



## Manuel d'utilisation du logiciel de configuration et d'édition Dynamic 3

## INDEX

1.	<a href="#">INTRODUCTION ET INSTALLATION</a>	04
1.1	<a href="#">Introduction</a>	04
1.2	<a href="#">Configuration minimum requise du PC</a>	04
1.3	<a href="#">Installation du logiciel Dyanmic 3</a>	04
1.4	<a href="#">Installation du driver USB</a>	05
2.	<a href="#">MENU PRINCIPAL</a>	06
3.	<a href="#">COMMUNICATION</a>	08
3.1	<a href="#">Connexion via USB</a>	08
3.2	<a href="#">Connexion via RS232 ou RS485</a>	09
3.3	<a href="#">Connexion via Ethernet ou Wi-Fi</a>	10
3.4	<a href="#">Liste de Dispositifs</a>	10
3.5	<a href="#">Configuration avancée des communications</a>	12
4.	<a href="#">ÉDITION DE PROGRAMME</a>	13
4.1	<a href="#">Composition d'un programme</a>	13
4.2	<a href="#">Barre de menu programmes</a>	15
4.3	<a href="#">Explorateur de Pages</a>	16
4.4	<a href="#">Édition des lignes d'une page</a>	17
4.5	<a href="#">Création de Fenêtres</a>	18
4.6	<a href="#">Propriétés ligne et page actuelles</a>	19
4.7	<a href="#">Menu Actions</a>	22
4.7.1	<a href="#">. Polices</a>	22
4.7.2	<a href="#">Modes</a>	23
4.7.3	<a href="#">Graphiques</a>	24
4.7.4	<a href="#">Token (couleurs, Beep, temps, événements et variables)</a>	24
5.	<a href="#">PROGRAMMES et PLAYLIST</a>	28
6.	<a href="#">HORLOGE TEMPÉRATURE ET VARIABLES DISPOSITIF</a>	30

7.	<a href="#">COMFIGURATION DISPOSITIF</a>	31
7.1	<a href="#">Onglet Général</a>	32
7.2	<a href="#">Onglet Communication</a>	32
7.3	<a href="#">Onglet Visualisation</a>	33
7.4	<a href="#">Onglet Luminosité</a>	33
7.5	<a href="#">Onglet Communications (ports série)</a>	34
7.6	<a href="#">Onglet TCP/IP (afficheur équipé du module NW)</a>	35
7.7	<a href="#">Onglet Protocole TCP/ASCII(afficheur équipé du module NE ou NW)</a>	36
7.8	<a href="#">Onglet Wi-Fi (afficheur équipé du module NW)</a>	36
7.9	<a href="#">Onglet Entrées numériques (afficheur équipé du module K4 ou K8)</a>	37
7.10	<a href="#">Onglet ADC (afficheur équipé du module AN)</a>	38
7.11	<a href="#">Onglet Panneau de Sécurité (Uniquement afficheur sécurité compatible Dynamic3)</a>	39
7.12	<a href="#">Onglets Avancé (PS), Plaque de Led X, Avancé</a>	39
8.	<a href="#">CONFIGURATION APPLICATION</a>	40
9.	<a href="#">AFFICHEUR SÉCURITÉ (Uniquement afficheur sécurité compatible Dynamic3)</a>	41
10.	<a href="#">ÉDITEUR DE POLICES ET DE GRAPHIQUES</a>	42
9.1	<a href="#">Éditeur de Polices</a>	42
9.2	<a href="#">Éditeur de Graphiques</a>	45

# 1. INTRODUCTION ET INSTALLATION

## 1.1 Introduction

Dynamic 3 est le logiciel de configuration et d'édition pour les afficheurs grand format DITEL série DINOS-DM. Il s'utilise pour générer un fichier de programme qui contient l'information à afficher. Celui-ci peut être envoyé et sauvegardé dans l'afficheur pour une utilisation immédiate ou postérieure. Il permet également la configuration interne des afficheurs comme par exemple les paramètres de communication.

## 1.2 Configuration minimum requise du PC

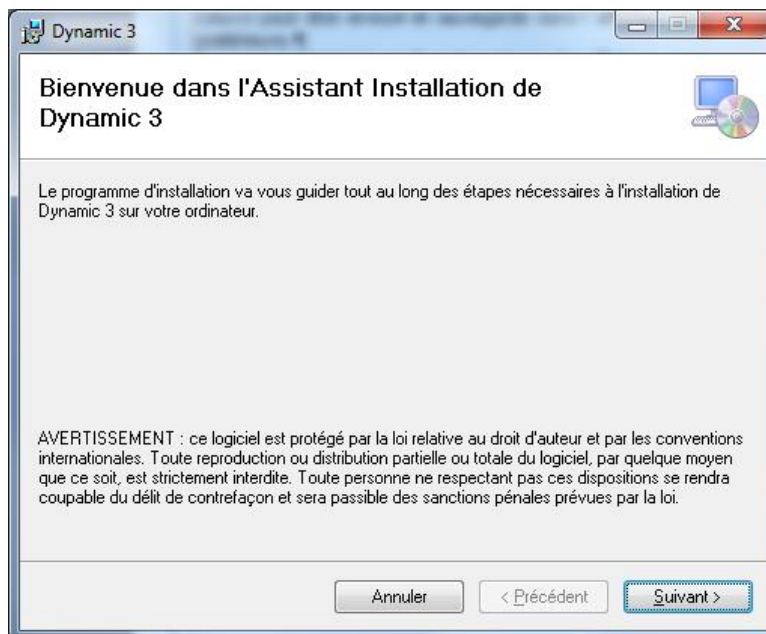
L'application Dynamic 3 est conçu pour fonctionner sur les systèmes d'exploitation PC Windows 32 et 64 bits. La configuration minimum du PC est :

- Système d'exploitation **Windows 7 ou supérieur**
- Microsoft.NET Framework 4.0. Si le PC n'en dispose pas, il faudra l'installer préalablement au Logiciel. (téléchargeable depuis le site de Microsoft <http://www.microsoft.com/fr-fr/download/details.aspx?id=17851>)
- Résolution minimale de l'écran 1280 x 720 pixels.

## 1.3 Installation du logiciel Dynamic 3

Le logiciel Dynamic 3 **peut se télécharger gratuitement** sur notre site web <http://www.ditel.es/> dans la rubrique Téléchargements.

Pour procéder à l'installation exécuter le fichier *setup.exe*. Le logiciel s'installe par défaut dans le répertoire racine C:\Program Files.



Le répertoire *MP* créée dans l'espace

*Files* est automatiquement

C:\Users\Username\Documents\MP Files ou seront sauvegardés entre autres les fichiers de programmes .

## 1.4 Installation du driver USB

Le port USB est le port natif des afficheurs série DINOS-DM.

Lors de la première connexion d'un afficheur DM au PC par liaison USB, le système opératif détectera un nouveau dispositif et installera automatiquement le **pilote nécessaire pour la connexion USB**.

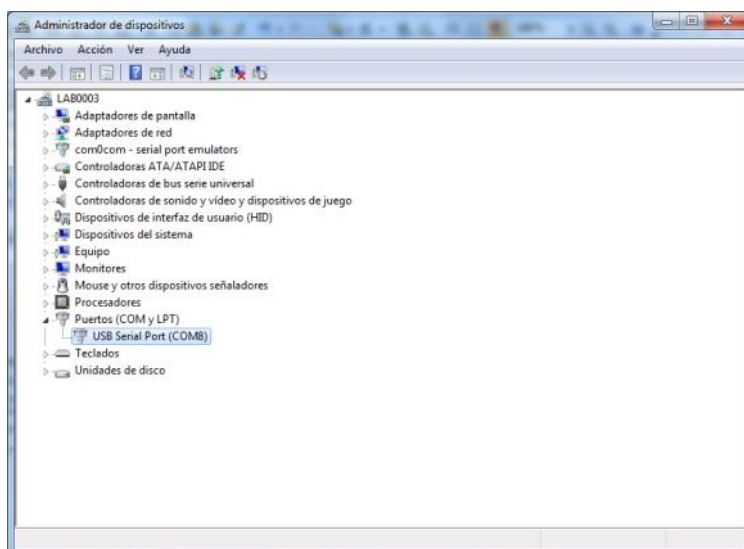
Dans le cas où le pilote ne s'installe pas automatiquement il faudra l'installer manuellement faute de quoi il y aura une erreur de communication avec le Dynamic 3.

Pour cela télécharger le pilote USB sur notre site web <http://www.ditel.es/> dans la rubrique Téléchargements.

Aller au gestionnaire de périphériques du système opératif puis se positionner sur le **port COM du PC** utilisé par l'afficheur et avec le bouton droit de la souris sélectionner "**Actualiser le pilote**".

Indiquer le répertoire où se trouve le pilote et procéder à l'actualisation.

À la fin de l'actualisation un message informe que le pilote a été actualisé correctement.

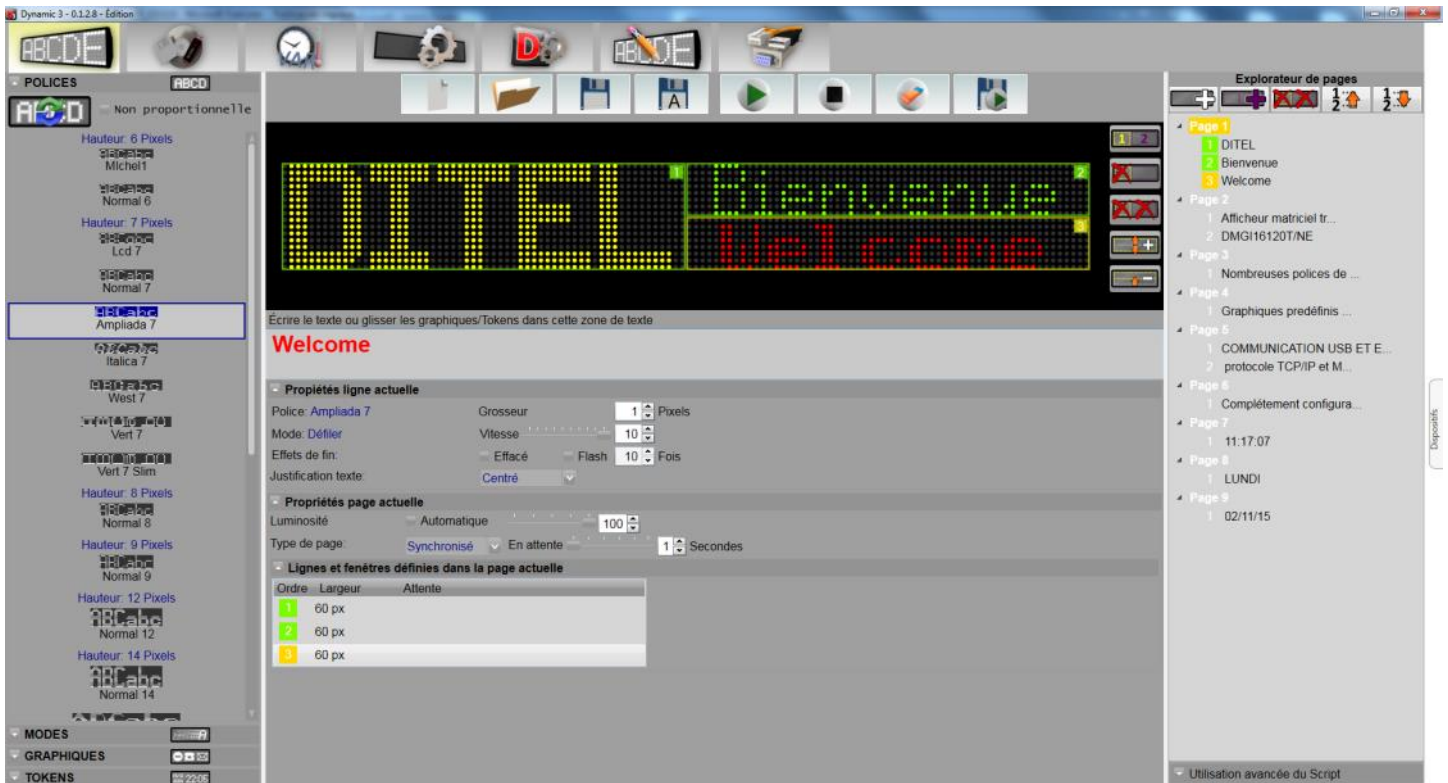


Une fois ces opérations réalisées le logiciel Dynamic 3 est prêt à être utilisé. Il peut être ouvert depuis l'accès direct qui a été automatiquement créé sur le bureau du PC.



## 2. MENU PRINCIPAL

Le menu principal situé sur la partie supérieure donne accès aux différentes fonctions du logiciel.



**ÉDITION:** Création, modification et sauvegarde de programmes de visualisation

**PROGRAMMES:** Exploration et gestion des fichiers de programmes, graphiques et cycles en mémoire de l'afficheur sélectionné, ainsi que transfert vers le PC local ou vice-versa. Création de Playlist (liste de programmes). Les fichiers peuvent s'éditer directement.

**HORLOGE:** Mise à l'heure manuelle ou synchronisation avec le PC local. Lecture de la température (afficheur avec l'option sonde de température) et possibilité de fixer un Offset.

Dans ce menu se trouve également le tableau *Variables* qui permet de lire et modifier depuis le logiciel les 26 variables internes de l'afficheur que ce soit en format numérique ou alphanumérique (limité à 8 caractères)

**CONFIGURATION DISPOSITIF:** Configuration interne de l'afficheur. Permet entre autres configurer l'adresse IP, les ports série, le numéro de dispositif, le réglage de la luminosité automatique, les options d'initialisation.

Certains paramètres avancés sont protégés par un code d'accès. Ils ne doivent être modifiés que par du personnel qualifié au risque d'altérer le bon fonctionnement du dispositif.

**CONFIGURATION APPLICATION:** Configuration du logiciel. Permet entre autres configurer la langue, les valeurs d'édition par défaut et permet également réaliser les mises à jour de produit.

**AFFICHEUR SÉCURITÉ:** Uniquement afficheur sécurité compatible Dynamic3. Permet la lecture et modification des variables de sécurité (jours sans accident, record ...).

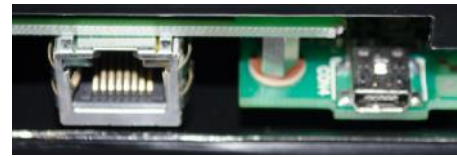
**ÉDITEUR DE POLICES ET DE GRAPHIQUES** : Création et modification de polices et graphiques.

**COMMUNICATION**: Établir la communication avec les afficheurs via USB, RS232, RS485 ou Ethernet. Une fois la communication réalisée l'afficheur doit s'ajouter à une liste de dispositif. À la prochaine connexion si les paramètres de communication n'ont pas changés la connexion avec les afficheurs sera automatique.

Le logiciel mémorise la configuration de l'utilisateur (communications, liste de dispositifs, langue, modèle par défaut...) ainsi que la dernière page ouverte et se réinitialisera par la suite dans les mêmes conditions que quand il s'est fermé.

