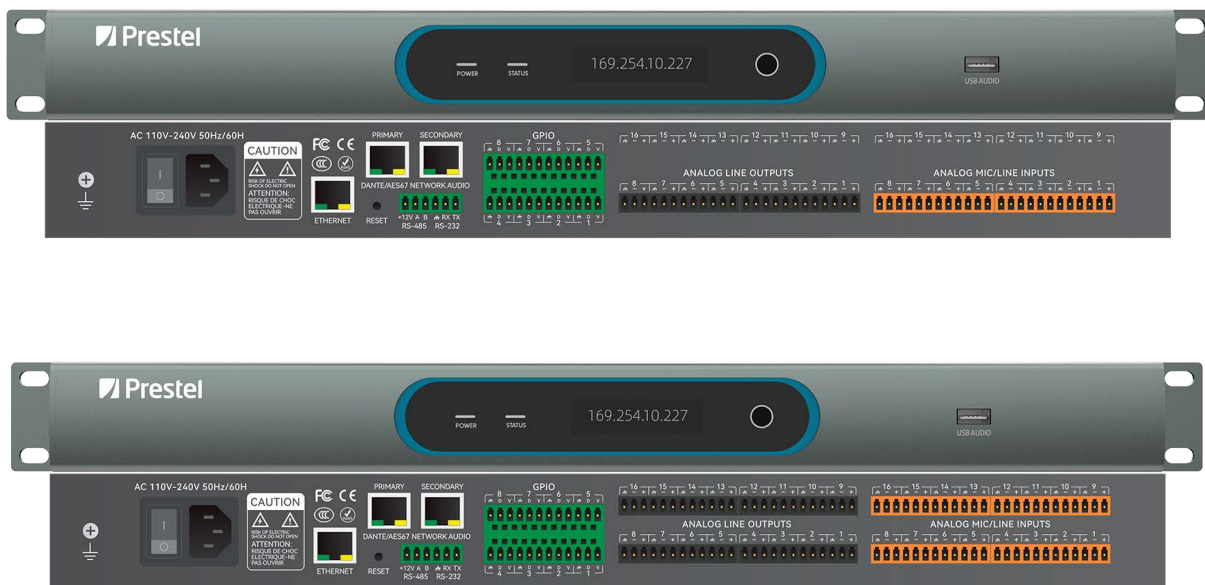




Prestel DSP-0808/DSP-0808H/ DSP-1616/DSP-1616H

Аудиопроцессор Dante DSP с открытой архитектурой



РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

СОДЕРЖАНИЕ

1	ОБЗОР.....	3
2	ВВЕДЕНИЕ В ПАНЕЛЬ И ИНТЕРФЕЙС	3
	2.1 ПЕРЕДНЯЯ ПАНЕЛЬ.....	3
	2.2 ЗАДНЯЯ ПАНЕЛЬ.....	4
3	ТРЕБОВАНИЯ К ЭКСПЛУАТАЦИИ.....	4
	3.1 ОБОРУДОВАНИЕ ТРЕБОВАНИЯ.....	4
	3.2 ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ РТРЕБОВАНИЯ.....	5
4	ВВЕДЕНИЕ В ИНТЕРФЕЙС ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ.....	5
	4.1 МЕНЮ.....	5
	4.1.1 Файл.....	5
	4.1.2. Редактировать.....	6
	4.1.3. Вид.....	6
	4.1.4. Система.....	6
	4.1.5. Помощь.....	7
	4.2 ИНСТРУМЕНТЫ.....	7
	4.3 УСТРОЙСТВА.....	9
	4.4 ПАНЕЛЬ СВОЙСТВ.....	9
	4.5 РЕДАКТИРОВАНИЕ.....	9
	4.6 ДРУГИЕ ИНТЕРФЕЙСЫ.....	10
5	ВВЕДЕНИЕ В ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ	10
	5.1 ОБНАРУЖЕНИЕ УСТРОЙСТВ.....	10
	5.2 МОДИФИКАЦИЯ IP	11
	5.3 СОЗДАНИЕ НОВОГО УСТРОЙСТВА.....	12
	5.4 ПОДРОБНЫЕ ШАГИ ПРОГРАММИРОВАНИЯ.....	13
	5.4.1 Применение модуля	13
	5.4.2 Симуляция моделирования.....	14
	5.4.3 Загрузка и запуск программы/остановка программы	15
	5.4.4 Загрузка программы.....	16
	5.4.5 Сохранить.....	17

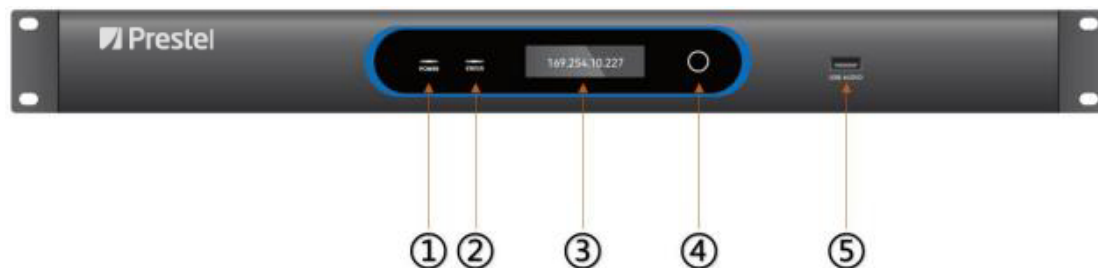
1 Обзор

Данный аудиопроцессор в основном используется для настройки программного обеспечения и программирования процессора. Его интерфейс прост и интуитивно понятный, позволяющий пользователям легко настраивать и получать доступ к различным параметрам и конфигурациям. Графический интерфейс управления является одной из основных функций системы, позволяющей пользователям управлять им с помощью программного обеспечения, установленного на компьютере, с визуальной обратной связью в режиме реального времени. Кроме того, программное обеспечение поддерживает беспроводное управление сенсорным экраном, предлагая более удобный беспроводной метод управления.

Используя этот аудиопроцессор пользователи могут настраивать и управлять различными параметрами и настройками всей аудиосистемы с помощью простых операций мыши. Пользовательский интерфейс интуитивно понятен и прост, что позволяет пользователям легко начать работу. Кроме того, это руководство содержит подробные инструкции по эксплуатации, помогающие пользователям лучше понять программное обеспечение, функции и применение.

