HD2014 ИНСТРУКЦИЯ ПО РАБОТЕ С ПРОГРАММОЙ

Содержание

Содержание 2
Приложение 1. Перечень контроллеров 4
1.1.Типы контроллеров 4
1.2. Особенности контроллеров четвертого поколения. 4
РАЗДЕЛ 1. Установка ПО 5
1.1. Системные требования. 5
1.2. Установка. 5
1.3. Удаление. 6
РАЗДЕЛ 2. ИНСТРУМЕНТАРИЙ ПО 6
2.1. Интерфейс. 6
2.2. Заголовок. 6
2.3. Горизонтальное меню. 7
2.3.1. Меню Файл. 7
2.3.2. Меню Установки. 7
2.3.3. Меню Операции. 10
2.3.4. Меню Инструмент. 14
2.3.5. Меню Посмотреть. 14
2.3.6. Меню Язык. 15
2.3.7. Меню Справка. 15
2.4. Панель инструментов. 15
2.5. Виртуальный дисплей. 15
2.6. Панель атрибутов дисплея. 16
2.7. Использование пульта ДУ. 17
РАЗДЕЛ 3. СОЗДАНИЕ ПРОГРАММ ЭКРАНА 18
3.1. Создание нового проекта экрана. 18
3.2. Создание новых программ (следующий шаг наполнение программ. Один проект может поддерживать не более 200 программ). 24
3.3. Создание нового поля (это следующий подуровень программы. Каждая программа может содержать до 8 областей). 25
3.4. Завершение создания программ 25
РАЗДЕЛ 4. ОТОБРАЖЕНИЕ РАЗЛИЧНОГО КОНТЕНТА 26
4.1. Однострочный текст. 26
4.2. Многострочный текст. 27
4.3. Время, календарь. 28
4.4. Аналоговые часы. 28
4.5. Таймер. 29
4.7. Анимированный текст. 30

РАЗДЕЛ 5. НАСТРОЙКИ СОЕДИНЕНИЯ 31
5.1. Изготовление кабеля COM-COM. 31
5.2. Настройки RS232 (COM) 31
5.3. Изготовление кабеля Ethernet. 32
5.4. Настройки соединения Ethernet. 32
5.4.1. Настройки соединения Ethernet при подключении единственного контроллера. 32
5.4.2. Настройки соединения Ethernet при подключении нескольких контроллеров. 33
6.5. Настройки соединения WIFI при подключении нескольких контроллеров. 34
6.6. Выгрузка проекта через USB (Флэш карту). 35
Приложение 2. Типовые решения некоторых проблем при использовании контроллеров 36
2.1. Обновление прошивки контроллера 36
2.2. Восстановление заводских настроек контроллера. 36
2.3. Тестирование экрана. 37
2.4. Установки яркости 37
2.5. Вывод стационарного текста 38
2.6. Методы решения неравномерной яркости на экране 38
2.7. Кнопки Test на контроллере 40

Приложение 1. Перечень контроллеров

1.1.Типы контроллеров

1. BLD-S3 контроллер с RS-232 портом, 32x1024 (64 P10 модулей)
2. BLD-M3 контроллер с RS-232 портом, 64x768/32x1536 (96 P10 модулей)
3. BLD-A40 контроллер с USB, 32x768 (48 P10 модулей)
4. BLD-Q40 контроллер с USB, 64x512 (64 P10 модулей)
5. BLD-A41 контроллер с USB и RS-232 портом, 32x1024 (64 P10 модулей)
6. BLD-Q41 контроллер с USB и RS-232 портом, 64x768 (96 P10 модулей)
7. BLD-U40 контроллер с USB портом, 128x640 (160 P10 модулей)
8. BLD-U41 контроллер с USB и RS-232 портом, 128x1280 (320 P10 модулей)
9. BLD-X40 контроллер с USB портом, 256x640 (320 P10 модулей)
10. BLD-X41 контроллер с USB и RS-232 портом, 256x1024 (512 P10 модулей)
11. BLD-X42 контроллер с USB портом, 512x1024 (1024 P10 модулей)
12. BLD-E40 контроллер с USB и Ethernet портом, 64x2048 (256 P10 модулей)
13. BLD-E41 контроллер с USB и Ethernet портом, 128x2048 (512 P10 модулей)
14. BLD-E42 контроллер с USB и Ethernet портом, 256x1024 (512 P10 модулей)
15. BLD-E43 контроллер с USB, RS-232 и Ethernet портом, 512x1024 (1024 P10 модулей)
16. BLD-W40 контроллер с USB и WIFI портом, 64x1280 (160 P10 модулей)
17. BLD-W42 контроллер с USB и WIFI портом, 256x640 (320 P10 модулей)

Информация по количеству поддерживаемых модулей действительна для одноцветных модулей, для двухцветных модулей количество поддерживаемых модулей будет в 2 раза меньше чем одноцветных, для полноцветных модулей количество поддерживаемых модулей составит 1/3 от количества одноцветных.

1.2. Особенности контроллеров четвертого поколения.

Отличие 4 поколения контроллеров в большем количестве модулей, которые они способны поддерживать, увеличено количество полей вывода с 5 до 8, возможности дистанционного пульта для выбора программ, а также заметном снижении стоимости контроллеров.

Расширен функционал контроллеров, появилась возможность управлять 7-ми цветными бегущими строками, собранными на RGB модулях, появилась возможность выгружать программы через WIFI, добавилась возможность вывести на экран программу таймера.

Появилась возможность создавать дисплеи в виде аптечного креста.

Программа поддерживает контроллеры как 4-го так и 3-го поколения

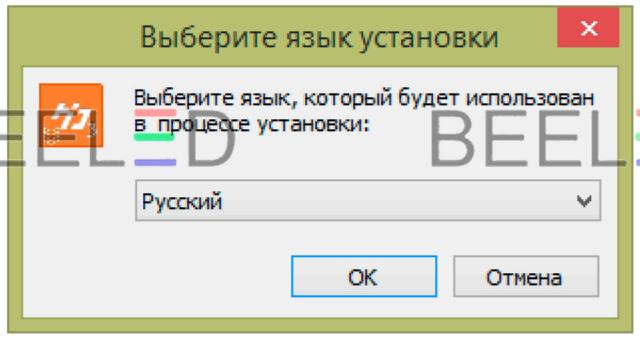
РАЗДЕЛ 1. Установка ПО

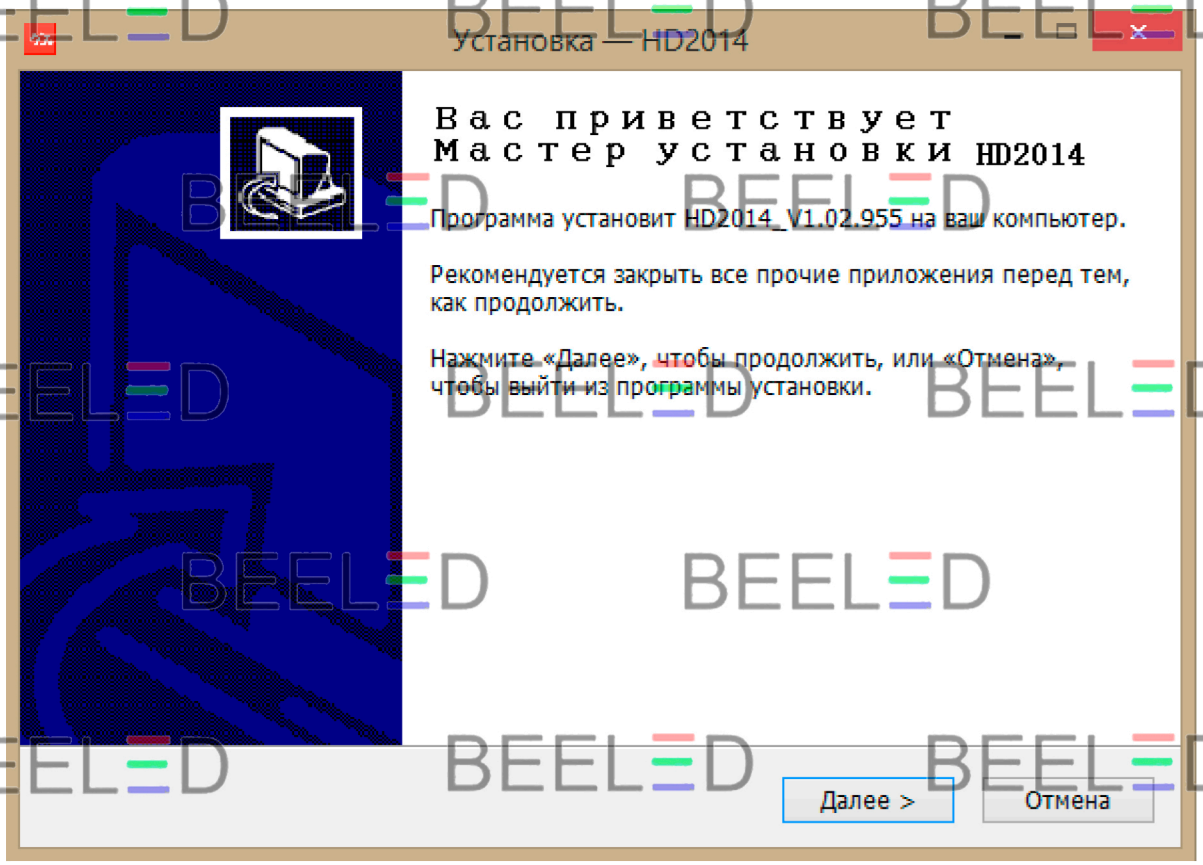
1.1. Системные требования.

Операционные системы Windows98/2000/ME/XP/Vista/Win7/ Win8. ПО имеет мультиязычный интерфейс в т.ч. русский.

1.2. Установка.

Скачайте с сайта http://www.beeled.ru или http://www.8800700.ru свежую версию HD2014, найдите файл HD2014_Setup.exe и запустите установку. После запуска вы увидите окно приведенное ниже:

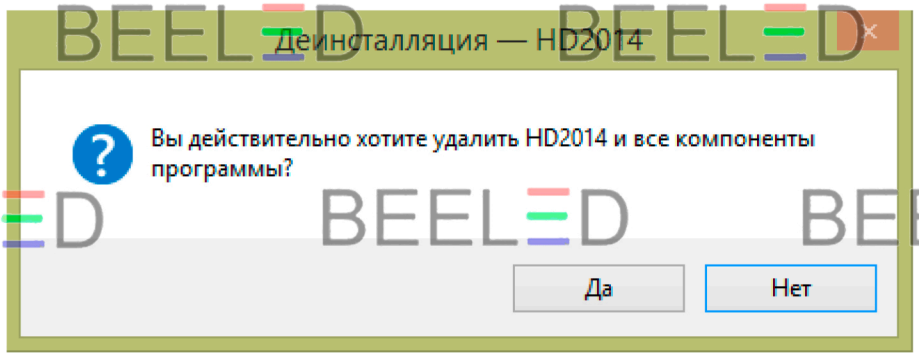




Нажмите «Далее» и завершите установку. После установки программа HD2014 будет доступна в меню Пуск>Программы, откуда можно запустить файл HD2014.exe или нажав на ярлык на рабочем столе.

1.3. Удаление.

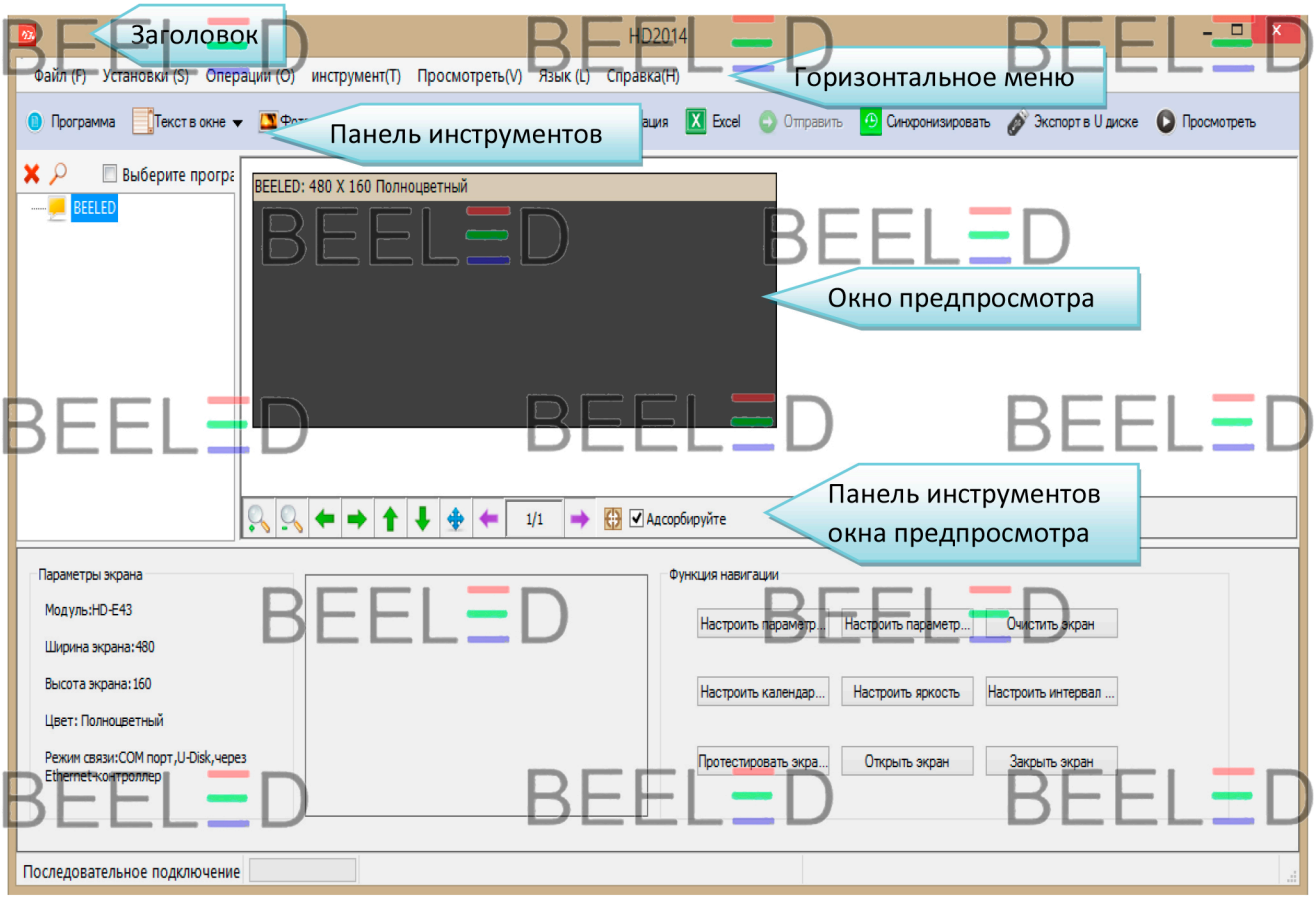
Программа HD2014 поддерживает автоматическое удаление. Для удаления зайдете в меню Пуск>Программы и компоненты и выберите Удалить HD2014 и все компоненты.



РАЗДЕЛ 2. ИНСТРУМЕНТАРИЙ ПО

2.1. Интерфейс.

Ниже показан общий вид интерфейса ПО HD2014:



2.2. Заголовок.

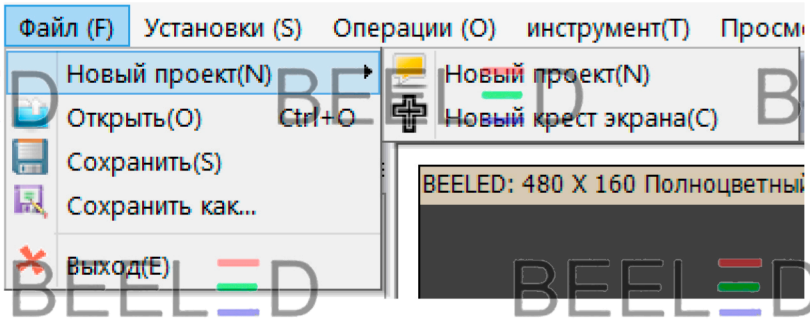
В заголовке указывается наименование программы HD2014.

2.3. Горизонтальное меню.

Горизонтальное меню включает следующие ниспадающие подменю: Файл, Установки, Операции, Инструмент, Посмотреть, Язык, Справка.

2.3.1. Меню Файл.

Меню Файл содержит следующие опции: Новый проект, Открыть, Сохранить, Сохранить как, Выход.



Новый проект (Ctrl + N): используется для создания нового проекта бегущей строки Можно создать проект классической бегущей строки или экрана в Виде аптечного креста. Количество проектов программой HD2014 не ограничено.

Открыть (Ctrl + O): используется для открытия недавно использованного проекта.

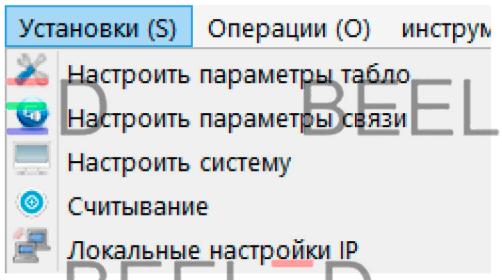
Открыть (Ctrl + S): используется для сохранения текущего проекта в текущий путь.

Сохранить как: используется для сохранения текущего проекта с возможностью выбора директории сохранения.

Выход (E): используется для выхода из программы HD2014.

2.3.2. Меню Установки.

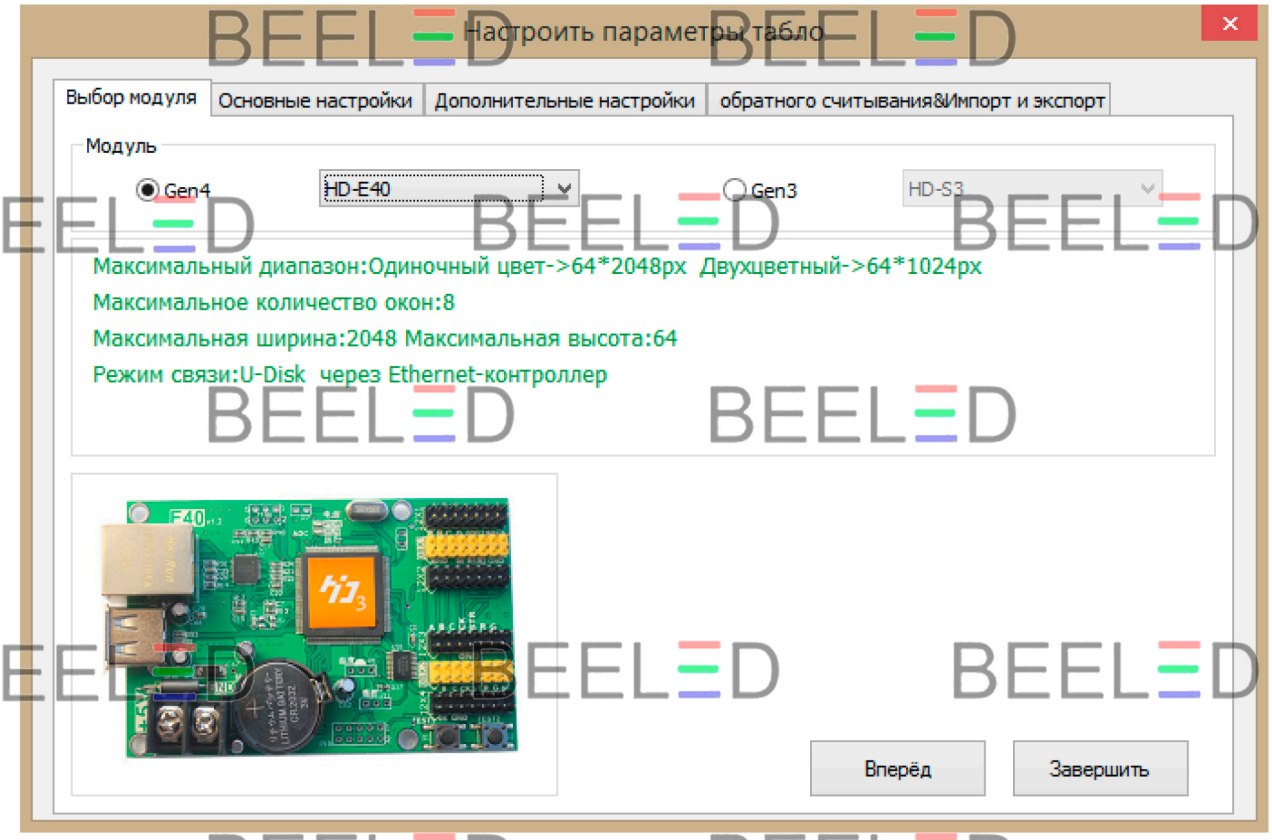
Меню Файл содержит следующие опции: Настроить параметры табло, Настроить параметры связи, Настроить систему, Считывание, Локальные настройки IP.



