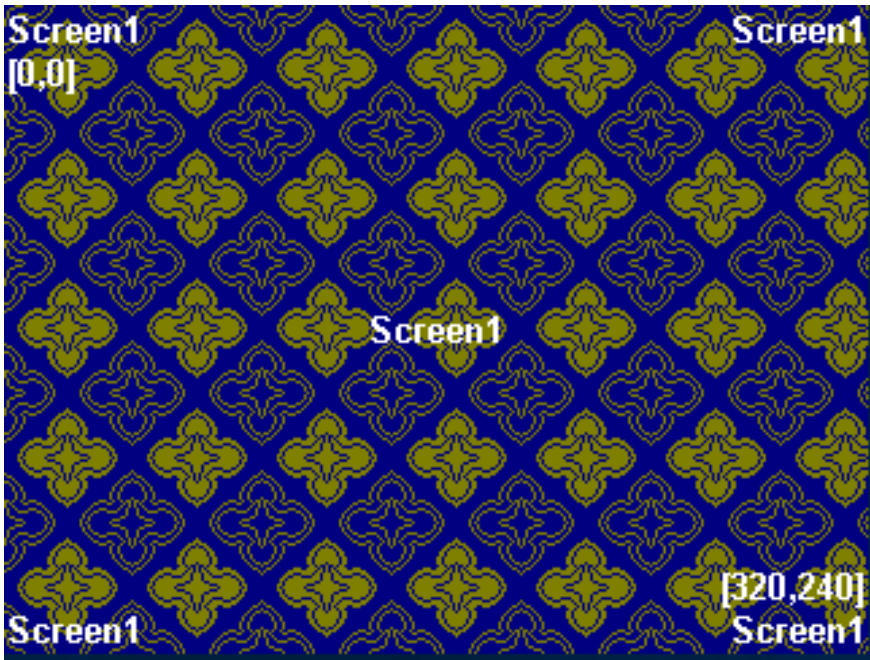


การใช้งานโปรแกรม Led Studio เพื่อสร้างสื่อประชาสัมพันธ์

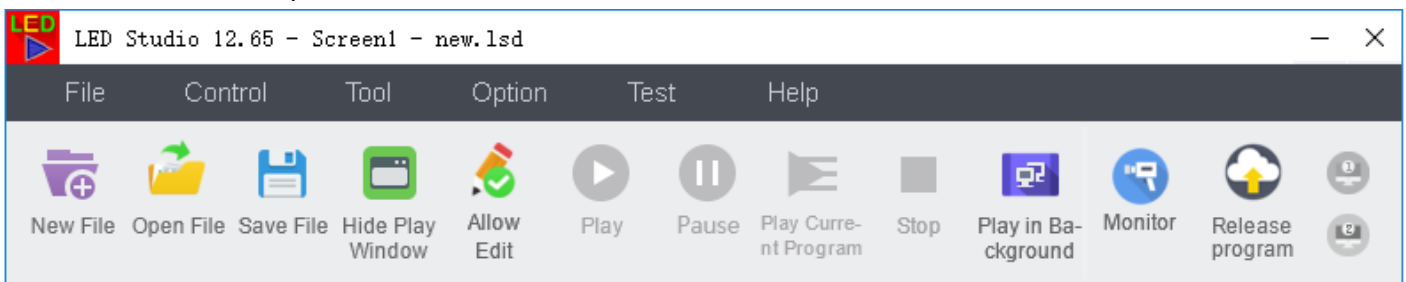
ทำความรู้จักโปรแกรม LED Studio



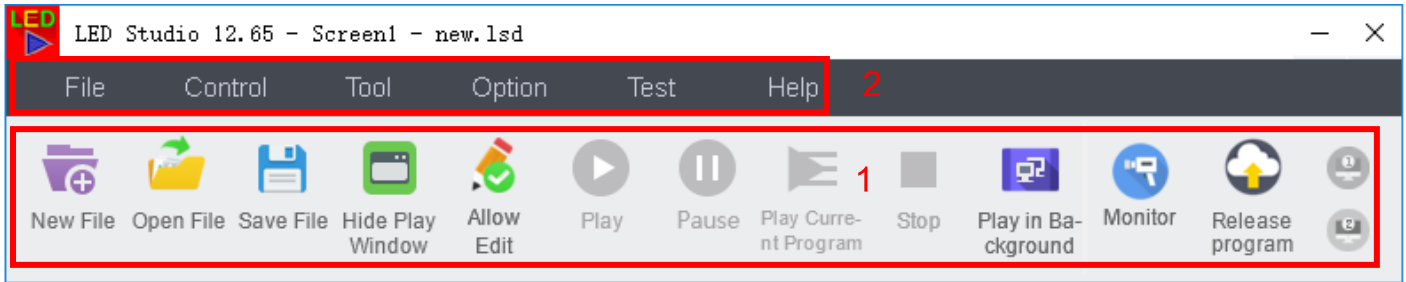
1. ดับเบิลคลิกไอคอน LEDStudio บน Desktop เพื่อเปิดโปรแกรม
2. จะได้ 2 ส่วนดังรูป
 - 2.1 หน้าจอของการแสดงผล (LED Screen)






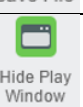
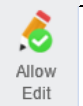
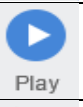



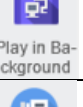
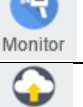

2.2 แผงการควบคุมการทำงาน สร้างสื่อประชาสัมพันธ์



3. อธิบายส่วนหลัก ๆ ของ โปรแกรม จากหน้าจอแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ

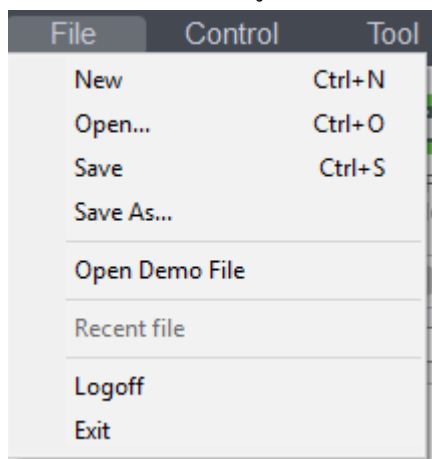


3.1 ปุ่มคำสั่งต่างๆ ที่เป็นรูปภาพ

รายการปุ่ม	ความหมายปุ่ม
 Open File	เปิดไฟล์ที่สร้างก่อนหน้าขึ้นมาเล่น หรือ แก้ไข
 New File	สร้างงานใหม่
 Save File	บันทึกงาน
 Hide Play Window	ซ่อนหน้าต่างที่กำลังเล่น
 Allow Edit	เปิดหน้าต่างแก้ไขงาน สร้างงาน
 Play	ปุ่มเล่น
 Update	ปุ่มอัปเดตข้อมูลที่แก้ไขล่าสุด
 Play Current Program	กดเล่นรายการที่เลือก
 Stop	หยุดเล่น
 Play in Background	ซ่อนหน้าจอแสดงผล
 Monitor	ตรวจสอบหน้าจอเล่นในขณะนั้น
 Release program	สลับไปใช้โปรแกรมเวอร์ชันอื่น

