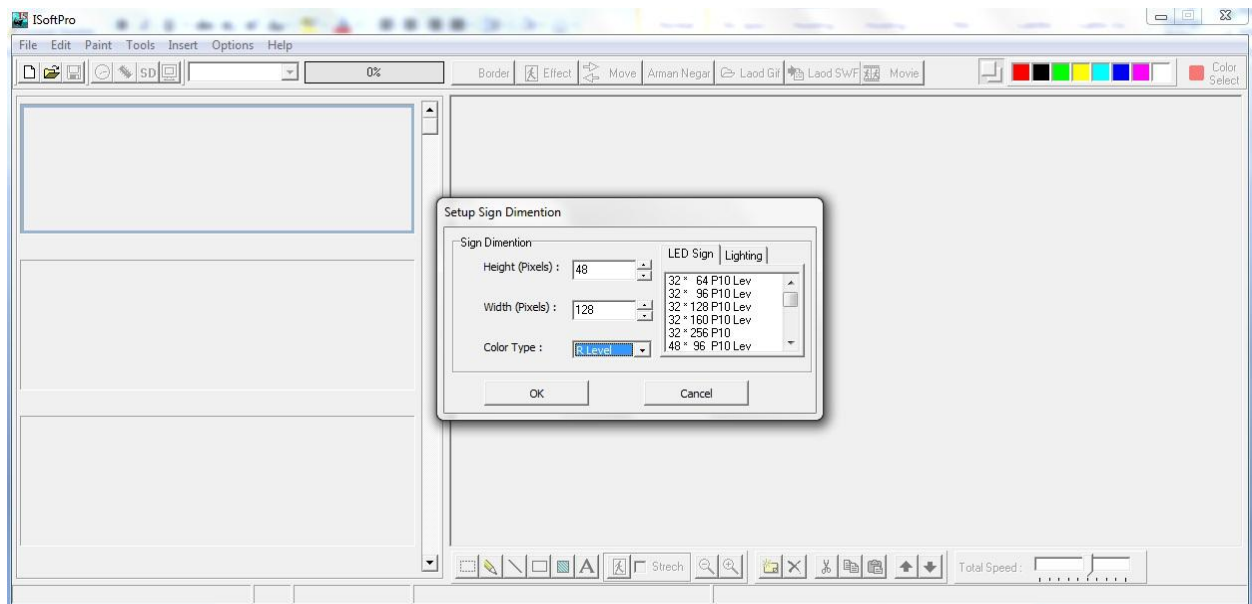


شروع کار با نرم افزار Isoft Pro


با توجه به این که نرم افزار Isoft Pro یک نرم افزار چند منظوره می باشد و جهت برنامه ریزی انواع تابلوها با سایزها و رنگ ها و تراکم های مختلف و همچنین برای برنامه ریزی محصولات نورپردازی طراحی گشته است، ابتدا لازم است که نوع محصولی که در اختیار شما می باشد را به نرم افزار شناسایی نمایید. فرض کنید محصول خریداری شده شما یک عدد تابلوی روان با رزولوشن 48x128 با تراکم P10 می باشد، جهت معرفی این تابلو به نرم افزار ابتدا از منوی File روی گزینه New کلیک نمایید تا پنجره Setup Sign Dimension مطابق شکل 1 نمایان گردد. حال در قسمت Height تعداد پیکسل های (تعداد LEDهای) موجود در عرض تابلو مثلا 48 و در قسمت Width تعداد پیکسل های موجود در طول تابلو مثلا 128 را وارد نمایید. پس از شناساندن تعداد پیکسل های محصول خود به نرم افزار Isoft Pro حال باید نوع تابلوی موجود از نظر تعداد رنگ LEDها و نوع تابلو (معمولی یا با قابلیت پخش فیلم) را به نرم افزار معرفی نمایید. جهت انجام این کار از منوی کرکره ای قسمت Color Type نوع تابلو را انتخاب نمایید. اگر تابلوی شما تک رنگ معمولی می باشد گزینه 1 Color، اگر سه رنگ معمولی می باشد گزینه 3 Color، اگر هفت رنگ معمولی می باشد گزینه 7 Color، اگر تک رنگ با قابلیت پخش فیلم (Level دار) باشد گزینه R Level، اگر سه رنگ با قابلیت پخش فیلم (Level دار) باشد گزینه RG Level و اگر تابلوی شما یک تابلوی تلویزیونی باشد گزینه RGB Level را انتخاب نمایید.




شکل 1 : نحوه معرفی محصول به نرم افزار

توجه: اگر از محصولات مربوط به نورپردازی خریداری نموده اید باید به جای مراحل بالا از سمت راست پنجره Setup Sign Dimention گزینه Lighting را انتخاب نمایید (جهت آشنایی با نحوه کار با نرم افزار برای محصولات نورپردازی به قسمت مربوط به نور پردازی مراجعه نمایید).


حال پس از اینکه مشخصات تابلوی خریداری شده را انتخاب نمودید بر روی دکمه OK کلیک نمایید.

ابزار  : New


برای آغاز نوشتن پیغام جدید جهت نمایش در تابلو بکار می رود که پس از کلیک بر روی آن باید ماتریس نمایش تابلو و نوع تابلو از جهت معمولی یا با قابلیت پخش فیلم بودن را به نرم افزار معرفی می نماییم.

ابزار  : open

جهت باز کردن پروژه از قبل ذخیره شده جهت ویرایش یا ارسال مجدد به تابلو استفاده می شود.

ابزار  : save

جهت ذخیره نمودن پروژه بر روی کامپیوتر بکار می رود.

ابزار  : clock

جهت تنظیم ساعت تابلو با ساعت کامپیوتر بکار می رود.

ابزار  : IC

جهت انتقال پروژه (مطالب نوشته شده در نرم افزار) جهت نمایش در تابلو توسط کابل رابط بکار می رود.

ابزار SD :

جهت انتقال پروژه (مطالب نوشته شده در نرم افزار) به حافظه SD جهت نمایش در تابلو بکار می رود. زمانی که به هر دلیلی امکان ارسال مطالب از طریق کابل رابط به تابلو وجود ندارد می توانید با جدا کردن حافظه SD از تابلو و نصب آن بر روی کامپیوتر، مطالب را به SD انتقال دهید و سپس کارت حافظه را به تابلو نصب نمایید.

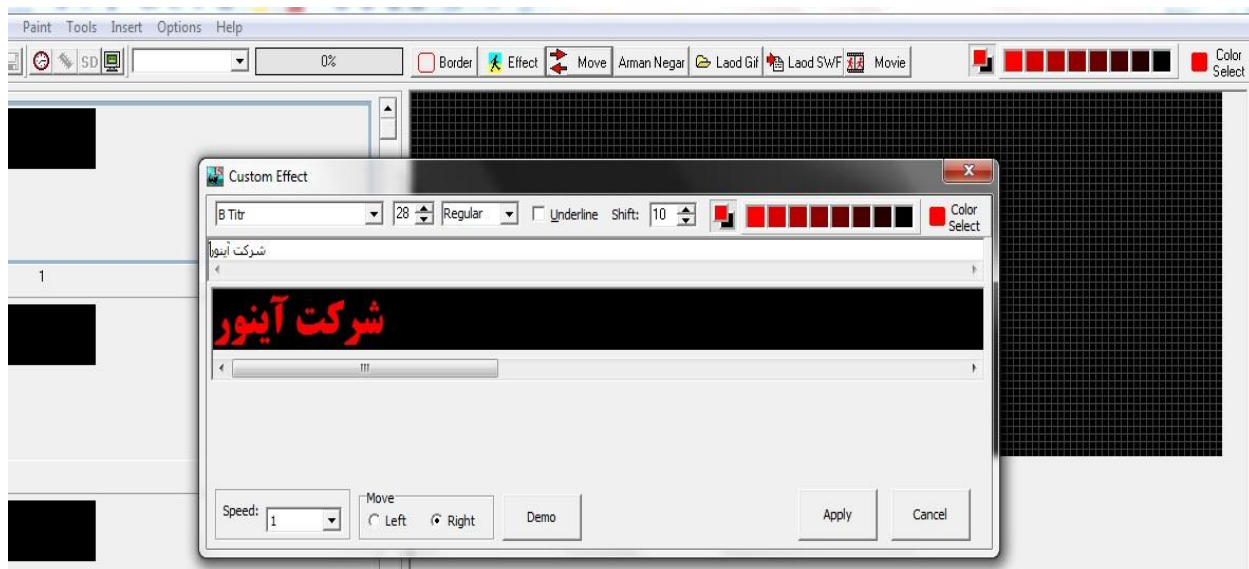
ابزار مانیتور:

جهت پیش نمایش مطالب نوشته شده قبل از ارسال به تابلو و بر روی صفحه مانیتور بکار می رود.

ابزار Move :

با انتخاب این ابزار پنجره Custom Effect همانند شکل شماره 2 نمایان می گردد. توسط این ابزار می توان متن هایی که مایل به حرکت دادن آنها به سمت چپ یا راست می باشیم را می نویسیم. افکت حرکت به چپ یا راست بیشتر در موقعی به کار می رود که طول متن مورد نظر از طول تابلو بیشتر باشد و چاره ای جز حرکت دادن آن متن وجود نداشته باشد.

همانند شکل می توان در قسمت مربوطه متن مورد نظر را تایپ نمود و از قسمت نوار ابزار بالای پنجره میتوان به ترتیب از سمت چپ نوع فونت نوشته، سایز فونت، استایل فونت را انتخاب نمود. با انتخاب گزینه Underline خطی در زیر نوشته افزوده می گردد. چنانچه محل قرارگیری نوشته با تغییر سایز فونت به هم ریخته باشد می توان با استفاده از گزینه Shift آن متن را به بالا یا پایین حرکت داد تا متن مورد نظر در مکان صحیح خود قرار گیرد. با استفاده از Color Selector نیز می توان رنگ متن را با توجه به قابلیت تابلو موجود از نظر تعداد رنگ ها انتخاب نمود. در قسمت پایین سمت چپ پنجره نیز می توان سرعت حرکت متن و جهت حرکت آن را (چپ یا راست) انتخاب نمود.

