

VTP 1.1

Programmier Software
für Sprachmodul SPL 4



VEINLAND GmbH A+S Aktuatorik und Sensorik
Franz- Wienholz Str. 40
D 17291 Prenzlau

Tel. : +49 (0)3984 / 808717
Fax : +49 (0)3322 / 806961
Mail : office@v-t-p.com
Web : www.v-t-p.com

Bedienungsanleitung

Inhaltsverzeichnis

1. **Programmierung**

Ablauf der Sprachmodul Programmierung	3
Programmierung	4
Beispiel der Next Funktion	6

2. **Problembehebung**

Problembehebung	7
-----------------	---

3. **Text und Sounddateien erstellen**

Grundlagen	9
Erstellen von Dateien	9

Programmier Ablauf

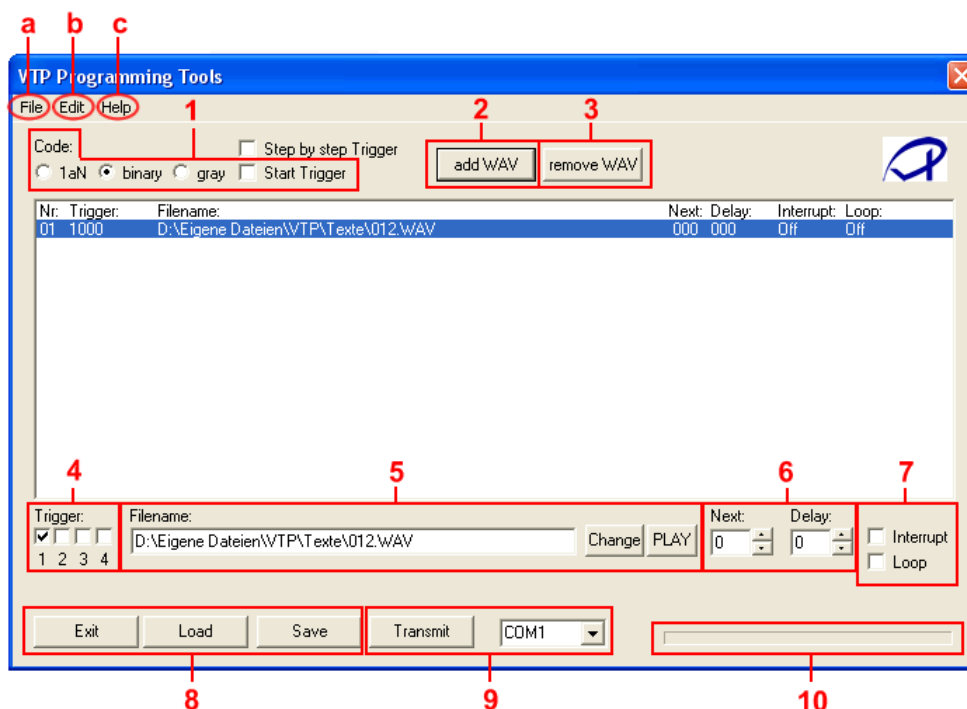
1. Schließen Sie die Platine an die Spannungsversorgung an. Bitte beachten Sie die Polarität.
2. Verbinden Sie einen freien COM Port Ihres PC oder Laptop und den Programmierstecker auf der Platine mit dem Programmierkabel PK2.

Es darf kein Signal an einem der Triggereingänge anliegen!

3. Starten Sie die Software durch einen Doppelklick auf die Datei VTP_SPL4Soft.exe.
4. Programmieren Sie das Sprachmodul gemäß der Anleitung
5. Starten Sie die Übertragung. Der Übertragungsvorgang kann einige Zeit in Anspruch nehmen. Die Übertragung darf auf keinen Fall unterbrochen werden.
6. Nach erfolgreicher Übertragung trennen Sie bitte den Programmierstecker vom Modul und unterbrechen dann die Spannungsversorgung.
7. Das Sprachmodul kann jetzt in Betrieb genommen werden. Die aufgespielten Texte bleiben auch ohne Stromversorgung erhalten.