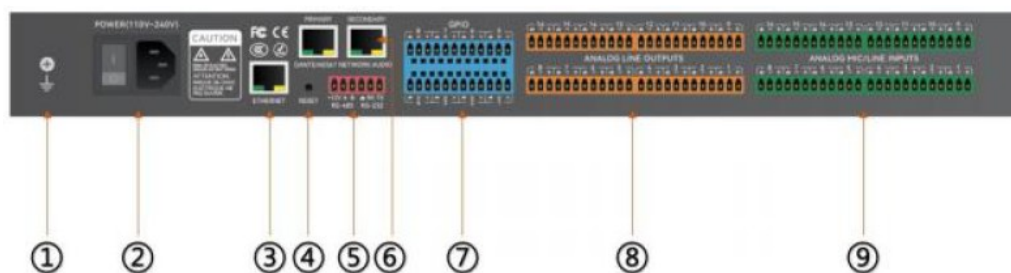
2 Панель и Введение в Интерфейс

2.1 Передняя панель



1. **Питание:** Светодиодный индикатор питания.
2. **Статус:** Индикатор рабочего состояния оборудования.
3. **OLED-дисплей:** Отображаемое содержимое включает в себя: имя устройства, имя проекта, IP-адрес, маска подсети, шлюз по умолчанию, информация о прошивке, температура, скорость вращения вентилятора; Вход и состояние выходного канала: отключение звука, индикация сигнала, фантомное питание +48 V.
4. **Сенсорная кнопка:** Перелистывайте страницы на экране дисплея.
5. **USB-аудио:** USB-звуковая карта, которая может реализовывать функцию записи.

2.2 Задняя панель



1. **Винт заземления:** Он может предотвратить возникновение статического электричества или утечки на поверхности электрооборудования от поражения людей электрическим током.
2. **Интерфейс питания:** Подключитесь к источнику питания переменного тока напряжением 110–240 В и перекидному переключателю управляющему питанием процессора.
3. **ETHERNET:** Интерфейс сетевого управления, подключаясь к этому сетевому порту, клиент компьютер может отлаживать и контролировать устройство.
4. **СБРОС:** Нажмите и удерживайте в течение 3 секунд, чтобы восстановить заводские настройки.
5. **RS232+RS485:** Подключитесь к терминалу управления или центральному оборудованию управления.
6. **Сетевой интерфейс Dante:** Используется для подключения к аудиосети Dante, с основным портом слева и резервным портом справа (**два порта не могут быть заглушены одновременно**).
7. **GPIO:** 8 каналов определяемых портов управления логическим уровнем ввода/вывода, которые могут быть подключены к триггерным устройствам, работающим при напряжении ниже 24 В, таким как сигналы сухого контакта или выход 5 В после срабатывания реле и других устройств.
8. **ВЫХОД:** Может быть подключен к усилителям мощности, активным колонкам и другому оборудованию.
9. **ВХОД:** Можно подключать микрофоны, DVD-проигрыватели и другие устройства.

3 Эксплуатационные требования

3.1 Требования к оборудованию

Процессор: Intel Pentium Celeron двухъядерный J1800 и выше

Память: 4G

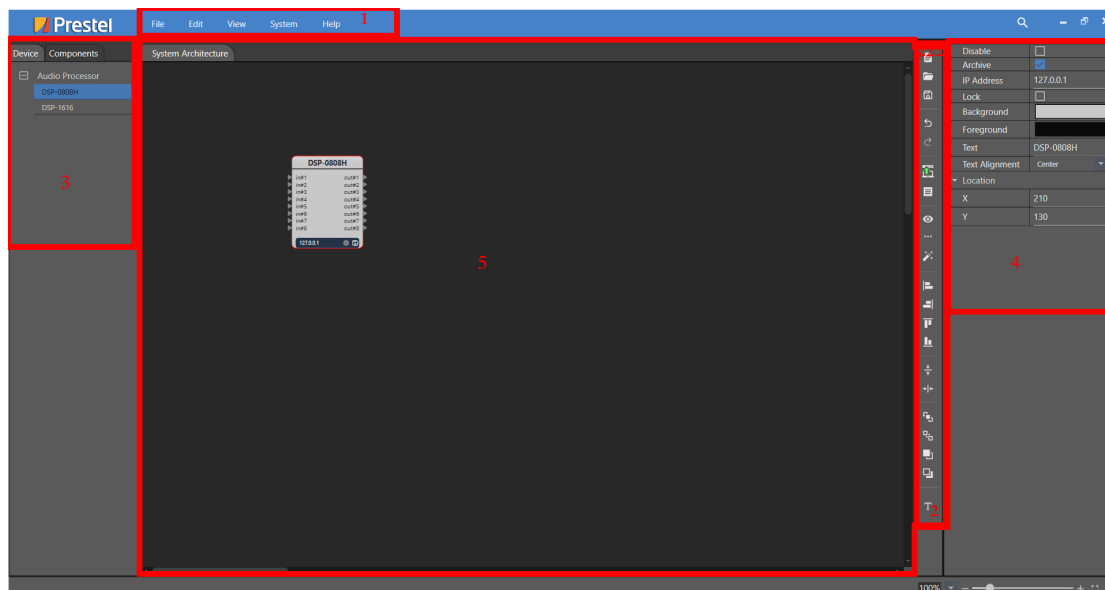
Хранилище: 64G

3.2 Требования к программному обеспечению

Операционная система: Windows 7, Windows 10

Поддержка окружающей среды: NET Framework 4.5.1 и выше

4 Введение в программный интерфейс



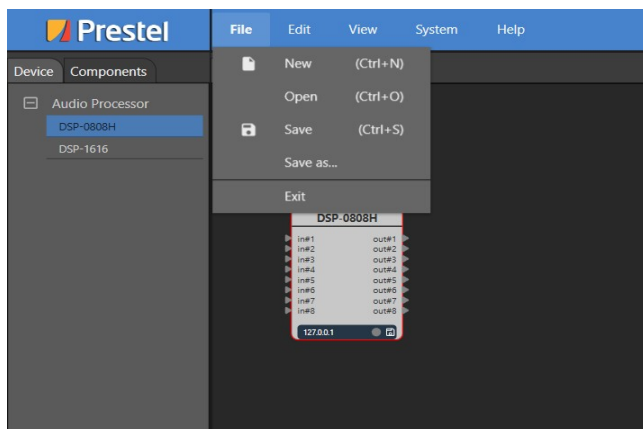
Программное обеспечение разделено на пять областей: 1 соответствует строке меню, 2 — панели инструментов, 3— панель устройств, 4 — панель свойств, а 5 — область редактирования.

4.1 Панель меню



5 пунктов в строке меню: Файл, Правка, Вид, Система и Справка.

4.1.1 Файл



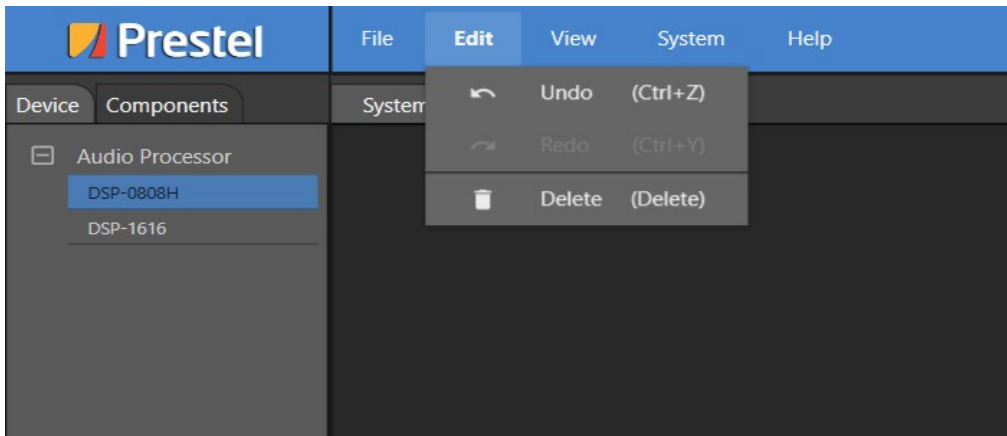
Новый: Нажмите, чтобы создать новый проект.

