

¡INFORMACIÓN IMPORTANTE Y RECOMENDACIONES GENERALES!	1
I. SECCIÓN DE LA INFORMACIÓN BÁSICA	1
1. Indicación del nivel de carga	1
2. Encendido/apagado y navegación del equipo	2
3. Navegación en carpetas con el "programa de espectáculo"	2
4. Sincronización de radio (para el equipo con un módulo de radio)	3
II. SECCIÓN SOBRE LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE CONTENIDO	3
1. Creación de carpetas y edición de nombres	3
2. Creación de imágenes y edición de nombres	4
3. Recomendaciones para crear imágenes, textos, fotos	4
5. Creación de un «programa de espectáculo» (usando software y semiautomática)	5
6. Formato de archivo «program.txt» en la carpeta con el «programa de espectáculo»	6
7. Creación de efectos especiales para el equipo en un marco estático	6
8. Velocidad de destello de píxeles (velocidad de reproducción de imágenes)	7
9. Efectos de morphing	7
III. SECCIÓN TÉCNICA	7
1. Versiones actuales de sistemas operativos y página web de soporte técnico	7
2. Contenido del archivo de configuración	7
3. Limitaciones y otros datos técnicos	8
4. Posibles fallos funcionales y métodos de su solución	8

¡INFORMACIÓN IMPORTANTE Y RECOMENDACIONES GENERALES!

1. No mantenga el equipo descargado durante mucho tiempo, esto reduce la vida útil de la batería. Use un adaptador de corriente para una carga rápida. El tiempo promedio de carga completa tarda aproximadamente 2 horas.
2. Si ha comprado un equipo con sincronización de radio, después de comprarlo, le recomendamos que cambie inmediatamente el canal de radio (parámetro GroupID). Todos los equipos de la tienda tienen el parámetro predeterminado de GroupID= 1. En este sentido, en grandes eventos donde haya un equipo de nuestra producción, todos los equipos con el mismo parámetro de GroupID se sincronizarán entre ellos! Cómo cambiar el parámetro de GroupID de 1 a 64 se describe en **el párrafo 2 de la sección III.1**
3. Al desconectar el equipo de la computadora, no se apresure a quitar el cable de inmediato, asegúrese de esperar hasta que se completen todas las operaciones, o use el "extraer el dispositivo de forma segura".
4. Junto con el equipo, se proporciona una base de datos de imágenes, que ya está cargada en la memoria del dispositivo. Le recomendamos que haga una copia de la base de datos de imágenes inmediatamente después de la compra.

I. SECCIÓN DE LA INFORMACIÓN BÁSICA

1. Indicación del nivel de carga

La **indicación del nivel de carga** se determina de 2 maneras:

1. Cuando la alimentación está encendida, se prende la luz indicadora.
2. En el momento de encender el equipo, se muestra una franja de luz creciente de cierto color.

Indicador / franja verde: más del 80% de la carga

Indicador / franja amarilla: carga al 80%

Indicador / franja naranja: carga al 50%

Indicador / franja roja - 10% de carga

No se enciende, si la carga es inferior al 5%

2. Encendido/apagado y navegación del equipo

El equipo tiene **dos botones para encender, apagar y cambiar (navegar)**. En diferentes equipos los botones pueden variar en color, forma y su ubicación. ¡PERO! ambos botones siempre están cerca, y el "**botón 1**" para **encender** siempre se puede determinar de manera empírica, y, respectivamente, el otro botón será el "**botón 2**" para **apagar**.

Para **encender** el equipo presione el **botón 1** por unos 3 segundos. La franja creciente será la indicación.
Para **apagar** el equipo presione el **botón 2** por unos 3 segundos. El parpadeo azul-verde será la indicación.

Al apagar, el equipo guarda en la memoria la última carpeta o imagen seleccionada en la carpeta.

El modo de ahorro de energía al encender el equipo.

Para encender el modo presione el botón 1 de encendido y manténgalo presionado por unos 4 segundos, deje de presionar después de que aparezca un destello violeta.

Para apagar el modo apague y vuelva a encender el equipo como siempre.

El ahorro de energía puede ser necesario si se ha olvidado cargar el equipo, y es necesario usarlo durante mucho tiempo.

El modo de ahorro de energía también sirve para una mejor reproducción del color en sesiones de fotos o en lugares muy oscuras. Visualmente, el brillo disminuye dos veces, mientras que el tiempo de funcionamiento aumenta más de 2-3 veces.

Navegación – para este equipo, se trata del cambio entre carpetas e imágenes dentro de carpetas cargadas en la memoria del dispositivo mediante los dos botones.

En el equipo están previstos **dos tipos de carpetas** * para navegar:

Tipo 1 son carpetas con imágenes que contienen la palabra "**group**" en el nombre, donde la imagen se selecciona manualmente presionando.