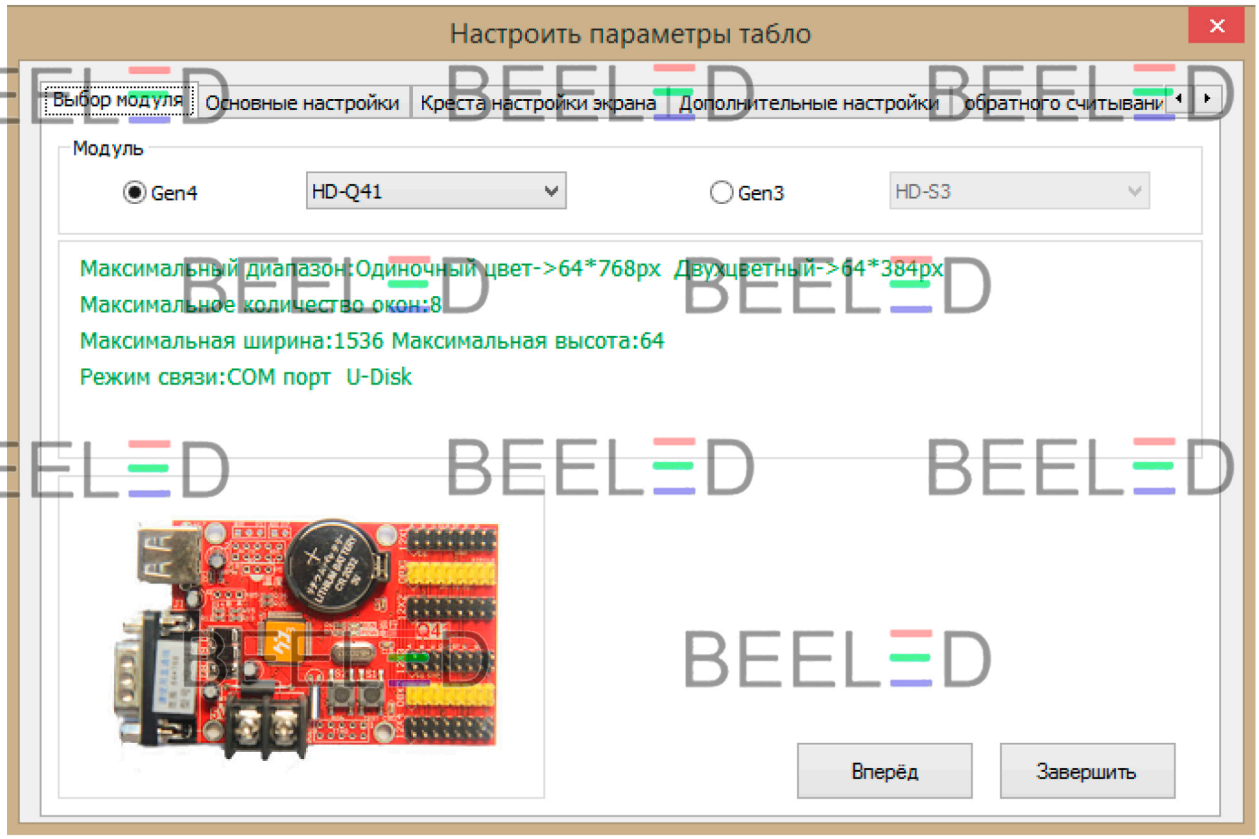
Настроить параметры табло: используется для установки основных параметров контроллера и будущего экрана, импорта заранее сохраненных настроек и экспорта в файл созданных настроек. Пользователь может сохранить созданные настройки в файл UserScreenConfig или файл со своим названием с расширением

srcd на закладке «обратного считывания&Импорт и экспорт», нажав кнопку «Вывозить».

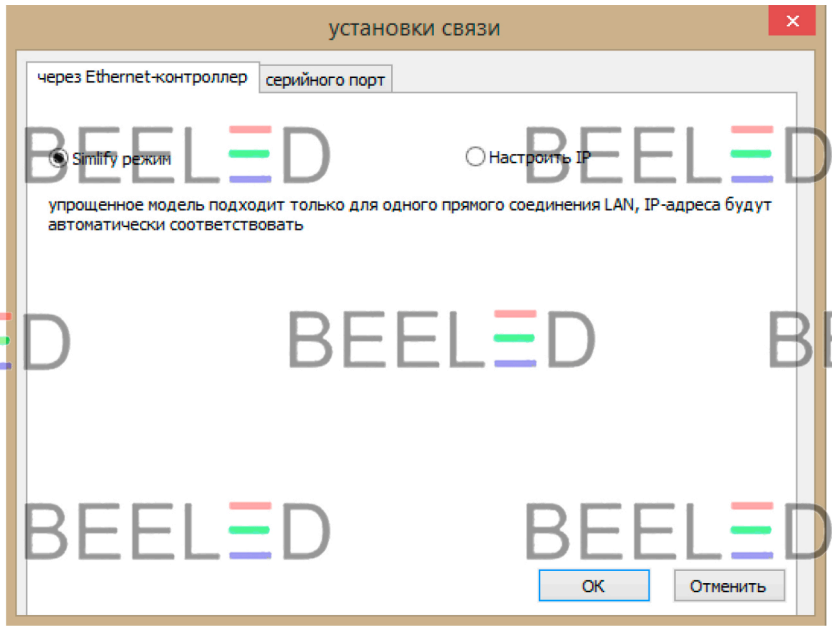
В зависимости от создаваемого проекта окно «Настроить параметры табло» будет иметь два вида. Для классической бегущей строки:



Для бегущей строки в виде аптечного креста будет присутствовать дополнительная закладка «Креста настройки экрана»:



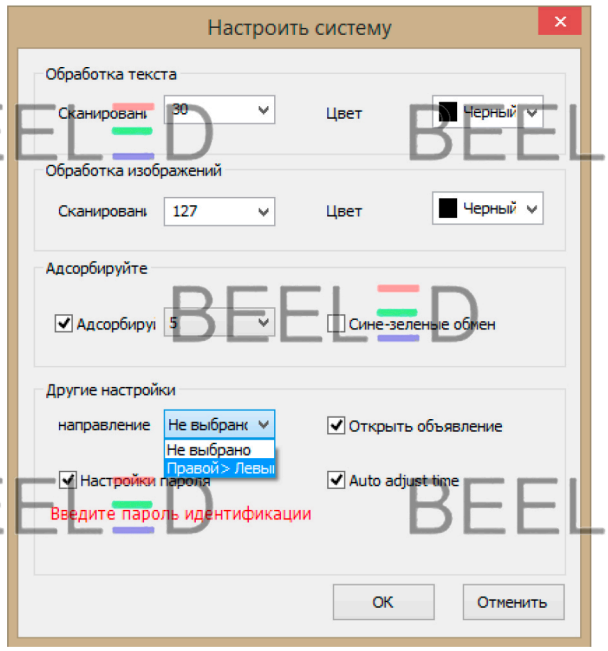
Для контроллера с Ethernet портом:



Для контроллера с WIFI портом:

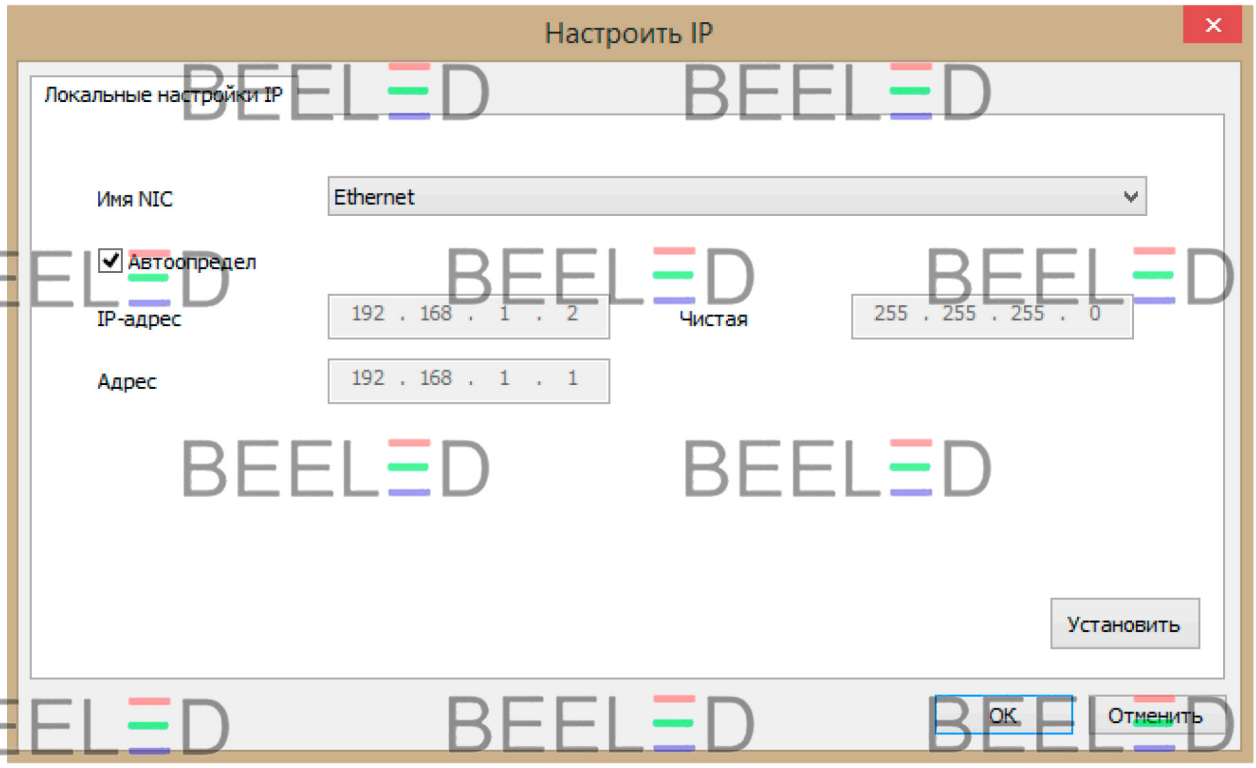


Настроить систему: используется для установки параметров системы (не рекомендуется изменять).



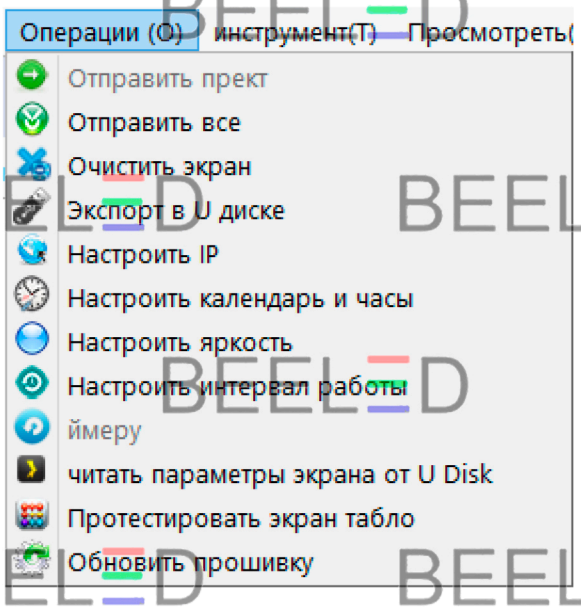
Считывание: используется для считывания версии прошивки контроллера, обычно необходимо перед обновлением прошивки.

Локальные настройки IP: используется для изменения локального IP.

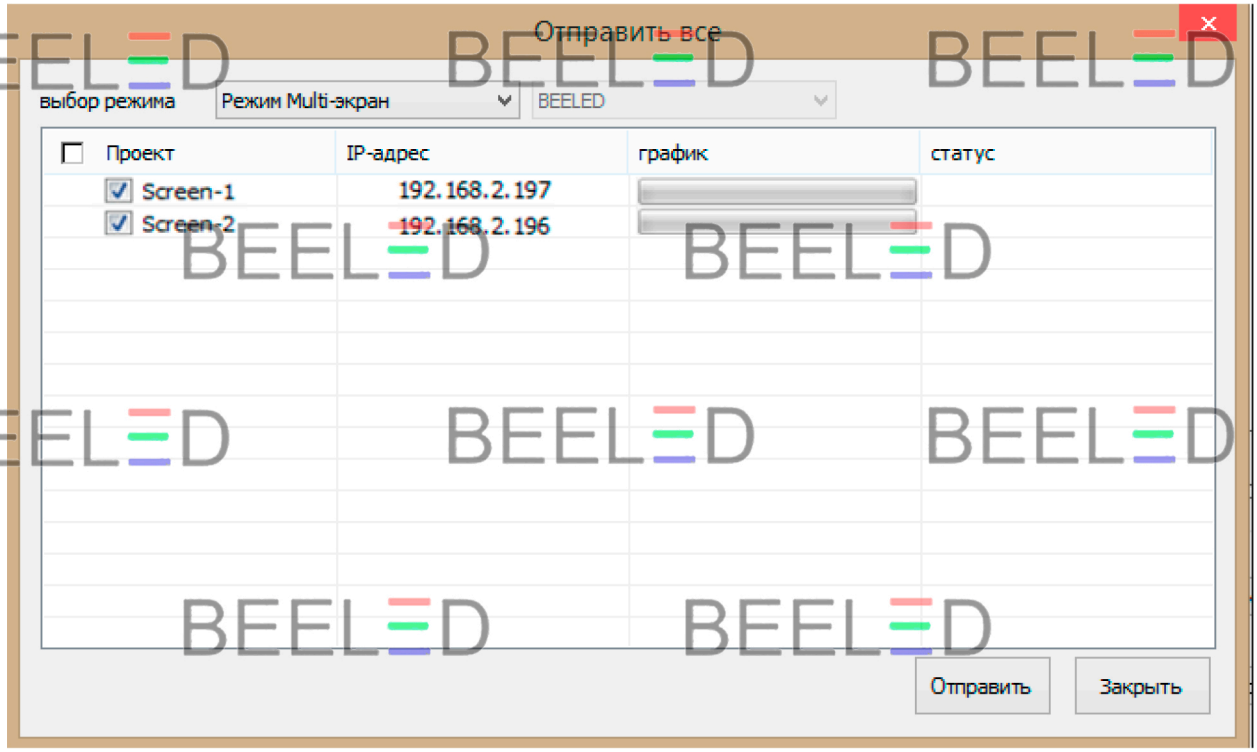


2.3.3. Меню Операции.

Меню Операции содержит следующие опции: Отправить проект, Отправить все, Очистить экран, Экспортировать на U-disk, Настроить IP, Настроить календарь и часы, Настроить яркость, Настроить интервал работы, Протестировать экран табло, Обновить прошивку.

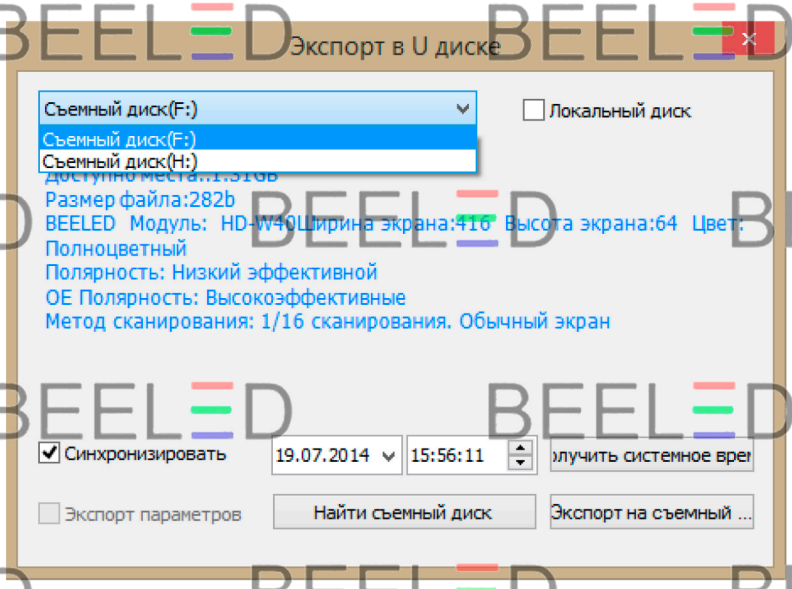


Отправить проект: используется для выгрузки текущего проекта на контроллер.

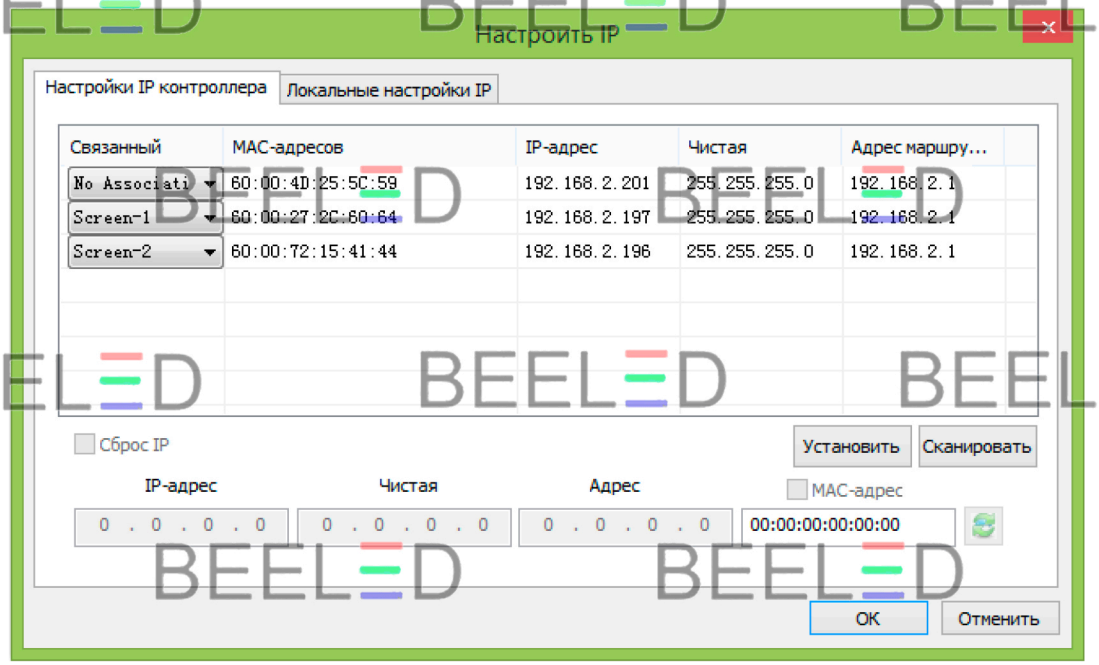


Очистить экран: удаляет загруженный проект в контроллере, возвращает контроллер к заводским настройкам.

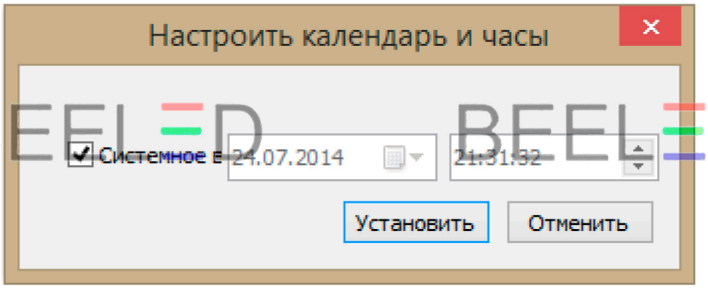
Экспортировать на U-disk: выгрузка проекта на флеш-карту или обновление уже существующего проекта на флеш-карте. Программа поддерживает все типы флеш-карт и жестких дисков.



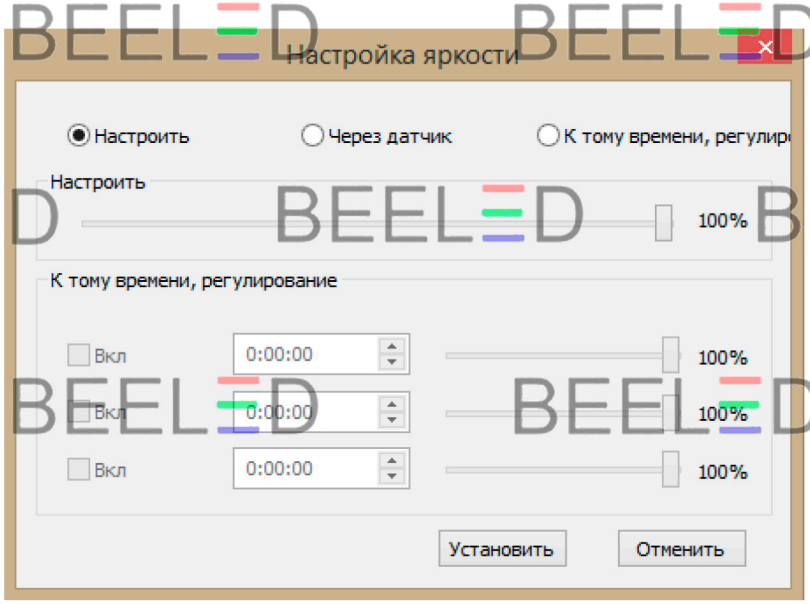
Настроить IP: используется только для контроллеров с Ethernet портом для назначения IP адресов одному или нескольким контроллерам и привязки создаваемых проектов к разным картам путем сопоставления каждому проекту IP адреса контроллера.



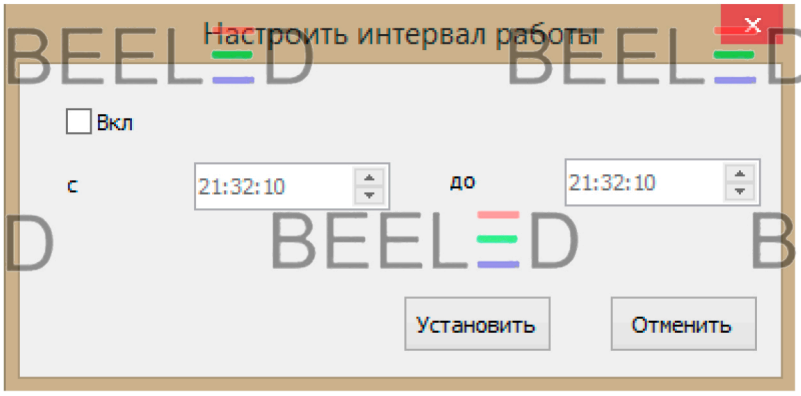
Настроить календарь и часы: используется для установки времени на контроллере согласно Вашим требованиями или приводиться в соответствие системному времени на компьютере.



Настроить яркость: используется для установки яркости экрана через порт RS232 или Ethernet, яркость так же можно обновить через выгрузку проекта на флэш-карту.



Настроить интервал работы: используется настройки времени включения и выключения бегущей строки.



Протестировать экран табло: используется для запуска различных тестов, которые позволяют убедиться в работоспособности бегущей строки.



Обновить прошивку: используется для обновления прошивки в контроллере. Перед обновлением необходимо получить версию прошивки, загруженной изначально в контроллер. Обновляйте прошивку при появлении более свежих версий.

