

NÁVOD K OBSLUZE OVLÁDACÍHO PROGRAMU PRO LED DISPLEJE

LEDCenterM

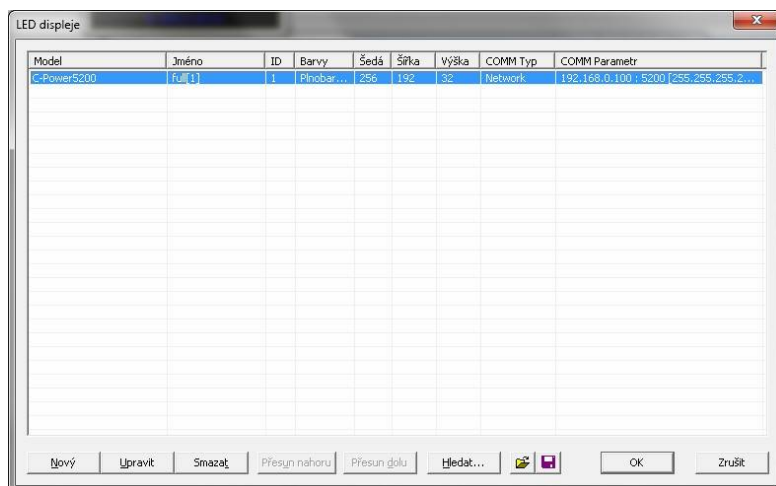


NASTAVENÍ DISPLEJŮ DO PROGRAMU

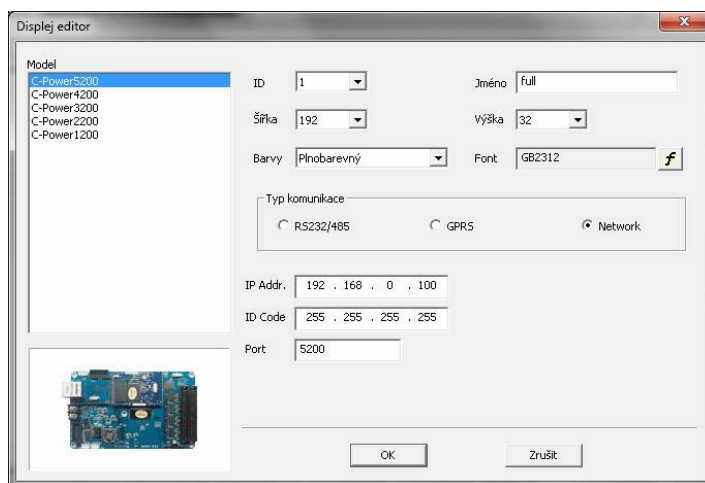
Před prvním použitím programu je nutné nejprve program nastavit. Nastavení naleznete v menu „*Nastavení / Rozšířené nastavení / Definování LED obrazovky*“.

V dialogu nastavení naleznete seznam nastavených panelů. Dole pod tímto seznamem jsou tři tlačítka:

- **Nový:** přidání nového panelu do seznamu.
- **Upravit:** upravení již existujícího nastavení programu
- **Smazat:** smazání nastavení panelu.
- **Hledat:** dialog s možností hledání displejů na sériovém portu i IP adrese.







Po stačení jednoho z těchto tlačítek vás program vyzve k zadání hesla (16888). Po zadání hesla se zobrazí dialog s volbami rozlišení, typu a komunikace. Pro správnou funkčnost vytvořených programů musíte správně nastavit rozlišení a barvy displeje. Jméno je jen informativní, pod tímto jménem se panel bude prezentovat v celém programu.

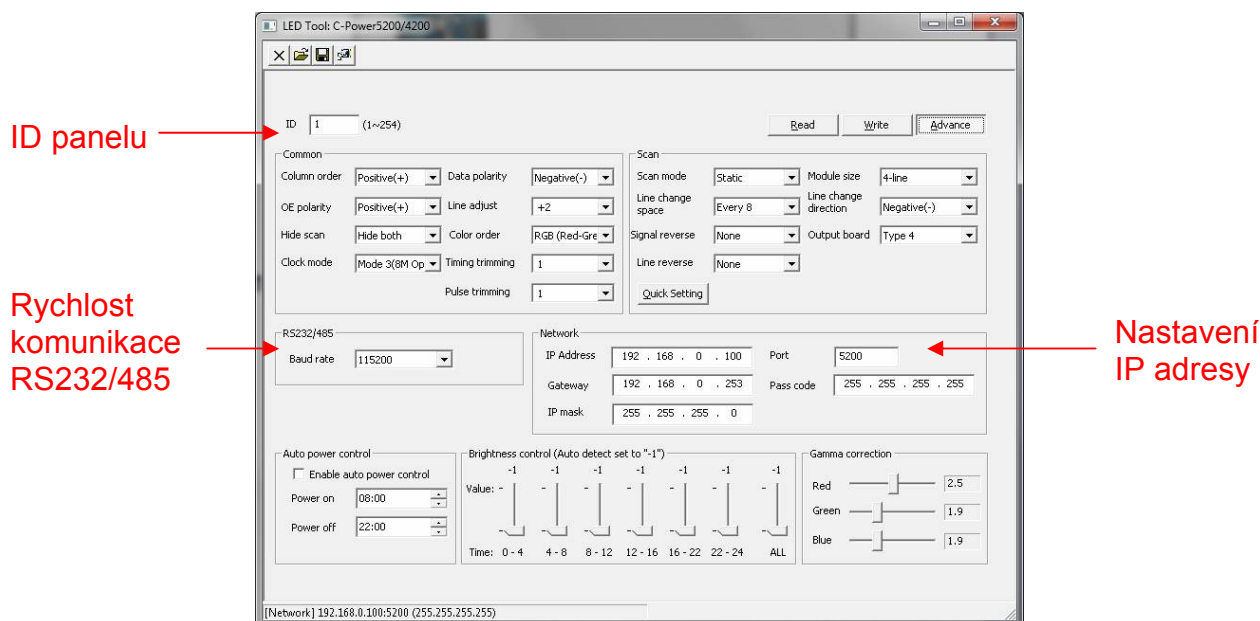


- RS232/RS485: komunikace pomocí sériového portu RS232 nebo RS 485. V případě připojení více panelů na jednu linku RS485 musí mít každý panel nastaven jiné ID. Nastavení komunikační rychlosti nastavíte v „**Nastavení / Rozšířené nastavení / Nastavení COM portu**“
- GPRS: komunikace pomocí GPRS modemu.
- Komunikace pomocí TCP/IP protokolu.

NASTAVENÍ IP ADRESY PANELU A ID PANELU

Dialog s nastavením IP adresy naleznete v menu „*Nástroje / ledtool / C-Power5200/4200*“. Tento dialog má samostatné nastavení komunikace, nastavení provedete jednou z ikon vlevo nahoře. V dialogu si zvolíte záložku RS232/485 nebo Network, po vybrání typu komunikace zvolíte COM port nebo současnou IP adresu panelu.

-  Zavření okna.
-  Načtení nastavení ze souboru počítače.
-  Uložení nastavení do souboru na počítač.
-  Nastavení komunikace pro přečtení a uložení nastavení do panelu.



