

**ООО “ПРОФИТТ”**

**Программное обеспечение  
для загрузки мультистандартного эфирного микшера  
PDMX-1016T(TE)**

**РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ  
LoaderMX\_T  
(версия 2.01)**

**г. Санкт-Петербург**

## СОДЕРЖАНИЕ

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| 1. Общее описание программы ..... | 3  |
| 2. Установка программы.....       | 3  |
| 3. Работа с программой .....      | 4  |
| 4. Соединение с устройством ..... | 5  |
| 5. Загрузка логотипа .....        | 7  |
| 6. Загрузка видеозаставки.....    | 8  |
| 7. Загрузка аудиозаставки.....    | 9  |
| 8. Загрузка шрифта .....          | 10 |
| 9. Загрузка текста.....           | 11 |
| 10. Загрузка сцены.....           | 12 |
| 11. Загрузка расписания. А .....  | 13 |
| 12. Загрузка расписания В .....   | 14 |

## **1. Общее описание программы**

Программа LoaderMX\_T предназначена для загрузки логотипов, аудиозаставок, видеозаставок, шрифтов, текстов, формирования сцен и загрузки расписания в эфирный микшер PDMX-1016T (далее «устройство»)

Если в процессе работы у Вас возникнут какие-либо замечания или пожелания по улучшению работы с программой, присылайте их по адресу [info@Profitt.ru](mailto:info@Profitt.ru) или по телефонам (812) 297-51-93, (812) 297-71-20, (812) 297-71-22, (812) 297-71-23.

## **2. Установка программы**

Просто скопируйте папку с программой в любое удобное для вас место.

Требования к минимальной конфигурации компьютера

- 1.Свободное дисковое пространство 30 Мб
- 2.Операционная система MS Windows 2K/XP/2003
- 3.Монитор SVGA
- 4.Мышь
5. Сетевой интерфейс
- 6.Разрешение экрана не менее 1024x768

Состав диска:

- 1.Приложение DeviceInstaller
- 2.Приложение LGTEditor(version3.0)
- 3.Приложение LoaderMX\_T
- 4.Примеры заставок
- 5.Руководство пользователя

### 3. Работа с программой

Логотип представляет собой два изображения: первое является непосредственно картинкой логотипа, второе – маской прозрачности в градации серого (при этом черный цвет соответствует абсолютно прозрачному изображению, белый – абсолютно непрозрачному). Оба файла *обязательно* должны быть выполнены в формате *24-битного bmp-файл*, и их размеры должны совпадать. Высота и ширина изображений должны быть кратны двум. Максимальный размер статического логотипа 720 на 576 пикселей. Редактор для создания логотипов (LGTEditor.exe) поставляется в комплекте с программой (LoaderMX\_T.exe).

Видеозаставка представляет собой 24-битный bmp-файл (16 миллионов цветов) шириной 720 и высотой 576 пикселей (соответствует размеру телевизионного экрана).

Аудиозаставка – это звуковой файл в формате WAV, *обязательно* имеющий тип оцифровки PCM, частоту дискретизации 48 кГц и 16 битов на отсчет<sup>1</sup>. Максимальный размер *звуковых* данных составляет *4186112 байт*, что соответствует длительности звучания 40 сек для моно сигнала и 20 сек для стерео сигнала.

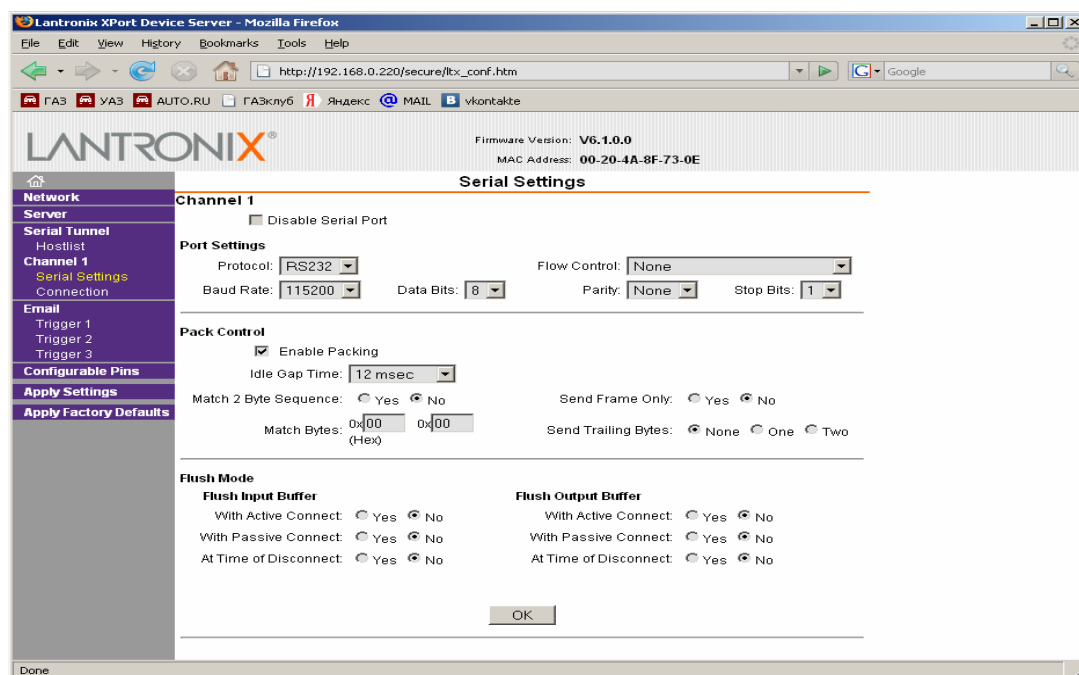
Блок поставляется с предустановленным адресом IP 192.168.0.220.

Для изменения IP-адреса устройства воспользуйтесь одним из двух способов: с помощью приложения “Device installer” или через web-интерфейс. При использовании “device installer” воспользуйтесь “Help”, содержащимся в этом приложении.

Изменение IP-адреса через web-интерфейс.

- Запустите любой вэб-браузер.
- В адресной строке наберите текущий IP-адрес устройства и перейдите на эту страничку.
- В области “Menu” выберите пункт “Unit configuration”.
- В поле “IP address” введите новый IP- адрес и нажмите кнопку “Update settings”.

