PxMobile

INSTRUKCJA OBSŁUGI



SPIS TREŚCI

<u>1. Opis ogólny3</u>
2. Rozpoczęcie pracy
3. Budowa okna aplikacji5
4. Konfiguracja
5. Scena
<u>6. Program</u> 17
<u>7. Status</u> 18
8. Zdarzenia
9. Film

Producent zastrzega sobie możliwość wprowadzania zmian w funkcjonowaniu i obsłudze oprogramowania, mających na celu ulepszenie wyrobu.

PXM Marek Żupnik spółka komandytowa Podłęże 654 32-003 Podłęże tel.: (12) 626 46 92 fax: (12) 626 46 94 E-mail: info@pxm.pl Internet: <u>www.pxm.pl</u>

ver. 1.0

1. OPIS OGÓLNY

Aplikacja PxMobile służy do komunikacji ze sterownikami PX340, PX345 i PX710.

Z poziomu aplikacji można:

- włączać i wyłączać sceny, programy i filmy
- wywoływać zdarzenia
- wyświetlać statusy
- edytować wybrane sceny
- modyfikować wartość masterów

Aby móc komunikować się ze sterownikiem z poziomu smartfona należy wcześniej stworzyć konta użytkowników z odpowiednimi prawami dostępu oraz odpowiednią konfigurację poprzez aplikację PxDesigner (opis tworzenia konfiguracji został umieszczony w instrukcji obsługi PxDesigner dostępnej na stronie internetowej).

Jest możliwe jednoczesne logowanie się wielu użytkowników.

Aplikacja PxMobile jest darmowa do pobrania z Google Play po zeskanowaniu poniższego QR kodu lub strony pxm.pl.



2. ROZPOCZĘCIE PRACY

Po uruchomieniu aplikacji pojawi się ekran:

tryb demo – przechodzi do trybu demonstracyjnego – bez połączenia ze sterownikiem (statyczna konfiguracja zapisana jest w aplikacji) informacje – wyświetla ekran informacji o aplikacji i wydawcy



UWAGA: Program posiada dostęp do ustawień sieci smartfona i podczas uruchamiania aplikacji włącza funkcję Wi-Fi.

2.1. Informacja o urządzeniu

Aby uzyskać więcej informacji na temat urządzenia należy kliknąć strzałkę. Informacja zostanie wyświetlona w nowym okienku:



2.2. Logowanie

Kliknięcie w wybrane urządzenie wyświetla okienko logowania.

W sterowniku zawsze jest dostępny użytkownik ADMIN, który posiada maksymalny poziom uprawnień.

Domyślne hasło użytkownika ADMIN to numer seryjny urządzenia. Zaleca się zmianę domyślnego hasła oraz utworzenie kont użytkowników z określonymi prawami dostępu.

3. BUDOWA OKNA APLIKACJI

Po zalogowaniu aplikacja przechodzi do ekranu sterowania.

Okno aplikacji składa się z następujących elementów:



4. KONFIGURACJA

Konfiguracja przesyłana dla użytkownika składa się ze stref (wyświetlanych w telefonie jako przesuwane pulpity), do których dany użytkownik ma dostęp. Po zalogowaniu do sterownika aplikacja PxMobile pobiera przygotowaną konfigurację dla wybranego użytkownika.

Do każdej strefy przypisane są elementy:

- sceny
- programy
- zdarzenia
- statusy
- filmy

Każdy element jest wyświetlany jako kafelek. Sceny, programy i statusy mają dwa stany – załączony (kolor niebieski) i wyłączony. Kafelki zdarzeń nie posiadają stanu.

Przycisk master strefy pozwala regulować jasność wszystkich aktualnie uruchomionych elementów w danej strefie.

Aby przemieścić się pomiędzy strefami należy przesunąć poziomo palcem po ekranie.

Krótkie kliknięcie kafelka powoduje uruchomienie/wyłączenie elementu (nie dotyczy statusu) lub otwiera suwak.