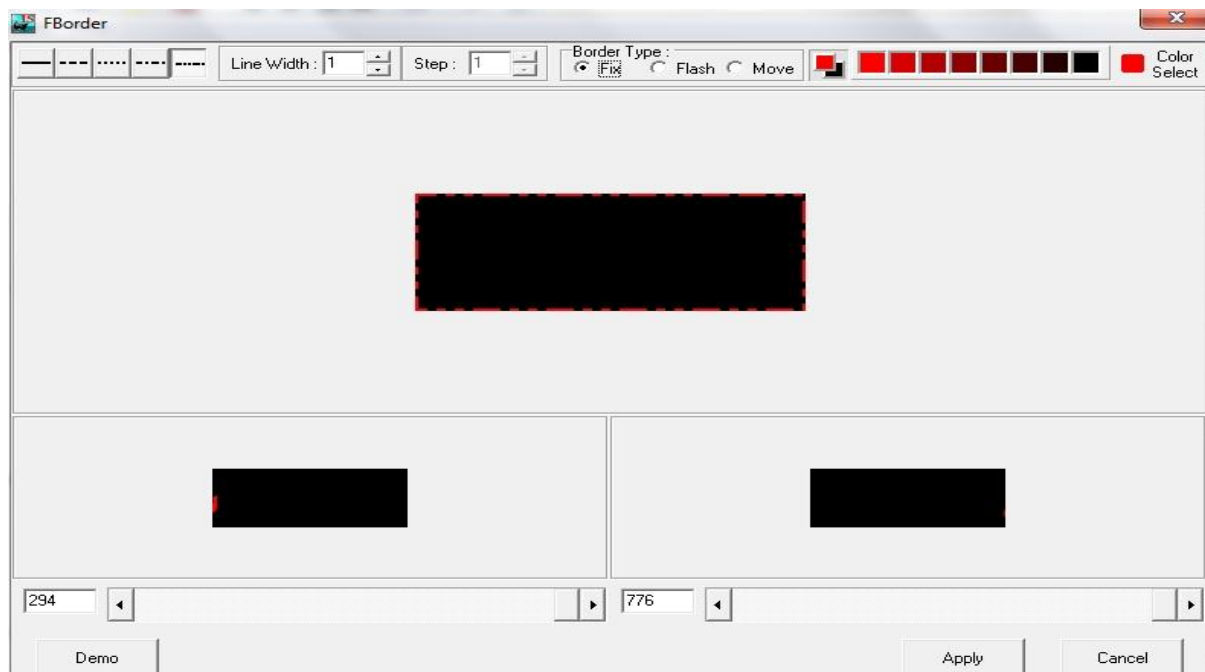


شکل شماره 2 : ابزار Move

پس از تایپ متن مورد نظر و انتخاب فونت و سایز مناسب و تعیین جهت حرکت آن ی توان با کلیک بر روی دکمه Demo پیش نمایش این افکت را بر روی صفحه مانیتور مشاهده نمود و در صورت رضایت از آن با فشردن کلید Apply این افکت را ذخیره نمایید.

ابزار Border :

اگر مایلید که به افکت های خود کادر یا حاشیه اضافه کنید با استفاده از ابزار Border به راحتی قادر خواهید بود این کار را انجام دهید. برای انجام این کار مطابق شکل شماره 3 پنجره Fborder دارای امکانات زیر می باشد:



شکل شماره 3 : پنجره ابزار Border

در نوار ابزار بالای صفحه Fborder میتوان از سمت برای انتخاب نوع کادر حاشیه بصورت خط ممتد یا نقطه استفاده نمود. با استفاده از Line Width می توان ضخامت کادر حاشیه را تغییر داد. گزینه Border Type برای نحوه نمایش کادر حاشیه می باشد که توسط آن با انتخاب گزینه Fix کادر حاشیه ما بصورت ثابت دور تابلو نمایش می یابد، با انتخاب گزینه Flash کادر حاشیه انتخابی بصورت چشمک زن نمایان می شود و با انتخاب گزینه Move این کادر در امتداد طول و عرض تابلو به حرکت در خواهد آمد. توسط ابزار Color Select نیز می توان رنگ کادر حاشیه را با توجه به تعداد رنگ های قابل نمایش در تابلو می توان تعیین نمود.

در قسمت پایین پنجره Fborder می بایست نقاط شروع و پایان نمایش کادر حاشیه برای افکت های موجود را تعیین نمود. جهت انجام این امر میتوان در کادر سمت چپ پایین این پنجره شماره فریم آغازین جهت نمایش کادر را وارد نمود البته بایستی توجه نمایید که می بایست ابتدا خودتان قبل از انتخاب گزینه Border ابتدا بر روی فریمی که مایل به افزودن حاشیه می باشید بعنوان فریم آغازین کلیک کرده و آنرا به حالت انتخاب درآورید سپس بر روی ابزار Border کلیک نمایید. ضمناً با استفاده از نوار میله ای موجود در کنار کادر مربوط به انتخاب نقطه آغازین حاشیه می توانید فریم های قبل از فریم انتخابی را بعنوان فریم آغازین تعیین نمایید.

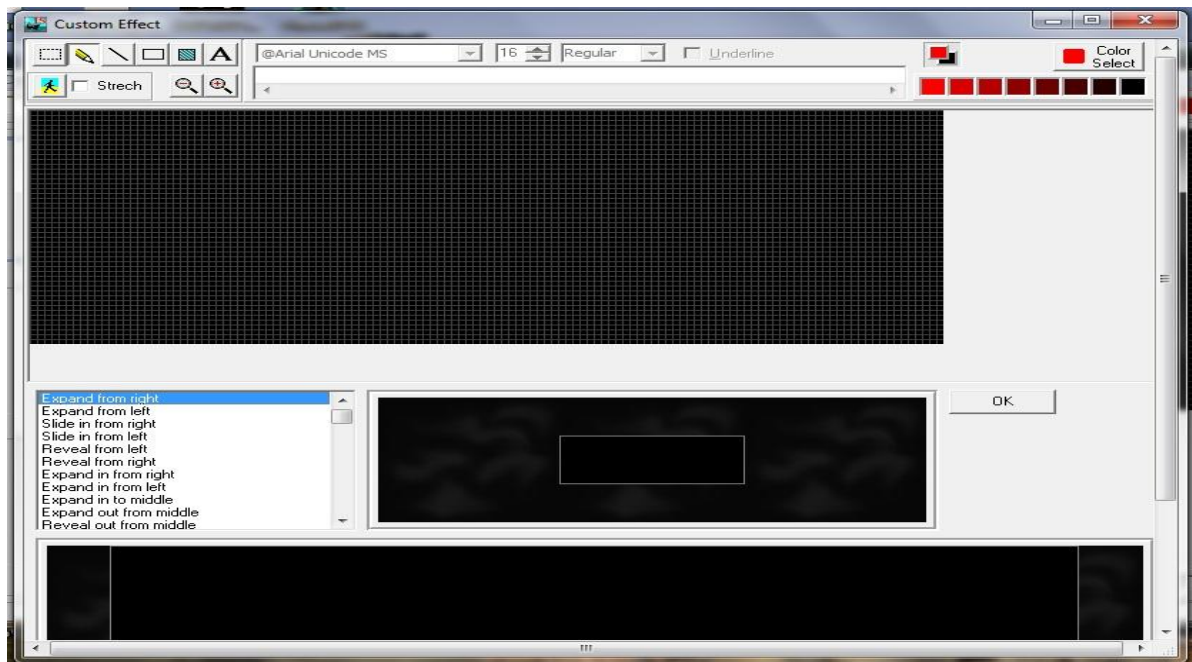
حال باید فریم پایانی جهت نمایش کادر حاشیه را نیز تعیین نمایید که جهت این کار باید از باکس موجود در سمت راست پایین این پنجره و با استفاده از نوار میله ای و کشیدن این نوار تا فریم مورد نظر می توان نقطه پای ان نمایش کادر حاشیه را تعیین نمود.

حال می توان با استفاده از دکمه Demo پیش نمایش این کار را مشاهده نمود و در صورت تمایل به ذخیره این افکت بر روی دکمه Apply کلیک نمایید تا کادر انتخابی به تمامی فریم های تعیین شده افزوده گردد.

ابزار Effect :

اگر بخواهید به تصاویر، متن های و یا اشکالی که در محیط نرم افزار طراحی می نمایید افکت های از پیش آماده نرم افزار را بیافزایید ابزار Effect این کار را برای شما ممکن خواهد نمود.

برای این کار ابتدا بر روی ابزار Effect کلیک کنید تا پنجره مربوطه مطابق شکل شماره 4 نمایان گردد.



شکل شماره 4: پنجره ابزار افکت

در قسمت سمت چپ بالای صفحه ابزاری را مشاهده می نمایید که توسط آنها می توان شکل یا متن دلخواه خود را افزود. مطابق شکل به طور پیش فرض ابزار مداد در حالت انتخاب می باشد و توسط آن میتوان در کادر مشکی رنگ بالای صفحه شکل مورد نظر را رسم نمود. توسط انتخاب ابزار سوم از سمت چپ بالای پنجره می توان یک خط راست را ترسیم نمود. توسط ابزار چهارم میتوان یک مربع یا مستطیل توخالی و توسط ابزار پنجم یک مربع یا مستطیل توپر رسم نمود.

انتخاب ابزار A می توان متن مورد نظر را تایپ نمود که در این صورت قسمت مربوط به انتخاب فونت و سایز فونت و نوع آن فعال میشود حال میتوان با کلیک در نوار سفید پایین نوع فونت متن مورد نظر را در آن محل تایپ نمود.

با انتخاب گزینه Color Selector میتوان رنگ مورد نظر را انتخاب نمود (بسته به نوع تابلو و تعداد رنگ های قابل نمایش آن). در ردیف دوم از بالای پنجره در سمت چپ شکل یک آدمک وجود دارد که با انتخاب آن می توان تصویر یا لوگوی شرکت خود را به صفحه افزود. توجه کنید که اگر تصویر مورد نظر بطور کامل در صفحه قرار نگرفت و از نظر اندازه دارای ناهمخوانی با کادر تابلو بود با تیک زدن گزینه Strech میتوان این مشکل را رفع نمود. توسط گزینه های + و - میتوان بزرگنمایی تصویر را تغییر داد.