2. Настройки порта устройства должны иметь следующие основные параметры

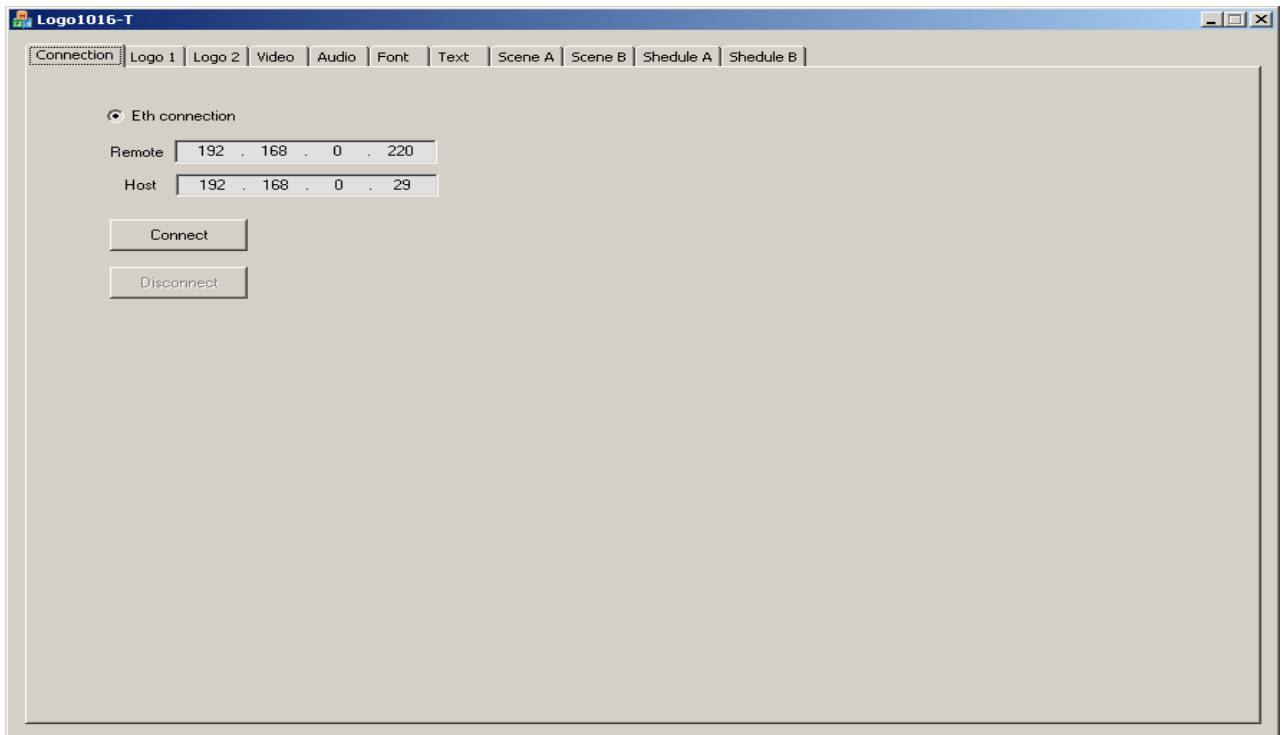


Настройка параметров порта производится через web-интерфейс устройства

<sup>1</sup> Параметры wav-файла можно изменять с помощью стандартной программы Windows Звукозапись (Sound Recorder). Для этого необходимо открыть с помощью этой программы wav-файл, предназначенный для загрузки и выполнить команду Файл (File) | Сохранить как... (Save As...) | Изменить... (Change...); в полях Формат (Format) и Атрибуты (Attributes) установите требуемые параметры.

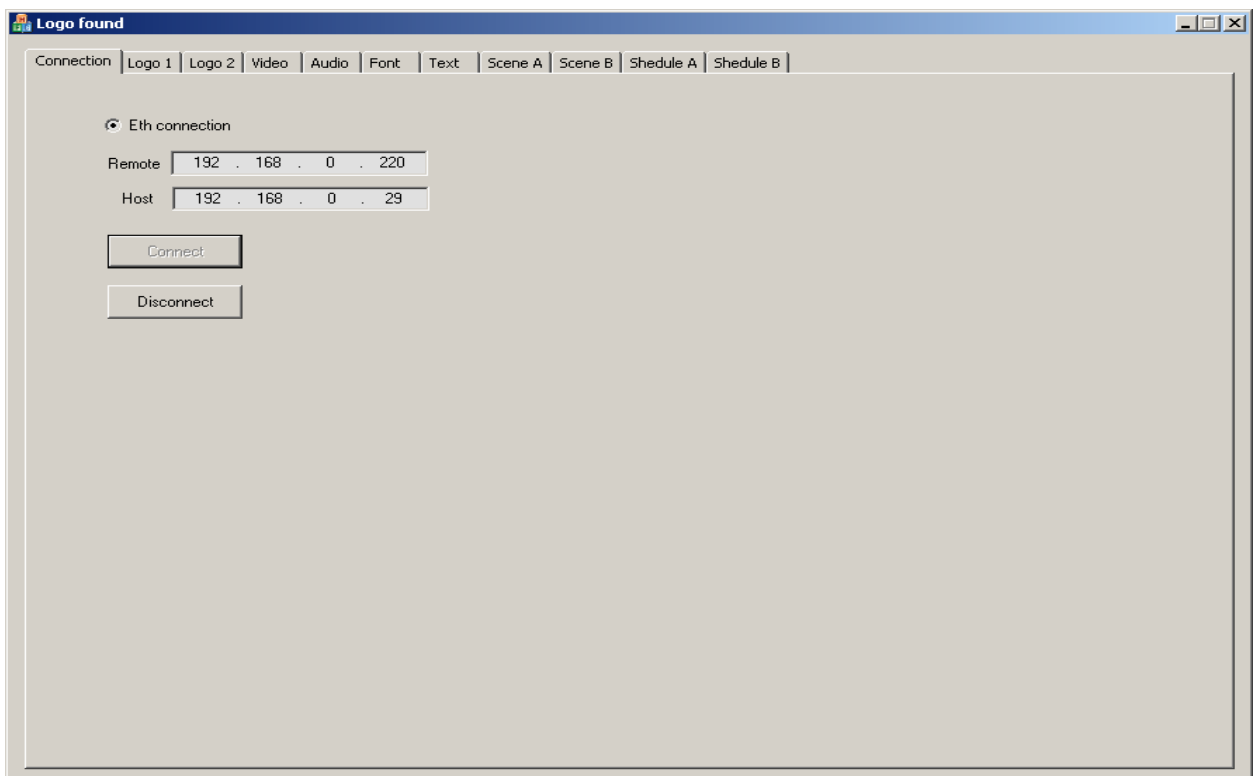
## 4. Соединение с устройством

Основное окно после запуска программы имеет следующий вид:



В окне «Remote» введите IP-адрес устройства, а в окне «Host» введите адрес ПК, с которого будет осуществляться работа с устройством. Последний IP-адрес, с которым вы работали, запоминается (файл *temp\_adr.ini*).

