Инструкция по программированию SMART конструкций

1. Выберите версию SMART SOFT, исходя из используемого контроллера:

Версия SMART SOFT	Тип контроллера
«LED Build»	ML–4096–RC, ML–6144–RC, ML–RGB–DMXMain30000 (802TB)
«LED Studio»	ML–3072–SB–801TB

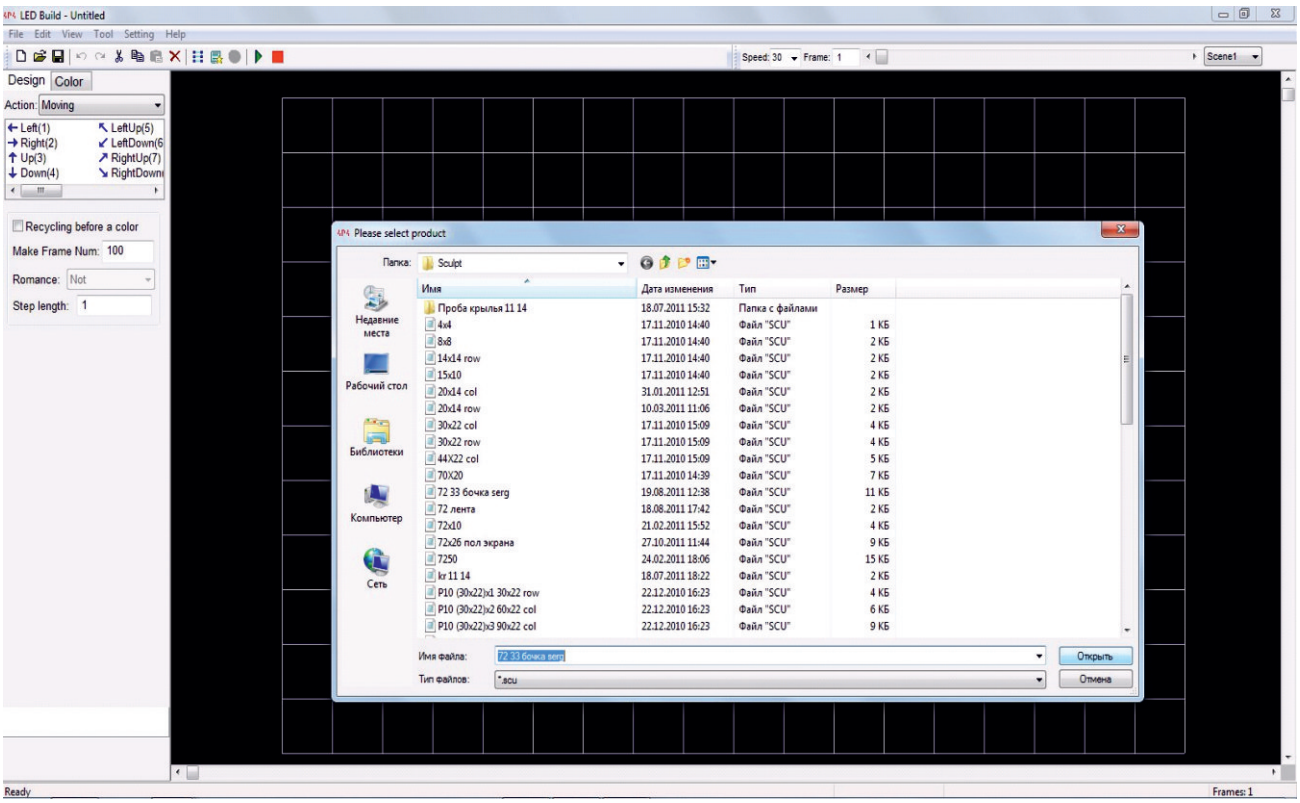
2. Установите программу на ПК. Запустите.

