LED Player 5.1

ИНСТРУКЦИЯ ПО РАБОТЕ С ПРОГРАММОЙ

Содержание

Содержание 2
РАЗДЕЛ 1. Установка ПО 3
1.1. Системные требования 3
1.2. Установка 3
1.3. Удаление 4
РАЗДЕЛ 2. ИНСТРУМЕНТАРИЙ ПО 4
2.1. Интерфейс 4
2.2. Заголовок 5
2.3. Горизонтальное меню 5
2.3.1. Меню Файл 5
2.3.2. Меню Редактировать 5
2.3.3. Меню Установка 13
2.3.4. Общие команды 19
2.3.5. Коммуникация 23
2.3.6. Язык 24
2.3.7. Помощь 25
2.3.8. Предпросмотр 24
2.3.9. Выгрузка на флешкарту 25
2.3.10. Выгрузка по сети 25
РАЗДЕЛ 3. Подключение 26
3.1. Изготовление COM кабеля 26
3.2. Изготовление кабеля Ethernet 27
3.3. Подключение модулей к контроллеру 27

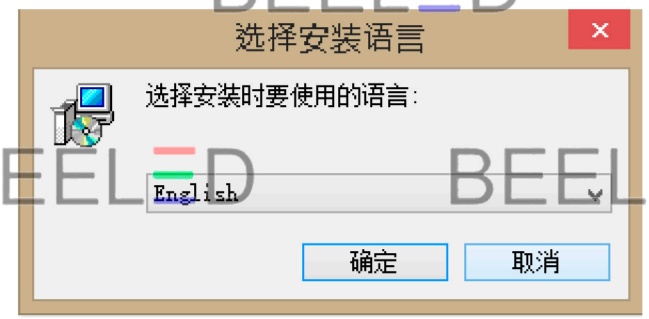
РАЗДЕЛ 1. Установка ПО

1.1. Системные требования.

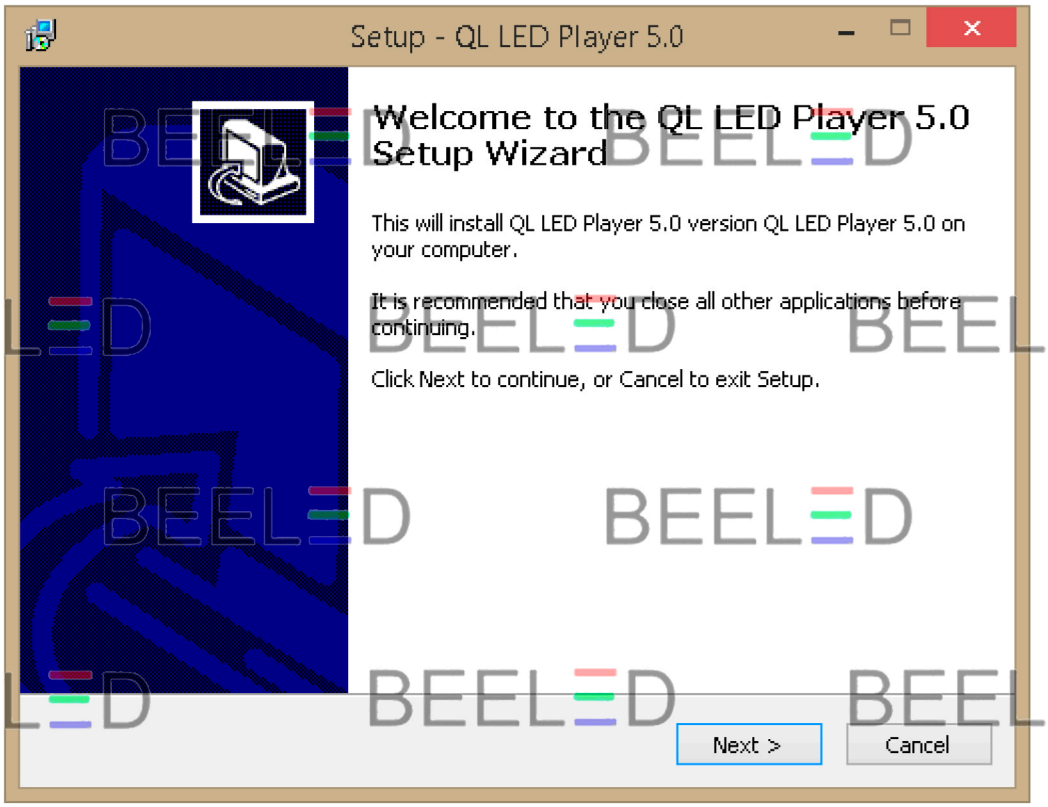
Операционные системы Windows98/2000/ME/XP/Vista/Win7/ Win8. ПО имеет мультиязычный интерфейс в т.ч. русский.

1.2. Установка.

Скачайте с сайта http://www.beeled.ru или http://www.8800700.ru свежую версию LED Player 5.1, найдите файл LED Player5.1.6.9.exe и запустите установку. После запуска вы увидите окно, приведенное ниже:



Нажмите левую кнопку и иероглифами и продолжите установку.

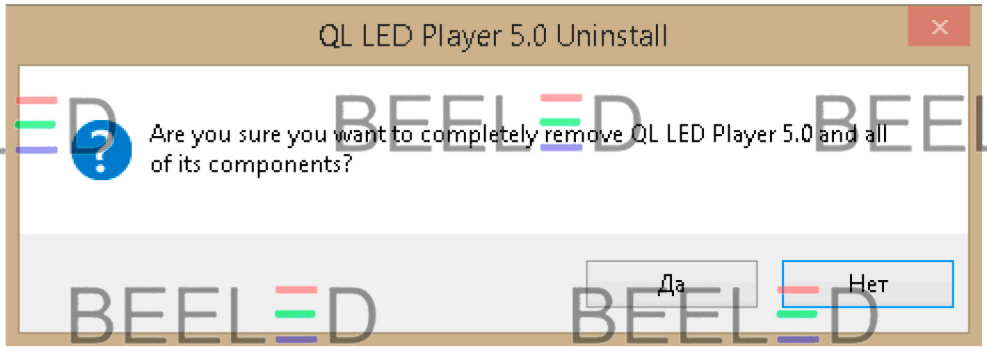


Нажмите «Next» и завершите установку. После установки программы LED Player 5.1 можно запустить файл QL LED Player 5.0.exe или нажав на ярлык на

рабочем столе (Если вы не убрали галочку создания ярлыка при установке программы).

1.3. Удаление.

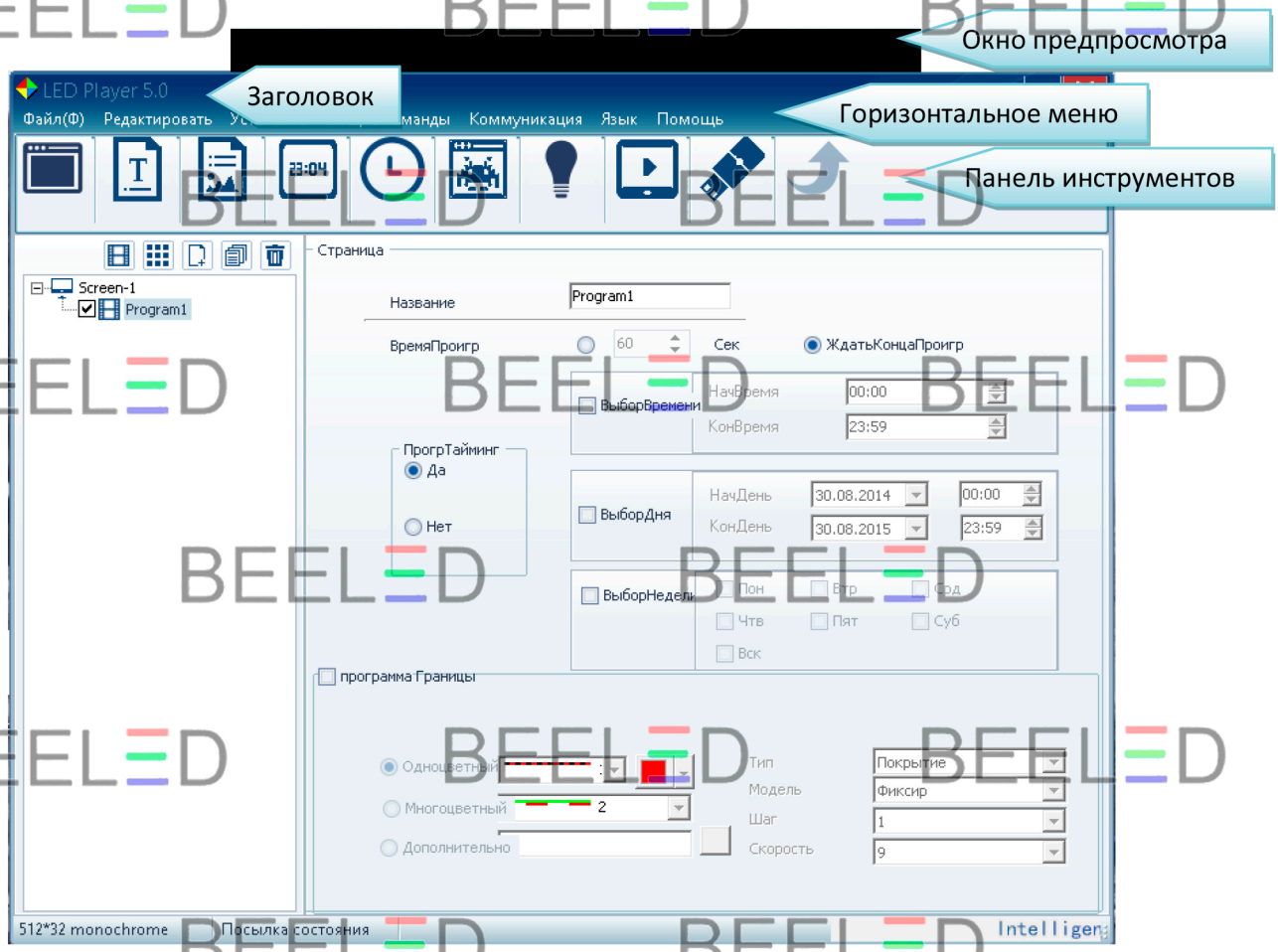
Программа LED Player 5.1 поддерживает автоматическое удаление. Для удаления зайдете в меню Пуск>Программы и компоненты и выберите Удалить LED Player 5.0 и все компоненты.



РАЗДЕЛ 2. ИНСТРУМЕНТАРИЙ ПО

2.1. Интерфейс.

Ниже показан общий вид интерфейса ПО LED Player 5.1:



2.2. Заголовок.

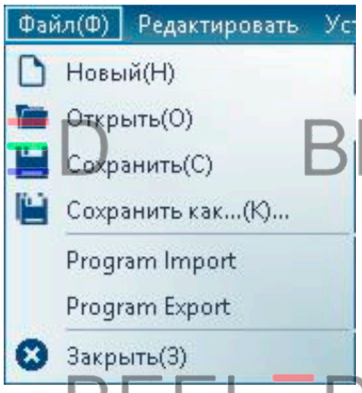
В заголовке указывается наименование программы HD2014.

2.3. Горизонтальное меню.

Горизонтальное меню включает следующие ниспадающие подменю: Файл, Редактировать, Установка, Общие команды, Коммуникация, Язык, Помощь.

2.3.1. Меню Файл.

Меню Файл содержит следующие опции: Новый, Открыть, Сохранить, Сохранить как, Programm Import, Programm Export, Закрыть.



Новый проект (Н): используется для создания нового проекта бегущей строки.

Открыть (О): используется для открытия недавно использованного проекта.

Сохранить (С): используется для сохранения текущего проекта в текущий путь.

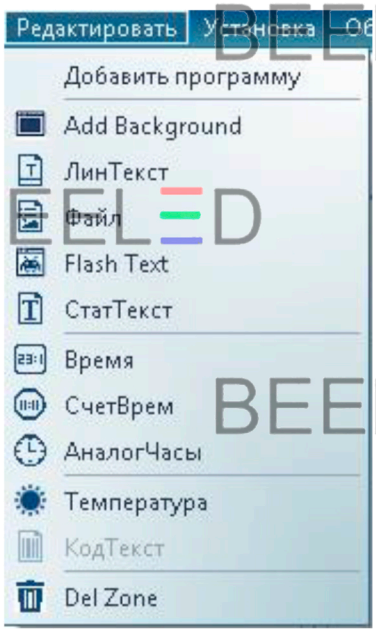
Сохранить как (К): используется для сохранения текущего проекта с возможностью выбора директории сохранения.

Program Import: используется для загрузки ранее сохраненной программы.

Program Export: используется для сохранения программы дна жестком диске.

Закрыть (З): используется для выхода из программы.

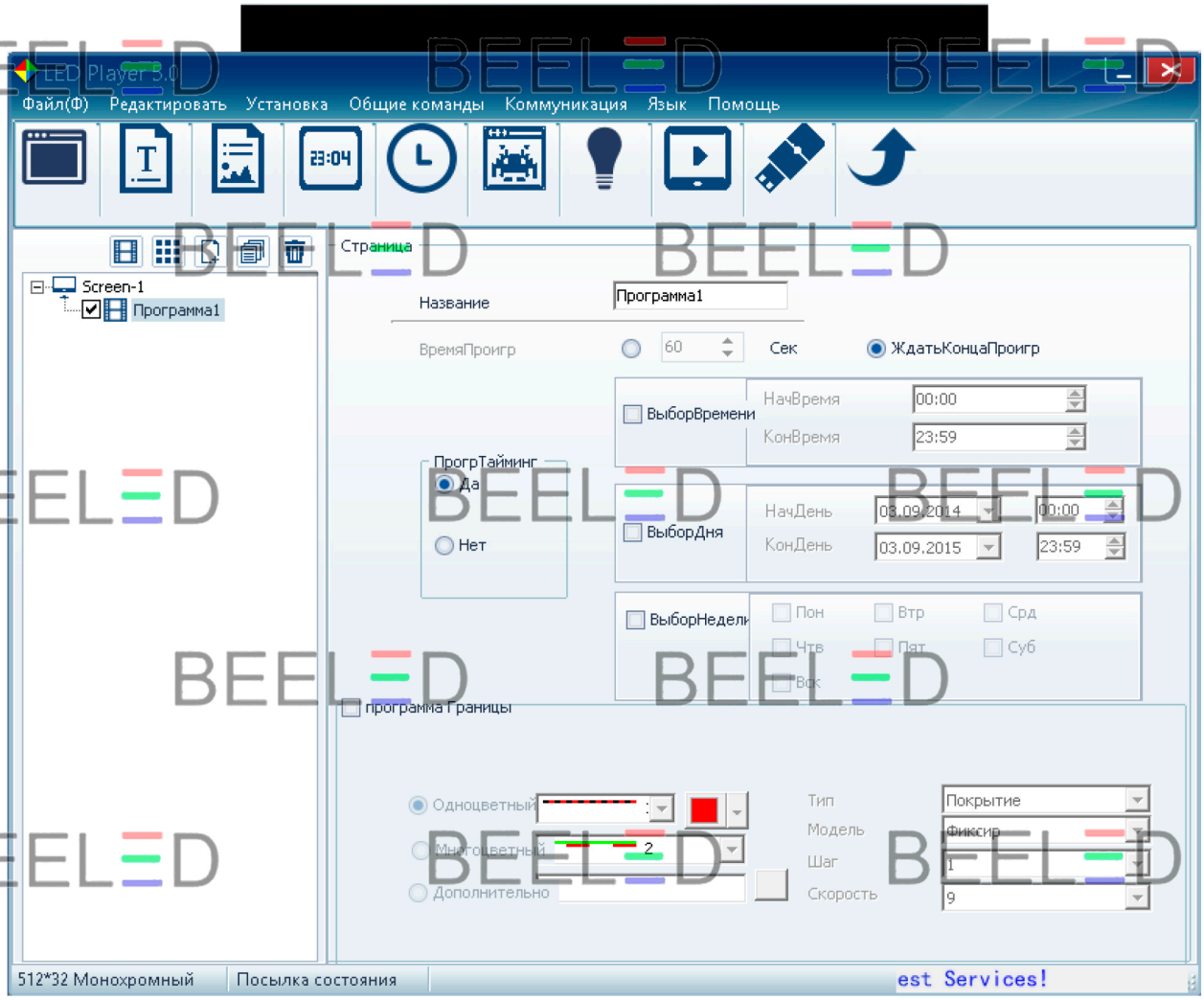
2.3.2. Меню Редактировать.