Tipo 2 son carpetas con "programas de espectáculo" que contienen la palabra "**prog**" en el nombre, donde las imágenes se cambiarán automáticamente a intervalos de tiempo establecidos. Los intervalos de tiempo, así como otros parámetros del "programa de espectáculo" se escriben en un archivo especial con el "programa de espectáculo". Para más detalles, **véase el párrafo 5 de la sección II**.

* También está prevista la carpeta del sistema "Sistema", que contiene un archivo de configuración y no participa en la navegación. Para obtener detalles sobre la carpeta del sistema, **véase el párrafo 2 de la sección III**.

Si la imagen comenzó a reproducirse inmediatamente durante la navegación, usted está en la carpeta con imágenes del tipo "group".

Si durante la navegación ve un LED parpadeante, usted se encuentra en la carpeta con un "programa de espectáculo" del tipo "prog". El inicio del programa de espectáculo se describe en **el párrafo 3 de la sección I**.

Cambio de carpetas:

Para la siguiente carpeta presione el botón 1 por unos 2 segundos

Para la carpeta anterior presione el botón 2 por unos 2 segundos

Cambio de imágenes en una carpeta con imágenes del tipo "group":

Para la siguiente imagen presione brevemente el botón 1 por 1 segundo

Para la imagen anterior presione brevemente el botón 2 por 1 segundo

Restauración del cambio de carpetas e imágenes. Presione el botón 1 de encendido y manténgalo presionado por ~ 5 segundos hasta que parpadee en rojo: estará transferido a la primera carpeta.

Para facilitar la navegación al cambiar entre carpetas o imágenes dentro de las carpetas, en el equipo se enciende un LED correspondiente a la ubicación ordinal (alfabética) de la carpeta en el directorio raíz o imagen dentro de la carpeta.

Es decir, por ejemplo, el tercer LED desde el comienzo del poi significará que usted ha cambiado a la tercera carpeta o, si está dentro de la carpeta, a la tercera imagen dentro de la carpeta.

3. Navegación en carpetas con el "programa de espectáculo"

Para encontrar una carpeta con un "programa de espectáculo", se tiene que: encender el equipo y comenzar a cambiar entre carpetas hasta que vea un LED parpadeante, lo que significa que ha alcanzado la carpeta con el "programa de espectáculo". La forma de cambiar entre carpetas se describe en **el párrafo 2 de la sección I**.

Para iniciar el "programa de espectáculo", debe realizar dos pasos:

paso 1 - presione brevemente el botón 1 (por 1 segundo) - la indicación será una franja de color rosa, el programa está en el modo "inicio", es decir en la posición "alzada".

paso 2: presione brevemente (por 1 segundo) cualquiera de los dos botones, después de 1 segundo se iniciará el lanzamiento del "programa de espectáculo" alzado para comenzar.

En el modo de "programa de espectáculo", también puede realizar:

Reinicio del "programa de espectáculo" - presione brevemente el botón 2 de apagado (por 1 segundo)

Cambio a la siguiente imagen en el "programa de espectáculo" - presione brevemente el botón 1 de encendido (por 1 segundo)

4. Sincronización de radio (para el equipo con un módulo de radio)

Para que los equipos se sincronicen correctamente entre sí, se deben cumplir **dos condiciones:**

1ra CONDICIÓN: los equipos, que desee sincronizar, deben tener cargada **la misma cantidad de carpetas y la misma cantidad de imágenes en ellas.**

¡Al mismo tiempo, los tipos de carpetas y nombres de imágenes pueden ser diferentes! La cantidad de carpetas y la cantidad de imágenes son importantes. Si la cantidad es diferente, el cambio será incorrecto.

Ejemplo: usted usa poi y bastones. El poi tiene 5 carpetas con "programas de espectáculo", el bastón también tiene 5 carpetas con "programas de espectáculo", el cambio entre carpetas y "programas de espectáculo" será correcto. Si el poi tiene 5 carpetas y bastón tiene 4 carpetas, entonces al cambiar a la quinta carpeta en el poi, en el bastón no se efectuará el cambio, ya que la quinta carpeta no existe. Lo mismo se aplica al número de imágenes en carpetas.

2da CONDICIÓN: los equipos deben tener instalado **el mismo canal de radio – el mismo parámetro de GroupID**

Este parámetro se encuentra en la carpeta "Sistema", en el archivo "config.ini". Todos los equipos de nuestra tienda tienen el parámetro predeterminado de GroupID= 1. Recomendamos cambiar el canal de radio después de adquirir un equipo a cualquier otro en el rango de 1 a 64. *

* La forma de cambiar el parámetro GroupID se describe en **el párrafo 2 de la sección III**. Si tiene muchos equipos diferentes: poi, bastones, ventalles, etc., puede sincronizar todos los equipos entre sí y también sincronizar solo los grupos de equipos necesarios entre sí, configurando un canal de radio especial para cada group.