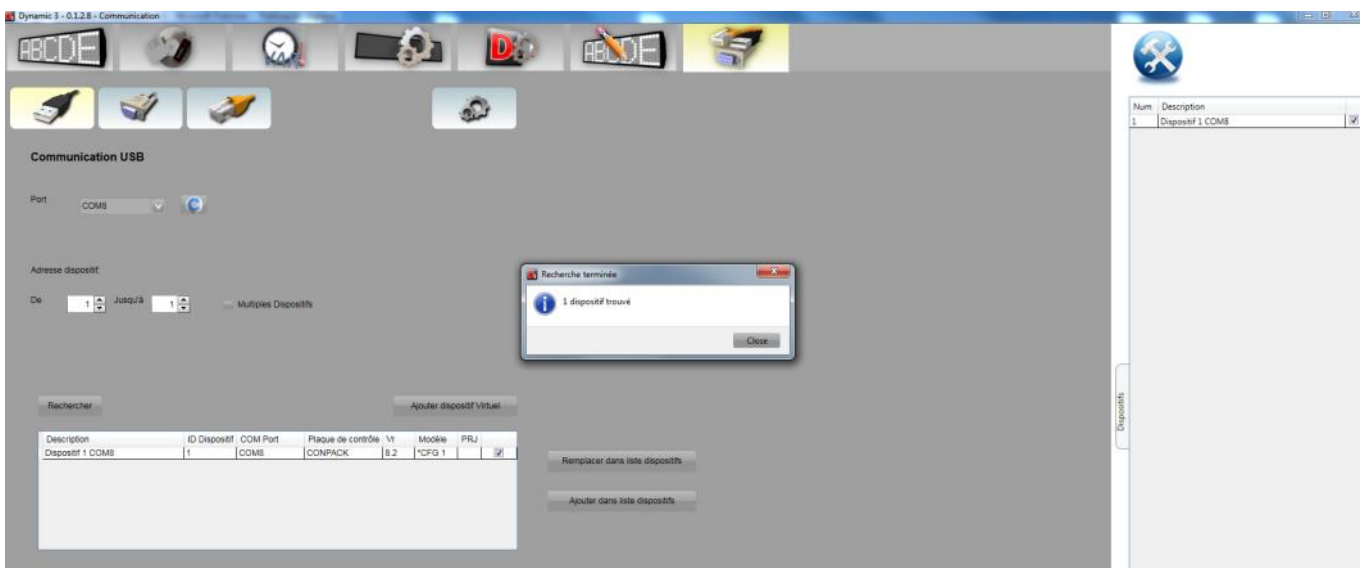
### 3. COMMUNICATION

La communication entre le PC et l'afficheur peut s'établir via **USB** (port natif), **RS232/RS485\*** ou **Ethernet\***. Cliquer sur l'icône associé pour sélectionner un des modes



#### 3.1 Connexion via USB

S'assurer que l'afficheur est sous tension, qu'il soit bien connecté au PC via le **câble USB A-mini B** fourni avec l'afficheur ainsi que le driver USB soit correctement installé dans le PC (voir chapitre 1.4 Installation du driver USB).



**Port** : Le  Dynamic 3 détecte automatiquement les ports COM actifs du PC.

La touche  permet d'actualiser la liste des ports COM suite à un changement de port par exemple.

S'assurer quel est le port COM utilisé par l'afficheur et le sélectionner dans la liste.

**Touche "rechercher"**: En cliquant sur cette touche et après quelques instant un message apparaît indiquant que le dispositif à été trouvé. Une ligne s'ajoute au tableau avec la description du dispositif rencontré. En cas contraire un message indiquera que aucun dispositif n'a été trouvé. Vérifier alors les paramètres et les connexions avec l'afficheur et réessayer.

**Touche "Ajouter dans liste de dispositifs"**: La nouvelle connexion s'ajoute à la liste de dispositifs du Dynamic 3 situé sur la droite de la page avec un numéro de dispositif et une case d'activation qui par défaut est coché indiquant que l'afficheur est accessible depuis le logiciel.

Tous les afficheurs présents dans cette liste seront directement accessibles pour les prochaines sessions à conditions que les paramètres de communication ne changent pas (n° port, IP...) évitant ainsi devoir réaliser à chaque fois une nouvelle connexion.

**Touche "Remplacer dans liste de dispositifs"**: Toutes les connexions de la liste de dispositifs sont remplacées par le dispositif trouvé.



## 3.2 Connexion via RS2 ou RS485

Suivre les mêmes pas que pour une connexion USB sauf:

Sélectionner les paramètres de communications qui par défaut sont 9600 Bauds, 8 Bits de données, sans parité et 1 Bit de stop. Voir chapitre 6.CONFIGURATION DISPOSITIF.



**Communication RS232 - RS485**

Port:

Bauds:

Bits de données:

Parité:

Bits de stop:

Adresse dispositif:

De:   Jusqu'à:    Multiples Dispositifs

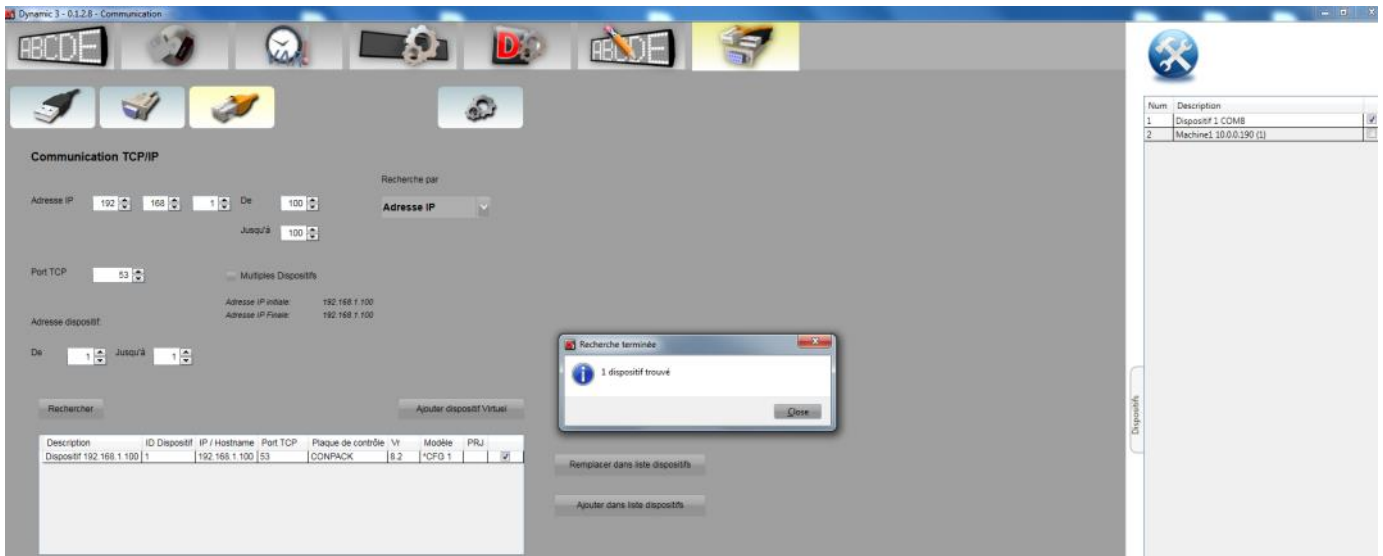
### 3.3 Connexion via Ethernet ou Wi-Fi

Pour établir une connexion via Ethernet ou Wi-Fi, il est nécessaire que l'afficheur et le PC soit sur le même réseau. Les afficheurs sont livrés d'usine avec l'IP par défaut **192.168.1.100**.

La personne chargée de l'administration du réseau ou va opérer l'afficheur devra configurer les paramètres de l'interface Ethernet de celui-ci depuis la page Configuration dispositif. Voir chapitre 6.CONFIGURATION DISPOSITIF.

**La première connexion peut se faire via USB** ou RS.

Une autre possibilité est de **changer l'adresse IP du PC** afin de travailler sur le réseau 192.168.1.x



**Adresse IP:** Introduire l'adresse IP de l'afficheur en indiquant l'adresse initial et l'adresse finale de recherche. La recherche d'un seul dispositif peut se faire avec une seule adresse ou une plage d'adresses.

Exemples de recherche: "De" 187 "Jusqu'à" 187  
"De" 180 "Jusqu'à" 190

Si l'on veut faire une recherche de plusieurs dispositifs présents sur le réseau, coché la casse "Multiples Dispositifs"

**Port TCP:** Par défaut **53**. Ne pas modifier.

**Adresse dispositif:** Par défaut "De" 1 "Jusqu'à" 1. L'adresse du dispositif se configure dans la page Configuration dispositif. Voir chapitre 6.CONFIGURATION DISPOSITIF.

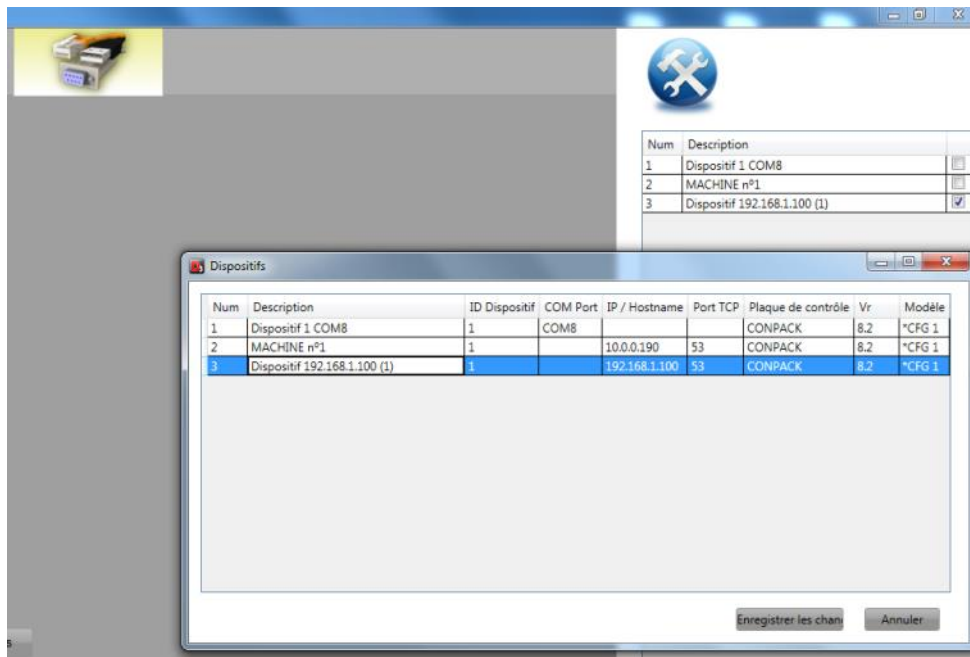
**Touche "rechercher":** En cliquant sur cette touche et après quelques instant un message apparaît indiquant que le dispositif à été trouvé. Une ligne s'ajoute au tableau avec la description du dispositif rencontré. En cas contraire un message indiquera que aucun dispositif n'a été trouvé. Vérifier alors les paramètres et les connexions avec l'afficheur et réessayer.

**Touche "Ajouter dans liste dispositifs":** La nouvelle connexion s'ajoute à la liste de dispositifs du Dynamic 3 situé sur la droite de la page avec un numéro de dispositif et une case d'activation qui par défaut est coché indiquant que l'afficheur est accessible depuis le logiciel.

Toutes les afficheurs présents dans cette liste seront directement accessibles pour les prochaines sessions à conditions que les paramètres de communication ne changent pas (n° port, IP...) évitant ainsi devoir réaliser à chaque fois une nouvelle connexion.

**Touche "Ajouter dans liste dispositifs":** Toutes les connexions de la liste de dispositifs sont remplacées par le dispositif trouvé.

### 3.4 liste de Dispositifs



la liste de onglet la droite du depuis les

dispositifs est un déroulant située sur logiciel accessible différentes pages

du menu principal. Elle permet de garder différentes connexions. Pour sélectionner à tout moment un ou plusieurs dispositifs physiquement connectés cocher la ou les cases correspondantes.

La communication se fera de la manière suivante:

**Lecture (configuration, programmes mémorisés):** Un seul dispositif peut être lu à la fois. En cas d'avoir coché plusieurs cases seul sera pris en compte le premier dispositif.

**Écriture (envoi de programme, configuration):**

Option "Envoi simultané à tous les dispositifs" non cochée\*: En cas d'avoir coché plusieurs cases seul sera pris en compte le premier dispositif. C'est la configuration par défaut.

Option "Envoi simultané à tous les dispositifs" cochée\*: L'envoi se réalisera à Tous les dispositifs sélectionnés.

\*Voir Chapitre 8 CONFIGURATION APPLICATION

**ATTENTION :** Pour éviter toute erreur de destinataire que ce soit en lecture ou écriture, s'assurer auparavant que le dispositif sélectionné soit le correct, le risque étant par exemple d'envoyer une configuration ou un programme à un afficheur à la place d'un autre.

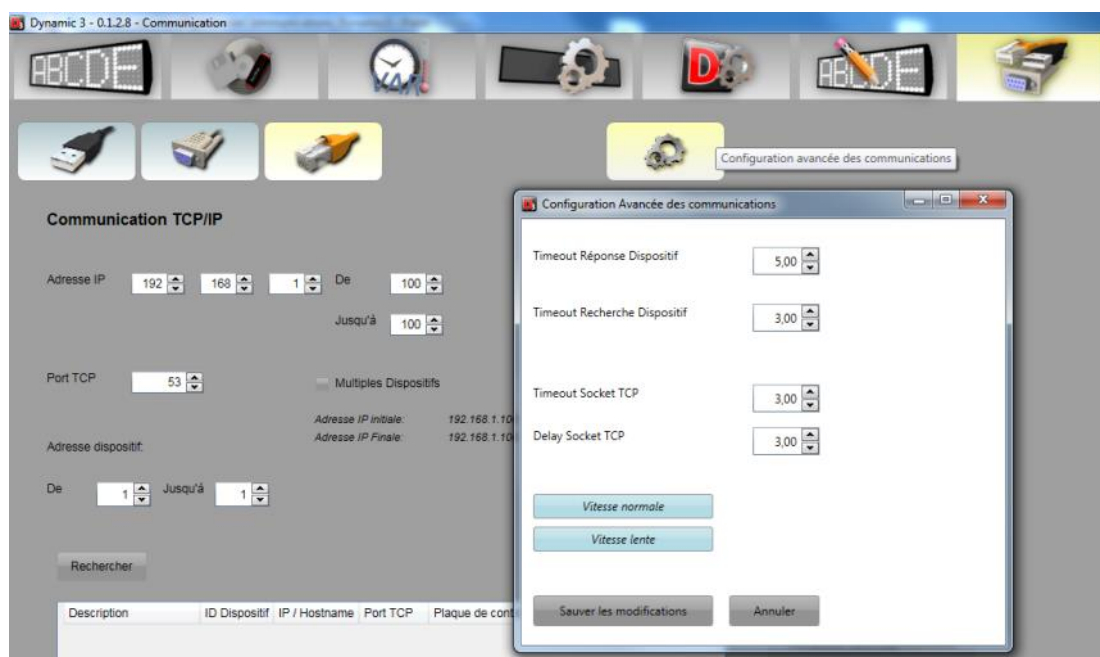
Toutes les afficheurs présents dans cette liste seront directement accessibles pour les prochaines sessions à conditions que les paramètres de communication ne changent pas (n° port, IP...) évitant ainsi devoir réaliser à chaque fois une nouvelle connexion.

Un même afficheur peut disposer de plusieurs connexions dans la liste par exemple une connexion en USB et une autre en Ethernet.

Par défaut le nom du dispositif trouvé prend le format "Dispositif+IP". Il est possible d'éditer la description du dispositif pour changer son nom. Cette opération ainsi que la suppression d'un dispositif existant peut également se faire depuis la liste de dispositifs en utilisant les touches "Éditer", "Supprimer"

## 3.5 Configuration avancée des communications

Cette fonctionnalité permet de modifier les délais de recherche et de réponse de dispositif (time out), si ces délais sont dépassés la connexion est considérée comme échouée. **Ils doivent être modifiés uniquement en cas d'erreur de communication après vérification des autres paramètres et connexions physiques.**



### Timeout

### Réponse et

**Timeout Recherche Dispositif:** Délai en secondes pour communication par USB ou RS232/RS485.

**Timeout et Delay Socket TCP:** Délai en secondes pour communication via Ethernet

**Vitesse normale:** configuration par défaut avec des délais courts

**Vitesse lente:** configuration par défaut avec des délais longs

NOTE: Ne pas oublier sauver les modifications avec la touche correspondante avant de sortir.

Une fois le nouveaux dispositif présent dans liste de dispositifs on peut procéder à la création, modification et sauvegarde de programmes de visualisation (page Édition), à l'exploration et gestion des fichiers (page Programmes) et à la configuration interne de l'afficheur (page Horloge et Configuration dispositif).

