

Manual de instruções do software.

Seu Painel Ledmidia tem as seguintes características:

- 1 – Exibe qualquer tipo de fonte de letra que você possua em seu computador (As fontes serão formatadas de acordo com a resolução gráfica de seu painel).
Existe controle de velocidade para passagem das letras.
- 2 – Utilização de animações gráficas prontas ou ainda pode usar animações que você criar.
- 3 – Tem vários efeitos especiais prontos para utilizar com suas animações ou frases:
Inversão de acendimento, efeito pisca, entrada das letras por baixo, entrada das letras por cima, saída das letras por baixo, saída das letras por cima, giro 360º horizontal, giro 360º vertical, aparece aleatoriamente, desaparece aleatoriamente, zoom in, zoom out. Sempre terão novos efeitos incrementados nas próximas versões do software.
- 4 – Exibições de data, hora e temperatura tanto no painel todo como em somente uma linha, por exemplo paralisa hora na linha de cima enquanto roda uma frase na linha de baixo (exceto no modelo LDM448 que só possui uma linha).
- 5 – Agenda de eventos, onde você pode indicar horários diversos e datas especiais em que você queira que uma animação, frases, etc. entrem para ser exibidas.
(São 150 horários diários, 80 horários em finais de semana e 50 datas especiais).
- 6 – Possui software dedicado para controle de painel via rede (para computadores que estejam ligados em uma rede e controlando o painel).
- 7 – Tem três níveis de tons nos leds, permitindo fazer desenhos e copiar logos com maior nitidez.
- 8 – Permite união de mais painéis do mesmo modelo para formar um painel maior, sem quebra de linhas ou marcas.
- 9 – Controle de duas linhas com congelamento, paraliza linha de cima ou de baixo enquanto roda a outra (exceto no modelo LDM448 que só possui uma linha).

Em seguida leia com atenção o manual de instruções para obter um melhor aproveitamento de seu painel.

Iniciando

Ao instalar o software da Ledmidia em seu computador, a princípio deve-se escolher o modelo do painel adquirido e a cor do led que deseja que apresente na tela principal. Em seguida clique em salvar.

[Este procedimento também pode ser executado após a instalação, na aba Painel ->Configurar Modelo](#)

Modelo do painel adquirido

Cor do led de apresentação no software



Em seguida pode-se escolher o formato que vai usar os módulos adquiridos:

[Este procedimento também pode ser executado após a instalação, na aba Painel ->Configurar Formato](#)

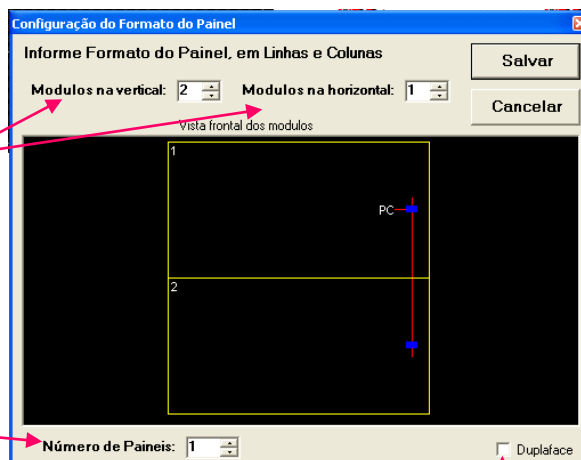
Se for usar somente um módulo, por exemplo, o LDM672 deve-se colocar nos campos: Vertical =1 e Horizontal= 1

Se adquiriu dois ou mais módulos, informe como irá dispor a instalação dos mesmos.

Se for montar apenas um painel, independente da quantidade de módulos usada, deve-se deixar o campo Número de Painéis=1

Por ex. um painel formado por 2 LDM672

Se está comprando 2 módulos para formar um único painel sempre deixe = 1



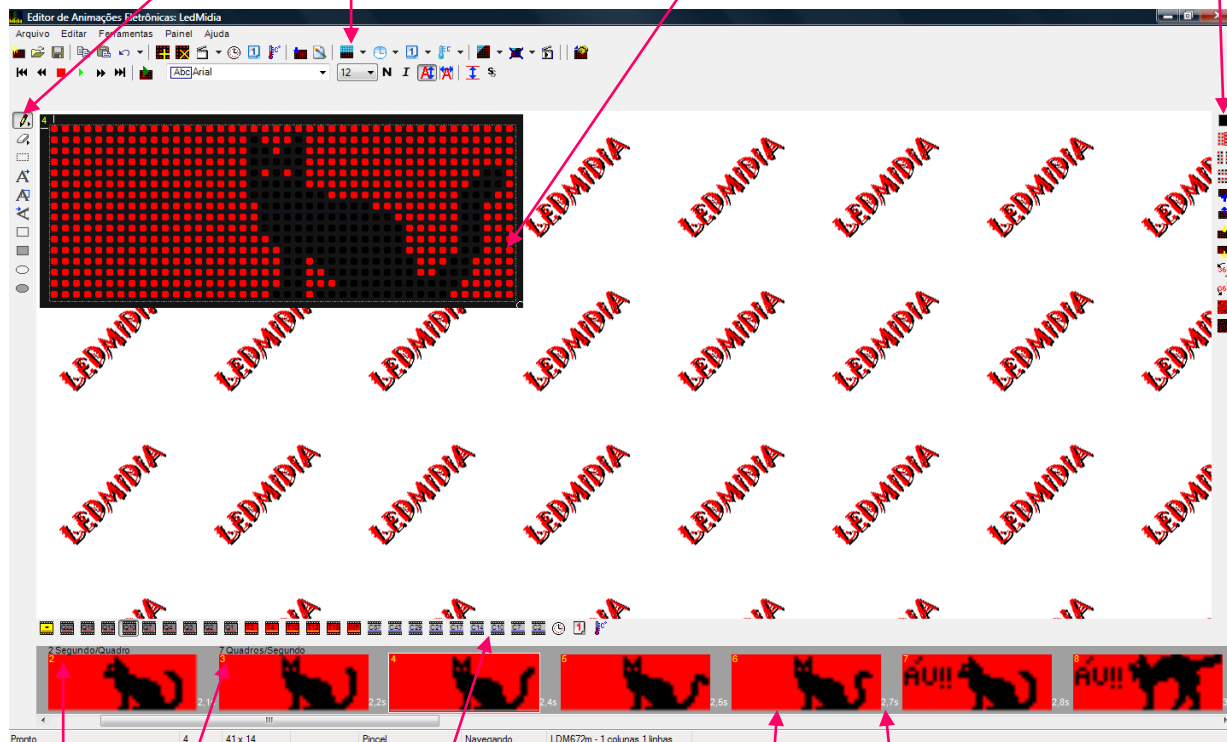
Se está adquirindo 2 módulos com o intuito de repetir a mesma informação, sempre que enviar para os dois uma animação, e eles estiverem interligados, use a opção Dupliface.