پس از آنکه متن یا تصویر مورد نظر را تایپ نمودید حال باید با کلیک روی آن در کادر سیاه رنگ آنرا به محل مورد نظر خود درگ کنید (بکشید). سپس روی قسمتی از صفحه مشکی کلیک کنید تا متن شما از حالت انتخاب خارج گردد. حال می بایست برای این متن افکت مورد نظر جهت نمایش را افزود که برای این کار یکی از گزینه های موجود در سمت چپ وسط و پایین پنجره را انتخاب نمایید. با انتخاب هر گزینه پیش نمایش آن در کادر مشکی رنگ پایین صفحه نمایش داده میشود (همانند شکل شماره 5). در پایان با زدن دکمه OK این افکت را به متن خود جهت نمایش در تابلو بیافزایید.



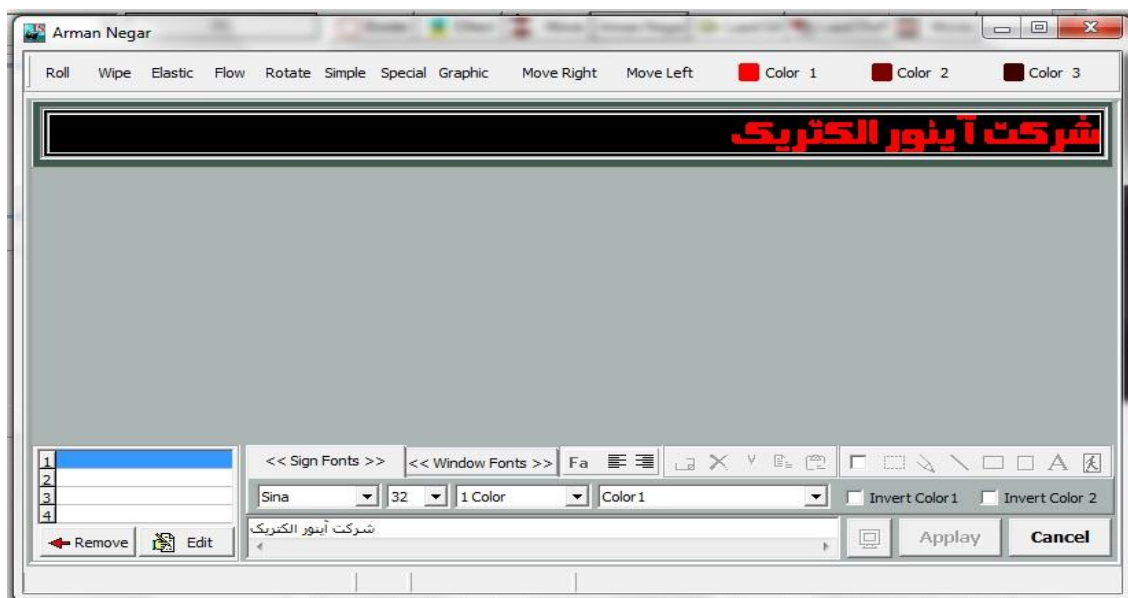
شکل شماره 5: نوشتن متن و انتخاب افکت نمایش

توجه: بعد از نوشتن متن در خارج از محدوده آن در کادر سیاه رنگ کلیک کنید تا آن متن از حالت انتخاب خارج شود و گرنه افکت انتخابی شما بر روی آن اجرا نمی شود و شما موفق به رویت پیش نمایش آن نیز نخواهید بود و تنها در صورتی این افکت قابل استفاده خواهد بود که پیش نمایش آنرا در کادر سیاه رنگ پایین صفحه مشاهده نمایید.

ابزار Arman Negar :

اگر از محصولات قبلی شرکت آینور استفاده نموده باشید با این ابزار آشنا هستید. در واقع آرمان نگار خود یک نرم افزار مستقل و اختصاصی جهت برنامه ریزی تابلوهای روان می باشد که در این ورژن از نرم افزار آی سافت داخل آن قرار گرفته است.

مطابق شکل 6 می توان در نوار سفید رنگ پایین صفحه متن مورد نظر را تایپ نمود و فونت و سایز مورد نظر را برای آن اعمال نمود. پس از نوشتن متن باید برای آن نوع نمایش یا افکت حرکتی مناسب را انتخاب نمایید که برای این کار در قسمت سمت چپ بالای صفحه افکت های مختلفی طبقه بندی شده اند که با کلیک بر روی هر طبقه افکت های آن مجموعه نمایان می گردد که می توان هر یک از آنها را به دلخواه انتخاب نمود.



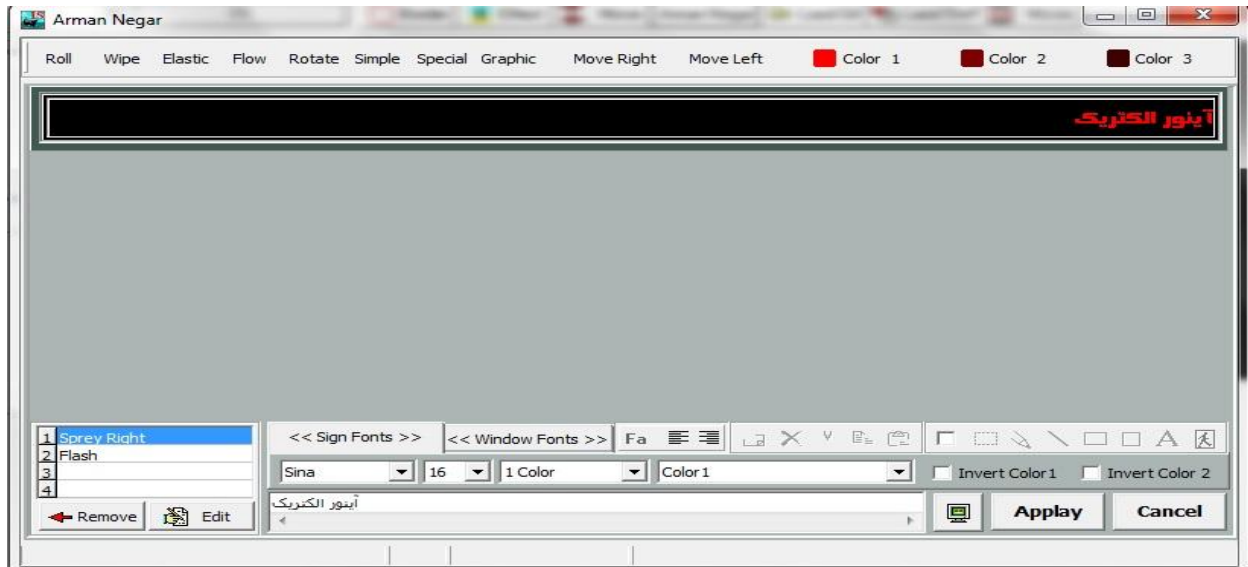
شکل شماره 6: محیط نرم افزار آرمان نگار

توجه نمایید برای هر متنی که در این محیط می نویسید می توانید چهار افکت مختلف انتخاب نمایید که این افکت ها به ترتیب در قسمت چپ پایین صفحه لیست می شوند که توسط دکمه Remove می توان افکت افزوده شده را حذف نمود و با دکمه Edit افکت انتخاب شده را از نظر ناحیه نمایش و سرعت اجرا ویرایش نمود.

با استفاده از دکمه مانیتور که در سمت راست نوار مربوط به نوشتن متن قرار دارد می توان پیش نمایش افکت های انتخابی را مشاهده نمود که برای آشنایی هرچه بهتر، پیشنهاد می گردد ابتدا تک تک آنها را با توجه به طبقه بندی آنها انتخاب ن موده و پیش نمایش آنها مشاهده فرمایید .بعنوان آشنایی نسبی در اینجا تنها به معرفی گروه افکت های Graphic می پردازیم. اگر مایلید که نوشته های شما به همراه اشکال گرافیکی حرکت نمایند و یا اشکال گرافیکی به تنهایی در تابلو به نمایش درآیند از این گروه افکت ها استفاده نمایید . پس از نوشتن متن مورد نظر و با کلیک بر روی Graphic گزینه های آن نمایان میگردند.گزینه Text Right باعث می شود گرافیک انتخابی در سمت راست قرار گیرد و متن شما به سمت راست حرکت نماید که این افکت برای متن های فارسی مناسب میباشد .گزینه Text Left باعث می شود گرافیک انتخابی در سمت چپ قرار گیرد و متن شما به سمت چپ حرکت نماید که این افکت برای متن های انگلیسی مناسب میباشد. گزینه Text Right باعث می شود متن شما پشت سر گرافیک انتخابی به سمت راست حرکت نماید که این افکت برای متن های فارسی مناسب میباشد.گزینه Gr Text Left باعث می شود متن شما پشت سر گرافیک انتخابی به سمت چپ حرکت نماید که این افکت برای متن های انگلیسی مناسب میباشد. Graph left و Graph Right باعث میشود که گرافیک انتخابی به تنهایی و بدون متن به سمت چپ و راست حرکت نماید و Graph Center باعث می شود گرافیک انتخابی چند لحظه های در وسط تابلو به نمایش درآید.گزینه های Gr on Text Left و Gr on Text Right باعث میشود گرافیک انتخابی از روی متن شما به راست یا چپ حرکت نماید.

در اینجا بعنوان مثال مراحل نوشتن متن و افزودن افکت را با شما مرور می نمایم.

