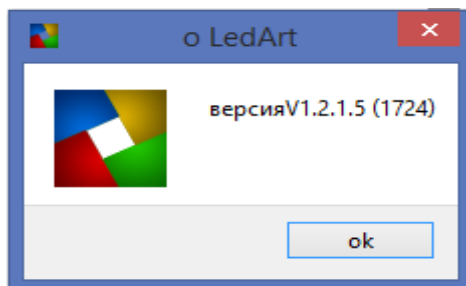


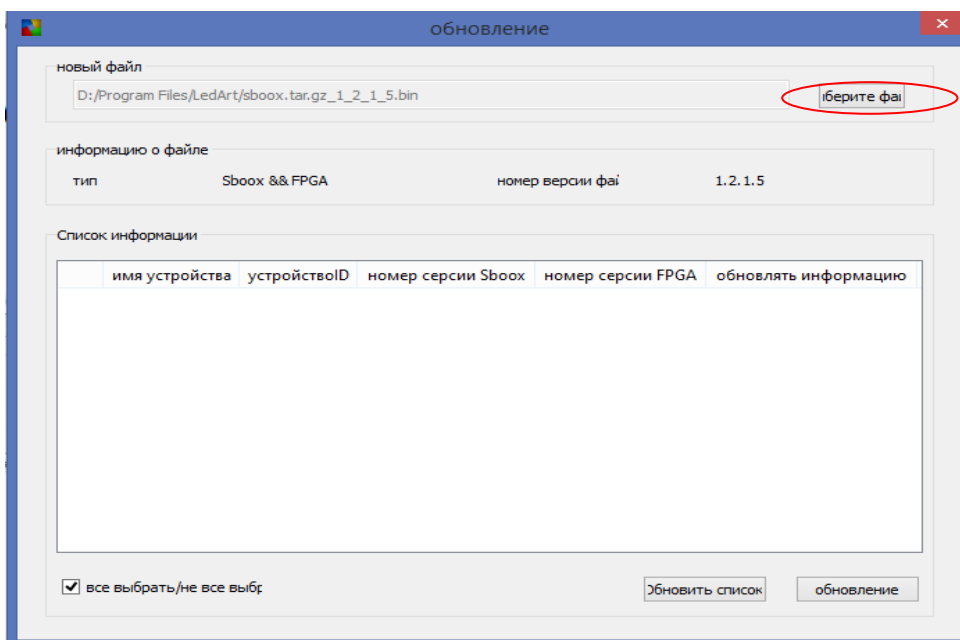
Инструкция по настройке ПО для управления полноцветными асинхронными контроллерами С1 и С3

1. Версия ПО LedArt v.1.2.1.5

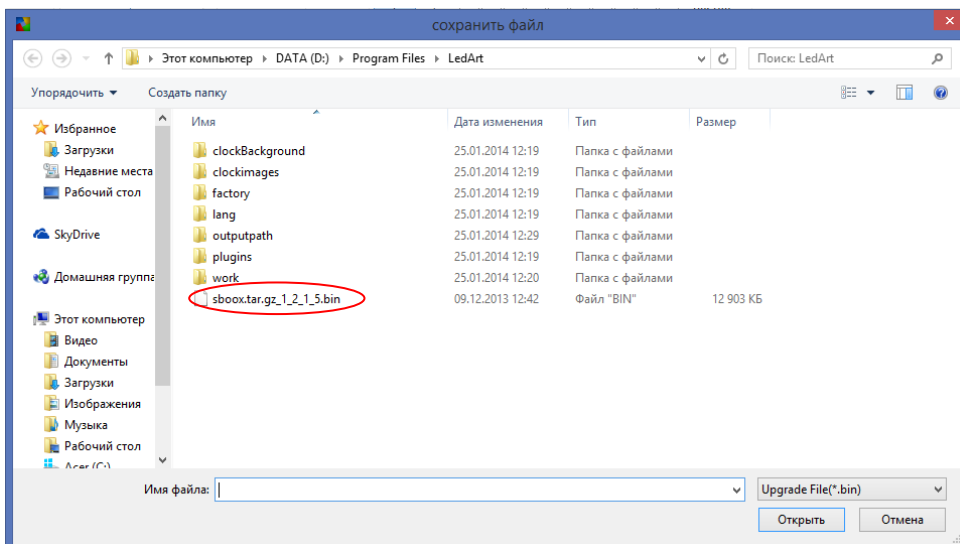
Для того чтобы узнать версию программы, нажмите в горизонтальном меню пункт Помощь - О (О программе.)



Для обновления ПО нажмите в горизонтальном меню пункт Контроль - Обновление прошивки, введите пароль 168, нажмите Выберите файл.

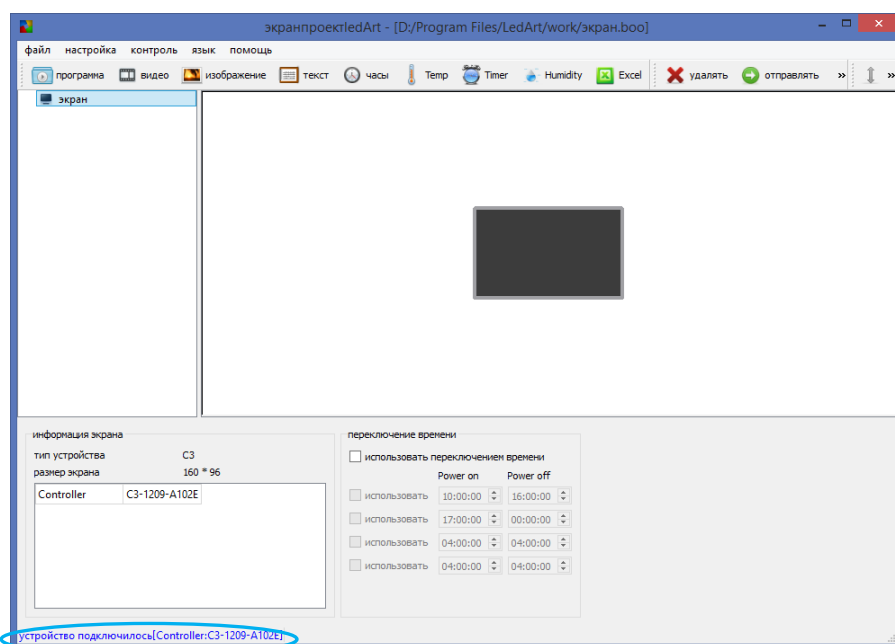


Если вы используете устаревшую версию, обновите ее, выбрав файл со свежей версией ПО.



