

1.คุณสมบัติป้ายไฟอักษรวิ่ง		
ขนาดหน่วยความจำ	MEMORY	100,000 Chr.
รูปภาพที่มีในเครื่อง	GRAPHIC	2.Picture
รูปภาพที่ผู้ใช้สร้างเองได้	USER GRAPHIC	50 Picture
รูปภาพที่ผู้ใช้สามารถเองได้แบบเต็มจอ	USER GRAPHIC	20 100 Picture
คำสั่งในการควบคุมข้อความ	DISPLAY FEATURE	47 Command
คำสั่งควบคุมข้อความอัตโนมัติ	Auto Command	Yes
ปรับความเร็วข้อความ	Speed Level	3.Level
การแสดงผลข้อความค้าง	Hold Message	4.Level
การแสดงผลภาพเคลื่อนไหว	Animation	Yes
ตั้งเวลาแสดงข้อความล่วงหน้า	File Schedule	5.File
ตั้งเวลา เปิด-ปิด ป้ายไฟ	Timer On-Off	6.Times Per Day
การส่งข้อมูลเข้าป้าย	Set Data	Keyboard or Computer
** ต่อระบบเพจเจอร์	Link Pager	Option
** ต่อระบบโมเด็ม	Link Modem	Option
** ต่อระบบเสียงพูด	Speaking System	Option
** ต่อระบบเครือข่าย	Network System	Option (RS485)
** ระบบ IDF	IDF Feature	Option

1.ข้อควรปฏิบัติ และ ตรวจสอบก่อนการใช้คอมพิวเตอร์ควบคุม.. ป้ายไฟวิ่ง
7.ป้ายไฟวิ่งต้องเปิดใช้งานอยู่ขณะที่ทำการส่งข้อมูล
8.ตรวจสอบสายสัญญาณต่อระหว่างป้ายไฟวิ่งกับคอมพิวเตอร์ (ดูวิธีการต่อที่ ภาคผนวก)
9.ตรวจสอบสายสัญญาณต่ออยู่ที่ตำแหน่งช่องสื่อสารใดของคอมพิวเตอร์ COM1, COM2 , COM3 หรือ COM4
10.ตรวจสอบ การตั้งค่าระบบ (ดูจากหัวข้อตั้งค่าระบบ) ว่าผู้ใช้งานตั้งค่าถูกต้องหรือไม่
1.หัวข้อที่ต้องตรวจสอบ
11.จำนวนหลอดไฟทางแนวตั้ง 16,24,32,64 (ค่านี้ดูจากรุ่นของป้ายไฟ)
12.จำนวนหลอดไฟทางแนวนอน 64 , 80 เป็นต้น (ค่านี้ดูจากรุ่นของป้ายไฟ)
13.แบบการติดต่อเป็นแบบใด RS232(แบบปกติ) , MODEM , Network (485)
14.ดูจากหัวข้อตั้งค่าระบบ
- อัตราการส่งข้อมูล 1200 , 2400 , 4800, 9600(แบบปกติ) ดูจากหัวข้อตั้งค่าระบบ
สรุปขั้นตอนการใช้คอมพิวเตอร์ควบคุมป้ายไฟ
15.สร้างแฟ้มข้อมูลและตั้งค่าให้เรียบร้อย
16.บันทึกแฟ้มข้อมูล
17.ตรวจสอบสายสัญญาณ ติดต่อป้ายไฟ
18.ส่งข้อมูล

19.การติดตั้งโปรแกรม

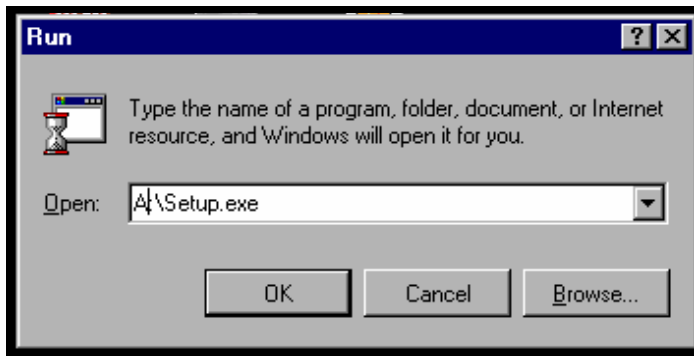
การวิธีการติดตั้งโปรแกรมควบคุมป้ายไฟอักษรวิ่ง บนระบบปฏิบัติการ WINDOWS 95 , 98

ความต้องการของโปรแกรม CPU 486, RAM 8 MB, 1000KB Space ,OS Win95,98 หรือสูงกว่า

20.เปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ เข้าโปรแกรม Windows ปิดโปรแกรมที่ไม่จำเป็นให้หมด

21.ใส่แผ่น Disk ที่มีโปรแกรมควบคุมป้ายไฟใน Drive A: หรือ B:

22.คลิก Start และเลือกหัวข้อ Run พิมพ์ข้อความ A:\Setup.exe หรือ B:\Setup จะปรากฏภาพ



4. คลิก OK รอดสักครู่ จะปรากฏหน้าต่าง Welcome ตามรูปภาพ



23.คลิก Next จะปรากฏหน้าต่าง User Information

24.Name : . (ชื่อผู้ใช้)

25.Company : ..(ชื่อบริษัท)

26.Serial : (ดูจาก บนแผ่น Disk)

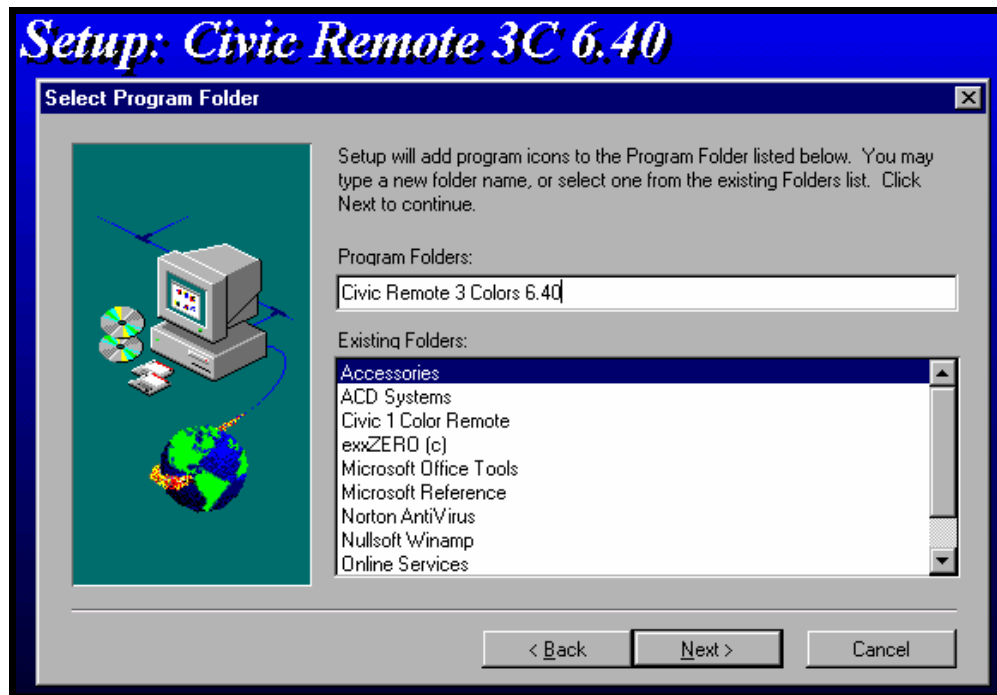
27.ตั้งค่าให้ถูกต้อง



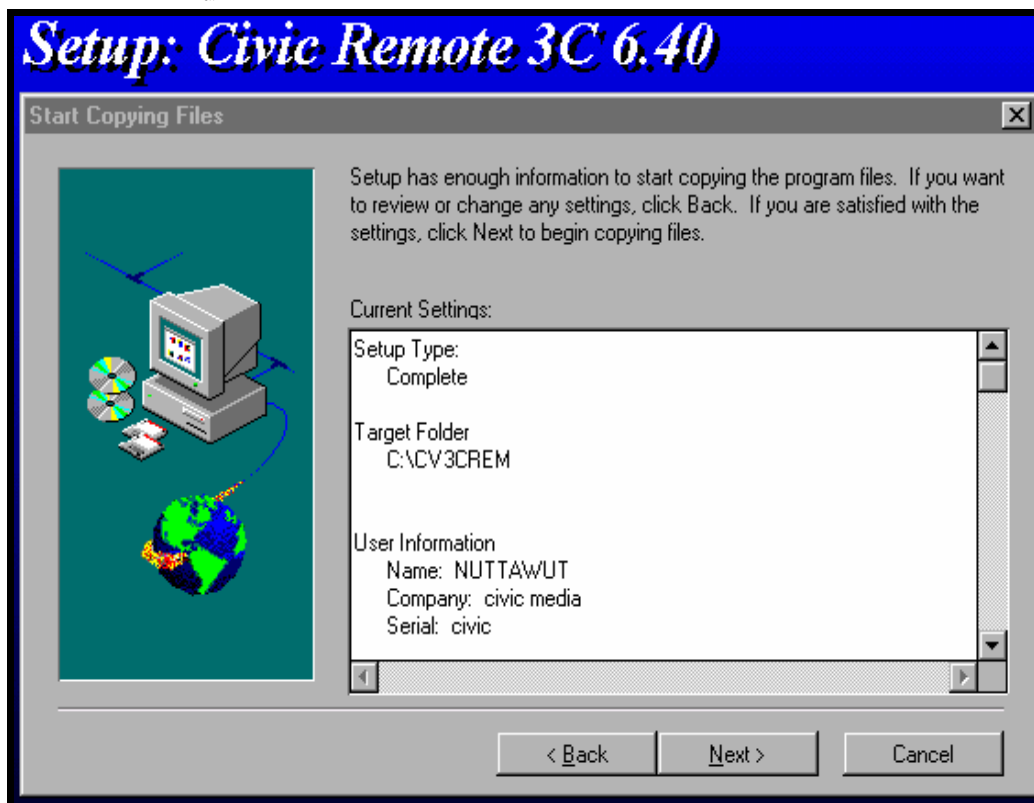
28.คลิก Next จะปรากฏหน้าต่าง Choose Destination Location



29.คลิก Next จะปรากฏหน้าต่าง Select Program Folder



30.คลิก Next จะปรากฏหน้าต่าง Start Copying File



31. รอดักคู้ โปรแกรมจะทำการบันทึกเพิ่มข้อมูลลงในคอมพิวเตอร์

32. รอจนปรากฏหน้าจอ Finish

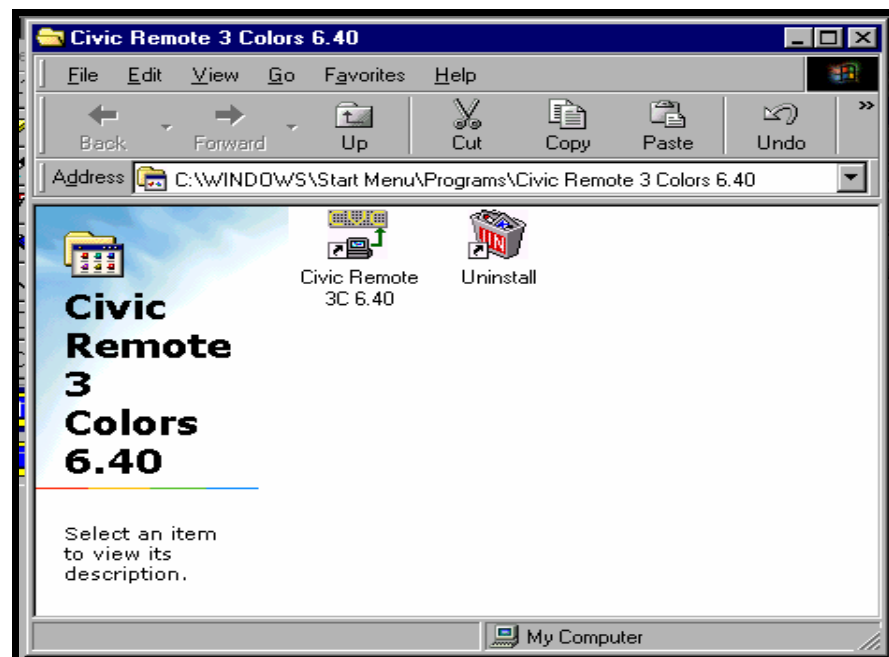


33. กด Finish เสร็จสิ้นการติดตั้งโปรแกรม

34. โปรแกรมจะทำการสร้างเมนูให้อัตโนมัติตามรูปปรากฏ

35. รูปคอมพิวเตอร์และป้ายไฟคือโปรแกรมที่ใช้งาน

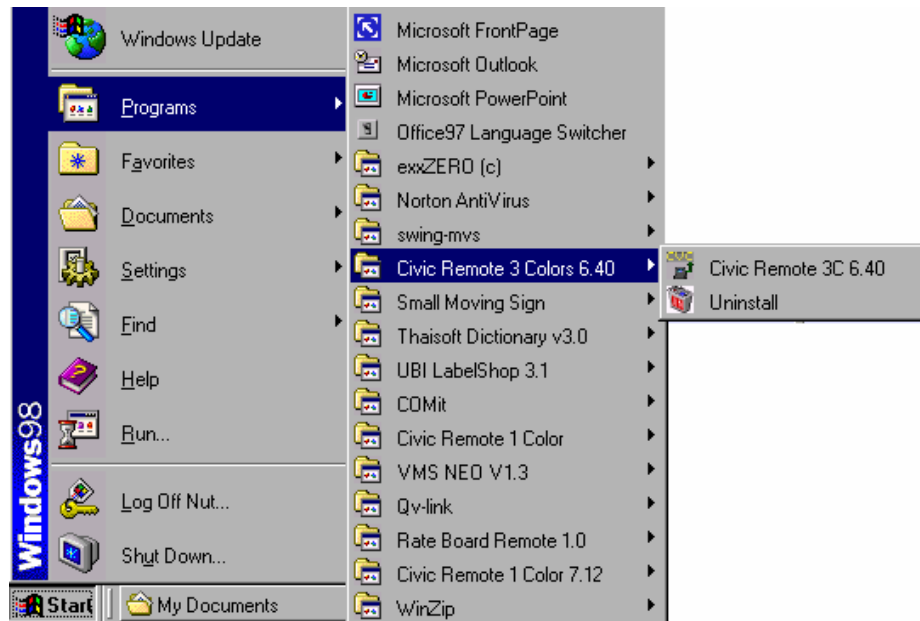
36. รูปถังขยะคือ การถอนการติดตั้งโปรแกรม (โปรแกรมวิ่งให้มาก ๆ ควรลบทิ้งไปเลย)



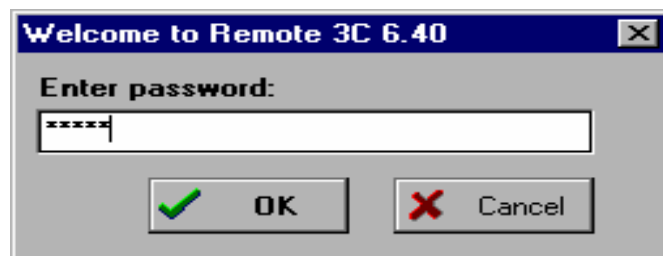
การเรียกใช้โปรแกรมควบคุมป้ายไฟ

เมื่อทำการติดตั้งโปรแกรม โปรแกรมเสร็จ ให้ทำการเรียกขึ้นใช้งาน มีขั้นตอนดังนี้

37.คลิก Start > Program > โปรแกรมที่ทำการติดตั้ง เช่น Civic Remote 3C 6.40 ตามรูปที่ปรากฏ

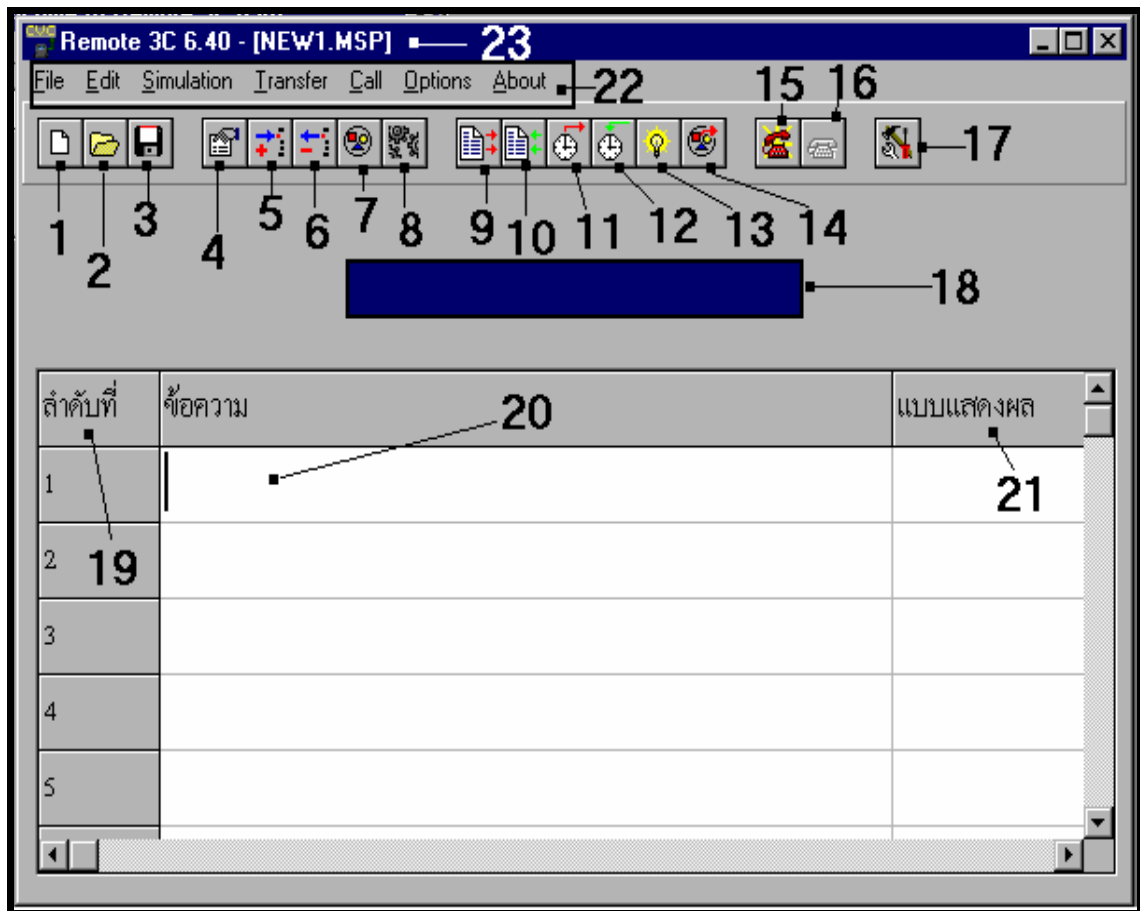


38.หลังจากเรียกโปรแกรมขึ้นใช้งานต้องพิมพ์ Password ให้ถูกต้อง ถึงจะเข้าใช้โปรแกรมควบคุมได้



รหัสครั้งแรกในการติดตั้งคือ [civic]

1. ส่วนประกอบของโปรแกรม และ หน้าที่ใช้ทำงาน



ส่วนประกอบของโปรแกรมควบคุมป้ายไฟวิ่ง

หมายเลข 1 เริ่มโปรแกรมข้อความใหม่ (new)

หมายเลข 2 รับโปรแกรมข้อความจาก ดิสก์ (Open)

หมายเลข 3 เก็บโปรแกรมข้อความลง ดิสก์ (Save)

หมายเลข 4 ตั้งค่าควบคุมข้อความ

หมายเลข 5 แทรกลำดับข้อความ

หมายเลข 6 ลบลำดับข้อความ

หมายเลข 7 วาดรูปภาพกราฟฟิก

หมายเลข 8 จำลองการแสดงผลข้อความ

หมายเลข 9 ส่งโปรแกรมข้อความไปป้ายไฟวิ่ง

หมายเลข 10 รับโปรแกรมข้อความจากป้ายไฟวิ่ง

หมายเลข 11 ตั้งและส่งค่าวันเวลาควบคุมการทำงาน ไปป้ายไฟ

หมายเลข 12 รับค่าและแสดงค่าวันเวลาควบคุมการทำงาน จากป้ายไฟ

หมายเลข 13 เปิด ปิด ป้ายไฟ

หมายเลข 14 ส่งภาพกราฟฟิก

หมายเลข 15 ติดต่อกับป้าย

หมายเลข 16 เลิกติดต่อกับป้ายไฟ หมายเลข 17 ตั้งค่าควบคุมระบบ

หมายเลข 18 หน้าจอจำลองการแสดงผล

หมายเลข 19 ลำดับข้อความในการพิมพ์ข้อความ

- ใน 1 ลำดับข้อความ สามารถพิมพ์ได้ 100 ตัวอักษร
- ใน 1 โปรแกรมการแสดงผลมี 200 ลำดับข้อความ

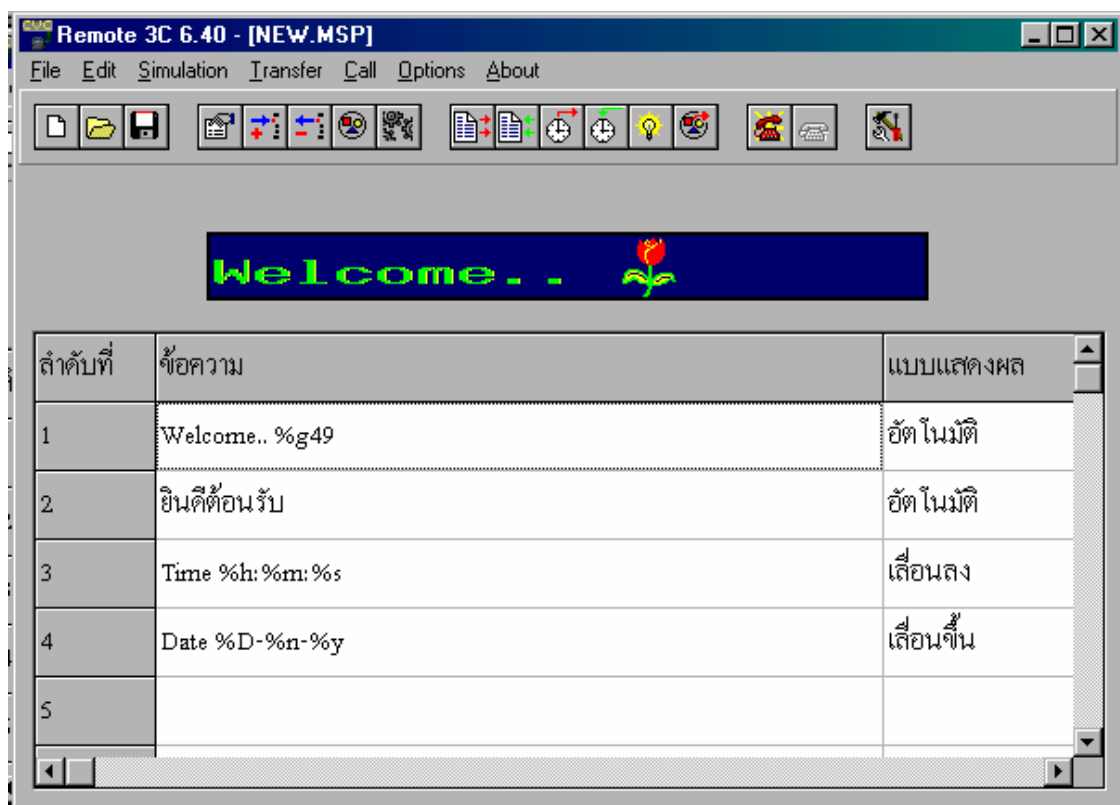
หมายเลข 20 ตำแหน่ง พิมพ์ข้อความ

หมายเลข 21 แบบแสดงผล (คลิกส์ 2 ครั้ง ที่ตำแหน่งข้อความจะปรากฏหน้าจอให้ตั้งค่าควบคุม)

หมายเลข 22 เมนูบาร์ (จะเป็นคำสั่งเดียวกับรูปเมนู)

หมายเลข 23 บอกชื่อแฟ้มข้อมูลที่กำลังเปิดใช้งาน

2. เริ่มต้นการสร้างแฟ้มโปรแกรมข้อความใหม่



39. หลังจากเปิดโปรแกรม และ ผ่านรหัสเข้าโปรแกรมแล้ว

40. ให้เริ่ม พิมพ์ข้อความในช่องตำแหน่ง "ข้อความ" สังเกตตรงตำแหน่ง หน้าจอการแสดงผล

จะตรงกับที่แสดงผลจริงบนป้ายไฟ

- ใน 1 ลำดับข้อความ สามารถพิมพ์ได้ 100 ตัวอักษร
- ใน 1 โปรแกรมการแสดงผลมี 200 ลำดับข้อความ

41. เมื่อพิมพ์ข้อความเสร็จให้ กดปุ่ม Enter แบบแสดงผลจะเป็น อัปเดต โนมัติ หากต้องการแก้ไขให้ดูหัวข้อ ตั้งค่าควบคุม

ห้าม..พิมพ์ข้อความข้ามบรรทัดเด็ดขาด เช่น พิมพ์บรรทัดที่1,2,3 เว้นบรรทัดที่4 และ มาพิมพ์บรรทัดที่5

การเรียก รหัสพิเศษขึ้นใช้งาน..

