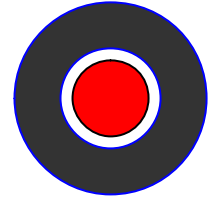


**MedioText<sup>®</sup>**



**Bedienungsanleitung MT 4007  
MedioControl**

# Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis .....	2
Einleitung .....	3
Vorraussetzungen .....	3
Installation.....	3
Speicher verwalten und anzeigen.....	4
Speicher und Timer zum Lauflicht senden und vom Lauflicht empfangen .....	5
Speicher editieren.....	5
Timer bearbeiten.....	7
Einstellungen.....	8

## **Einleitung**

Das Bedienprogramm MedioControl dient zur Steuerung der Mediotext MT4007 Leuchtaufschrift. Es ist ausführbar unter MS Windows™ und benötigt eine serielle Verbindung vom PC zum Gerät. Bitte sorgen Sie dafür, dass das serielle Kabel vom PC mit der Leuchtaufschrift verbunden ist, wenn Sie das Programm starten. Falls keine Verbindung gefunden wird, gibt das Programm entsprechende Fehlermeldungen aus.

## **Vorraussetzungen**

MedioControl ist Lauffähig unter Windows 2000, Windows XP und Windows Vista. Es benötigt eine lauffähige .NET Installation Version 2.0. Diese wird bei Bedarf mitinstalliert. Für das Programm und die Installation werden ca. 35 MB Plattenspeicherplatz benötigt.

## **Installation**

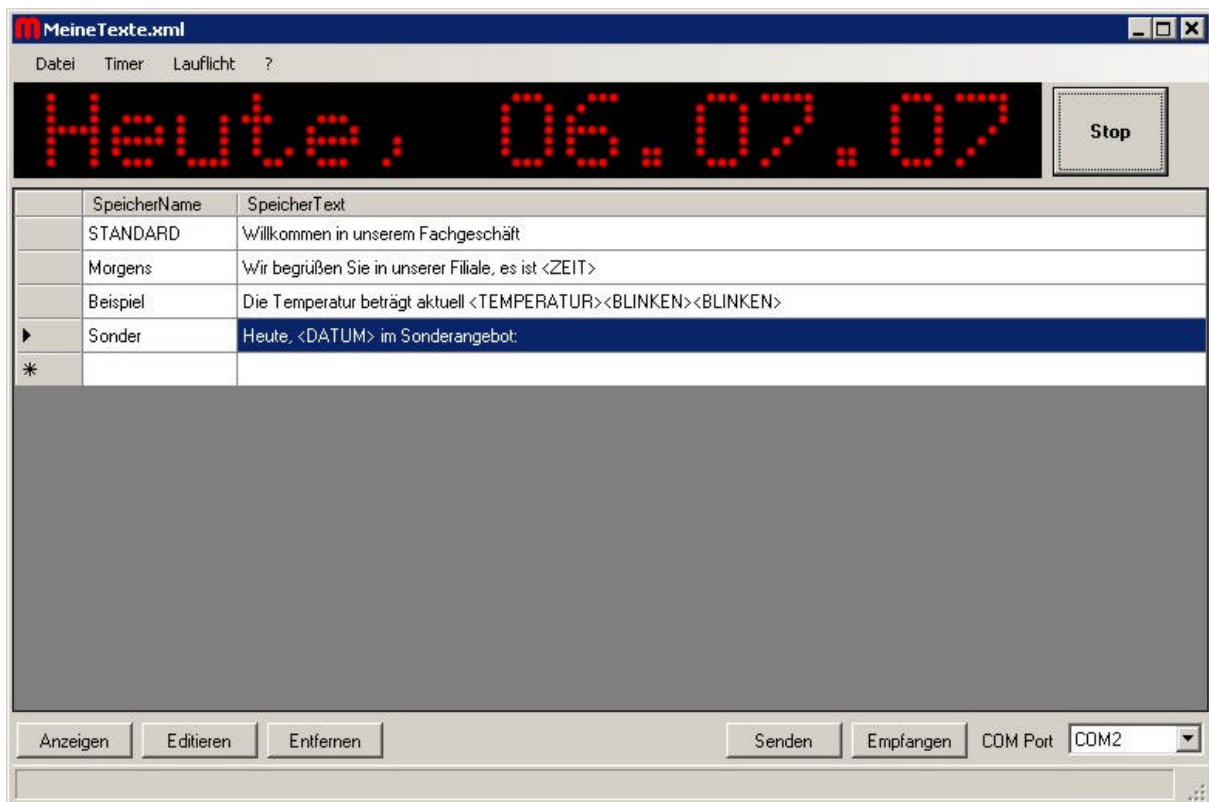
Das Programm wird durch das Ausführen der Datei „setup.exe“ installiert. Wenn noch keine .NET Umgebung auf dem Rechner vorhanden ist, wird diese nachinstalliert. Dies kann kurze Zeit in Anspruch nehmen. Nach erfolgter Installation ist MedioControl unter der Startmenü und dem Ordner Programme unter Mediotext->MedioControl aufrufbar.