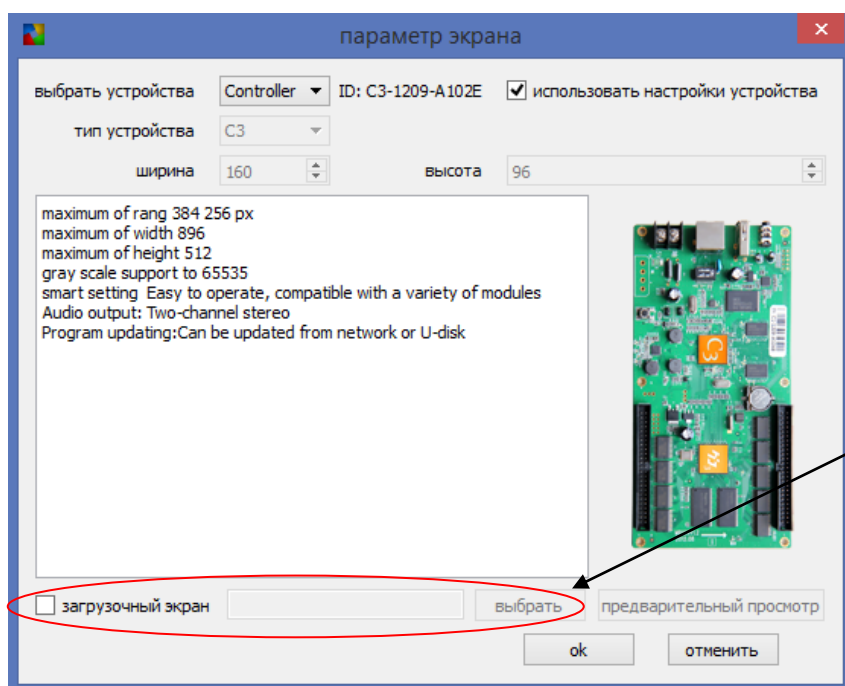
2. Подключение контроллера к компьютеру.

Контроллеры C1 и C3 не нуждаются в установке IP адреса. При первом подключении контроллера к компьютеру, контроллер распознается автоматически. В левом нижнем углу синим цветом обведена индикация о том что подключение прошло успешно. Будьте внимательны, при подключении контроллера напрямую к компьютеру используется сетевой кабель с Cross обжимом, при подключении контроллера через маршрутизатор - Параллельный обжим.



2.1. Установки параметров экрана.

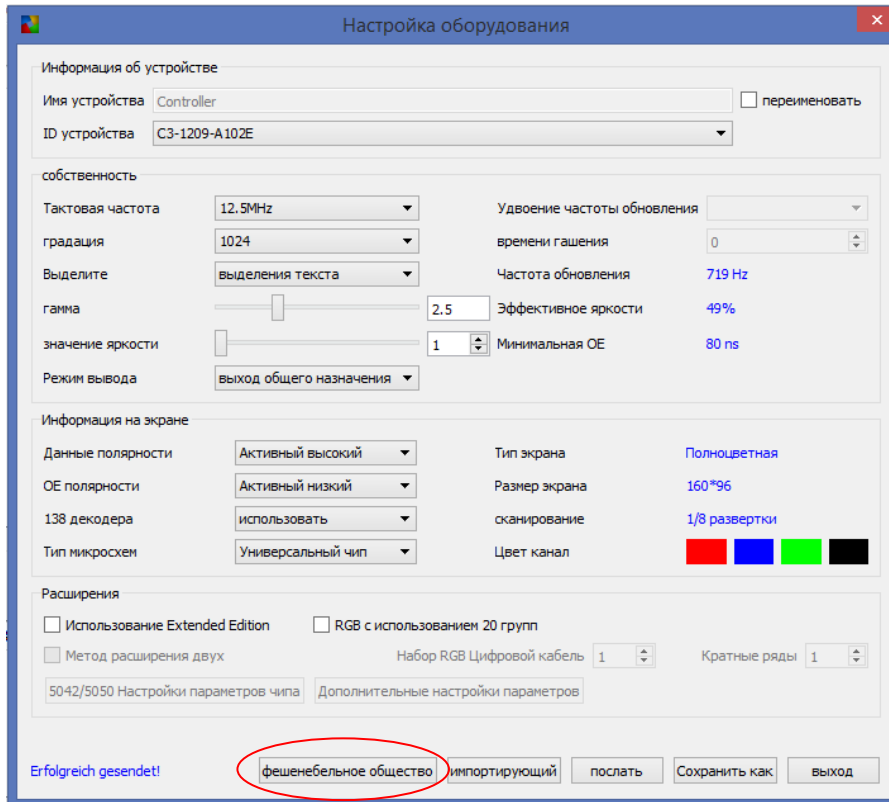
Выбираем в горизонтальном меню пункт Настройки, затем Настройка экрана.



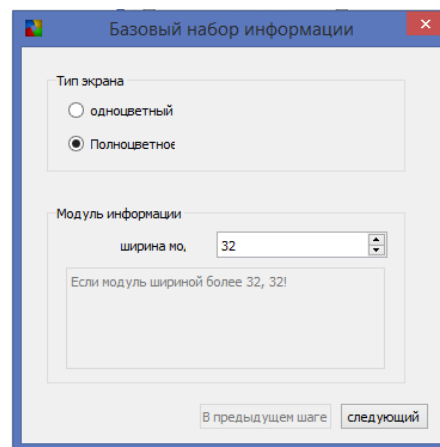
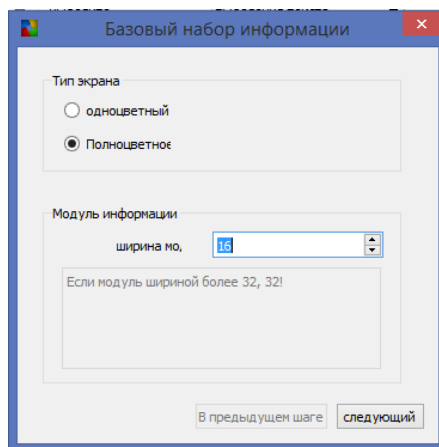
Установив галочку в пункте "Загрузочный экран" и выбрав файл картинки, вы можете выводить на экран, например, логотип вашей компании, который будет выводиться при подаче питания (включении в сеть) светодиодного дисплея.

