

Sistema Digivision eSign QUICK GUIDE (Guida Rapida)

- Introduzione.

Gentile cliente,

in qualità di responsabile del supporto tecnico di Digivision s.r.l. metto a sua disposizione l'esperienza del nostro laboratorio con questa mini guida, per permetterle di utilizzare il suo nuovo sistema eSign fin da subito, infatti essa è scritta come nelle precedenti, con un linguaggio vicino all'utente finale ed è corredata di chiare e numerose illustrazioni, viene qui inoltre limitato il più possibile l'uso di termini tecnici talvolta di non facile interpretazione, pur mantenendo l'elevato livello tecnico che ci contraddistingue. Nel presentarle questo manuale mi preme precisare come sempre che il testo qui redatto non vuole in alcun modo indebolire o sostituire il manuale originale che deve rimanere un fermo punto di riferimento all'uso corretto del sistema eSign, solo si propone di fornire una introduzione all'uso rapido del sistema. Con quest'ultima precisazione la esorto a provare subito gli esempi

- Il Sistema eSign.

Il sistema eSign fa parte di quella famiglia di dispositivi per la creazione di messaggi multimediali e multi zona conosciuti con il nome di "Digital Signage", che tradotto letteralmente significa "Segnaletica Digitale" il suo nome contiene la spiegazione delle sue specializzazioni, esso è composto da una parte hardware contenente le schede DVI/VGA multi monitor (per es. 4 uscite per ogni singola scheda) e del software eSign, questo sistema le darà la possibilità di visualizzare su multi monitor e/o multi display di messaggi multimediali quali Video, Grafici, Testi ecc. su 4/8/12/16 monitors contemporaneamente, il sistema eSign può inoltre essere programmato per la visualizzazione schedulata dei vari scenari che compongono i messaggi questo insieme di contenuti in varie zone dello schermo si dice Layout o Scenario nel prosieguo utilizzeremo il termine "scenario" per riferirci alla composizione.

Per rendere più chiaro quanto ho scritto sopra, potete vedere la figura 1 che mostra un tipico sistema eSign a 4 monitor dove uno di questi è utilizzato per il controllo e lavorazione, mentre gli altri 3 sono utilizzati per la visualizzazione dei messaggi multimediali. Tutti i display sono controllati da un unico PC e da un'unica scheda SVGA/DVI in grado di gestire 4 display, che simulano un campo visivo allungato, per esempio con 4 monitors aperti ad una risoluzione di 1280 x 1024 pixel cad. si ha un campo di 5120x1024 pixel, davvero notevole se poi si pensa che questo stesso sistema può essere acquistato presso la Digivision s.r.l. con configurazioni di ben 4 / 8 / 12 e 16 monitors.



Figura 1 tipico sistema eSign composto da 4 display

Nella suddetta figura è possibile notare che il monitor 1 del sistema è utilizzato per il controllo del software che utilizzerete per la creazione degli scenari, questo sistema può essere collegarlo anche a 4 proiettori con ingressi VGA o DVI, in questo caso potrete proiettare tutto lo scenario su una superficie abbastanza ampia, il che ci permetterà di ottenere una visibilità anche a distanze rilevanti come in una grande sala congressi o nel padiglione di una fiera. Tutto ciò non deve preoccupare, perché è vero che il sistema eSign è molto potente, ma nello stesso tempo è anche relativamente semplice da utilizzare e impostare come vedrete nel seguito di questa guida rapida.

Capitolo 1 – Progettazione ed Avvio

1.1 Progettazione scenario

Ogni progetto necessita di una preventiva analisi, per cui avrete bisogno di immaginare cosa volete ottenere e quali messaggi inviare agli utenti che guarderanno il vostro sistema di Digital Signage e soprattutto dove inserire i contenuti, ciò vale a dire come dividere gli spazi a disposizione del nostro sistema.

Ho accennato nell' introduzione, che questa guida fa riferimento ad un sistema composto da 4 monitors SVGA/DVI, se si decide per convenzione che, di questi monitors ne utilizzeremo 3 per lo scenario e uno per il controllo del software e dell' intero sistema. Quindi si dovrà creare lo scenario descritto di seguito;

Sul monitor n. 1

Si visualizzerà il software di controllo del sistema.

Sul monitor n. 2

Verrà creata una zona grande quanto la risoluzione del monitor stesso, per es. 1280x1024 pixel, dove si inserirà una animazione flash.

Sul monitor n. 3

Anche in questo caso, si creerà una zona grande quanto la risoluzione del monitor e vi sarà inserito un file video in formato mpeg2, è possibile anche utilizzare un formato Windows Media Video o WMV, ma in questo caso vista la risoluzione abbastanza alta dei monitor, si correrebbe il rischio di una grave perdita di qualità nella visualizzazione.

