

نکات مهم هنگام کار با نرم افزار QPixel

این نسخه می تواند کنترلرهای **QP2000** ، **QP4000** ، **QP8000**

QP2000W ، **QP4000W** ، **QP8000W** راه اندازی کند.



سری **W** قابلیت نصب ریموت کنترل حرفه ایی مازولار و امکان سنکرون کردن را دارد.



1. برای نصب نرم افزار از درون **DVD** ابتدا به فولدر **QPixel** ، سپس به فولدر **QPixel_Soft** رفته و فایل **QPixel** را اجرا کنید.

توجه : برنامه را در درایوی به غیر از درایو ویندوز نصب کنید .

به طور مثال اگر ویندوز در درایو **C** قرار دارد ، برنامه در درایو **C** نصب نکنید.

برنامه هنگام نصب ، درایو **E** را پیشنهاد می دهد .

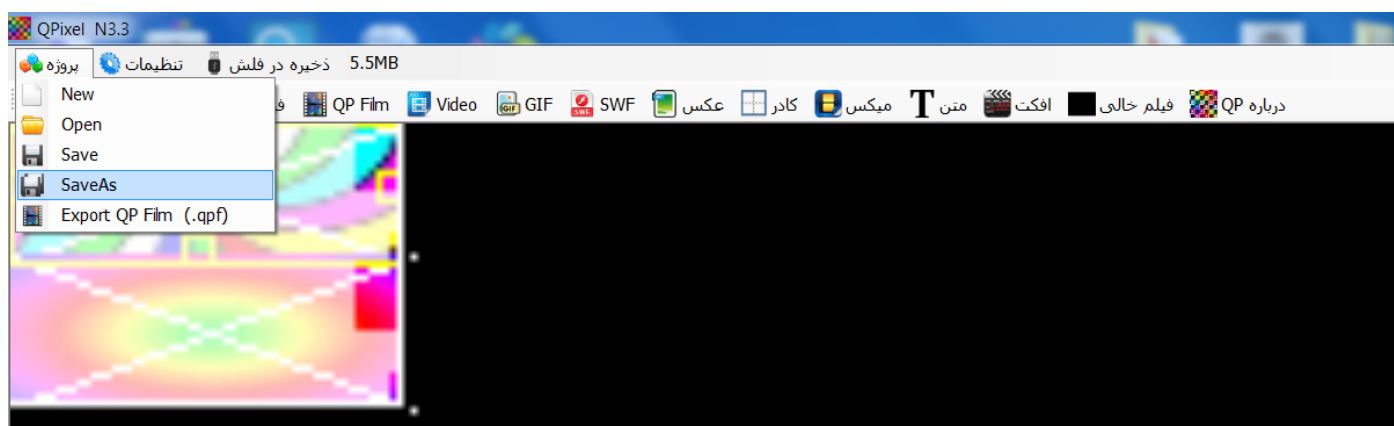
برنامه را در ویندوز 7 نصب کنید .

DAT_A	12/22/2017 1:36 PM	File folder	
QPBIN	12/23/2017 12:06 ...	File folder	
Undo	12/22/2017 10:23 ...	File folder	
Work	12/23/2017 5:59 PM	File folder	
AxInterop.ShockwaveFlashObjects.DLL	7/1/2017 10:29 PM	Application extens...	28 KB
AxInterop.WMPLib.DLL	7/1/2017 10:29 PM	Application extens...	60 KB
bck.qpf	12/22/2017 2:13 PM	QPF File	594 KB
Config	12/23/2017 5:21 PM	Text Document	2 KB
Flash32_11_3_300_250.ocx	12/23/2015 11:28 ...	ActiveX control	9,065 KB
Interop.ShockwaveFlashObjects.DLL	7/1/2017 10:29 PM	Application extens...	32 KB
Interop.WMPLib.DLL	7/1/2017 10:29 PM	Application extens...	332 KB
qpac	10/25/2017 12:23 ...	Icon	170 KB
QPixel	12/23/2017 10:12 ...	Application	1,266 KB