Apresentação do software

Barras de ferramentas

Barra de efeitos

Matriz principal



Barra de tempos

Matriz de visualização

Tempo decorrido de animação

Diretriz de tempo que vai dar o andamento na animação

FUNÇÕES DA BARRA DE FERRAMENTA 1

NOVO- Cancela a animação que esta sendo editada e limpa tudo para começar de novo

ABRIR- Abre animação existente

SALVAR- Salva animação que esta sendo editada

COPIA- Copia o quadro atual

COLA- Cola o quadro que foi copiado, em outro quadro

DESAZER- Desfaz os últimos comandos editados no quadro atual, tem uma seta lateral a este ícone onde você pode abrir e visualizar os últimos comandos realizados no desenho

ADICIONA FRAME- Cria um quadro na seqüência do que está sendo editado

REMOVE FRAME- Exclui o quadro atual

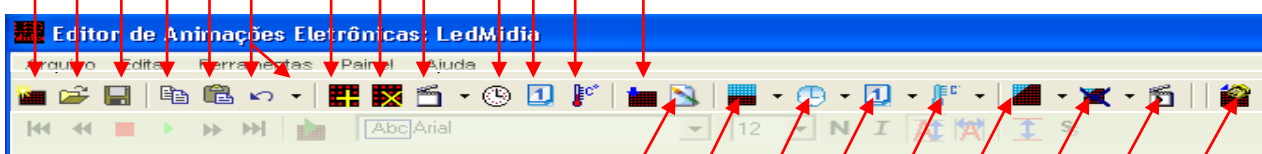
VELOCIDADES- Inclui/altera velocidade do frame atual

HORA- Inse RE HORA no quadro seguinte

DATA- Inse RE a DATA no quadro seguinte

TEMPERATURA- Inse RE TEMPERATURA no quadro seguinte

INSERE ANIMAÇÃO- Inse RE uma animação existente



INSERE IMAGEM- Inse RE imagem em formato .bmp

(pode ser uma logomarca, desenho ou ainda seqüência de desenhos)

CONGELA QUADRO- congela parte do painel indicada pelos quadrantes (seta ao lado do ícone)

CONGELA HORA- congela hora na parte do painel indicada pelos quadrantes (seta ao lado do ícone)

CONGELA DATA- congela data na parte do painel indicada pelos quadrantes (seta ao lado do ícone)

CONGELA TEMPERATURA- congela temperatura na parte do painel indicada pelos quadrantes (seta ao lado do ícone)

DESCONGELA- descongela qualquer comando de congela nos quadrantes (seta ao lado do ícone)

CANCELA- cancela todo comando de congelamento nos quadrantes (seta ao lado do ícone)

MARCA/DESMARCA- marca ou desmarca inicio de animação (comando especial)

ENVIA- ENVIA A ANIMAÇÃO PARA O PAINEL

FUNÇÕES DA BARRA DE FERRAMENTA 2

RETROCEDE - volta a animação para o primeiro quadro

VOLTA - volta um quadro

STOP - pára a simulação

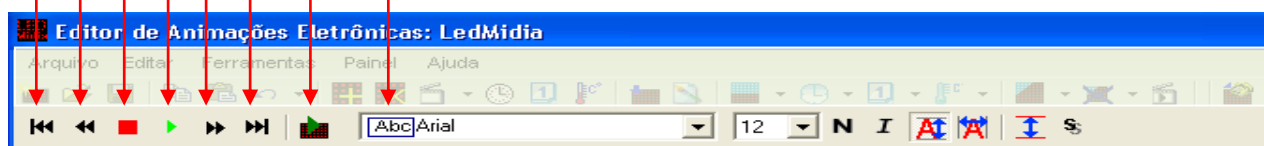
PLAY - inicia simulação da animação

AVANÇA - avança um quadro

VAI AO FIM - coloca a animação no ultimo quadro

Reservado - reservado para futura função

FONTE - escolhe a fonte da letra a ser usada



TAMANHO - escolhe o tamanho da letra em uso

NEGRITO - coloca em negrito a letra em uso

ITÁLICO - coloca em itálico a letra em uso

ALTURA - amplia as letras para a máxima altura

LARGURA - amplia as letras no quadro

IGUAL - iguala as letras na altura

SOBREPÕE - escreve no mesmo quadro que já exista alguma edição

Ferramentas de edição de escrita e desenho

Posição inicial de desenho

Com o botão esquerdo do mouse segurando, pode desenhar, com o direito apaga.
Usando o botão direito do mouse em cima deste comando pode escolher o tipo do lápis usado.