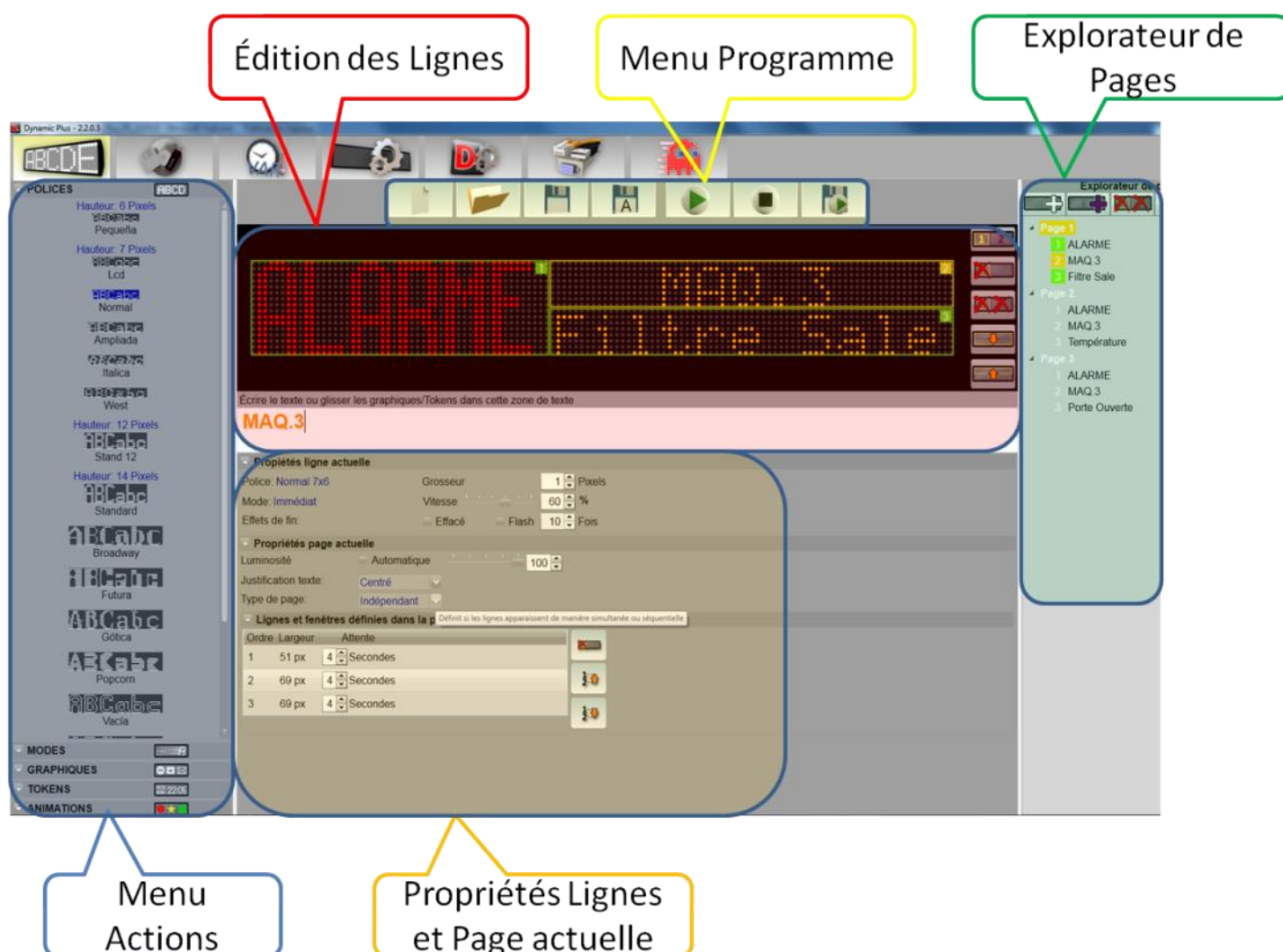
## 4. ÉDITION DE PROGRAMME

Ce chapitre détaille les différentes parties de la page "Édition".



### 4.1 Composition d'un programme

Le Dynamic 3 sert à créer le contenu (programme) qui sera affiché. Un programme est composé d'une ou plusieurs **pages**. Chaque page peut avoir une ou plusieurs **lignes** selon le modèle et la police de caractère choisie. Sur les afficheurs matriciels les lignes peuvent également se diviser ou se combiner entre elles. en **fenêtres**.



Chaque programme s'exécute de forme séquentielle (page1, page2...). **Le temps d'affichage de chaque page est configurable** de 1 à 50 secondes.

Chaque ligne dispose des **propriétés** suivantes qui peuvent être modifiées en utilisant les contrôles disponibles:

Une **police** de caractère qui définira selon le modèle d'afficheur le nombre de lignes disponibles.

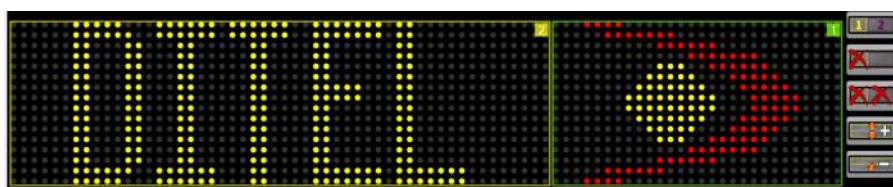
Un **mode** et une **vitesse d'apparition** (Immédiat, défiler...)

**Effets** visuels comme changement de couleur\*, clignotement, flash

Possibilité d'insérer des variables telles que heure, date, compte à rebours, température\*, ainsi que jusqu'à **25 variables numériques ou alphanumériques** qui peuvent être contrôlées par un dispositif extérieur.

Possibilité d'insérer des graphiques (pictogrammes) prédéfinis ou créés par l'utilisateur avec l'**éditeur de polices et graphiques personnalisés** incorporé dans le logiciel

Possibilité de diviser et combiner les lignes pour obtenir différentes **fenêtres**.



\*(selon modèle et option)

## 4.2 Barre de menu programmes



Dans cette barre de menu sont regroupés les contrôles pour créer, sauvegarder (dans le PC et/ou l'afficheur) et envoyer/exécuter les programmes dans les afficheurs.

**Nouveau Programme:** Crée un nouveau programme selon la configuration du système et des valeurs par défauts. Voir menu Configuration Application.

**Ouvrir Programme:** Ouvre un programme existant se trouvant dans le répertoire C:\Users\Username\Documents\MP Files du PC.

**Enregistrer Programme:** Garde les modifications faites sur le programme précédemment ouvert.

**Enregistrer Sous:** Crée un fichier de sauvegarde “.hgp” du nouveau programme dans le répertoire C:\Users\Username\Documents\MP Files du PC.

**Exécuter Programme:** Envoie le programme à l'afficheur sélectionné dans la liste de dispositifs pour son exécution immédiate. Le programme est mémorisé dans l'afficheur sous le nom par défaut--FASTEXEC--.

**Arrêt Programme:** Arrête l'exécution du programme de l'afficheur sélectionné dans la liste de dispositifs. Aucun Led n'est alors allumé dans l'afficheur qui reste en état d'attente

**Enregistrer et Exécuter:** : Envoie le programme à l'afficheur sélectionné dans la liste de dispositifs pour son exécution immédiate et une copie du programme est sauvegardée dans la mémoire de l'afficheur sous le nom du programme défini par l'utilisateur.

**ATTENTION:** Le nom du programme mémorisé dans l'afficheur doit avoir un maximum de 8 caractères en majuscule. Il faut en tenir compte lorsque l'on enregistre les programmes sur le PC. Si le nom du programme est supérieur à 8 caractères, il sera amputé lorsqu'il sera envoyé sur l'afficheur ce qui peut provoquer qu'un programme soit surécrit par un autre dont le nom commence par les mêmes 8 caractères.

**NOTE:** Si l'afficheur est déconnecté, il redémarrera en exécutant le programme ou en mode arrêt selon la configuration de l'option *Reset affichage au démarrage* (voir menu configuration dispositif)

## 4.3 Explorateur de Pages

L'explorateur de pages offre une **vue globale** du nouveau programme ou du programme sélectionné et la possibilité de naviguer entre les pages ainsi que réaliser les opérations suivantes:

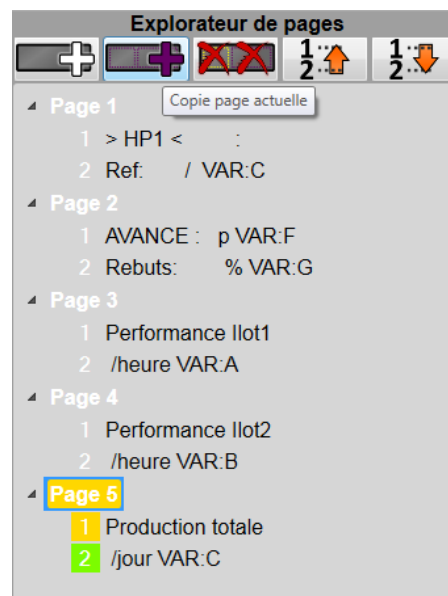
### Barre de menu supérieure:

Créer une Nouvelle page

Copier une nouvelles page

Éliminer une page

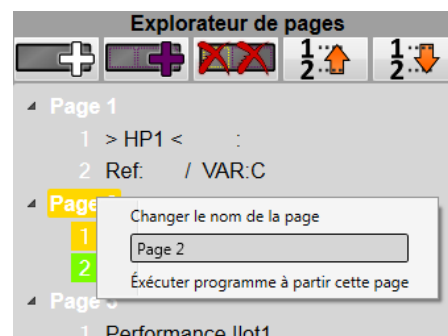
Déplacer une page (l'exécution du Programme se fera selon l'ordre des pages)



### Bouton droit de la souris:

Exécuter le programme depuis la page sélectionnée

Modifier le nom de la page



## 4.3 Utilisation avancée du Script

Cette utilité sert à visualiser le Script DTPM du programme édité. Le protocole DTPM est le protocole natif des afficheurs série DN.

Cet outil s'utilise pour l'intégration des afficheurs dans des systèmes existants (PLC, PC...) afin de tester le protocole, débiter les trames et copier un programme édité avec le dynamic3. Pour plus de détail consulter les manuels des protocoles disponibles.

Pour accéder à cette utilité il faut **Débloquer les options avancées** depuis la page Configuration Application en introduisant le mot de passe (**contacter le service technique pour obtenir le mot de passe**).



## 4.4 Édition des lignes d'une page

La première page d'un nouveau programme ou d'un programme existant s'affiche dans une fenêtre d'édition qui dispose dans sa partie supérieure d'une **zone de pixels représentant chaque LED** de l'afficheur sélectionné.

Le nombre de lignes, la largeur et la hauteur en pixels de chaque ligne dépendra du modèle d'afficheur sélectionné dans la page Configuration Application pour un nouveau programme ou du modèle enregistré si il s'agit d'un programme existant.

Pour faire apparaître une ligne sur un nouveau programme positionner le curseur sur la zone souhaitée et faire un click. La ligne sélectionnée avec la souris apparait avec un **contour de couleur jaune** et un **numéro de ligne**. Les lignes non sélectionnées apparaissent avec un **contour de couleur verte**.

NOTE: Le numéro des lignes déterminera l'**ordre d'apparition** de celles-ci si le type de page est indépendant (voir propriétés page).

En dessous des LEDs ce trouve une zone de saisie où l'utilisateur peut écrire le texte de la ligne sélectionnée ainsi qu'insérer les graphiques et **TOKENS** (heure, date, couleurs, effet d'intermittence...).



Sur la partie droite on dispose des contrôles suivants:

- **Identifier fenêtre ON/OFF:** Numération des lignes selon ordre de création.
- **Effacer Ligne:** Élimine la ligne/Fenêtre sélectionnée
- **Effacer Page:** Élimine toute la page.
- **Augmenter hauteur Ligne\*:** Moins de lignes avec des caractères plus grands.
- **Diminuer hauteur Ligne\*:** Plus de lignes avec des caractères plus petits.

\*seulement pour afficheurs matriciels



## 4.5 Création de fenêtres

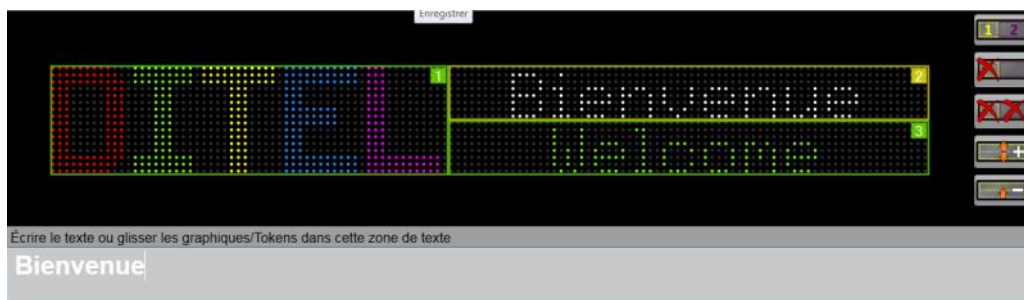
**Les lignes peuvent être fractionnées pour créer des fenêtres.**

De plus sur les afficheurs matriciels il est également possibles de combiner les lignes entre elles.

Suivant le modèle sélectionné on peut créer jusqu'à 14 fenêtres par page.

Pour créer une fenêtre il suffit de se positionner sur les bords d'une ligne jusqu'à l'apparition du symbole "<->" et d'étirer vers l'intérieur. Répéter l'opération sur le bord opposé jusqu'à la taille et le positionnement souhaité pour la fenêtre. Pour combiner 2 lignes étirer vers le bas ou le haut ou bien utiliser les contrôles "+" et "-" de droite.

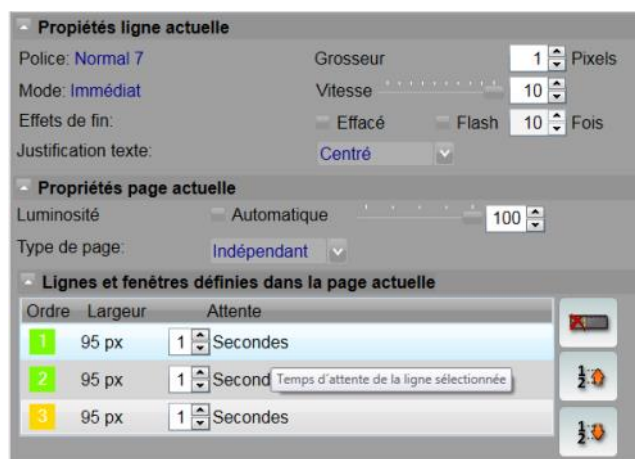
Chaque fenêtre ainsi créé aura les mêmes propriétés que les lignes simples.



## 4.6 Propriétés Ligne et Page actuelles

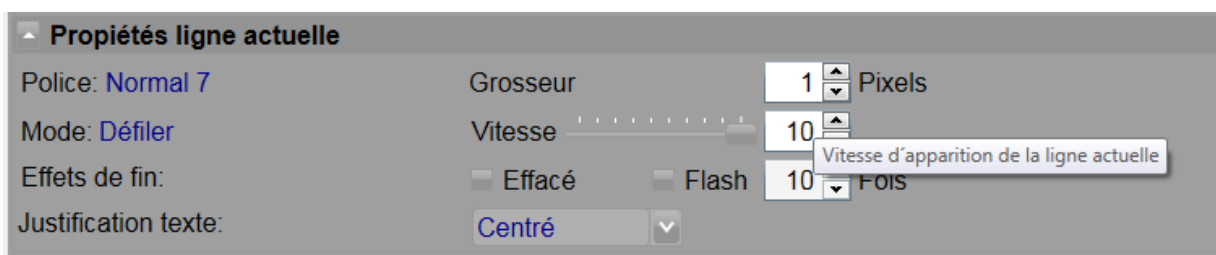
Dans cette fenêtre sont regroupées les contrôles pour modifier les **propriétés de la ligne sélectionnée** ainsi que de toute la **page**.