Po zvolení Komunikace musíte nejprve načíst nastavení tlačítkem „Read“, Následně povolíte možnost úpravy tlačítkem „Advance“, program vás požádá o zadání hesla (26888) V okně „Network“ pak zadáte IP adresu (IP Adres) a masku podsítě. (IP mask). Nastavení poté uložíte do panelu tlačítkem „Write“.

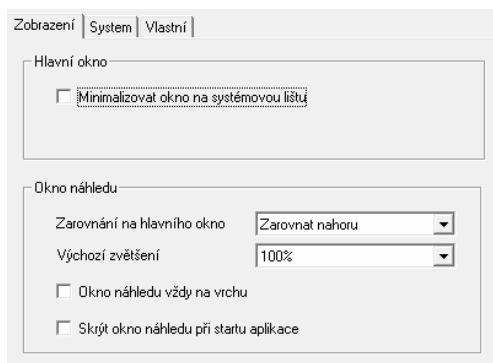
- **ID panelu:** pokud máte více displejů napojených na jednu linku RS485, musíte zadat u každého displeje jiné ID
- **Rychlost komunikace RS232/485:** pokud dochází k potížím při komunikaci přes sériový port (v důsledku dlouhého vedení na RS485) snižte komunikační rychlost. Tuto rychlost pak musíte nastavit i v „Nastavení displejů do programu“
- **Nastavení IP adresy:** zde zadáte IP adresu a masku displeje. Pokud byl IP port použit pro komunikaci s jiným zařízením můžete jej změnit. Samozřejmě stejný port musíte zadat v „Nastavení displejů do programu“

Pozor „Comon“ a „Scan“ je interní nastavení typů zobrazovacích modulů. Pokud dojde ke změně některé položky může dojít k chybě v zobrazení nebo k poškození displeje.

NASTAVENÍ PROGRAMU

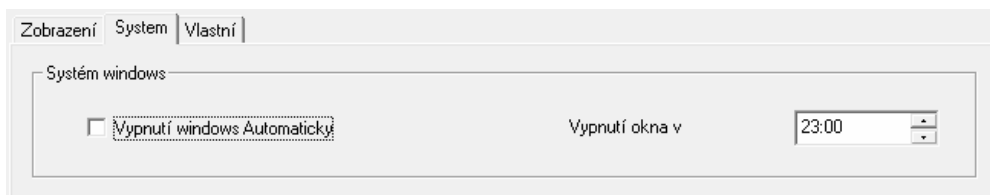
Nastavení programu otevřete v menu „**Nastavení**“ položka „**Nastavení programu**“.
Nastavení obsahuje tři položky:

- **Zobrazení** : volby nastavení zobrazení hlavního okna a okna náhledu.

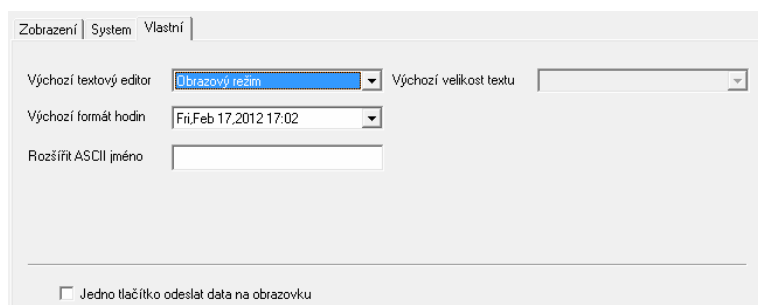


- **Minimalizovat okno na systémovou lištu:** zaškrtnutím této volby bude program minimalizován jako ikona na systémovou lištu vedle hodin.
- **Zarovnat na hlavní okno:** provádí volbu přichycení okna náhledu k hlavnímu oknu. Při posunu hlavního okna na ploše bude posouváno i s oknem náhledu.
- **Výchozí zvětšení:** údaj o zvětšení náhledu při spuštění programu
- **Okno náhledu vždy nahoře:** způsobí, že okno náhledu bude na ploše nad všemi programy.
- **Skrýt okno náhledu při startu aplikace:** způsobí, že okno náhledu se při spuštění programu neotevře

- **System:** nastavení automatického vypnutí počítače v určitý čas



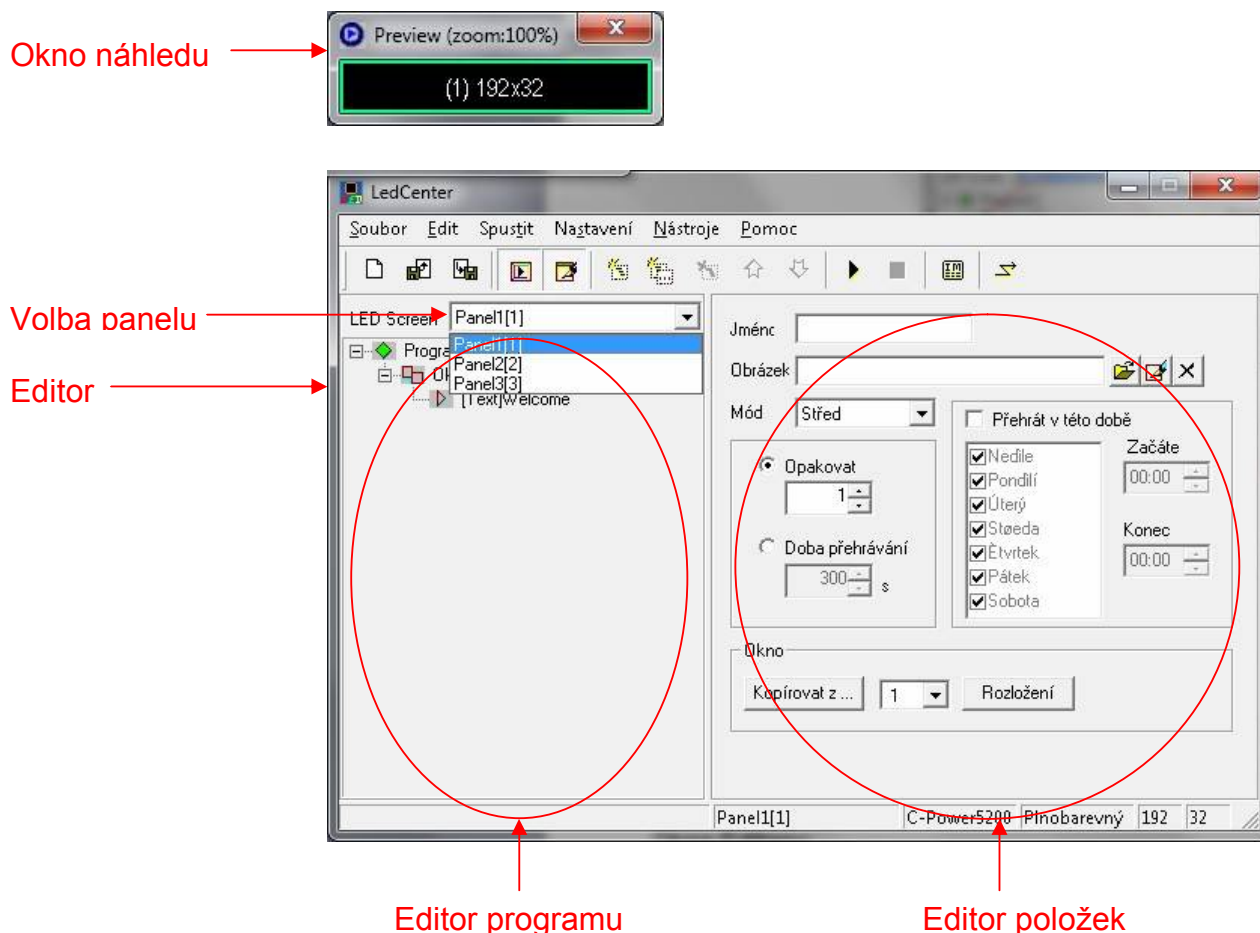
- **Vlastní:**



- **Výchozí textový editor:** výchozí mód, který bude použit při přidání nové textové položky do programu
- **Výchozí formát hodin:** formát hodin, který bude použit při vložení zobrazení hodin do programu.