Apaga pontos desenhados

Usando o botão direito do mouse em cima deste comando pode escolher o tipo da borracha usada.

Seleção dentro da matriz (para copiar, mover, colar, etc.)

Você pode marcar uma seleção, e segurando o botão do mouse arrasta para outro local.
Também pode marcar uma seleção e copiar (Ctrl+c) depois colar em um outro quadro ou ainda dentro de um local marcado novamente (pode ser até no mesmo quadro).

Escrever um texto que vai correr (velocidade padrão = 21colunas/S)

Ao escrever um texto, antes de terminar:

Para aumentar ou diminuir a letra: segure a tecla "Ctrl" e use as teclas seta para cima e para baixo.

Para mudar a fonte do texto: segure "Ctrl" e use as teclas de seta direita e esquerda.

Para posicionar o texto na matriz: use as setas sem segurar nenhuma outra tecla.

Escrever um texto parado (Tempo padrão = 2 segundos)

Use os mesmos recursos de texto que vai correr para editar a fonte.

Escrever texto deitado (velocidade padrão = 21colunas/S)

Use os mesmos recursos de texto que vai correr para editar a fonte.

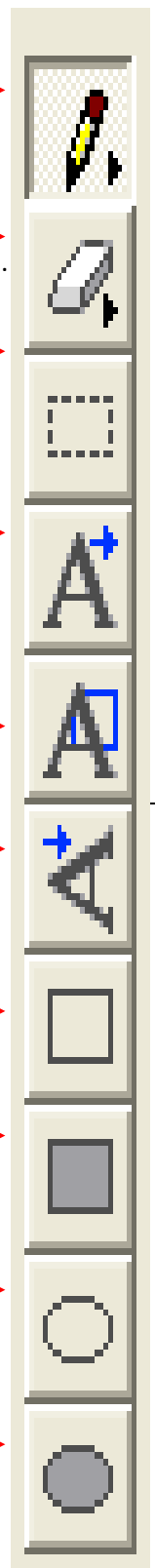
Ferramentas de desenho:

Quadrado vazio

Quadrado cheio

Círculo vazio

Círculo cheio



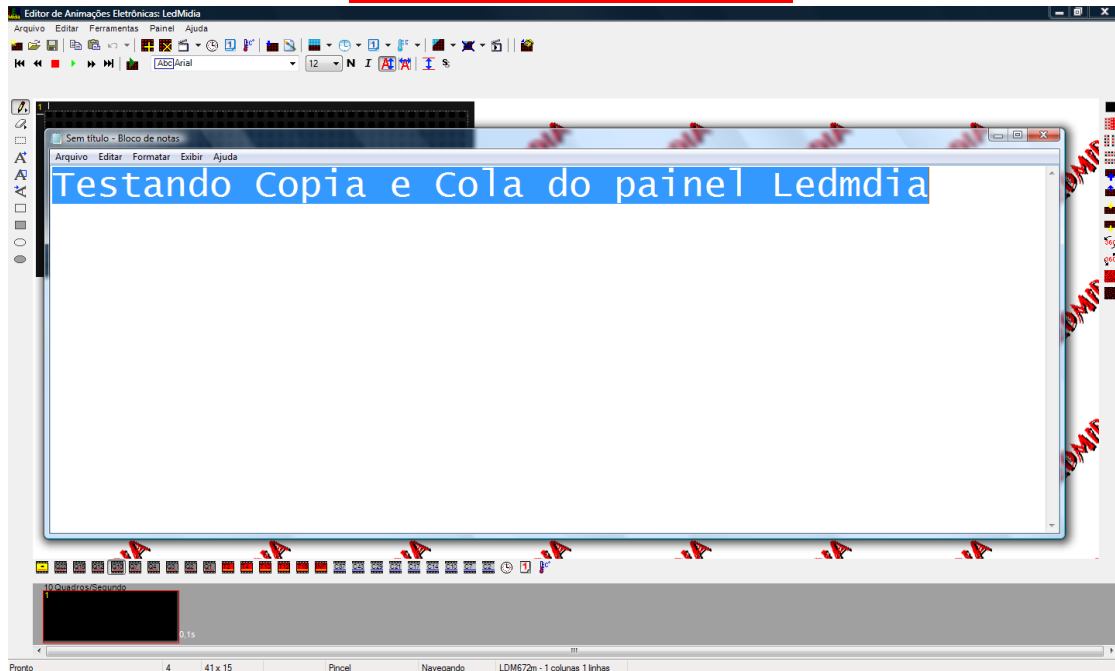
6

As velocidades de correr letras e os tempos podem ser alterados pela "Barra de Tempos" abaixo da matriz principal.