2.1. Установки параметров аппаратной части.

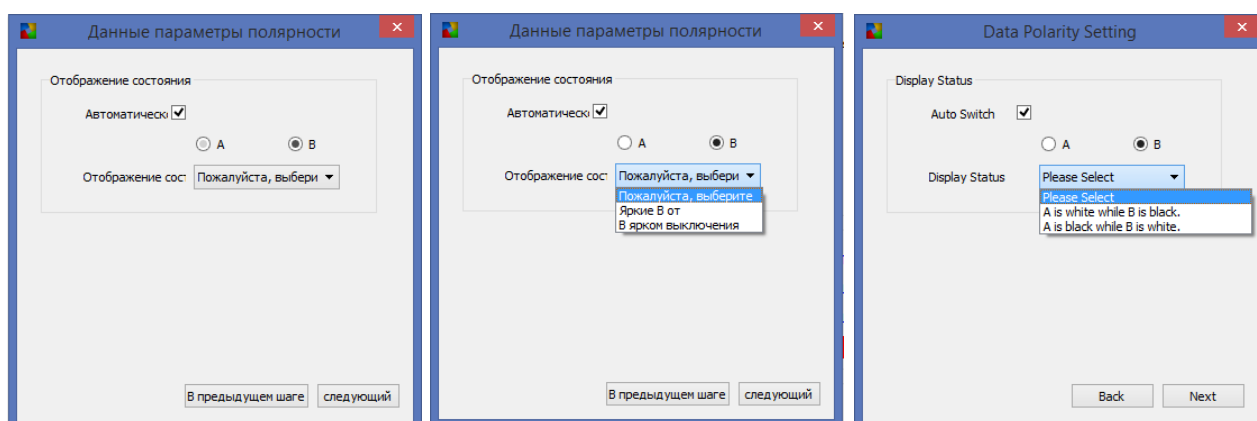
Выбираем в горизонтальном меню пункт Настройки, затем Аппаратная настройка, вводим пароль 168, выбираем пункт Фешенебельное общество (неправильный перевод Smart Settings)



Выбираем тип экрана и ширину модуля в пикселях из которых собран экран (в нашем случае это полноцветный экран и модули SMD 5050 16x32 поэтому ширина модуля 32)



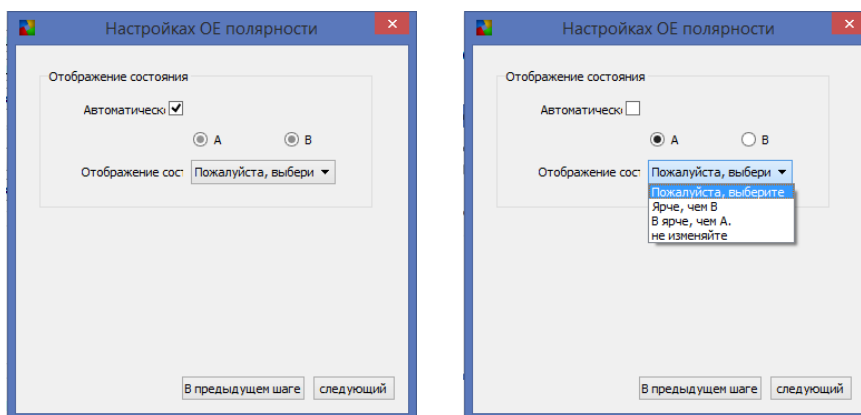
Выбираем полярность, здесь необходимо определить при каких значениях А и В экран становится полностью белым или полностью черным. Если галочка стоит в поле Автоматически, программа сама автоматически будет переключать режимы А и В и остается только убедиться, что при значении А экран белый при В - черный. Автоматический режим сделан только для того, чтобы руками не включать режимы А и В, в любом случае нужно будет перейти ручной режим, сняв галочку автоматический и затем отмечаем сначала А и смотрим на экран затем В и смотрим на экран, если при отмеченном А экран белый а при отмеченном В экран черный, выбираем ниже пункт "Яркие В от" или в английской версии это звучит "A is white while B is black" или если при значении А экран черный а при отмеченном В экран белый, выбираем пункт "В ярком включения" или в английском варианте это "A is black while B is white"



После этого нажимаем "Следующий".

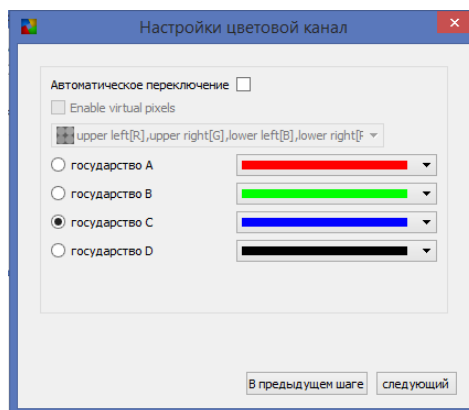
Производим установки ОЕ-полярности. Здесь необходимо определить при каких значениях А и В экран светиться белым ярче и тусклее.

Переходим в ручной режим, сняв галочку "Автоматический" и затем отмечаем сначала А и смотрим на экран затем В и смотрим на экран, если при отмеченном А экран более яркий а при отмеченном В экран более тусклый, то выбираем ниже пункт "Ярче, чем В", если наоборот при значении А экран тусклый а при отмеченном В экран яркий, выбираем пункт "В ярче, чем А"



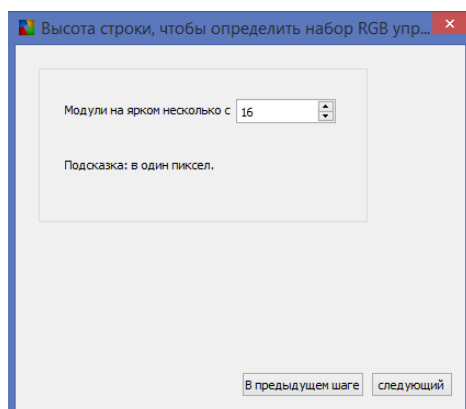
После этого нажимаем "Следующий".

