

### Технические характеристики (одного модуля)

НАИМЕНОВАНИЕ	BLD-P10-OR
ЦВЕТ	КРАСНЫЙ
РАБОЧЕЕ НАПРЯЖЕНИЕ	DC 5V
ПОТРЕБЛЯЕМЫЙ ТОК	6А
МОЩНОСТЬ	30W
КОЛИЧЕСТВО СВЕТОДИОДОВ	512 шт.
ШАГ СВЕТОДИОДОВ	10 mm
РАЗМЕРЫ	320 x 160 mm
ВЫСОТА БУКВЫ (один ряд)	90 ~ 160 mm

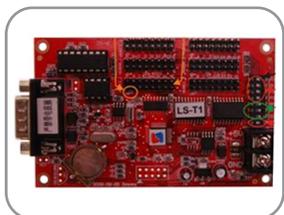
Бегущая строка представляет из себя модульную конструкцию, состоящую из модулей 320x160 мм, которые вы комбинируете исходя из ваших задач. Длина конструкции должна быть кратна 320 мм, а высота кратна 160 мм (модули можно располагать только горизонтально).

Для сборки строки необходимы сами модули, блоки питания, крепёжные изделия, провода.

### УЛИЧНОЕ ИСПОЛНЕНИЕ

- хорошая видимость при прямом солнечном свете
- возможность использования разных шрифтов (поддерживается 80% шрифтов Windows, высота буквы от 90мм до 160 мм – в однорядных строках)
- дружелюбное программное обеспечение (в комплекте)

### КОМПЛЕКТУЮЩИЕ



Контроллер.  
К стандартному контроллеру типа T1 можно подсоединить до 32 модулей.



Стабилизированный блок питания с напряжением 5 V.

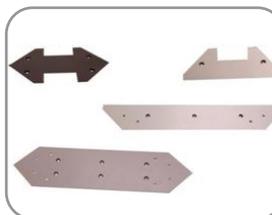


Переходные межмодульные кабели для соединения модулей между собой по сигнальной цепочке и кабель "контроллер – модуль".



Шнур для программирования контроллера через COM порт компьютера.

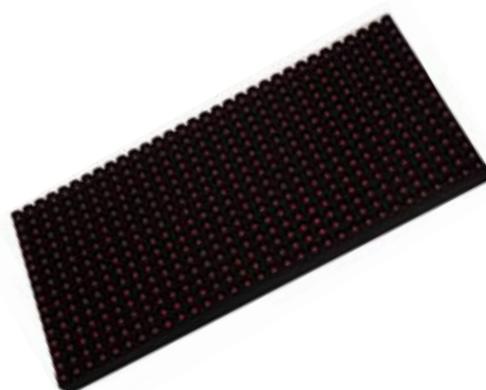
(обычный шнур для COM-порта с распайкой типа «один в один», с обеих сторон разъёмы типа «мама»).



### Скрепляющие элементы:

GO - оконечный горизонтальный крепёжный элемент для установки в пластиковый профиль.  
VO - оконечный вертикальный крепёжный элемент для установки в пластиковый профиль.  
GM - межмодульный горизонтальный крепёжный элемент.  
VM - межмодульный вертикальный крепёжный элемент.

Комплект профиля QUATTRO - комплект состоит из двух горизонтальных и двух вертикальных направляющих профилей и четырёх уголков.





Раскладываем модули на ровной поверхности светодиодами вниз. Необходимо соблюдать правильную, одинаковую для всех модулей ориентацию. «Козырьки» над светодиодами должны быть направлены в одну сторону, все вертикальные стрелки в одну сторону, все горизонтальные стрелки в одну сторону. Вход бегущей строки (если смотреть с задней части) всегда находится слева, а если смотреть с лицевой, то справа. То есть, первым модулем (если смотреть с лица) является самый правый.

2. Устанавливаем скрепляющие элементы типа GM и крепим их винтами.

3. Если табло многоярусное, устанавливаем скрепляющие элементы типа VM.



Устанавливаем по периметру элементы G0 и V0.



