

DMX512 PC Control

Stručný návod k použití programu

Verze 1.0

Copyright © 2007

Dokumentace: Ing. Jaroslav Nušl

Obsah

Nastavení programu	3
Příklady	3
Přidávání a ubírání hlasitosti pomocí DMX kanálu 3 a 4	3
Přehrání skladby, multimediálního souboru či spuštění programu.....	5
Spouštění sekvencí kláves přes interface USB-DMX.....	6

Nastavení programu

Program není potřeba nastavovat. Po spuštění se automaticky začnou přijímat data z připojeného interface DMX PIPE. Příjem je indikován nápisem na spodní liště hlavního dialogového okna „Interface connect. Recieving...“. Zpracování přijímaných dat lze zastavit zaškrtnutím položky „Tools -> Stop DMX Receiving“. V případě, že interface není připojen či nejsou nainstalovány ovladače objeví se po spuštění zpráva „Interface USB-DMX512 isn't connected.“. Bude-li připojeno více interface současně, objeví se zpráva „More than one interface USB-DMX512 connected.“

Vytvořené projekty lze ukládat případně otevírat pomocí nabídky „File -> Save“ případně „File -> Open“. Otevření projektu lze udělat i z příkazové řádky zadáním „DMX_PC_Control.exe soubor.keys“, kde soubor.keys je název projektu. Tato funkce je vhodná například při požadavku na automatické spuštění po startu PC. (vložením do „Všechny programy -> Po spuštění“)

Příklady

Přidávání a ubírání hlasitosti pomocí DMX kanálu 3 a 4

K ovládání hlasitosti jsou v Windows předefinovány standardní klávesy. Čísla těchto kláves jsou uvedeny např. v tabulce která se nachází v hlavním menu v položce „Tools -> Virtual Key Codes“. Potřebné klávesy jsou:

AE - Windows 2000/XP: Volume Down key

AF - Windows 2000/XP: Volume Up key

Čísla kláves jsou uváděna v hexadecimálním formátu. Na velikosti písmen nezáleží.

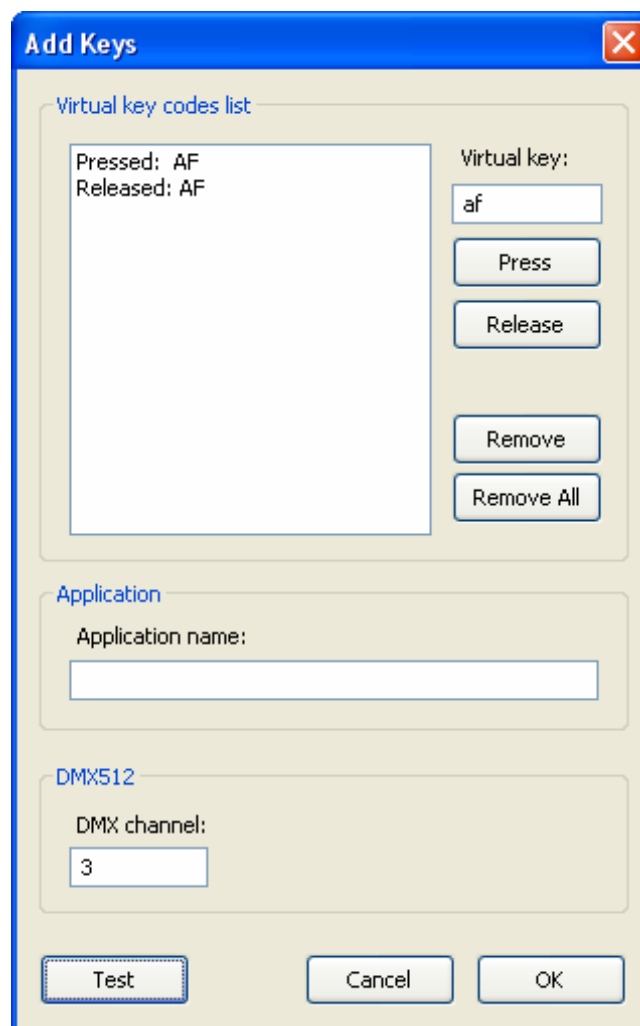
Klávesu zvýšení hlasitosti „AF“ přiřadíme kanálu 3 následujícím způsobem:

V hlavním dialogu stiskneme klávesu „Insert New“. Tím se otevře nové dialogové okno „Add Keys“. Do položky „Virtual Key“ napíšeme AF a stiskneme jednou tlačítko „Press“ (tím se umožní stisk klávesy) a jednou tlačítko „Release“ (tím se stisknutá klávesa uvolní).

Při vkládání kláves je důležité, aby všechny klávesy které jsou stisknuty (vložené pomocí Press) byly i se stejným počtem uvolněny (vložené pomocí Release), jinak by došlo k trvalému držení klávesy (klávesa by se sice nemačkala opakovaně jako při držení u klasické klávesnice ale přesto by byla stisknutá. Tím by mohlo dojít k akumulování stisknutých kláves a výsledné chování by mohlo být nevyzpytatelné!)

Nakonec do kolonky „DMX channel“ vložíme číslo kanálu, který bude hlasitost ovládat a to číslo 3 (maximum 511). Položku „Application name“ necháme nevyplněnou.