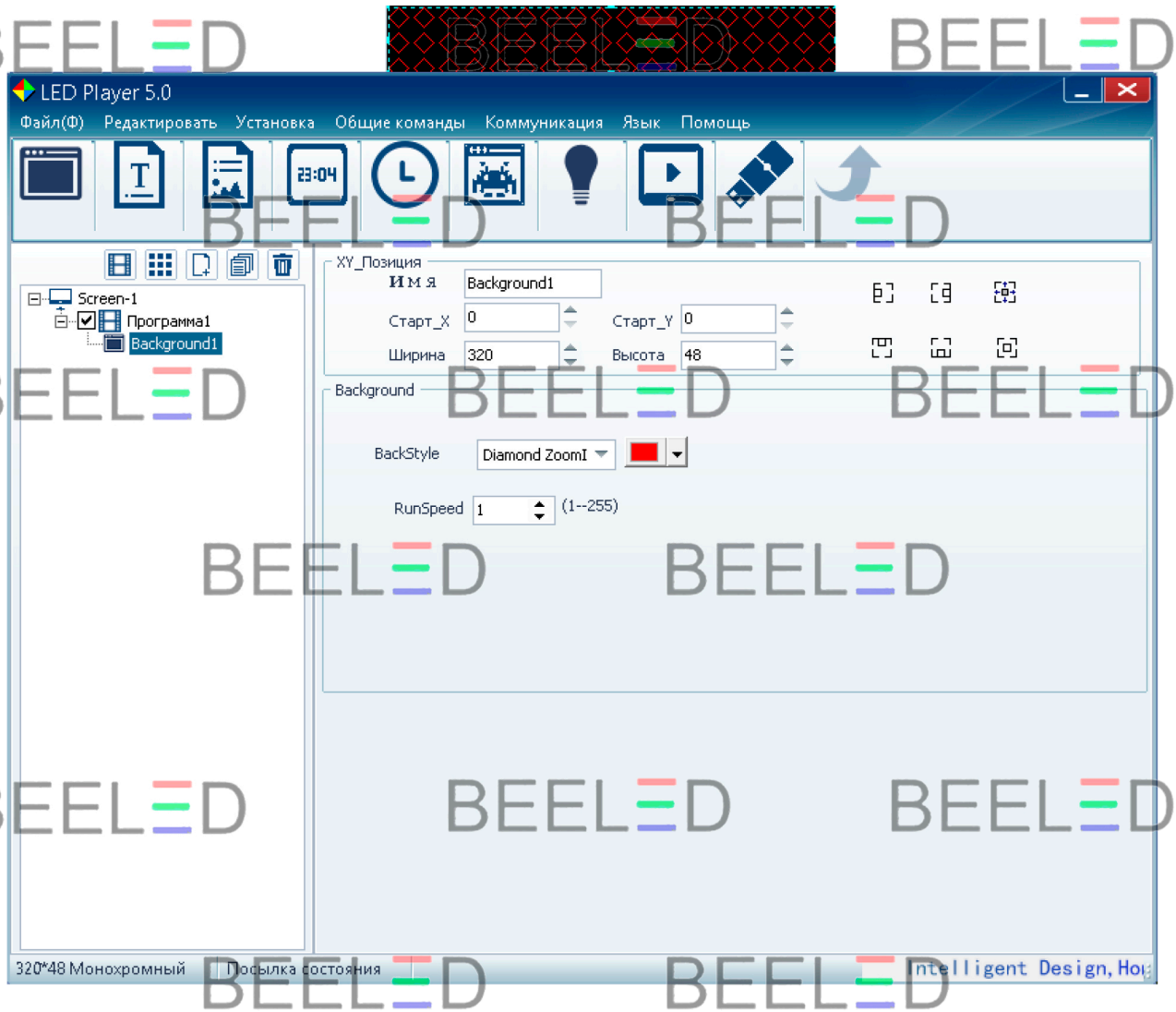
Меню Редактировать содержит следующие опции: Добавить программу, Add Background, Лин Текст, Файл, Flash Текст, Стат Текст, Время, Счет Време, Аналог Часы, Температура, Кодтекст, Del Zone.

Добавить программу: используется для добавления новый программы к существующему проекту. Пункт меню активен только когда вы выберите проект (экран) к которому вы собираетесь добавить программу.

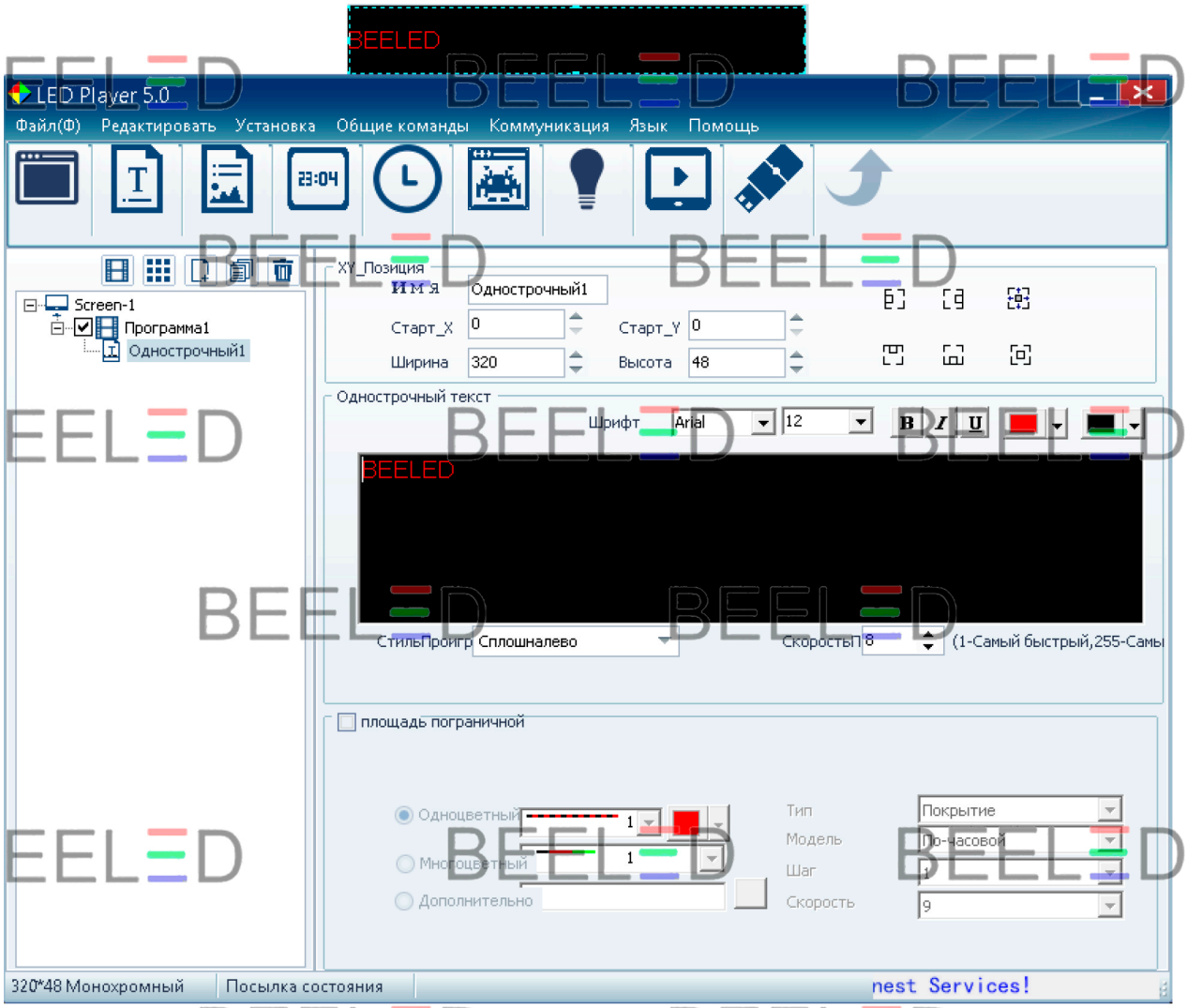
На поле «Страница» можно выбрать режим работы программы по времени или/и по дням недели. Установив галочку в «площадь пограничной» можно установить рамку вокруг всего дисплея на время работы программы и определить ее стиль, скорость и направление движения.



Add Background: используется для добавления на экран фонового орнамента, на котором можно в дальнейшем написать какой-либо текст. Фон может быть динамическим, скорость изменения которого можно задавать в окне RunSpeed. К сожалению, динамические изменения фона не отображаются на виртуальном дисплее. Их можно увидеть только после выгрузки на реальный экран. Создание фона продублировано на панели инструментов отдельной кнопкой:

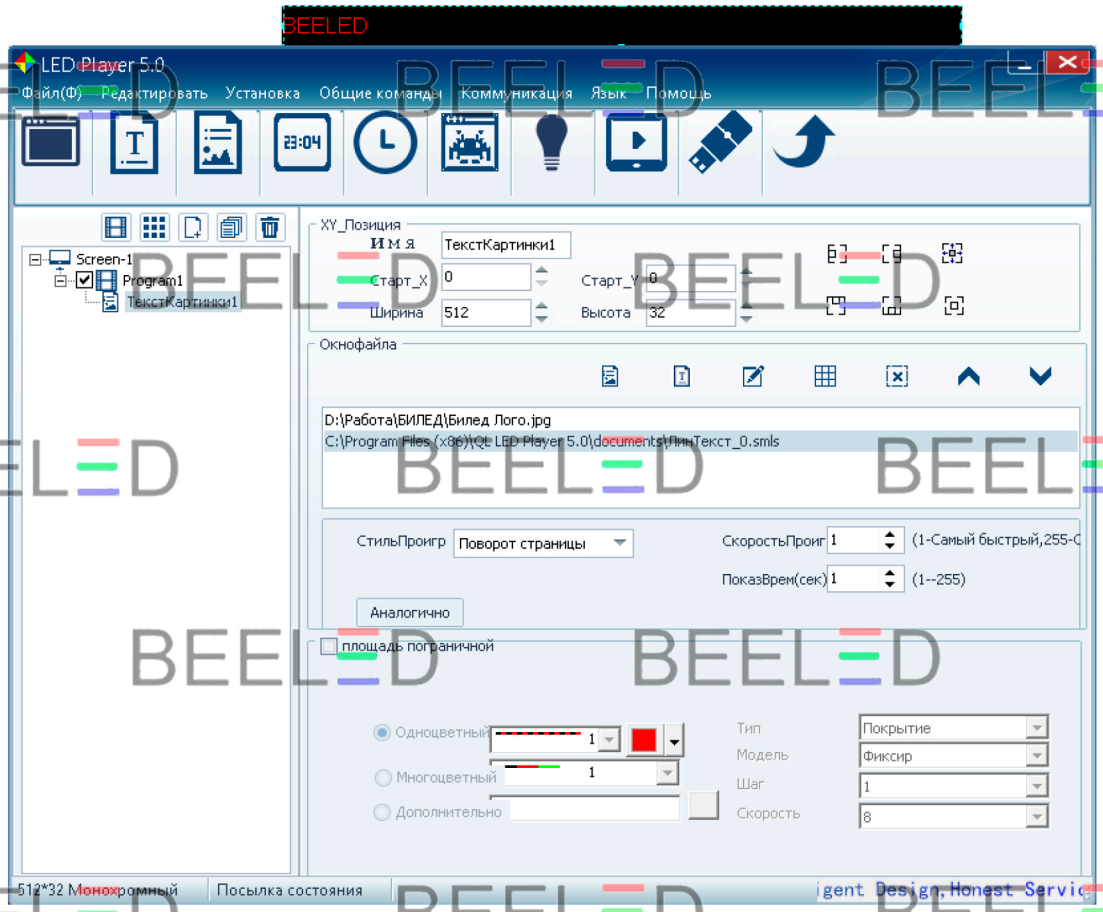


ЛинТекст: используется для ввода однострочного текста, без возможности перевода строки клавишей Enter на другую строку, т.е. текс переходит на следующую строку только после заполнения первой строки. Добавление однострочного текста продублировано на панели инструментов отдельной кнопкой:

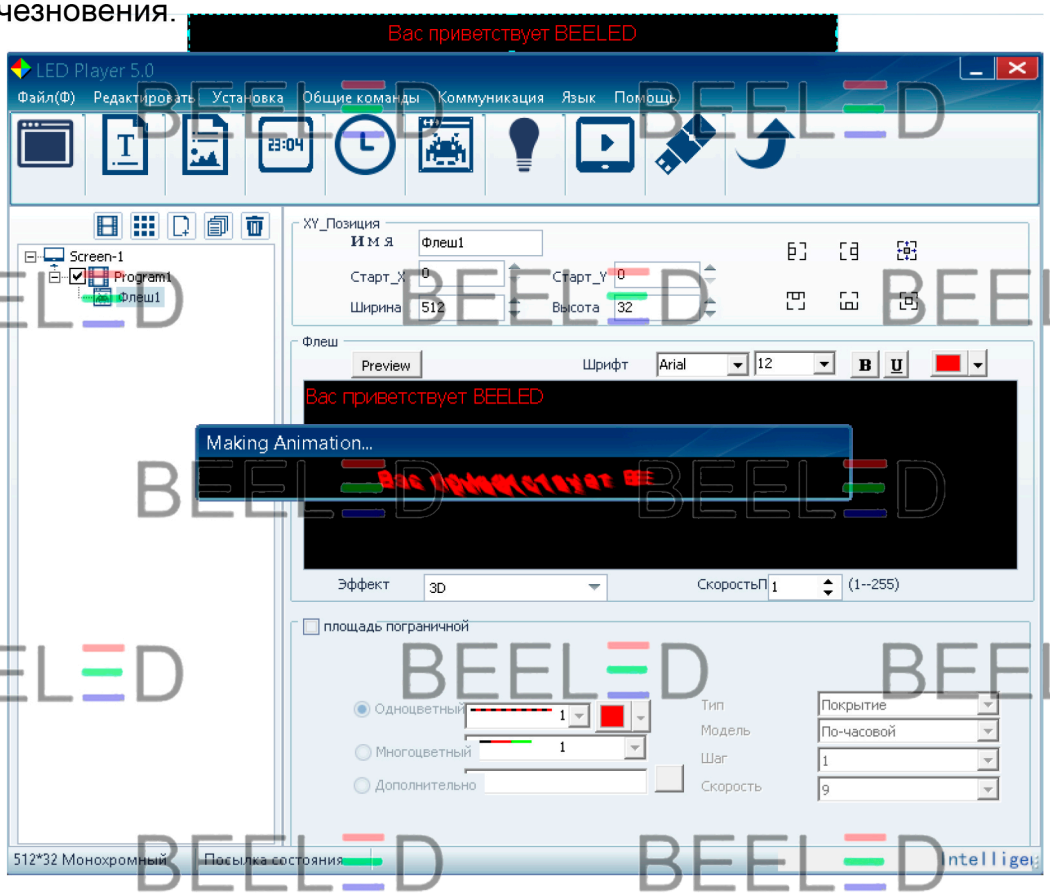


После добавления однострочного текста есть возможность отредактировать текс во встроенном текстовом редакторе, задать тип и размер шрифта, выбрать его цвет, определить размер и положение поля для вывода текста и установив галочку напротив «площадь пограничный» задать вид рамки, ее стиль, скорость и направление движения.

