8 (922) 048 29 01 г.Тюмень 50 лет Октября 88, офис 204 www.ledmig.ru



1. Подключение контроллера к компьютеру.

Контроллеры С1 и С3 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.

		948 T.		Coll Count		A		1
програнма 🛄 видео 🛄 изооражение		emp 🕎 i ime	r 💽 Humidity	Excel	👗 удалять	отправлять	"	4
экран								
якформация экрана	переключение вре	мени						
аформация жрана ин устройства СЗ	переклочение вре	анени	времени					
якформация жрана тип устройства СЗ разиер экрана 160 * 96	переключение вре	енени переключением Power on	времени Power off	_				
акформация экрана тия устройства СЗ размер экрана 160 * 96 Controller С3-1209-А102E	переключение вре использовать п использовать	енени переключениен Power on 10:00:00 \$	времени Power off 16:00:00 \$	_				
аформация экрана тип устройства С3 разнер экрана 160 * 96 Controller C3-1209-A102E	переклочение вре Иклользовать п Иклользовать Иклользовать	енени переключением Роwer on 10:00:00 ¢ 17:00:00 ¢	времени Power off 16:00:00 Ф 00:00:00 Ф	_				
еформация экрана тип устройства СЗ разнер экрана 160 * 96 Controller C3-1209-A102E	переключение вре Использовать Использовать Использовать Использовать	анени переключениени 10:00:00 \$ 17:00:00 \$ 04:00:00 \$	времени Роver off 16:00:00 ‡ 00:00:00 ‡	-				
еңформация жрана тип устройства СЗ разнер экрана 160 * 96 Controller C3-1209-A102E	переключение вре использовать п использовать использовать использовать использовать	енени Ромегол 10:00:00 Ф 17:00:00 Ф 04:00:00 Ф	времени Power off 16:00:00 ♀ 00:00:00 ♀ 04:00:00 ♀	-				
skýcopitaцus skopaka trur ycrpoňcrea C3 saskep skopata 160 * 96 Controller C3-1209-A102E	переключение вре использовать использовать использовать использовать использовать	Stensi Power on 10:00:00 17:00:00 04:00:00 04:00:00	времени Power off 16:00:00 Ф 00:00:00 Ф 04:00:00 Ф 04:00:00 Ф	-				

1.1. Установки параметров экрана.

Выбираем в горизонтальном меню пункт Настройки, затем Настройка экрана.

8			параметр экра	на		×	
выбрать устройства	Controller	×	ID: C3-1209-A102E	использоват	ь настройки устройств	ва	
тип устройства	C3	v					
ширина	160	\$	высота	96		\$	
maximum of height 512 gray scale support to 6 smart setting Easy to 1 Audio output: Two-cha Program updating:Can	2 55535 operate, cor nnel stereo be updated	npat	ible with a variety of m	nodules		_	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.
🧾 загрузочный экран				выбрать пре	дварительный просмо	тр	2
				ok	отменить		

1.2. Установки параметров аппаратной части.

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

Имя устройства	Controller					Переименовать
ID устройства	C3-1209-	A102E				•
собственность						
Тактовая частот	а	12.5MHz	-		Удвоение частоты обновлени	v
градация		1024	-		времени гашения	0
Выделите		выделения текста	•		Частота обновления	719 Hz
гамма				2.5	Эффективное яркости	49%
значение яркост	и			1 ‡	Минимальная ОЕ	80 ns
Режим вывода		выход общего назначен	ния 🔻		2	
Информация на э	кране					
Данные полярно	сти	Активный высокий	•		Тип экрана	Толноцветная
ОЕ полярности		Активный низкий	•		Размер экрана	160*96
138 декодера		использовать	•		сканирование	1/8 развертки
Тип микросхем		Универсальный чип	•		Цвет канал	
Расширения						
Использован	ve Extende	ed Edition 📃 RGB c	исполы	зованием	20 rpynn	
Метод расши	рения дву	'X	Наб	iop RGB Ци	фровой кабель 1 🗘	Кратные ряды 1 🗘
	กดนับน ตอก:	аметров чила Дополни	тельны	е настрой	ки параметров	

Выбираем тип экрана и ширину модуля в пикселях из которых собран экран (в нашем случае это полноцветный экран и модули SMD 5050 16х32 поэтому ширина модуля 32)

Базовый набор информации	🔀 Базовый набор информации 🔜
Тип экрана О одноцветный Полноцветное	Тип экрана О одноцветный Полноцветног
Модуль информации ширина мо, 16	Модуль информации ширина мо, 32
Если модуль шириной более 32, 32!	Если модуль шириной более 32, 32!
В предыдущем шаге следующ	в предыдущем шаге следующий

Выбираем полярность, здесь необходимо определить при каких значениях А и В экран становиться 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"

Данные параметры полярности	Данные параметры полярности	Data Polarity Setting
Отображение состояния Автонатическо Ӯ ○ А ● В Отображение сос Пожалуйста, выбери ▼	Отображение состояния Автонатическі Автона	Display Status Auto Switch Display Status Please Select A is white while B is black. A is black while B is white.
В предыдущек шаге следующий	В предыдущем шаге следующий	Back Next

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 A и смотрим на экран затем B и смотрим на экран, если при отмеченном A экран более яркий а при отмеченном B экран более тусклый, то выбираем ниже пункт "Ярче, чем B", если наоборот при значении A экран тусклый а при отмеченном B экран яркий, выбираем пункт "B ярче, чем A"

Настройках ОЕ полярности	Настройках ОЕ полярности
Отображение состояния Автонатическ 🗹	Отображение состояния Автоматическо
Отображение сост Пожалуйста, выбери •	
В предыдущем шаге следующий	В предыдущем шаге следующий

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 уведенного 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.

Автоматическое перекл Enable virtual pixels	ючение
upper left[R],upper	ight[G],lower left[B],lower right[F ▼
О государство А	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
🔘 государство В	
🖲 государство С	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
🔘 государство D	
	R PROPLIZATION WORD

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 8линий - ставим 8 и т.п.

💾 Высота строки, чтобы о	пределить набор RGB упр 📫
Модули на ярком несколько	c 16
Подсказка: в один пиксел.	
	В предыдущем шаге следующий

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 клеточек по ширине будет соответствовать ширине модуля, которую мы задали в самом начале в окне "Базовый набор информации" а количество клеточек 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 1х1, затем, после отметки этой клетки видим, что появился второй мигающий белый пиксель, отмечаем его положение в таблице.



так выглядит участок для модуля 16х16

так выглядит участок для модуля 16х32

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

											1	уч	аст	ок												•												учас	ток										
Лев кла	ый н виші	люч 1 со с	евые стрел	моне ками	ыты для	сюж упра	кета, авле	, ВЫ / НИЯ Т	чоже гочк	ете и юй н	испо напра)льзо авле	оват ении	ъ			отст	/ПИТЬ		d	брос	: 1	п	ослат	ъ			Левь клаві	й клю лши сс	чевы	IE MOM	енты 1 для	і сюж і упра	ета, авлен	вы мо ия то	жете чкой	испо) напра	њ3068 влени	пь и.		U	тстуг	ињ		cGpo	c .	U	Kild It	ы.
	1	2	3		4	5	6		7	8	0	9	10	1	1	12	13	14	15	5	16	17	18	19	2		1	1 1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	1	12	13	14	15	16	17	18	19	2
2 3	3	34	35	36	5 3	37	38	39		40	41	2	42	43	4	44	45	46	47	4	18	49	50	51	52			2 33	34	3	5 3	6	37	38	39	40	41	42	43	4	4 4	45	46	47	48	49	50	51	5
3	5	66	67	68	8 6	69	70	71		72	73	P 3	74	75	1	76	77	78	79	8	30	81	82	83	84			3 65	66	6	7 6	8	69	70	71	72	73	74	75	7	5	77	78	79	80	81	82	83	8
4																									-			4 97	98	9	9 1	00	101	102	103	104	105	106	10	7 1	08	109	110	111	112	113	114	115	1
6																												6 16	1 16	2 1	6	-					ина	opu	аци	я						177	178	179	1
7																												7 19	3 19	4 1	9	?)	Tpace	иров	ка Де	ело в	том, г	рави	льны	ый, и	1 COX	ранит	ть фаі	йл?	209	210	211	2
8																									_			8 22	5 22	6 2	2								ſ	б	ыть		1	нет	-1	241	242	243	24
																															L	-	-	-	_	_		-		_					-2				
<																									>		ļ	<																					۲
																		E	npeg	ыду	щем	шаге		тедук	ощий																		Bn	реды,	дуще	м шага	e a	едую	щий

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

		Настрой	іка обору	/дования	
Информация об у	стройств	2			
Имя устройства	Controlle	r			переименовать
ID устройства	C3-1209	A102E			•
собственность					
Тактовая частот	а	12.5MHz -	7	Удвоение частоты обновлени	19
градация		1024	-	времени гашения	0
Выделите		выделения текста	-	Частота обновления	719 Hz
гамма		с П	2.5	Эффективное яркости	49%
				Muuman uan OE	20.00
	и		1 <u>+</u>		00115
Режим вывода		выход оощего назначения			
Информация на э	кране		_		
Данные полярно	сти	Активный высокий 🔻		Тип экрана	Полноцветная
ОЕ полярности		Активный низкий 🔻		Размер экрана	160*96
138 декодера		использовать 🔻		сканирование	1/8 развертки
Тип микросхем		Универсальный чип 🔹		Цвет канал	
Расширения					
Использовани	ue Extend	ed Edition 📃 RGB с испол	ьзованием 24	0 групп	
Метод расши	рения дв	yx Ha	бор RGB Циd	фровой кабель 1 🗘	Кратные ряды 1 🗘
		аметров чипа Дополнительн	ые настройк	и параметров	
5042/5050 Hactp	роики пар				

2. 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 🖶

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 перекрывали 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:

2			кластерс	в отправки			×
все выбрать очистить	очистить	ойство прив:	послать	щелкните имя	устройства для перед	дачи информации	
все выбрать очистить	очистить	ойство прив: 1 Controller	с3-1209-	целкните имя A102E	устройства для перед 49%	аччи информации 8MB	удалить

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

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

		экспортеры и дисков	×
SP UFD U2(E	:)		-
диск			
общая площа	дь	7.48 GB	
свободное пр	остранство	7.48 GB	
нужный экран	1	8.76 MB	
🖲 играть	подключи будет про,	и играй.а вилку из программы во флэш н должать играть	на борту
🔘 скопируйте	скопирова	ть программу из U-диска на флэш в доск	e
другие наст	ройки		
		экспорт от	менить

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:

🚗 I 🔂 🚹 🖘 I			SP UFD U2 (E:)				-	
Файл Главная П	оделиться Вид							^ 🔞
Копировать Вставить Вуфер обм	Вырезать Скопировать путь Вставить ярлык ена	Переместить Копировать в • в • упоряд	Удалить Переименовать	Создать Создать папку Создать	Свойства Фж Открыт	ткрыть • зменить урнал ь	Выделить в Снять выде Обратить в Выдели	ксе сление выделение пъ
(€) (∋) (▼ . ↑ (=))	Этот компьютер 🕨	SP UFD U2 (E:)			V C	Поиск: S	P UFD U2 (E:)	Q
🔆 Избранное	Имя	*	Дата изменения	Тип Парка с файда	Размер			
📓 Недавние места	C de Halaa		01.02.2014 10.13		NUK)	2		
🔜 Рабочий стол								
i SkyDrive								
🝓 Домашняя группа								
🌉 Этот компьютер								
видео Документы								
퉳 Загрузки								
Изображения Морыка								
📕 Рабочий стол								
🏭 Acer (C:)								
DATA (D:) SP LIED 112 (E-)								
📬 Сеть								
1 элемент Выбран 1 з	лемент							

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.

	экспортеры и дисков						
SP UFD U2(E	::)	÷					
диск							
общая площа	адь 7.48 GB	7.48 GB					
свободное пр	остранство 7.48 GB						
нужный экран	н <mark>4.67 КВ</mark>	4.67 KB					
🔾 играть	подключи и играй.а вилку из программы во флэш на борту будет продолжать играть						
🖲 скопируйте	скопировать программу из U-диска на флэш в доске						
 другие наст 	ройки						
экспортир	оовать файл настроек						
🗌 Экспорт ф	райла Настройка яркости						
Export Firm	nware						
правильно	ре время быть Ю диск						
2000-1-1 00:	00:00 установить время для Лед в система отображения	зремя					
правильно 2000-1-1 00;	ое время быть Ю диск 00:00 文 установить время для Лед в система отображения	зремя					
	экспорт	отменить					