หนึ่งในความสามารถของป้ายไฟคือ การแสดงรูปภาพการแสดงเวลา ซึ่งโมง : นาที : วินาที และ วันที่ เดือน ปี(ค.ศ.)
 แสดงเวลา ชั่วโมง นาที วินาที พิมพ์ที่บรรทัดข้อความดังนี้ %H : %M : %S หรือ Time %h:%m:%s
 แสดงเวลา วันที่ เดือน ปี(ค.ศ.) พิมพ์ที่บรรทัดข้อความดังนี้ %D - %N -%Y หรือ Date %d-%n-%y
 แสดงวันในสัปดาห์ พิมพ์ที่บรรทัดข้อความดังนี้ %W
 แสดงอุณหภูมิ พิมพ์ที่บรรทัดข้อความดังนี้ %T (ตัวป้ายไฟวิ่ง ต้องมีตัวจับอุณหภูมิ)
 แสดงรูปภาพ พิมพ์ที่บรรทัดข้อความดังนี้ %G (หมายเลขรูปภาพ) เช่น %G1 , %g49

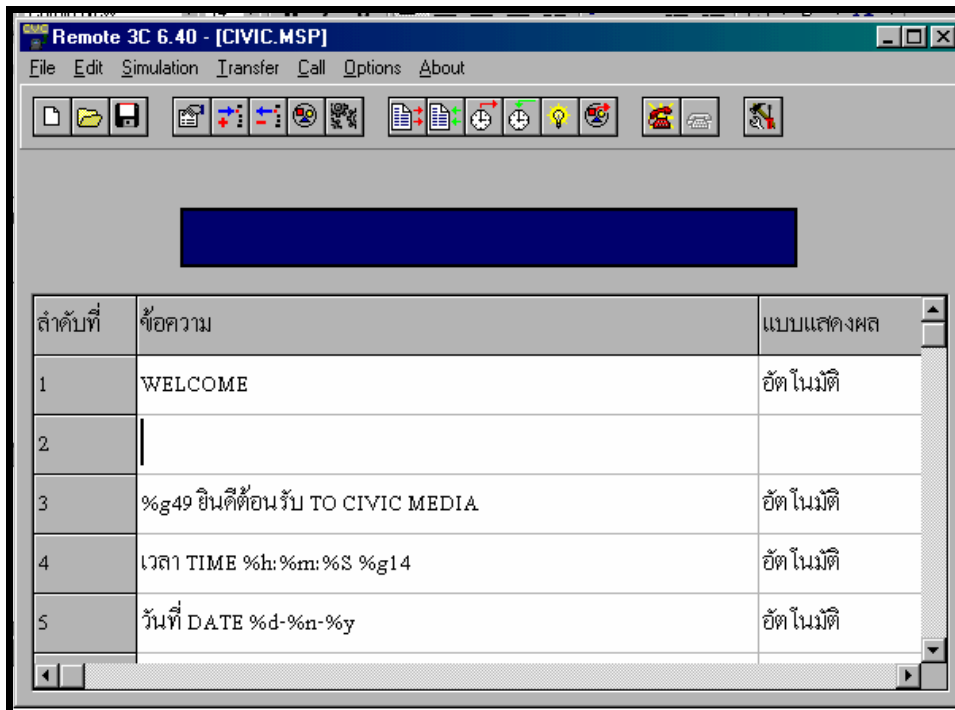
- รหัสรูปภาพ %G1 ถึง %G50 คือรูปภาพที่มีให้สำเร็จในโปรแกรมสามารถเรียกใช้ได้เลย
- รหัสรูปภาพ %G51 ถึง %G100 คือรูปภาพที่ทางผู้ใช้งานสร้างขึ้นเอง (ให้ดูหัวข้อวาดรูปภาพกราฟฟิก)
- รหัสรูปภาพ %P1- %P20 คือรูปภาพแบบเต็มหน้าจอผู้ใช้สร้างเอง (ให้ดูหัวข้อวาดรูปภาพกราฟฟิก)

1.การแทรกลำดับข้อความ และ ลบลำดับข้อความ

ในบางครั้งหลังจากพิมพ์ข้อความได้หลายลำดับข้อความ และมีความจำเป็นต้องแทรกข้อความตรงตำแหน่งที่พิมพ์ไปแล้ว หรือ บางครั้งต้องการลบลำดับข้อความข้อความ ออกบางข้อความ

42.ให้นำเมาส์ไป คลิกที่ ตำแหน่งบรรทัดที่ต้องการแทรกให้ขึ้นเส้นปะ

43.นำเมาส์คลิกที่ รูปเครื่องหมายบวก “แทรกลำดับข้อความ” ลำดับข้อความจะแยกออกเป็น บรรทัดว่างๆ



44.พิมพ์ข้อความที่ต้องการ ในบรรทัดที่ว่างนั้น และ กดปุ่ม Enter เพื่อตั้งค่า (หรือดูที่หัวข้อ ตั้งค่าควบคุม)

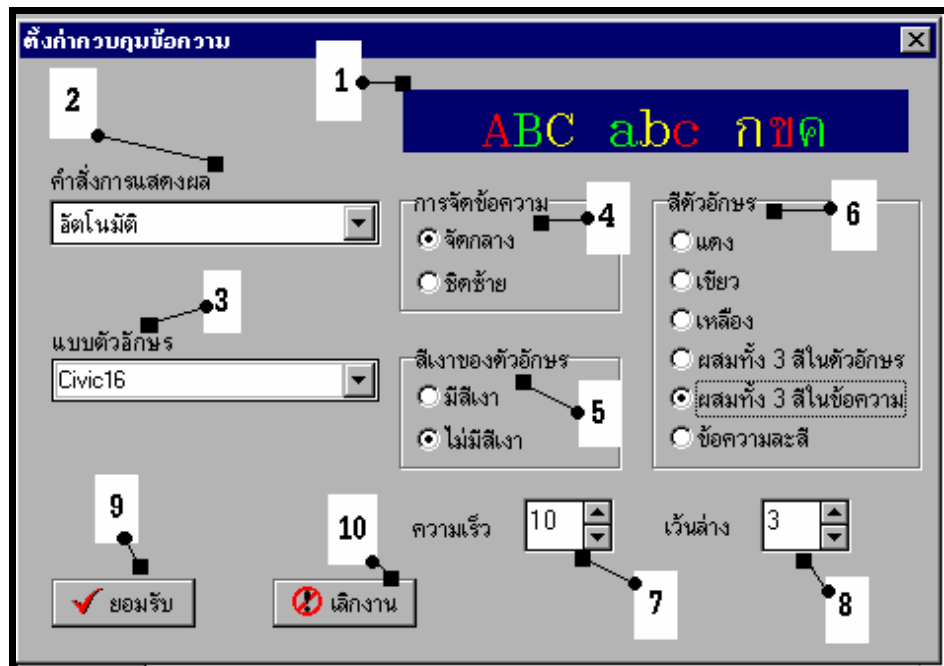
45.การลบลำดับข้อความ นำเมาส์ไป คลิก ลำดับข้อความที่ต้องการลบ ให้ขึ้นเส้นปะ และนำเมาส์ไป คลิกที่ รูป เครื่องหมายลบ ลำดับข้อความนั้นจะหายไป (เรียกกลับมาไม่ได้)

1. การตั้งค่าควบคุมข้อความ

คุณสมบัติเด่นของป้ายไฟวิ่งที่ถือว่ามีคุณภาพเป็นอย่างมากคือ การกำหนดค่าต่างๆของข้อความ เช่น รูปแบบตัวอักษร สีของตัวอักษร ความไวในการแสดงผล คำสั่งการแสดงผล(เลื่อนซ้าย, ขวา, บน, ล่าง ฯลฯ)

1. ขั้นตอนการตั้งค่าควบคุมข้อความ

1. หลังจากพิมพ์ข้อความเสร็จ กดปุ่ม Enter ในตำแหน่งช่อง แบบแสดงผล จะขึ้นข้อความ "อัตโนมัติ" เพราะโปรแกรมจะทำการตั้งให้เอง แบบอัตโนมัติ ทุกอย่าง หากผู้ใช้ต้องการเปลี่ยนแปลงใหม่ให้ทำขั้นตอนต่อไป
2. นำเมาส์ไป ดับเบิลคลิกที่ ตำแหน่งข้อความที่ต้องการแก้ไข จะปรากฏรูปดังนี้



ส่วนประกอบ และ การทำงาน ของการตั้งค่าควบคุมข้อความ

- 46.หมายเลข1 หน้าจอจำลองการแสดงผลรูปแบบตัวอักษร
 - 47.หมายเลข2 คำสั่งการแสดงผล ของข้อความมีให้เลือกใช้งาน 47 คำสั่ง
 - 48.หมายเลข3 แบบตัวอักษร สังกัดตัวอักษรหน้าจอจำลองการแสดงผล
 - 49.หมายเลข4 การจัดข้อความ ต้องการให้ข้อความนี้ จัดกลางจอ หรือ ชิดซ้ายจอ
 - 50.หมายเลข5 สีเงาของตัวอักษร (ใช้ได้กับป้ายไฟ รุ่น 3 สี และ ป้ายไฟ รุ่น 8 สี)
 - 51.หมายเลข6 สีตัวอักษร (ใช้ได้กับป้ายไฟ รุ่น 3 สี และ ป้ายไฟ รุ่น 8 สี)
 - 52.หมายเลข7 ความเร็ว ในการแสดงผลข้อความ 1-10 ระดับให้เลือกใช้งาน
 - 53.หมายเลข8 วันล่างข้อความ ใช้ในกรณีที่ให้ข้อความ ชิดขอบจอด้านบนจอ หรือ ชิดขอบจอด้านล่าง
 - 54.หมายเลข9 ยอมรับ เมื่อตั้งค่าเสร็จให้กด "ยอมรับ".และ ปิดหน้าจอ
 - 55.หมายเลข10 เลิกงาน ยกเลิกการตั้งค่าทั้งหมดให้ใช้ค่าเดิมก่อนนี้ และ ปิดหน้าจอ
3. หลังจากตั้งค่าข้อความเสร็จ ให้ทำการบันทึกเพิ่มข้อมูล เพื่อนำเพิ่มข้อมูลนี้ไปใช้งานอื่น เช่น จำลองการแสดงผล การส่งโปรแกรมข้อความ ไปป้ายไฟวิ่ง หรือ การเรียกโปรแกรมกับมาดู่ หรือ แก้ไขใหม่

1. การใช้คำสั่งพิเศษ

ความสามารถของป้ายไฟวิ่งที่มากกว่า การวิ่งของตัวอักษร แต่ยังสามารถแสดงภาพเคลื่อนไหว เช่น.. การเรียกรหัสรูปภาพใช้งาน การเรียกวัน-เวลาแสดงผล ภาพไถ่เดิน ภาพม้าวิ่ง ดอกไม้ไฟ การทำภาพค้างในขณะที่ตัวอักษรวิ่งผ่าน และการแสดง 2 บรรทัด เป็นต้น

2. การทำภาพเคลื่อนไหว “ลูกไถ่เดิน”

1. พิมพ์ สัญลักษณ์ (“) ฟันหนูในช่องข้อความที่ต้องการแสดง
2. เมื่อพิมพ์ข้อความเสร็จให้ “ ตั้งค่าควบคุม “ (คลิก 2 ครั้ง) จะปรากฏหน้าต่างค่าควบคุม
3. ในช่อง “คำสั่งการแสดงผล” ให้เลือก ลูกไถ่เดิน “ กดยอมรับ “

หมายเหตุ..คำสั่งนี้ไม่สามารถแสดงร่วมกับข้อความในบรรทัดเดียวกัน จะต้องใส่คำสั่งนี้อย่างเดียวในบรรทัดนั้นๆ

3. การทำภาพเคลื่อนไหว “ม้าวิ่ง”

1. พิมพ์ สัญลักษณ์ (“) ฟันหนูในช่องข้อความที่ต้องการแสดง
2. เมื่อพิมพ์ข้อความเสร็จให้ “ ตั้งค่าควบคุม “ (คลิก 2 ครั้ง) จะปรากฏหน้าต่างค่าควบคุม
3. ในช่อง “คำสั่งการแสดงผล” ให้เลือก ม้าวิ่ง “ กดยอมรับ “

หมายเหตุ..คำสั่งนี้ไม่สามารถแสดงร่วมกับข้อความในบรรทัดเดียวกัน จะต้องใส่คำสั่งนี้อย่างเดียวในบรรทัดนั้นๆ

2. การทำภาพเคลื่อนไหว “ดอกไม้ไฟ”

1. พิมพ์ สัญลักษณ์ (“) ฟันหนูในช่องข้อความที่ต้องการแสดง
2. เมื่อพิมพ์ข้อความเสร็จให้ “ ตั้งค่าควบคุม “ (คลิก 2 ครั้ง) จะปรากฏหน้าต่างค่าควบคุม
3. ในช่อง “คำสั่งการแสดงผล” ให้เลือก ดอกไม้ไฟ “ กดยอมรับ “

หมายเหตุ..คำสั่งนี้ไม่สามารถแสดงร่วมกับข้อความในบรรทัดเดียวกัน จะต้องใส่คำสั่งนี้อย่างเดียวในบรรทัดนั้นๆ

1. การทำข้อความ 2 บรรทัด

56. พิมพ์ข้อความที่ต้องการให้เป็นบรรทัดที่ 1 ในช่องข้อความ
57. เมื่อพิมพ์ข้อความเสร็จให้ “ ตั้งค่าควบคุม “ (คลิก 2 ครั้ง) จะปรากฏหน้าต่างค่าควบคุม
58. ในช่อง “คำสั่งการแสดงผล” ให้เลือก ขึ้นบรรทัดใหม่
59. เลื่อนข้อความสูงขึ้น ให้ขีดขอบด้านบนโดย เพิ่ม ตัวเลข ในช่องเว้นล่าง สังเกตในช่องจำลอง , กดยอมรับ
60. พิมพ์ข้อความที่ต้องการให้เป็นบรรทัดที่ 2 ในช่องข้อความ
61. เมื่อพิมพ์ข้อความเสร็จให้ “ ตั้งค่าควบคุม “ (คลิก 2 ครั้ง) จะปรากฏหน้าต่างค่าควบคุม
62. ในช่อง “คำสั่งการแสดงผล” ให้เลือกแบบแสดงผลที่ต้องการ เช่น เลื่อนยาว
63. เลื่อนข้อความลง ให้ขีดขอบด้านล่างโดย ลด ตัวเลข ในช่องเว้นล่าง สังเกตในช่องจำลอง , กดยอมรับ
7. ทำการบันทึกเพิ่มโปรแกรมข้อความ และทดสอบจำลอง จะแสดงผลซ้อนกันเป็น 2 บรรทัด

1. การทำข้อความค้าง

คือการแสดงข้อความค้างไว้ 1 ข้อความ และมีข้อความอื่นแสดงผลไปพร้อม ๆ กันแต่ความสามารถนี้จะทำได้ในป้ายไฟวิ่งรุ่น 1 สีเท่านั้น มีขั้นตอนดังนี้

64. พิมพ์ข้อความที่ต้องการให้ค้าง ในช่องข้อความที่ 1

65. เมื่อพิมพ์ข้อความเสร็จให้ “ ตั้งค่าควบคุม “ (คลิก 2 ครั้ง) จะปรากฏหน้าต่างค่าควบคุม

66. ในช่อง “ คำสั่งการแสดงผล ” ให้เลือก แสดงทั้งภาพทันที

- เลื่อนข้อความสูงขึ้น ให้ขีดขอบด้านบนโดย เพิ่ม ตัวเลข ในช่องเว้นล่าง สังเกตในช่องจำลอง

67. กดยอมรับ

68. พิมพ์ สัญลักษณ์ (“) พันหนุ่ในช่องข้อความถัดไป ในช่องข้อความที่ 2

- เมื่อพิมพ์ข้อความเสร็จให้ “ ตั้งค่าควบคุม “ (คลิก 2 ครั้ง) จะปรากฏหน้าต่างค่าควบคุม

69. ในช่อง “ คำสั่งการแสดงผล ” ให้เลือก แสดงภาพนี้ค้างไว้

70. เลื่อนข้อความสูงขึ้น ให้ขีดขอบด้านบนโดย เพิ่ม ตัวเลข ในช่องเว้นล่าง สังเกตในช่องจำลอง

71. “ กดยอมรับ ”

72. พิมพ์ข้อความที่ต้องการให้วิ่งผ่าน ในช่องข้อความที่ 3

73. เมื่อพิมพ์ข้อความเสร็จให้ “ ตั้งค่าควบคุม “ (คลิก 2 ครั้ง) จะปรากฏหน้าต่างค่าควบคุม

74. ในช่อง “ คำสั่งการแสดงผล ” ให้เลือกคำสั่ง แสดงผลที่ต้องการ เช่น เลื่อนยาว

75. เลื่อนข้อความลง ให้ขีดขอบด้านล่างโดย ลด ตัวเลข ในช่องเว้นล่าง สังเกตในช่องจำลอง

76. กดยอมรับ

9. ทำการบันทึกแฟ้มโปรแกรมข้อความ และทดสอบจำลอง

1. คำสั่งนี้ ใช้ได้กับป้ายไฟวิ่งรุ่น 1 สีเท่านั้น

2. การยกเลิกทำข้อความค้าง

หลังจากที่ทำข้อความค้างไว้ ถ้าไม่ใช้คำสั่งยกเลิก ข้อความจะค้างตลอดตั้งนั้นหากต้องยกเลิกมีขั้นตอนดังนี้ (จากตัวอย่างเดิม)

พิมพ์ สัญลักษณ์ (“) พันหนุ่ในช่องข้อความถัดไป ในช่องข้อความที่ต้องการยกเลิก

- เมื่อพิมพ์ข้อความเสร็จให้ “ ตั้งค่าควบคุม “ (คลิก 2 ครั้ง) จะปรากฏหน้าต่างค่าควบคุม

77. ในช่อง “ คำสั่งการแสดงผล ” ให้เลือก ยกเลิกการแสดงผลทันที

- “ กดยอมรับ ”

** ทำการบันทึกแฟ้มโปรแกรมข้อความ และทดสอบจำลอง

การใช้คำสั่งแสดงผล “ กลับไปแสดงผลลำดับที่ 1 “ (RETURN)

ในบางครั้งมีการแสดงข้อความหลายๆข้อความ แต่ทางผู้ใช้งานอาจ ไม่จำเป็นต้องแสดงข้อความทั้งหมด โดยใช้คำสั่ง “ RETURN “ มีขั้นตอนดังนี้

พิมพ์ สัญลักษณ์ (“) พันหนุ่ในช่องข้อความถัดไป ในช่องข้อความที่ต้องการ “ กลับไปแสดงผลลำดับที่ 1 “

- เมื่อพิมพ์ข้อความเสร็จให้ “ ตั้งค่าควบคุม “ (คลิก 2 ครั้ง) จะปรากฏหน้าต่างค่าควบคุม

78. ในช่อง “ คำสั่งการแสดงผล ” ให้เลือก กลับไปแสดงผลลำดับที่ 1 “ กดยอมรับ ”

** ทำการบันทึกแฟ้มโปรแกรมข้อความ และทดสอบจำลอง

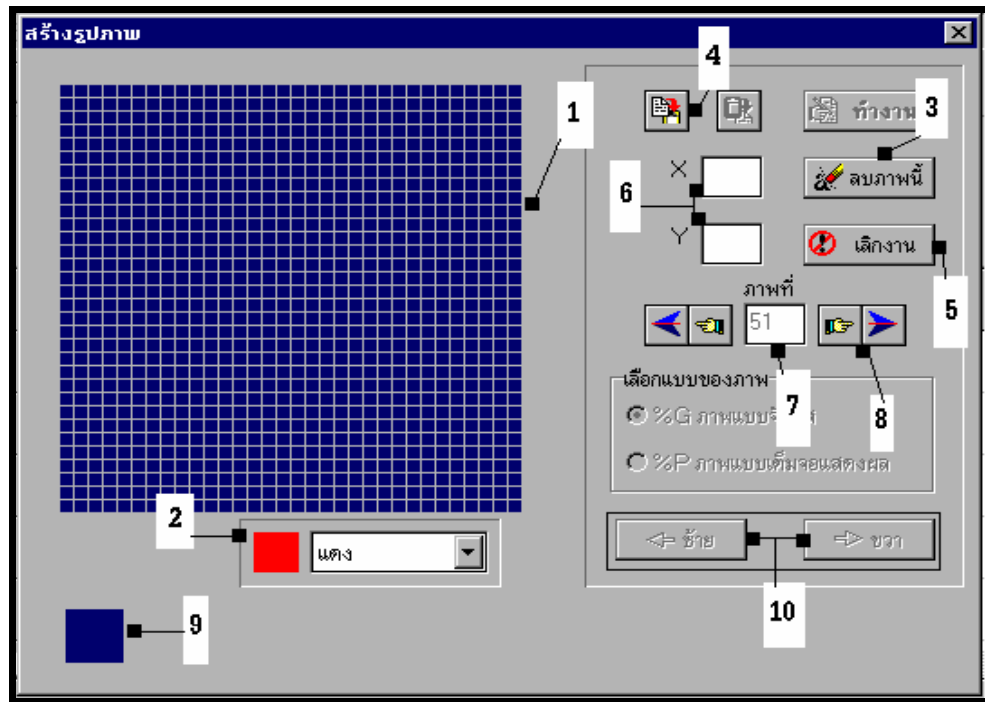
การวาดรูปภาพกราฟิก (ผู้ใช้งานสร้างขึ้นเอง %G51-%G100 และ %P1-%P20)