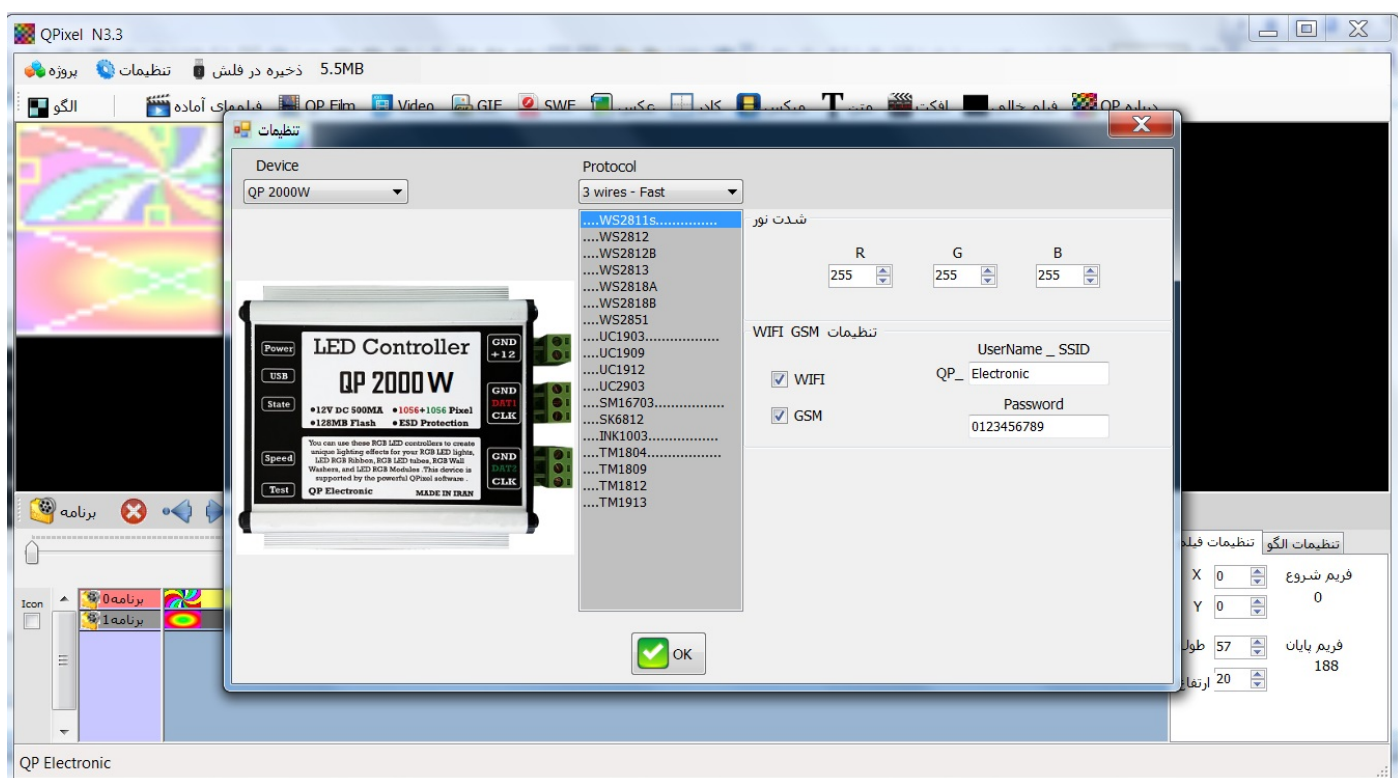
2. فولدر **DAT_A** درون **DVD** را در مسیری که نرم افزار را نصب کرده اید (فایل **EXE** در آنجا قرار دارد) کپی کنید.

Name	Date modified	Type	Size
32bit	5/18/2012 12:39 PM	Application	9,009 KB
64bit	5/18/2012 9:23 PM	Application	8,565 KB

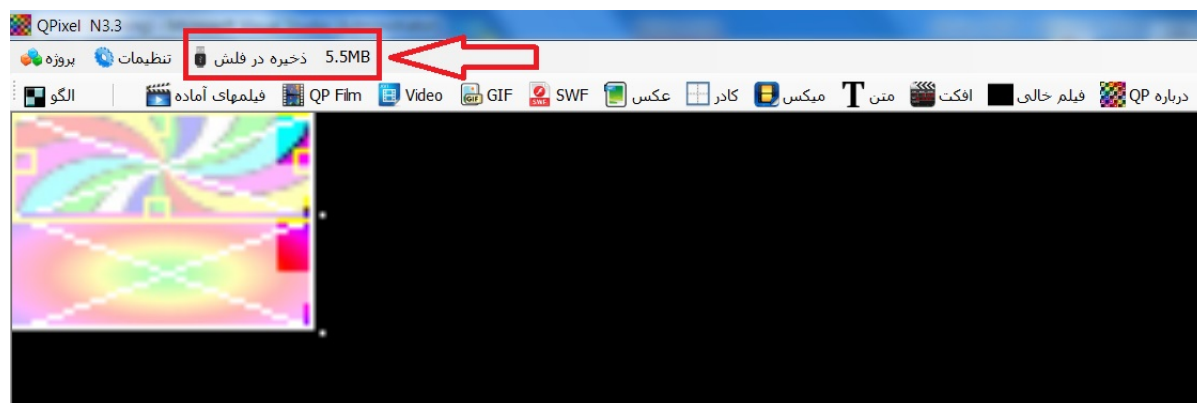
3. برای اجرای درست فایل‌های **SWF** برنامه های **bit32** یا **bit64** را نصب کنید. برای نصب برنامه ها از درون **DVD** ابتدا به فولدر **Tools** ، سپس به فولدر **Flash_swf** رفته و نصب را انجام دهید . **bit32** برای ویندوز **32** بیتی و **bit64** برای ویندوز **64** بیتی. (تصویر بالا)



4. ذخیره نام پروژه باید به زبان انگلیسی باشد. در هنگام ذخیره پروژه فایل با پسوند **.pix** ایجاد می شود.