3.2 เมนูตัวอักษร เพื่อเลือกกำหนดค่าต่างๆ ให้โปรแกรมการเล่น

3.2.1 เมนู File



New เพื่อสร้างโปรแกรมการเล่น

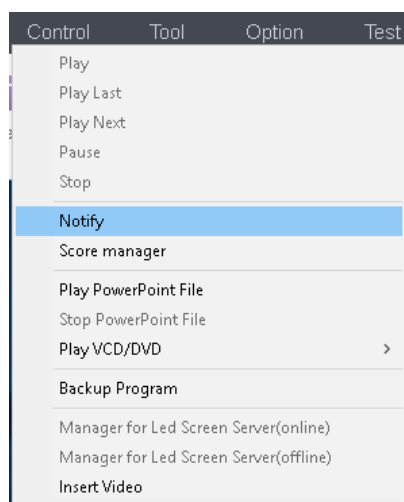
Open เปิดโปรแกรมการเล่นบันทึกเอาไว้

Save บันทึกโปรแกรมการเล่น

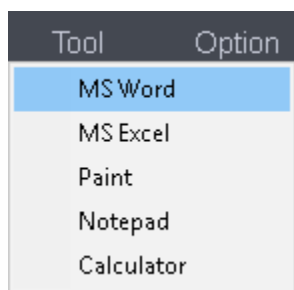
Save As บันทึกโปรแกรมการเล่นใหม่

Open Demo File เปิดไฟล์ตัวอย่างของโปรแกรมการเล่น

3.2.2 เมนู Control เป็นคำสั่งทั่วไปในการแสดงผลไฟล์ต่างๆที่ได้ใส่ไว้ใน Play List



3.2.3 เมนู Tool เป็นชุดคำสั่งที่จะใช้เรียกโปรแกรมอื่นๆขึ้นมาใช้งาน ไม่ได้ใช้ในโปรแกรมการเล่น

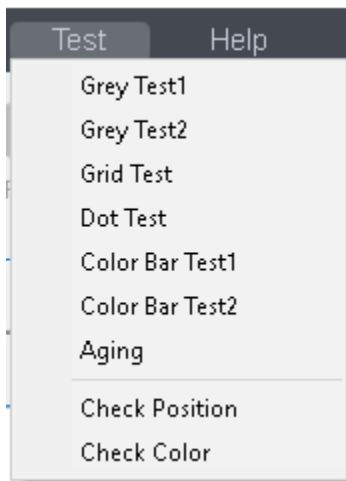


3.2.4 เมนู Option



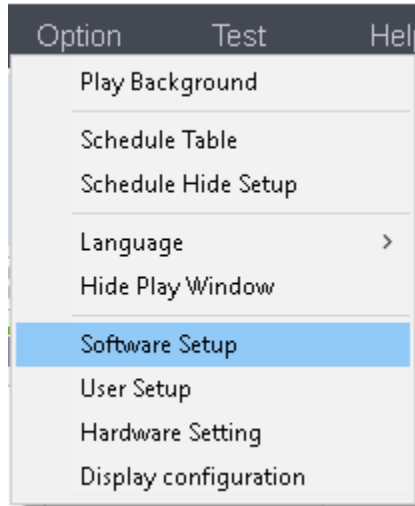
- Play Background ซ่อนหน้าจอแสดงผล ให้เล่นเบื้องหลังแทน
- Schedule Table ตั้งค่าตารางการทำงาน เช่นตั้งค่าเปิด-ปิดจอ ตั้งค่าความสว่างของจอตามช่วงเวลา ฯลฯ
- Schedule Hide Setup ตั้งค่าตารางกำหนดช่วงเวลาซ่อนหน้าจอแสดงผล
- Language ตั้งค่าภาษา
- Hide Play Window ซ่อนหน้าต่างแสดงผล
- Software Setup ตั้งค่าการทำงานต่างๆ ของโปรแกรม
- User Setup กำหนดค่าผู้ใช้งาน
- Hardware Setting ตั้งค่าเกี่ยวกับฮาร์ดแวร์ (สำหรับช่างเทคนิค)
- Display Configuration ตั้งค่าจอ (สำหรับช่างเทคนิค)