ความสามารถที่น่าทึ่ง อีกด้านหนึ่งของป้ายไฟคือ การที่ผู้ใช้งานสามารถวาดรูปภาพขึ้นใช้เองทั้ง แบบจัดรัศ%G และ แบบเต็มจอแสดงผล%P ซึ่งผู้ใช้งานสามารถนำไปประยุกต์ใช้งานได้มากมาย เช่น การสร้างโลโก้ต่างๆ หรือ การสร้างตัวอักษรต่าง (ภาษาจีน , ญี่ปุ่น) และอื่นๆอีกมากมาย

1.ขั้นตอนการวาดรูปภาพ

79.นำเมาส์ไป คลิกที่ “วาดรูปภาพ”

80.ผู้ใช้ต้องเลือกแบบการวาด (แบบจัดรัศ%G และ แบบเต็มจอแสดงผล%P) และ คลิก ที่ปุ่ม “ทำงาน”



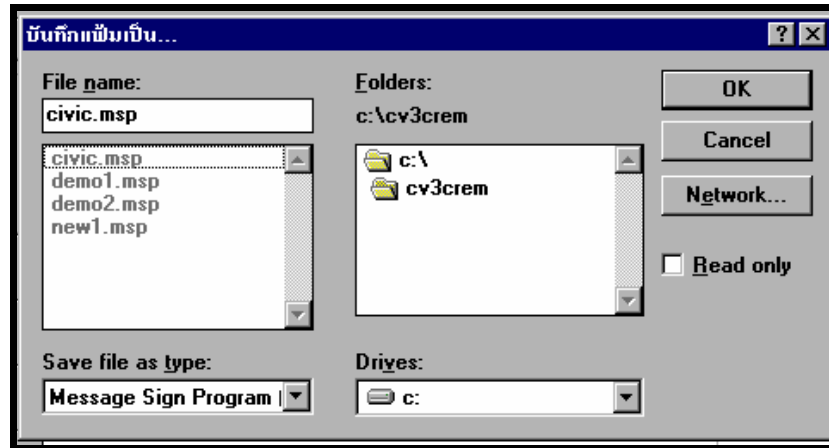
ส่วนประกอบ และ การทำงาน ของหน้าต่างวาดรูป

- 81.หมายเลข1 ตำแหน่งของการวาดรูป โดยใช้เมาส์คลิกตรงตำแหน่งที่ต้องการ ถ้าต้องการลบตำแหน่งนั้นให้ใช้เมาส์คลิกขวาตรงตำแหน่งที่ต้องการลบ
- 82.หมายเลข2 เปลี่ยนสีการวาดรูป (ใช้ได้กับป้ายไฟ รุ่น 3 สี และ ป้ายไฟ รุ่น 8 สี)
- 83.หมายเลข3 ลบภาพที่กำลังวาดทั้งภาพ
- 84.หมายเลข4 บันทึกภาพที่กำลังวาดไปไว้ที่อีกหมายเลขหนึ่ง
- 85.หมายเลข5 เลิกงาน และ ปิดหน้าต่าง
- 86.หมายเลข6 ตำแหน่งของการวาด
- 87.หมายเลข7 หมายเลขรูปภาพที่กำลังวาด (%g51 - %g100)
- 88.หมายเลข8 เลื่อนหมายเลขที่ต้องการวาด รูปมือเลื่อนทีละ 1 ภาพ , รูปลูกศรเลื่อนครั้งละ 5 ภาพ
- 89.หมายเลข9 รูปภาพจำลองในการวาด ถ้าเลือก %G หน้าจอจะเป็นรูปจัดรัศ ถ้าเลือก %Pจะเป็นรูปสี่เหลี่ยมพื้นผ้า
- 90.หมายเลข10 เลื่อนตำแหน่งในการวาดรูปแบบเต็มหน้าจอ
- 91.หลังจากวาดเสร็จให้เลิกงาน และ ทำการส่งรูปภาพที่วาดเสร็จไปป้ายไฟ (ดูหัวข้อ ส่งภาพกราฟิก)
- 92.ถ้าต้องการเรียกใช้งานให้พิมพ์ รหัสประจำรูปในช่องข้อความขึ้นมาใช้งาน เช่น %g51.. %g100 หรือ %P1 ..%P20

1. การบันทึกเพิ่มข้อมูล

เมื่อสร้างเพิ่มข้อมูลเสร็จจะต้องทำการบันทึกเพิ่มข้อมูล เพื่อนำเพิ่มข้อมูลนี้ไปใช้งานอื่น เช่น จำลองการแสดงผล การส่งโปรแกรมข้อความ ไปป้ายไฟวิ่ง หรือ การเรียกโปรแกรมกลับมาดู หรือ แก้ไขใหม่

93. นำเมาส์ไปคลิกที่ File เลือกหัวข้อ Save As จะปรากฏหน้าจอ



94. ใส่ชื่อเพิ่มข้อมูลในช่อง File name (ควรใส่ชื่อเป็นภาษาอังกฤษ ไม่เกิน 8 ตัวอักษร)

(ห้าม..บันทึกชื่อเพิ่มข้อมูล ชื่อ PROGRAM1, PROGRAM2 , PROGRAM3 , PROGRAM4 และ PROGRAM5 เพราะเป็นชื่อสงวนของโปรแกรม)

95. เมื่อเสร็จกด “ OK “

96. หากเป็นเพิ่มข้อมูลที่มีการแก้ไขแล้วเรียกใช้ใหม่ สามารถคลิกที่รูป แผ่นดิสก์”เก็บโปรแกรมข้อความลงดิสก์”

1. การเปิดเพิ่มข้อมูล

เมื่อมีการบันทึกเพิ่มข้อมูลไว้แล้ว ในการใช้งานครั้งต่อไปผู้ใช้งานสามารถเปิดเพิ่มข้อมูลเก่าขึ้นมา เพื่อตรวจดูข้อความ หรือ แก้ไขได้ ข้อมูล เพื่อนำเพิ่มข้อมูลนี้ไปใช้งานอื่น เช่น จำลองการแสดงผล การส่งโปรแกรมข้อความ ไปป้ายไฟวิ่ง หรือ การเรียกโปรแกรมกลับมาดู หรือ แก้ไขใหม่

97. นำเมาส์ไปคลิกที่ รูปกระเปาะเพิ่ม “รับโปรแกรมข้อความจากดิสก์” จะปรากฏรูป



98. นำเมาส์ไปคลิกที่ ชื่อเพิ่มข้อมูลที่ต้องการเปิด ชื่อเพิ่มข้อมูลทีเลือกจะปรากฏที่ช่อง File Name

99. เมื่อเลือกเสร็จ กด “ OK “

หากก่อนหน้าที่มีการเปิดเพิ่มข้อมูล มีข้อมูลที่เปิดอยู่ก่อนแล้วโปรแกรมจะถามว่าต้องการบันทึกเพิ่มข้อมูลก่อนหรือไม่

1.จำลองการแสดงผลข้อความ

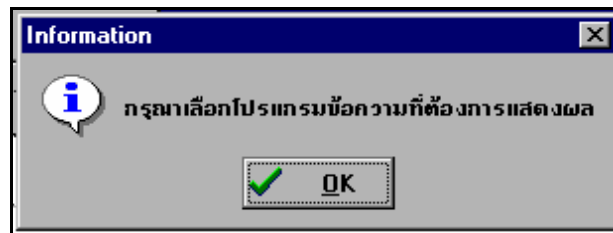
หลังการสร้างแฟ้มข้อความเสร็จ และ ทำการบันทึกเรียบร้อยแล้ว ก่อนที่จะทำการส่งข้อความไปแสดงผล ผู้ใช้งานสามารถจำลองการแสดงผลก่อนได้ เพื่อดูแบบแสดงผลของข้อความ และ ข้อผิดพลาดอื่นๆถ้ามีจะได้แก้ไขก่อนที่จะส่งไปแสดงบนป้ายไฟวิ่งจริง

1.ขั้นตอนมีดังนี้

100.เปิดแฟ้มข้อความที่ต้องการจำลองแสดงผล

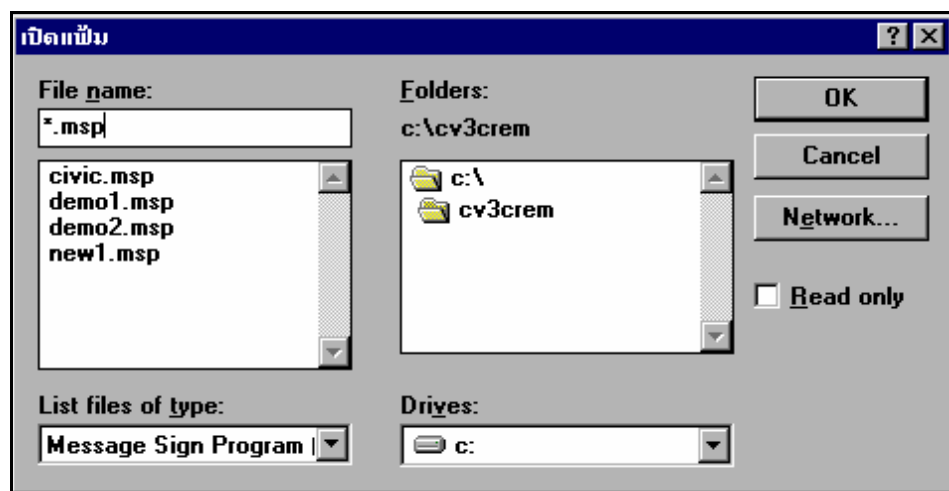
101.นำเมาส์ไปคลิกที่รูป ไอคอนเครื่องจักร “จำลองการแสดงผลข้อความ”

จะปรากฏข้อความขึ้นมายืนยันการเปิดแฟ้มข้อความให้ กด “ OK ”



3. หลังกด “OK” จะปรากฏหน้าจอให้เปิดแฟ้มข้อมูล ถ้าผู้ใช้งานเปิดแฟ้มข้อความอยู่ก่อนแล้วให้ กด “ OK ”

หรือ ต้องการเปิดแฟ้มข้อความอื่นก็ให้คลิกเลือกชื่อแฟ้มข้อความ แล้วจึง กด “ OK ”



4. หลังจากเปิดแฟ้มข้อความ และกด “ OK ” โปรแกรมจะเริ่มจำลองการแสดงผลให้ดู จะปรากฏหน้าจอดังนี้



102.กด Enter 1 ครั้ง รอสักครู่โปรแกรมจะหยุดการจำลองจะมีข้อความแจ้งกด “OK” และ กลับเข้าหน้าจอปกติ

1.การติดต่อป้ายไฟ และ เลิกติดต่อป้ายไฟ

หลังจากสร้างโปรแกรมข้อความ บันทึก ขั้นตอนต่อไปจะเป็นการที่ผู้ใช้งานจะ ส่งค่า หรือ รับค่า ต่างๆจากป้ายไฟจึง จะต้องทำการติดต่อกับป้ายไฟก่อน



** การติดต่อป้ายไฟวิ่ง ให้นำเมาส์ไป คลิกที่รูป ยกหูโทรศัพท์ “ติดต่อกับป้าย”

103.หากเลือก แบบการติดต่อ “ RS232 “ จะเป็นแบบการส่งข้อมูลแบบปกติ

104.หากเลือก แบบการติดต่อ “ MODEM “ โปรแกรมจะตรวจเช็คโมเด็มก่อน

105.หากเลือก แบบการติดต่อ “ Network “ โปรแกรมจะ กำหนดอัตราการส่งข้อมูลให้อยู่ที่ 1200 Bps



** ยกเลิก การติดต่อป้ายไฟวิ่ง ให้นำเมาส์ คลิกที่รูป วางหูโทรศัพท์ “เลิกติดต่อป้ายไฟ”

ดูรายละเอียด แบบการติดต่อ ที่หัวข้อ “ รูปแบบการ รับและส่ง ข้อมูล “

1.การส่งโปรแกรมข้อความไปป้ายไฟวิ่ง

หลังจากที่สร้างโปรแกรมข้อความ ตั้งค่าควบคุมข้อความ และ ทดสอบจำลองการแสดงผลข้อความ ต่อไปนี้จะเป็นการส่ง โปรแกรมข้อความไปแสดงบนป้ายไฟวิ่ง และกำหนด ให้แต่ละโปรแกรมแสดง วันที่/เดือน เวลา ที่ต่างกัน

** **สำคัญมาก** ** แต่ก่อนอื่นต้องทำความเข้าใจการเก็บโปรแกรมข้อความภายในป้ายไฟวิ่ง

ป้ายไฟวิ่งจะสามารถเก็บข้อความได้ 100,000 ตัวอักษร แบ่งเป็นช่องเก็บข้อมูล 5 แฟ้ม แต่ละแฟ้มข้อมูลบรรจุตัวอักษร 20,000 ตัวอักษร , ได้ข้อความ 200 ข้อความ , ข้อความละ 100 ตัวอักษร

ตารางเปรียบเทียบโปรแกรมข้อความโปรแกรมภายในป้ายไฟวิ่ง

แฟ้มข้อมูล (Program 1-5)	จำนวนตัวอักษร ต่อ 1 Program	จำนวนข้อความ (จำนวนบรรทัด)	จำนวนตัวอักษรต่อข้อความ รวมทั้งการเคาะเว้น
Program 1	20,000 ตัวอักษร	200 ข้อความ	100 ตัวอักษร
Program 2	20,000 ตัวอักษร	200 ข้อความ	100 ตัวอักษร
Program 3	20,000 ตัวอักษร	200 ข้อความ	100 ตัวอักษร
Program 4	20,000 ตัวอักษร	200 ข้อความ	100 ตัวอักษร
Program 5	20,000 ตัวอักษร	200 ข้อความ	100 ตัวอักษร
รวม 100,000 ตัวอักษร			

ความสามารถของป้ายไฟวิ่งที่นำทั้งอีกประการหนึ่งคือ การที่กำหนดให้แต่ละโปรแกรมข้อความแสดงใน วันที่ / เดือน เวลา ชั่วโมง : นาที โดยที่ผู้ใช้งานกำหนดได้เอง

ตัวอย่างการกำหนดการแสดงผล		วันที่	เวลา
โปรแกรมข้อความที่ 1	แสดงผล/.....	08:00
โปรแกรมข้อความที่ 2	แสดงผล/.....	10:00
โปรแกรมข้อความที่ 3	แสดงผล/.....	12:00
โปรแกรมข้อความที่ 4	แสดงผล/.....	15:00
โปรแกรมข้อความที่ 5	แสดงผล	05/12	08:00

หมายเหตุ.. โปรแกรมที่ 1-4 จะแสดงผลทุกวันตามเวลาที่ตั้งเอาไว้

แต่โปรแกรมที่ 5 จะแสดงเฉพาะวันที่ 05 เดือนธันวาคม เวลา 08.00 น. และถ้าถึงเวลา 10.00 น.

โปรแกรมที่ 2 ถึงจะแสดง

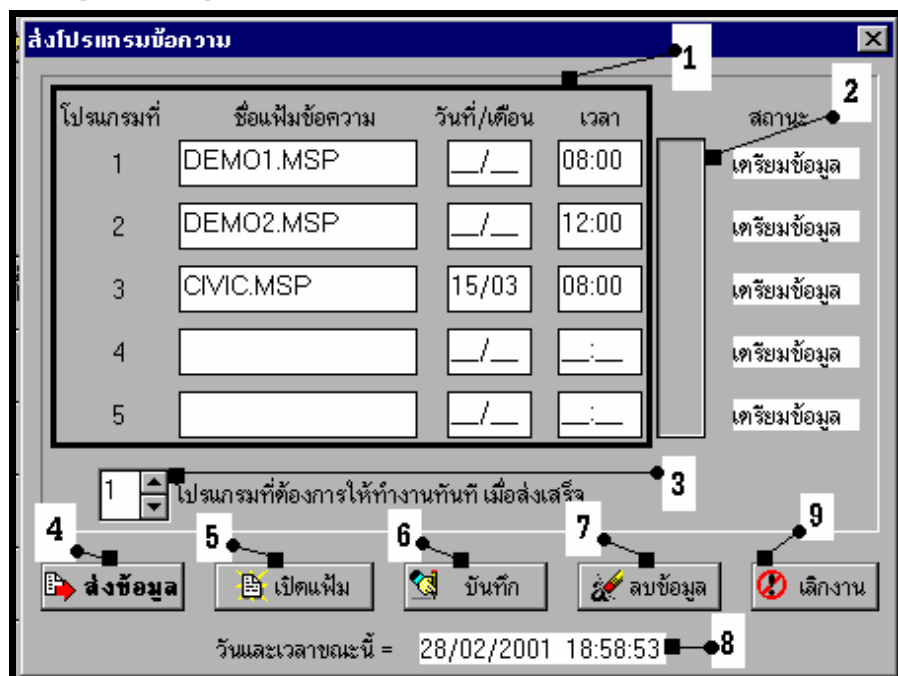
*** หากผู้ใช้งานไม่มีความจำเป็นต้องกำหนดเวลาในการแสดงผลโปรแกรมข้อความหลายๆโปรแกรม แต่จะใช้แค่โปรแกรมข้อความที่ 1 ไม่ต้องใส่ วันที่ / เดือน แต่จะต้องใส่เวลาให้แสดงผล และโปรแกรมข้อความนั้นจะแสดงข้อความ ทุกๆวัน ตามเวลาที่ตั้งไว้

1. เริ่มขั้นตอนการส่งโปรแกรมข้อความ

107. ก่อนอื่นให้กลับไปดูหัวข้อ “ข้อควรปฏิบัติ และตรวจเช็คก่อนการใช้คอมพิวเตอร์ควบคุม.. ป้ายไฟวิ่ง” ถูกต้องหรือไม่

108. นำเมาส์ไปคลิกที่ รูป โทรศัพท์ยกหู “การติดต่อป้ายไฟ”

109. นำเมาส์ไปคลิกที่ รูป กระดาษลูกศรสีแดงชี้ออก “ส่งโปรแกรมข้อความไปป้ายไฟวิ่ง”



ส่วนประกอบ และ การทำงานส่งโปรแกรมข้อความไปป้ายไฟวิ่ง

- หมายเลข1 ชื่อแฟ้มโปรแกรมข้อความ การกำหนด วันที่/เดือน และเวลา ในการแสดงโปรแกรมข้อความ
- หมายเลข2 ช่องแสดงสถานะการส่ง ถ้าส่งข้อมูลได้แทบสีน้ำเงินจะปรากฏ
แต่ถ้าส่งข้อมูลไม่ได้โปรแกรมจะมีข้อความแจ้ง
- หมายเลข3 กำหนดให้เมื่อส่งเสร็จจะให้โปรแกรมข้อความใดแสดงก่อน และหลังจากนั้นจะแสดงตาม วันที่/
เดือน และเวลาที่กำหนด
- หมายเลข4 ส่งข้อมูล ถ้าไม่ได้คลิกที่ รูปยกหูโทรศัพท์ ปุ่มนี้จึงจะใช้งานไม่ได้
- หมายเลข5 เปิดแฟ้ม คือ เปิดค่าที่บันทึกค่าหน้าจอนี้ไว้
- หมายเลข6 บันทึก คือ บันทึกหน้าจอนี้ไว้
- หมายเลข7 ลบข้อมูล คือ การล้างหน้าจอที่กำลังตั้งค่านี้
- หมายเลข8 วันและเวลา ปัจจุบันที่โปรแกรมนำมาจากเครื่องคอมพิวเตอร์
- หมายเลข9 เลิกงาน และ ปิดหน้าจอ
- 110.นำเมาส์คลิกที่ช่อง แฟ้มข้อมูล จะปรากฏหน้าจอให้เลือกแฟ้มโปรแกรมข้อความที่ได้ทำการสร้างเอาไว้
- 111.ทำการตั้ง วันที่/เดือน (ถ้าจะให้โปรแกรมนั้นแสดงทุกวันไม่ต้องใส่) และ กำหนดเวลาที่ต้องการให้แสดง
- 112.หลังจากที่ ตั้งค่าเสร็จให้คลิกที่ “ส่งข้อมูล”
ถ้าส่งได้ในช่องสถานะจะมีแทบสีน้ำเงินปรากฏ
ถ้าส่งไม่ได้จะปรากฏข้อความแจ้ง และกลับไปดูที่หัวข้อ
“ ข้อควรปฏิบัติ และ ตรวจเช็คก่อนการใช้คอมพิวเตอร์ควบคุม.. ป้ายไฟวิ่ง”
- 113.หากเสร็จสิ้นการส่งข้อมูลไม่ต้องการส่งค่าอื่นแล้ว ให้ยกเลิกการติดต่อป้ายไฟวิ่ง

หมายเหตุ..หากผู้ใช้งานเลือกแบบการติดต่อ MODEM ,Network ให้ดูรายละเอียดที่หัวข้อ รูปแบบการ รับและส่ง ข้อมูล

1. การรับโปรแกรมข้อความจากป้ายไฟวิ่ง

หลังจากที่ผู้ใช้งานได้ทำการส่งโปรแกรมข้อความไปป้ายไฟ และต้องการเรียกโปรแกรมข้อความกลับมาตรวจเช็คข้อความในโปรแกรม และค่ากำหนดต่างๆเช่น การแสดง วันที่/เดือน เวลา แต่ละโปรแกรมข้อความ มีวิธีดังนี้

1. เริ่มขั้นตอนการรับโปรแกรมข้อความ

114. ก่อนอื่นให้กลับไปดูหัวข้อ “ข้อควรปฏิบัติ และตรวจเช็คก่อนการใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ควบคุม.. ป้ายไฟวิ่ง” ถูกต้องหรือไม่

115. นำเมาส์ไปคลิกที่ รูป โทรศัพท์ยกหู “การติดต่อป้ายไฟ”

