



Technology Leadership
for Digital Cinema

ShowVault

Servidor para cinema digital

Manual do usuário

Versão 1.0

A versão em inglês deste documento é a única versão com efeito legal. As versões traduzidas não têm efeito legal e são oferecidas apenas para conveniência.

The English version of this document is the only legally binding version. Translated versions are not legally binding and are for convenience only.

Sumário

1	INTRODUÇÃO	7
1.1	OBJETIVO	7
1.2	VERSÃO DO SOFTWARE	7
1.3	INFORMAÇÕES DE CONTATO	7
2	VISÃO GERAL DO SHOWVAULT	8
2.1	PAINEL FRONTAL DO SHOWVAULT	8
2.2	PAINEL TRASEIRO DO SHOWVAULT	10
3	SISTEMA OPERACIONAL	11
3.1	USUÁRIOS	12
4	TECLADO VIRTUAL	13
4.1	COMO ACESSAR O TECLADO VIRTUAL	13
5	CONFIGURAÇÃO DE REDE	14
5.1	CONFIGURAÇÃO PADRÃO DE REDE	14
5.2	ALTERAÇÃO DO ENDEREÇO IP	14
5.3	REINÍCIO DA REDE	15
6	CONFIGURAÇÃO DO FUSO HORÁRIO	16
6.1	VERIFICAÇÃO DO FUSO HORÁRIO	16
6.2	ALTERAÇÃO DO FUSO HORÁRIO	17
7	PAINEL DE CONTROLE	18
7.1	GUI DO ACCOUNT MANAGER	19
7.1.1	<i>Adição de uma nova conta de usuário</i>	20
7.1.2	<i>Edição de uma conta de usuário</i>	22
7.1.3	<i>Exclusão de uma conta de usuário</i>	23
7.2	AUDIO CONFIGURATION	23
7.2.1	<i>Guia Channel Mapping</i>	25
7.2.2	<i>Guia Advanced</i>	32
7.2.3	<i>Pacotes SMPTE</i>	33
7.2.4	<i>Pacotes Interop</i>	33
7.3	CONTENT FEED MANAGER	34
7.3.1	<i>Configuração rápida</i>	34
7.3.2	<i>Scan for Server</i>	35
7.3.3	<i>Botão Advanced Options</i>	37
7.3.4	<i>Adição manual de um servidor</i>	38
7.3.5	<i>Botão</i>	41
7.3.6	<i>Exclusão de um servidor</i>	42
7.3.7	<i>Recebimento de conteúdo de um servidor adicionado</i>	42
7.4	CONTENT MANAGER	43
7.4.1	<i>Home page</i>	44
7.4.2	<i>Página Composition Playlists</i>	46
7.4.3	<i>Ferramenta de pesquisa</i>	58
7.4.4	<i>Página Decryption Keys</i>	59
7.4.5	<i>Realização da verificação de conformidade de uma KDM</i>	60
7.4.6	<i>Página Show Playlists</i>	62
7.4.7	<i>Botão de informações</i>	63

7.4.8	<i>Página Licenses</i>	63
7.4.9	<i>Exclusão de uma licença</i>	64
7.5	DEVICE CONTROLLER	65
7.5.1	<i>Como configurar a GUI do Device Controller</i>	65
7.5.2	<i>Guia Registered</i>	66
7.5.3	<i>Guia de configurações de entrada</i>	67
7.5.4	<i>Guia de configurações de rede</i>	68
7.5.5	<i>Guia de configuração do espaço de cores</i>	69
7.5.6	<i>Guia de informações</i>	71
7.5.7	<i>Guia Auto detect</i>	71
7.5.8	<i>Guia Manual</i>	72
7.6	DEVICE MANAGER.....	72
7.6.1	<i>Adição de um projetor</i>	73
7.6.2	<i>Remoção de um dispositivo ou projetor</i>	74
7.6.3	<i>Gerenciamento de bibliotecas de automação</i>	75
7.6.4	<i>Adição de um dispositivo eCNA</i>	75
7.6.5	<i>Adição de um dispositivo JNior</i>	76
7.6.6	<i>Adição de um dispositivo Raw</i>	77
7.6.7	<i>Remoção de um dispositivo Raw</i>	78
7.6.8	<i>Adição de um dispositivo Serial</i>	78
7.6.9	<i>Dispositivo ISE1</i>	81
7.6.10	<i>Dispositivo CSS</i>	81
7.6.11	<i>Configuração 3D</i>	81
7.6.12	<i>Suporte a Closed Caption</i>	83
7.6.13	<i>Configuração do Subtitle Engine</i>	83
7.7	DIAGNOSTIC TOOL	85
7.8	LANGUAGE SETUP	85
7.9	LICENSE MANAGER	88
7.9.1	<i>Adição de uma licença</i>	88
7.10	LIVE MANAGER.....	90
7.10.1	<i>Criação de um evento ao vivo</i>	90
7.10.2	<i>Exclusão de uma CPL ao vivo</i>	93
7.11	LOG MANAGER	94
7.11.1	<i>Configuração do Log Manager</i>	95
7.12	LOG OPERATOR MAINTENANCE	96
7.12.1	<i>Exportação de logs do sistema</i>	99
7.13	NETWORKING CONFIGURATION.....	103
7.14	TIME SETTING	103
7.15	TOUCHSCREEN CALIBRATION	103
8	GUI DO INGEST MANAGER	105
8.1	RECEBIMENTO DE CONTEÚDO	105
8.2	TIPOS DE CONTEÚDO	105
8.3	RECEBIMENTO DE CONTEÚDO.....	107
8.3.1	<i>Recebimento de conteúdo de uma unidade USB</i>	107
8.4	RECEBIMENTO DE CONTEÚDO DE UM SERVIDOR DOREMI REMOTO/LMS	108
8.4.1	<i>FTP (File Transfer Protocol)</i>	108
8.5	ANDAMENTO DO RECEBIMENTO.....	109
8.6	PNGEST	110
8.6.1	<i>Como usar o recurso Pngest em uma CPL</i>	110
9	GERENCIAMENTO DE APRESENTAÇÕES COM O CINELISTER	112

9.1	GUIA EDITOR DO CINELISTER	112
10	SHOW PLAYLISTS	114
10.1	CONTEÚDO AUDIOVISUAL	114
10.2	CRIAÇÃO DE SHOW PLAYLISTS	116
10.2.1	<i>Como criar uma nova Show Playlist</i>	<i>116</i>
10.2.2	<i>Reordenação de elementos.....</i>	<i>117</i>
10.3	EXPORTAÇÃO DE SHOW PLAYLISTS	118
10.3.1	<i>Como salvar e exportar uma Show Playlist.....</i>	<i>118</i>
10.4	IMPORTAÇÃO DE UMA SHOW PLAYLIST	119
10.4.1	<i>Como importar uma SPL</i>	<i>119</i>
11	ACESSO A UMA SHOW PLAYLIST	120
11.1	EDIÇÃO DE UMA SHOW PLAYLIST	121
11.2	EXCLUSÃO DE UMA SHOW PLAYLIST	121
12	PROPRIEDADES DE ELEMENTOS.....	122
12.1	CPLS NÃO CRIPTOGRAFADAS	123
12.2	CPL CRIPTOGRAFADA COM KDM VÁLIDA (MAIS DE 48 HORAS).....	123
12.3	CPL CRIPTOGRAFADA COM KDM VÁLIDA (MENOS DE 48 HORAS)	124
12.4	EXCLUSÃO DE UMA CPL DO SERVIDOR.....	124
13	REPRODUZIR CONTEÚDO 2D NO MODO 3D	125
13.1	CONFIGURAÇÃO DO MODO 3D	125
13.1.1	<i>Como definir o modo da Show Playlist como 3D</i>	<i>125</i>
14	INSTRUÇÕES DE AUTOMAÇÃO.....	127
14.1	INSTRUÇÕES DE AUTOMAÇÃO POR MACRO.....	127
14.2	CRIAÇÃO DE MACROS POR MEIO DO MACRO EDITOR	127
14.3	EDIÇÃO DE UMA INSTRUÇÃO DE AUTOMAÇÃO POR MACRO	129
14.4	ADIÇÃO DE AÇÕES EM INSTRUÇÕES DE MACRO	130
14.4.1	<i>Adição de uma ação de GPO à instrução de automação por macro.....</i>	<i>131</i>
14.4.2	<i>Adição de ação de reprodução.....</i>	<i>132</i>
14.4.3	<i>Adição de ação de saída de vídeo.....</i>	<i>133</i>
14.4.4	<i>Adição de ação da tampa da lente</i>	<i>133</i>
14.4.5	<i>Adição de ação de mudança de canal do projetor</i>	<i>134</i>
14.5	USO DE BIBLIOTECAS DE AUTOMAÇÃO	135
14.5.1	<i>Uso de bibliotecas de automação.....</i>	<i>135</i>
14.5.2	<i>Configuração da macro resultante.....</i>	<i>136</i>
14.5.3	<i>Gerenciamento da lista de ações</i>	<i>137</i>
14.5.4	<i>Como salvar macros.....</i>	<i>137</i>
15	GUIA TRIGGER CUE.....	138
15.1	VISÃO GERAL DA GUIA TRIGGER CUE	138
15.2	CRIAÇÃO DE INSTRUÇÕES DE ACIONAMENTO	139
15.2.1	<i>Conexão a um evento.....</i>	<i>140</i>
15.2.2	<i>Conexão a um evento de sinal</i>	<i>141</i>
15.3	COMO SALVAR INSTRUÇÕES DE ACIONAMENTO	142
15.4	USO DE MACROS PREDEFINIDAS	143
15.5	INSTRUÇÕES PADRÃO	143
15.6	SCRIPTS DE INICIALIZAÇÃO	143
16	ADIÇÃO DE UMA INSTRUÇÃO DE ACIONAMENTO A UMA SHOW PLAYLIST	144

16.1	ADIÇÃO DE UMA INSTRUÇÃO DE ACIONAMENTO A UM ELEMENTO DE UMA SHOW PLAYLIST	145
17	GUIA PLAYBACK DO CINELISTER	146
17.1	REPRODUÇÃO DE UMA SPL	146
17.2	ANDAMENTO DA REPRODUÇÃO	148
17.3	MODO DE PAUSA	149
17.4	AJUSTE DOS VALORES PADRÃO	150
17.5	REPRODUÇÃO DE UM EVENTO AO VIVO	151
17.5.1	<i>Como adicionar uma CPL de evento ao vivo</i>	151
17.5.2	<i>Como criar e reproduzir uma SPL usando uma CPL de evento ao vivo</i>	151
17.6	MODO DE BLOQUEIO DE REPRODUÇÃO	152
17.7	MENSAGENS DE ALERTA DE REPRODUÇÃO	153
18	GUIA SCHEDULE DO CINELISTER	155
18.1.1	<i>Como agendar a reprodução</i>	155
18.2	MENSAGENS DA REPRODUÇÃO AGENDADA	157
18.2.1	<i>Conflito de agendamento</i>	157
18.2.2	<i>Erro de apresentação agendada não iniciada</i>	158
18.2.3	<i>Remoção de Show Playlists</i>	158
18.3	RETOMADA DE REPRODUÇÃO APÓS QUEDA DE ENERGIA	159
18.3.1	<i>Como retomar a reprodução</i>	159
18.4	DESLIGAMENTO DURANTE REPRODUÇÃO	159
19	GUIA CONTROL DO CINELISTER	160
19.1	DOWNLOAD DO ARQUIVO POR FTP	160
19.2	CONFIGURAÇÃO DA GUIA CONTROL	160
19.2.1	<i>Exemplo de configuração</i>	161
19.2.2	<i>Exemplo básico do arquivo controlview.xml</i>	163
20	ACRÔNIMOS	164
21	HISTÓRICO DE REVISÃO DO DOCUMENTO	165

Acordo de licença de software

O acordo de licença de software pode ser encontrado no seguinte local:
<http://www.doremilabs.com/support/cinema-support/cinema-warranties/>

Garantia de hardware

A garantia de hardware pode ser encontrada no seguinte local:
<http://www.doremilabs.com/support/cinema-support/cinema-warranties/>

Certificação compulsória da China (CCC)



该产品仅适用于海拔2000米以下地区



该产品仅适用于非热带地区

声明

此为A级产品，在生活环境中，该产品可能会造成无线电干扰。在这种情况下，可能需要用户对其干扰采取切实可行的措施。

1 Introdução

1.1 Objetivo

A finalidade deste manual é demonstrar ao usuário como utilizar o software do ShowVault.

1.2 Versão do software

- Este manual foi criado para o uso com a versão 2.2.0-0, e posteriores, do software.
- As versões do SM do IMB são:
 - 5.0.6, e posteriores, para projetores Barco Series-2 e Christie Series-2
 - 5.0.12, e posteriores, para projetores NEC Series-2
- Para obter informações sobre versões anteriores do software e de revisões anteriores do IMB, consulte versões anteriores deste documento.

1.3 Informações de contato

Se precisar de ajuda, entre em contato com o departamento de serviços técnicos da Doremi Labs:

EUA

Linha de serviços técnicos (24 horas): + 1-866-484-4004

E-mail de serviços técnicos: cinemasupport@doremilabs.com

Europa

Linha de serviços técnicos (24 horas): + 33 (0) 492-952-847

Link de serviços técnicos: <http://support.doremitechno.org/ticketing>

Japão

Linha de serviços técnicos: + 044-966-4855

E-mail de serviços técnicos: support@doremilabs.co.jp

Austrália, China, Índia, Indonésia, Coreia, Malásia, Nova Zelândia, Filipinas, Cingapura, Taiwan, Tailândia

E-mail de serviços técnicos: supportasia@doremilabs.com

2 Visão geral do ShowVault

O ShowVault é um servidor/reprodutor DCI de alta qualidade de JPEG-2000 e MPEG2 capaz de reproduzir pacotes de filmes e trailers no formato MXF a até 250 Mbit/s quando conectado a um projetor Series-2 equipado com um bloco de mídia integrado (IMB) da Doremi. O ShowVault inclui um cabo PCI Express para conexão à placa IMB instalada no projetor Series-2. Essa conexão é usada para transferir arquivos de cinema digital para o IMB, que é compatível com formatos 4:4:4 de 12 bits ou 4:2:2 de 10 bits para aplicações 2D e 3D, com diversas resoluções e taxas de quadros. Os filmes são armazenados internamente em RAID5.

2.1 Painel frontal do ShowVault

- Abaixo, o painel frontal de um ShowVault-3 com touchscreen:



Figura 1: ShowVault-3

- Abaixo, o painel frontal de um ShowVault-3-NTS sem touchscreen:



Figura 2: ShowVault-3-NTS

- Abaixo, o painel frontal de um ShowVault-4 (sem touchscreen):



Figura 3: ShowVault-4

- ENERGIA (PWR): O LED fica verde quando a unidade está ligada.
- Atividade do HDD (HDD): O LED piscando em vermelho indica o acesso aos discos rígidos.
- A porta à direita nos três tipos de unidades cobre o botão de energia e os discos rígidos que compõem o armazenamento RAID5.



Figura 4: ShowVault-3 / ShowVault-3-NTS com a porta dos HDDs aberta

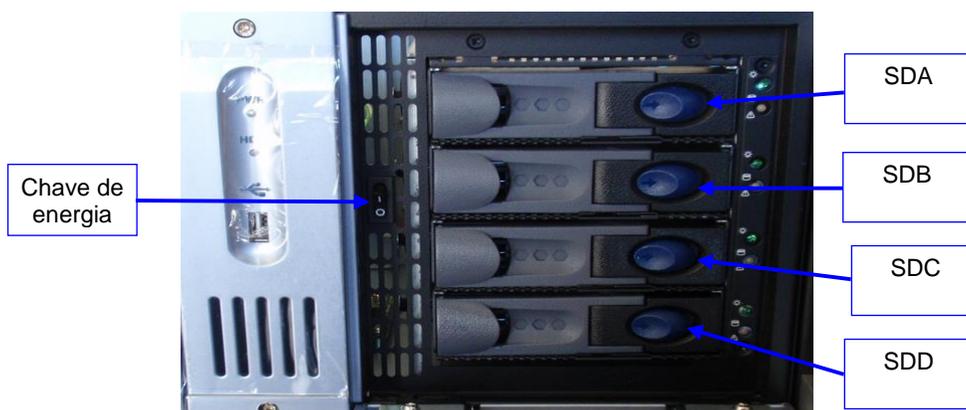


Figura 5: ShowVault-4 com a porta dos HDDs aberta

- Cada HDD apresenta um botão azul para retirá-lo do chassi.
- Existe uma porta USB 2.0 no centro do painel frontal que pode acomodar um dispositivo USB externo, como um mouse, teclado ou unidade flash USB.



