

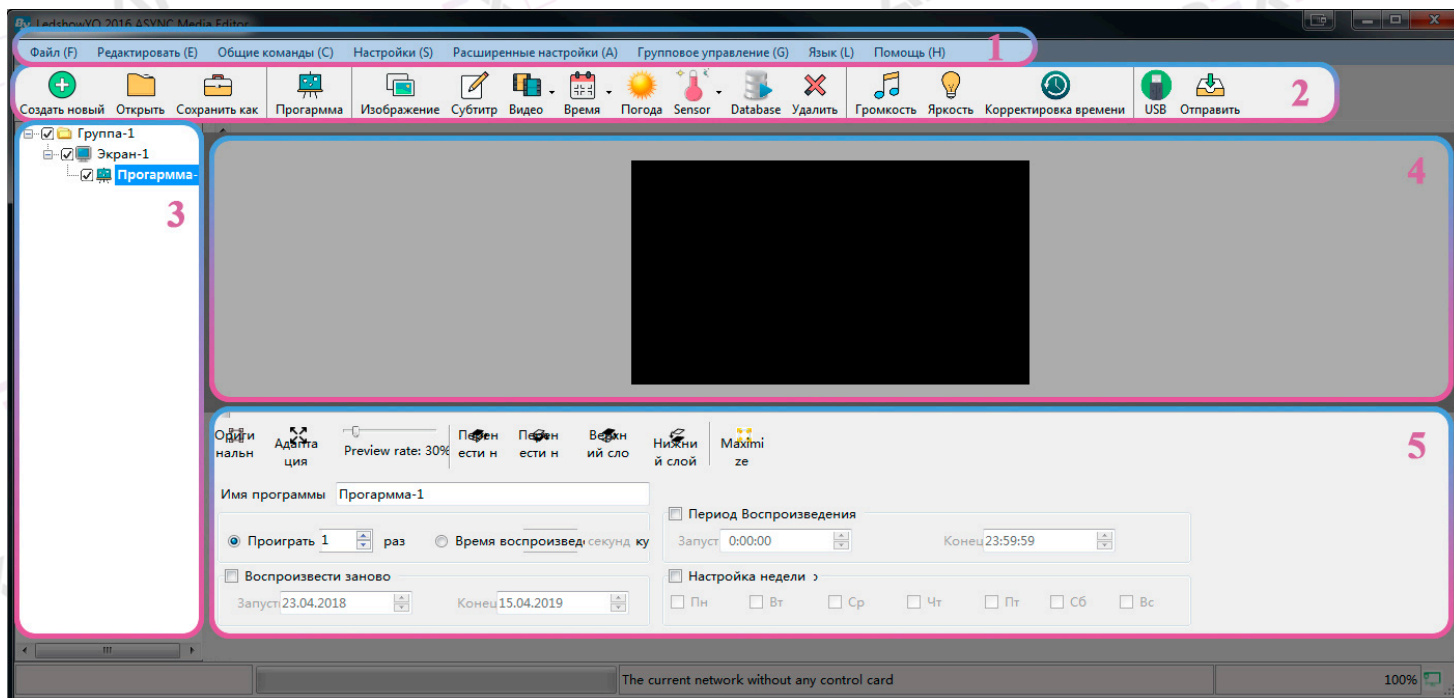
LedShowYQ

Инструкция по работе с программой LedShowYQ

LedShowYQ – программа для управления медиа контроллерами серии VX-Y/YQ, изготовленные заводом Onbon. С помощью программы, вы легко сможете добавить видео, текст, субтитр, отрегулировать яркость свечения, настроить отображение дополнительной информации, например температуру, влажность и прочее и все это возможно в режиме наложения зон друг на друга, для наиболее плотного использования всего пространства экрана. Так же гибридные контроллеры серии VX-Y могут работать не только в режиме офлайн (асинхронный режим), отображая заранее записанную информацию, но и переключаться на режим онлайн (синхронный режим), передавая изображение с внешнего источника сигнала через DVI/HDMI/CVBS/SDI.

Самую свежую версию ПО и прошивок для контроллеров, вы всегда можете скачать с нашего сайта Apex-Led.ru, раздел [Инструкции и ПО](#).

Окно программы LedShowYQ



- 1 – Меню навигации
- 2 – Панель инструментов
- 3 – Боковое меню
- 4 – Зона предварительного просмотра
- 5 – Область редактирования

Способы соединения

В зависимости от типа контроллера и наличия дополнительных модулей связи, записывать программу на экран можно разными способами:

- USB накопитель

Используется USB накопитель, отформатированный в файловой системе **FAT32** с общим объемом памяти **не более 256 Gb**;

- Сетевое (Lan) соединение

Запись происходит благодаря сетевому соединению. Для передачи информации в контроллер достаточно 100 Mb/s (четырёх жильный кабель), для коммутирования передающих и принимающих карт необходимо сетевое соединение со скоростью 1 Gb/s (восьмижильный кабель)

- Беспроводное (Wi-Fi) соединение

Передача информации осуществляется посредством беспроводной сети Wi-Fi. Некоторые контроллеры имеют на борту беспроводной модуль Wi-Fi;

- Управление через Web интерфейс

При наличии интернета, контроллеры могут управляться через Web интерфейс сайта iLedCloud.com

При таком способе управления компьютер необходим только для первичной настройки, все дальнейшее программирование происходит из браузера, и это означает, что программировать можно как с компьютера, так и с телефона, планшета или любого другого устройства из любой точки мира, при наличии интернет соединения.

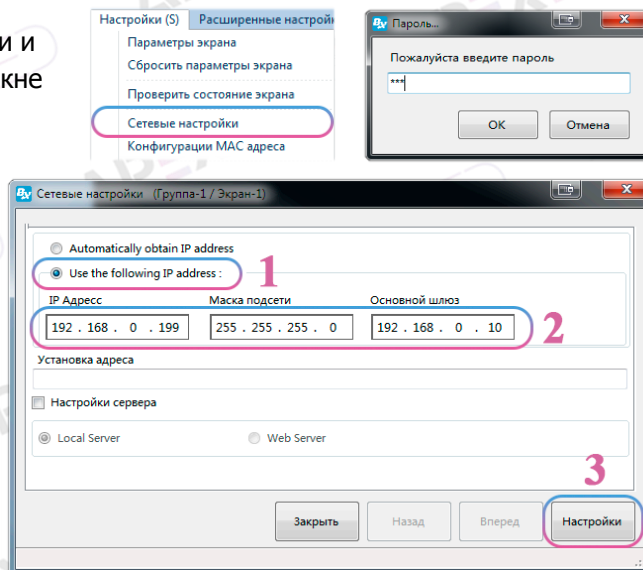
Несмотря на то, что контроллеры могут управляться без дополнительных сетевых настроек, мы все же рекомендуем прописать сетевые параметры вручную.