Ces contrôles agissent sur la police, le mode et le temps d'apparition, le temps d'attente entre pages et le contrôle de la luminosité



[4.6.1](#)  
[actuelle](#)

[Propriétés de la ligne](#)



**Police:** Indique le type de police sélectionnée (Voir section Polices)

**Grosueur:** Multiplie par 1 à 3 la grosueur en pixels des caractères de la police sélectionnée. La valeur par défaut est 1.

**Mode:** Indique le mode d'apparition sélectionné (Voir section Modes)

**Vitesse:** Temps que tarde la ligne à s'afficher dans le mode d'apparition sélectionné (sauf mode immédiat)

0% = vitesse d'apparition la plus lente (± 90 secondes)

100% = vitesse d'apparition la plus rapide (± 3 secondes)

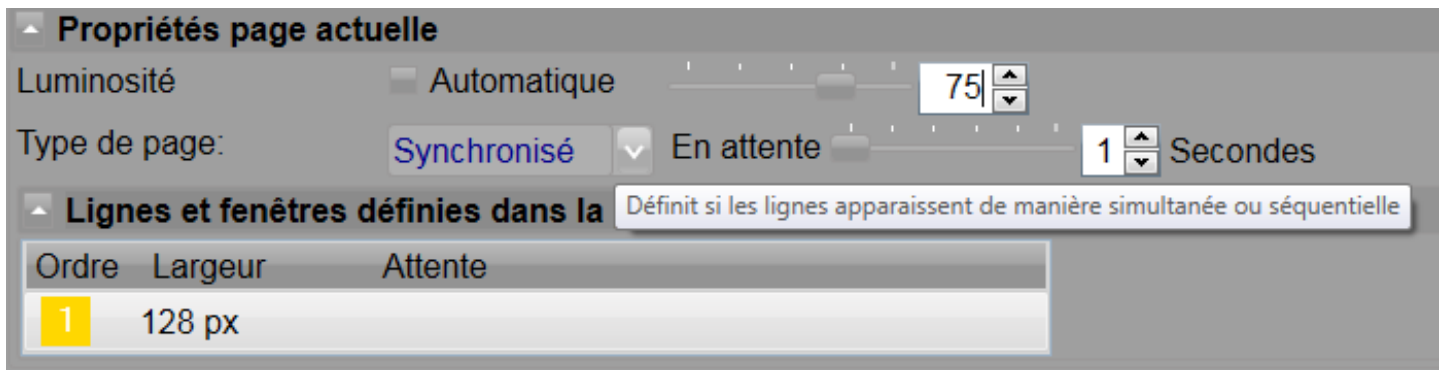
**Effets de Fin:** Effets à la fin du temps d'attente.

**Effacé:** Effacement de la ligne. Sur les modèles matriciels cette option sert notamment à éviter une superposition des lignes de la page suivante si celles ci sont plus petites.

**Flash:** Clignotement de 1 à 10 fois de la ligne

**Justification Texte:** Alignement du texte au centre à gauche ou à droite.

## 4.6.2 Propriétés de la Page actuelle



**Luminosité:** Définit l'intensité des Leds de l'afficheur pour la page actuelle. La luminosité peut se configurer de forme indépendante pour chaque page d'un programme.

Si la case **Automatique** est cochée le contrôle se fait automatiquement selon le principe suivant:

Plus il y a de lumière ambiante plus l'intensité des Leds augmente. En plein soleil la luminosité de l'afficheur est maximum.

Moins il y a de lumière ambiante, plus l'intensité des Leds diminue. Dans le noir la luminosité de l'afficheur est minimum.

Si la case Automatique n'est pas cochée le contrôle se fait manuellement en sélectionnant une valeur de 0 à 100%.

**NOTE:** Le mode Automatique est seulement disponible pour les afficheurs disposant d'une sonde de luminosité intégrée (Généralement les afficheurs pour usage externe). Un seuil minimum et maximum de luminosité peuvent se configurer depuis le menu *Configuration Dispositif*. Les afficheurs avec sonde de luminosité intégrée peuvent également travailler en mode Manuel.

**Type de page:** Lorsqu'il y a plus d'une ligne dans une page, deux modes de présentation sont possibles.

**Indépendant:** toutes les lignes de la page travaillent de manière indépendante et apparaissent séquentiellement selon leur numérotation. Chacune dispose de son propre temps d'attente.



**Synchronisé:** Toutes les lignes apparaissent à la fois avec un temps d'attente commun.

**Temps d'attente:** Selon le type de page, valeur du temps d'affichage de la ligne ou de la page complète. Configurable de 1 à 50 secondes.


A la fin de ce temps la page suivante apparaîtra si c'est un programme de plusieurs pages, ou la même page s'exécutera de nouveau dans le cas d'un programme d'une seule page.

▲ Lignes et fenêtres définies dans la page actuelle

Ordre	Largeur	Attente
1	94 px	50 <input type="text"/> Secondes
2	94 px	50 <input type="text"/> Secondes
3	66 px	50 <input type="text"/> Secondes
4	66 px	50 <input type="text"/> Secondes

Changer l'ordre



Selon la configuration choisie la représentation final d'un programme sur l'afficheur peut varier beaucoup. **L'utilisateur devra ajuster ces différents paramètres jusqu'à obtention de l'affichage désiré.**

## 4.7 Menu Actions

Le menu Actions permet de modifier certaines propriétés de la ligne sélectionnée comme la **police de caractère** et le **mode d'apparition** ainsi que d'insérer des **graphiques** et des **TOKENS** (effets visuels, couleurs, variables de temps ou température, variables numériques ou alphanumériques).



### 4.7.1 Polices

La police de caractères est configurable pour chaque ligne.  
La police d'une ligne existante peut être changée à volonté.

Des polices de **6 à 32 pixels** de hauteur en minuscules et majuscules sont disponibles. Seules les polices égales ou inférieures à la ligne sélectionnée sont sélectionnables.

La police actuelle apparaît sur fond bleu. Pour changer de police sélectionner la ligne et cliquer une fois sur la police désirée. Le paramètre Police des propriétés de la ligne actuelle change.

À écrire sur la ligne le texte apparaîtra avec la nouvelle police.  
Dans le cas d'une ligne existante il change automatiquement à la nouvelle police.





Le bouton supérieur permet de **synchroniser les polices de l'afficheur avec celles du PC**.

Si la case **Non proportionnelle est cochée** tous les caractères utilisent le même espace horizontal (nombre de pixel) . Ce paramètre est commun à toutes les polices.

Si la case **Non proportionnelle n'est pas cochée** (par défaut) le nombre de pixels utilisés peut être différent selon le caractère afin de réduire l'espace entre caractère.

NOTE: Le logiciel dispose d'un **éditeur de polices** qui permet modifier une police existante ou créer une **nouvelle police personnalisée**.

## 4.7.2 Modes

Sélection du mode d'apparition pour la ligne sélectionnée.

6 modes d'apparition sont disponibles:



**Immédiat:** Le texte apparaît sur la ligne de forme immédiate. Idéal pour message statiques

**Défiler:** Le texte complet apparaît en défilant, sans marquer d'arrêt, de droite à gauche de la ligne. Se mode convient pour des messages plus longs que le nombre de caractères maximum de la ligne

**Entrée Gauche:** Le texte complet apparaît en défilant de gauche à droite de la ligne en marquant un arrêt lorsque la ligne est pleine. Se mode convient seulement pour des messages qui ne dépasse pas le nombre de caractères maximum de la ligne.

**Entrée Droite:** Le texte complet apparaît en défilant de droite à gauche de la ligne en marquant un arrêt lorsque la ligne est pleine avant de continuer.

**Monter:** Le texte apparaît de bas en haut.

**Descendre:** Le texte apparaît de haut en bas.

Dans les modes Immédiat, Monter et Descendre, pour des messages plus longs que le nombre de caractères maximum de la ligne, le message sera présenté sur l'afficheur en plusieurs parties.

Les modes d'apparition s'exécutent, sauf le mode immédiat, à la vitesse programmée dans le paramètre Vitesse dans le cadre propriété ligne actuelle.

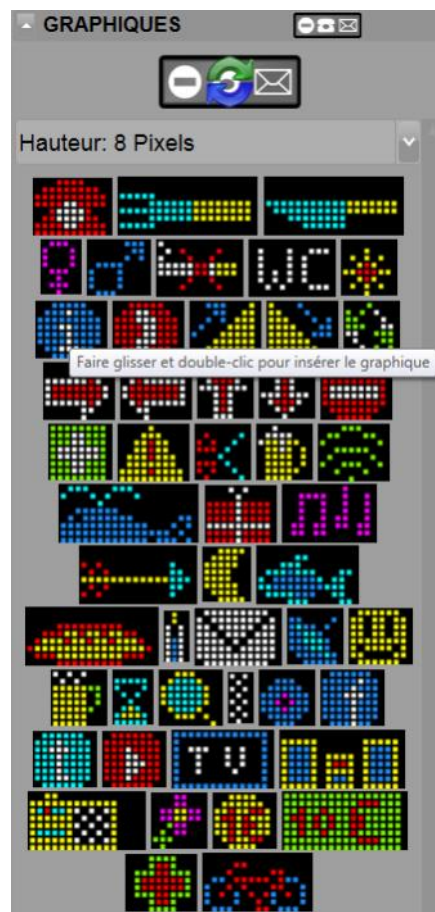
### 4.7.3 Graphiques

**50 graphiques (pictogrammes) sont disponibles pour chaque hauteur de ligne: 7, 8, 9, 14, 16, 24, 32 et 64 pixels.**

Pour ajouter un graphique à une ligne Il suffit de le sélectionner avec le bouton gauche de la souris et de le faire glisser jusqu'à sa position dans la ligne.

Le logiciel s'installe avec des graphiques prédéfinis mais de **nouveaux graphiques personnalisé** peuvent être créés en utilisant l'éditeur de graphiques.

Le bouton supérieur permet de synchroniser les graphiques de l'afficheur avec ceux du PC.



### 4.7.4 Tokens

Les TOKENS regroupent:

**Données:** Effets visuels comme la couleur (selon modèle) et l'intermittence du texte.

**Temps:** Variables de temps (heure et date) et température.

**Événements:** Permet de définir des dates d'événements et créer différents type de compteurs (compte à rebours).

**Variables:** 26 variables numériques/alphanumériques internes.



**Couleur (selon modèle):** Sélectionner le texte à colorer et cliquer sur la couleur désirée. Plusieurs couleurs peuvent être utilisées dans une même ligne.

**Intermittent:** Positionner le curseur devant le texte à faire clignoter et cliquer sur le token.

Pour faire clignoter seulement une partie du texte insérer un autre token derrière le texte. La vitesse de clignotement est fixe.

**Beep:** Associé à l'option de sortie de 2 relais permet d'activer le relais n° 1 à chaque exécution d'un programme selon une séquence définie.

**Itérations:** Nombre de répétitions du cycle de ON / OFF. Maximum 10 fois.

**Activé:** Temps en ¼ secondes l'alarme de sortie reste ON.

**Désactivé:** Temps en ¼ secondes l'alarme de sortie reste OFF.

**Bouton Insérer:** Utiliser cette touche pour insérer le Token Beep dans n'importe quelle page et fenêtre du programme.

ATTENTION: Un seul Token Beep peut être utilisé par programme.

Le relais sera activé selon la séquence définie UNE UNIQUE FOIS lors de l'exécution du programme. L'exécution du programme peut se faire avec la touche:

- Avec la touche Exécuter. Tenir compte que dans ce cas lors d'un prochain envoi le Token Beep sera exécuté uniquement si le programme a été modifié (texte ou autre). En cas contraire le Token Beep ne sera pas exécuté.
- Avec la touche Exécuter et Enregistrer. Dans ce cas le Token Beep est exécuté pour chaque envoi même si le programme n'apas été modifié.
- En activant le programme directement de la mémoire de l'afficheur que ce soit avec le propre logiciel Dynamic3 ou bien une autre application ou système de contrôle\*. Tenir compte que dans ce cas il sera nécessaire faire un stop entre chaque envoi pour que le token Beep soit exécuté.
- En envoyant le script directement à l'afficheur depuis une autre application ou système de contrôle\*. Tenir compte que dans ce cas lors d'un prochain envoi le Token Beep sera exécuté uniquement si le programme a été modifié (texte ou autre). En cas contraire le Token Beep ne sera pas exécuté.



**TOKENS** 15/11/2018 22:05

**Données**

Couleur texte

Intermittent

**Beep**

Itérations: 9

Activé: 60 s/4

Désactivé: 60 s/4

Insérer

**Temps**

Frçais

Date: 22/11/18

Année actuelle: 18

Numéro Mois actuel: 11

Nom court Mois actuel: NOV

Nom long Mois actuel: NOVEMBRE

Numéro Jour Actuel: 22

Nom court Jour Actuel: JEU

Nom long Jour Actuel: JEUDI

Heure Actuelle: 15

Minutes Actuels: 20

Secondes actuels: 26

Secondes dixièmes: 26.9

Heure: Minutes actuels: 15:20

Heure: Minutes: Secondes actuels: 15:20:26

Temperature actuelle: 25°C

Temperature actuelle: 25

Température avec décimales: 25.0

**Événements**

Ajouter Supprimer Éditer

**Variables**

ID	Longueur	Décimaux
A	3	1

\*voir manuels des protocoles de communication Modbus, DTPM et TCP/ASCII.

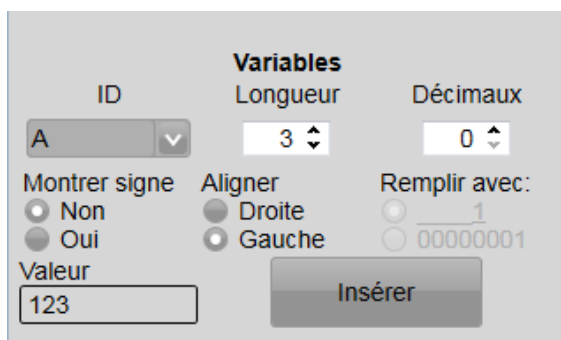
**Temps, Température:** Sélectionner le token et le faire glisser jusqu'à la position souhaitée dans la ligne.



**Événement:** Avec le bouton Ajouter, créer d'abord l'événement en sélectionnant une date et un nom sur le calendrier. En appuyant sur Accepter il s'ajoute à la liste des événements. Les tokens concernant cet événements sont alors accessibles et peuvent s'insérer dans une ligne en le faisant glisser jusqu'à la position souhaitée

**Variables:** Les afficheurs disposent de 26 variables internes (identifiées de A à Z) qui peuvent être modifiées depuis le logiciel, attribuées à une entrée analogique ou bien contrôlées via communication.

Les variables peuvent prendre le format numérique de 10 digits maximum ou alphanumérique de 8 caractères maximum (7 caractères si plusieurs variables sont utilisées sur la même ligne).



## Les variables sont mémorisés après coupure de l'alimentation.

En cas de valeur numérique le format d'affichage (signe, longueur, décimales, zéros à gauche) se définit pour chaque variable. On peut également attribuer une valeur fictive pour voir le résultat dans la fenêtre d'édition.

Via communication avec automate, PC ou autre système de supervision les variables peuvent être facilement et rapidement modifiées sans nécessité d'envoyer tout le programme à chaque fois.

Le contrôle se fait en utilisant un des protocoles de communication disponibles: DTPM (protocole natif) **Modbus RTU**, **Modbus TCP** Pour plus de détails voir manuel correspondant à chaque protocole.

Les variables s'actualisent à l'affichage de manière immédiate uniquement en mode d'apparition "Immédiat" (voir 4.7.2). Pour les autres modes d'apparition les variables sont rafraichies uniquement entre chaque cycle d'exécution, Il convient donc de configurer un temps d'attente le minimum possible pour avoir un rafraichissement rapide.

Les variables peuvent également être contrôlées depuis le Dynamic 3 en utilisant le tableau Variables qui se trouve dans la page Horloge Dispositif.

Pour lire les valeurs des variables du dispositif sélectionner le nombre de variables du tableau (de 3 à 26) pour qu'apparaissent les variables désirées et cliquer sur le bouton supérieur gauche .

Pour écrire dans les variables du dispositif sélectionner premièrement le format de la variable (numérique ou alphanumérique), introduire la valeur à écrire dans la variable puis cliquer sur le bouton supérieur droit.