3. Определите матрицу светодиодных чипов – раскладку и схему соединения. Выберите из имеющихся (вариант «a») или задайте собственные параметры (вариант «b»)

a) Выберите из имеющихся в программе (рис.1)

Setting - Setting Sculpt

рис.1



Программа предложит вам файлы SCU с заданными размерами матриц (X*Y). В матрицах показаны схемы соединений. Первая точка, которой подключен контроллер, обозначена квадратом.

b) Задайте собственные параметры (рис.2)

File - New - Create Sculpt

Размеры матрицы заносите соответственно значениям осей X и Y. На полученном поле точек выберите точку начала курсором мыши и сделайте последующие соединения (рис.3)

рис.2

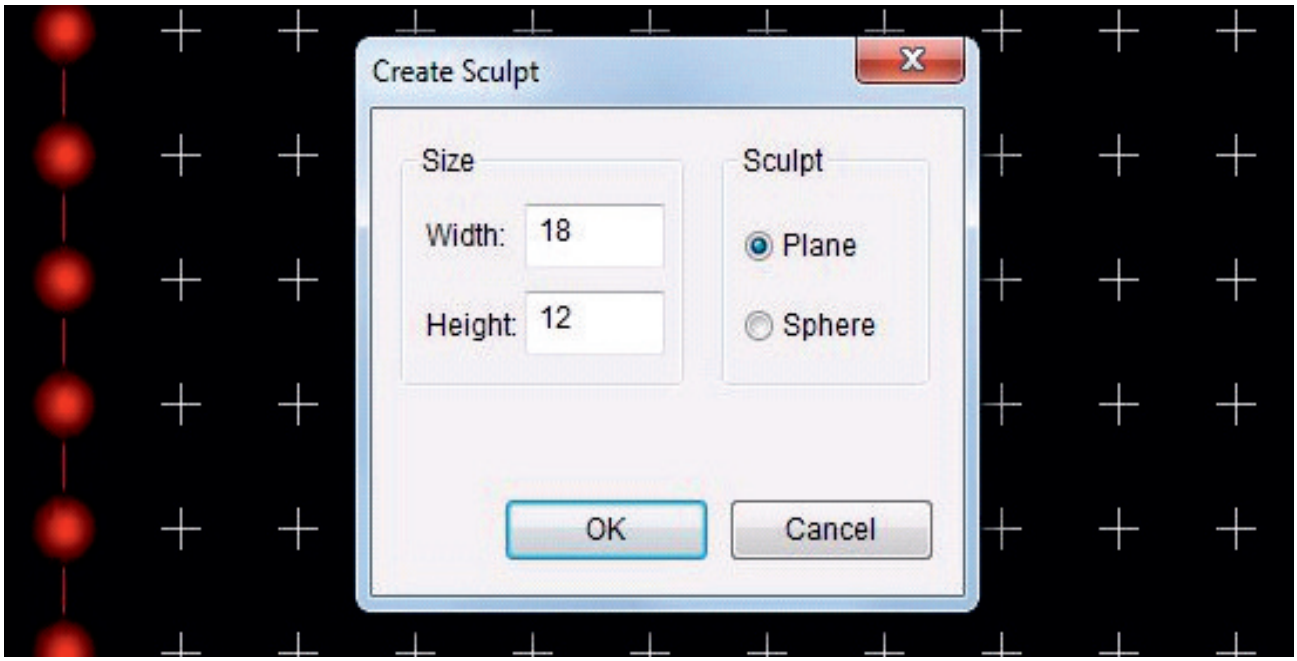
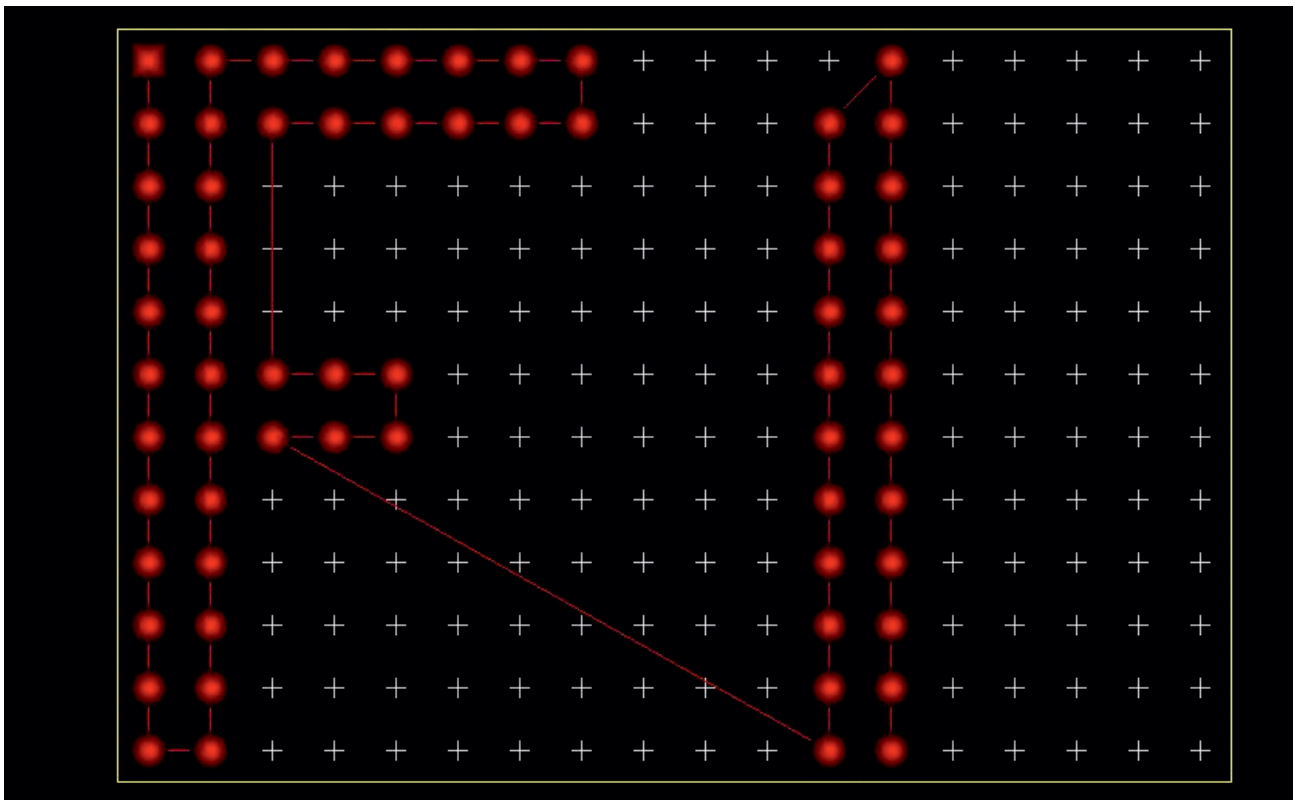