3.5 Test ส่วนของ Test เป็นการทดสอบจอ การทดสอบสีในรูปแบบต่างๆ

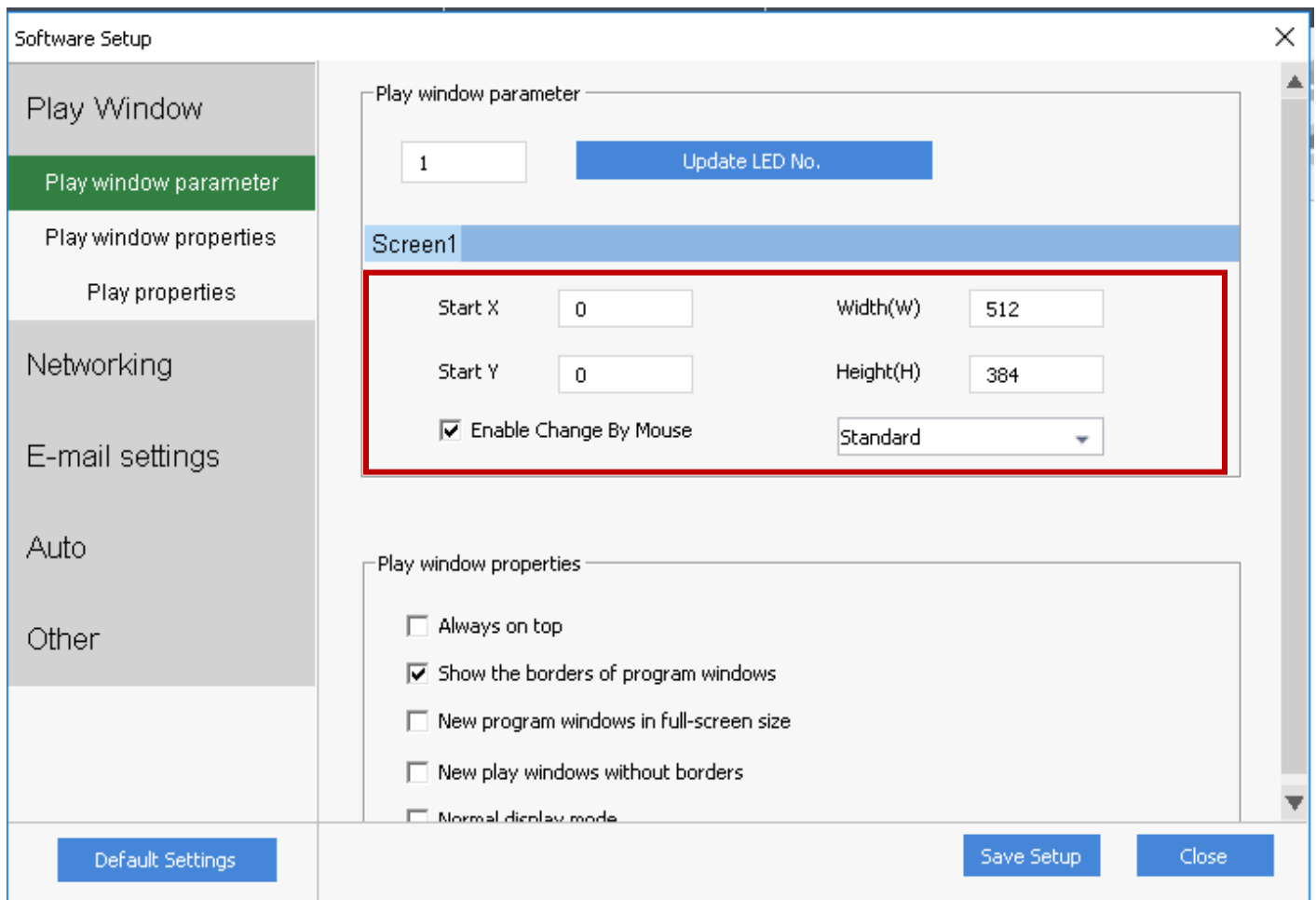


ตั้งค่าหน้าจอแสดงผล ก่อนเริ่มต้นสร้างสื่อประชาสัมพันธ์

1. เลือกเมนู Option > Software Setup ดังรูป





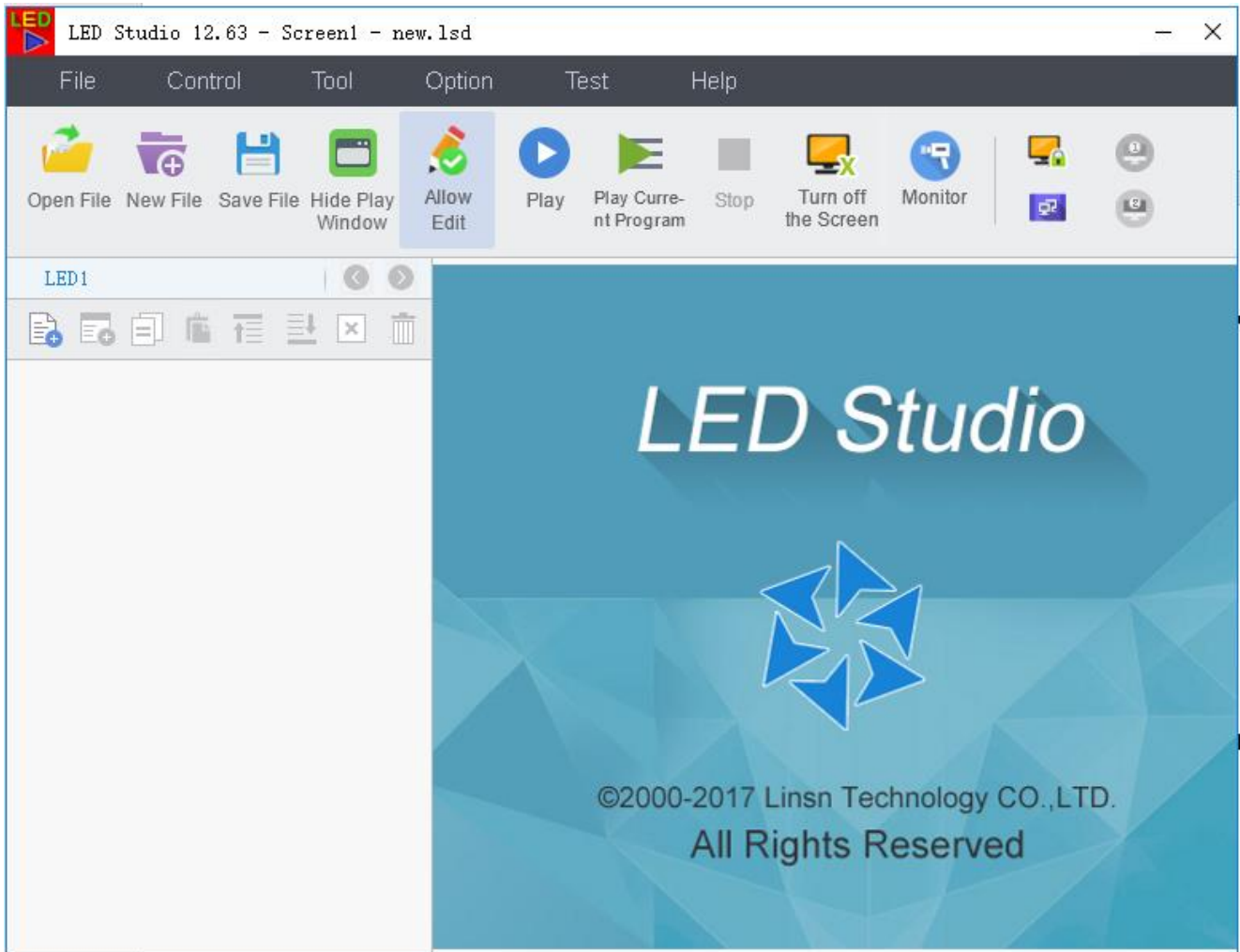
2. จะได้ดังภาพ ...เมื่อตั้งค่าได้ตามที่ต้องการแล้ว กดปุ่ม Save Setup ด้านล่าง