Sul monitor n.4

Si creerà una zona anche questa della risoluzione del monitor dove inseriremo una sequenza di immagini, che si scambieranno tra loro a intervalli di 20 secondi.

Infine verrà creata una zona nella parte bassa degli schermi che attraversandoli visualizzerà un messaggio scritto in puro testo.

Una volta deciso quale sarà lo scenario e magari dopo avere fatto uno schizzo su un foglio, sarà possibile iniziare.

Accendete quindi il vostro eSign ed attendete l' avvio del sistema operativo Windows XP Pro. Una volta completata questa operazione, il vostro sistema dovrebbe presentarsi simile alla figura 1.1



figura 1.1 il sistema eSign avviato

Fatto questo potete iniziare avviando l' applicazione facendo click con il mouse su: **Start->Tutti i programmi->Quad Vision->eSign**, come visibile in figura 1.2 ^(*)

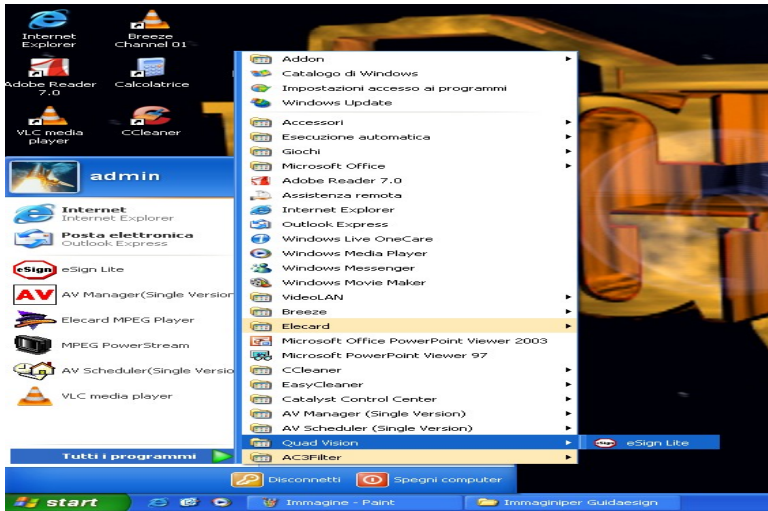


figura 1.2 avvio dell' applicazione

^(*) Nota il nome dell' applicazione puo variare in funzione della versione da voi acquistata.

Ora potete vedere il pannello di controllo dell' applicazione eSign che si presenta simile alla figura 1.3, da questa posizione potrete creare tutti gli scenari di cui avrete bisogno.

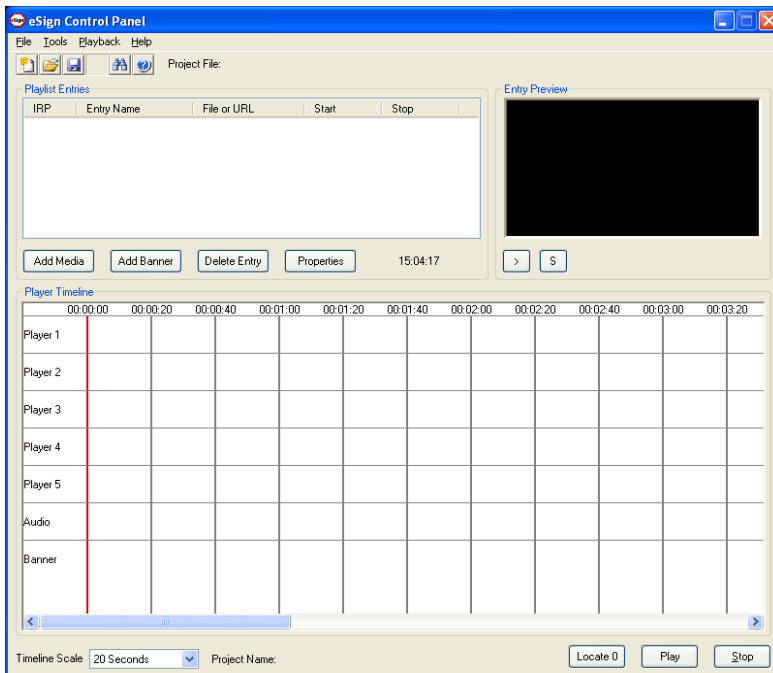


Figura 1.3 Pannello di controllo di eSign

Come potete notare dall' immagine nel pannello oltre ai consueti comandi di menù e la serie di bottoni classici della GUI (Graphics User Interface) di Windows, vi sono altre tre zone che renderanno disponibili le informazioni riguardo i vostri scenari e i loro contenuti in modo rapido e preciso. Guardando l' immagine in alto spostata a sinistra trovate la zona “Player Entry” letteralmente “contenuto dei player”, accanto ad essa trovate la zona “Entry Preview” che vi consentirà di avere una anteprima di quasi tutti i contenuti che andrete ad inserire nei players; In ultimo in basso trovate la zona

“Player Timeline”, traducendo anche questo termine ci dà la “Base dei tempi dei players”, cioè si tratta di una visualizzazione grafica della durata e del numero di contenuti per ciascun Player, è bene precisare in questa sede che, quando mi riferisco ad un Player intendo un singolo schermo SVGA/DVI collegato al sistema, quindi se indico il Player1 mi riferisco al monitor le cui caratteristiche sono riportate nelle proprietà del contenuto stesso; detto così può apparire confuso, ma non preoccupatevi troppo adesso, avrò modo di chiarire questo concetto nel prosieguo della guida.