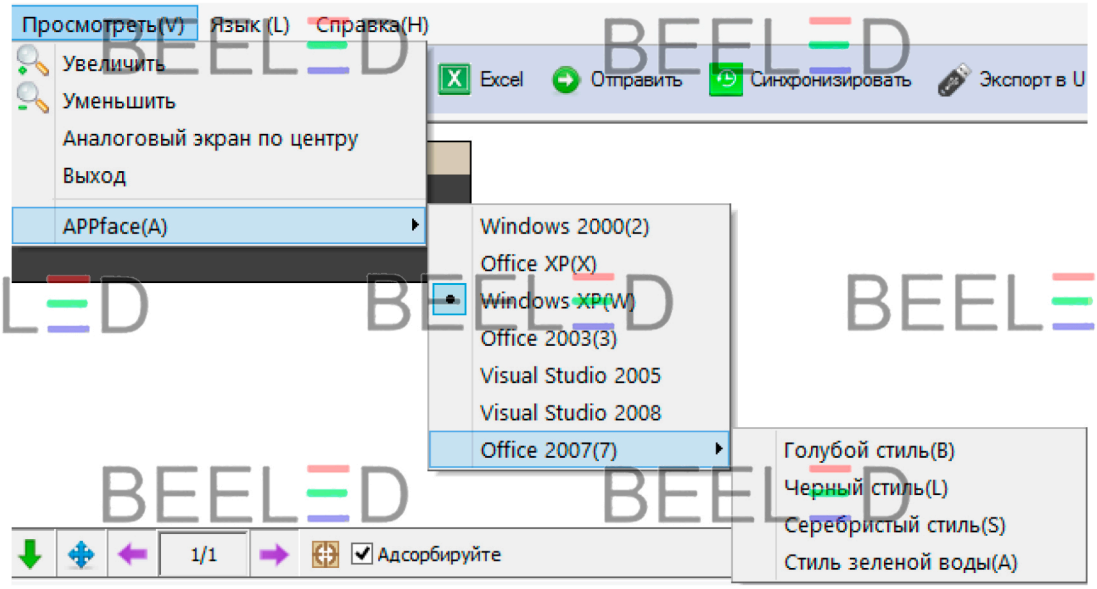


2.3.4. Меню Инструмент.

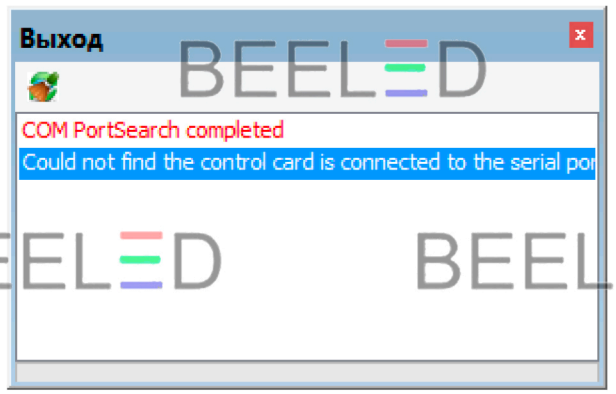
Меню Инструмент содержит следующие подменю: Блокнот, Калькулятор, Рисовать, которые открываю уже встроенные в Windows соответствующие стандартные программы, что, например, позволит более удобно обработать сделанный PrintScreen. Communications Test позволит проверить соединение с заданным IP адресом .

2.3.5. Меню Посмотреть.

Меню Посмотреть содержит инструменты по увеличению, уменьшению, центровке окна предпросмотра.



Выход: это меню открывает окно просмотра событий. В нем вы можете видеть тип текущего соединения с контроллером, размер экрана, параметры цвета программы в контроллере, процесс выгрузки проекта и отображение успешного завершения выгрузки. Для корректной работы окна событий обновите прошивку в контроллере, если это требуется и окно не работает со старой прошивкой. Если в окне событий указывается, что время выгрузки проекта превышено, проверьте правильность соединения с контроллером.



2.3.6. Меню Язык.

Меню позволяет выбрать язык на котором будут отображаться все меню, команды и сообщения программы. Программа позволяет выбрать наиболее популярные языки в том числе Русский и Английский.

2.3.7. Меню Справка.

Меню позволяет посмотреть номер текущей версии программы.

2.4. Панель инструментов.



Программа: используется для создания новых программ. (программа вводиться на основании созданного проекта);

Текст: используется для создания поля для однострочного и многострочного текста. При выборе однострочного текста имеется возможность создавать только текст. При выборе многострочного текста возможно создавать как текст, так и таблицы.

Фото: используется для создания поля вывода картинок, фото, GIF анимации.

Календарь: используется для создания поля вывода часов, циферблата или таймера. Время может выводиться в виде календаря, в виде циферблата различной формы и вида.

Температура: используется для создания поля вывода окружающей температуры (требуется установка датчика).

Анимация: используется для создания поля вывода анимированного текста, полых символов. Анимированный текст - это текст с эффектами волны, покачивания, вращения, масштабирования, вращением символов, прокрутки, сборки текста, мигания, сжатия/растяжения текста.

Отправка: используется для выгрузки проекта на контроллер.

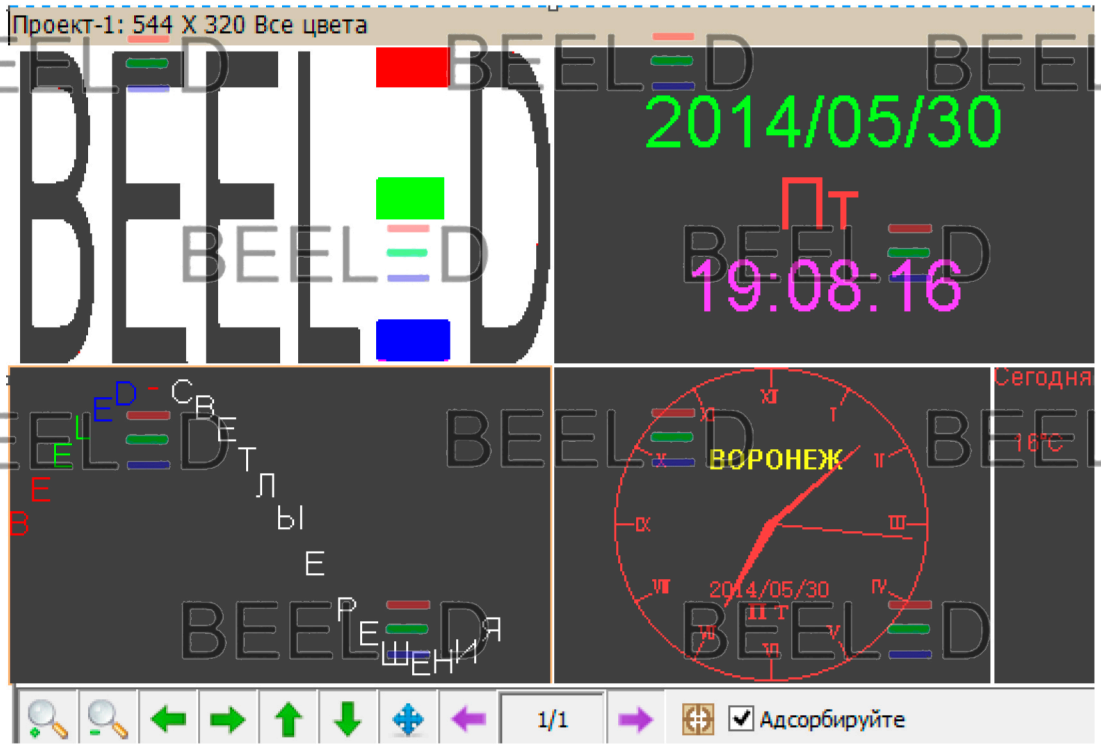
Синхронизировать: используется для синхронизации времени на компьютере с временем на контроллере.

Сохранить на U-Disk: используется для выгрузки/обновления проекта на флэш-карту.

Просмотреть: используется для предпросмотра текущей программы (Внимание! Вы можете просматривать только одну выбранную программу).

2.5. Виртуальный дисплей.

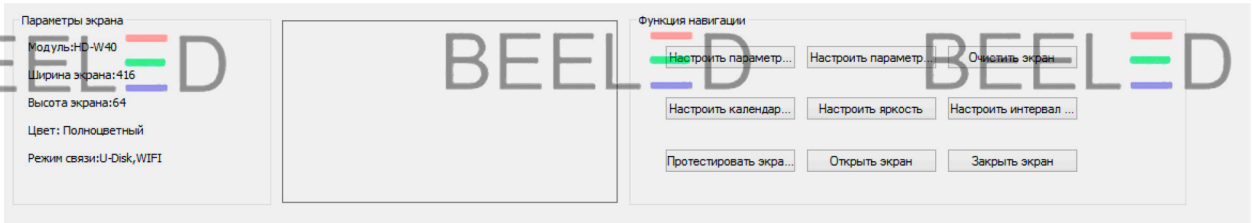
На виртуальном дисплее свои будущий экран, что позволяет более комфортно размещать элементы текста, фото и т.п. и рационально планировать расположение составляющих элементов будущей выводимой картинки.



Внизу виртуального дисплея располагается панель инструментов для редактирования и верстки. Панель инструментов позволяет приближать и увалять изображение перелистывать страницы, прокручивать изображение и т.п.

2.6. Панель атрибутов дисплея.

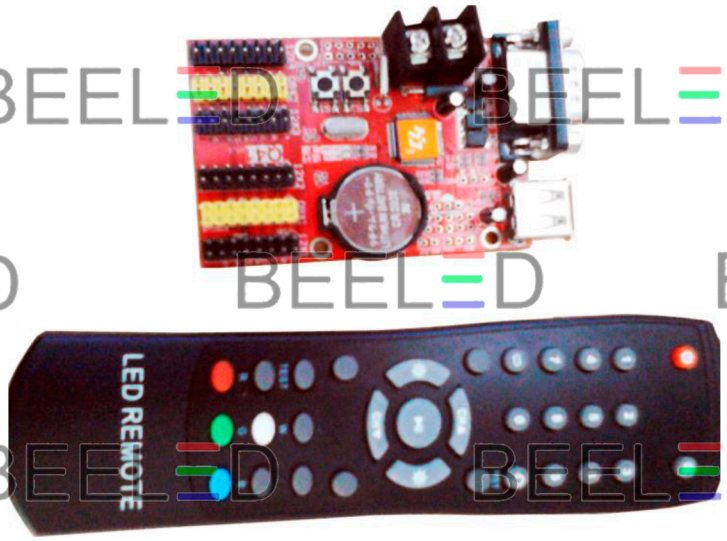
На панели атрибутов Вы можете настроить параметры табло, настроить параметры связи, настроить календарь и часы, настроить яркость, очистить дисплей, запустить тест экрана, настроить временной интервал работы экрана и т.д.



Параметры экрана: отображаются параметры, установленные в меню «Настроить параметры табло».

Функция навигации: включает кнопки для того чтобы быстро настроить параметры табло, настроить параметры связи, настроить календарь и часы, настроить яркость, очистить дисплей, запустить тест экрана, настроить временной интервал работы экрана и т.д.

2.7. Использование пульта ДУ.



Управление инфракрасным пультом ДУ осуществляется согласно назначения клавиш, показанных ниже:



: Предыдущая программа



: Следующая программа



: Переключит экран



: Тест экрана



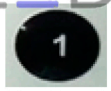
: Уменьшить яркость



: Увеличить яркость



:Воспроизвести первую программу



:Воспроизвести вторую программу



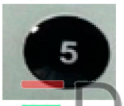
:Воспроизвести третью программу



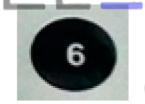
:Воспроизвести четвертую программу



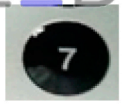
:Воспроизвести пятую программу



:Воспроизвести шестую программу



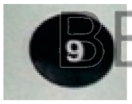
:Воспроизвести седьмую программу



:Воспроизвести восьмую программу



:Воспроизвести девятую программу

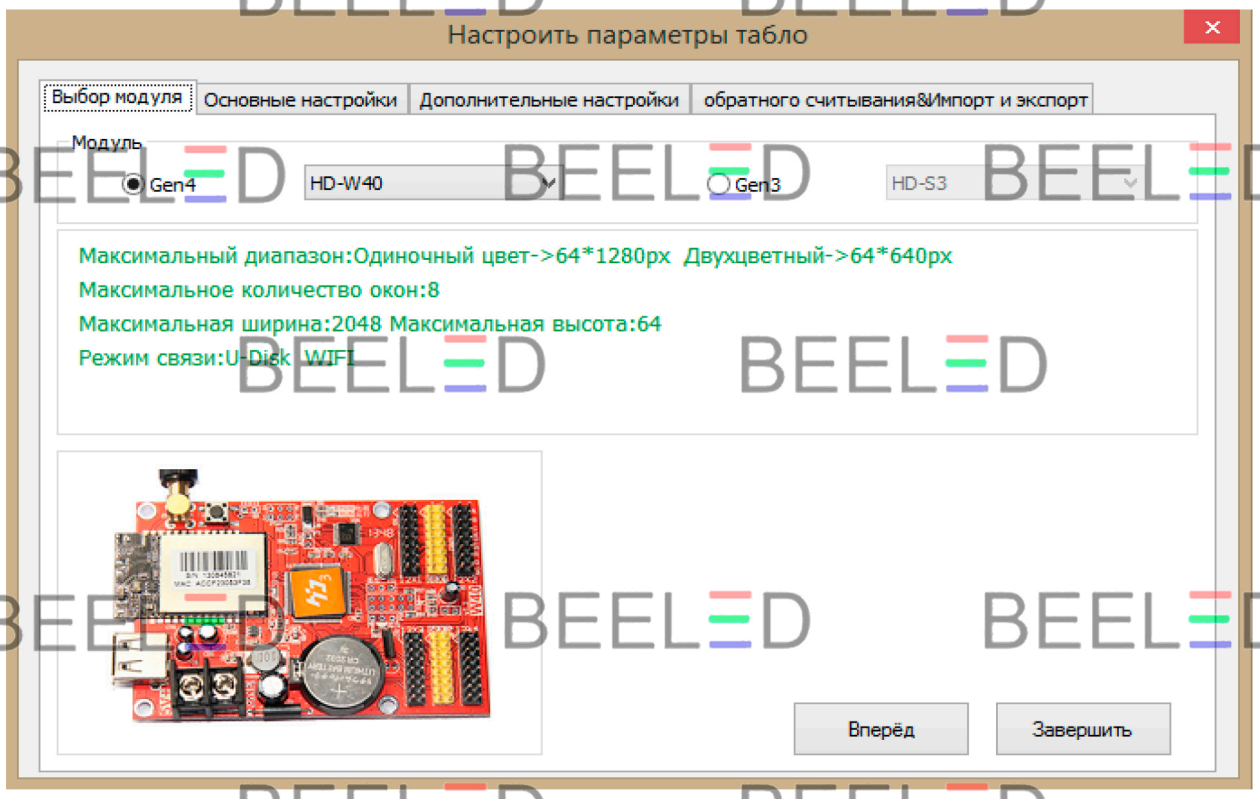


:Воспроизвести десятую программу

РАЗДЕЛ 3. СОЗДАНИЕ ПРОГРАММ ЭКРАНА

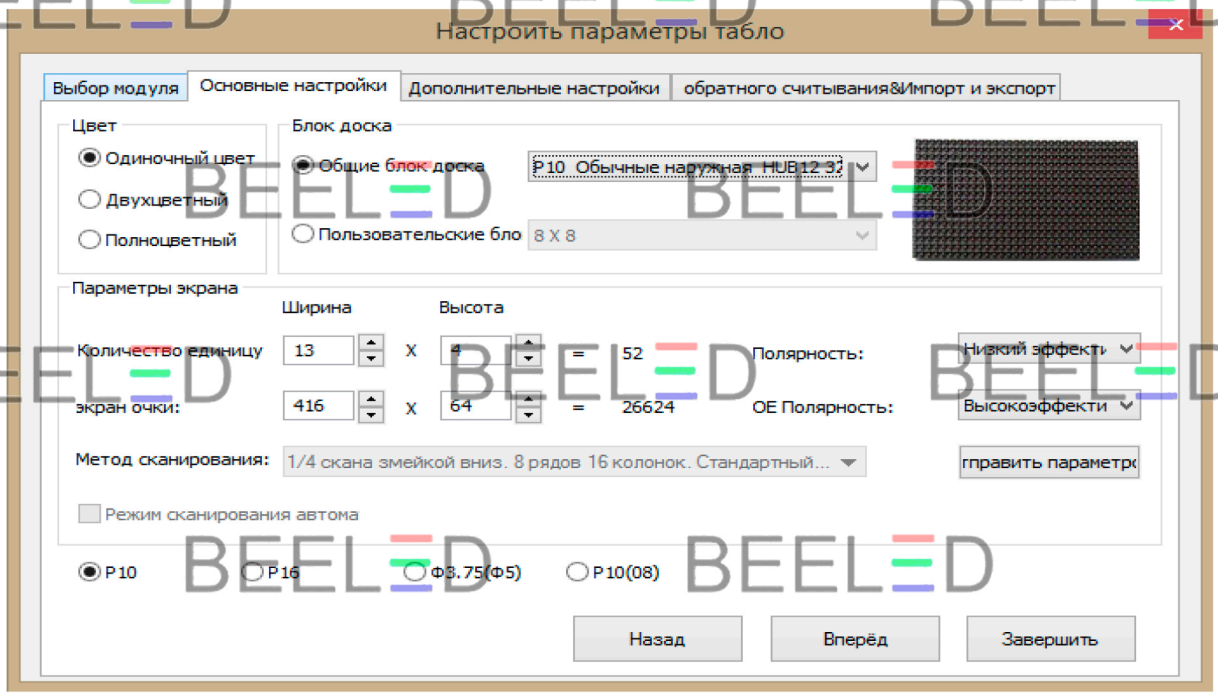
3.1. Создание нового проекта экрана.

Для создания нового проекта экрана нажмите Файл – Новый проект или Новый крест экрана (при создании проекта аптечного креста) (пароль 168), после чего вы увидите следующее окно:



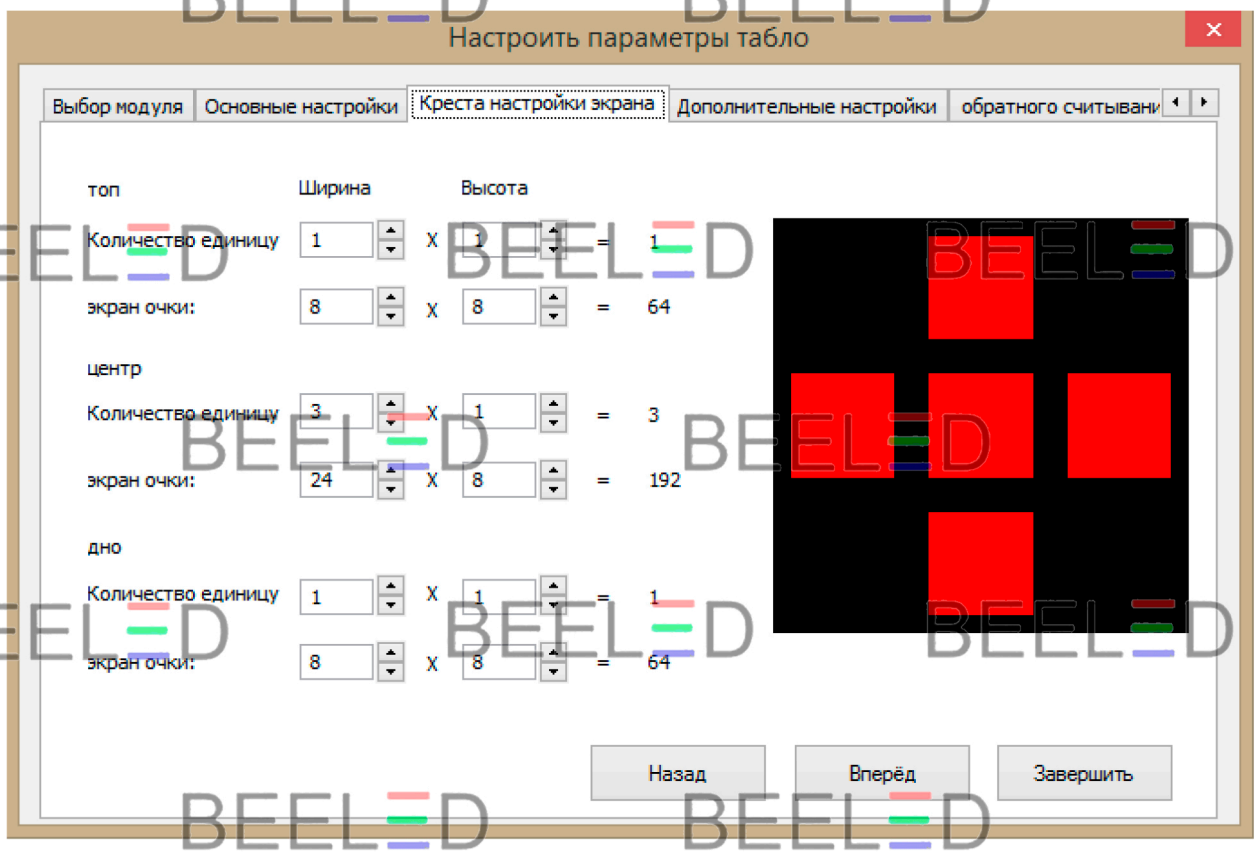
Выбор модуля: выпадающее меню позволяет выбрать тип используемого контроллера, можно выбрать контроллеры предыдущего 3-го поколения.

Основные настройки: Закладка основных настроек позволяет установить полярность, цвет, OE полярность, ширину и высоту экрана, режим сканирования.