Затем нажмите кнопку «**Connect**». В случае отсутствия проблем в заголовке окна появится надпись “Logo found”.



При неудачной попытке подключения не позже чем через 10 сек, будет выведено сообщение об ошибке. В этом случае рекомендуется устранить возможные проблемы связи и перезапустить приложение.

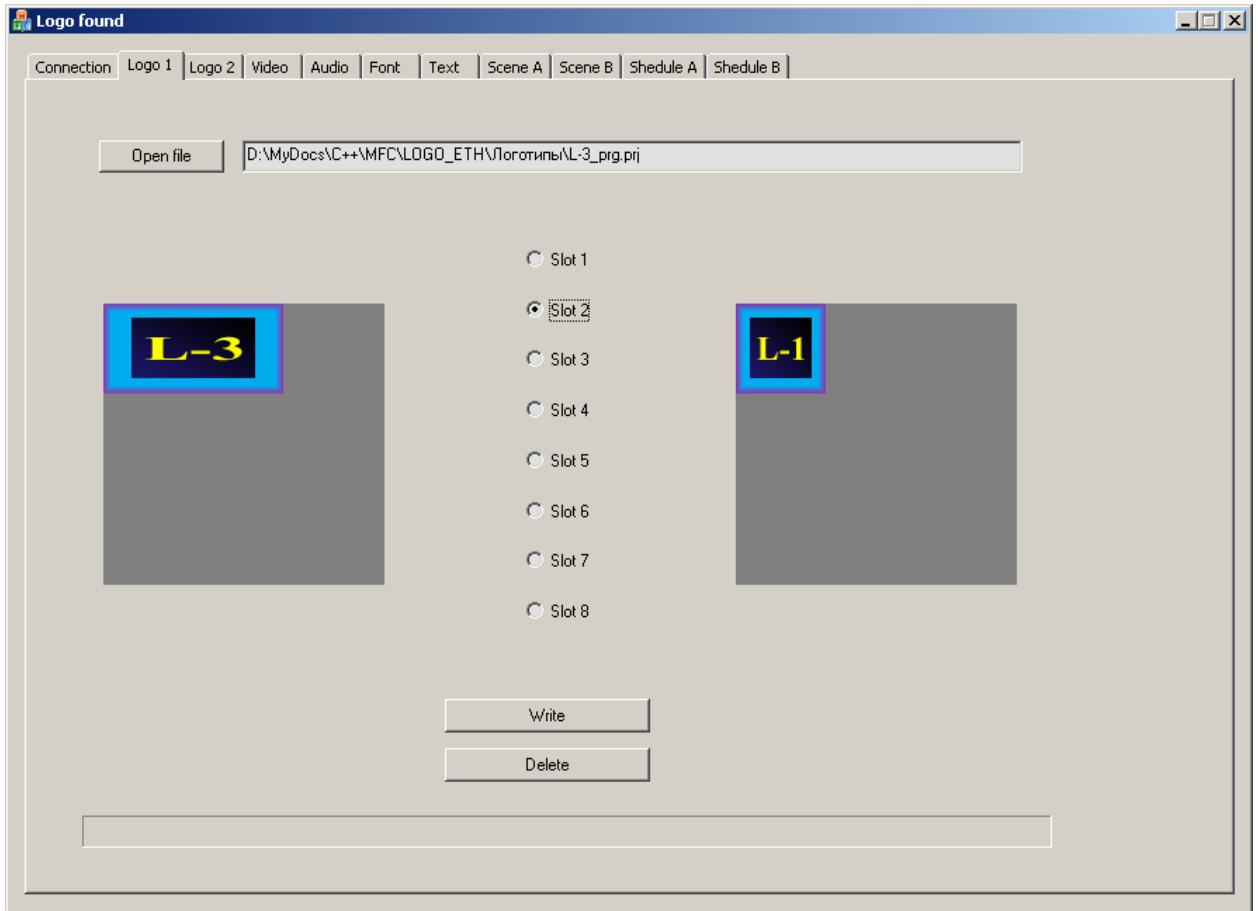
Чтобы прервать соединение с устройством нажмите кнопку “Disconnect”. Это не следует делать в то время, когда производится загрузка данных в устройство. В этом случае данные в выбранном слоте будут испорчены, и устройство может не отвечать на последующие запросы.

При возникновении ошибок, в передаче данных (имеются в виду ошибки обрыва соединения) по истечении 10-15 сек выводится сообщение об ошибке.

При любых ошибках связи, после устранения их причин, приложение лучше всего перезапустить.

## 5. Загрузка логотипа

Выберите закладку одной из группы логотипов (Logo 1 или Logo 2).