3. นำเมาส์ไปคลิกที่ รูปกระดาดู ลูกศรสีเขียวชี้เข้า “รับโปรแกรมข้อความไปป้ายไฟวิ่ง”



ส่วนประกอบ และ การทำงานรับโปรแกรมข้อความไปป้ายไฟวิ่ง

หมายเลข1 เพิ่มโปรแกรมข้อความที่ต้องการรับ

หมายเลข2 วันที่/เดือน เวลา ของโปรแกรมข้อความที่ถูกกำหนดให้แสดงผล

หมายเลข3 แจ้งว่าขณะที่ทำการรับข้อมูลโปรแกรมข้อความใดแสดงผลอยู่

หมายเลข4 แจ้งว่าถ้ารับโปรแกรมข้อความกลับมาที่เครื่องคอมพิวเตอร์ จะบันทึกเพิ่มข้อมูลชื่อ

PROGRAM1, PROGRAM2, PROGRAM3, PROGRAM4, และ PROGRAM5

หมายเลข5 รับข้อมูล ถ้าไม่ได้คลิกที่ รูปยกหูโทรศัพท์ เมนูนี้จึงจะใช้งานไม่ได้

หมายเลข6 เลิกงาน และ ปิดหน้าจอ

4. กด “รับโปรแกรมข้อความ”

ถ้ารับได้ในช่องสถานะจะมีแถบสีน้ำเงินปรากฏ

ถ้ารับไม่ได้จะปรากฏข้อความแจ้ง และกลับไปดูที่หัวข้อ

“ข้อควรปฏิบัติ และ ตรวจเช็คก่อนการใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ควบคุม.. ป้ายไฟวิ่ง”

5. ตรวจดู ค่าการแสดง วันที่/เดือน เวลา แต่ละโปรแกรมข้อความ (ควรจดไว้เพื่อกันความสับสน)

หากต้องการตรวจดู หรือทำการแก้ไขข้อความ ภายในโปรแกรมที่รับกลับมา ให้เปิดเพิ่มโปรแกรมข้อความ จะมีเพิ่มข้อมูลชื่อ PROGRAM1, ถึง PROGRAM5 เพิ่มขึ้นใหม่ เปิดขึ้นมาแก้ไข และ บันทึก(ควรบันทึกเป็นชื่อใหม่)

6. หากเสร็จสิ้นการรับข้อมูลไม่ต้องการรับค่าอื่นแล้ว ให้ยกเลิกการติดต่อป้ายไฟวิ่ง

หมายเหตุ..หากผู้ใช้งานเลือกแบบการติดต่อ MODEM , Network ให้ดูรายละเอียดที่หัวข้อ รูปแบบการ รับและส่ง ข้อมูล

การตั้งและส่งค่าวันเวลาควบคุมการทำงาน ไปป้ายไฟวิ่ง

อีกหนึ่งความสามารถของป้ายไฟวิ่งคือ การกำหนดตั้งเปิด-ปิดภายในหนึ่งสัปดาห์ และการตั้งเวลาให้ป้ายไฟวิ่ง เปิด-ปิดตัวป้ายไฟ ภายใน 1 วันได้ถึง 5 ช่วงเวลา เช่น

กำหนดวันในสัปดาห์ เปิด-ปิด ป้ายไฟ	ตัวอย่าง การตั้งเวลา เปิด-ปิด ป้ายไฟ 5 ช่วง เวลาภายใน 24 ชั่วโมง		
	ช่วงเวลา	เปิด	ปิด
1. วันจันทร์ ถึง วันศุกร์	ช่วงที่ 1	08:00	09:00
2. วันจันทร์ ถึง วันเสาร์	ช่วงที่ 2	10:00	11:00
3. วันจันทร์ ถึง วันอาทิตย์	ช่วงที่ 3	11:55	14:40
	ช่วงที่ 4	15:00	15:30
	ช่วงที่ 5	16:00	18:00

สามารถกำหนด วันและเดือน ปิดป้ายไฟวิ่งภายใน 1 ปี ได้ 20 วัน เช่น 05/12 , 01/01 หรือ 10/08

ความสามารถป้ายภายนอก สามารถปรับแสงสว่างของหลอดไฟได้

หมายเหตุ.. กำหนดวันในสัปดาห์ เปิด ปิด ป้ายไฟ สามารถเลือกได้ เพียง 1 หัวข้อเท่านั้น

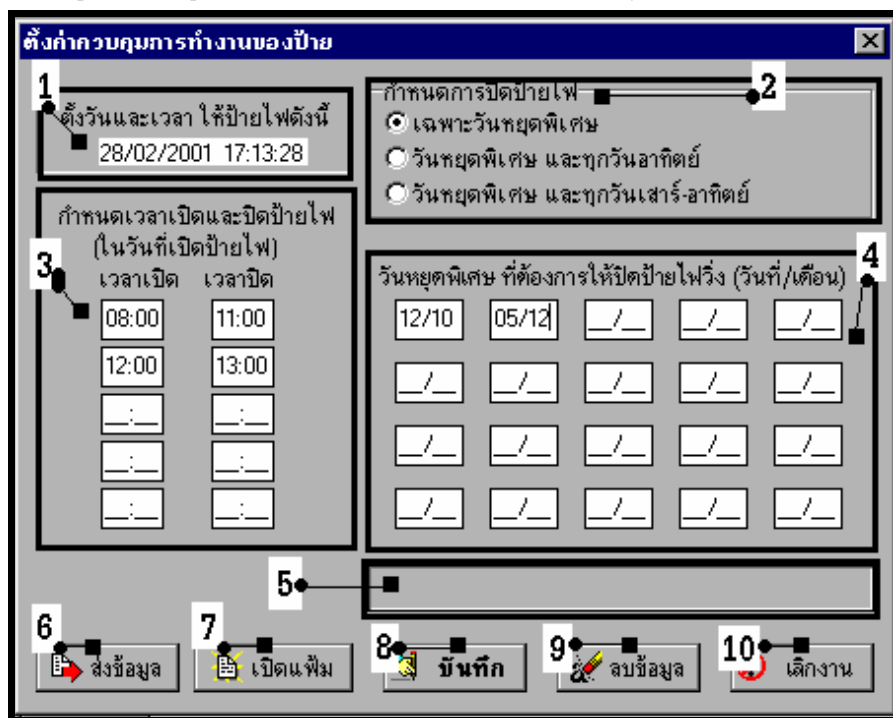
การตั้งเวลา เปิด-ปิด ป้ายไฟ 5 ช่วง เวลาภายใน 24 ชั่วโมง สามารถตั้งเพียงช่วงเดียวก็ได้

1.เริ่มขั้นตอน การตั้งและส่งค่าวันเวลาควบคุมการทำงาน ไปป้ายไฟ

116.ก่อนอื่นให้กลับไปดูหัวข้อ “ข้อควรปฏิบัติ และตรวจเช็คก่อนการใช้คอมพิวเตอร์ควบคุม.. ป้ายไฟวิ่ง” ถูกต้องหรือไม่

117.นำเมาส์ไปคลิกที่ รูป โทรศัพท์ยกหู “การติดต่อป้ายไฟ”

118.นำเมาส์ไปคลิกที่ รูป นาฬิกาลูกศรสีแดงขึ้นออก “ตั้งและส่งค่าวันเวลาควบคุมการทำงาน ไปป้ายไฟ”



ส่วนประกอบ และ การทำงานตั้งและตั้งค่าวันเวลาควบคุมการทำงานป้ายไฟ ไปป้ายไฟ

119. หมายเลข1 ตั้งวันและเวลาให้ป้ายไฟ เป็นวันเวลาที่ปัจจุบันที่โปรแกรมนำมาจากคอมพิวเตอร์

120.หมายเลข2 กำหนดวัน ปิด ป้ายไฟวิ่ง

121.หมายเลข3 กำหนดเวลา เปิด-ปิดป้ายไฟ ภายใน 1 วัน สามารถกำหนดได้ 5 ช่วงเวลา

122.หมายเลข4 กำหนดวัน ปิดป้ายไฟ 20 วัน ภายใน 1 ปี

123.หมายเลข5 ช่องแสดงสถานะการส่งข้อมูล

124.หมายเลข6 ส่งข้อมูล

125.หมายเลข7 เปิดแฟ้มข้อมูลที่บันทึกหน้าจอนี้

126.หมายเลข8 บันทึกหน้าจอนี้

127.หมายเลข9 ลบข้อมูล ล้างทั้งหน้าจอนี้

128.หมายเลข10 เลิกงาน และ ปิดหน้าจอ

4. ทำการตั้งค่าในช่องที่ต้องการ (วันที่ และ เดือน จะต้องใส่ค่า 2 หลัก)

5. กด “ส่งข้อมูล”

ถ้าส่งได้ในช่องสถานะจะมีแถบสีน้ำเงินปรากฏ

ถ้าส่งไม่ได้จะปรากฏข้อความแจ้ง และกลับไปดูที่หัวข้อ

“ข้อควรปฏิบัติ และ ตรวจเช็คก่อนการใช้คอมพิวเตอร์ควบคุม.. ป้ายไฟวิ่ง”

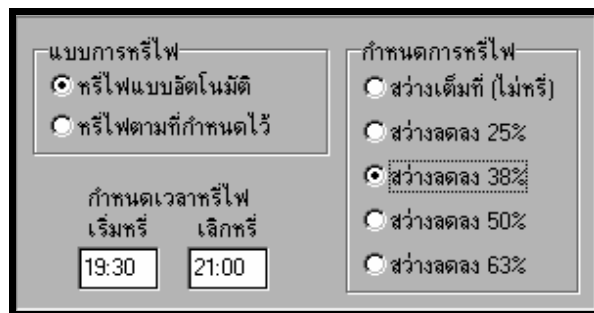
129.หากเสร็จสิ้นการรับ-ส่ง ข้อมูลไม่ต้องการรับ-ส่งค่า อื่นแล้ว ให้ยกเลิกการติดต่อป้ายไฟวิ่ง

การหรี่ไฟของหลอด (ใช้กับป้ายภายนอกอาคาร)

ความสามารถ ป้ายไฟวิ่งติดตั้งภายนอกอาคาร คือการปรับแสงสว่างของหลอดไฟตามสภาวะ แวดล้อมแบบการหรี่ไฟมี 2 แบบ

1.แบบอัตโนมัติ ตัวป้ายไฟจะหรี่ให้เองตามสภาวะ แวดล้อม

2.แบบกำหนดเอง ผู้ใช้งานสามารถกำหนดตามเวลา หรือจะเลือกเป็นเปอร์เซ็นต์ได้



หมายเหตุ..หากผู้ใช้งานเลือกแบบการติดต่อ MODEM ,Network ให้ดูรายละเอียดที่หัวข้อ รูปแบบการ รับและส่ง ข้อมูล

1. การรับค่าและแสดงค่าวันเวลาควบคุมการทำงาน จากป้ายไฟ

หลังจากที่ผู้ใช้งานได้ทำ การตั้งและส่งค่าวันเวลาควบคุมการทำงานไปป้ายไฟ หากต้องการเรียกค่าที่ตั้งไว้กลับมาตรวจเช็ค เพื่อกำหนดค่าใหม่ มีวิธีดังนี้

1. เริ่มขั้นตอน การรับค่าและแสดงค่าวันเวลาควบคุมการทำงาน จากป้ายไฟ

130. ก่อนอื่นให้กลับไปดูหัวข้อ “ข้อควรปฏิบัติ และตรวจเช็คก่อนการใช้คอมพิวเตอร์ควบคุม.. ป้ายไฟวิ่ง” ถูกต้องหรือไม่

131. นำเมาส์ไปคลิกที่ รูป โทรศัพท์ยกหู “การติดต่อป้ายไฟ”

132. นำเมาส์ไปคลิกที่ รูป นาฬิกาลูกศรสีเขียวชี้เข้า “การรับค่าและแสดงค่าวันเวลาควบคุมการทำงาน จากป้ายไฟ”

ส่วนประกอบ และ การทำงาน การรับค่าและแสดงค่าวันเวลาควบคุมการทำงาน จากป้ายไฟ

- หมายเลข1 วันและเวลาของป้ายไฟขณะนั้น
- หมายเลข2 เวลาเปิด “ปิด” ป้ายไฟที่ป้ายถูกกำหนดไว้
- หมายเลข3 วันปิดป้ายไฟที่ถูกกำหนดไว้
- หมายเลข4 วันปิดป้ายไฟ 20 วันใน 1 ปี ที่ถูกกำหนด
- หมายเลข5 ช่องแสดง สถานะการรับค่า
- หมายเลข6 แสดงสถานะของป้ายไฟ เปิด หรือ ปิด อยู่ขณะนั้น
- หมายเลข7 วันเวลาปัจจุบัน ไว้เทียบค่ากับ วันเวลาป้ายไฟ (ที่อยู่ด้านบน)
- หมายเลข8 รับข้อมูล
- หมายเลข9 ลบข้อมูล ล้างหน้าจอปัจจุบัน
- หมายเลข10 เลิกงาน และ ปิดหน้าจอ

133. เปิดหน้าจอครั้งแรกช่องค่าต่างๆจะว่างเพื่อรอรับค่าจากป้ายไฟวิ่ง

5. นำเมาส์ไปคลิกที่ “รับข้อมูล” ค่าที่รับมาจะปรากฏในช่องว่าง

-ถ้ารับได้ในช่องสถานะจะมีแถบสีน้ำเงินปรากฏ

-ถ้ารับไม่ได้จะปรากฏข้อความแจ้ง และกลับไปดูที่หัวข้อ

“ข้อควรปฏิบัติ และ ตรวจเช็คก่อนการใช้คอมพิวเตอร์ควบคุม.. ป้ายไฟวิ่ง”

หมายเหตุ..หากผู้ใช้งานเลือกแบบการติดต่อ MODEM, Network ให้ดูรายละเอียดที่หัวข้อ รูปแบบการ รับและส่ง ข้อมูล

1.การสั่ง เปิด “ ปิด ” ป้ายไฟทันที

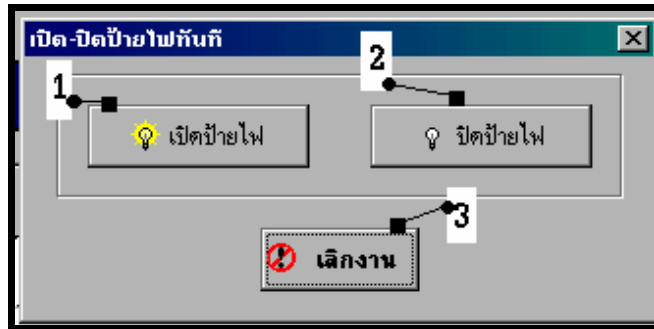
ในบางครั้งผู้ใช้งานต้องการให้ป้ายไฟเปิด หรือ ปิด ในทันที เช่น ป้ายไฟวิ่งถูกกำหนดเวลาให้ปิดแต่ผู้ใช้งานต้องการเปิดป้ายไฟ ก็สามารถทำได้เช่นกัน

1.เริ่มขั้นตอน การสั่งเปิด-ปิด ป้ายไฟทันที

134.ก่อนอื่นให้กลับไปดูหัวข้อ “ข้อควรปฏิบัติ และตรวจเช็คก่อนการใช้คอมพิวเตอร์ควบคุม.. ป้ายไฟวิ่ง” ถูกต้องหรือไม่

135. นำเมาส์ไปคลิกที่รูป โทรศัพท์ยกหู “การติดต่อป้ายไฟ”

136.นำเมาส์ไปคลิกที่รูป ดวงไฟ “เปิด-ปิด ป้ายไฟทันที”



ส่วนประกอบ และ การสั่งเปิด-ปิดป้ายไฟทันที

- หมายเลข1 สั่งเปิดป้ายไฟทันที
- หมายเลข2 สั่งปิดป้ายไฟทันที
- หมายเลข3 เลิกงาน และ ปิดหน้าจอ

4. นำเมาส์ไปคลิกที่ “รูปเปิดป้ายไฟ หรือ ปิดป้ายไฟ”

- ถ้าส่งค่าได้จะมีข้อความแจ้ง
- ถ้าส่งไม่ได้จะปรากฏข้อความแจ้ง และกลับไปดูที่หัวข้อ

“ข้อควรปฏิบัติ และ ตรวจเช็คก่อนการใช้คอมพิวเตอร์ควบคุม.. ป้ายไฟวิ่ง”

137.หากเสร็จสิ้นการรับ-ส่ง ข้อมูลไม่ต้องการรับ-ส่งค่า อื่นแล้ว ให้ยกเลิกการติดต่อป้ายไฟวิ่ง

หมายเหตุ..หากผู้ใช้งานเลือกแบบการติดต่อ MODEM, Network ให้ดูรายละเอียดที่หัวข้อ รูปแบบการ รับและส่ง ข้อมูล

1. การส่งภาพกราฟฟิค ไปป้ายไฟวิ่ง

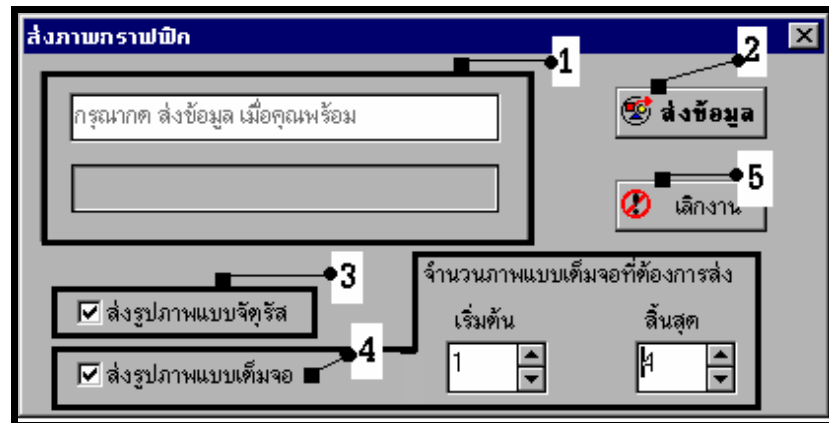
หลังจากที่ผู้ใช้งานได้ทำการวาดรูปที่สร้างขึ้นเอง(%G51-%G100 และ %p1-%P20) เมื่อวาดเสร็จจะต้องทำการส่งรูปภาพที่สร้าง ไปเก็บไว้ที่หน่วยความจำของป้ายไฟวิ่งก่อนจึงจะทำการเรียกขึ้นมาใช้งานได้

2. เริ่มขั้นตอน การส่งภาพกราฟฟิค

138. ก่อนอื่นให้กลับไปดูหัวข้อ “ข้อควรปฏิบัติ และตรวจเช็คก่อนการใช้คอมพิวเตอร์ควบคุม.. ป้ายไฟวิ่ง” ถูกต้องหรือไม่

139. นำเมาส์ไปคลิกที่ รูป โทรศัพท์ยกหู “การติดต่อป้ายไฟ”

3. นำเมาส์ไปคลิกที่ “ส่งภาพกราฟฟิค”



ส่วนประกอบ หน้าจอการส่งภาพกราฟฟิค

-หมายเลข1 สถานะการส่งข้อมูล

-หมายเลข2 ส่งข้อมูล

-หมายเลข3 หัวข้อเลือกส่งรูปแบบจัดรูป (ส่งทั้งหมดตั้งแต่ %g50 - %g100)

-หมายเลข4 หัวข้อเลือกส่งรูปแบบเต็มจอ (เลือกส่งจำนวนภาพได้)

-หมายเลข5 เลิกงาน และ ปิดหน้าจอ

4. เลือกหัวข้อที่ต้องการส่งรูปภาพ

-ถ้าเลือกส่งรูปแบบจัดรูป จะส่งรูปภาพทั้งหมดตั้งแต่ %g50 - %g100

-ถ้าเลือกส่งรูปแบบเต็มจอ สามารถเลือกส่งจำนวนรูปภาพได้ (จำนวนรูปภาพจะขึ้นอยู่กับรุ่นของป้ายไฟ)

-ข้อสังเกต ไม่ควรเลือกทั้ง 2 หัวข้อ พร้อมกันเพราะจะทำให้การส่งข้อมูลช้ามาก

5. นำเมาส์ไปคลิกที่ “ส่งข้อมูล”

- ถ้าส่งค่าได้จะมีข้อความแจ้ง ในช่องสถานะการส่งข้อมูล

- ถ้าส่งไม่ได้จะปรากฏข้อความแจ้ง และกลับไปดูที่หัวข้อ

“ข้อควรปฏิบัติ และ ตรวจเช็คก่อนการใช้คอมพิวเตอร์ควบคุม.. ป้ายไฟวิ่ง”

140. หากเสร็จสิ้นการรับ-ส่ง ข้อมูลไม่ต้องการรับ-ส่งค่า อื่นแล้ว ให้ยกเลิกการติดต่อป้ายไฟวิ่ง

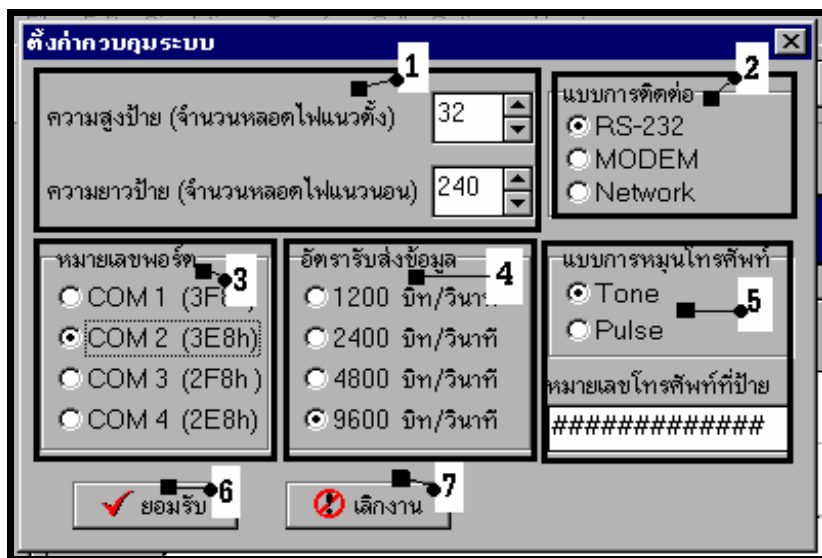
หมายเหตุ..หากผู้ใช้งานเลือกแบบการติดต่อ MODEM, Network ให้ดูรายละเอียดที่หัวข้อ รูปแบบการ รับและส่ง ข้อมูล

1. การตั้งค่าควบคุมระบบ

การติดตั้งโปรแกรมครั้งแรกในเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ต้องการควบคุมป้ายไฟวิ่ง ต้องมีการตั้งค่าก่อนเพราะจะเกี่ยวเนื่องในส่วนต่างๆของโปรแกรม เช่น หน้าจอจำลองการแสดงผล , การจำลองการแสดงผลก่อนส่งข้อมูล , แบบการติดต่อ , การส่งข้อมูลได้หรือไม่ก็ขึ้นอยู่กับ การตั้งค่าระบบ