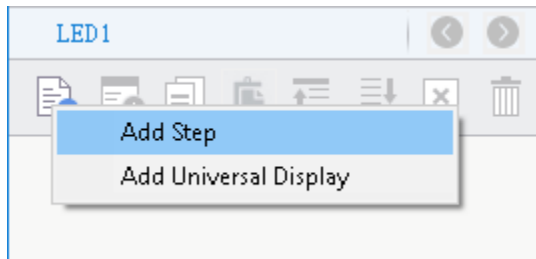
เริ่มต้นสร้างรายการสื่อประชาสัมพันธ์

****ก่อนเริ่มต้นสร้างรายการเล่น ให้สร้าง Folder ขึ้นมา 1 Folder แล้วนำไฟล์รูปภาพ วิดีโอ ข้อความที่เราเตรียมไว้ ทั้งหมดคัดลอกลงใน Folder นั้นๆ**

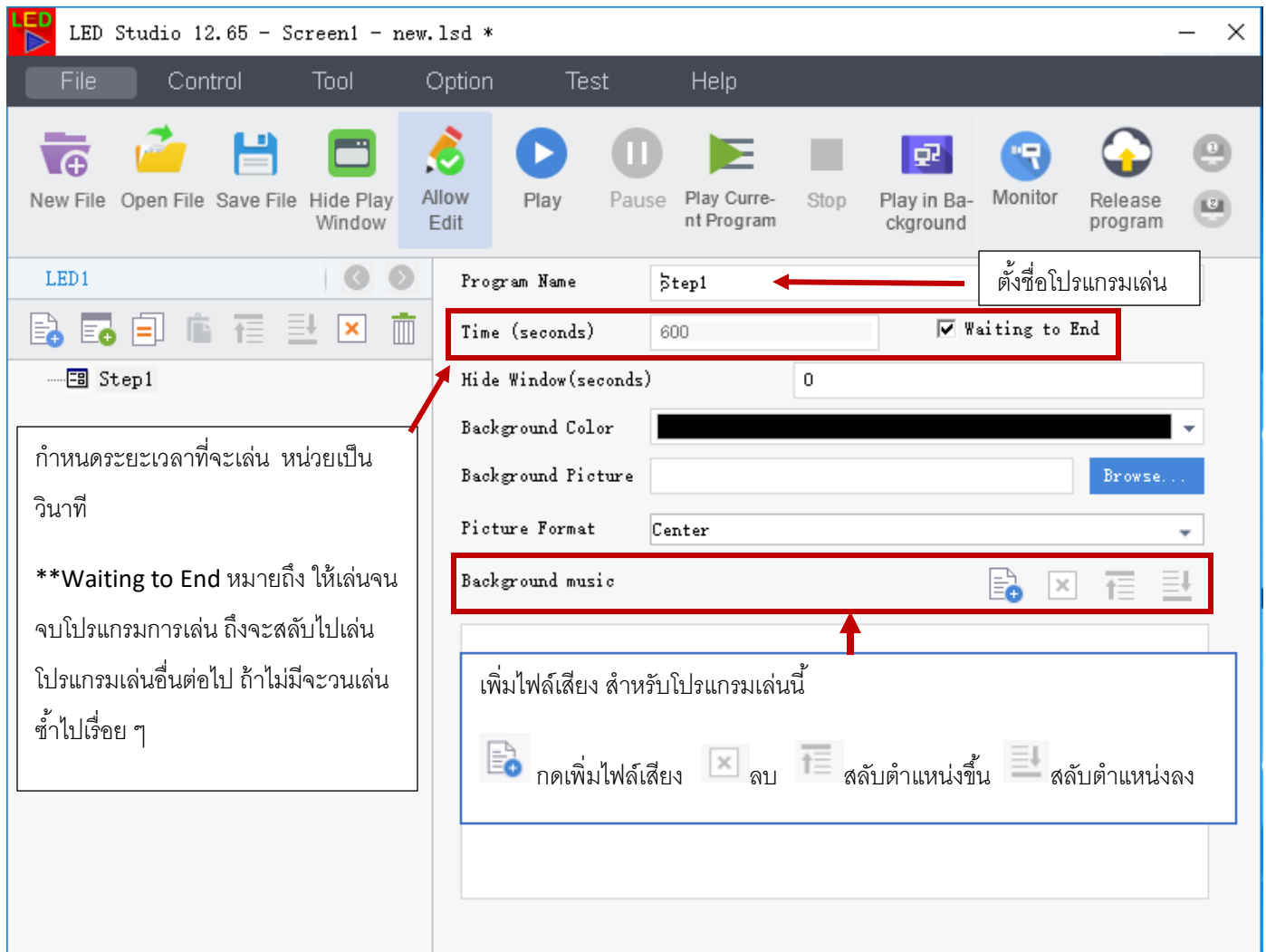
1. กดเมนู  เพื่อเริ่มต้นสร้างรายการเล่น จะขึ้นหน้าต่างดังรูป หรือ จะกดเมนู  แทนก็ได้



2. กด  แล้วเลือก Add step เพื่อสร้างโปรแกรมเล่น

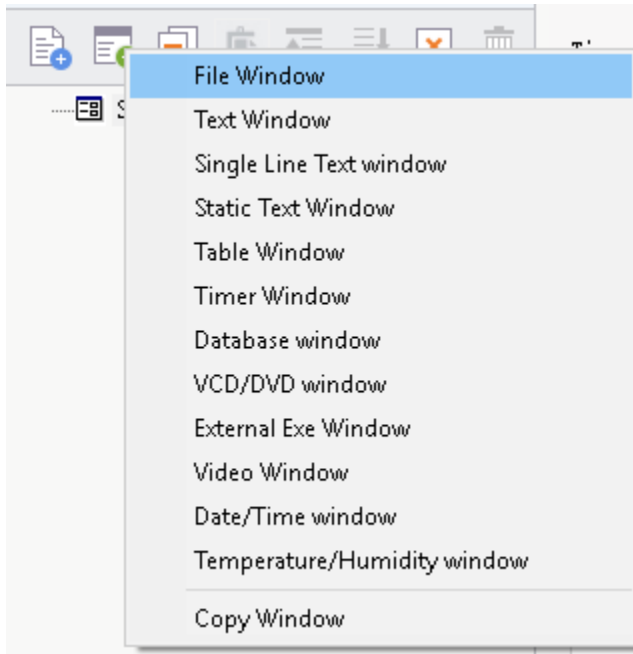


หน้าต่างควบคุมโปรแกรมเล่นจะอยู่ด้านขวามือดังภาพ



**** Step** หรือ โปรแกรมเล่น สามารถเพิ่มได้ไม่จำกัดจำนวน สามารถเพิ่มตามที่ต้องการ สามารถกำหนดระยะเวลาเล่น หรือเลือก Waiting to End แยกอิสระกันได้