Открыть: Щелкните, чтобы выбрать элемент из пути для открытия.

Сохранять: Нажмите, чтобы сохранить проект по пути по умолчанию.

Сохранить как: Нажмите, чтобы сохранить проект по указанному пути.

4.1.2 Редактировать

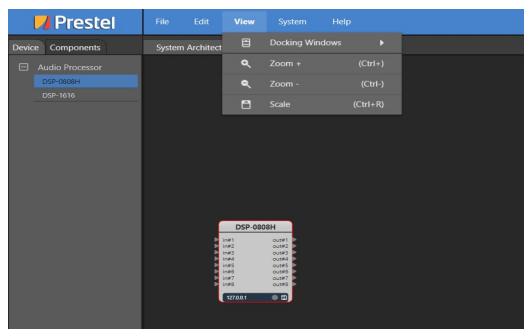


Отменить: Вызов предыдущего действия, сочетание клавиш «Ctrl+Z».

Повторить: Восстановление предыдущей операции, сочетание клавиш «Ctrl +Y».

Удалить: Удалить компонент или сегмент, сочетание клавиш «Удалить».

4.1.3. Вид

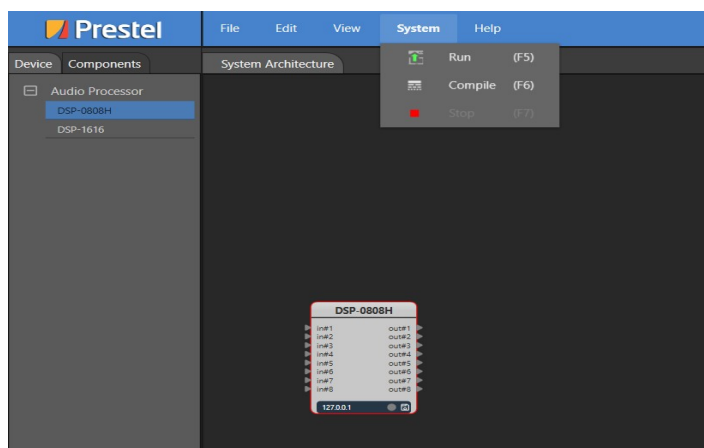


Увеличить: Увеличить область просмотра области редактирования (максимум 400%). Сочетание клавиш: "Ctrl +" или удерживайте «Ctrl и колесико мыши» для увеличения масштаба.

Уменьшить масштаб: Уменьшить область просмотра области редактирования (минимум 50%). Сочетание клавиш: "Ctrl -" или удерживайте «Ctrl и колесико мыши», чтобы уменьшить масштаб.

Масштабировать пропорционально: Восстановить масштаб области просмотра до 100%. Сочетание клавиш: "Ctrl + R".

4.1.4 Система

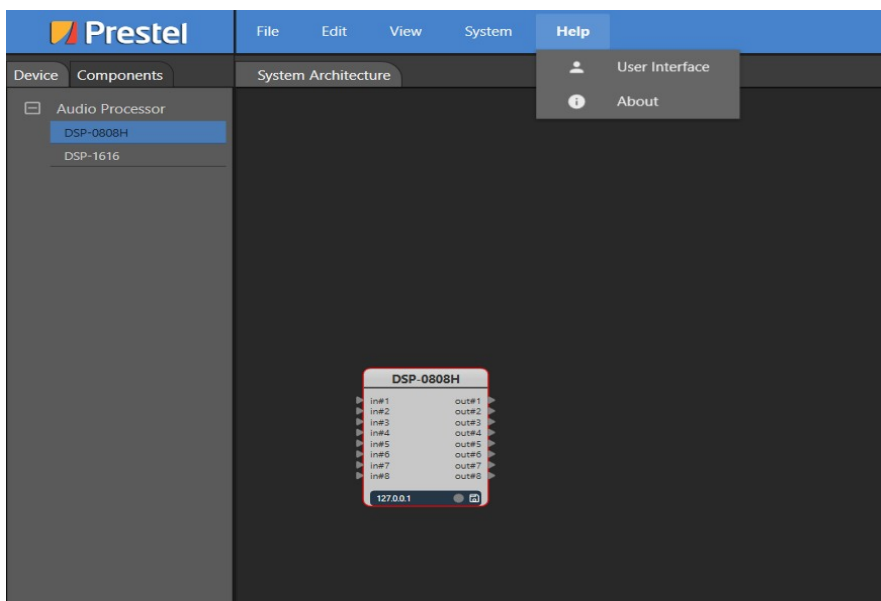


Загрузите и запустите: Загрузите и запустите программу. Сочетание клавиш: "F5".

Компиляция: Скомпилируйте программу. Сочетание клавиш: "F6".

Остановить: Остановить запущенную программу. Сочетание клавиш: "F7".

4.1.5 Помощь



Пользовательский интерфейс: Интерфейс, в котором можно выполнять центральное программирование управления.

О: Отображает информацию о программном обеспечении и его версию.

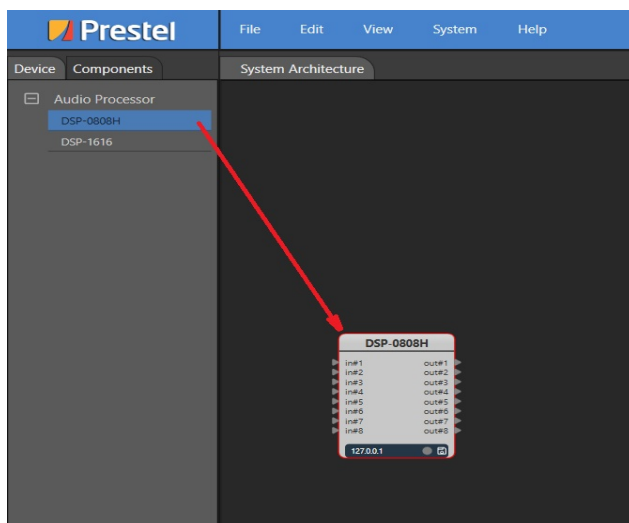
4.2 Панель инструментов



Новый: Нажмите, чтобы создать новый проект, и вам будет предложено сохранить несохраненные проекты.