เริ่มการตั้งค่าควบคุมระบบ

1. นำเมาส์ไปคลิกที่รูป ค้อน, ไขควง, ประแจ “ตั้งค่าระบบ” (ถ้าติดต่อป้ายไฟอยู่จะตั้งค่าระบบไม่ได้)



ส่วนประกอบหน้าจอตั้งค่าระบบ

- หมายเลข 1 การตั้งค่าความสูงป้าย(จำนวนหลอดไฟแนวตั้ง) ต้องตั้งค่าให้ถูกต้อง กับรุ่นป้ายไฟวิ่งที่ใช้งาน
- การตั้งค่าความยาวป้าย(จำนวนหลอดไฟแนวนอน) ต้องตั้งค่าให้ถูกต้อง กับรุ่นป้ายไฟวิ่งที่ใช้งาน
- **หมายเหตุ..การตั้งค่าส่วนนี้มีผลกับ จอแสดงผล และ การจำลองในโปรแกรม

การดูรุ่นป้ายไฟวิ่ง เช่น 16X160 SB

- หมายเลข 16 คือจำนวนของหลอดทางแนวตั้ง
- หมายเลข 160 คือจำนวนของหลอดไฟแนวนอน
- ตัวอักษร SB คือหลอดไฟ LED ชนิด 1 สี (Super Bright)
- ตัวอักษร D คือหลอดไฟ LED ชนิด 1 สี (Dot-matrix)
- ตัวอักษร TC คือหลอดไฟ LED ชนิด 3 สี (Dot-matrix)

- หมายเลข 2 การตั้งค่า แบบการติดต่อ

- *แบบ RS232 (ปกติ) อัตรารับส่งข้อมูล 9600 บิต/วินาที ช่องสื่อสารต้องตรวจเช็คหลังคอมพิวเตอร์ ต่ออยู่ช่องสื่อสารใด (COM1 , COM2, COM3, COM4)
- * แบบ MODEM (โทรศัพท์) อัตรารับส่งข้อมูล 9600 บิต/วินาที ช่องสื่อสารต้องตรวจเช็คโมเด็มต่ออยู่ ช่องสื่อสารใด (COM1 , COM2, COM3, COM4) สามารถใช้โทรศัพท์ระบบภายในได้
- *แบบ Network (ระบบเครือข่าย RS485) อัตรารับส่งข้อมูล 1200 บิต/วินาที ช่องสื่อสารต้องตรวจเช็ค หลังคอมพิวเตอร์ต่ออยู่ช่องสื่อสารใด (COM1 , COM2, COM3, COM4)

- หมายเลข 3 หมายเลขพอร์ต ตั้งค่าช่องสื่อสารของคอมพิวเตอร์ที่ต้องการติดต่อกับป้ายไฟวิ่ง ใช้ได้ทุกแบบการ “ติดต่อ” สามารถเลือกใช้งานได้ทั้ง 4 ช่องสื่อสาร

- หมายเลข 4 อัตราการรับส่งข้อมูล

- * ถ้าแบบการติดต่อ RS232 ให้ตั้ง 9600 บิต/วินาที
- * ถ้าแบบการติดต่อ MODEM ให้ตั้ง 9600 บิต/วินาที
- * ถ้าแบบการติดต่อ Network (ระบบเครือข่าย RS485) ให้ตั้ง 1200 บิต/วินาที

หมายเลข5 แบบการหมุนโทรศัพท์ (ต้นทาง) และ หมายเลขโทรศัพท์(ปลายทาง) สามารถใช้โทรศัพท์ระบบภายในได้

หมายเลข6 ยอมรับค่าที่ตั้ง และ ปิดหน้าจอ

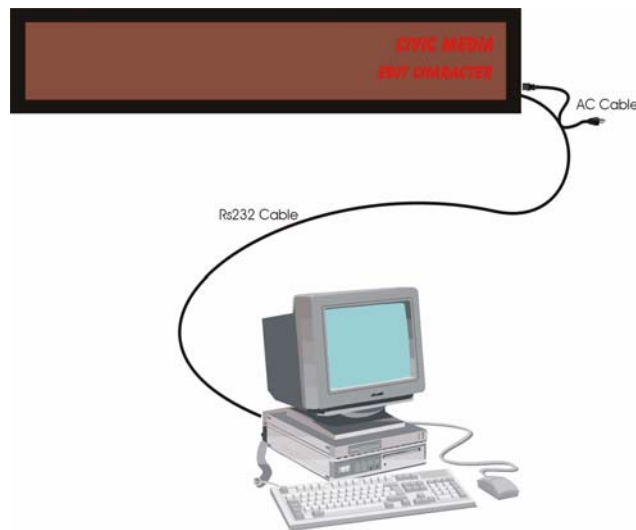
หมายเลข7 ยกเลิกค่าที่กำลังตั้ง และ ปิดหน้าจอ

2.รูปแบบการ รับและส่ง ข้อมูล

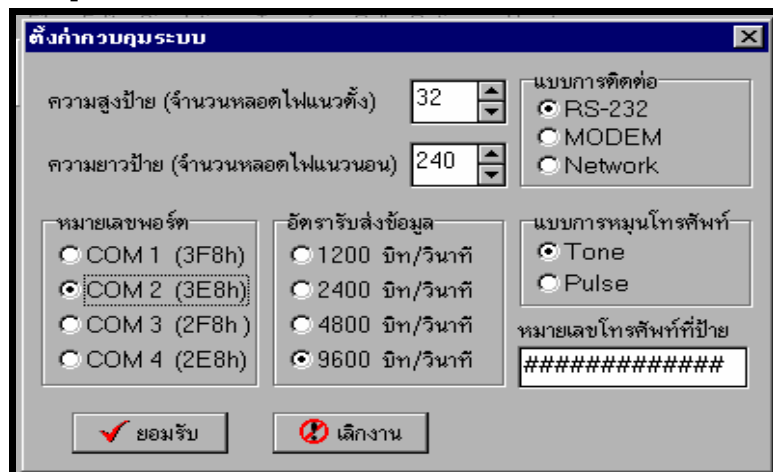
รูปแบบการ รับและส่ง ข้อมูลเป็นสิ่งที่สำคัญมากเพราะ เมื่อผู้ใช้งานสร้างโปรแกรมข้อความเสร็จแต่ส่งขึ้นแสดงผลที่ป้ายไฟวิ่งไม่ได้ก็ถือว่าไม่สำเร็จ ดังนั้นแบบการติดต่อกับป้ายไฟเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง แบบการติดต่อแต่ละแบบจะมีวิธีการตั้งค่าและใช้งานที่ต่างกันออกไป ดังนี้..

การส่งข้อมูลแบบ การติดต่อแบบ RS232(แบบปกติ)

การส่งข้อมูลแบบ RS232(แบบปกติ) คือ การรับส่งข้อมูลขั้นพื้นฐานของคอมพิวเตอร์ ด้านหลังของเครื่องคอมพิวเตอร์ จะมีช่องสื่อสาร COM1, COM2, COM3, หรือ COM4 ลักษณะหัวต่อเป็น ตัวผู้ 9 PIN หรือ ตัวผู้ 25 PIN สามารถต่อสายสัญญาณ ตรงจากป้ายไฟวิ่งไปยังคอมพิวเตอร์เครื่องที่จะทำการควบคุมได้เลย โดยไม่ต้องผ่านตัวแปลงสัญญาณอีกครั้ง ระบบนี้สามารถต่อสายสัญญาณได้ไกล 100 เมตร ดังรูป



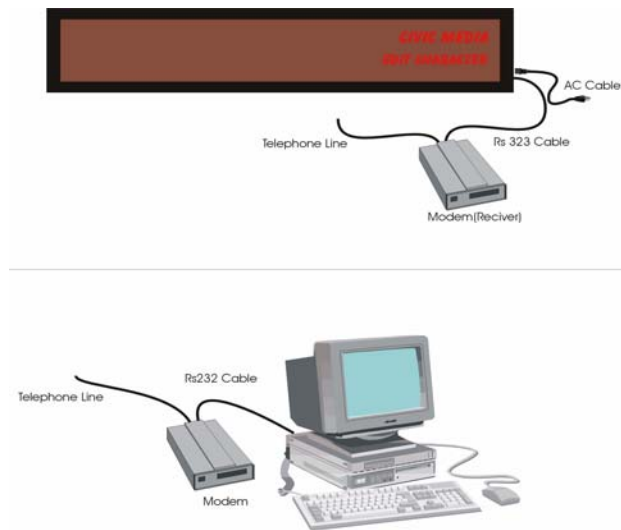
การตั้งค่าควบคุมการส่งข้อมูลแบบ RS232(แบบปกติ) โปรแกรมป้ายไฟวิ่ง



- ความสูงป้าย ตั้งค่าให้ถูกต้องตามรุ่น
- ความยาวป้าย ตั้งค่าให้ถูกต้องตามรุ่น
- แบบการติดต่อ RS232
- อัตรารับส่งข้อมูล 9600 บิต/วินาที
- หมายเลขพอร์ต ต้องตั้งค่าให้ถูกต้องว่าต่ออยู่ที่ช่องสื่อสารใดที่คอมพิวเตอร์ กด "ยอมรับ"

การส่งข้อมูลแบบ การติดต่อแบบ MODEM (สายโทรศัพท์)

การรับส่งข้อมูลผ่านระบบ MODEM เป็นอีกทางหนึ่งที่สามารถสื่อสารกับป้ายไฟวิ่งได้ โดยใช้สายโทรศัพท์เป็นสื่อ ทั้งแบบโทรศัพท์ที่ให้บริการของรัฐ และระบบโทรศัพท์ภายในอาคาร (PABX)

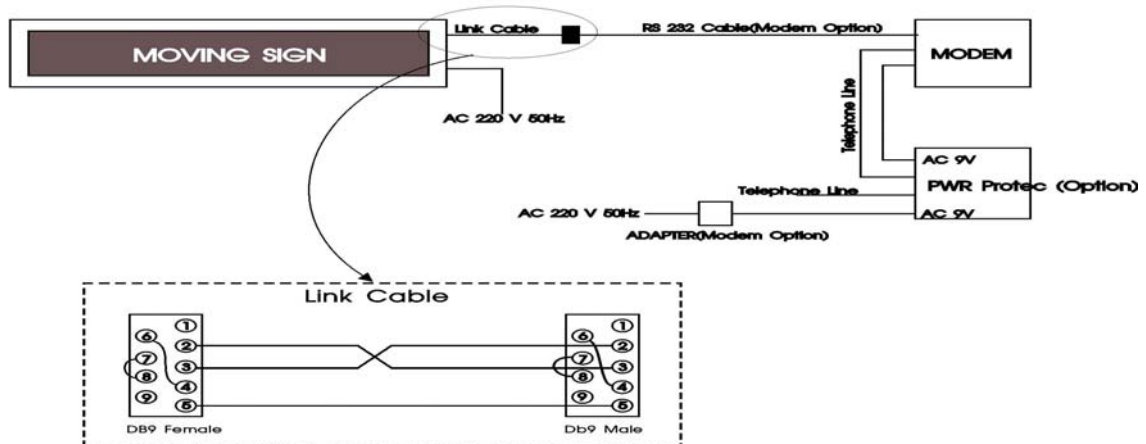


ขั้นตอนการติดตั้ง

141. ทำการติดตั้ง MODEM ที่คอมพิวเตอร์
142. ทำการติดตั้ง MODEM ที่ป้ายไฟวิ่งต้องเป็นชนิดรองรับแบบอัตโนมัติ
143. ต่อสายโทรศัพท์ที่ต้นทาง และ ปลายทาง

การต่อโมเด็มเข้ากับป้ายไฟอักษรวิ่ง

MODEM CONNECTION SYSTEM



144. ต่อโมเด็มที่ป้ายไฟตามรูป (ต้องทำสายเพิ่มต่อตามรูป DB9 + DB9)
145. ต่อ PWR BOX เข้ากับโมเด็ม (" PWR BOX " จะทำหน้าที่ตัดไฟและสัญญาณในขณะที่ไม่ได้ใช้งาน)

ตัวอย่างการตั้งค่าโมเด็มให้ตอบรับอัตโนมัติ ของ "3Com U.S. Robotics Message" บน Windows98SE

1. ต่อโมเด็มเข้ากับ COMPUTER

146.ติดตั้งโมเด็มให้เป็น Standard 9600 bps Modem

147.เปิดโปรแกรม Start>Program>Accessories>Communications>Hyper Terminal>Hypertrm

148.ทำตามขั้นตอน ข้อสำคัญต้องตั้งโมเด็มให้เป็น Standard 9600 bps Modem กด " Cancel "

5. จะปรากฏหน้าจอว่างๆ ให้พิมพ์ค่าต่างเหล่านี้

AT17 กด ENTER จะปรากฏค่าต่างๆ

AT&F1 กด ENTER จะปรากฏข้อความ OK

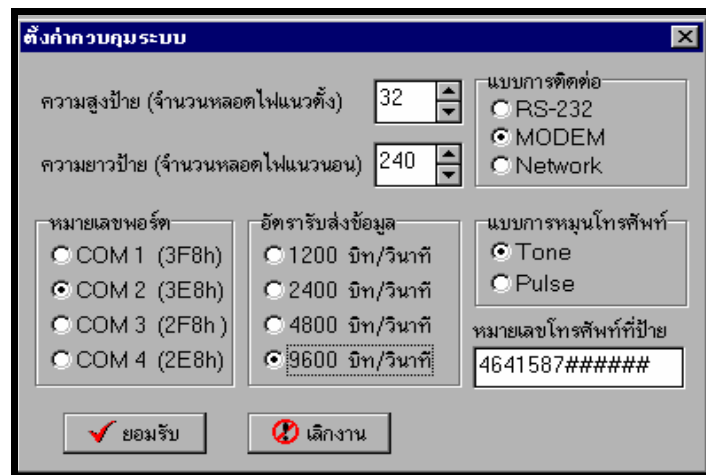
AT&S0=3 กด ENTER จะปรากฏข้อความ OK

ATS0=1&W กด ENTER จะปรากฏข้อความ OK

ATI4 กด ENTER จะปรากฏค่าต่างๆที่ตั้งไว้

*** ปิดไฟโมเด็มและนำไปต่อกับป้ายไฟวิ่งเพื่อใช้งาน

ตั้งค่าระบบโมเด็ม ในโปรแกรมควบคุมป้ายไฟวิ่ง



-ความสูงป้าย ตั้งค่าให้ถูกต้องตามรุ่น

-ความยาวป้าย ตั้งค่าให้ถูกต้องตามรุ่น

-แบบการติดต่อ MODEM

-เลือกแบบการหมุนโทรศัพท์

-ใส่หมายเลขโทรศัพท์ที่ป้าย

-อัตรารับส่งข้อมูล 9600บิต/วินาที โปรแกรมจะตั้งให้อัตโนมัติ

-หมายเลขพอร์ต ต้องตั้งค่าให้ถูกต้องว่าต่ออยู่ช่องสื่อสารใดที่คอมพิวเตอร์ กด "ยอมรับ"

5.ถ้ามีการติดต่อกับป้ายไฟวิ่ง โปรแกรมจะทำการตรวจเช็ค MODEM

6.โปรแกรมจะให้ยืนยันการหมุนโทรศัพท์

-ถ้าสามารถติดต่อป้ายไฟได้จะมีข้อความแจ้ง

-ถ้าไม่สามารถติดต่อได้จะมีข้อความแจ้ง ต้องตรวจเช็ค

7.หลังจากติดต่อได้ทำ การรับ-ส่ง ข้อมูลตามปกติ

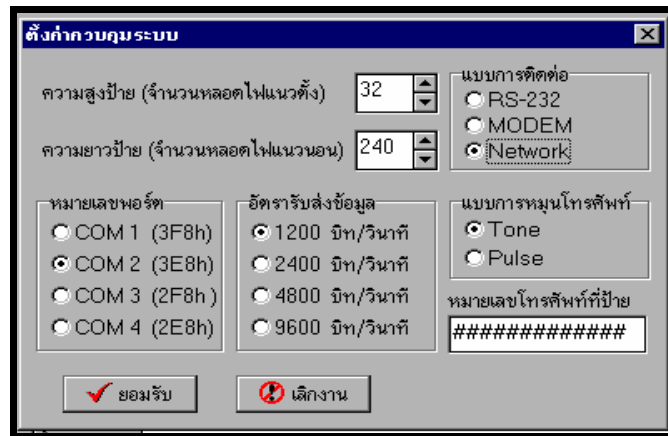
ส่งข้อมูลแบบ การติดต่อแบบ Network (RS485)

การส่งข้อมูลแบบ Network (RS485) เป็นความสามารถหนึ่งของโปรแกรม คือ ใช้คอมพิวเตอร์เครื่องเดียวควบคุมป้ายไฟวิ่งหลายตัวได้พร้อม และ สามารถควบคุมได้ไกลถึง 2,000 เมตร แต่ต้องใช้ตัวแปลงสัญญาณจาก RS232 เป็น RS485 ดังรูป

เริ่มต้นการใช้งานระบบ Network (RS485)

ต้องตั้งค่า ID BOARD ที่ตัวป้ายไฟวิ่งก่อน (ดูที่หัวข้อ การตั้งค่า ป้ายไฟวิ่งในหมวดต่างๆ (ที่ป้ายไฟวิ่ง))

1. ตั้งค่าระบบ ในโปรแกรมควบคุมป้ายไฟวิ่ง



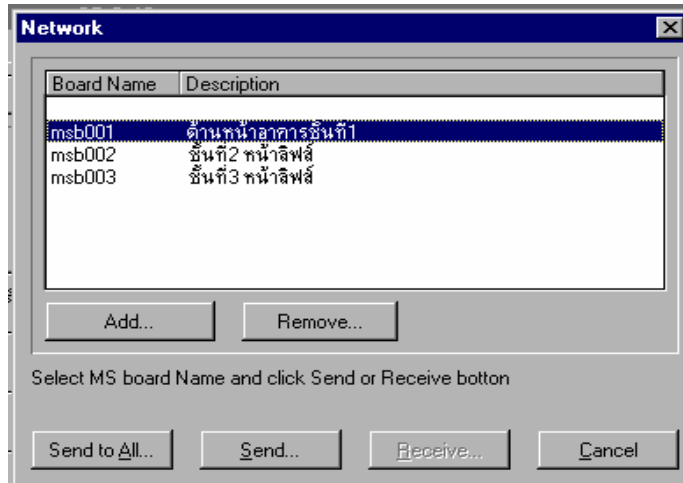
- ความสูงป้าย ตั้งค่าให้ถูกต้องตามรุ่น
- ความยาวป้าย ตั้งค่าให้ถูกต้องตามรุ่น
- แบบการติดต่อ Network
- อัตรารับส่งข้อมูล 1200 บิต/วินาที โปรแกรมจะตั้งให้อัตโนมัติ
- หมายเลขพอร์ต ต้องตั้งค่าให้ถูกต้องว่าต่ออยู่ช่องสื่อสารใดที่คอมพิวเตอร์
- กด "ยอมรับ"

การส่ง และ รับ ค่าต่างๆในระบบ Network (RS485)

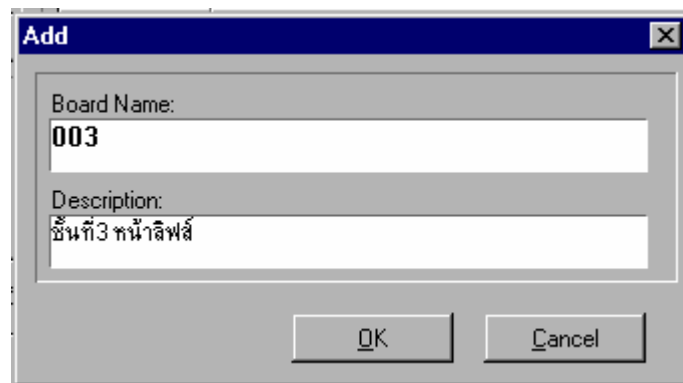
หลังจากสร้างโปรแกรมข้อความ และ ทำการบันทึก เมื่อผู้ใช้งานต้องการ ส่ง หรือ รับ จะแตกต่างจากระบบ RS232 ตอนขึ้นตอนการ รับ หรือ ส่ง เพราะจะต้องระบุตำแหน่งของป้ายไฟวิ่ง เช่น

การสร้าง ID BOARD ในโปรแกรมควบคุม

1. กดส่ง หรือ รับ จะปรากฏรูป



149. หากเป็นการใช้งานครั้งแรก Board Name จะไม่มีให้ทำการสร้างโดยการกด Add.. จะปรากฏรูป



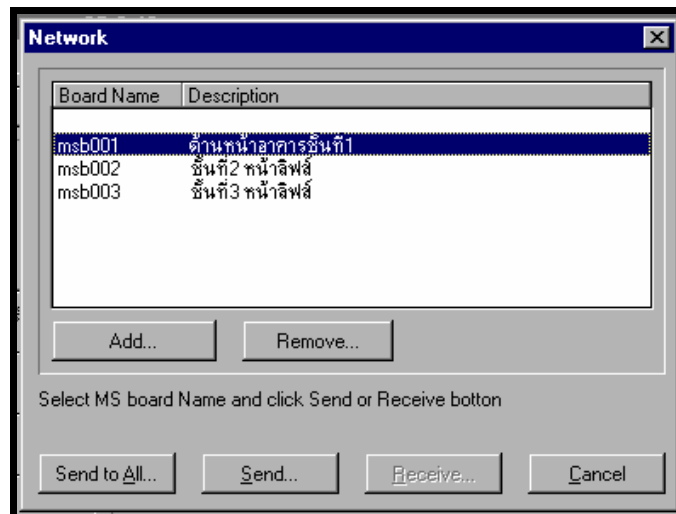
-Board Name : ใส่หมายเลข ID BOARD ที่ตั้งค่าไว้ประจำป้ายไฟ

-Description : ใส่หมายเหตุ หรือ ตำแหน่งที่ติดตั้งป้ายไฟไว้

-กด "OK" หมายเลข ID BOARD จะปรากฏขึ้นในโปรแกรม

150. หากต้องการลบ ID BOARD ให้กด Remove

การส่งข้อมูลในระบบ Network (RS485)



หลังจากเพิ่ม ID BOARD ในโปรแกรมแล้ว ถ้าต้องการส่งข้อมูลทำได้ 2 วิธี

1. วิธีที่ 1 เลือกส่งทีละป้ายไฟวิ่ง

- นำเมาส์ไปเลือก ID BOARD (ตำแหน่งป้ายไฟวิ่ง) ที่ต้องการส่ง
และจึง กด " Send.. "

- ค่าที่ส่ง จะไปปรากฏเฉพาะป้ายตัวนั้น

ข้อดี.. สามารถตรวจสอบการผิดพลาดในการส่งข้อมูลได้

ข้อเสีย.. เสียเวลาในการส่งทีละตัว

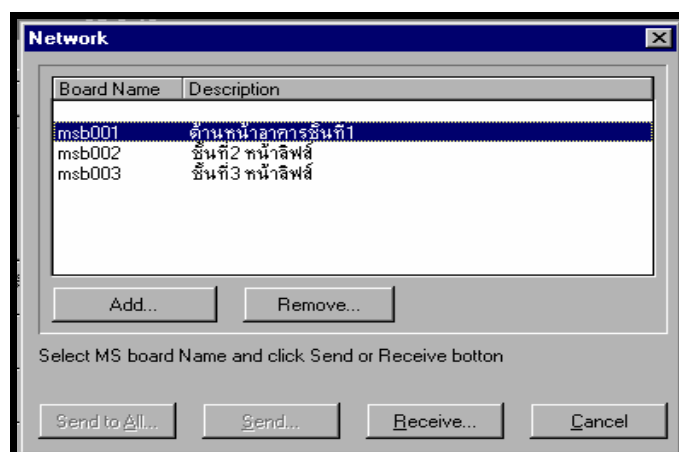
2. วิธีที่ 2 เลือกส่งทุกป้ายไฟวิ่งในครั้งเดียว

- นำเมาส์ไปคลิกที่ "Send All."