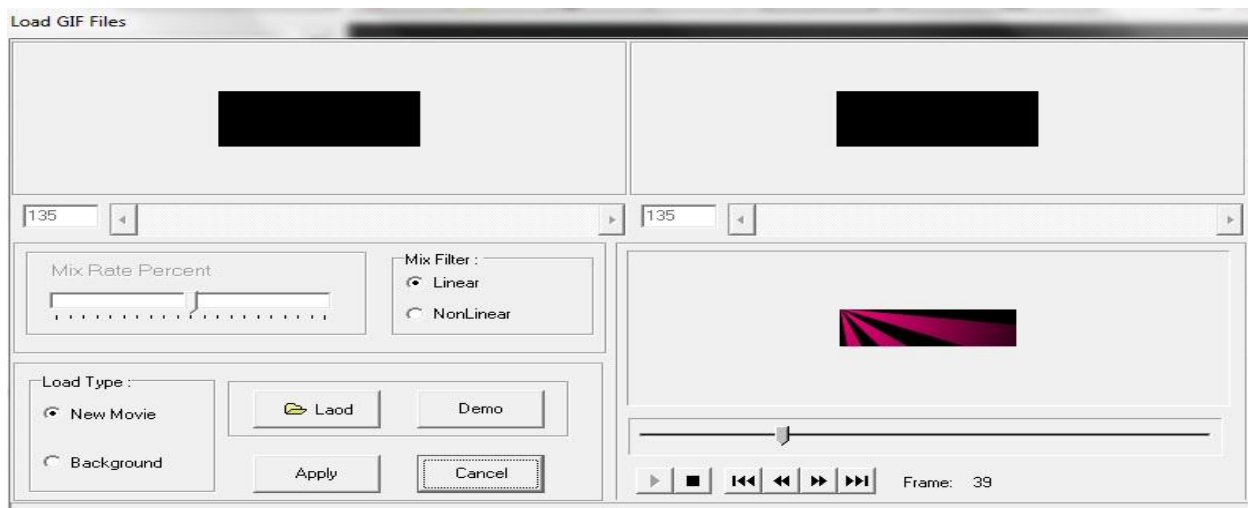
ابتدا در محیط آرمان نگار در قسمت مربوط به نوشتن متن، "آینور الکتریک " را می نویسیم حال می خواهیم برای متن نوشته شده 2 نوع افکت حرکتی بیافزاییم.ابتدا از قسمت Special ، Sprey Right را انتخاب می نمایم و ok می کنیم.سپس از قسمت Simple، گزینه Flash را انتخاب می کنیم همانطور که در شکل شماره 7 مشاهده می کنید هر دو افکت در قسمت پایین سمت چپ لیست می شوند حال می توان با استفاده از دکمه مانیتور که در سمت راست نوار مربوط به نوشتن متن قرار دارد می توان پیش نمایش آنها را مشاهده نمود و در پایان در صورت تمایل جهت نمایش این متن در تابلئ بر روی دکمه Applay کلیک می کنیم و منتظر میمانیم تا این حرکت به فریم ها اضافه گردد.



شکل شماره 7: مثال برای استفاده از افکت ها در محیط آرمان نگار

ابزار Load gif : Load gif

همانطور که اطلاع دارید فایل های gif یکسری عکس های متحرک می باشند. نرم افزار آی سافت قادر است که فایل های با این فرمت را پشتیبانی نموده و آنها را پخش نماید. این فایل ها در محیط آی سافت به دو شکل تصویر پس زمینه با قابلیت تلفیق متن یا عکس دیگر و یا بصورت مستقل بکار گرفته می شوند. با انتخاب این گزینه پنجره شکل شماره 8 نمایان می گردد.

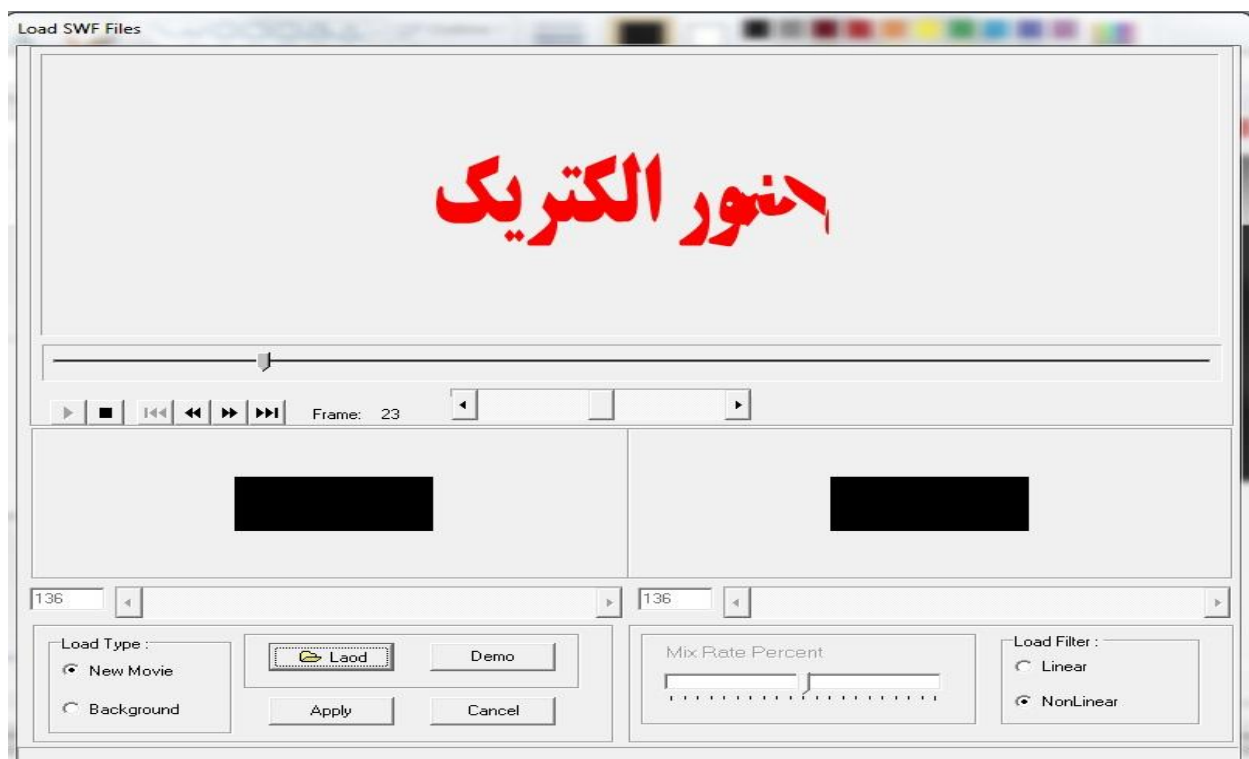


شکل شماره 8: افزودن فایل های gif

مطابق شکل، جهت افزودن فایل با فرمت gif ابتدا بر روی دکمه Load کلیک کنید و فایل مورد نظر را انتخاب نمایید. حال در قسمت Load Type باید تعیین کنید که این فایل بصورت مستقل نمایش یابد یا بصورت تصویر پس زمینه. که با انتخاب New Movie بطور مستقل و با انتخاب Background بصورت پس زمینه انتخاب می شود. همانطور که ملاحظه میگردد در بالای این پنجره دو کادر در سمت چپ و راست وجود دارد که در زیر این کادرها میله و باکس وجود دارد. توسط باکس و میله سمت چپ می توان فریم آغازین جهت نمایش فایل gif و توسط میله و باکس سمت راست فریم پایانی نمایش این فایل را تعیین می کنیم. توسط قسمت Mix Filter کیفیت نمایش این فایل را تعیین می نماییم که با انتخاب Linear فایل با کیفیت واقعی و با انتخاب Non Linear فایل با کیفیت بهبود یافته ج هت نمایش در تابلو انتخاب می گردد. اگر نوع فایل بصورت تصویر پس زمینه انتخاب شود قسمت Mix Rate Percent فعال می گردد که با حرکت دادن میله ابزار آن به سمت چپ، این فایل محوتر و با حرکت به راست این میله، فایل بصورت پر واضح تر در تلفیق با متن یا عکس دیگر به نمایش در می آید. از قسمت پایین سمت راست نیز می توانیم پیش نمایش فایل gif را مشاهده نماییم. پس از تعیین فایل و نحوه نمایش و نقطه آغازین و پایانی نمایش می توان با فشردن دکمه Demo پیش نمایش آنرا مشاهده کنید و در صورت تایید با فشردن دکمه Apply آنرا ذخیره نمایید.

ابزار Load swf :

توسط این گزینه می توان فایل های با فرمت swf یا به اصطلاح فایل های فلش را وارد نرم افزار نمود. مطابق شکل، جهت افزودن فایل با فرمت swf ابتدا بر روی دکمه Load کلیک کنید و فایل مورد نظر را انتخاب نمایید. حال در قسمت Load Type باید تعیین کنید که این فایل بصورت مستقل نمایش یابد یا بصورت تصویر پس زمینه. که با انتخاب New Movie بطور مستقل و با انتخاب Background بصورت پس زمینه انتخاب می شود. همانطور که ملاحظه میگردد در وسط این پنجره دو کادر در سمت چپ و راست وجود دارد که در زیر این کادرها میله و باکس وجود دارد. توسط باکس و میله سمت چپ می توان فریم آغازین جهت نمایش فایل swf و توسط میله و باکس سمت راست فریم پایانی نمایش این فایل را تعیین می کنیم.



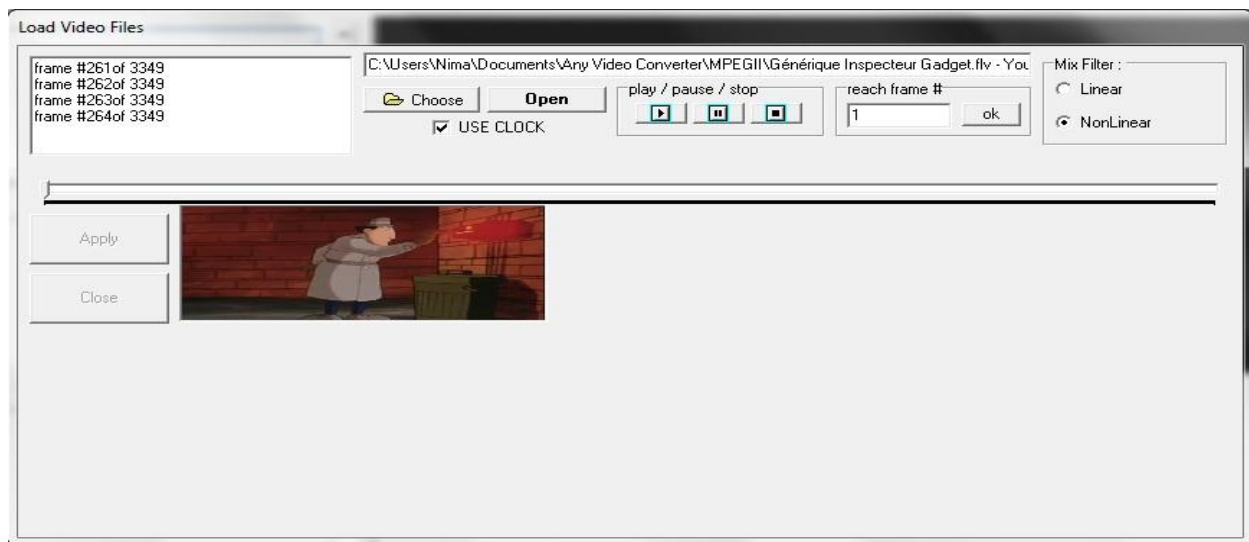
شکل شماره 9: افزودن فایل های فلش

توسط قسمت **Mix Filter** کیفیت نمایش این فایل را تعیین می نماییم که با انتخاب **Linear** فایل با کیفیت واقعی و با انتخاب **Non Linear** فایل با کیفیت بهبود یافته جهت نمایش در تابلو انتخاب می گردد. اگر نوع فایل بصورت تصویر پس زمینه انتخاب شود قسمت **Mix Rate Percent** فعال می گردد که با حرکت دادن میله ابزار آن به سمت چپ، این فایل محوتر و با حرکت به راست این میله، فایل بصورت پر واضح تر در تلفیق با متن یا عکس دیگر به نمایش در می آید. از قسمت بالای پنجره راست نیز می توانیم پیش نمایش فایل **swf** را مشاهده نماییم. پس از تعیین فایل و نحوه نمایش و نقطه آغازین و پایانی نمایش می توان با فشردن دکمه **Demo** پیش نمایش آنرا مشاهده کنید و در صورت تایید با فشردن دکمه **Apply** آنرا ذخیره نمایید.