Соблюдая полярность, подключаем питание проводами сечением не менее 1.5 мм<sup>2</sup>. Надпись GND на модуле соответствует минусовому проводу на выходе блока питания. Желательно каждый модуль подсоединить к блоку питания своими собственными проводами. То есть, если у вас есть 4 модуля и блок питания на 120 Вт, то от каждого модуля к блоку должна идти своя пара проводов. Если у вас несколько блоков питания, то необходимо (ОЧЕНЬ ВАЖНО) соединить их выходы «-» общим проводом.



Соединить модули между собой межмодульным кабелем, соблюдая (ОЧЕНЬ ВАЖНО) правильную ориентацию. На кабеле есть специальная ориентационная жила красного цвета, совмещённая со стрелочкой на чёрном (сером) разъёме прикреплённым к кабелю. Это так называемая «первая жила» или «ключ». Разъём на модуль нужно устанавливать таким образом, что бы «ключ» совпадал с надписью «OE» около разъёма на плате модуля.



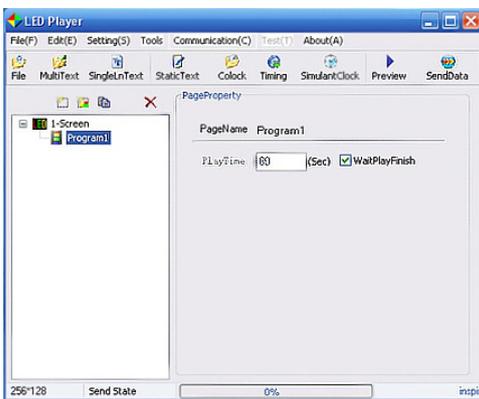
Подсоединяем контроллер.

Подсоединяем питание к контроллеру, соблюдая правильную полярность, для этого есть специальные винтовые клеммы. Далее, берём кабель «контроллер-модуль» (он выглядит точно так же как и межмодульный кабель, только чуть длиннее) и один конец подсоединяем к контроллеру, а другой к входу первого модуля. Если ваше табло лежит горизонтально на столе светодиодами вниз, верх табло («козырьки» всегда находятся над светодиодами) находится дальше от вас, а низ табло ближе к вам, горизонтальные стрелочки на платах направлены вправо, вертикальные - вверх, то первый конец разъёма, вы подключаете к левому краю самого левого модуля, не забывая про ориентацию, описанную в предыдущем пункте. Если у вас однорядная бегущая строка, то второй разъём кабеля подключается к разъёму, около которого написано «HUB12\_1», опять же соблюдая правильную ориентацию. Если у вас многорядная бегущая строка, то самый верхний ряд подключается к разъёму «HUB12\_1», следующий ниже за ним к разъёму «HUB12\_2», следующий ещё ниже за ним к разъёму «HUB12\_3», самый нижний четвёртый - к разъёму «HUB12\_4». На контроллере расположен DIP-переключатель на 8 групп. Положение переключателей должно быть следующим: 1,2,3,4,8 - выключены (положение OFF), 5,6,7 - включены (положение - ON). На контроллер надо подать питание, соблюдая полярность, используя один из блоков питания модулей. Разъём COM контроллера надо расположить ближе к краю строки, таким образом, что бы удобно было подсоединять кабель для программирования.

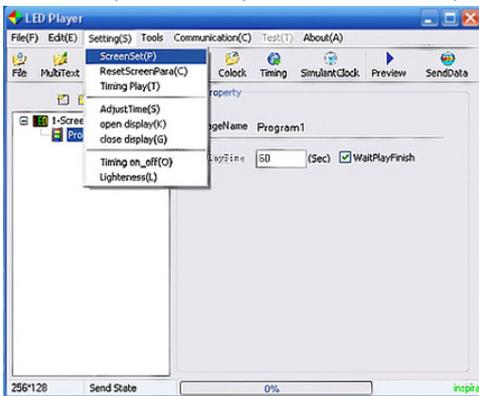
8. Проверив правильность соединений, помещаем строку в корпус из профиля QUATTRO и разворачиваем светодиодами вверх. Подключаем кабель для программирования контроллера к COM-порту компьютера и к контроллеру и включаем питание бегущей строки и начинаем программирование.