Capitolo 2 nuovo progetto e messa in funzione del Player1

2. Iniziare un nuovo progetto

Nel capitolo precedente, abbiamo analizzato brevemente la conformazione o scenario che volete imprimere al vostro sistema eSign. Vedrete qui come renderla effettiva.

Prima di inserire o definire qualsiasi zona o contenuto, dovrete creare un nuovo progetto, cliccate con il mouse sul menu file e selezionate la voce “New Project” quindi nella finestra delle proprietà che apparirà, assegnate un nome al progetto e salvatelo figure 2.1 e 2.2

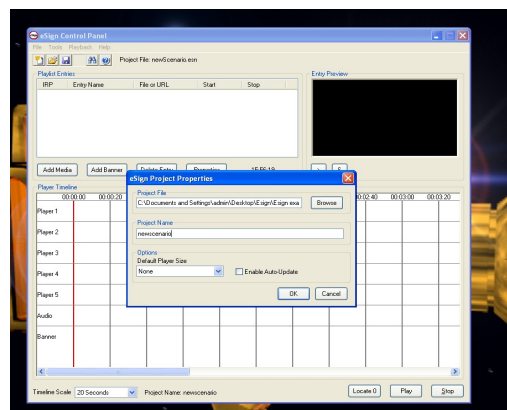
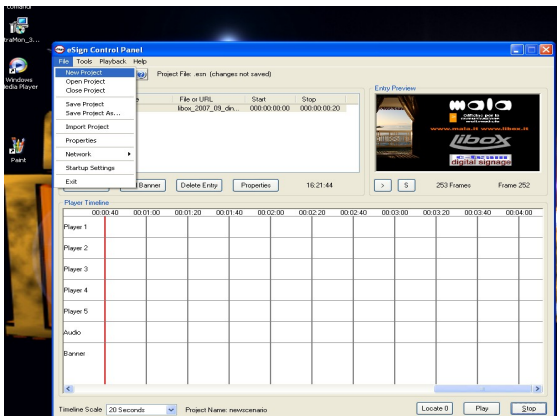


Figure 2.1 e 2.2 definizione e assegnazione del nome ad un nuovo progetto

Adesso potete inserire il nostro primo contenuto nel player n.1 che come avevate progettato in precedenza, dovrà contenere una animazione Flash.

Quindi facendo click con il tasto destro del mouse in qualsiasi punto della Timeline, figura 1.4 apparirà una volta selezionato la finestra delle proprietà che vi consentirà di aggiungere il vostro primo contenuto vedere figura 2.3

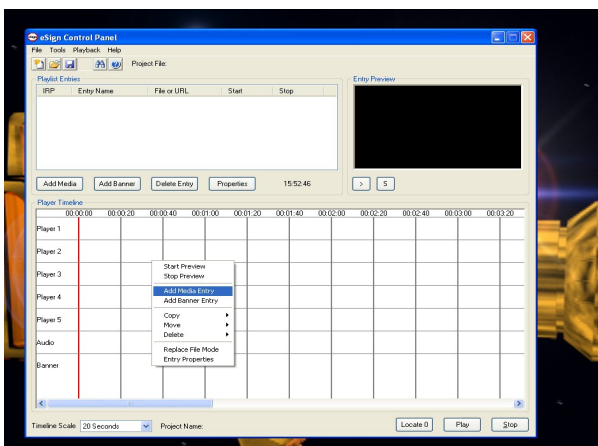


Figure 2.3 Inserimento nuovo media

Scegliete la voce menu “Add Media Entry” ed entrate nella scheda “eSign Media Entry Properties”

Digivision srl Viale Piave 3 20129 Milano tel. ++39 02 7600 7932 sito web www.digivision.it e-mail vendite@digivision.it

come visibile in figura 2.4, qui potrete impostare le proprietà dell' oggetto contenuto.