توجه: در خصوص نحوه تولید فایل های فلش در ادامه همین فایل آموزشی به طور کامل صحبت می شود.

ابزار **Movie** :

اگر تابلوی شما دارای قابلیت پخش فیلم می باشد توسط این گزینه می توانید فیلم های خود را جهت نمایش در تابلو وارد نمایید. توجه کنید که نرم افزار آی سافت از فرمت های **mpg** و **mpeg** و **vro** و **avi** و **wav** و **asf** و **wmv** و **vob** و **dat** پشتیبانی می نماید.



شکل شماره 10: نحوه افزودن فیلم به نرم افزار آی سافت

جهت افزودن فیلم، مطابق شکل با استفاده از دکمه Choose فایل خود را انتخاب نمایید. سپس با کلیک بر روی دکمه Open فیلم خود را در محیط آی سافت به اجرا درآورید. حال کافی است تنها با کلیک بر روی دکمه Apply فیلم را جهت تبدیل به فرمت نمایشی تابلو آماده نمایید. توجه کنید باید تا انتهای نمایش فیلم و تبدیل فرمت آن صبر نمایید و زمانیکه عمل تبدیل با موفقیت انجام گرفت دکمه Close فعال شده و با کلیک بر روی آن به محیط اصلی نرم افزار بازگردید.

نحوه ویرایش تک تک فریم ها :

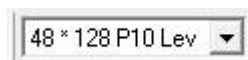
چنانچه مایل باشید که فریم های موجود را ویرایش نمایید با استفاده از ابزاری که مطابق شکل شماره 11 در قسمت پایین و سمت راست نرم افزار وجود دارد جهت این کار استفاده نمایید.



شکل شماره 11: ابزار ویرایش فریم ها

نحوه ارسال اطلاعات بر روی تابلو:

پس از آنکه مطالب خود را به طرقي که توضيح داده شد درون نرم افزار آي سافت پرو آماده نموديد و توسط ابزار مانيتور، پيش نمايش آنها را در صفحه مانيتور مشاهده نموديد و مي خواهيد آنها را به تابلو انتقال دهيد از دو طريق مي توانيد اين کار را انجام دهيد. توجه نماييد قبل از هر کاری ابتدا بايد مجدداً نوع تابلو را از قسمت مربوطه (ابزار کرکره ای جنب ابزار مانيتور در بالای صفحه) انتخاب نماييد بهنوان مثال اگر تابلوی با ماتريس 48*128 با قابليت پخش فيلم را داريد مطابق شکل شماره 12 آنرا انتخاب کنيد. سپس شماره پورتي که مبدل يو اس بی به سريال در دستگاه شما نصب شده است را از منوی Options>setting comport انتخاب نماييد. لازم به ذکر است نحوه طالع از شماره پورت را در ادامه توضيح خواهيم داد.



شکل شماره 12: انتخاب نوع تابلو قبل از ارسال مطالب

روش اول :

ارسال از طريق کابل رابط:

ابتدا از منوی options شماره پورت سريال را انتخاب نماييد. سپس کابل رابط را به تابلو وصل نموده و تابلو را روشن کنيد. حال با کليک بر روی ابزار آي سي مطالب را به تابلو انتقال دهيد. توجه کنيد پروسه انتقال توسط درص انتقال به شما نشان داده می شود و اگر به هر علتی با پيغام خطا روبرو گشتيد ابتدا از صحت شماره پورت انتخابی اطمینان حاصل نماييد و اگر باز هم پيغام خطا ظاهر گشت کابل ارتباطی را بررسی کنيد.

روش دوم:

ارسال از طريق کارت حافظه SD :

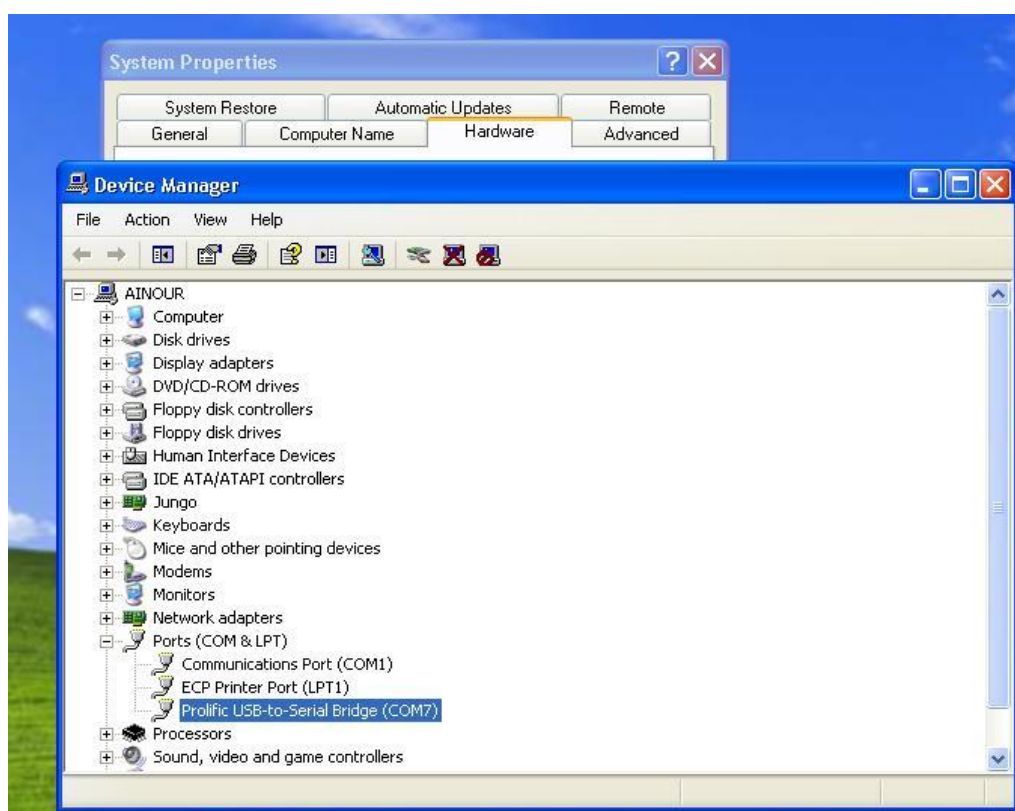
ابتدا با هماهنگی با نماينده شرکت آينور، کارت حافظه تابلو را از پشت آن خارج نماييد و با اتصال آن به کامپيوتر از طريق ابزار SD آدرس کارت حافظه را تعيين نماييد و در انتها بر روی دکمه ok کليک کنيد تا پروسه انتقال از طريق درصد انتقال به شما نشان داده شود. پس از اتمام پروسه انتقال، کارت حافظه را به تابلو وصل نماييد.

نحوه اطلاع از شماره پورت ارتباطی:

برای ارسال اطلاعات از طریق کابل رابط به تابلو حتما باید شماره پورت مورد استفاده را در نرم افزار انتخاب نمایید. با توجه به حجم اطلاعات و سرعت پایین پورت سریال، می بایست از یک مبدل usb به serial جهت این کار استفاده نمایید.

ابتدا سی دی مبدل usb به serial را درون درایو کامپیوتر گذاشته و مبدل را نصب نمایید. پس از نصب صحیح دستگاه مبدل و برای آگاهی از شماره پورت مورد استفاده بترتیب ذیل عمل نمایید.

ابتدا از منوی start وارد control panel شوید. حال بر روی سیستم که به شکل یک مانیتور می باشد کلیک نمایید. از پنجره مربوطه بر روی تب (tab) hardware کلیک کرده و سپس پنجره device manager را انتخاب کنید. حال مطابق شکل شماره 13 از قسمت (ports (COM & LPT شماره پورت مورد استفاده را مشاهده نمایید.



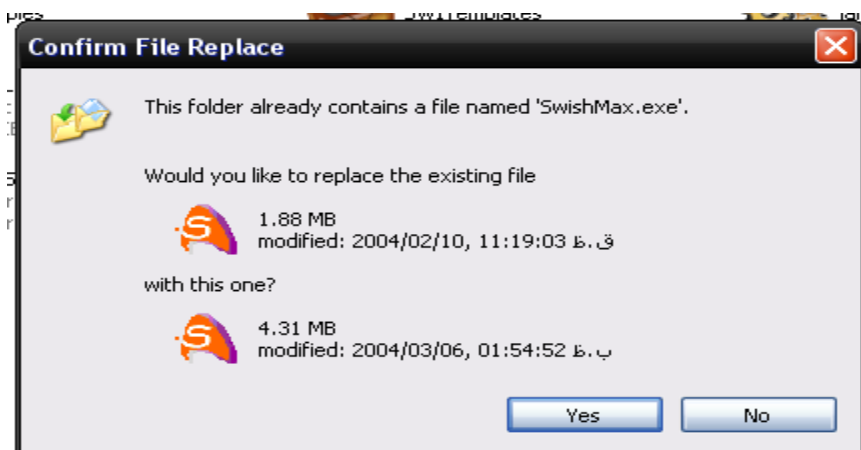
شکل شماره 14: اطلاع از شماره پورت دستگاه مبدل usb به serial

همانطور که در شکل مشاهده می گردد پورت مورد استفاده برای مبدل نصب شده بر روی دستگاه ما COM7 می باشد پس باید در نرم افزار ای سافت پورت 7 را انتخاب نماییم. (این شماره ممکن است در سیستم شما متفاوت باشد).