Программное обеспечение несколько своеобразно и на первый взгляд не очень логично, поэтому советуем: не пытайтесь с ним разобраться самостоятельно, просто следуйте ниже приведённой инструкции, и у вас всё получится.

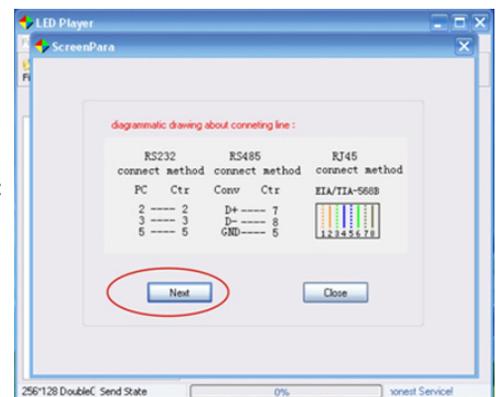
1. Перед запуском программы надо включить бегущую строку, соединить COM-порт компьютера с контроллером бегущей строки.
2. Войти в настройки порта и установить скорость 115200.  
Для этого нажать «Пуск», правой кнопкой мыши на «Мой компьютер», далее в выпадающем меню выбрать «Свойства». В открывшемся меню нажать на закладку «Оборудование» и во вновь открывшемся меню выбрать «Диспетчер устройств». В появившемся меню открыть «Порты COM и LPT», затем двойным щелчком мыши и выбрать «Последовательный порт (COM1)». В открывшемся меню выбрать закладку «параметры порта» и в строке «скорость» установить цифру 115200. Затем нажать «ОК».
3. Программа не требует инсталляции, а просто запускается с любого места двойным кликом на Led PlayerV3.0(International).exe. После запуска вы увидите примерно такое меню:



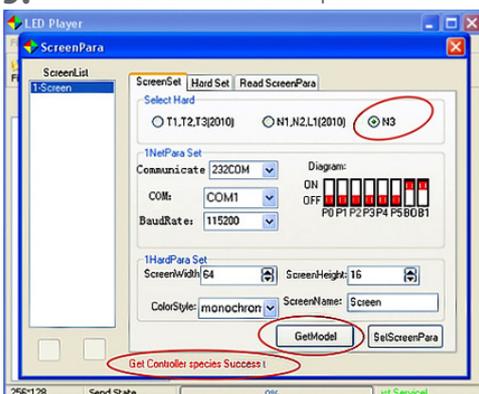
4. Вам необходимо войти в настройки для этого вы нажимаете «Setting (S)» в верхней строчке меню. В выпадающем меню выбрать «ScreenSet(P)». После чего программа попросит ввести пароль. Вводите: 888 и говорите «ОК».



Появится следующее окно, в нём говорим Next:



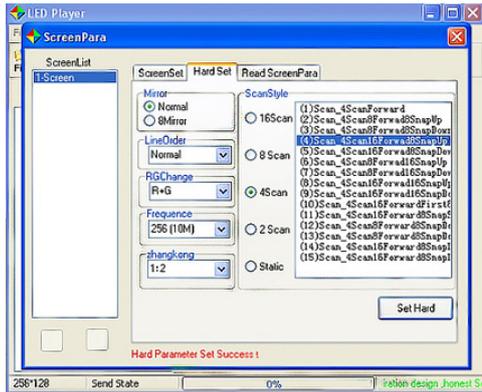
5. Появляется основное меню настройки:



Надо поставить точку около **N3** и нажать «GetModel». Все остальные опции не трогать. После чего внизу должна появиться красная надпись «Get Controller species Successful», а точка, которую вы поставили на **N3**, перескочит на «T1, T2, T3(2010)». Если появилась другая надпись или вообще ничего не появилось, то надо проверить: правильно ли соединён кабель, правильно ли настроен COM-порт, правильно ли стоят переключатели на контроллере.