## Speicher verwalten und anzeigen

Beim Starten des Programms erscheint eine Übersicht über die momentan bearbeiteten Speicher. Das Programm öffnet die zuletzt benutzte Datei, angezeigt in der Titelzeile (Im Beispiel: „MeineTexte.xml“).

Falls keine Datei verwendet wurde, erscheint hier MedioControl.

Unter dem Menüpunkt „Datei“ können die angezeigten Speicher und Timer in eine Datei auf den PC des Benutzers gesichert werden. Es ist auch möglich, eine andere Datei zu öffnen, eine Datei unter einem anderen Namen zu speichern oder eine neue Datei zu erzeugen.



Der Speicher mit dem Namen „STANDARD“ ist immer von Anfang an vorhanden und kann nicht gelöscht werden. Er wird angezeigt, wenn kein anderer Speicher angelegt oder ausgewählt wird.

Neue Speicher können durch anklicken der letzten Tabellenzeile erzeugt werden. Hierzu müssen Sie zuerst in der ersten Spalte einen gültigen Speichernamen eingeben. Der Name darf maximal 8 Zeichen lang sein und keine Umlaute oder Sonderzeichen außer „\_-+“ enthalten. Dann können Sie durch Doppelklick auf das Feld in der zweiten Spalte den Editor für den Speichertext öffnen. Alternativ können Sie auch den Button „Editieren“ drücken.

Einträge in der Tabelle löschen Sie durch drücken des Buttons „Entfernen“. Alternativ können Sie die ganze Zeile in der linken grauen Randspalte mit dem Dreieck auswählen und die Tastaturtaste <Entf> auf Ihrer Tastatur drücken.

Durch Drücken des Buttons „Simulation“ wird der ausgewählte Text, wie er im Lauflicht erscheint, im Programm angezeigt. Auf diese Weise können Sie die Länge des Textes und die verwendeten Effekte überprüfen. Sie können den Ablauf durch erneutes Drücken wieder anhalten.

Durch drücken des Buttons „Anzeigen“ wird der ausgewählte Text im Lauflicht angezeigt. Er muss natürlich dafür im Lauflicht programmiert sein, und die serielle Verbindung zum Lauflicht muss vorhanden sein.

## **Speicher und Timer zum Lauflicht senden und vom Lauflicht empfangen**

Durch Drücken des Buttons „Senden“ werden alle Speicher und Timer an das Lauflicht gesendet. Dies kann je nach Anzahl der Speicher eine gewisse Zeit dauern. Der Fortschritt wird in der Statuszeile am unteren Rand des Fensters angezeigt.