NOTE: **En cas de valeur alphanumérique la longueur est limitée à 8 caractères.** Si une valeur plus longue est introduite seulement les 8 premiers caractères seront affichés. Pour des variables plus longues on peut utiliser plusieurs variables l'une à coté de l'autre dans ce cas la longueur maximale est limitée à 7 caractères.

Variables

Mettre à jour les valeurs des variables du dispositif

ID	Description	Valeur	Type
A		PIERRE	Alphanumérique
B		SABLE	Alphanumérique
C		1578	Numérique

N° 3

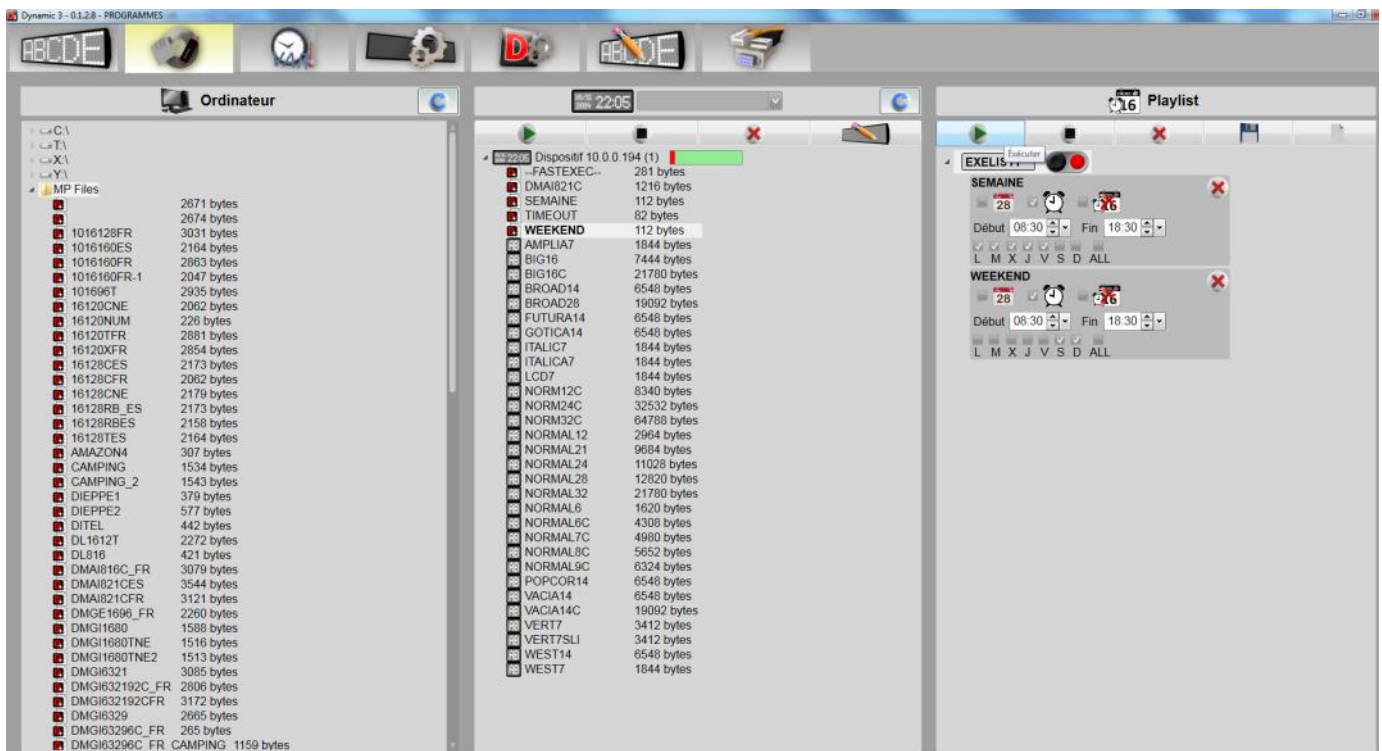
## 5. PROGRAMMES et PLAYLIST

Cette page donne accès aux **programmes mémorisés dans l'afficheur** sélectionné dans la liste de dispositif.


On peut explorer et gérer les fichiers de programme comme par exemple activer un programme sur l'afficheur, l'arrêter, le supprimer, l'éditer sur la page d'édition pour le modifier.

Le transférer direct du PC vers l'afficheur ou vice-versa est également possible ainsi que la création de Playlist qui permet une activation différé et/ou une répétition d'un programme dans le temps.

Voir le chapitre Édition pour la création de programme la sauvegarde dans le PC, l'envoi et sauvegarde dans l'afficheur.



**Ordinateur** (colonne de gauche): Lors de l'installation du Dynamic 3 Le répertoire *MP Files* est automatiquement créé dans l'espace `C:\Users\Username\Documents\MP Files` ou seront sauvegardés les programmes de visualisations. (fichier .hgp). Bien que l'on puisse conserver les programmes dans n'importe quel répertoire du PC, Il est recommandé d'utiliser celui-ci.

**Dispositif** (colonne du centre): Utiliser le bouton  pour faire la mise à jour du répertoire. Il apparaît alors la Liste des programmes et des PlayLists (colonne de gauche) mémorisés dans l'afficheur. Les programmes et les PlayLists peuvent être directement exécutés, arrêtés, effacés et édités avec la barre supérieure de contrôles.

NOTE: Lors de la réinstallation du logiciel les programmes ne sont pas effacés

**Playlist** (colonne de gauche): Un Playlist est composée de un ou plusieurs programmes qui s'exécutent en différé dans le temps et de forme unique ou répétitive. Les programmes utilisés dans un Playlist doivent être auparavant enregistrés dans l'afficheur.

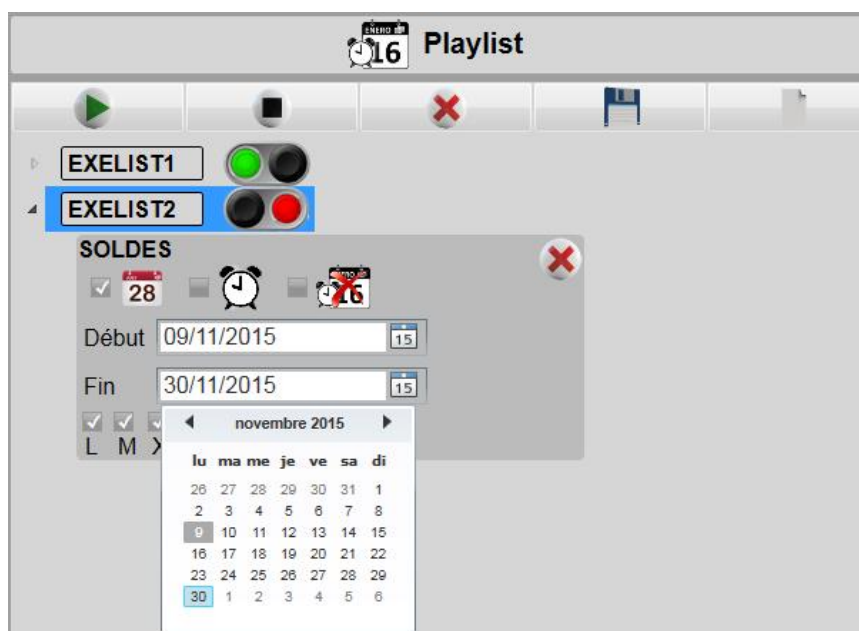
Avec le bouton supérieur droit créer un nouveau Playlist et faire glisser les programmes concernés depuis la colonne Dispositif du centre vers la colonne Playlist.

Pour chaque programme on peut configurer un mode unique «*Exécuter sur la date*» avec les dates d'exécution début et fin ou un mode répétitif «*Exécuter sur le temps*» avec l'heure de début, l'heure de fin et les jours de la semaine.

Cliquer sur Enregistrer pour transférer le Playlist à l'afficheur.

Une fois mémorisé dans l'afficheur, pour activer le Playlist il faut le sélectionner et cliquer sur le bouton Exécuter. Le pilote du Playlist activé passera du rouge au vert.

Selon la configuration du Playlist il se peut que sur le moment rien n'apparaisse sur l'afficheur. Celui-ci utilise son horloge interne pour déterminer quand doit être activé ou éteint un Playlist, il est donc important que celle ci soit à l'heure (voir chapitre Horloge dispositif).



## 6. HORLOGE TEMPÉRATURE ET VARIABLES DISPOSITIF

Cette page regroupe des paramètres internes et des fonctions de supervision

**Heure et date dispositif:** Lecture de l'heure et date de l'horloge interne de l'afficheur sélectionné dans la liste de dispositif.

ID	Description	Valeur	Type	N°
A	PIERRE		Alphanumérique	
B	SABLE		Alphanumérique	
C	1578		Numérique	
D	0		Numérique	
E	0		Numérique	
F	0		Numérique	
G	0		Numérique	
H	0		Numérique	
I	0		Numérique	
J	0		Numérique	
K	0		Numérique	
L	0		Numérique	
M	0		Numérique	
N	0		Numérique	
O	0		Numérique	
P	0		Numérique	
Q	0		Numérique	
R	0		Numérique	
S	0		Numérique	
T	0		Numérique	
U	0		Numérique	
V	0		Numérique	
W	0		Numérique	
X	0		Numérique	
Y	0		Numérique	
Z	0		Numérique	

**Heure et date dispositif:** Synchronisation de l'horloge interne de l'afficheur sélectionné dans la liste de dispositif avec celle du PC.

**Établir l'heure et la date manuellement:** Mise à l'heure manuelle de l'horloge interne de l'afficheur sélectionné dans la liste de dispositif.

**Température Dispositif:** Lecture de la température (afficheur avec l'option sonde de température).

**Offset Température:** Permet d'ajuster en la température affichée pour compenser une éventuelle dérive. Configurable de +12.0°C à -12.0°C.

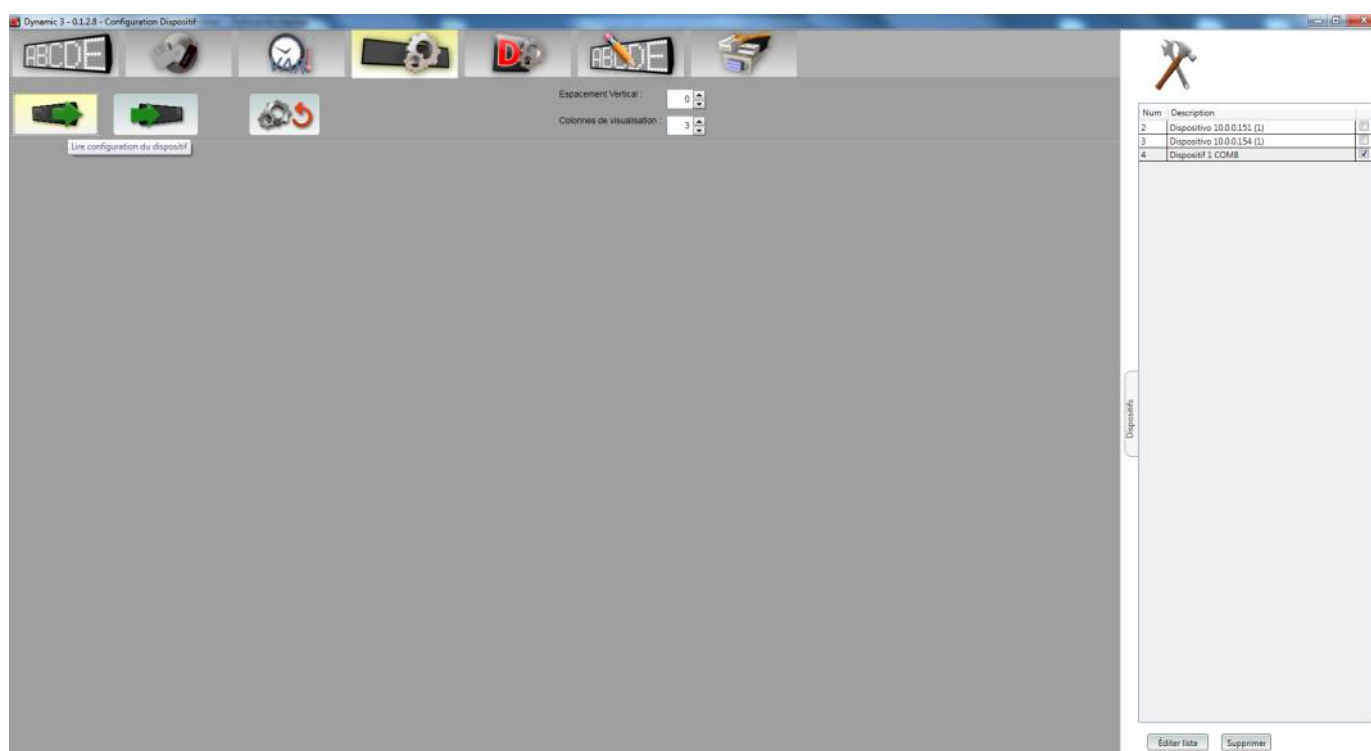
**Niveau batterie:** Contrôle du niveau de la pile interne qui alimente l'horloge quand l'afficheur est éteint.

**Tableau Variables :** Voir chapitre 4.7.4 Tokens.

NOTE: Pour les afficheurs équipés de l'option Ethernet il est recommandé utiliser l'option de synchronisation de la date et l'heure par protocole SNTP (activé par défaut). Voir Configuration Dispositif.

## 7. CONFIGURATION DISPOSITIF

Depuis cette page nous pouvons modifier les paramètres de la configuration interne de l'afficheur sélectionné dans la liste de dispositif.



**Bouton Lire configuration du dispositif** pour voir le fichier de configuration interne de l'afficheur. Plusieurs onglets apparaissent selon le modèle d'afficheur et les options installées.

Certains onglets sont communs à tous les afficheurs comme l'onglet Général, communications, visualisation, contrôle luminosité, plaque Led et Avancé, mais d'autres concernent des modules optionnels comme les communications (Port série, Ethernet, Wifi, protocole TCP/ASCII...) les entrées/sorties (entrées numériques, analogiques, sortie relais) et autres (ventilation, illumination...)

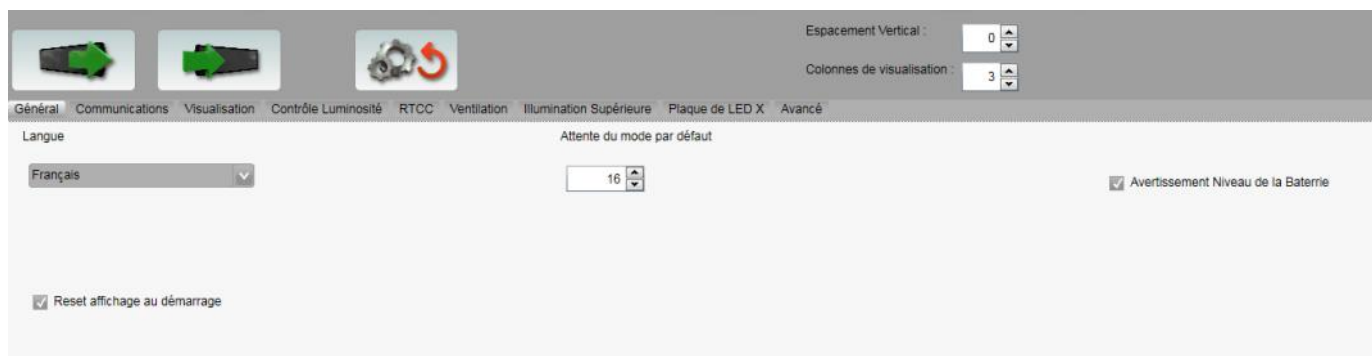
**Bouton Enregistrer la configuration dans le dispositif** Une fois les modifications pertinentes réalisées, cliquer sur ce bouton pour enregistrer les modifications dans l'afficheur.

**Bouton Restaurer les valeurs des paramètres d'origine.** Restaure la configuration d'usine.  
ATTENTION: La configuration de l'utilisateur sera perdue et devra être reprogrammée.