Ejemplo: se estableció el parámetro GroupID=8 en poi y ventalles, y el parámetro GroupID=9 en bastones y bastones dobles, por lo que poi se sincronizarán con los ventalles y los bastones con bastones dobles.

II. SECCIÓN SOBRE LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE CONTENIDO

¡Para que los equipos reproduzcan imágenes, se tiene que crear carpetas correspondientes en el directorio raíz de los equipos y trasladar las imágenes en ellas!

1. Creación de carpetas y edición de nombres

Para que el equipo entienda que se ha creado una carpeta con imágenes o una carpeta con un "programa de espectáculo" (cambio automático de imágenes), usted debe nombrar correctamente la carpeta:

1. El nombre de la carpeta debe comenzar con un **número de dos dígitos**.
2. Después del número de la carpeta, debe haber un guión bajo y luego el tipo de la carpeta (**véase el párrafo 2 de la sección I**):
 - 1) la carpeta con las imágenes "**group**" o 2) la carpeta con el "programa de espectáculo" "**prog**"
3. Después del guión bajo puede haber (¡aunque no necesariamente!) un nombre de la carpeta.

¡IMPORTANTE! La longitud total del nombre de la carpeta (incluidos números y guiones bajos) puede ascender a 30 caracteres. Bajo el nombre se puede usar SOLO LETRAS DEL ALFABETO LATINO, así como números y guiones bajos.

Correcto: 01_prog, 02_group, 10_prog_name, 99_group_name.

Incorrecto: 1_prog_name (falta un 0 antes del 1).

"Nombre", es decir, el nombre de la carpeta, puede ser cualquiera o ninguno.

2. Creación de imágenes y edición de nombres

2.1. Creación de imágenes. Se puede usar cualquier editor de imágenes para crear imágenes: Paint, Paint.Net, Photoshop, etc. Para crear inscripciones, efectos especiales, procesamiento de logotipos, el uso de Paint.Net será suficiente. Este es un editor avanzado simple y gratuito para trabajar con imágenes para principiantes. Puede descargarlo aquí <https://www.getpaint.net>

Para crear una imagen para el equipo, se tienen que cumplir 2 condiciones:

1: **para guardar la imagen**, este debe ser del formato **.bmp**, una imagen de **24** bits,

2: **el tamaño de la imagen de altura** puede ser menor o igual que el número de píxeles en el modelo de equipo. El número de píxeles se indica en el nombre del producto. (Por ejemplo, para NeoPoi 32, la altura de la imagen puede ser menor o igual a 32 píxeles).

El ancho de la imagen no está limitado, PERO, se recomienda de 1 a 1 o un poco más ancho (óptimamente hasta 100-140 píxeles). Por ejemplo, los logotipos, las imágenes de objetos específicos o las inscripciones se percibirán mejor a simple vista del espectador y serán más legibles. Las imágenes más largas son relevantes principalmente para fotografías de larga exposición y efectos especiales.

Puede crear una imagen con una altura inferior a la cantidad de píxeles en el equipo. En este caso, esta imagen se duplica para el resto de los equipos. Por ejemplo, si para un poi de 80 píxeles se crea una imagen de una flor de 40 píxeles de altura, cuando el mismo poi se va girando, los espectadores verán dos flores, es decir dos duplicados de la imagen de 40 píxeles.

Al mismo tiempo, como ya se mencionó en la sección "Información importante ...", el software suministrado con los equipos está destinado solo para imágenes con altura de 5, 8, 10, 27, 32, 64 y 80 píxeles. No cargará imágenes con altura de 40 o 79 píxeles.

Un ejemplo de creación de una imagen para NeoPoi 32 usando Paint.Net. iCreemos en el programa un nuevo documento de 32 píxeles de alto! y, por ejemplo, 100 píxeles de ancho. Para mayor comodidad, hacemos que un documento aumente en un 300-500% o más y comencemos a crear una imagen. O abramos la imagen existente en el programa y cambiemos su tamaño a 32 píxeles de altura, manteniendo las proporciones para el ancho. A continuación, si es necesario, ajustemos la imagen. Al final guardemos la imagen: "Guardar como", tipo de archivo - .bmp, "Guardar", Profundidad de color - 24 bits, "OK".

2.2. Edición de nombres de imágenes.

El nombre de la imagen debe cumplir los siguientes requisitos:

1. El nombre de la imagen debe comenzar con un **número de dos dígitos**.

2. Después del número de la imagen debe haber un guión bajo y luego cualquier nombre de hasta 13 caracteres.

¡IMPORTANTE! La longitud total del nombre de la imagen (incluidos números y guiones bajos) puede ascender a 16 caracteres. Bajo el nombre se puede usar SOLO LETRAS DEL ALFABETO LATINO, así como números y guiones bajos.