กด เพื่อเลือกรูปแบบไฟล์ที่จะนำเสนอ



- File Window ไฟล์วิดีโอและไฟล์รูปภาพต่างๆ
- Text Window สร้างและแสดงเอกสาร
- Single Line Text Window ข้อความที่ต้องการแสดงการเคลื่อนไหว
- Static Text Window ข้อความคงที่
- Table Window สร้างตาราง
- Date/Timer window สร้างนาฬิกาแบบตัวอักษร
- VCD/DVD window เล่นไฟล์จาก VCD/DVD การแสดงไฟล์วิดีโอ
- Temperature/Humidity window แสดงอุณหภูมิ ความชื้น ต้องติดตั้งเซ็นเซอร์เพิ่มเติม

3. สร้างรายการเล่นที่เป็นไฟล์วิดีโอ หรือ รูปภาพ

3.1 กด เลือกเมนู File Window เพื่อสร้างรายการเล่นชนิดไฟล์ที่เป็น วิดีโอ หรือ รูปภาพ

Name: ตั้งชื่อกำกับ

Frame: กำหนดกรอบให้เฟรม

StartX: จุดเริ่มต้นเฟรมแนวนอน

StartY: จุดเริ่มต้นเฟรมแนวตั้ง

Width: ขนาดความยาวของเฟรม

Height: ขนาดความสูงของเฟรม หรือใช้เมาส์ลากเพื่อปรับขนาดตามต้องการได้

File	Display Path
1	1.mp4

Background: Center

Effect: Stretch Play Count: 1 Times

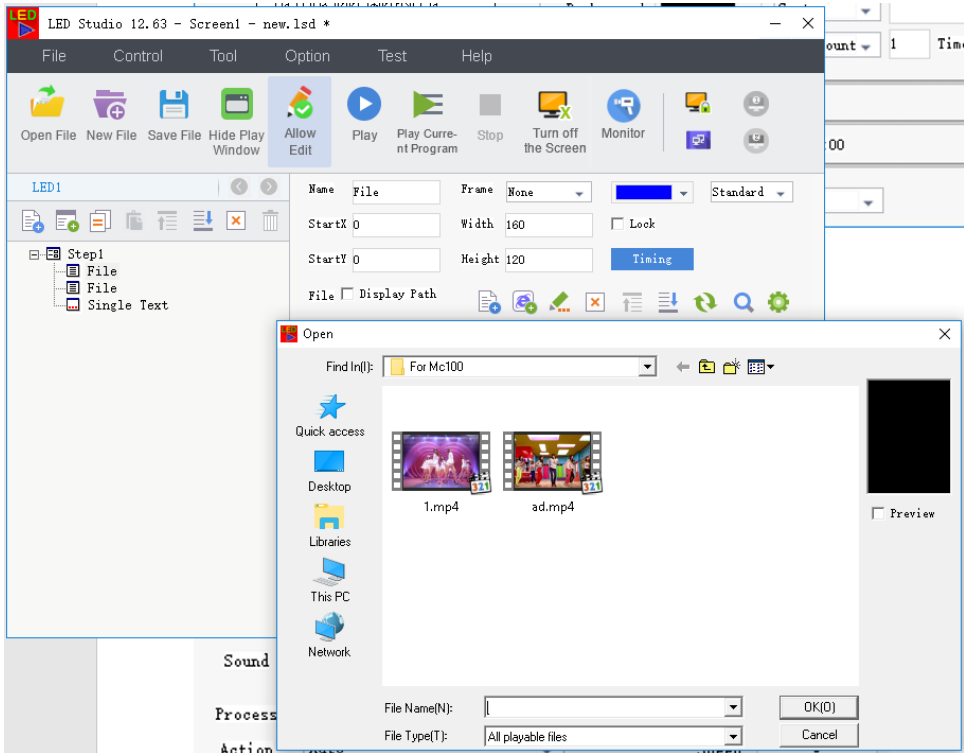
Transparency: 255


Sound: 100


Process: 00:00:37 00:04:00

Action: Auto Speed: 5


3.2 กด  เพื่อเพิ่ม ไฟล์วิดีโอ หรือ รูปภาพ




3.3 กด  เพื่อเพิ่มลิงค์เว็บไซต์

3.4 กด  เพื่อลบรายการไฟล์ภาพหรือวิดีโอ

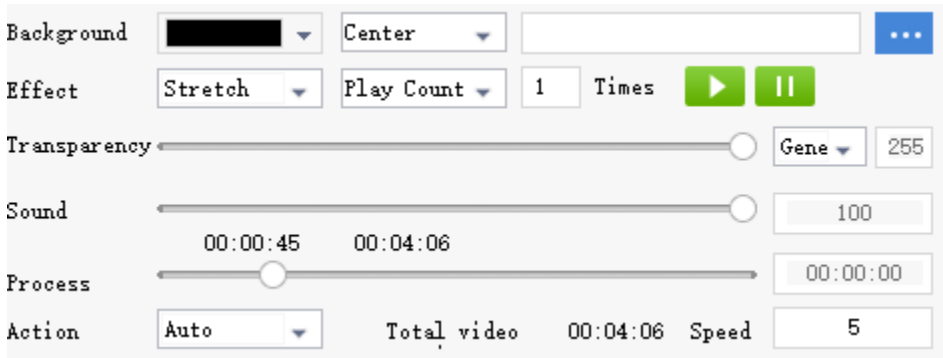
3.5 กด  เพื่อสลับตำแหน่งการเล่นไฟล์ก่อนหลัง