OVLÁDÁNÍ PROGRAMU

Ovládací program se skládá ze dvou částí, hlavní okno editoru a okno náhledu.



Okno náhledu:

V tomto okně můžete simulovat zobrazení vašeho programu stejně jako by program běžel na panelu. V tomto okně můžete simulovat aktuálně editovanou položku nebo měnit velikost jednotlivých oken.

Okno Editoru:

Okno Editoru se skládá z menu, nástrojové lišty, editoru projektu a editoru položek projektu a programu.

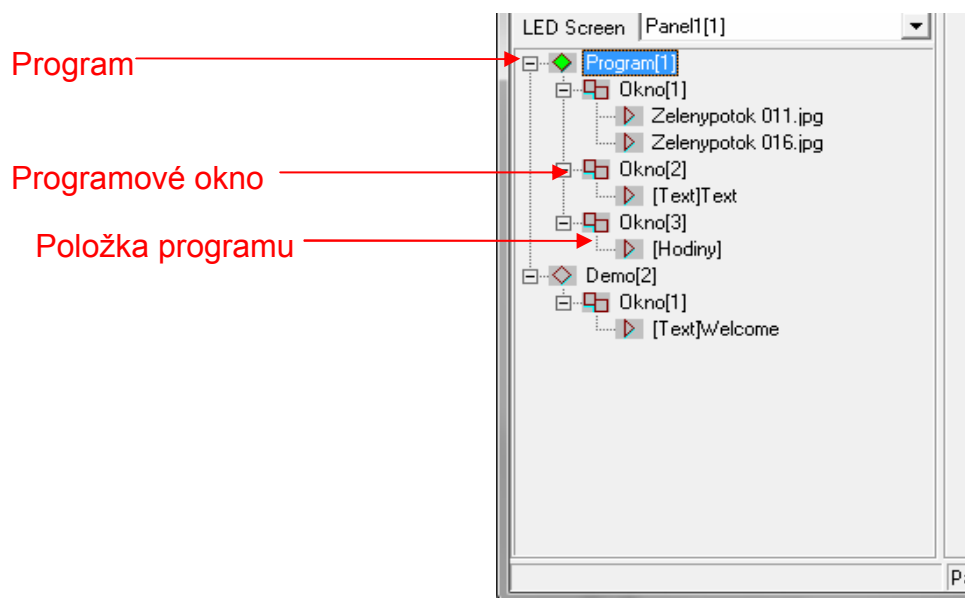
- **Editor projektu:** zde můžete přidávat nebo ubírat programy, jednotlivá zobrazovací okna a položky programu.
- **Editor položek:** v tomto okně můžete zadávat požadovaný text, měnit efekty, přidávat obrázky (video) a nastavovat různé efekty zobrazení.
- **Volba panelu:** Zde můžete přepínat mezi jednotlivými panely. S přepnutím panelu dojde také k přepnutí rozpracovaného projektu pro zvolený panel.

TVORBA PROGRAMU

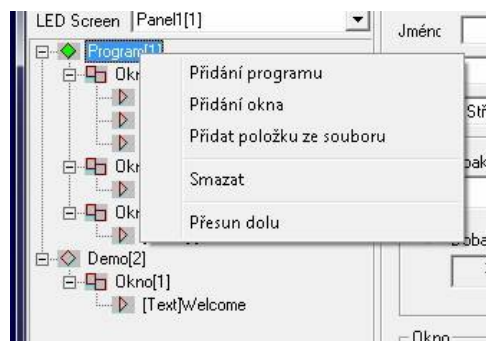
PROJEKT

Jeden projekt se může skládat z více **programů**, které lze časově spouštět. Jednotlivé programy se pak skládají z **oken** a vlastních zobrazovacích **položek**.

- **Program:** V jednom projektu může být až 512 programů, celkový počet pak záleží na velikosti jednotlivých programů a velikosti paměti panelu. Program je přehráván cyklicky od začátku do konce. U každého programu se může nastavit plán spuštění, doba spuštění, případně počet spuštění.
- **Programové okno:** Jednotlivé programy se mohou skládat až z deseti nezávislých oken pro přehrávání. Každé okno je přehrávané nezávisle a mohou se překrývat. V případě překrytí bude zobrazeno v místě překrytí to okno, které je umístěno výše ve stromu programu.
- **Položka programu:** Každé okno může obsahovat neomezený počet položek. Jednotlivé položky mohou obsahovat text, hodiny, teplotu, obrázek.....



Přidání programu, okna nebo položky je možné v menu „Edit“ nebo kliknutím pravým tlačítkem na položku projektu. Volby menu se mění podle toho, co máte v projektu vybráno, například pokud vyberete program, můžete přidat program okno i položku. Oproti tomu když vyberete položku, budete menu obsahovat pouze přidání položky.



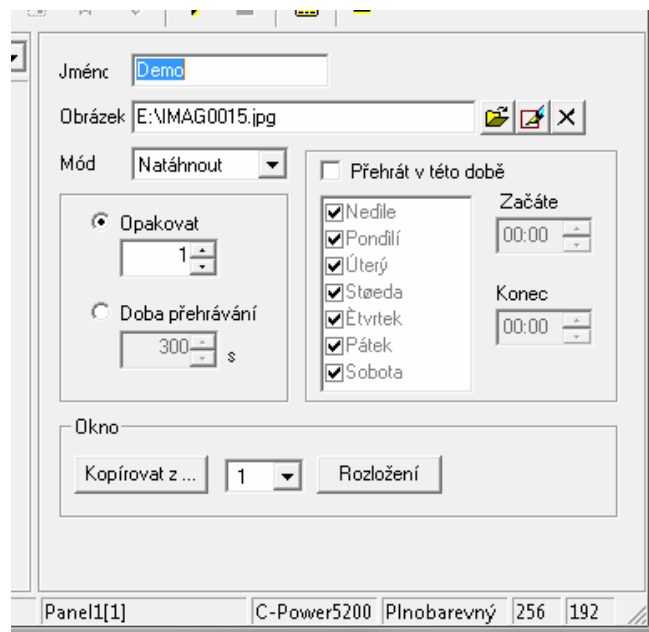
Nově přidaná položka bude zařazena za aktuálně zvolenou, pokud teda chcete zařadit novou položku na konec, musíte zvolit aktuálně poslední položku. To platí i v případě programu i okna.