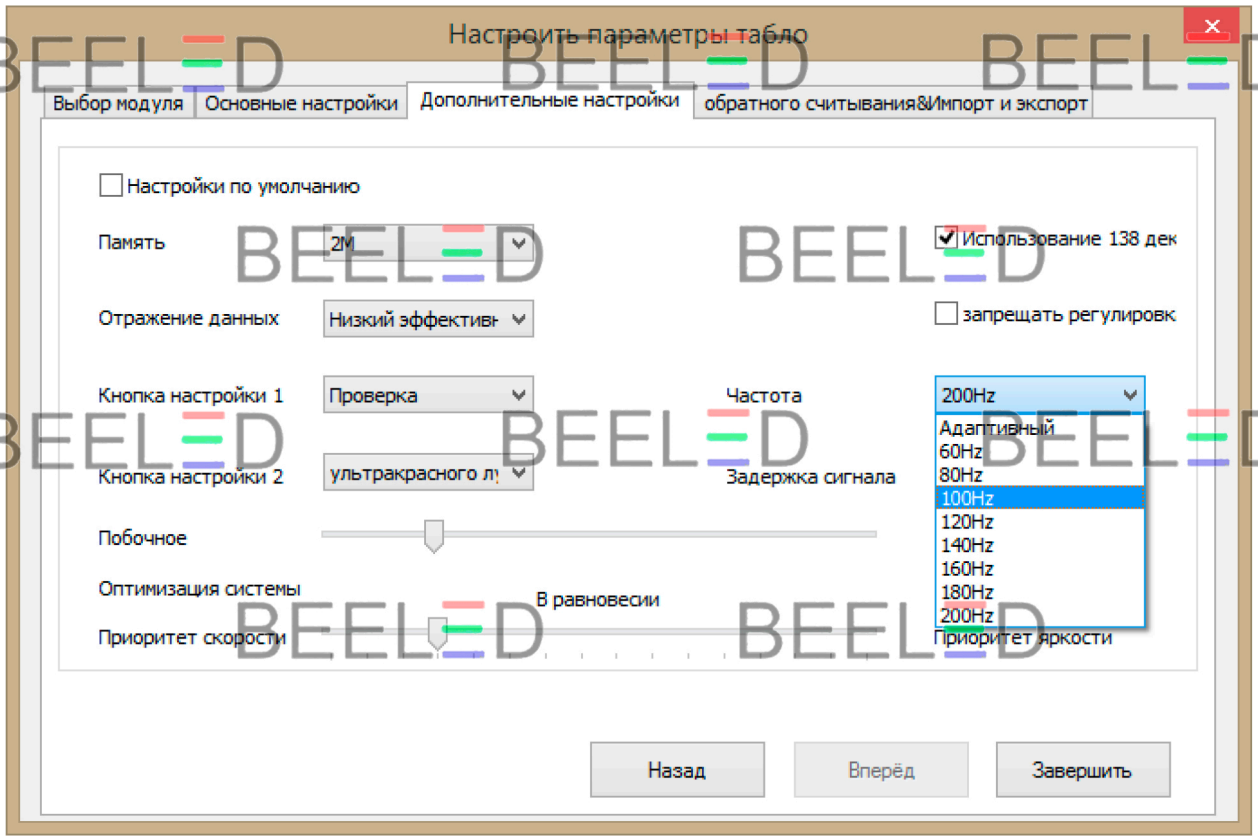


Креста настройки экрана: закладка появляется только если вы выбрали при создании проекта «Новый крест экрана», т.е. если вы создаете дисплей в виде аптечного креста. На этой закладке вы можете задать количество модулей, из которых будет состоять будущий крестообразный экран, а так же каждая составная часть креста – верхняя, средняя и нижняя. Крест так же можно сделать ассиметричным, т.е. сделать, например, более высокое основание креста и т.п.

Обратите внимание, что крест возможно создать на контроллерах с количеством поддерживаемых горизонтальных рядов более 4-х. На более простых контроллерах просто не получиться собрать крест из-за ограничения в количестве подключаемых горизонтальных рядов.



Дополнительные настройки: используются для более точной настройки параметров, не рекомендуется изменять при стандартных условиях.



Возможные проблемы и их решение при настройке:

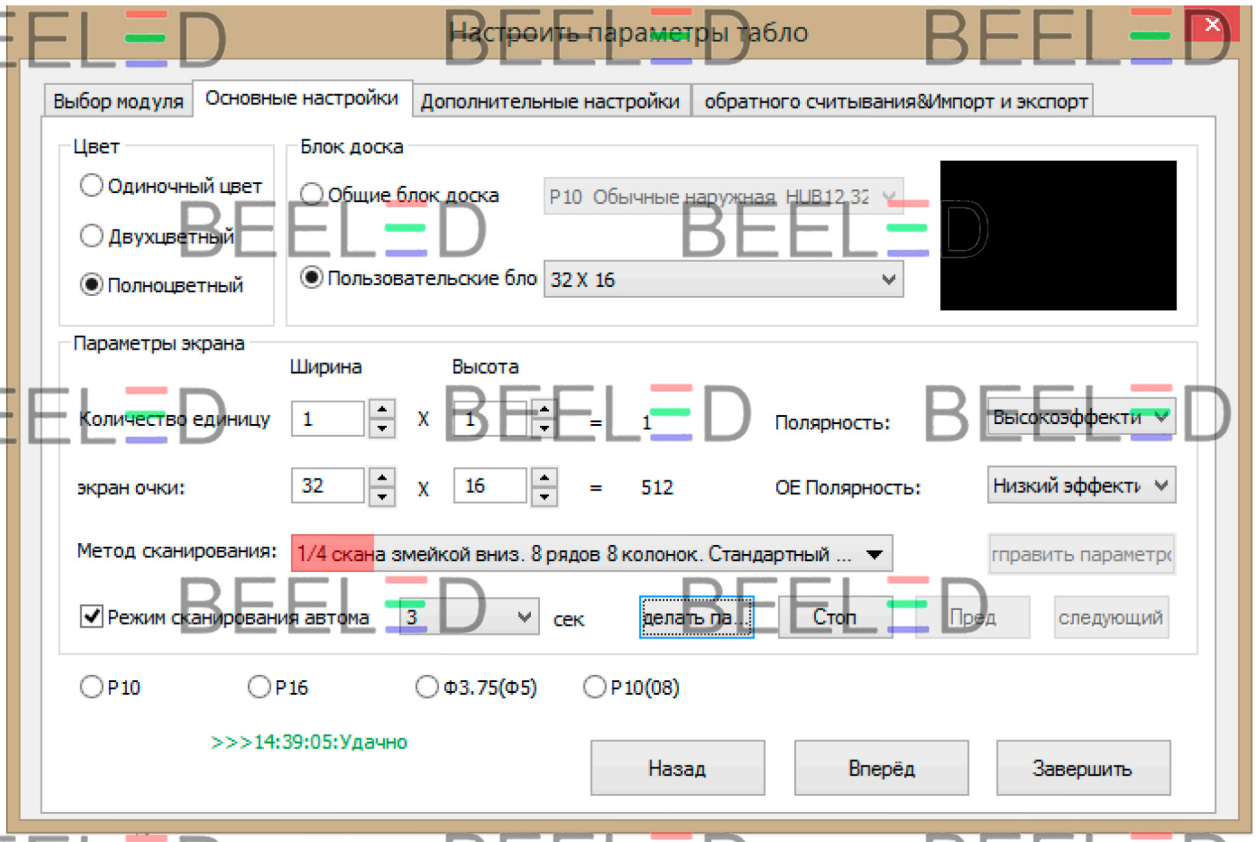
При неправильном выборе полярности вы увидите инверсию (вместо красных букв и черного экрана (при использовании красных модулей), вы увидите черные буквы и красный экран.

При неправильном значении кодировки по стандарту 138 вы увидите либо отсутствие изображения, либо некорректное или разбитое на фрагменты изображение.

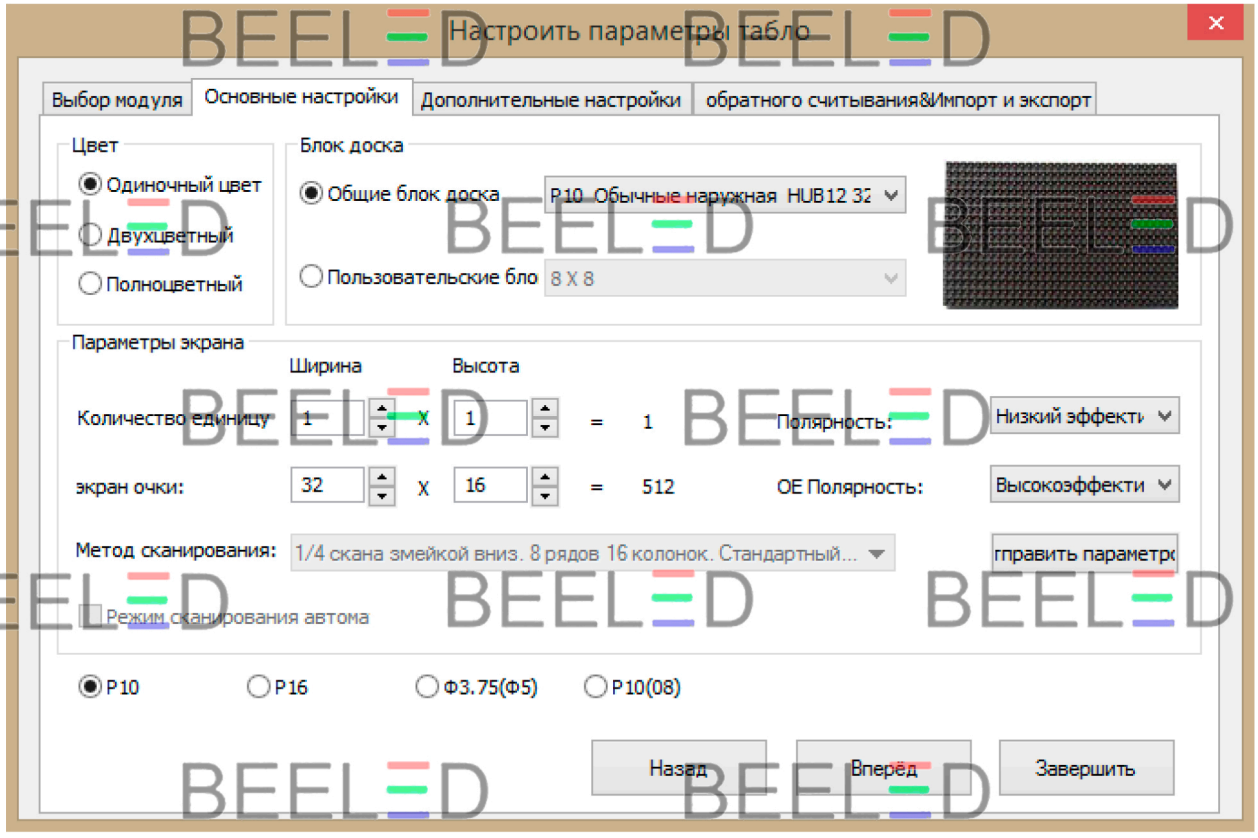
Неправильно выбранный цветовой режим может привести к неправильному масштабу изображения.

Неправильно выбранная OE полярность приведет к неравномерной яркости, что проявляется в виде чередующихся линий разной яркости.

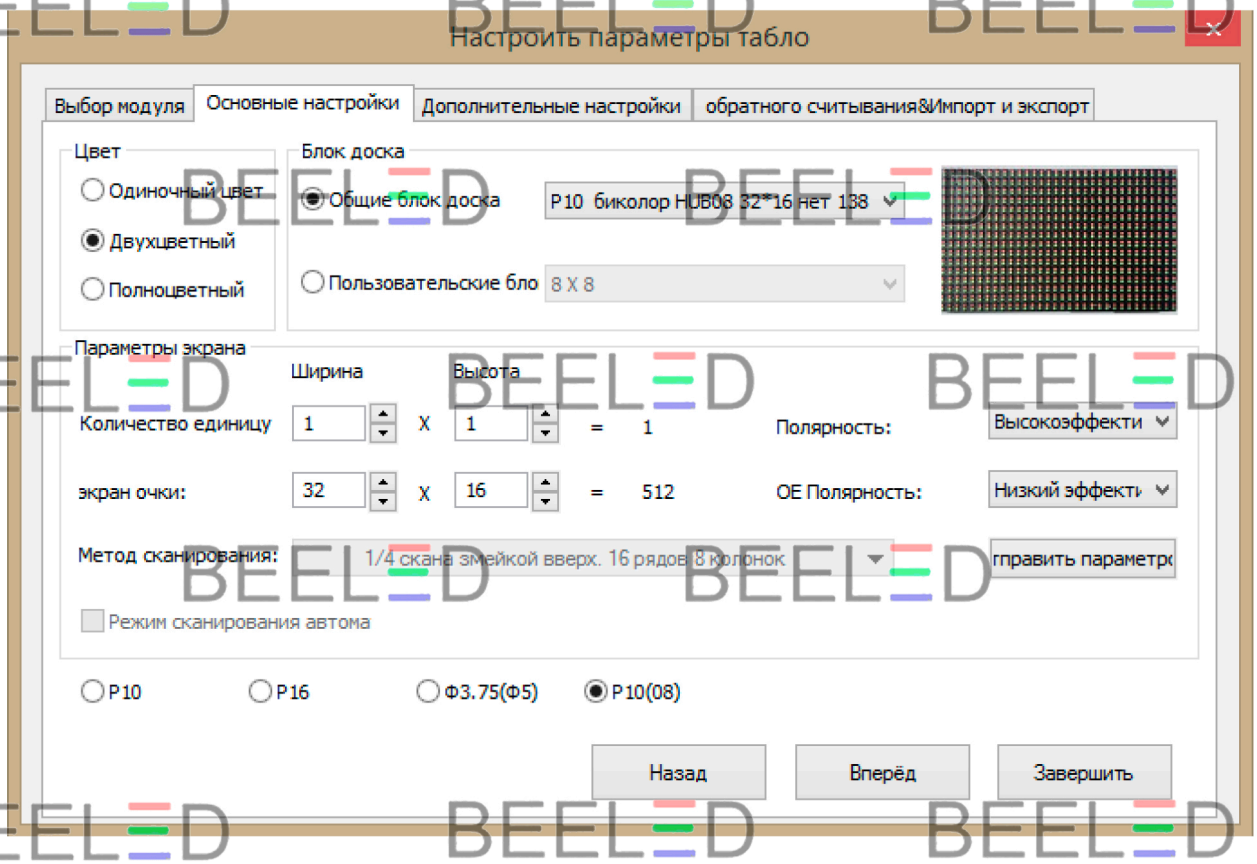
Режим сканирования: используются для подбора режима сканирования. Выбираем «Пользовательский блок», после чего становиться доступным поле «Режим сканирования автоматический». В этом режиме автоматически перебираются все существующие режимы сканирования. Это необходимо если вам попался модуль, режим сканирования которого вы не знаете. Для применения вы должны подключить один модуль к контроллеру на первый разъем и в случае правильного сканирования вы увидите на модуле цифры: -200 в рамке. Важно, если вы еще не знаете значения полярностей, вначале нужно выбрать полярности, выгрузить их в контроллер, а затем, включать перебор методов сканирования. Просто выбор других полярностей и кодировки без их последующей выгрузки не работает!



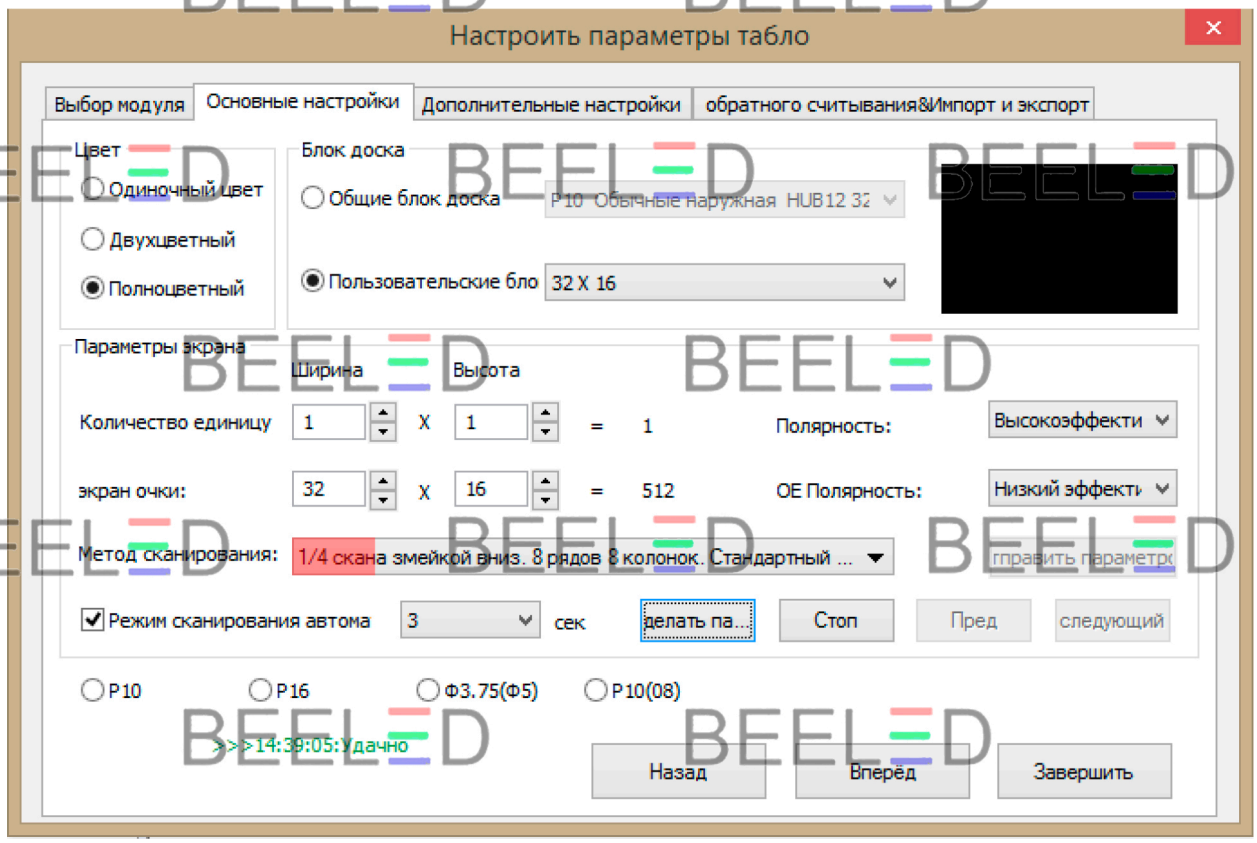
Ниже приводим настройки для монохромных модулей (в примере настройка строки размером в 1модуль):



Ниже приводим настройки для двухцветных модулей:

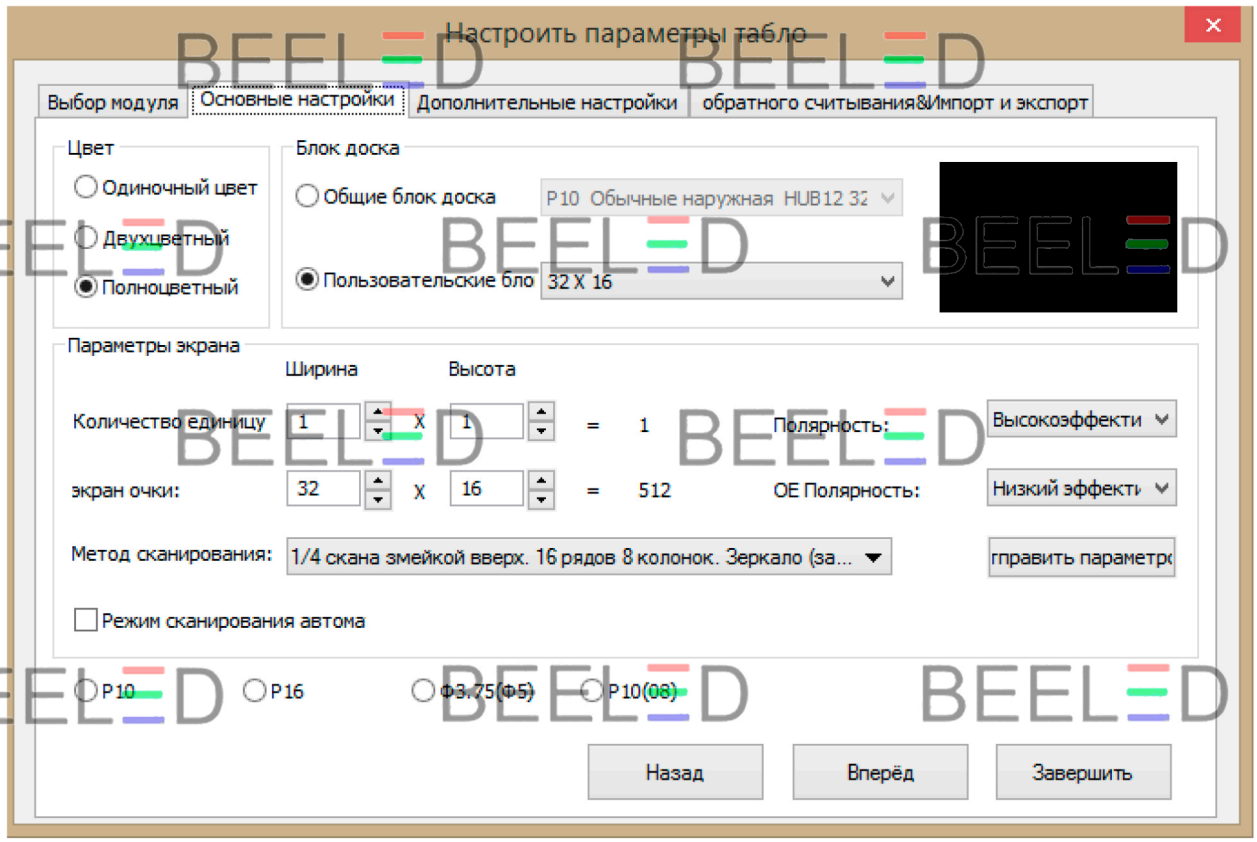


Для настройки экрана для работы с RGB модулями при создании 7-ми цветной строки, необходимо выбрать Пользовательский блок и выбрать размер модуля в пикселях, соответствующий Вашему фактическому размеру модуля (Например 32x16).