Figura 6: Tela LCD do painel frontal do ShowVault-3

- No painel frontal do ShowVault-3, o LCD pode ser ligado ou desligado por meio do botão de energia do LCD, que deve ser pressionado usando a caneta stylus anexada ao painel frontal. O botão está localizado atrás da stylus (Figura 6).

Nota: O uso da tela LCD requer que os dois conectores VGA (Entrada/Saída) do painel traseiro estejam vinculados por meio do cabo VGA que acompanha o ShowVault.

2.2 Painel traseiro do ShowVault



Figura 7: Painel traseiro do ShowVault-3



Figura 8: Painel traseiro do ShowVault-4

3 Sistema operacional

Após sair do sistema operacional, a janela Login Authentication será exibida sempre que o usuário quiser entrar novamente. O nome de usuário padrão e a senha padrão são “doremi”. No entanto, o administrador pode ter alterado e/ou adicionado outros nomes de usuário e senhas. Entre em contato com o administrador para obter as informações adequadas.

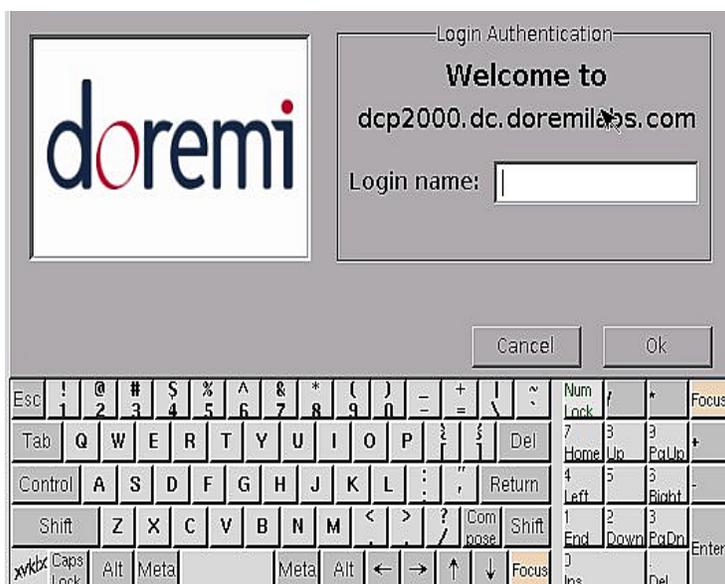


Figura 9: Janela Login Authentication



Figura 10: Lista de menus

- O aplicativo CineLyster será exibido sempre que a unidade for ligada ou reiniciada. Os usuários podem acessar diversos aplicativos e o painel de controle por meio do menu (Figura 10).

3.1 Usuários

O usuário deverá inserir uma senha para realizar diversas tarefas ao usar o aplicativo CineLyster. O administrador determina o nível de segurança.

Nota: Para obter as senhas, entre em contato com o administrador, e não com a Doremi Labs.

Estes são os tipos de senhas que podem ser solicitadas ao usuário:

- Admin (Administrador)
- Manager
- Root

Nota: Na figura 11, o usuário tem de confirmar o nome de usuário e a senha.

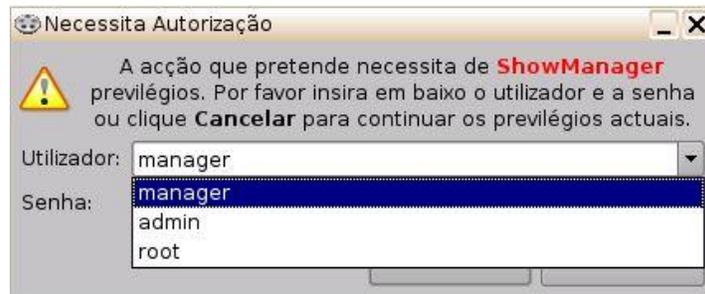


Figura 11: Janela de confirmação de senha

Nota: O servidor exigirá a autenticação para realizar determinadas tarefas. Por exemplo, a autenticação exigida na janela abaixo refere-se a privilégios do ShowManager, por isso o servidor solicita automaticamente ao usuário a senha de Manager. No entanto, é possível selecionar um nome de usuário diferente na lista suspensa, como mostrado na Figura 11 acima, dependendo do nível de segurança fornecido.

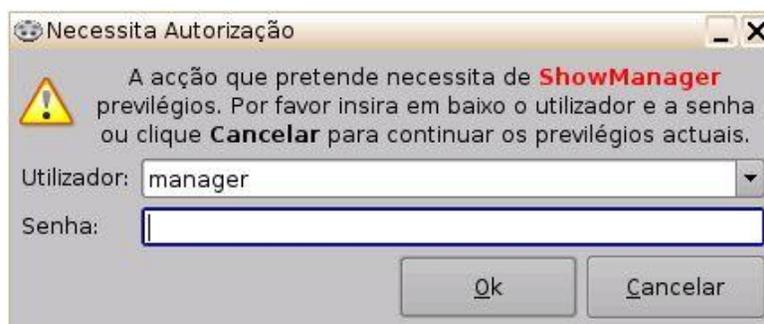


Figura 12: Janela de confirmação de senha – usuário Manager

4 Teclado virtual

4.1 Como acessar o teclado virtual

- Vá até o menu na área de trabalho do ShowVault e selecione Virtual Keyboard.
- O teclado será exibido na interface gráfica (GUI), como ilustrado na Figura 13 abaixo.
- Use o teclado com uma caneta stylus ou conecte um mouse ao DCP-2000.

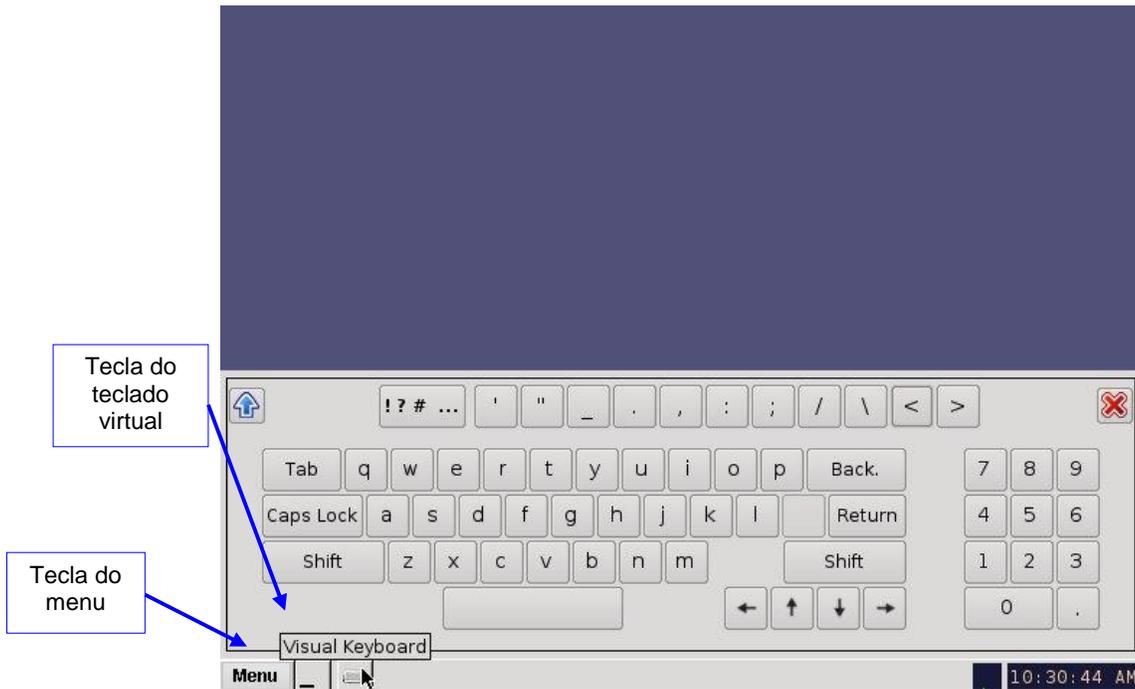


Figura 13: Teclado virtual

Nota: Em versões anteriores do software CineLISTER, o teclado virtual está disponível em Menu → System → Legacy Virtual Keyboard.

5 Configuração de rede

5.1 Configuração padrão de rede

Todos os servidores saem de fábrica com o endereço IP padrão de 192.168.100.50 na porta Ethernet (Eth1) e endereço IP dinâmico atribuído por DHCP na porta Ethernet (Eth0).

5.2 Alteração do endereço IP

Para alterar o endereço IP do servidor, selecione Menu → System → Networking Configuration e siga as etapas a seguir:

- Será exibida uma janela solicitando uma senha, como ilustrado abaixo:

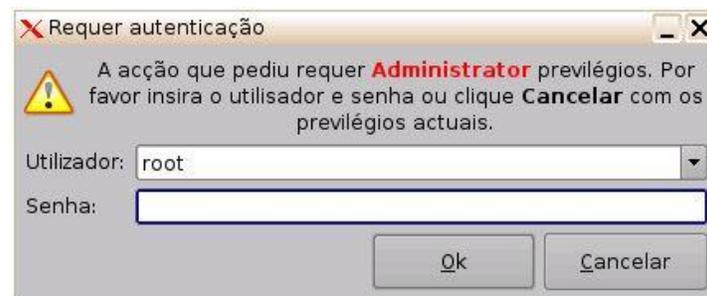


Figura 14: Janela de confirmação de senha

- Siga as etapas do assistente Ethernet Networking Configuration.



Figura 15: Configuração de rede

- Pressione Enter para confirmar a configuração em cada página do assistente Ethernet Networking Configuration. Pressione Tab para selecionar uma opção.
- Insira o nome de host desejado para o sistema e pressione Enter.

Nota: Recomenda-se incluir local/tela do circuito. Por exemplo, "AMC_bir_tela1", pois isso facilitará a identificação durante conexões por VNC e nos logs.

- Insira o nome de domínio desejado para o sistema e pressione Enter.
- Selecione Yes para definir eth0 e pressione Enter.
- Selecione No em Removable Device e pressione Enter.

- Selecione No em Automatically Configure Device with DHCP e pressione Enter.
- Insira o endereço IP desejado para eth0 e pressione Enter.
- Insira o gateway padrão desejado, ou deixe em branco, e pressione Enter.
- Insira a máscara de sub-rede desejada e pressione Enter.
- Selecione Yes para configurar eth1 e pressione Enter.
- Selecione No em Removable Device e pressione Enter.
- Selecione No em Automatically Configure Device with DHCP e pressione Enter.
- Insira o endereço IP de eth1 e selecione OK – no exemplo, insira 192.168.100.50 e pressione Enter.

Nota: Não inclua zeros (0) iniciais antes de qualquer número. Por exemplo, não insira 192.168.100.050.

- Insira o gateway padrão desejado, ou deixe em branco, e pressione Enter.
- Insira a máscara de sub-rede desejada e selecione OK – em nosso exemplo, insira a mesma

máscara de sub-rede do projetor: 255.255.255.0 e pressione Enter.

- Insira o endereço IP do servidor de nomes de domínios do sistema (ou deixe em branco) e pressione Enter para sair do assistente.
- Para confirmar a configuração, vá até Menu → Doremi Apps. → Diagnostic Tool e verifique o endereço IP na guia System da Diagnostic Tool.

5.3 Reinício da rede

Se, por qualquer motivo, a rede precisar ser reiniciada, use a linha de comando abaixo no terminal:

- Digite: **/etc/init.d/networking restart** <Enter>

6 Configuração do fuso horário

Por padrão, as unidades são configuradas para o fuso horário da costa oeste dos EUA (PST ou PDT). Esta seção oferece informações sobre como verificar e/ou alterar o fuso horário.

6.1 Verificação do fuso horário

- Para confirmar que o fuso horário da unidade seja definido corretamente, abra uma janela do terminal (Menu → System → Terminal).
- Digite: **date** <Enter>
- Serão exibidos data, hora e fuso horário atuais (Figura 16).

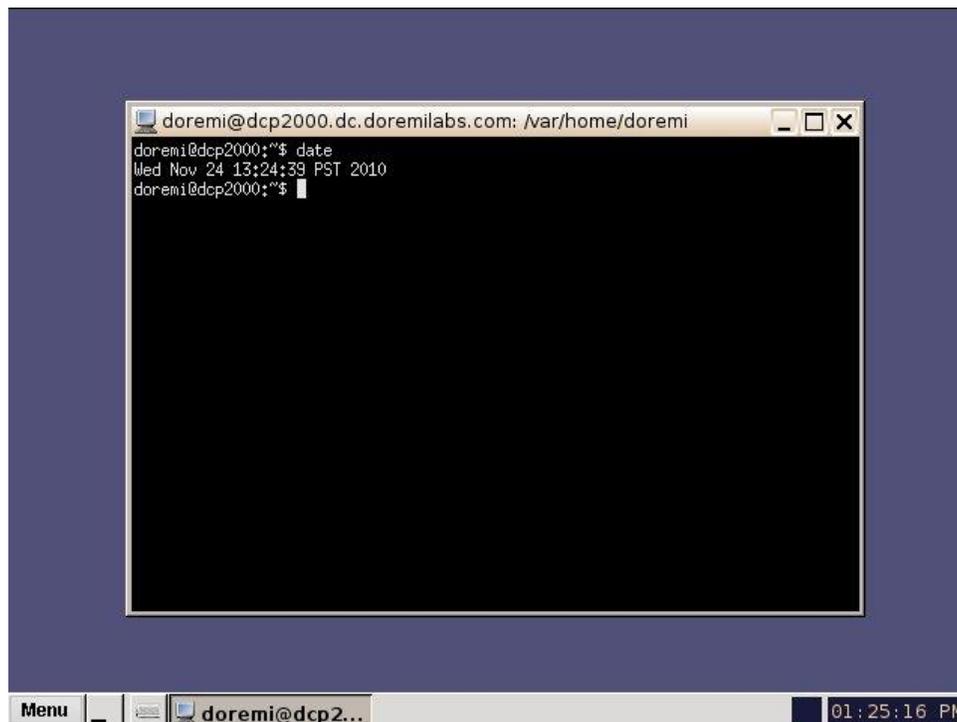


Figura 16: Janela do terminal com a data exibida

6.2 Alteração do fuso horário

Para alterar o fuso horário, siga as etapas abaixo na janela do terminal (Menu → System → Terminal):

- Digite: **su** <Enter>
- Digite a senha "root" para iniciar a sessão como "root" – consulte o administrador do sistema para obter a senha root ou a Doremi para obter a senha root padrão.
- Digite: **rwdo tzconfig** <Enter>
- Digite: **yes** <Enter> (para confirmar a alteração)
- Selecione o número da região geográfica que deseja utilizar como novo fuso horário (Figura 17).

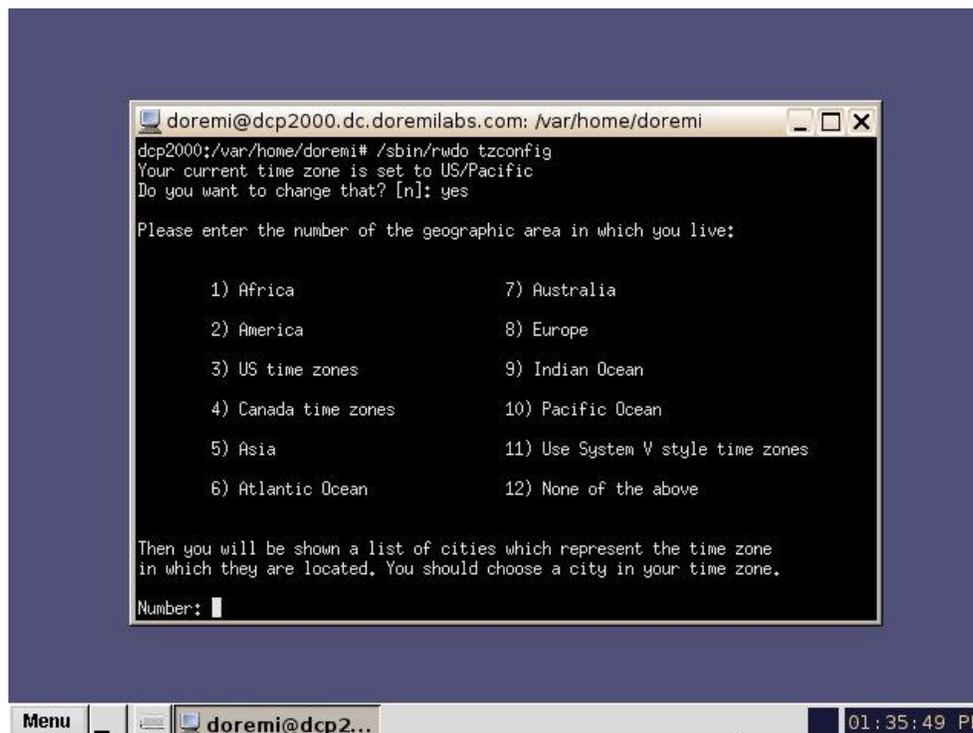


Figura 17: Janela do terminal com o assistente de fuso horário

- Após selecionar o número da região geográfica, pressione Enter.
- Digite o nome da cidade/região do fuso horário preferido (por exemplo, Singapore, Caribbean, PST etc.).
- Pressione Enter.
- Depois de digitar a cidade/região, a unidade agora utilizará a configuração desejada.
- Saia da janela do terminal.