Correcto: 04_star, 04_3_star,

Incorrecto: 01_колокол (letras rusas usadas en el nombre), 2_google (falta un 0 antes del 2).

Nota *: el equipo permite generar una secuencia de imágenes en la carpeta con imágenes o en la carpeta con el "programa de espectáculo" en orden alfabético. La secuencia real se puede visualizar presionando el botón F5 en el teclado (el botón de actualización del contenido). Y se podrá:

- no seguir una numeración secuencial estricta,
- duplicar la numeración,
- comenzar la primera imagen con cualquier número de dos dígitos.

Un ejemplo de nombres de imágenes y su orden en una carpeta: "08_kite", "09_2_cat", "09_spir", "12_03_b", "15_game", "15_zip"

3. Recomendaciones para crear imágenes, textos, fotos

Para una mejor visualización y legibilidad de las **inscripciones y textos**, intente hacer la inscripción con una longitud en el rango de 140-150 píxeles. Las imágenes demasiado largas que dejan una cola larga son difíciles de leer debido a las peculiaridades de la percepción del ojo.

Para modelos de equipos de menos de 64 píxeles, divida las inscripciones en 2 imágenes alternas. Por ejemplo, la inscripción "Feliz Cumpleaños" se presenta mejor en forma de dos imágenes: la palabra "Feliz" durante unos 2-3 segundos y "Cumpleaños!" también por unos 2-3 segundos.

La misma inscripción para equipos de 64 y 80 píxeles se puede hacer colocando las palabras en la imagen una encima de la otra, es decir en diferentes líneas: en la línea superior, "Feliz", en la segunda, "Cumpleaños". También es mejor colocar la inscripción en 2/3 de la parte superior de la imagen, por ejemplo, en los 45-50 píxeles superiores de los 64, dejando unos 10-15 píxeles inferiores vacíos, ya que durante el giro el segmento trapezoidal más cerca del brazo estrechará la parte inferior de la inscripción.

Al mostrar la inscripción para que el espectador la lea de izquierda a derecha, debe girar de derecha a izquierda. Recomendamos comprobar previamente la demostración de inscripciones (dirección de rotación y calidad de lectura) con ayuda de otra persona.

Fotografías de rostros para equipos de 64 píxeles en adelante. La demostración de imágenes de rostros de personas se considera un género casi separado y requiere un enfoque especial. Solo apto para equipos de 64 píxeles en adelante. La foto debe ser bien editada a la altura deseada de la imagen y ser claramente visualizada. Además, es necesario tener en cuenta lo anterior para las inscripciones: al girar, el segmento trapezoidal más cercano al brazo estrechará la parte inferior de la cara, por lo tanto, debe estirarse en la parte inferior. Un ejemplo de una foto bien editada se ve así: neopoi.com/face.jpg en un fondo negro o gris (no blanco), si el fondo es blanco, asegúrese de hacerlo menos brillante, pareciendo más al gris o reducir el brillo en un 20%. Esto es necesario para que de una luz blanca demasiado brillante: a) las baterías no se agoten rápidamente b) los ojos del artista y el público no sufran dolor.

4. Características de imágenes para: aros 84/162, así como bastones 90 y bastones dobles 54

Como se mencionó anteriormente, se puede crear una imagen con una altura inferior al número de píxeles del equipo. En este caso, esta imagen se duplicará para el resto del equipo. Por ejemplo, para un aro de 162 píxeles, las imágenes con una altura igual a los divisores de este número se verán hermosas, es decir las imágenes con una altura de 6, 9, 18, 27, 54, 81 píxeles. La duplicación de imágenes pequeñas a lo largo de toda la longitud también será muy importante para crear muchos efectos y ahorrar memoria en equipos de 50 píxeles en adelante.

5. Creación de un «programa de espectáculo» (usando software y semiautomática)

“Programa de espectáculo”: para este equipo es una carpeta del tipo “prog”, dentro de la cual hay imágenes y un archivo de texto **program.txt**, que indica a qué hora y en qué secuencia se muestran estas imágenes, así como otros parámetros necesarios.

usted puede usar dos métodos para crear un "programa de espectáculo":

Método 1. Software suministrado con el equipo. A la fecha de septiembre de 2019, el software solo sirve para Windows y para poi de píxeles con 5, 27, 32, 64 y 80 píxeles y para los modelos anteriores de 8 y 10 píxeles. Además de crear "programas de espectáculo", este software le permite previsualizar imágenes en alturas de 5, 8, 10, 27, 32, 64 y 80 píxeles. Se envía un correo electrónico al comprador para descargar el software y las instrucciones para trabajar con él.