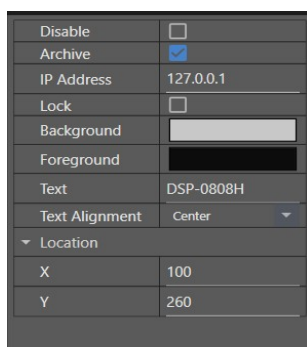
	Открыть: Щелкните, чтобы выбрать элемент из пути для открытия.
	Сохранить: Нажмите, чтобы сохранить проект по пути по умолчанию.
	Отмена: Нажмите, чтобы переделать модуль.
	Повторить: Нажмите, чтобы отменить модуль.
	Загрузите и запустите: загрузите и запустите программу, сочетание клавиш «F5».
	Компиляция: Скомпилируйте программу, сочетание клавиш «F6».
	Вид сверху: Отображение общего вида интерфейса.
	Путь сигнала: После включения этой функции при выборе любого пути в любой области будут отображаться связанные с ним пути от начала до конца этого пути.
	Автоматическое подключение: Выберите модуль и нажмите здесь, чтобы подключиться автоматически.
	Выровнять по левому краю
	Выровнять по правому краю
	Выравнивание по верху
	Выравнивание по нижнему краю
	Вертикальное смежное расположение
	Горизонтальное смежное расположение
	Верхний слой
	Следующий слой
	Самый верхний слой
	Нижний слой
	Текст

4.3 Столбец устройств



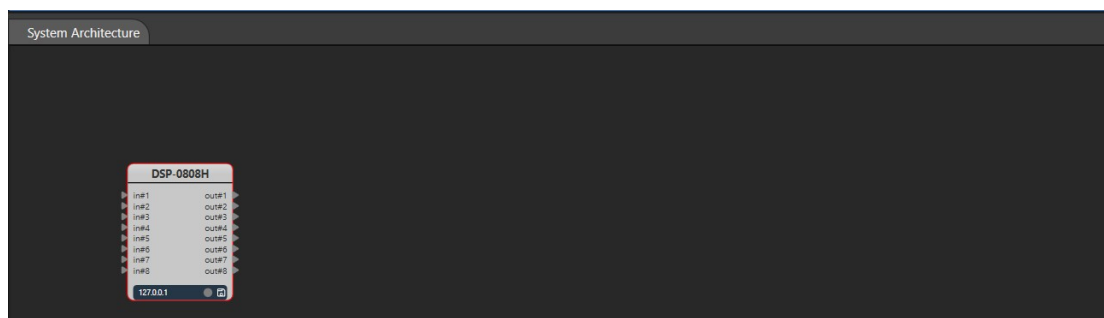
Все параметры в столбце «Устройство» включают все модели, поддерживаемые программным обеспечением. Когда подключив устройство, необходимо перетащить соответствующую модель в область редактирования.

4.4 Панель свойств



Выбрав другой модуль, вы можете редактировать параметры для этого модуля на панели свойств.

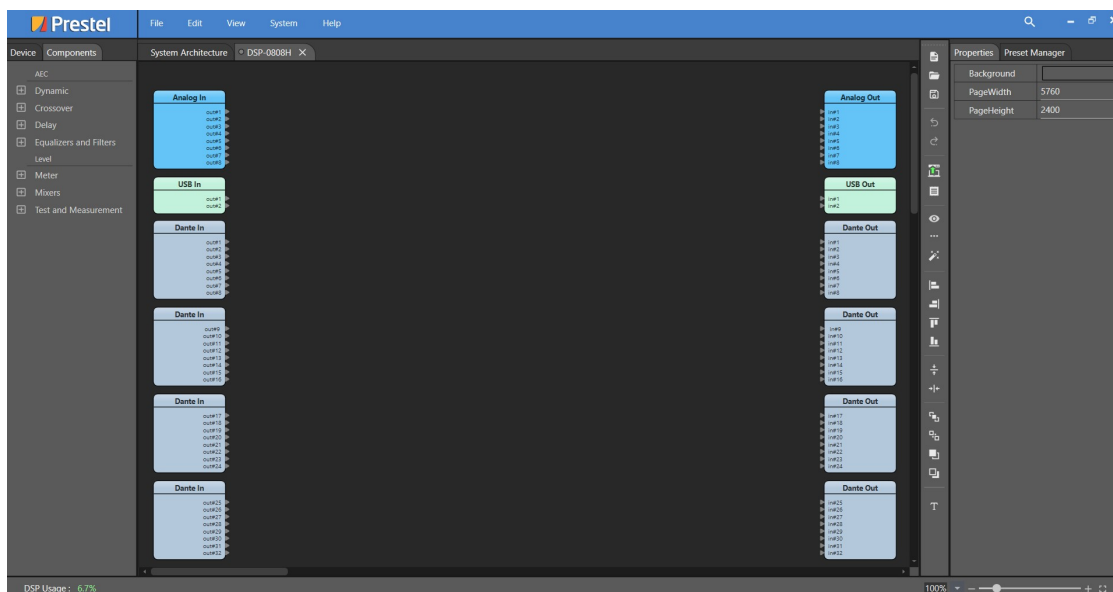
4.5 Редактирование



Область редактирования — это место, где выполняются отладочные соединения всех модулей.

4.6 Другие интерфейсы

Интерфейс после двойного щелчка для доступа к устройству.

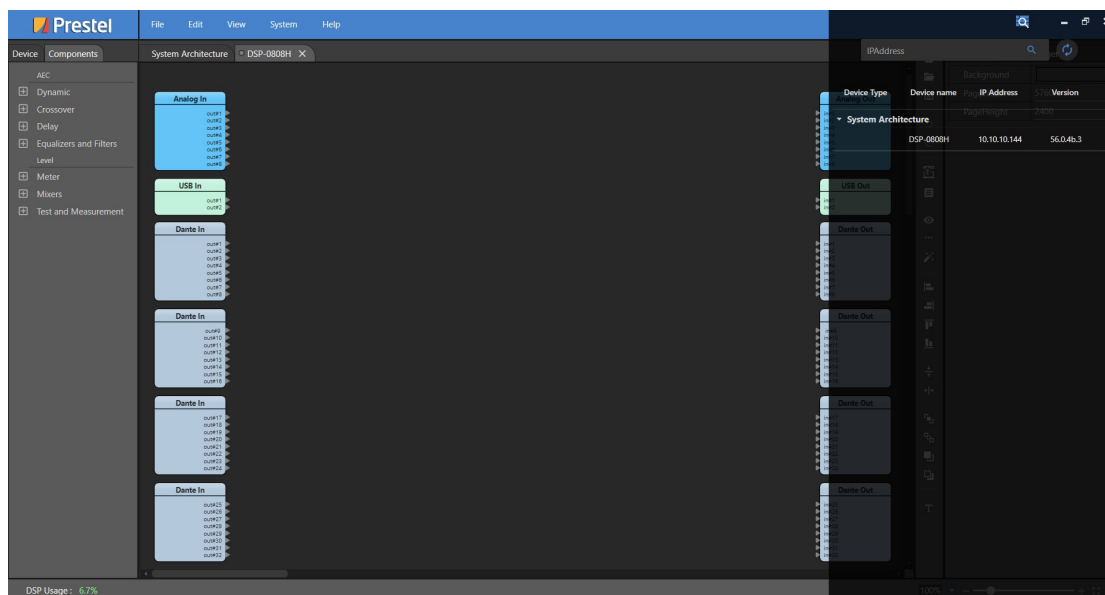


1. Область управления по умолчанию, включая добавление, вызов и удаление предустановленных позиций
2. Область вида сверху, показывающая вид всего модуля области редактирования с высоты птичьего полета.