Programmierung

Durch Doppelklick auf VTP_SPL4Soft.exe starten Sie die Software, es erscheint das Programmfenster welches im folgenden beschrieben ist:



- a) File enthält
- Load configuration – lädt eine zuvor abgespeicherte Konfiguration (s. a. Punkt 8)
 - Save configuration – speichert eine erstellte Konfiguration (s. a. Punkt 8)
 - Export configuration – erstellt eine CSV (Excel) Datei mit dem Inhalt der Konfiguration
 - Transmit – überträgt die erstellte Konfiguration auf das Sprachmodul
 - Exit – beendet das Programm

- b) Edit enthält
- Renumber – nummeriert die markierten Zeilen neu beginnend mit dem angegebenen Startwert. Dabei werden ebenfalls die Trigger entsprechend dem ausgewählten Code neu gesetzt.

- Add Wav Files – öffnet das Fenster zum einfügen von Wav Dateien
- Remove Wav Files – löscht die markierte Zeile

1. Wählen Sie hier den gewünschten Code aus. Bei der Auswahl eines zusätzlichen Starttriggers wird automatisch der Trigger 4 als Starttrigger gesetzt. Die Triggerbelegung gemäß dem gewählten Code wird automatisch erstellt wenn Sie Wav Dateien ins Hauptfenster ziehen. Die Triggerbelegung kann nachträglich für jede Datei manuell über das Feld [4] geändert werden.
2. Um WAV Dateien zu laden klicken Sie bitte auf den [add WAV] button. Es öffnet sich ein neues Fenster in dem Sie die WAV Dateien auswählen und per drag and drop in das Programmierfeld ziehen können. Eine Mehrfachauswahl ist mit der [STRG] Taste für einzelne Dateien, oder mit der [SHIFT] Taste für einen ganzen Block möglich.



3. Um Dateien zu löschen markieren Sie diese im Hauptfenster (eine Mehrfachauswahl mit [STRG] und [SHIFT] ist möglich) und klicken auf den [remove WAV] button. Müssen die verbliebenen Dateien nach dem Löschen neu durchnummeriert werden, markieren Sie bitte die Dateien und klicken dann unter [EDIT] (b) auf [Renumber], Geben Sie im nun erscheinenden Eingabefeld die Startnummer für die markierten Adressen an und bestätigen Sie mit [OK]. Sowohl die Zeilennummer als auch der entsprechende Triggercode sind jetzt neu gesetzt.
4. Um für eine einzelne Datei den Triggercode zu ändern, markieren Sie diese und geben in den Feldern Trigger durch Klick in die Kästchen den neuen Code ein.
5. Im Fenster erscheint immer die jeweils markierte Datei mit Pfadangabe. Durch Klick auf den [Play] Button kann die Datei am PC angehört werden (Voraussetzung hierfür ist eine installierte Soundkarte und angeschlossene Lautsprecher). Soll die Datei ausgetauscht werden klicken Sie bitte auf den [Change] Button. Es erscheint das Fenster zur Auswahl von Wav Dateien. Wählen Sie die gewünschte Datei durch einen Doppelklick aus oder klicken Sie auf Öffnen. Die neue Datei wird an der Stelle der alten eingefügt.
6. Sollen durch ein Triggersignal mehrere Dateien hintereinander wiedergegeben werden, markieren Sie bitte die erste Datei und tragen im Feld **Next** die Zeilennummer der nächsten Datei ein. Deaktivieren Sie bitte alle gesetzten Trigger bei der Folgedatei, es sei denn Sie wollen diese Ansage auch direkt ansteuern. Wenn Sie eine Pause zwischen den Ansagen wünschen kann die Pausenzeit in Sekunden im Feld **Delay** eingetragen werden. Wird hier nichts eingetragen werden die Ansagen nahtlos nacheinander wiedergegeben.
7. **Interrupt** :Laufende Ansagen können durch unterbrechungsberechtigte Ansagen unterbrochen werden. Um eine Ansage unterbrechungsberechtigt zu setzen markieren Sie diese bitte und aktivieren Sie das Feld **Interrupt** . Diese Funktion ist hilfreich für Notfall Ansagen oder um eine durch die **Next** Funktion gebildete Schleife zu unterbrechen.