Para el resto de los equipos de píxeles, en particular para todo lo descrito anteriormente, así como para el MAC, se ha elaborado la llamada "creación semiautomática de "programas de espectáculo "(ver método 2).

Método 2. Creación semiautomática de un "programa de espectáculo"

2.1. Cree simple y rápidamente un "programa de espectáculo" en "4 pasos" desde la base de datos de imágenes, que está cargada en la memoria del dispositivo, con un intervalo de cambio de imágenes de 6 segundos.

Un ejemplo:

- 1- conecte el dispositivo a la computadora,
- 2- cree la carpeta 25_prog_best en el directorio raíz del dispositivo,
- 3- ponga (copie y pegue) en la carpeta 25_prog_best cualquier imagen que desee * de otras carpetas cargadas en el equipo (se puede colocar un máximo de 99 imágenes).
- 4- desconecte el dispositivo de la PC. Si todo está hecho correctamente **, verá una franja creciente. Al mismo tiempo, el archivo **program.txt se crea automáticamente** en la carpeta 25_prog_best. ¡Ya, su "programa de espectáculo" está listo!

Para verificar: encienda el equipo, utilizando los principios de navegación (**ver el párrafo 3 de la sección I**), encuentre la carpeta con el "programa de espectáculo" recién creado y lo ejecute: las imágenes que ha seleccionado y colocado en la carpeta 25_prog_best estarán cambiando una tras otra cada 6 segundos.

Recomendación: después de crear un nuevo "programa de espectáculo" para su comodidad y velocidad de navegar por las carpetas, le recomendamos que libere el dispositivo de las carpetas de "group" y "prog" no utilizadas.

* Las imágenes de la base de datos de origen están totalmente verificadas y funcionan bien. Las imágenes propias deben prepararse de acuerdo con los requisitos del **párrafo 2 de la sección II**.

** En caso de que algo este hecho incorrecto, en lugar de una franja creciente, vera cómo el primer LED parpadea en rojo y se apaga. Cuando intente encender el equipo, también habrá un parpadeo rojo. Las acciones en esta situación se describen en el **párrafo 4 de la sección III**.

2.2. Detalles de la función.

1. ¿Cómo cambiar el intervalo de cambio de imágenes de cada 6 segundos? Vaya a la carpeta **Sistema**, abra el archivo **config.ini**, en la línea **DefaultDisplayTime = 6.0** cambie el número de 6.0 al que necesite. El número puede ser de 0.1 a 99.9 segundos.

¡Atención! Para que el nuevo parámetro surta efecto, debe eliminar el archivo program.txt de la carpeta con el "programa de espectáculo" creado anteriormente para que se vuelva a grabar con un nuevo intervalo después de estar desconectado de la computadora.

2. ¿Cómo cambiar los intervalos e indicar el tiempo preferido para mostrar imágenes? Todas las acciones adicionales para cambiar los parámetros del "programa de espectáculo" deben realizarse en el archivo creado automáticamente "program.txt" (**véase el párrafo 6 de la sección II**).

6. Formato de archivo «program.txt» en la carpeta con el «programa de espectáculo»

Después de crear el archivo "program.txt" de cualquiera de los dos métodos descritos anteriormente, **puede editarlo manualmente**. Para editar el archivo, un simple editor de texto sin formato del tipo "Bloc de notas" instalado en cualquier sistema operativo es suficiente. Para Windows, este es el programa "Bloc de notas". Esto es necesario para:

- 1) establecer una hora de inicio diferente del "programa de espectáculo" (no desde las 00:00:00, sino más tarde),
- 2) establecer otros intervalos no iguales para mostrar imágenes, por ejemplo, para una pista de música específica.
- 3) cambiar / eliminar el parámetro de "velocidad de destello de píxeles" – número que aparece entre paréntesis (**1.2**). Para obtener más información sobre este parámetro, **véase el párrafo 8 de la sección II**. Este parámetro aparece automáticamente cada vez junto a la primera imagen y su valor 1.2 estirará visualmente la imagen durante la rotación.
- 4) apagar la reproducción repetida del "programa de espectáculo" después de mostrar la última imagen, es decir, poner junto a **Repeat after finish** – no (un "yes" está predeterminado)
- 5) configurar el bloqueo de botones - **Lock buttons** - yes (un "no" está predeterminado). En este caso, después del lanzamiento del "programa de espectáculo", el equipo no responderá a una presión breve accidental (de 1 segundo) de los botones. Al mismo tiempo, el equipo responderá a una pulsación larga (de 2 segundos).

¡Importante!