Pour plus de commodité et suivant la taille de l'écran du PC la présentation des paramètres peut se modifier avec les 2 **contrôles d'espacement** situés en haut à droite.

## 7.1 Onglet Général

**Langue:** Utilisé par les tokens de temps .

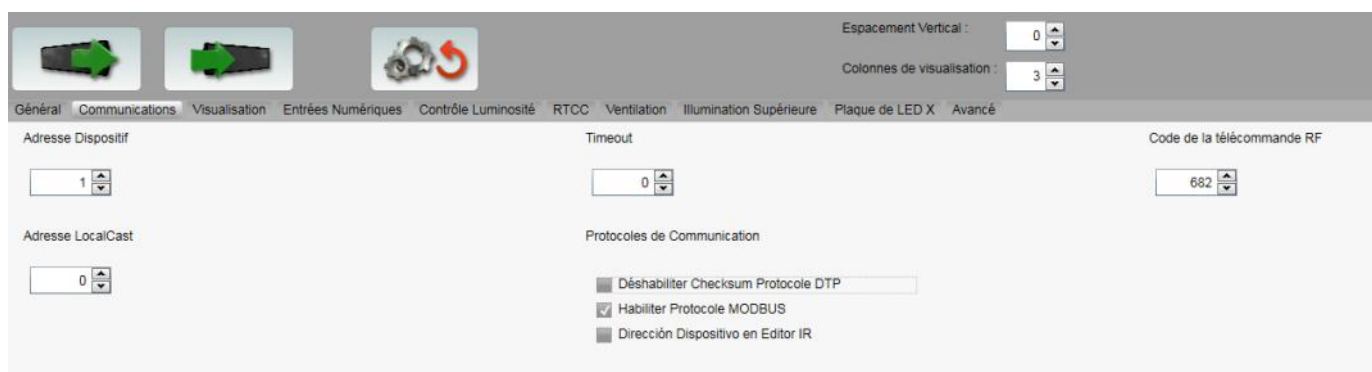


**Reset affichage au démarrage:** Si cette option est cochée l'affichage sera effacer à chaque mise sous tension. de l'afficheur et le fichier --FASTEXE-- sera éliminé de la mémoire de l'afficheur. Le fichier --FASTEXE-- est crée automatiquement lorsque l'information est envoyée "On Line" (au fil de l'eau) que se soit depuis le Dynamic3 ou bien en intégration depuis un PLC, PC.etc.

**Attente du mode par défaut:** Valeur par défaut du temps d'attente d'un programme dans le cas où ce paramètre n'est pas spécifié dans le programme envoyé à l'afficheur. En cas contraire c'est la configuration du programme qui est prioritaire. (voir propriétés page actuelle et manuels de protocoles de communication)

## 7.2 Onglet Communications

**Adresse dispositif:** Doit être unique pour chaque afficheur. Configurable de 0 à 247, par défaut 1.



**Adresse LocalCast:** Adresse pour créer des groupes. Tous les afficheurs d'un même groupe partagent la même adresse.

**Timeout:** Détection de non réception de données. Temps en minutes à partir duquel si l'afficheur ne reçoit pas d'information le programme mémorisé sous le nom de TIMEOUT dans l'afficheur sera activé automatiquement. Le programme TIMEOUT peut par exemple afficher un message d'erreur de communication ou un programme vide (avec au moins un caractère espace) pour que l'affichage reste noir. Si le temps est égal à 0 la fonction est désactivée.

**Désactivation du checksum du protocole DTP :** En protocole DTPM désactive le calcul du checksum s'il n'est pas nécessaire ce qui facilite la programmation de ce protocole (voir manuel DTPM). Les bytes occupées par le checksum doivent toujours s'envoyer mais avec une valeur nulle.

**Activation protocole Modbus :** Active le protocole Modbus. En cas d'utiliser un autre protocole il est recommandé le désactiver pour libérer des ressources.



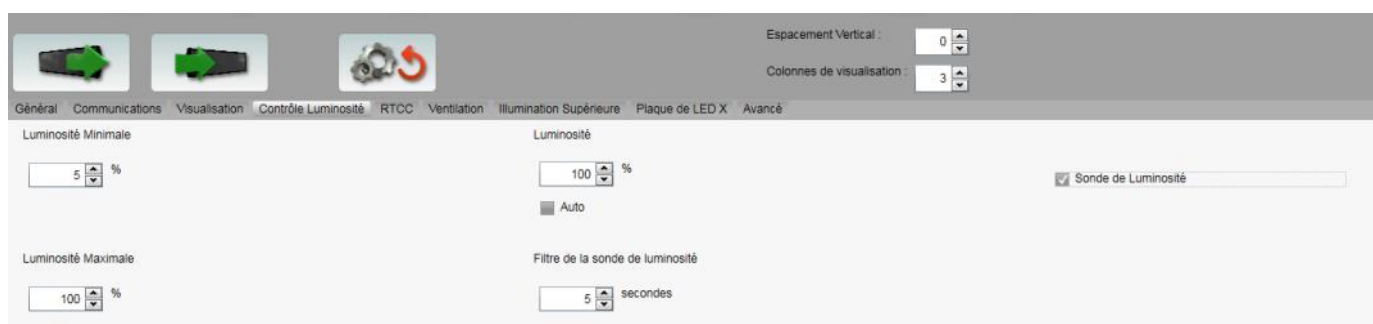
**Adresse dispositive en menu IR (télécommande IR) :** Associe l'adresse dispositif a la télécommande RF dans le cas de contrôler plusieurs afficheurs groupés avec une seule commande IR sans interférences entre eux. Dans ce cas il faut lors de l'utilisation de la télécommande composer premièrement l'adresse du dispositif avec le clavier numérique pour pouvoir accéder à l'afficheur correspondant.

**Code de la télécommande RF :** Code de la fréquence de la télécommande RF. Doit correspondre à la combinaison des micro interrupteurs de la télécommande para exemple pour ne pas interférer avec une autre télécommande.

## 7.3 Onglet Visualisation



**Effacer l'affichage après stop:** Si l'option "non" est sélectionnée, lors de la commande STOP l'affichage est figée. Si un nouveau programme est activé il se superpose avec comme effet visuel que seuls les caractères différents changent. Si l'option "Commande STOP" ou "Commande STOP ou New Script" est sélectionnée, l'affichage est effacé lors de la commande STOP ou avant de présenter un nouveau programme.



**Vitesse du mode par défaut et largeur de caractère:** Valeur par défaut de la vitesse du mode d'apparition d'un programme (sauf mode immédiat) et de l'espacement entre caractère dans le cas où ces paramètres ne sont pas spécifiés dans le programme envoyé à l'afficheur. En cas contraire c'est la configuration du programme qui est prioritaire. (voir propriétés page actuelle et manuels de protocoles de communication).

## 7.4 Onglet Luminosité

**Luminosité minimale:** Uniquement en mode automatique, pourcentage minimum d'intensité des LED.

**Luminosité maximale détectée:** Uniquement en mode automatique, pourcentage maximum de luminosité détectée par le capteur. À partir de cette valeur l'intensité des LEDs est maximale.

**Luminosité par défaut (%):** Pourcentage par défaut de l'intensité des LED (casse **Auto** non cochée)\*

**Auto:** Mode automatique activé par défaut. Compatible seulement avec les afficheurs équipé d'une sonde de luminosité.\*

\*La luminosité par défaut (% ou Auto) s'applique seulement dans le cas où elle n'est pas spécifiée dans le programme envoyé à l'afficheur. La configuration de la luminosité envoyée dans le programme est prioritaire sur la configuration par défaut (voir propriétés page actuelle et manuels de protocoles de communication).

\*S'applique seulement si pas spécifiés dans le programme envoyé à l'afficheur. La configuration de la luminosité envoyée dans le programme est prioritaire sur la configuration par défaut (voir propriétés page actuelle et manuels de protocoles de communication).

## 7.5 Onglet Communications Ports série (Afficheur équipé du module X)

Configuration des ports série RS232 et RS485:

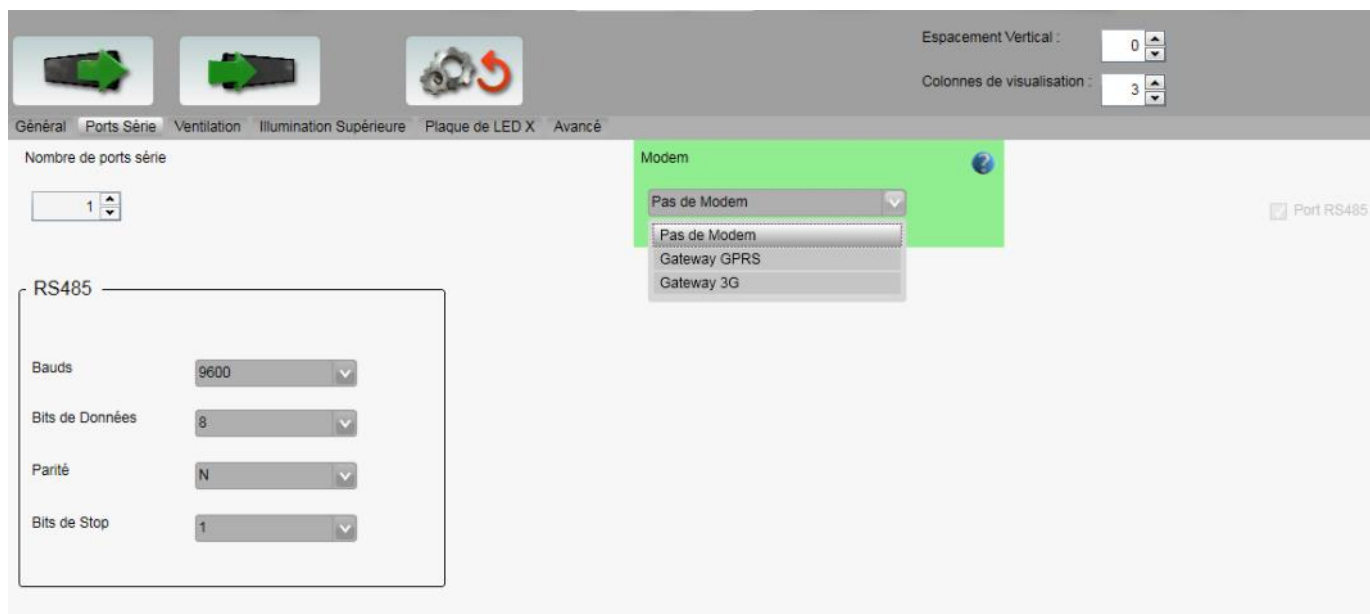
**Bauds:** configurable à 1200/2400/4800/9600 \* /19200/38400/57600/76800/96000/115200.

**Bits de données:** 8 (ASCII). Non configurable

**Parité:** RS232/RS485 stop bits. N\* (Aucun) O (impaire) ou E (paire)

**Bits de stop:** RS232/RS485 stop bits. 1\* ou 2.

\*Par défaut. Les paramètres par défaut les plus importants apparaissent sur l'afficheur lorsqu'il est mis sous tension.



## 7.6 Onglet TCP/IP (Afficheur équipé du module NE ou NW)

Configuration de l'interface Ethernet. **Cette configuration doit être réalisée par la personne responsable de l'administration du réseau.**

The screenshot shows the TCP/IP configuration page with the following fields and values:

- Adresse IP: 192, 168, 1, 100
- Masque de sous-réseau: 255, 255, 255, 0
- Passerelle: 192, 168, 1, 1
- Serveur DNS préféré: 192, 168, 1, 1
- Servidor DNS auxiliaire: 192, 168, 1, 1
- Masque de sous-réseau par défaut: 255, 255, 255, 0
- Adresse IP par défaut: 192, 168, 1, 100
- Port TCP pour protocole DTP: 53
- Client DHCP:
- Synchronisation de l'heure SNTP:

**Adresse IP:** IPv4 de l'unité. Les écrans sont livrés avec l'adresse par défaut 192.168.1.100 \*

Pour se connecter à l'afficheur depuis un PC sur un réseau local les deux dispositifs doivent avoir la même adresse réseau. Dans ce cas seul l'adresse IP et le masque sous réseau sont nécessaires pour établir la communication.

**Masque de sous réseau:** Les afficheurs sont livrés avec le masque de sous réseau par défaut 255.255.255.0

**Passerelle:** A configurer si l'accès à internet est nécessaire par exemple pour la synchronisation SNTP.

**Serveur DNS préféré (primaire):** Peut être utilisé un DNS public tel que 8.8.8.8.

**Serveur DNS auxiliaire (secondaire):** Peut être utilisé un DNS public tel que 8.8.4.4.

**Client DHCP:** Les afficheurs sont livrés avec le DHCP désactivé pour travailler avec une adresse fixe, mais peuvent travailler avec une adresse automatique en cochant cette case.

**Synchronisation SNTP:** synchronisation automatique toutes les 5 minutes de l'horloge interne de l'écran à un serveur NTP public ou local.

En cas d'utilisation d'un serveur public, l'accès à internet doit être disponible et l'adresse de la passerelle (Gateway) ainsi que du serveur DNS doivent être correctement configurés.

En cas de serveur local les paramètres SNTP IP Adresse et SNTP UDP Port doivent être correctement configurés.

**Port TCP pour protocole DTP:** Port TCP qui sera utilisé par l'afficheur pour le protocole de communication natif appelé DTPM utilisé notamment par le Dynamic3. Le port TCP par défaut est le 53 \*. En cas de modification, le nouveau port devra être correctement indiqué lors de la recherche d'un dispositif depuis le menu communication (Voir 3.3).

**ATTENTION:** En cas d'utiliser la synchronisation SNTP via communication Wi-Fi il faut modifier le port TCP à 2000 au lieu de 53.

**SNTP Adresse IP:** Adresse IP du serveur NTP. Par défaut est configuré le serveur public "pool.ntp.org" (IP 193.145.15.15), mais peut être modifié avec l'adresse de n'importe quel serveur public ou local.

**SNTP UDP Port:** Port UDP du serveur horaire. Normalement doit être 123. Changer seulement si nécessaire.

\*Les paramètres par défaut les plus importants apparaissent sur l'afficheur lorsqu'il est mis sous tension.

## 7.7 Onglet Protocole TCP/ASCII (Afficheur équipé du module NE ou NW)

Le protocole TCP/ASCII est un **protocole sur TCP/IP d'utilisation simple** où les données sont envoyées avec un caractère de fin de trame et où l'afficheur peut répondre ou pas. Pour plus de détails concernant ce protocole voir le manuel du protocole TCP-ASCII.




**Fin de trame:** Valeur hexadécimale du caractère de fin de trame. L'afficheur ne prendra en compte que les trames avec cette terminaison.

**Réponse:** L'afficheur peut ne pas répondre ou répondre la valeur hexadécimale 06 ou 06+Fin de trame

**Port TCP:** Le port TCP de ce protocole est configuré par défaut à 10001. Il est recommandé de ne pas le changer.

## 7.8 Onglet WI-FI (Afficheur équipé du module NW)

Configuration de l'interface Wi-Fi. **Cette configuration doit être réalisée par la personne responsable de l'administration du réseau.** Les paramètres de l'onglet "TCP / IP" doivent également se configurer. La recherche de dispositif depuis le Dynamic3 se fait de la même manière qu'en communication Ethernet (Voir 3.3). **La configuration des paramètres SSID et Clé de sécurité est suffisante sauf sur ancien modèle.**



**SSID:** Nom du réseau sans fil (32 caractères maximum). Paramètre indispensable.

**Clé de sécurité:** clé de sécurité, si ce n'est pas un réseau ouvert. Paramètre indispensable.

**Sécurité:** Open Network ou type de clé de sécurité du réseau sans fil.

Paramètre non nécessaire sauf ancien modèle. Détection automatique du type de cryptage.

**Longueur de la clé de Sécurité:** Nombre d'octets (caractères) de la clé de sécurité.

Paramètre non nécessaire sauf ancien modèle.

**WEP Keyindex:** Uniquement applicable en cas de sécurité de type WEP.

Paramètre non nécessaire sauf ancien modèle.

