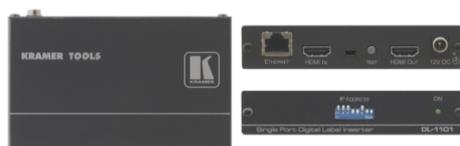


КРАТКАЯ ИНСТРУКЦИЯ ПО РАБОТЕ С ПРОГРАММОЙ VCO Setup

Обслуживание приборов
Kramer DL-1101 (VCO-1)
Kramer DL-1801 (VCO-8)
Kramer DL-11601 (VCO-16)
Kramer DL-1504 (VCO-5UHD)



Кramer Россия
2017 г.

Оглавление

КРАТКАЯ ИНСТРУКЦИЯ ПО РАБОТЕ С ПРОГРАММОЙ VCO Setup.....	1
Введение.....	3
Закладка «Установка».....	4
Закладка «Оверлеи».....	17
Создание нового оверлея на основе готового изображения.....	24
Создание программы воспроизведения.....	31
Закладка «Расписание».....	35
Мультипрограммный режим.....	39
Обмен графическими файлами.....	47
Внешнее управление приложением.....	52
Наложение (стекование) нескольких оверлеев.....	53

Введение

ПО Kramer VCO Setup является неотъемлемой частью системы Digital Labeling. Digital Labeling (DL) представляет собой систему вывода на экран, средства отображения, графической и текстовой информации в виде наложенного на основной видеоряд статического или динамического изображения (оверлея) с регулируемой степенью прозрачности. Оверлей может содержать внутреннюю анимацию, которая может сохраняться при перемещении оверлея по экрану, а может быть отключена. Входящая в название ПО аббревиатура VCO означает Video Content Overlay – Наложение Видео Контента. Благодаря регулируемому уровню прозрачности оверлея основной видеоряд может быть виден на всей поверхности экрана, при этом наложенная информация также может быть хорошо видна и читаема.

Области применения DL весьма разнообразны. Это могут быть объекты, предусматривающие проведение презентаций (конгресс-холлы, бизнес-центры), различные иные учреждения, демонстрирующие видео контент на публичных дисплеях, в частности объекты сектора HoReCa (гостиницы, рестораны, кафе, бары, в особенности спорт-бары).

В магазинах электроники решение используется для вывода электронных ценников непосредственно на экраны телевизоров в торговых залах поверх демонстрационного видео контента. Для системы электронных ценников разработано отдельное специальное программное обеспечение, рассмотрение которого не входит в данную Краткую Инструкцию.

В составе приложения VCO Setup в качестве примеров присутствуют несколько готовых шаблонов для создания оверлеев, в том числе имеются шаблоны для создания бегущей строки.

Аппаратная часть решения в общем случае состоит из линейки приборов, представляющих собой специальные усилители-распределители сигнала HDMI с функцией наложения изображения, а также обычных соединительных кабелей HDMI. В линейку входят приборы с одним, пятью, восемью и шестнадцатью выходами. Приборы производятся израильской компанией Kramer Electronics на собственном предприятии в г. Иерусалим и могут поставляться (в соответствии с количеством выходов) под названиями VCO-1, VCO-5, VCO-5UHD, VCO-8, VCO-16 или DL-1101, DL-1501, DL-1504, DL-1801, DL-11601 соответственно при полной схемной и функциональной идентичности приборов VCO и DL.

Прибор включается между источником сигнала (медиа плеер, компьютер, спутниковый ресивер и т.п.) и HDMI-входом телевизора, компьютерного монитора, видео панели или проектора. Заранее подготовленный оверлей загружается в прибор через имеющийся в нём порт Ethernet и выводится на экраны, подключённые к каждому из выходов прибора вместе с основным видеосигналом, поданным на вход прибора. Необходимо подчеркнуть, что никаких дополнительных соединений между приборами и устройствами отображения не требуется: и основное видео, и оверлеи поступают на видеоэкраны по одним и тем же обычным HDMI-кабелям, причём на каждый из выходов многоканального прибора можно наложить различные индивидуальные, независимые изображения с индивидуальной программой воспроизведения на экране.

Программа Kramer VCO Setup работает под управлением OS Windows и совместима с Windows XP и всеми более поздними версиями.

На стартовой странице программы имеются три закладки (слева направо): Оверлеи, Расписание и Установка. **При наведении курсора мыши на закладки, а также на функциональные кнопки пользовательского интерфейса появляются контекстные подсказки, помогающие ориентироваться в программе.**

Закладка «Установка»

Данная закладка (Рис. 1) главным образом предназначена для установки приборов и их настройки. В ней также содержатся функции экспорта и импорта файлов, а также внешнего управления. Эти функции будут рассмотрены позже.

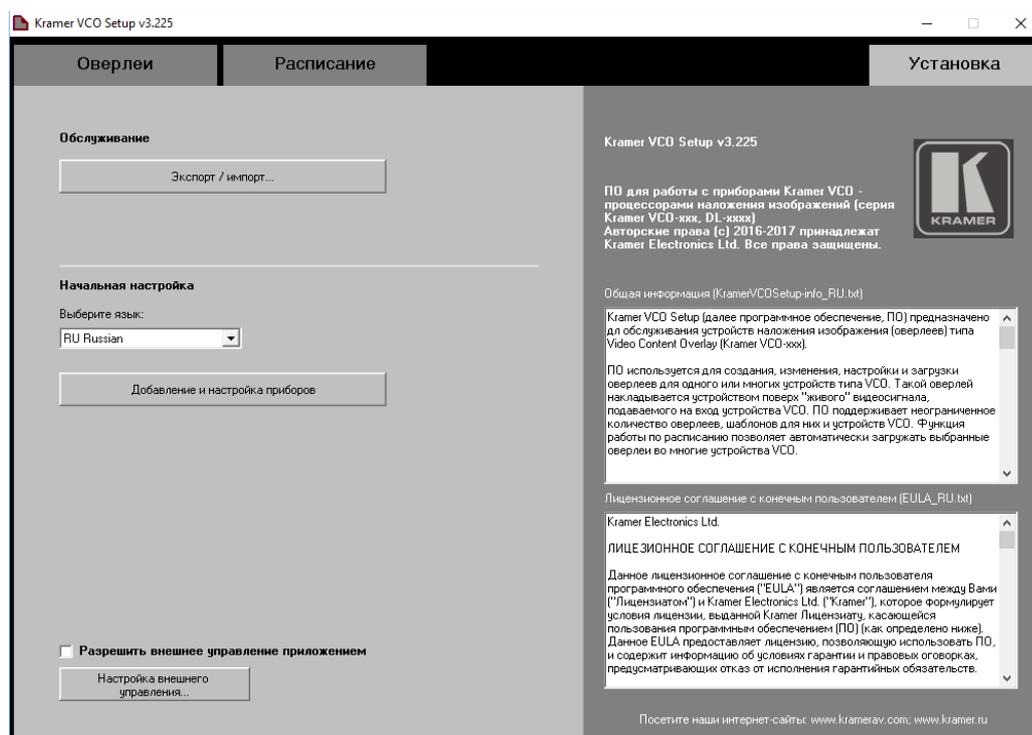


Рис. 1

В правой секции страницы содержится номер текущей версии программы, общая информация о программе и её правообладателе, а также лицензионное соглашение с конечным пользователем.

В списке (верху слева) выберите язык интерфейса (English или Russian). После изменения данной настройки закройте программу и запустите её снова.

Возможности приложения VCO Setup в рамках данной Краткой Инструкции будут рассмотрены на примере использования прибора DL-1101. Первое что необходимо сделать – это осуществить установку и настройку прибора. Нажмите кнопку «Добавление и настройка приборов»; откроется Мастер приборов (Рис. 2).

Слева находится окно со списком установленных приборов. Пока установка не произведена, окно будет оставаться пустым. Для начала процедуры добавления прибора в систему нажмите кнопку «Добавить новый прибор».

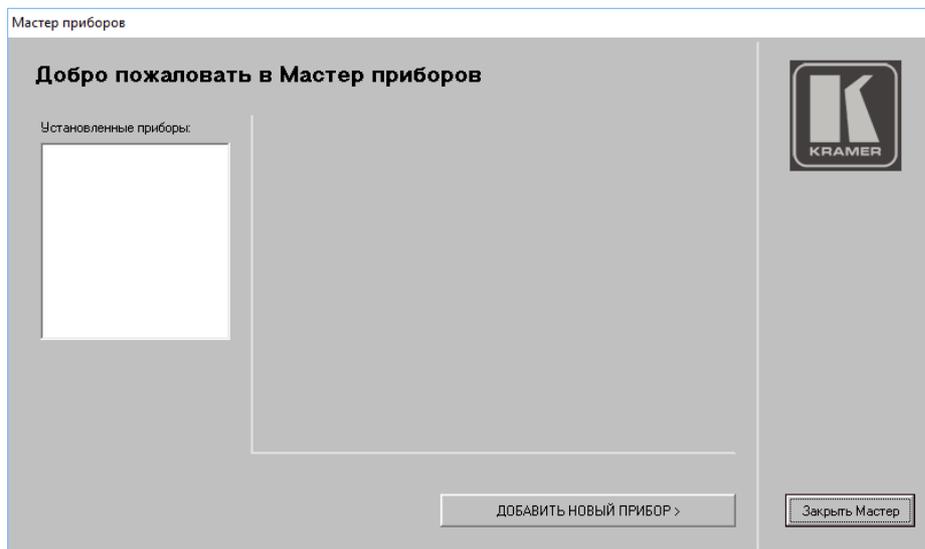


Рис. 2

- 1) Представлен выбор способа добавления прибора (Рис. 3) – «Ручное добавление и конфигурирование прибора» и «Автоматическое определение и добавление прибора (приборов) в систему». Выберите «Ручное добавление...» и нажмите кнопку «Вперёд».

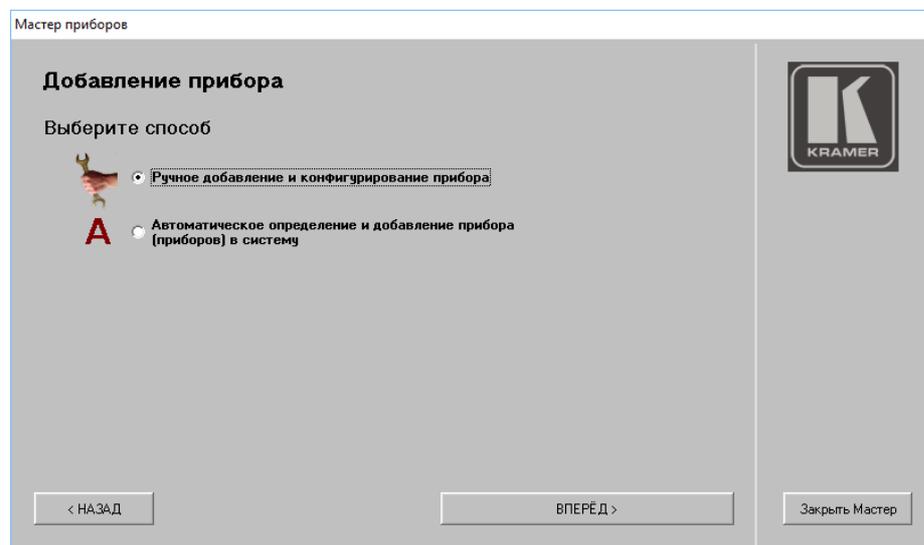


Рис. 3

- 2) На открывшейся странице в левом окне вы видите список всех существующих моделей приборов (Рис. 4). Выберите младший прибор с одним выходом VCO-1 (аналогично для DL-1101), выбрав на его названии в списке.

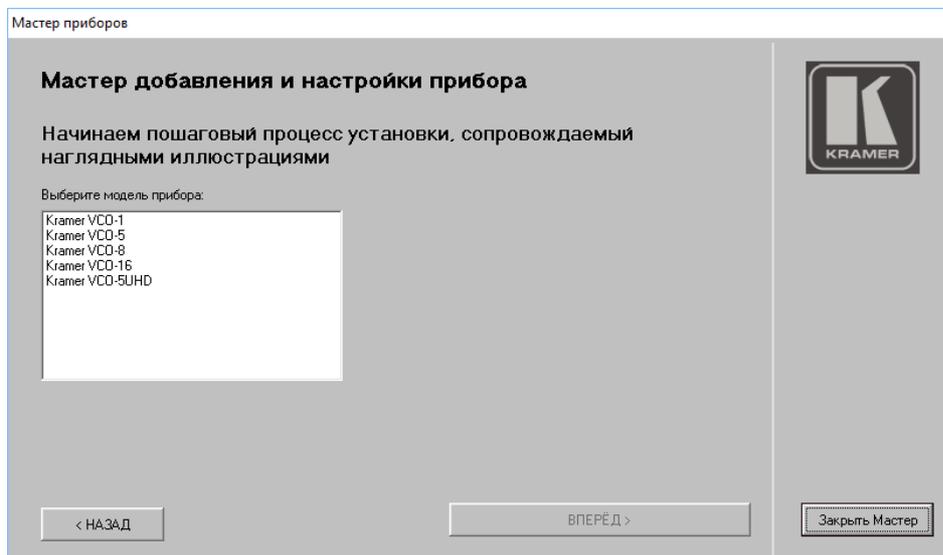


Рис. 4

Прибор выделяется в списке цветом, а справа появляется его изображение (Рис. 5).

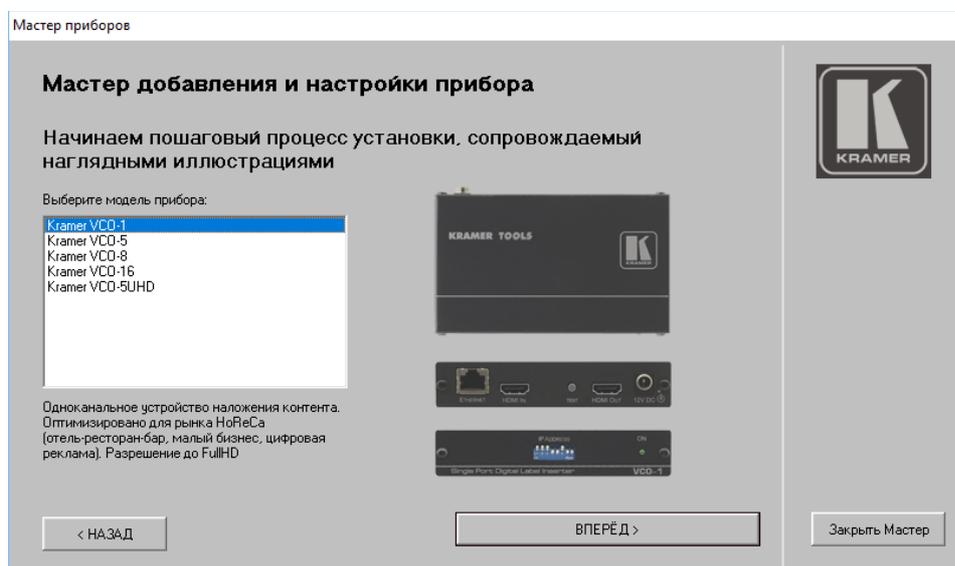


Рис. 5

Нажмите кнопку «Вперёд».

- 3) Для управления прибором необходимо, чтобы он находился в одной сети с управляющим компьютером, имел собственный уникальный IP-адрес, не имел совпадений (конфликтов) адресов с другими устройствами в сети и т.п. При выборе IP-адреса прибора следует проконсультироваться с системным администратором.

На странице (Рис. 6) показан IP адрес, установленный по умолчанию: **192.168.1.39**.

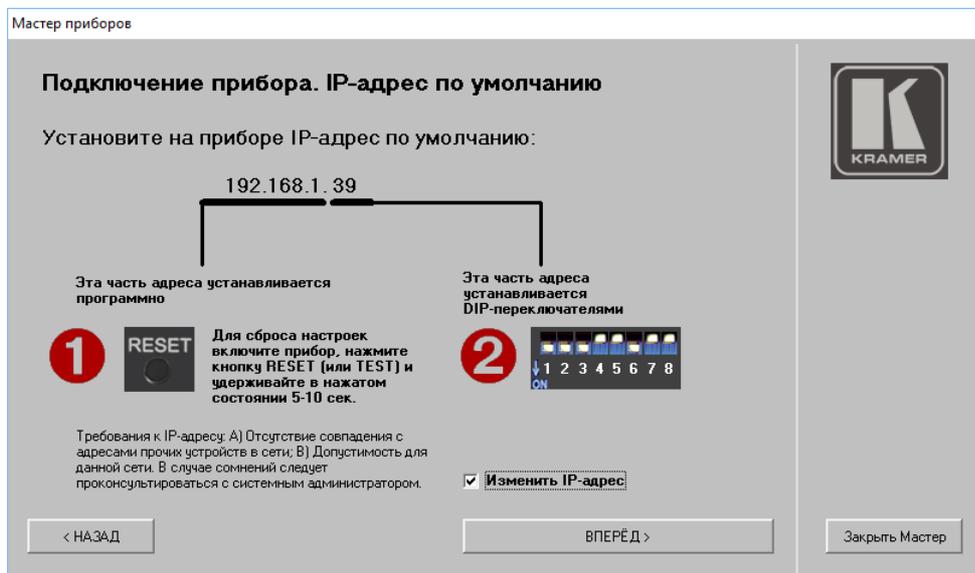


Рис. 6

Первые три группы цифр адреса (**192.168.1**) устанавливаются программно. Четвёртая группа цифр (**39**) устанавливается DIP-переключателями на передней (или задней – в зависимости от модели) панели прибора.

Для сброса прибора к заводским настройкам:

- **проверьте установку DIP переключателей в соответствии подсказкой на изображении,**
- **включите прибор (дождитесь его загрузки, появления изображения на экране, подключённом к его выходу),**
- **нажмите кнопку RESET (TEST – в случае VCO-1 и DL-1101) на задней панели прибора и удерживайте её в нажатом состоянии в течение 5-7 секунд (дождитесь частого мигания индикатора питания, выхода1 или LOOP прибора).**

- 4) Отметьте поле «Изменить IP-адрес» и нажмите кнопку «Вперёд».
- 5) Выберите свободный адрес в вашей сети (для примера возьмём адрес **192.168.100.108**). Введите четвертую группу цифр в поле ввода (Рис. 7).

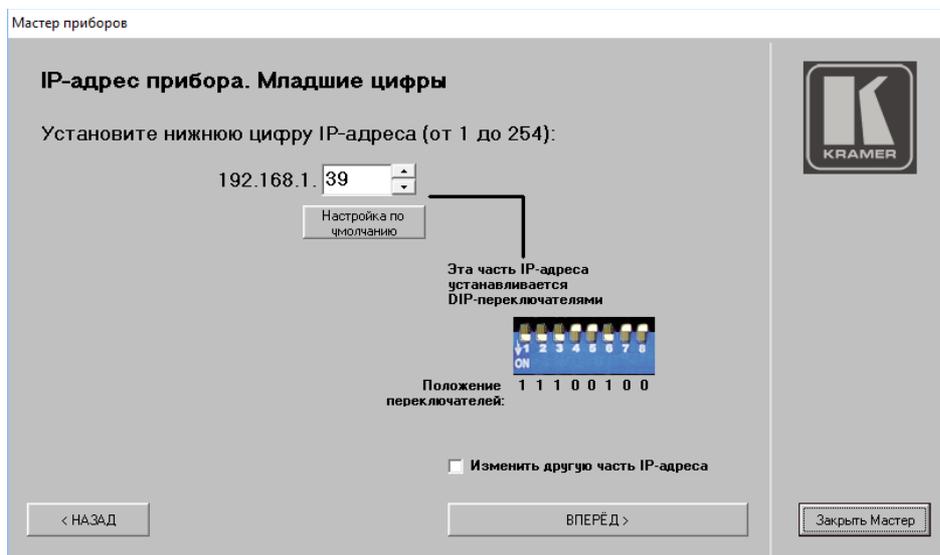


Рис. 7

На изображении (Рис. 8) подсказывается комбинация DIP-переключателей, соответствующая адресу **108**. Установите DIP переключатели на приборе в соответствии с подсказкой.