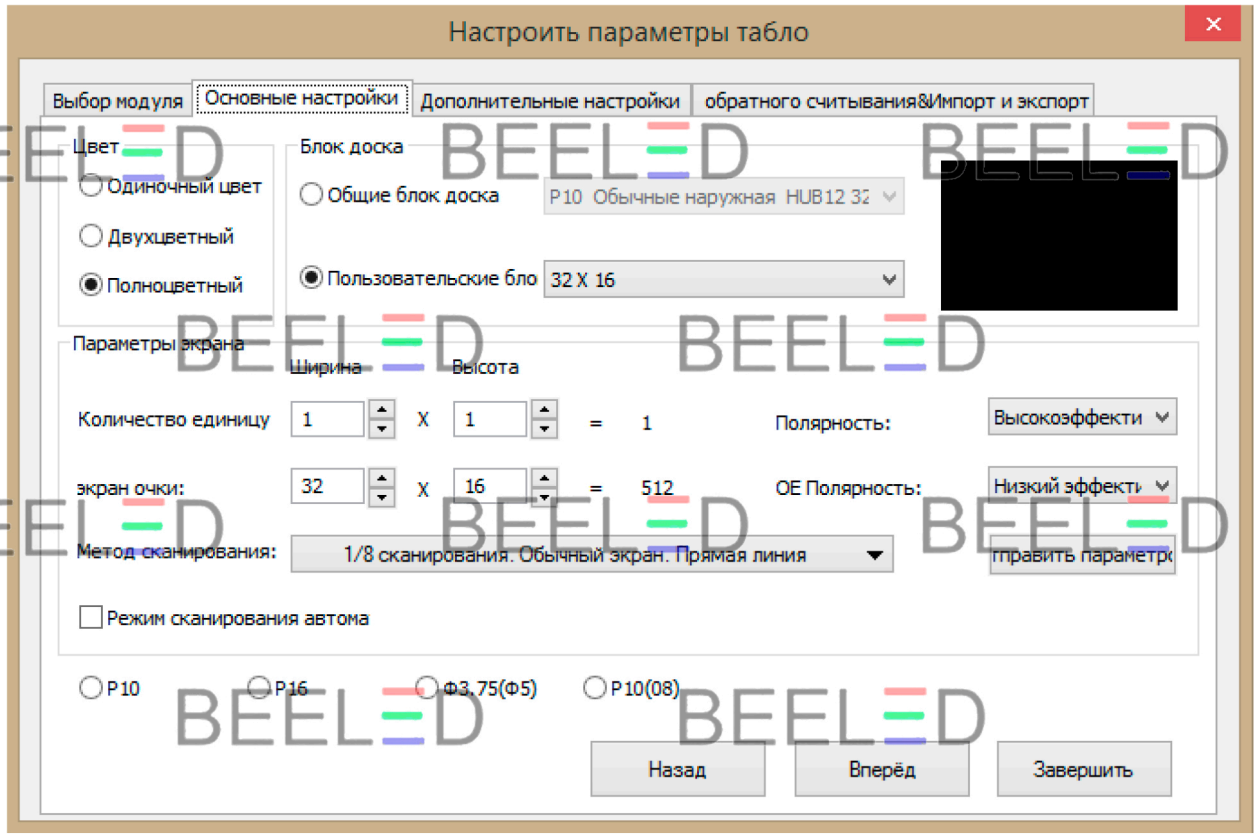


Если Вы не знаете метод сканирования, можно будет запустить "Режим сканирования автоматический"

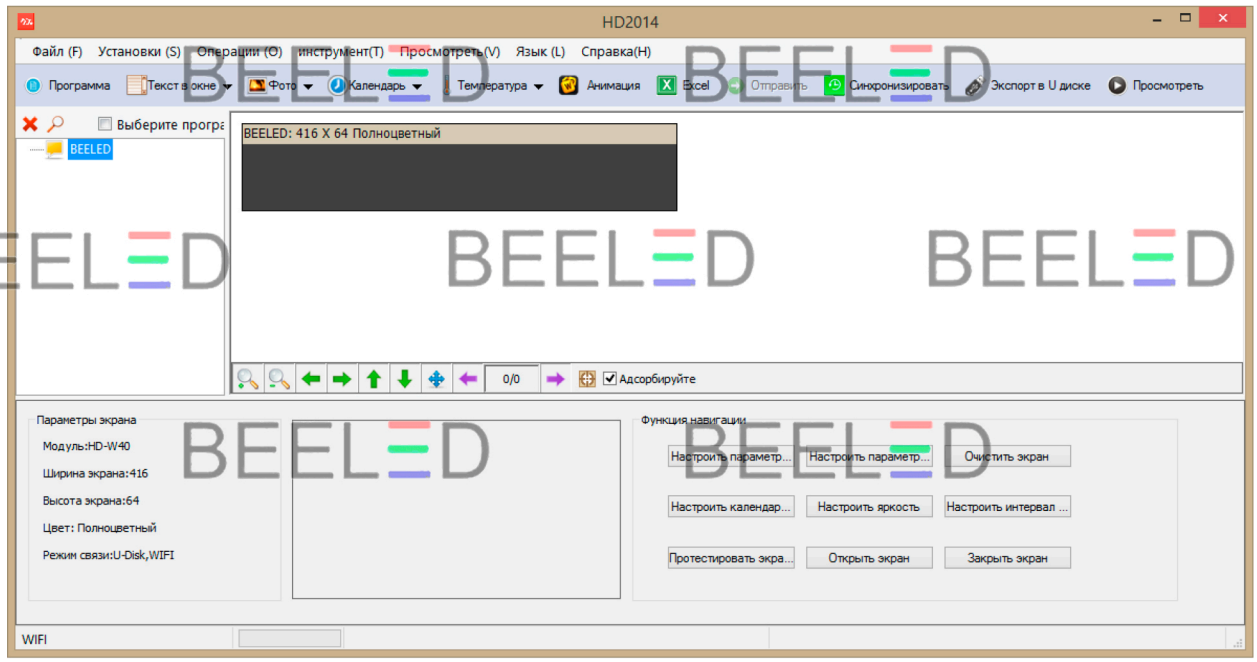
Далее настройка для 7-ми цветного режима для модулей **BLD-P10RGB-DIP3IN1-7CD**:



Далее настройка для 7-ми цветного режима для модулей **BLD-P10SMD-ORGB**:

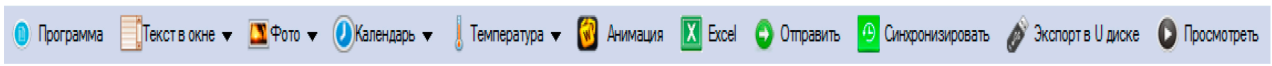


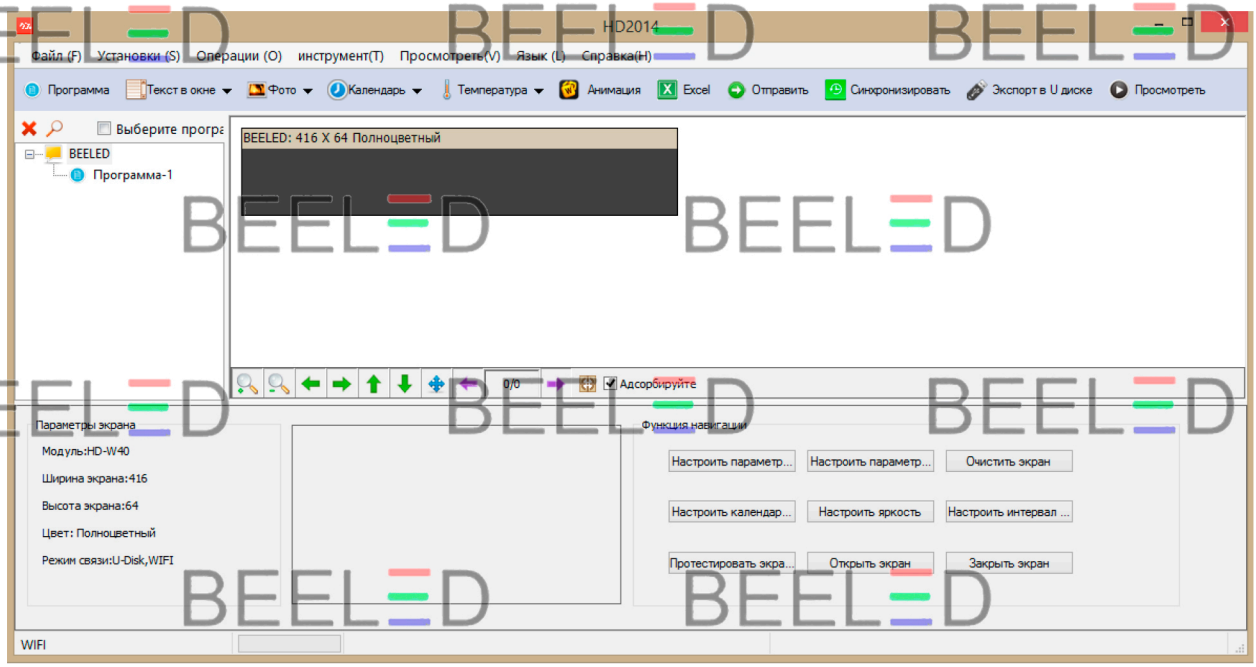
После завершения настроек нажимаем ОК. После чего мы возвращаемся к главному окну.



3.2. Создание новых программ (следующий шаг наполнение программ. Один проект может поддерживать не более 200 программ).

Для создания новой программы сначала выберите проект в левом верхнем углу, затем щелкните на Панели инструментов Программа, как показано ниже.

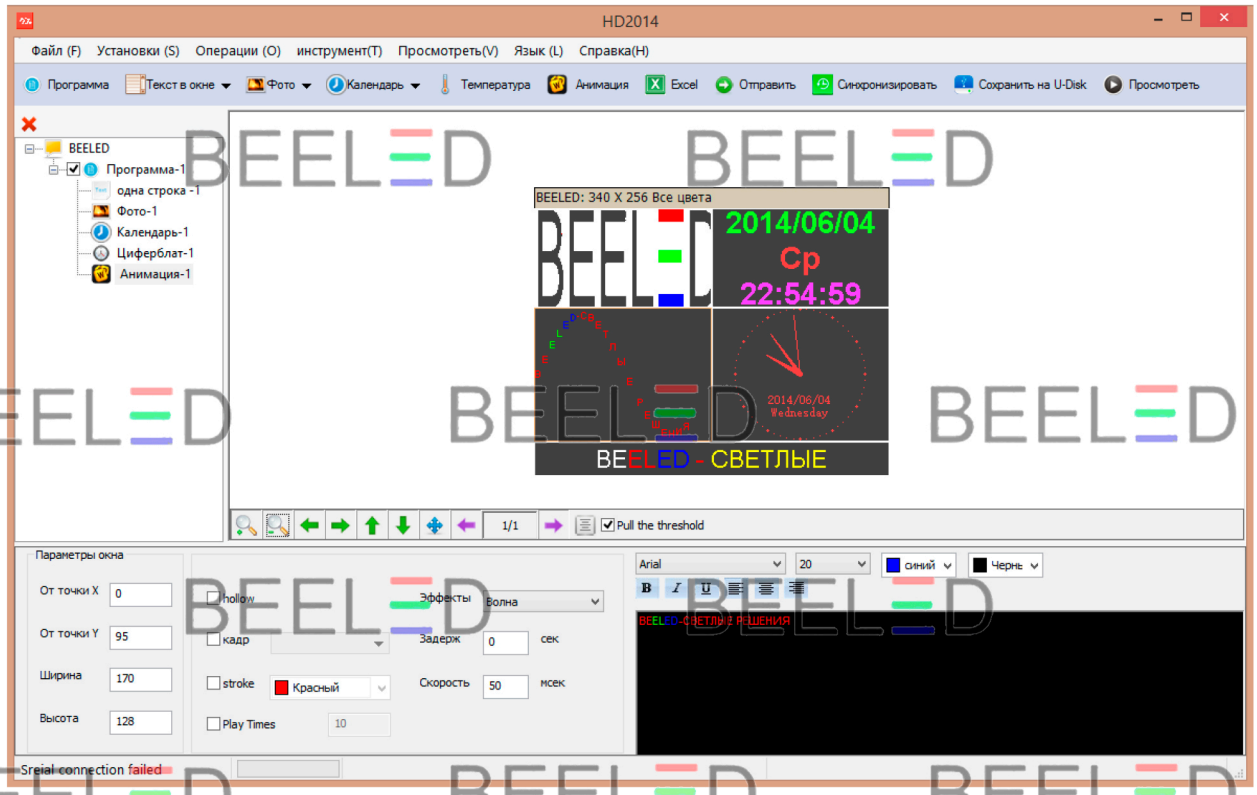




Внимание: каждой из 200 создаваемых программ можно установить разные, индивидуальные атрибуты, включающие режим воспроизведения, вид рамки (более 200 видов), время воспроизведения (или период работы).

3.3. Создание нового поля (это следующий подуровень программы. Каждая программа может содержать до 8 областей).

Для создания нового поля, выберите программу, затем нажмите на панели инструментов Текст или Фото, Календарь, Температура, Анимация и т.д., создайте различные области для выбранных задач как показано ниже:



3.4. Завершение создания программ

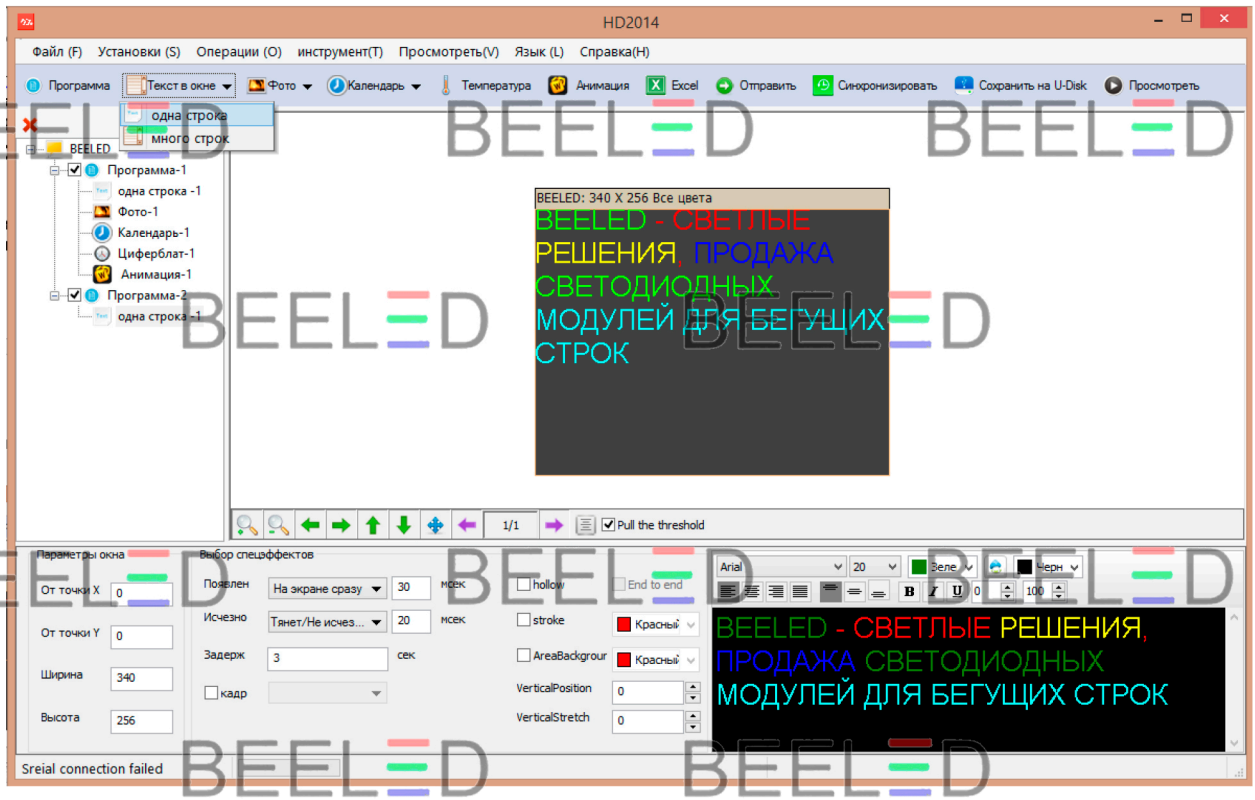
После прохождения трех вышеперечисленных шагов создания программы, мы создали проект будущего экрана. Если Вам необходимо добавить еще программы, повторите шаги, описанные в п.п. 4.2. и п.п. 4.3. Несколько программ могут воспроизводиться на одном и том же экране.

Сохраните проект на диск после завершения. (Проект сохраняется в директорию установленную программой по умолчанию, которую вы можете изменить, выбрав Сохранить как). Нажав на панели инструментов Посмотреть, вы можете в реальном времени посмотреть результат работы программы и если вас устроит результат, выгрузить проект, нажав Отправить или Сохранить на U-Disk.

РАЗДЕЛ 4. ОТОБРАЖЕНИЕ РАЗЛИЧНОГО КОНТЕНТА

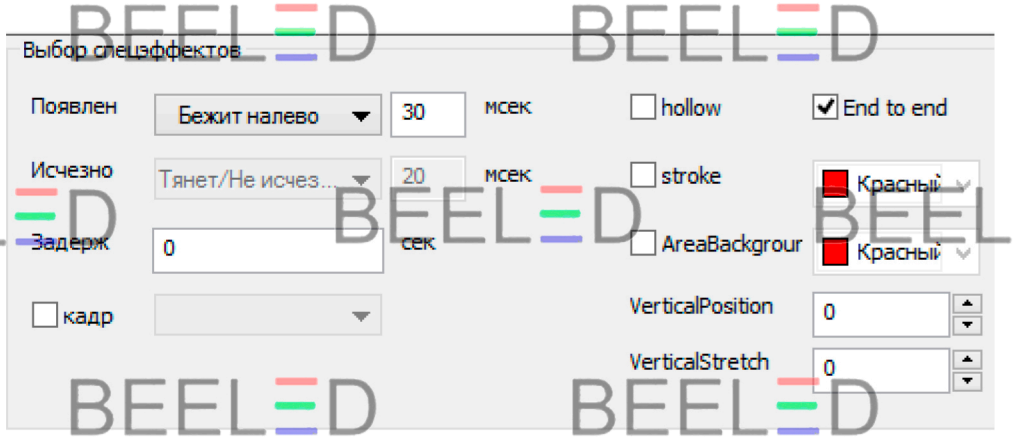
4.1. Однострочный текст.

Для отображение простого текста вы можете использовать на панели инструментов Текст в окне – одна строка. В этом режиме не поддерживается клавиша Enter т.е. вы не можете перевести принудительно ввод текста на вторую строку.



Внимание: для простого текста советуем использовать инструмент Одна строка. HD2014 обладает текстовым редактором с базовыми возможностями редактирования текста, таким как центровка, изменения размера и типа шрифта.

Если выбран спецэффект Бежит налево и стоит галочка на режиме End to end, текст будет двигаться непрерывно влево без остановок и разрывов. Если End to end не выбран, между началом показа и концом будет вставлен темный промежуток.



В однострочном, многострочном и анимированном текстовом редакторе работают следующие «Горячие клавиши»:

Ctrl + A: Выделить все

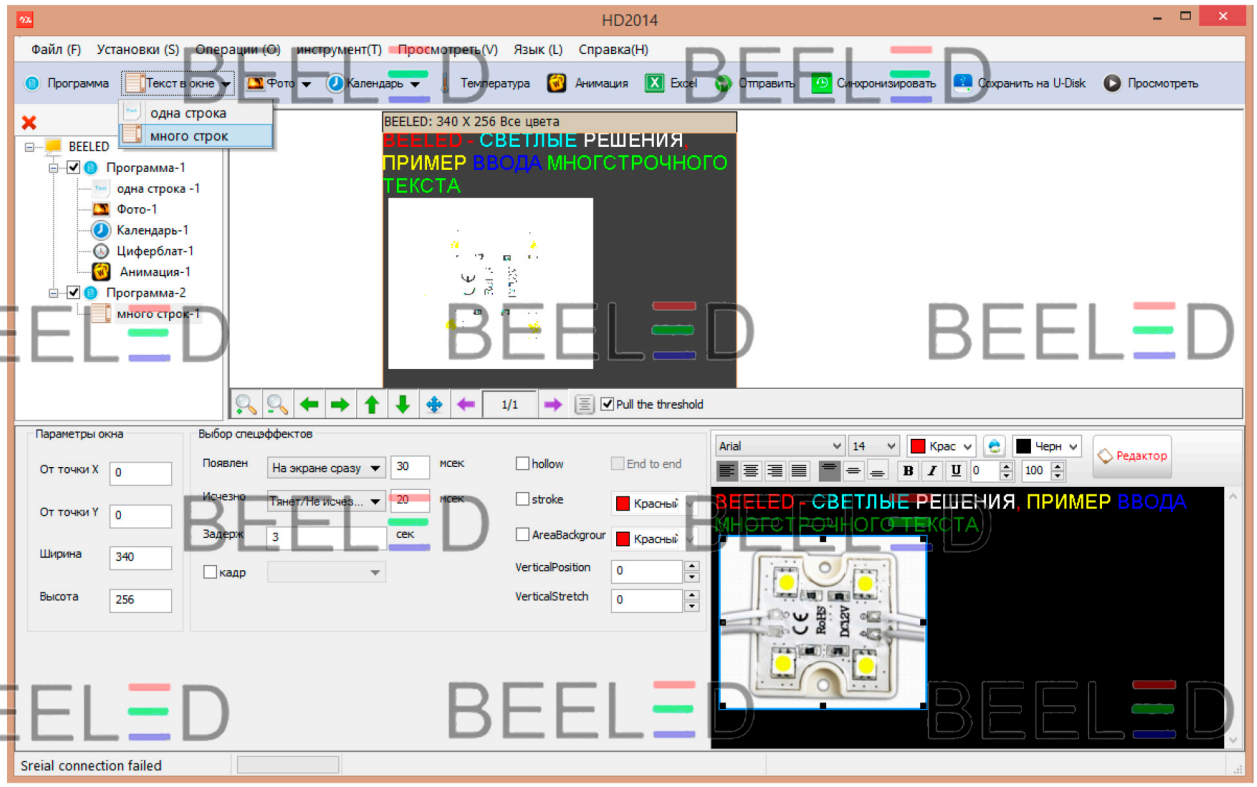
Ctrl + Z: Отменить текущую операцию

Ctrl + C: Копировать

Ctrl + V: Вставить

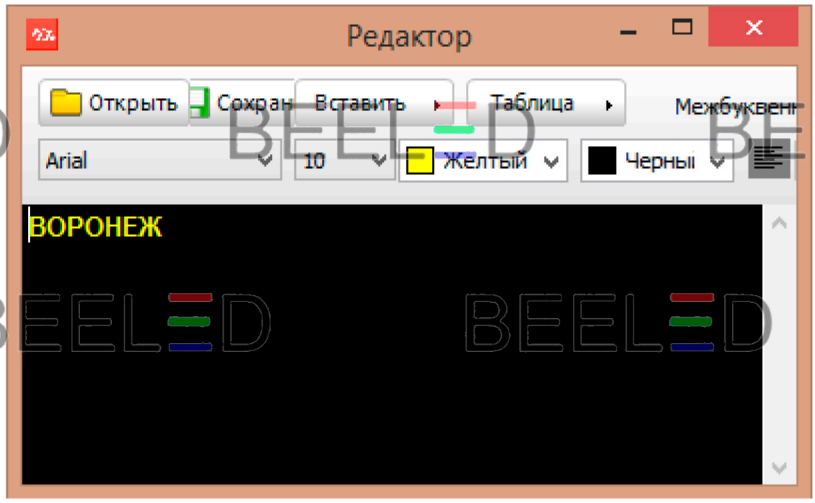
4.2. Многострочный текст.