نحوه نوشتن افکت های حرفه ای با فرمت swf:

برای استفاده از افکت های فلش، میبایست از یک نرم افزار برای تولید فایل های با پسوند SWF استفاده گردد. در این بخش شما را با نحوه استفاده از نرم افزار SwishMax جهت این کار آشنا می نمایم. از داخل سی دی که به همراه تابلو دریافت نموده اید پوشه SwishMax را باز نمایید.

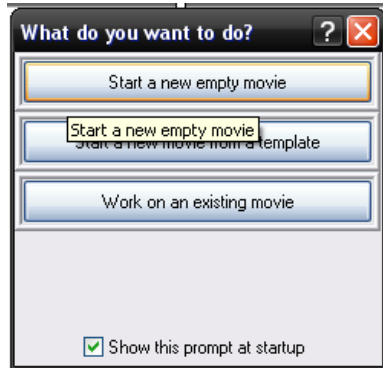
بر روی فایل Setup.exe کلیک کنید و این برنامه را نصب نمایید. بعد از نصب این نرم افزار به پوشه قبلی (شکل بالا) بازگشته و از پوشه Crack فایل SwishMax.exe را کپی نمایید. به آدرس Program Files بازگشته و پوشه SWiSHmax را باز نمایید. حال فایل کپی شده را در این قسمت Paste نمایید. حال با شکل زیر مواجه خواهید شد:



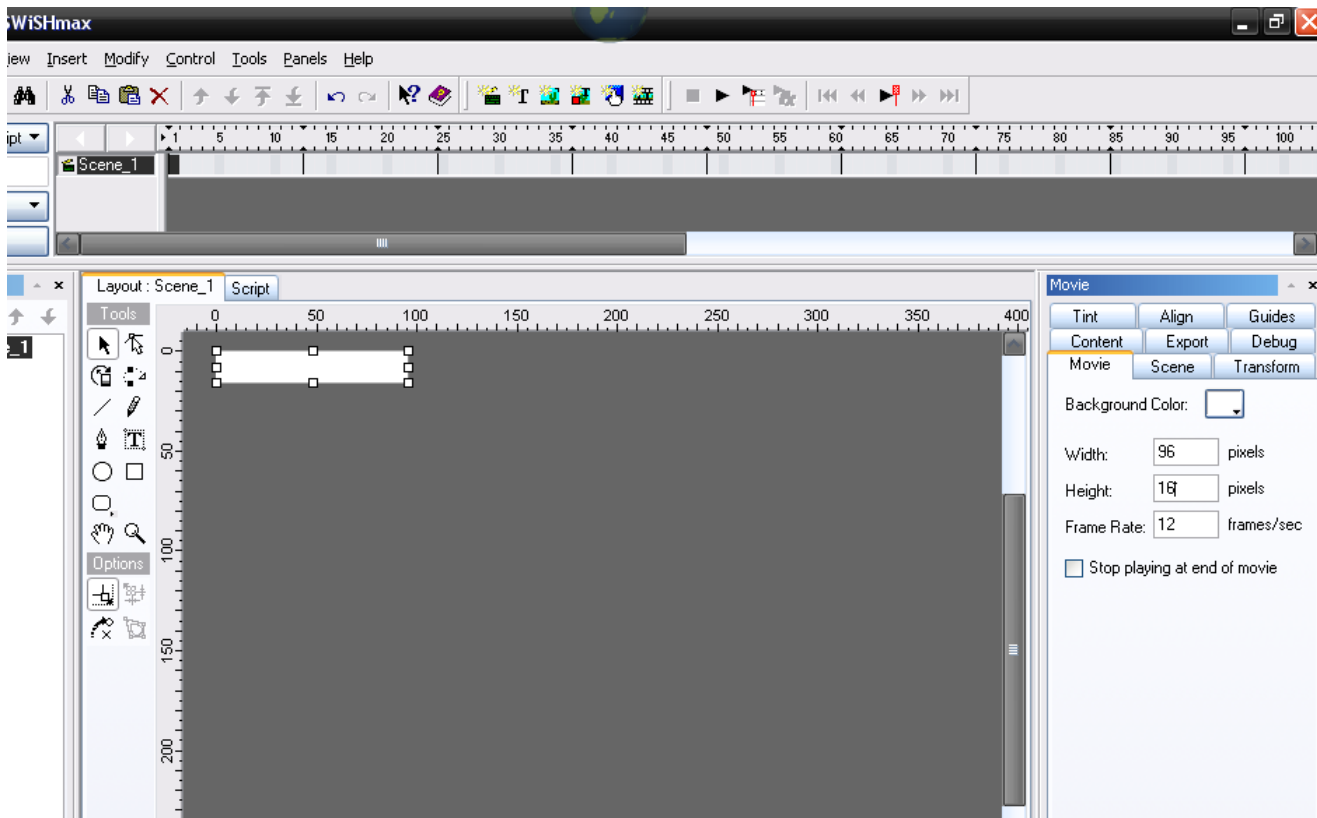
بر روی دکمه Yes کلیک نمایید. اکنون تمام پنجره های باز شده را ببندید.

حال در قسمت پایین سمت چپ ویندوز روی دکمه Start (دکمه ویندوز) کلیک کرده و از قسمت All Programs برنامه SwishMax را اجرا نمایید.

حال این برنامه شروع به اجرا می

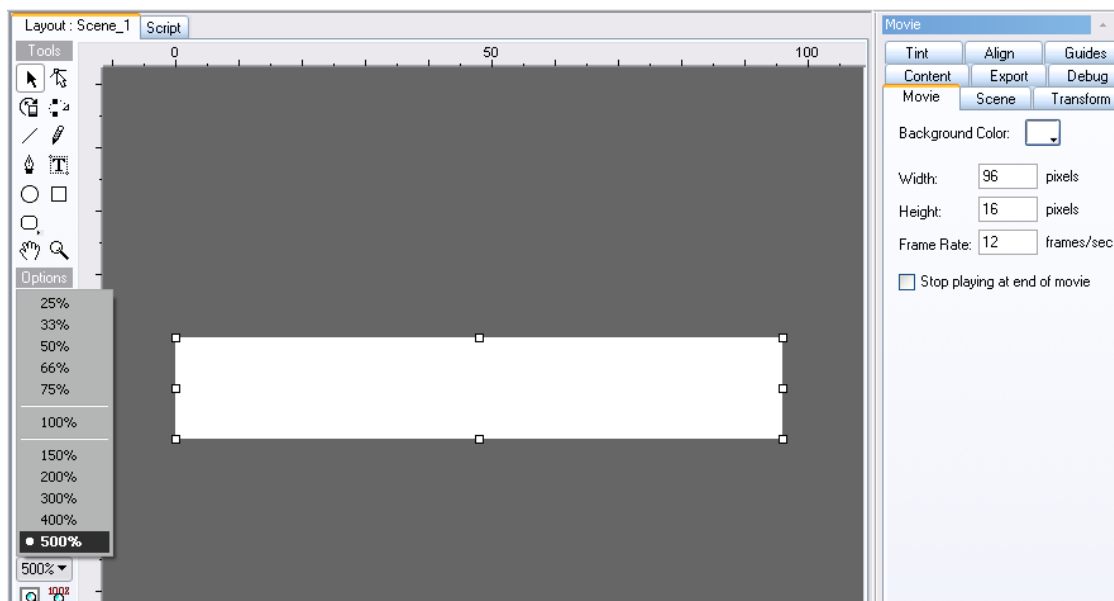


اکنون روی اولین گزینه کلیک نمایید. مطابق شکل زیر از قسمت سمت راست ماتریس نمایش تابلو را وارد نمایید. بعنوان مثال می خواهیم برای تابلوی با ماتریس نمایش 96×16 متنی را نوشته و برای آن افکت فلش اضافه نماییم.

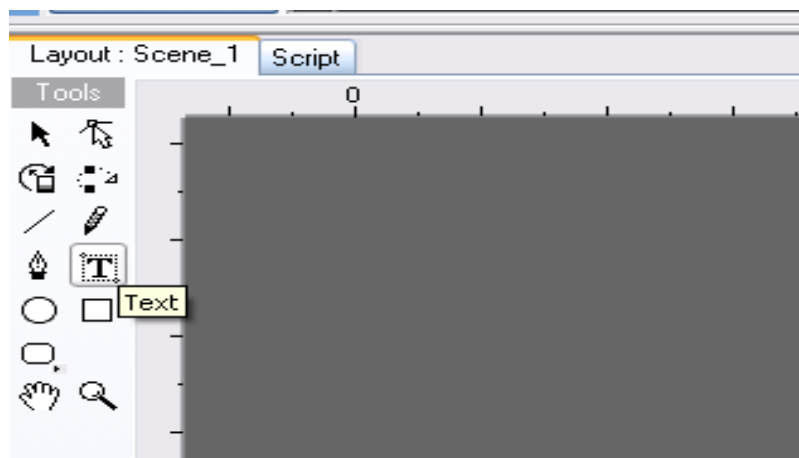


یعنی در مقابل گزینه **Width** و در داخل مستطیل مربوطه عدد **96** و در مقابل گزینه **Height** عدد **16** را وارد کرده و دکمه **Enter** را از روی صفحه کلید فشار می دهیم. همانطور که ملاحظه می کنید صفحه سفید رنگی که می خواهیم متن خود را در

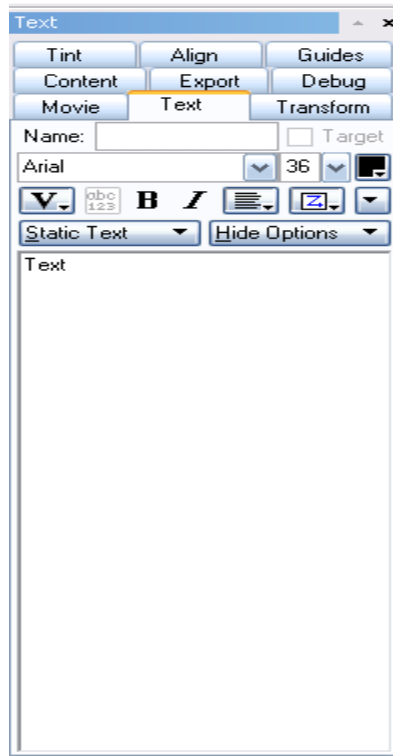
آنجا بنویسیم کوچکتر می گردد. در پایین صفحه و سمت چپ بر روی دکمه **View** کلیک کرده و **500%** را انتخاب می کنیم. حال توسط میله های طولی و عرضی کادر خاکستری رنگ موجود در وسط صفحه کادر سفید رنگ را پیدا می نمایم