7 Painel de controle

- Para acessar a janela Control Panel, vá até o menu e clique em Control Panel.
- Será exibida a janela a seguir:

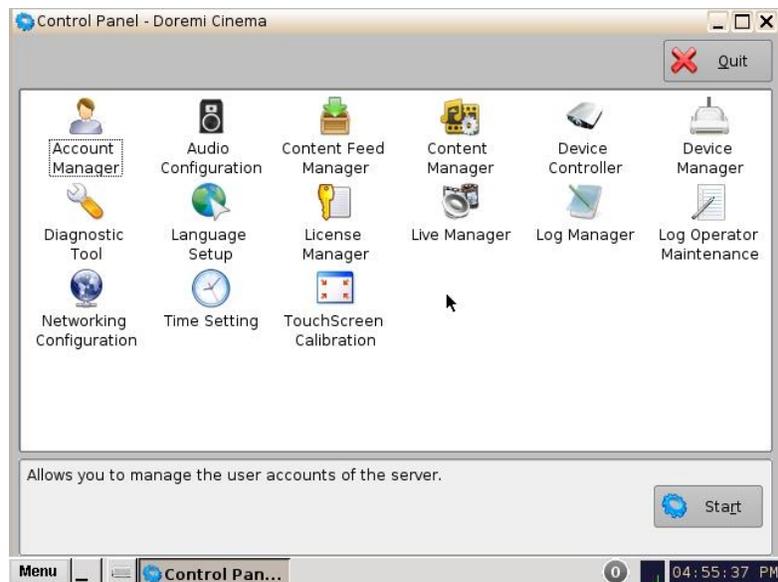


Figura 18: Janela Control Panel

- A janela Control Panel oferece acesso a diversos aplicativos, como listado abaixo. Consulte a Figura 18 acima para obter mais informações.
- Account Manager: Permite que o usuário adicione/remova/edite contas de usuário.
- Audio Configuration: Permite que o usuário encaminhe todas as faixas de áudio para saídas designadas pelo operador (apenas conteúdo SMPTE).
- Content Feed Manager: Permite que o usuário adicione um servidor FTP do qual receber conteúdo.
- Content Manager: Permite que o usuário procure, gere e exporte todo o conteúdo disponível no reprodutor, incluindo: ShowPlaylists, CPLs, KDMs e licenças Doremi.
- Device Controller: Permite que o usuário crie/edite/registre dispositivos de maneira simplificada.
- Device Manager: Permite que o usuário adicione diferentes projetores, dispositivos de closed caption, dispositivos de legendas etc.
- Diagnostic Tool: Fornece ao usuário informações de diagnóstico sobre o sistema. Consulte o documento "Diagnostic Tool User Guide".
- Language Setup: Permite que o usuário altere o idioma usado na unidade.
- License Manager: Exibe e gerencia licenças de software instaladas na unidade.
- Live Manager: Permite que o usuário crie um dispositivo como fonte de eventos ao vivo.
- Log Manager: Permite que o usuário configure automaticamente logs SMPTE e de sistema.

- Log Operator Maintenance: Permite que o usuário registre informações importantes (por exemplo, substituição de um disco rígido, substituição de lâmpada etc.). Esse aplicativo ajuda o administrador do sistema a controlar as alterações realizadas em salas de projeção.
- Networking Configuration: Configurar e modificar conexões de rede.
- Time Setting: Devido a requisitos da DCI, os usuários podem definir o horário com ajustes de até 30 minutos por ano em uma placa Dolphin DCI FIPS 1.0. Em placas Dolphin DCI FIPS 1.2, o usuário pode ajustar o RTC (relógio de tempo real) até o limite especificado pela DCI de 6 minutos por ano.
- Touch Screen Calibration: Inicia o processo de calibração da touchscreen (aplicável apenas aos modelos com touchscreen).

7.1 GUI do Account Manager

- Para acessar a GUI do Account Manager, clique duas vezes no ícone do Account Manager na janela Control Panel ou selecione-o e clique no botão Start localizado à direita na janela Control Panel.
- Insira a senha adequada para prosseguir e pressione o botão Ok.

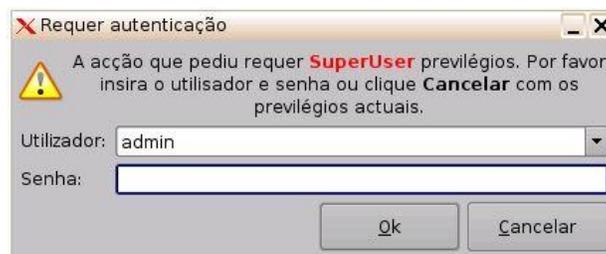


Figura 19: Janela de confirmação de senha

- Será exibida a janela a seguir:

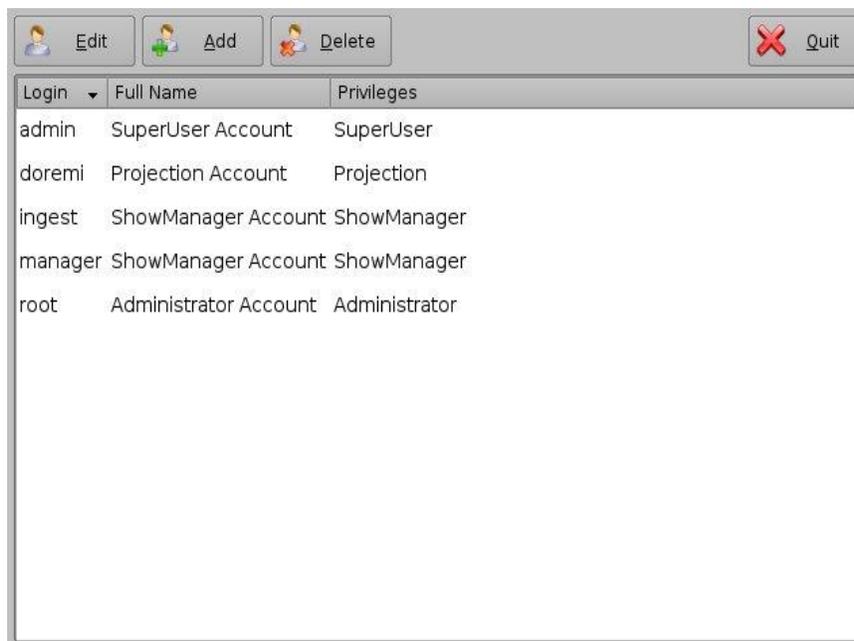


Figura 20: GUI do Account Manager

- A GUI do Account Manager permite que o usuário edite, adicione e exclua contas de usuários (Figura 20).

7.1.1 Adição de uma nova conta de usuário

- Para adicionar uma nova conta de usuário, clique no botão Add (Figura 20).
- Será exibida a janela a seguir:

Figura 21: GUI do Account Manager – adição de um novo usuário

- Insira o nome de usuário (para ser usado no login) no campo vazio superior e, abaixo, o nome completo associado ao usuário. Ambos os nomes serão exibidos na janela Control Panel após a conclusão da adição do novo usuário.
- Defina a senha clicando no botão Set Password.
- Será exibida a janela a seguir:

Figura 22: Janela de definição de senha

Nota: O usuário receberá informações sobre a qualidade da senha escolhida. Clique no botão Set quando a senha adequada for definida. Confirme a senha no campo Confirm. Os privilégios de usuário precisam ser definidos por meio da caixa de lista.

- Clique no botão Set para salvar a nova senha.

- Selecione os privilégios adequados. Eles estão listados abaixo, do mais baixo ao mais alto nível de privilégios:
- **Projectionist:** Projectionist é um usuário padrão com permissão para usar os aplicativos Doremi presentes na unidade, mas não para alterar suas configurações.
- **Show Manager:** Além dos privilégios de Projectionist, um usuário Show Manager tem permissão para receber e excluir conteúdo.
- **SuperUser:** Além das permissões de Show Manager, um SuperUser tem os privilégios para configurar a unidade. Por exemplo, o SuperUser pode atualizar o firmware e o software.
- **Administrator:** Um usuário Administrator é considerado o usuário “root”. O Administrator tem todos os privilégios listados acima, além da criação, modificação e exclusão de contas de usuários.

The screenshot shows a window titled 'Information' for configuring a user account. It includes a user icon, a text field for the username 'TestUser', and a 'Set Password' button. Below that is a 'Full Name' field with 'Test User' entered. The 'Privileges' are set to 'Projection' in a dropdown menu. The 'Login Type' is set to 'application' with a selected radio button, and 'system' is unselected. At the bottom are 'Save' and 'Cancel' buttons.

Figura 23: GUI do Account Manager – definição de privilégios

- Além disso, estão disponíveis dois tipos de login para o usuário:
 - **Application:** Conta de usuário virtual que funciona apenas em aplicativos Doremi.
 - **System:** Conta de usuário Linux comum que pode ser usada em qualquer parte do sistema. Por exemplo, em janelas do terminal do Linux.
- Selecione a conta de usuário adequada e clique no botão Save.
- A nova conta de usuário estará visível na tela principal da GUI do Account Manager, como ilustrado abaixo:

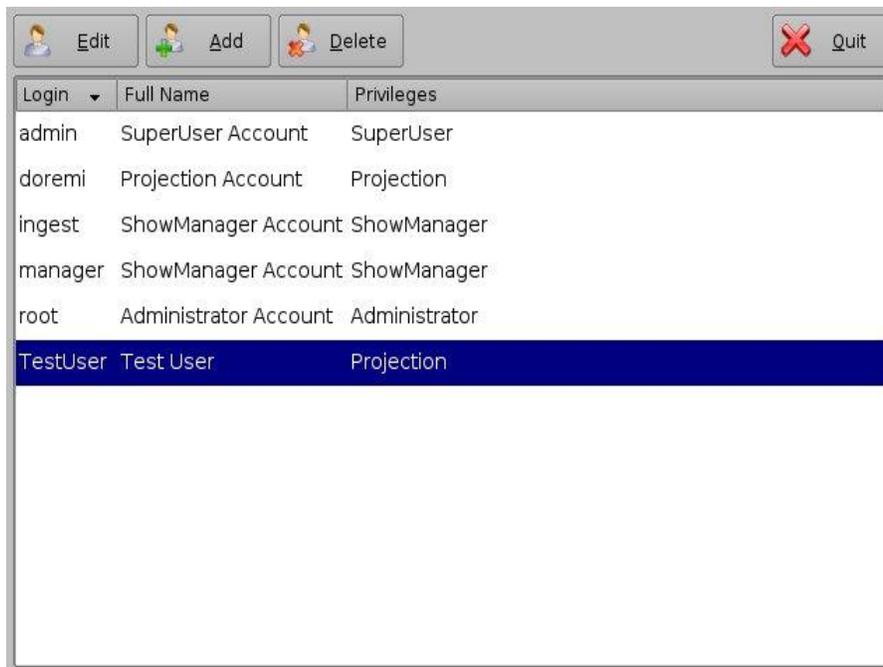


Figura 24: GUI do Account Manager – novo usuário adicionado

7.1.2 Edição de uma conta de usuário

- Para editar uma conta de usuário, selecione-a na GUI do Account Manager e clique no botão Edit.
- Será exibida a caixa de diálogo a seguir para permitir a edição das propriedades do usuário, mas não o nome de usuário ou o tipo de login.

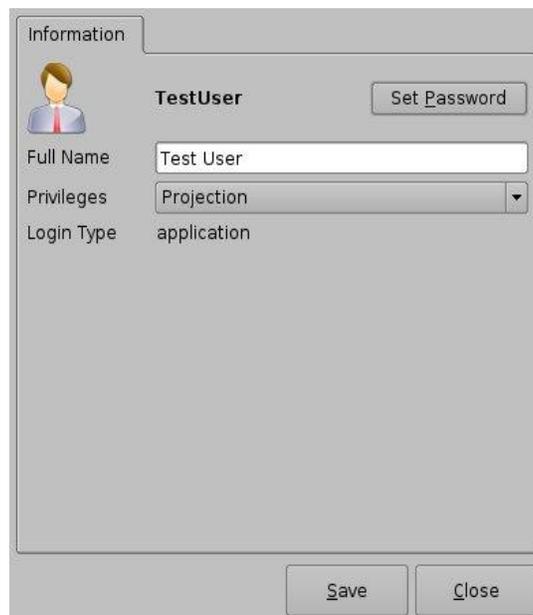


Figura 25: GUI do Account Manager – edição das propriedades de um usuário

- Clique no botão Save quando finalizar a edição das configurações (Figura 25).
- Clique no botão Close quando concluir a configuração (Figura 25).

7.1.3 Exclusão de uma conta de usuário

- Para excluir uma conta de usuário, selecione-a na tela principal da GUI do Account Manager e clique no botão Delete.
- Será solicitada a confirmação do usuário. Clicar em Yes excluirá a conta do usuário.

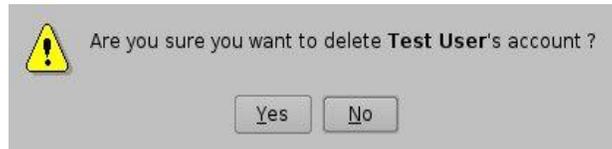


Figura 26: Confirmação da exclusão de conta de usuário

7.2 Audio Configuration

- O aplicativo Audio Configuration permite que o usuário direcione todas as faixas de áudio de um pacote SMPTE/Interop para saídas designadas pelo operador. A principal finalidade do mapeamento é permitir que os usuários movam os canais HI ou VI para uma saída específica. O aplicativo Audio Configuration está disponível no painel de controle.
- Para abrir o aplicativo Audio Configuration, vá até Menu → Control Panel → Audio Configuration (Figura 27).

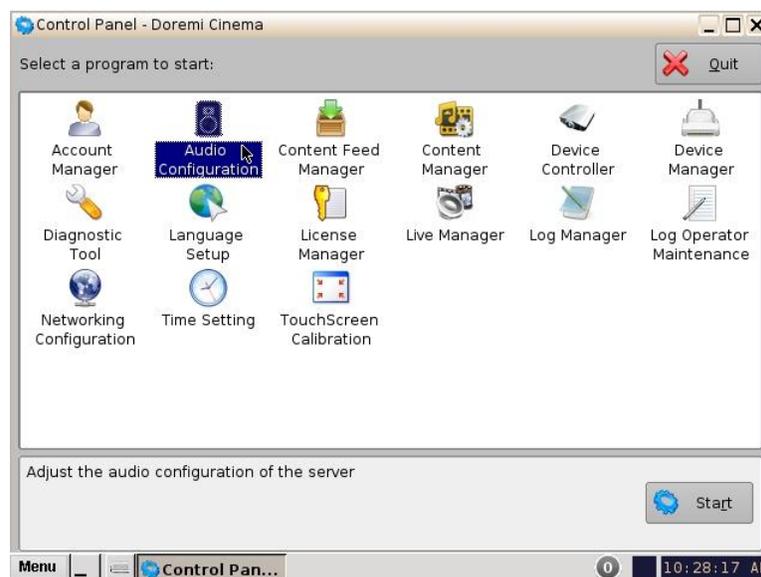


Figura 27: Painel de controle com o ícone Audio Configuration selecionado

- É necessário inserir uma senha de administrador e confirmar a realização da operação.
- Será exibida a janela Audio Configuration.