5. تنظیمات را مطابق با کنترلر مورد استفاده تنظیم نمایید .



6. بعد از طراحی برنامه توسط نرم افزار ، بوسیله منوی **ذخیره در فلش** ، فایل خروجی را با نام

flash0.qpe درون فلش مموری ذخیره می کنیم .

(نام فایل به طور پیش فرض وجود دارد). (بهتر است در فلش مموری فایل دیگری وجود نداشته باشد)

7. داخل حافظه کنترلر یک فیلم پیش فرض وجود دارد . قبل از ذخیره فیلم جدید ابتدا کنترلر را به پیکسلها وصل کرده و تابلو را روشن کنید تا فیلم پیش فرض درون کنترلر به شما نمایش داده شود . با این کار از اتصال درست پیکسلها مطمئن می شوید.

8. در این مرحله فلش مموری را به پورت USB کنترلر وصل می کنیم . عملیات ذخیره سازی آغاز می شود.

9. هنگام ذخیره سازی روی تابلو شاهد روشن شدن مرتب پیکسلها (از اولین پیکسل) به رنگ سفید هستیم . هر پیکسل سفیدی که روشن می شود نمایانگر ذخیره 10% از فیلم در حافظه است . زمانی که تعداد پیکسلها به 10 عدد رسید ذخیره سازی تمام شده و فیلم خروجی نمایش داده می شود.

10. بوسیله شاسی Speed در کنترلر می توانید سرعت نمایش فیلم را تغییر دهید. با هر بار زدن شاسی سرعت افزایش پیدا می کند پس از رسیدن به بیشترین سرعت با زدن دوباره شاسی Speed سرعت به حالت آهسته می رود .

11. بوسیله شاسی test در کنترلر می توانید 2 نوع تست در کنترلر ایجاد کنید.

تست اول (تست رنگ پیکسلها):

با اولین فشار شاسی test کنترلر رنگهای پیکسلها را به ترتیب نشان می دهد.

به طور مثال اگر اولین رنگ سبز سپس قرمز و بعد آبی ، و بعد سفید روشن شد ، پیکسلهای شما GRB هستند.

و اگر اولین رنگ قرمز سپس سبز و بعد آبی ، و بعد سفید روشن شد ، پیکسلهای شما RGB هستند.

ممکن است در یک پروژه از چند پیکسل که دارای ترتیب چینش LED غیر مشابه هستند ، استفاده کنید.

شما با این تست می توانید ترتیب چینش LED را به دست آورده و در نرم افزار ، اعمال کنید.

تست دوم (تست لاین):

ابتدا شاسی test را زده و سپس بعد چند ثانیه دوباره شاسی test را می زنیم.

در این حالت کنترلر شروع به روشن کردن پیکسلها به ترتیب سیم کشی شده می کند.

با این کار ما می توانیم از نقشه سیم کشی تابلو آگاه شویم و خطای طراحی را در نرم افزار اصلاح کنیم.

همچنین در تابلوهایی که نقشه سیم کشی ندارند می توان از این تست استفاده کرد و نقشه آن را به دست آورد.

12. در صورتی که هنگام وصل کردن فلش مموری به کنترلر به ترتیب 10 پیکسل سفید روشن نشود ، باید به نکات زیر توجه کنیم:











الف- ممکن است فلش مموری شما خالی باشد .

ب- ممکن است فایل درون فلش مموری مربوط به کنترلر دیگری باشد .

ج- نام فایل ذخیره شده در فلش حتما باید **flash0** باشد.

د- **فلش مموری شما نمی تواند با کنترلر ارتباط برقرار کند (برای حل مشکل از فلش مموریهای یا رم ریدرهای داخل لیست زیر استفاده کنید)**

حافظه های فلشی که می توانید برای برنامه ریزی کنترلر از آنها استفاده کنید به شرح زیر است:

<p>Apacer 8GB (AH173)</p> 	<p>SP 8GB (TOUCH 835)</p> 
<p>SONY 16GB (MICROVAULT)</p> 	<p>ADATA 16GB (C906)</p> 
<p>SanDisk 8GB</p> 	<p>PQI 4GB</p> 
<p>HP 8GB (v165w) (v220w)</p> 	<p>Transcend usb3 8gb</p> 
<p>Lexar 8GB v10</p> 	<p>PNY Micro M2 ATTACHE 8GB</p> 
<p>Kodak 16GB (k102)</p>	<p>TwinMOS 8GB v2</p>



Kingston 16GB



TOSHIBA 8GB U202



در ضمن می توانید از رم ریدرهای موجود در بازار (تصویر پایین) ، برای برنامه ریزی کنترلر استفاده کنید.



SY-630



SY-568



SY-T50

QP Electronic