Производим настройку цветовых каналов. Смотрим на экран при автоматическом перебирании программой цветов. Если видим, что при переключении цветов есть не соответствие увиденного цвета на экране и включенного в автоматическом режиме цвета, переходим в ручной режим и назначаем каждому режиму свой цвет, который вы видите при этом включенном режиме на экране.



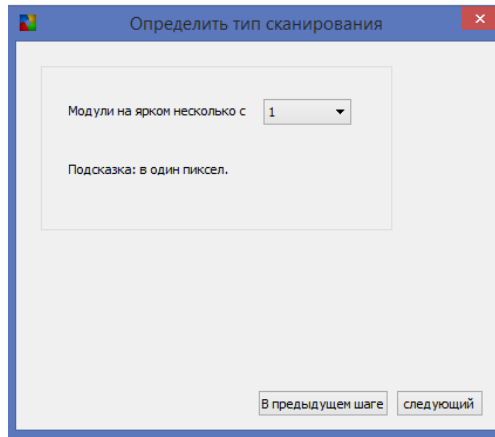
После этого нажимаем "Следующий".

Производим настройку высоты строки. При этом режиме опять смотрим на экран и приводим в соответствие того что мы видим на экране с тем что задано в программе. Если мы видим на экране 16 белых горизонтальных линии, ставим число 16, если мы видим 8 линий - ставим 8 и т.п.



После этого нажимаем "Следующий".

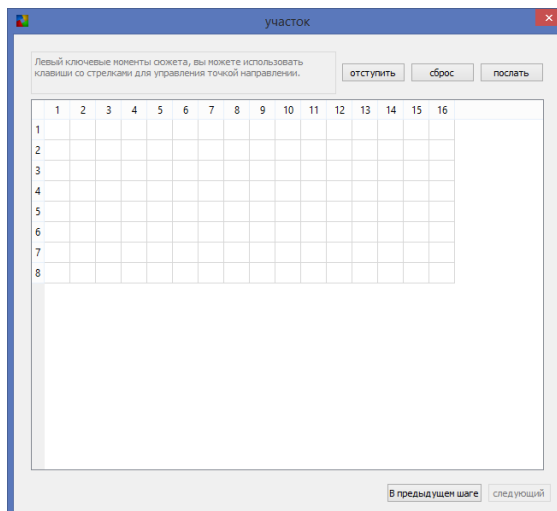
Производим настройку высоты строки. При этом режиме снова смотрим на экран и приводим в соответствие того, что мы видим на экране с тем, что задано в программе. Если мы видим на экране 1 белую горизонтальную линию, ставим число 1, если мы видим другое количество линий - отмечаем это в программе.



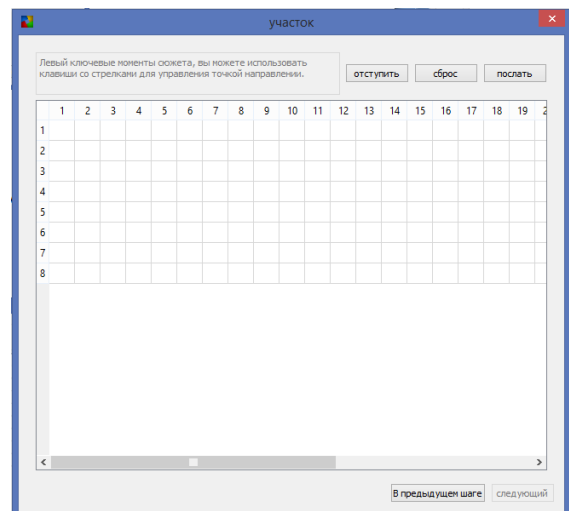
После этого нажимаем "Следующий".

Производим настройку модуля. При этом мы видим в окне "Участок" матрицу, которая соответствует первому модулю, расположенного в крайнем правом верхнем углу. При этом количество клеток по ширине будет соответствовать ширине модуля, которую мы задали в самом начале в окне "Базовый набор информации" а количество клеток в высоту, соответствует количеству, которое мы задали в окне "Высота строки чтобы определить RGB...". Смотрим на экран и видим мигающую белую точку, и щелкаем в клетке в том месте где она горит на модуле (т.е. если она горит в первом модуле в крайне левом верхнем углу то это будет клетка 1x1, затем, после отметки этой клетки видим, что появился второй мигающий белый пиксель, отмечаем его положение в таблице.

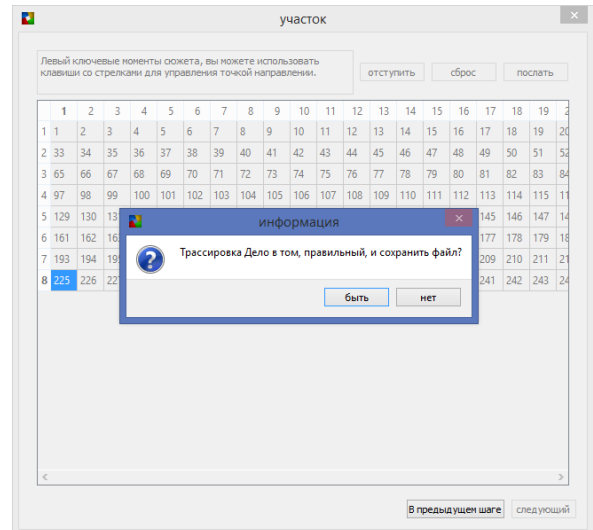
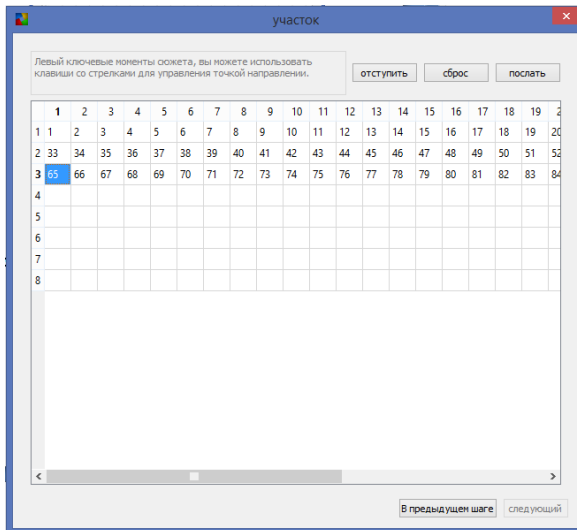
так выглядит участок для модуля 16x16