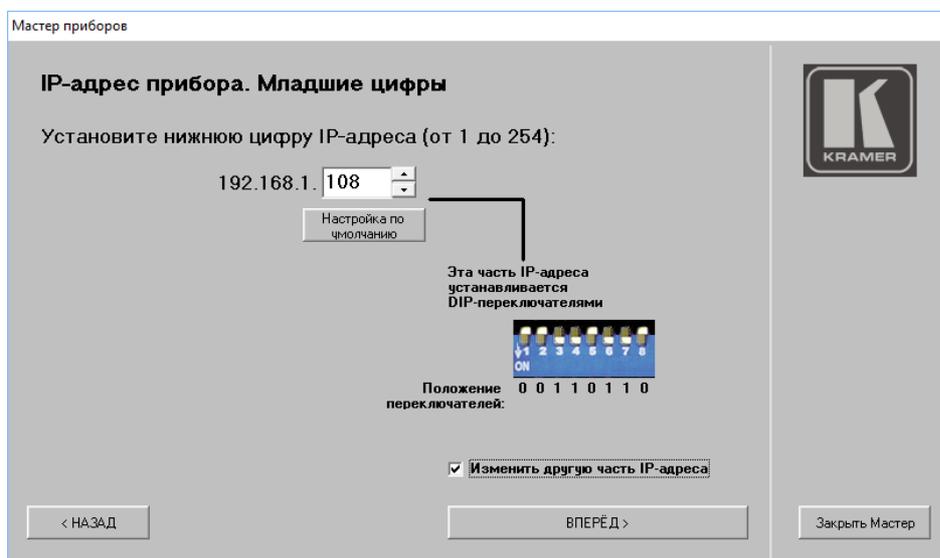


Рис. 8

Для изменения другой части IP адреса отметьте поле «Изменить другую часть IP-адреса» и нажмите кнопку «Вперёд».

Если нет необходимости изменения первых трех групп цифр IP адреса, не отмечайте поле «Изменить другую часть IP-адреса» нажмите кнопку «Вперед» перейдите к пункту №8 данной инструкции.

6) Подключите прибор в локальную сеть. На компьютере, с помощью которого вы настраиваете прибор, перейдите в свойства сетевого адаптера.

В свойствах сетевого адаптера уточните IP адрес вашего компьютера (Рис. 9).

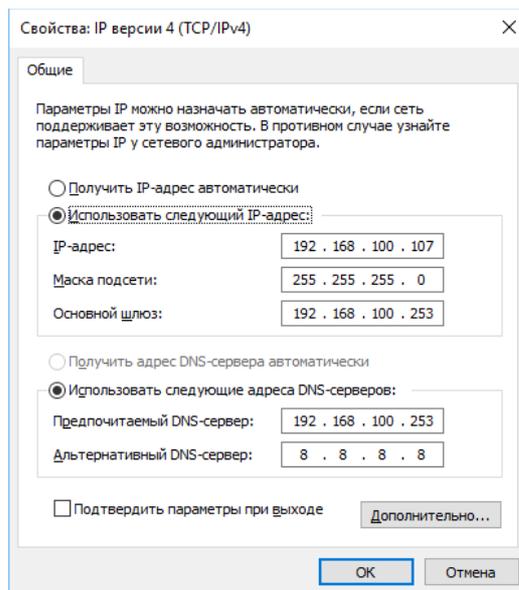


Рис. 9

Если IP адрес компьютера в первых трех группах цифр отличается от **192.168.1** (как на изображении) необходимо временно изменить IP адрес.

7) Измените в настройках IP-адрес следующим образом (Рис. 10).

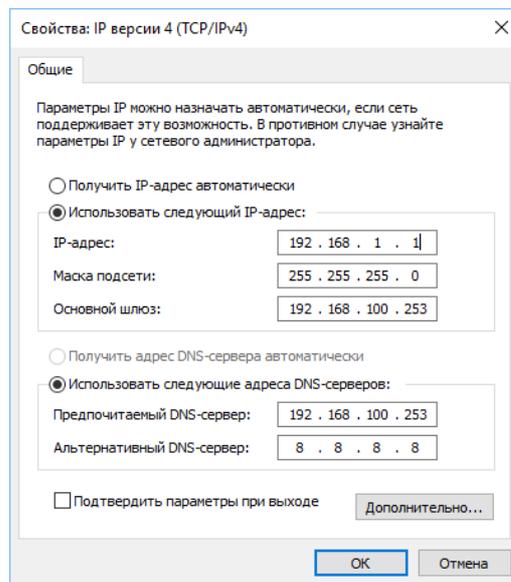


Рис. 10

Важно соответствие «IP адреса» и «Маски подсети», настройки «Основной шлюз» и «Адреса DNS-серверов» можно не менять.

Нажмите «OK».

Вернитесь к окну «Мастер приборов» программы «VCO Setup» (Рис. 11) и нажмите кнопку «Вперёд».

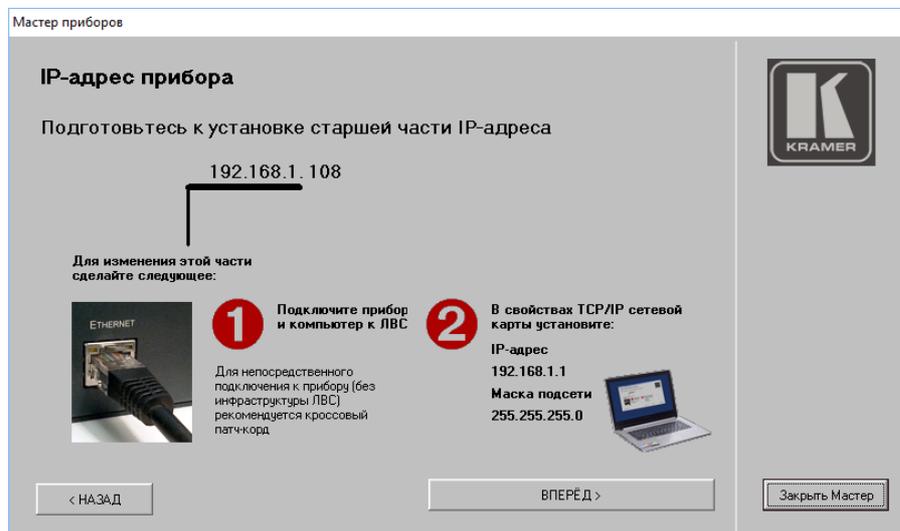


Рис. 11

8) Измените номер подсети прибора с «1» на «100» (Рис. 12-13)

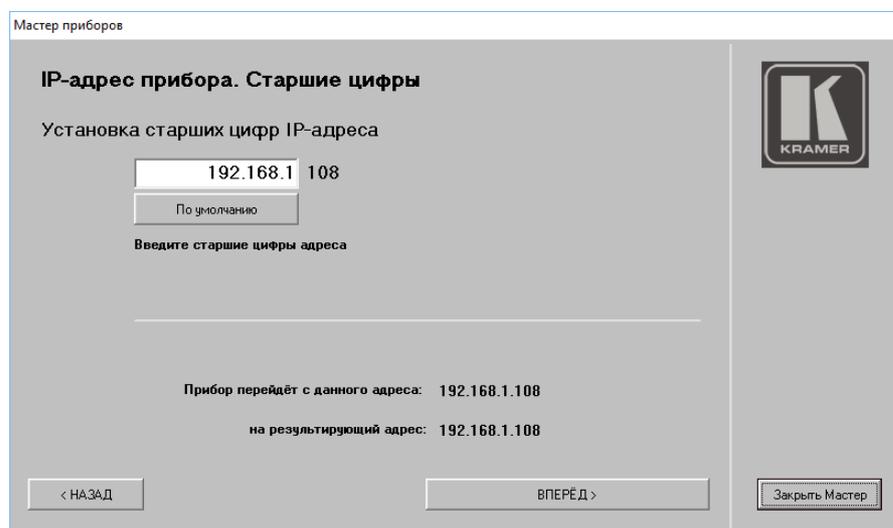


Рис. 12

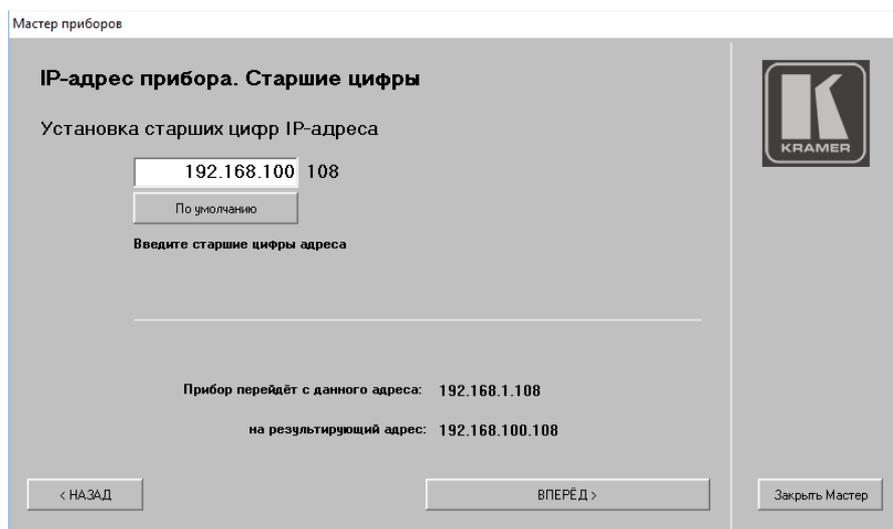


Рис. 13

Нажмите кнопку «Вперёд».

IP адрес прибора будет изменен на **192.168.100.108**

Верните в настройках сетевого адаптера компьютера IP-адрес к исходному значению «**192.168.100.107**».

Помните, что первые 3 группы цифр 192.168.100 должны совпадать у прибора и компьютера, последняя группа цифр обязательно должна отличаться.

- 9) Проверьте корректность настройки прибора, нажмите кнопку «Провести проверку» (Рис. 14)

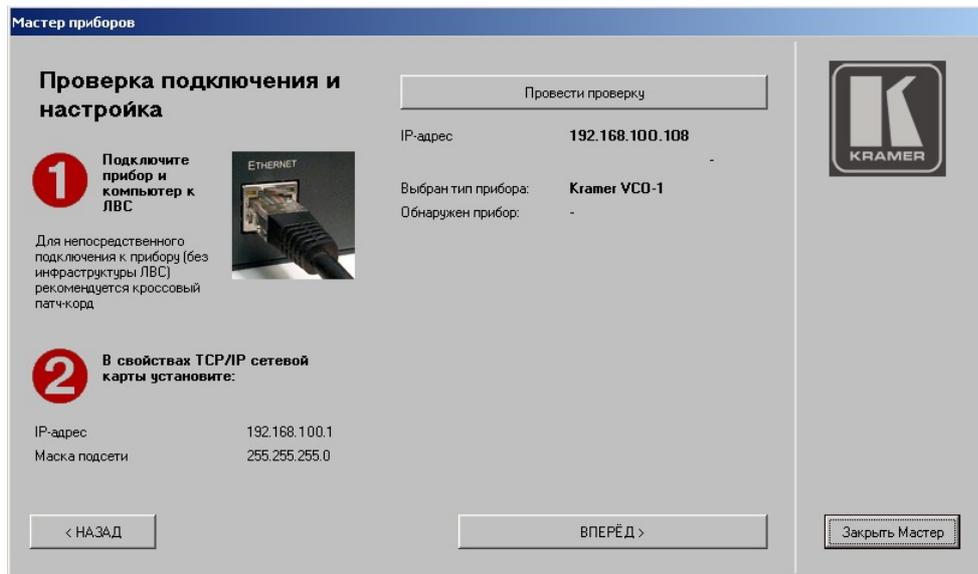


Рис. 14

Если прибор настроен правильно, на странице появится результат успешного теста в виде отображения IP-адреса прибора, его модели, серийного номера, версии текущей программной прошивки, MAC-адреса, параметров видеосигнала на входе, типа монитора на выходе и состояния настроек HDCP, режима выхода и EDID (Рис. 15).

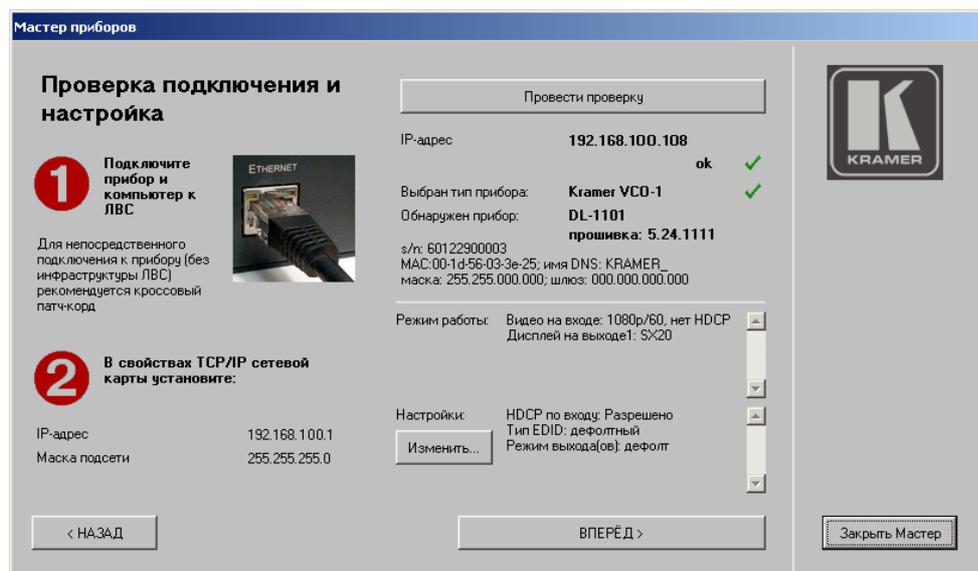


Рис. 15

Нажав кнопку “Изменить...” мы вызываем окно «Настройка прибора он-лайн» (Рис. 16), в котором можно перевести прибор в режим работы устройства, поддерживающего или не поддерживающего HDCP по входу, настроить режим работы выхода, а также произвести манипуляции с EDID, в частности считать EDID с выхода прибора. В нижней части выводится протокол посылки команд и ответов устройства, которые использовались при его конфигурировании (может оказаться полезным как подсказка при программировании систем управления).

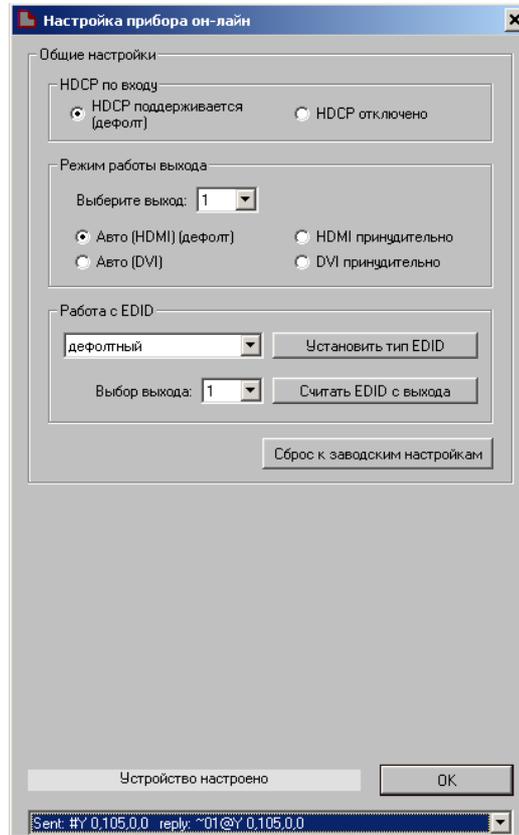


Рис. 16

В Мастере приборов нажмите кнопку «Вперёд»

- 10) На этой странице (Рис. 17) можно ввести названия прибора. Ниже расположено окно для показа результирующего названия прибора, в которое добавляется номер выхода (или номера выходов в случае использования многоканальных приборов). По умолчанию в качестве логического названия присваивается адрес прибора в сети. Также можно внести краткое описание прибора.

Мастер приборов

Прибор готов к работе

Установка прибора завершена. Добавление его в список.

Конфигурация установлена: Kramer VCO-1

Выберите уникальное логическое название прибора (до 5 цифр или латинских букв). В название будет автоматически введён номер выхода (номера выходов)

108

Установите рекомендуемое название

Результирующее имя (имена):

10801

Введите краткое описание (до 30 символов, для удобства пользования)

< НАЗАД

Завершить. ДОБАВИТЬ прибор >

Закреть Мастер

Рис. 17

Нажмите кнопку «Завершить. ДОБАВИТЬ прибор».

- 11) В окне «Установленные приборы» показан прибор, который был настроен (Рис. 18).

Мастер приборов

Добро пожаловать в Мастер приборов

Установленные приборы:

010801

КРАМЕР

ДОБАВИТЬ НОВЫЙ ПРИБОР >

Закреть Мастер

Рис. 18

- 12) Установленный прибор можно удалить из системы. Выберите прибор из списка установленных (Рис. 19), справа появятся свойства прибора, а внизу справа под окном с установленным прибором появится кнопка «-», нажатие которой удаляет прибор из системы.

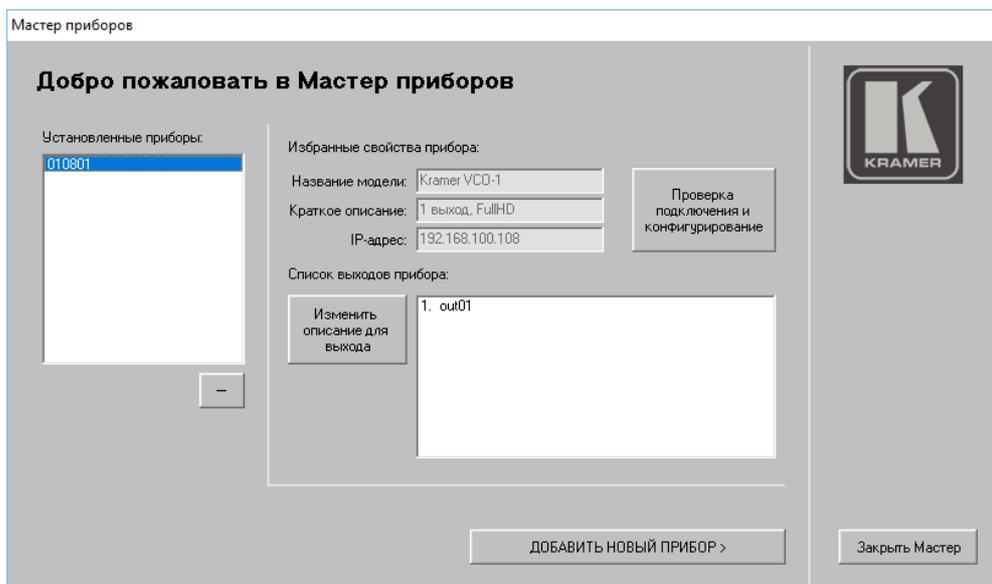


Рис. 19

- 13) Если нет необходимости в настройке IP адресов приборов, можно воспользоваться автоматическим способом добавления приборов в систему. Нажмите кнопку «Добавить новый прибор». Выберите «Автоматическое определение и добавление прибора (приборов) в систему» (Рис. 20)

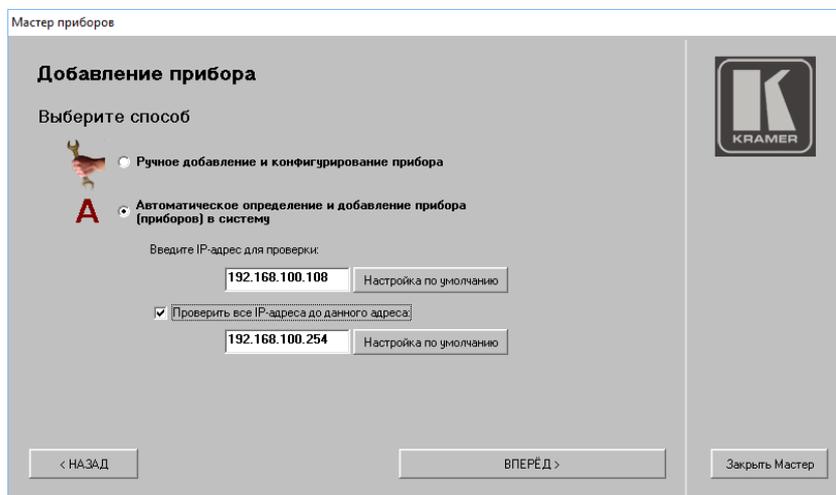


Рис. 20

Вы можете ввести IP адрес конкретного прибора, если он известен, или выбрать диапазон адресов для поиска. Нажмите кнопку «Вперёд».