Função especial

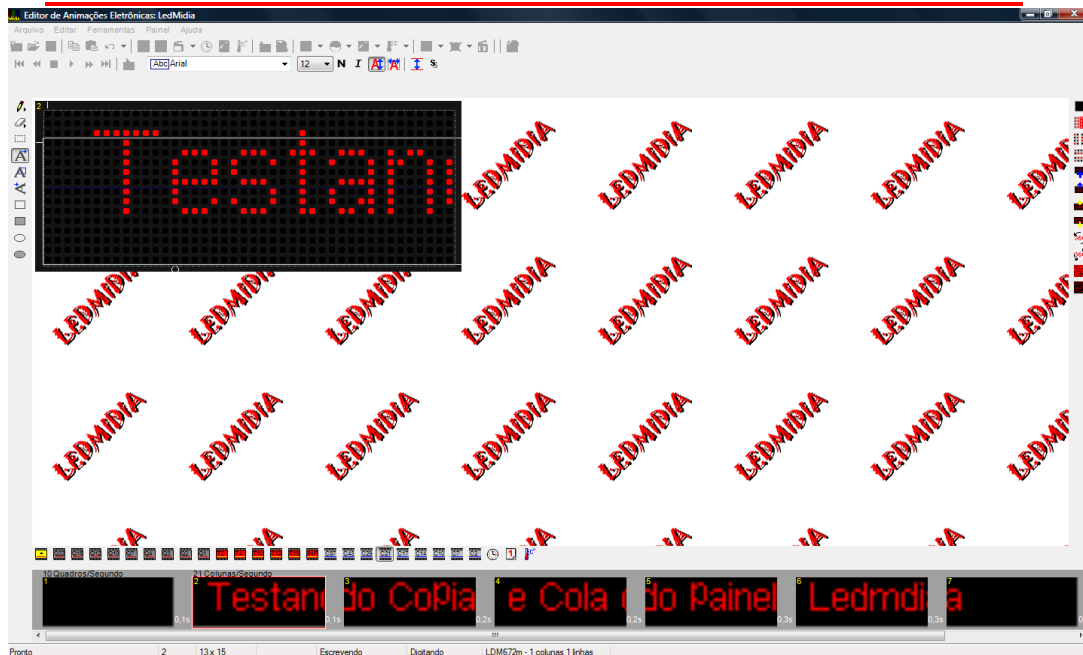
Pode-se usar os controles “Copiar =(Ctrl+c)” e “Colar =(Ctrl+v)” do Windows para editar textos e colar imagens na matriz principal do software da Ledmidia. Por exemplo, se quiser escrever algum texto, abra o “Bloco de Notas” do Windows escreva o que quiser que passe no painel e copie usando o comando de cópia Ctrl+c em seguida vá ao software da Ledmidia que já pode estar aberto, e cole usando Ctrl+v:

Foi dado um comando Ctrl+c

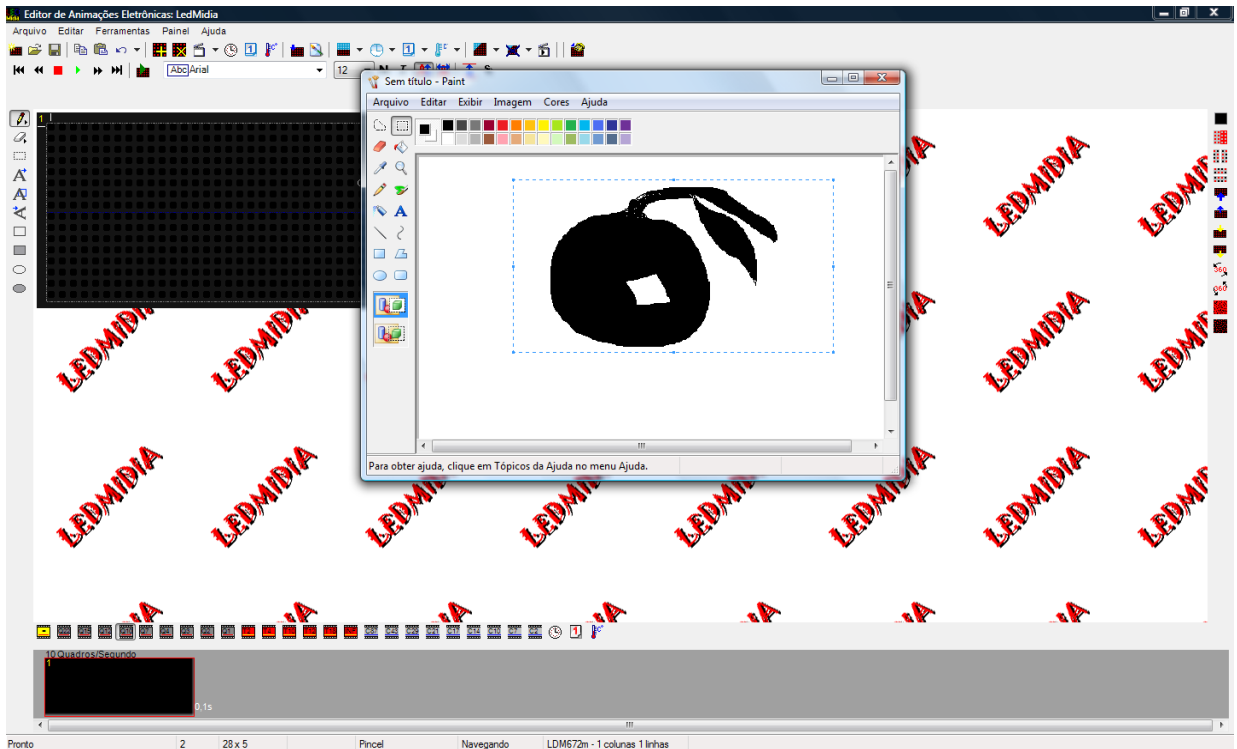


7

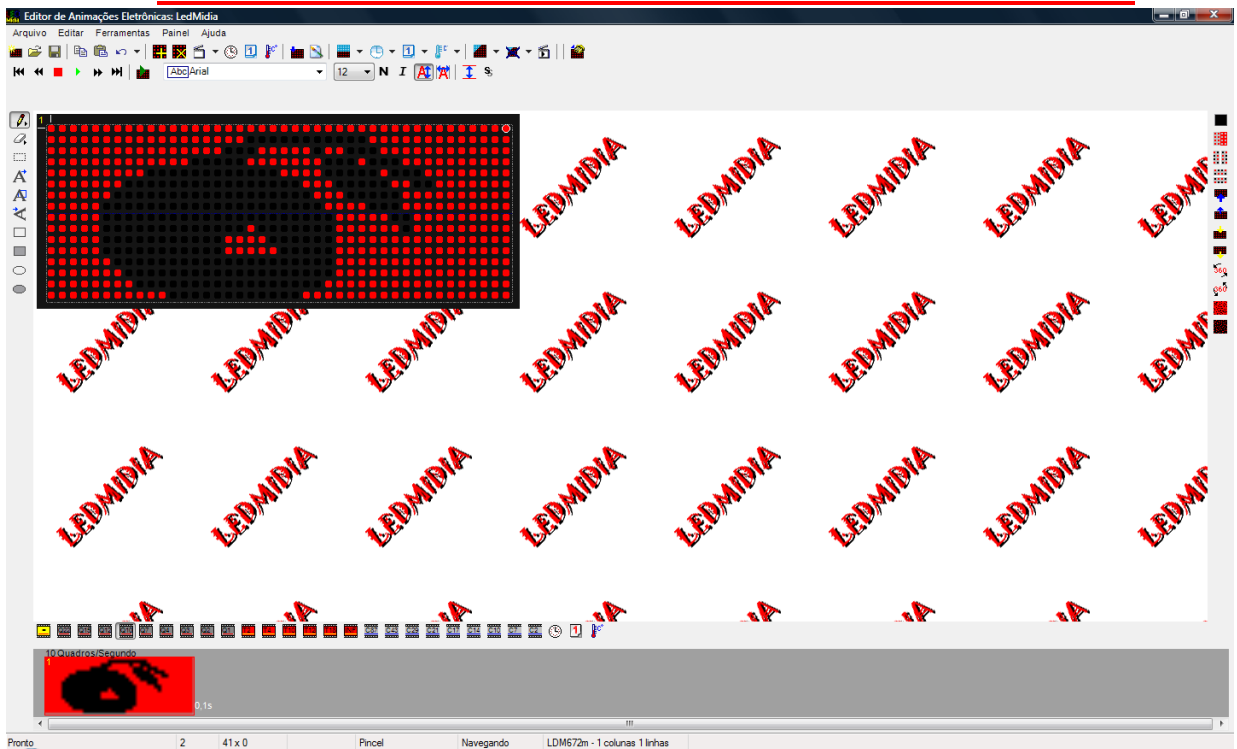
Foi dado em cima do software da Ledmidia um comando Ctrl+v



O mesmo pode ser feito com uma imagem que queira colar:
Foi dado um comando Ctrl+c