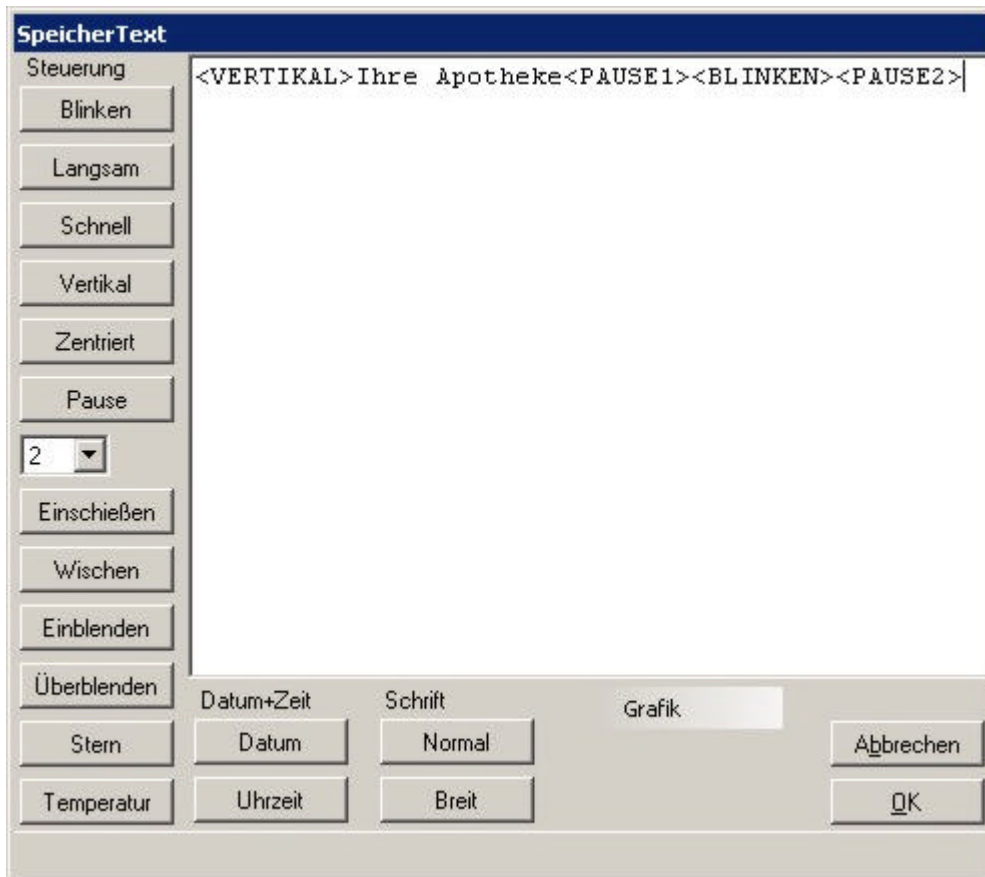
Ebenso können die Speicher und Timer, die aktuell im Lauflicht programmiert sind, durch das Drücken des Buttons „Empfangen“ in das Programm auf den PC geladen werden. Hierfür ist jeweils die Auswahl einer Seriellen Schnittstelle in der Auswahlbox „COMPort“ notwendig. An dieser Schnittstelle muss das Lauflicht mit einem seriellen Kabel mit dem PC verbunden sein. Wenn der PC mehrere serielle Schnittstellen besitzt, werden diese in der Auswahlbox angezeigt. Vergewissern Sie sich in diesem Fall bitte, dass das serielle Kabel zum Lauflicht in der richtigen Buchse am PC steckt.

Nach dem Senden bleiben alle Speicher und Timer auch nach dem Abschalten des Lauflichtes darin erhalten. Beim Einschalten wird wieder der zuletzt ausgewählte Text angezeigt.

## **Speicher bearbeiten**

Der Textinhalt des Speicher wird im angezeigten Dialog bearbeitet. Der Name des Speichers wird in der Titelzeile angezeigt. Sämtliche Funktionen des Lauflichts sind über Buttons anwählbar und werden in den Text eingefügt. Sie können natürlich hier auch die Standard Windows-Funktionen Ausschneiden, Kopieren und Einfügen über die Windows Zwischenablage durch <STRG>x, <STRG>c und <STRG>v verwenden.

Nach Fertigstellung des Inhaltes werden die Änderungen durch das Drücken des Buttons „OK“ übernommen, oder durch Drücken des Buttons „Abbrechen“ wieder verworfen.