- 14) В окне появился найденный прибор (Рис. 21). Если найдены все приборы, которые необходимо добавить в систему, сканирование можно прервать, нажав кнопку «Прекратить сканирование».

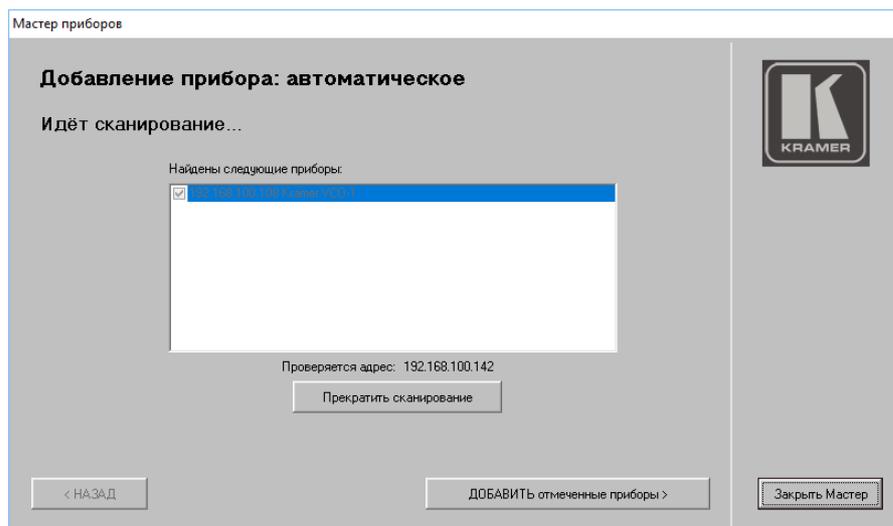


Рис. 21

- 15) Выберите приборы, которые необходимо добавить в систему, и нажмите кнопку «Добавить отмеченные приборы» (Рис. 22).

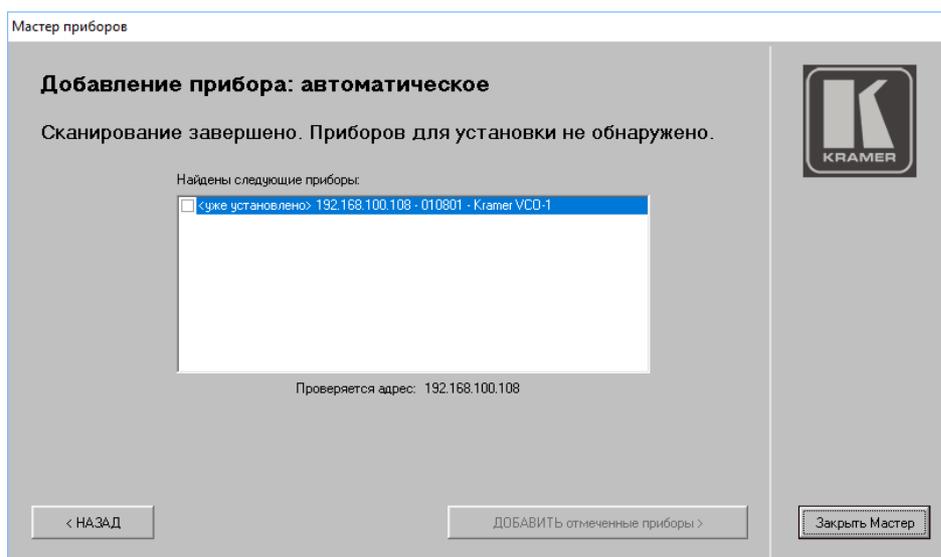


Рис. 22

- 16) Выберите прибор, нажмите «Проверка подключения» (Рис. 23) и проведите тест соединения и, при необходимости, конфигурирование прибора — аналогично рассмотренному выше в п. 9.

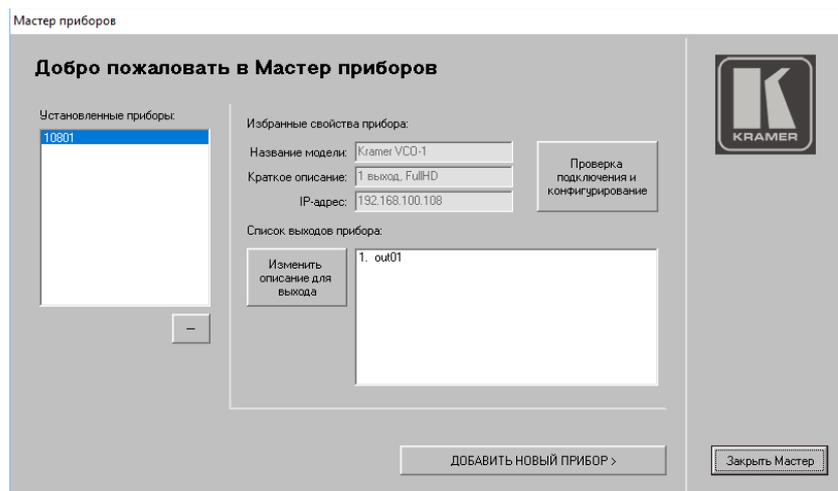


Рис. 23

Нажмите кнопку «Закреть Мастер».

Закладка «Оверлеи»

Данная закладка предназначена для работы с оверлеями, включая формирование изображений на основе шаблонов, создания программы воспроизведения изображений и загрузки подготовленных оверлеев в прибор.

Страница данной закладки (Рис. 24) состоит из трёх секций. Активна только левая секция «Мои оверлеи». Средняя и правая секции пусты. В левой секции находится рабочее окно, в котором присутствует папка «Все оверлеи». В ней будут помещаться готовые оверлеи, которые будут созданы. Можно создавать отдельные папки для разных типов оверлеев, добавлять новые оверлеи, удалять старые и т.д. Эти функции доступны, если нажать правой кнопкой на поле рабочего окна.

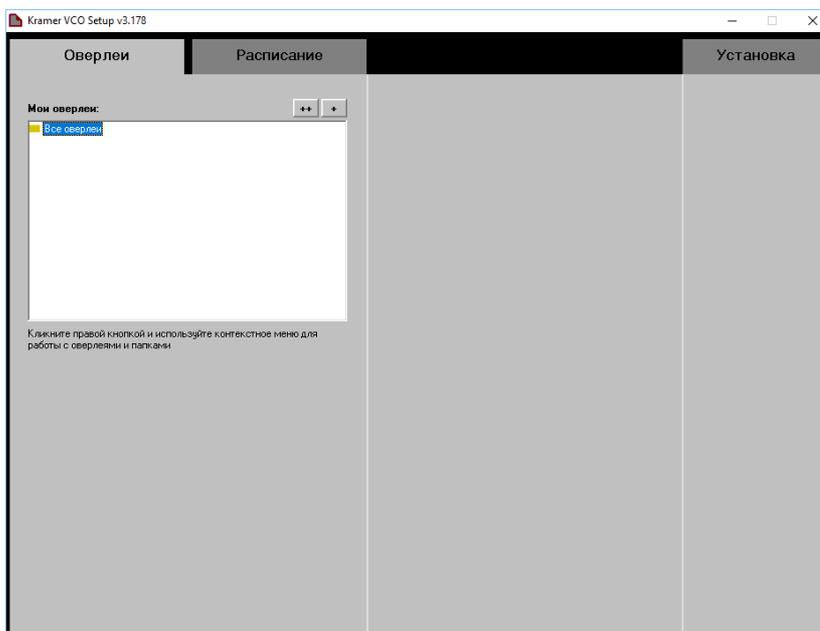


Рис. 24

Для удобства над рабочим окном справа расположены две кнопки: «++» и «+», запускающие процесс создания нового оверлея в соответствии с двумя возможными сценариями

- [++] создание оверлея с нуля, включая создание нового шаблона
- [+] создание оверлея на основе уже имеющегося шаблона

Создание оверлея на основе существующего шаблона.

1) Нажмите кнопку «+».

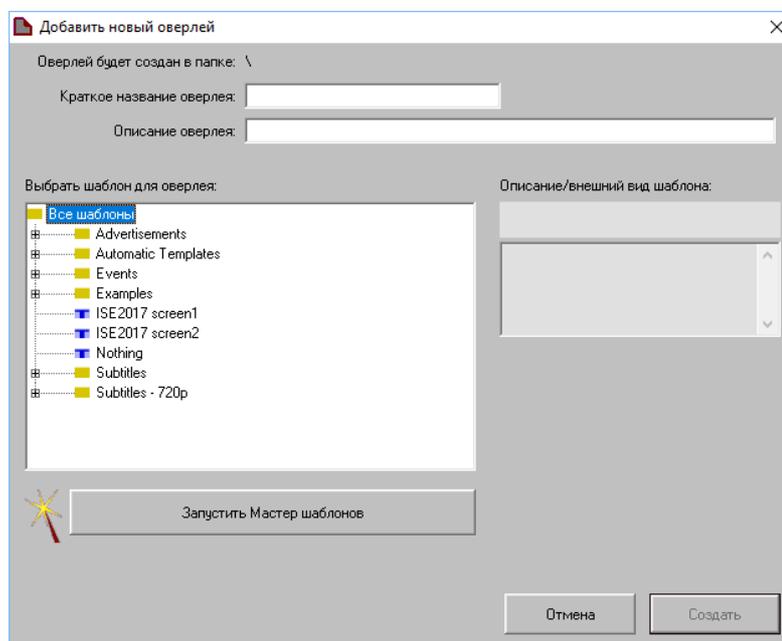


Рис. 25

Вверху открывшейся страницы (Рис. 25) находятся 2 окна для присвоения названия создаваемому оверлею и создания краткого описания (если это требуется). Ниже находится окно со списком имеющихся в составе программы шаблонов, распределённых по тематическим папкам. Выберите папку «Subtitles». В этой папке содержится несколько шаблонов оверлеев бегущей строки. Разверните их список, нажав на названии папки (Рис. 26).

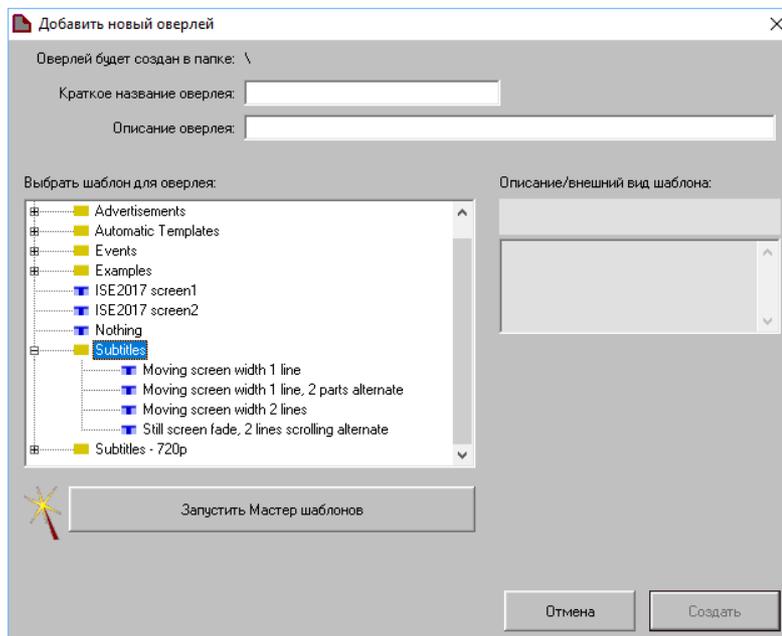


Рис. 26

2) Выберите первый шаблон для одной строки текста, нажав на его название в списке.

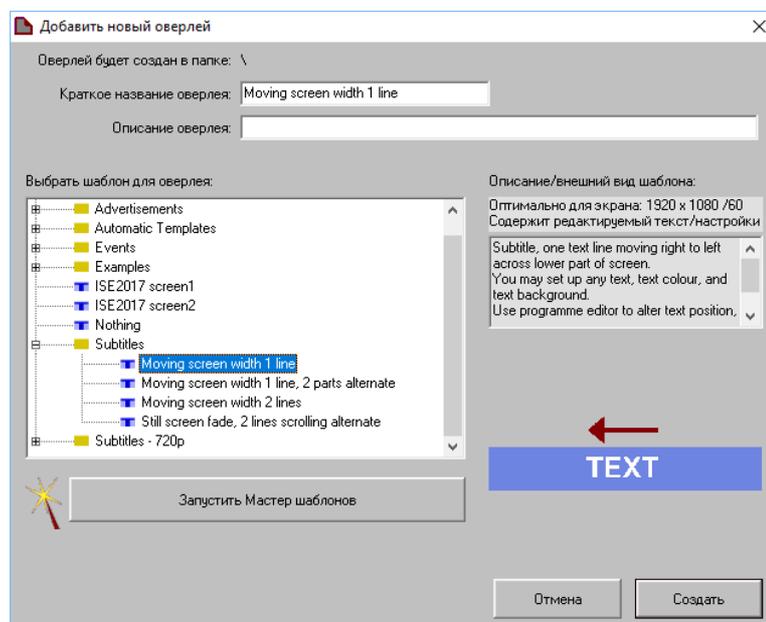


Рис. 27

В окне справа появилось краткое описание шаблона. Данный шаблон представляет собой цветную полосу с текстом, перемещающуюся справа налево. Под правым окном появилось схематическое изображение шаблона.

Под левым окном находится кнопка «Запустить Мастер шаблонов». В этом примере она не используется.

Создайте оверлей на основе выбранного шаблона, нажав кнопку «Создать».

3) На странице помимо секции «Мои оверлеи» появились активные секции «Настройки оверлея» и «Воспроизведение» (Рис. 28).

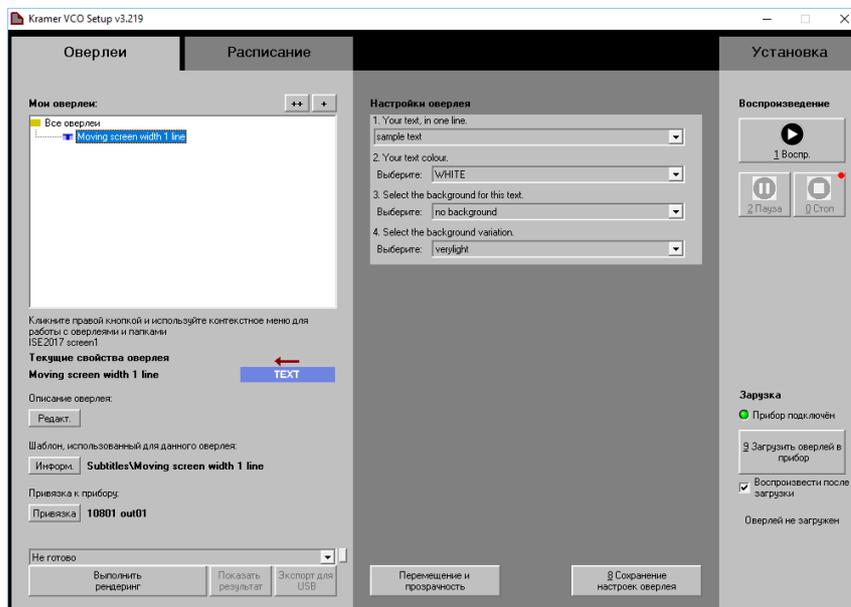


Рис. 28

В рабочем окне секции «Мои оверлеи» появилось название оверлея. Под рабочим окном расположены три кнопки: «Редакт.», «Информ.» и «Привязка».

- 4) Кнопка «Редакт.», открывает окно, в котором можно ввести комментарий к данному оверлею.

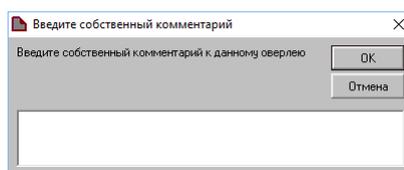


Рис. 29

- 5) Кнопка «Информ.», открывает окно с описанием выбранного шаблона и кнопка «Редактировать шаблон».

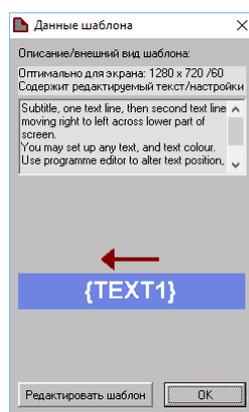


Рис. 30

- 6) Кнопка «Редактировать шаблон», открывает «Мастер шаблонов», с помощью которого можно отредактировать шаблон с использованием мастера шаблонов и, при необходимости, внешнего графического редактора, например Adobe Photoshop.

Работа с графическим редактором для создания нового шаблона или редактирования имеющегося выходит за рамки данной Инструкции.

- 7) Кнопка «Привязка» открывает окно (Рис. 31) со списком установленных приборов и обозначением их выходов.



Рис. 31

В системе может находиться неограниченное число разных приборов с различным числом выходов. Оверлей можно привязать к любому из выходов любого из приборов.

- 8) В секции «Настройки оверлея» (Рис. 32). Для выбранного шаблона доступны четыре параметра настройки.