- **Přidání programu:** přidá do projektu nový program.
- **Přidání okna:** přidání nového okna do programu.
- **Přidání položky:** přidání nové položky do okna.
- **Přidání položky ze souboru:** přidání nové položky ze souboru, jako například text obrázek nebo video.

PROGRAM

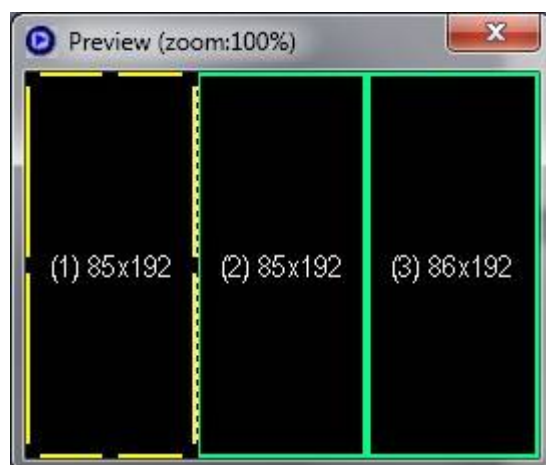
Okno nastavení parametru programu obsahuje následující volby

- **Jméno:** jméno programu, pouze informativní a nemá vliv na zobrazení. Pokud jméno ne zadáte, bude použito jméno „*Program*“
- **Obrázek:** obrázek, který bude zobrazen na pozadí přes všechny okna po celou dobu přehrávání programu.
- **Mód:** formát zobrazení obrázku.
 - Střed:** zobrazí obrázek uprostřed v plném rozlišení, je-li větší, dojde k oříznutí okrajů.
 - Zvětšení:** zvětší nebo zmenší obrázek přes celou plochu, se zachováním poměru stran.
 - Natáhnou:** upraví velikost obrázku podle velikosti plochy panelu
 - Title:** zobrazí obrázek od levého horního rohu.
- **Opakovat / Doba přehrání:** Udává počet přehrání nebo čas přehrání programu a to v případě že v současné době by mělo být přehráváno více programů. Pokud bude přehráván pouze jeden program, je tato volba ignorována.
- **Přehrát v této době:** touto volbou se zvolí čas přehrávání programu. Pokud tato volba není zaškrtnuta, bude program přehráván nepřetržitě. Můžete zvolit dny a čas, ve kterém má být program přehráván.
- **Okno:** Definuje základní počet oken programu. Tlačítkem „**Kopírovat**“ můžete zkopírovat rozložení oken z jiného programu v projektu. Tlačítkem „**Rozložení**“ pak provedete automatické rozložení oken o stejné velikosti vedle sebe.



OKNO

Každý program může být rozdělen až na deset nezávislých oken. Každé okno může mít libovolné umístění a velikost. Velikost okna můžete upravovat myší v okně náhledu nebo zadáním hodnot v parametrech okna. Levá pozice okna a velikost okna musí být vždy násobkem osmi.



Výběrem příslušného okna v projektu, bude zobrazeno v náhledu aktuální rozložení oken. Žlutě pak je zobrazeno vybrané okno. Přesunem kurzoru myši na okraj okna a stlačením levého tlačítka můžete měnit velikost a pozici okna. Uvolněním tlačítka bude nová pozice uložena.

- **Jméno:** Jméno okna, pokud není zadané, použije se základní jméno okna.
- **Čekání:** tato volba umožňuje zvolit, co se má provést v případě, že dojde k přehrání tohoto okna, zatímco ostatní okna ještě neskončila přehrávání.
 - **Zastavit:** zastaví přehrávání do doby, než dojde k dokončení posledního okna. V okně zůstane zobrazeno poslední zobrazení.
 - **Smyčka:** bude provádět zobrazení tohoto okna nezávisle na ostatních oknech.
 - **Skrýt:** zastaví přehrávání do doby, než dojde k ukončení přehrávání posledního **okna**. Zobrazení v okně bude skryto, v případě nastaveného obrázku na pozadí bude zobrazen tento obrázek.
- **Pozice a velikost:** udává velikost a pozici okna. Číslo musí být násobkem 8, v případě že zadáte číslo jiné, bude automaticky upraveno na nejbližší násobek osmi.
- **Ohraničení :** umožňuje zvolit nebo vypnout typ ohraničení okna.

- **Typ ohraničení:** možnost vypnutí nebo výběru mezi čtyřmi typy ohraničení. Pod výběrem je okno ukazující náhled typu ohraničení.
- **Směr:** udává směr, ve kterém se budou body nebo čára ohraničení posouvat.
- **Rychlost:** umožňuje volit mezi třemi rychlostmi posunu čáry ohraničení.
- **Barva:** volba barvy ohraničení.

POLOŽKA PROGRAMU

Jednotlivé položky programu obsahují vlastní text, obrázky nebo video, které se má zobrazovat v příslušném okně. V menu „**Přidáním položky**“ můžete přidat jednu novou položku, volbu „**Přidat položku za souboru**“ je možné vytvořit jednu nebo více položek importováním z textového souboru, souboru obrázku a videa nebo jiného podporovaného souboru. Z každého souboru, který ve výběrovém okně souboru označíte, bude vytvořeno jedno okno. Aby bylo možné položku upravovat, musí se vybrat v okně projektu. Okno editoru zobrazí kontrolní prvky podle typu položky.

Přidání položky:

Nově přidaná položka bude v textovém režimu. Změnu režimu provedete čtyřmi tlačítky v levém horním rohu okna parametrů položky. Změnu položky můžete provést i později v průběhu úprav.



Zobrazení textu: k zobrazení textu, je možné použít dva režimy zobrazení. Textový když jsou použity fonty uložené v panelu, nebo obrazový když jsou použity fonty počítače a text je do panelu odeslán jako obrázek.



Zobrazení hodin: hodiny je možné zobrazit digitálně nebo ručičkově.



Data prostředí: umožňuje zobrazit teplotu a vlhkost pomocí externího čidla.



Externí dokument: je možné zobrazit obsah dokumentu jako je Obrázek, video, animace, Office dokument, textový dokument a podobně.

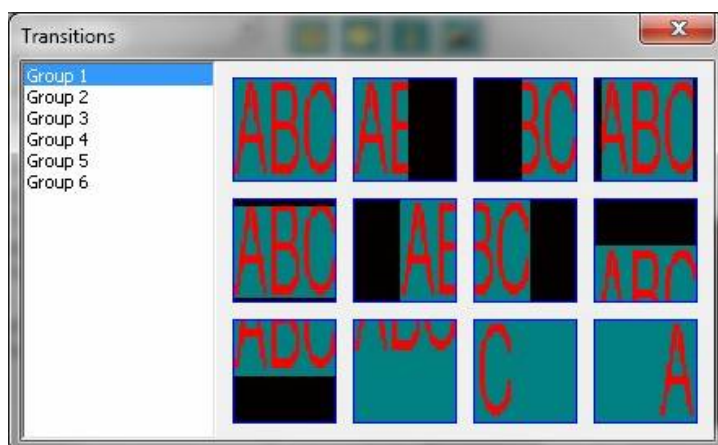
Zobrazení textu:

V tomto režimu lze zobrazovat na panelu vámi zadaný text. Délka textu je neomezená, závisí pouze na velikosti interní paměti panelu. Text lze zobrazit pomocí více jak 60 efektů. Jsou k dispozici dva režimy zobrazení.