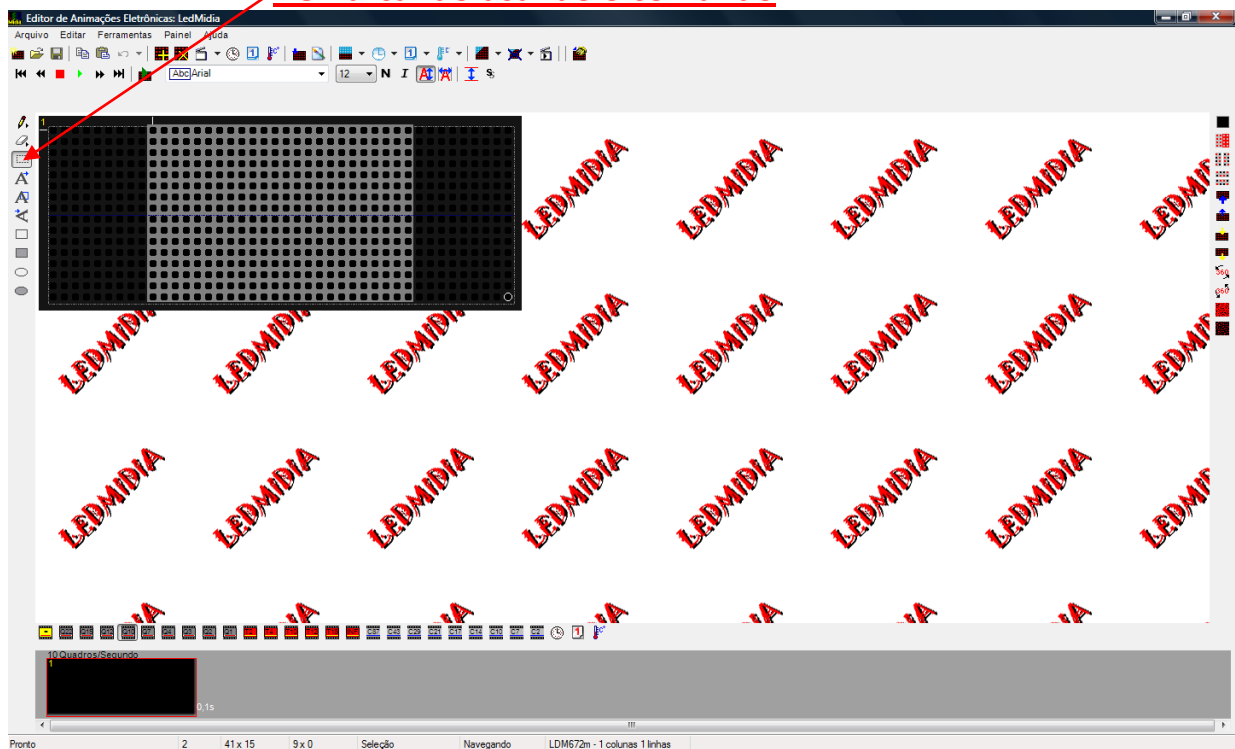


Foi dado em cima do software da Ledmídia um comando Ctrl+v

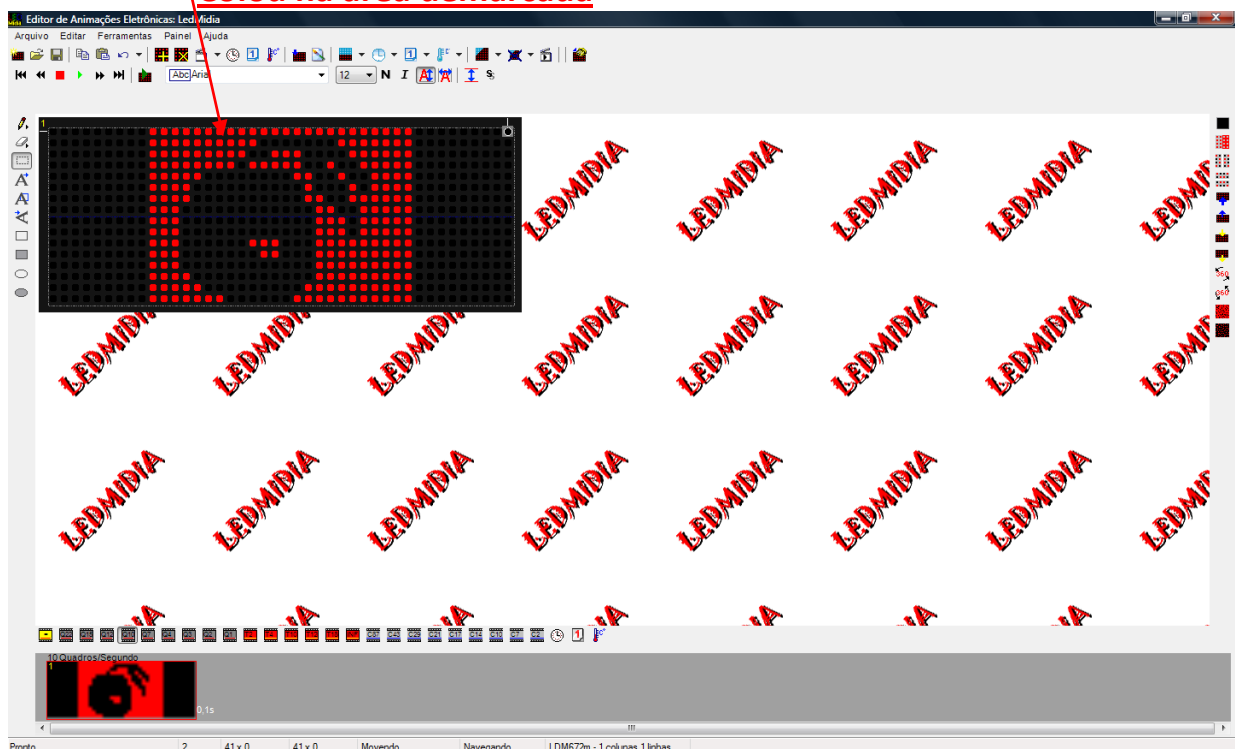


Este desenho copiado, também pode ser colado em uma área específica delimitado pelo comando de marcação no software da LEDMIDIA:

Demarcando usando o comando

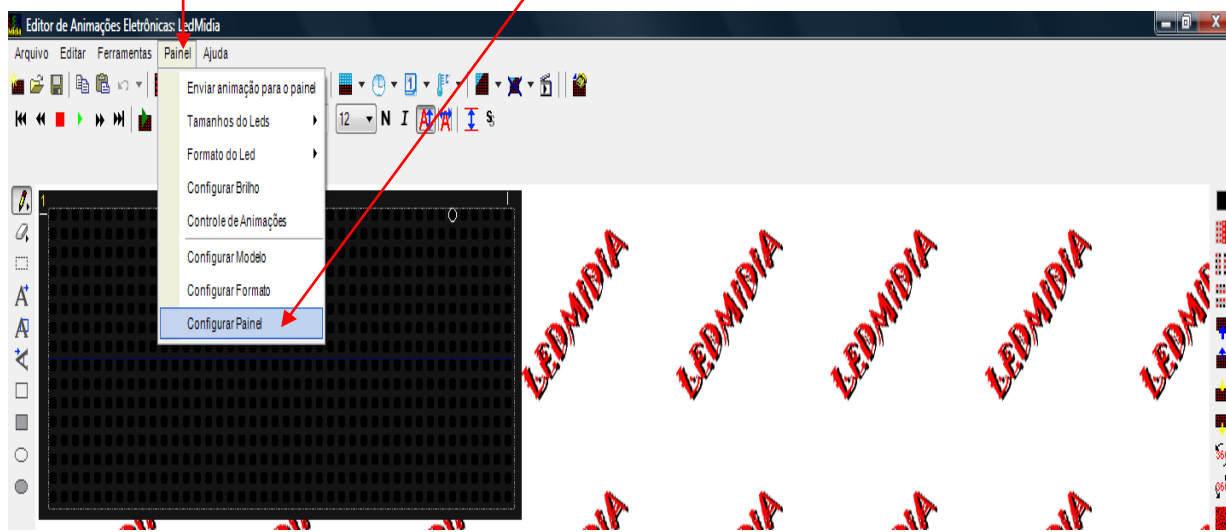


Colou na área demarcada

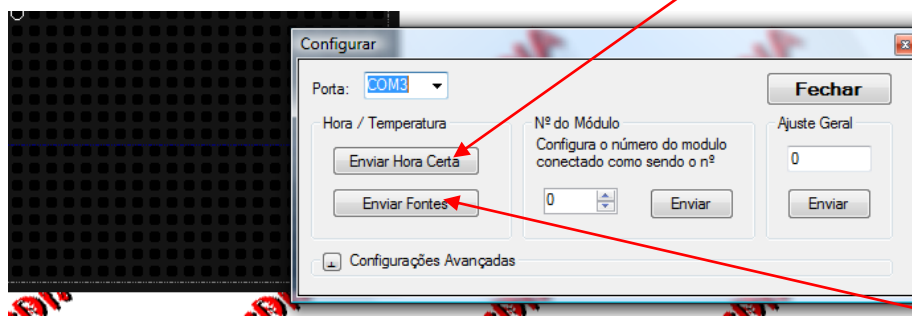


Acertando a Hora e ajustando a temperatura do painel

Na aba "Painel" vá ao tópico "Configurar Painel"

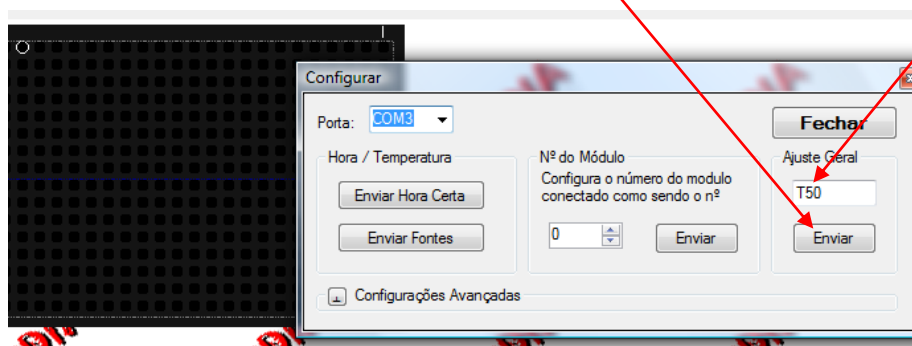


Vai abrir uma janela onde pode clicar em "Enviar Hora Certa" ajustando a hora do painel com a do seu computador



Se os números da hora e da temperatura estiverem ilegíveis, basta clicar em "Enviar Fontes"

Para ajuste de temperatura basta colocar no campo de ajuste geral a letra "T" em maiúsculo seguido do número de 1 a 99 e clicar em "Enviar"



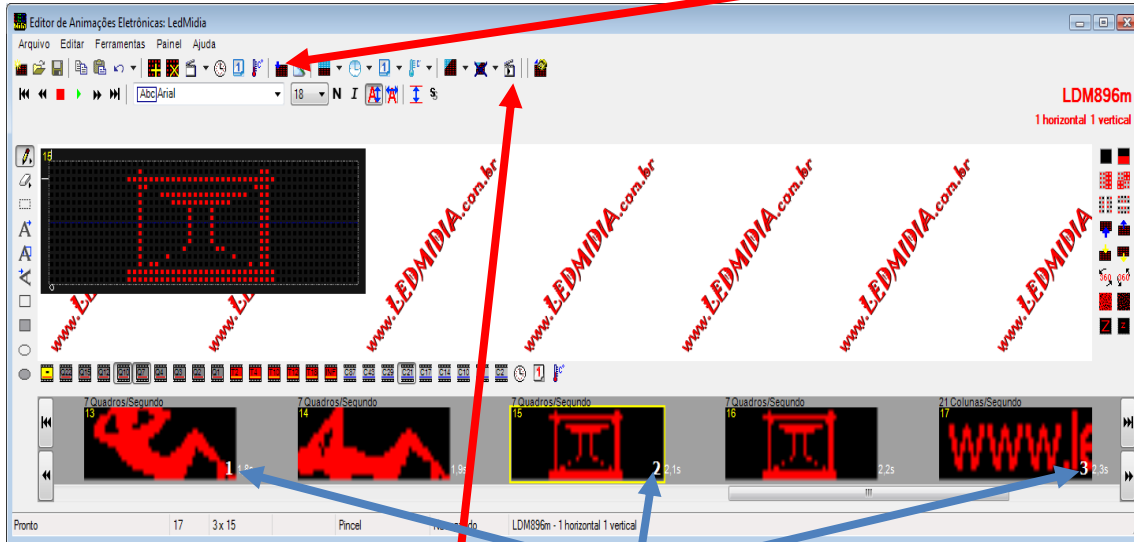
Por padrão, sai de fabrica com o ajuste T30 querendo aumentar 1°C deve-se colocar T25, querendo diminuir 1°C deve-se colocar 35 (cada 5 pontos representa 1°C)

Agenda interna do painel

Como usar o controle de animações e a agenda de animações.

Primeiro crie as animações que você quer passar no painel individualmente.

Depois abra as animações uma na seqüência da outra utilizando o recurso “inserir animação”



Veja numeração criada

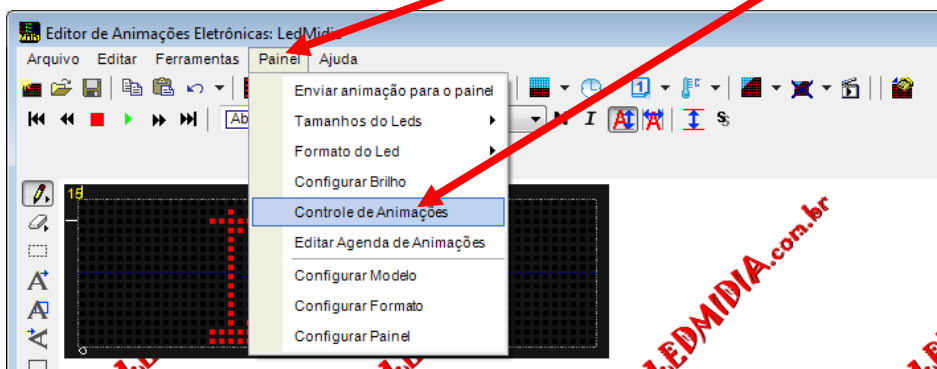
Agora usando o recurso de “marcação de animação” você pode numerar as animações que criou para que elas passem quando desejar.

