego programu **Faders** i możemy rozpocząć spektakl.

A więc do dzieła! Gong, widownia 0% i wprowadzamy pierwszą scenę świetlną...

Andrzej Biliński

DAB-system Mikroprocesorowa technika

pomiaru i sterowania

20-075 Lublin

ul. Ogrodowa 5\1

081 53 44 362

kom. 600 23 60 47

www.dab-system.com