5. Введение в использование программного обеспечения

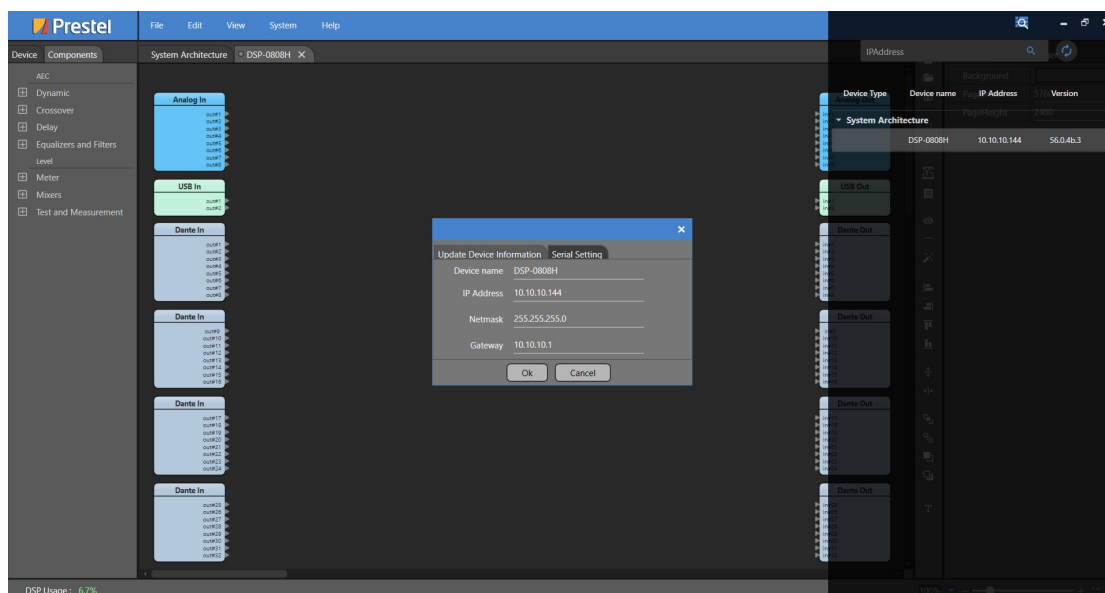
5.1 Обнаружение устройств

В правом верхнем углу основного интерфейса программы нажмите кнопку поиска устройств. (маленький значок увеличительного стекла). Все устройства, которые могут быть распознаны в сети, будут всплывающее окно на правой стороне интерфейса. Список обнаружения устройств отображает тип устройства, имя устройства, IP-адрес и версия прошивки.



5.2 Изменить IP

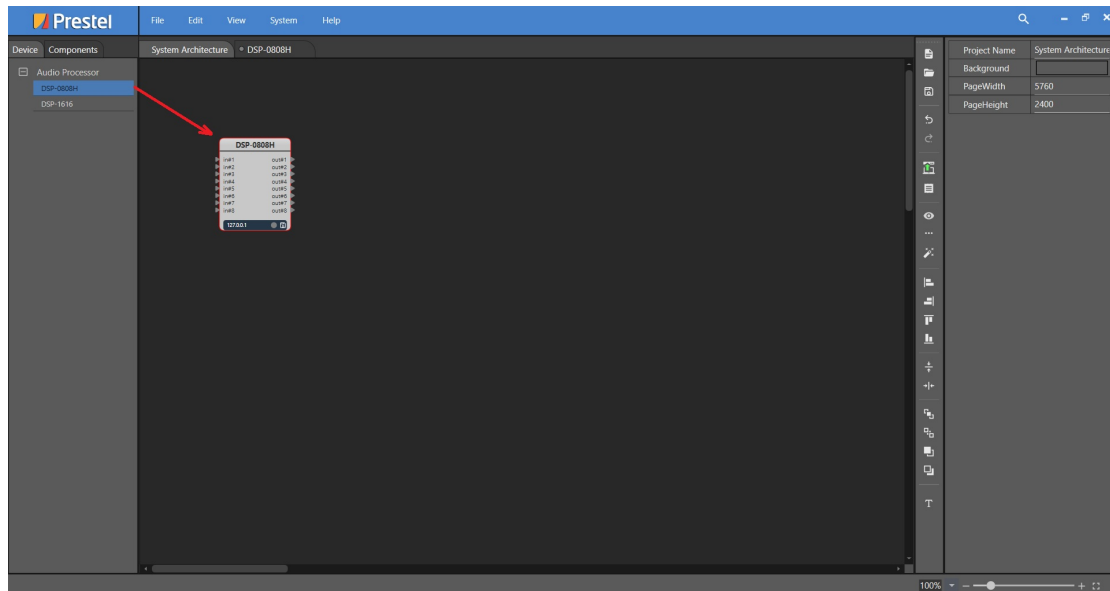
Дважды щелкните устройство в списке устройств. В всплывающем диалоговом окне вы можете изменить базовую информацию об устройстве, изменить настройки IP и последовательного порта, как показано ниже:



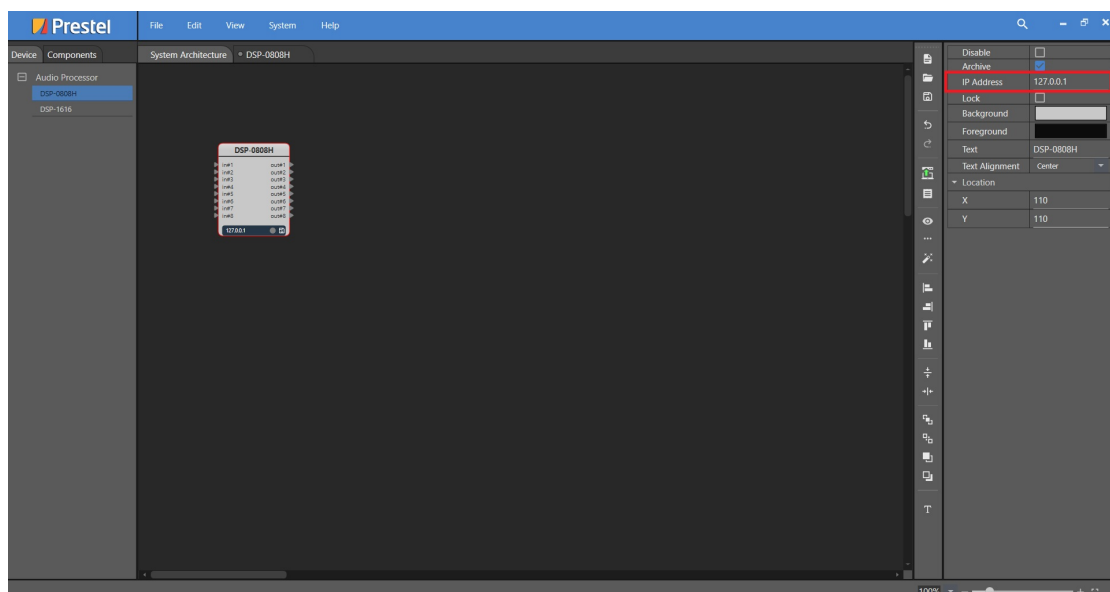
Примечание: Пока устройство находится в единой локальной сети, пользователи могут найти его через Панель обнаружения устройств, даже если они не находятся в той же подсети. Однако, чтобы загрузить и загрузка программ на устройство, работающий компьютер должен находиться в той же подсети как устройство.

5.3 Создание нового устройства

В интерфейсе архитектуры системы пользователь выбирает целевое устройство из панели устройств. В левой части основного интерфейса программы нажмите и удерживайте левую кнопку мыши, и перетаскиваете его на центральную главную форму программного обеспечения, как показано на следующем рисунке:

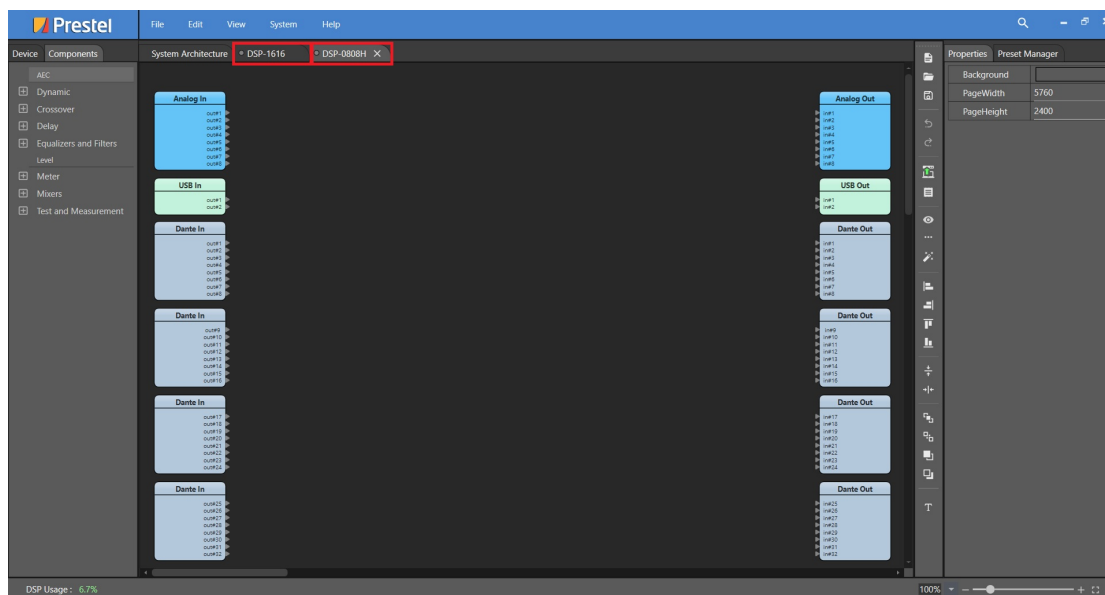


Нажмите, чтобы выбрать созданный модуль устройства. Конфигурация атрибутов созданного устройства. Модуль будет отображен в области конфигурации атрибутов в правой части формы. Можно настроить следующие атрибуты:



IP-адрес: IP-адрес, соответствующий аппаратному обеспечению устройства (IP-адрес целевого устройства в списке обнаружения устройств).

Примечание: Неправильная настройка этого элемента приведет к тому, что программе не удастся правильно загрузить данные в процессор.



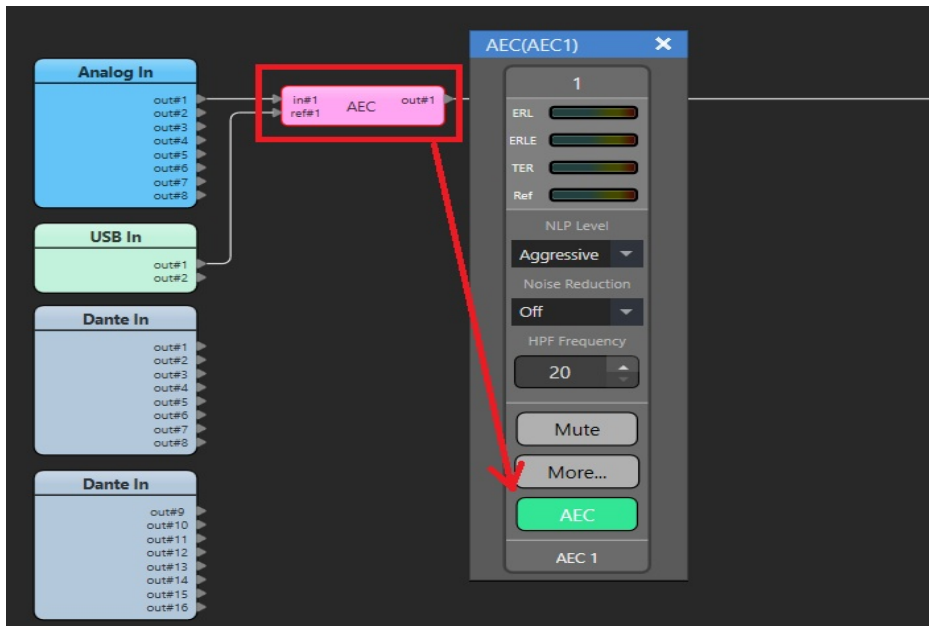
Текст: Отображаемое имя модуля устройства.

Программное обеспечение поддерживает разработку и управление программами для нескольких устройств. в рамках одной программы. Для редактирования или управления каждым устройством вам нужно только дважды щелкнуть имя модуля устройства или автономного устройства, чтобы войти на страницу программирования устройства.