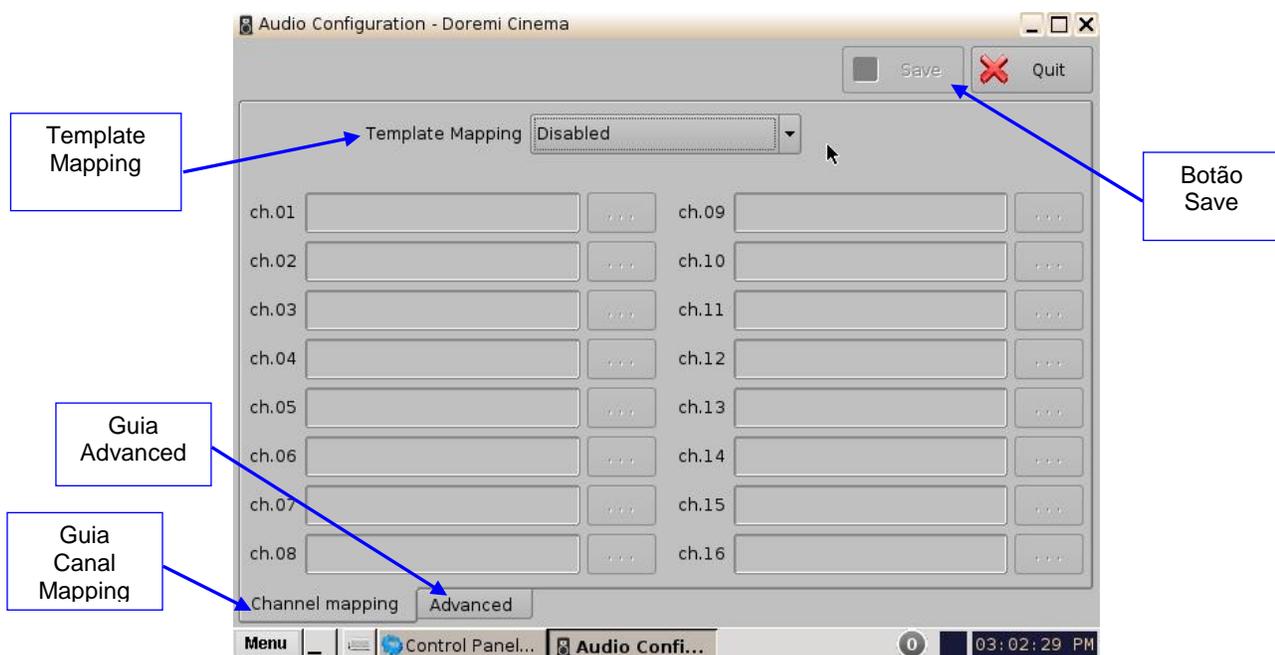


Figura 28: Audio Configuration – configuração padrão

- Quando iniciado pela primeira vez, o aplicativo Audio Configuration será aberto na guia Channel Mapping. Template Mapping será definido como Disabled (Figura 28).

Nota: Todos os modelos, exceto Disabled, podem ser modificados diretamente, ou seja, não é necessário escolher Custom. Após a edição do modelo, o campo Template Mapping exibirá Custom.

- As configurações disponíveis incluem:
 - Disabled: Essa é a configuração padrão e por isso não pode ser mapeada (Seção 7.2.1.1).
 - 4 channels: Esta é uma configuração predefinida
 - 6 channels: Esta é uma configuração predefinida
 - 7 channels: Esta é uma configuração predefinida
 - 8 channels: Esta é uma configuração predefinida
 - 9 channels: Esta é uma configuração predefinida
 - ISDCF: Esta é uma configuração predefinida
 - Custom: Essa configuração permite que o usuário crie sua própria configuração personalizada de áudio.

7.2.1 Guia Channel Mapping

7.2.1.1 Configuração Disabled

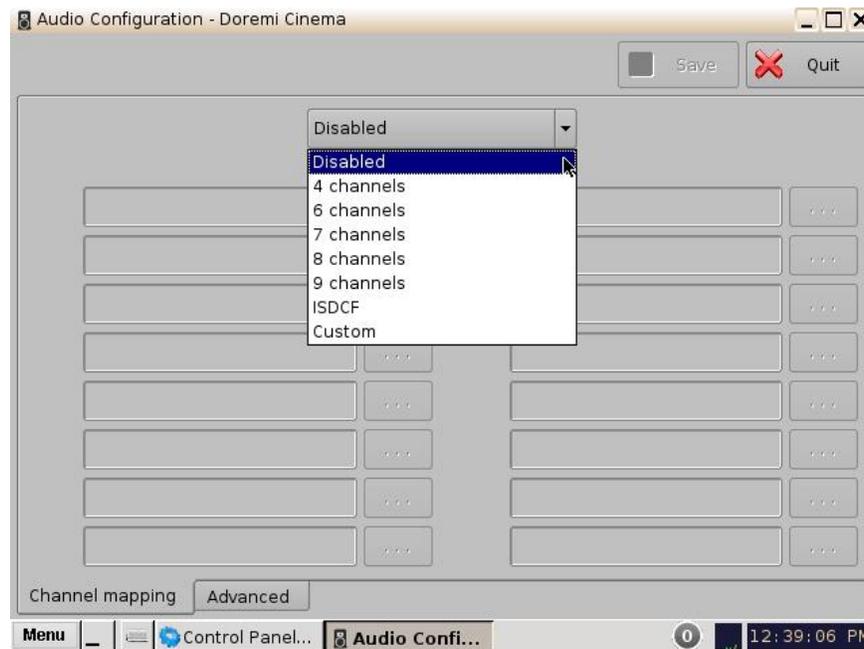


Figura 29: Configuração Disabled

- Disabled: Essa é a configuração padrão e por isso não pode ser mapeada. A configuração de mapeamento Disabled realiza o mapeamento pass-through, ou seja, o canal de número "X" da faixa de áudio da CPL será direcionado para a saída de áudio de número "X" (variável) do servidor. "X" representa um número de 1 a 16. O usuário não pode editar configurações escurecidas.

7.2.1.2 Configurações predefinidas de mapeamento

7.2.1.2.1 4 channels

- Essa configuração está definida da seguinte maneira (Figura 30):
- **ch.01 representa Left (L):** A saída de ch.01 será reproduzida no canal de áudio Left (L) da CPL.
- **ch.02 representa Right (R):** A saída de ch.02 será reproduzida no canal de áudio Right (R) da CPL.
- **ch.03 representa Center (C):** A saída de ch.03 será reproduzida no canal de áudio Center (C) da CPL.
- **ch.04 representa Input:** A saída de ch.04 será reproduzida em pass-through, o que significa que o canal de saída "X" será reproduzido no canal de áudio "X" da CPL.
- **ch.05 representa Surround (S):** A saída de ch.05 será reproduzida no canal de áudio Surround (S) da CPL.
- **ch.06 – ch.14:** Esses canais são reproduzidos em pass-through, o que significa que o canal de saída "X" será reproduzido no canal de áudio "X" da CPL. "X" representa um valor de 6 a 14.
- **ch.15 representa HI:** A saída de ch.15 será reproduzida no canal de áudio Hearing Impaired (HI) da CPL.

- **ch.16 representa VI:** A saída de ch.16 será reproduzida no canal de áudio Narration (VI) da CPL.

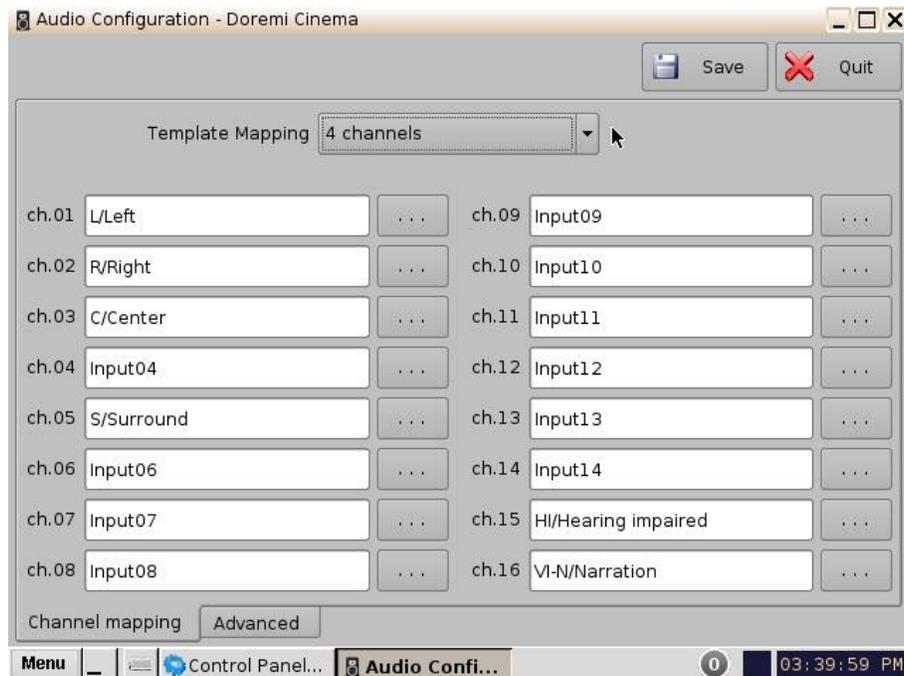


Figura 30: Mapeamento de áudio definido como 4 channels

7.2.1.2.2 6 channels

- Essa configuração está definida da seguinte maneira (Figura 31):
- **ch.01 representa Left (L):** A saída de ch.01 será reproduzida no canal de áudio Left (L) da CPL.
- **ch.02 representa Right (R):** A saída de ch.02 será reproduzida no canal de áudio Right (R) da CPL.
- **ch.03 representa Center (C):** A saída de ch.03 será reproduzida no canal de áudio Center (C) da CPL.
- **ch.04 representa LFE/Screen (Sub-Woofer):** A saída de ch.04 será reproduzida no canal de áudio LFE/Screen (Sub-Woofer) da CPL.
- **ch.05 representa Left Surround (Ls):** A saída de ch.05 será reproduzida no canal de áudio Left Surround (Ls) da CPL.
- **ch.06 representa Right Surround (Rs):** A saída de ch.06 será reproduzida no canal de áudio Right Surround (Rs) da CPL.
- **ch.07 – ch.14:** Esses canais são reproduzidos em pass-through, o que significa que o canal de saída “X” será reproduzido no canal de áudio “X” da CPL. “X” representa um valor de 7 a 14.
- **ch.15 representa HI:** A saída de ch.15 será reproduzida no canal de áudio Hearing Impaired (HI) da CPL.
- **ch.16 representa VI:** A saída de ch.16 será reproduzida no canal de áudio Narration (VI) da CPL.

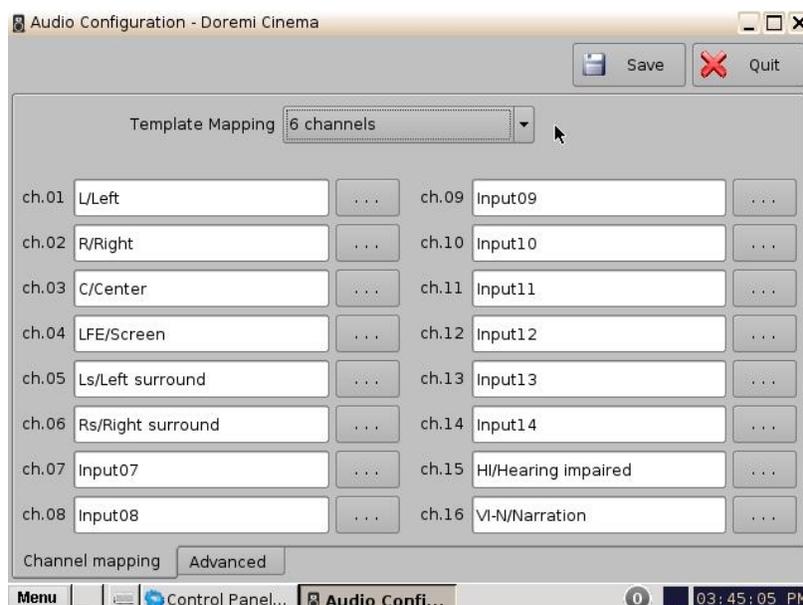


Figura 31: Mapeamento de áudio definido como 6 channels

7.2.1.2.3 7 channels

- Essa configuração está definida da seguinte maneira (Figura 32):
- **ch.01 representa Left (L):** A saída de ch.01 será reproduzida no canal de áudio Left (L) da CPL.
- **ch.02 representa Right (R):** A saída de ch.02 será reproduzida no canal de áudio Right (R) da CPL.
- **ch.03 representa Center (C):** A saída de ch.03 será reproduzida no canal de áudio Center (C) da CPL.
- **ch.04 representa LFE/Screen (Sub-Woofer):** A saída de ch.04 será reproduzida no canal de áudio LFE/Screen (Sub-Woofer) da CPL.
- **ch.05 representa Left Surround (Ls):** A saída de ch.05 será reproduzida no canal de áudio Left Surround (Ls) da CPL.
- **ch.06 representa Right Surround (Rs):** A saída de ch.06 será reproduzida no canal de áudio Right Surround (Rs) da CPL.
- **ch.07 representa Input:** A saída de ch.07 será reproduzida em pass-through, o que significa que o canal de saída "X" será reproduzido no canal de áudio "X" da CPL.
- **ch.08 representa Input:** A saída de ch.08 será reproduzida em pass-through, o que significa que o canal de saída "X" será reproduzido no canal de áudio "X" da CPL.
- **ch.09 representa Center Surround (Cs):** A saída de ch.09 será reproduzida no canal de áudio Center Surround (Cs) da CPL.
- **ch.10 – ch.14:** Esses canais são reproduzidos em pass-through, o que significa que o canal de saída "X" será reproduzido no canal de áudio "X" da CPL. "X" representa um valor de 10 a 14.
- **ch.15 representa HI:** A saída de ch.15 será reproduzida no canal de áudio Hearing Impaired (HI) da CPL.
- **ch.16 representa VI:** A saída de ch.16 será reproduzida no canal de áudio Narration (VI) da CPL.

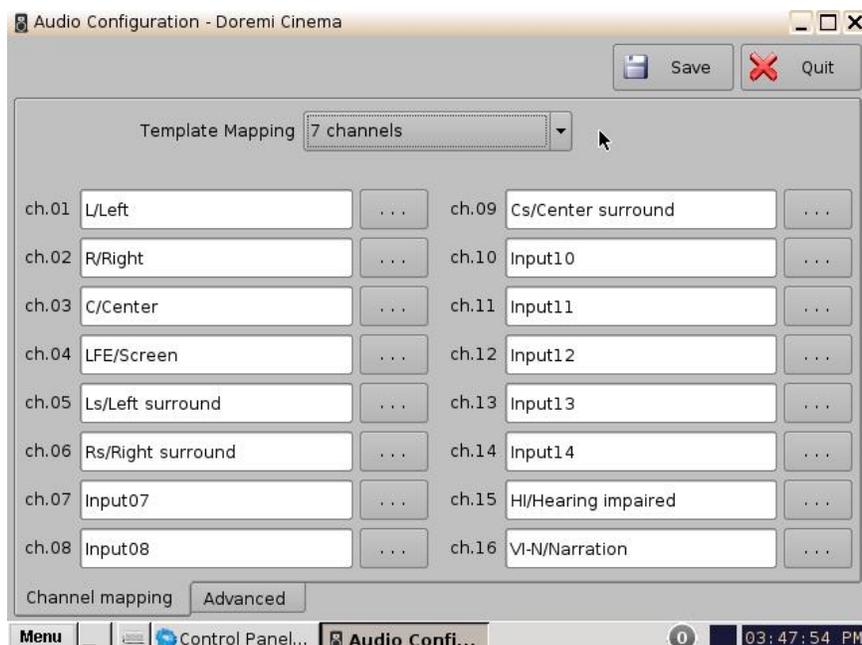


Figura 32: Mapeamento de áudio definido como 7 channels

7.2.1.2.4 8 channels

- Essa configuração está definida da seguinte maneira (Figura 33):
- **ch.01 representa Left (L):** A saída de ch.01 será reproduzida no canal de áudio Left (L) da CPL.
- **ch.02 representa Right (R):** A saída de ch.02 será reproduzida no canal de áudio Right (R) da CPL.
- **ch.03 representa Center (C):** A saída de ch.03 será reproduzida no canal de áudio Center (C) da CPL.
- **ch.04 representa LFE/Screen (Sub-Woofer):** A saída de ch.04 será reproduzida no canal de áudio LFE/Screen (Sub-Woofer) da CPL.
- **ch.05 representa Left Surround (Ls):** A saída de ch.05 será reproduzida no canal de áudio Left Surround (Ls) da CPL.
- **ch.06 representa Right Surround (Rs):** A saída de ch.06 será reproduzida no canal de áudio Right Surround (Rs) da CPL.
- **ch.07 representa Left Center (Lc):** A saída de ch.07 será reproduzida no canal de áudio Left Center (Lc) da CPL.
- **ch.08 representa Right Center (Rc):** A saída de ch.08 será reproduzida no canal de áudio Right Center (Rc) da CPL.
- **ch.09 – ch.14:** Esses canais são reproduzidos em pass-through, o que significa que o canal de saída “X” será reproduzido no canal de áudio “X” da CPL. “X” representa um valor de 9 a 14.
- **ch.15 representa HI:** A saída de ch.15 será reproduzida no canal de áudio Hearing Impaired (HI) da CPL.
- **ch.16 representa VI:** A saída de ch.16 será reproduzida no canal de áudio Narration (VI) da CPL.