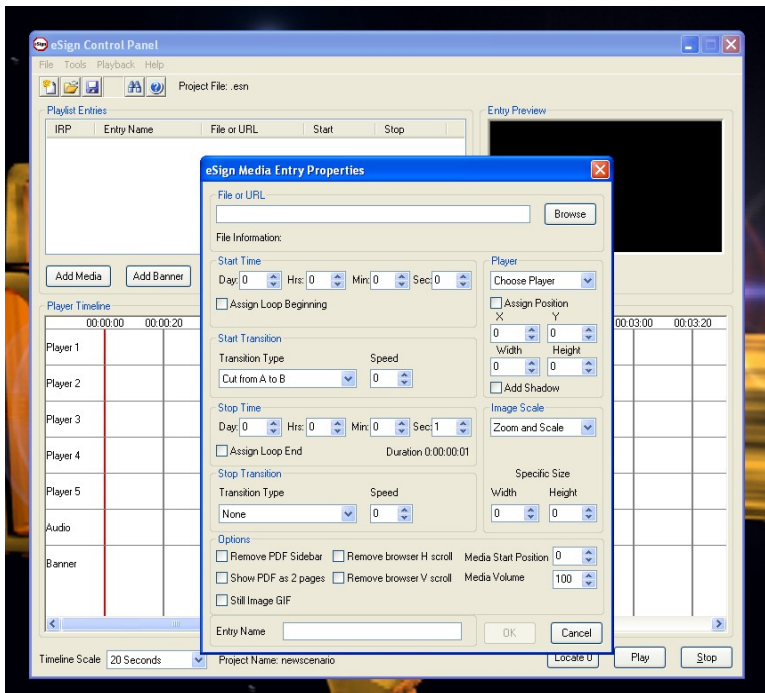


Figura 2.4 Scheda eSign Media Entry Properties

Come prima operazione cliccate con il mouse sul bottone “Browse” e andate a selezionare l'animazione flash dal vostro hard disk o da uno in nella rete Aziendale o personale; Nota: i contenuti possono variare se non avete scaricato il CD con i demo contents dal sito www.digivision.it.

Una volta selezionato il file e confermato il suo caricamento nel player, sarà possibile impostare le restanti proprietà che questa scheda contiene se necessario. Impostate per prima cosa la partenza e la durata del contenuto flash nelle sezioni “Start Time” ed “End Time”, quindi assegnate la posizione in cui volete visualizzare l' animazione flash, così nelle caselle “X” e “Y” assegnerete rispettivamente “1280” e “0” quindi nelle caselle “Width” e “Height” inserirete rispettivamente i valori “1280” e “1024”; Spendo due parole riguardo a queste scelte, il campo visivo totale del desktop nell' esempio è di 1280x4 quindi vi è una risoluzione totale di 5120 pixel orizzontali x 1024 pixel verticali, ora, supponendo che, il monitor che utilizzate come controllo ha 1280 pixel in orizzontale che partono dal punto 0,0 angolo superiore sinistro e arrivano al punto 1279 angolo superiore destro, è facile capire che il secondo monitor nel quale volete visualizzare l' animazione flash parte con il suo angolo superiore sinistro al pixel 1280 ed ecco il valore della casella “X” questo monitor diventa per convenzione il Player1 e così allacciandosi al concetto espresso in precedenza riguardo alla definizione dei Player tutto dovrebbe essere a questo punto più chiaro. Infine impostate la casella “Player” con il valore “Player1” scegliendolo dal menu a discesa.

Una volta impostate tutte le proprietà necessarie al vostro contenuto per funzionare, dovrete avere la situazione illustrata in figura 2.5.

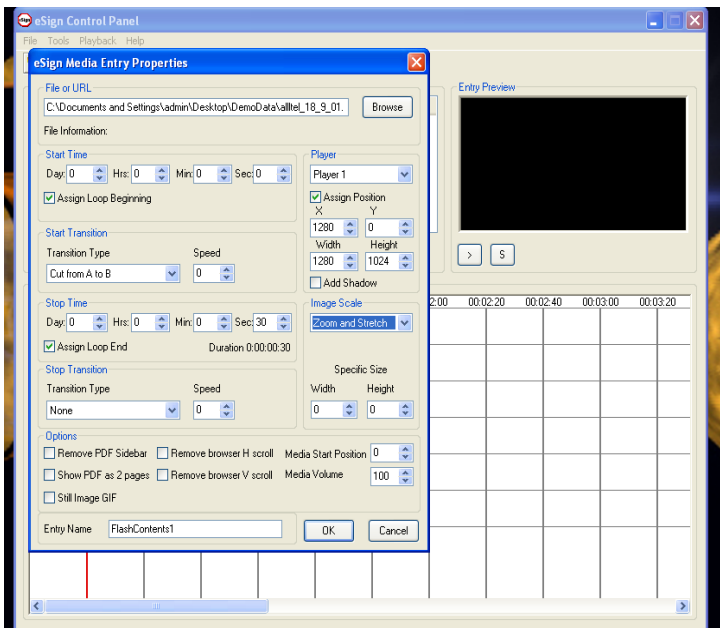


Figura 2.5 proprietà per il contenuto del Player 1

Confermate le impostazioni cliccando sul bottone “OK”. Se desiderate avere una anteprima del vostro contenuto potete selezionarlo nella sezione “Player Entries” e avviarne l’ esecuzione cliccando sul bottone “>” nella sezione “Entry Preview”, come visibile in figura 2.6.