- **Textový režim** kdy do panelu je odeslán text a zobrazení je provedeno pomocí interních fontů panelu.
- **Obrázový režim** kdy jsou použity fonty počítače a text je do panelu odeslán ve formě obrázků.






- **Textové pole:** do tohoto okna můžete zadávat požadovaný text.
- **Režim:** volba režimu zobrazení.
- **Rychlost:** udává rychlost provádění efektu, zobrazení textu.
- **Efekty:** volba efektu zobrazení textu.
- **Náhled efektu:** zde je zobrazena animace zvoleného efektu. Dvojitým kliknutím na okno náhledu se otevře dialog výběrem efektů rozdělených do skupin. Kliknutí na příslušný efekt jej zvolíte.



- **Čas zobrazení:** udává délku statického zobrazení textu v sekundách po provedení efektu. Například při zobrazení posunem text zůstane po nasunutí po tuto dobu stát, vloží-li se hodnota 0, bude rolování probíhat nepřetržitě.
- **Volba písma:** zde volíte typ písma, kterým se má text zobrazit.
- **Velikost písma:** udává velikost písma v bodech.
- **Barva:** volba barvy a pozadí písma. Můžete měnit barvu celého textu nebo jen vybrané části tím že je označíte v editačním okně (stejně jako v standardním textovém editoru) a poté provedete výběr barvy.

-  barva textu
-  barva pozadí textu (pouze obrazový režim).
-  barva pozadí mimo text.
-  zobrazení inverzního textu (pouze v textovém režimu).

- Zarovnání textu: volby horizontálního zarovnání textu v okně.
 -  Text na všech řádcích bude zarovnán k levé straně
 -  Text na všech řádcích bude zobrazen uprostřed okna.
 -  Text na všech řádcích bude zarovnán k pravé straně.
- **Transparentní barva:** touto volbou se nastavení barva, která bude průhledná. V těchto místech se pak zobrazí například obrázek na pozadí. Pokud například zadáte barvu pozadí okna i textu černou a transparentní barvu také černou bude zobrazen v tomto okně třeba obrázek překrývajícího se okna s textem přes tento obrázek. Zadáte-li jinou barvu pozadí textu, bude pak text zobrazen v barevném obdeníku. Stejně tak můžete udělat průhlednou barvu písma






Většina voleb je v v textovém i obrazovém režimu stejná, je však několik voleb, které jsou jiné nebo odlišné.

Obrazový režim:

- **Formát písma:** volba formátu písma **B** tučné, **I** kurzíva a **U** podtržené.
- **Nastavit velikost řádky:** umožňuje ručně zvolit velikost řádky v bodech.
- **Komprese dat:** data budou do panelu uložena zkomprimovaná, ušetří se tím výrazně místo v paměti panelu, kvalita může být částečně snížena.

Textový režim:

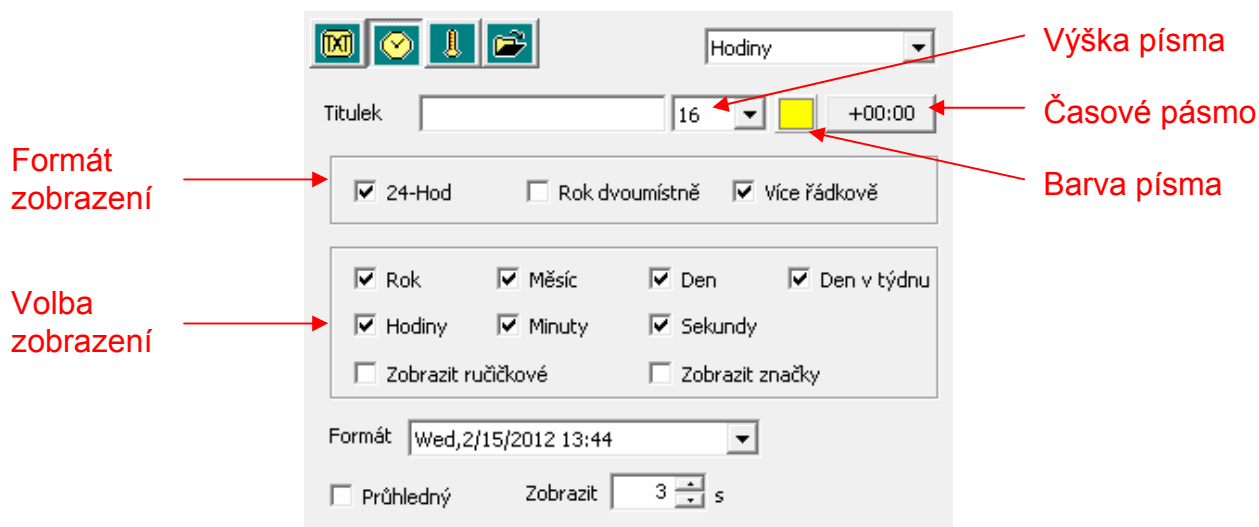
- **Vertikální zarovnání:** umožňuje zarovnat text ve vertikální ose.
 -  zobrazení řádků od horního kraje okna.
 -  zobrazení řádků uprostřed okna.
 -  zobrazení řádku bude k dolnímu kraji.
- **odsazení řádku:** udává mezeru mezi řádky v bodech.

Text lze také načíst  z textového souboru případně uložit  do textového souboru.

Zobrazení hodin:

Tato volba umožňuje zobrazit reálný čas nebo odpočet času. Čas lze zobrazit digitálně nebo analogově zobrazením ručičkových hodin. Hodiny jsou zobrazeny s použitím interního fontu panelu.

Zobrazení reálného času



- **Titulek:** text, který bude zobrazen u hodin.
- **Výška písma:** volí se, jakou výškou bude titulek a digitální hodiny zobrazeny.
- **Časové pásmo:**, můžete upravit časové pásmo zobrazených hodin, tím můžete zobrazit více časů v různých časových pásmech (pro každý čas vytvoříte jiné okno s jiným časovým pásmem).
- **Barva písma:** volba barva, kterou bude titulek i čas zobrazen, nemá vliv na barvy ručičkových hodin.
- **Formát zobrazení:** udává styl zobrazení digitálních hodin. Tyto volby nemají vliv na ručkové hodiny.
 - 24-hod: čas bude zobrazen s 24 nebo s 12 hodinovým cyklem. Při zobrazení dvanáctihodinového cyklu je čas doplněn PM (odpoledne) nebo AM (dopoledne).
 - Rok dvoumístně: volí, zda má být rok zobrazen dvoumístně (12) nebo čtyřmístně (2012).
 - Více řádků: zobrazení digitálního času na jednom nebo více řádcích.
- **Volba zobrazení:** v tomto okně se volí, co má být zobrazeno.
 - Rok: zobrazení roku.
 - Měsíc: zobrazení měsíce, volbou formátu vyberete zda má být měsíc zobrazen textově nebo číselně.
 - Den: den v měsíci.
 - Den v týdnu: zobrazí den v týdnu (pozor dny jsou zobrazeny anglicky).
 - Hodiny: zobrazení hodin.
 - Minuty: zobrazení minut.
 - Sekundy: zobrazení sekund.
 - Zobrazení ručičkové: zobrazí ručičkové hodiny.
 - Zobrazit značky: zobrazí značky ručičkových hodin.
- **Formát:** zde se volí formát, v jakém bude digitální čas zobrazen.
- **Průhledný:** způsobný že čas bude průhledný, na pozadí se může například zobrazit obrázek.