TRYB EDYCJI

Każdy kafelek może być pojedynczy, podwójny lub potrójny, kolejność kafelków może być zmieniana. Aby przejść do ich edycji należy kliknąć ikonkę i wybrać opcję [**Tryb edycji**], nagłówek aplikacji zmieni kolor na czerwony. Każde kliknięcie w kafelek zmienia jego rozmiar (od pojedynczej szerokości do potrójnej). Zmiana położenie kafelka możliwa jest po dłuższym przyciśnięciu go.

Po wyjściu z trybu edycji konfiguracja wizualna zapisywana jest lokalnie dla użytkownika (i wczytywana przy logowaniu). Dla każdego użytkownika rozmieszczenie kafelków zapisywane jest osobno. Natomiast administrator może zmienić ustawienia globalne.

5. SCENA

Scena może być edytowalna i masterowalna.

Jeśli jest edytowalna można wejść w ekran edycji wybranej sceny, a w prawym górnym rogu kafelka wyświetlany jest symbol *P*.

Jeśli jest masterowalna – można modyfikować jej mastera, a w lewym górnym rogu wyświetlany jest symbol 🚱.

Krótkie kliknięcie w scenę powoduje przełączenie jej stanu. Kolor kafelka na bieżąco odzwierciedla stan sceny (szary, kiedy jest wyłączona i niebieski, kiedy jest włączona).

Długie przytrzymanie kafelka sceny:

Dodatkowe opcje sceny	Działanie
scena jest edytowalna (💉)	przechodzi do trybu edycji
scena jest masterowalna (📀)	wyświetla suwak od mastera
scena jest edytowalna i masterowalna (🔊 , 🏟)	wyświetla pole wyboru: czy edytować, czy sterować masterem

5.1. Edycja sceny

Po wejściu do edycji sceny uruchamia się podgląd na żywo (livemode) danej sceny. Podgląd obejmuje tylko kanały należące do wybranej strefy.

UWAGA: W danym momencie tylko jeden użytkownik może edytować scenę w wybranej strefie.

Jeśli scena jest jednocześnie masterowalna i edytowalna, wtedy po dłuższym przytrzymaniu kafelka sceny wyświetla się menu, <u>do której części chcemy się udać:</u>

- Edytowanie sceny
- Zmiana mastera

Jeżeli jest tylko masterowalna lub edytowalna od razu użytkownik przenoszony jest do odpowiedniego okna.

W edycji sceny wyświetlana jest siatka z wszystkimi urządzeniami przypisanymi do danej strefy, jeżeli jest możliwa prosta akcja (typu włącz/wyłącz switcha) to jest ona osiągalna z tego miejsca.

Ponadto można wykonywać tutaj akcje zbiorowe:

- Minimalna wartość dla wszystkich
- Maksymalna wartość dla wszystkich

do wybrania z menu kontekstowego 🖡 .

Urządzenie wyświetlane jest w sposób odpowiedni dla swojego typu.

Kliknięcie w kafelek urządzenia powoduje wejście w sterowanie danym urządzeniem. Po wejściu w urządzenie wyświetlane są jego suwaki. Jeżeli urządzenie posiada kanały typu światło to kolor nagłówka wskazuje jaka jest ustawiona barwa.



5.1.1 Światło

Na kafelku znajduje się ikonka \mathbf{Q} . W dolnej części kafelka znajduje się prostokąt zabarwiony na aktualny kolor lampy.

Sterowanie urządzeniem:

Jeżeli urządzenie posiada kanały R, G i B to oprócz suwaków możliwe jest sterowanie widżetem wyboru koloru. Wartości na kanałach modyfikują kolor okienka podglądu. Kanały R (Red - czerwony), G (Green - zielony), B (Blue - niebieski), WW (Warm White - ciepły biały), NW (Neutral White - neutralny biały), CW (Cold White - zimny biały), A (Amber - bursztynowy) modyfikują składowe koloru. Kanał dimmer przyciemnia kolor ustawiony na pozostałych kanałach. Kanały CT (Color Temperature) i Brightness ustawiają odpowiednio temperaturę barwową i jasność.