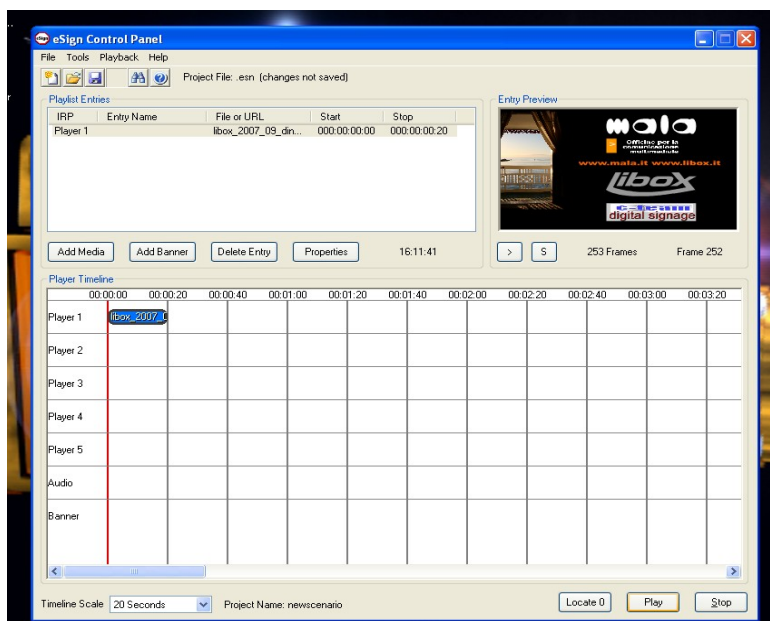


Figura 2.6 anteprima di un singolo contenuto

Se invece voleste visualizzare il risultato del player dovrete cliccare con il mouse sul bottone “Play” in basso a destra del pannello di controllo di eSign e, se tutto è stato eseguito in modo corretto, dovrete vedere una situazione simile a quella in figura 2.7



Figura 2.7 esecuzione anteprima animazione flash sul Player1

La figura 2.7, ci dà anche un' idea abbastanza chiara del concetto di player espresso dal sistema eSign, infatti nella figura è possibile notare che, l' oggetto “player1” contenente l' animazione in formato flash, è collocato fisicamente nel monitor numero 2 collegato al vostro sistema, in forza di questa disposizione le coordinate di partenza di questo player sono: X=1280 Y=0 (angolo superiore sinistro) e la sua risoluzione è di 1280x1024 pixel come avete precedentemente impostato nella scheda dell' proprietà.

Capitolo 3 messa in funzione del Player2

3. inserire i contenuti nel Player2

Ora inserirete i contenuti multimediali nel “Player2” e come da progetto precedente vi inserirete un file video in formato mpeg2. Quindi fate click con il tasto destro del mouse nella “Player Timeline” dell'applicazione eSign e selezionate “Add Media Entry” dal menù a tendina come visibile in figura 3.1

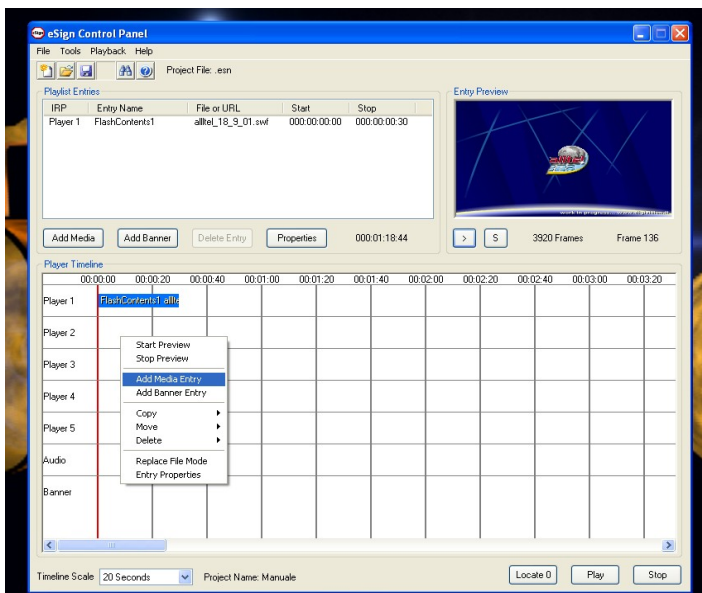


Figura 3.1 aggiungere media al Player2

Le procedure da eseguire sono quasi del tutto analoghe a quelle eseguite per il Player1 salvo per il nome e la posizione del file multimediale e delle coordinate di visualizzazione; Dato che il concetto di coordinate è molto importante per questo sistema, lo approfondiremo in questa sede. Le coordinate sono riferite al punto dove il contenuto multimediale agirà all' interno dello o degli schermi assegnatigli.