1. El tiempo en los "programas de espectáculo" se establece en relación con el inicio del "programa de espectáculo" en el formato *minutos: segundos: centésimas de segundo*. Si desea que el "programa de espectáculo" se inicie inmediatamente, el tiempo junto al nombre de la primera imagen debe ser cero, es decir: 00:00:00, que está configurado en el archivo "program.txt" de forma predeterminada.

2. La primera imagen del "programa de espectáculo" se puede mostrar, por ejemplo, desde el 3er minuto (03:00:00). En este caso, después del inicio del "programa de espectáculo", el equipo permanecerá durante 3 minutos sin ninguna indicación. Además, en este caso, si la reproducción repetida para el "programa de espectáculo" está activada – «Repeat after finish – yes», antes del inicio de la segunda ronda de repeticiones, la última imagen en el "programa de espectáculo" se reproducirá durante 3 minutos.

A continuación figuran ejemplos del contenido del archivo «program.txt» en función de los parámetros, tareas y efectos utilizados.

Ejemplo 1.

Tarea. Es necesario que:

- el inicio del "programa de espectáculo" se realice 10 segundos después de su lanzamiento
- la imagen "08_kite" se muestre durante 30 segundos
- la imagen "09_2_title" "se estire" visualmente
- intervalos de cambio de imágenes sean de 25 segundos
- después de que se muestre la última imagen, el "programa de espectáculo" se detenga
- los botones estén bloqueados.

Como resultado, el contenido de "program.txt" se verá del siguiente modo:

```
08_kite - 00:10:00
09_2_title - 00:40:00 (5.2)
09_spir - 01:05:00
12_03_b - 01:30:00
15_game - 01:55:00
Finish - 02:20:00
Repeat after finish - no
Lock buttons – yes
```

Ejemplo 2.

Contenido adicional del archivo «program.txt»

```
01_sun - 00:00:00 [ef1;4;1] (1.2)
02_flash - 00:02:00 (9.9)
03_flash - 00:03:00 (0.2)
04_smile - 00:04:00
Finish - 00:05:00
Repeat after finish - yes
Lock buttons - no
```

En este ejemplo, además de las tres imágenes, se han creado algunas adiciones:

- la adición entre paréntesis significa que 01_sun es una imagen de morphing (efecto de morphing), y sus parámetros [ef1; 4; 1] se escriben entre corchetes separados por un punto y coma. (Para más información sobre los efectos de morphing, **véase el párrafo 9 de la sección II**).
- la adición entre paréntesis para "01_sun", "02_flash" y "03_flash" es la "velocidad de destello de píxeles". Este parámetro es necesario si necesita establecer la velocidad exacta de reproducción de la imagen de 0.2 a 9.9 (**véase el párrafo 8 de la sección II**). En este ejemplo, la imagen "02_flash" se estirará mucho visualmente y "03_flash" se reducirá considerablemente en comparación con la anterior.

Las adiciones se escriben separadas por espacios.

7. Creación de efectos especiales para el equipo en un marco estático

Se pueden descargar y ver ejemplos de efectos especiales en el enlace: neopoi.com/effects

Para equipos de píxeles, además de imágenes, se puede crear efectos especiales, por ejemplo, una onda viajera. Para hacer esto, se debe crear una imagen (**véase el párrafo 2 de la sección II**) en forma de un rectángulo negro y dibujar una línea que se extienda diagonalmente desde una esquina del rectángulo a otra (llamemos la imagen 01_wave). El ancho del rectángulo se puede hacer de 101 píxeles. A continuación, se debe crear una carpeta con el "programa de espectáculo" colocando esta imagen allí (**véase el párrafo 5 de la sección II**). Y en el archivo program.txt que aparece frente al nombre de la imagen, establecer la velocidad máxima de destello de píxeles a 9,9 ms (**véase el párrafo 8 de la sección II**): 01_wave 00:00:00 (9.9). Por lo tanto, obtendrá una luz que se ejecuta en 1 segundo desde un borde del equipo hasta el otro, es decir, en realidad que se puede visualizar a una velocidad de 101 píxeles por segundo.

8. Velocidad de destello de píxeles (velocidad de reproducción de imágenes)

Durante la rotación del equipo, los LED durante un corto período de tiempo se iluminan en diferentes colores según la columna que reproduzcan. Esto se llama la "velocidad de destello de píxeles".

El aumento del parámetro "estira" la imagen, es decir, se reproduce (leída por el equipo) más lentamente.

La disminución del parámetro "estrecha" la imagen, es decir, se reproduce más rápido.

¿Dónde se cambia el parámetro? En cualquier "programa de espectáculo" en el archivo program.txt, junto a cualquier imagen, el parámetro puede escribirse entre paréntesis después del tiempo de inicio de visualización de la imagen separada por un espacio (**véase el párrafo 6 de la sección II**). Cuando un "programa de espectáculo" se crea de forma semiautomática, este parámetro, por ejemplo, se escribe de forma predeterminada junto a la primera imagen, por ejemplo:

08_kite - 00:00:00 (1.2).

