

福州万维电子科技有限公司

触屏式 DMX 控制器产品使用手册

产品视频查看地址:

http://v.youku.com/v_show/id_XODE5NDYzNDIw.html?qq-pf-to=pcqq.c2c

主要参数

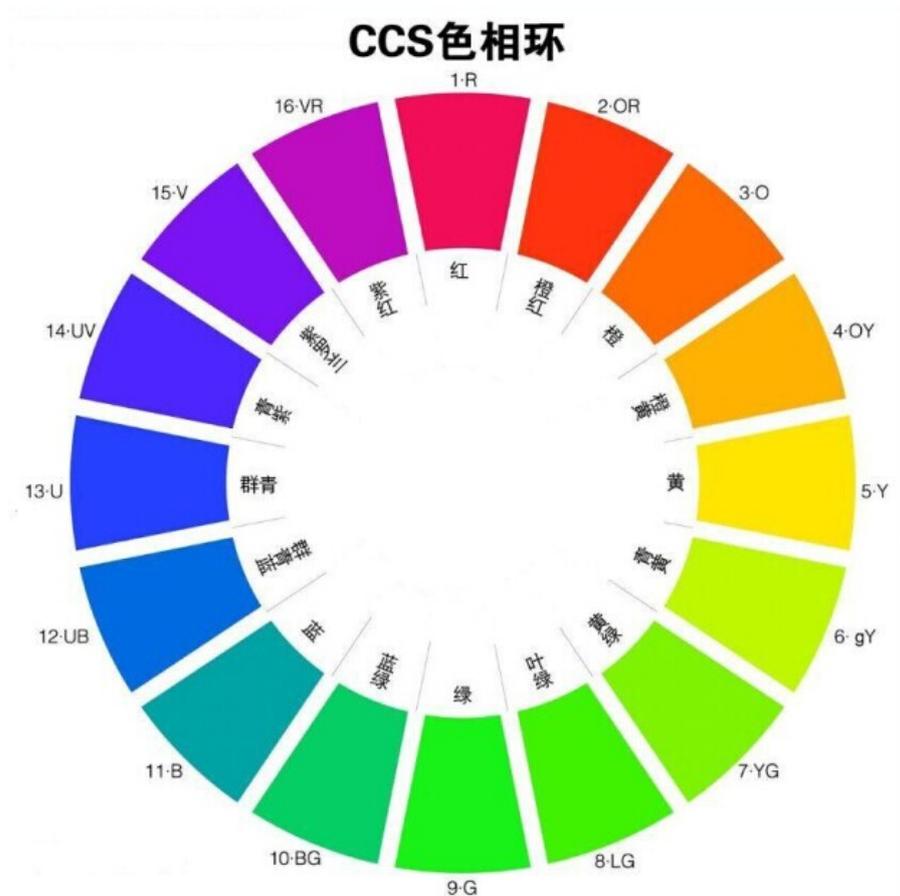
前面板: ABS 工程塑料
安 装 : 支持面板/柜体嵌入式/VESA 等多种安装方式
触 摸 屏: 四线制电阻式触摸屏, 工作寿命:3500 万次
电 源: 12-28VDC 输入
CPU: ARM9 2416 400MHZ
接口: 2 个 RS485, 支持 DMX
USB: 一个 USB HOST, 一个 USB DEVICE
网口: 选配
功率: 小于 10w

LCD 显示

尺 寸 : 7 寸宽屏 LED
分 辨 率 : 800*600/1024*768 (可选)
亮 度 : 300cd/m² ; ; ; ; ;
对 比 度 : 800:1
真 彩 色 : 65536 色

编程方式

- 1、通过组态软件进行编程, 可以提供现场培训, 易学易用
- 2、可以提供逻辑编程语言, 让灯光按照一定逻辑控制的原理进行工作。
- 3、画面所见即所得, 可以编辑一个相当漂亮的控制画面, 这是传统的 DMX 控制器所不具备的
- 4、各路 DMX 可以相互独立工作, 互不干扰。也可以相互控制
- 5、掉电存储功能, 所有编程参数均可现场存储
- 6、即可以在线编程, 也可以电脑编程,
- 7、丰富的花样模式可供选择。



色相环选择画面

DMX512测试工程

回路	Total	Red	Green	Blue	Strobe	Macro
第1帧	<input type="text" value="FFFF"/>					
	<input type="text" value="FFFF"/>	<input type="text" value="FFFF"/>	<input type="text" value="FFFF"/>			
类型	<input type="text" value="FFFF"/>	渐变时间	<input type="text" value="FFFF"/>			<input type="text" value="FFFF"/>
频闪开关	<input type="text" value="FFFF"/>					<input type="text" value="FFFF"/>
频闪速度	<input type="text" value="FFFF"/>					<input type="text" value="FFFF"/>
跳变速度	<input type="text" value="FFFF"/>					

编程画面样例

注意事项:

使用屏的 DMX512 协议控制 LED 时，请先将 LED 置入



LED 的 DMX mode 设置成不同值，以下 DMX512 control 通道将映射帧上的不同位置

Passage	Channel values	Functional Description
CH1	0-255	total dimming
CH2	0-255	red dimming
CH3	0-255	green dimming
CH4	0-255	blue dimming
CH5	1-255	strobe control
CH6	1-255	macro function

映射如下:

DMA mode	6 通道帧映射(不包含 SC)
d001	第 1 帧到第 6 帧
d002	第 2 帧到第 7 帧
...	...
d512	第 512 帧到第 517 帧

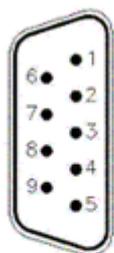
在使用多路的 LED 使，请合理设置 DMA mode，避免两个 DMX 在通讯帧中的数据重叠，如总线上有 d001 的 LED 存在，再挂接一台 LED，新挂接的 LED 的 DMX mode 就应设置成 d007（包括 d007）之后。

接线:

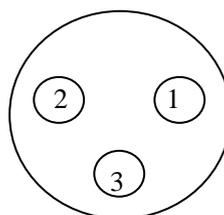
DMX070/DMX043接口定义

COM接口定义

引脚	定义	引脚	定义
1	RS422 TX+ / RS485 A+	2	RS232 RXD
3	RS232 TXD	5	GND
6	RS422 TX- / RS485 B-	8	RS422 RX-
9	RS422 RX+		



D-sub
9-pin Male



LED

A:1-----2
 B:6-----3
 地:5-----1

测试工程说明:

实现使用 DMX 协议控制 LED 灯的工程由如下几个部分组成.

1.使用高级自定义协议实现 DMX512 协议，配置一条发送 DMX 帧的指令



2.通过背景脚本将画面地址参数写入指令



或者直接使用 Data 寄存器，则无需脚本，两种方式可以将画面 HDW 地址或 Data 地址设置的参数通过 DMX 指令发送

3.通过画面按钮发送地址参数写入 DMX 指令



4.通过拖动按钮自定义发送地址参数进行调光