Per cui come ricorderete il contenuto precedente era posizionato sull' asse X=1280 e Y=0, ora dovrete inserire il contenuto del Player2 all' interno dello spazio occupato dal monitor n. 2, sicché la coordinata X per questo file Mpeg2 sarà uguale a 2560 infatti $1280 + 1280$ da come risultato 2560, mentre la coordinata Y sarà sempre uguale a 0 e come per il Player1 la sua risoluzione sarà pari a 1280x1024 pixel. Se tutto è stato eseguito in modo corretto, la finestra delle proprietà del Player2 dovrebbe essere simile a quella riportata in figura 3.2.

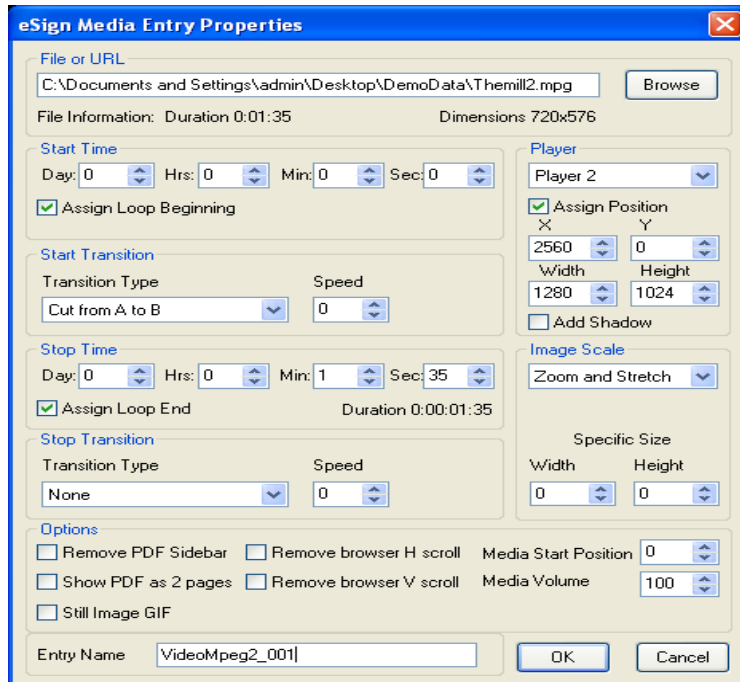


Figura 3.2 proprietà del Player2

Se questi valori corrispondono, allora potete confermare cliccando sul bottone “OK” della scheda delle proprietà per chiuderla, salvate il progetto a titolo precauzionale cliccando con il mouse sull' icona del floppy in alto a sinistra dell' applicazione.

Adesso come per il Player1 cliccate sul bottone “PLAY” per controllare il risultato, dovrete ottenere una situazione molto simile all figura 3.3

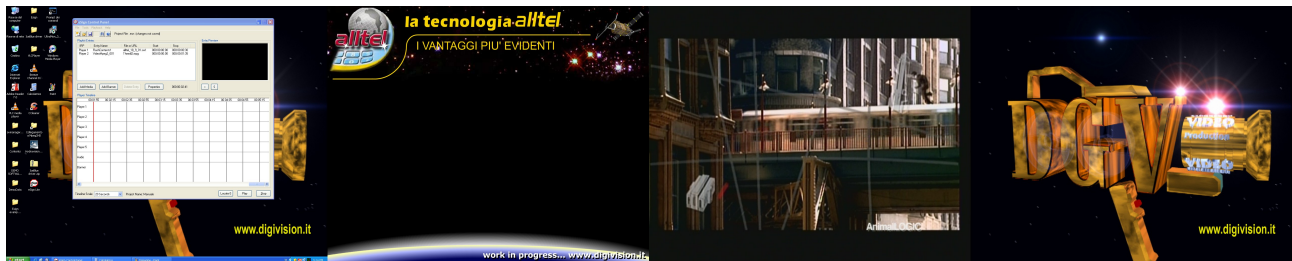


Figura 3.3 Player1 e Player2 in funzione

Fino a qui come avete visto il sistema eSign si programma con estrema facilità. Nel capitolo successivo implementerete la visualizzazione del “Player3” che come progettato dovrà contenere files di tipo immagine.

