

نکات مهم هنگام کار با نرم افزار QPixel

این نسخه می تواند کنترلرهای **QP2000** ، **QP4000** ، **QP8000** راه اندازی کند.



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 .

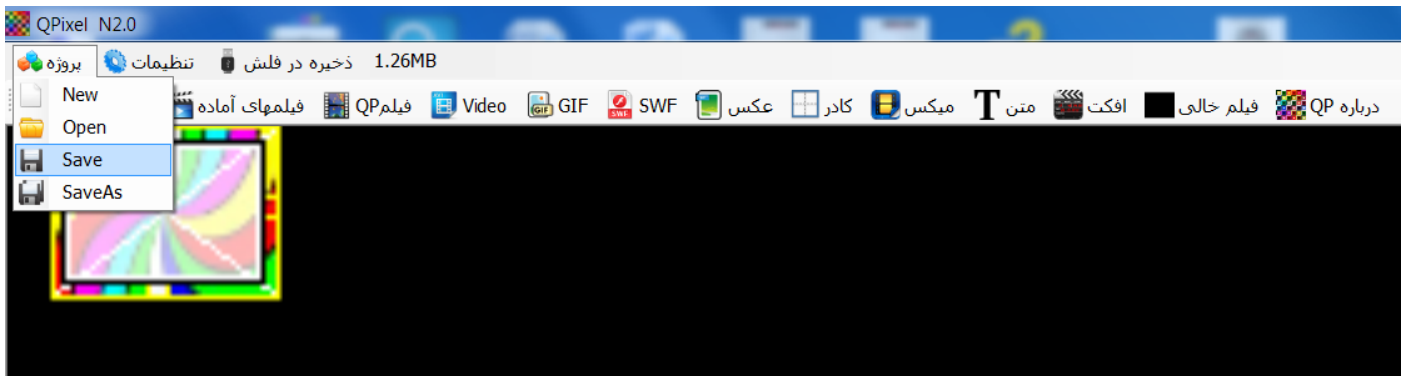
برنامه را در ویندوز 7 نصب کنید .

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
qpic	10/25/2017 12:23 ...	Icon	170 KB
QPixel	12/23/2017 10:12 ...	Application	1,266 KB

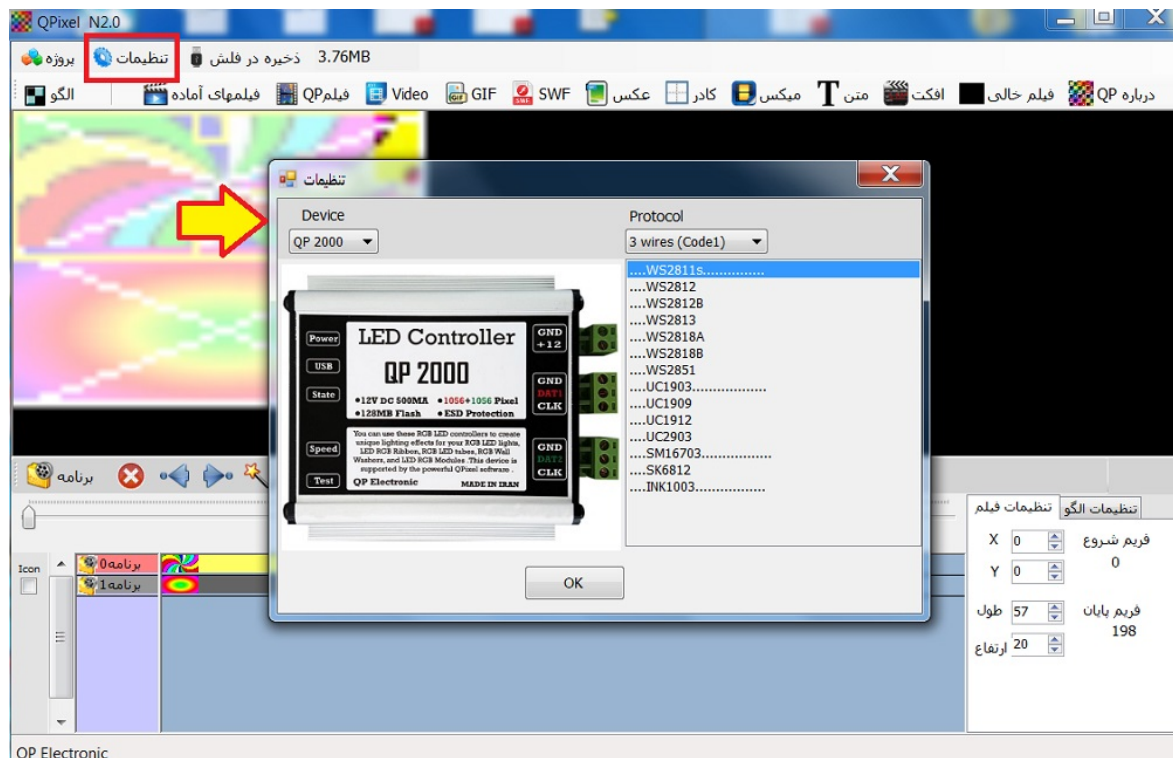
2. فولدر **DAT_A** درون **DVD** را در مسیری که نرم افزار را نصب کرده اید (فایل **EXE** در آنجا قرار دارد) کپی کنید.