При многострочном режиме ввода текста вы можете использовать клавишу Enter для перевода текста на новую строку, открывать файлы с расширением *.hf, добавлять картинки и таблицы.



Эффект цветной обводки букв не работает для одноцветной бегущей строки.

Нажав кнопку Редактор вы получаете возможность добавить таблицы и открывать файлы с расширением *.hf (гипертекст).

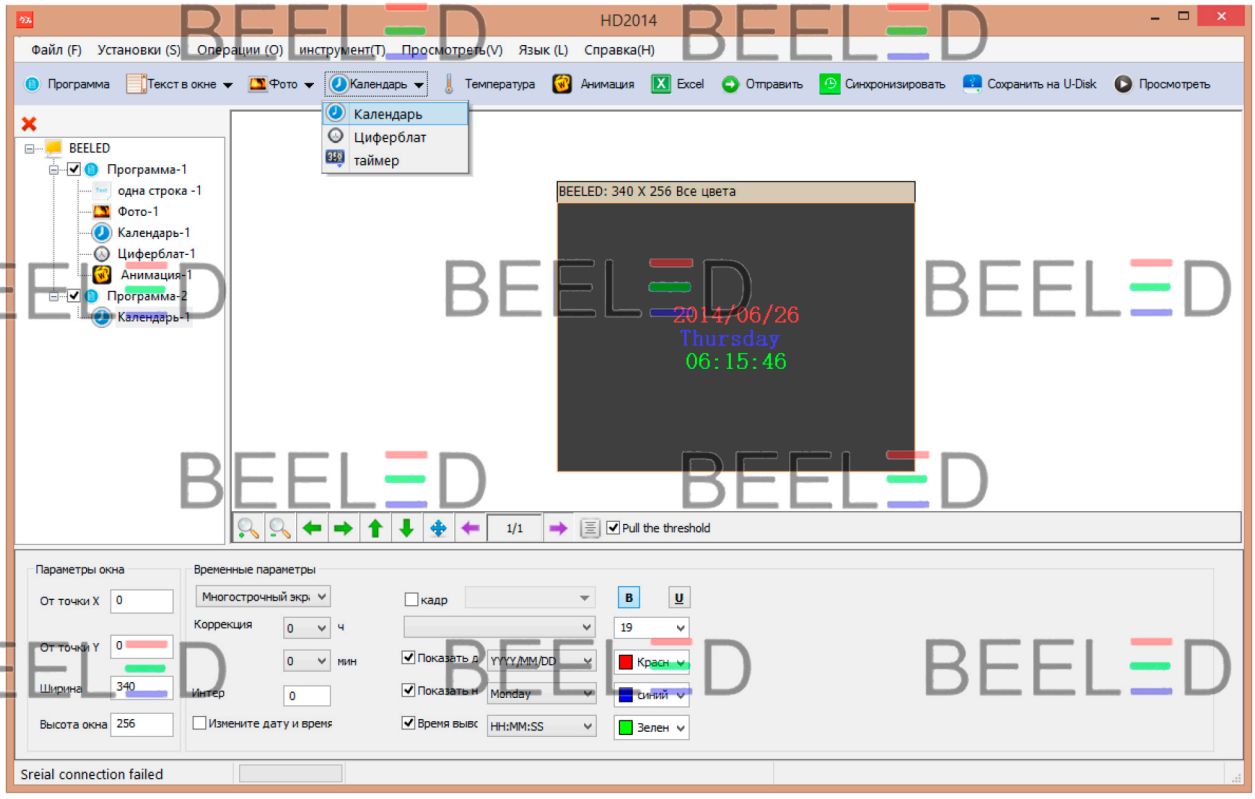


Кнопка **Вставить:** Нажав эту кнопку, вы можете вставить тектовый документ, Ваш логотип или любую другую картинку в форматах JPG, BMP, PNG и GIF) или фалы с расширением *.hf или *.rtf.

4.3. Время, календарь.

Если вы хотите вывести на дисплей часы, календарь необходимо выполнить следующие шаги:

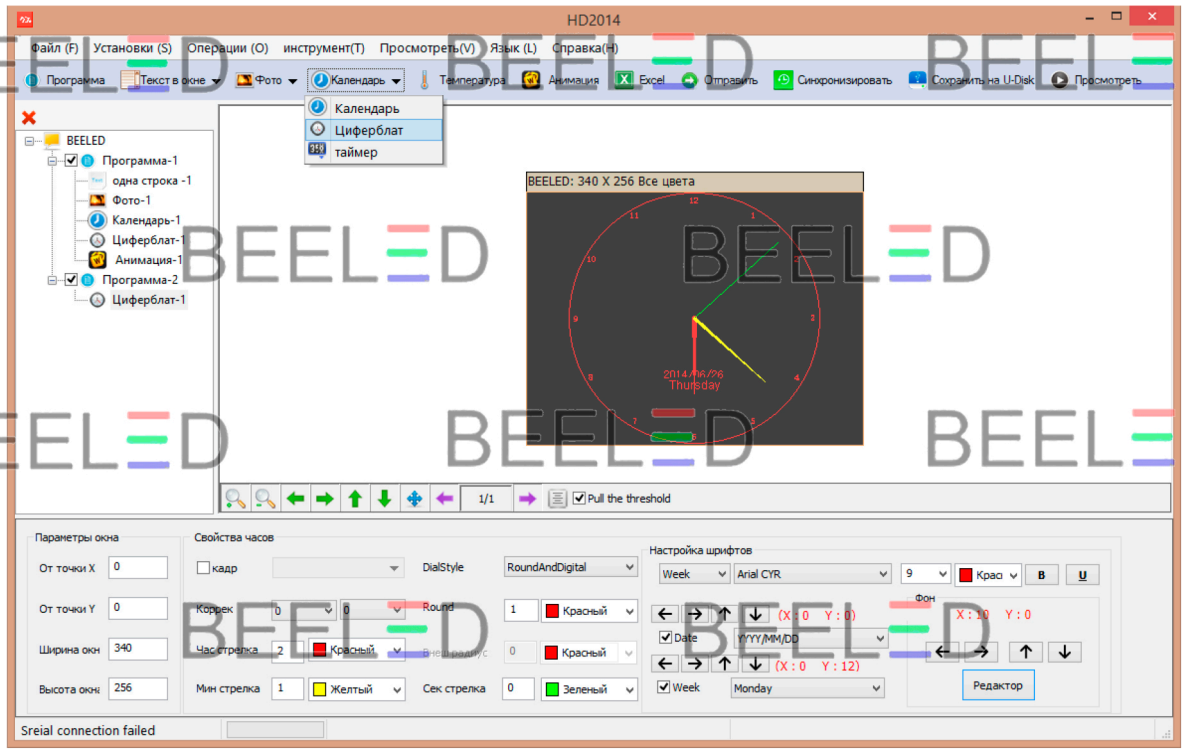
1. Пройти или быть уверенным что пройдены пункты 3.1. и 3.2. инструкции.
2. Нажать кнопку Календарь, определить поле вывода вручную, растягивая рамку или задать координаты этого поля вывода часов/календаря.



4.4. Аналоговые часы.

Если вы хотите вывести на дисплей аналоговые часы с циферблатом, необходимо выполнить следующие шаги:

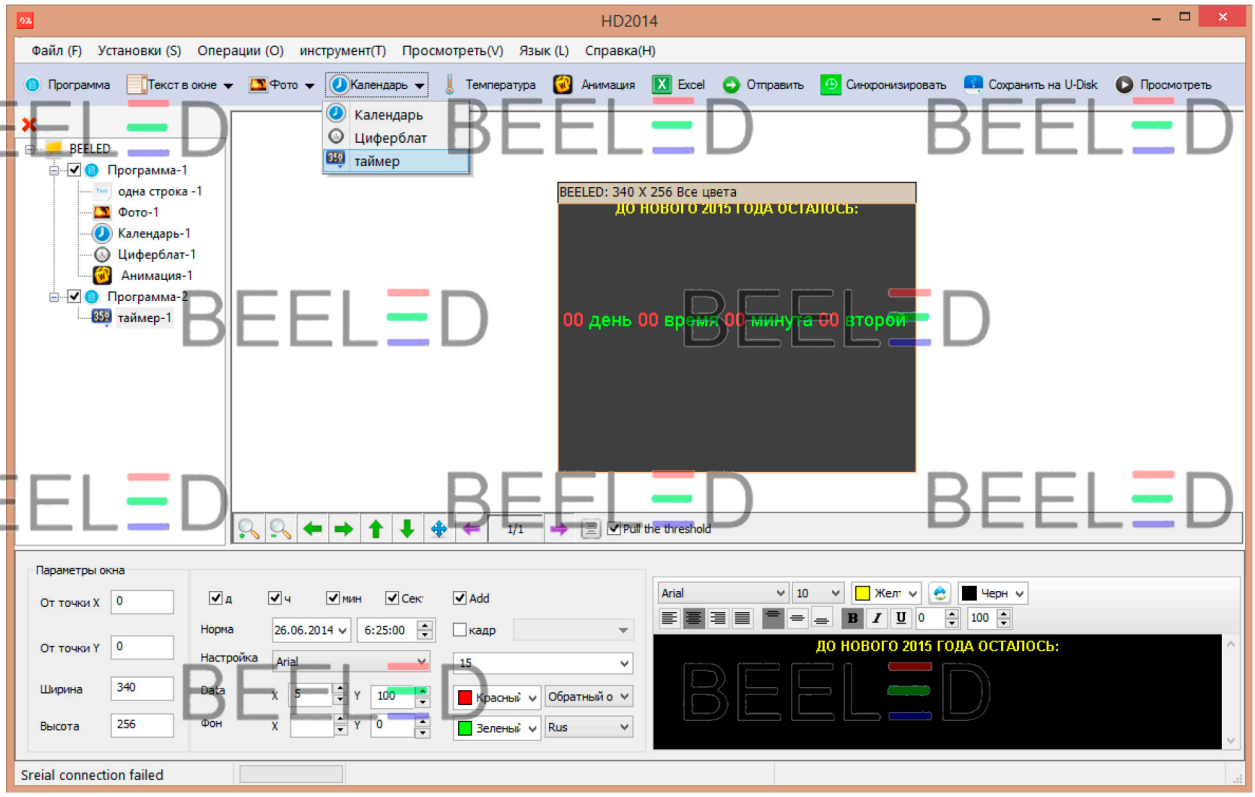
1. Пройти или быть уверенным что пройдены пункты 3.1. и 3.2. инструкции.
2. Нажать кнопку Календарь, выбрать пункт Циферблат, определить поле вывода вручную, растягивая рамку или задать координаты этого поля вывода часов/календаря.



4.5. Таймер.

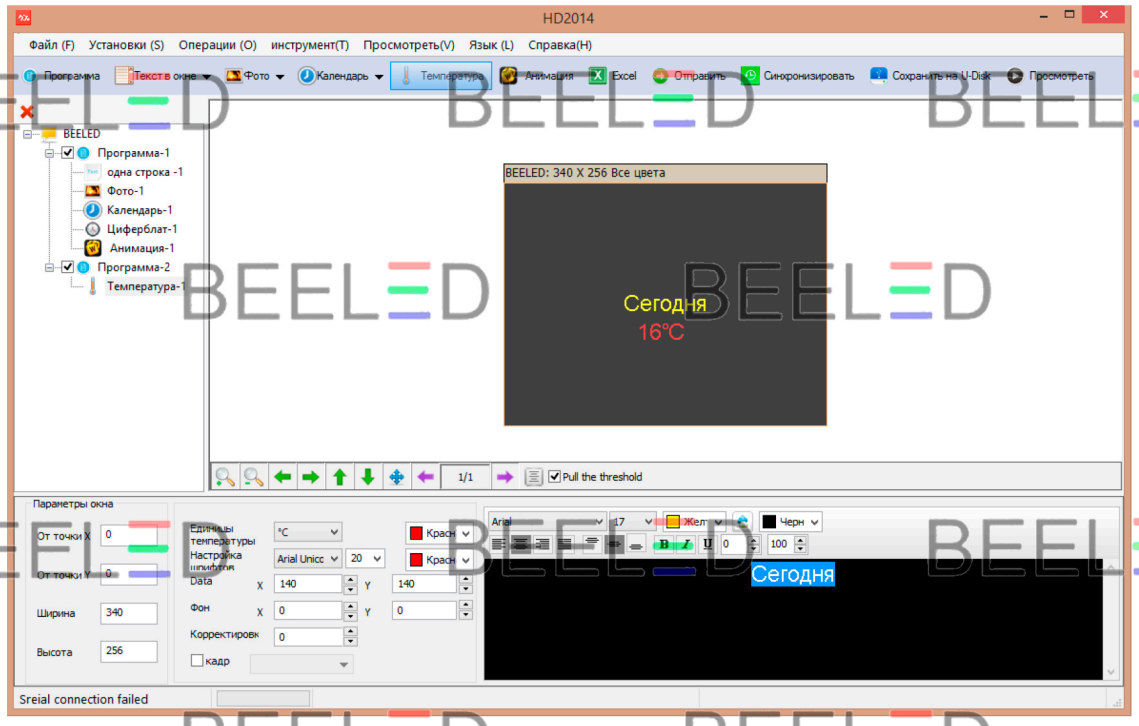
Если вы хотите вывести на дисплей аналоговые часы с циферблатом, необходимо выполнить следующие шаги:

1. Пройти или быть уверенным что пройдены пункты 3.1. и 3.2. инструкции.
2. Нажать кнопку Календарь выбрать пункт Таймер, определить поле вывода вручную, растягивая рамку или задать координаты этого поля вывода часов/календаря.

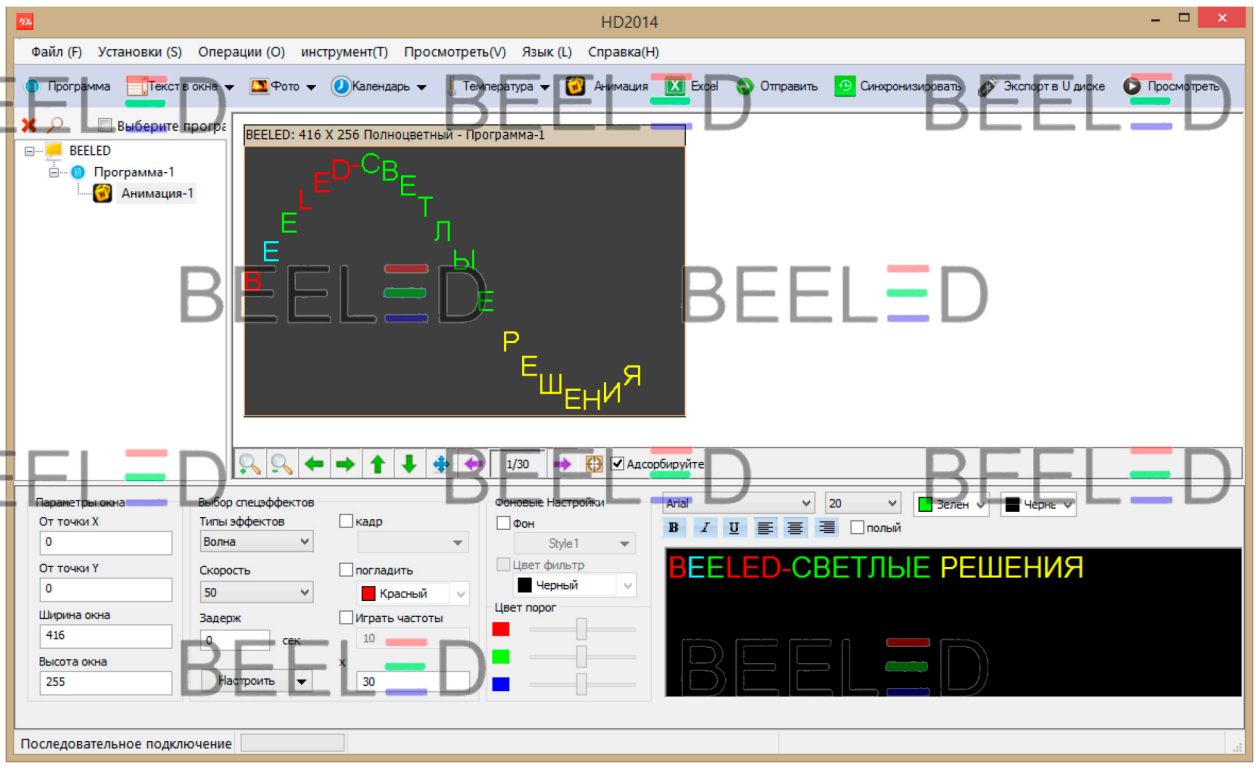


Если вы хотите вывести на дисплей аналоговые часы с циферблатом, необходимо выполнить следующие шаги:

1. Пройти или быть уверенным что пройдены пункты 3.1. и 3.2. инструкции.
2. Нажать кнопку Температура, определить поле вывода вручную, растягивая рамку или задать координаты этого поля вывода часов/календаря.



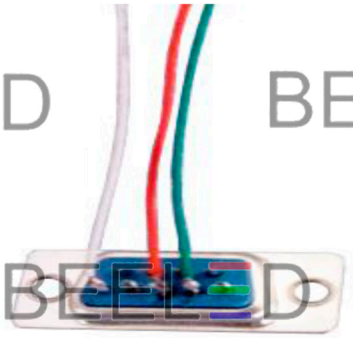
4.7. Анимированный текст.

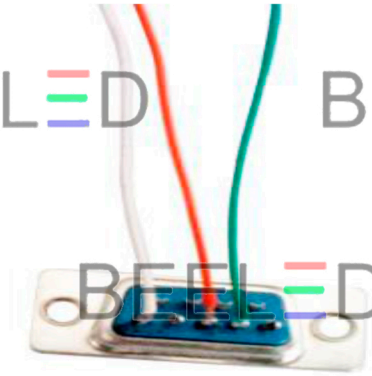


РАЗДЕЛ 5. НАСТРОЙКИ СОЕДИНЕНИЯ

5.1. Изготовление кабеля COM-COM.

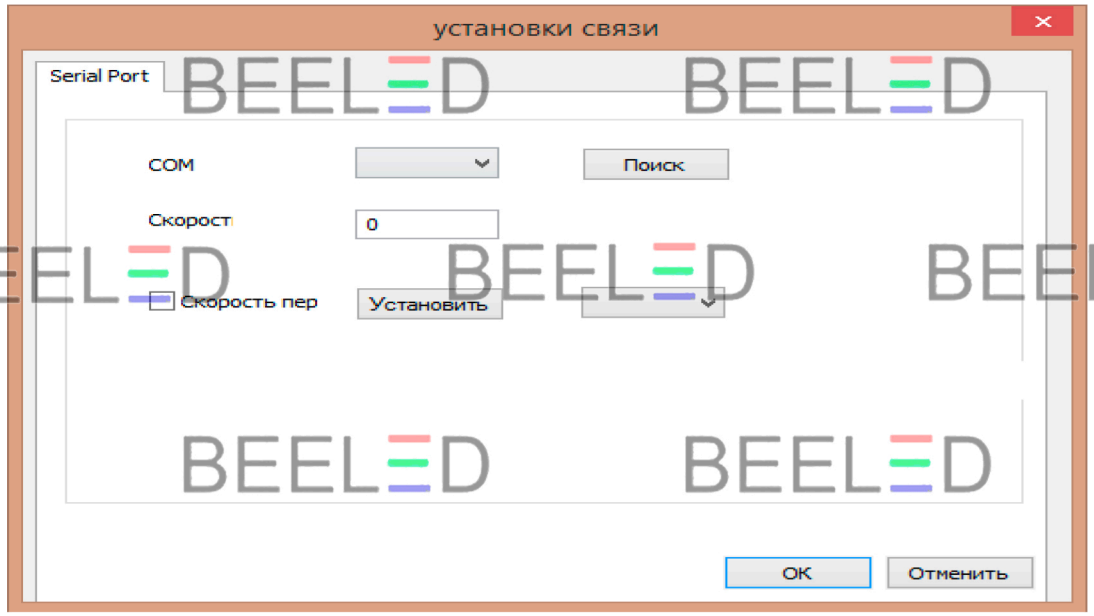
Наши контроллеры используют RS232 (COM) порт и для соединения контроллера с компьютером требуется изготовление переходника с распайкой проводов согласно нижеприведенной схеме:





5.2. Настройки RS232 (COM)

Действия: Установки – Настроить параметры связи (убедитесь, что корректно установлен драйвер при использовании переходника COM-USB, хотя во многих случаях при работе с Windows это не требуется).



Если соединение правильное, то после нажатия кнопки поиск вы увидите «Поик завершить». Если соединение не правильное, то вы увидите надпись «Превышено ожидание». В этом случае необходимо закрыть окно, проверить соединение, правильность распайки кабеля и произвести поиск заново.

5.3. Изготовление кабеля Ethernet.

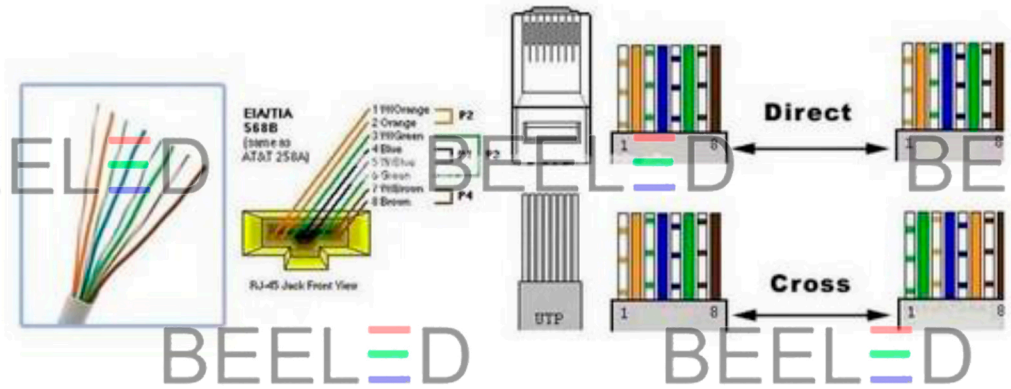
Соединение по сети с контроллером может быть осуществлено двумя способами: прямым соединением компьютера с контроллером и соединение контроллера с компьютером через роутер.