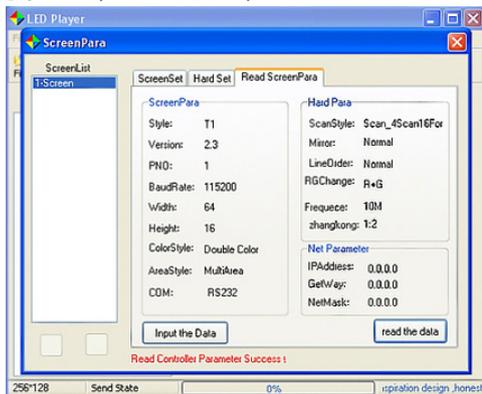
# BEELD

6. Переходим на закладку «Hard Set» и приводим табличку в точное соответствии с рисунком ниже:

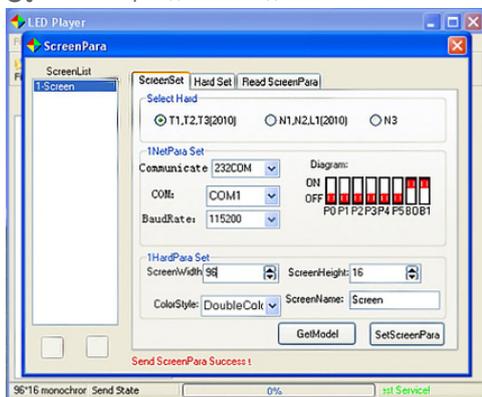


Нажимаем «Set Hard». Специально обращаем ваше внимание на следующее: если у вас даже монохромная красная строка, то вы, всё равно, в графе «RGChanges» ставите «R+G». Внизу загорится красная надпись «Hard Parametr Set Success!»

7. Следующим этапом переходим к закладке «Read ScreenPara», нажимаем на кнопку «read the data», кнопку «input the data» не трогаем.

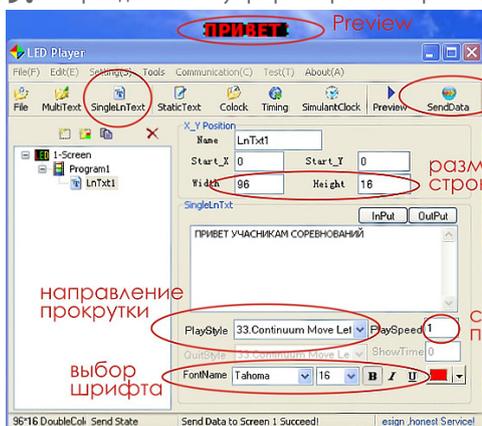


8. Опять переходим к закладке «ScreenSet».



Выставляем длину и высоту строки (один модуль имеет 32 пикселя в длину и 16 пикселей в высоту). В графе «ColorStyle» выставляем «DoubleColor», даже если ваша строка монохромная. Нажимаем «SetScreenPara». Появляется надпись «SendScreenPara Success». Закрываем окно установок.

9. Переходим к самому программированию строки - вводу необходимого текста.



Для использования табло в качестве бегущей строки переходим к закладке «SingleLnText». Выбираем шрифт, его размер, скорость прокрутки и направление прокрутки. Также необходимо либо вбить размер строки в поля «With» и «Height», либо растянуть изображение с набранным текстом в чёрном поле предпросмотра. Особое внимание хочется обратить на размер шрифта: его надо подбирать глядя на строку. К подбору шрифта и его высоте надо отнестись с достаточной внимательностью, в противном случае у вас будет задействована либо часть строки, либо некоторые буквы не будут полностью помещаться в ваше табло. Мы уверены, что поэкспериментировав, вы всё-таки найдёте оптимальный вариант. После набора текста нажимайте «SendData» в правом верхнем углу. После этого набранный вами текст появится на вашем табло. Глядя на табло вы сможете внести необходимые коррективы и снова нажать «SendData».

10. Остальные разделы меню представляют из себя опции для работы строки: часы, включение в определённое время, чередование различных программ и т.д. После программирования, вы можете отсоединить шнур COM-порта от строки и от компьютера. Строка будет помнить всю программу, которую вы в неё записали.