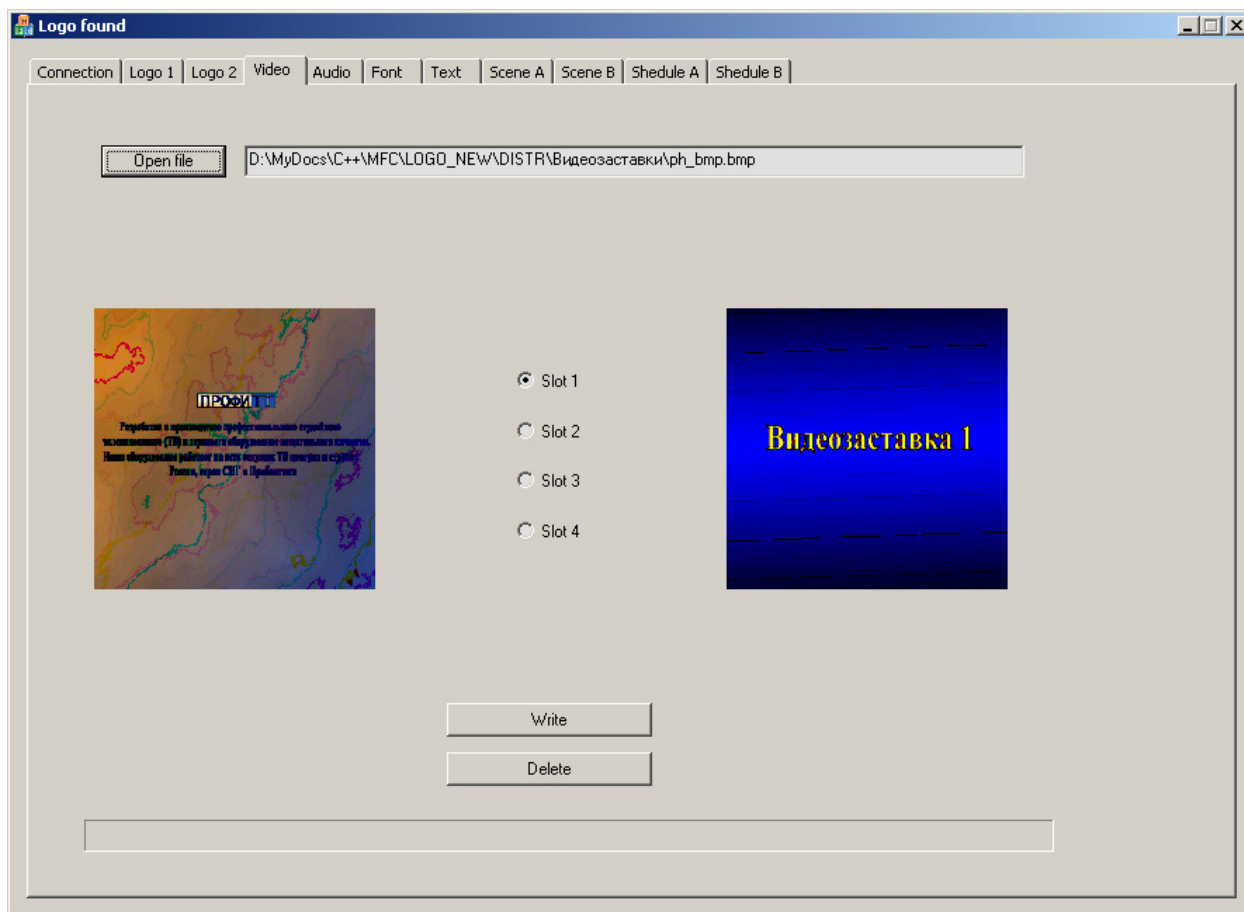
1. Нажмите кнопку **“Open file”** и выберите файл, содержащий логотип. Изображение логотипа из выбранного файла появится на левой панели. Файл логотипа формируется приложением LGTEditor, которое входит в комплект поставки.
2. В столбике посередине окна выберите слот, в который хотите загрузить логотип. Размеры логотипов ограничены и составляют 1 Мб для первого, второго, третьего и четвертого слотов, 2Мб для пятого и шестого слотов, 4 Мб для седьмого и восьмого слотов. Если существует соответствующий файл, то изображение логотипа, находящегося в выбранном слоте, появится на правой панели.
3. Нажмите кнопку **“Write”** для загрузки. Процесс загрузки отображается в панели в нижней части окна. При этом логотип, который вы загружаете, будет скопирован в папку содержащую базу данных логотипов и заставок (папка \DB). *Крайне не рекомендуется стирать файлы из папки!*

Для удаления логотипа из выбранного слота нажмите кнопку **“Delete”**

В случае превышения допустимого размера логотипа будет выведено сообщение об ошибке.

## 6. Загрузка видеозаставки

Выберите закладку видеозаставки (Video).



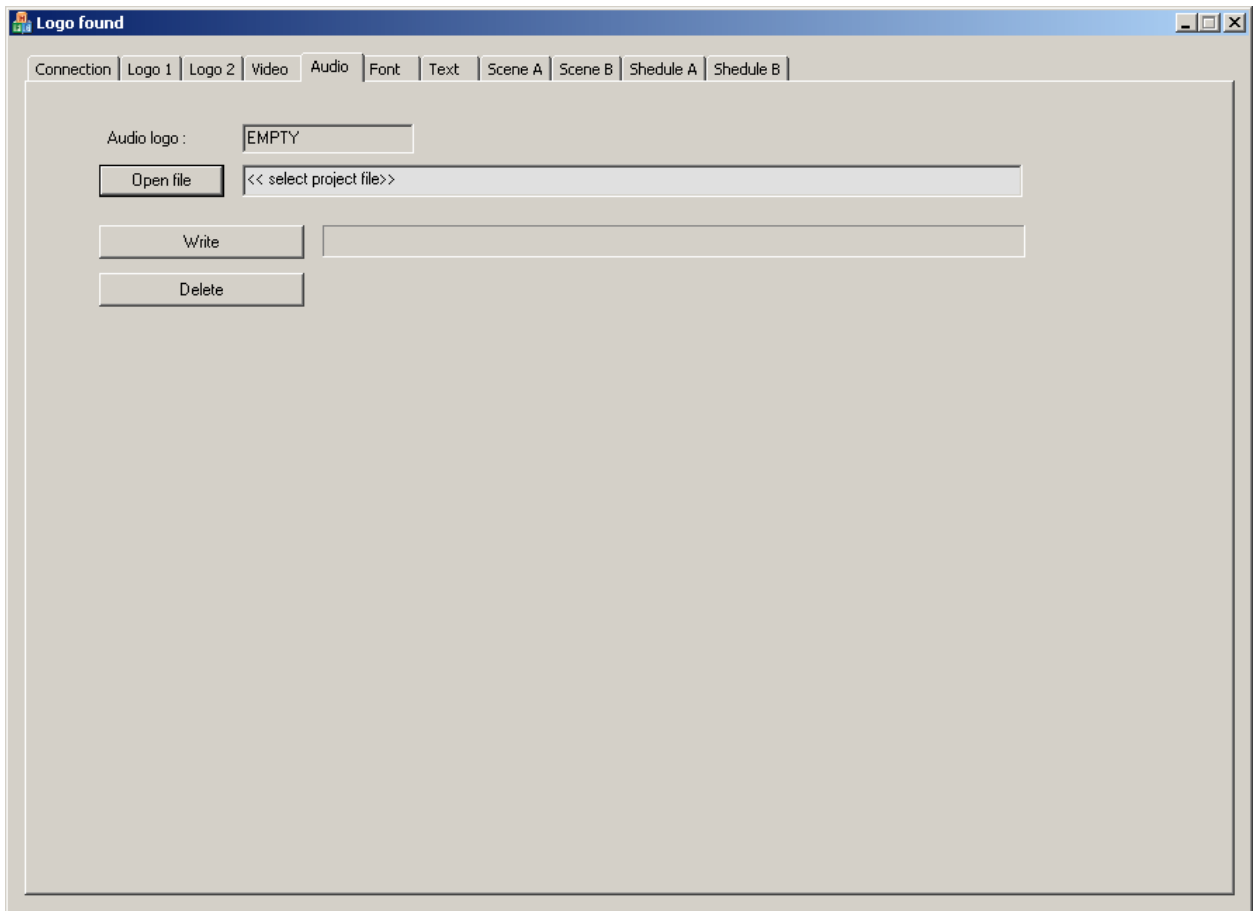
1. Нажмите кнопку “**Open file**” и выберите файл, содержащий видеозаставку. Файл, содержащий видеозаставку должен быть 24-х битным рисунком .bmp и иметь размер 720x576 пикселей. Изображение видеозаставки из выбранного файла появится на левой панели.
2. В столбике посередине окна выберите слот, в который хотите загрузить видеозаставку. Если существует соответствующий файл, то изображение видеозаставки, находящейся в выбранном слоте, появится на правой панели.
3. Нажмите кнопку “**Write**” для загрузки. Процесс загрузки отображается в панели в нижней части окна. При этом видеозаставка, которую вы загружаете, будет скопирована в папку, содержащую базу логотипов и заставок (папка DB). *Крайне не рекомендуется стирать файлы из этой папки!*