Прямое соединение:

При прямом соединении используется «кросс» обжим кабеля, при этом оба конца кабеля отличаются друг от друга по обжиму. Один конец обжимается по стандарту TIA/EIA-568B, другой по стандарту TIA/EIA-568A.

Соединение через роутер:

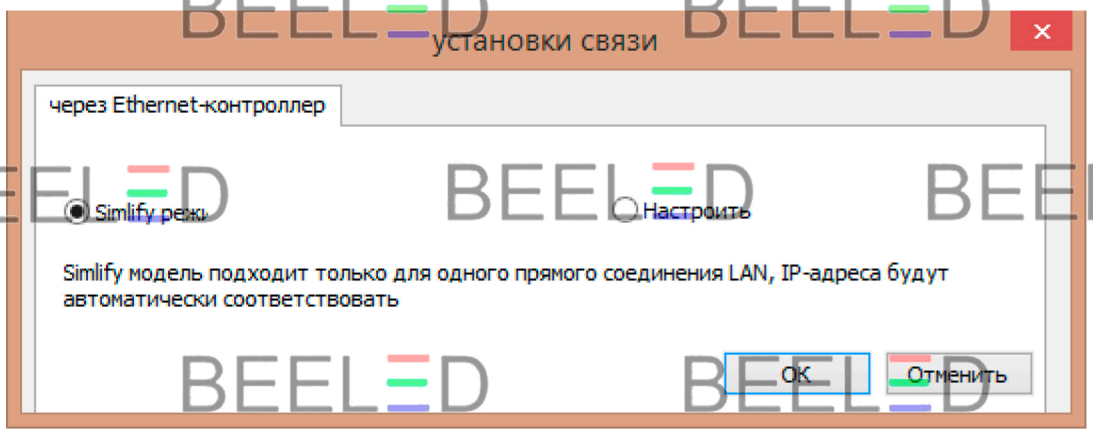
При соединении контроллера с компьютером через роутер используется «параллельный» обжим кабеля при котором оба конца имеют одинаковый обжим. Концы кабеля обжимаются по одному стандарту TIA/EIA-568B или по стандарту TIA/EIA-568A.



5.4. Настройки соединения Ethernet.

5.4.1. Настройки соединения Ethernet при подключении единственного контроллера.

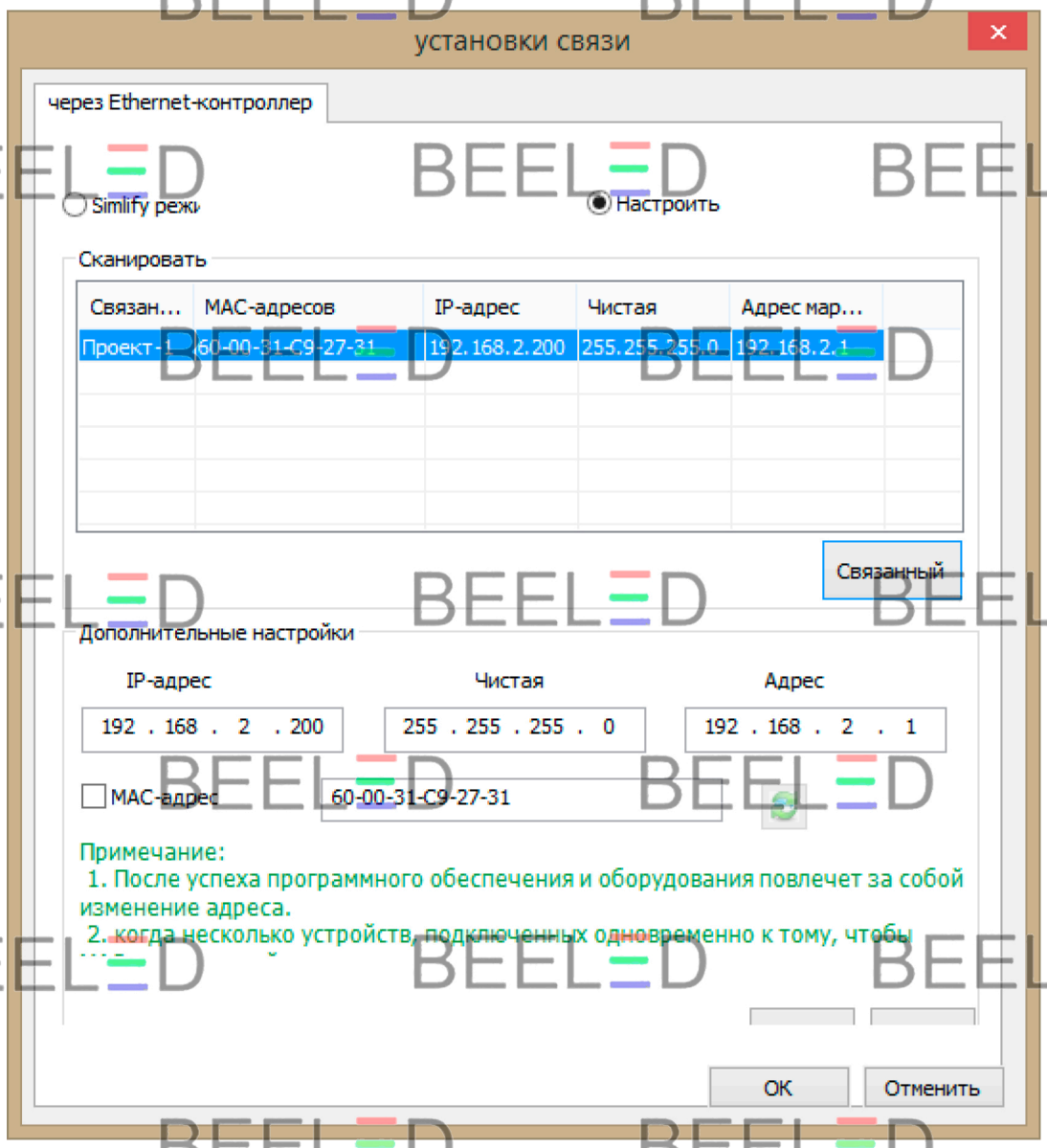
Действия: Установки – Настроить параметры связи, после чего необходимо выбрать Simlify режим для использования единственного контроллера в сети.



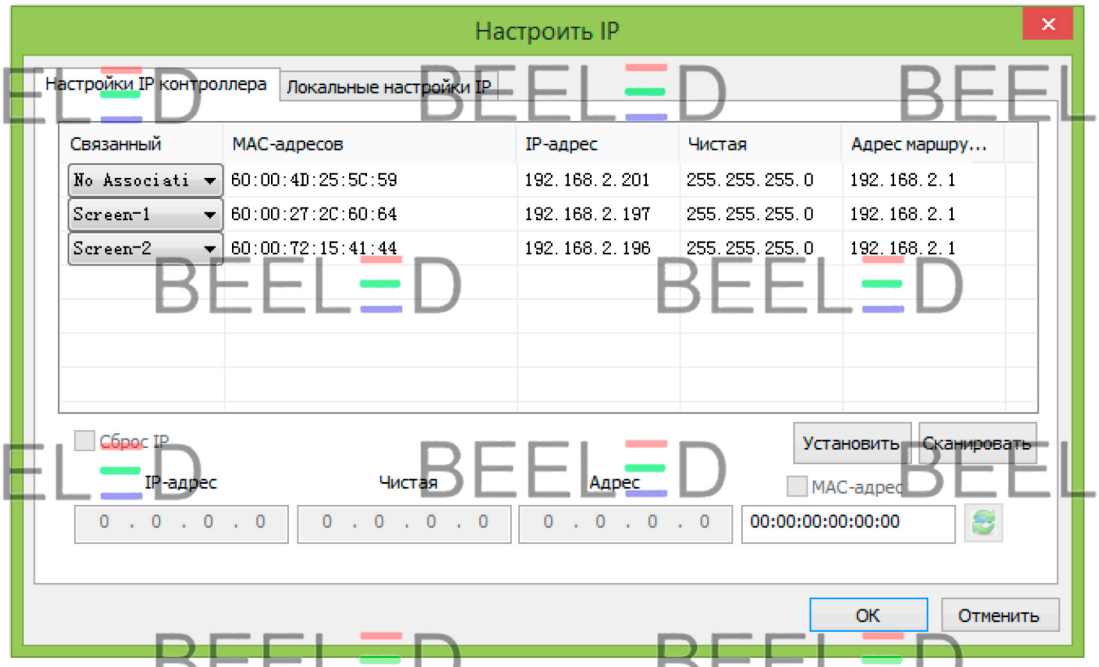
5.4.2. Настройки соединения Ethernet при подключении нескольких контроллеров.

Действия: Установки – Настроить параметры связи, после чего необходимо

Выбрать пункт «Настроить».



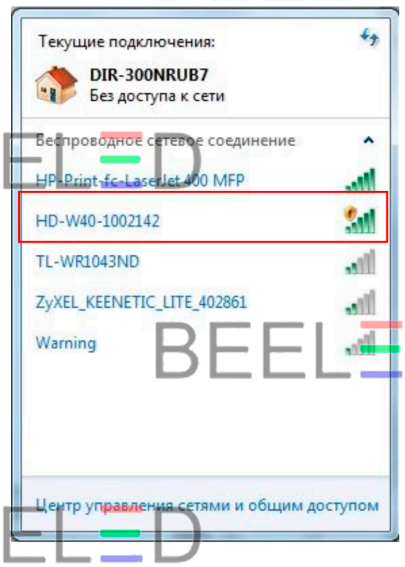
После завершения установки связи, необходимо определить или переустановить IP адреса контроллеров входящих в сеть. Для этого необходимо зайти в меню Операции, настроить IP:



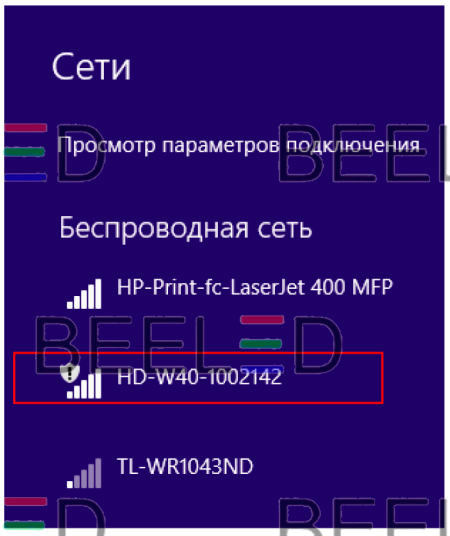
6.5. Настройки соединения WIFI при подключении нескольких контроллеров.

Для установки соединения с контроллерами с WIFI портом необходимо убедиться, что на контроллер подано питание 5В затем на Вашем компьютере необходимо в правом нижнем углу экрана на значке «сетевое подключение» нажать левую клавишу мыши и перейти к «Просмотру параметров подключения».

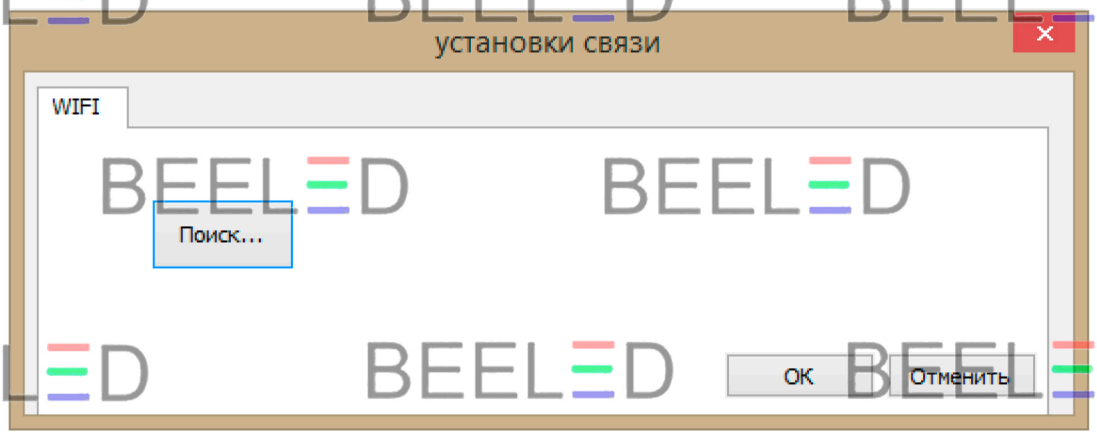
В Windows 7



В Windows 8

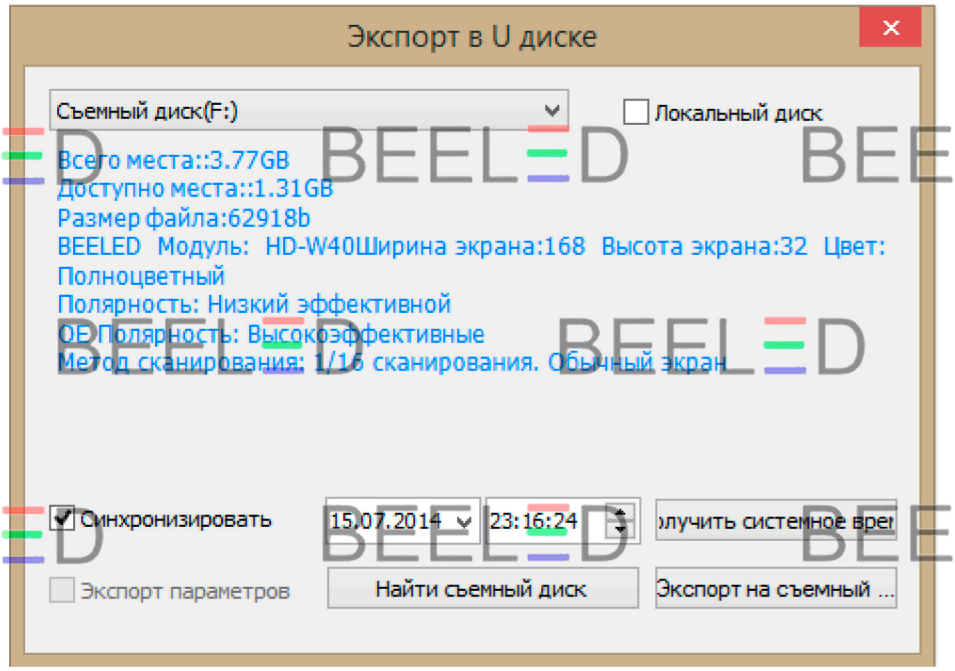


Далее в меню Установки выбрать Настроить параметры связи и далее нажать «Поиск».



6.6. Выгрузка проекта через USB (Флэш карту)

Созданный проект можно выгрузить через флэш карту. Для выгрузки проекта необходимо выбрать на панели инструментов выбрать пункт Экспорт в U диске.



Синхронизация времени через Флэш карту: Для синхронизации времени отметьте чекбокс «синхронизировать» до экспорта проекта, установите время в которое вы будете подключать флэшку к контроллеру (Вы можете использовать как системное время так и ввести время вручную.

Приложение 2. Типовые решения некоторых проблем при использовании контроллеров

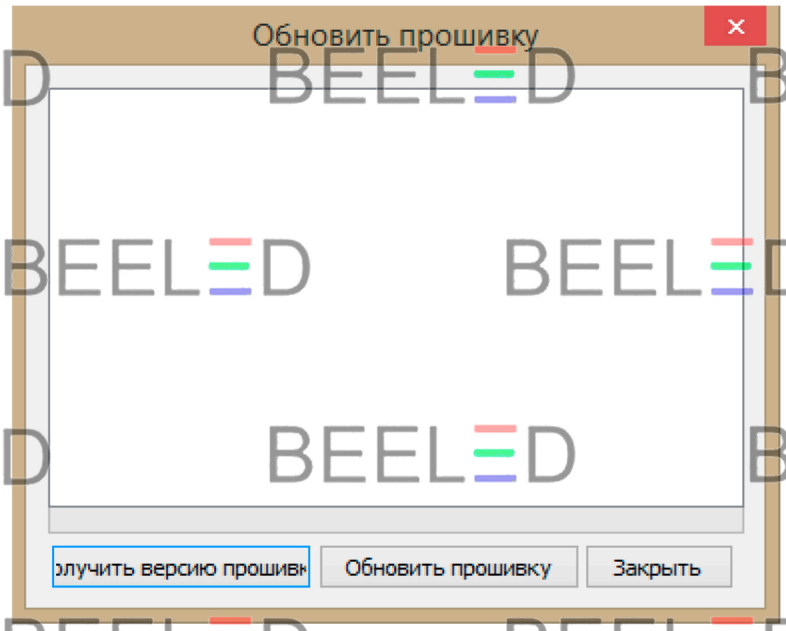
2.1. Обновление прошивки контроллера

Обновление прошивки на контроллерах необходимо если существуют какие-либо сбои в работе контроллера или необходимо получить новые возможности, которые не позволяет сделать старая прошивка.

Для обновления необходимо иметь файл прошивки, далее зайти в меню Операции, затем «Обновить прошивку». Нажав кнопку «Получить версию прошивки» мы можем узнать номер текущей версии прошивки, нажав кнопку «Обновить прошивку» мы можем выбрать файл новой прошивки и загрузить ее в контроллер.

Обновить прошивку можно только подсоединив контроллер по кабелю RS232 или Ethernet. Через флэш карту обновить прошивку не возможно.

Во время обновления следите чтобы не было сбоя или отключения питания и соединение по кабелю RS232 или Ethernet не было нарушено.



2.2. Восстановление заводских настроек контроллера.

Существует два способа восстановления заводских настроек: Аппаратный и Программный.

Аппаратный: Выключить питание, нажать и не отпускать кнопку TEST, подать питание, удерживать кнопку TEST 6 секунд, дождаться завершения перезагрузки.

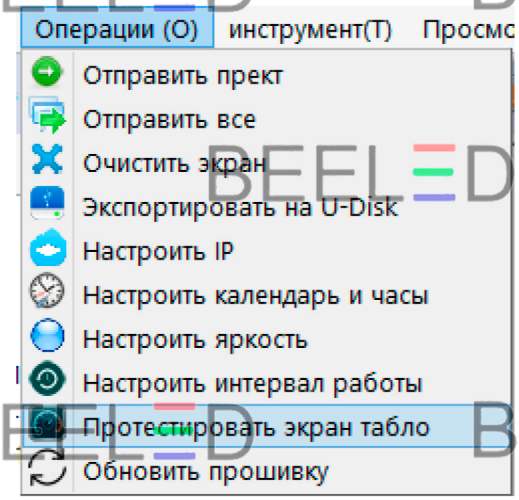
Программный: Меню Операции – Очистить экран (для этой операции необходимо, чтобы уже было установлено соединение с контроллером).

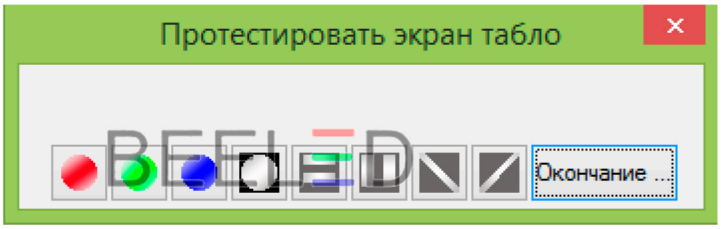
2.3. Тестирование экрана.

Существует два способа тестирования бегущей строки: Аппаратный и Программный.

Аппаратный: Нажать и не отпускать кнопку TEST в течении 6 секунд при включенном питании, после вхождения в тестовый режим, последовательно нажимая кнопку TEST выбирать 8 различных тестовых режимов.