3.6 กด  เพื่อให้การตั้งค่าลูกเล่นของไฟล์ทุกไฟล์ เล่นเหมือนกันหมด

3.7 กด  เพื่อใช้ในการค้นหาไฟล์ในรายการที่สร้าง

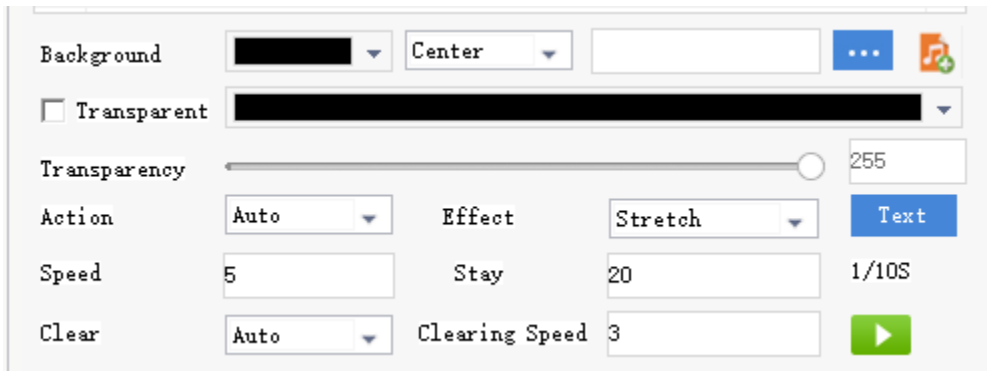
3.8 กด  เพื่อตั้งค่าเพิ่มเติมขั้นสูง

ส่วนควบคุมสำหรับวิดีโอ




- Effect: กำหนดรูปแบบการแสดงผลวิดีโอ ประกอบด้วย Center, Zoom, Stretch, Tile
- Transparency: กำหนดความโปร่งใสของวิดีโอ
- Sound: ปรับความดังของเสียงวิดีโอ
- Action: กำหนดรูปแบบการนำเสนอขณะสลับไฟล์ภาพ หรือ วิดีโอ

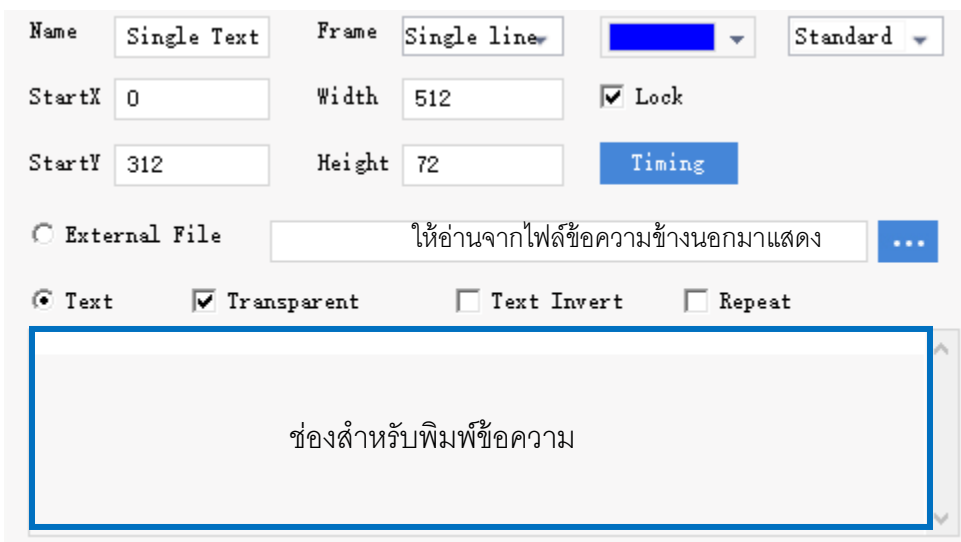
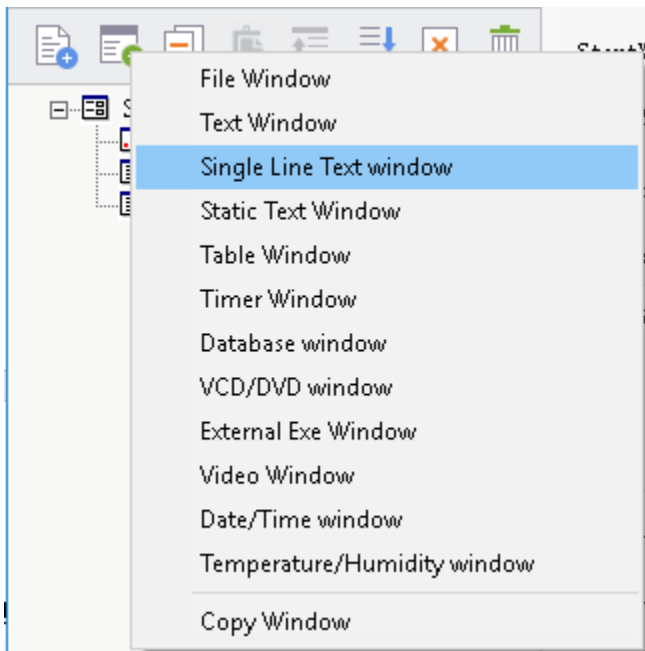
ส่วนควบคุมสำหรับรูปภาพ



- Transparency: กำหนดความโปร่งใสของภาพ
- Action: กำหนดรูปแบบการนำเสนอขณะสลับไฟล์ภาพ หรือ วิดีโอ
- Effect: การปรับขนาดไฟล์ภาพ Center, Zoom, Stretch, Tile
- Speed: ความเร็วในการเปลี่ยนไฟล์ภาพแต่ละไฟล์ เลขยิ่งมาก ยิ่งช้าลง
- Stay: ระยะเวลาแสดงภาพ แสดงค้างไว้ เลขยิ่งเยอะยิ่งแสดงนาน
- Clear: ลูกเล่นเคลียร์ภาพออกหลังจากเล่นไฟล์แล้ว
- Clearing Speed: ความเร็วในการเคลียร์ไฟล์ภาพหลังจากเล่นไฟล์แล้ว

4. สร้างรายการเล่นสำหรับ ตัวอักษรวิ่ง

กดเมนู  เลือก Single Line Text Window ดังภาพ

A screenshot of a configuration panel for a 'Single Text' window. The panel has several input fields and checkboxes. The 'Name' field is set to 'Single Text'. The 'Frame' dropdown is set to 'Single line'. The 'StartX' field is 0, 'StartY' is 312, 'Width' is 512, and 'Height' is 72. There is a 'Lock' checkbox checked and a 'Timing' button. Below these are radio buttons for 'External File' and 'Text', with a text input field for the external file path. There are also checkboxes for 'Transparent', 'Text Invert', and 'Repeat'. At the bottom, there is a large text area containing the Thai text 'ช่องสำหรับพิมพ์ข้อความ' (Text input area).