Нажмите на кнопку Пуск, Панель управления, Центр управления сетями и общим доступом, слева на боковом меню пункт Изменение параметров адаптера, нажмите правой кнопкой мыши по подключению, через которое будет устанавливаться соединение, пункт Свойства, двойным щелчком нажмите на Протокол интернета версии 4 (TCP/IPv4). Поставьте точку на «Использовать следующий IP адрес» и заполнить поля IP-адрес: 192.168.0.10; Маска подсети: 255.255.255.0, остальные параметры можно не указывать, при условии что вы подключаетесь к контроллеру напрямую, если подключение через роутер, но в поле Основной шлюз необходимо прописать IP адрес роутера. Контроллеру необходимо задать любой другой IP адрес в диапазоне 192.168.0.1 – 192.168.0.255 кроме того, который был задан компьютеру, Основным шлюзом на контроллере устанавливается IP адрес компьютера, если используется прямое подключение или IP адрес роутера, если подключение происходит через него.

Настройка контроллера

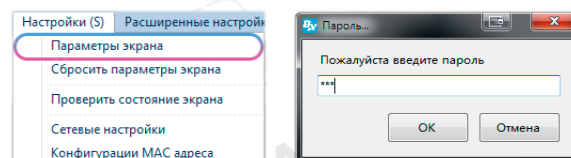
1. Запустите программу LedShowYQ 

2. Нажмите на вкладку **Настройки** в меню навигации и выберите пункт **Сетевые настройки**. В появившемся окне введите пароль **888**.

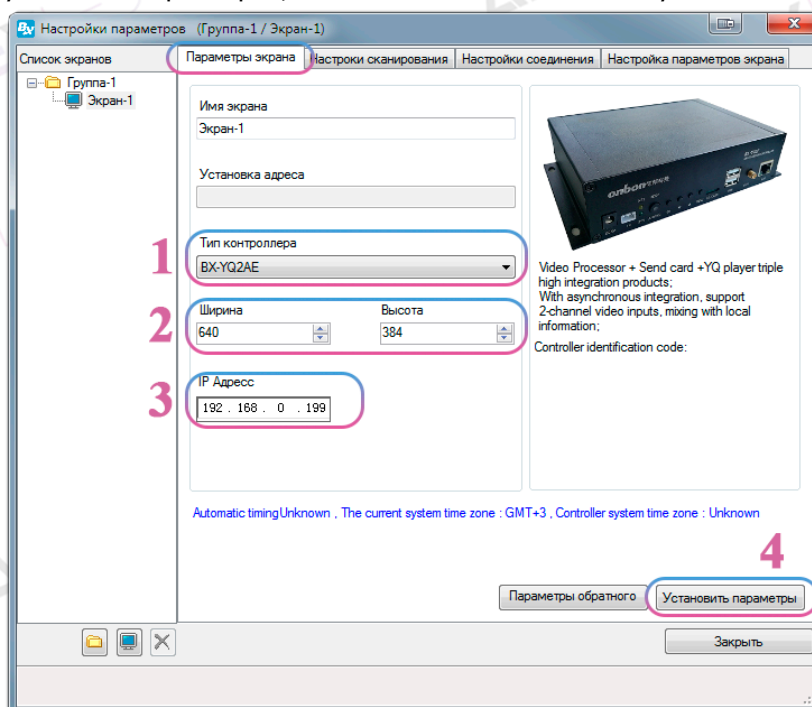


Установите точку на «Use the following IP address», пропишите IP адрес 192.168.0.199 (если в сети используется более одного контроллера, обязательно каждый контроллер необходимо подключать напрямую и задавать каждому свой индивидуальный IP адрес), маску подсети не изменяйте, в поле «Основной шлюз» пропишите IP адрес компьютера или IP адрес роутера. После этого необходимо нажать на кнопку «Настройки», как показано на рисунке

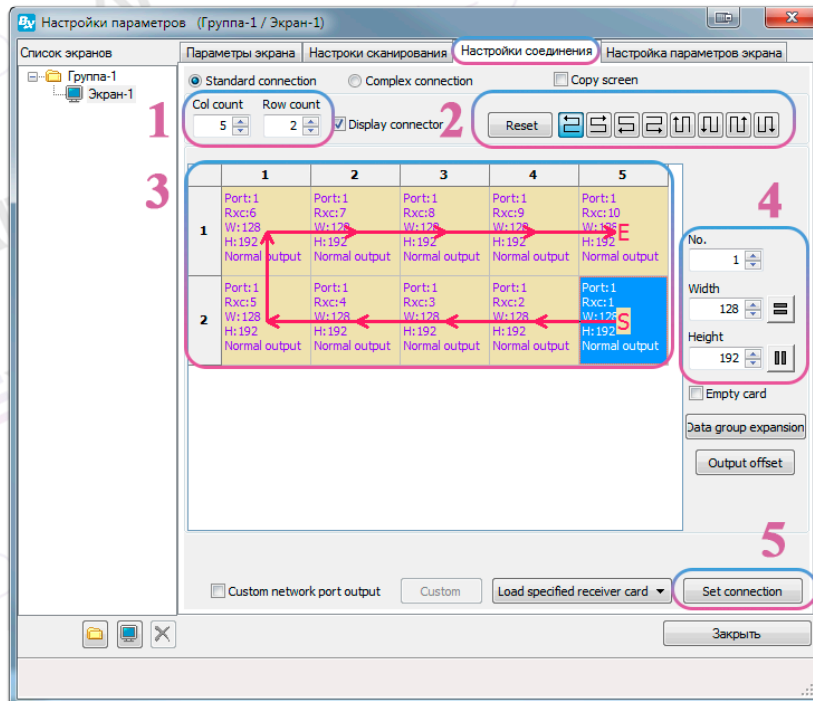
3. Нажмите на вкладку **Настройки** в меню навигации и выберите пункт **Параметры экрана**. В появившемся окне введите пароль **888** или **168**, если вы будете настраивать несколько экранов.



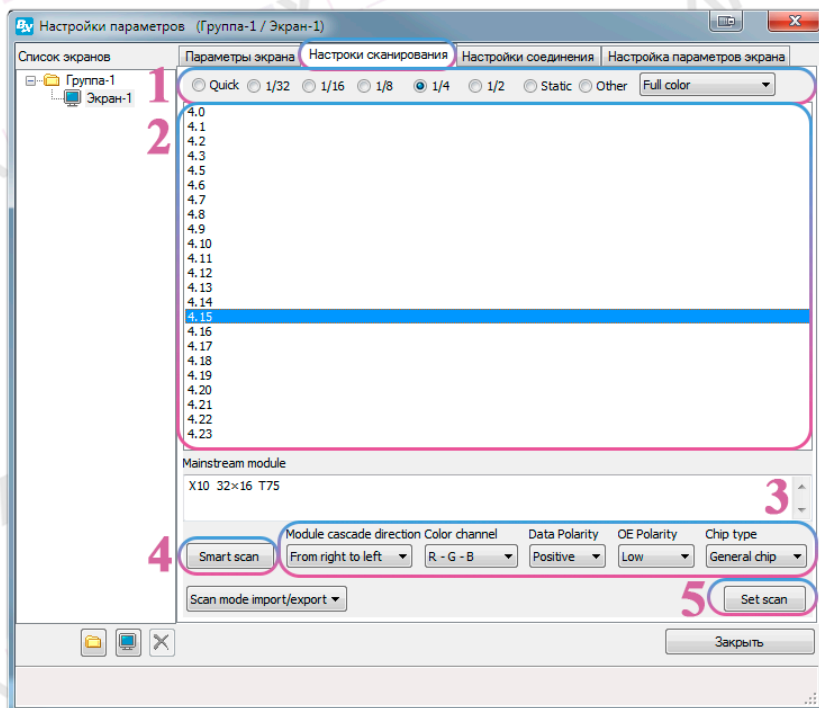
4. В появившемся окне во вкладке «Параметры экрана» необходимо выбрать тип контроллера, который будет использоваться, и задать ширину и высоту будущего экрана, значения указываются в пикселях. Поле «IP Адрес» заполняется, если необходимо задать определенный, заранее прописанный IP адрес контроллера. После установки параметров, необходимо нажать на кнопку «Установить параметры».