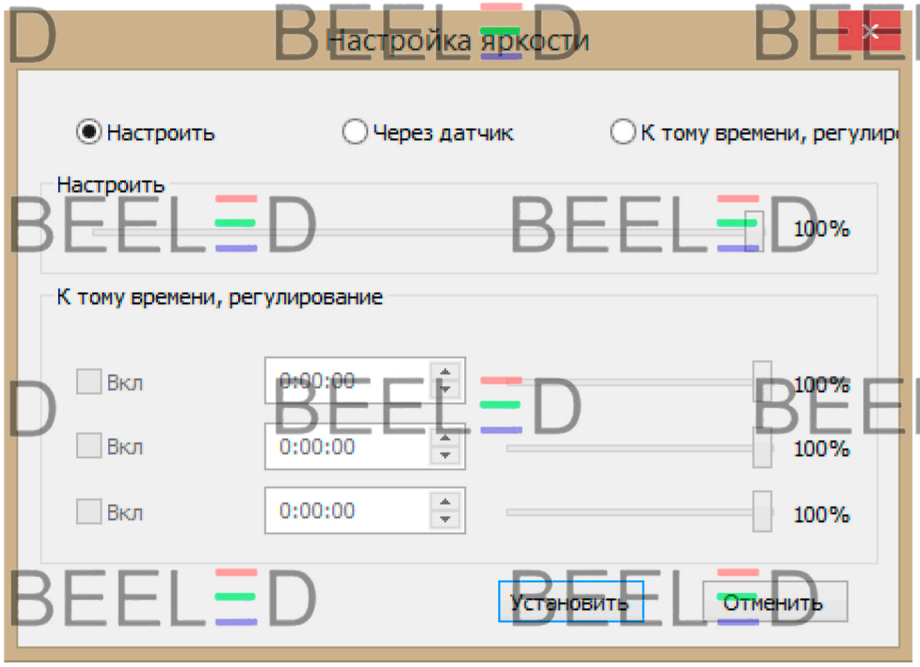
Программный: Меню Операции – Протестировать экран табло





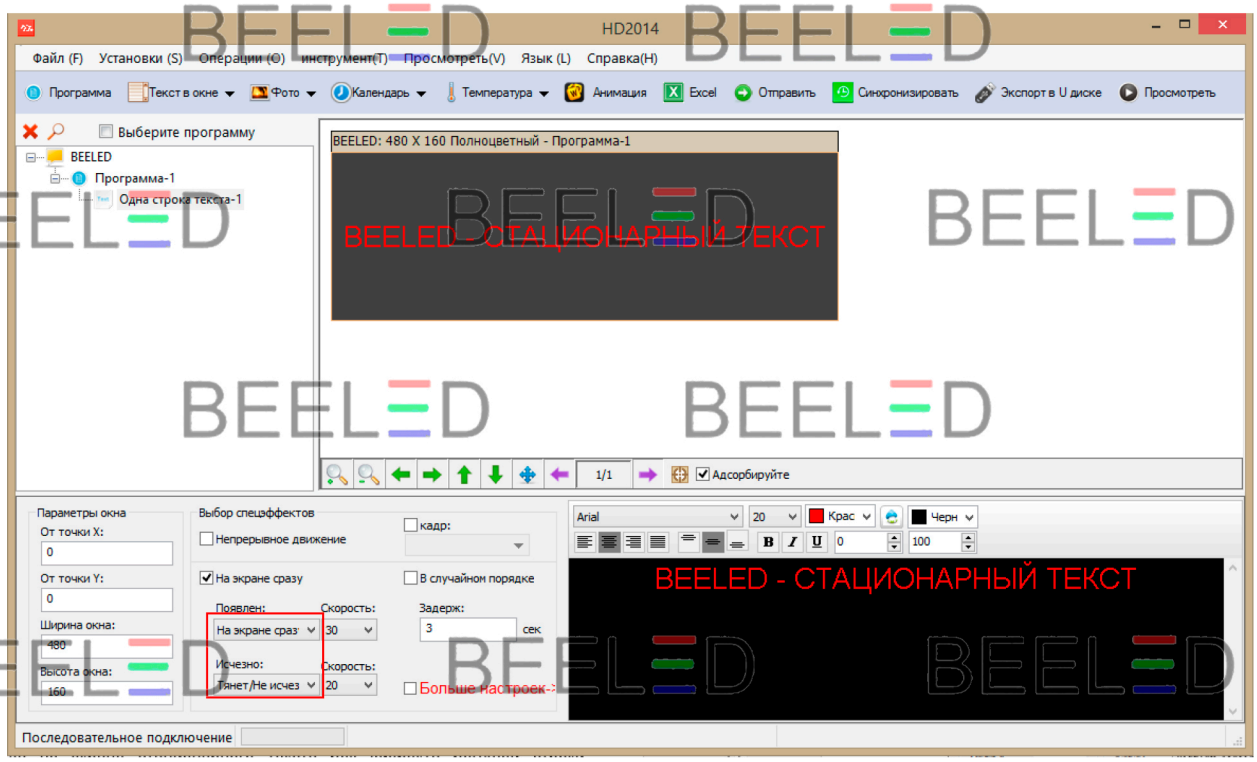
2.4. Установки яркости

Для настройки яркости на панели инструментов выберите Операции, затем Настройка яркости. Установленная яркость будет установлена на дисплее при очередной выгрузке проекта в контроллер.



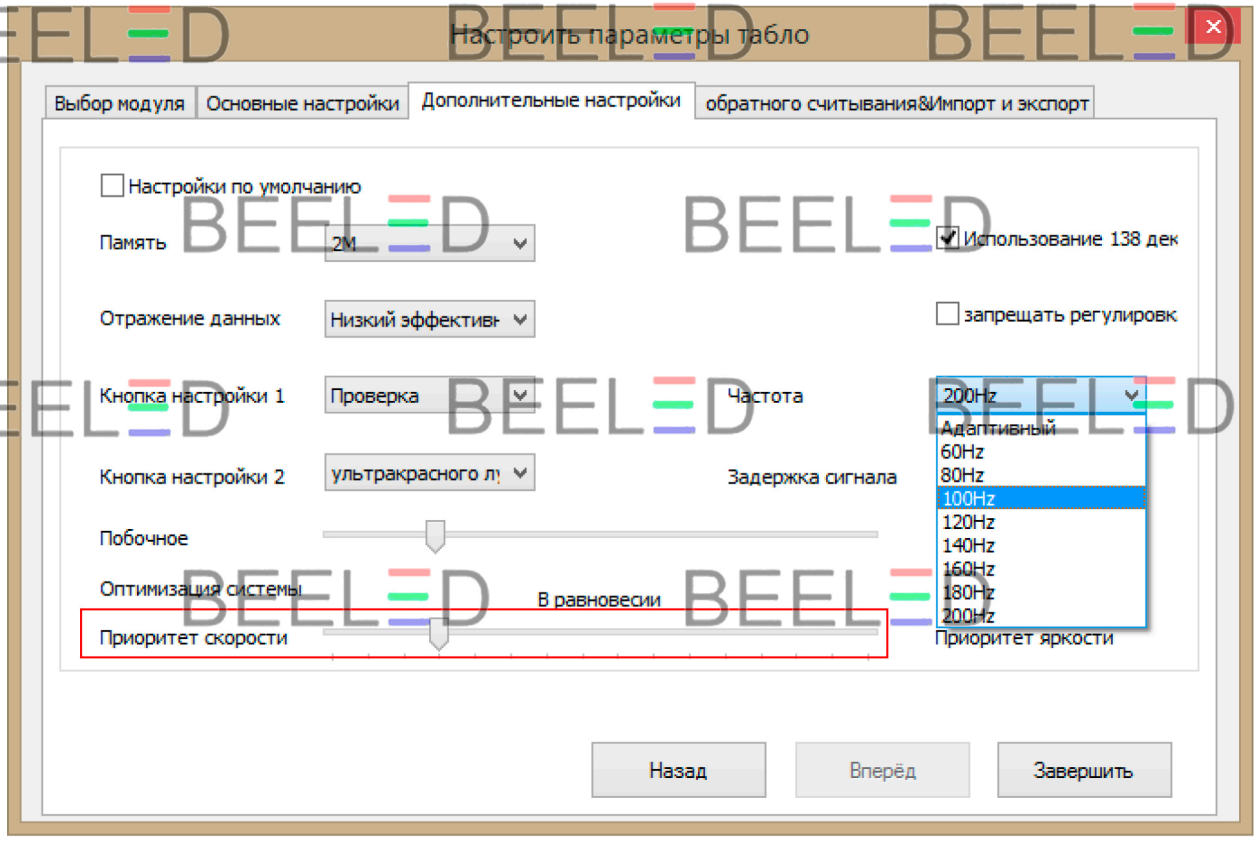
2.5. Вывод стационарного текста

Для вывода не экране стационарного текста без эффекта бегущей строки необходимо сделать следующие настройки:



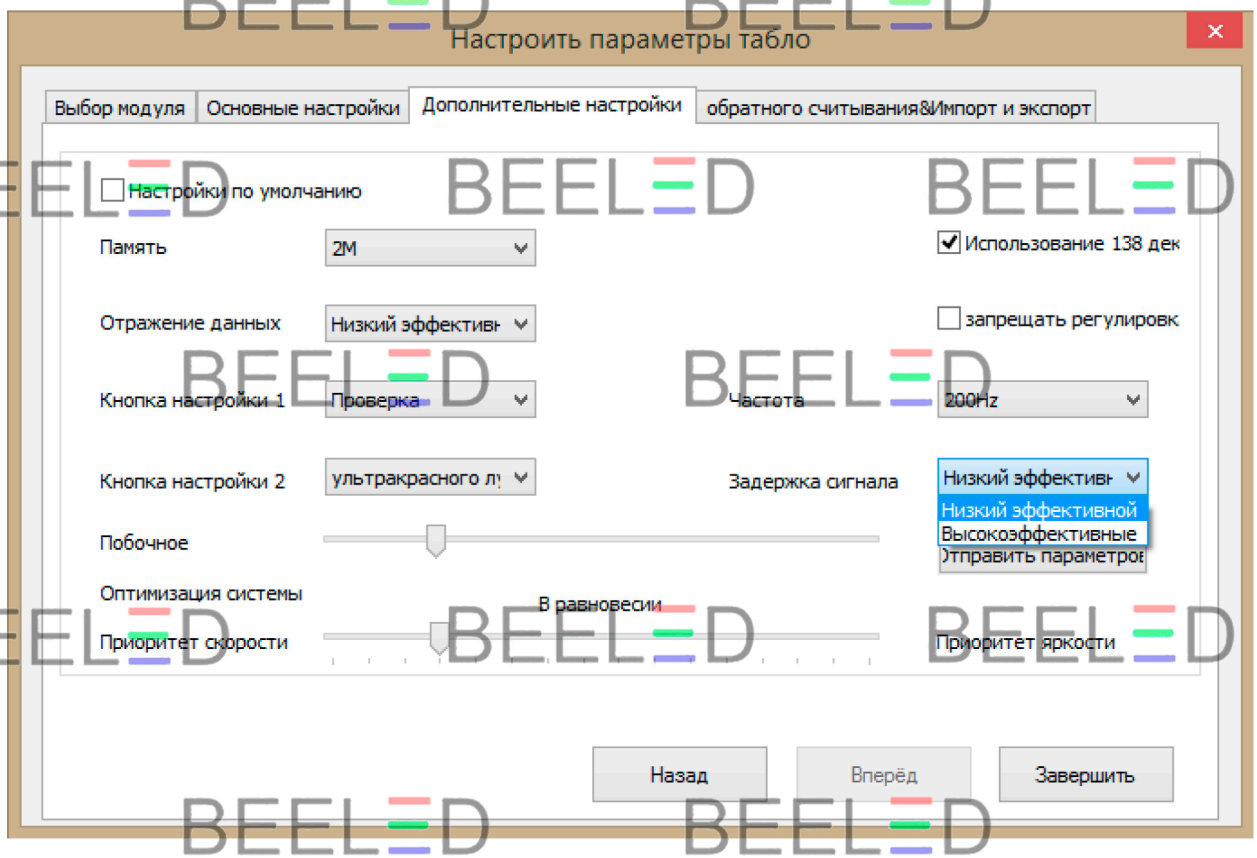
2.6. Методы решения неравномерной яркости на экране

При наблюдении аномалии яркости или неравномерности рекомендуется в меню настройки параметров табло снять галочку с пункта «Настройки по умолчанию», изменить частоту на 100Hz:

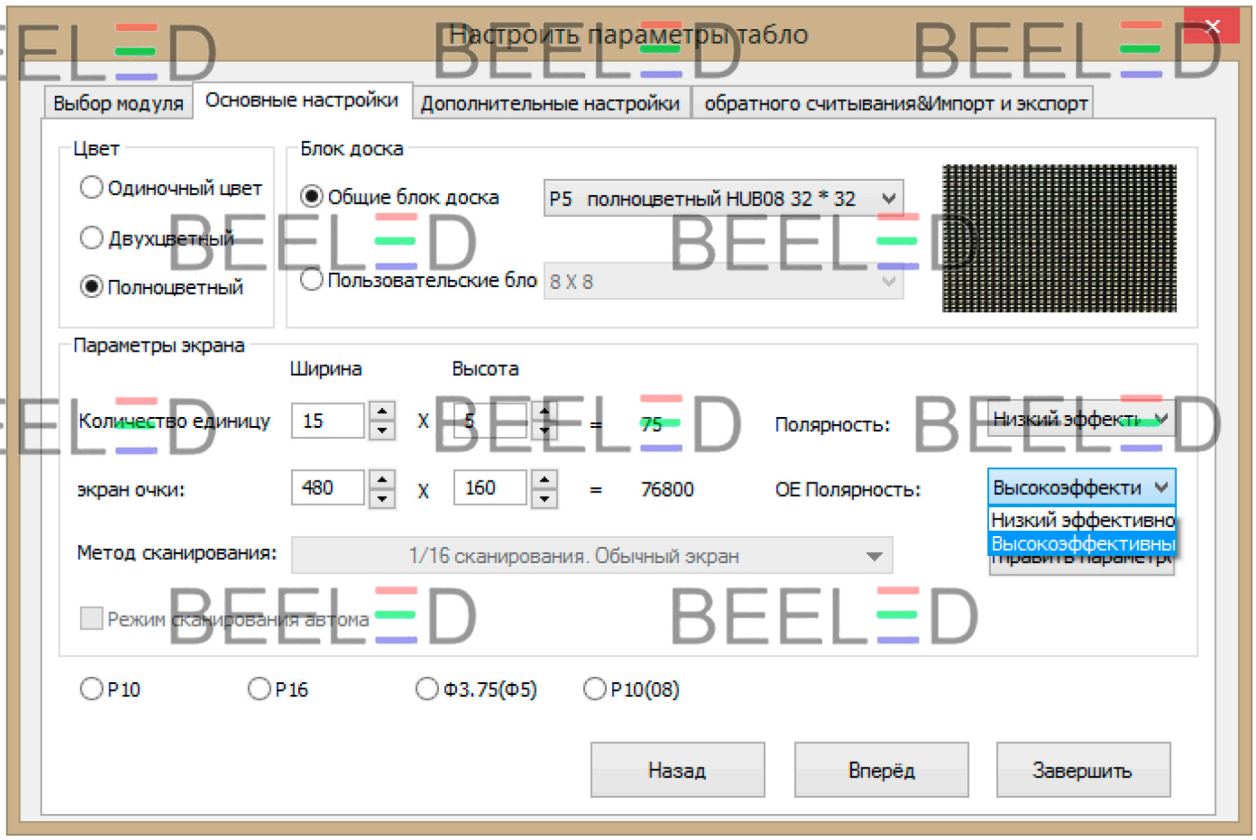


Затем попробуйте найти баланс между яркостью и скоростью, двигая ползунок “Приоритет скорости»

Можно так же попробовать изменить задержку сигнала:



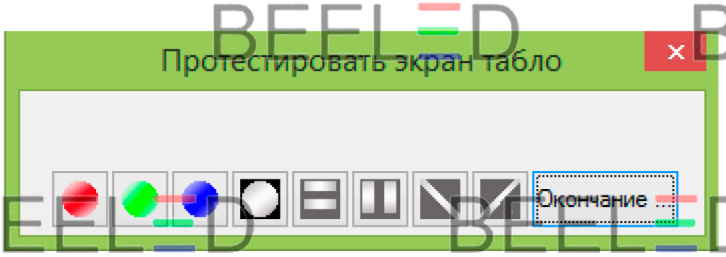
или изменить OE-полярность:



2.7. Кнопки Test на контроллере

Кнопка S1/Test:

1. Режим тестирования экрана. Нажмите эту кнопку и удерживайте в течение 3-х секунд, до тех пор, пока все светодиоды на модулях не засветятся. После этого вы будете находиться в режиме теста и каждое последующее нажатие на эту кнопку будет переключать на следующий тест по кругу. Перебираемые тесты отображены ниже:

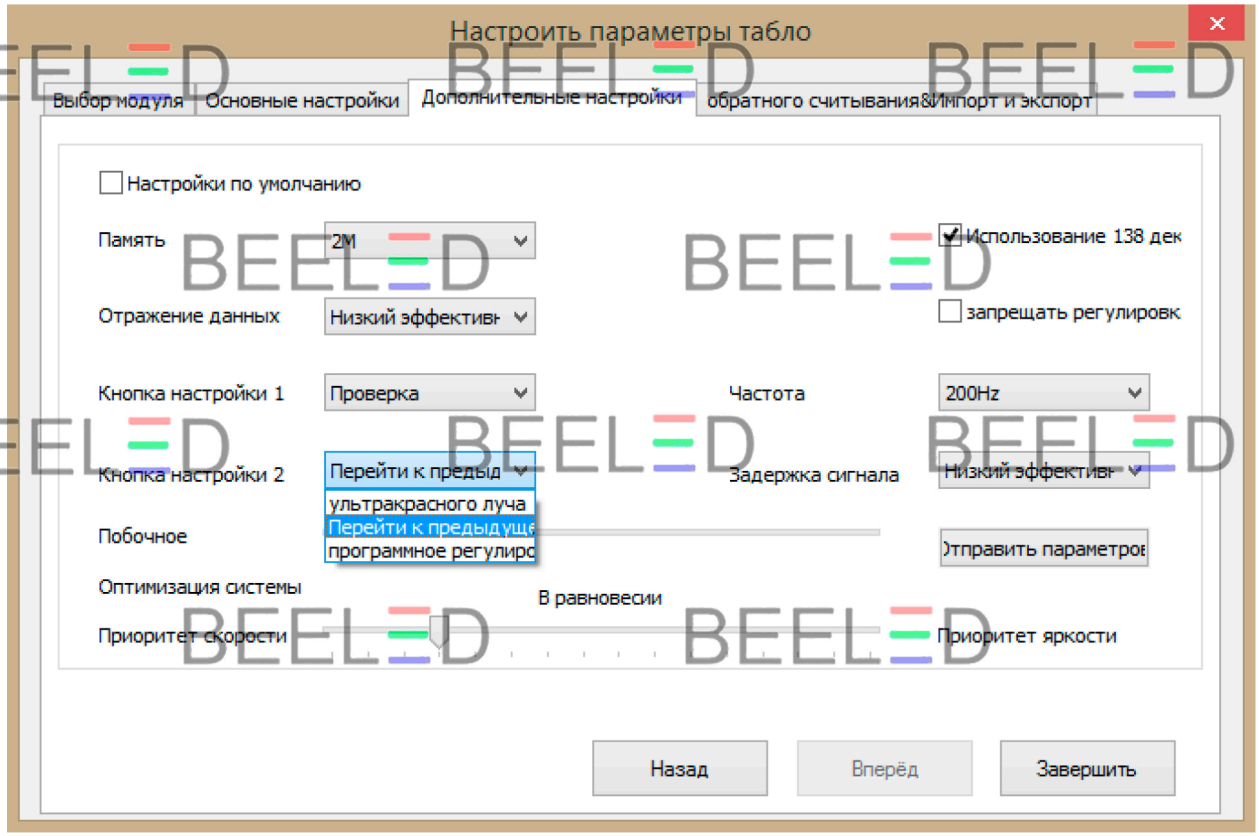


2. Режим заводских настроек. Нажмите до подачи питания на контроллер и удерживайте кнопку в течение 5 секунд после подачи питания для возврата контроллера к заводским настройкам.

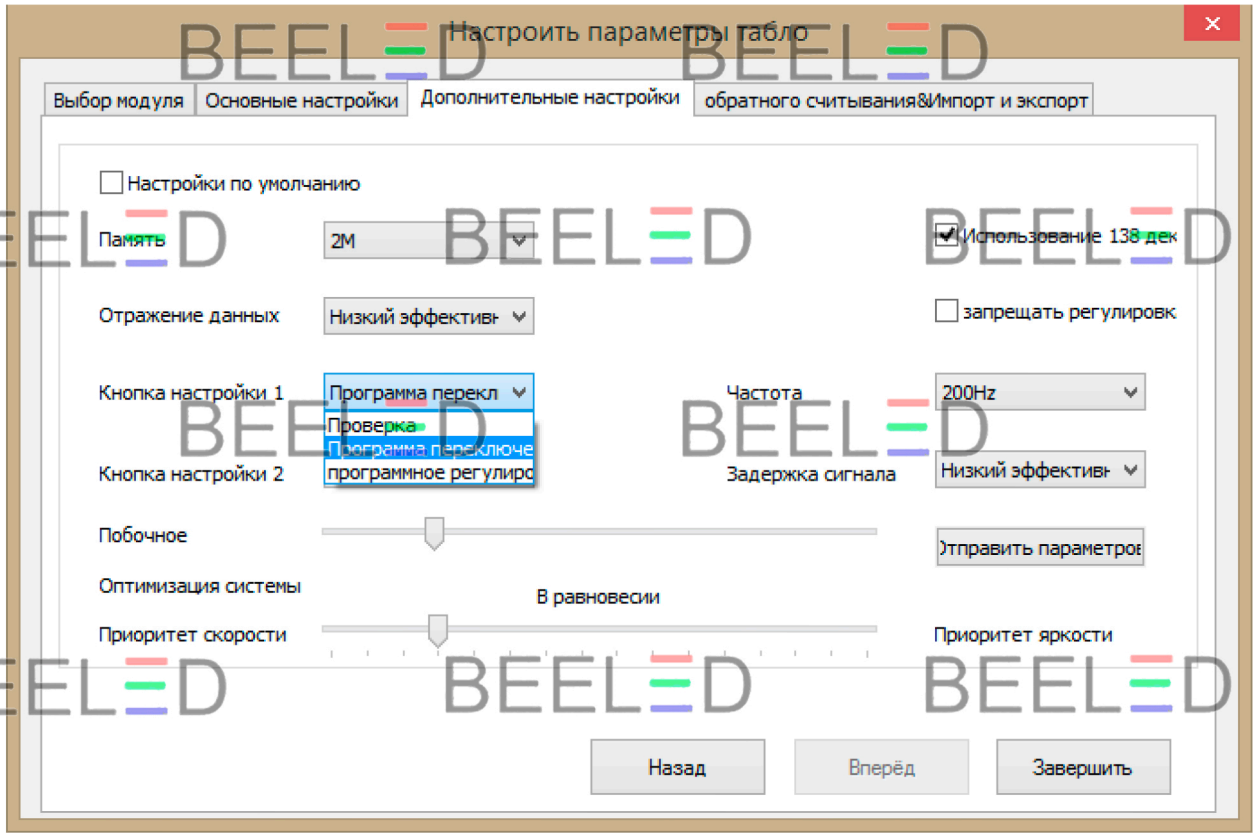
Кнопка S2/RGB:

1. Режим переключения программ:

   В контроллерах A-Q необходимо в программе назначить «Перейти к предыдущей программе» находясь на закладке «Дополнительные настройки», предварительно сняв галочку «Настройки по умолчанию». После выгрузки проекта кнопка S2 будет перепрограммирована на переключение программ.



В контроллерах E43/G3 невозможно запрограммировать кнопку S2 на «Перейти к предыдущей программе», пока не будет установлено для кнопки S1 значение «Программа переключение»:



2. Режим удаления прошивки.

   Если кнопка S2 запрограммирована на переключение программ, то выключив контроллер и удерживая кнопку S2 до тех пор, пока 3 светодиода на контроллере не зажгутся и один потухнет. После этого прошивка будет стерта и если вы хотите использовать контроллер в дальнейшем, то необходимо загрузить свежую прошивку в контроллер.

   В контроллерах A-Q эта функция может быть использована только когда кнопка S2 запрограммирована на «Перейти к предыдущей программе», тогда как для контроллеров E43/G3 для кнопки S1 должно быть установлено значение «Программа переключение»: