



MANUAL DO USUÁRIO
PAINEL DE MENSAGENS COLORIDO 677 mm
Válido para o modelo 3013

Versão 2018

1. Informações Gerais

Você pode operar o display de duas maneiras:

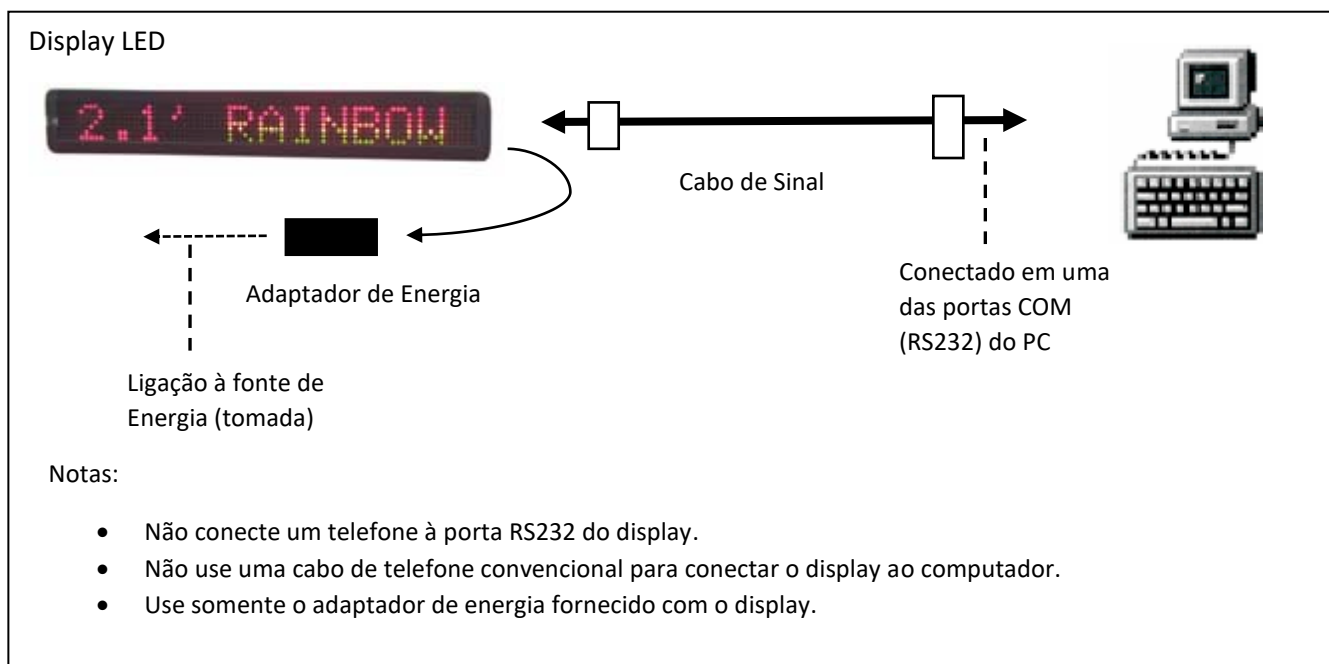
- Usando um controle remoto manual
- Usando um PC

1.1. Usando um controle remoto para operar o display

Um controle remoto possui teclas usadas para operar o display à distância. Este manual ensina como programar suas mensagens para exibição no display usando apenas um controle remoto.

1.2. Usando um PC para operar o dispositivo

Para fazer isso, você precisaria de conectores e cabos e um software instalado em seu PC conforme exibido na figura:



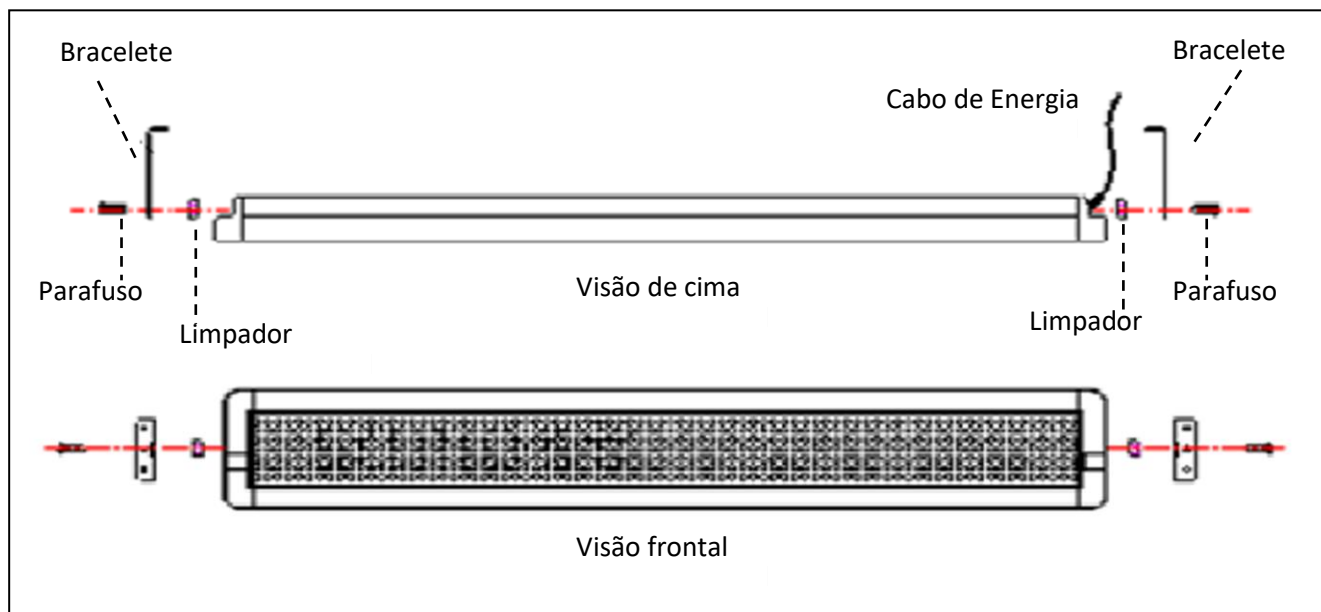
1.3. Montando seu display na parede

Notas:

- Este display foi projetado apenas para uso interno.
- Não monte ou prenda o adaptador à parede.
- Não deixe o adaptador de energia solto ou pendurado.
- Coloque o adaptador de energia em uma superfície plana longe de produtos químicos ou líquidos, como água.
- Conecte o plug do adaptador de energia em uma tomada elétrica de fácil acesso.

Montagem na Parede

1. Prenda os braceletes de montagem à parede ou superfície de montagem.
2. Prenda o display nos braceletes de montagem usando o equipamento conforme a imagem abaixo.
3. Conecte o cabo do adaptador de energia até o display e até a tomada elétrica.



2. Operações Básicas do Display

2.1. Ligando e Desligando o Display

Quando você ligar o adaptador de energia à tomada e ao display, ele inicia automaticamente. De modo contrário, para desligá-lo, você pode desconectar o adaptador de energia da tomada ou usar o controle remoto.


2.2. Requisitos do PC

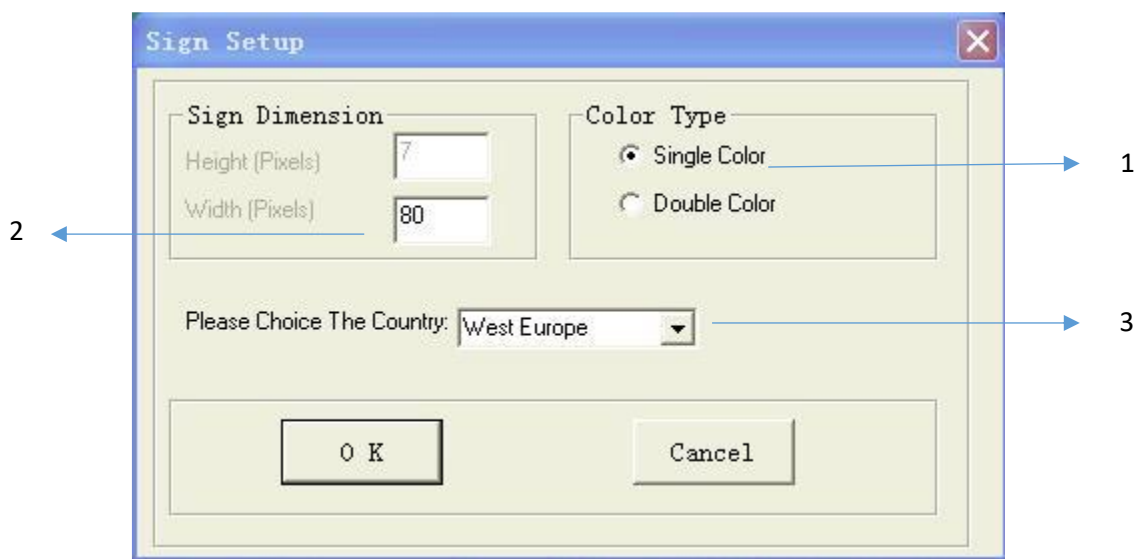
O computador deverá ser um Pentium 200 ou superior, possuir 32Mb de memória, 2M de memória de vídeo, e 100 Mb de espaço livre no disco rígido. O computador deve rodar o Windows 95 ou superior. O software foi projetado para rodar em uma resolução de tela de 800x600 pontos, com 16-bit ou 24-bit de cores.

2.3. Operação do Software

O Software de Mensagem permite que você envie mensagens para o seu display usando um computador. Por favor, siga os passos seguintes para ativar seu software:

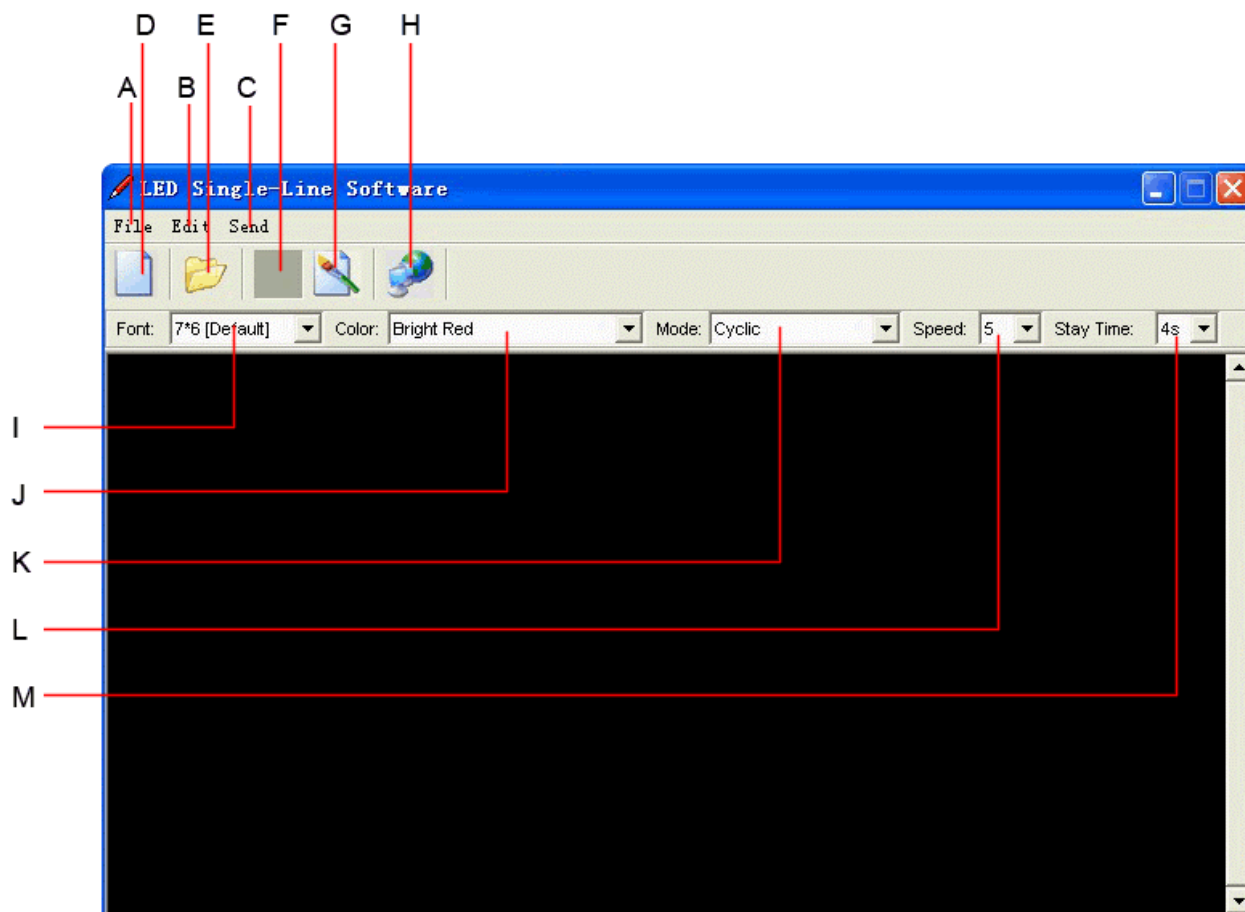
- Ligue seu computador e inicie o Windows 98/2000/XP.
- Insira o CD com o software no seu leitor de CD-ROM, ou você pode copiar o software para dentro do seu sistema de arquivos do disco rígido (Drive C) para facilitar a operação.