Файл: используется для добавления на экран картинки и текста одновременно. При этом если вы не добавите текст, будет отображаться только картинка, если еще добавить текст, то картинка будет замещаться текстом затем опять картинкой по циклу с эффектом, который вы зададите в поле «Стиль Проигр». Картинка или фото добавляются нажатием кнопки «Добавить файл» в поле «Окнофайла» в этом же поле, нажав кнопку «Добавить текст» вы можете добавить текст, который будет сменять по циклу картинку. Рядом расположены кнопки удаления и сортировки (что первым будет воспроизводиться текст или картинка). В поле площадь пограничный можно выбрать рисунок окантовки, скорость и режим воспроизведения рамки. Добавление файла продублировано на панели инструментов отдельной кнопкой:

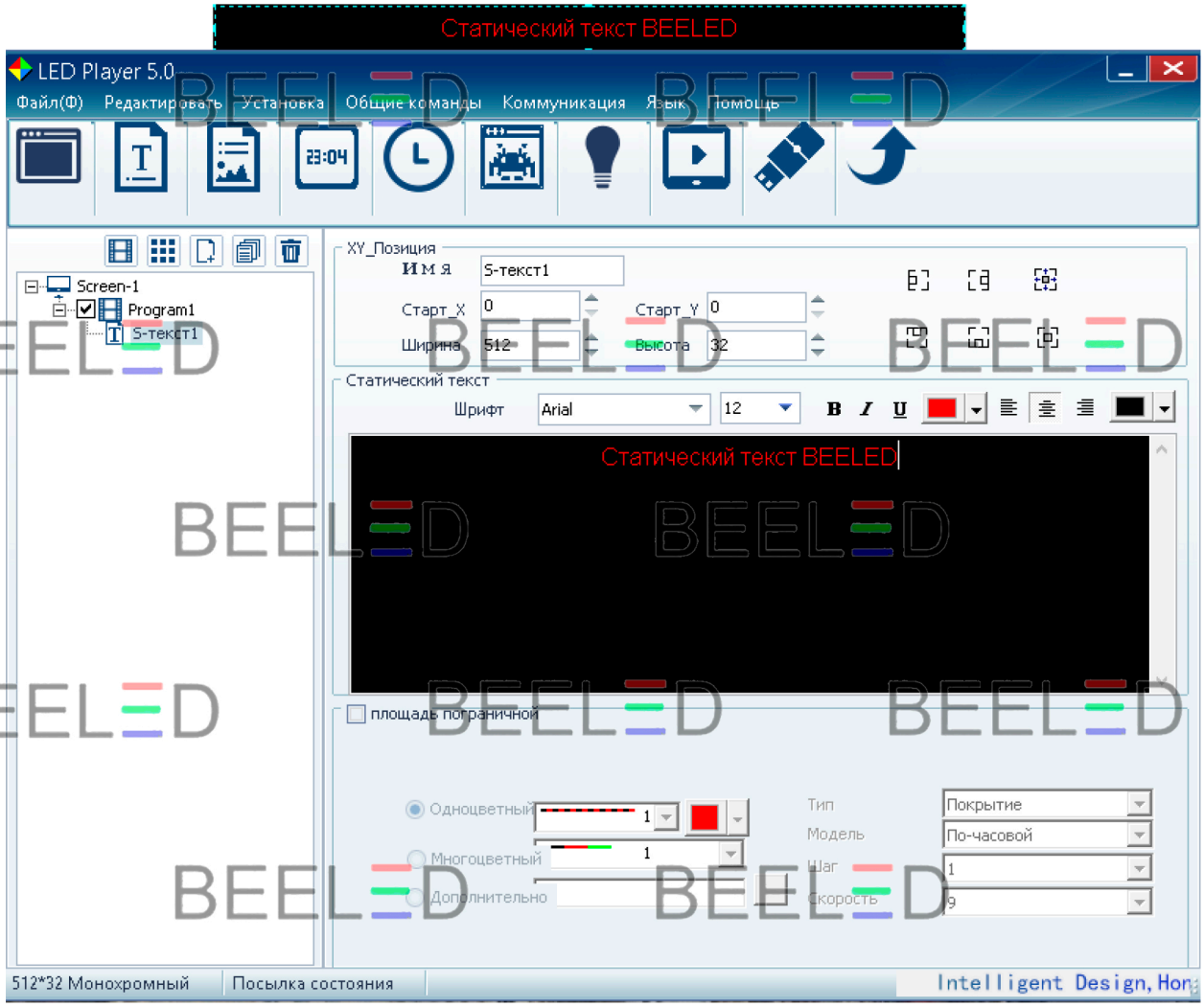


Flash Text: используется для добавления в проект анимированного текста. Позволяет выводить текст с анимационными эффектами появления и исчезновения.



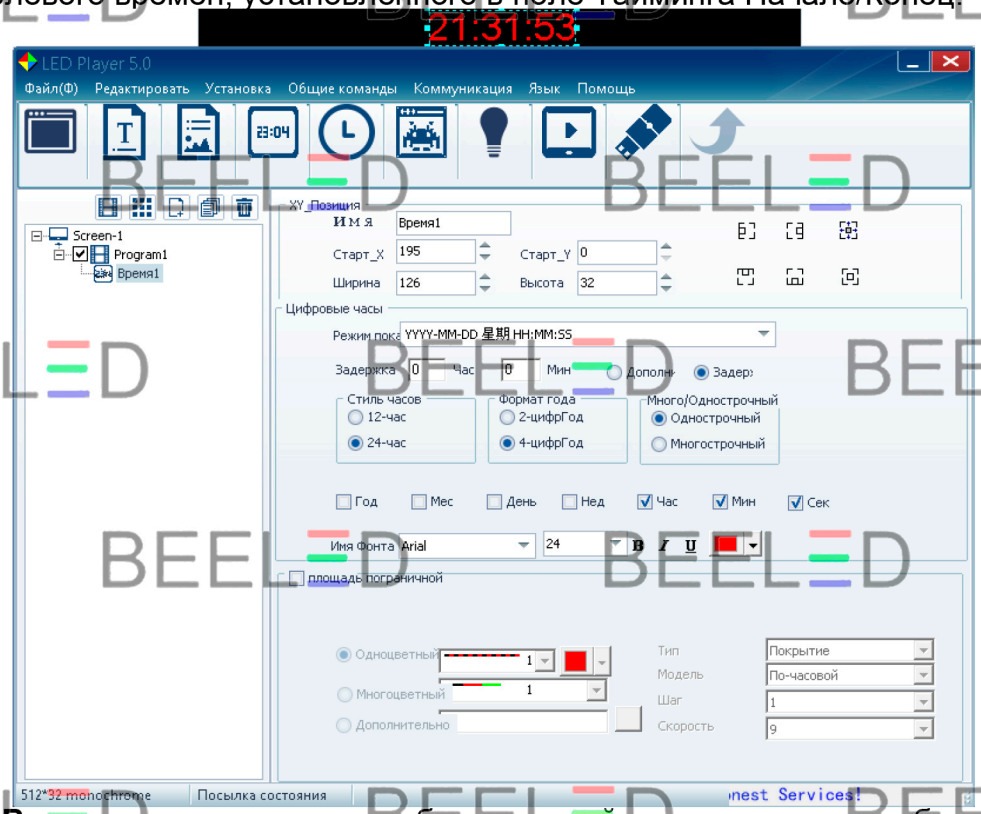
Нажав в поле Флэш кнопку Preview, можно посмотреть, как будет смотреться выбранный в поле «Эффект» анимационный эффект.
Добавление времени продублировано на панели инструментов отдельной кнопкой:

СтатТекст: используется для добавления простого текста, который будет отображаться на экране постоянно без каких-либо эффектов, кроме рамки. При вводе такого текста работает клавиша Enter для перевода строк и текстовый редактор позволяет отбивать текст по центру или по краю.

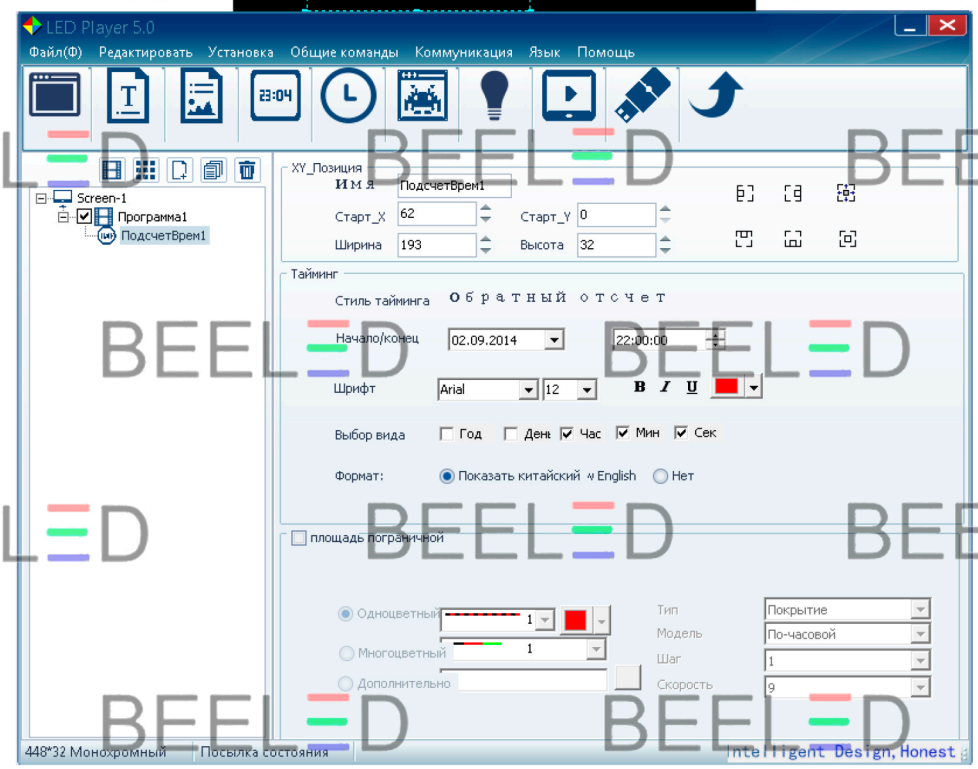


Время: используется для добавления часов или часов с календарем. Часы представляются в цифровом виде, можно установить формат отображения часов, шрифт, цвет (в случае 2-х цветных модулей), определить рамку вокруг часов.
Добавление времени продублировано на панели инструментов отдельной кнопкой:

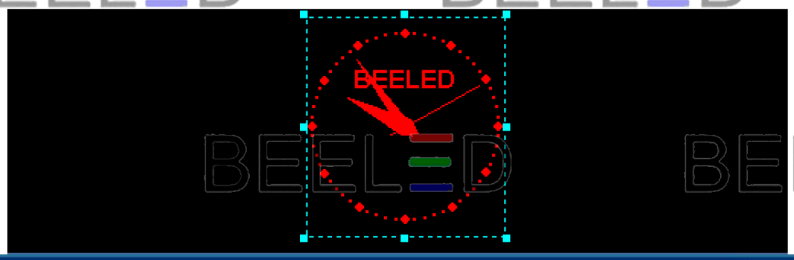
СчетВрем: используется для добавления таймера прямого или обратного отсчета от целевого времен, установленного в поле Тайминга Начало/Конец.

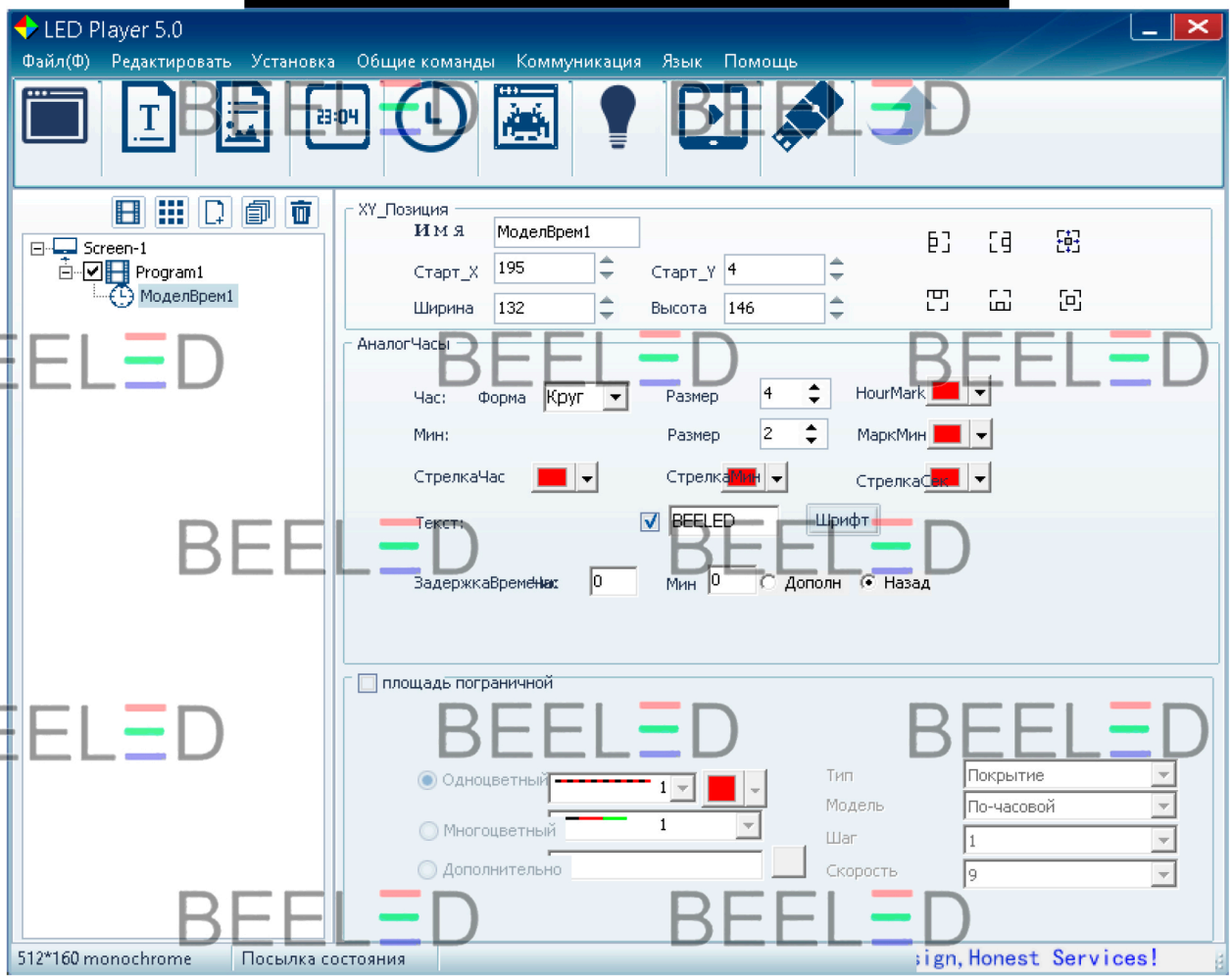


СчетВрем: используется для добавления таймера прямого или обратного отсчета от целевого времен, установленного в поле Тайминга Начало/Конец. В русской версии под надписью «Показать китайский скрыта возможность отображать надписи: Hours, Min., поэтому, если вам необходимо отобразить эти надписи на английском, переключите интерфейс на английский в меню Язык.



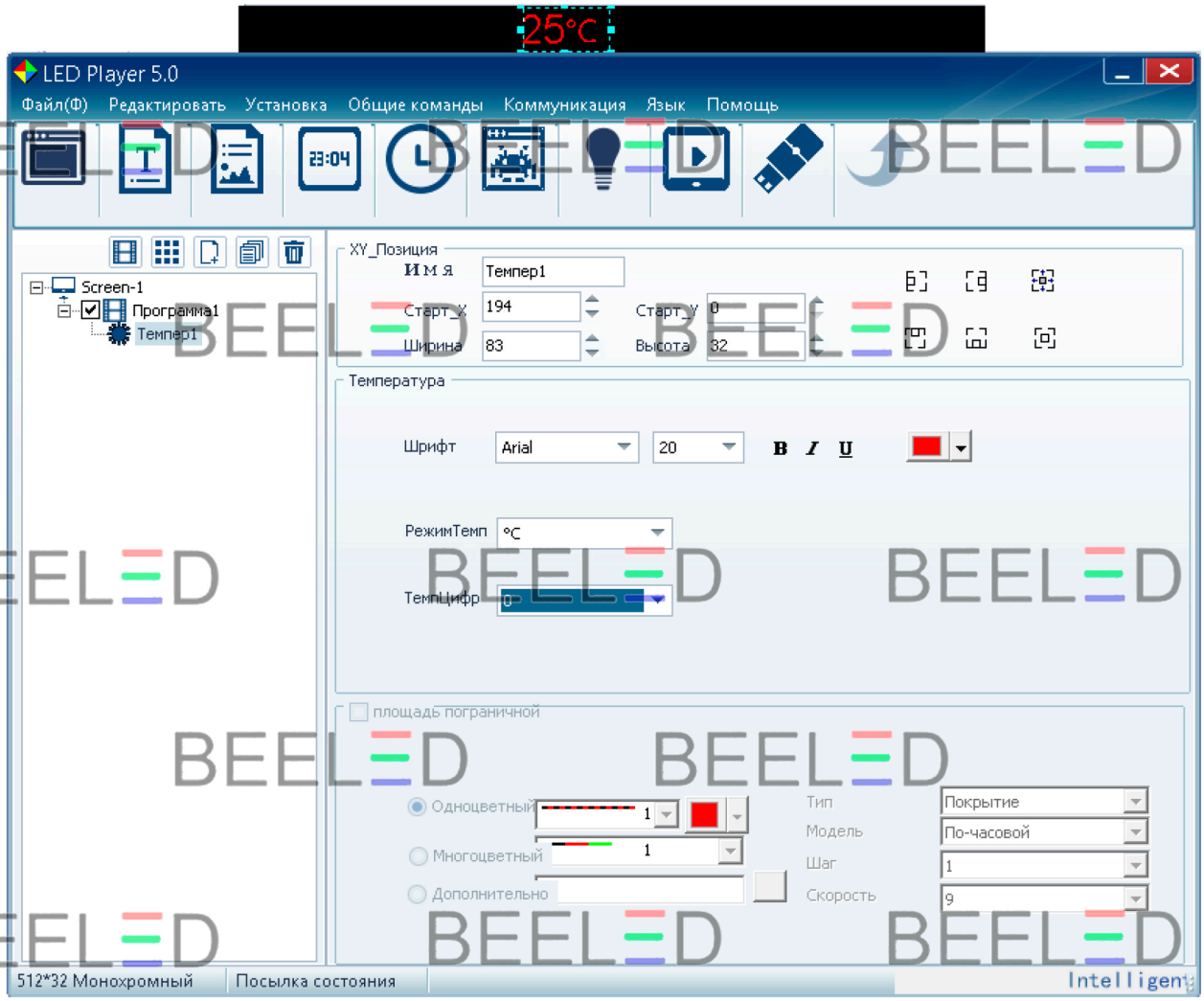
АналогЧасы: используется для добавления часов с циферблатом. В поле «Аналог Часы» в окне «Форма» можно выбрать форму часов: круглую, квадратную, с цифрами. Так же можно задать цвет стрелок если у Вас дисплей сделан из двухцветных модулей. Установив галочку в «площадь пограничной» можно установить рамку часов и определить ее стиль, скорость и направление движения.





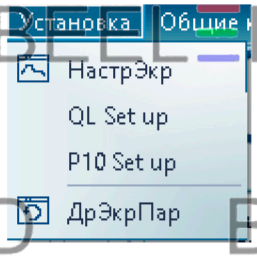
Добавление аналоговых часов продублировано на панели инструментов отдельной кнопкой:

Температура: используется для вывода на дисплей значения температуры. (доступно только при наличии температурного датчика). В поле температура возможно изменить шрифт вывода, формат и единицы измерения температуры. Установив галочку в «площадь пограничной» можно установить рамку вокруг температуры и определить ее стиль, скорость и направление движения.

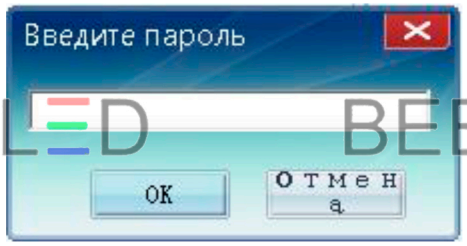


2.3.3. Меню Установка.

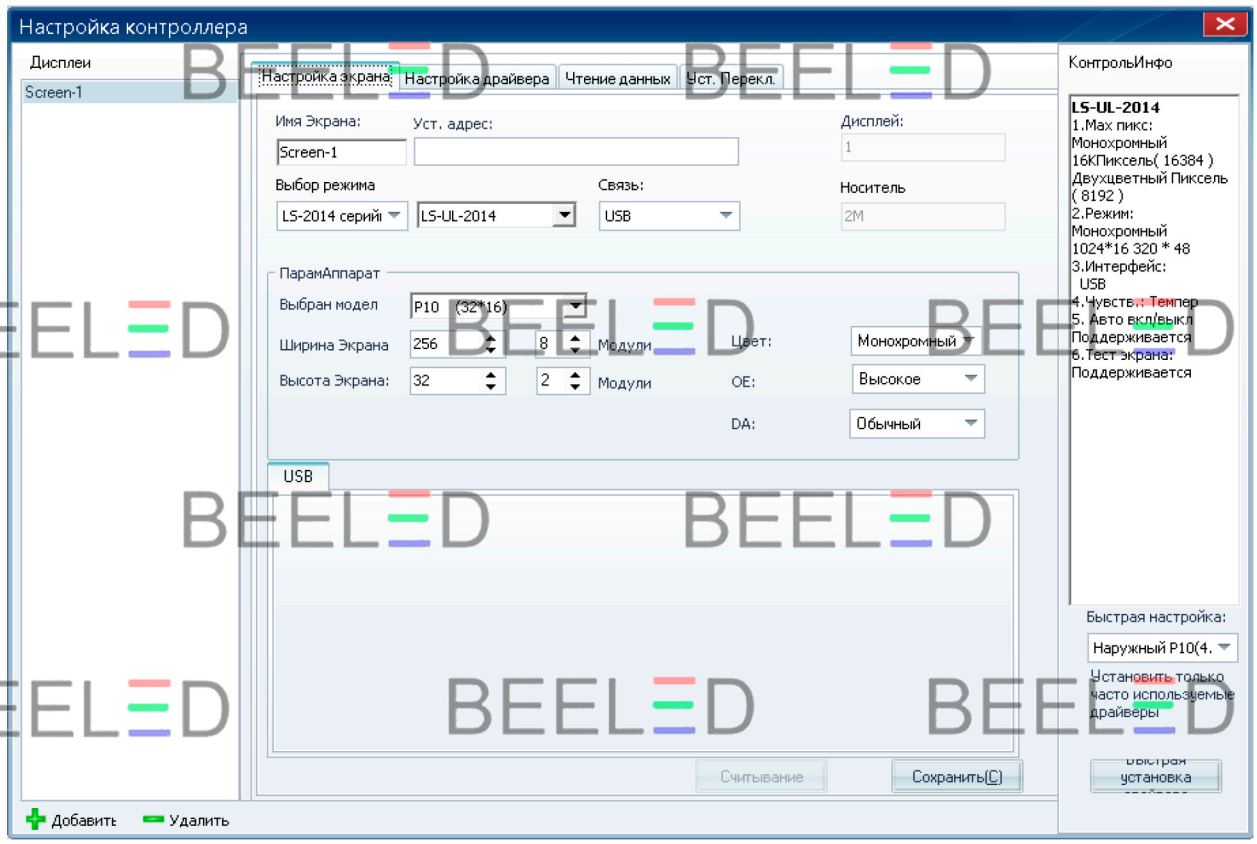
Меню Установка содержит следующие опции: НастрЭкр, QL Setup, P10 Set up, ДрЭкрПар.



Для входа в настройки введите пароль: 888



НастрЭкр: используется для настройки параметров экрана – длинны, ширины, типа модулей, режима сканирования. Окно имеет четыре закладки: Настройка экрана, Настройка драйвера, Чтение данных, Уст. Перекл.

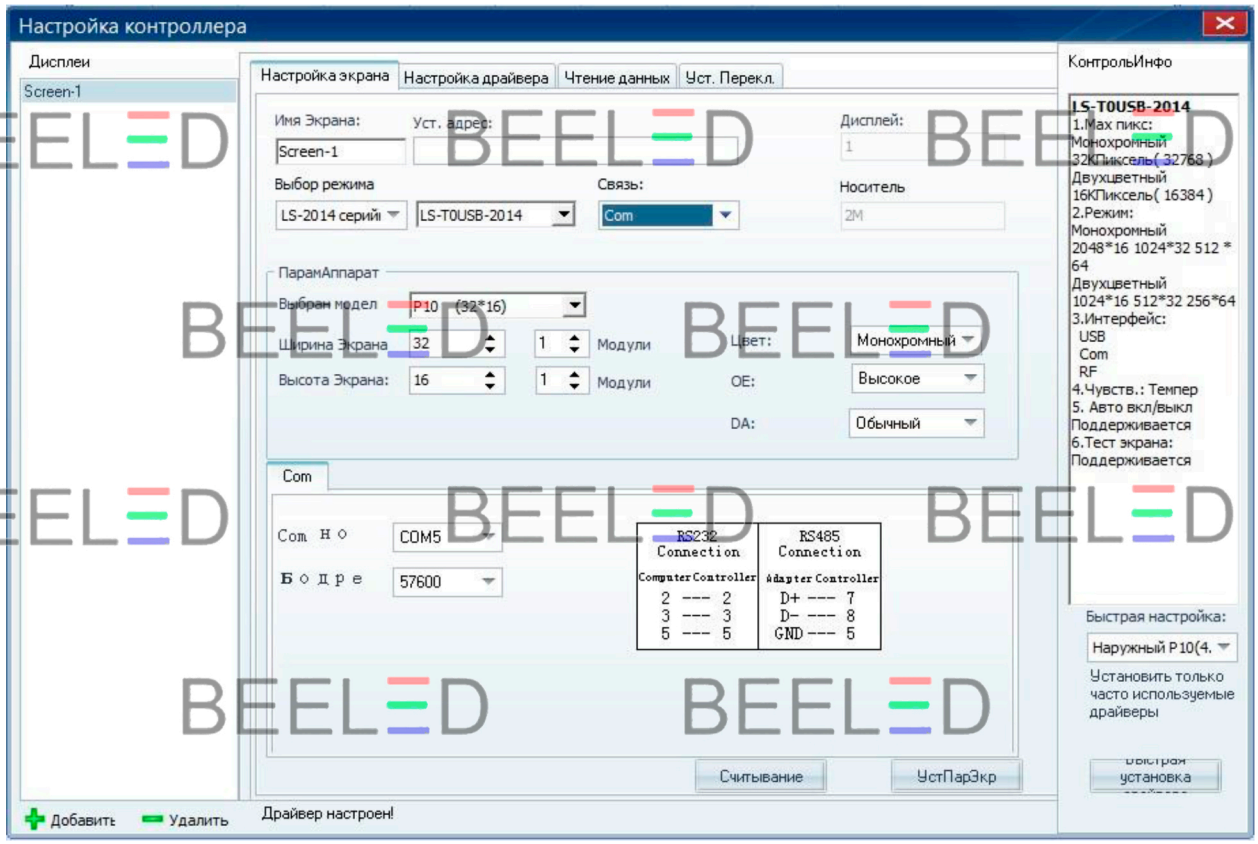


Закладка «Настройка экрана» позволяет определить длину и ширину экрана, выбрать модель контроллера, выбрать способ выгрузки информации – флеш, Ethernet, WIFI, COM, RS485, позволяет задать полярность.

В правом нижнем углу в поле «Быстрая настройка» вы можете выбрать настройку по типу сканирования наиболее популярного модуля P10. Этот тип сканирования (4.4)Scan_4Scan16Forward8SnapUp.

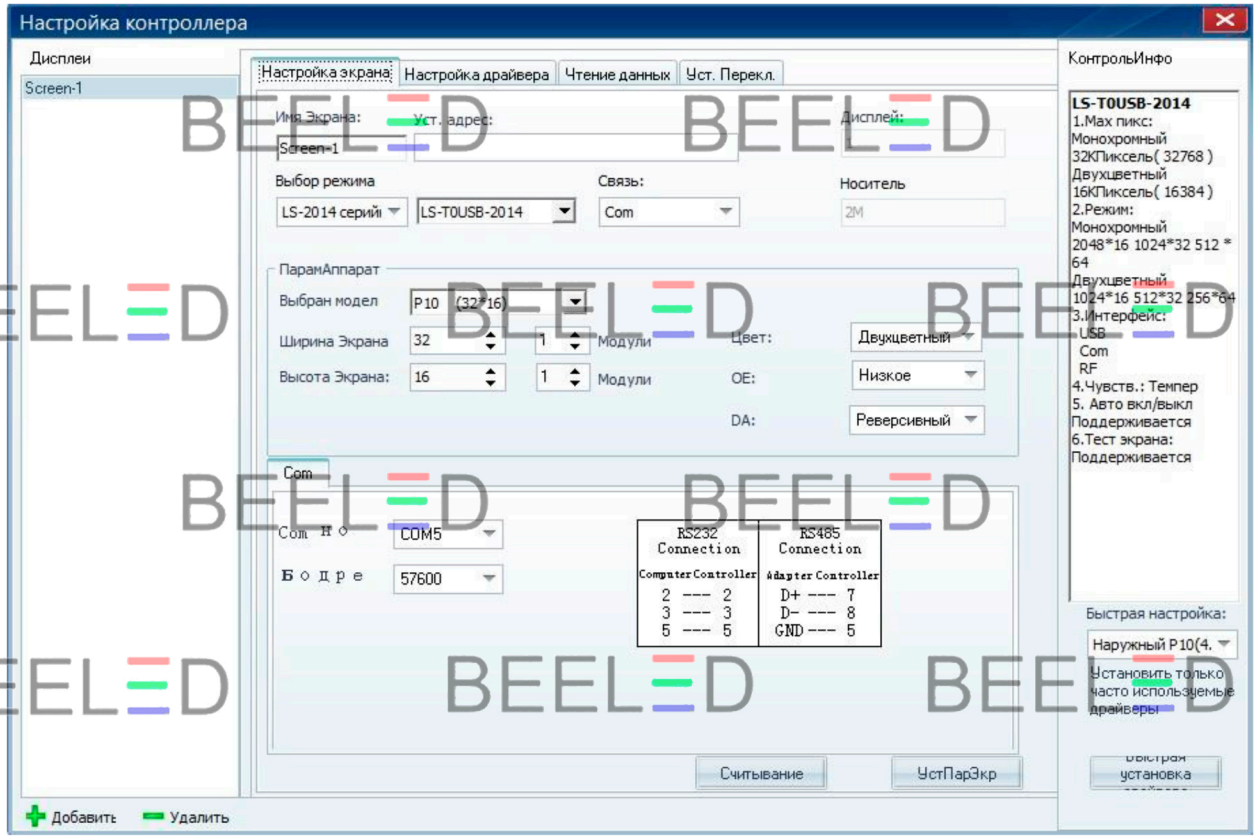
Ниже мы приведем настройки полярностей для одноцветных модулей BLD-P10-OR(OB,OG,OY,OW).

В поле Цвет мы выбираем Монохромный, в поле OE мы выбираем Высокое в поле DA мы выбираем Обычный. В поле выбран модель: P10 (32*16)



Для двухцветных модулей BLD-P10-ORG(ORB).

В поле Цвет мы выбираем Двухцветный, в поле OE мы выбираем Низкое в поле DA мы выбираем Реверсивный. В поле выбран модель: P10 (32*16).

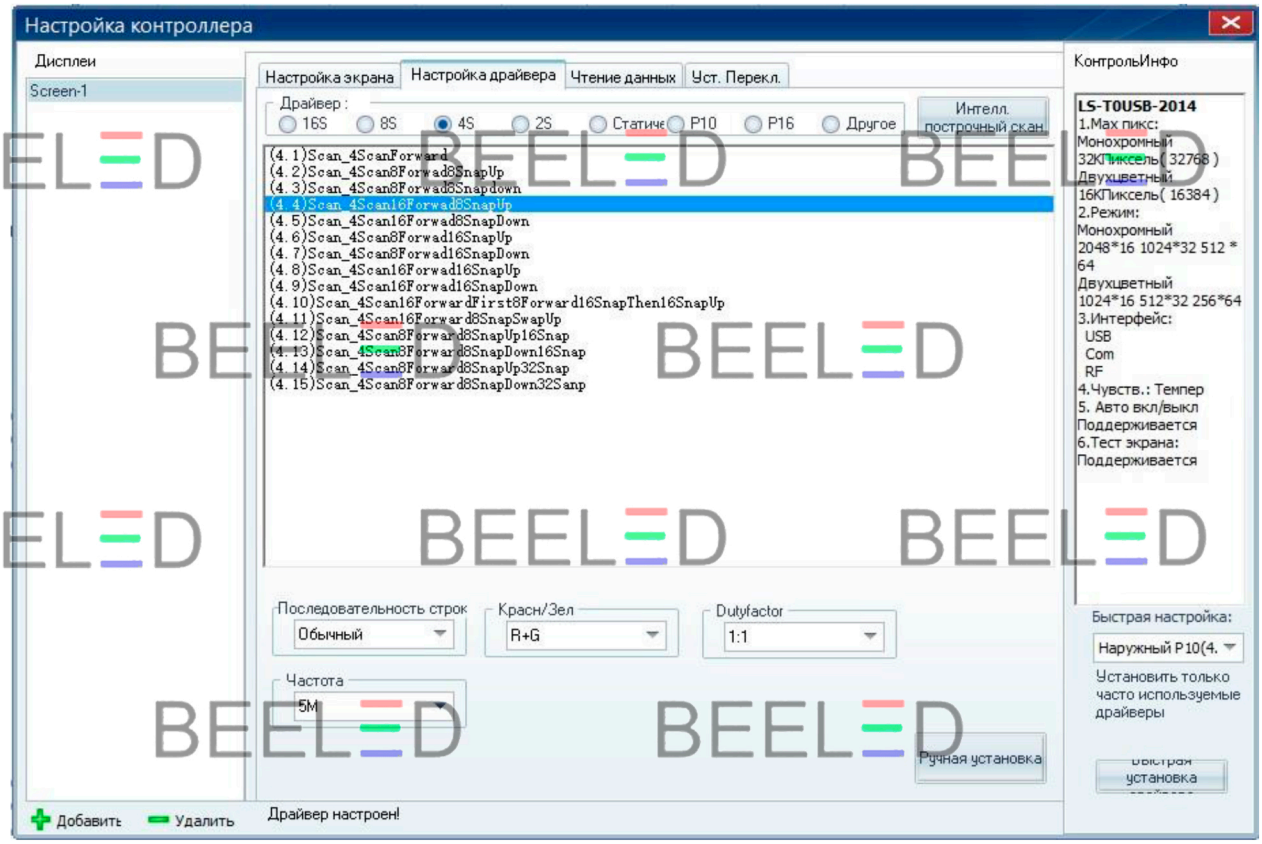


Если мы хотим производить выгрузку через COM port то выбираем в поле Связь – COM. После чего в нижней части экрана появиться поле Com. Нажав на кнопку считывание, программа начинает перебирать порты COM, пока не найдет контроллер, подключенный к компьютеру. В этом же поле COM вы найдете подсказку для распайки кабеля RS232 или RS485.

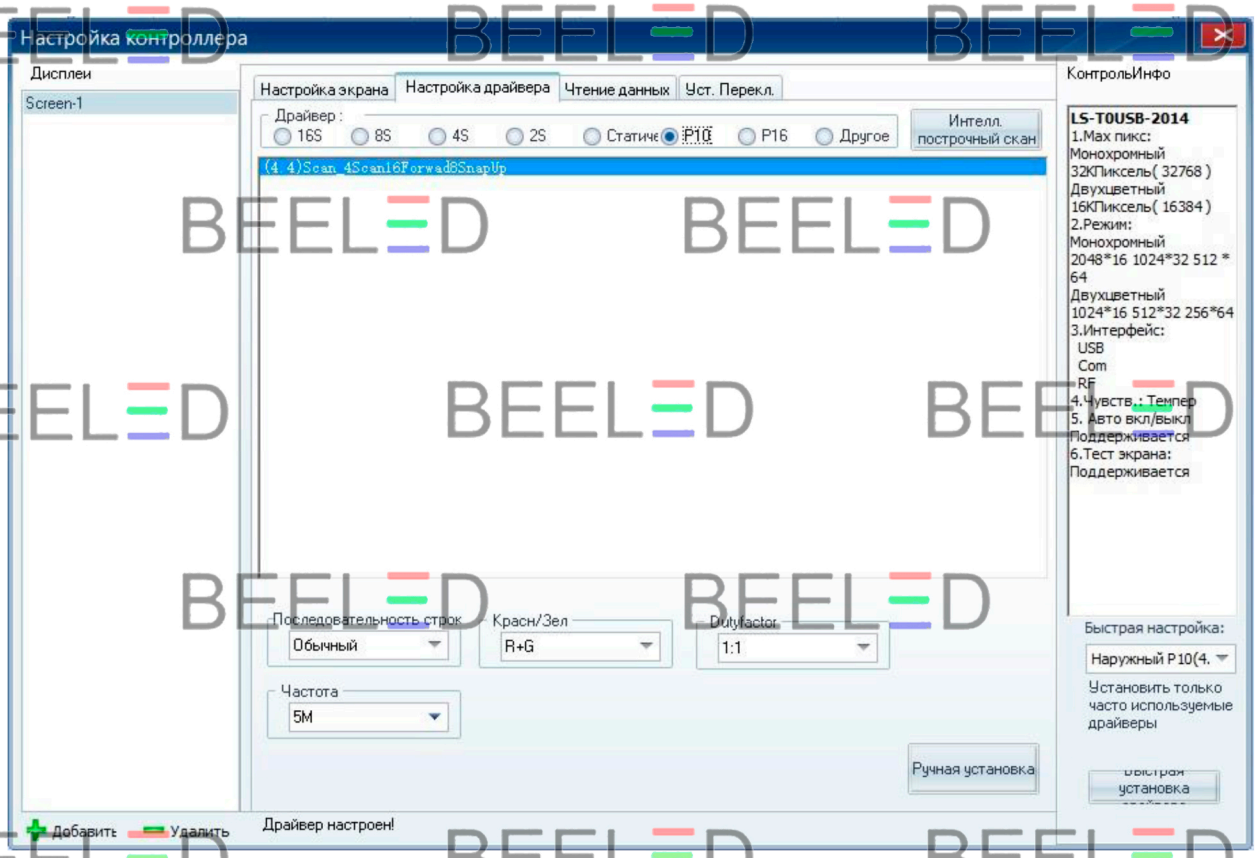
Нажав кнопку «УстПарЭкр» происходит выгрузка заданных параметров в контроллер, если к контроллеру присоединен кабель и происходит запоминание настроек в программе, которые в дальнейшем можно выгрузить в контроллер через Флэш карту.

В правой стороне окна «Настройка контроллера» мы видим поле «КонтрольИнфо» - здесь содержится краткое описание возможностей применяемого Вами контроллера.

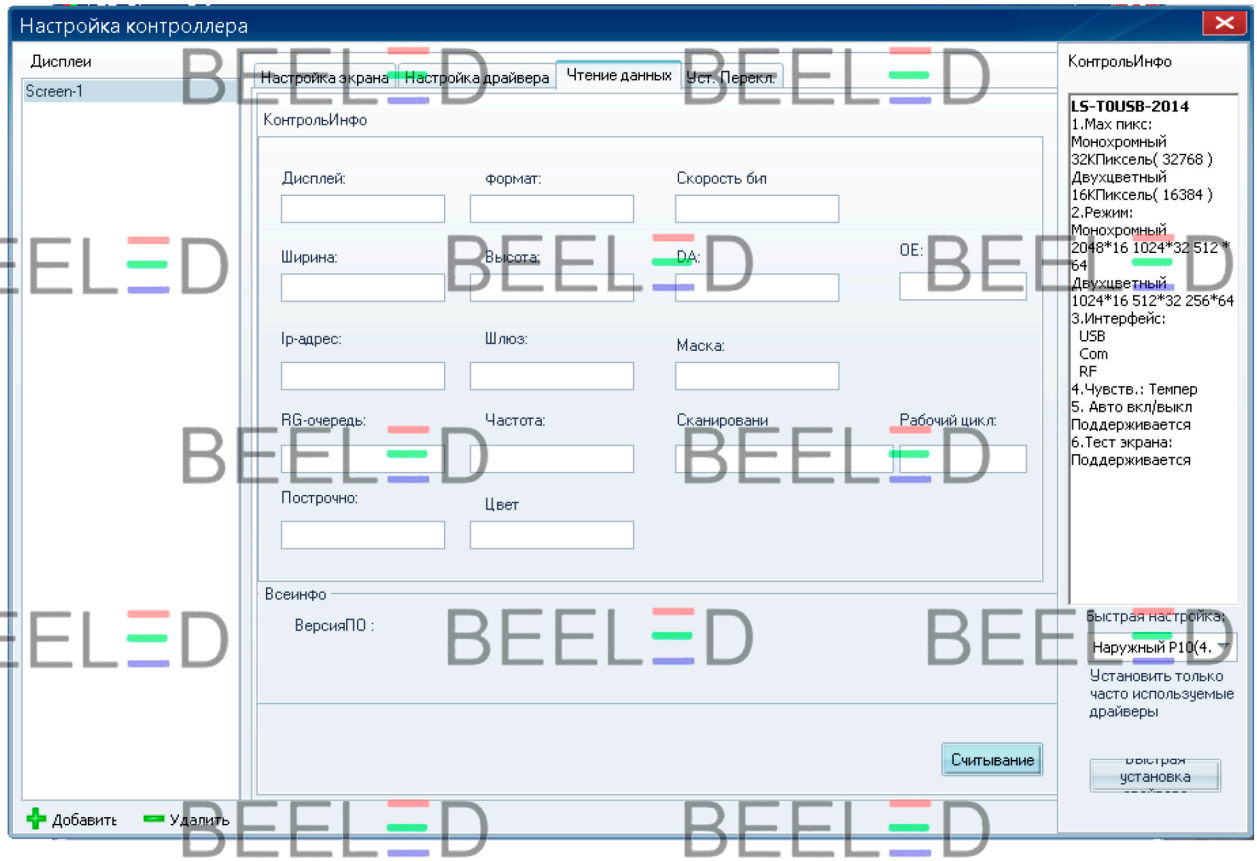
Закладка «Настройка драйвера» позволяет задать тип сканирования. Если вы не знаете тип сканирования ваших модулей, то подбирать придется перебором каждого вида сканирования, выгружая его в контроллер кнопкой «Ручная установка». При этом контроллер должен быть подключен с помощью кабеля к компьютеру.

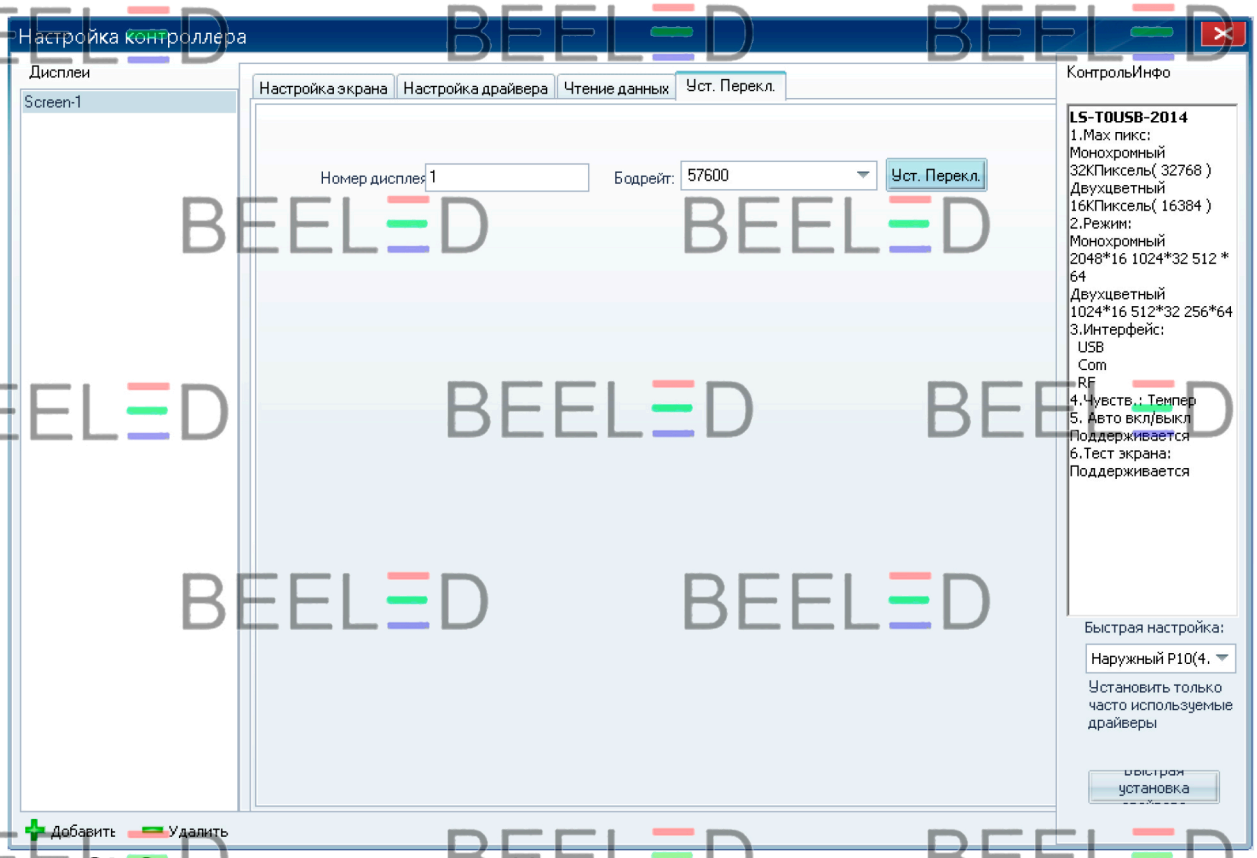


Если вы используете стандартные модули с разрешением P10, то тип сканирования выбирается путем установки точки напротив P10.

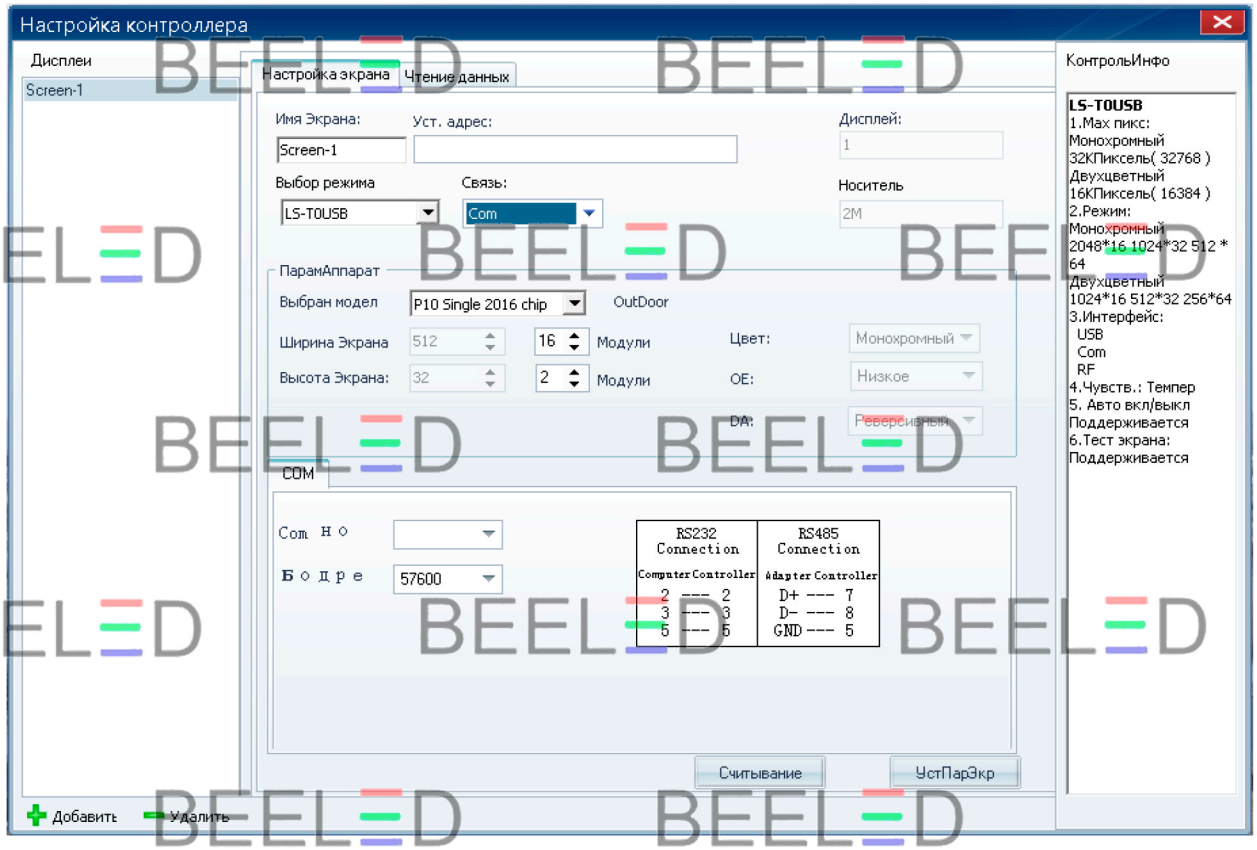


Закладка «Чтение данных» «Уст.перекл» практически не используются.

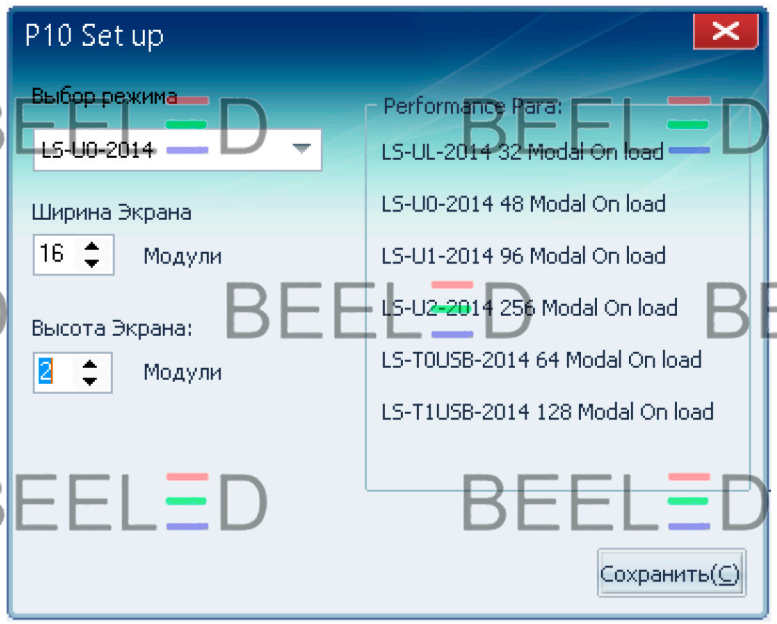




QL Setup- этот пункт меню «Установка» для доступа только к двум закладкам из 4-х, доступных в подменю «НастрЭкр». Эти две закладки касаются только настройки контроллера.



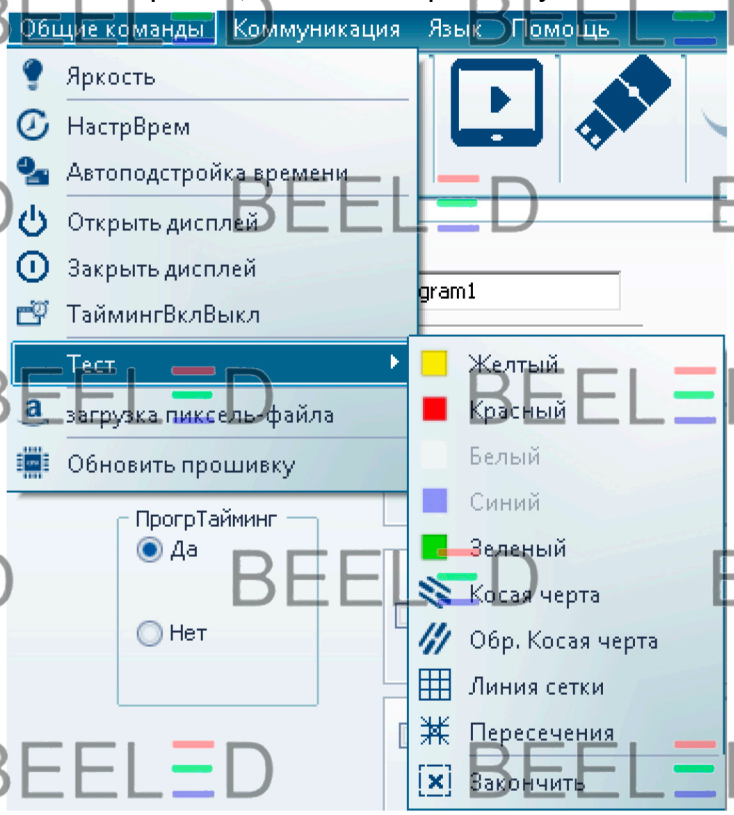
P10 Set up- этот пункт меню «Установка» для доступа только к настройкам размера экрана и выбора контроллера.



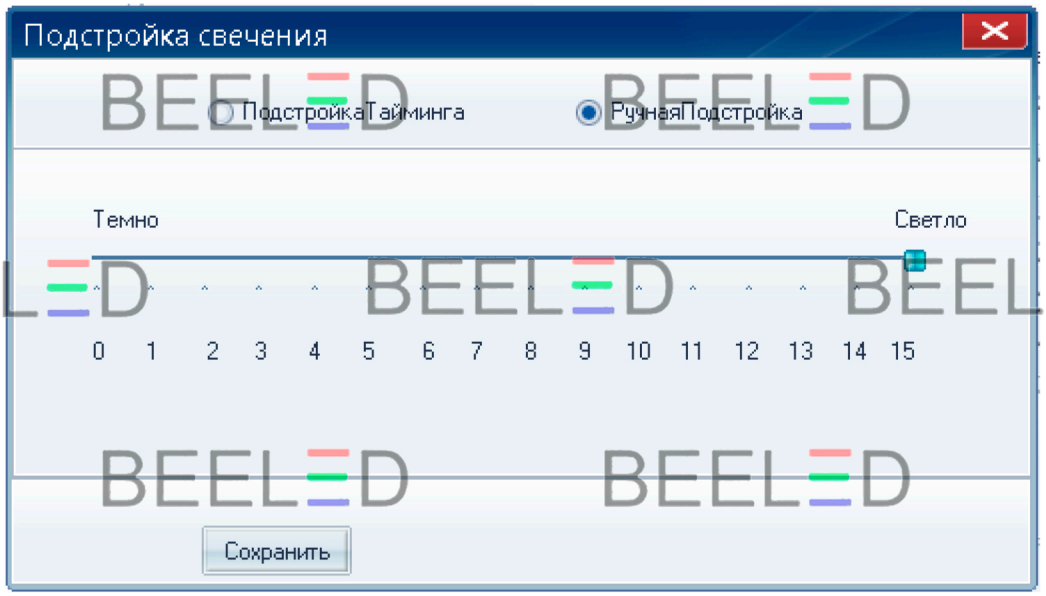
ДрЭкрПар- сброс настроек к заводским.

2.3.4. Общие команды.

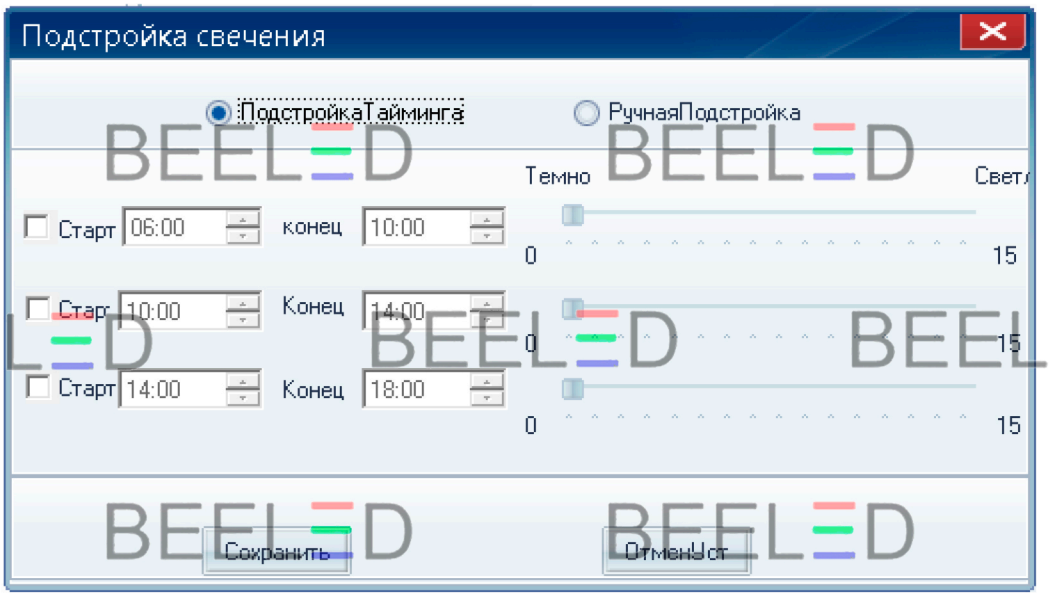
Меню Общие команды содержит следующие опции: Яркость, НастрВрем, Автоподстройка времени, Открыть дисплей, Закрыть дисплей, ТаймингВклВыкл, Тест, загрузка пиксель-файла, Обновить прошивку.



Яркость- позволяет установить яркость постоянно вне зависимости от времени суток:



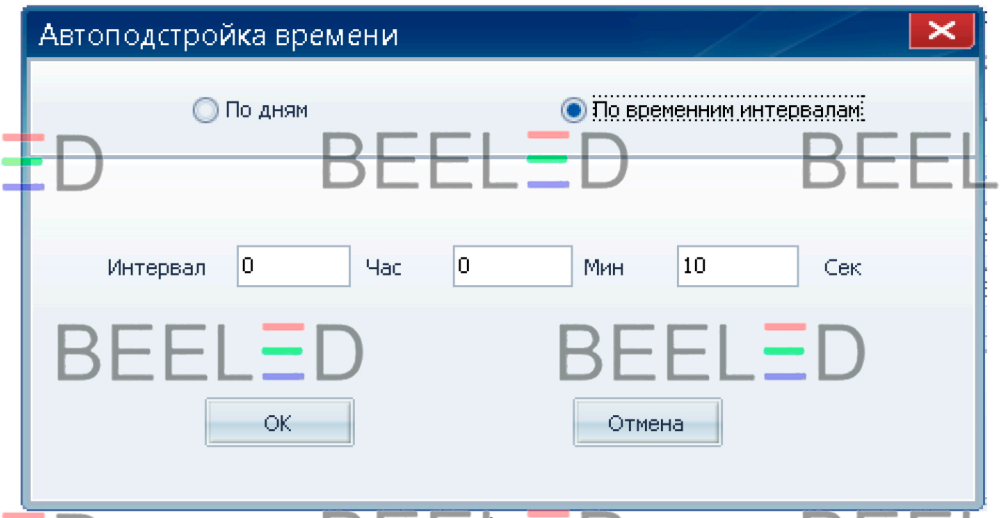
Или позволяет выставить яркость в зависимости от времени суток по заданному временному графику.



Настройка яркости продублировано на панели инструментов отдельной кнопкой:

НастрВрем- позволяет синхронизировать время в компьютере и на контроллере. Функция работает только при подключенном к компьютеру контроллере через кабель (COM или Ethernet).

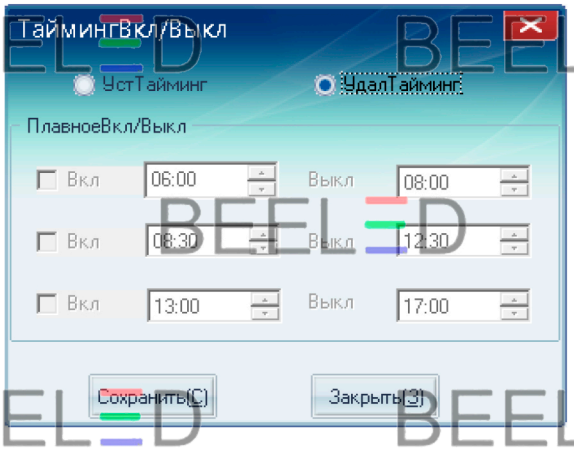
Автоподстройка времени- позволяет синхронизировать время в компьютере и на контроллере по графику, т.е. компьютер корректирует время на контроллере в определенное время или через определенные временные интервалы. Функция работает только при подключенном к компьютеру контроллере через кабель (COM или Ethernet).



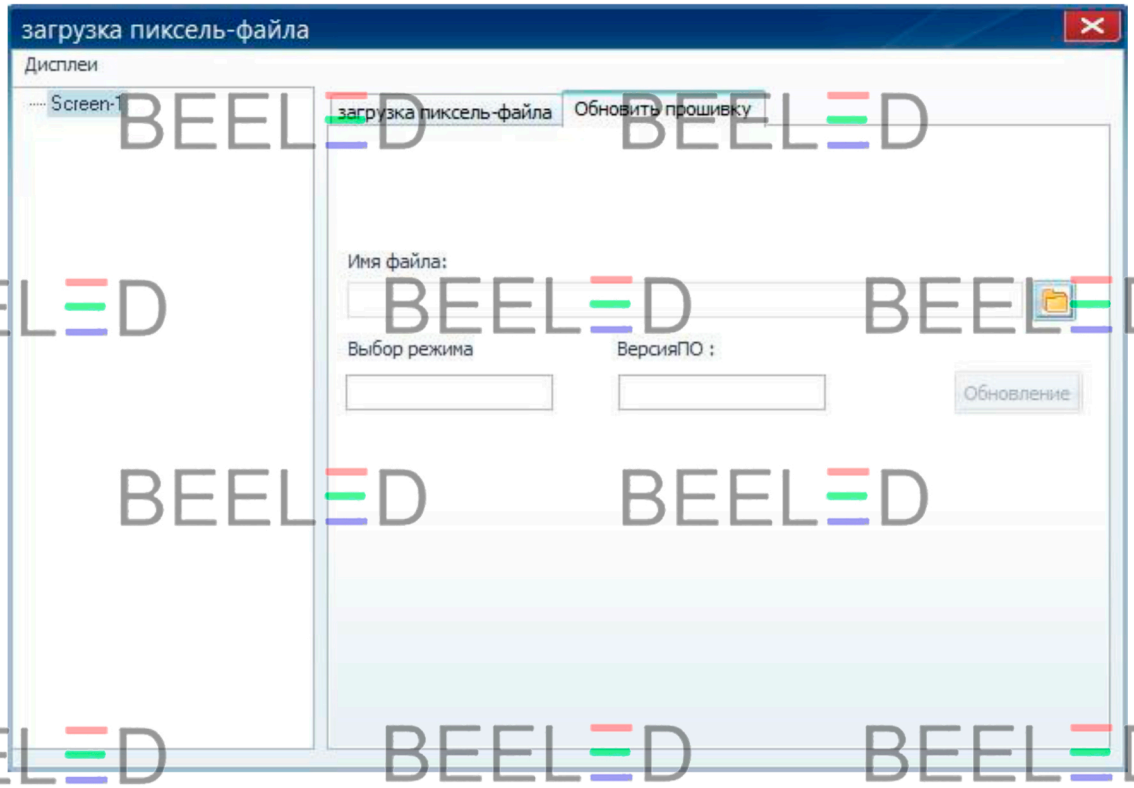
Открыть дисплей – включает изображение на дисплее.

Закрыть дисплей – выключает изображение на дисплее.

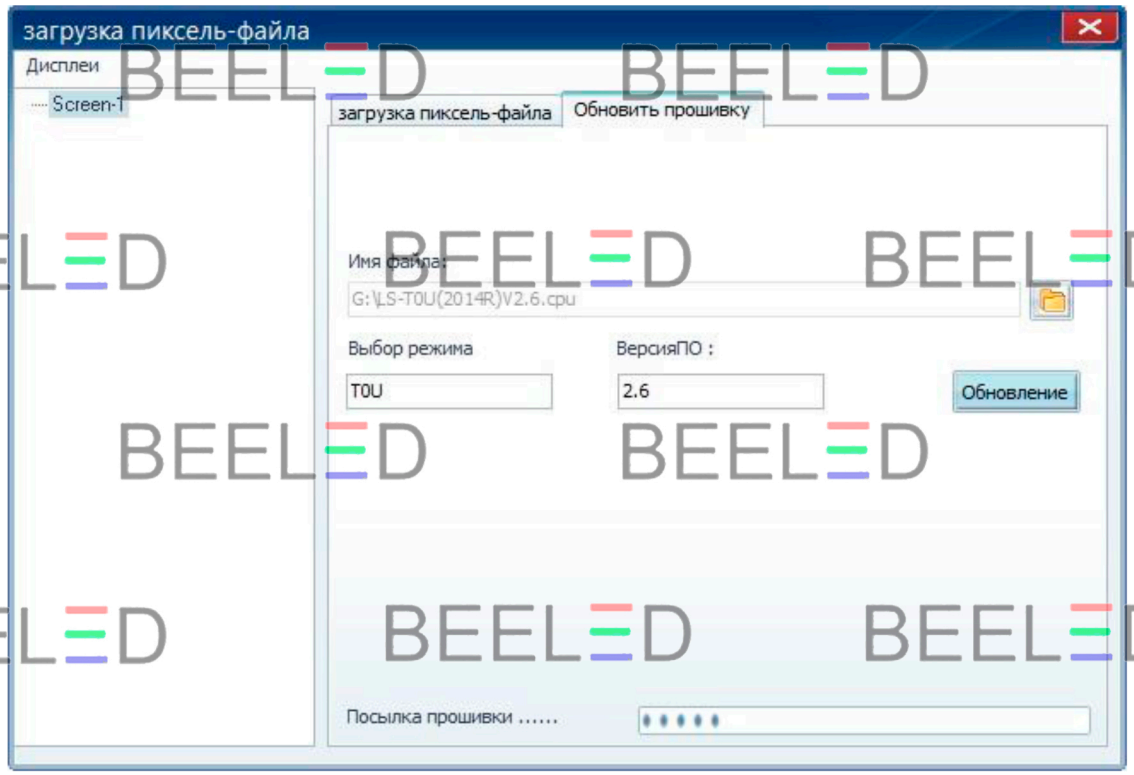
Тайминг Вкл/Выкл – позволяет запрограммировать включение и выключение дисплея по времени.



Тест – позволяет запустить тестовые сигналы на дисплее.
Загрузка пиксель-файла – пока не используется.
Обновить прошивку – позволяет обновить прошивку в контроллере.

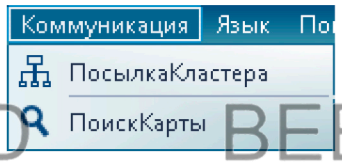


После выбора файла новой прошивки, нажимаем кнопку «Обновление»

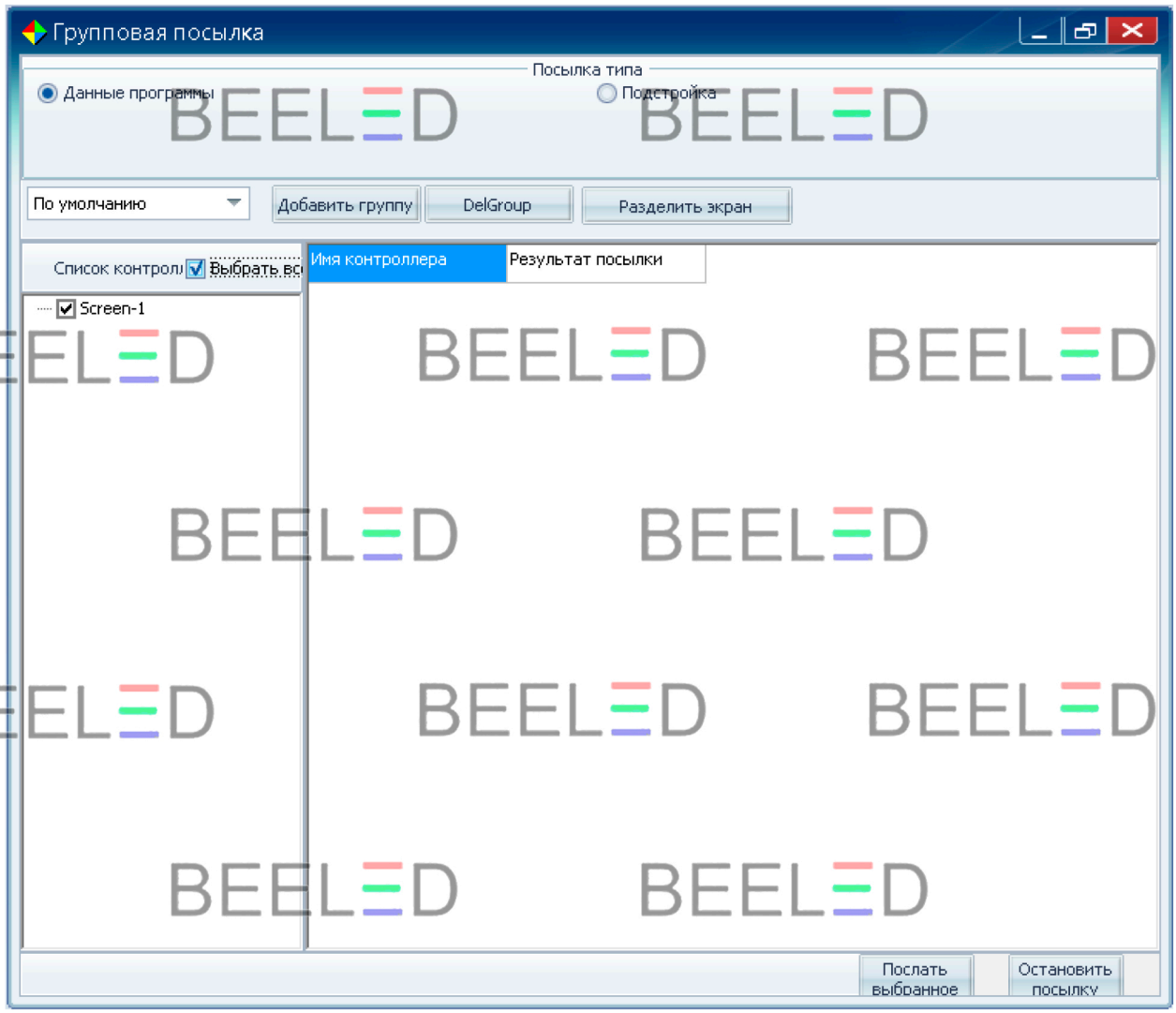


2.3.5. Коммуникация.