Для удаления видеозаставки из выбранного слота нажмите кнопку “**Delete**”. В случае некорректного размера файла будет выведено сообщение об ошибке.



## 7. Загрузка аудиозаставки

Выберите закладку аудиозаставки (Audio). Название текущей загруженной аудиозаставки будет выведено в поле “Audio logo”.

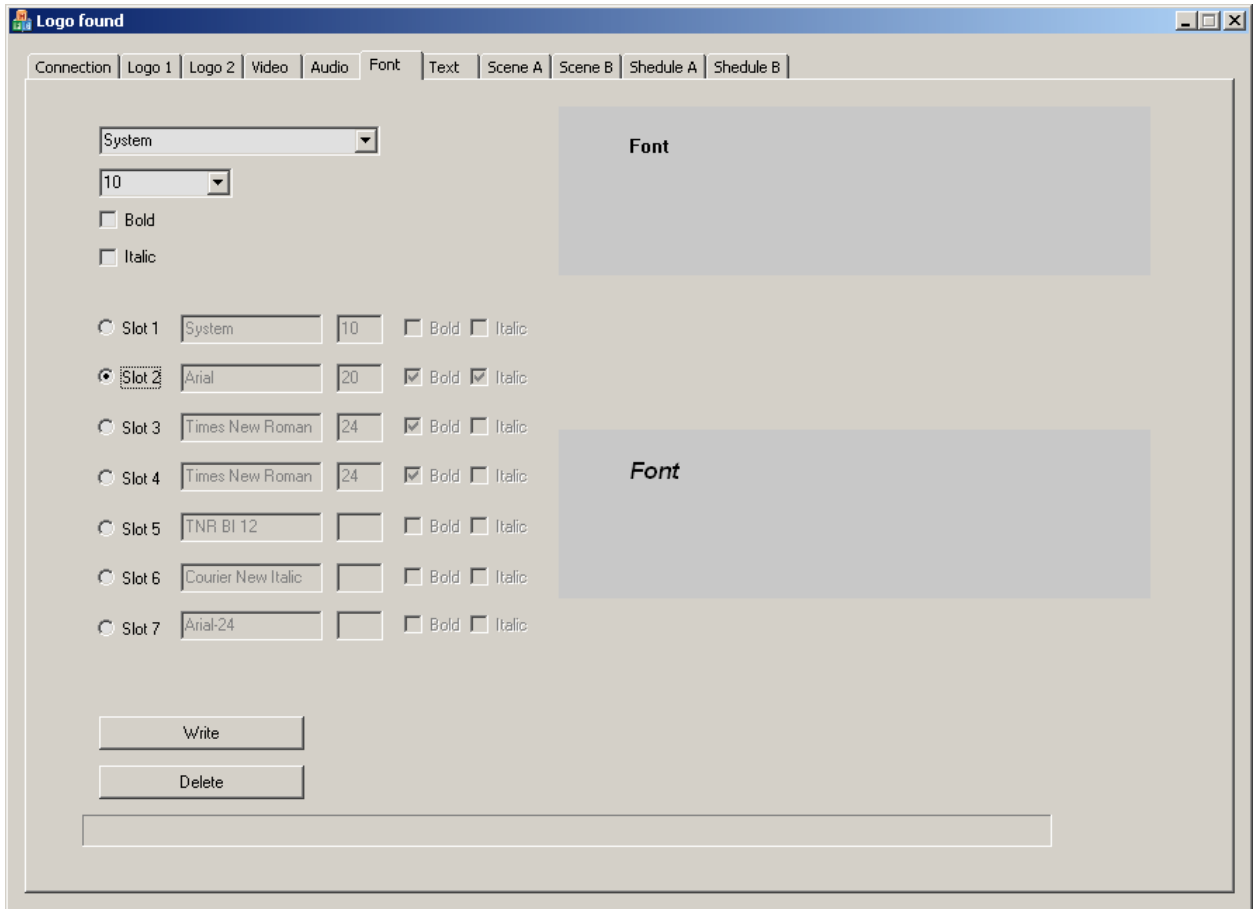


1. Нажмите кнопку “**Open file**” и выберите файл содержащий аудиозаставку.
2. Нажмите кнопку “**Write**” для загрузки. Процесс загрузки отображается в панели справа от кнопки.  
*В начале загрузки аудиозаставки возможна пауза в 10 сек.!*

Для удаления аудиозаставки из выбранного слота нажмите кнопку “Delete”.