5. Если используется контроллер VX-YQ2A и последующие модели, во вкладке «Настройки соединения», необходимо указать количество принимающих карт в высоту и ширину, схему их подключения между собой, где «S» это первая принимающая карта после контроллера, а «E» это последняя принимающая карта в цепи и разрешение для каждой карты. Расположение карт указано с фронтальной стороны экрана. После окончания настройки, необходимо нажать на кнопку «Set connection».

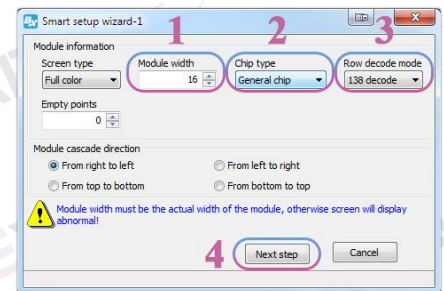


6. Во вкладке «Настройка сканирования» необходимо выбрать группу и пункт сканирования. Данные параметры зависят от используемых модулей и их нужно уточнять у поставщика модулей или завода изготовителя. Так же, если модуль использует не стандартные чипы, необходимо выбрать тот чип, который используется в поле «Chip type». Если ни один из пунктов сканирования не подошел, необходимо запустить **Smart scan**. После того как скан будет выбран или создан, необходимо нажать на кнопку «Set Scan».

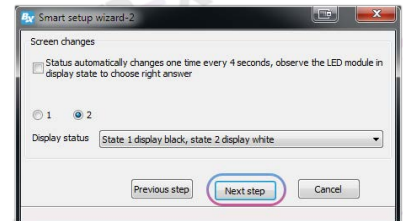


6.1. Smart scan

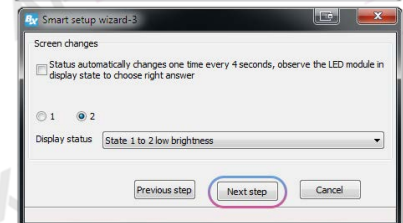
I) После запуска Smart Scan появится окно, в котором необходимо выбрать количество пикселей на модуле в ширину, выбрать тип используемого чипа, если нет никакой информации о его специфике, лучше его не менять, а так же тип декодирования, который чаще всего трогать тоже не нужно. Точку «From right to left» оставляем на месте, т.к. это стандартная схема подключения модулей и в 99% случаев используется именно она. После выставления параметров, нажимаем на кнопку **Next step**.



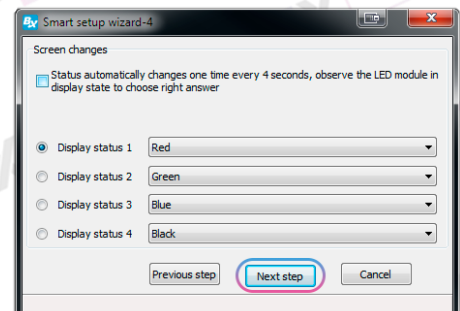
II) В следующем окне необходимо указать как ведет себя экран когда установлена точка на пункт 1 и на пункт 2. Если на пункте 1 экран не горит, а на пункте 2 горит белым, ничего не меняем, если наоборот, то в выпадающем меню выбрать противоположный вариант, после чего нажимаем **Next step**.



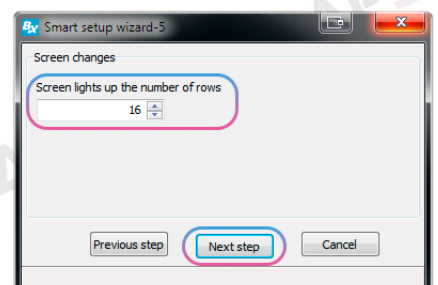
III) Далее необходимо выбрать на каком из выбранных пунктов экран светится ярче, а на каком тусклее и выбрать соответствующий пункт и нажать на **Next step**.



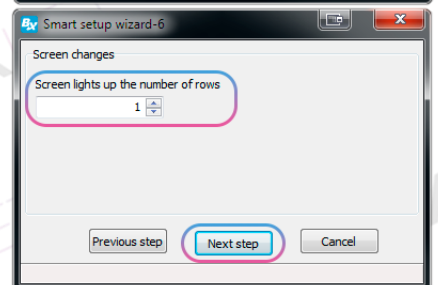
IV) При выборе пунктов по очереди, экран будет светиться красным, зеленым, синим и черным цветом. Если порядок не верный, необходимо изменить соответствующие поля на верный и нажать **Next step**.



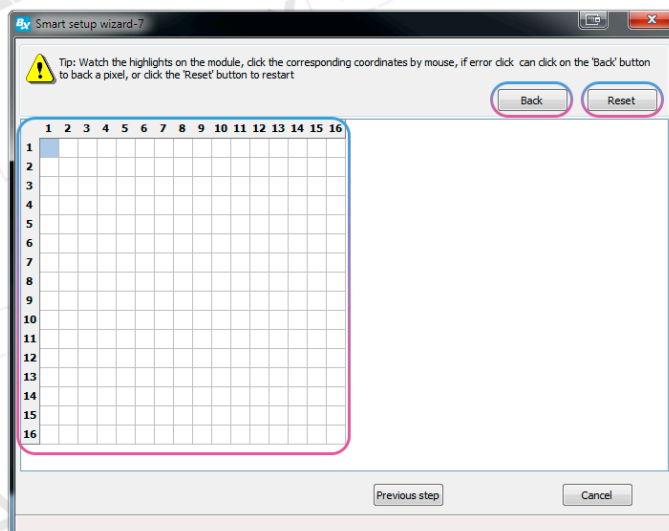
V) В следующем окне необходимо указать количество святающихся линий и нажать **Next step**.



VI) Еще раз указываем количество святающихся линий и нажимаем **Next step**.