- Name: ตั้งชื่อกำกับ
- Frame: เพิ่มเส้นกรอบให้เฟรม
- StartX: จุดเริ่มต้นเฟรมแนวนอน
- StartY: จุดเริ่มต้นเฟรมแนวตั้ง
- Width: ขนาดความยาวของเฟรม
- Height: ขนาดความสูงของเฟรม
- **Transparent:** กำหนดพื้นหลังกล่องเฟรมข้อความโปร่งใส
- **Text Invert:** กลับด้านตัวอักษร
- **Repeat** เล่นข้อความต่อเนื่องกันไม่มีช่องว่าง กรณีกลับมาเล่นวนซ้ำ

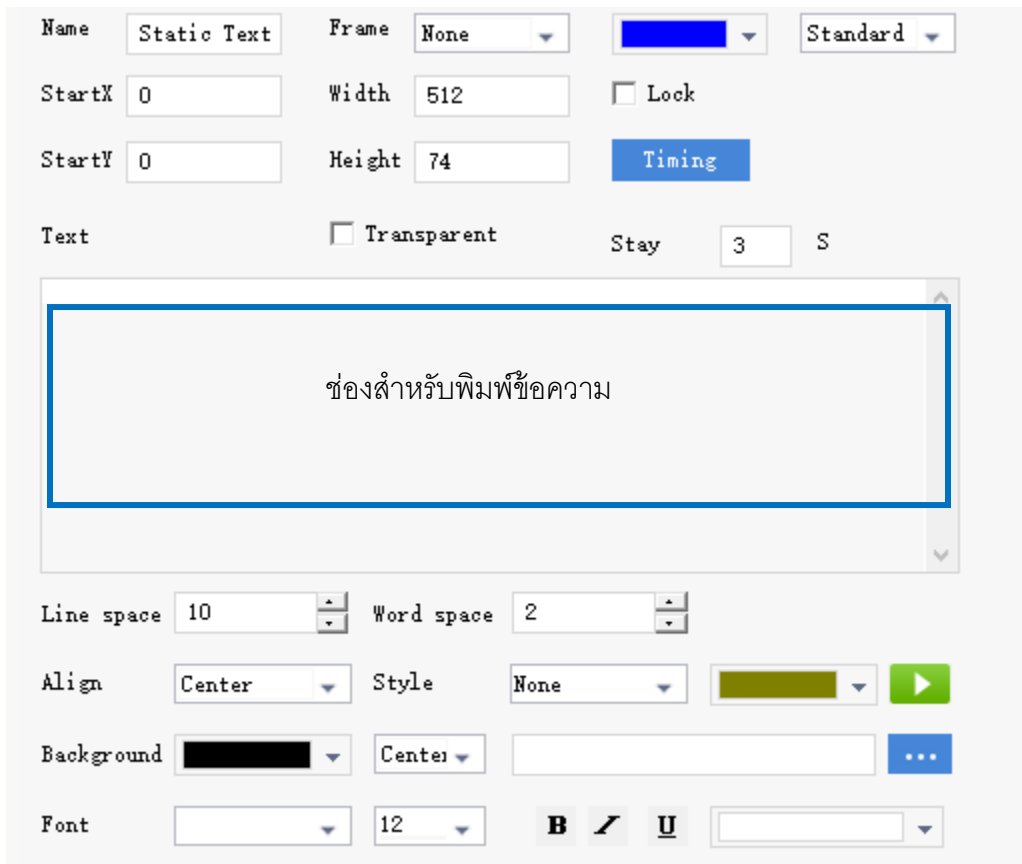
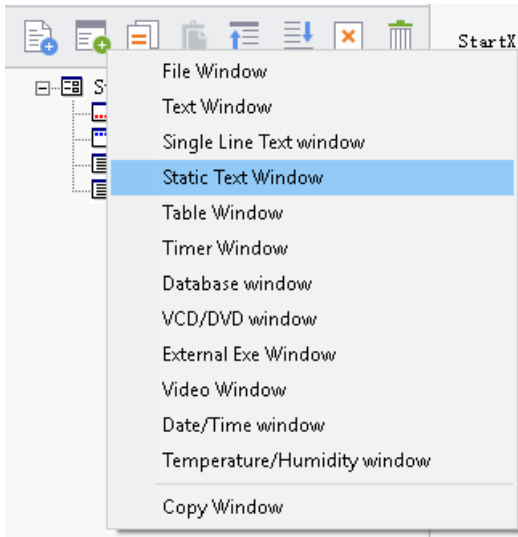
ส่วนควบคุมสำหรับตัวอักษร

Action	Push/Left	Style	None		
Background		Speed	20	Stay	0 1/10S
Font	-DB Silom	30	B	<i>/</i>	<u>U</u>
Color	Default				

- Action: ลูกเล่นในการนำเสนอข้อความ
- Style: ปรับรูปแบบการแสดงผลตัวอักษรแบบ 3D
- Background: พื้นหลังข้อความ
- Speed: ความเร็วในการวิ่งของตัวอักษร
- Stay: ระยะเวลาในการหยุดนิ่งของข้อความ
- Font: กำหนด แบบตัวอักษร หรือ ชนิดตัวอักษร ขนาดตัวอักษร ตัวอักษรหนา เอียง จี๊ดเส้นใต้ สีตัวอักษร
- Color: ปรับสีตัวอักษรให้มีหลากหลายสี