## 8. Загрузка шрифта

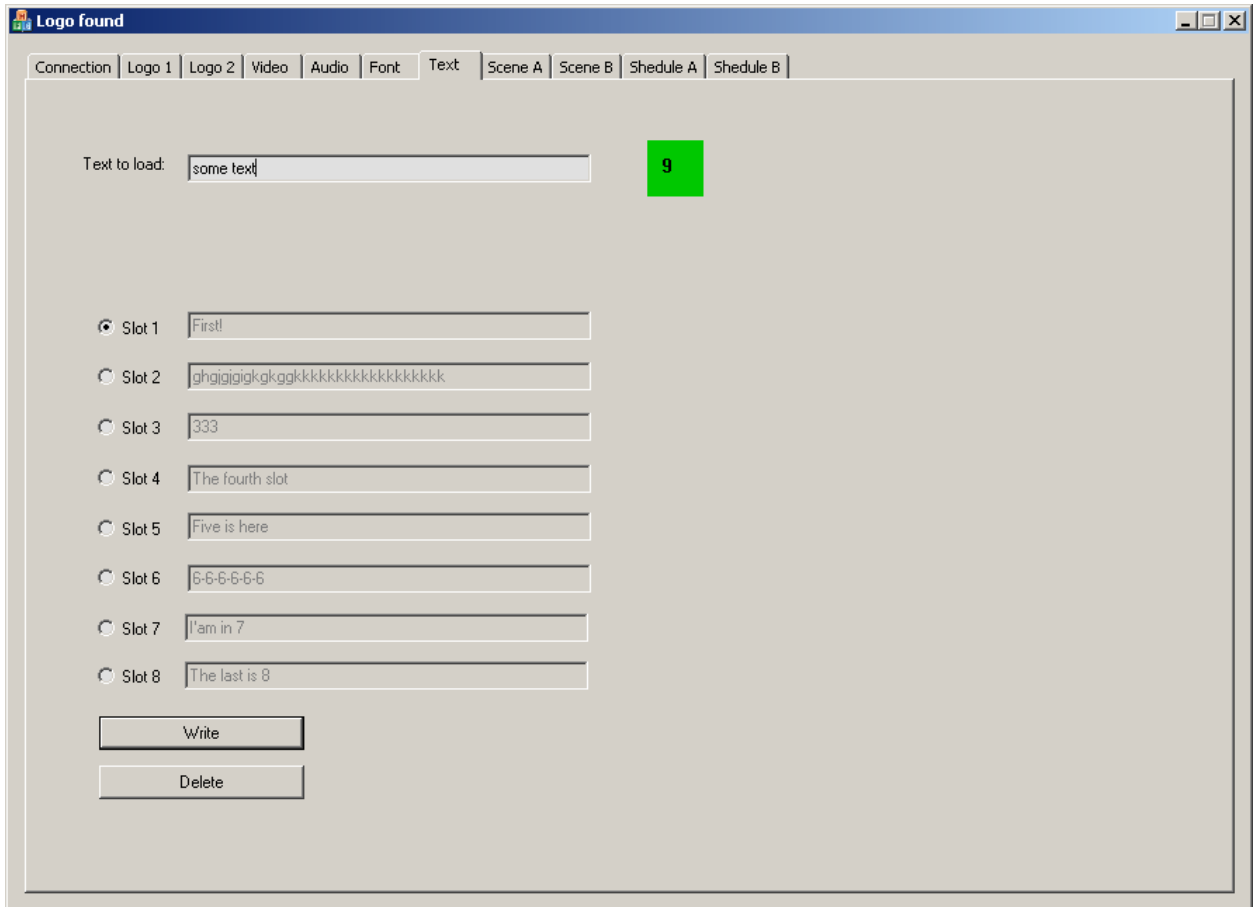
Выберите закладку шрифтов (Font).



1. Установите желаемые атрибуты шрифта.
2. Выберите слот, в который хотите загрузить шрифт. Нажмите кнопку **“Write”**.  
Процесс загрузки отображается в панели в нижней части окна.  
*При загрузке шрифта возможна пауза, в 10 сек!*

## 9. Загрузка текста

Выберите закладку теста (Text).