Loop: Soll eine Ansage dauerhaft wiederholt werden, markieren Sie diese bitte und aktivieren Sie das Feld **Loop**. Die Ansage wird nun solange wiederholt wie das auslösende Triggersignal ansteht.
Besonderheit: Soll eine durch die **Next** Funktion gebildete Ansagenkette loopen, aktivieren Sie **Loop** bitte nur bei der letzten Ansage in der Kette
8. Nachdem alle gewünschten Ansagen eingetragen wurden können Sie die Konfiguration durch Klick auf den [Save] Button abspeichern. Über den [Load] Button können Konfigurationen wieder geladen werden.
9. Zum übertragen der Konfiguration auf das Sprachmodul wählen Sie bitte den benutzten COM Port aus und klicken auf den [Transmit] Button. Den Fortschritt der Übertragung sehen Sie am Statusbalken unten rechts. Die Übertragung darf auf keinen Fall unterbrochen werden. Nach erfolgreicher Übertragung erscheint ein Bestätigungsfenster.

Next Funktion

Die Next Funktion ist sehr hilfreich wenn Sie mit einem Startsignal zwei oder mehr Ansagen wiedergeben wollen z. B. bei mehrsprachigen Ansagen.

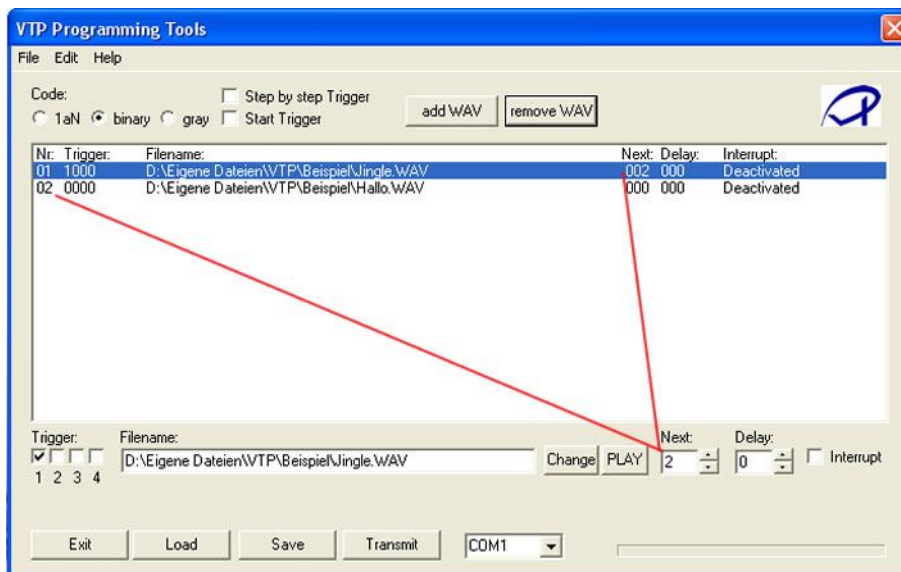
Beispiel:

Sie wollen ein Jingle und die Ansage Hallo durch ein Signal auf Trigger 1 ausgeben. Laden Sie zunächst die Datei Jingle (1) und Hallo (2) in das Programmierfenster. Markieren Sie die Datei Jingle und aktivieren Sie den Trigger 1 (im Feld [4]). Tragen Sie im Feld Next die Zeilennr. 2 ein. Wenn Sie eine Pause zwischen den Ansagen wünschen geben Sie die Pausenzeit in Sekunden im Feld Delay ein. Markieren Sie die Datei Hallo (2) und deaktivieren Sie alle Trigger (Feld [4]).

Durch ein Signal auf Trigger 1 werden jetzt beide Dateien wiedergegeben.

Diese Funktion lässt sich auch nutzen um Schleifen zu bilden. Im obigen Beispiel markieren Sie hierzu die Datei Hallo (2) und tragen unter Next die Zeile 1 ein.

Nach einmaliger Aktivierung auf Trigger 1 wiederholen sich die Ansagen jetzt ständig. Die Schleife kann durch eine weitere Ansage die unterbrechungsberechtigt gesetzt wurde gestoppt werden.



Problembhebung

1. Software erkennt keinen COM Port bzw. kein angeschlossenes Sprachmodul

1.1. Programmierkabel sowohl am Sprachmodul als auch am PC eingesteckt?

- JA** weiter zu Punkt 1.2
NEIN Kabel einstecken und Programmiersoftware erneut starten

1.2. Sprachmodul an Spannungsversorgung angeschlossen?

- JA** weiter zu Punkt 1.3
NEIN Spannungsversorgung anschließen. Bei korrektem Anschluss der Spannungsversorgung blinkt die LED auf der Platine.