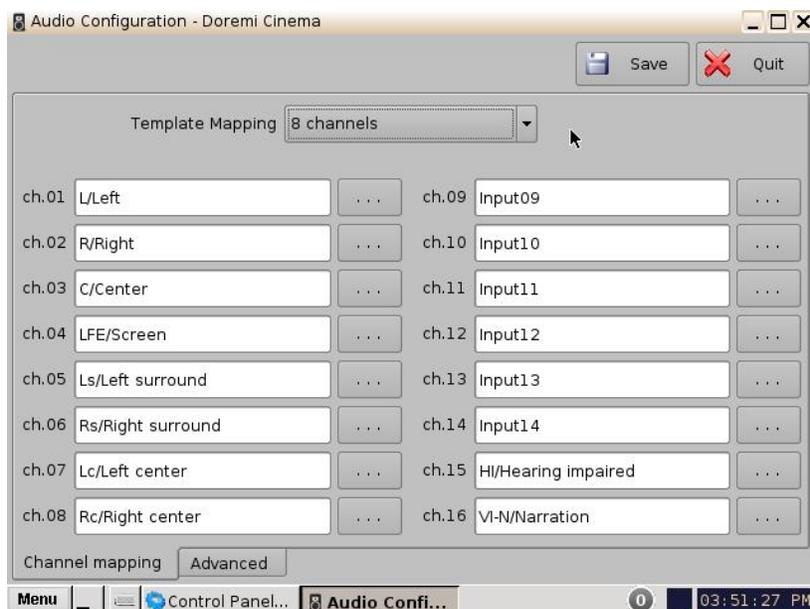


Figura 33: Mapeamento de áudio definido como 8 channels

7.2.1.2.5 9 channels

- Essa configuração está definida da seguinte maneira (Figura 34):
- **ch.01 representa Left (L):** A saída de ch.01 será reproduzida no canal de áudio Left (L) da CPL.
- **ch.02 representa Right (R):** A saída de ch.02 será reproduzida no canal de áudio Right (R) da CPL.
- **ch.03 representa Center (C):** A saída de ch.03 será reproduzida no canal de áudio Center (C) da CPL.
- **ch.04 representa LFE/Screen (Sub-Woofers):** A saída de ch.04 será reproduzida no canal de áudio LFE/Screen (Sub-Woofers) da CPL.
- **ch.05 representa Left Surround (Ls):** A saída de ch.05 será reproduzida no canal de áudio Left Surround (Ls) da CPL.
- **ch.06 representa Right Surround (Rs):** A saída de ch.06 será reproduzida no canal de áudio Right Surround (Rs) da CPL.
- **ch.07 representa Left Center (Lc):** A saída de ch.07 será reproduzida no canal de áudio Left Center (Lc) da CPL.
- **ch.08 representa Right Center (Rc):** A saída de ch.08 será reproduzida no canal de áudio Right Center (Rc) da CPL.
- **ch.09 representa Center Surround (Cs):** A saída de ch.09 será reproduzida no canal de áudio Center Surround (Cs) da CPL.
- **ch.10 – ch.14:** Esses canais são reproduzidos em pass-through, o que significa que o canal de saída “X” será reproduzido no canal de áudio “X” da CPL. “X” representa um valor de 10 a 14.
- **ch.15 representa HI:** A saída de ch.15 será reproduzida no canal de áudio Hearing Impaired (HI) da CPL.
- **ch.16 representa VI:** A saída de ch.16 será reproduzida no canal de áudio Narration (VI) da CPL.

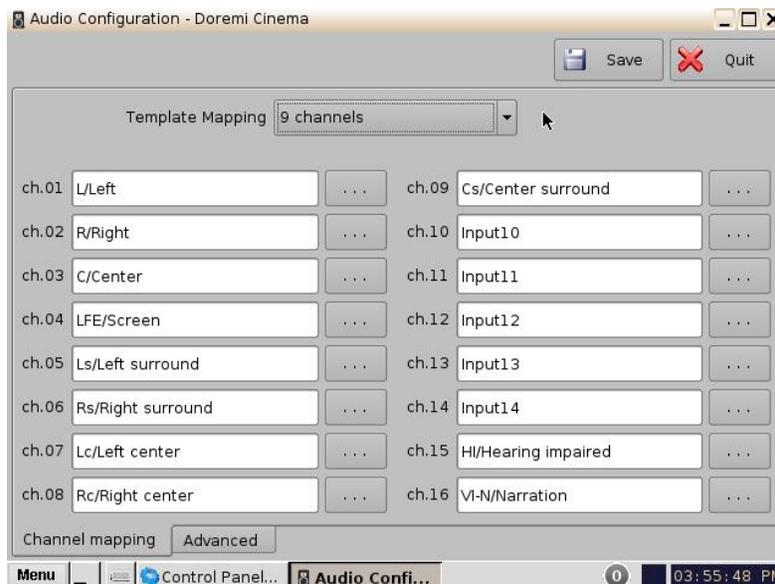


Figura 34: Mapeamento de áudio definido como 9 channels

7.2.1.2.6 ISDCF

- Essa configuração está definida da seguinte maneira (Figura 35):
- **ch.01 representa Left (L):** A saída de ch.01 será reproduzida no canal de áudio Left (L) da CPL.
- **ch.02 representa Right (R):** A saída de ch.02 será reproduzida no canal de áudio Right (R) da CPL.
- **ch.03 representa Center (C):** A saída de ch.03 será reproduzida no canal de áudio Center (C) da CPL.
- **ch.04 representa LFE/Screen (Sub-Woofer):** A saída de ch.04 será reproduzida no canal de áudio LFE/Screen (Sub-Woofer) da CPL.
- **ch.05 representa Left Surround (Ls):** A saída de ch.05 será reproduzida no canal de áudio Left Surround (Ls) da CPL.
- **ch.06 representa Right Surround (Rs):** A saída de ch.06 será reproduzida no canal de áudio Right Surround (Rs) da CPL.
- **ch.07 representa HI:** A saída de ch.07 será reproduzida no canal de áudio Hearing Impaired (HI) da CPL.
- **ch.08 representa VI:** A saída de ch.08 será reproduzida no canal de áudio Narration (VI) da CPL.
- **ch.09 representa Left Center (Lc):** A saída de ch.09 será reproduzida no canal de áudio Left Center (Lc) da CPL.
- **ch.10 representa Right Center (Rc):** A saída de ch.10 será reproduzida no canal de áudio Right Center (Rc) da CPL.
- **ch.11 representa Left Rear Surround (Lrs):** A saída de ch.11 será reproduzida no canal de áudio Left Rear Surround (Lrs) da CPL.
- **ch.12 representa Right Rear Surround (Rrs):** A saída de ch.12 será reproduzida no canal de áudio Right Rear Surround (Rrs) da CPL.
- **ch.13 representa Input:** A saída de ch.13 será reproduzida em pass-through, o que significa que o canal de saída "X" será reproduzido no canal de áudio "X" da CPL.

- **ch.14 representa Input:** A saída de ch.14 será reproduzida em pass-through, o que significa que o canal de saída “X” será reproduzido no canal de áudio “X” da CPL.
- **ch.15 representa Input:** A saída de ch.15 será reproduzida em pass-through, o que significa que o canal de saída “X” será reproduzido no canal de áudio “X” da CPL.
- **ch.16 representa Input:** A saída de ch.16 será reproduzida em pass-through, o que significa que o canal de saída “X” será reproduzido no canal de áudio “X” da CPL.

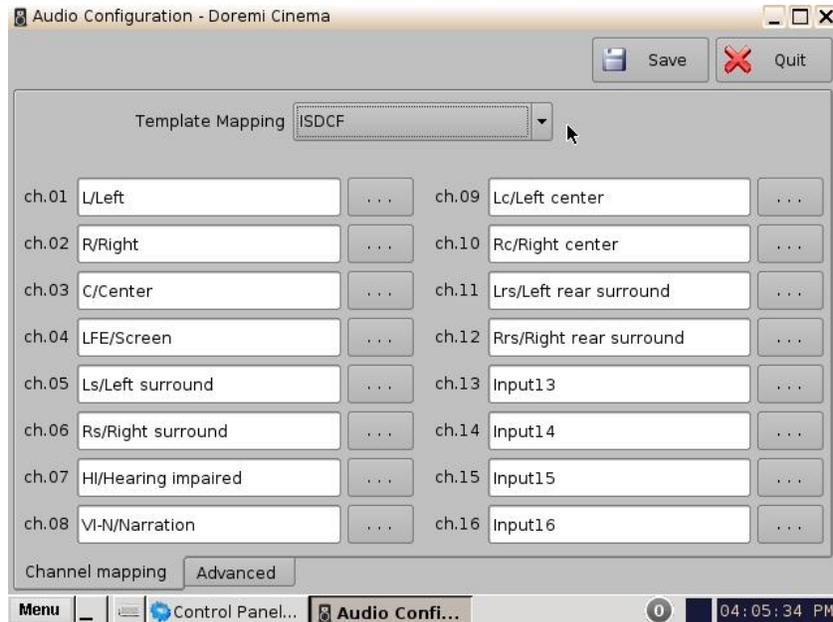


Figura 35: Mapeamento de áudio definido como ISDCF

7.2.1.3 Configuração personalizada de mapeamento

- Clique no menu suspenso e selecione Custom.
- Será exibida a janela a seguir.

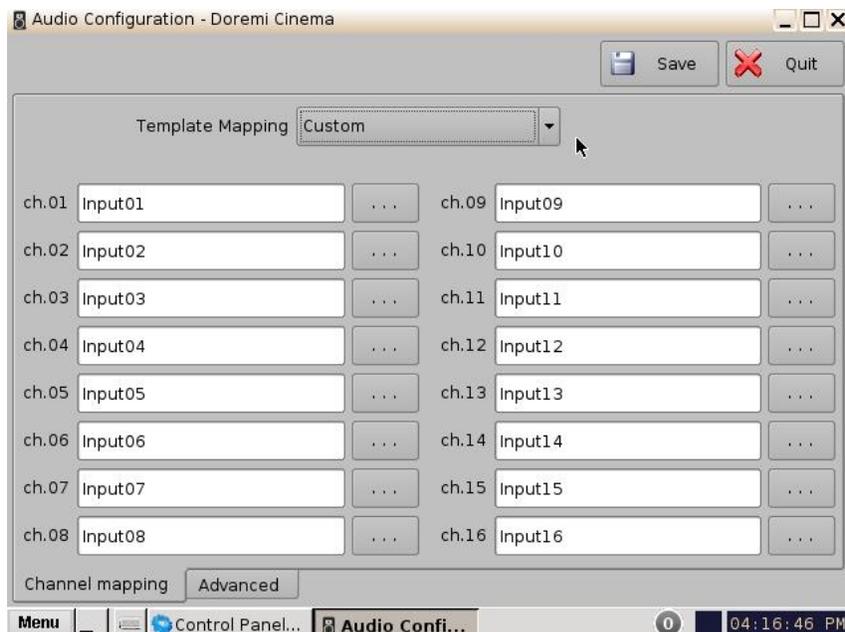


Figura 36: Mapeamento personalizado

- Clique no botão Procurar ("...") ao lado de cada canal de saída (ch.01 a ch.16) para selecionar, usando seu rótulo, o canal de áudio da CPL a que deverá ser direcionado.

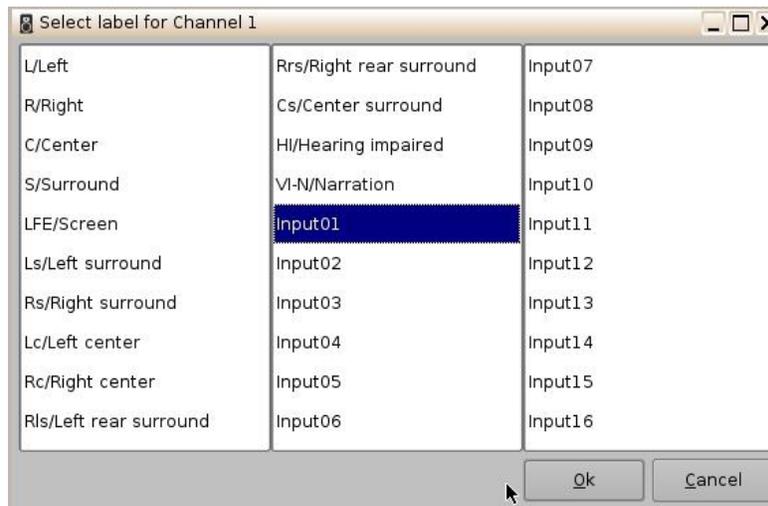


Figura 37: Parâmetros do mapeamento personalizado

7.2.2 Guia Advanced

- Esta guia permite que o usuário adicione um atraso entre áudio e vídeo arrastando o cursor até o atraso desejado, são permitidos valores de -200 milissegundos a 200 milissegundos. Todas as faixa de áudio receberão o mesmo atraso. O usuário não pode adicionar atrasos separados para cada faixa. Após a configuração do atraso, clique no botão Save para salvar o atraso do áudio. O valor numérico do atraso selecionado para o áudio é exibido abaixo do cursor.

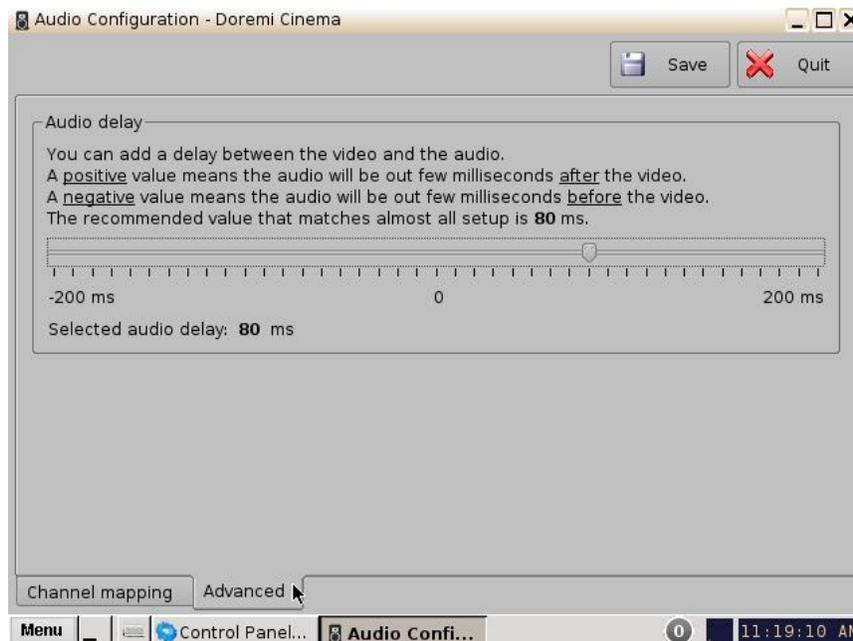


Figura 38: Guia Advanced

- Valor positivo: O áudio será ouvido após a ação do vídeo.
- Valor negativo: Indica que o áudio está adiantado em relação à ação do vídeo.
- O valor recomendado válido para a maioria das configurações é de 80 milissegundos.

7.2.3 Pacotes SMPTE

Nota: A seleção de áudio deve refletir o pacote de áudio quanto ao número de canais de áudio.

- Altere a configuração Template Mapping clicando no menu suspenso e selecionando a configuração desejada (Figura 29).
- Certifique-se de clicar no botão Save para garantir que a configuração seja salva (Figura 28).
- A lista de rótulos que podem ser direcionados (se estiverem presentes no arquivo de áudio MXF) é definida pelo SMPTE e pode incluir:
 - L/Left
 - R/Right
 - C/Center
 - LFE Screen
 - Ls/Left surround
 - Rs/Right surround
 - Lc/Left center
 - Rc/Right center
 - Cs/Center surround
 - Rrs/Right rear surround
 - Lrs/Left rear surround
 - HI/Hearing Impaired
 - VI-N/Visual Impaired-Narration

7.2.4 Pacotes Interop

- Arquivos de áudio MXF Interop não contêm informações sobre rótulos dos canais. Portanto, se for selecionada uma configuração, o direcionamento será executado como se o arquivo de áudio MXF tivesse sido criado de acordo com as recomendações ISDCF de mapeamento de áudio, que, no momento, são:

Channel in package	Configuration			Notes
	5.1	7.1 SDDS	7.1 DS	
1	L	L	L	Left
2	R	R	R	Right
3	C	C	C	Center
4	LFE	LFE	LFE	Screen low frequency effects
5	Ls	Ls	Lss	Left surround (or left side surround)
6	Rs	Rs	Rss	Right surround (or right side surround)
7	HI			Hearing impaired (with emphasis on dialog)
8	VI-N			Visually impaired narrative (audio description)
9	--	Lc	--	Left center
10	--	Rc	--	Right center
11	--	--	Lrs	Left rear surround
12	--	--	Rrs	Right rear surround
13	Motion Data			Synchronous signal (currently used by D-Box)
14	--			Unused at this time
15	--			Unused at this time
16	--			Unused at this time

Figura 39: ISDCF – recomendações Interop

7.3 Content Feed Manager

- A principal finalidade do aplicativo Content Feed Manager é adicionar uma fonte de recebimento de conteúdo por FTP. Além disso, várias unidades podem ser interconectadas para compartilhar conteúdo simultaneamente. O Content Feed Manager agiliza e simplifica o processo de recebimento de conteúdo. O mesmo procedimento está disponível no documento "Content Feed Manager GUI User Manual" (número de documento D2K.OM.001597.DRM).