Obs1: A animação numero 1 roda desde o quadro numerado com 1 até encontrar o quadro numerado com 2 e retorna ao quadro numerado com 1, assim fica em giro constante somente nesta animação, o mesmo ocorre com as outras animacoes.

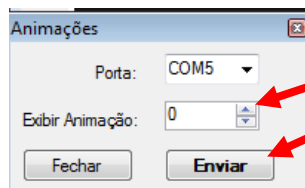
Obs2: Não pode enumerar o primeiro frame.

Após criar as animações e numerar, você tem dois jeitos de chamar essas animações:

Primeiro (Animação direta) - Abra a aba “Painel” clique em “Controle de Animações”.



Vai abrir um controlador que envia o numero da animação que quer que seja executada.

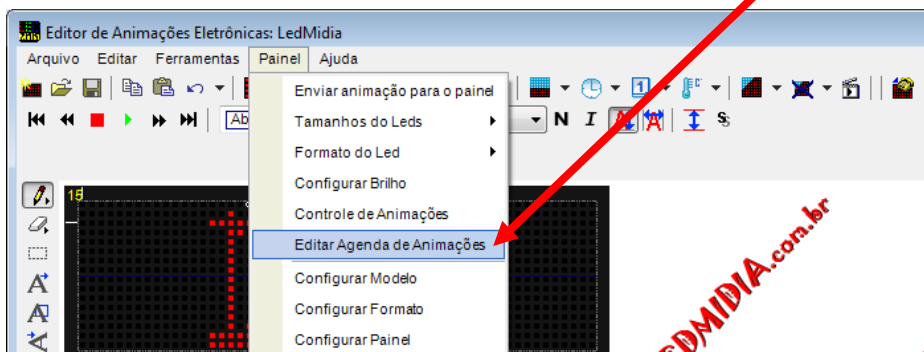


Basta colocar o numero da animação que quer rodar aqui e clicar em enviar.

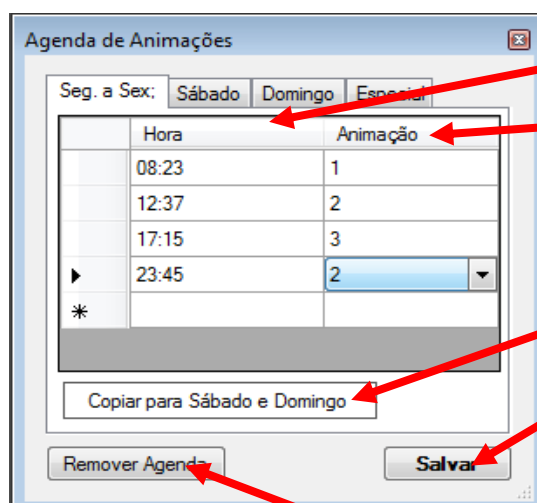
O número Máximo de animações aceitas é de 255.

Se quiser rodar todas as animações seqüencialmente coloque o número "Zero" e envie.

Segundo - (Agendamento) - Abra a aba "Painel" clique em "Editar Agenda de Animações"



Vai abrir o editor de agendas (obs.: tem que salvar a seqüência que você fez antes)



Coloque aqui o horario que deseja que a animacao comece a rodar.

Em seguida coloque qual animacao quer que rode neste horário.

Neste plano voce coloca as animacoes para os dias de semana, podendo ser copiado o plano para sabados e domigos

Após criar a agenda, salve para poder enviar para o painel. Ela será enviada automaticamente junto com a animação criada.

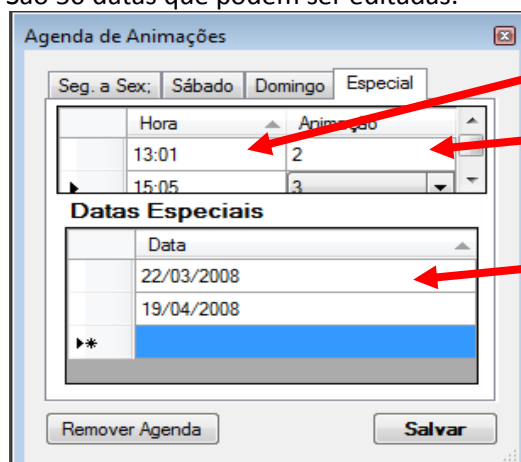
A qualquer tempo voce pode excluir a agenda com este controle

A agenda permite a criação de 150 horários diferentes para cada situação- dias de semana (segunda a sexta) sábados, domingos e datas especiais.

Datas especiais:

Voce pode criar uma agenda de horarios diferenciados para datas especiais.

São 50 datas que podem ser editadas.



Coloque aqui o horario que deseja que a animacao comece a rodar.

Em seguida coloque qual animacao quer que rode neste horário.

Coloque em que datas especiais você quer que esses horários acima sejam válidos

-as informações de data e hora devem ficar sempre em ordem crescente!

Atenção: sempre obedeça o formato da data e da hora nos campos a serem utilizados.