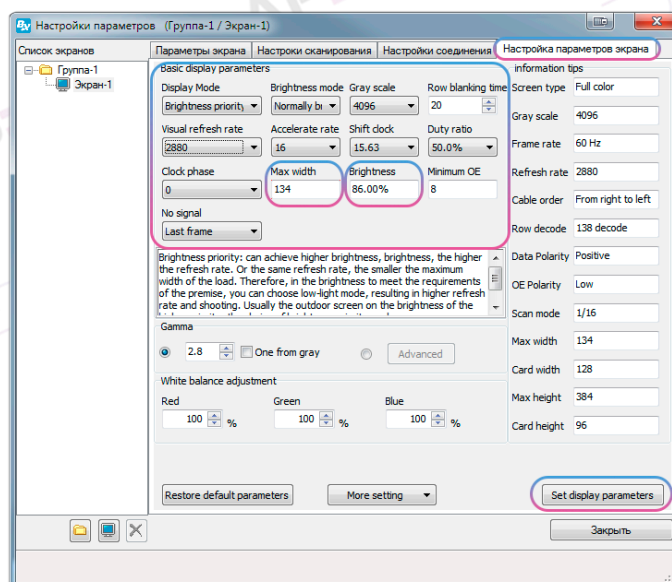


VII) Следующим этапом, необходимо указывать загорающиеся точки на модуле. При заполнении точек в длину, для удобства можно использовать стрелочки на клавиатуре. Если вы где то ошиблись, можно нажать на кнопку «Back» для возврата на предыдущую точку или нажать «Reset» для того чтобы начать указание точек с самого начала. После того будут указаны все точки, программа либо создаст новый файл сканирования и попросит задать ему имя, либо сообщит что такой файл уже существует и укажет на него. Количество строчек в длину и высоту может отличаться от того, что указано на рисунке ниже.



7. Во вкладке «Настройка параметров экрана» изменяются параметры выводимого изображения. В данном окне можно выбрать приоритет работы экрана (Яркость или частота мерцания), изменить уровень серого, частоту мерцания пикселей (чем выше тем лучше), гамму и отрегулировать теплоту изображения.

При изменении параметров, обращайте внимание на поле **Max Width**, т.к. эта цифра показывает какое максимальное количество пикселей может поддерживать принимающая карта при выставленных вами параметрах. Если значение в данном поле окрасилось в красный цвет, это означает, что параметры не могут быть записаны и фактически используемое количество пикселей больше чем допустимое значение и необходимо уменьшать какой-либо параметр (глубина цвета Grey Scale или частоту мерцания Visual refresh rate).



Мы рекомендуем подбирать количество принимающих карт таким образом, чтобы на одну принимающую карту подключалось не более 128 пикселей.

Важно понимать что необходимо балансировать между красивой картинкой и яркостью, чем лучше изображение, тем меньше яркость. Максимальная яркость при выставленных параметрах отображается в поле «Brightness».

После окончания настроен необходимо нажать на «Set display parameters»

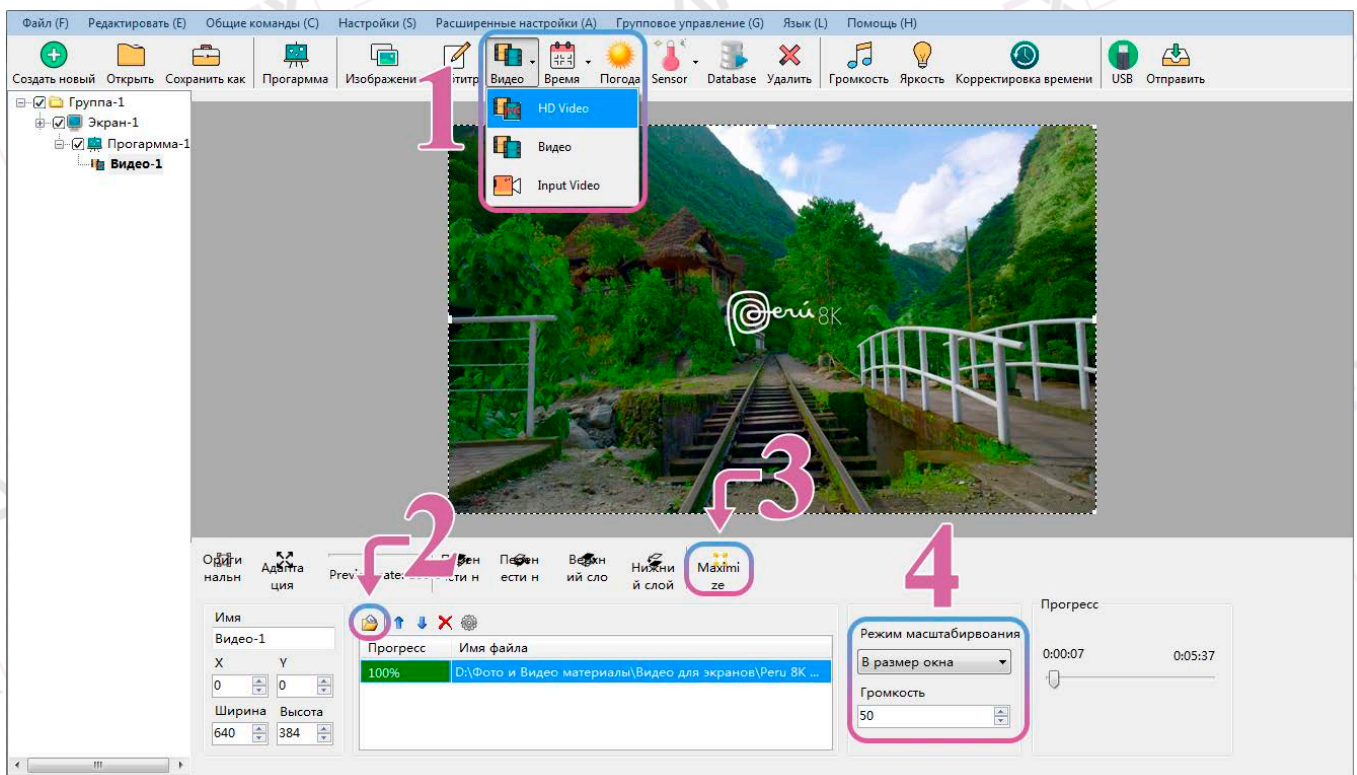
Создание программы

После ввода всех необходимых данных и закрытия окна Настройки параметров, перед вами появится ваше будущее устройство с заданной шириной и высотой.

Для того чтобы на экране отображалось что-либо, необходимо создать зону того контента, который вы хотите использовать, например если вы хотите чтобы текст отображался в режиме субтитра, идущего справа налево, необходимо создать зону Субтитр, для отображения времени, необходимо создать зону Время и так далее.

Рассмотрим случай, когда нам необходимо отображение видео, логотипа, температуры, субтитра и времени.