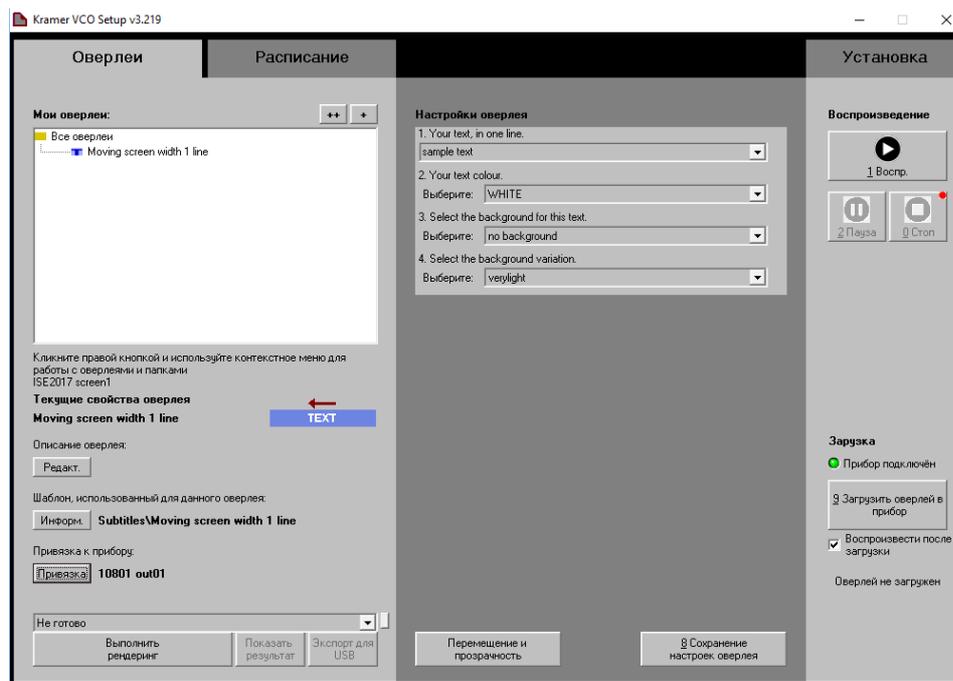


Рис. 32

- Текст бегущей строки.
 - Цвет текста. Выбираем белый.
 - Цвет фоновой полосы для текста из 8 вариантов, включая отсутствие фона. Выбираем бирюзовый (CYAN).
 - Степень интенсивности цвета фона из трёх вариантов. Выбираем средний (light).
- Примечание: объём вводимого текста ограничен пределами видимого поля. Лучше оставлять небольшой свободный интервал между текстом и границами поля.*

- 9) Сохраните настройки, кнопкой «Сохранение настроек оверлея» (Рис. 33). Красная звездочка на кнопке показывает, что были внесены изменения в настройки, но они не сохранены. После нажатия красная звёздочка на кнопке исчезнет.

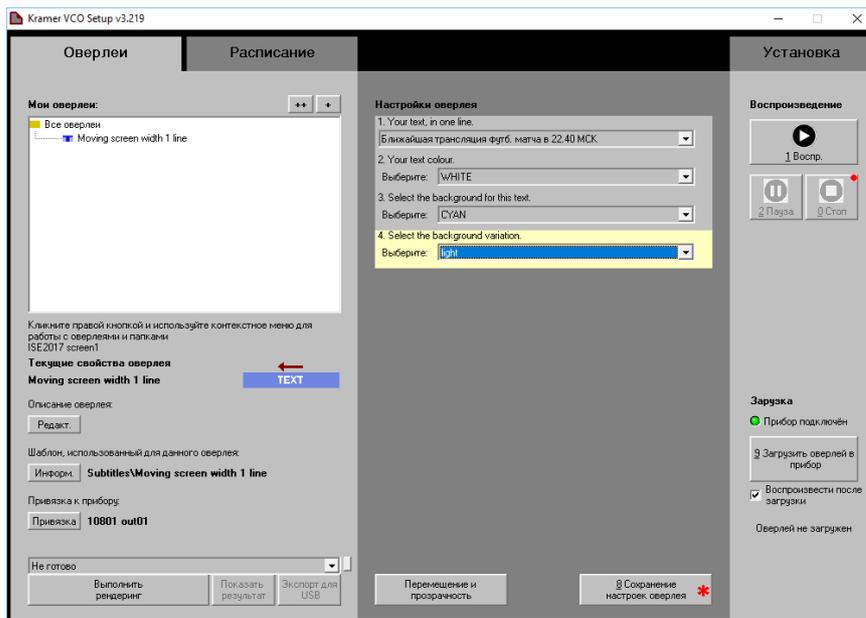


Рис. 33

- 10) Необходимо провести обработку и построение оверлея, нажмите «Выполнить рендеринг» внизу левой части страницы.

В зависимости от объема файла время рендеринга может быть различным. Внизу секции «Воспроизведение» появится временная полоса загрузки, показывающая процент выполнения процесса рендеринга.

- 11) По завершении рендеринга активируется кнопка «Показать результат», расположенная слева от кнопки «Выполнить рендеринг». Нажмите кнопку «Показать результат», показывается результат рендеринга, для предварительного просмотра (Рис. 34).

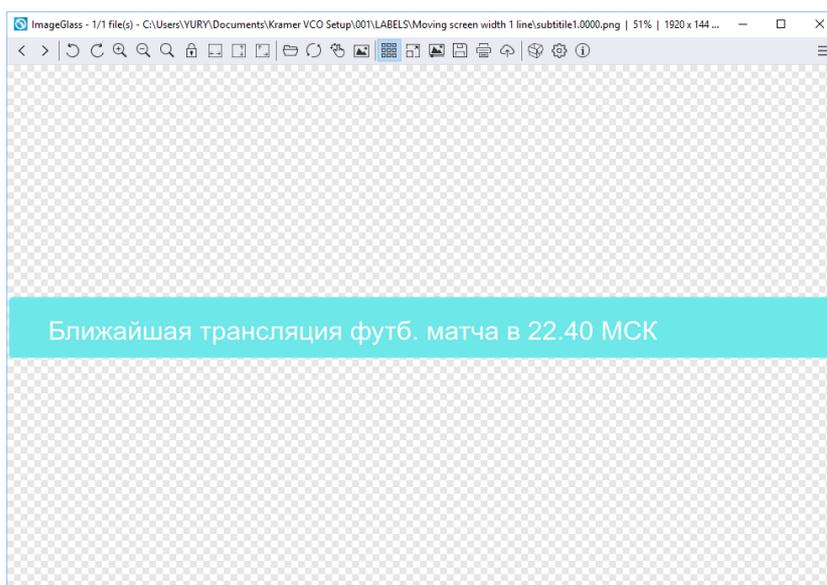


Рис. 34

- 12) В секции «Настройки оверлея» слева от кнопки «Сохранение настроек оверлея» расположена кнопка «Перемещение и прозрачность». Связанный с ней функционал позволяет создавать и редактировать программу перемещения изображения по экрану, а также задавать степень прозрачности изображения. Для выбранного шаблона уже создана программа перемещения по экрану. Создание и редактирование программы будет рассмотрено в другом сценарии.
- 13) В секции «Воспроизведение» присутствует индикатор подключения прибора. Если прибор подключён, индикатор светится зелёным светом.

Также в данной секции присутствуют кнопки «Воспр.», «Пауза» и «Стоп», аналогичные органам управления стандартного плеера, служащие для управления воспроизведением оверлея, загруженного в прибор.

При установке флажка «Воспроизвести после загрузки» оверлей начнёт воспроизводиться автоматически сразу же по завершению процесса загрузки. Для загрузки оверлея вместе с программой его воспроизведения в прибор, нажмите кнопку «Загрузить оверлей в прибор». Аналогично процессу рендеринга оверлея внизу секции «Воспроизведение» появится временная полоса загрузки, показывающая процент выполнения загрузки оверлея в прибор.

Примечание: перед загрузкой рендеринг (если он требуется, т. е. он не был выполнен ранее либо данные изменились) будет выполнен автоматически.

Создание нового оверлея на основе готового изображения

В качестве изображения для нового оверлея выбрана фотография в формате JPEG, которая должна быть размещена в папке вашего компьютера, для примера выбрана папка «Изображения».

- 1) Нажмите кнопку «++». Появится окно, ввода названия нового оверлея.

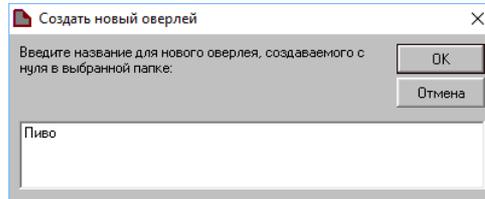


Рис. 35

- 2) Нажмите кнопку «ОК», откроется окно «Мастер шаблонов».



Рис. 36

При создании оверлея с нуля и использовании в качестве оверлея произвольного изображения, шаблон для оверлея создаётся автоматически. Выберите разрешение и частоту обновления средства отображения, с которым Вы работаете, и нажмите кнопку «Разрешение выбрано, ВПЕРЕД».

- 3) Добавьте графический файл, нажав кнопку «+», расположенную под рабочим окном слева.

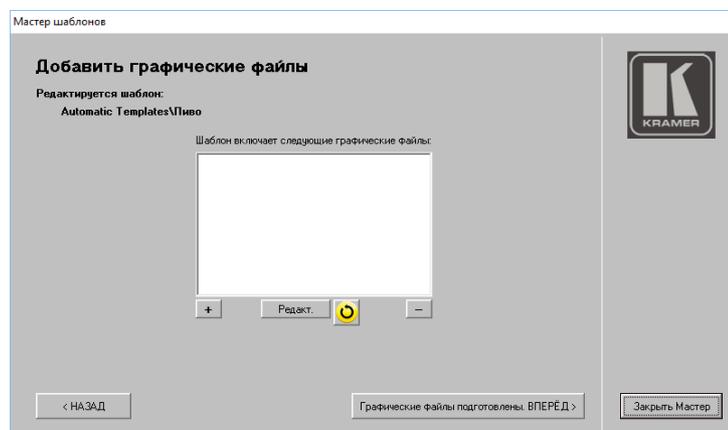


Рис. 37

- 4) Программа имеет возможность использовать в качестве исходного изображение в любом из указанных графических форматов (Рис. 38).

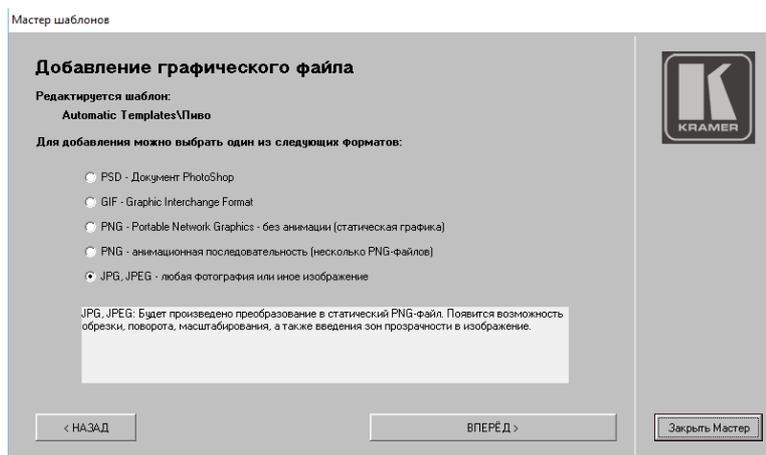


Рис. 38

Выберите JPEG и нажмите кнопку «Вперёд». Откроется папка «Изображения». При необходимости Вы можете выбрать другую папку.

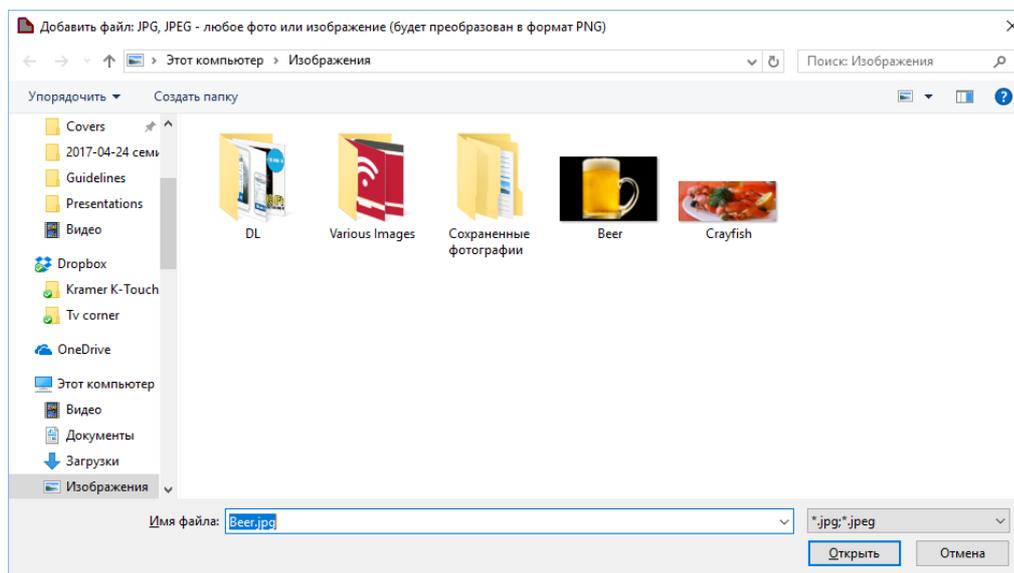


Рис. 39

Выберем для примера изображение кружки пива и нажмём кнопку “Открыть”.

5) Открывается редактор изображения Мастера шаблонов (Рис. 40).

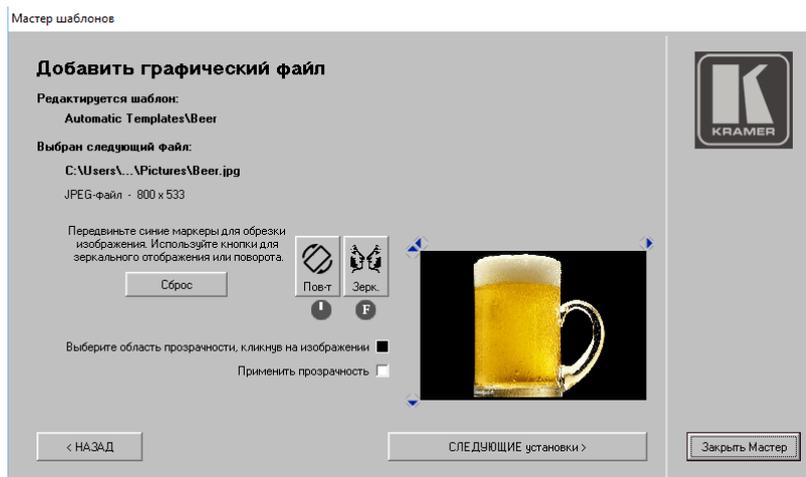


Рис. 40

Вы можете повернуть изображение (с дискретностью 90°), отобразить его зеркально, произвести обрезку и вырезать однотонный фон (Chroma Key), отметив поле «Применить прозрачность» и выбрав нужный цвет на изображении (Рис. 41).

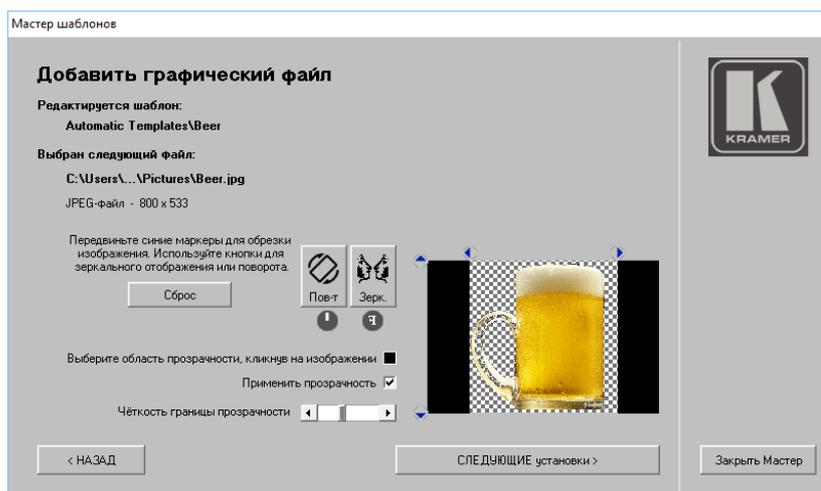


Рис. 41

Нажмите кнопку «СЛЕДУЮЩИЕ установки».

- 6) На открывшейся странице можно с помощью слайдера изменить размер изображения (Рис. 42).

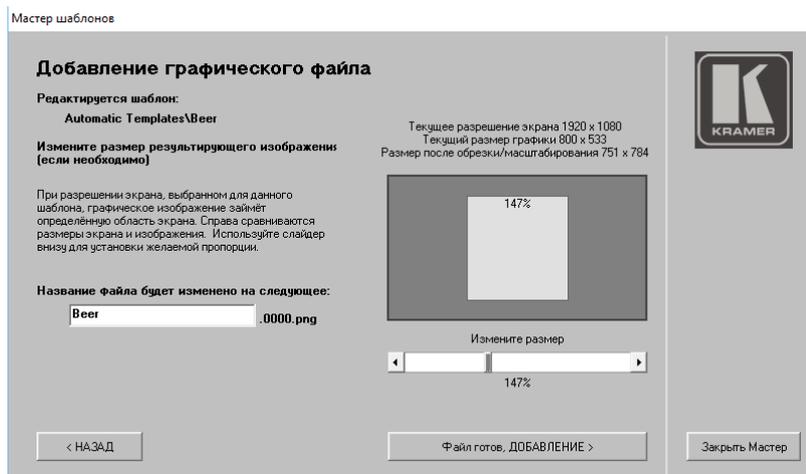


Рис. 42

Завершите процесс подготовки файла, нажмите кнопку «Файл готов, ДОБАВЛЕНИЕ».

- 7) В рабочем окне появилось название файла (Рис. 43). Графические файлы, используемые для формирования шаблонов оверлеев, преобразуются программой в формат PNG. Название формата файла также отражено в рабочем окне. В оверлей может быть добавлено несколько файлов. Мы рассмотрим эту опцию позже.

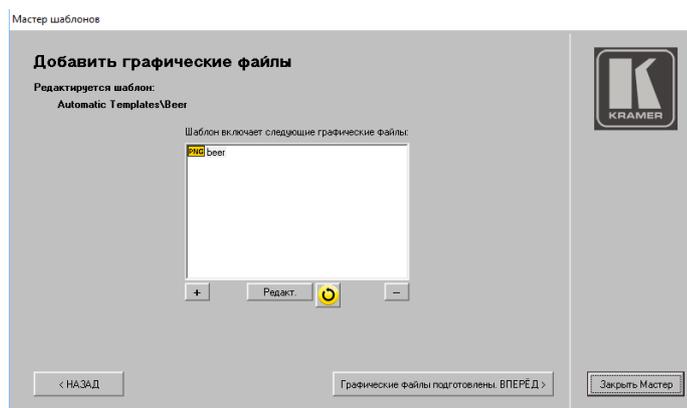


Рис. 43

Нажмите кнопку «Графические файлы подготовлены. ВПЕРЁД».

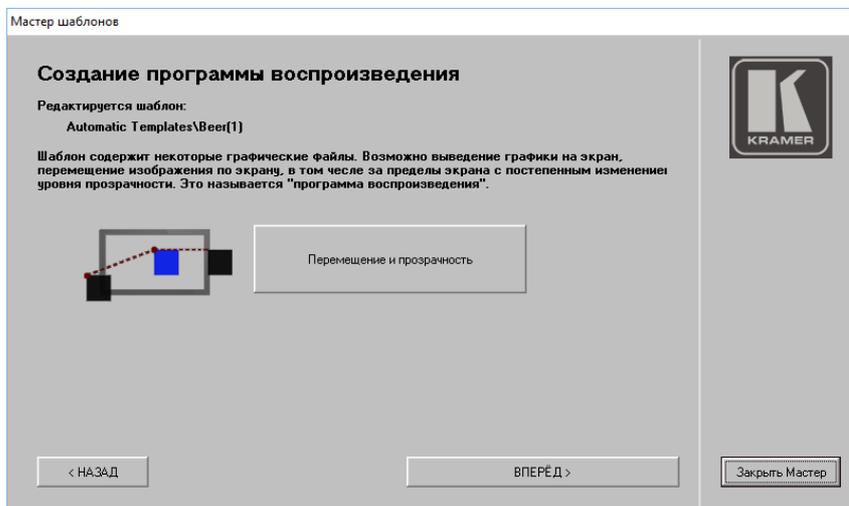


Рис. 44

Кнопка «Перемещение и прозрачность» (Рис. 44) активирует процесс создания программы воспроизведения изображения на экране. Он будет рассмотрен ниже. Нажмите кнопку «ВПЕРЕД».