7.3.1 Configuração rápida

- Para abrir o aplicativo Content Feed Manager, vá até Menu → Control Panel e clique duas vezes no ícone Content Feed Manager (Figura 40).

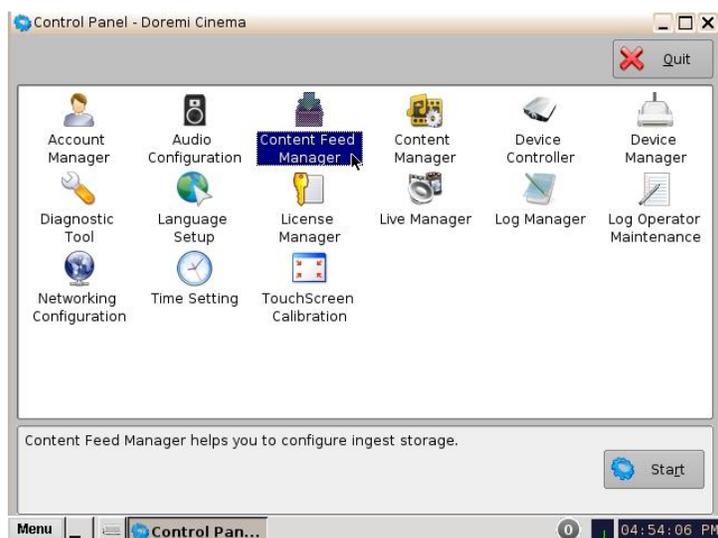


Figura 40: Painel de controle com o ícone Content Feed Manager selecionado

- Para usar o aplicativo, o usuário precisará autenticar-se como administrador inserindo a senha correta.

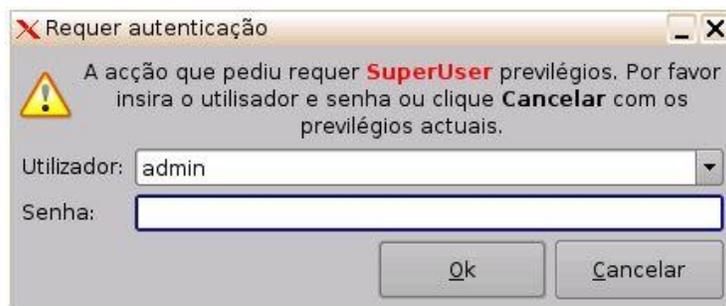


Figura 41: Janela de confirmação de senha

- Quando o Content Feed Manager for iniciado pela primeira vez, será exibido como mostrado abaixo:

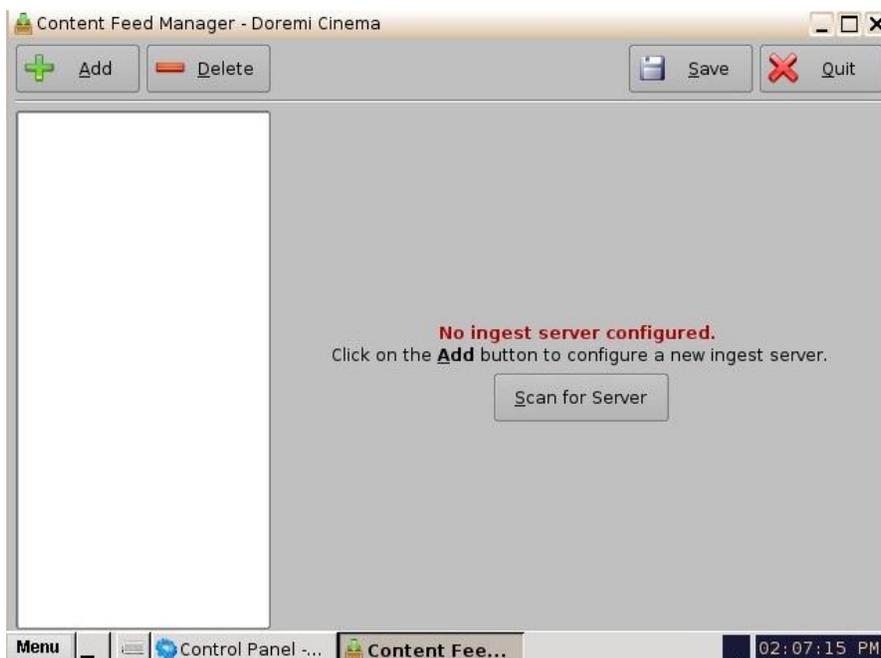


Figura 42: GUI do Content Feed Manager

7.3.2 Scan for Server

- Clique no botão Scan for Server para verificar se existem servidores presentes na rede. A janela a seguir será exibida, mostrando o tipo da unidade, o número de série eletrônico e o IP (Figura 43):
- As qualificações de um servidor incluem: todas as unidades DCP, ShowVault, e TMS com endereço IP que estiverem conectadas à mesma rede que a unidade sendo configurada (destino). As unidades podem ser usadas como fontes de material.

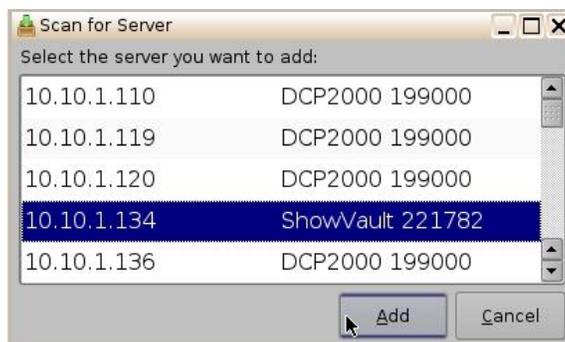


Figura 43: Botão Scan for Server

- Role, selecione o servidor e, em seguida, clique no botão Add (Figura 43). Depois de selecionar o servidor, a GUI do Content Feed Manager será automaticamente atualizada com as credenciais padrão.

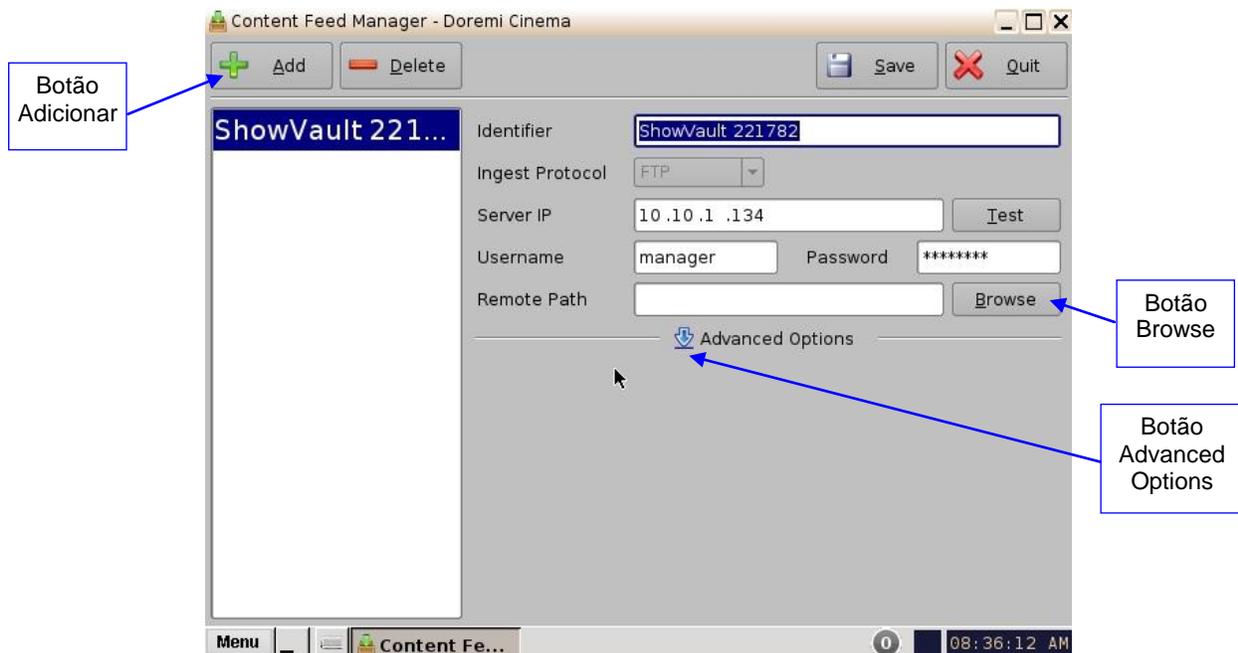


Figura 44: Servidor automaticamente atualizado

- O campo Identifier identifica o servidor e pode ser renomeado para a conveniência do usuário.
- O campo Ingest Protocol permite que o usuário selecione o protocolo de transferência. No momento, há suporte apenas para FTP.
- Após a seleção do servidor, o campo IP será preenchido automaticamente.
- Clique no botão Test para verificar se a unidade está disponível na rede após ter sido selecionada.
- Os campos Username e Password têm fins de segurança.
- O campo Remote Path indica o destino do servidor. Não é necessário quando é utilizado o método Scan for Server.
- Clique no botão Save para salvar a configuração no Content Feed Manager. A unidade agora está confirmada como fonte de conteúdo para a unidade de destino.

7.3.3 Botão Advanced Options

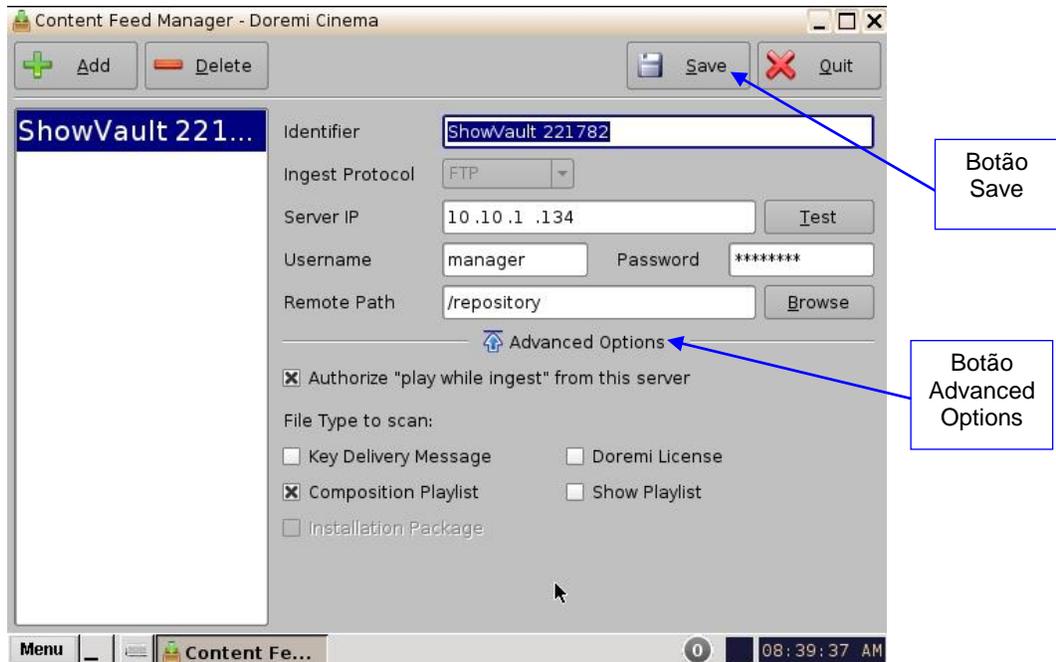


Figura 45: Menu Advanced Options

Clicar no botão Advanced Options abrirá um menu suspenso em que o usuário pode configurar os tipos de arquivos a serem usados para recebimento de conteúdo (Figura 45):

- Authorize "play while ingest" from this server (ativado por padrão)
- Key Delivery Message – permite que KDMs sejam recebidas pelo FTP ou por outro servidor registrado no mapa da rede.
- Composition Playlist (ativado por padrão) – permite a importação ou a entrada por FTP de uma CPL no servidor.
- Installation Package – pacotes de atualização de software, do gerenciador de segurança e de firmware.
- Doremi License (DLM) – mensagens de licença Doremi, por exemplo, Dolby3D, RealD, 4K Enabled etc.
- Show Playlist – clique nessa caixa para ser possível exportar uma SPL e importá-la em outro servidor.
- Clique no botão Save para salvar a configuração. Clique no botão Quit quando tiver terminado.

7.3.4 Adição manual de um servidor

7.3.4.1 Inclusão de servidores na rede

- A GUI do Content Feed Manager pode ser configurada manualmente por meio do botão Add. Isso permitirá que o usuário adicione um novo servidor que requer o preenchimento manual dos campos.

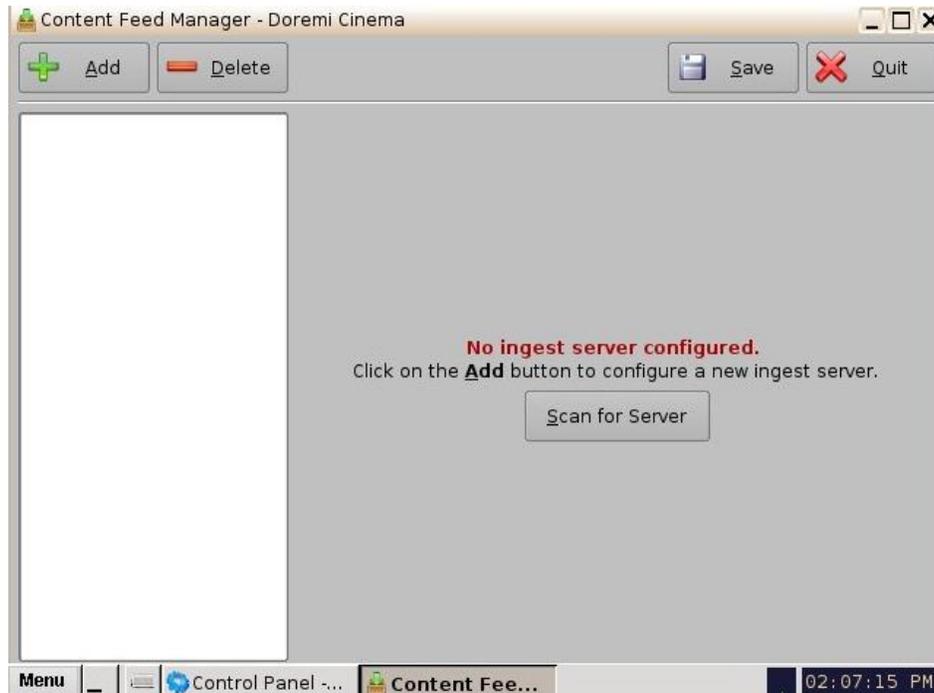


Figura 46: GUI do Content Feed Manager

- Clique no botão Add para adicionar um novo servidor. Será exibida a janela a seguir:

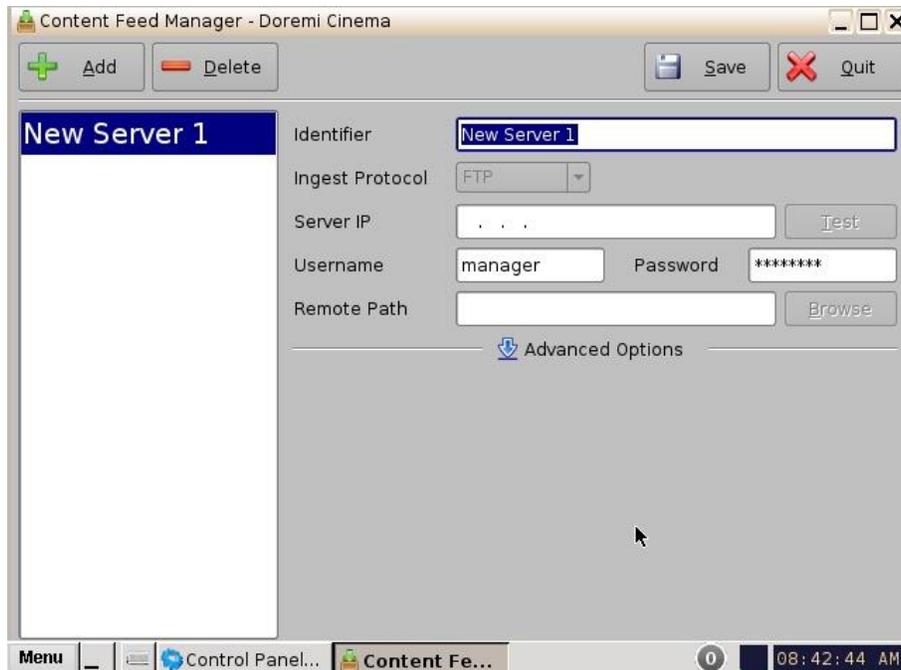


Figura 47: Adicionar novo servidor

- Digite um nome para identificação no campo Identifier. Recomenda-se utilizar um identificador exclusivo (por exemplo, tela 1, tela 2 etc).
- Digite o endereço IP do servidor.