Nastavení můžeme ověřit stisknutím tlačítka „Test“ a pak potvrdíme stisknutím „OK“

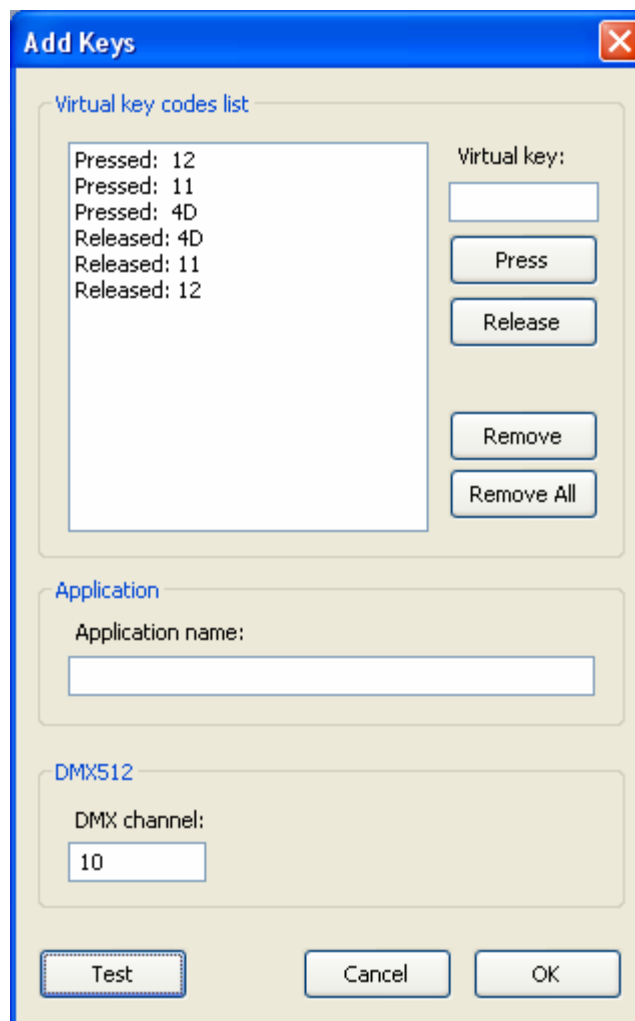


Obr 1. – Ovládání hlasitosti

Pro ubírání hlasitosti stiskneme opět tlačítko „Insert New“ a opakujeme to samé jako pro přidávání hlasitosti, pouze virtuální klávesu použijeme AE a číslo DMX kanálu 4.

Přehrání skladby, multimedialního souboru či spuštění programu

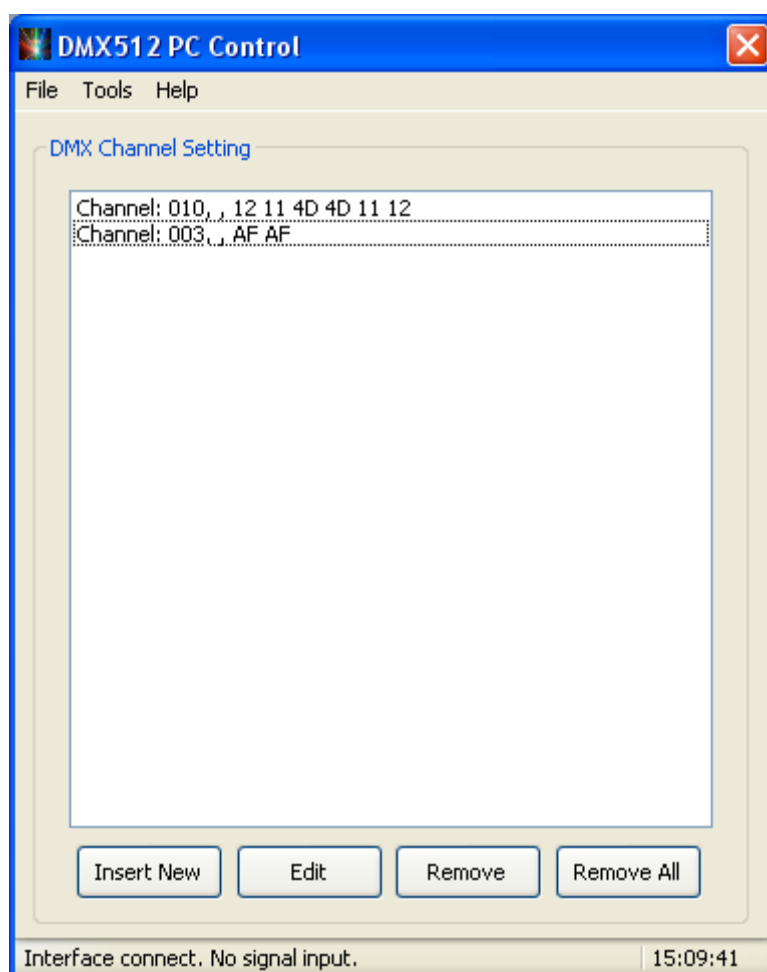
Pro přehrání skladby si lze pomoci nějakou utilitou např. ze stránky http://www.stahuj.cz/utility_a_ostatni/zjednoduseni_prace/klavesove_zkratky/, nebo lze vytvořit nového zástupce pro daný soubor (např. na ploše). Ve vlastnostech zástupce lze nastavit klávesová zkratka Ctrl + Alt + libovolné písmeno. Tuto klávesovou zkratku nastavíme v dialogu Add Keys a přiřadíme DMX kanál. V případě že použijeme např. zkratku Ctrl + Alt + M výsledek by měl vypadat takto:



Obr. 2 – Trojstisk

Spouštění sekvencí kláves přes interface USB-DMX512

Libovolná nastavená sekvence kláves se aktivuje přiřazeným DMX kanálem tak, že hodnota na tomto kanálu překročí 50% (tedy hodnotu 127). Tím se jednou spustí nastavená sekvence kláves. K dalšímu spuštění dojde pouze při poklesu hodnoty kanálu pod 50% a následnému překročení hodnoty 50%. Hodnota kanálu nad 50% se indikuje v programu změnou nápisu „Channel“ na „CHANNEL“.



Obr. 3 – hlavní dialogové okno