8) На экране показано изображение подготовленного шаблона.

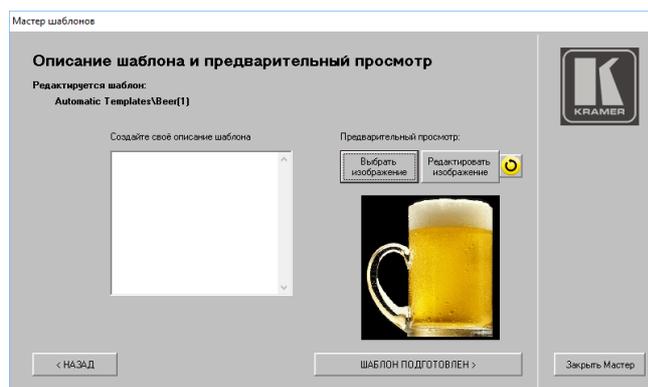


Рис. 45

При необходимости Вы можете его отредактировать и добавить описание шаблона в левом окне. Нажмите кнопку «ШАБЛОН ПОДГОТОВЛЕН».

9) Выполните рендеринг и просмотрите результат (Рис. 46), как было описано выше.

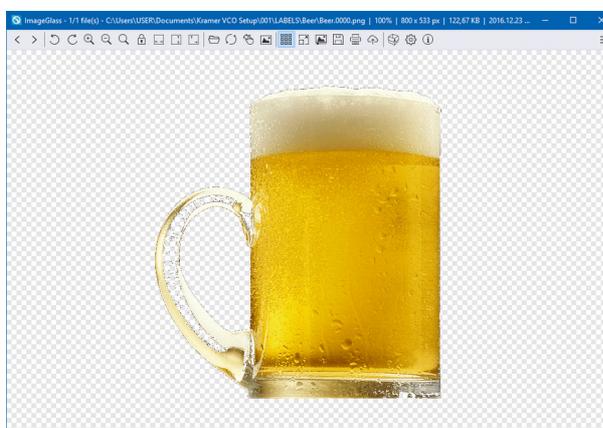


Рис. 46

- 10) Создайте программу перемещения изображения по экрану. Нажмите кнопку «Перемещение и прозрачность», откроется Редактор программ воспроизведения.

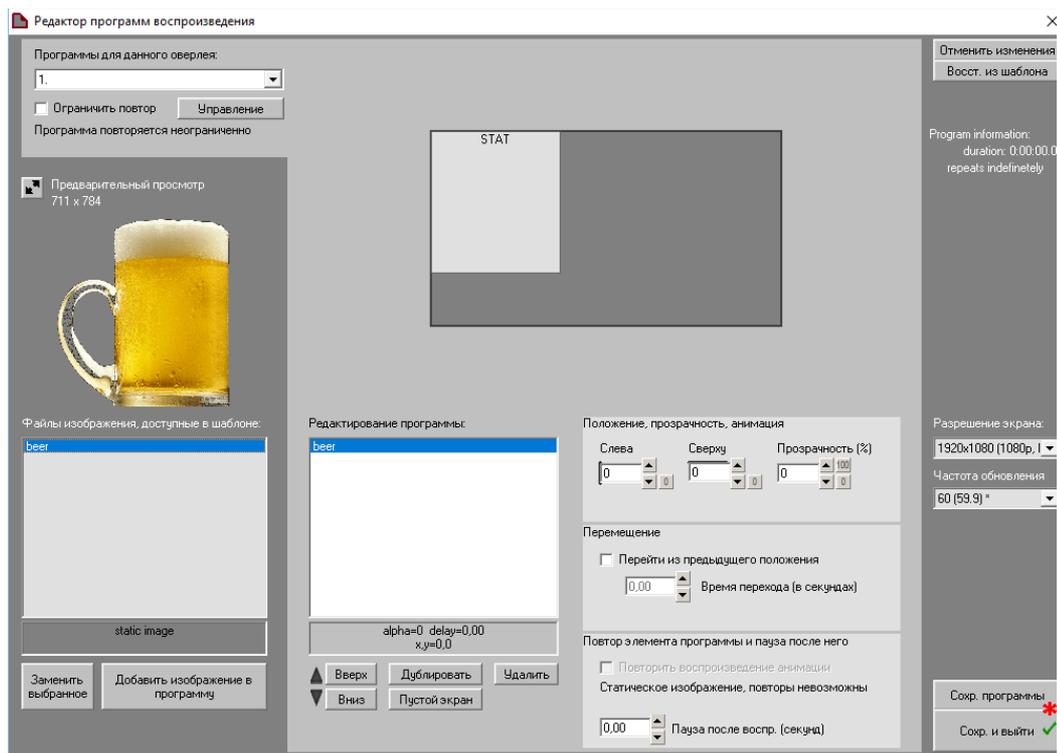


Рис. 47

В левой части страницы расположено статическое изображение для предварительного просмотра. Под изображением находится окно со списком файлов изображений, используемых в шаблоне.

В правой части страницы вверху находится окно, представляющее схематическое изображение экрана с расположенным на нём оверлеем. По умолчанию в качестве начального положения оверлея в программе выбирается верхний левый угол экрана.

Программа перемещения строится как последовательность отдельных положений изображения на экране. Эта последовательность положений представлена в окне «Редактирование» в виде отдельных строчек с названием файла изображения. Под окном находятся кнопки, позволяющие перемещать строчки вверх и вниз в списке, дублировать, удалять, а также вводить интервалы в виде пустого экрана.

Справа от окна «Редактирование» расположена область задания ряда параметров в числовом виде. Параметры назначаются ДЛЯ КАЖДОГО ПОЛОЖЕНИЯ изображения на экране. Часть параметров будут работать только для анимированных изображений (формата GIF, PSD с анимацией, последовательности PNG-файлов – этот формат выбирается при добавлении файла в шаблон).

Параметры сгруппированы в три секции.

- **Положение, прозрачность, анимация.**

Положение изображения на экране можно задать, назначив расстояние пикселях от левого верхнего угла границ экрана, до левого верхнего угла изображения. Также можно просто переместить изображение на нужное место в окне мышью, при этом в соответствующих полях появятся числовые значения расстояния слева и сверху, соответствующие выбранному положению.

Можно задать уровень *прозрачности* изображения от 0% (совершенно непрозрачное) до 100% (полностью прозрачное, т.е. невидимое). Задавая различные уровни прозрачности изображения в отдельных положениях на экране можно, в частности, получить эффект постепенного появления объекта на экране или его плавного исчезновения (при включении опции *Перемещение*).

Отключение анимации изображения. Это применимо только к изображениям с внутренней анимацией. Будет выводиться только первый кадр такой анимации.

- **Перемещение.**

Включает непрерывный переход к текущему положению из предыдущего. Одновременно меняется и степень прозрачности, заданная для этих положений. Время перехода задается в секундах.

Можно отключить анимацию изображения во время перемещения изображения по экрану. Это применимо только к изображениям с внутренней анимацией.

- **Повтор элемента программы и пауза после него.**

Можно ввести число повторений анимации (только для изображений с внутренней анимацией), а также ввести паузу по окончании воспроизведения данного пункта программы (для анимации по время паузы выводится её первый кадр).

На этом шаге изображение будет перемещаться из-за границы экрана на экран в течение 6 секунд с постепенным уменьшением прозрачности до 45%. Нажав кнопку «Дублировать», создайте 3-й шаг программы.

3. Выберите строку 3. Сохраните положение и прозрачность изображения на экране неизменными. Отметьте поле «Перейти из предыдущего положения» и задайте время перехода 4 секунды (Рис. 50).

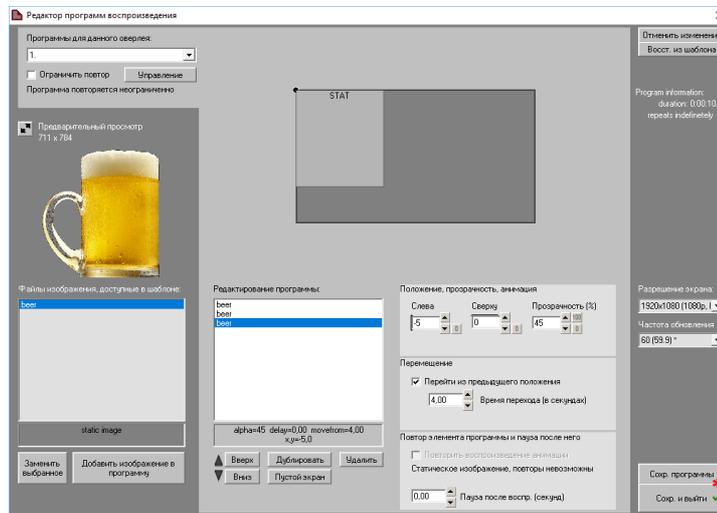


Рис. 50

Изображение останется в предыдущем положении, не меняя прозрачности, в течение 4-х секунд.

Нажмите кнопку «Дублировать».

4. Выберите строку 4, переместите изображение в правый нижний угол экрана, время перехода задайте 7 секунд (Рис. 51).

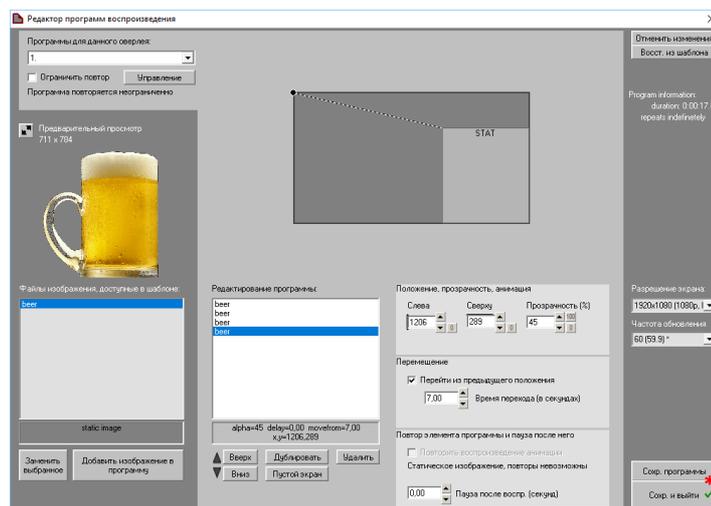


Рис. 51

Изображение переместится по экрану по диагонали в нижний правый угол экрана, не меняя прозрачности.

Нажмите кнопку «Дублировать».

5. Выберите строку 5, измените прозрачность на 0% (Рис. 52).

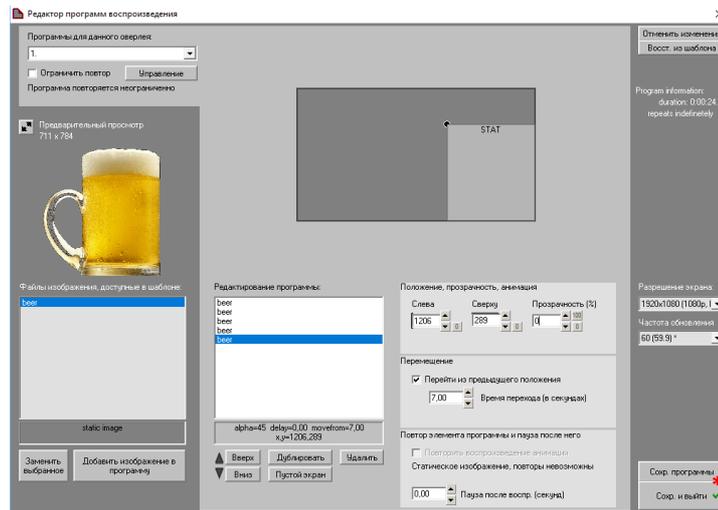


Рис. 52

Изображение будет оставаться в предыдущем положении в течение 7 секунд с уменьшением прозрачности до нуля, т.е. как бы полностью «проявляясь» на экране.

Нажмите кнопку «Дублировать».

6. Выберите строку 6, переместите изображение за границу экрана, время перехода задайте 6 секунд, уровень прозрачности измените на 100%, задайте паузу после воспроизведения 3 секунды (Рис. 53).

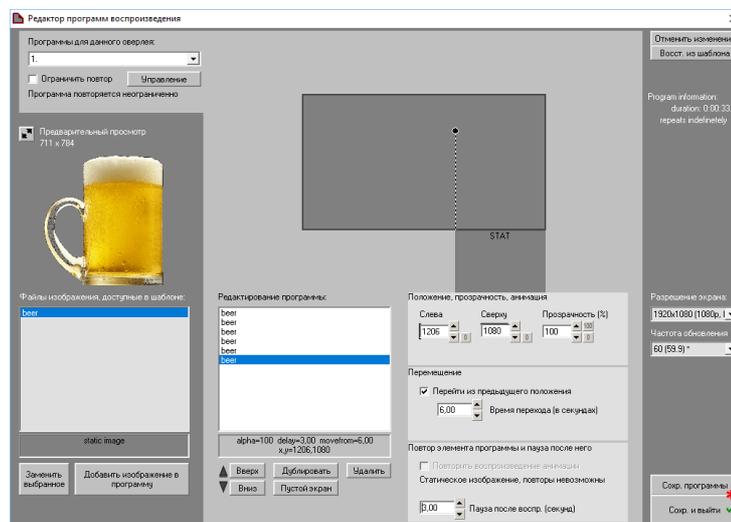


Рис. 53

Изображение переместится вниз, выходя за пределы экрана в течение 6 секунд, постепенно увеличивая прозрачность до 100%, т.е. как бы «растворяясь» по пути.

В соответствии с установленной паузой после окончания воспроизведения, программа будет повторяться каждые 3 секунды после окончания заданного цикла из 6 шагов.

Нажмите кнопку «Сохранить программу и выйти».

Загрузите оверлей в прибор (Рис. 54).

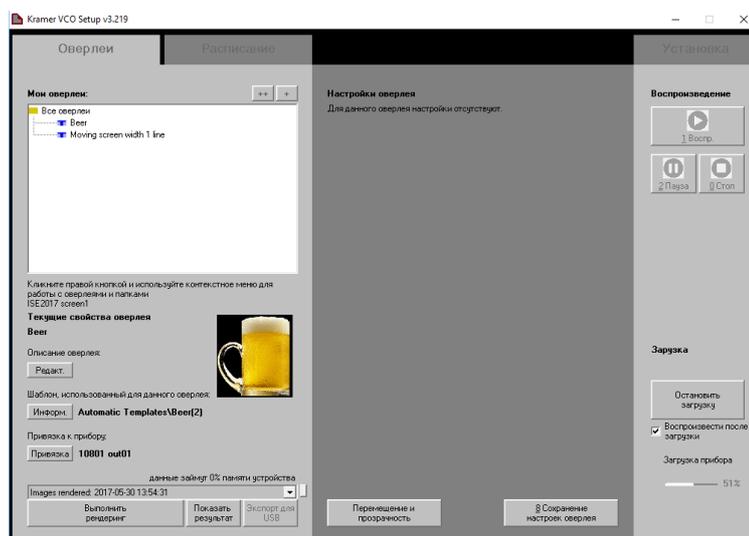


Рис. 54

Время загрузки зависит от объёма загружаемого файла. Если отметить поле «Воспроизвести после загрузки», воспроизведение программы начнётся автоматически. В дальнейшем можно управлять программой с помощью кнопок «Воспр.», «Пауза», «Стоп».

Закладка «Расписание»

Данная закладка предназначена для воспроизведения имеющихся оверлеев по расписанию, включая организацию плейлистов (Рис. 55).

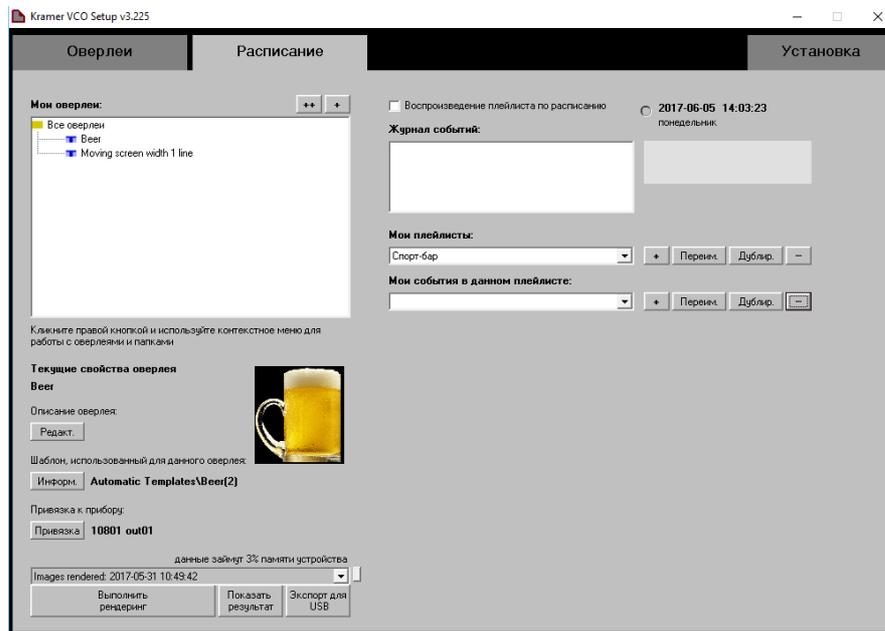


Рис. 55

В окне «Мои плейлисты» в правой секции страницы вы можете присваивать названия плейлистам, редактировать названия, добавлять новые плейлисты, дублировать их и удалять. Это делается с помощью соответствующих кнопок справа от окна.

В окне «Мои события в данном плейлисте» вы можете производить действия, аналогичные действиям с плейлистами, используя такие же инструменты. События плейлиста – это наборы оверлеев, т.е. изображения с собственными программами воспроизведения, загружаемые на выходы приборов VCO (DL).

- 1) Создайте плейлист из двух созданных ранее оверлеев в качестве событий. Задайте название плейлиста.
Добавьте в плейлист 2 события. Нажмите кнопку «+», появится окно ввода названия события.

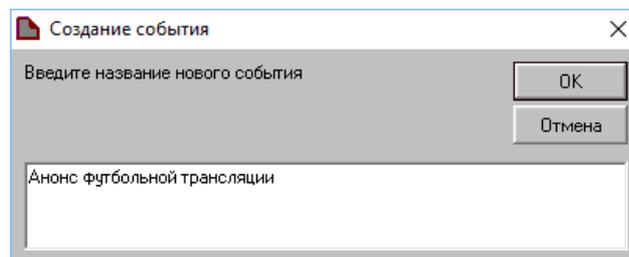


Рис. 56

Нажмите кнопку «ОК». Аналогичным образом добавьте в плейлист второе событие.

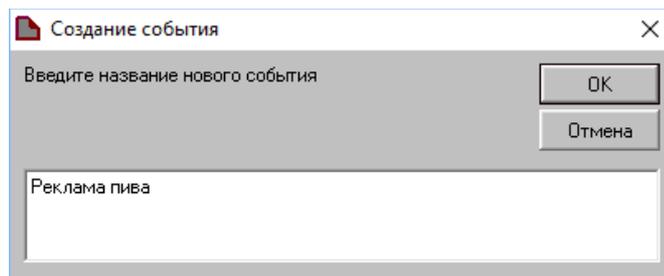


Рис. 57

Нажимая кнопку «Редакт.», при необходимости вы можете создать описание события.

- 2) Выберите оверлеи, которые будут загружаться программой в качестве событий в плейлисте.