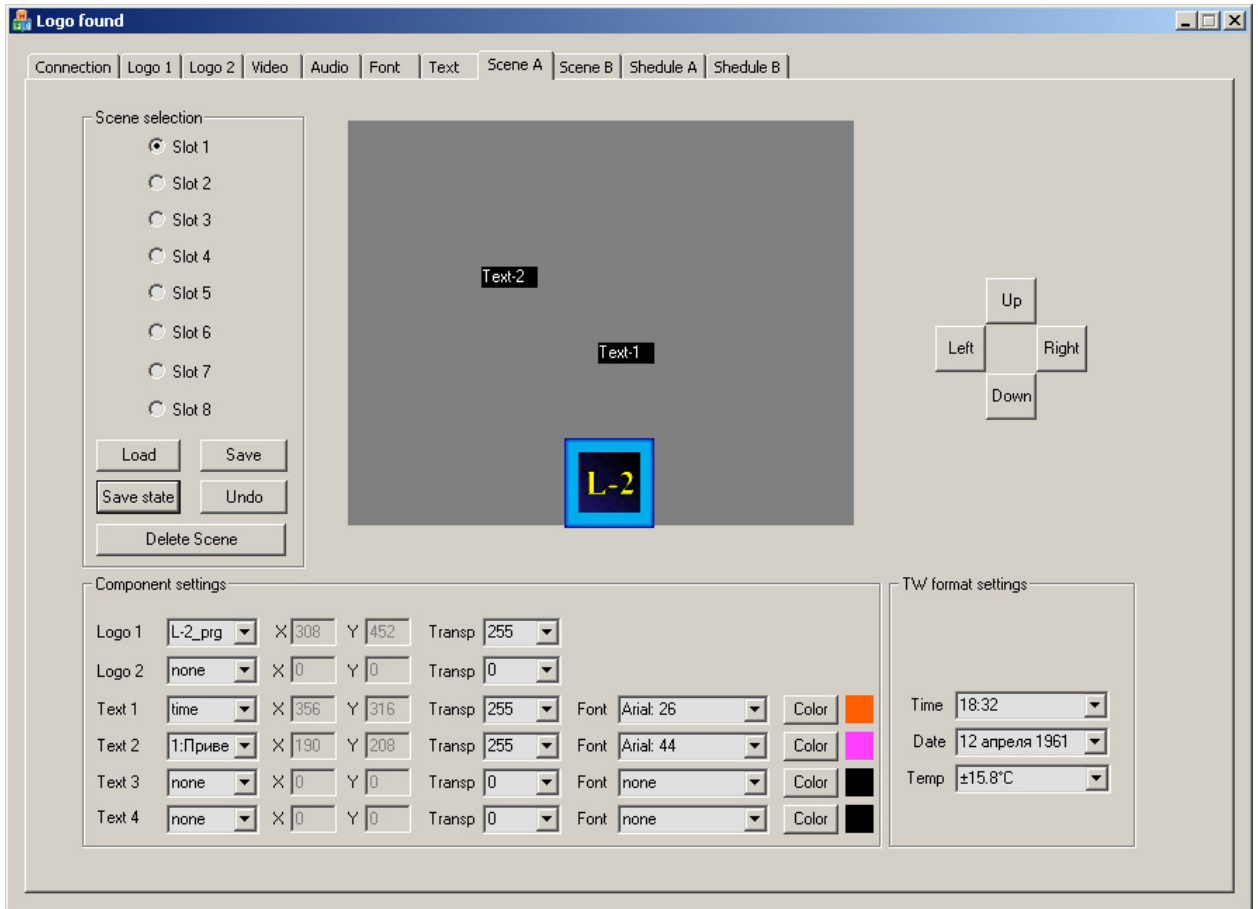


The screenshot shows the 'Logo found' application window. The 'Text' tab is selected in the top menu. The main area contains a 'Text to load:' label and a text input field containing 'some text'. To the right of the input field is a green square with the number '9'. Below this are eight radio buttons labeled 'Slot 1' through 'Slot 8', each with a corresponding text input field. The 'Slot 1' radio button is selected. The input fields contain the following text: Slot 1: 'First!', Slot 2: 'ghgigigikgkgkkkkkkkkkkkkkkkkkkkk', Slot 3: '333', Slot 4: 'The fourth slot', Slot 5: 'Five is here', Slot 6: '6-6-6-6-6', Slot 7: 'I'am in 7', Slot 8: 'The last is 8'. At the bottom of the main area are two buttons: 'Write' and 'Delete'.

1. Наберите текст в окне **“Text to load”**. Длина текста отображается справа от поля ввода и не должна превышать 32 символа
2. Выберите слот, в который хотите загрузить текст.
3. Нажмите кнопку **“Write”** для загрузки.

## 10. Загрузка сцены

Выберите закладку одной из групп сцен (SceneA / SceneB).

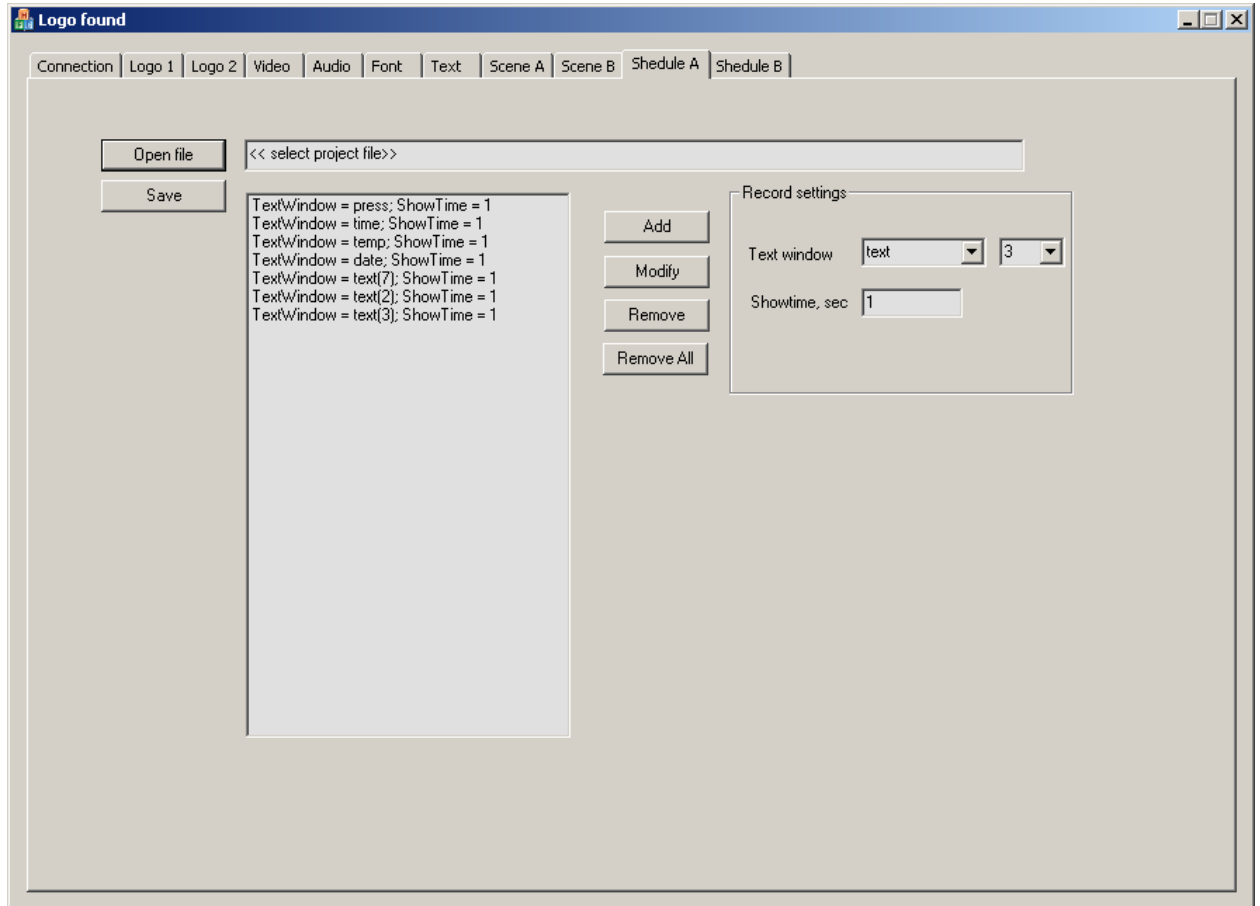


1. На **панели SceneSelection** выберите слот, в который хотите загрузить сцену. На этой же панели кнопки **Save** и **Load** служат для сохранения и загрузки сцены из файла. Кнопка **SaveState** служит для сохранения текущего состояния сцены во временный файл, а кнопка **Undo** загружает это состояние из того же временного файла.
2. В **панели ComponentSettings** установите наличие и желаемые параметры компонентов сцены. Logo1 выбирается из группы логотипов 1, а Logo 2 - из группы логотипов 2.
3. При изменении какого-либо значения на этой панели происходит немедленная запись в устройство.
4. В **панели TWFormatSettings** выберите желаемый формат для отображения значений текстовых окон.
5. **Перемещение компонентов сцены** осуществляется простым перетаскиванием их мышью по окну отображения сцены или при помощи кнопок пошагового перемещения (кнопки Up, Down, Left, Right справа от окна отображения сцены)

## 11. Загрузка расписания. А

Выберите закладку Shedule A.