1) Для начала создадим зону Видео. Для этого в панели инструментов необходимо нажать на **Видео** и выбрать HD Video или Видео (п.1)

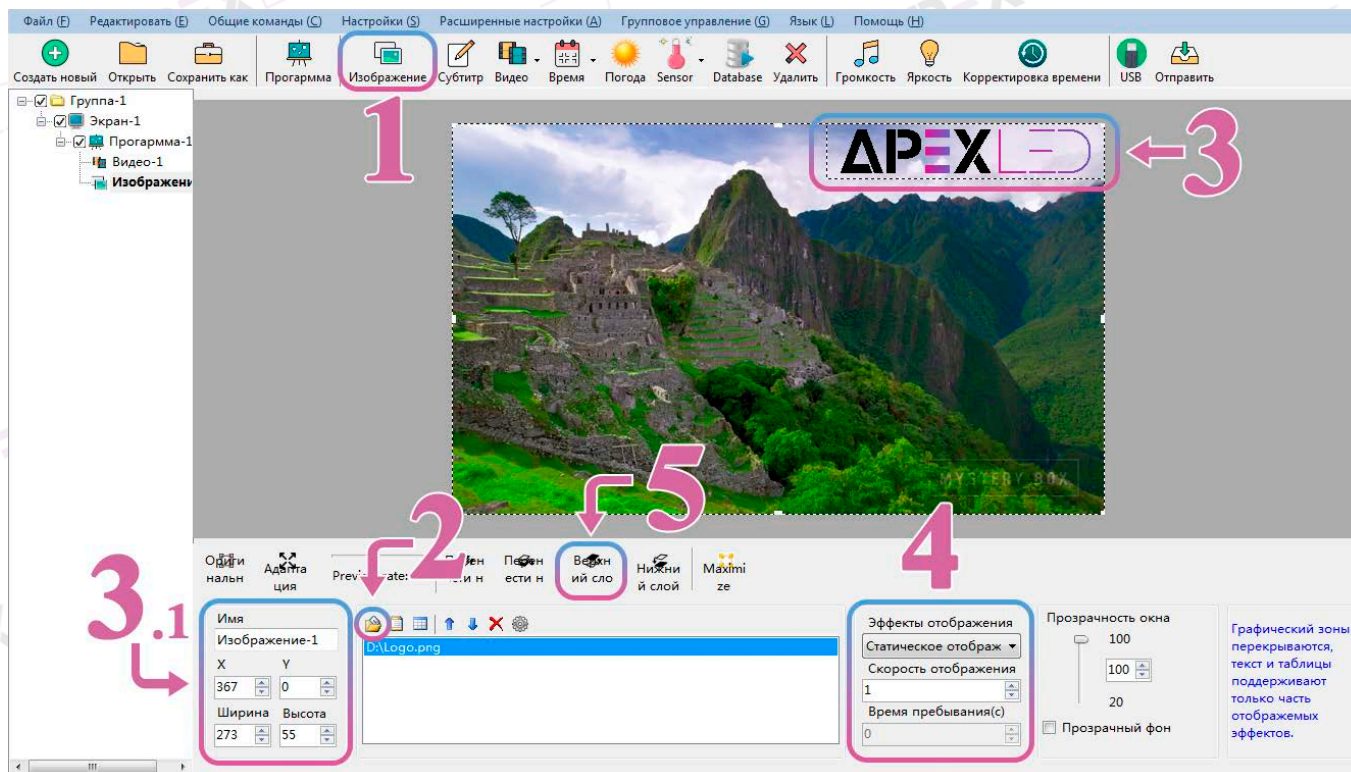


После добавления зоны Видео, необходимо добавить видео файлы, которые будут воспроизводиться.

Для добавления нажмите на иконку открывающейся папки (п.2) и выберите необходимые видео файлы. Выбрав все необходимые файлы, необходимо растянуть зону Видео на весь экран, для этого нажмите на кнопку «Maximize» (п.3) или растяните зону вручную с помощью мышки, потянув за край зоны.

Выберите режим масштабирования и выставьте необходимую громкость звука (п.4)

II) Для добавления логотипа, необходимо нажать на иконку Изображение (п.1) на панели инструментов.



После добавления зоны Изображения, необходимо добавить логотип.

Для добавления нажмите на иконку «Открыть» (п.2) и выберите необходимое изображение с логотипом.

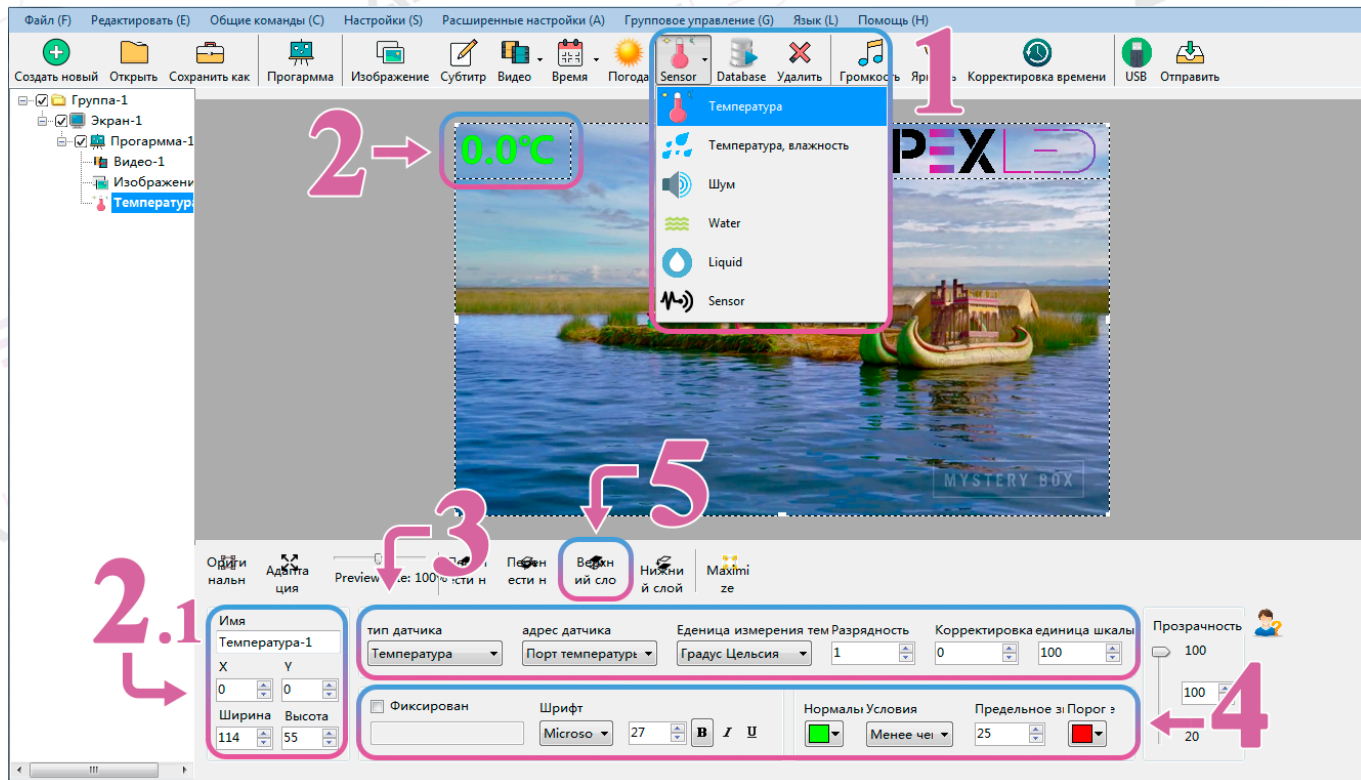
Для перемещения логотипа и изменения его размера, вы можете воспользоваться мышкой (п.3) или вручную ввести размер зоны с логотипом и его местоположение (п.3.1), где оси X и Y это расположение на полотне экрана, а Ширина и Высота это размер зоны, в которой расположен логотип.