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

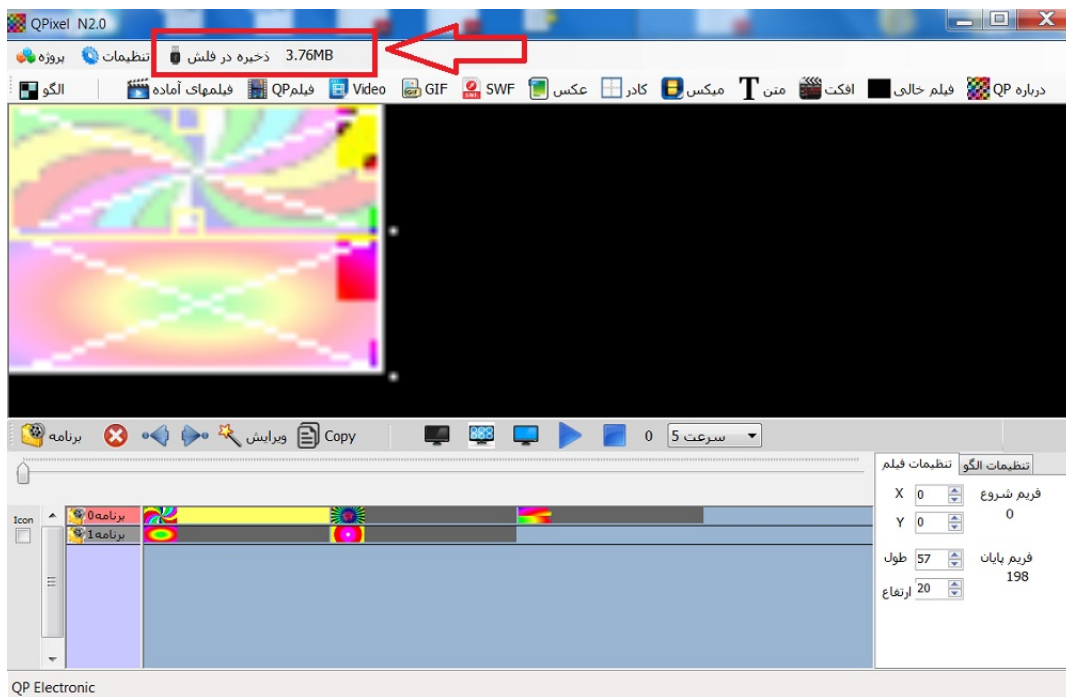
3. برای اجرای درست فایل‌های **SWF** برنامه‌های **bit32** یا **bit64** را نصب کنید. برای نصب برنامه‌ها از درون **DVD** ابتدا به فولدر **Tools** ، سپس به فولدر **Flash_swf** رفته و نصب را انجام دهید . **bit32** برای ویندوز **32** بیتی و **bit64** برای ویندوز **64** بیتی. (تصویر بالا)



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



5. تنظیمات را مطابق با کنترلر مورد استفاده قرار دهید .



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:

Apacer 8GB (AH173)



SP 8GB (TOUCH 835)



<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> 
<p>Kingston 16GB</p> 	<p>TOSHIBA 8GB U202</p> 

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



SY-630



SY-568



SY-T50