- Clique duas vezes sobre o ícone  para iniciar o software de mensagem. A seguinte janela deverá ser aberta na sua tela:



Legenda	Nome	Descrição
1	Cor	Se o seu display é do tipo tricolor (Vermelho, Verde & Amber), por favor selecione aqui
2	Tamanho do Texto (em pixels)	O tamanho da mensagem exibida no painel, medida em pixels. O valor padrão é 80.
3	Opção de País	Para novas opções de países, selecione a opção para a melhor operação.

Cliquem no botão **OK** para entrar na tela principal conforme imagem a seguir:



Visão geral da tela

Legenda	Nome	Sub Menu	Descrição
A	File	Clear	Limpa todo o conteúdo de texto na área de edição
		Open...	Abre arquivos SDV (*.sdv)
		Save	Salva o arquivo com as definições do texto
		Save as...	Salva em um novo arquivo as definições do texto
		Exit	Saí do software de edição de mensagens
B	Edit	Send	Send Edit Area's Content => Atualiza o painel com a nova mensagem que está na área de edição Send Disk File => Atualiza o painel com a mensagem salva em um arquivo SDV
		Execution Lattice	Cria gráficos personalizados 7x80 (altura x largura) (em pixels). Nota: Até 8 gráficos personalizados podem ser criados pelo usuário.
		Special Function	Permite agendar as seguintes funções: - Ligar / Desligar - Alarme - Ajustar o horário do painel automaticamente
		Moving Sign Option	Seleção do modelo do painel
		Test	Envia um sinal de teste ao painel

C	Send	Atualiza o painel com o novo texto da área de edição
D	New	Apaga todo o conteúdo da área de edição
E	Open	Carrega o conteúdo salvo em um arquivo SDV
F	Save	Save um arquivo SDV com o conteúdo da área de edição
G	Graphic Edit	Cria gráficos personalizados 7x80 (altura x largura) (em pixels). Nota: Até 8 gráficos personalizados podem ser criados pelo usuário.
H	Font	7 tipos diferentes de fontes
I	Color	16 tipos de combinações de cores
J	Text Edit Area	Digite o texto de suas mensagens aqui

2.4. Operação com Controle Remoto

Aponte o controle remote para a frente do seu Display

- Pressione PROG para entrar no modo de edição

- Digite sua senha ('000' por padrão) e aperte o botão ENTER

- Digite "OPEN: 01" e aperte o botão ENTER

- Inicie a programação!

Segure a tecla ALT pressionada e aperte o botão ON/OFF para desligar o seu Display

Pressione a tecla RUN para sair do modo de programação

Pressione PREV ou NEXT para alternar entre os modos

Use SPA para inserir um espaço branco entre caracteres

Segure a tecla ALT para acessar a função alternativa (símbolo acima do nome do botão)

No modo de edição de texto:
Segure pressionada a tecla ALT e pressione GRA para colocar o Display em um dos seguintes modos:
(Use as teclas PREV ou NEXT para mover entre os diferentes modos e pressione ENT para selecionar o modo)

- GET GRAPH – para carregar um gráfico
- MAKE GRAPH – para criar um gráfico
- EDIT GRAPH – para editar um gráfico

Legenda	Tecla	Descrição	
1	ON/OFF	Liga e desliga o display. RUN -> executa a mensagem salva. Se mensagem salva na posição 01 até 99 , executa a última posição salva. Se nenhuma posição foi salva, executa a posição 00 .	
2	PROG	Entra no modo de edição. Selecione a posição 01 até 99 para informar a mensagem.	
3	CPW	Use-o para editar ou resetar a senha	
		Use PREV e NEXT para selecionar as opções (a)(b)(c)(d) (a) UNESS PASS - para desligar a segurança da senha (b) USE PASS - para ligar a segurança da senha (c) RES PASS – para resetar a senha para o padrão “000”. (d) CHANGE PASS – para informar nova senha (ver apêndice)	
4	MET	Para selecionar modos de tela, totalizando 24 modos diferentes. Use PREV ou NEXT para selecionar o modo desejado. (ver apêndice A)	
5	PREV	Selecionar a opção anterior	
6	NEXT	Selecionar a próxima opção	
7	CAP	Mude entre letras maiúsculas e minúsculas	
8	TIME	Para selecionar a opção de relógio. Ver Apêndice B	
9	SPE	Selecione a velocidade de exibição da mensagem (Use PREV e NEXT para selecionar velocidades diferentes)	
10	FONT	Selecione o tamanho da fonte de exibição da mensagem (Use PREV e NEXT para selecionar tamanhos diferentes)	
11	COL	Selecione a cor de exibição da mensagem (Use PREV e NEXT para selecionar cores diferentes)	
12	SYM	Selecione entre os 30 símbolos disponíveis (Use PREV e NEXT para selecionar os símbolos diferentes)	
13	CLR	Opção de Apagar	
14	GRA	Selecione a opção de gráfico. Use PREV e NEXT para selecionar as seguintes opções:	
		(a) GET GRAPH	Coloque um gráfico na mensagem. Use PREV e NEXT para selecionar GRAPH A até GRAPH P
		(b) MAKE GRAPH	Crie um novo gráfico no armazenamento NUMBER A até NUMBER H
		(c) EDIT GRAPH	Edit o gráfico dos locais GRAPH A até GRAPH P e armazene-os nos locais NUMBER A até NUMBER H .
15	<=	Movendo a mensagem e o comando para a direita	
16	>=	Movendo a mensagem e o comando para a esquerda	
17	ALT	Nota: SE VOCÊ DESEJA EXCLUIR UMA MENSAGEM OU COMANDO NO MODO DE EDIÇÃO. POR FAVOR USE AS TECLAS ACIMA ATÉ A MENSAGEM OU O COMANDO OCUPAREM A POSIÇÃO MAIS À ESQUERDA E TOPO E PRESSIONE DEL . SE VOCÊ DESEJA INSERIR UMA MENSAGEM OU COMANDO NO MODO DE EDIÇÃO. USE AS TECLAS ACIMA PARA MOVER A MENSAGEM OU COMANDO PARA A POSIÇÃO MAIS À ESQUERDA E (1) PRESSIONE INS PARA INSERIR; (2) DIGITE SUA MENSAGEM OU PRESSIONE A TECLA DE COMANDO. QUE SERÁ INSERIDO	

		AUTOMATICAMENTE; (3) PRESSIONE INS NOVAMENTE PARA SOBRESCREVER.
18	PAU	Insira uma pausa dentro da mensagem programada. (Use PREV e NEXT para selecionar PAUSE 1 até PAUSE 8)
19	PHR	Selecione uma animação programada para a mensagem (Use PREV e NEXT para selecionar ANIM 1 até ANIM 8)
20	BEEP	Insira um som de Beep na mensagem (Use PREV e NEXT para selecionar BEEP 1 até BEEP 3)
21	ENT	Enviar a opção selecionada
22	ESC	Retorne ao modo manual no modo de edição
23	INS	Ver 15 e 16
24	DEL	Ver 15 e 16
25	SPA	Insira um espaço na mensagem
26	RUN	(1) No modo de edição, pressione RUN para salvar e executar a mensagem atual (2) No modo de exibição, pressione RUN e selecione de 01 até 99 para selecionar outras mensagens para exibir
27	S	Programando um arquivo de sequência. Por favor, refira-se à Seção 3.5 – Programando um Arquivo de Sequência
28	F G H J K L N O P	Direção do cursor. K liga e desliga o cursor. Nota: A direção do cursor funciona somente no modo de edição de gráficos

3. Definindo Mensagens - Básico

3.1. Exemplo 1 – Uma mensagem simples em 7 passos

O display pode armazenar até 100 mensagens em arquivos numerados que vão desde **00** até **99**. O arquivo **00** é para a mensagem padrão e é somente para leitura, não podendo ser alterado.