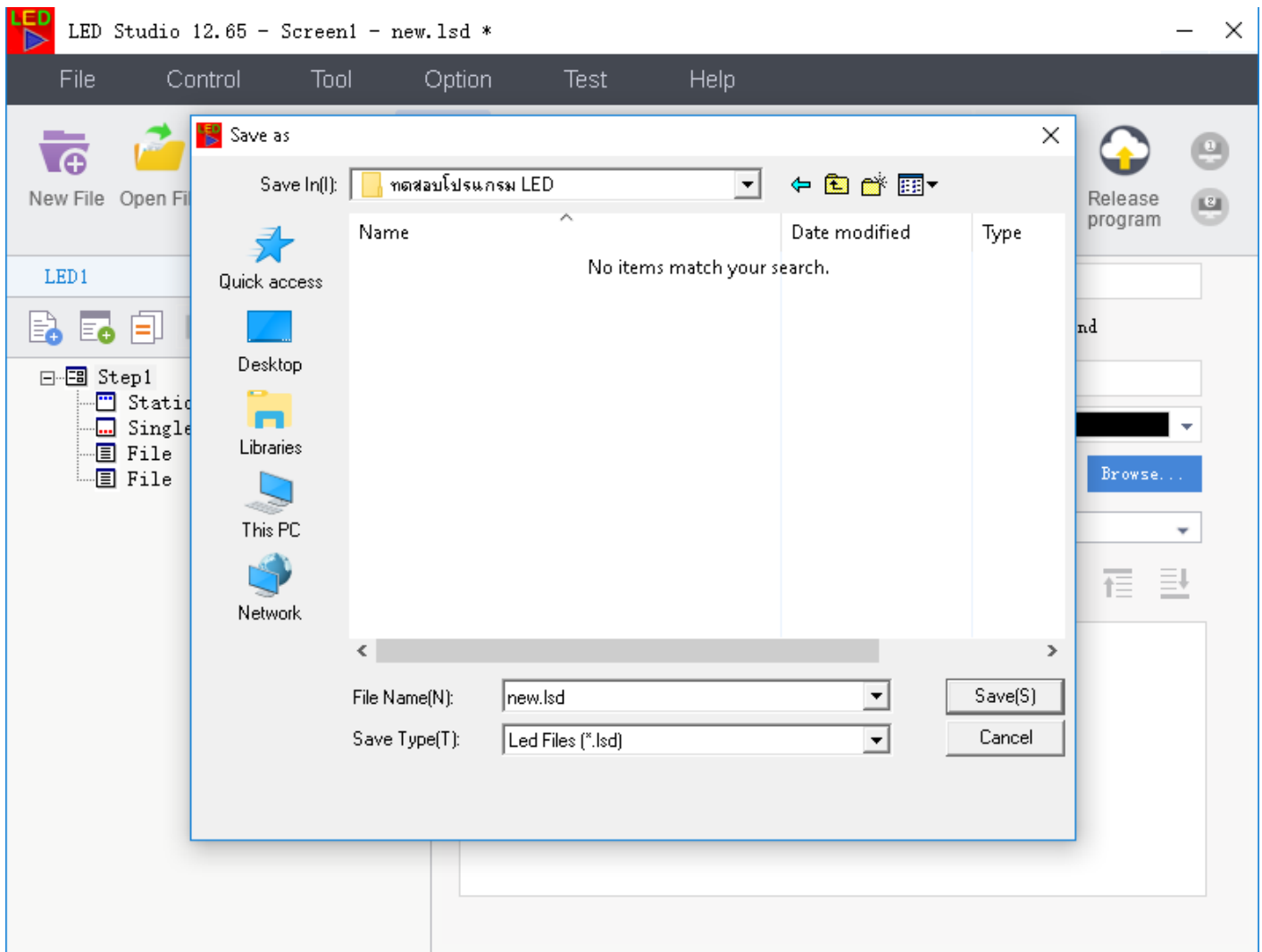
5. สร้างรายการเล่นสำหรับ ตัวอักษรคงที่

กดเมนู  เลือก Static Text Window ดังภาพ

A screenshot of the 'Static Text' configuration panel. It includes fields for Name (Static Text), Frame (None), StartX (0), Width (512), StartY (0), Height (74), Text (ช่องสำหรับพิมพ์ข้อความ), Line space (10), Word space (2), Align (Center), Style (None), Background (black), and Font (12). There are also checkboxes for Lock, Transparent, and Stay (3 S), and a 'Timing' button.

- Line Space: ระยะห่างของบรรทัด
- Word Space: ระยะห่างของตัวอักษร
- Align: จัดตำแหน่งของตัวอักษร
- Style: ปรับรูปแบบการแสดงผลตัวอักษรแบบ 3D
- Background: กำหนดพื้นหลัง
- Font: กำหนด แบบตัวอักษร หรือ ชนิดตัวอักษร ขนาดตัวอักษร ตัวอักษรหนา เอียง ชิดเส้นได้ สีตัวอักษร

6. เมื่อสร้างโปรแกรมการเล่นได้ตามที่ต้องการแล้วกดปุ่มบันทึก เพื่อบันทึกไฟล์โปรแกรมรายการเล่นที่เราสร้างขึ้น



* ซึ่งสำหรับโปรแกรมรายการเล่นที่เราสร้างขึ้นนั้น ตัวโปรแกรม Led studio จะสร้างไฟล์ในลักษณะบอกตำแหน่งหรือชี้ตำแหน่งที่อยู่ของไฟล์แล้วให้โปรแกรมดึงไฟล์ขึ้นมาเล่นเท่านั้น จะไม่รวมไฟล์ต่างๆเป็นก้อนเดียว เพราะฉะนั้น ก่อนทำการสร้างรายการเล่นให้เตรียมไฟล์ต่างๆให้พร้อม สร้างเป็นไฟล์เคอร์ และคัดลอกลงเครื่องคอมพิวเตอร์ให้เรียบร้อยก่อนทุกครั้ง

**** ห้ามดึงไฟล์จากแฟลชไดร์มาสร้างรายการเล่นเด็ดขาด**

***** ถ้ากรณีสร้างไฟล์จากอีกเครื่องหนึ่ง แล้วนำไฟล์ไปเล่นกับเครื่องควบคุมป้าย ให้สร้างและเก็บไฟล์ทั้งหมดไว้ในไฟล์เคอร์เดียวกัน เวลาคัดลอกไป ให้เอาไปทั้งไฟล์เคอร์ และในการคัดลอกลงเครื่องควบคุมป้าย ให้วางในไดร์ให้ตรงกับตำแหน่งในไดร์ของเครื่องที่ใช้สร้างไฟล์ด้วย**

7. กดปุ่มเล่น  เพื่อเล่นโปรแกรมการเล่นที่สร้างขึ้น



ส่วนแสดงผล กำลังเล่นตามรายการที่สร้าง
ซึ่งที่ป้าย LED ก็จะได้แสดงเหมือนกัน