¿Qué valores puede tener un parámetro? El parámetro de la "velocidad de destello de píxeles" puede tener valores de 0.2 a 9.9, que corresponde a la velocidad de reproducción: 5000 píxeles por segundo y 101 píxeles por segundo, respectivamente.

La necesidad de usar este parámetro depende del hecho si en el equipo está instalado un **acelerómetro que es estabilizador de imagen** (esta opción se ofrece al pedir equipos).

Si un acelerómetro (estabilizador de imagen) está instalado.

En este caso, el espectador siempre verá el tamaño de la imagen "normal", **independientemente de la velocidad de rotación del equipo**, ya que la "velocidad de destello de píxeles" **se ajusta** en función de la velocidad de rotación del equipo, **automáticamente**. Al mismo tiempo, si es necesario, para el "programa de espectáculo", se puede fijar este tiempo, estableciendo el valor deseado entre paréntesis para cualquier imagen en el archivo program.txt. Por ejemplo, para crear efectos especiales (**véase el párrafo 7 de la sección II**).

Si un acelerómetro (estabilizador de imagen) no está instalado.

En este caso, el espectador siempre verá una imagen "normal", "estirada" o "estrechada", **dependiendo de la velocidad de rotación del equipo**.

Para mostrar el tamaño de la imagen "normal", cada equipo en su software tiene la "velocidad de destello de píxeles" óptima para la velocidad de rotación relativamente promedio.

Si la velocidad de rotación varía significativamente, y si el parámetro de la "velocidad de destello de píxeles" no está configurado, visualmente durante un giro muy rápido la imagen "se estirará", y durante una rotación muy lenta "se estrechará". Y en esta situación, se puede ajustar (estabilizar) el tamaño de cada imagen a un tamaño "normal" estableciendo el valor apropiado para el parámetro de la "velocidad de destello de píxeles" en el archivo program.txt, a saber:

- si usted gira muy rápido y la imagen está "estirada", el parámetro debe ser reducido a 0.2 (por ejemplo, 0.5) para "estrechar" la imagen estirada a su tamaño "normal".

- si usted gira muy lentamente y la imagen "se estrecha", el parámetro se puede aumentar a 9.9 (por ejemplo, 5.5) para "estirar" la imagen estrechada a su tamaño "normal".

9. Efectos de morphing

Es la funcionalidad de un nivel técnico avanzado para reproducciones de espectáculos, solo para equipos con un acelerómetro (estabilizador de imagen).

Puede descargar efectos de morphing, estudiar y familiarizarse con ejemplos de funciones de morphing en el sitio web:

neopoi.com/morphing

¡Importante! Para que la carpeta con efectos de morphing funcione correctamente, la carpeta en el directorio raíz debe ser **la última en la lista**.

III. SECCIÓN TÉCNICA

1. Versiones actuales de sistemas operativos y página web de soporte técnico

La versión actual del sistema operativo y el software para sus equipos los pueden descargar aquí - neopoi.com/neosupport

2. Contenido del archivo de configuración

El archivo de configuración se encuentra en el directorio raíz del equipo en la carpeta del sistema **Sistema** bajo el nombre **config.ini**. **Para cambiar el valor de cualquier parámetro, debe abrir el archivo config.ini para editarlo, cambiar el parámetro y, una vez terminado el cambio, guardar el archivo.**

Para abrir y editar el archivo config.ini, un simple editor de texto instalado en cualquier sistema operativo instalado en la computadora es suficiente. Para Windows, este es el programa "Bloc de notas".

El contenido y los parámetros predeterminados del archivo **config.ini** son:

[Sistema] – Configuración general

PowerSafeTimeout=20 (Tiempo para entrar en el "modo de suspensión" en el modo de visualización de imágenes en la carpeta "group" **(véase el párrafo 2 de la sección I)**. El valor es relevante solo para equipos con un acelerómetro (estabilizador de imagen). El acelerómetro apaga la tira de LED 20 segundos después, si el equipo no gira y no está en el modo "programa de espectáculo"). Si no se necesita esta función, el valor se puede establecer en "0".

DefaultDisplayTime=6.0 (Intervalo de tiempo para mostrar imágenes para la creación semiautomática de "programas de espectáculo" **(véase el párrafo 5 de la sección II)** en segundos, donde 6.0 significa 6 segundos. El valor puede ser de 0.1 a 99.9 segundos).

BrightnessAttenuation=0 (Parámetro de brillo. El valor puede ser de 0 a 5, donde 0 es el brillo máximo, 5 es el brillo mínimo. Al aumentar el parámetro en un valor disminuye el brillo en ~ 30%)

[RF] – Configuración del equipo con sincronización de radio.