Kanały sterujące światłem:



- a) Neutralny biały
- b) Ciepły biały
- c) Zimny biały
- d)Amber
- e) Jasność
- f) Odcień

Po wybraniu opcji [**RGB**] aplikacja otwiera okno widżetu wyboru koloru.

kolor przed edycją



suwak liniowej zmiany jasności

5.1.2 Woda

Sterowanie urządzeniem:

Urządzenie wyświetlane jest jako pojedynczy suwak.



5.1.3 Przełącznik

Przełącznik wyświetlany jest na ekranie sceny jak kafelek na którym znajduje się "przełącznik".

Sterowanie urządzeniem:

Zamiast suwaka wyświetlany jest pojedynczy przełącznik ON/OFF.



5.1.4 Światło i woda

Wyświetlanie i sterowanie traktowane jest jako połączenie 2 urządzeń: Światło + Woda.

5.1.5 Światło, woda i przełącznik

Wyświetlanie i sterowanie traktowane jest jako połączenie 3 urządzeń: Światło + Woda + Przełącznik.



5.1.6 Multimedia

Sterowanie urządzeniem:

Urządzenie wyświetlanie jest w postaci przycisków sterujących dla poszczególnych kanałów: play/pause/stop dla kanału odtwarzania, wybór numeru utworu, przyciski trybu odtwarzania, suwak głośności.

W przypadku odtwarzacza multimedialnego 7 kanałowego dodatkowo wyświetlane są 3 suwaki: balansu, basów i niskich tonów.



- Play
- Pause
- Stop

Wybór trybu pracy:

- wybrany utwór jest odtwarzany jeden raz
- wybrany utwór jest odtwarzany wielokrotnie
- **I...** rozpoczynając od wybranego utworu odtwarzanie przebiega po kolei, po ostatnim utworze nastąpi zatrzymanie
- rozpoczynając od wybranego utworu odtwarzanie przebiega w kolejności utworów, po ostatnim utworze odtwarzany jest pierwszy z listy
- odtwarza losowo wybrane utwory



Oznaczenia wyświetlania kafelka multimediów na ekranie sceny:



5.1.7 Urządzenie niezdefiniowane

Urządzenie niezdefiniowane wyświetlane jest na ekranie sceny jako kafelek z samą nazwą, bez żadnych dodatkowych informacji.

Sterowanie urządzeniem:

Wszystkie kanały są wyświetlane jako suwaki.

6. PROGRAM

Program może być masterowalny () i może mieć zmienną prędkość ().

Krótkie kliknięcie w program powoduje przełączenie jego stanu (włączony/wyłączony). Kolor kafelka na bieżąco odzwierciedla stan programu (szary, kiedy jest wyłączony i niebieski, kiedy jest włączony).

Długie przytrzymanie programu wyświetla odpowiednie suwaki (mastera i/lub akceleracji).



W przypadku, gdy w programie dostępna jest tylko prędkość lub tylko master to drugi suwak jest niewidoczny.

7. STATUS

Wyświetlany jest jako kafelek, który nie reaguje na klikanie.

Kolor kafelka na bieżąco odzwierciedla stan wybranego statusu na sterowniku:

- ciemno fioletowy gdy jest wyłączony
- niebieski gdy jest włączony

8. ZDARZENIA

Zdarzenie bez wartości:

Kafelek, który przy każdym kliknięciu wysyła do sterownika odpowiednie zdarzenie. Kafelek nie zmienia koloru, jest tylko sygnalizacja, że został kliknięty.

Zdarzenie z wartością:

Krótkie kliknięcie w kafelek powoduje wyświetlenie suwaka, na którym można wybrać wartość, która zostanie wysłana po zatwierdzeniu klawiszem OK.



9. FILM

Krótkie kliknięcie kafelka film powoduje jego włączenie/wyłączenie.

Film może być masterowalny. Wówczas wyświetlana jest ikonka 💿 w lewym górnym rogu. Aby przejść do zmiany mastera należy dłużej przytrzymać kafelek filmu.