- **Zobrazit:** udává čas, po který se mají hodiny zobrazit.

Zobrazení časového počítadla

Časové počítadlo slouží k zobrazení času od určité události případně do určité události. Odpočet času se provádí mezi nastaveným časem (Základní datum/čas) a reálným časem panelu.

Editor zobrazení

Volby zobrazení

Klikněte pro vstup tagu textu	Volby zobrazení
{!d}: Den	{!h+}: Všechny hodiny
{!h}: Hodina	{!h2}: Hodina (2 čísla)
{!m}: Minuta	{!m2}: Minuta (2 čísla)
{!s}: Sekunda	{!s2}: Sekunda (2 čísla)

Typ: Počítad dolů ☐ Průhledný

Základní datum: 29. 2. 2012 Základní čas: 00:00:00

Velikost písma: 24 Zobrazit: 1 s

- **Editor zobrazení:** v tomto editoru můžete sestavit zobrazovaný text s identifikátory zobrazení položek časového počítadla.
- **Volby zobrazení:** kliknutím na příslušné okno vložíte do editoru na pozici kurzoru identifikátor položky počítadla. Hodnoty můžete zobrazit jednomístně nebo dvoumístně.
- **Typ:** volba počítání dolů nebo nahoru. Počítadlo funguje v rámci jednoho roku.
 - **Počítat dolů:** provádí odpočet, kolik zbývá času do určitého data.
 - **Počítat nahoru:** provádí čítání času, kolik uplynulo od určitého data.
- **Základní datum:** datum, od kterého nebo do kterého má počítat.
- **Základní čas:** čas, od kterého nebo do kterého se má počítat.
- **Průhledný:** Nastaví průhlednost textu.
- **Velikost písma:** volba velikosti písma, kterým se má text zobrazit. Barevným polem za velikosti můžete změnit barvu písma.
- **Zobrazit:** volba času zobrazení počítadla času.



Obsah	Konec roku {!d} dni {!h2}h {!m2}m	
Klikněte pro vstup tagu textu	{!d}: Den	{!h+}: Všechny hodiny
	{!h}: Hodina	{!h2}: Hodina (2 čísla)
	{!m}: Minuta	{!m2}: Minuta (2 čísla)
	{!s}: Sekunda	{!s2}: Sekunda (2 čísla)
Typ	Počítadlo dolů	<input type="checkbox"/> Průhledný
Základní datum	31.12.2012	Základní čas 00:00:00
Velikost písma	32	Zobrazit 1 s

Zobrazení pracovního počítadla

Pomocí tohoto počítadla můžete sčítat například odpracované hodiny v týdnu nebo pracovních dnů a podobně.

Typ počítadla	Počítadlo dnů	<input type="checkbox"/> Neděle <input checked="" type="checkbox"/> Pondělí <input checked="" type="checkbox"/> Úterý <input checked="" type="checkbox"/> Středa <input checked="" type="checkbox"/> Čtvrtek <input checked="" type="checkbox"/> Pátek <input type="checkbox"/> Sobota
Základní datum	1. 2 .2012	
Hodin denně	8 hodin pracovní den	
Start od	8 O'Clock	
Hodnota úpravy	0	
Velikost písma	32	Zobrazit 3 s

Dny, které se mají přičítat nebo ve kterých se má čítat čas.

- **Počet typů:** volba mezi počítadlem dnů nebo hodin.
- **Základní datum:** datum, od kterého mají být dny nebo hodiny počítány.
- **Hodin denně:** kolik hodin denně se má přičítat.
- **Start od:** hodina, od které se má ve zvolený den přičítat.
- **Hodnota úpravy:** číslo, které bude přičteno k výsledku.
- **Velikost písma:** údaj o výšce písma, barevný čtvereček udává barvu písma.
- **Zobrazit:** údaj o čase, po který se má hodnota zobrazit.

Zobrazení teploty a vlhkosti:

Aby bylo možné teplotu a vlhkost zobrazit musí být panel vybaven tímto čidlem. Panel je možné vybavit buďto pouze čidlem o měření teploty nebo čidlem které může měřit teplotu i vlhkost. Čidlo je umístěné mimo panel o délce kabelu kolem 1m.

The screenshot shows a control panel with the following elements:

- Titulek:** A text input field followed by a dropdown menu showing '16' and a yellow color selection box.
- Zobrazit:** A numeric input field showing '3' with up/down arrows, followed by a unit selector 's'.
- Radio buttons:** Two rows of radio buttons. The first row has 'Teplota' (selected) and 'Vlhkost'. The second row has 'Celsia' (selected) and 'Fahrenheita'.

- **Titulek:** možnost doplnit hodnotu teploty a vlhkosti o text, který bude zobrazen před hodnotou. Číslo a barevný čtvereček udává velikost a barvu písma.
- **Zobrazit:** čas, po který má být hodnota zobrazena.
- **Teplota, vlhkost:** Volby zobrazení hodnot.

V menu „*Nastavení*“ naleznete položku „*Datum čas & teplota*“ kde můžete zjistit hodnotu teploty případně provést korekci naměřené teploty.

The screenshot shows the 'Čas a Teplota' settings window with the following sections:

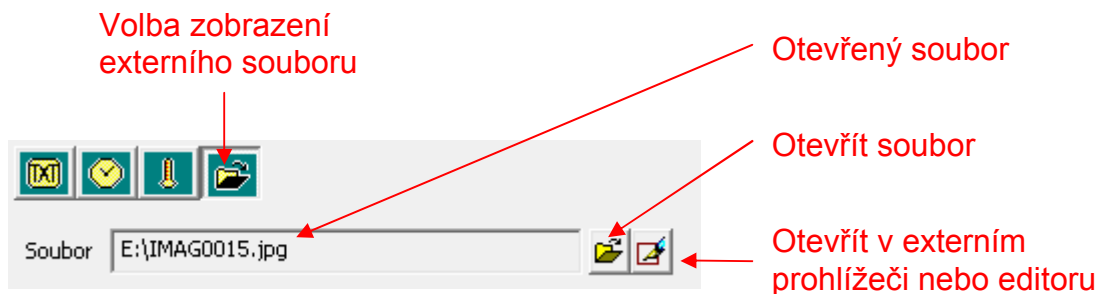
- Datum a čas:** Includes a checked checkbox 'Aktuální čas počítače', date and time pickers showing '17. 2. 2012' and '10:00:36', and buttons 'Nastavit displej' and 'Přečíst z displeje'.
- Teplota:** Includes a 'Korekce' dropdown set to '+0', a unit dropdown set to 'Celsia', and buttons 'Nastavení displeje' and 'Přečtení z displeje'.
- Displej:** A table with columns 'Jméno displeje' and 'Informace'. It lists 'Panel1[1]', 'Panel2[2]', and 'Panel3[3]'. Above the table are buttons 'Vybrat vše', 'Zrušit vše', and 'Kopírovat'.
- Footer:** Includes a 'Verze' button on the left and a 'Zavřít' button on the right.