**Type de réseau:** type de réseau Wi-Fi auquel on se connecte (Infrastructure ou AD-HOC).

Paramètre fixe: Infrastructure. Ne peut pas être modifié, sauf ancien modèle.

**Domaine régional:** canaux Wi-Fi selon la zone géographique. ETSI (Europe), FCC (États-Unis) ou Japon.

Paramètre fixe : ETSI Europe. Ne peut pas être modifié, sauf ancien modèle.

## 7.9 Onglet Entrée Numériques (Afficheur équipé du module K4 et K8)

Les entrées numériques permettent l'activation de messages préenregistrés. Le mode de fonctionnement, type de signal y codification sont configurables.

**ATTENTION:** les programmes doivent être préalablement préenregistrés dans l'afficheur sous le nom "PRGM1" à "PRGM255". Le "PRGM0" est utilisé uniquement pour l'option "Arrêtez avec le programme 0".

Esacement Vertical : 0  
Colonnes de visualisation : 3

Général Communications Visualisation Entrées Numériques Contrôle Luminosité RTCC Ventilation Illumination Supérieure Plaque de LED X Avancé

Nombre d'entrées numériques: 4

Action à réaliser: Exécution de Programmes

Module d'Entrées Numériques: HABILITÉ

Entrées Numériques

Entrées Indépendantes

Entrées Binaires

Entrées Binaires avec STROBE

Réponse aux Entrées: Front Ascendant et Descendant

Filtre des Entrées: 2 secondes/4

STOP avec Programme 0

Scan Initial des entrées

Temps des Alarmes: 255 secondes

**Nombre d'entrées numériques:** 4 ou 8 entrées selon le module installé.

**Action à réaliser:** 2 modes de travail disponibles. En "Exécution de Programme" seulement un programme est activé à la fois. En "gestion d'Alarmes" plusieurs programmes peuvent être activés en même temps avec un affichage séquentiel.

**Module d'Entrées Numériques:** Habilite ou déshabilite le module.

**Entrées Numériques:** Lorsque les entrées sont indépendantes chaque entrée active le programme correspondant, Input1 active le programme "PRGM1" Input2, PRGM2 ... Input8, PRGM8.

Lorsque les entrées sont binaires le programme activé est le résultat de la combinaison binaire des entrées (255 possibles). En mode Strobe l'entrée 4 ou 8 selon la carte optionnelle s'utilise pour habiliter les entrées.

**Réponse aux Entrées:** Uniquement en mode exécution de programmes. En "Fronts Ascendant et descendant" le programme sélectionné est activé sur le front montant et est désactivé sur le front descendant. En "Front Ascendant" il reste actif jusqu'à ce qu'à l'activation d'une autre entrée.

**Filtre des Entrées:** Durée minimale de l'impulsion en  $\frac{1}{4}$  de seconde sur les entrées pour être considérée comme valide.

### Stop avec Programme 0:

Uniquement en mode "Fronts Ascendant et descendant". Si la case est cochée, lorsque aucune entrée n'a été détecté l'afficheur se met en mode STOP (écran noir ou figé selon configuration de l'afficheur). Si la case n'est pas cochée le programme "PRGM0" est exécuté.

**Scan Initial des entrées:** Uniquement en mode "Fronts Ascendant et descendant". lors de la mise sous tension. l'afficheur détecte les entrées qui sont déjà activées

**Temps des Alarmes:** Uniquement en mode "Gestion des Alarmes", c'est le temps d'apparition en secondes d'un programme. Lorsque le temps est écoulé l'afficheur scanne l'entrée suivante. Si plusieurs entrées sont actives les programmes correspondants sont présentés de forme séquentiel avec le même temps d'apparition.

## 7.10 Onglet ADC (Afficheur équipé du module AN)

Cet onglet permet la configuration de l'option 2 entrées analogiques  $\pm 10\text{Vdc}$  ou  $\pm 20\text{mA}$ . Chaque entrée analogique IN1 (Canal1) et IN2 (Canal2) est configurable de forme indépendante.

The screenshot shows the ADC configuration interface with the following settings:

- Canal 1: Mode:** +10/-10 V
- Canal 1: Magnitude (Afficheurs numérique):** Non spécifié
- Canal 1: Valeur de sortie bas d'échelle ( $\pm 3$ ):** -32768
- Canal 1: Valeur de sortie haut d'échelle ( $\pm$ ):** 32767
- Canal 1: Filtre du Capteur:** 0
- Canal 1: Filtre à Hystérésis:** 0
- Canal 1: Offset du Capteur:** 0
- Canal 1: Position point décimal:** 1
- Canal 1: Temps d'apparition (Afficheurs nu):** 12 secondes/4
- Canal 1: Valeur d'entrée bas d'échelle:** -10 (V/mA)
- Canal 1: Valeur d'entrée haut d'échelle:** 10 (V/mA)
- Canal 2: Mode:** +20/-20 mA
- Canal 2: Magnitude (Afficheurs numérique):** Non spécifié
- Canal 2: Valeur de sortie bas d'échelle ( $\pm 3$ ):** -32768
- Canal 2: Valeur de sortie haut d'échelle ( $\pm$ ):** 32767
- Canal 2: Filtre du Capteur:** 0
- Canal 2: Filtre à Hystérésis:** 0
- Canal 2: Offset du Capteur:** 0
- Canal 2: Position point décimal:** 0
- Canal 2: Temps d'apparition (Afficheurs nu):** 12 secondes/4
- Canal 2: Valeur d'entrée bas d'échelle:** 4 (V/mA)
- Canal 2: Valeur d'entrée haut d'échelle:** 20 (V/mA)

La valeur d'affichage pour chaque canal est associée à la variable interne variable "Z" pour IN1 (Canal1) et variable "Y" pour IN2 (Canal2).

Voir variables dans Token (4.7.4).

**Mode:** 3 modes sont disponibles

Désactivé (l'entrée n'est pas utilisée et ne sera pas donc pas affichée)

+10/-10Vdc : entrée tension.

+20/-20mA : entrée courant.

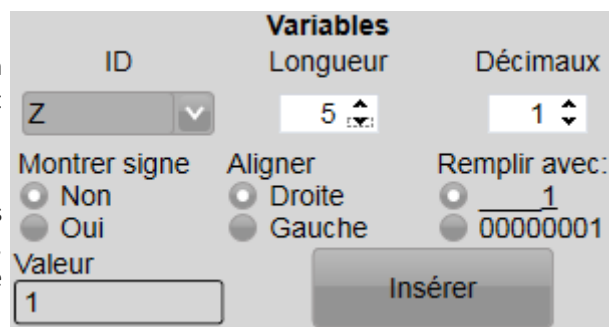
**Magnitude:** Uniquement afficheur numérique matriciel. Possibilité d'affiché une des unités de mesure disponibles dans la liste déroulante.

**Valeur de sortie bas d'échelle:** Valeur d'affichage pour la valeur d'entrée bas d'échelle. Doit être dans les limites  $\pm 32.768$ .

**Valeur de sortie haut d'échelle:** Valeur d'affichage pour la valeur d'entrée haut d'échelle. Doit être dans les limites  $\pm 32.768$ .

**Filtre du capteur:** Filtre moyenneur. Introduire le nombre de lecture à prendre en compte pour effectuer la moyenne. Pour valeur 0 le filtre est désactivé.

**Filtre à hystérésis:** Filtre par suppression. Par exemple, si nous indiquons 5 et que nous avons des échantillons de, par exemple, 10, 10, 11, 10, 10, 11, 10, nous obtiendrons finalement une valeur de 10. Pour valeur 0 le filtre est désactivé.



**Offset du capteur:** Valeur d'offset en nombre de points de la plage de mesure définie (valeur de sortie bas/haut d'échelle)

**Position point décimal :** Sélection de la position du point décimal.

**ATTENTION:** le point décimal doit être dans la même position que le point décimal défini pour variable "Z" pour IN1 (Canal1) et variable "Y" pour IN2 (Canal2). Voir variables dans Token (4.7.4).

**Temps d'apparition :** Uniquement afficheur numérique d'une ligne. Dans le cas où les 2 canaux sont activés, défini le temps d'apparition à l'affichage de chaque canal.

**Valeur d'entrée bas d'échelle :** Valeur limite basse du signal d'entrée. Doit être dans les limites de  $\pm 10Vdc$  ou  $\pm 20mA$  selon le mode sélectionné est en format entier (virgule non permise).

**Valeur d'entrée haut d'échelle :** Valeur limite haute du signal d'entrée. Doit être dans les limites de  $\pm 10Vdc$  ou  $\pm 20mA$  selon le mode sélectionné est en format entier (virgule non permise).



## 7.11 Onglet Panneau de Sécurité (Uniquement afficheur sécurité compatible Dynamic3)

Certains modèle d'afficheurs sécurité dispose d'un onglet spécifique de configuration. (voir également 9.AFFICHEUR SÉCURITÉ )

**Luminosité par défaut (%):** Pourcentage par défaut de l'intensité des LED (casse **Auto** non cochée)

**Auto:** Mode automatique activé par défaut. Compatible seulement avec les afficheurs équipé d'une sonde de luminosité.

**Luminosité maximale:** Uniquement en mode automatique, pourcentage maximum de luminosité détectée par le capteur. À partir de cette valeur l'intensité des LEDs est maximale.

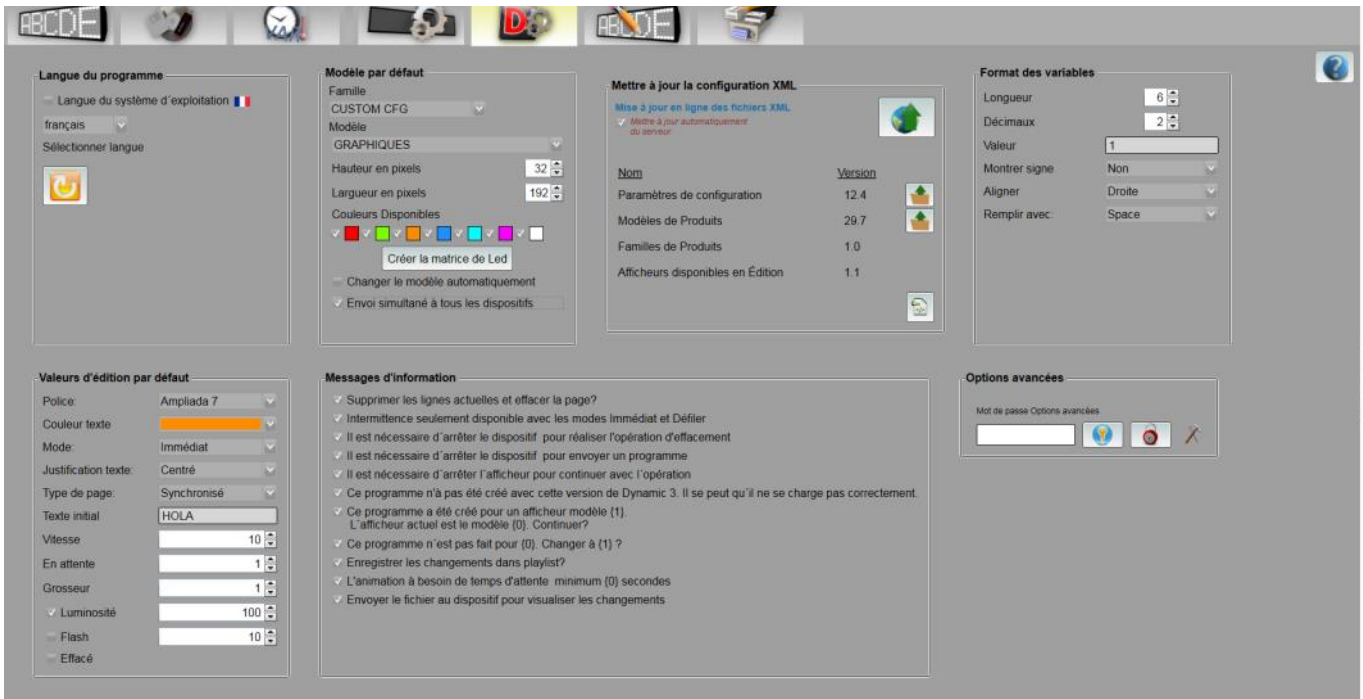
**Bouton Habilité:** Active/désactive le bouton poussoir situé sur la partie postérieure de l'afficheur qui permet Lors d'un accident, remettre à zéro le compteur de jours sans accident. Selon modèle et option cette fonction peut également se faire avec le logiciel ou télécommande à distance.

## 7.12 Onglets Avancé (PS), Plaque de Led X, Avancé.

Les onglets de configuration avancés comme **Avancé(PS)**, **Plaques de Led X**, **Avancé...** sont protégés par un password et concernent des paramètres d'usine.

## 8. CONFIGURATION APPLICATION

Cette page regroupe les options de configuration du logiciel. Ces modifications sont conservées pour les prochaines sessions.



**Langue:** Langue du logiciel (Espagnol, Français ou Anglais). Pour que la modification soit appliquée il faut Redémarrer le logiciel. On peut utiliser à cet effet le bouton associé.

**Modèle par défaut:** Sélection de la famille de produit et du modèle d'afficheur. Selon le modèle choisit la page Édition s'adaptera automatiquement (fenêtre d'édition polices, tokens...). Dans Famille, l'option Custom CFG permet de personnaliser une matrice de LED.

**Envoi simultané à tous les dispositifs :** Cocher cette case pour envoyer un programme ou une configuration à tous les dispositifs sélectionnés dans la liste de Dispositifs. Voir Chapitre 3.4 liste de Dispositifs

**Mettre à jours la configuration XML:** Permet l'actualisation du logiciel au nouveaux produits et paramètres. Par défaut le logiciel est configuré pour réaliser une actualisation automatique online (case Mettre à jour automatiquement du serveur cochée).

**Format variables et valeurs d'édition par défaut:** Définissent les propriétés de ligne et de page par défaut d'un nouveau programme. Le logiciel s'initialise avec cette configuration.

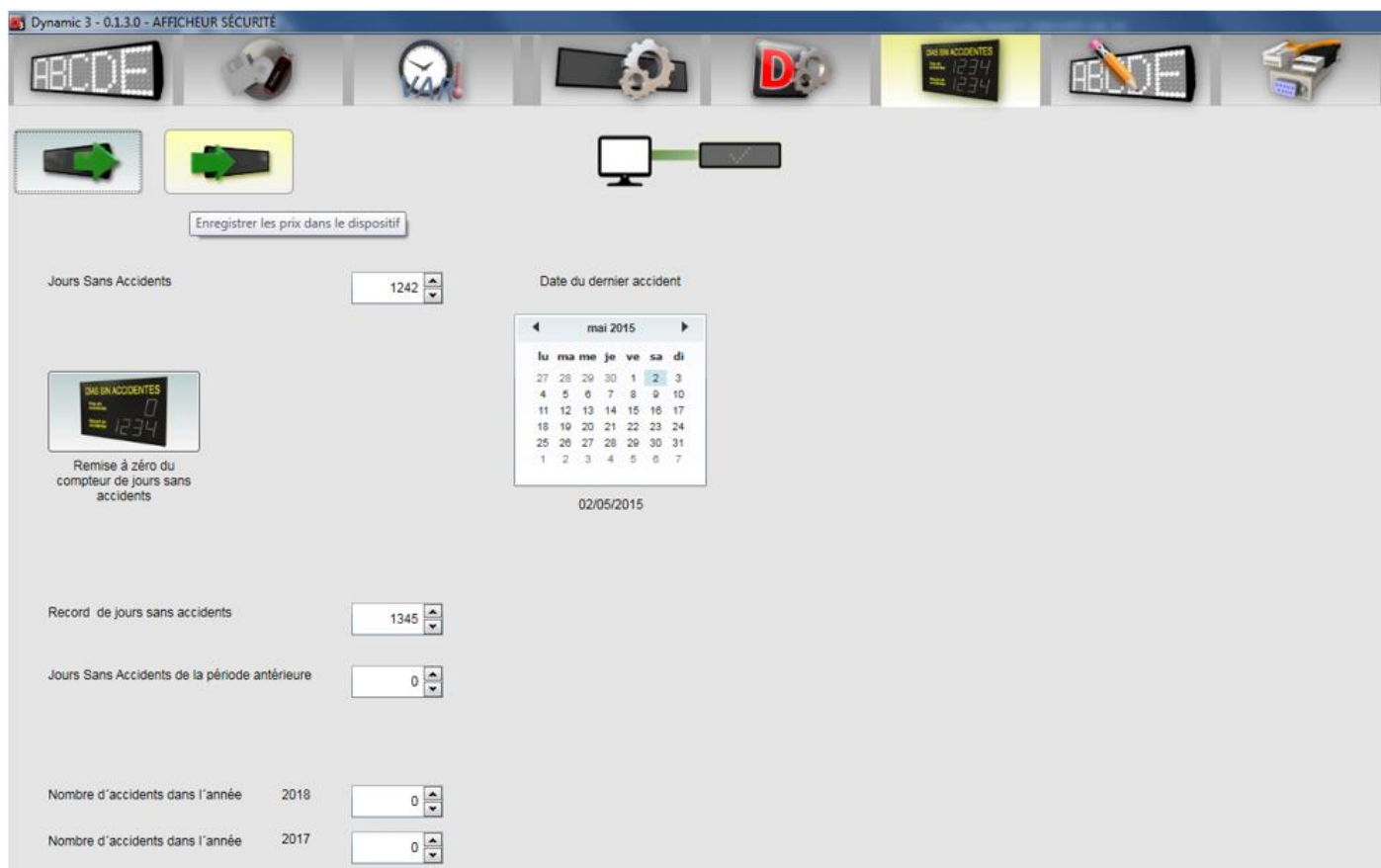
**Messages d'information:** Les messages d'avertissement et d'aide du logiciel peuvent être désactivés si nécessaire de forme indépendante.