так выглядит участок для модуля 16x32

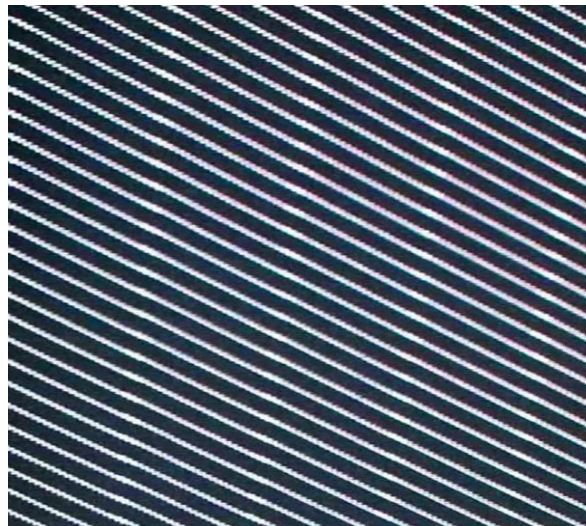


После того как мы заполнили первый ряд клеток, последующие заполняются одним нажатием на первую клетку.



После окончания заполнения таблицы (трассировки) программа предлагает сохранить файл конфигурации в любое место на компьютере, чтобы не проделывать эти манипуляции каждый раз, если все настройки Вам известны.

При этом на экране должна отображаться следующая картинка:



О других настройках оборудования:

В большинстве случаев они остаются по умолчанию.

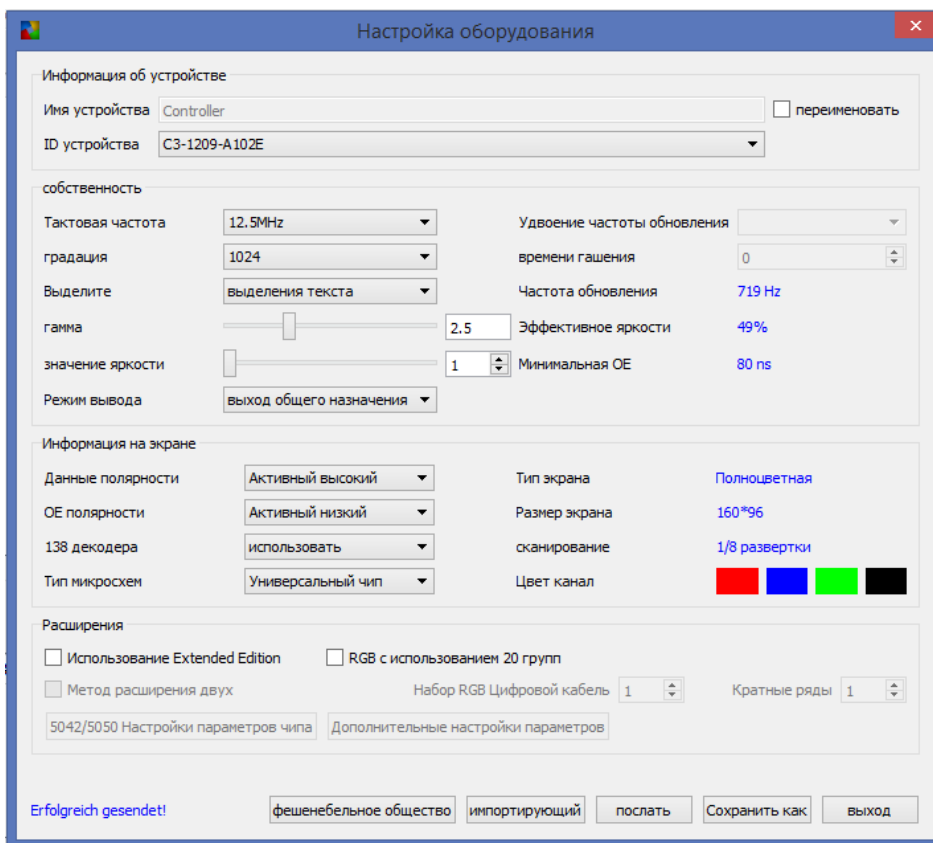
Тактовая частота, градация (градация серого), удвоение частоты обновления можно оставить значения по умолчанию

Значение яркости - считается наиболее лучшим при значении 80%

138 Декодер - использовать или нет зависит от типа модуля.

Параметр "Выделите" - определяет режим выводимой информации, Выберите "выделение текста" если преимущественно будет выводиться текст" или "изображение выделить" если будет выводиться видео или фото.


Гамма - параметр определяющий контраст, наиболее комфортное значение 2,8






3. СОЗДАНИЕ ПРОГРАММ

Для отображения информации на созданном нами экране, сначала надо создать программу. Для этого в горизонтальном меню нажимаем пункт "Программа",

затем в программе можно, добавить видео, текст, часы, таймер, термометр, гигрометр, Excel таблицу. Температуру и влажность экран будет отображать , только если подключены соответствующие датчики.

Для добавления Видео, находясь в программе Видео, необходимо нажать кнопку 

Для удаления Видео кнопку  , для перемещения видео изменения порядка следования роликов  или  .