GroupID=1 (Parámetro del canal de radio. El número del canal para agrupar los equipos en grupos **(véase el párrafo 4 de la sección I)**. El valor puede ser de 1 a 64)

DeviceID=0 (Número del equipo. Este parámetro será necesario después del momento cuando un nuevo software para sincronización y transferencia de datos esté presentado. El valor puede ser de 0 a 127).

¡Atención! La carpeta Sistema puede ser eliminada. En este caso, después de desconectar el equipo de la PC, la carpeta Sistema siempre volverá a crearse automáticamente con los parámetros predeterminados del archivo de configuración config.ini.

3. Limitaciones y otros datos técnicos

- La longitud máxima de la imagen es ilimitada.
- El número máximo de carpetas en el directorio raíz es 20.
- La longitud máxima del nombre de la carpeta cuenta con 30 caracteres.
- El número máximo de imágenes en una carpeta es 99.
- La longitud máxima del nombre del archivo de imagen tiene 16 caracteres-
- El número máximo de imágenes en un "programa de espectáculo" es 99.

4. Posibles fallos funcionales y métodos de su solución

Al encender, el equipo parpadea en rojo y no se enciende.

¿Cómo solucionar? Conecte el equipo a la PC, abra el archivo error.txt que aparece en el directorio raíz y lea la descripción del error cometido. La descripción del error estará escrita en inglés, pero puede usar translate.google.com o cualquier otro traductor en línea para traducir.

Si el equipo no se enciende, es posible que:

- 1) no hay carpetas con imágenes. La solución es crear contenido para mostrarlo en el equipo **(véase la sección II)**.
- 2) se han detectado archivos extraños en el directorio raíz o carpetas con imágenes. Las posibles causas de aparición de archivos extraños en la carpeta del equipo son resultado de programas de virus en la PC, MACbook o resultado de una aplicación que descarga datos extraños a todos los dispositivos flash conectados a la PC.

Solución 1: para excluir virus es necesario diagnosticar, tratar y eliminar los virus primero en la PC. Luego, se debe formatear el dispositivo como una unidad flash USB normal (está descrito a continuación) y grabar el contenido en el equipo para su visualización.

Solución 2: en el caso de una aplicación que descarga datos extraños a todas las unidades flash USB conectadas a la PC se tiene que eliminar todos los archivos extraños y cambiar la configuración de dicha aplicación para el funcionamiento normal del equipo en el futuro. O usar otra computadora.

El equipo debe contener solamente:

- carpetas con los nombres .._group o .._prog, en los que solo pueden haber archivos de imágenes
- en carpetas con "programas de espectáculo" .._ prog, además de los archivos de imágenes, se puede crear automáticamente un archivo program.txt; **véase el párrafo 5 de la sección II.**
- carpeta Sistema con un archivo config.ini

- 3) el equipo está muy descargado. Solución: se debe cargar el equipo.

4) se ha producido un error de hardware. Solución: hay que dejar el equipo sin acción durante 3-4 días. Durante este tiempo, debido a un error de hardware, la batería se descargará completamente. Después de los 3-4 días, se puede cargar el equipo, él debe volver a funcionar de nuevo.

5) el equipo se apaga inesperadamente. La razón es que el equipo posiblemente no está girando y al mismo tiempo está en el modo de visualización manual de imágenes en una carpeta del tipo "group" y simplemente ha entrado en "modo de suspensión". Para salir del "modo de suspensión", debe comenzar a girar el equipo o cambiar al modo "programa de espectáculo" **(véase los párrafos 2 y 3 de la sección I)**. Puede desactivar la función de "modo de suspensión" configurando el valor PowerSafeTimeout = 0 **(véase el párrafo 2 de la sección III)**.

Si todo lo demás falla, no hay errores, el equipo parpadea en rojo al encender y no se enciende, formatee el equipo como un dispositivo flash USB normal: conecte el equipo a la PC, abra la ventana "mi computadora", busque la carpeta del equipo, haga clic derecho en la carpeta y seleccione "Formatear". **¡NO CAMBIAR!** configuraciones **predeterminadas** (tamaño de clúster de 512 kb o 1024 kb **(el más pequeño posible)**). Al final del proceso, cargue las carpetas de imágenes según sea necesario.

En caso de problemas que aún no se pueden resolver a solas, comuníquese con nuestro soporte técnico por correo electrónico **tech@neopoi.com** mandándonos una descripción detallada: el modelo del equipo, qué y cómo ha hecho, video de la indicación del equipo, contenido del error.txt, cual es el problema que tiene. Si hay un problema con sus propias imágenes / "programas de espectáculo", adjunte las carpetas con ellos en el archivo al correo para que el especialista pueda resolverlo.