Capitolo 4 Immagini nel Player3 e un messaggio scorrevole

4.1 Inserire files Immagine

Per inserire le immagini nel settore del Player3 le operazioni da eseguire sono sostanzialmente le stesse eseguite per il file animazione flash e il file video mpeg2 dei Players 1 e 2. quindi dovrete cliccare con il tasto destro del mouse in corrispondenza della zona dei Players del sistema eSign e inserire i vari contenuti come visibile nelle immagini 4.1, 4.2 e 4.3

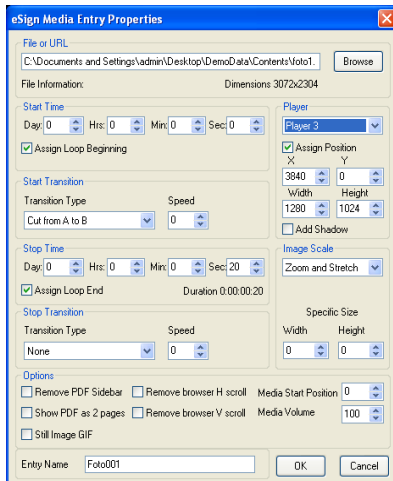


Figura 4.1

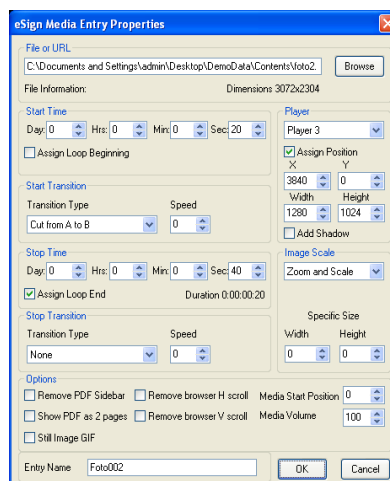


Figura 4.2

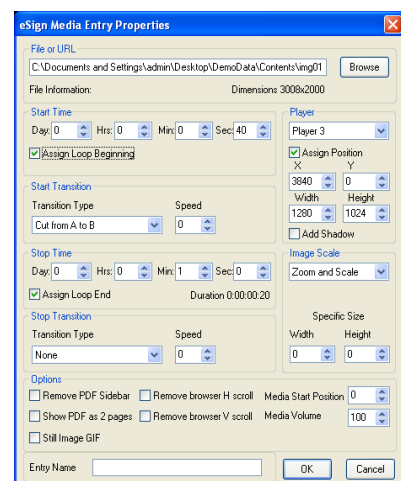


Figura 4.3

Le figure 4.1, 4.2 e 4.3 in apparenza possono sembrare identiche, ma ad un' esame più attento, potrete notare che le proprietà del Loop Beginning e del Loop End sono differenti. Infatti le finestre delle proprietà Position assegnano i tre files di immagine allo stesso player e li collocano nella stessa posizione, ma è qui sta la differenza le immagini verranno visualizzate sul player in momenti diversi e precisamente esse sono distanziate di circa 20 secondi, quindi questa impostazione provocherà la visualizzazione dell'immagine 1 per 20 secondi dopodiché essa sparirà per lasciare il posto all'immagine n.2 che a sua volta sparirà dopo 20 secondi e apparirà l'immagine n.3 infine il loop riprenderà dall'immagine n.1. Ed ecco che con pochi semplici passi avrete creato uno slide show dinamico.

Il riassunto di tutto questo si può vedere nella figura 4.4



Figura 4.4 Il sistema eSign con tre Players in funzione.

Nel prossimo paragrafo vedrete come inserire un messaggio scorrevole detto anche "Banner" che copra la lunghezza di tutti i players nella parte inferiore di essi.

4.2 creare un messaggio di testo scorrevole

In questo paragrafo completerete il progetto iniziale inserendo un messaggio di testo in grado di scorrere sovrapposto ai contenuti multimediali contemporaneamente alla loro visualizzazione.

Nella parte bassa della timeline, trovate una sezione denominata “Banner”, in questa zona dovete cliccare con il tasto destro del mouse e scegliere “Add Banner Entry” dal menu a tendina, come potete vedere dalla figura 4.5