экранпроектиedArt - [D:/Program Files/LedArt/work/экран.boo] *

файл настройка контроль язык помощь

программа видео изображение текст часы Temp Timer Humidity Excel удалять отправлять

экран

- программа1
 - видео1
 - текст1
 - часы1
 - Temp1
 - Timer1
 - Humidity1
 - изображение1

play mode

раз петли 1

фиксированное время 02:00:00

фон

цвет

изображение

прозрачность 0%

музыка

громкость 100%

время игры

воскресенье понедельник вторник среда

четверг пятница суббота

заданное время

00:00:00 23:59:59

устройство подключилось[Controller:C3-1209-A102E]

экранпроектиedArt - [D:/Program Files/LedArt/work/экран.boo] *

файл настройка контроль язык помощь

программа видео изображение текст часы Temp Timer Humidity Excel удалять отправлять

экран

- программа1
 - видео1
 - текст1
 - часы1
 - Temp1
 - Timer1
 - Humidity1
 - изображение1

обработка видео

область

X 0

Y 0

ширина 384

высота 256

сохранить пропорции

список видео

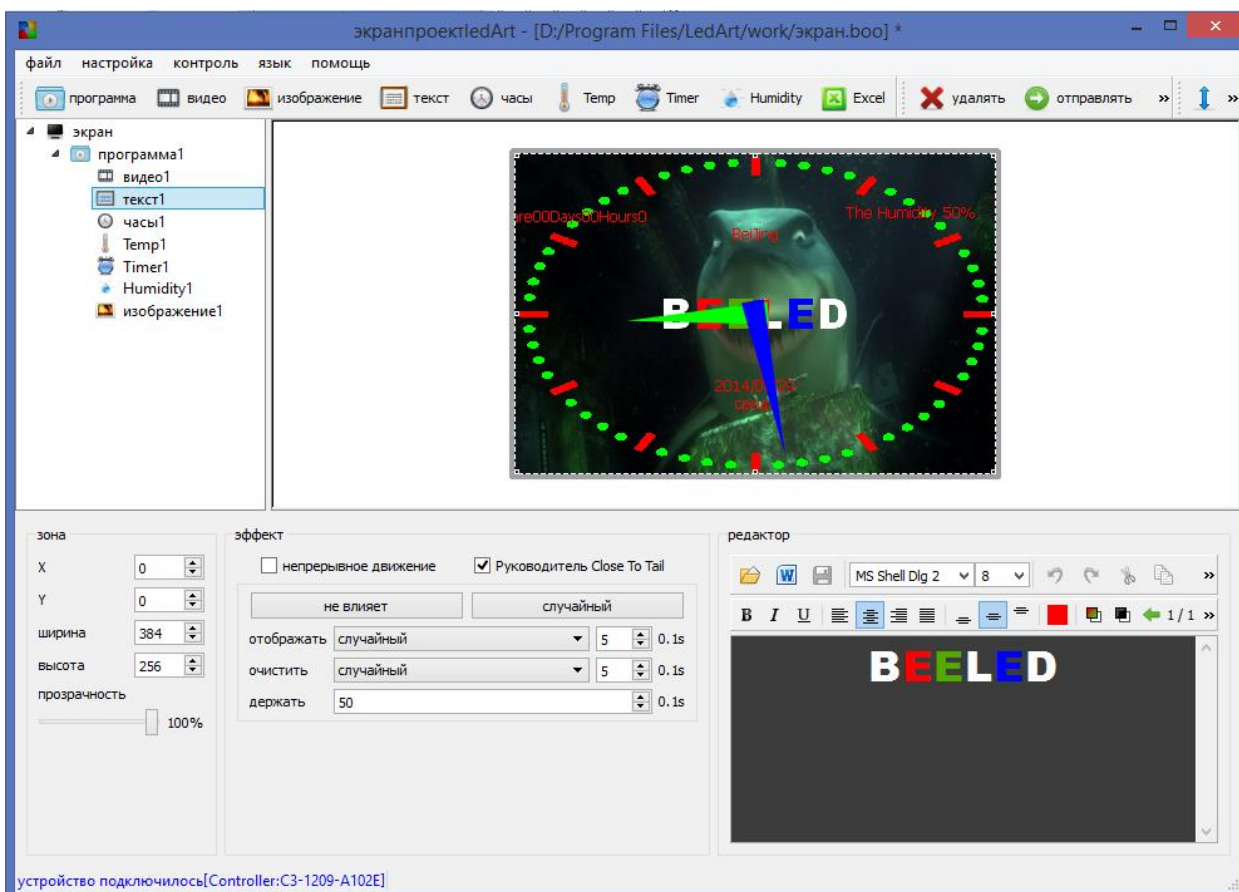
добавить видео

регулировка громкости

1 В поисках Немо.avi 100%

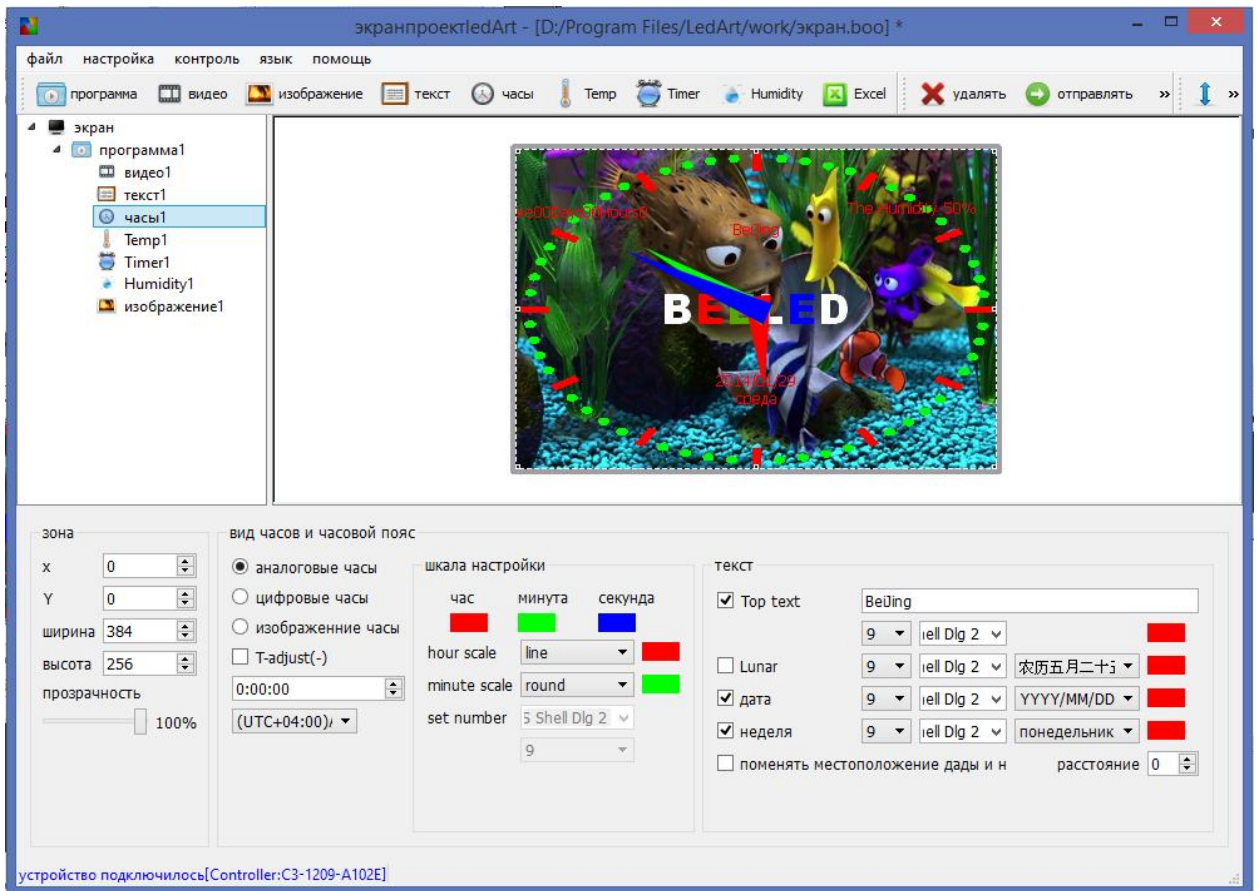
устройство подключилось[Controller:C3-1209-A102E]