Um exemplo de programação simples

Notas:

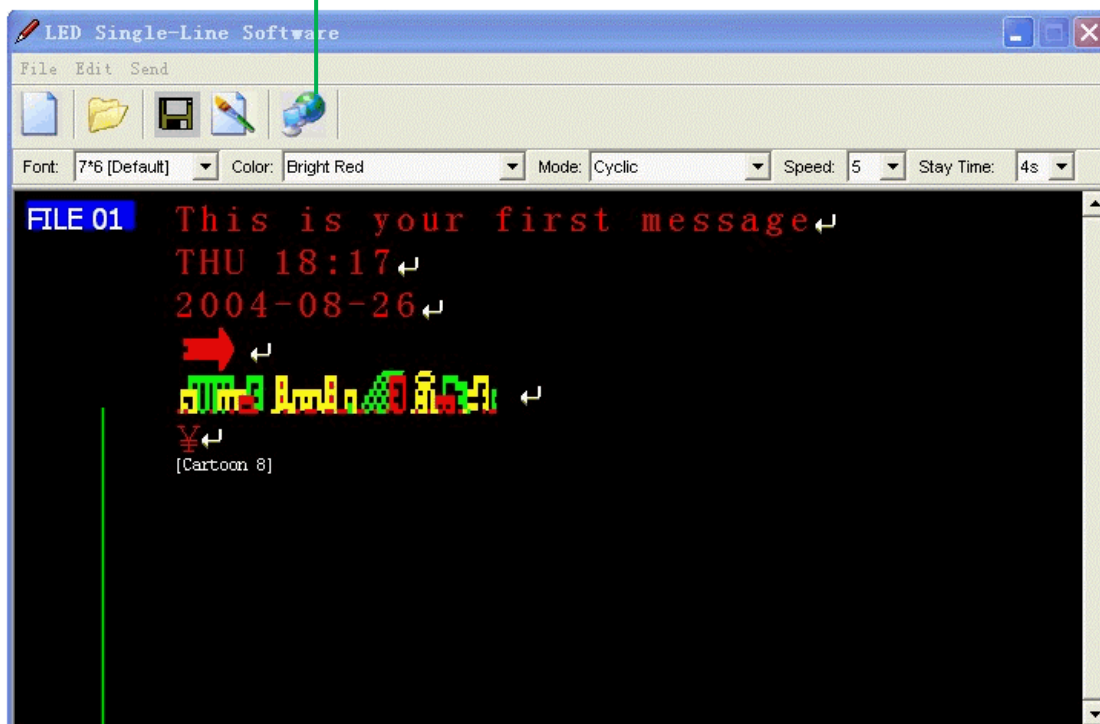
- Um sinal de sublinhado (“underline”) representa palavras ou números para serem digitados.
- Siglas em negrito **XXX** representam nomes de teclas.
- Para corrigir um erro, pressione **DEL** para removê-lo.
- O usuário pode alterar entre letras maiúsculas e minúsculas pressionando a tecla **CAP**, e usando a tecla **ALT** para exibir símbolos.
- A senha padrão é “**000**”.

Passo	Teclas p/ Pressionar	Explicação	Exibição no Display
1	PRO	Entra no modo de programação	PASSWORD: ***
2	000	Senha padrão "000"	PASSWORD: ***
3	ENT	Entrar no modo de edição	OPEN: ??
4	01 ENT	Os primeiros 2 dígitos identificam o nome do arquivo de armazenamento (01-99). [CYCLIC] é o método padrão de exibição de códigos que significa que irão circular de maneira randômica.	[CYCLIC]
5	WELCOME VISITORS	Digite a mensagem que você deseja exibir	WELCOME VISITORS
6	RU	Finaliza o modo de programação	SAVE? (Y/N)
7	Y	Salva a mensagem no arquivo 01.	A mensagem começa a ser exibida

3.2. Exemplo 2 – Insira texto, hora, data, símbolo, gráfico, caractere ou desenho

3.2.1. Operação pelo Software

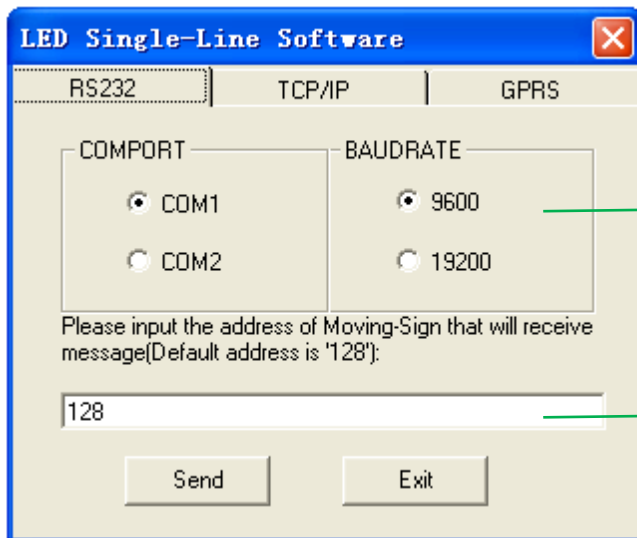
(2) Clique para enviar a mensagem para o arquivo **01** (padrão) do seu display.



(1) Insira o texto digitando e clique com o botão direito do mouse para adicionar hora, data, símbolos, gráficos, caracteres e desenhos respectivamente.

Nota: O tamanho de fonte e cores padrão são 7x6 e *Bright Red* (vermelho brilhante), respectivamente

i. Transporte via RS232

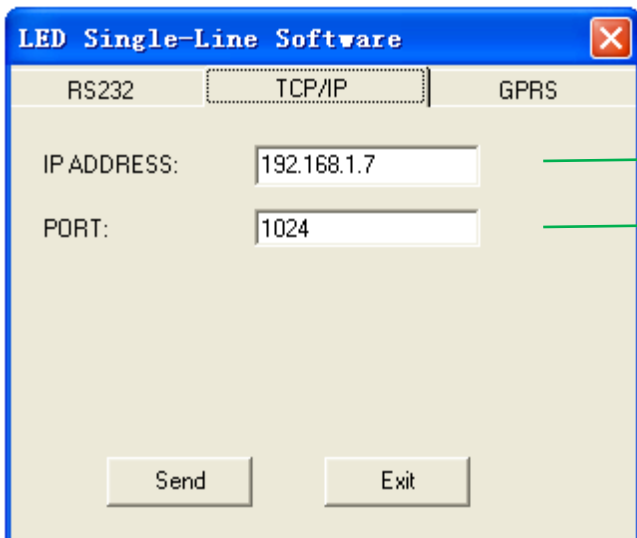


(3) Selecione uma PORTA COM e a taxa de bits (BAUDRATE) apropriada.