Выберите событие «Пиво», выберите оверлей «Пиво» и нажмите «+» под окном «Оверлеи для загрузки в данном событии». В окне появляется название соответствующего выбранному событию оверлея:

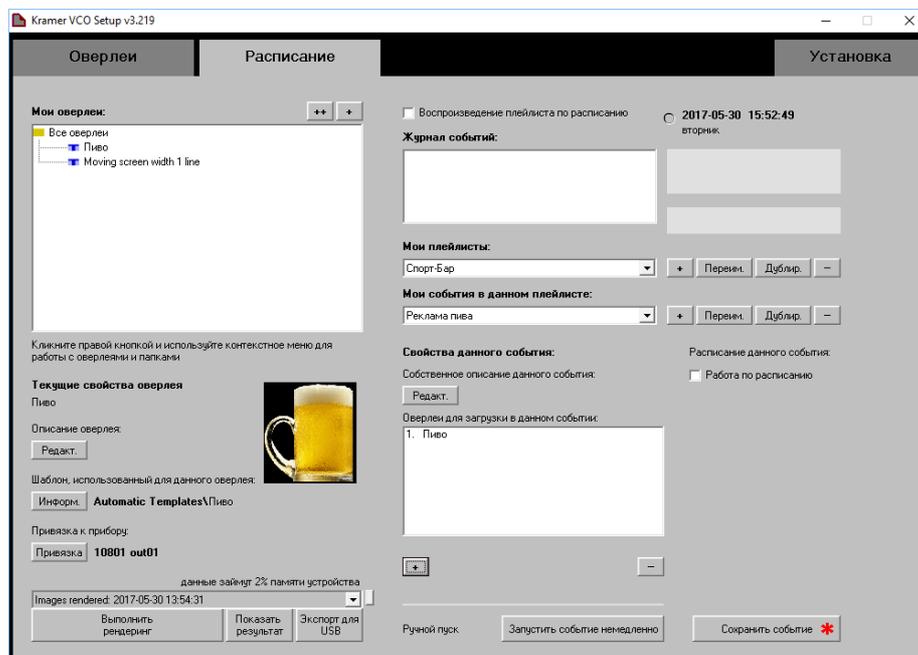


Рис. 58

Нажмите «Сохранить событие».

- 3) Аналогичным образом добавьте оверлей «Moving screen width 1 line» для события «Анонс футбольной трансляции»:

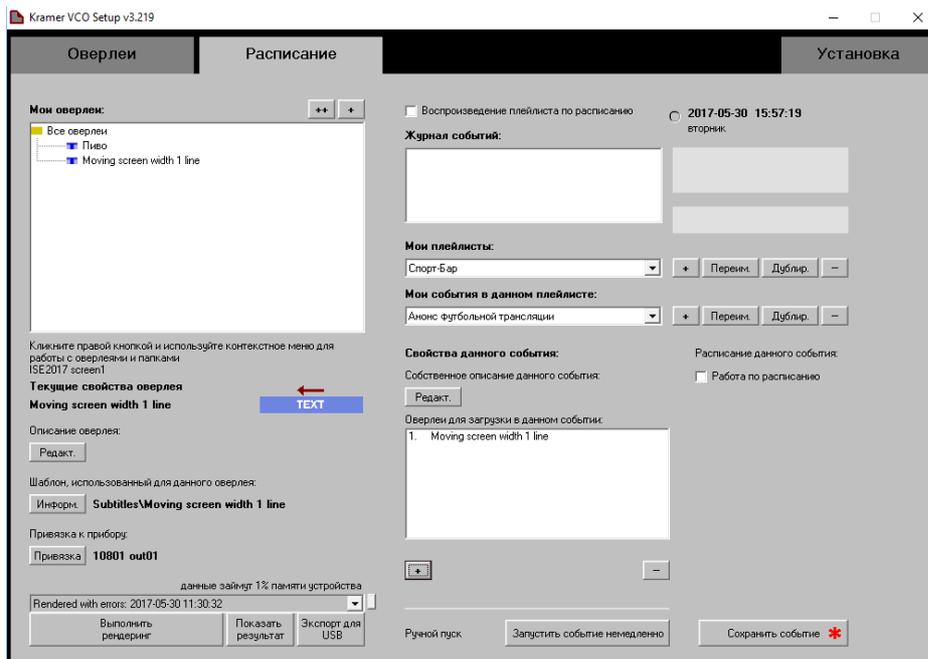


Рис. 59

Нажмите «Сохранить событие».

- 4) Организуйте расписание воспроизведения событий плейлиста.
Примечание: для каждого события можно задать индивидуальные параметры расписания. Отметьте для события поле «Работа по расписанию». Справа от окна «Оверлеи для загрузки в данном событии» появится меню, позволяющее выбирать дни недели, даты, время начала и окончания воспроизведения, режим воспроизведения (однократный или циклический).

Задайте однократное воспроизведение события (Один раз). Введите дату и время начала воспроизведения для первого события.

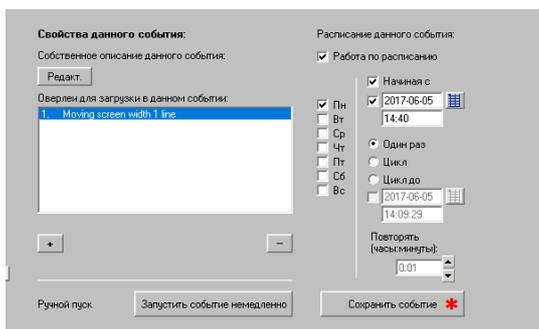


Рис. 60

Нажмите «Сохранить событие».

5) Аналогично задайте время начала воспроизведения второго события.

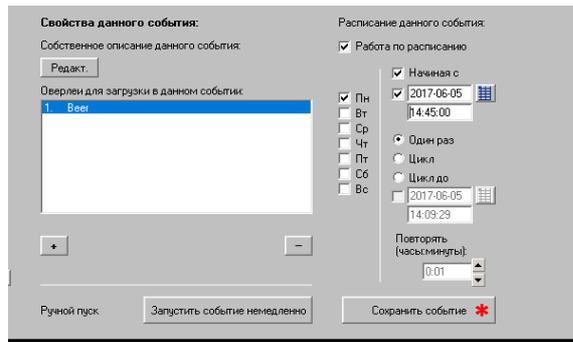


Рис. 61

Нажмите «Сохранить событие».

6) Отметьте поле «Воспроизведение плейлиста по расписанию». Программа переходит в режим автоматического воспроизведения плейлиста по расписанию, при котором все интерактивные функции блокируются.

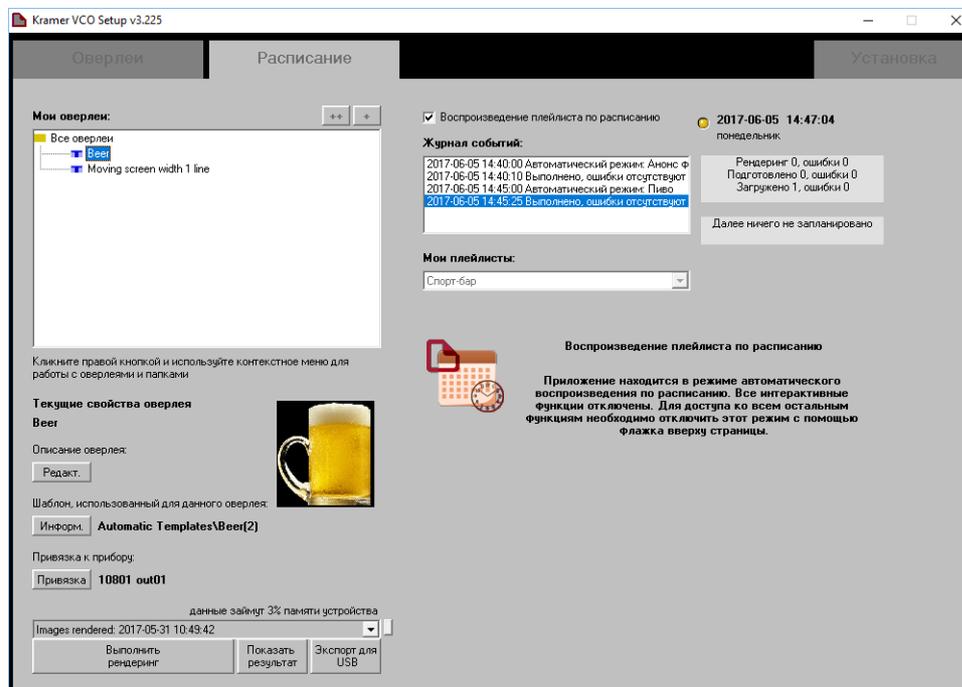


Рис. 62

В соответствии с расписанием производится последовательная загрузка в прибор оверлеев и их воспроизведение. Все события фиксируются в окне «Журнал событий».

Снимая отметку «Воспроизведение плейлиста по расписанию», вы отключаете автоматический режим, и программа готова для дальнейшей интерактивной работы.

Примечание: расписание обрабатывается непосредственно программой VCO Setup. Она должна быть запущена и находиться в автоматическом режиме, иначе расписание обрабатываться не будет. Для запуска программы в автоматическом режиме сразу после ее старта, добавьте ключ "/a" в командную строку приложения.

Мультипрограммный режим

Возможности приложения позволяют загружать в память прибора сразу несколько изображений с индивидуальными программами воспроизведения и производить мгновенный выбор конкретной программы. Продемонстрируем это на примере. Перейдите в закладку «Мои оверлеи». Выберите уже созданный оверлей «Пиво», кликнув правой кнопкой на его названии. В выпадающем меню воспользуйтесь функцией «Редактировать шаблон для данного оверлея». Мы оказываемся в знакомом нам Мастере шаблонов (см. рис. 36 выше). Выбрав необходимое разрешение, перейдите в окно со списком графических файлов (рис. 37), включённых в данный шаблон. Пока в списке содержится только один графический файл. Добавьте в шаблон ещё один файл, нажав на кнопку «+». Снова используем формат JPEG. В папке «Изображения» выберем файл «Crayfish»:

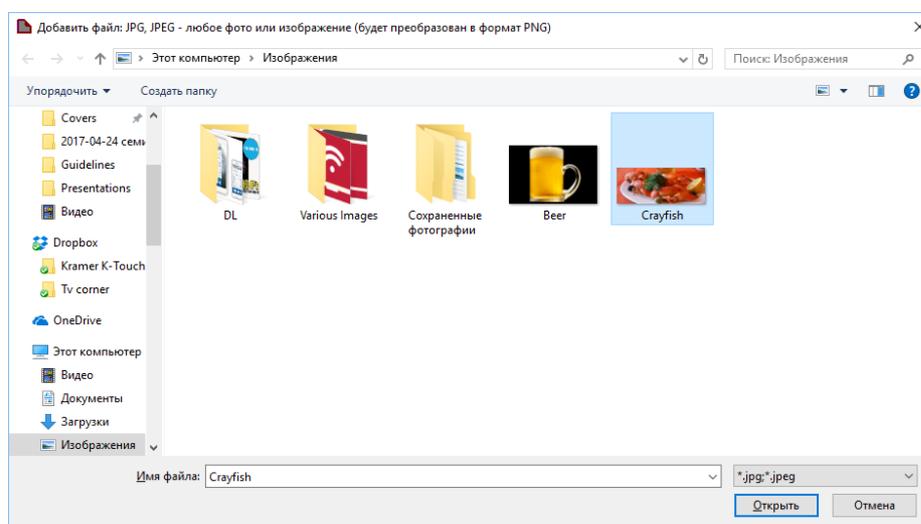


Рис. 63

Откройте файл и перейдите в редактор Мастера шаблонов:

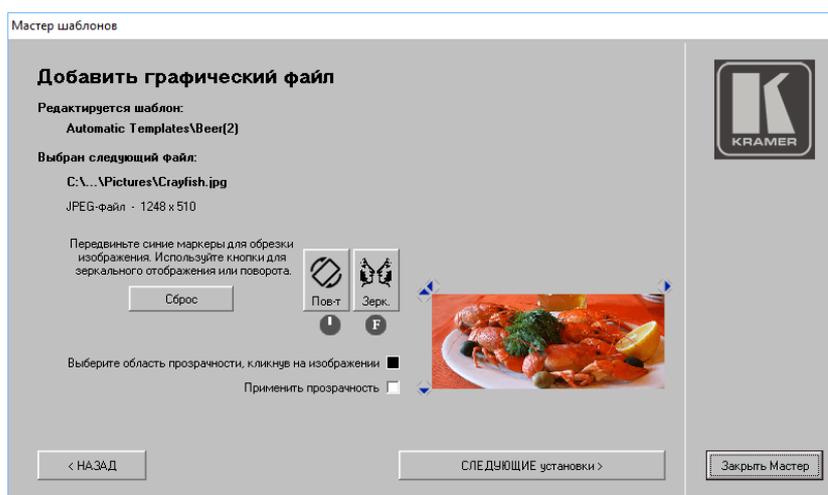


Рис. 64

Можно в данном примере не редактировать изображение и не менять его размер (приняв параметры по умолчанию), и сразу добавить его в шаблон:

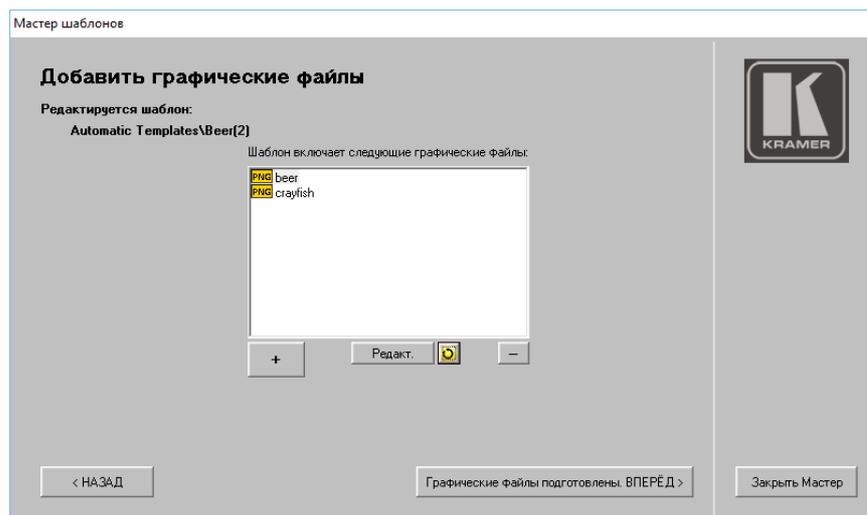


Рис. 65

Нажмите кнопку «Графические файлы подготовлены. ВПЕРЕД»:

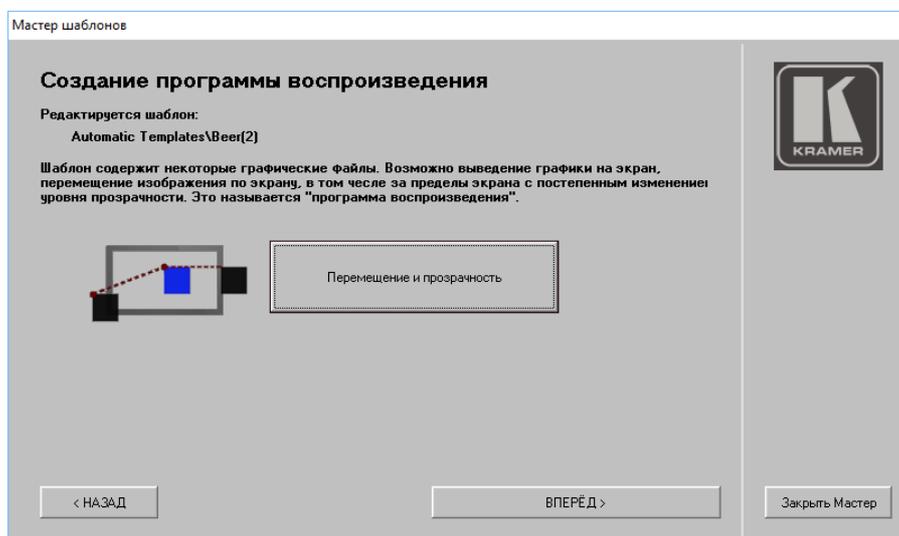


Рис. 66

Программу воспроизведения мы составим позже, поэтому нажмите на кнопку «Вперёд» и перейдите на следующую страницу редактирования шаблона (Рис. 67):

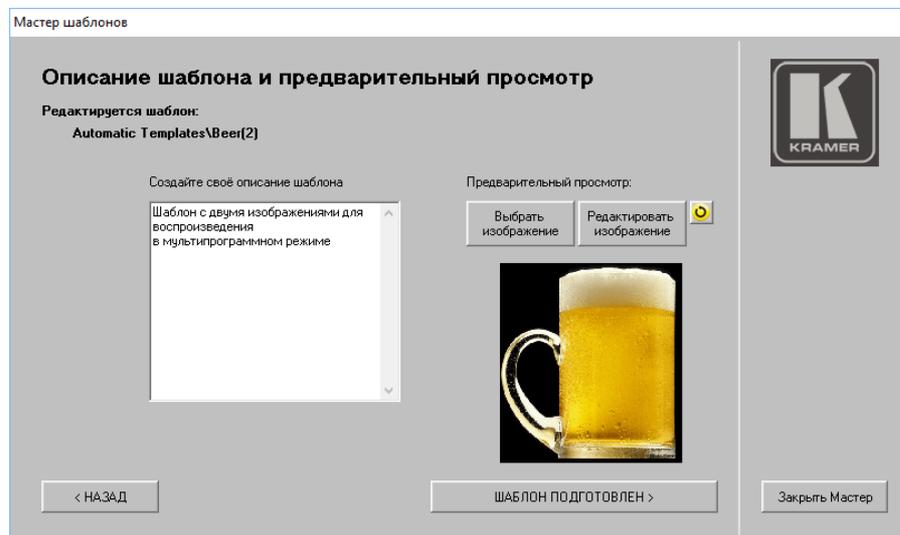


Рис. 67

Можно создать в имеющемся окне своё описание шаблона. Воспользовавшись соответствующей кнопкой над изображением можно выбрать другое изображение для предварительного просмотра:

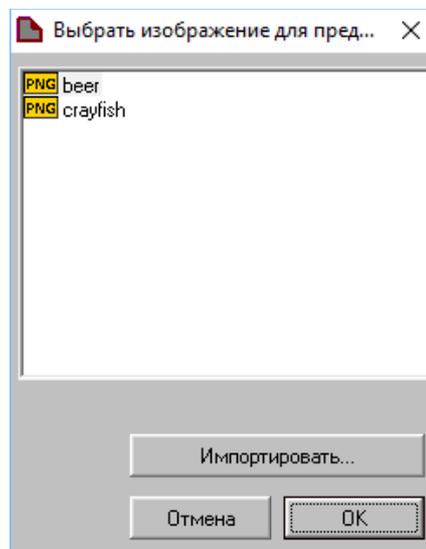


Рис. 68

Открывшееся окно содержит кнопку для импорта новых изображений в текущий шаблон. Мы ограничимся двумя имеющимися изображениями. Нажмите ОК и вернитесь на предыдущую страницу (Рис. 67). Вторая кнопка над изображением позволяет выйти в имеющийся графический редактор для редактирования текущих изображений. Нажмите на кнопку «Шаблон подготовлен» и перейдите в закладку «Оверлеи» (Рис. 69):