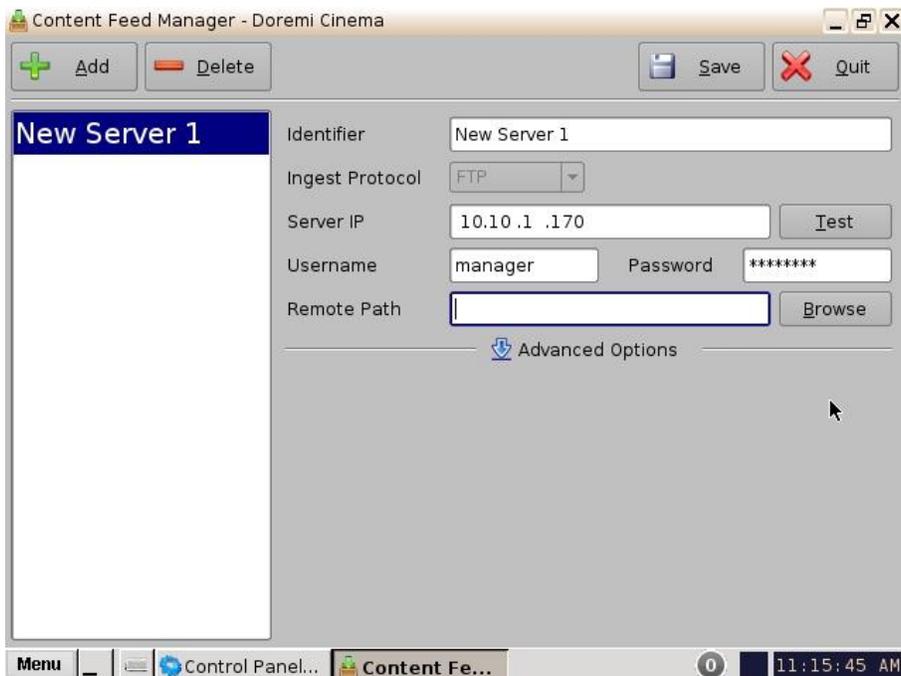


Figura 48: Adicionar um novo servidor

- Opcional: Clique no botão Test para testar a conexão IP. Uma janela pop up será exibida e testará a conexão (Figura 49). Clique no botão Close para fechar a janela.

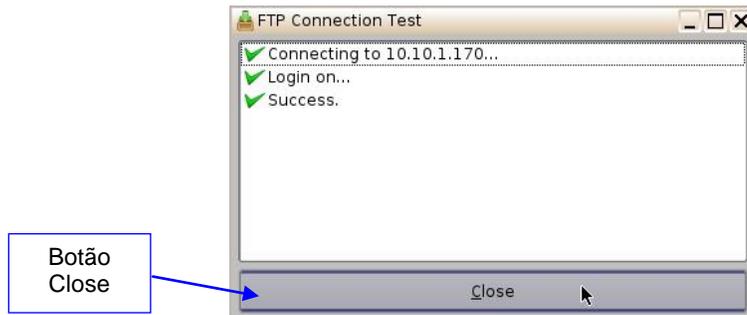


Figura 49: Janela FTP Connection Test

- Digite o destino do servidor no campo Remote Path. Clicar no botão Browse permitirá que o usuário localize o caminho remoto. Será exibida a janela Browse for Folder.

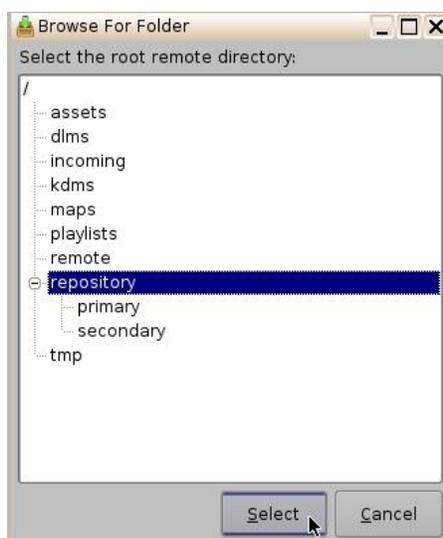


Figura 50: Janela Browse for Folder

- Selecione a pasta com o conteúdo a ser recebido.

7.3.5 Botão

Clicar no botão Advanced Options abrirá um menu suspenso em que o usuário pode configurar os tipos de arquivos a serem usados para recebimento de conteúdo:

- Authorize "play while ingest" from this server (ativado por padrão)
- Key Delivery Message – permite que KDMs sejam recebidas pelo FTP ou por outro servidor registrado no mapa da rede.
- Composition Playlist (ativado por padrão) – permite a importação ou a entrada por FTP de uma CPL no servidor.
- Installation Package – pacotes de atualização de software, do gerenciador de segurança e de firmware.
- Doremi License (DLM) – mensagens de licença Doremi, por exemplo, Dolby3D, RealD, 4K Enabled etc.
- Show Playlist – clique nessa caixa para ser possível exportar uma SPL e importá-la em outro servidor.
- Clique no botão Save para salvar a configuração. Clique no botão Quit quando tiver terminado. O servidor foi adicionado à rede do Content Feed Manager.

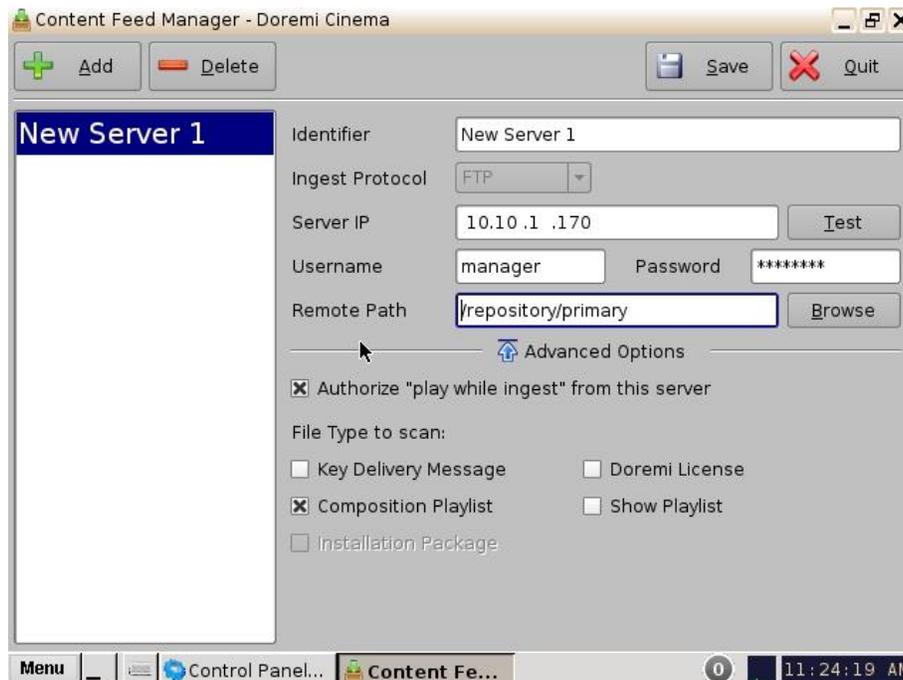


Figura 51: Servidor adicionado – Exemplo

7.3.6 Exclusão de um servidor

- Para excluir um servidor da lista do Content Feed Manager, selecione-o e clique no botão Delete. Isso também o removerá da lista suspensa do Ingest Manager com os servidores dos quais receber conteúdo. Consulte a Figura 51 para visualizar o botão Delete.

7.3.7 Recebimento de conteúdo de um servidor adicionado

- Para receber conteúdo (as restrições são definidas nas configurações em Advanced Options) na unidade de destino, o usuário precisará abrir o aplicativo Ingest Manager (Menu→ Doremi Apps.→ Ingest Manager). Selecione a unidade que acaba de ser adicionada, como fonte/feed, no aplicativo Content Feed Manager.
- Isso preencherá a guia Scan do aplicativo Ingest Manager com todo o conteúdo da unidade fonte/feed selecionada.
- Selecione o material desejado para receber.

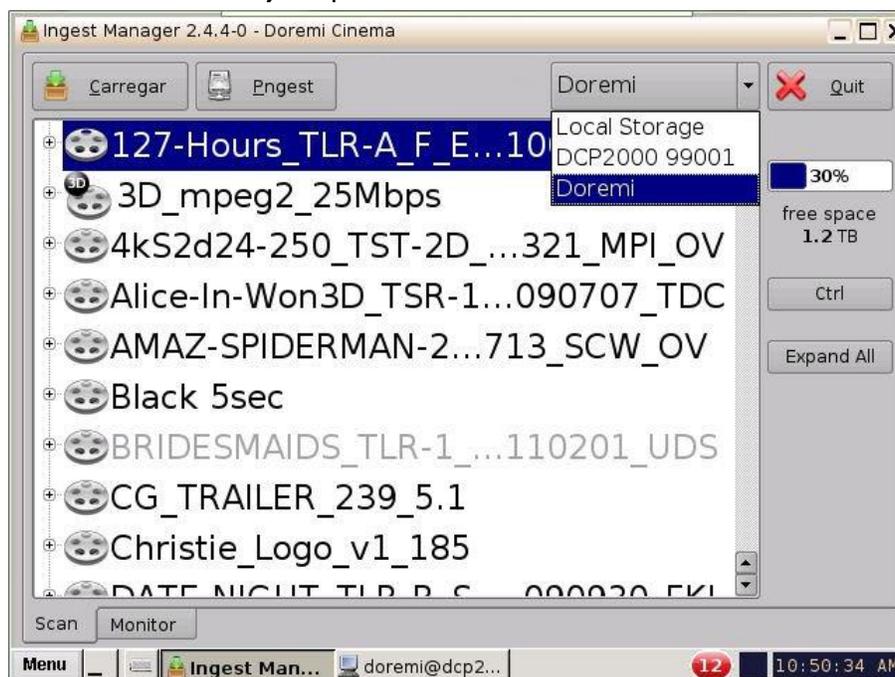


Figura 52: Ingest Manager com conteúdo pronto para ser recebido

7.4 Content Manager

- O Content Manager é uma nova GUI que permite que o usuário procure, gerencie e exporte todo o conteúdo disponível no reproduzidor, incluindo: ShowPlaylists, CPLs, KDMs e licenças Doremi. O usuário conta com um aplicativo para acessar informações sobre o conteúdo que, anteriormente, não estavam disponíveis. O aplicativo Content Manager está disponível no painel de controle.
- Para abrir o aplicativo Content Manager, vá até Menu →Control Panel e clique duas vezes no ícone Content Manager (Figura 53).

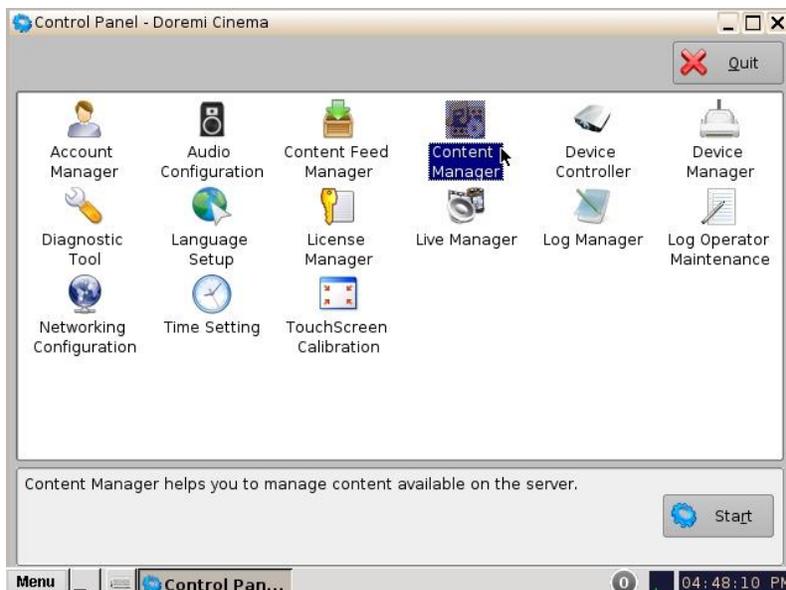


Figura 53: Painel de controle com o ícone Content Manager selecionado

- Será exibida a janela a seguir (Figura 54):

7.4.1 Home page

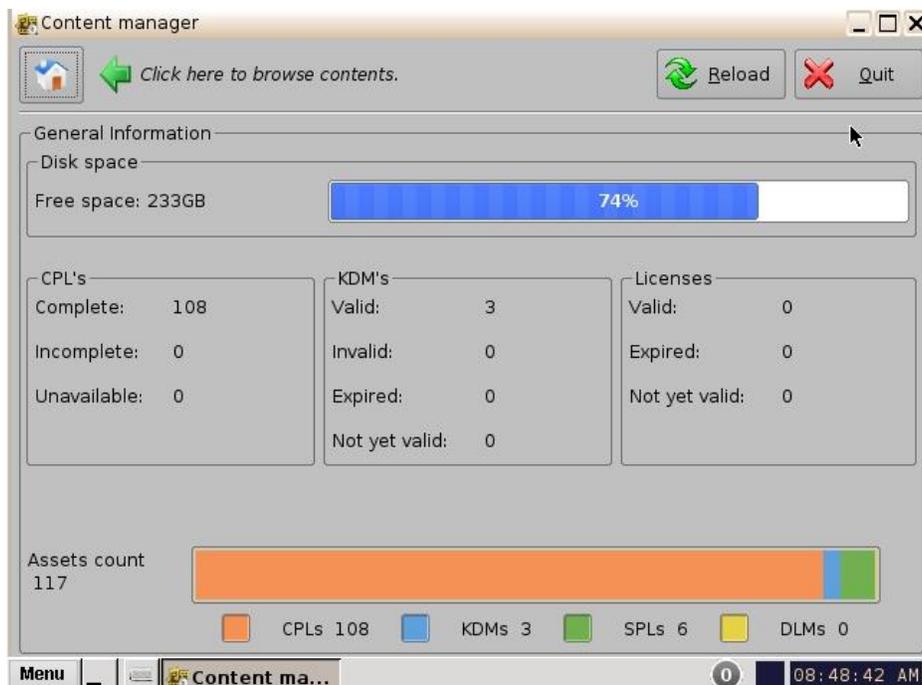


Figura 54: Página principal do Content Manager

- Uma CPL completa significa uma CPL que pode ser reproduzida.
- Em uma CPL incompleta, faltam elementos, por isso não é possível reproduzi-la.
- Uma CPL indisponível pode estar listada por uma SPL, mas pode ter sido excluída da unidade.
- KDMs válidas são KDMs que ainda não expiraram e são destinadas a dispositivos confiáveis.
- KDMs inválidas são KDMs que já expiraram ou que são destinadas a dispositivos confiáveis incorretos.
- KDMs expiradas são KDMs que já ultrapassaram a data de validade.
- KDMs ainda inválidas são KDMs criadas antecipadamente, que poderão ser usadas no futuro, mas no momento são inválidas.
- Uma licença válida significa uma licença que não expirou.
- Uma licença expirada significa uma licença que já ultrapassou a data de validade.
- Licenças ainda inválidas são licenças disponíveis na unidade, que poderão ser usadas no futuro, mas no momento são inválidas.

- A página principal (Home page) exibirá quanto espaço está disponível na unidade.
- Clique no ícone da casa indicado por uma seta verde, para acessar outras páginas.
- Essas páginas mostrarão ao usuário todos os detalhes das Composition Playlists, Decryption Keys, Show Playlists, Licenses e outros campos relacionados da unidade (Figura 55).