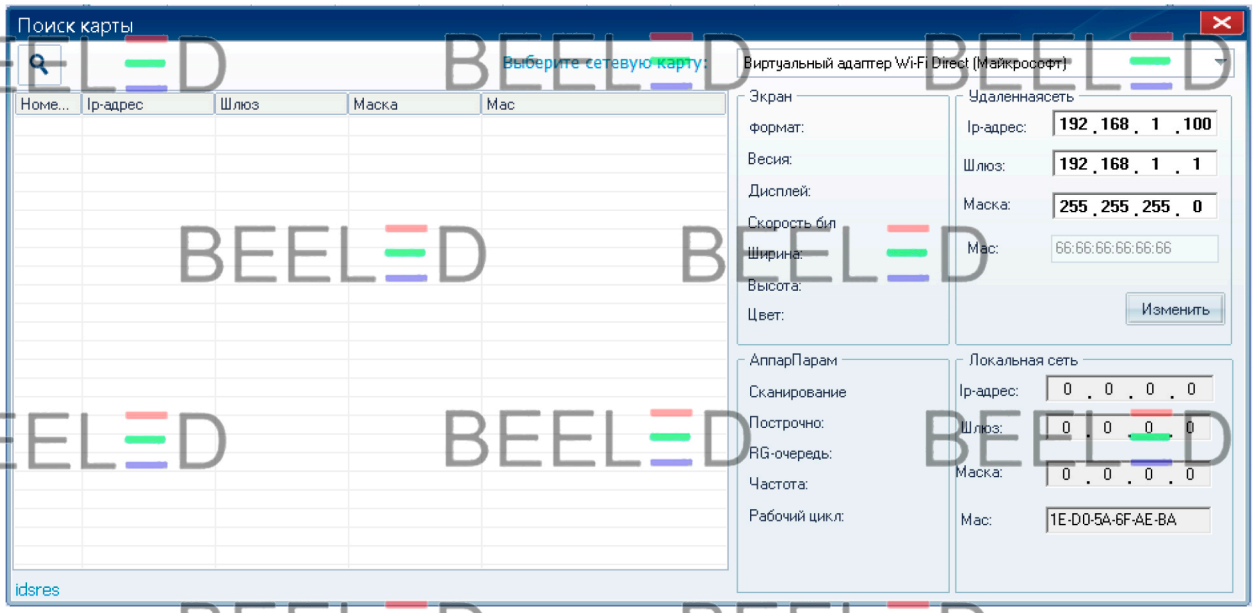
Меню Коммуникация содержит следующие опции: Посылка кластера, Поиск Карты.



Посылка кластера – позволяет отправлять проект сразу на несколько экранов при подключении их к компьютеру по сети Ethernet через роутер. Так же позволяет объединять экраны в группы, позволяя отправлять проект на экраны объединенные в группу.

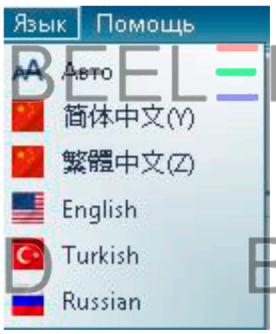


Поиск карты – позволяет найти карты подключенные к компьютеру по сети Ethernet или через роутер. Так же возможно произвести настройку сетевых IP адресов.



2.3.6. Язык.

Меню позволяет выбрать язык интерфейса. Рекомендуем, в случае некорректного отображения пунктов меню на русском языке, переключаться на английский.



2.3.7. Помощь.

Меню позволяет посмотреть версию используемой программы для оценки необходимости загрузки более свежей версии.

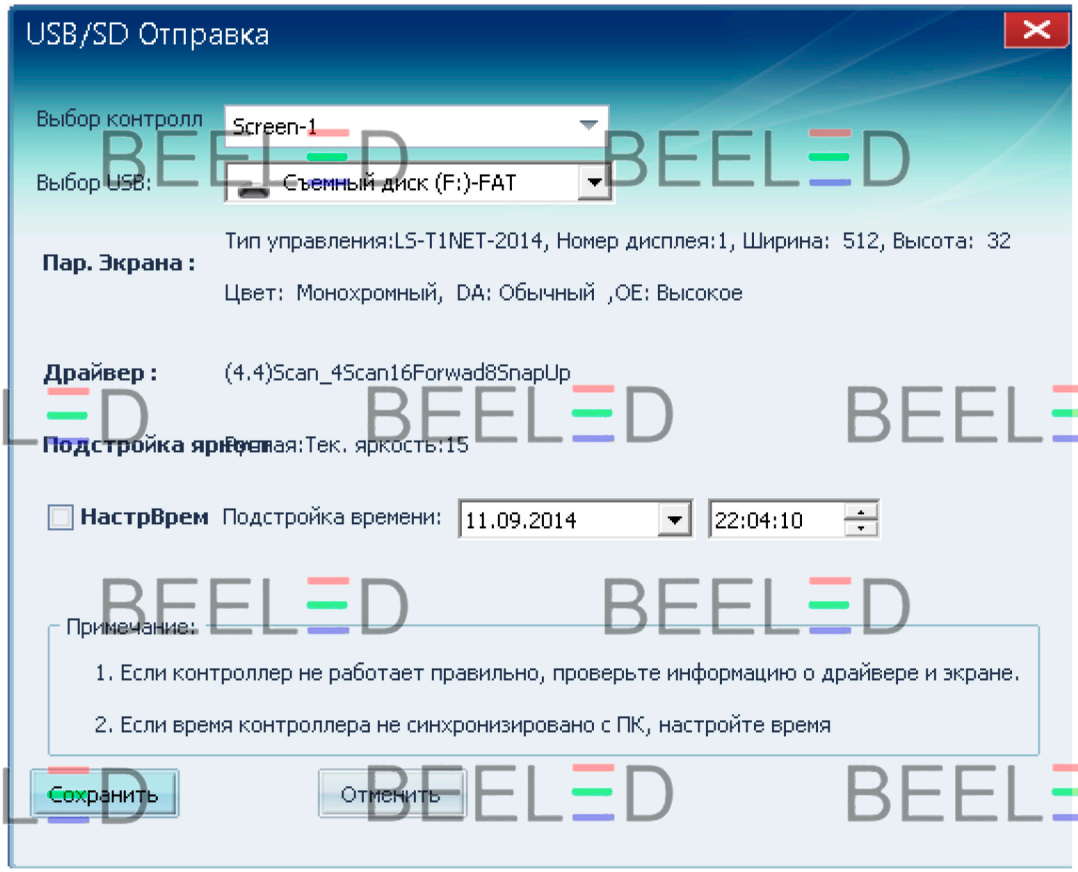
2.3.8. Предпросмотр.

Кнопка позволяет вывести на виртуальный дисплей результат работы проекта.

2.3.9. Выгрузка на флешкарту.

Кнопка позволяет выгрузить проект на флеш карту.

Установив галочку напротив НастрВрем можно синхронизировать время на контроллере.



2.3.10. Выгрузка по сети.

Кнопка позволяет выгрузить проект по сети Ethernet.

РАЗДЕЛ 3. Подключение

3.1. Изготовление COM кабеля.

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

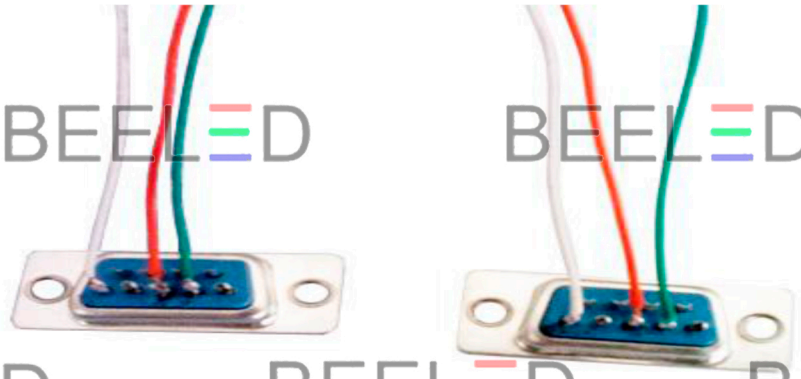


Схема подключения через порт RS-485 указана в Меню установка – НастрЭкр на закладке «Настройка экрана» при выборе типа связи COM

RS232 Connection	RS485 Connection
Computer Controller	Adapter Controller
2 --- 2	D+ --- 7
3 --- 3	D- --- 8
5 --- 5	GND --- 5

В современных компьютерах как правило нет COM порта, поэтому, изготовленный кабель подключают к USB разъему компьютера кабелем BLD-COM-USB-Cable

3.2. Изготовление кабеля Ethernet.

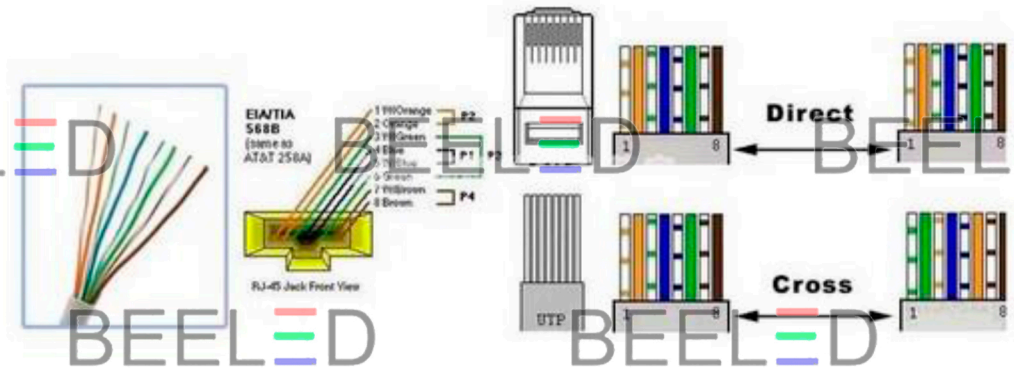
Соединение по сети с контроллером может быть осуществлено двумя способами: прямым соединением компьютера с контроллером и соединение контроллера с компьютером через роутер.

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.

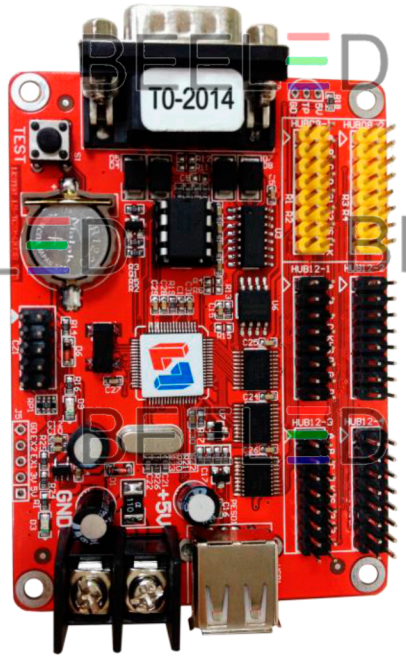
Соединение через роутер:

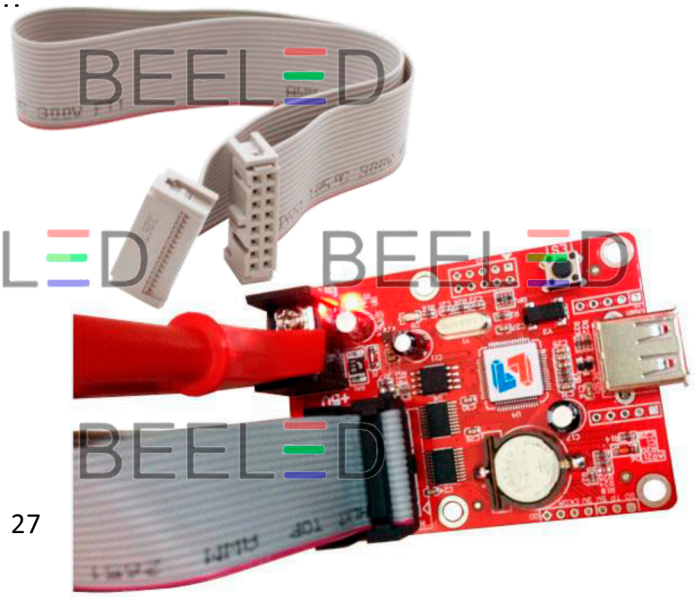
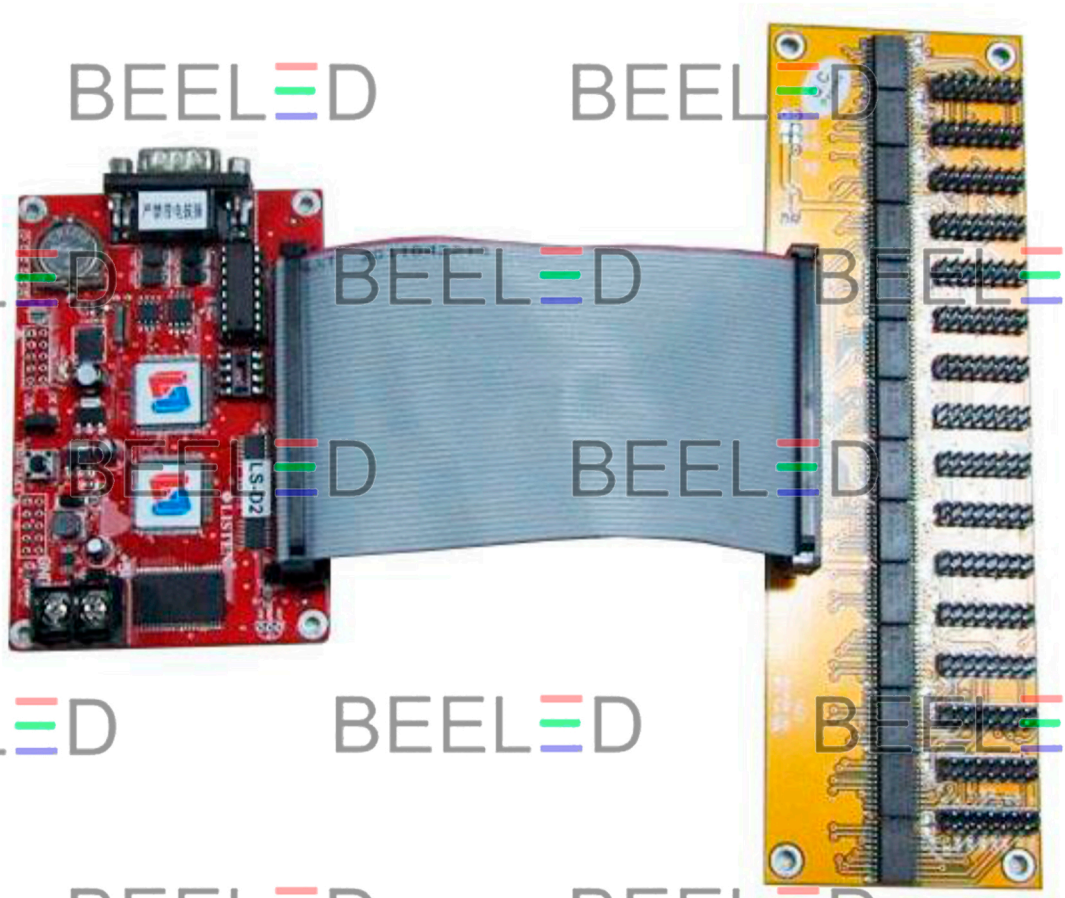
При соединении контроллера с компьютером через роутер используется «параллельный» обжим кабеля при котором оба конца имеют одинаковый обжим. Концы кабеля обжимаются по одному стандарту TIA/EIA-568B или по стандарту TIA/EIA-568A.



3.3. Подключение модулей к контроллеру .

Модули подключаются к контроллеру через шлейфы. Самый верхний горизонтальный ряд модулей должен быть подключен к разъему HUB12-1, второй ряд к разъему HUB12-2 и т.д. Шлейф имеет красный проводник. При подключении к контроллеру следите, чтобы красный проводник был на стороне, помеченной треугольником возле надписи HUB12-1…





При сборке строк с большим количеством горизонтальных строк используются контроллеры, которые подключаются к модулям через HUB