- **Korekce:** volba korekce teploty, za hodnotu volíte v jakých jednotkách je korekce prováděna.
- **Nastavení displeje:** provede nastavení korekce.
- **Přečtení z displeje:** přečtení teploty z displeje. Zobrazená hodnota je ta, která je naměřena, v závorce je hodnota korekce, Na displeji je zobrazena hodnota upravená o korekci.

Externí dokument:

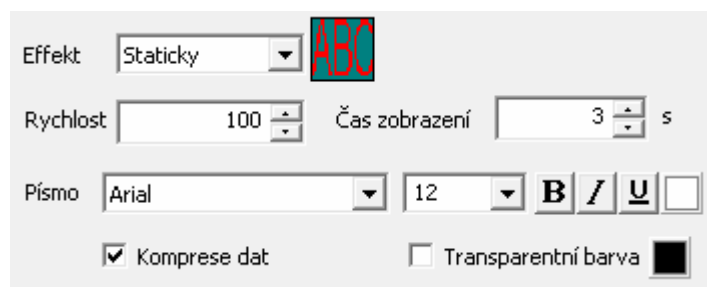
Touto volbou můžete zobrazit obsah souboru Jako například text obrázek nebo video.
Podporované soubory:

- "Textové soubory" (*. TXT)
- "Office dokumentů" (*. DOC, XLS, *. Rtf)
- "obrázek" (*. Jpg, *. Bmp, *. Gif, *. Png, *. Tif)
- "animace nebo video soubor" (*. GIF, *. Avi, *. Swf)

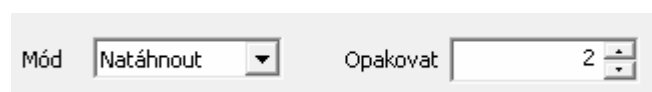


Textový soubor

Zobrazí v okně text obsahující textový soubor. Text bude na displeji zobrazován postupně po například při volbě staticky po stránkách.

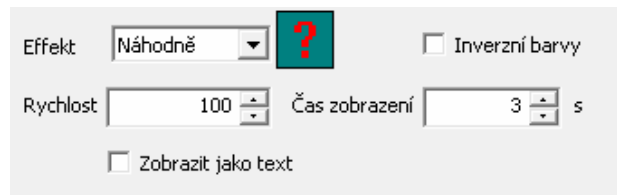


- **Efekt:** volba efektu zobrazení textu, za volbou je okno náhledu efektu.
- **Rychlost:** udává rychlost zobrazení textu, například při zobrazení posunem. Tato hodnota je ignorována například při statickém zobrazení.
- **Čas zobrazení:** udává čas, jak dlouho bude text zobrazen.
- **Písmo:** volby písma, font, výška tučné...
- **Komprese dat:** data budou do panelu uložena zkomprimovaná, ušetří se tím výrazně místo v paměti panelu, kvalita může být částečně snížena
- **Transparentní barva:** Místo této barvy bude zobrazeno na panelu třeba obrázek na pozadí.



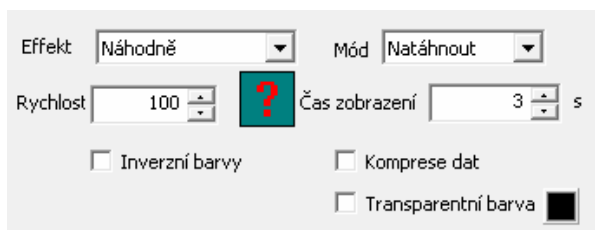
Office soubor

Zobrazí v okně obsah Office souboru stejně jako v případě zobrazení textového souboru. Jsou podporovány formáty souboru 97-2003. Novější formáty Office dokumentů nejdou načíst.

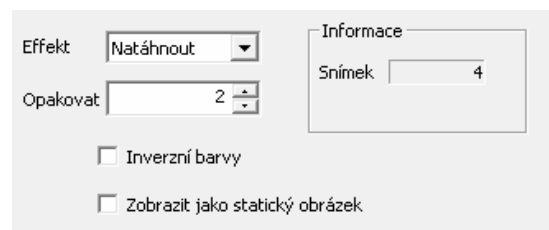


Obrázek - animace

Zobrazí v okně obrázek, podporované vstupní formáty jsou jpg, bmp, gif, png, tif, gif soubor může být také zobrazen jako animace.



Obrázek



Animace

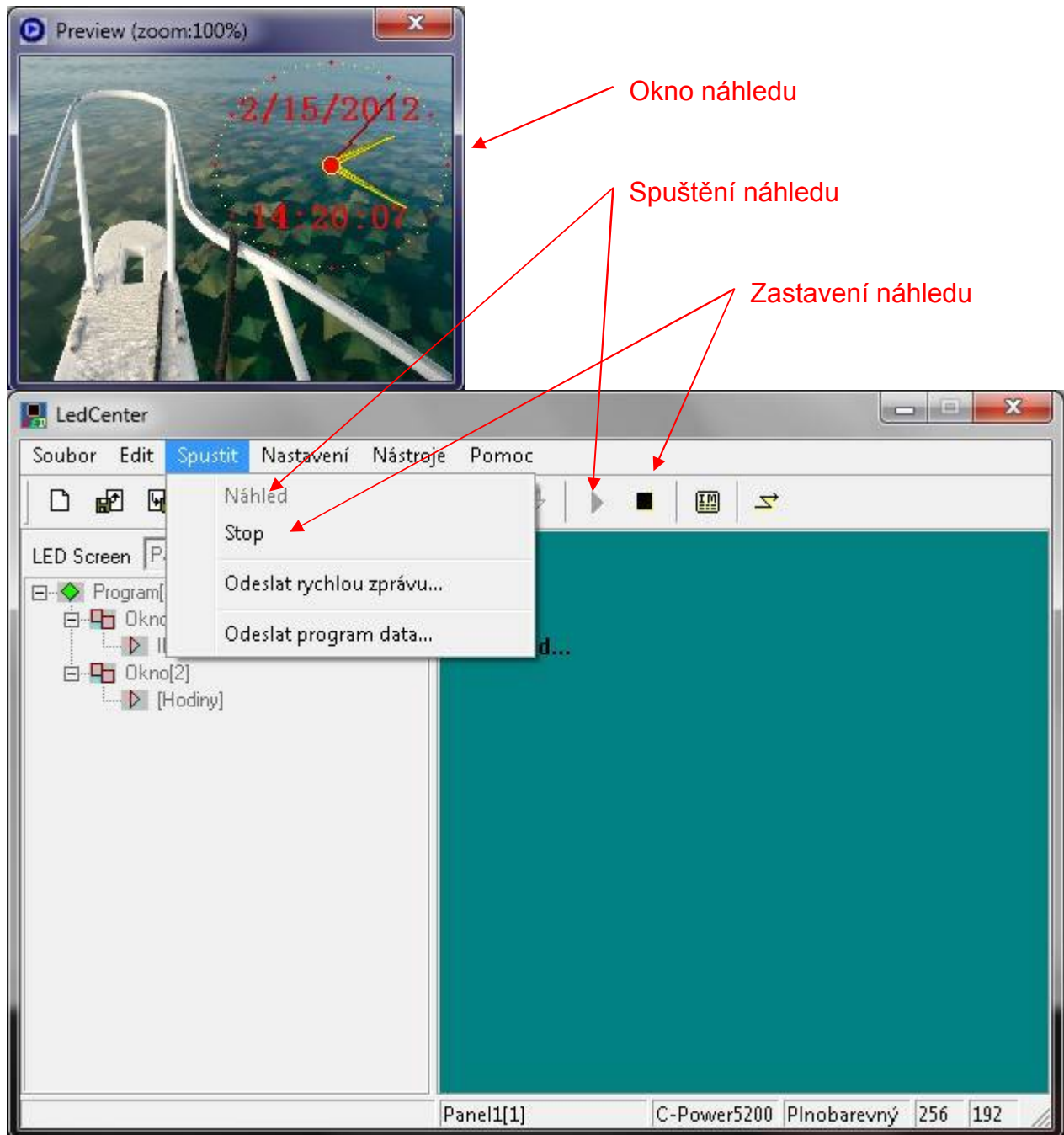
- **Efekt:** volba efektu zobrazení obrázku. Za rychlostí naleznete náhled efektu.
- **Mód:** udává mód zobrazení obrázku
 - Střed:** zobrazí obrázek uprostřed v plném rozlišení, je-li větší, dojde k oříznutí okrajů.
 - Zvětšení:** zvětší nebo zmenší obrázek přes celou plochu, se zachováním poměru stran.
 - Natáhnout:** upraví velikost obrázku podle velikosti plochy panelu
- **Title:** zobrazí obrázek od levého horního rohu.
- **Rychlost:** údaj o rychlosti zobrazení efektu.
- **Čas zobrazení:** čas, jak dlouho bude obrázek zobrazen.
- **Inverzní barvy:** obrázek bude zobrazen inverzními barvami.
- **Komprese dat:** data budou do panelu uložena zkomprimovaná, ušetří se tím výrazně místo v paměti panelu, kvalita může být částečně snížena.
- **Transparentní barva:** Místo této barvy bude zobrazeno na panelu třeba obrázek na pozadí
- **Opakovat:** u animace udává kolikrát se má animace zopakovat.
- **Zobrazit jako statický obrázek:** zobrazí animaci jako statický obrázek
- **Informace:** udává informaci o animaci.