ข้อดี.. ส่งครั้งเดียวทุกป้ายรับหมด

ข้อเสีย.. ไม่สามารถตรวจสอบการผิดพลาดในการส่งข้อมูลได้

การรับข้อมูลในระบบ Network (RS485)



สังเกตหน้าจอรับค่าจะเหมือนกับการส่งค่า แต่ที่ปุ่ม "Receive.." สามารถกดได้เท่านั้น

1. ขั้นตอนการรับข้อมูล

- เลือก ID BOARD (ตำแหน่งป้ายไฟที่ติดตั้ง) ที่ต้องการรับ

- กด "Receive"

หมายเหตุ.. การรับข้อมูลจะรับได้ครั้งละ 1 ป้ายไฟเท่านั้น

คู่มือการใช้งาน

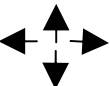
**ป้ายไฟอักษรวิ่ง
โดยใช้**

KEYBOARD

ควบคุมการทำงาน

คู่มือการใช้ KEYBOARD ควบคุมป้ายไฟวิ่ง

ป้ายไฟอักษรวิ่งนอกเหนือจากการใช้คอมพิวเตอร์ควบคุมการทำงานแล้ว ยังสามารถใช้ คีย์บอร์ดในการพิมพ์ข้อความ และควบคุมการทำงานได้

- Enter = คือ ปุ่มเข้าสู่โหมดการแก้ไขข้อความ และ เข้าสู่โหมดแสดงผล (ป้ายไฟวิ่งเริ่มทำงาน)
-กดครั้ง แรก เป็นการเข้าสู่โหมดแก้ไขข้อความ
-กดครั้ง สอง เป็นการเข้าสู่โหมดแสดงผล (ป้ายไฟวิ่งเริ่มทำงาน)
-กรณีใช้ปุ่ม F1 - F10 หรือ โหมดการทำงานอื่น จะต้องกดปุ่ม Enter 1 ครั้งก่อน เพื่อออกจากการทำงานนั้นๆ และกดปุ่ม Enter อีกครั้ง เพื่อเป็นการเข้าสู่โหมดแสดงผล (ป้ายไฟวิ่งเริ่มทำงาน)
- ESC = คือ การเลือกคำสั่งในการแสดงผล,จัดข้อความกลาง ชิดซ้าย, ปรับความเร็วในการแสดงผลของข้อความ
- F1 = คือ การเปลี่ยนขนาดตัวอักษร กดซ้ำ 1 ครั้งตัวอักษรจะเปลี่ยนรูปแบบ
- F2 = คือ การเลือกภาษาอังกฤษ หรือ ภาษาไทย ค่าเริ่มต้นจะเป็นภาษาอังกฤษ กดซ้ำจะเปลี่ยนเป็นภาษาไทย
- F3 = คือ การเปลี่ยนสีตัวอักษร (ใช้กับป้ายไฟอักษรวิ่ง 3 สี และ 8 สี)
- F4 = คือ การวาดรูปภาพกราฟฟิก (นอกเหนือจาก 50 รูป ที่มีให้สำเร็จในป้าย)
- F5 = คือ การเลือกโปรแกรม 1-5 โปรแกรม (สัมพันธ์กับ F6)
- F6 = คือ การเลือกเวลา เปิด-ปิด โปรแกรม (สัมพันธ์กับ F5)
- F7 = คือ เวลาเปิด-ปิด ป้ายไฟอักษรวิ่ง (สัมพันธ์กับ F8)
- F8 = คือ การลบค่าการตั้งเวลา เปิด-ปิด ป้ายไฟอักษรวิ่ง (สัมพันธ์กับ F7)
- F9 = คือ การสั่งให้ป้ายไฟอักษรวิ่ง เปิด หรือ ปิด ในทันที
- F10 = คือ การตั้งเวลา ชั่วโมง : นาที : วินาที และวันที่ วัน-เดือน-ปี(ค.ศ.)
- Back Space = ลบทีละตัวอักษร
- Page Up = คือ เลื่อนขึ้นทีละข้อความ
- Page Down = คือ เลื่อนลงทีละข้อความ
- Home = คือ ต้นโปรแกรมข้อความ (เปิดกาเปิด)
- End = คือ ท้ายโปรแกรมข้อความ (เปิดกาปิด)
- Ctrl+P = คือ การล้างข้อความที่อยู่ในโปรแกรมนั้น (กด Y ถ้าต้องการลบ , กด N ถ้าต้องการยกเลิก)
- Ctrl+G= คือ การล้างรูปภาพที่สร้างขึ้นเอง (สัมพันธ์กับ F4)
- Ctrl+Alt+Delete = คือ การล้างข้อความที่มีอยู่ในป้ายทั้งหมดหลังจากนั้นจะแสดงเวลาเป็นค่าเริ่มต้น
- แคร่ยาว = ใช้ในการกั้นระหว่างข้อความ และใช้ในการลบค่าต่างๆ ในกรณีใช้ ปุ่มF6 , ปุ่มF7
-  คือ ปุ่มลูกศรในการควบคุมข้อความในการแก้ไข , การจัดข้อความกลางจอ หรือ ชิดซ้าย และ การปรับความไวของการแสดงข้อความ



การใช้งานคีย์บอร์ดควบคุมการทำงาน

1. เริ่มต้นการใช้งานคีย์บอร์ดควบคุมการทำงาน

ประกอบด้วย 2 ส่วนสำคัญ

- 152. ป้ายไฟอักษรวิ่ง (รุ่น.. Micro-188 , Micro-188E , Micro- 188EN)
- 153. คีย์บอร์ด(รุ่น 286) เป็นตัวป้อนข้อมูล เช่น ตัวหนังสือ, ตัวเลข,รูปภาพ และควบคุมการทำงาน

1. ขั้นตอนการป้อนข้อมูลและควบคุม

- 154. เสียบไฟ 220v AC. ที่ตัวป้ายไฟ เปิดสวิตช์ ด้านหลังป้าย
- 155. เสียบสายคีย์บอร์ด เข้าที่ตัวป้ายไฟ กด ENTER 1 ครั้ง ป้ายหยุดแสดงผล (เข้าหมวดแก้ไขและควบคุม)
- 156. กดปุ่ม Ctrl และ P พร้อมกัน จะแสดงข้อความ "CLEAR PRG" ให้กด Y เพื่อเป็นการล้างข้อความเก่าทั้งหมด
- 157. จะปรากฏรูปปีกกา [] เลื่อน ลูกศรซ้ายให้ปีกกาหายเข้าไปในขอบจอขวา
- 158. เริ่มพิมพ์ข้อความ และ กำหนดคำสั่ง

1. ทดสอบพิมพ์ข้อความ 1 ข้อความ "WELCOME"

- กด ENTER 1 ครั้งป้ายหยุดการแสดงผล (เข้าหมวดแก้ไขและควบคุม)
- ทดสอบพิมพ์ข้อความ WELCOME
- กด F1 หากต้องการเปลี่ยนรูปแบบตัวอักษรที่เหมาะสม
- กด F3 หากต้องการเปลี่ยนสีตัวอักษร (ใช้กับป้ายไฟอักษรวิ่ง 3 สี และ 8 สี)
- กด Esc เลือกคำสั่งการแสดงผลโดยการกดลูกศร ขึ้น หรือ ลง ▲ ▼ ดูความหมายของแบบแสดงผลได้จากตารางคำสั่งแบบการแสดงผล

หมายเหตุ : หากไม่ได้เลือกคำสั่งตัวป้ายจะกำหนดให้เองเป็นแบบ "AUTO"

- กด ENTER ป้ายจะกลับเข้าหมวดการพิมพ์ตัวอักษร
- กด ENTER ป้ายไฟจะเริ่มทำงาน

2. ทดสอบพิมพ์ เพิ่มข้อความ หลังจากพิมพ์ข้อความ "WELCOME" และพิมพ์ข้อความเพิ่ม "ยินดีต้อนรับ"

- กด ENTER 1 ครั้งป้ายหยุดการแสดงผล (เข้าหมวดแก้ไขและควบคุม)
- เลื่อนลูกศรซ้ายให้ปีกกาสุดท้ายหายเข้าไปขอบจอด้านขวา ตามรูป [welcome]
- กดแคร่ยาว 2 ครั้งจะปรากฏเส้นสีแดง (เป็นเครื่องหมายกั้นระหว่างข้อความ)
- กด F2 หนึ่งครั้ง เปลี่ยนหมวดเป็นภาษาไทย
- พิมพ์ข้อความ "ยินดีต้อนรับ"

[welcome | ยินดีต้อนรับ]

-กด F1 หากต้องการเปลี่ยนรูปแบบตัวอักษรที่เหมาะสม

-กด F3 หากต้องการเปลี่ยนสีตัวอักษร (ใช้กับป้ายอักษรวิ่ง 3 สี และ 8 สี)

-กด ESC เลือกคำสั่งการแสดงผลโดยการกดลูกศรขึ้นหรือลง ▲ ▼ ดูความหมายของแบบแสดงผลได้จากตารางคำสั่งแบบแสดงผล

หมายเหตุ : หากไม่ได้เลือกคำสั่งตัวป้ายจะกำหนดให้เองเป็นแบบ “ AUTO ”

-กด ENTER ป้ายจะกลับเข้าโหมดการพิมพ์ตัวอักษร

-กด ENTER ป้ายไฟจะเริ่มทำงาน

1.การใช้คำสั่งพิเศษ

2. ความสามารถของป้ายไฟวิ่งที่มากกว่า การวิ่งของตัวอักษร แต่ยังสามารถแสดงภาพเคลื่อนไหว เช่น.. การเรียกห้รูปภาพใช้งาน การเรียกวัน-เวลาแสดงผล ภาพไถ่เดิน ภาพม้าวิ่ง ดอกไม้ไฟ การทำภาพค้างในขณะที่ตัวอักษรวิ่งผ่าน และการแสดง 2 บรรทัด เป็นต้น

3.การเรียกรหัสรูปภาพใช้งาน

159.กดปุ่ม Enter (เข้าโหมดแก้ไข)

160.ใช้ลูกศรเลื่อนไปตำแหน่งที่ต้องการให้แสดง อาจจะแสดงร่วมกับข้อความก็ได้

161.พิมพ์ข้อความ %g(หมายเลขรูป) เช่น %G1%g49 สามารถเลือกรูปภาพโดยการกดลูกศร เลื่อนขึ้น-ลง

[%g7 Welcome %G49 ยินดีต้อนรับ]

162.กด Enter หนึ่งครั้งเข้าโหมดการแสดงผล

หมายเหตุ รูปภาพ %G1 - %g50 เป็นรูปสำเร็จ (ดูได้จากตารางรูปภาพ) รูปภาพ %g51 - %G100 เป็นรูปที่ผู้ใช้สร้างเอง

1.การเรียกรหัส เวลา ชั่วโมง “นาฬิกา-วินาที วันในสัปดาห์ วันที่-เดือน-ปี”

163.กดปุ่ม Enter (เข้าโหมดแก้ไข)

164.ใช้ลูกศรเลื่อนไปตำแหน่งที่ต้องการให้แสดง อาจจะแสดงร่วมกับข้อความก็ได้

165.พิมพ์รหัส ดังนี้

- แสดงเวลา ชั่วโมง นาที วินาที พิมพ์ %H : %M : %S หรือ Time %h:%m:%s
- แสดงเวลา วันที่ เดือน ปี(ค.ศ.) พิมพ์ %D - %N - %Y หรือ Date %d-%n-%y
- แสดงวันในสัปดาห์ พิมพ์ %W
- แสดงอุณหภูมิ พิมพ์ %T (ตัวป้ายไฟวิ่ง ต้องมีตัวจับอุณหภูมิ)

166. กด Enter หนึ่งครั้งเข้าโหมดการแสดงผล

1.การทำภาพเคลื่อนไหว “ลูกไถ่เดิน”

167.กดปุ่ม Enter (เข้าโหมดแก้ไข)

168.ใช้ลูกศรเลื่อนไปตำแหน่งที่ต้องการให้แสดงภาพ “ไถ่เดิน”

[welcome|ยินดีต้อนรับ]

3. กดแคร่ยาว 2 ครั้งจะปรากฏเส้นสีแดงกันข้อความ

[welcome|ยินดีต้อนรับ|

4. พิมพ์ สัญลักษณ์ (") ฟันหนู

< welcome|ยินดีต้อนรับ>

5. กดปุ่ม ESC เลื่อนลูกศรขึ้น-ลง ให้พบข้อความ "COMMAND HEN"

6. กด Enter จะกลับเข้าโหมดแก้ไข

7. กด Enter หนึ่งครั้งเข้าโหมดการแสดงผล

1.การทำภาพเคลื่อนไหว "ม้าวิ่ง"

169. กดปุ่ม Enter (เข้าโหมดแก้ไข)

170. ใช้ลูกศรเลื่อนไปตำแหน่งที่ต้องการให้แสดงภาพ "ม้าวิ่ง"

[welcome|ยินดีต้อนรับ|

171. กดแคร่ยาว 2 ครั้งจะปรากฏเส้นสีแดงกันข้อความ

[welcome|ยินดีต้อนรับ|

172. พิมพ์ สัญลักษณ์ (") ฟันหนู

[welcome|ยินดีต้อนรับ|

173. 5. กดปุ่ม ESC เลื่อนลูกศรขึ้น-ลง ให้พบข้อความ "COMMAND HORSE"

- กด Enter จะกลับเข้าโหมดแก้ไข

- กด Enter หนึ่งครั้งเข้าโหมดการแสดงผล

1.การทำข้อความ 2 บรรทัด

174. กดปุ่ม Enter (เข้าโหมดแก้ไข)

175. พิมพ์ข้อความที่ต้องการในบรรทัดที่ 1

[welcome

- กด ESC เลื่อนลูกศรขึ้น-ลง จนพบข้อความ " COMMAND NEW LINE "

- กด Enter กลับเข้าโหมดแก้ไข

- เลื่อนข้อความขึ้นให้ติดขอบจอด้านบนโดยใช้ปุ่มลูกศร ขึ้น-ลง

- กดแคร่ยาว 2 ครั้งจะปรากฏเส้นสีแดงกันข้อความ

3. พิมพ์ข้อความที่ต้องการในบรรทัดที่ 2 เช่น [welcome | civic

- กด Esc เลื่อนลูกศรขึ้น-ลง เลือกแบบการแสดงผลได้ตามต้องการ (ดูจากตารางการแสดงผล)

- กด Enter กลับเข้าโหมดแก้ไข

- เลื่อนข้อความขึ้นให้ติดขอบจอด้านล่างโดยใช้ลูกศร ขึ้น-ลง

- กด Enter หนึ่งครั้งเข้าโหมดการแสดงผล

4. เมื่อกด Enter ให้แสดงผลป้ายจะแสดง 2 บรรทัด ซ้อนกันเป็น 2 บรรทัด

1.การทำข้อความค้าง

คือการแสดงข้อความค้างไว้ 1 ข้อความ และมีข้อความอื่นแสดงผลไปพร้อม ๆ กันแต่ความสามารถนี้จะทำได้ใน บ้ายไฟวิ่งรุ่น 1 สีเท่านั้น มีขั้นตอนดังนี้

176.กดปุ่ม Enter เข้าหมวดแก้ไข

177.พิมพ์ข้อความที่ต้องการให้ค้างเช่น “ welcome”

[welcome

-กด Esc เลื่อนลูกศรขึ้น-ลง ให้พบข้อความ “COMMAND DISPLAY”

-กด Enter เข้าหมวดแก้ไข เลื่อนข้อความให้ติดขอบจอด้านบนโดยใช้ลูกศรขึ้น-ลง

-กด แคร่ยาว 2 ครั้ง เพื่อกันข้อความ

178.พิมพ์สัญลักษณ์ (“) ฟันหนู เช่น

[welcome|

-กด Esc เลื่อนลูกศรขึ้น-ลง ให้พบข้อความ “COMMAND MEMORY ON”

-กด Enter เข้าหมวดแก้ไข

-กด แคร่ยาว 2 ครั้ง เพื่อกันข้อความ

179.พิมพ์ข้อความที่ต้องการให้แสดงความต้องการตามตัวอย่างจะเป็นข้อความเลื่อนยาว เช่น

[welcome| “| civic media

-กด Esc เลื่อนลูกศรขึ้น-ลง ให้พบข้อความ “COMMAND SHIFT LONG”

-กด Enter เข้าหมวดแก้ไข เลื่อนข้อความลงมาให้ติดขอบจอด้านล่าง

-กด Enter เข้าหมวดแสดงผล

แสดงผล.ข้อความ welcome จะแสดงค้างอยู่ตลอดเวลาข้อความ civic media จะวิ่งผ่านด้านล่าง

1.การยกเลิกทำข้อความค้าง

หลังจากที่ทำข้อความค้างไว้ ถ้าไม่ใช้คำสั่งยกเลิก ข้อความจะค้างตลอดตั้งนั้นหากต้องยกเลิก มีขั้นตอนดังนี้ (จากตัวอย่างเดิม)

180.กด Enter (เข้าหมวดแก้ไข)

[welcome|”|civic media

-เลื่อนข้อความ โดยใช้ลูกศร ซ้าย-ขวา ให้ตำแหน่งข้อความที่ต้องการยกเลิกอยู่ขวาสุดของขอบจอ

-กดแคร่ยาว 2 ครั้ง เพื่อกันข้อความ

[welcome|”|civic media|

-พิมพ์สัญลักษณ์ (“) ฟันหนู

[welcome|”|civic media|”

-เลื่อน ESC ลูกศรขึ้น-ลง ให้พบข้อความ “ COMMAND MEMORY OFF”

-กด Enter เข้าหมวดแก้ไข

-กด Enter เข้าหมวดแสดงผล

การใช้คำสั่งแสดงผล “ กลับไปแสดงลำดับที่ 1 “ (RETURN)

ในบางครั้งมีการแสดงข้อความหลายๆข้อความ แต่ทางผู้ใช้งานอาจ ไม่จำเป็นต้องแสดงข้อความทั้งหมด โดยใช้คำสั่ง “ RETURN “ มีขั้นตอนดังนี้

181.กด Enter (เข้าหมวดแก้ไข)

182.เลื่อนข้อความโดยใช้ลูกศร ซ้าย-ขวา ให้ตำแหน่ง ข้อความที่ต้องการจะกลับไปแสดงลำดับที่ 1 อยู่ขวาสุดของขอบจอ

183.กดแคร่ยาว 2 ครั้ง เพื่อกันข้อความ

[welcome|civic media|ยินดีให้บริการ]

184.พิมพ์สัญลักษณ์ (“) ฟันหนู

[welcome|civic media|ยินดีให้บริการ”

-กด ESC เลื่อนลูกศรขึ้น-ลง ให้พบข้อความ “ COMMAND RETURN”

-กด Enter (เข้าหมวดแก้ไข)

-กด Enter เข้าหมวดแสดง

1.การจัดข้อความให้แสดงกลางจอ หรือ ชิดซ้ายของขอบจอ

โดยปกติป้ายไฟจะจัดข้อความให้แสดง กลางจอแบบอัตโนมัติให้ แต่ในบางครั้งผู้ใช้งานอาจต้องการให้ข้อความ ชิดซ้ายขอบจอ ซ้าย มีวิธีการดังนี้

1.กดปุ่ม Enter (เข้าหมวดแก้ไข)

2.เลื่อนตำแหน่งข้อความที่ต้องการตั้งค่า ให้อยู่ขอบจอด้านขวา

3.กดปุ่ม Esc จะปรากฏข้อความ “ COMMAND “

4.กดปุ่มลูกศรขวา → จะปรากฏข้อความ “ CENTER YES “

5.ถ้าต้องการให้ข้อความชิดขอบจอซ้าย กดปุ่มลูกศรขึ้น ▲ จะปรากฏข้อความ “ CENTER ON “

6.ถ้าต้องการให้ข้อความจัดกลางเช่นเดิม กดปุ่มลูกศรลง ▼ จะปรากฏข้อความ “ CENTER YES”

7. กดปุ่ม Enter (กลับเข้าหมวดแก้ไขข้อความ)

2.การตั้งค่าความไว ในการแสดงผลข้อความ

ความไวในการแสดงข้อความสามารถตั้งได้ 1-10 ระดับ โดยปกติป้ายไฟจะตั้งค่าความไวในการแสดงข้อความ อยู่ที่ระดับ 10 แบบอัตโนมัติให้ แต่ในบางครั้งผู้ใช้งานต้องการให้บางข้อความแสดงผลช้ากว่าปกติ มีวิธีการดังนี้

1.กดปุ่ม Enter (เข้าหมวดแก้ไข)

2.เลื่อนตำแหน่งข้อความที่ต้องการตั้งค่า ให้อยู่ขอบจอด้านขวา

3.กดปุ่ม Esc จะปรากฏข้อความ “ COMMAND “

4. กดปุ่มลูกศรขวา → 2 ครั้ง จะปรากฏข้อความ “ VELOCITY 10 “

5.กดปุ่มลูกศรขึ้น หรือ ลูกศรลง ตัวเลขจะเปลี่ยนไป 1-10 เลือกตามความต้องการ

6.กดปุ่ม Enter (กลับเข้าหมวดแก้ไขข้อความ)

อธิบายการใช้งานปุ่ม KEY BOARD ควบคุมต่าง (F1 - F10)

ในการควบคุมปุ่มควบคุมป้ายไฟวิ่งโดยใช้ Keyboard นอกจากการใช้พิมพ์ข้อความแล้ว ผู้ใช้งานยังสามารถใช้ปุ่มต่างในการควบคุมการทำงานของป้ายได้ เช่น การตั้งเวลาเปิด-ปิดโปรแกรม , การตั้งเปิด-ปิดป้ายไฟวิ่ง เป็นต้น