С помощью инструментов, находящихся в п.4, программа позволяет изменять способ появления изображения, скорость появления и время пребывания этого изображения до смены на какое либо другое или тоже самое, если оно одно. В нашем примере мы выбрали эффект «Статическое отображение», чтобы логотип всегда неизменно находился на правом верхнем углу.

После выбора эффекта появления, нажимаем на иконку «Верхний слой», чтобы логотип был поверх видео, если этого не сделать, логотип или любое другое изображение будет под видео и на экране его не будет видно.

Если внутри зоны «Изображение» несколько файлов, программа позволяет менять их очередность с помощью стрелочек, которые расположены справа от иконки «Открыть» (п.2).

III) Для добавления температуры, необходимо нажать на иконку Sensor (п.1) на панели инструментов и выбрать пункт Температура. Для отображения температуры, необходимо подключить датчик температуры к мультифункциональной карте VX-MF(YQ) если используется контроллер VX-YQ1/YQ1-75/YQ1G-75 или к VX-VMF, если используется VX-YQ2A и последующие, старшие модели (VX-VMF подключается первой в цепи между контроллером и первой принимающей картой)



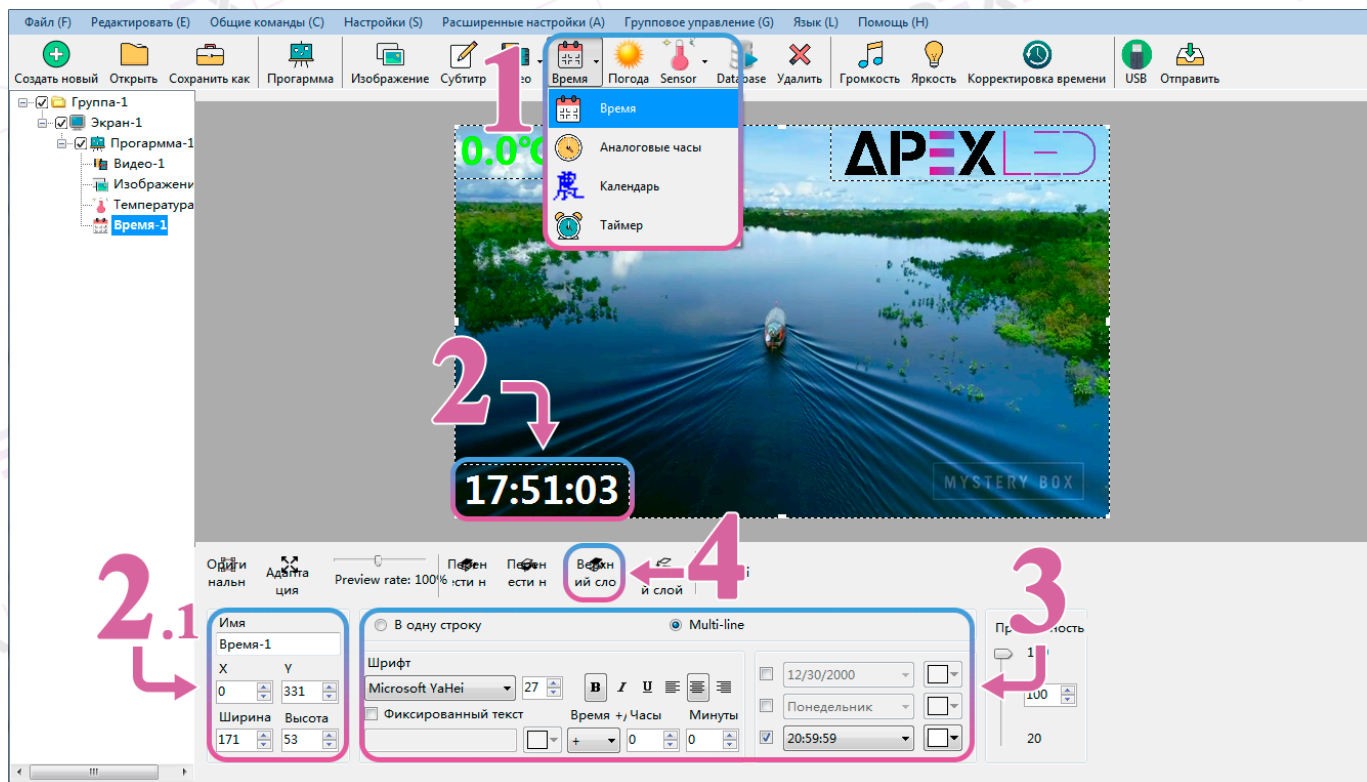
Для перемещения температуры и изменения его размера, вы можете воспользоваться мышкой (п.2) или вручную ввести размер зоны с температурой и ее местоположением (п.2.1), где оси X и Y это расположение на полотне экрана, а Ширина и Высота это размер зоны.

В зоне редактирования необходимо выбрать тип датчика (Температура I для датчика температуры и Температура II для датчика Температуры и влажности), в какой порт он вставлен в мультифункциональной карте, величину, в которой будет отображаться температура, разрядность после запятой и корректировку показаний, если имеется небольшая погрешность (п.3).

В нижней зоне редактирования, установив галочку на пункт «Фиксированный текст», можно прописать текст, который будет статично отображаться перед показаниями температуры (в данном примере использоваться не будет), шрифт, его размер и свойства, а так же изменения цвета цифр при достижении указанной отметки (п.4).

После всех корректировок и настройки, перемещает зону с температурой на верхний слой, чтобы она была поверх видео (п.5).

IV) Для добавления цифрового времени, необходимо нажать на иконку Время на панели инструментов и выбрать пункт Время (п.1).