Video

Zobrazení videa v okně. Toto zobrazení obsahuje pouze dvě volby. První je „**Mód**“, který má stejnou funkci jako zobrazení obrázku. Druhý je opakovat, který udává kolikrát se má video přehrát.

SPUŠTĚNÍ NÁHLEDU PROGRAMU

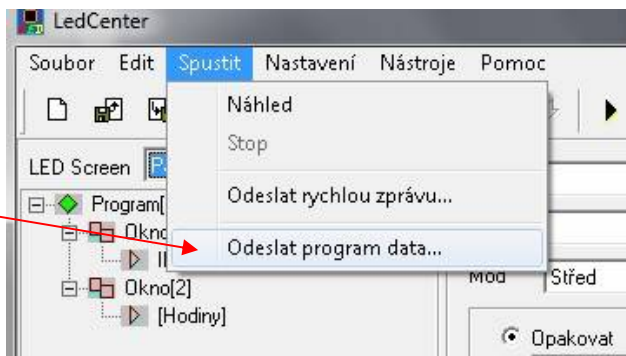
Vytvořený program si může uživatel prohlédnout v okně náhledu. Spuštění náhledu můžete v menu „Spustit“ položka „Náhled“ nebo tlačítkem v nástrojové liště.



ODESLÁNÍ PROGRAMU DO PANELU

Hotový program můžeme uložit do panelu. To se provádí v dialogu „Odeslání dat na LED displej“, tento dialog otevřete v menu „**Spustit**“. Program je po odeslání na displej automaticky spuštěn, v případě že projekt obsahuje více programů s časovým plánem spouštění je spuštěn ten program, který má nastaven čas na tuto dobu.

Otevření dialogu „odeslání do panelu“



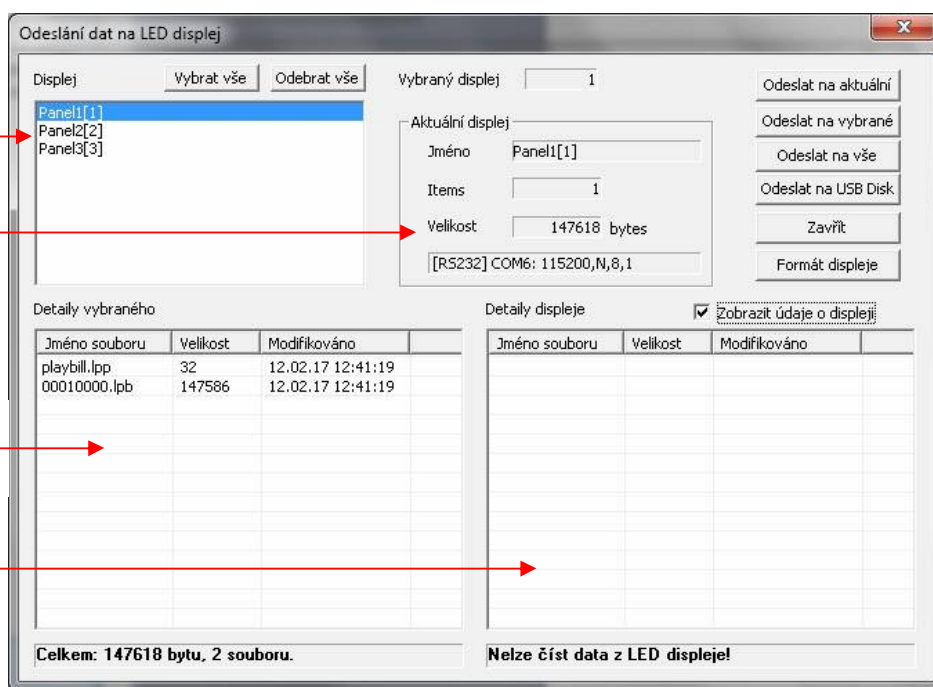
Odeslání dat je možné na jeden displej nebo více displejů současně, data můžete také uložit na USB disk, který pak připojíte k displeji. V tomto případě musí mít řídicí jednotka displeje USB vstup.

Seznam Displejů

Informace p zvoleném displeji

Detaily ukládaných programů

Detaily programů uložených v panelu



- Odeslat na aktuální: odeslání dat na jeden vybraný displej.
- Odeslat na vybrané: odešle data na více vybraných panelů.
- Odeslat na vše: odešle program na všechny displeje v seznamu.
- Odeslat na USB: zapíše data na USB disk.
- Zobrazit údaje o displeji: zobrazí informace o datech nahraných v displeji, panel musí být připojen.

Průběh odesílaných dat je zobrazen ve spodní části dialogu. Po odeslání je zobrazen dialog s informacemi o stavu odeslání na jednotlivé displeje.