(4) Informe o valor (padrão = 128)

(5) Clique **SEND** (enviar) para iniciar a transmissão. O display irá exibir a nova mensagem.

ii. Transporte via TCP/IP

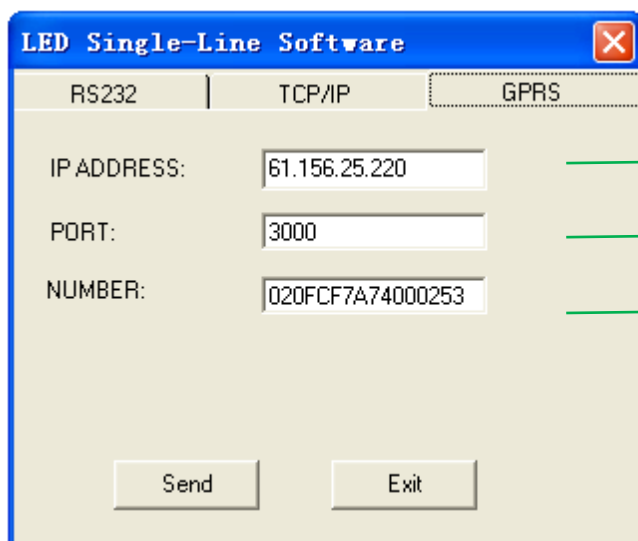


(3) Ajuste o endereço IP corretamente

(4) Ajuste a porta remota

(5) Clique **SEND** (enviar) para iniciar a transmissão. O display irá exibir a nova mensagem.

iii. Transporte via GPRS



(3) Ajuste o endereço IP corretamente

(4) Ajuste a porta remota

(5) Ajuste o número GPRS

(6) Clique **SEND** (enviar) para iniciar a transmissão.
O display irá exibir a nova mensagem.

Notas:

- Neste exemplo, o modo de exibição é Cíclico (**Cyclic**) no exemplo.
- Se a mensagem de exibição é maior que uma página da tela de LED, independentemente do método de exibição utilizado, o método de exibição mostrará **[OPEN ←]**

3.2.2. Operação pelo Controle Remoto

Passo	Teclas p/ Pressionar	Explicação	Exibição no Display
1	PROG	Entra no modo de programação	PASSWORD: ***
2	000	Senha padrão "000"	PASSWORD: ***
3	ENT	Entrar no modo de edição	OPEN: ??
4	01 ENT	Os primeiros 2 dígitos identificam o nome do arquivo de armazenamento (01-99). [CYCLIC] é o método padrão de exibição de códigos que significa que irão circular de maneira randômica.	[CYCLIC]
5	CPW ENT	Para desabilitar a verificação de senha ** Nota: Assuma que a verificação de senha foi desabilitada até o fim deste manual	[UNUSE PASS]
6	Esta é sua primeira mensagem	Digite a mensagem que você deseja exibir no display	Esta é sua primeira mensagem
7	TIME	Entre no modo de edição de hora	SET TIME

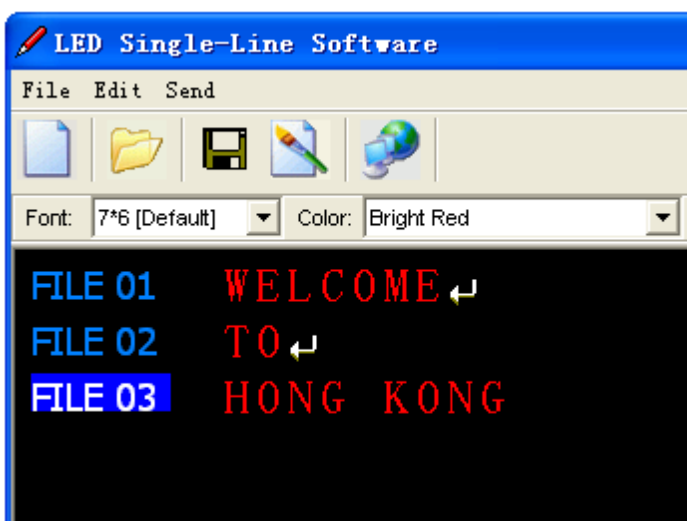
8	PREV PREV PREV PREV ENT	Insira a hora para exibir na sua mensagem.	ADD TIME
9	TIME	Entre no modo de edição de hora	ADD TIME
10	PREV PREV PREV ENT	Insira a data para exibir na sua mensagem	ADD DATE
11	SYM	Entre no modo de símbolos	[→←]
12	PREV ou NEXT ENT	Especifica o modo de gráficos	[→]

A seguir, algumas informações importantes você aprendeu neste primeiro exemplo:

- Um beep audível é ouvido quando a unidade aceita a entrada de programação pelo controle remoto. Isso garante que o sinal do controle remoto foi recebido e entendido.
- A cor padrão para as mensagens é **Bright Red** (Vermelho Brilhante) e o tamanho padrão da fonte é **7x6**.
- Você tem a opção de salvar suas mensagens ao final da programação.
- Seu display sempre inicia com o método padrão de exibição de mensagens como **[CYCLIC]** (Cíclico) que significa circular por todas as cores e possibilidades de métodos randomicamente.
- Para usar caracteres internacionais em suas mensagens, você deve primeiro digitar o caractere equivalente em inglês e em seguida usar o **NEXT** ou **PREV** para circular pelos caracteres internacionais. (Exemplo: digite "\$" e pressione o botão **NEXT** que será exibido o caractere "€" aparece). Para caracteres internacionais que não possuem letra correspondente em inglês, digite **SPACE** (espaço) e então use os botões **NEXT** ou **PREV** para circular entre a lista de caracteres disponíveis. Veja o apêndice D para mais informações.

3.3. Exemplo 3 – Crie e Exclua mensagens em diferentes nomes de arquivo de armazenamento

3.3.1. Operação pelo Software



- Para criar arquivos com diferentes nomes como FILE 02, FILE 02 e assim por diante, você pode pressionar as teclas **CTRL + ENTER**.
Nota: Todos os usuários juntos podem, no total, criar arquivos de 01 até 99.
- Se você cometer algum erro enquanto tiver digitando, você pode corrigir pressionando a tecla **DEL** até remover seu erro e digitar a mensagem correta em seguida.