ปุ่ม F1 เลือกตัวอักษร

- 185.กด Enter (เข้าหมวดแก้ไข)
- 186.พิมพ์ข้อความที่ต้องการ
- 187.กด ปุ่ม F1 ซ้ำ 1 ครั้งตัวอักษรจะเปลี่ยน 1 แบบ
- 188.ตัวอักษรมีให้เลือกใช้งาน 26 แบบ
- 189.กด Enter 1 ครั้งเข้าหมวดการแสดงผล

ปุ่ม F2 เลือกภาษาอังกฤษ หรือภาษาไทย

- 190.กด Enter (เข้าหมวดแก้ไข)
- 191.พิมพ์ตัวอักษรครั้งแรกจะเป็นภาษาอังกฤษ
- 192.กด F2 จะเปลี่ยนเป็นภาษาไทย หากต้องการเปลี่ยนเป็นภาษาอังกฤษให้กด F2 อีกครั้ง
- 193.พิมพ์ข้อความที่ต้องการ
- 194.กด Enter 1 ครั้งเข้าหมวดการแสดงผล

ปุ่ม F3 เลือกสีของอักษร

- 195.กด Enter (เข้าหมวดแก้ไข)
- 196.พิมพ์ข้อความที่ต้องการ
- 197.กดปุ่ม F3 ข้อความที่พิมพ์จะเปลี่ยนสีทุกครั้งที่เกิด เลือกสีที่ต้องการ
หมายเหตุ : ใช้กับป้ายไฟอักษรวิ่ง 3 สี และ 8 สี
- 198.กด Enter 1 ครั้งเข้าหมวดการแสดงผล

ปุ่ม F4 การวาดรูปภาพตัวเอง

ภายในป้ายไฟอักษรวิ่งนี้ ทางผู้ผลิตได้จัดเตรียมรูปภาพสำเร็จไว้ 50 รูปภาพ (%g1 - %g50) และทางผู้ใช้งานสามารถสร้างขึ้นเองเพื่อนำมาใช้ประกอบข้อความได้อีก 50 รูป (%g51 - %g100)

- 199.หลังจากกด Enter (เข้าหมวดแก้ไข)
- 200.กดปุ่ม F4 จะเข้าหมวดวาดรูป จะปรากฏข้อความ GRAPH (51)
- 201.ทางด้านขวาของขอบจอจะเป็นส่วนของการวาด

ปุ่มสำคัญในการวาดรูป

- ปุ่ม Insert กดหนึ่งครั้ง และกดปุ่มลูกศร จะเป็นการวาดรูปตามตำแหน่งดวงไฟ
- ปุ่ม Delete กดหนึ่งครั้ง และ กดปุ่มลูกศรจะเป็นการลบตามตำแหน่งดวงไฟ
- ปุ่ม HOME , End , Page up , Page Down, ลูกศรซ้าย ,ขวา ,ขึ้นลง เลื่อนตำแหน่งการวาดรูป

-ปุ่ม Ctrl + G ล้างรูปภาพที่วาด

-ปุ่ม + , ปุ่ม เลือกรูปภาพที่จะวาด มีทั้งหมด 50 รูป (%G 51 - %G100)

202.หลังจากวาดรูปเสร็จ กด Enter 1 ครั้งเข้าหมวดการพิมพ์ข้อความ

203.หากต้องการเรียกรูปภาพขึ้นมาใช้งานให้พิมพ์ %G (หมายเลขรูปที่วาด) เช่น welcome %G 51

204.กด Enter 1 ครั้งเข้าหมวดการแสดงผล

ปุ่ม F5 เลือกโปรแกรมข้อความ(สัมพันธ์กับ F6)

ป้ายไฟอักษรวิ่งจะสามารถพิมพ์ข้อความได้ 100,000 ตัวอักษร แบ่งเป็นช่องเก็บข้อมูล 5 แฟ้ม แต่ละแฟ้มข้อมูลบรรจุตัวอักษร 20,000 ตัวอักษร ข้อความ 200 ข้อความ ข้อความละ 100 ตัวอักษร

แฟ้มข้อมูล (Program 1-5)	จำนวนตัวอักษร ต่อ 1 Program	จำนวนข้อความ (จำนวนบรรทัด)	จำนวนตัวอักษรต่อข้อความ รวมทั้งการเคาะเว้น
Program 1	20,000 ตัวอักษร	200 ข้อความ	100 ตัวอักษร
Program 2	20,000 ตัวอักษร	200 ข้อความ	100 ตัวอักษร
Program 3	20,000 ตัวอักษร	200 ข้อความ	100 ตัวอักษร
Program 4	20,000 ตัวอักษร	200 ข้อความ	100 ตัวอักษร
Program 5	20,000 ตัวอักษร	200 ข้อความ	100 ตัวอักษร
รวม 100,000 ตัวอักษร			

206.หลังจาก กด Enter (เข้าหมวดแก้ไข)

207.กดปุ่ม F5 จะปรากฏข้อความ “ SELECT PRG” (1-5) : 1

208.กดหมายเลขโปรแกรมที่ต้องการให้แสดงผล

209.กด Enter หนึ่งครั้ง เข้าหมวดการพิมพ์

210.กด Enter หนึ่งครั้ง เข้าหมวดการแสดงผล

ปุ่ม F6 เลือกเวลา เปิด-ปิด โปรแกรม(สัมพันธ์กับ F5)

หลังจากเราเลือกโปรแกรมที่ต้องการให้แสดง หากต้องการให้แต่ละโปรแกรมแสดงในเวลาที่แตกต่างกันสามารถทำได้

เช่น.

2.ตัวอย่างการการตั้งเวลาแสดงโปรแกรมข้อความ		วันที่	เวลา
โปรแกรมที่ 1	แสดงผล/.....	08:00
โปรแกรมที่ 2	แสดงผล/.....	10:00
โปรแกรมที่ 3	แสดงผล/.....	12:00
โปรแกรมที่ 4	แสดงผล/.....	15:00
โปรแกรมที่ 5	แสดงผล	05/12	08:00

หมายเหตุ.. โปรแกรมที่ 1-4 จะแสดงผลทุกวันตามเวลาที่ตั้งเอาไว้

แต่ โปรแกรมที่ 5 จะแสดงเฉพาะวันที่ 05 เดือนธันวาคม เวลา 08.00 น. และถ้าถึงเวลา 10.00 น. โปรแกรมที่ 2 ถึงจะแสดง

211.กด Enter (เข้าหมวดแก้ไข)

212.กดปุ่ม F6 จะปรากฏข้อความ "SET PTIMER"

213.หากต้องการตั้งค่าให้กด Y ไม่ต้องการตั้งค่ากด N

214.หากกด Y จะปรากฏข้อความ DATE: __/__/__
TIME __: __

DATE: วันที่ / เดือน ที่ต้องการให้โปรแกรมนี้แสดง หากต้องการให้ข้อความแสดงตลอดไปห้ามใส่ วันที่/เดือน

TIME: ชั่วโมง : นาที ที่ต้องการให้โปรแกรมนี้แสดงในเวลาใด ภายใน 24 ชั่วโมง

** ถ้าต้องการลบค่าใช้แค่ร้วว

** ควรจดบันทึก วันที่ / เดือน , ชั่วโมง : นาที ของแต่ละโปรแกรมไว้กันความสับสน

215.หลังจากตั้งค่าเสร็จให้กด Enter หนึ่งครั้งเข้าหมวดการพิมพ์

216.หากต้องการตั้งเวลา เปิด-ปิด ในโปรแกรมอื่นให้กดปุ่ม F5 เลือกโปรแกรมที่ต้องการ และทำการตั้งวันที่ / เดือน ,
ชั่วโมง : นาที อีกครั้ง (ทำซ้ำขั้นตอน 1 - 4)

217.กด Enter เข้าหมวดการแสดงผล

ปุ่ม F7 ตั้งเวลาเปิด-ปิด ป้ายไฟอักษรวิ่ง

ความสามารถอีกด้านหนึ่งของป้ายไฟคือ การตั้งเปิด-ปิดภายในหนึ่งสัปดาห์ และ การตั้งเวลาให้ป้ายไฟอักษรวิ่ง เปิดและปิด
ตัวป้ายไฟ ภายใน 1 วันได้ถึง 5 ช่วงเวลา เช่น

กำหนดวัน เปิด-ปิด ป้ายไฟ	ตัวอย่าง การตั้งเวลา เปิด-ปิด ป้ายไฟ 5 ช่วง เวลาภายใน 24 ชั่วโมง		
	ช่วงเวลา	เปิด	ปิด
1. วันจันทร์ ถึง วันศุกร์	ช่วงที่ 1	08:00	09:00
2. วันจันทร์ ถึง วันเสาร์	ช่วงที่ 2	10:00	11:00
3. วันจันทร์ ถึง วันอาทิตย์	ช่วงที่ 3	11:55	14:40
	ช่วงที่ 4	15:00	15:30
	ช่วงที่ 5	16:00	18:00

หมายเหตุ.. กำหนดวัน เปิด "ปิด ป้ายไฟ สามารถเลือกได้ เพียง 1 หัวข้อเท่านั้น

การตั้งเวลา เปิด-ปิด ป้ายไฟ 5 ช่วง เวลาภายใน 24 ชั่วโมง สามารถตั้งเพียงช่วงเดียวก็ได้

218.กด Enter (เข้าหมวดแก้ไข)

219.กดปุ่ม F7 จะปรากฏข้อความ "SET TIME"

(Y / N) ? ____

220.ต้องการตั้งค่าให้กด Y ไม่ต้องการตั้งค่ากด N

221.หากกด Y จะปรากฏข้อความถาม วันเปิด-ปิดป้ายภายใน 1 สัปดาห์

-WORKING DAY (MON-FRI)? ____

ความหมาย ต้องการให้ป้ายทำงานวันจันทร์-ศุกร์ ถ้าต้องการกด Y หากไม่ต้องการกด N จะเป็นการเลือก
หัวข้อต่อไป

-WORKING DAY (MON-SAT)? ____

ความหมาย ต้องการให้ป้ายทำงานวันจันทร์-เสาร์ ถ้าต้องการกด Y หากไม่ต้องการกด N จะเป็นการเลือกหัวข้อต่อไป

- WORKING DAY (MON-SUN)? ____

ความหมาย ต้องการให้ป้ายทำงานวันจันทร์-อาทิตย์ ถ้าต้องการกด Y หากไม่ต้องการกด N จะเป็นการเลือกหัวข้อต่อไป (ถ้าเลือกหัวข้อนี้ป้ายไฟจะทำงานทุกวัน)

222.หากกด Y ในข้อ 4 จะปรากฏข้อความ “SELECT TMR” (1-5)? ____

-กดหมายเลขช่วงเวลาที่ต้องการตั้งค่า เปิด-ปิด ป้ายไฟ (1 - 5)

-จะปรากฏ ON ____ : ____

OFF ____ : ____

-ใส่เวลาที่ต้องการเปิด-ปิด ในช่วงเวลานั้น ๆ

-ถ้าต้องการลบค่าใช้ แคร่ยาว

223.หลังจากตั้งค่าเสร็จให้กด Enter หนึ่งครั้งเข้าหมวดการพิมพ์

224.กด Enter หนึ่งครั้งเข้าหมวดการแสดงผล

ปุ่ม F8 ล้างค่าตั้งเวลา เปิด-ปิด (สัมพันธ์กับ F7)

จากการตั้งค่าของปุ่ม F7 (ตั้งเวลา เปิด-ปิดป้ายไฟ) ถ้าต้องการล้างค่าทั้งหมด ก็ให้กดปุ่ม F8

225.กด Enter (เข้าหมวดแก้ไข)

226.กดปุ่ม F8 จะปรากฏข้อความ

CLEAR TIMER

[Y / N] ? ____

ถ้ากด Y จะเป็นการล้างค่าเวลาที่ตั้งเปิด-ปิด

ถ้ากด N จะยกเลิก

227.ถ้ากด Y ค่าที่ตั้งค่าเปิด-ปิด เอาไว้ใน F7 จะหายไปหมดป้ายไฟก็จะเปิดตลอดไม่มีกำหนดปิด

228.หลังจากกด Y หน้าจอจะกลับเข้าหมวดการพิมพ์

229.กด Enter หนึ่งครั้งเข้าหมวดการแสดงผล

ปุ่ม F9 เปิด-ปิด ป้ายในทันที

ในกรณีต้องการปิดหน้าจอไฟวิ่งชั่วคราวจะสามารถสั่งปิดได้ โดยไม่ต้องเปิด-ปิดสวิทช์ โดยการกดปุ่ม F9

กรณี ปิดป้ายโดยใช้ปุ่ม F9

230.กด Enter (เข้าหมวดแก้ไข)

231.กดปุ่ม F9 จะปรากฏข้อความ

“MANUAL OFF”

[Y / N] ? ____

232.กด Y ยืนยันการปิดป้าย

NOTE: ขณะทีหน้าจอดับแต่ภายในป้าย CPU ทำงานอยู่

กรณี เปิดป้ายโดยใช้ปุ่ม F9

233.ตรวจเช็คให้แน่ใจว่าเปิด-ปิดสวิตช์ (จ่ายไฟเข้าป้าย)

234.เสียบสายคีย์บอร์ด กด F9 จะปรากฏข้อความ

“MANUAL ON”

[Y/N]? ___

235.กด Y ยืนยันการเปิดป้าย

ปุ่ม F10 ตั้งค่าเวลา ชั่วโมง : นาที : วินาที และ วันที่ “เดือน “ปี (ค.ศ.)

การแสดงผล ชั่วโมง : นาที : วินาที และ วันที่ “เดือน “ปี (ค.ศ.) เป็นคุณสมบัติอีกอย่างของป้ายไฟ ในบางครั้งเวลาอาจเดินไม่ตรง วันที่ผิดพลาด ผู้ใช้งานสามารถตั้งใหม่ได้

236.กด Enter (เข้าหมวดแก้ไข)

237.กดปุ่ม F10 จะปรากฏข้อความ

“SET TIME”

[Y/N]? ___

-กด Y ยืนยันการตั้งค่าใหม่

-กด N ยกเลิก

กด Y จะปรากฏข้อความ “SET TIME “

15 : 16 : 12

-สังเกตตำแหน่งที่ตั้งค่าตัวเลขจะกระพริบ

-ใช้ลูกศร ซ้าย,ขวา ◀ ▶ เลื่อนตำแหน่งในการตั้งค่า

-เมื่อเลื่อนไปตำแหน่งที่ต้องการ กดหมายเลข ที่เป็นคีย์บอร์ด

-เมื่อตั้งค่าเวลาเสร็จกด Enter

238.หลังจากกด Enter จะปรากฏข้อความ

“ SET DATE “

[Y/N]? ___

-กด Y ยืนยันการตั้งค่าใหม่

-กด N ยกเลิก

-กด Y จะปรากฏข้อความ

“ SET DATE “

03/03/2001

-สังเกตตำแหน่งที่ตั้งค่าตัวเลขจะกระพริบ

-ใช้ลูกศร ซ้าย,ขวา ◀ ▶ เลื่อนตำแหน่งในการตั้งค่า

-เมื่อเลื่อนไปตำแหน่งที่ต้องการกดหมายเลขที่เป็นคีย์บอร์ด

-เมื่อตั้งค่าเวลาเสร็จกด Enter

239.กด Enter หนึ่งครั้งเข้าหมวดพิมพ์ข้อความ



















































240.กด Enter หนึ่งครั้งเข้าหมวดการแสดงผล

1.ภาคผนวก

1.ตารางคำสั่งแบบแสดงผลป้ายไฟวิ่ง	
คำสั่ง	แบบการแสดงผล
1. AUTO	ตัวอักษรจะแสดงผลแบบ AUTO (จะทำตามทุกคำสั่งที่มีอยู่)
2. RAIN DROP	เป็นเม็ดฝนตกลงเป็นตัวอักษร
3.RANDOM	ภาพค่อย ๆ ปรากฏ
4. PACMAN 1	ตัว PACMAN กินภาพ
5. PACMAN 2	ตัว PACMAN คายภาพ
6. SLIDE	ตัววิ่งจากขอบจอด้านขวามาขอบจอด้านซ้ายที่ละอักษร
7. STAR BRUSH	จะปรากฏดาวกระจาย และแสดงผลอักษร
8. SHIFT LONG	ตัวอักษรเลื่อนยาวจากขอบจอด้านขวามาด้านซ้ายและเริ่มต้นใหม่ ใช้ในกรณีข้อความเกินหน้าจอป้ายไฟอักษรวิ่ง
9. SHIFT UP	ตัวอักษรจะเลื่อนจากด้านล่างขึ้นด้านบน
10. SHIFT DOWN	ตัวอักษรจะเลื่อนจากด้านบนลงด้านล่าง
11. SHIFT LEFT	ตัวอักษรจะเลื่อนจากด้านขวาไปด้านซ้าย
12. SHIFT RIGHT	ตัวอักษรจะเลื่อนจากด้านซ้ายไปด้านขวา
13. SWITCH	ตัวอักษรจะเลื่อนจากด้านบนและด้านล่างอย่างละตัวอักษรและมารวม เป็นประโยคตรงกลาง
14. FLASH MOVE	ตัวอักษรจะเลื่อนจากด้านขวามาด้านซ้ายและกะพริบขณะเลื่อน
15. OPEN HOR	ตัวอักษรจะแสดงผลกลางจอและแยกออกซ้ายและขวา
16. OPEN VERT	ตัวอักษรจะแสดงผลกลางจอและแยกออกด้านบนและด้านล่าง
17. LOAD UP	ตัวอักษรจะปรากฏด้านล่างอย่างช้า ๆ
18. LOAD DOWN	ตัวอักษรจะปรากฏด้านบนอย่างช้า ๆ
19. LOAD LEFT	ตัวอักษรจะปรากฏด้านขวาอย่างช้า ๆ
20. LOAD RIGHT	ตัวอักษรจะปรากฏด้านซ้ายอย่างช้า ๆ
21. DISPLAY	ตัวอักษรจะปรากฏค้างไว้ตลอด
22. BORDER 1	ตัวอักษรจะมีไฟล้อมกรอบบนซ้าย
23. BORDER 2	ตัวอักษรจะมีไฟล้อมกรอบบนขวา
24. PAUSE 1 SEC	ตัวอักษรค้าง 1 วินาที
25. PAUSE 2 SEC	ตัวอักษรค้าง 2 วินาที
26. PAUSE 3 SEC	ตัวอักษรค้าง 3 วินาที
27. PAUSE 4 SEC	ตัวอักษรค้าง 4 วินาที
28. PAUSE 5 SEC	ตัวอักษรค้าง 5 วินาที
29. PAUSE 6 SEC	ตัวอักษรค้าง 6 วินาที

30. PAUSE 7 SEC	ตัวอักษรค้าง 7 วินาที
31. PAUSE 8 SEC	ตัวอักษรค้าง 8 วินาที
32. PAUSE 9 SEC	ตัวอักษรค้าง 9 วินาที
33. PAUSE 10 SEC	ตัวอักษรค้าง 10 วินาที
34. FLASH 1	ตัวอักษรกระพริบ 1 ครั้ง
35. FLASH 2	ตัวอักษรกระพริบ 2 ครั้ง
36. FLASH 3	ตัวอักษรกระพริบ 3 ครั้ง
37. FLASH 4	ตัวอักษรกระพริบ 4 ครั้ง
38. FLASH 5	ตัวอักษรกระพริบ 5 ครั้ง
39. FLASH 6	ตัวอักษรกระพริบ 6 ครั้ง
40. FLASH 7	ตัวอักษรกระพริบ 7 ครั้ง
41. FLASH 8	ตัวอักษรกระพริบ 8 ครั้ง
42. FLASH 9	ตัวอักษรกระพริบ 9 ครั้ง
43. FLASH 10	ตัวอักษรกระพริบ 10 ครั้ง
44. NEW LINE	คำสั่งการทำ 2 บรรทัด
45. MEMORY ON	คำสั่งการทำตัวอักษรค้างและในขณะที่เดียวกันสามารถใช้คำสั่งอื่นได้พร้อมกัน
46. MEMORY OFF	คำสั่งยกเลิกการแสดงผลตัวอักษรค้าง
47. RETURN	คำสั่งให้กลับไปแสดงลำดับที่ 1

ตารางการเรียกรหัส รูปภาพ %g1-%g50

				
%g1	%g2	%g3	%g4	%g5
				
%g6	%g7	%g8	%g9	%g10
				
%g11	%g12	%g13	%g14	%g15
				
%g16	%g17	%g18	%g19	%g20
				
%g21	%g22	%g23	%g24	%g25
				
%g26	%g27	%g28	%g29	%g30
				
%g31	%g32	%g33	%g34	%g35
				
%g36	%g37	%g38	%g39	%g40
				
%g41	%g42	%g43	%g44	%g45
				
%g46	%g47	%g48	%g49	%g50

- รหัสรูปภาพ %G1 ถึง %G50 คือรูปภาพที่มีให้สำเร็จในโปรแกรมสามารถเรียกใช้ได้เลย
- รหัสรูปภาพ %G51 ถึง %G100 คือรูปภาพที่ทางผู้ใช้งานสร้างขึ้นเอง (ให้ดูหัวข้อวาดรูปภาพกราฟฟิก)
- รหัสรูปภาพ %P1- %P20 คือรูปภาพแบบเต็มหน้าจอผู้ใช้สร้างขึ้นเอง (ให้ดูหัวข้อวาดรูปภาพกราฟฟิก)

2.อุปกรณ์จำเป็นสำหรับป้ายไฟวิ่ง

รูปภาพอุปกรณ์

ชื่อและการใช้งาน



- 241.สายไฟ 220V AC
- 242.สำหรับจ่ายไฟให้ป้ายไฟวิ่ง



- 243.สายสัญญาณ (RS232)แบบปกติ
- 244.สำหรับส่งข้อมูลจากเครื่องคอมพิวเตอร์ไปป้ายไฟวิ่ง
- 245.ด้าน 1 หัวใช้ต่อเข้ากับป้ายไฟ
- 246.ด้าน 2 หัวใช้ต่อเข้ากับคอมพิวเตอร์(เลือกใช้หัวใดหัวหนึ่ง)
- 247.DB 9 PIN
- 248.DB 25 PIN



สายสัญญาณ สำหรับอุปกรณ์เสริม หัวRJ45

เช่น..