5.4 Подробные шаги программирования

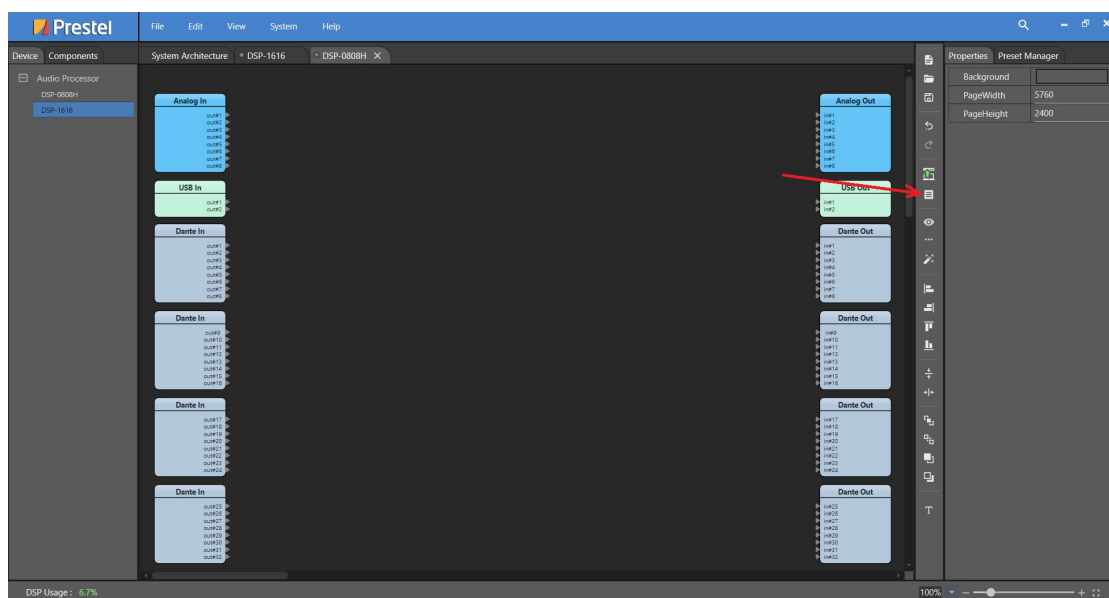
5.4.1 Применение модуля

В программном обеспечении имеется множество модулей обработки управления DSP. После того, как пользователь дважды щелкнув, чтобы войти на страницу модуля устройства, они могут открыть параметры модуля обоих компьютеров для отладки в соответствии с их потребностями и фактической ситуацией системы. Эти параметры включают в себя контроль уровня, отображение уровня, фильтры высоких и низких частот, параметрический эквалайзер, подавитель обратной связи, обработка задержки, распределение маршрутизации, матрица смешивания и многое другое. Как показано ниже:



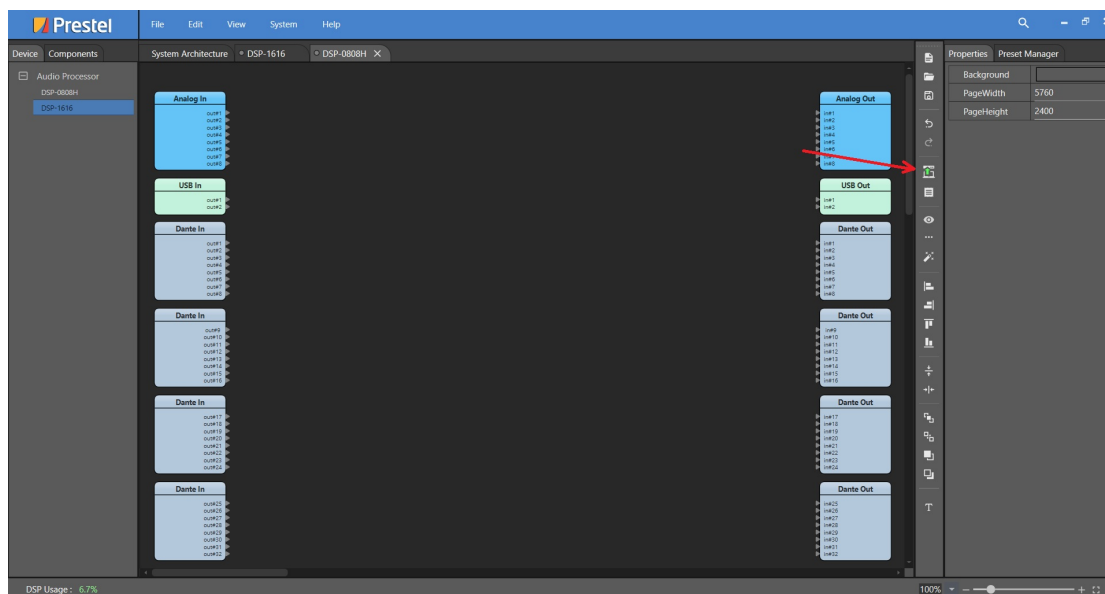
5.4.2 Прогон симуляции

После завершения разработки программы пользователь может скомпилировать и смоделировать ее локально. Нажмите кнопку «Компилировать» на панели инструментов (как показано на рисунке ниже) или нажмите клавишу «F6» на клавиатуре. После запуска моделирования пользователь может настраивать и изменять параметры программы. локально.

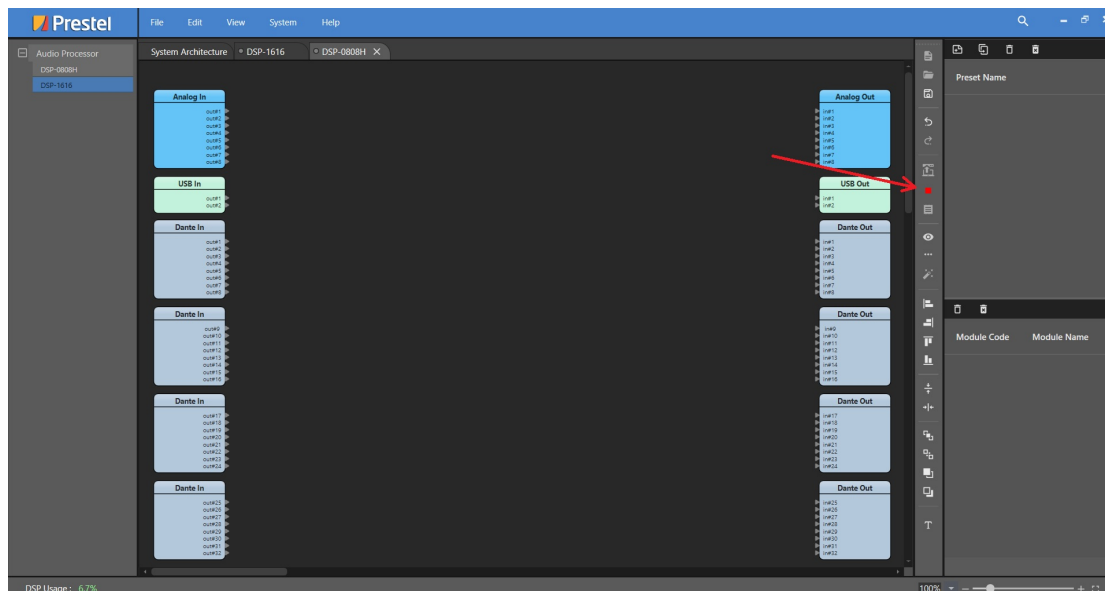


5.4.3 Загрузка и запуск программы/остановка программы

После завершения разработки программы и редактирования устройства ее необходимо загрузить на процессор для вступления в силу. Щелкните значок загрузки на панели инструментов программного обеспечения (как показано на рисунок ниже) или нажмите клавишу F5 на клавиатуре.