3.3.2. Operação pelo Controle Remoto

Passo	Teclas p/ Pressionar	Explicação	Exibição no Display
1	PROG	Entra no modo de programação	OPEN: ??
2	01 ENT	Este é o número do arquivo de uma mensagem previamente armazenada.	OLDFIL [CYCLIC]
Você pode então editar ou criar uma nova mensagem			
3	RUN	Termina o modo de programação	SAVE ? (Y/N)
4	Y	Você precisa salvar novamente o conteúdo do arquivo	A mensagem começa a ser exibida

Em algumas circunstâncias, o usuário pode querer excluir algumas mensagens e existe uma opção no Display para isso. Depois de entrar no modo de edição, o usuário poderá pressionar a tecla **CLR** e circular por diferentes funções pressionando as teclas **PREV** ou **NEXT**.

Abaixo, uma lista com as funções de exclusão e sua utilização:

- DELL ALL Exclui todos os arquivos de mensagens
- DEL FILE ?? Exclui a mensagem do arquivo informado (01 a 99)
- DEL MSG Exclui a mensagem do arquivo corrente
- DEL ON/OFF Desabilita o temporizador de ligar e desligar automático
- DEL ALARM Desabilita a função do alarme

3.4. Exemplo 4 – Ajuste de métodos, fontes e cores

Método: Tipo de opções de movimentação que podem ser exibidas no painel. Veja Apêndice A.

Fontes: Estilo da fonte que são exibidas no painel. Veja Apêndice A também.

Cores: Seu Display pode exibir até 16 cores diferentes, exemplo: Vermelho, Verde, Amarelo, etc – Além de 8 combinações especiais de cores. Para determinar quais cores são disponíveis no seu Painel, veja o Apêndice B.

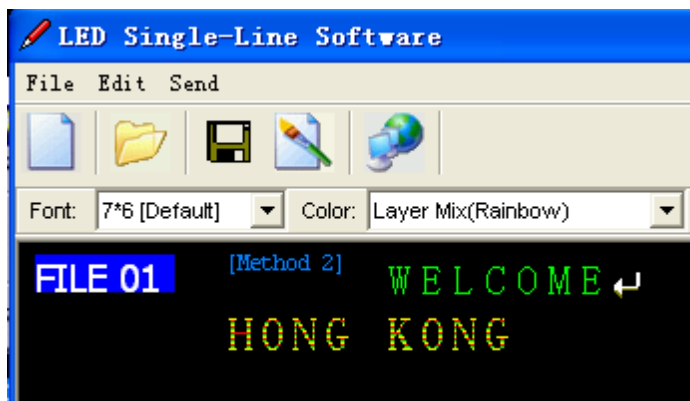
3.4.1. Operação pelo Software

(1) Clique na caixa ao lado de "Mode"

(2) Selecione "Immediate" (imediatO)

(3) Selecione a fonte "5*6 Short" e a cor "Verde" (Bright Green)

(4) Digite "WELCOME" (bem-vindo)



(5) Selecione a fonte "7*6" e Cor=Rainbow

Nota:

O modo muda para **Cyclic** novamente

(6) Digite "HONG KONG"

3.4.2 Operação pelo Controle Remoto

Você pode ajustar o método, a fonte ou cor da mensagem. Depois de entrar no modo de edição, como informado no item 3.2.2, o você deve apertar as teclas → ou ← para entrar no modo de edição do método, fonte ou cor que serão utilizadas na mensagem.

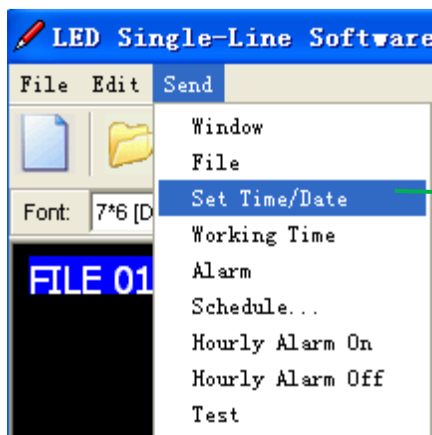
Passo	Teclas p/ Pressionar	Explicação	Exibição no Display
1	PROG	Entra no modo de programação	OPEN: ??
2	01 ENT	Este é o número do arquivo de uma mensagem previamente armazenada.	[CYCLIC]
3	MET PREV ou NEXT	Atribua o método de exibição da mensagem para Immediate	[IMMED]
4	COL PREV ou NEXT	Atribua a cor Green (verde)	GRE
5	FONT	Atribua a fonte = 5*6 Short	[5x6]

	PREV ou NEXT		
6	WELCOME	Digite o texto da mensagem	WELCOME
7	RUN	Termine o modo de edição de mensagem	SAVE? (Y/N)
8	Y	Salva a mensagem no arquivo 01	Mensagem começa a ser exibida

4. Definindo Mensagens - Avançado

4.1. Exemplo 6 – Configurando hora ou data

4.1.1. Operação pelo Software



Atualiza a hora e data correta a partir da hora do PC

4.1.2. Operação pelo Controle Remoto

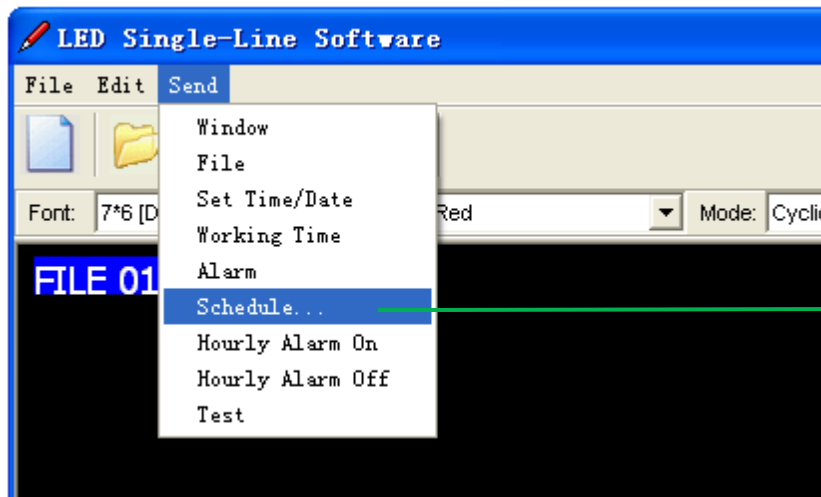
Você pode configurar a hora ou data da mensagem usando o controle remoto manualmente.

4.2. Exemplo 7 – Programando arquivos de mensagens em sequência

Neste exemplo, veremos o poder do sequenciamento de mensagens salvas para alcançar os resultados esperados. Iremos exibir mensagens pelo número dos arquivos (**FILE01**, **FILE03**) em uma determinada ordem, e desaparecerem em horas determinadas.