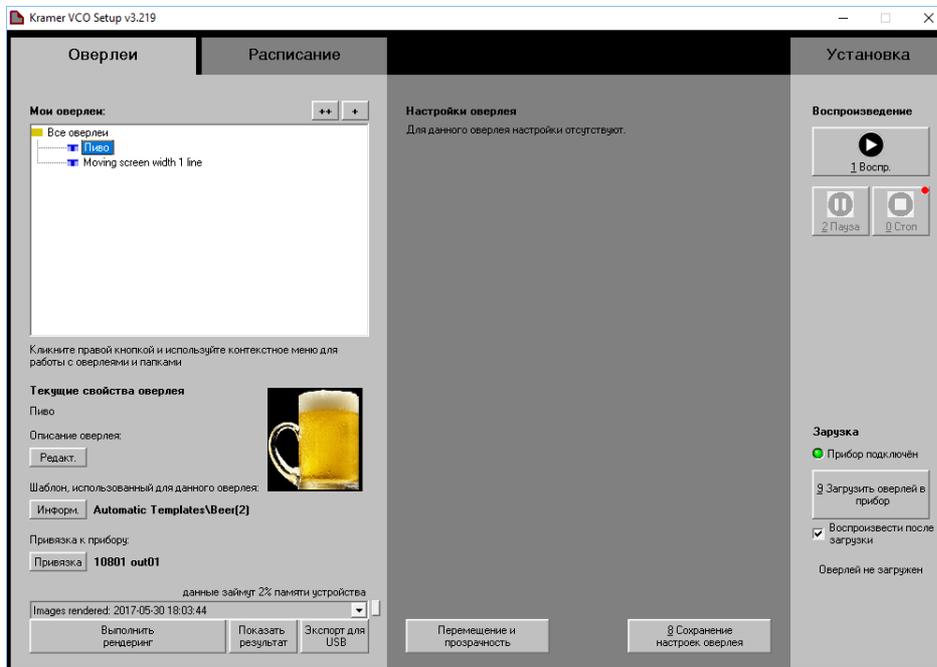


Рис. 69

Постройте оверлей на основе созданного шаблона, для чего нажмите на кнопку «Выполнить рендеринг». По завершении процесса построения оверлея, нажав на кнопку «Показать результат», можно видеть оба изображения, входящего в оверлей:

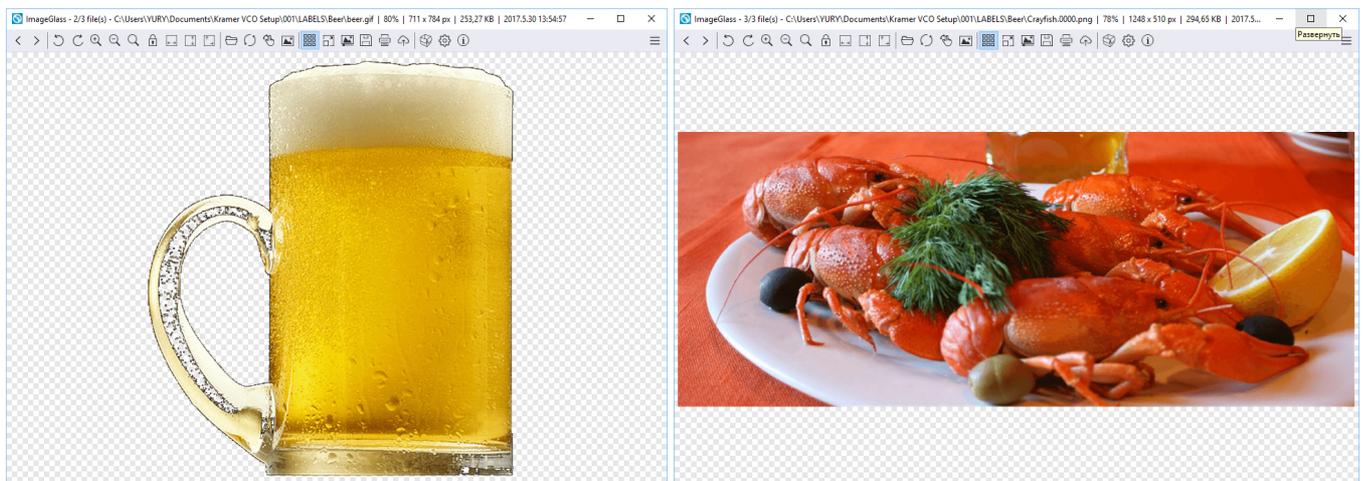


Рис. 70

Нажмите на кнопку «Перемещение и прозрачность» и перейдите в Редактор программ воспроизведения (Рис. 71):

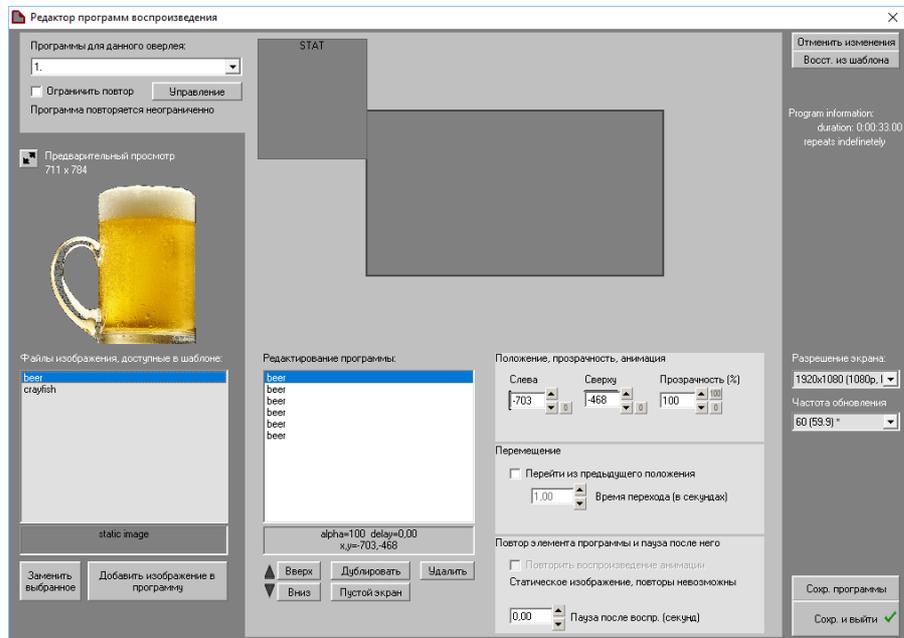


Рис. 71

На странице мы видим уже созданную нами программу для первого изображения. Создадим программу для второго изображения. В верхнем левом углу страницы расположено окно со списком программ для данного оверлея. Пока в этом списке только одна единственная программа. Нажмите на кнопку «Управление». Открывшееся окно содержит ряд функциональных кнопок для работы с программами:

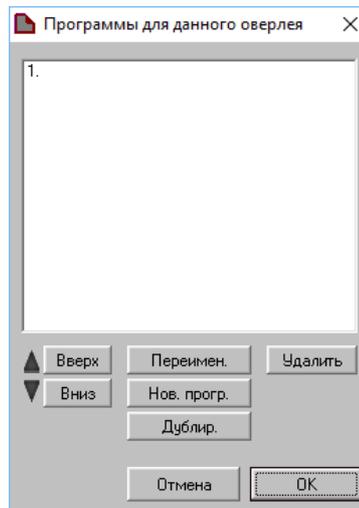


Рис. 72

Нажмите на кнопку «Нов. прогр.». В окне в списке появится вторая программа:

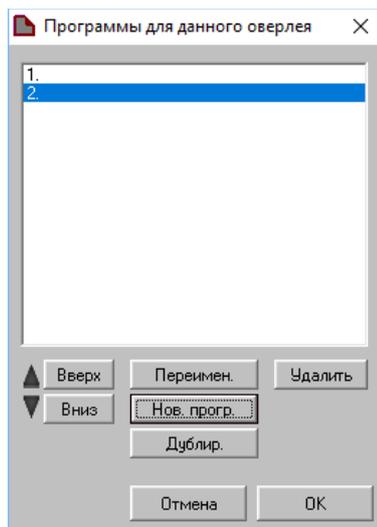


Рис. 73

Нажмите «ОК».

Мы вернулись на страницу Редактора программ воспроизведения, где в списке программ для данного оверлея появилась программа 2. Выберем её из выпадающего меню. В списке файлов изображения выберем второй файл, для которого и будет предназначена программа 2.

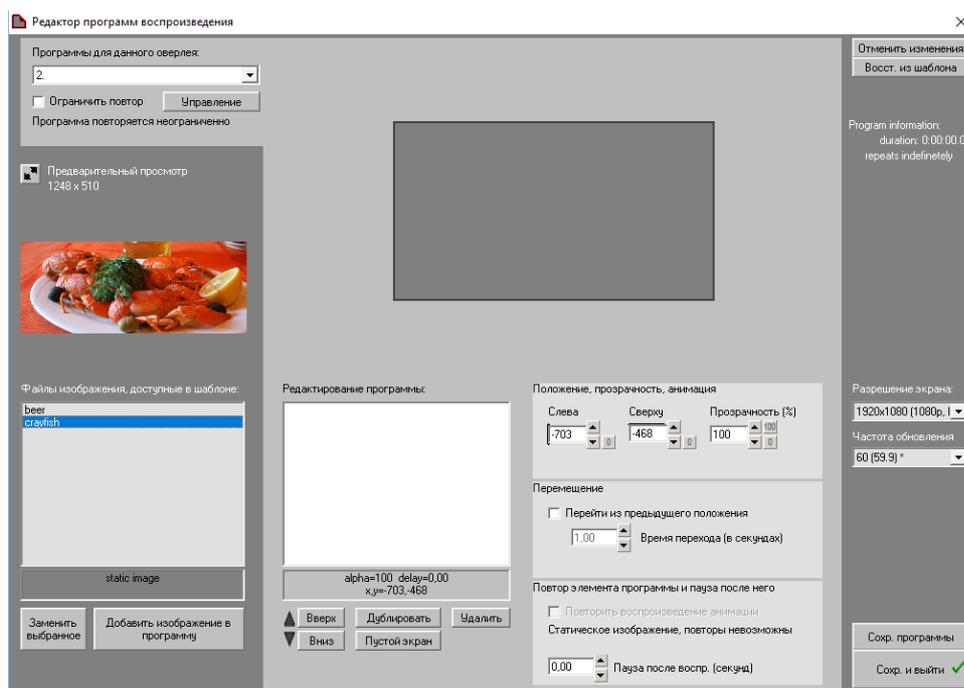


Рис. 74

Теперь составим собственно программу 2. Нажмите на кнопку «Добавить изображение в программу». Составьте программу воспроизведения таким же образом, как это было сделано ранее для первого изображения (Рис. 48-53). На этот раз, для целей текущего примера ограничимся более короткой программой из 3-х шагов: изображение, статично расположенное в центре экрана, будет в течение 4-х секунд проявляться на экране из полностью прозрачного состояния и затем в течение такого же времени плавно исчезать. Интервал повторения программы - 3 секунды (Рис. 75-77).

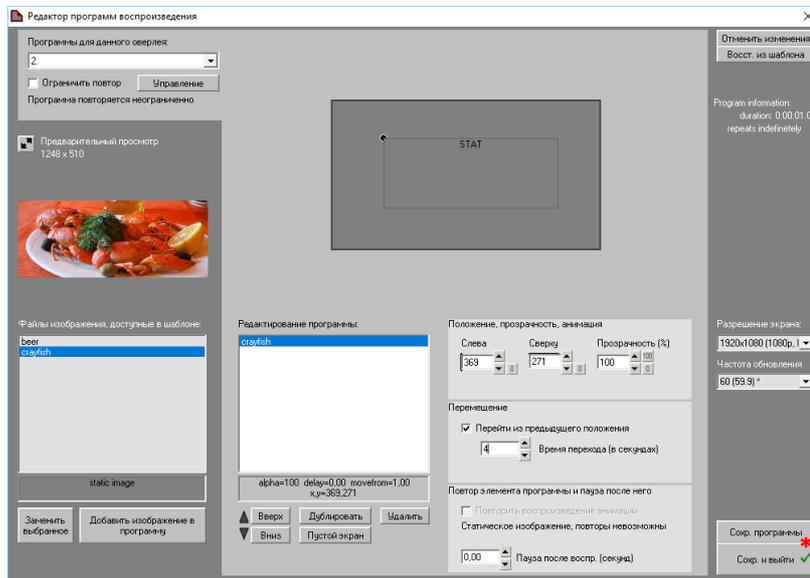


Рис. 75

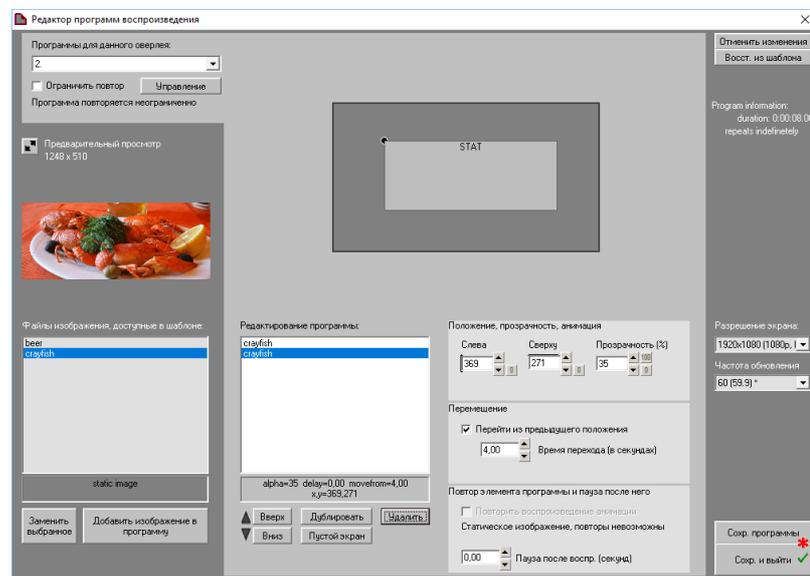


Рис. 76

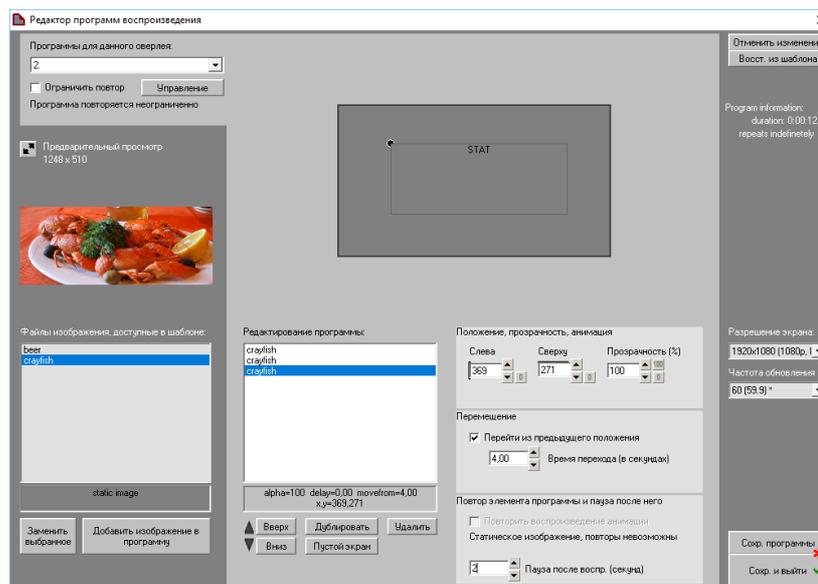


Рис. 77

Нажмите «Сохранить и выйти» и загрузите оверлей в прибор.

По завершении загрузки вид закладки «Оверлеи» несколько меняется.

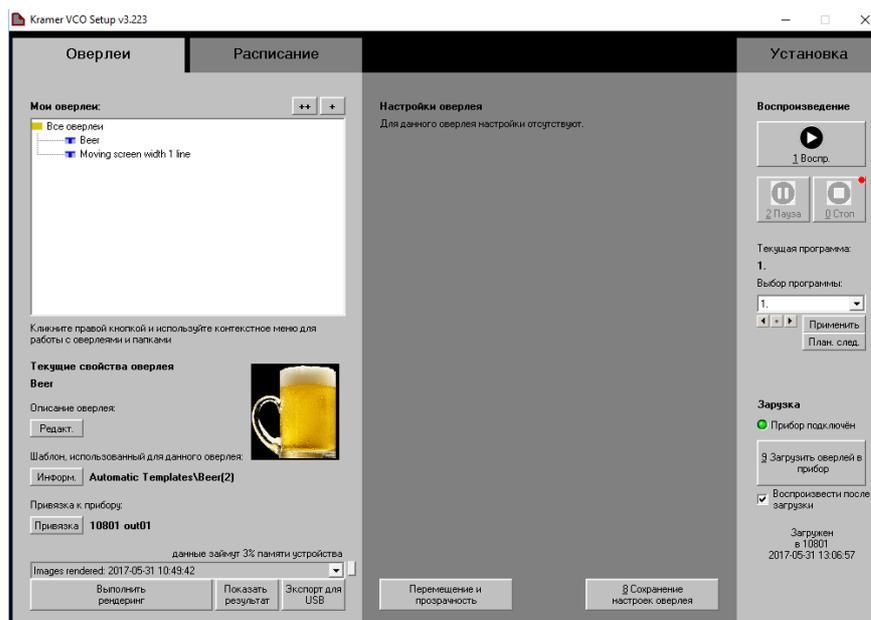


Рис. 78

На панели «Воспроизведение» непосредственно под кнопками управления воспроизведением появляется отображение номера текущей программы и окно с выпадающим меню, содержащее список программ, входящих в данный оверлей.

Под окном расположены две маленькие кнопки со стрелками, с помощью которых можно перемещаться вверх и вниз по списку для выбора конкретной программы.

При нажатии на кнопку «Применить», выбранная программа начинает исполняться немедленно с прерыванием текущей программы.

При нажатии на кнопку «План след.» выбранная программа начинает исполняться только по завершении текущей программы.

В левом нижнем углу закладки расположено окно с датой и временем построения текущего оверлея. Справа от окна расположена маленькая кнопка, нажатие на которую открывает подробный список всех файлов, входящих в данный оверлей.

Над окном указан процент памяти устройства, который занимают данные, используемые в текущем оверлее.

Как мы видим, два изображения в формате JPEG, использованные для примера работы Мультипрограммного режима, занимают всего 3% памяти. При использовании изображений большего объёма, в особенности содержащих внутреннюю анимацию, процент использования памяти может быть значительно выше.

Обмен графическими файлами

1. Экспорт для USB

В закладке «Оверлеи» нажмите на кнопку «Экспорт для USB», расположенную справа от кнопок рендеринга. В открывшемся окне (Рис. 79) содержится подробная пошаговая инструкция по переносу изображений и программ воспроизведения на USB-накопитель, а также загрузки этих данных с USB-накопителя в прибор:

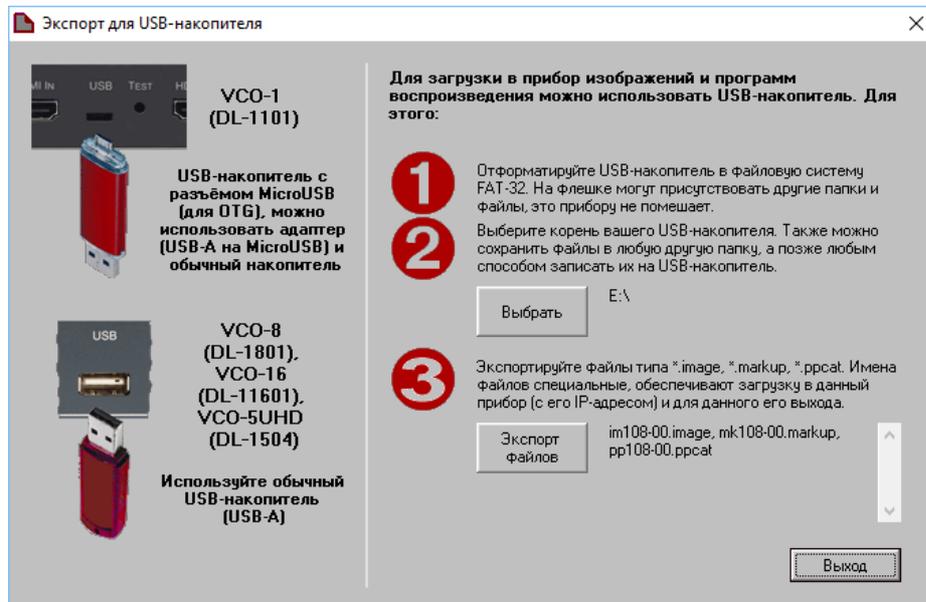


Рис. 79

Вставьте в компьютер USB-накопитель, отформатированный в системе FAT-32, и нажмите на кнопку «Выбрать». В открывшемся окне обзора папок подтвердите выбранный накопитель.