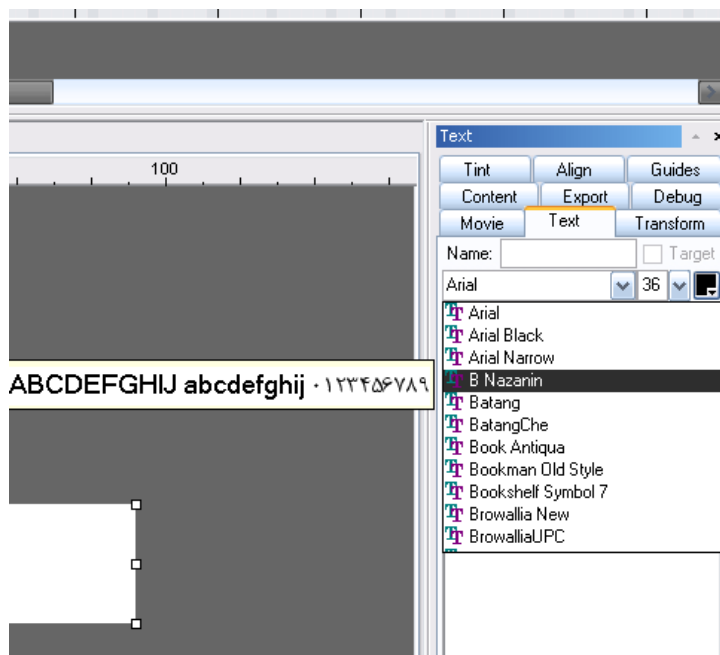
اکنون ما می توانیم متن مورد نظر را تایپ نمایم. برای انجام این عمل از قسمت سمت چپ (**Tools**) بر روی ابزار متن که با حرف **T** نشان داده شده است کلیک می نمایم.



با انتخاب این گزینه، در قسمت سمت راست صفحه، پنجره Text نمایان می‌گردد:



حال در این قسمت می‌توانیم فونت و سایز مورد نظر را انتخاب نماییم:

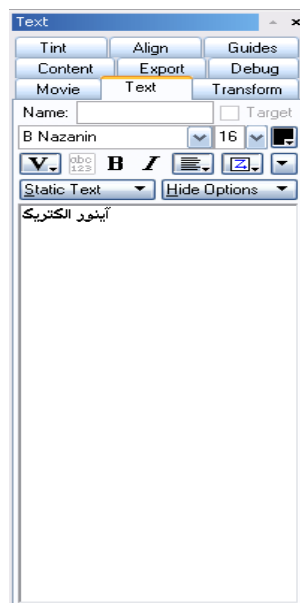


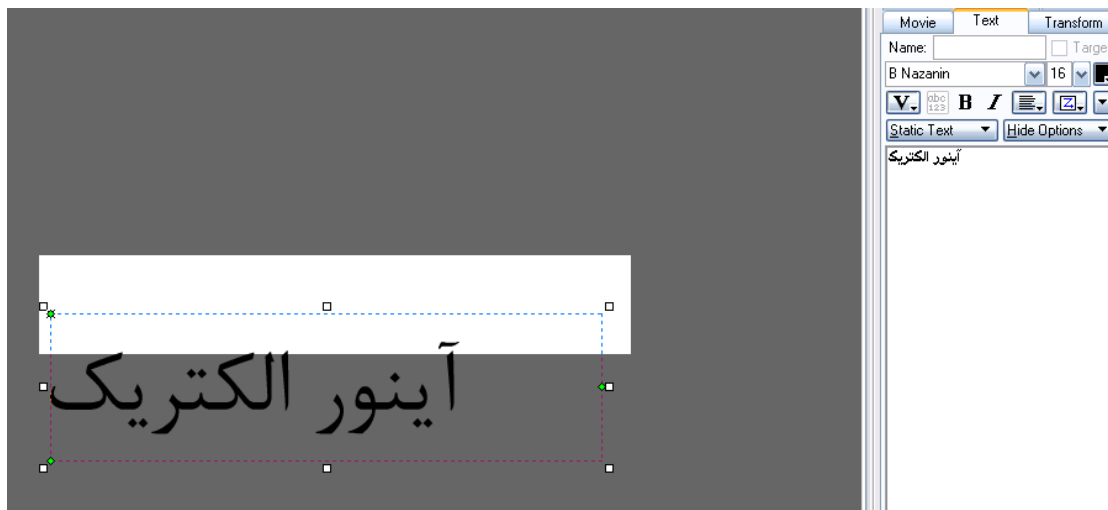
بعنوان مثال فونت **B Nazanin** و سایز **16** را انتخاب نمودیم. حال اگر اشاره گر ماوس را بر روی کادر سفید رنگ انتقال دهیم یک علامت + به همراه کاراکتر **T** را شاهد خواهیم بود.

مطابق شکل زیر با پایین نگهداشتن دکمه سمت چپ ماوس یک مستطیل به طول کادر سفید رنگ کشیده و دکمه ماوس را رها می نماییم:

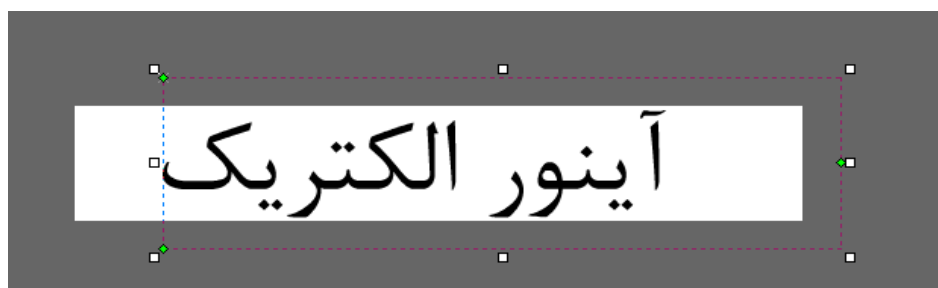


حال به کادر **Text** بازگشته و در قسمت پایین کادر، متن **Text** را پاک نموده و متن مورد نظر را می نویسیم:

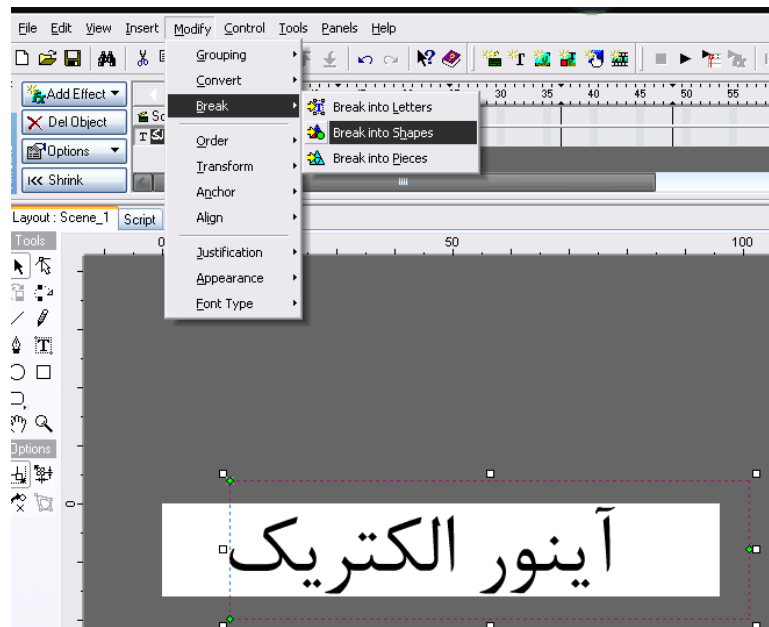




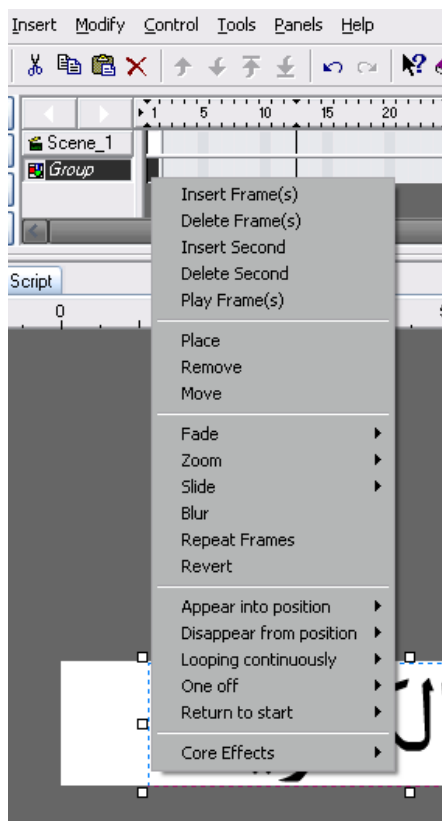
همانگونه که ملاحظه می‌نمایید متن ما در داخل کادر سفید رنگ نمی‌باشد. حال اشاره گر ماوس را بر روی متن برده و با فشردن و نگهداشتن دکمه سمت چپ ماوس، آن متن را به داخل کادر سفید رنگ انتقال می‌دهیم:



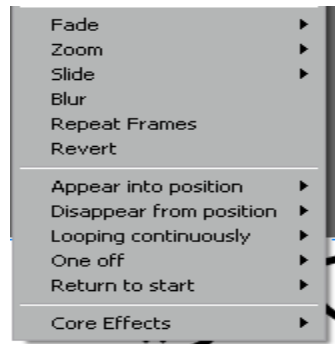
حال از منوی Modify، گزینه Break و از داخل آن Break into shapes را انتخاب می‌کنیم:



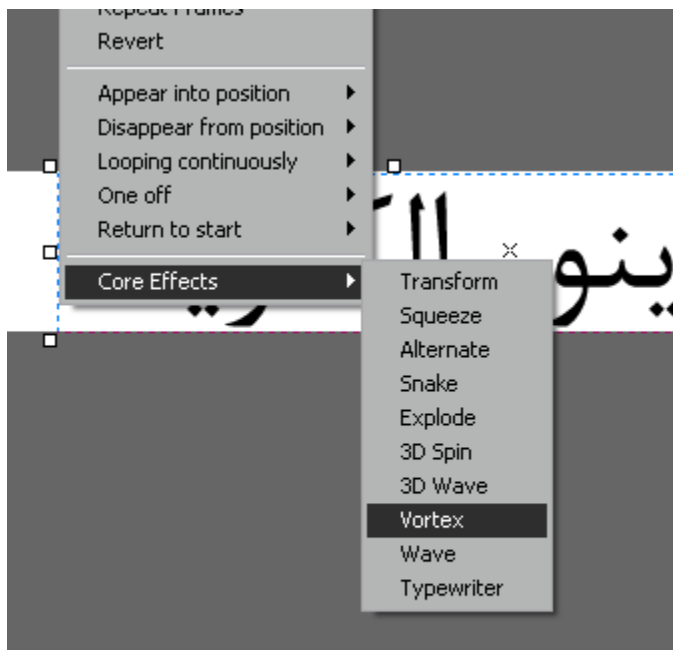
اکنون مطابق شکل زیر در قسمت بالای صفحه، در قسمت خط زمانی، جلوی متن **Group** و پایین عدد 1 راست کلیک می نماییم:



همانگونه که مشاهده می نمایید یک کادر خاکستری رنگی ظاهر خواهد گشت. حال مطابق شکل زیر و از قسمت های نمایش داده شده میتوانیم برای متن خود افکت مناسبی انتخاب نمایم:



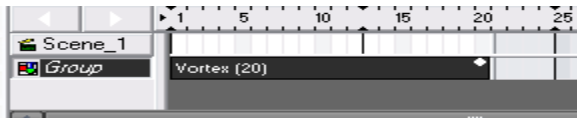
بعنوان مثال از قسمت Core Effects گزینه Vortex را انتخاب می نمایم:



حال بر روی دکمه Play Movie کلیک مینماییم تا پیش نمایش افکت را مشاهده کنیم.

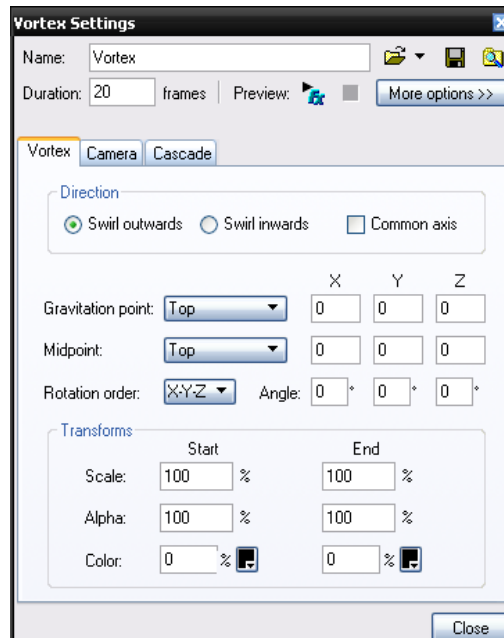


در صورت نیاز میتوانیم بر روی افکت انتخاب شده تغییراتی را اعمال نماییم بدین صورت که مطابق شکل زیر و بر روی خط زمانی بر روی افکت کلیک مینماییم تا به حالت انتخاب شده (High light) درآید:



سپس بر روی آن راست کلیک نموده و گزینه آخر یعنی Properties را انتخاب می نماییم. اکنون پنجره شکل صفحه بعد نمایان می

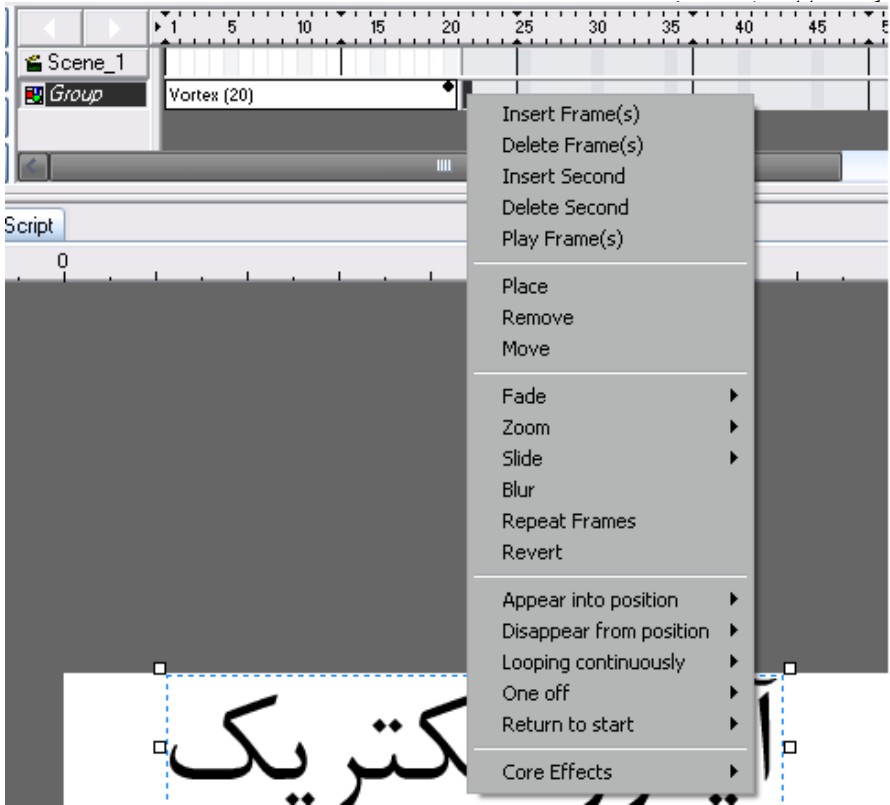
گردد:



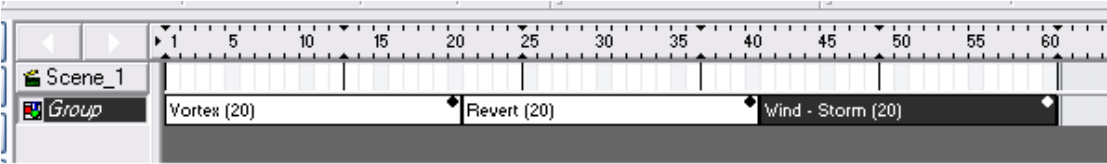
حال در قسمت **Direction** گزینه **Swirl inwards** را انتخاب می کنیم و مجدداً پیش نمایش آن را با کلیک بر روی دکمه **Play** مشاهده میکنیم.

میتوان برای یک نوشته افکت های متعددی انتخاب نمود بدین ترتیب که در قسمت خط زمانی و دقیقاً بعد از محل پایان افکت قبلی

راست کلیک نموده و افک



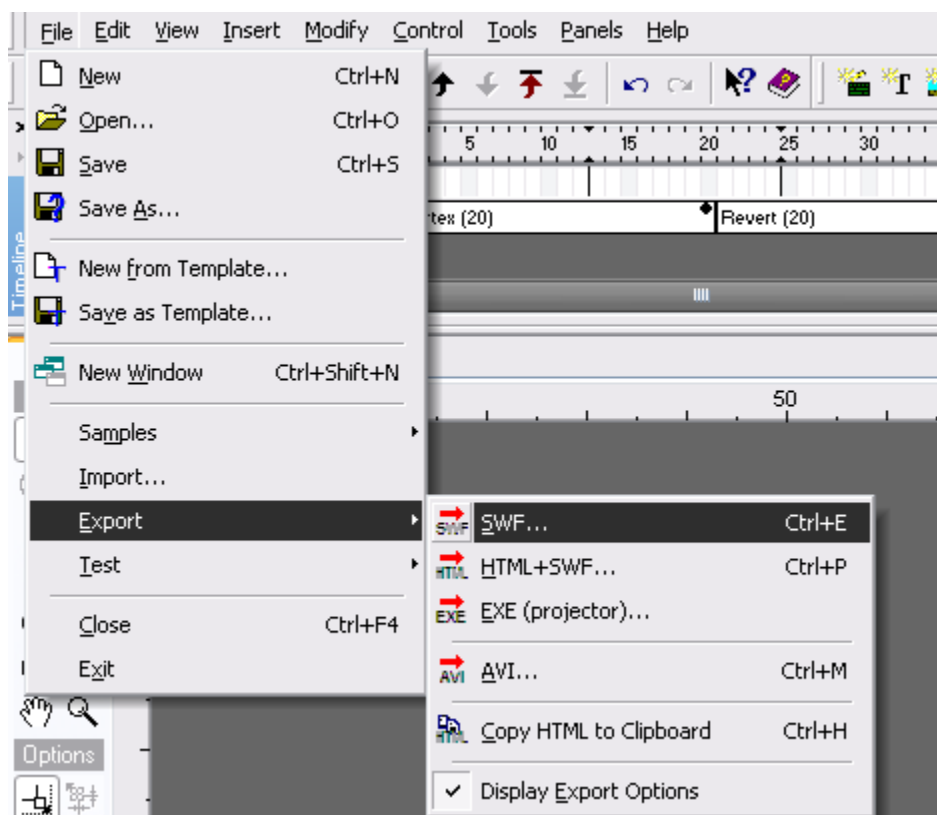
بعنوان نمونه، افکت های **Revert** و **Disappear from position /wind-storm** را انتخاب می کنیم. حال خط زمانی بصورت شکل زیر خواهد بود:



اکنون میتوانیم پیش نمایش آنرا ملاحظه نماییم.

در صورت پسند نمودن افکت های انتخابی اکنون باید این فایل را با پسوند **SWF** تولید نماییم تا بتوانیم از آن در داخل نرم افزار آرمان نگار جهت انتقال به تابلو استفاده نماییم. برای این کار مطابق شکل زیر از منوی **File** گزینه **Export** را انتخاب نموده و از داخل آن بر روی گزینه **SWF** کلیک مینماییم.

اکنون محل ذخیره این فایل و نام آنرا وارد مینماییم. بعنوان مثال این فایل را با نام **Ainour** و در آدرس **My Documents** ذخیره میکنیم.



اکنون، کار ما با نرم افزار **SwishMax** به اتمام رسیده است پس این برنامه را می بندیم.

حال می توان از درون نرم افزار آی سافت پرو و در قسمت **Load swf** این فایل را جهت نمایش در تابلو وارد نرم افزار نمود.