Для создания текста, в программе "Текст" вводим в поле текстового редактора текст, который мы хотим увидеть на экране, редактируем его, меняем шрифт, размер, цвет букв. В поле эффект задаем эффект, с которым будет выводиться и исчезать текст. В поле "Зона" можем задать координаты и размер зоны вывода текста (ее так же можно задать растягивая за края рамки на виртуальном дисплее). Можно задать так же прозрачность текста, чтобы он не перекрывал основную картинку.

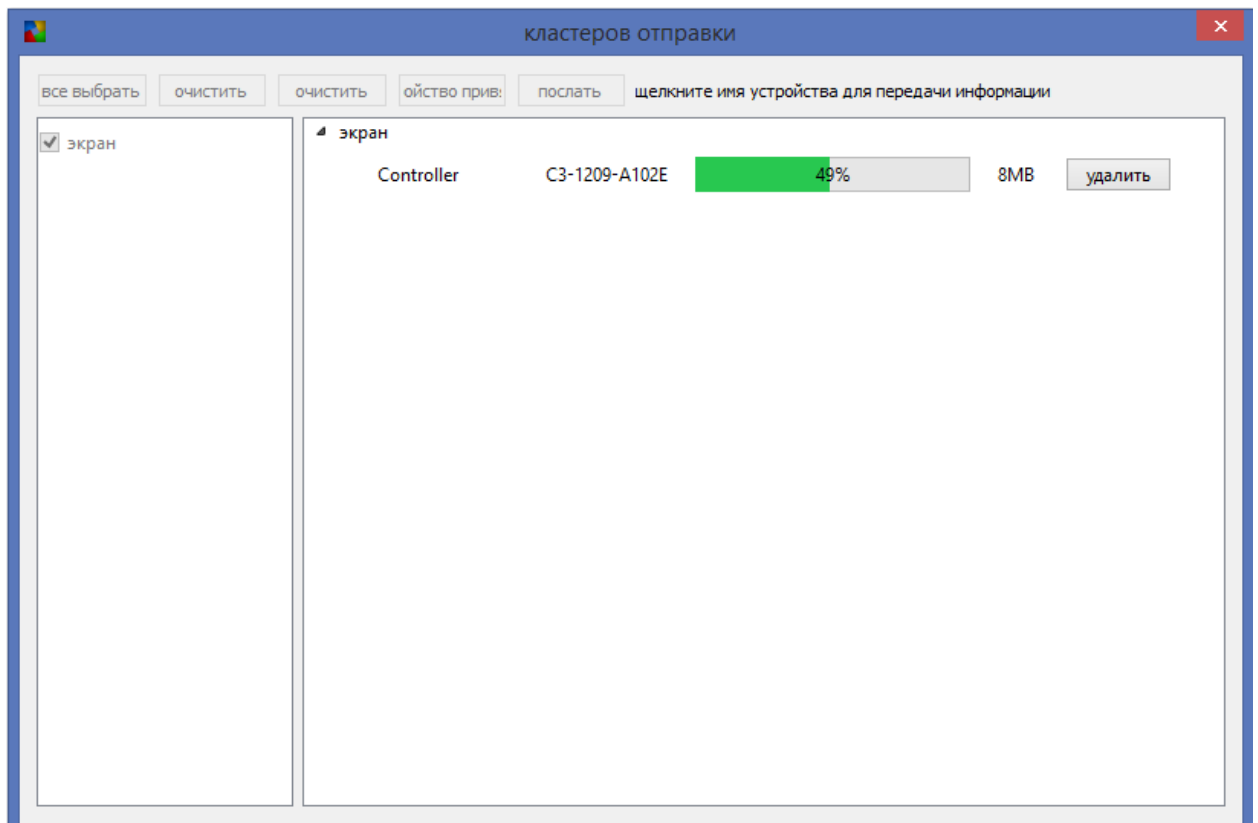


Для вывода часов, в программе "Часы" Выбираем тип часов. Это могут быть обычные аналоговые часы, либо цифровые часы, либо час в виде картинки.

В поле Top text, можно создать надпись на часах, можно изменять шрифты и цвет, можно изменить форму насечек часов и минут на циферблате, можно выбрать формат отображения времени (с датой или нет), задать прозрачность циферблата, чтобы часы не перекрывали основную картинку.