Folgende Funktionen stehen zu Verfügung:

- <Blinken>: Der Text bis zu diesem Zeichen wird angehalten und blinkt einmal
- >Langsam>: Der Text bewegt sich ab diesem Zeichen langsam
- <Schnell>: Der Text bewegt sich ab diesem Zeichen schnell. Dies ist der Normalzustand
- <Vertikal>: Der Text bis zum nächsten Stoppzeichen wird zentriert, und vertikal von unten nach oben bewegt. Stoppzeichen sind <Blinken>, <Vertikal>, <Zentriert>, <Pause>, <Einschiessen>, <Wischen>, <Einblenden>, <Überblenden> <Stern>. Falls der Text bis zum nächsten Stoppzeichen länger als die Anzeigelänge des Lauflichts wird, wird er passend abgeschnitten.
- <Zentriert> Der Text bis zum nächsten Stoppzeichen wird zentriert.
- <Pause> Der Text bis zu diesem Zeichen wird kurze Zeit angehalten. Die Voreinstellung ist eine Sekunde, durch Auswahl eines Wertes der Auswahlbox kann eine längere Zeit gewählt werden.
- <Einschiessen> Der Text bis zum nächsten Stoppzeichen wird zeichenweise schnell eingespielt.
- <Wischen> Der Text bis zum Steuerzeichen wird von der rechten und linken Seite ausgehend zur Mitte hin spaltenweise gelöscht.
- <Einblenden> Der Text bis zum nächsten Stoppzeichen wird zufällig aus einzelnen Punkten eingeblendet.
- <Überblenden> Der Text bis zum nächsten Stoppzeichen wird zufällig aus einzelnen Punkten über den vorhandenen Text überblendet.
- <Stern> Der Text bis zum nächsten Stoppzeichen wird in zwei sich drehende Effektsterne eingeschlossen.

- <Temperatur> Falls das Gerät eine Temperaturschnittstelle besitzt (optional), wird die aktuelle Temperatur an diese Stelle eingefügt.
- <Datum> Das aktuelle Datum wird eingefügt
- <Uhrzeit> Die aktuelle Uhrzeit wird eingefügt
- <Normal> Die Schriftbreite des Textes ab diesem Zeichen dem wird auf normal gesetzt, dies ist der Anfangszustand.
- <Breit> Die Schrift ab diesem Zeichen wird auf doppelte Breite gesetzt
- <Grafik> Eines der vordefinierten Graphikzeichen wird eingefügt.

## Timer bearbeiten

Das Lauflicht kann mit bis zu 500 Timern programmiert werden. Diese können im Lauflicht gespeichert, oder auch aus einer Datei gelesen und an das Lauflicht gesendet werden.

Neue Timer werden durch Bearbeiten der letzten Tabellenzeile (mit Stern) erzeugt. Jeder Timer kann auf aktiv oder inaktiv gesetzt werden, in dem man die erste Checkbox auswählt. Nur aktive Timer werden beim Abspielen berücksichtigt.

Für das Anlegen eines Timers muss man zunächst den zugehörigen Speichernamen in der Auswahlbox auswählen. Dann muss das Ereignis festgelegt werden, zu dem der Timer aktiv werden soll. Dies kann eine bestimmte Stunde und Minute, oder ein Wochentag, der Tag eines Monats oder eine Kombination dieser Werte sein.

	Aktiv	SpeicherName	Minute	Stunde	WochenTag	MonatsTag	Monat
	<input checked="" type="checkbox"/>	STANDARD			Mo-Fr		
▶	<input checked="" type="checkbox"/>	Sonder				3	
*	<input type="checkbox"/>						

Das Lauflicht überprüft fortlaufend, ob ein neuer Timer aktiv wird. Sofern dies nicht der Fall ist, wird der vorhandene Text abgespielt. Sobald ein Timer aktiv wird, wird der zugehörige Speicher abgespielt. Wenn mehrere Timer zur gleichen Zeit aktiv werden, wird der erste Timer in der Liste verwendet.

Wenn die Timer bearbeitet sind, müssen sie anschließend an das Lauflicht gesendet werden. Ab dann werden sie beim Abspielen berücksichtigt. Beim Drücken des Buttons „Speichern“ werden alle Texte und Timer in eine Datei auf dem PC gespeichert.

## Einstellungen

In dieser Maske können die Uhrzeit und das Datum des Lauflichts gesetzt werden. Als Voreinstellung sind die Werte des PCs eingefügt.

Beim Drücken des Buttons „Reset“ wird der Speicher des Lauflichts auf den Anfangswert zurückgesetzt. Dabei werden alle gespeicherten Informationen, wie Speicher und Timer, gelöscht.