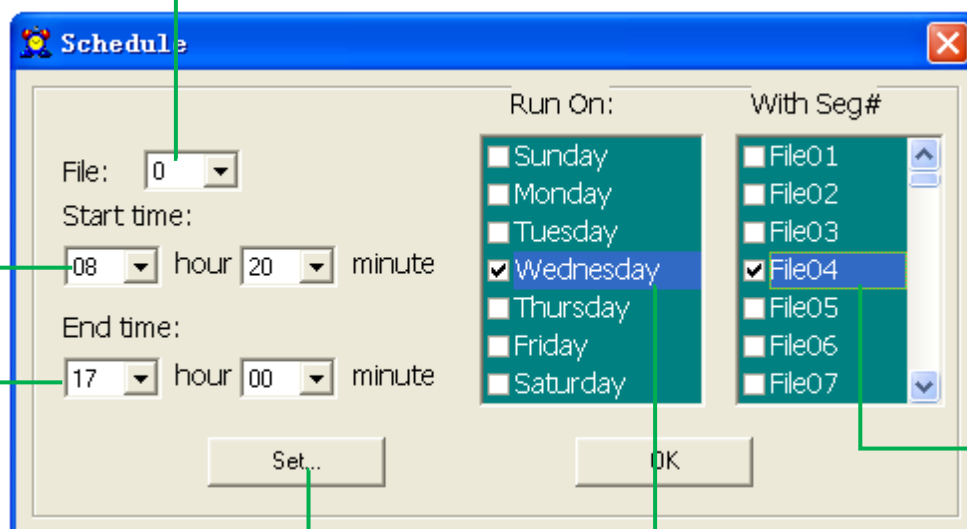
* Nota: Exibindo mensagens em ordem de hora funcionará somente se o Display estiver ligado na energia. Quando seu Display fica sem energia, o seu relógio interno pode perder a data e hora corretas, ficando fora de sincroniza, necessitando de reajuste com a hora e datas certas.

4.2.1. Operação pelo Software



(1) Selecione **Schedule...**
(agendamento)

(2) Selecione 0. No total você pode usar 10 possíveis sequenciamentos de arquivos diferentes de 0 a 9.



(5) Selecione FILE04

(6) Exibir somente na Quarta-Feira (Wednesday)

(7) Clique **Set...** para salvar as alterações

(3) Ajuste a hora de início (Start time) para 08:20

(4) Ajuste a hora de término (End time) para 17:00

4.2.2. Operação pelo Controle Remoto

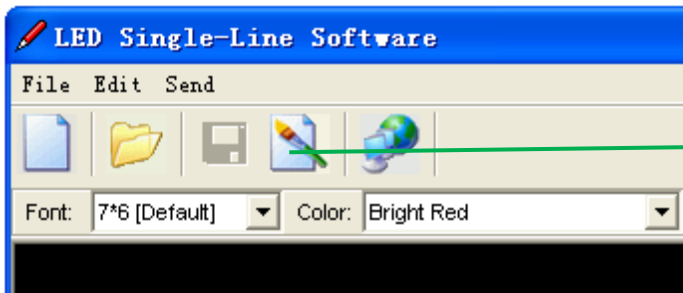
Arquivos de sequenciamento possuem nomes especiais que começam com a letra "S" seguido pelo número de 0 a 9 (S0 – S9). Desta forma, existem apenas 10 arquivos de sequenciamento, que podem ser armazenados e recuperados pelo Display. Digamos que você é um dono de um restaurante

chamado BoxCar Express. Você pode ter ofertas especiais que aparecerão para seu público ao meio dia. Você já criou os seguintes arquivos:

<erro de continuidade no original em inglês>

4.3. Exemplo 8 – Criando seus gráficos personalizados e logotipo

4.3.1. Operação pelo Software



(1) Clique no ícone do **Pincel** para editar seu gráfico ou logotipo.

Nota: O máximo de gráficos definidos pelo usuário que podem ser armazenados no painel é 8, do **GRAPH A** até o **GRAPH H**.

(2) Selecione a paleta para escolher uma cor diferente

(3) Crie seu gráfico nesta área

Notas:

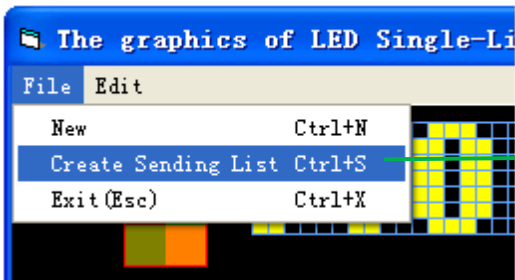
- * O gráfico será salvo automaticamente
- * Clique com o botão esquerdo do mouse para preencher um ponto
- * Clique com o botão direito do mouse para excluir um ponto.



(5) Total de gráficos já definidos pelo usuário

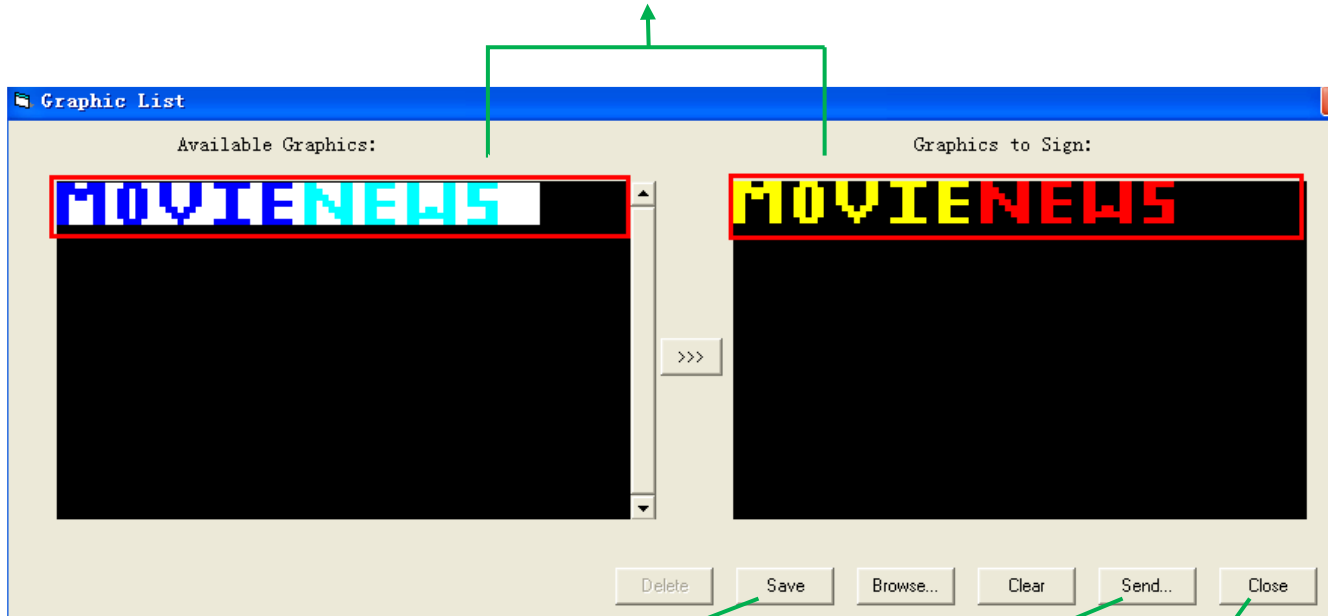
(6) O nº do gráfico que está sendo editado

(4) Uma previsualização do gráfico é exibida na mesma área de edição de conteúdo



(7) Selecione **Create Sending List** (criar lista de envio) para definir sua própria lista de gráficos.