рис.3



4. Выберите тип подключаемой ленты и тип контроллера:

Для версии «LED Build»: Setting – Lighting Setting
Для версии «LED Studio»: Setting – Setting Sculpt – password «OK» – Setting – Slave Setting

Product	Light Type	IC Type	Controller Type	
			LED Build	LED Studio
ML–1PIX–IC–RGB–SF	BGR	SM16716	SB/SC/SD/SU	
ML–101–RGB–F	BGR	APA 101	AP 102	
ML–104–RGB–V/4–S ML–104–RGB–V/4–SF ML–104–RGB–V/2–S ML–104–RGB–V/2–SF ML–104–RGB–V/85–SF	RGB	APA 102	AP 102	
	RGB	LPD6803S	SB/SC/SD/SU	
	BGR	LPD1101		
ML–1PIX–IC–RGB–SF(SFF)(1903) ML–M3RGB–IC–5050(1903)	BGR	UCS1903 (0,4 мГц)		

5. Сохраните свою матрицу (файл SCU).

File - Save - Save As

6. Перейдите в режим создания самой динамики, нажав кнопку со стрелкой вверх в левом верхнем углу Return.

7. В режиме Design обратитесь к инструкции, нажав Help. В инструкции все возможности программирования цветодинамики описаны на английском языке. При необходимости обратитесь к онлайн переводчику.

8. После составления программы в режиме Design обязательно сохраняйте файл для последующего редактирования: формат VID.

9. Для сохранения программы на флешку контроллера:

File - Output Controller Data

Файл сохраняется в формате .DAT и является недоступным для редактирования.

Примечание: Если после попытки сохранения «Output Controller Data – OK» программа не предлагает папку на сохранение, значит у вас не открыт файл SCU или просто матрица без коммутации (см. Setting – Setting Sculpt).