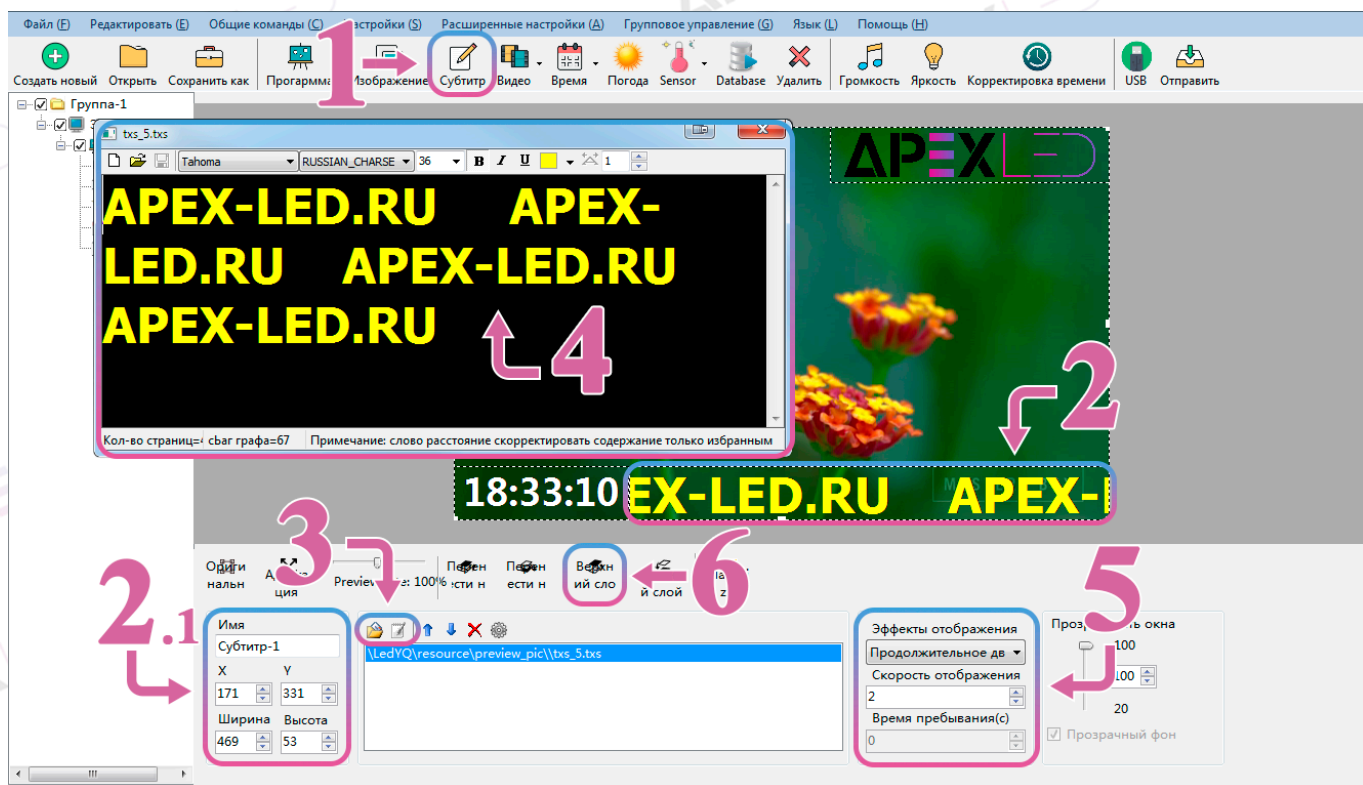


Для перемещения времени и изменения размера, вы можете воспользоваться мышкой (п.2) или вручную ввести размер и местоположение (п.2.1), где оси X и Y это расположение на полотне экрана, а Ширина и Высота это размер зоны.

В зоне редактирования необходимо выбрать количество строк, которое будет отображаться, одна или несколько строк (используется в случае, если необходимо отображать дни недели и дату), шрифт (его размер и свойства), выполнить корректировку времени и установить галочки на тех пунктах, которые необходимы. Для каждого пункта можно задать свой цвет, который выбирается исходя из вкусовых предпочтений или отталкиваясь от заднего фона (п.3)

Так же как и с другими зонами, необходимо вывести время на передний план, нажав на иконку «Верхний слой» (п.4).

V) Для добавления субтитра, необходимо нажать на иконку Субтитр на панели инструментов (п.1).



Для перемещения субтитра и изменения размера, вы можете воспользоваться мышкой (п.2) или вручную ввести размер и местоположение (п.2.1), где оси X и Y это расположение на полотне экрана, а Ширина и Высота это размер зоны субтитра.

Создайте или откройте уже созданный файл субтитра (п.3).

После нажатия на иконку создать сразу откроется окно для редактирования (п.4). Напишите необходимый текст, задайте необходимый размер цвет и прочее. После окончания написания текста и завершения работ по его оформлению, нажмите на красный крестик, чтобы закрыть окно редактирования.

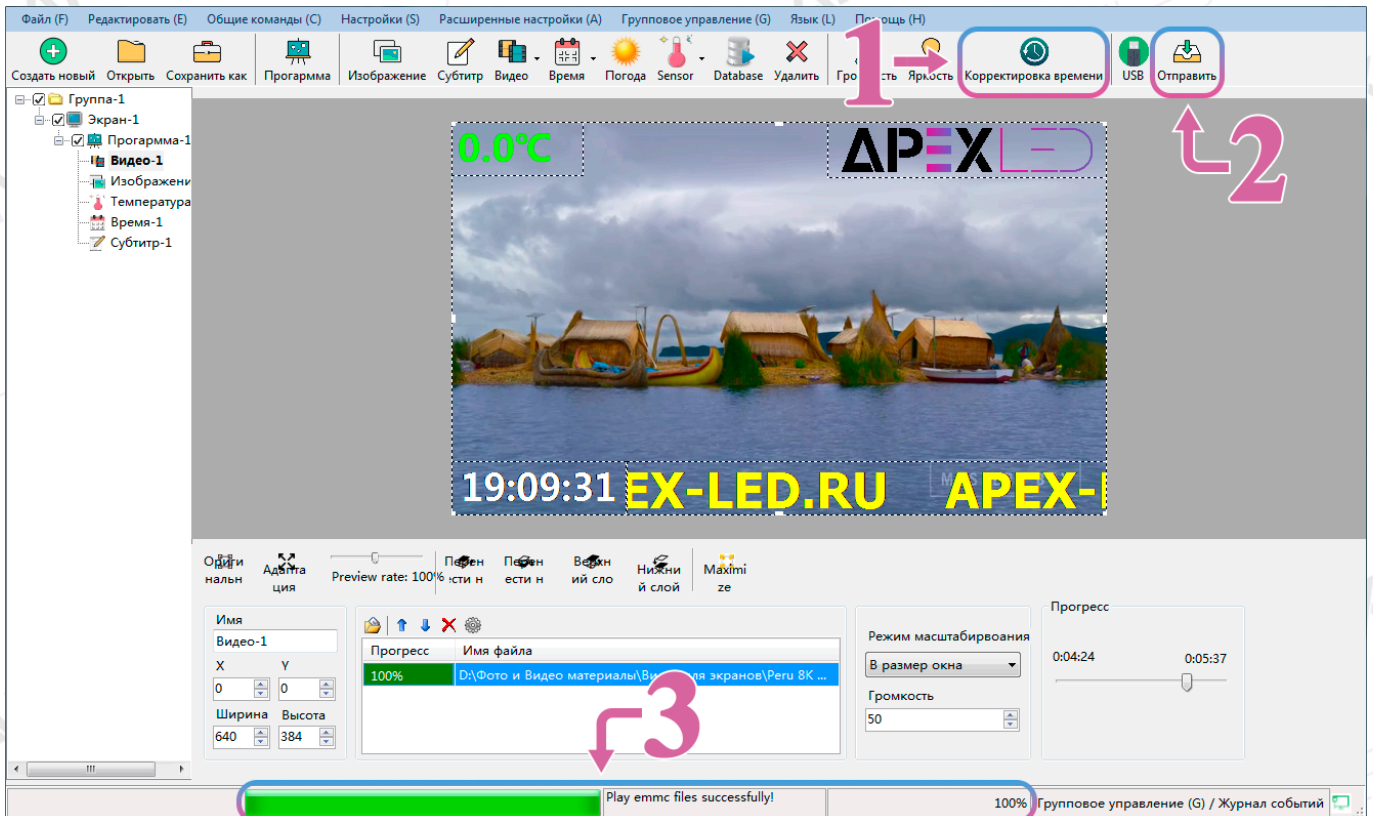
Для изменения способа появления текста, нажмите на выпадающее меню «Эффекты отображения» и выберите продолжительное движение влево (пятый пункт) и выберите скорость движения. В зависимости от размера экрана скорость может смотреться по-разному, для наиболее удачного подбора рекомендуем выставить Скорость отображения - 2, после чего изменять скорость в большую или в меньшую сторону.