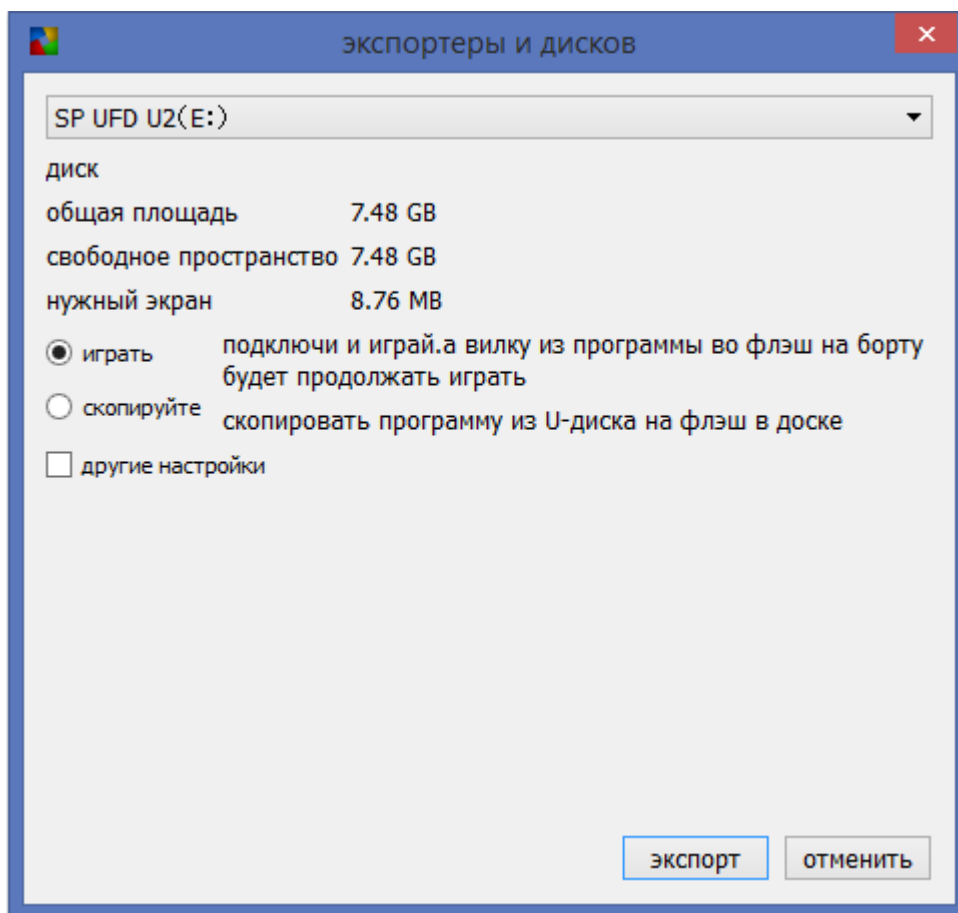


После создания всех необходимых программ, проект можно отправить в контроллер двумя способами - через кабель:



Для отправки проекта через кабель нажмите в горизонтальном меню пункт "Отправлять". После того как проект выгрузится на 100% он начнет воспроизводиться на экране.

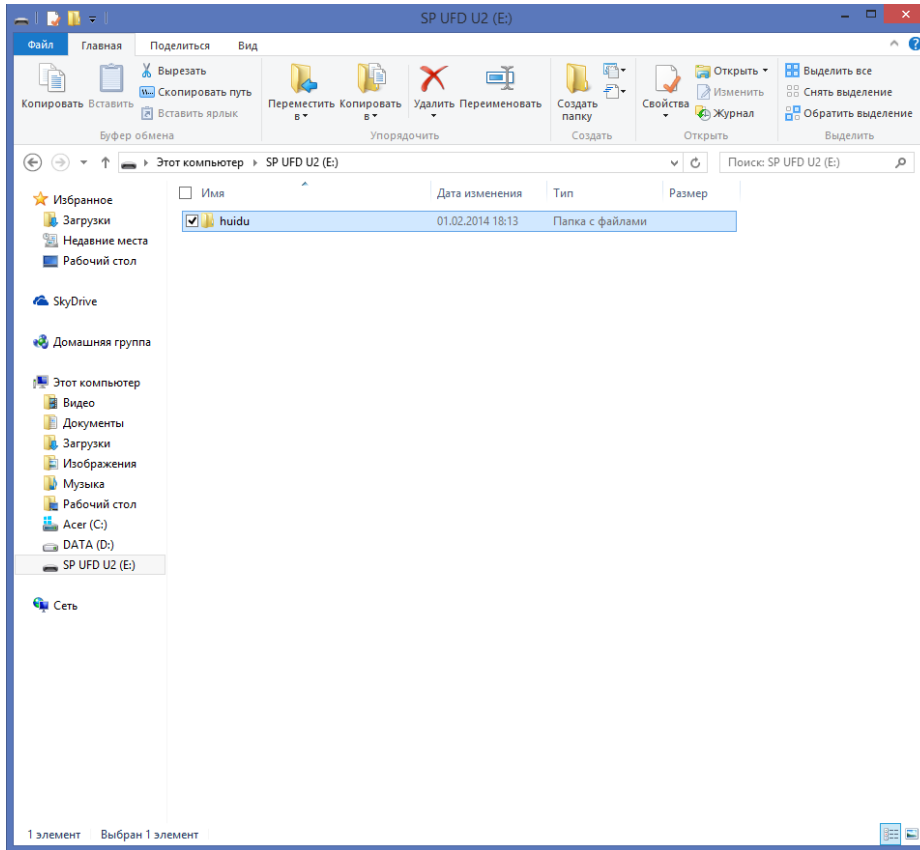
Второй способ - это выгрузка на - Флеш карту. Для этого выбираем в горизонтальном меню пункт "to U-disk"



Выберите пункт "играть" для того чтобы воспроизведение проекта происходило с флешки, когда вы ее вставите в контроллер. В этом случае вы можете воспроизводить большие файлы, размер которых не позволяет выгрузить их в контроллер. Но при этом если вы вынете флешку из контроллера, видео уже не будет воспроизводиться.

Если выбрать пункт "Скопируйте" то на флешку проект сохраниться в другом формате, который позволит проекту при подключении флешки к контроллеру скопироваться в память контроллера. После этого флешку можно будет отсоединить а проект будет уже воспроизводиться с контроллера.

После выгрузки данных на флешку, если вы зайдете через проводник, то увидите, что на ней появились следующие данные:



Если вы поставите галочку в пункте "другие настройки" вы увидите что дополнительно с файлом проекта можно через флешку передать дополнительные данные по яркости, синхронизировать время в контроллере и на компьютере и т.п.