**Débloquer les options avancées:** Donne accès entre autres aux onglets protégés de la page Configuration dispositif et à l'Utilisation avancé du script de la page Édition. Si nécessaire, contacter le service technique pour obtenir le mot de passe.



## 9. AFFICHEUR SÉCURITÉ (Uniquement afficheur sécurité compatible Dynamic3)

Les afficheurs sécurité compatible avec le logiciels Dynamic3 dispose d'un menu spécifique pour lire et modifiés les valeurs affichées.



**Bouton Lire les valeurs du dispositif:** Le Dynamic3 a accès à toutes les variables internes disponibles dans les afficheurs sécurité compatibles avec ce logiciel. Le nombre de variables présentées à l'affichage sur l'appareil dépendent par contre du modèle choisi.

**Bouton Enregistrer les valeurs dans le dispositif:** Une fois les modifications pertinentes réalisées, cliquer sur ce bouton pour enregistrer les modifications dans l'afficheur.

**Jours sans accidents:** Introduire manuellement le nombre de jours sans accident (JSA).

**Date du dernier accidents:** Introduire la date du dernier accident via le calendrier. Les autres variables (record, JSA période antérieure, nombre accidents dans l'année, nombre accidents années antérieure) se mettent à jour automatiquement.

**Record de JSA :** Le nombre le plus élevé de JSA jamais atteint est mémorisé dans la variable record. Si les JSA en cours dépassent la valeur record celui-ci s'actualise automatiquement.

**Bouton remise à zéro du compteur de JSA :** Lors d'un accident, le compteur de JAS peut se remettre à zéro depuis ce bouton.

**JSA de la période antérieure:** Mémorise le nombre de JSA avant la dernière remise à zéro.

**Nombre d'accident dans l'année en cours:** Compteur du nombre d'accident qui a eu lieu l'année en cours.

**Nombre d'accident dans l'année antérieure:** Compteur du nombre d'accident qui a eu lieu l'année antérieure.

# 10. ÉDITEUR DE POLICES ET DE GRAPHIQUES

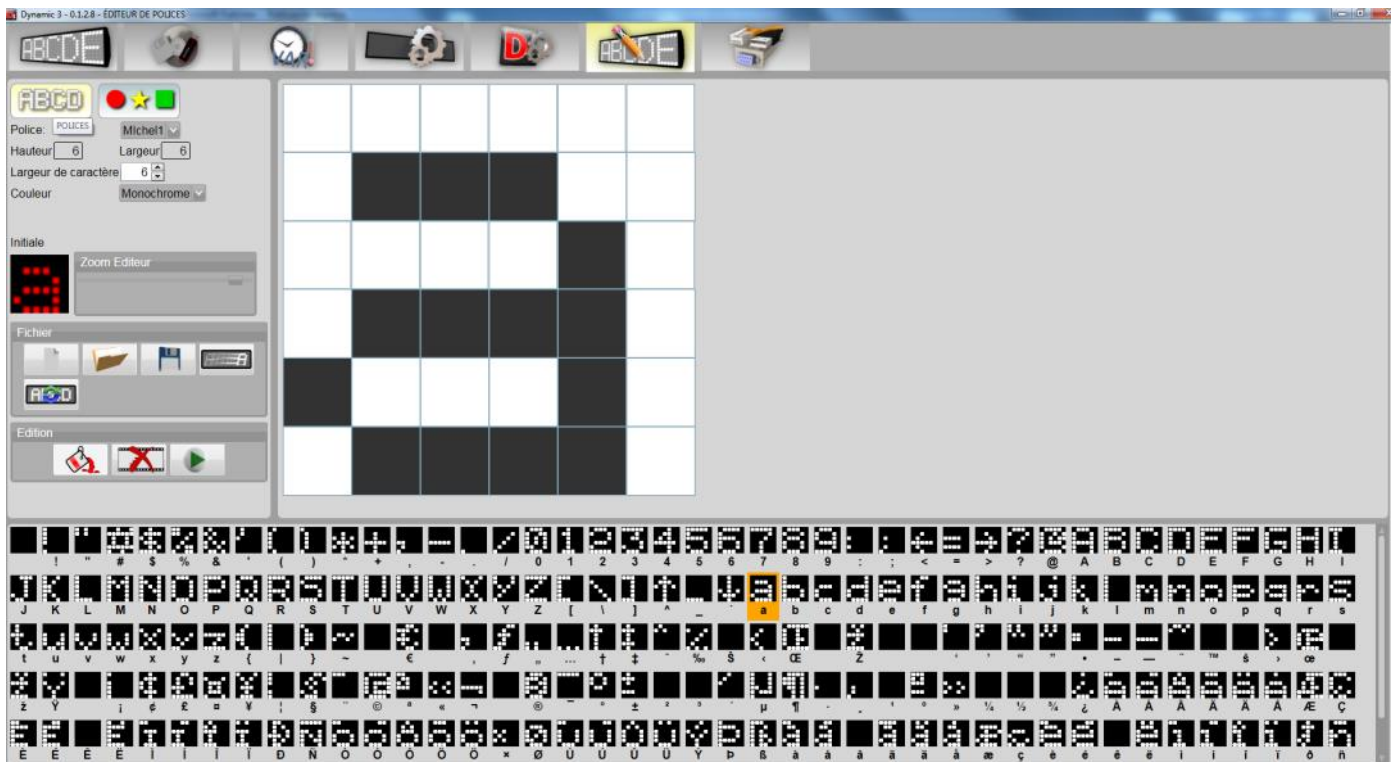
L'éditeur s'utilise pour modifier les polices et graphiques existants d'un afficheur ainsi que créer de nouveaux.

## 10.1 Éditeur de Polices

Une fois dans l'éditeur cliquer sur le bouton supérieur droit pour accéder aux Polices.

Après avoir sélectionné une police existante, on peut modifier chaque caractères de celle-ci **pixel à pixel dans la fenêtre d'édition** avec les outils de dessins.

Il est également possible **créer une nouvelle police depuis zéro ou depuis une police existante**. Les nouvelles polices sont sauvegardées dans un fichier ".HGF" dans le répertoire du PC C:\Users\Username\Documents\MP Files



**Police:** Liste des Polices existantes, que se soit prédéfinies du Dynamic3 ou créées par l'utilisateur. Sélectionner la police à modifier.

**Hauteur et Largeur:** Nombre de pixels de la police sélectionnée.

**Largeur de caractère:** Permet de modifier la largeur en pixel de chaque lettre sans dépasser la largeur standard.

**Couleur:** 3 options de couleur sont disponibles.

**Mono couleur:** En blanc et noir dans l'éditeur mais les caractères apparaîtront à l'affichage selon la couleur de LED du modèle (Ambre, rouge...). Peut s'utiliser pour n'importe quel modèle d'afficheur.

**Tri-couleur:** Rouge, vert et Ambre. Compatible avec les afficheurs tri-couleur ou RGB. Avec un afficheur mono couleur les caractères apparaîtront d'une seule couleur.

**RGB:** 7 couleurs; rouge, ambre, vert, cyan, bleu, magenta, blanc plus le noir. Seulement compatibles avec les afficheurs RGB. Dans les afficheurs monocouleurs ou tri-couleur les caractères apparaîtront d'une ou trois couleurs respectivement.

**Initiale:** Image originale du caractère sélectionné qui ne change pas durant la modification de celui-ci. Sert de référence par exemple pour "revenir en arrière".

**Zoom éditeur:** Modifie la taille de la fenêtre d'édition du caractère que l'on modifie pour travailler commodément

**Fichier:** Regroupe les contrôles du Fichier



**Nouveau:** pour créer une nouvelle police depuis zéro ou depuis une existante.

**Ouvrir:** Ouvrir une police existante sauvegardée dans le PC.

**Enregistrer:** Sauvegarder les modifications ou polices nouvelles dans le PC sous un fichier ".HGF".

**Envoyer le fichier au dispositif:** Envoie le fichier ".HGF" de la police modifiée ou nouvelle à l'afficheur pour sa sauvegarde en mémoire.

**Synchroniser les polices du dispositif avec celles du PC:** Cette fonction compare les fichiers ".HGF" de polices prédéfinies et nouvelles en mémoire de l'afficheur avec ceux sauvegardés dans le PC et si nécessaire envoie ceux manquants dans l'afficheur.

La synchronisation des polices est également accessible depuis la page Édition. Elle peut prendre plusieurs minutes. Il est recommandé de ne pas interrompre le processus une fois lancé.

**ATTENTION:** si l'envoi à l'afficheur de la police ou bien la synchronisation de toute les polices n'a pas été effectué, le programme envoyé à l'afficheur avec la police modifiée ou nouvelle ne s'exécutera pas correctement.

**Edition:** Regroupe des outils d'édition des caractères



**Explorateur de caractères:** Permet la sélection du caractère à modifier. Les caractères répondent à la codification Windows-1252. Le caractère sélectionné est indiqué par un fond jaune et apparaît dans la fenêtre d'édition.

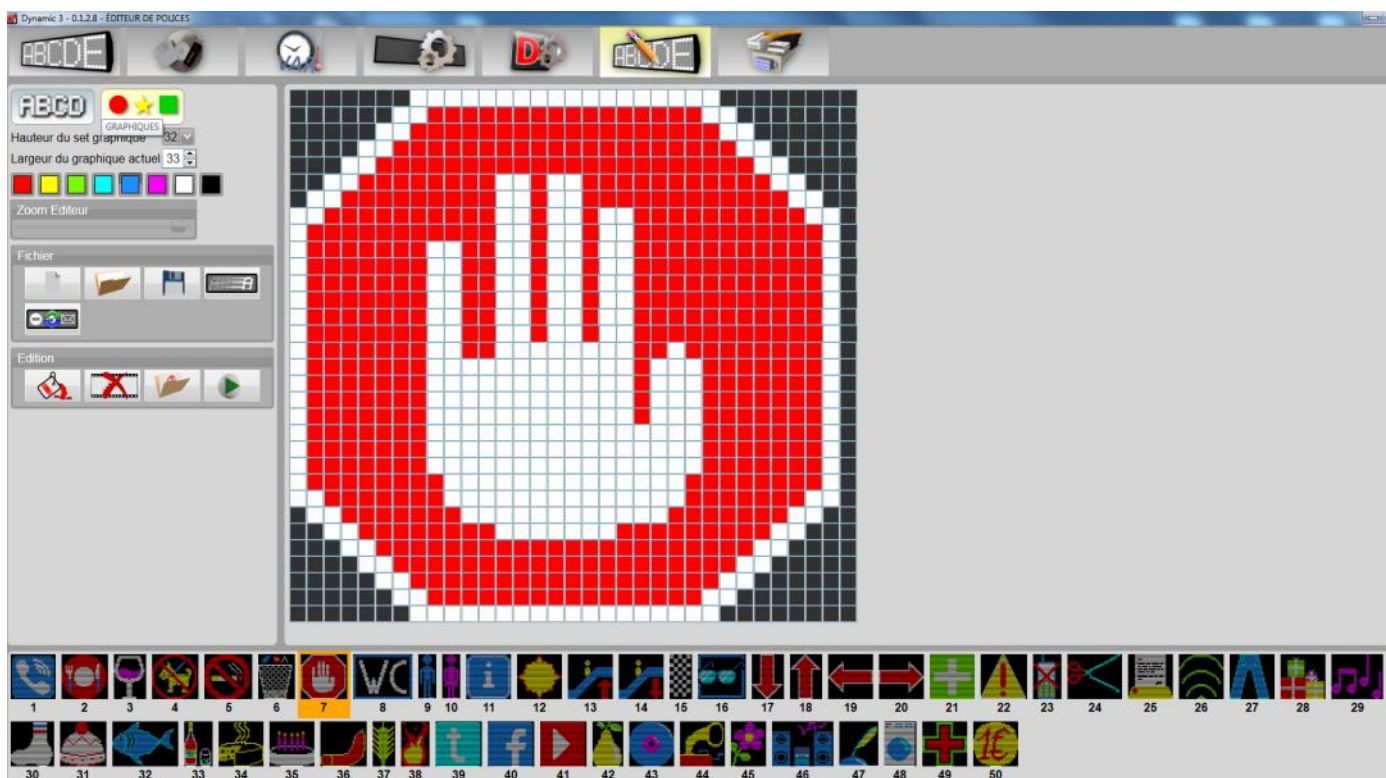
**Fenêtre d'édition:** Pour dessiner utiliser le bouton gauche de la souris en cliquant sur chaque pixel à colorer ou en faisant glisser sur plusieurs pixels à la fois. Pour effacer utiliser le bouton droit.

## 10.2 Éditeur de Graphiques

Une fois dans l'éditeur cliquer sur le bouton supérieur gauche pour accéder aux Polices.

Les graphiques sont classifiés par **hauteur de pixels** correspondant aux différentes hauteurs de ligne. Les hauteurs de pixels disponibles sont 7, 8, 9, 14, 16, 24, 32 ou 64 pixels.

Pour chaque hauteur de pixel il existe un **set de 50 graphiques prédéfinis**. Pour créer un nouveau graphique il faut modifier ou effacer un graphique existant.



Certains contrôles et fonctions sont les mêmes que l'éditeur de polices et sont détaillés dans le chapitre précédent. Ils ne sont pas repris dans ce chapitre.

**Hauteur du set graphique:** Sélectionner le set de graphique.

**Largeur du set graphique:** Maximum 64 pixels.

**Couleur:** Selon le modèle d'afficheur on peut utiliser de 1 à 7 couleurs plus le noir.

**Fichier:** Un fichier ".hgg" est créé qui comprends tout le set graphiques sélectionné (50 graphiques). Il est sauvegardé dans le répertoire où c'est installé le logiciel C:\Program Files.

**Edition:** Pour représenter par exemple un Logo d'entreprise ou un pictogramme sans devoir le dessiner depuis zéro. Il est possible d'importer un bits map en format jpg, png ou gif. Il faut cependant tenir compte que l'image doit avoir la même résolution que le graphique qu'il remplace par exemple un maximum de 32X64 pixels pour le set graphique de 32 pixels de hauteur. Une fois importer et selon le fichier d'origine il se peut qu'il soit nécessaire de le retoucher.



La fonction **Aperçu** simule dans une fenêtre le résultat final sur l'afficheur



# NOTES