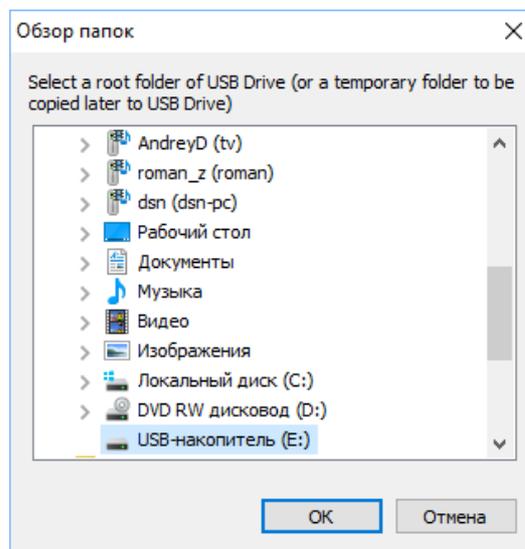


Рис. 80

Нажмите на кнопку «Экспорт файлов». (В типичном случае в качестве экспортируемого файла может выступать оверлей, представляющий собой графическое изображение с программой воспроизведения).

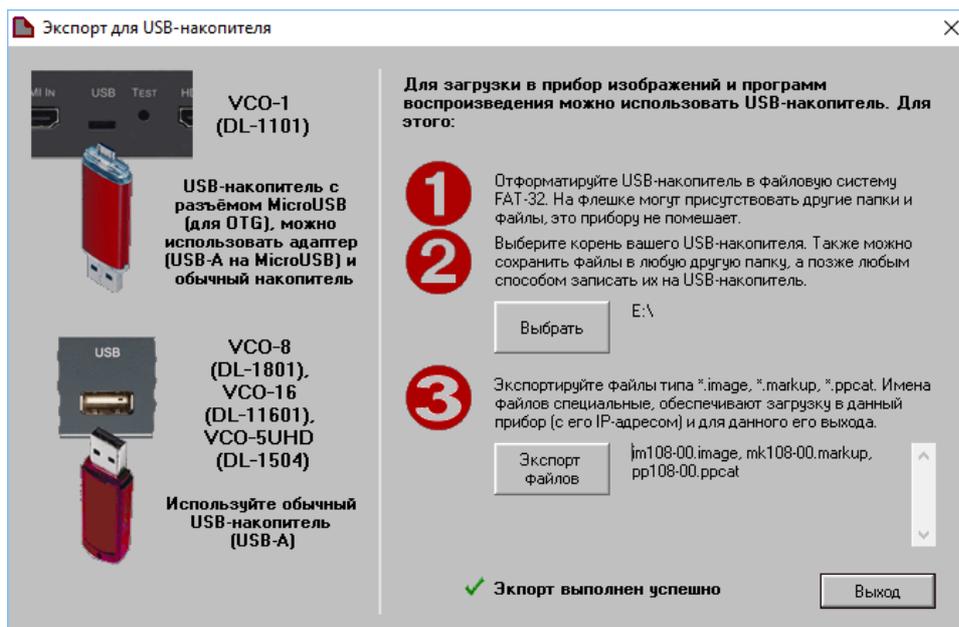


Рис. 81

Начнётся процесс экспорта файла, после успешного завершения которого в нижней части страницы приложения появится соответствующая отметка (Рис. 81).

Если вставить накопитель в порт USB прибора, начнётся автоматическая загрузка оверлея в память и последующее его воспроизведение. Процесс загрузки индицируется частым миганием светодиода на приборе. По окончании загрузки USB-накопитель можно отключить, прибор будет воспроизводить оверлей из своей памяти.

2. Экспорт/импорт

Функции экспорта и импорта позволяют выполнять резервное копирование рабочего пространства или обмен данными между пользователями программы VCO Setup.

Как было сказано в самом начале описания закладки «Установка» (см. Рис. 1), рассмотрим функцию экспорта и импорта файлов. Обратимся к разделу «Обслуживание». Нажмите на кнопку «Экспорт / импорт». Мы попадаем в Мастер экспорта и импорта (рис. 82).

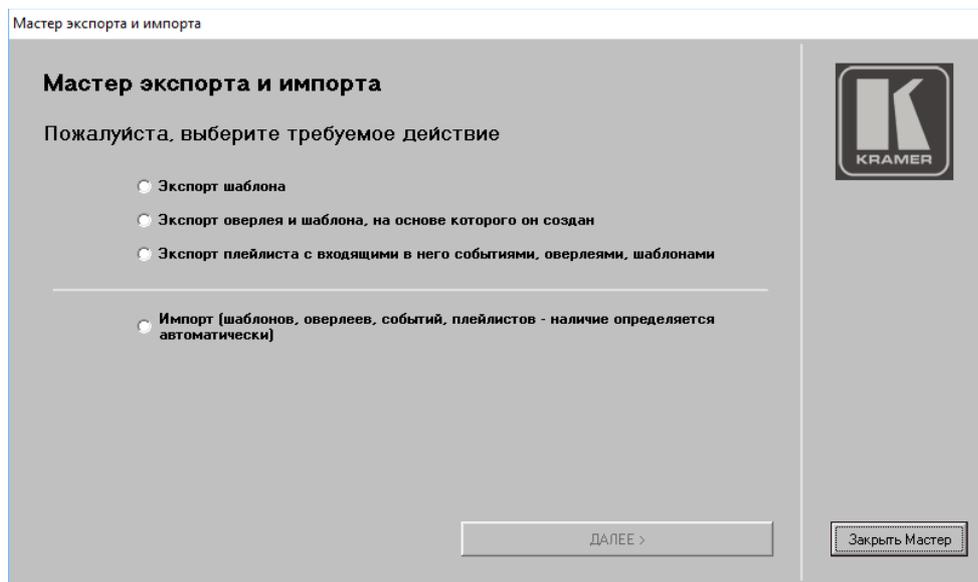


Рис. 82

Мастер экспорта и импорта содержит меню, касающееся необходимых операций по экспорту и импорту шаблонов, оверлеев и плей-листов. Для примера экспортируем созданный выше плейлист. Выберите «Экспорт плейлиста ...» и нажмите «Далее». Попадаем на следующую страницу Мастера экспорта и импорта:

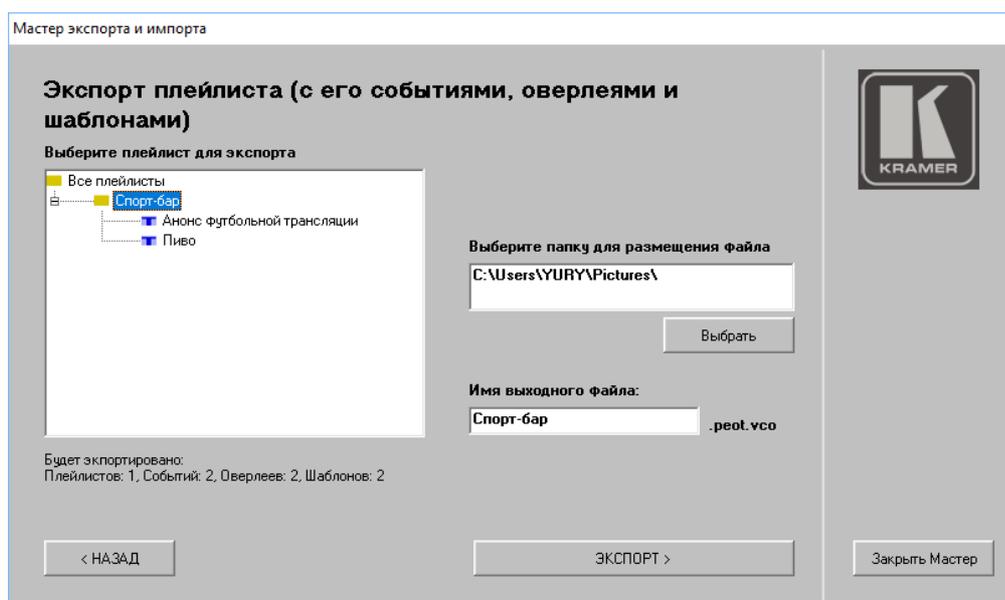


Рис. 83

Выберите плейлист для экспорта из списка (в нашем случае у нас имеется единственный плейлист). В соответствующем окне появилось имя файла с соответствующим расширением VCO.

Выберите папку для размещения файла, например уже знакомую папку «Изображения».

Нажмите «Экспорт». На открывшейся странице Мастера (Рис. 84) отображается пошаговый процесс выполнения экспорта.

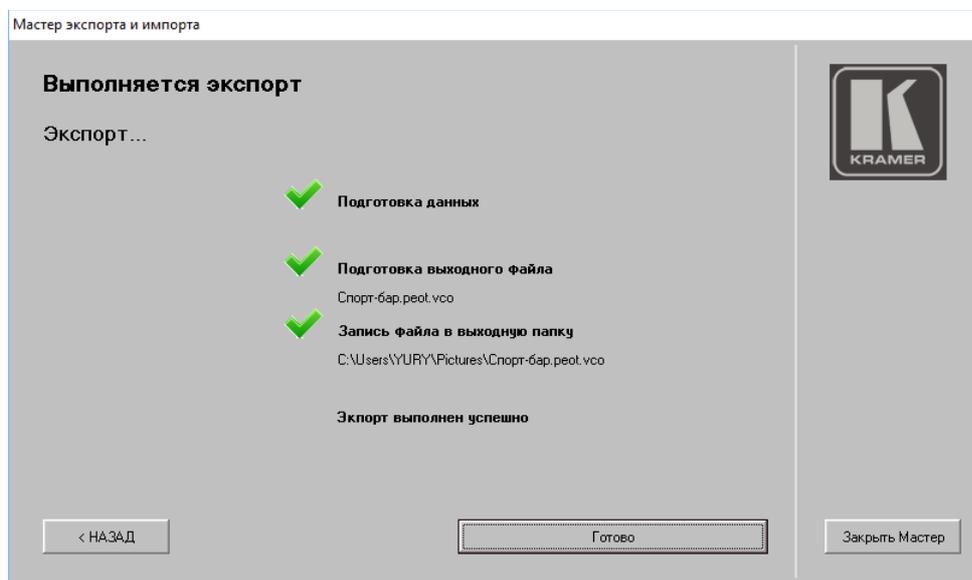


Рис. 84

Зайдя в папку «Изображения», убеждаемся, что файл плейлиста «Спорт-бар» действительно находится там.

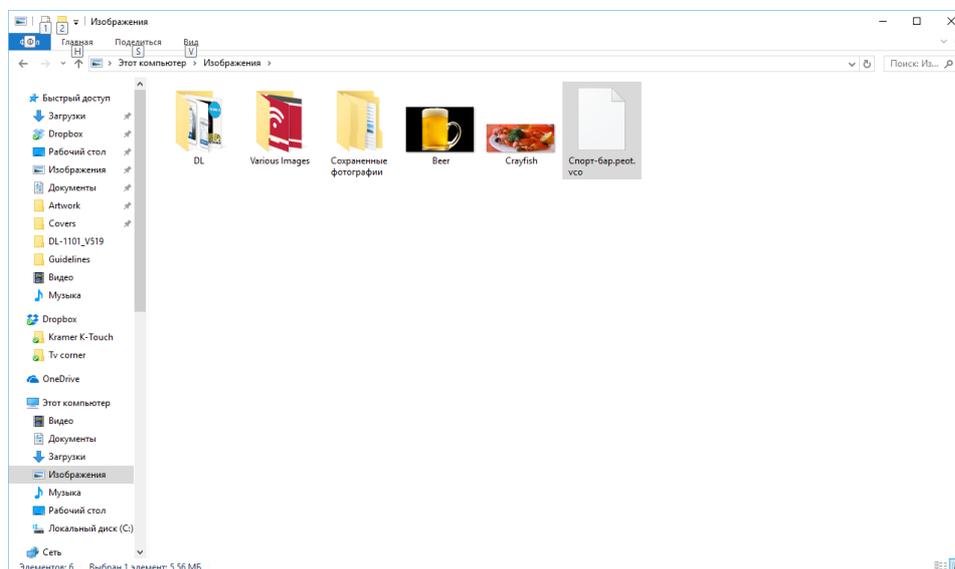


Рис. 85

Совет: для выполнения резервного копирования сразу многих оверлеев и их шаблонов, создайте плейлист с подходящим именем (например, "Backup") и в нем одно событие (например, "All overlays"). Добавьте в это событие все нужные для резервного копирования оверлеи. Режим работы по расписанию здесь не нужен. Выполните экспорт данного плейлиста; все входящие в него оверлеи и шаблоны, на которых они основаны, будут помещены в один файл VCO.

Импорт файла выполняется при выборе пункта "Импорт", при этом следует выбрать нужный файл VCO и нажать кнопку "Далее".

Файл VCO будет проанализирован, и весь обнаруженный в нем контент (оверлеи, шаблоны, события и плейлисты) — представлен в списке на экране. Установите отметки на тех элементах, которые вам нужны. Если элемент с таким же именем (и путем) уже присутствует в рабочем пространстве программы VCO Setup, для него можно выбрать одну из опций: "Заменить существующий" или "Переименовать". В последнем случае система сама сгенерирует для элемента уникальное имя в момент импорта (см. рис. 86).

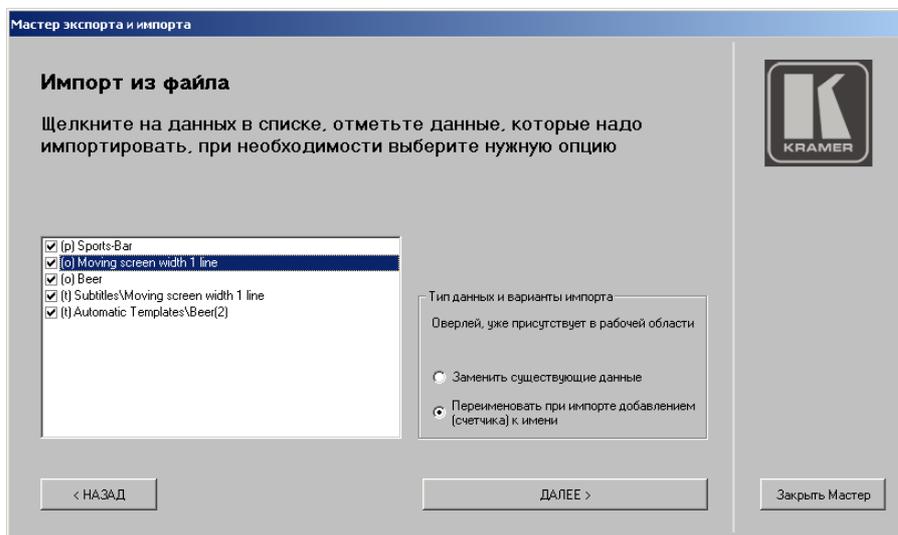


Рис. 86

После нажатия кнопки "Далее" все отмеченные элементы будут извлечены из файла VCO и добавлены в рабочее пространство программы.

Внешнее управление приложением

Нажмите кнопку «Настройка внешнего управления...», расположенную в нижнем левом углу закладки «Установка».

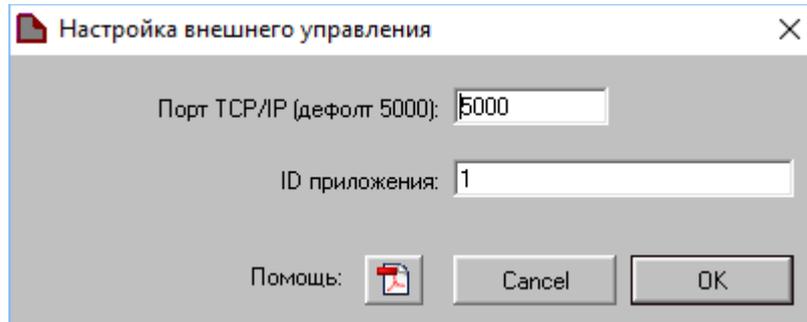


Рис. 87

В открывшемся окне (Рис. 87) находится кнопка «Помощь», нажатие на которую открывает подробную инструкцию в PDF – формате, касающуюся дистанционного управления приложением с помощью программно-аппаратных средств, основанных на использовании IP-протокола.

Наложение (стекование) нескольких оверлеев

В рамках решения DL возможно наложение на экран нескольких оверлеев одновременно (стекование). Это можно сделать двумя способами. Рассмотрим каждый из них.

1. Последовательное соединение нескольких приборов DL-1101 (VCO-1).

Этот способ целесообразно использовать, если количество накладываемых оверлеев невелико (в пределах 2х-3х). В этом случае можно использовать 2-3 прибора DL-1101 (VCO-1) в каскадном включении. Оверлеи, загруженные в память каждого из соединённых приборов, будут одновременно присутствовать на экране, подключённом к выходу последнего прибора. В качестве каждого из оверлеев может в частности использоваться мультипрограммный оверлей. Если требуется большее количество одновременно накладываемых оверлеев, то использование приборов DL-1101 (VCO-1) становится экономически нецелесообразным. В этом случае имеет смысл использовать второй способ.

2. Использование приборов DL-1801 (VCO-8) и DL-11601 (VCO-16).

Функциональные возможности данных приборов позволяют осуществлять стекование нескольких оверлеев. Окно «Настройка прибора онлайн» у этих приборов отличается от соответствующего окна прибора DL-1101 (VCO-1) (см. Рис. 16). Оно имеет следующий вид (Рис. 88):

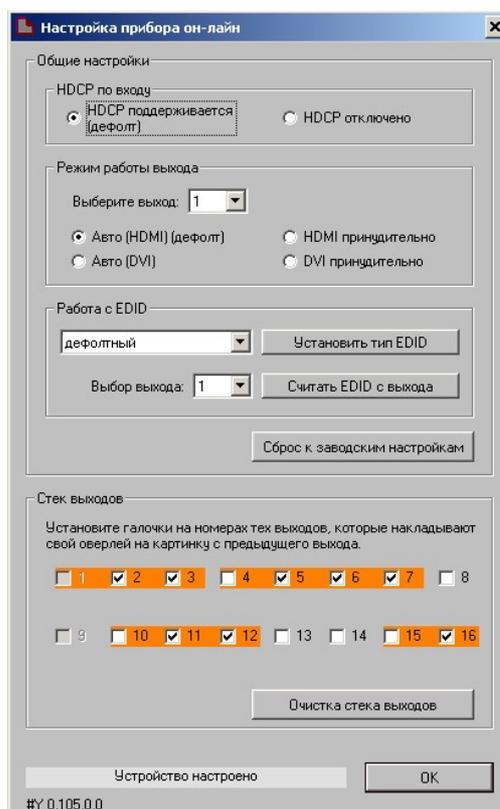


Рис. 88

В окне присутствует секция «Стек выходов», представляющая собой простой и удобный графический интерфейс для организации стека оверлеев на любом из выбранных выходов прибора.

Надеемся, что данная краткая инструкция поможет Вам в дальнейшем самостоятельном освоении приложения, включая формирование собственных подходов и приёмов в использовании имеющегося функционала. Желаем успехов!