После успешной загрузки программы панель инструментов программного интерфейса изменится из "режима редактирования" в "режим выполнения". В это время большинство модулей не могут быть отредактированы, и вам нужно будет нажать F7 или кнопку «Стоп», чтобы возобновить редактирование.

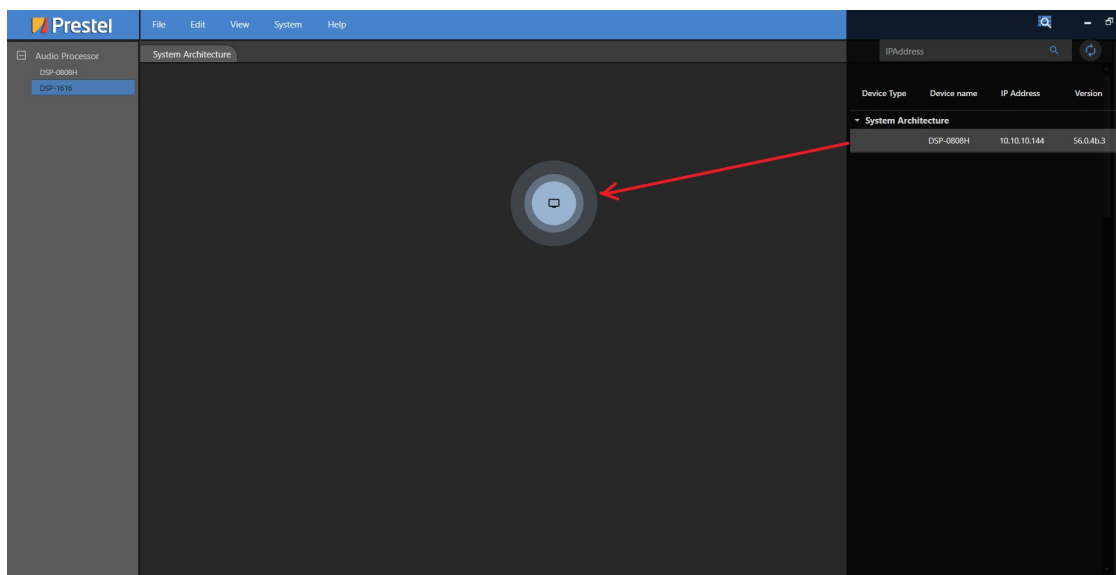


Примечание: При создании программы «Уровень занятости DSP» в левом нижнем углу Окно программного обеспечения не должно превышать 100%. Если это так, то программное обеспечение и соответствующее оборудование не будет работать в обычном режиме.

Примечание: IP-адрес загруженной программы должен соответствовать аппаратному устройству. Если конфигурация не согласована, загрузка не будет выполнена и появится диалоговое окно.

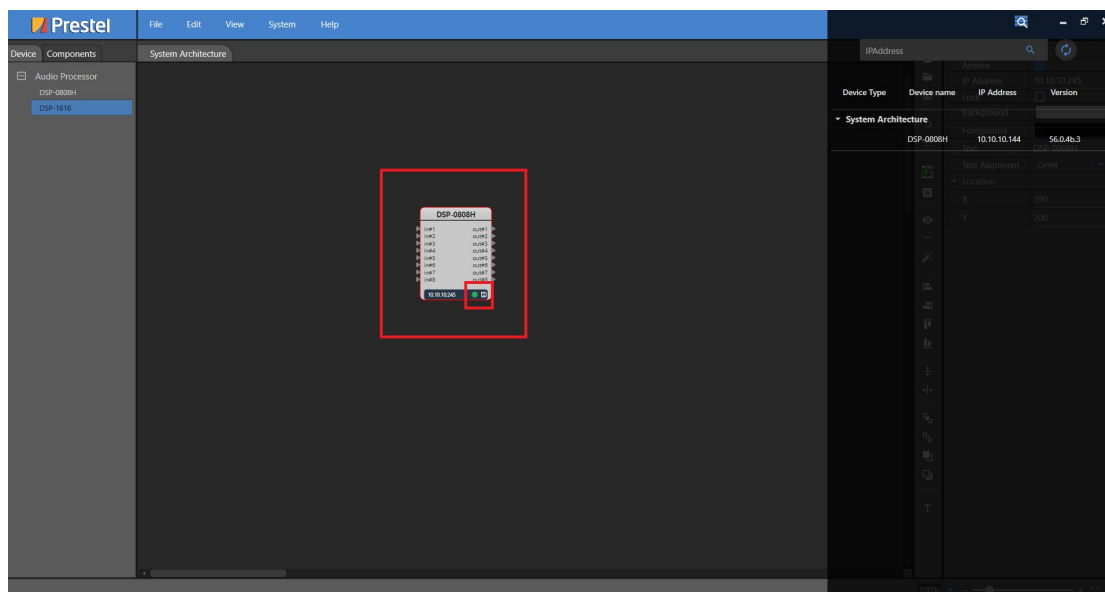
5.4.4 Скачать программу

Пользователи могут просматривать, контролировать или изменять программы на устройствах, которые могут быть обнаружены текущей сетью, но им необходимо загрузить программы с работающего устройства в локальное программное обеспечение для этих операций. Чтобы загрузить программу, просто выберите целевое устройство из панель обнаружения справа, удерживайте левую кнопку мыши и перетащите ее в «Система Страница «Архитектура» в средней части программного обеспечения, как показано на рисунке ниже.



Примечание: Локальный компьютер должен находиться в том же сегменте сети, что и целевое устройство для успешной загрузки программы с целевого устройства.

После успешной загрузки программное обеспечение будет в рабочем режиме. Цель Модуль устройства появится в главном интерфейсе, а индикатор состояния на устройстве модуля будет зеленым, как показано ниже:



Примечание: Если IP-адрес целевого устройства был изменен, загруженная Программа все еще будет иметь старый IP-адрес. После загрузки программы статус под модулем устройства на главном интерфейсе будет «серый», а IP адрес, отображаемый на модуле, также будет старым IP-адресом (как показано на рисунке).

Если нам нужно управлять устройством в это время, нам нужно выйти сначала из «Режим работы», затем щелкните модуль устройства, измените IP-адрес в столбце свойств модуля устройства на фактический IP-адрес текущего устройства оборудования и снова загрузите программу.

5.4.5 Сохранить

После завершения редактирования программы можно выполнить операцию «сохранить». Для вновь созданной программы, вам необходимо сначала выбрать локальный путь, куда она будет сохранена.