- 249.ตัวจับอุณหภูมิ
- 250.ระบบ Network
- 251.IDF



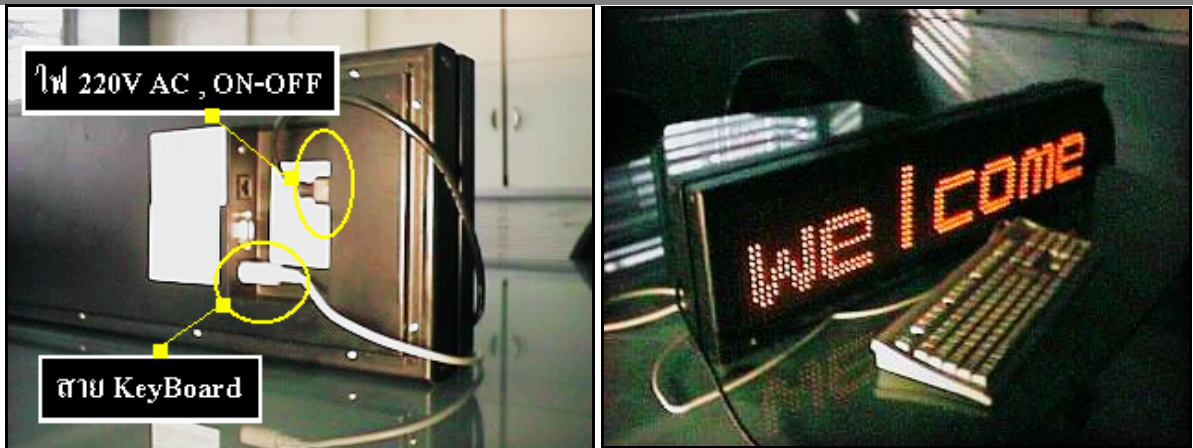
KEYBOARD ใช้ควบคุมป้ายไฟ

เช่น..

- 252.เปลี่ยนข้อความ
- 253.ควบคุมการทำงานต่าง

1.รูปการต่อสายด้านหลังป้ายไฟวิ่งแบบต่างๆ

รูปการต่อสายป้ายไฟวิ่งกับ KEYBOARD

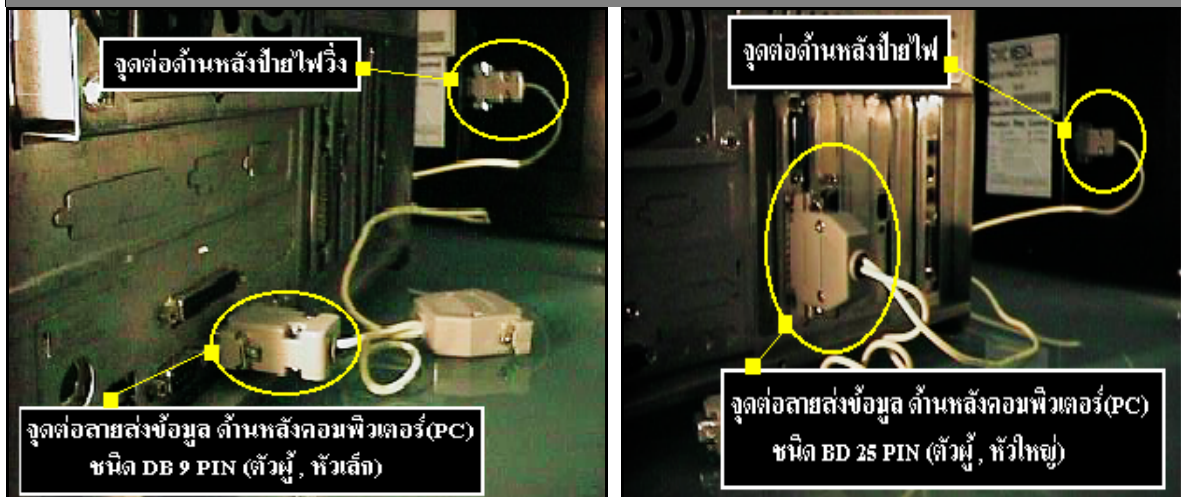


จุดต่อ KEYBOARD ด้านหลังป้ายไฟ

ผู้ใช้งานสามารถนำ หัวเสียบ KEYBOARD มาต่อที่ด้านหลังป้ายไฟวิ่ง และสามารถควบคุมได้ทันที (ดูวิธีการใช้งานในส่วนของการใช้ KEYBOARD)

**หากต้องการต่อสาย KEYBOARD ให้ยาวขึ้นผู้ใช้สามารถต่อสายได้ยาวไม่เกิน 5 เมตร (ดูวิธีการต่อสายที่หัวข้อการติดตั้ง)

รูปการต่อสายป้ายไฟวิ่งกับ เครื่องคอมพิวเตอร์



จุดต่อสายสัญญาณด้านหลังของเครื่องคอมพิวเตอร์ ทางผู้ผลิตได้จัดเตรียมหัวต่อไว้ 2 หัว คือ

- สายสัญญาณ หัวเล็ก DB 9 PIN (ตัวเมีย) ด้านหลังคอมพิวเตอร์ 9 PIN (ตัวผู้)
- สายสัญญาณ หัวใหญ่ DB 25 PIN (ตัวเมีย) ด้านหลังคอมพิวเตอร์ 25 PIN (ตัวผู้)

*** ผู้ใช้ต้องเลือกหัวใดหัวหนึ่ง ห้ามเสียบ 2 หัวพร้อมกันเด็ดขาด

1.วิธีแก้ไขปัญหาป้ายไฟอักษรวิ่งเบื้องต้น

ปัญหา / อาการเสีย	สาเหตุ และ การแก้ไขเบื้องต้น
1. Setup โปรแกรมไม่ผ่าน	254.ตรวจเช็คไฟล์ข้อมูลใน WINDOWS ว่ามีหรือไม่ C :\ WINDOWS\SYSTEM..... ชื่อ Bivbxll.dll ชื่อ Bwcc.dll ชื่อ Ctl3dv2.dll ชื่อ 1640 0r 3640 255.ตรวจเช็ค Disk Drive ในการ Setup สามารถ Download Program ได้ที่ www.civicmedia.com
2. เข้ารหัสผ่านโปรแกรมไม่ได้	256.ตรวจเช็คว่าเป็นคีย์บอร์ดกด CAPS LOCK หรือไม่ 257.เปลี่ยนเป็นพิมพ์ถูกภาษาหรือไม่
3. ไม่สามารถอ่านภาษาไทยในโปรแกรมได้	สาเหตุ.. 258.ระบบปฏิบัติการ WINDOWS ไม่มี Font ภาษาไทย วิธีแก้ไข.. *เลือกเมนู Options> Font> เลือก Font ที่ลงท้าย UPC อย่าเลือก ขนาดให้ใหญ่มากเพราะจะทำให้เกินหน้าจอ
-หลอดไฟมีปัญหา -หลอดไฟค้างแนวตั้ง -หลอดไฟค้างแนวนอน -หลอดไฟดับแนวตั้ง -หลอดไฟดับแนวนอน	สาเหตุ.. 1.เกิดจากการช็อต ของขา IC หรือ ขาหลอด 2.ตัวต้านทาน (R) หรือ IC เสีย 3.ลายวงจรขาด วิธีแก้ไข.. * ติดต่อบริษัทผู้ผลิต ต้องตรวจเช็คภายในป้ายไฟ
5. ปิดป้ายไฟ และ เปิดป้ายไฟข้อมูลหาย หมด	สาเหตุ.. -ถ่านสำรองข้อมูลภายในป้ายไฟหมด หรือ เสื่อม -ใช้คำสั่งการแสดงผลบางคำสั่ง ผิด วิธีแก้ไข.. -เปลี่ยนถ่านใหม่ - ตรวจเช็คคำสั่งการแสดงผลใหม่ทั้งหมดอีกครั้ง
6. ขณะพิมพ์ข้อความโดยใช้ Keyboard ป้ายไฟ ดับข้อความหาย ทั้งหมด	-ตรวจสอบสาย Keyboard หลวมหรือไม่ -Keyboard เสีย -หรือ อาจเกิดจาก CPU ภายในป้ายไฟ Reset

<p>7. ป้ายไฟดับทั้งป้าย</p>	<p>สาเหตุ..</p> <ul style="list-style-type: none"> -สายไฟ 220V AC. หลุด ไม่มีไฟจ่ายเข้าป้าย -ส่วนของการจ่ายไฟเสีย (หม้อแปลง) ภายในป้าย -ใช้คำสั่งการแสดงผลบางคำสั่ง ผิด <p>แก้ไข..</p> <ul style="list-style-type: none"> -ตรวจเช็คสายไฟ สังเกตไฟที่สวิทช์จะเรืองแสง -ตรวจเช็คคำสั่งการแสดงผลใหม่ทั้งหมดอีกครั้ง -ตรวจเช็ค ส่วนของการจ่ายไฟเลี้ยง **ติดต่อบริษัทผู้ผลิต
<p>8. ส่งข้อมูลไปป้ายไฟได้ แต่รับกลับมาไม่ได้</p> <p>-รับข้อมูลจากป้ายไฟได้ แต่ส่งข้อมูลไม่ได้</p>	<p>วิธีแก้ไข</p> <p>ตรวจเช็คสายสัญญาณ หลุด,ขาด,หลวม หรือไม่</p> <p>สาเหตุอาจเกิดจากช่องสื่อสารของคอมพิวเตอร์</p> <p>[Com1, Com2] เสีย</p>
<p>9. รับและส่งข้อมูลไม่ได้เลย</p>	<p>สาเหตุ.. / วิธีแก้ไข..</p> <p>259.ตรวจเช็คสายสัญญาณ หลุด,ขาด,หลวม หรือไม่</p> <p>260.สาเหตุอาจเกิดจากช่องสื่อสารของคอมพิวเตอร์ [Com1, Com2]เสีย</p> <p>261.ตรวจเช็คการตั้งค่าระบบในโปรแกรม ถูกต้องหรือไม่</p> <ul style="list-style-type: none"> -แบบการติดต่อ RS232 ,MODEM, หรือ Network -อัตราการส่งข้อมูลถ้าติดต่อแบบปกติ(RS232) ต้อง 9600บิต / วินาที -หมายเลขพอร์ตต้องเช็คให้ถูกต้อง สายต่ออยู่ที่ Com1 หรือ Com2 <p>4. ระบบสื่อสารที่ป้ายไฟ (IC 232) เสีย</p>
<p>10. บังเอิญไปกด Uninstall (ล้างโปรแกรม)</p>	<p>262.ต้องลงโปรแกรมใหม่ แต่ค่าต่างๆ และข้อมูลยังอยู่เหมือนเดิม</p>
<p>11. วัน-เวลาที่ป้ายไฟไม่ตรงกับความเป็นจริง หรือ</p> <p>- เวลา เปิด-ปิดป้ายไฟไม่ตรง</p>	<p>263.ถ้าใช้คอมพิวเตอร์ควบคุมต้องตรวจเช็คเวลาจาก COMPUTER ว่าถูกต้องหรือไม่ เพราะโปรแกรมนั้นจะป้อนเวลาจาก COMPUTER มาแสดง</p> <p>2. ถ้าใช้ Key Board ให้ตั้งเวลาใหม่ใช้ปุ่ม F10</p>
<p>12. บางเวลาป้ายไฟขึ้นข้อความเก่า ๆ หรือ</p> <p>ข้อความที่เราไม่ต้องการ</p>	<p>1.ถ้าใช้คอมพิวเตอร์ควบคุมต้อง</p> <ul style="list-style-type: none"> -ให้รับข้อความจากป้ายกลับมาทั้ง 5 แฟ้มข้อมูล -เปิดทีละแฟ้มข้อมูล ส้ารวจดูแฟ้มข้อมูลใดที่ไม่ต้องการ -ส่งแฟ้มข้อมูลที่ต้องการ ทับไปในช่องแฟ้มข้อมูลที่ไม่ต้องการ หรือ ส่งแฟ้มข้อมูลที่ต้องการไปในช่องแฟ้มข้อมูลนั้น หรือตั้งเวลาให้แฟ้มข้อมูลที่เราไม่ต้องให้แสดงตอนปิดป้ายไฟ <p>2.ถ้าใช้ Key Board</p> <ul style="list-style-type: none"> -ให้กด F5 เปิดดูทุกแฟ้มข้อมูล,และตรวจดูเวลาการแสดงผลของแต่ละโปรแกรม ถ้าพบข้อมูลที่ไม่ต้องการให้ลบข้อความทิ้งทั้งหมดและตั้งเวลาใหม่ (กด F6)

การตั้งค่า ป้ายไฟอักษรวิ่งในหมวดต่างๆ (ที่ป้ายไฟวิ่ง)

ในการติดตั้งป้ายครั้งแรกที่มาจากโรงงานผลิต จะต้องมีการตั้งค่าต่าง เช่น.. ระบบการสื่อสาร , การตั้ง ID Board สำหรับระบบ Network , ระบบเพจเจอร์ , ตัวจับอุณหภูมิ ฯลฯ

**ในส่วนนี้ทางโรงงานผลิต หรือ พนักงานติดตั้งจะเป็นผู้ตั้งค่าให้

264.เสียบสายเคย์ที่ป้ายไป กด Enter ให้ป้ายหยุดทำงาน

265.กดปุ่ม Insert แล้วพิมพ์ CIVIC

266.จะปรากฏคำว่า BOARD SIZE : 16,24,32 เป็นการเซตหลอดทางแนวตั้ง เลือกขนาดโดยกด + และ -

267.กดเครื่องหมายลูกศร ขึ้น-ลง เพื่อเลื่อนตำแหน่งในการเซต

268.จะปรากฏคำว่า BOARD SIZE : XX80 เป็นการเซตหลอดทางแนวนอน เลือกขนาดโดยกด + และ -

269.กดเครื่องหมายลูกศร ขึ้น-ลง เพื่อเลื่อนตำแหน่งในการเซต

270.จะปรากฏคำว่า BOARD ID : 000 เป็นการเซตหมายเลข BOARD (ป้ายไฟ) โดยการกดหมายเลข 0-9 ใช้ในกรณีติดต่อ

ป้ายไฟระบบ NETWORK

271.กดเครื่องหมายลูกศร ขึ้น-ลง เพื่อเลื่อนตำแหน่งในการเซต

272.จะปรากฏคำว่า COM1 BAUD : 1200,2400,4800,9600 เป็นการเซตความเร็วที่จะรับ-ส่ง ข้อมูลที่ COM1 ของป้ายไฟ

ควรเซตให้อยู่ที่ 9600 เลือกความเร็วโดยการกด + และ -

273.กดเครื่องหมายลูกศร ขึ้น-ลง เพื่อเลื่อนตำแหน่งในการเซต

274.จะปรากฏคำว่า COM2 TYPE:

-NONE ปิดยกเลิกไม่ใช้

-TX100 V2.0 ตัวจับอุณหภูมิ

-PAGER V2.0 สำหรับรับสัญญาณเพจเจอร์

-IDF 1200,2400,4800,9600 ใช้ในกรณี ที่ผู้ซื้อป้ายไฟไปเพื่อเขียนโปรแกรมพัฒนาเอง

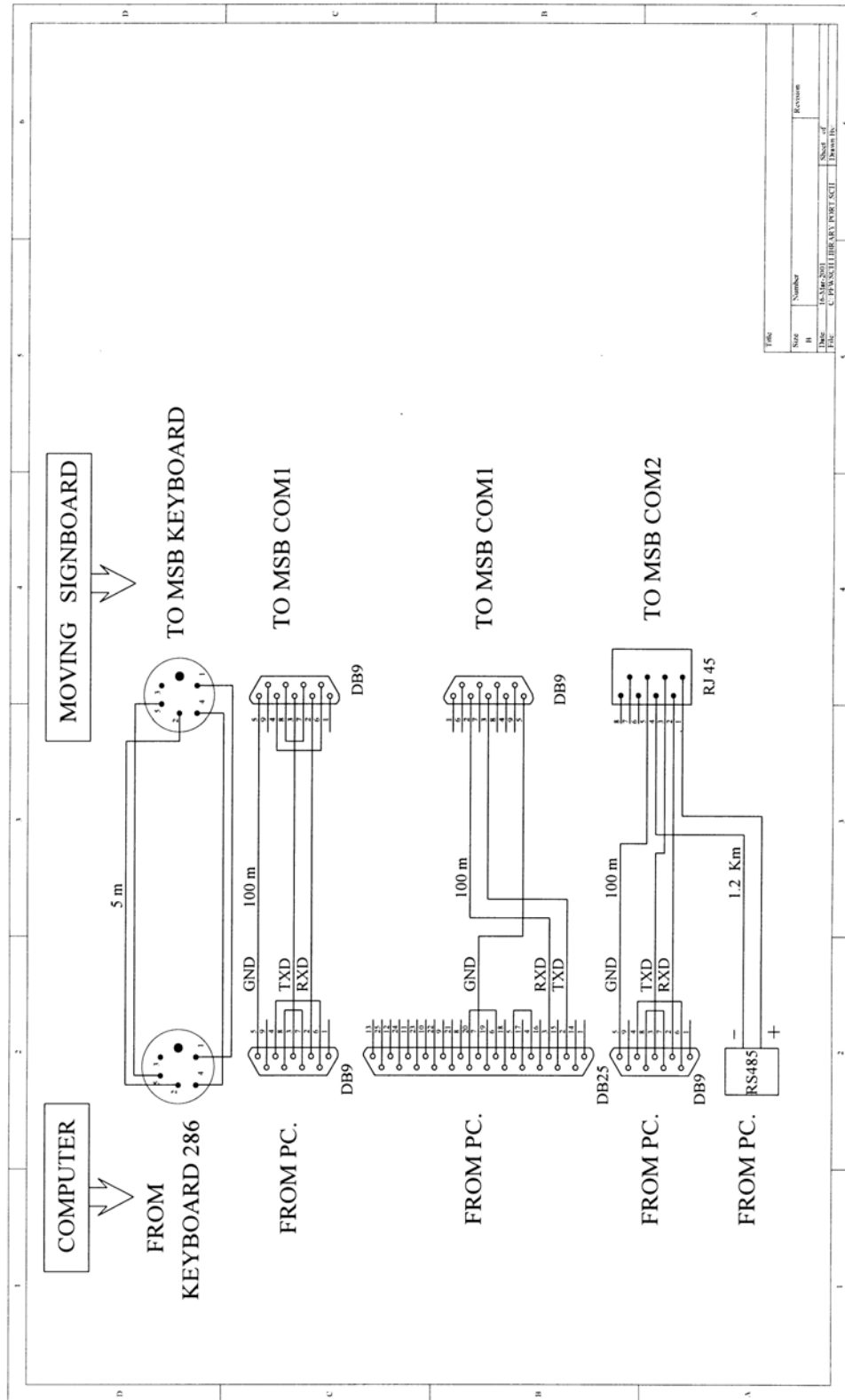
-NETWORK ใช้ต่อระบบ NETWORK

12. เมื่อตั้งค่าเสร็จแล้วกด Enter ป้ายไฟจะเริ่มทำงานตามปกติ

1.มาตรฐานการต่อสายสัญญาณ

ประเภท CONNECTOR INPUT / OUTPUT COMMUNICATION PORT (ระบบสื่อสาร)

ประเภทอุปกรณ์	ระบบสื่อสารที่ใช้งาน	สินค้าที่ใช้งาน	หมายเหตุ
DB 25 (F)	RS 232 7=GND, 2=Rx, 3=Tx, 4Jump5 , 6Jump20 **RS 458 (Network) 1 = + , 6 = -	สายสัญญาณ	
DB 25 (M)	RS 232 7=GND, 2=Rx, 3=Tx, 4Jump5 , 6Jump20 **RS 458 (Network) 1 = + , 6 = -	บนแผ่นวงจร บนแผ่นไมโคร ด้านหลังของป้าย / สินค้า	
DB 9 (F)	RS 232 5=GND, 2=Rx, 3=Tx, 4Jump6 , 7Jump8 **RS 485 (Network) 1 = + , 4 = -	สายสัญญาณ	
DB 9 (M)	RS 232 5=GND, 2=Rx, 3=Tx, 4Jump6 , 7Jump8 **RS 485 (Network) 1 = + , 4 = -	บนแผ่นวงจร บนแผ่นไมโคร ด้านหลังของป้าย / สินค้า	
RJ 45 (8p)	RS 232 5=GND, 2=Tx, 3=Rx RS 485 (Network) 1 = + , 4 = -	บนแผ่นวงจร Junction Box บนแผ่นไมโคร ด้านหลังของป้าย / สินค้า	
DIN 5 Pin (Key)	KEY 1=CLK , 4=GND , 2=DATA ,5=VCC 3=None RS 232 4=Gnd ,2=Rx , 3=Tx	บนแผ่นวงจร บนแผ่นไมโคร ด้านหลังของป้าย / สินค้า ป้ายรุ่นเก่า	
STEREO JACK	RS 232 1=None , 2=Tx , 3=Rx , 4=None , 5=GND	บนแผ่นไมโคร	SOUND BOX



การติดตั้งและอุปกรณ์การติดตั้งป้ายภายในอาคาร

อุปกรณ์การติดตั้ง

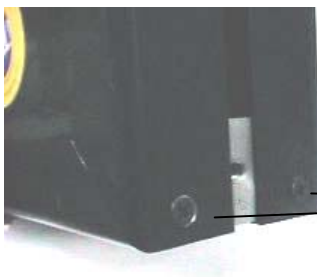


1. แป้นเหล็กเกลียวใน
2. แผ่นเหล็กฉาก
3. พุกเหล็กหรือพุกพลาสติกสำหรับยึดผนังคอนกรีต
4. น็อต ? (2หลุม) พร้อมแหวนอีแปะ
5. เกลียวปลั๊กยาวไม่ต่ำกว่า 1 นิ้ว

1. เครื่องมือในการติดตั้ง
2. สว่านไฟฟ้าแบบเจาะคอนกรีตได้
3. ไชควง แฉก/แบน
4. ประแจปากตายเบอร์ 10-15
5. คัทเตอร์หรือมีดสำหรับปอกสายไฟ
6. เทปพันสายไฟ

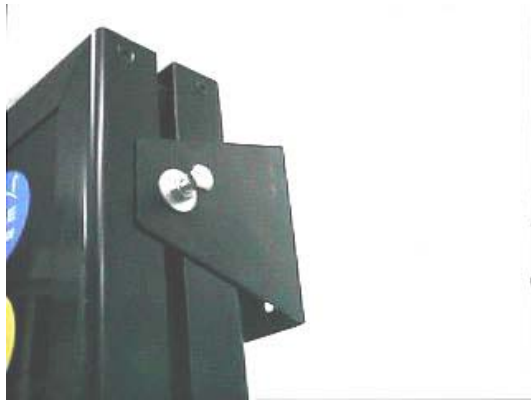
2. เครื่องมืออื่นๆที่ควรมี

1. มิเตอร์สำหรับวัดไฟ
2. หัวแรง
3. คีมจับ / คีมตัด
4. อุปกรณ์สำหรับช่างอิเล็กทรอนิกส์ทั่วไป



ถอดเกลียวปลั๊กออกแล้วใส่แป้นเหล็กเกลียวใน
เข้าไป

1. ใส่แป้นเหล็กเกลียวในเข้าไปในรางสไลด์กรอบอะลูมิเนียม



2. วิธียึดแป้นเหล็กจากด้านข้างป้ายติดกับผนังด้านหลัง



3. วิธียึดแป้นเหล็กจากด้านข้างป้ายติดกับคานหรือเพดาน