Если в устройстве уже имеется загруженное расписание, то оно будет отображено при переходе на эту закладку.



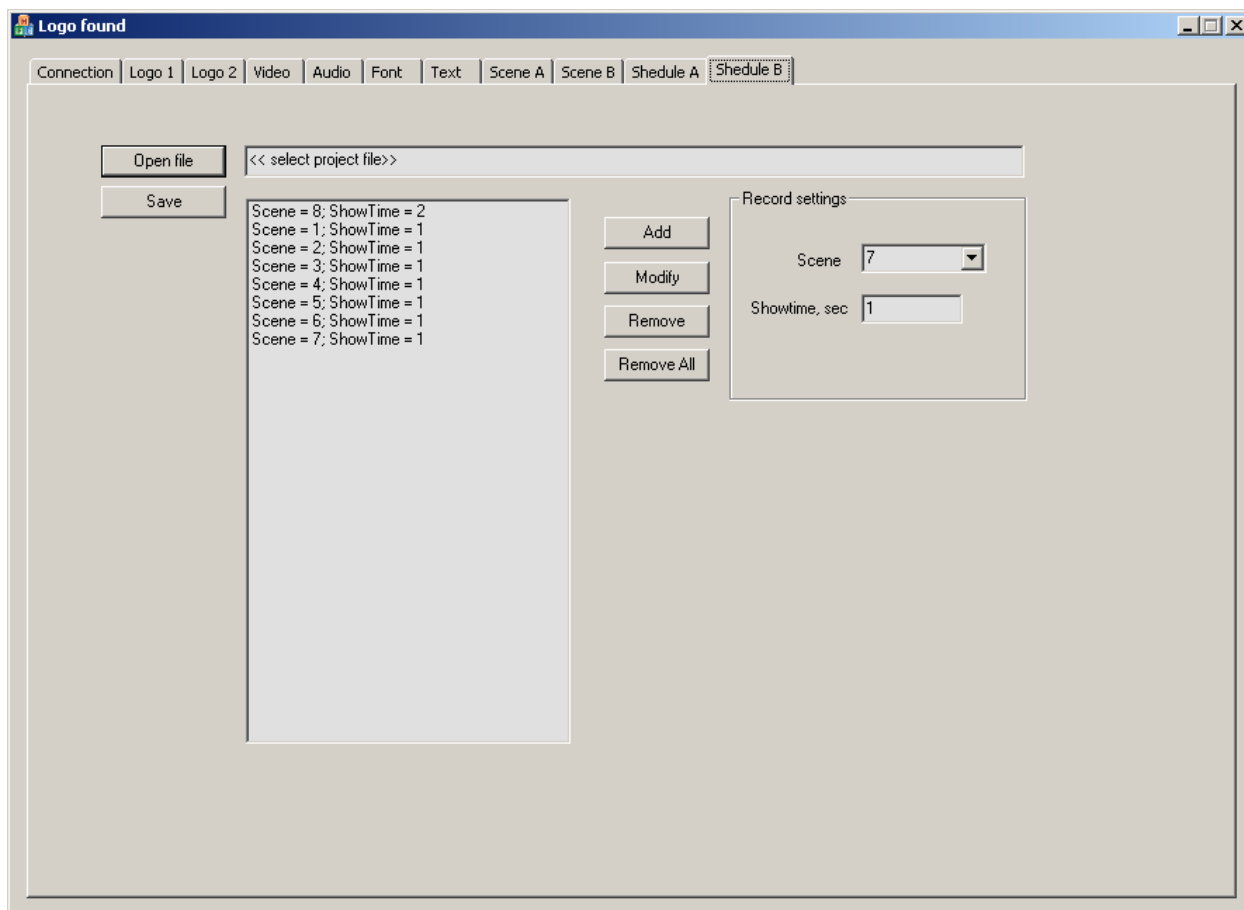
Расписание А управляет сменой текстовых окон в сцене.

1. Выберите тип текстового окна и введите время его показа, после чего нажмите кнопку “**Add**”, чтобы добавить этот пункт в расписание.
2. Чтобы изменить какой-либо из пунктов расписания, выделите его, установите желаемые параметры и нажмите кнопку “**Modify**”. Стоит отметить, что если вы выбираете в типе текстового окна “Text”, то вам необходимо выбрать номер текста, который должен быть отображен.
3. Кнопки “**Save**” и “**Load**” служат для сохранения/загрузки расписания из файла. Файлы, содержащие расписание А, имеют расширение \*.sha.
4. Кнопка “**Remove All**” служит для очистки всех пунктов расписания.
5. Первый пункт расписания берется из текстового окна 8-й сцены А, и в закладке «Расписание А» возможно редактирование лишь времени его показа. Редактирование типа окна первого пункта производится в закладке «Scene А» в 8-й сцене.

## 12. Загрузка расписания В

Выберите закладку Shedule B.

Если в устройстве уже имеется загруженное расписание, то оно будет отображено при переходе на эту закладку.



Расписание В управляет сменой логотипов в сцене.

1. Выберите номер логотипа и введите время его показа, после чего нажмите кнопку “**Add**”, чтобы добавить этот пункт в расписание.
2. Чтобы изменить какой-либо из пунктов расписания, выделите его, установите желаемые параметры и нажмите кнопку “**Modify**”.
3. Кнопки “**Save**” и “**Load**” служат для сохранения/загрузки расписания из файла. Файлы, содержащие расписание В, имеют расширение \*.bsh.
4. Кнопка “**Remove All**” служит для очистки всех пунктов расписания