Для вывода субтитра на передний план, необходимо нажать на иконку «Верхний слой» (п.6).

VI) После настройки всего контента осталось отправить данную программу на экран.

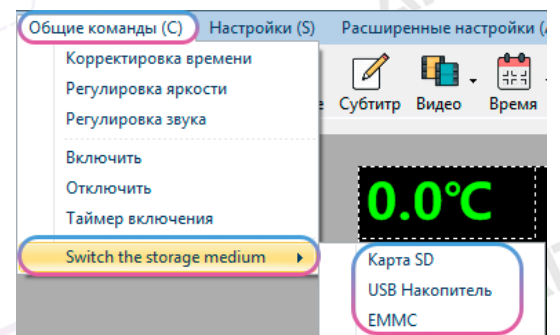
Чаще всего, работая с подобными контроллерами, используется прямое подключение по Lan кабелю или по беспроводной связи Wi-Fi. Перед тем как отправить программу, необходимо нажать Коррекция времени (п.1) для того чтобы время контроллера и время на компьютере синхронизировалось, после чего нажать на кнопку Отправить (п.2).

Внизу окна программы отображается статус и общий процесс отправки программы, когда конвертирование видео и создание программы завершиться, пакет будет отправлен на строку и в случае удачной отправки, в статусе, вы увидите статус Play emmc files successfully, что означает, что программа была успешно записана в EMMC память контроллера.



Так же, контроллеры поддерживают возможность записи программы на SD карту или работать напрямую с USB накопителя. Для изменения используемой памяти зайдите во вкладку «Общие команды», выберите пункт «Switch the storgate medium» и выберите тот тип памяти, на который будет записываться программа, при выборе «USB Накопитель» или «Карта SD», необходимо чтобы данные емкостные хранилища были вставлены в контроллер.

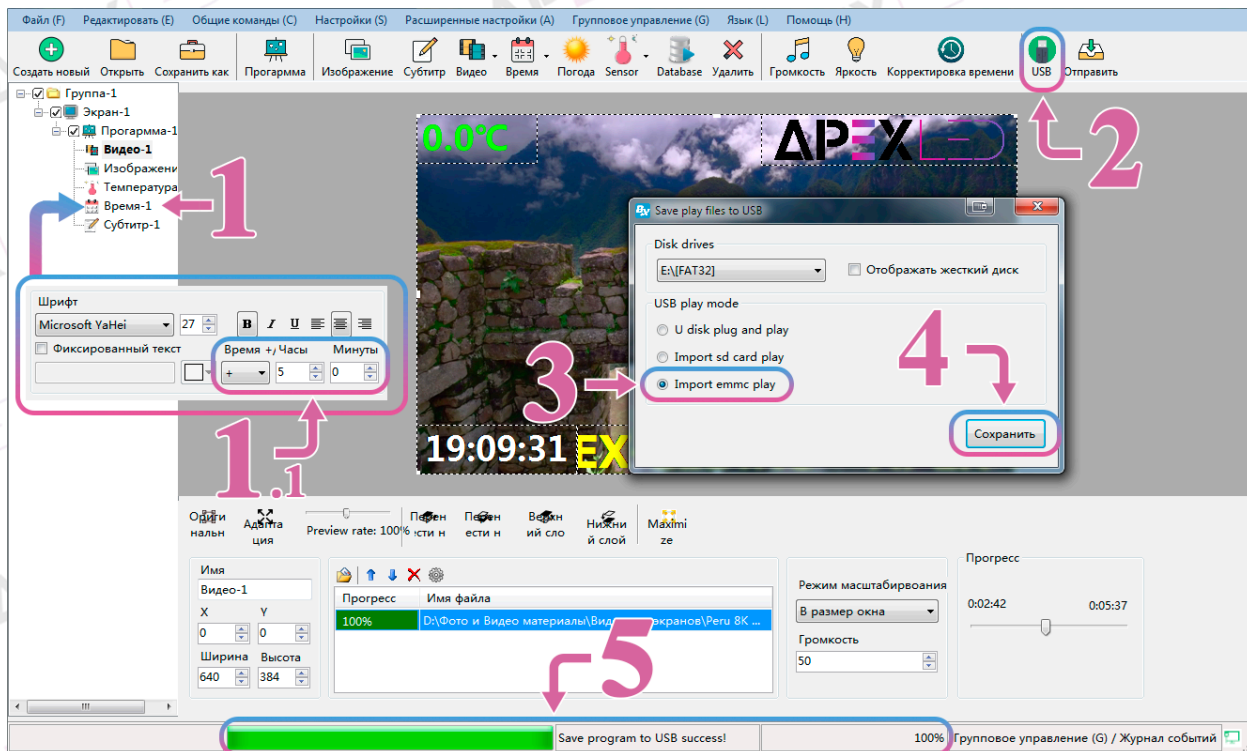
В стандартной комплектации встроена только внутренняя (EMMC) память.



Иногда бывают случаи, когда программу необходимо записать через USB накопитель и для этого необходимо сделать следующее.

Для того чтобы время отображалось корректно, необходимо зайти в зону Время (п.1) и в области редактирования времени выполнить корректировку на то время, в которое USB накопитель с программой будет вставлен в контроллер. (п.1.1).

Если вы уже производили корректировку времени при прямом подключении, то коррекцию времени в зоне «Время» производить не нужно.



После выполненной корректировки времени, нажмите на иконку USB (п.2) в панели инструментов.

Перед вами появится окно для записи программы на USB накопитель, в котором необходимо выбрать на какой накопитель будет записана программа и способ записи программы. Для записи программы на внутреннюю память контроллера, необходимо выбрать пункт «Import emmc play» (п.3). Если вы хотите использовать временную программу, не перетирая уже существующую, установите точку на пункт «U disk plug and play», контроллер будет понимать, что ему не нужно перезаписывать программу и будет отображать программу напрямую из USB накопителя, пока тот находится в контроллере. Как только вы извлечете накопитель, контроллер начнет воспроизводить программу из своей внутренней памяти.

Выбрав необходимый USB накопитель и способ записи программы, нажмите на кнопку «Сохранить» (п.4). После окончания записи программы, в строке статуса, вы увидите надпись «Save program to USB success» (п.5), обозначая успешную запись программы. USB накопитель вставляется в верхний USB разъем на контроллере, после записи программы в память контроллера, его можно извлечь.