(8) Com um clique duplo você pode enviar o gráfico para o display. O máximo de gráficos definidos pelo usuário é 8, do **GRAPH A** até o **GRAPH H**



(9) Clique **Save** (Salvar) para armazenar a lista de gráfico corrente para o arquivo de "lista".

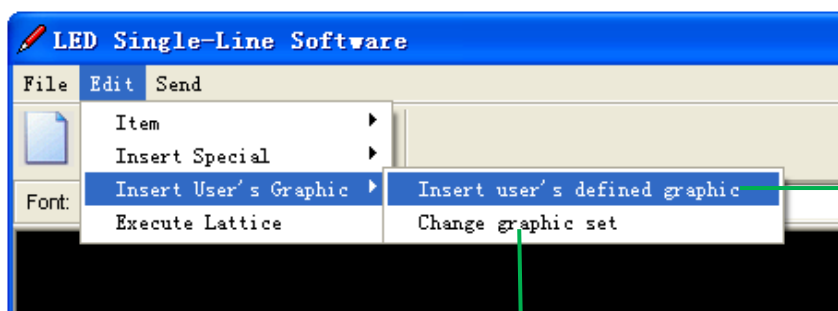
(10) Clique **Send...** (enviar) para mandar o gráfico atual para o display

(11) Fechar a janela

4.3.2. Operação pelo Controle Remoto

4.4. Exemplo 9 – Exibindo seu gráfico personalizado e logotipo

4.4.1. Operação pelo Software

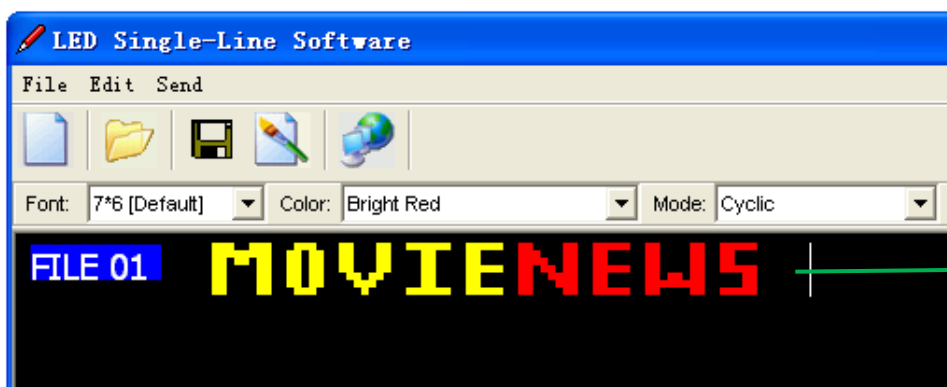


(1) Selecione **Insert user's defined graphic** (gráfico definido pelo usuário) para adicionar seu próprio gráfico

Nota: **Change graphic set** (Alterar o conjunto de gráficos) não é aplicável neste manual



(2) Selecione seu próprio gráfico e depois clique em **Insert** (inserir)



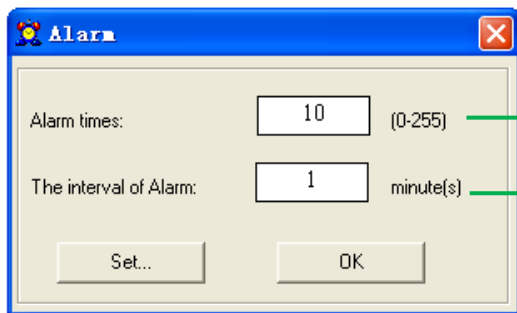
(3) Seu gráfico é inserido no arquivo FILE01

4.4.2. Operação pelo Controle Remoto

Para fazer um gráfico ser exibido entre quaisquer mensagens, primeiro é preciso entrar no modo de Edição, navegar para a posição desejada, e pressionar **GRA** e circular entre as funções e pressionar **ENT** quando o display exibir **"GET GRAPH"**. Para navegar entre os gráficos preconfigurados utilize as teclas **PREV** ou **NEXT**. Pressione **ENT** para escolher o gráfico desejado.

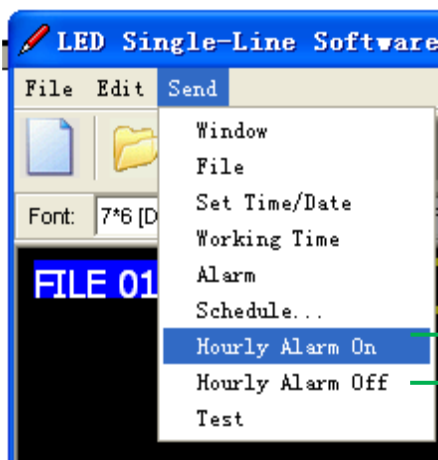
5. Outras opções de agendamento

5.1. Operação pelo Software



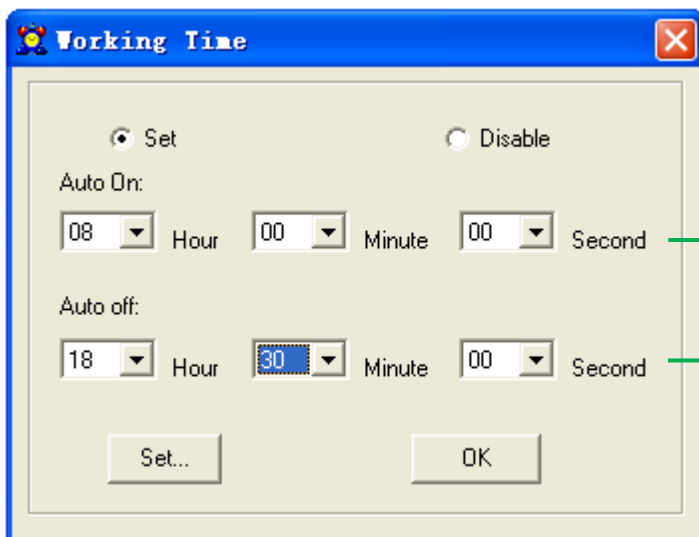
O alarme do Display irá disparar 10 vezes

O intervalo entre os alarmes será de 1 minuto



Ajuste o alarme por hora LIGADO

Ajuste o alarme por hora DESLIGADO



Para ligar o Display às 08:00 automaticamente

Para desligar o Display às 18:30 automaticamente

Nota: Você somente pode configurar as funções do agendamento se o seu Display estiver ligado.