1.3. Richtiger COM-Port in Programmiersoftware eingestellt?

- JA** Lesen Sie bitte unter Punkt 4 weiter
Nein Den richtigen COM Port in der Software einstellen und erneut übertragen.

2. Keine Sprachausgabe nach Betätigung des Triggereinganges

2.1. Blinkt die LED auf der Platine ständig?

- NEIN** Spannungsversorgung überprüfen (siehe 1.3)
JA weiter zu 2.2

2.2. Lautsprecher korrekt am Sprachmodul angeschlossen?

- NEIN** Lautsprecher gemäss Anschlussplan anschließen
JA weiter zu 2.3

2.3. Lautstärkeregler auf Platine auf „laut“ gestellt?

- NEIN** Lautstärkeregler auf Platine aufdrehen (Siehe Anschlussplan)
JA weiter zu 2.4

2.4. Stimmen die in der Programmiersoftware festgelegten Triggereingänge mit den zum Testen tatsächlich betätigten Triggereingängen überein?

- NEIN** richtige Triggereingänge zum Testen betätigen
JA weiter zu 2.5

2.5. Ist in der Programmiersoftware bei den entsprechenden Triggereingängen auch eine Datei hinterlegt (nicht etwa nur eine Pausensequenz) ?

- NEIN** Ändern des in der Programmiersoftware ausgewählten Soundfiles
JA weiter zu 2.6

2.6. Wurde die mit der Programmiersoftware erstellte Konfigurationsdatei durch Datei - Übertragen an das Sprachmodul übertragen?

- NEIN** Konfigurationsdatei an Sprachmodul übertragen (siehe Punkt 9.)
JA Setzen Sie sich bitte mit uns in Verbindung

3. Sprachausgabe nach Betätigung des Triggereingangs erfolgt als verzerrtes hochfrequentes Rauschen

3.1. Ist das auszugebende Soundfile im Format „22 kHz 8-Bit, unsigned, mono“

NEIN Format der Sounddatei ändern und erneut programmieren (siehe Seite 9 Text und Sounddateien erstellen)

4. Sprachmodul wird von der Programmiersoftware nicht erkannt

Sollten alle unter Punkt 1 beschriebenen Maßnahmen nicht zum Erfolg führen, kann dies an folgenden Punkten liegen:

1. Der oder die COM Ports werden von einem anderen Programm belegt. Dies können z.B. Modem- oder auch Brennprogramme für Eproms sein. Diese geben auch nach Beenden des Programms oftmals den COM Port nicht frei. Abhilfe kann ein erneutes Starten des Rechners oder die Deinstallation der Programme schaffen. Im Zweifelsfall versuchen Sie die Programmierung an einem anderen Rechner.
2. Leider lässt sich auch nie ausschließen, dass ein technischer Defekt am Programmierkabel vorliegt. Wenn alle Versuche scheitern, rufen Sie uns bitte kurz an, es gibt Vorgehensweisen die Hardware zu testen.



Text und Sounddateien erstellen

Grundlagen

Die Sprachplatte gibt Dateien im **wav** Format wieder. Diese müssen jedoch im Standardformat

8-bit, mono, unsigned 22kHz

abgespeichert sein.

Dateien in anderen Formaten können mittels spezieller Software (z.B. Goldwave; eine Demoversion finden Sie im Verzeichnis */Demo* auf der CD) konvertiert werden.

Erstellen von Dateien

Zum Erstellen von Text- oder Klangdateien benötigen Sie einen PC oder Laptop mit einer Soundkarte, einem Mikrofon und einer Aufzeichnungssoftware. Eine einfache Aufzeichnungssoftware ist der Audiorecorder von Microsoft (Bestandteil des Windows Betriebssystem 95 / 98 / NT / 2000 / ME / XP). Hier können die wav Dateien im richtigen Format 22050 Hz 8 bit mono unsigned abgespeichert werden.

Auch das Programm Goldwave eignet sich zum Aufnehmen und Nachbearbeiten von **wav**-Dateien. Beim Abspeichern der Dateien muss hier auf das richtige Format geachtet werden.