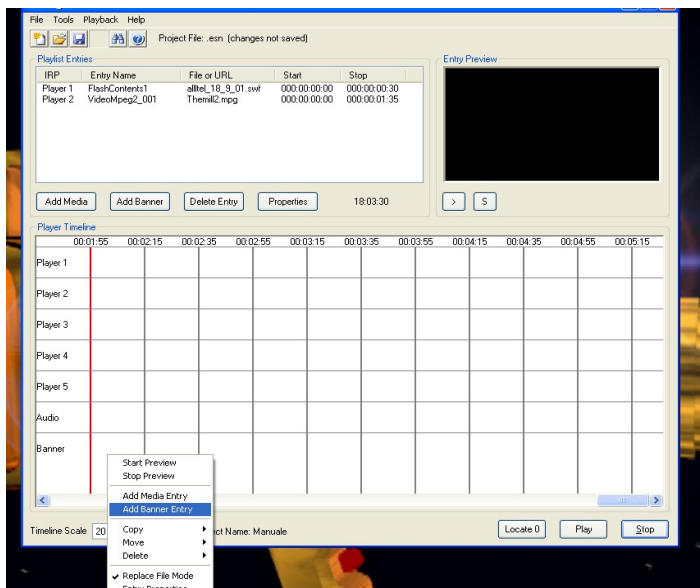


Figura 4.5 aggiungere un banner

Questo aprirà la finestra delle proprietà del banner visibile in figura 4.6

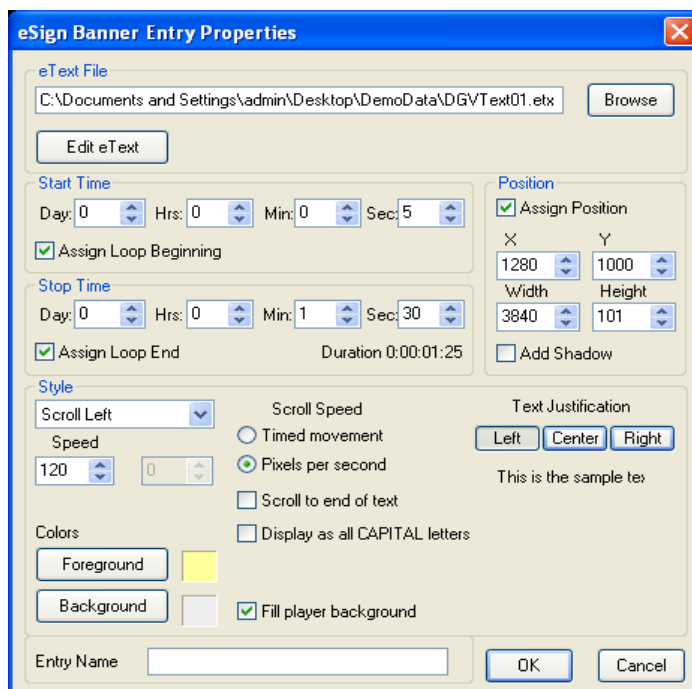


Figura 4.6 proprietà banners

In questa finestra potremo come di consueto impostare le proprietà del messaggio scorrevole dopo Digivision srl Viale Piave 3 20129 Milano tel. ++39 02 7600 7932 sito web www.digivision.it e-mail vendite@digivision.it

averlo editato e salvato vedi figura 4.7

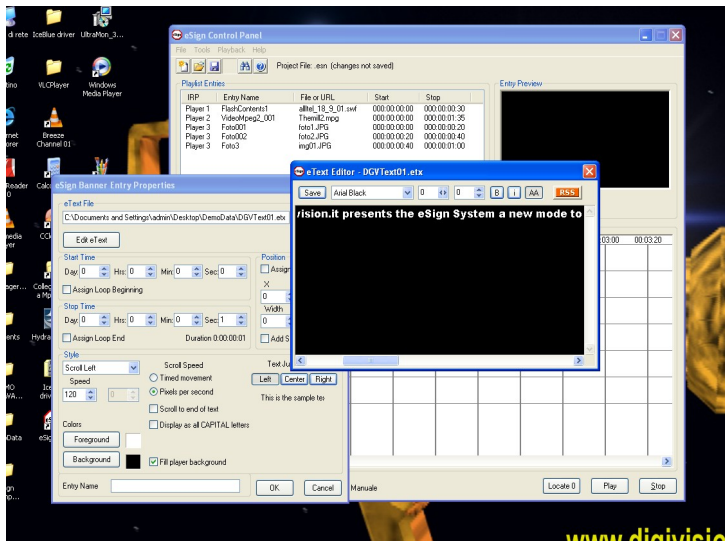


Figura 4.7 editing del testo del messaggio

Le impostazioni riguardano i tempi di avvio e visualizzazione del messaggio, la direzione in cui deve scorrere e le sue coordinate nello spazio di visualizzazione figura 4.6. Importante è notare che nella zona "Position" le coordinate sono le seguenti X è uguale a 1280 pixel e Y è uguale a 900 pixel, il valore di 900 ci dice che il messaggio sarà posizionato a 900 pixel dal punto più alto dello schermo e quindi scorrerà nella parte bassa, inoltre le caselle "Width" e "Height" ci dicono che il messaggio scorrerà su tutta la lunghezza orizzontale dei players e avrà un' altezza di 100 pixel. Confermate queste proprietà e salvato il progetto, potrete verificare quanto detto cliccando sul bottone "PLAY", il risultato è visibile in figura 4.8.



Figura 4.8 risultato finale e funzionamento dello scenario progettato

Termina così questa mini guida all' uso del sistema eSign. Ci auguriamo di esservi ancora una volta stati utili nell'utilizzare fin da subito un nostro sistema.