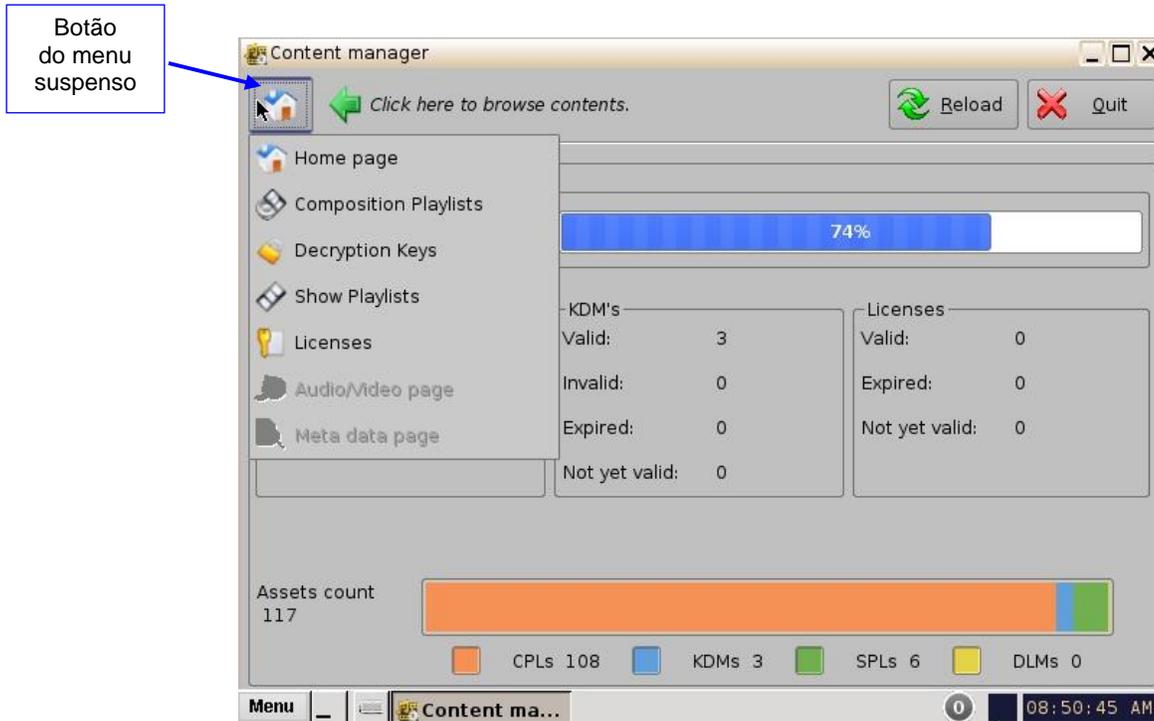


Figura 55: Home page do Content Manager

7.4.2 Página Composition Playlists

7.4.2.1 Botão de ações

- Clique no ícone da casa e selecione Composition Playlists no menu suspenso.
- A página a seguir será exibida contendo todas as CPLs disponíveis na unidade.

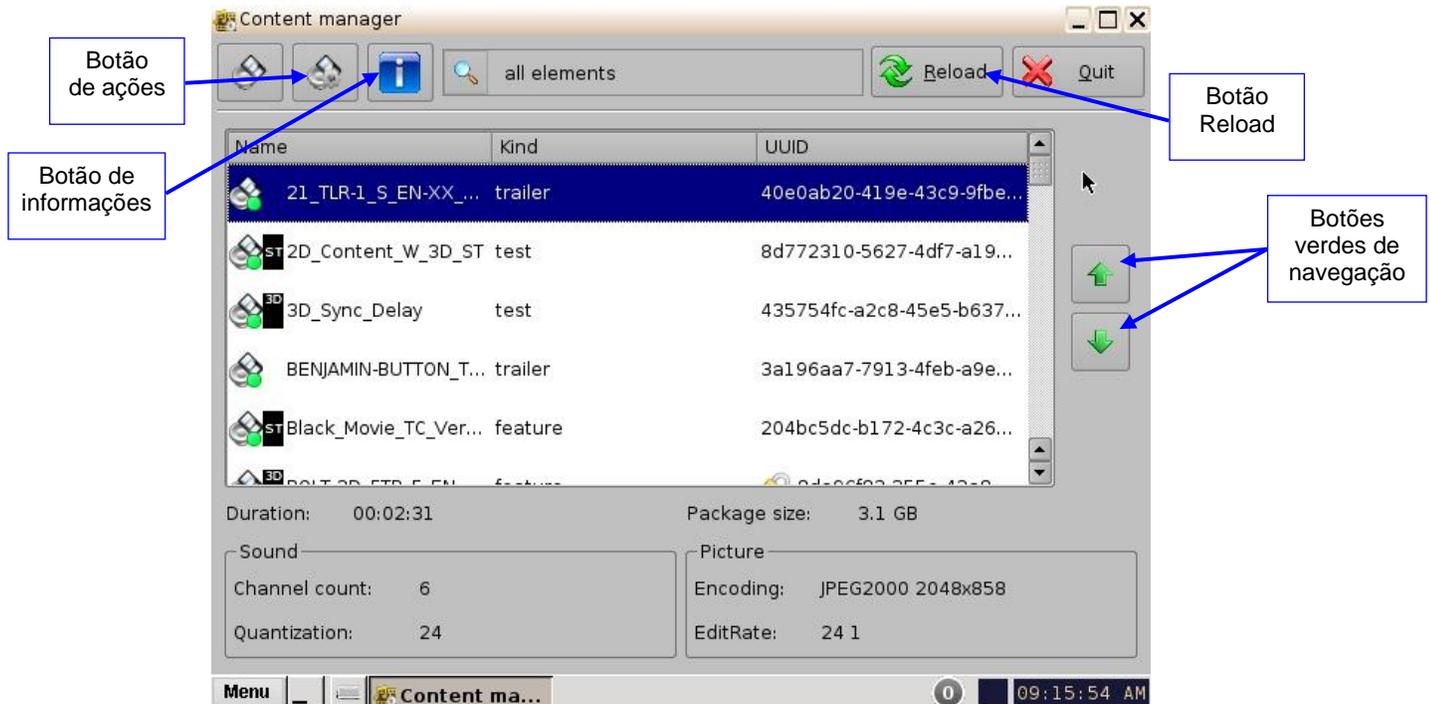


Figura 56: Página Composition Playlists do Content Manager

- As setas verdes à direita da janela permitem que o usuário navegue para cima e para baixo ao pesquisar uma CPL (Figura 56).
- O botão Reload permite que o usuário atualize a lista de CPLs (Figura 56).
- Selecione uma CPL e clique no botão de ações para obter mais opções (Figura 56).
- O botão de ações permite que o usuário (Figura 57):
 - Exclua uma CPL
 - Realize a verificação de integridade
 - Realize a verificação de conformidade
 - Exporte uma CPL

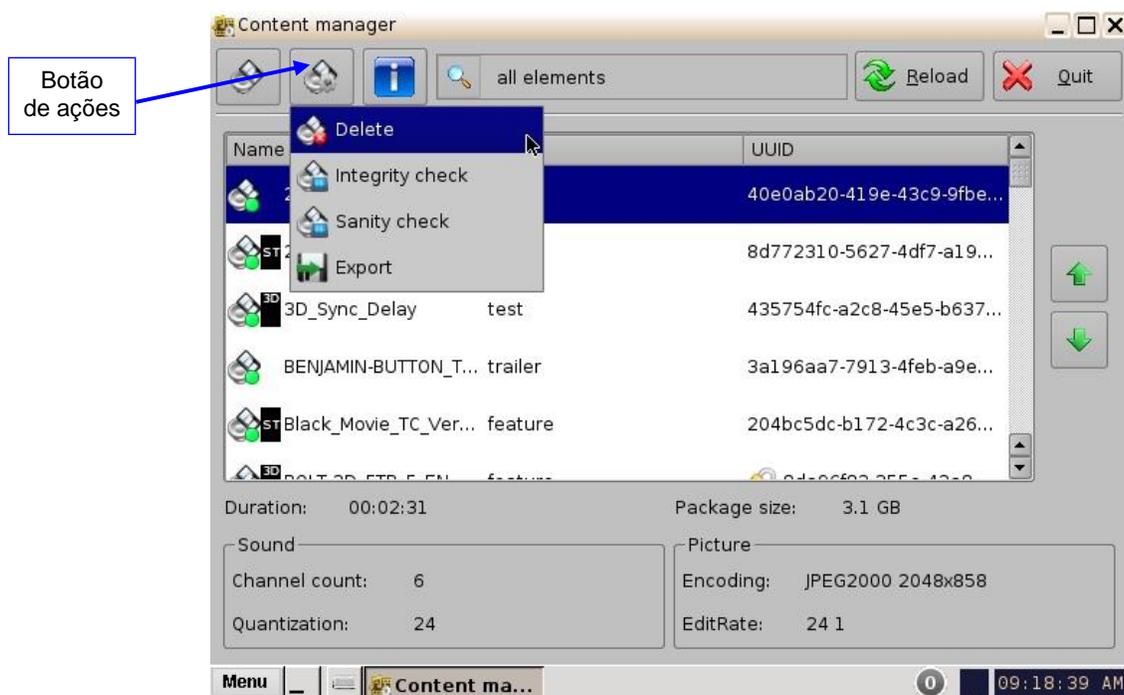


Figura 57: Página Composition Playlists do Content Manager

Delete: Essa ação excluirá completamente uma CPL do sistema.

- Para excluir uma CPL, role até a CPL desejada, selecione-a, clique no botão de ações e selecione Delete.
- Será necessária uma senha de autenticação de Manager para excluir a CPL.
- Será exibida uma janela de confirmação Delete Composition Playlist. Clique em Delete para confirmar a exclusão ou pressione Cancel para cancelar a operação (Figura 58).
- Marque a caixa Delete all KDM para excluir as KDMs da CPL selecionada.



Figura 58: Janela Delete Composition Playlist

Integrity check: Essa função verificará o hash/soma de verificação (SHA-256) da CPL selecionada. A função verifica se todos os arquivos MXF foram recebidos com êxito e se não houve corrupção durante o processo de recebimento.

- Para realizar a verificação de integridade, selecione a CPL desejada e selecione Integrity check no menu suspenso de ações.
- Será exibida a janela a seguir e será executado um teste em cada arquivo da CPL (Figura 59).
- Os resultados da verificação de integridade de cada arquivo são mostrados na coluna Result.
- Os resultados incluem:
 - Uma marca de verificação verde indica que a soma de verificação está correta.
 - A palavra "Missing" em vermelho indica que o arquivo não está presente, de acordo com o mapa de ativos da CPL.
 - A palavra "Failed" significa que o arquivo está corrompido.
 - Uma porcentagem indica que a operação está em andamento.

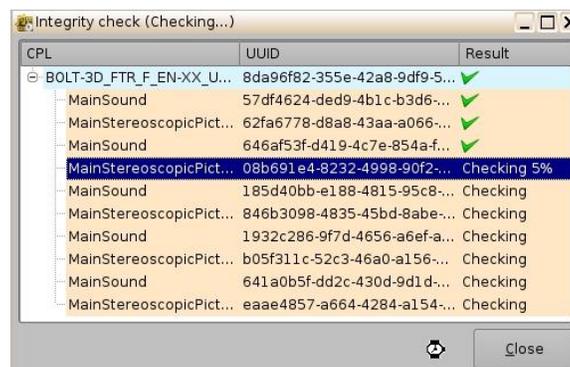


Figura 59: Janela Integrity check

Nota: O teste pode levar muito tempo (por exemplo, 45 minutos, dependendo do tamanho da CPL). Escolha esse teste apenas se tiver dúvidas sobre a integridade da CPL.

- Clique no botão Close quando a verificação de integridade for concluída.

Sanity check: Essa função verificará a conformidade da CPL selecionada.

- Para realizar a verificação de conformidade, selecione a CPL desejada e selecione o item Sanity check no menu suspenso de ações.
- Será exibida a janela a seguir e automaticamente será executado um teste de cada um dos aspectos de segurança da CPL.
 - Checking signature
 - Checking KDM is valid
 - Checking asset's existence
 - Checking timings coherency
 - Checking index files
 - Checking duration coherency
 - Checking video coherency
 - Checking audio coherency
 - Checking minimum duration
 - Checking timedtext files

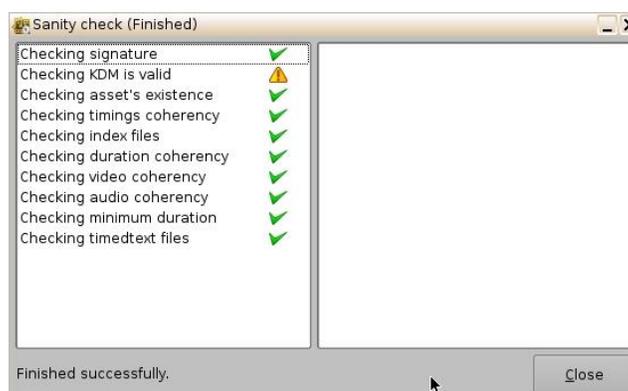


Figura 60: Janela Sanity check

- Após a conclusão do teste, clique no botão Close (Figura 60).

Export: Essa função exporta a CPL para o local desejado (por exemplo, uma unidade flash USB).

- Para exportar uma CPL, selecione a CPL desejada e clique no botão de ações. Selecione Export.
- Será exibida a janela Export CPL (Figura 61):

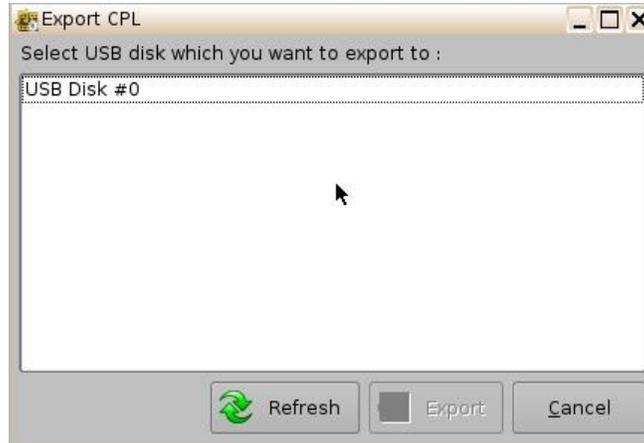


Figura 61: Janela Export CPL

- Selecione o local em que deseja exportar a CPL (por exemplo, USB Disk #0) e clique no botão Export (Figura 62).

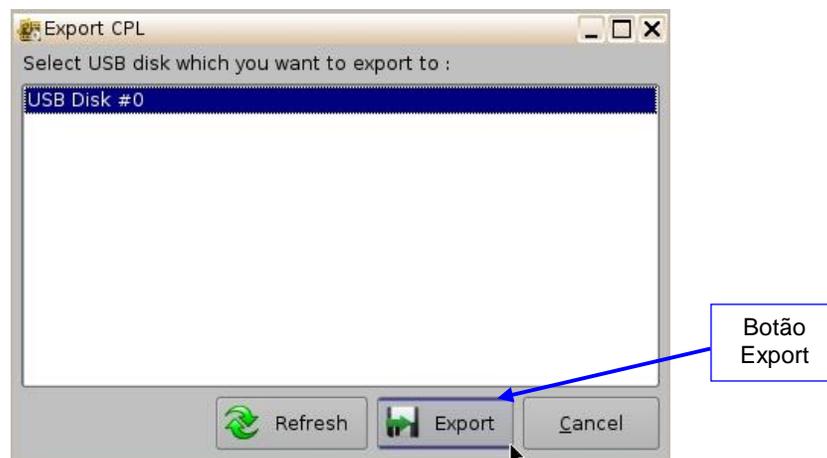


Figura 62: Janela Export CPL

- A janela a seguir será exibida com o andamento da cópia da CPL para a unidade USB (Figura 63).

Nota: O software atual não é compatível com a exportação para sistemas de arquivos NTFS. Se a unidade USB estiver formatada como NTFS, será exibida uma mensagem de erro indicando que o arquivo não foi exportado. No momento, os formatos compatíveis com a exportação incluem: FAT (limite de 4 GB por arquivo), FAT 32 (limite de 4 GB por arquivo), ext2, ext3 e HFS.

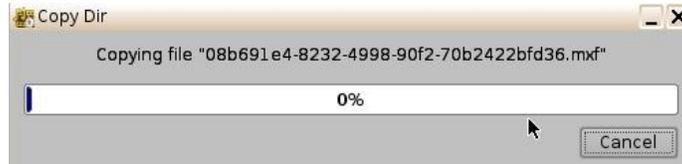


Figura 63: Janela Copy CPL

- A janela a seguir será exibida após a conclusão da cópia para a unidade USB:



Figura 64: Janela OK

- Clique no botão OK para concluir a exportação (Figura 64).

7.4.2.2 Botão de informações

O botão de informações exibe informações gerais sobre a CPL. As informações exibidas incluem: KDM, Properties, Show Playlists (de que a CPL faz parte) e Assets. Para sair da janela CPL information, basta clicar no botão Close, localizado no canto inferior direito.

- Para usar essa função, selecione uma CPL e clique no botão de informações.
- Será exibida a janela a seguir (Figura 65):

7.4.2.2.1 Guia Properties

- A guia Properties exibe as seguintes informações sobre a CPL (Figura 65):
 - Title
 - ID (o identificador exclusivo universal, ou UUID)
 - Creation date
 - Package size
 - Duration
 - Edit rate (taxa de quadros)
 - Kind (por exemplo, trailer, filme etc.)
 - Creator
 - Issuer
 - Sound: Channel count, Quantization bits, Encoding
 - Picture: Encoding e Dimension

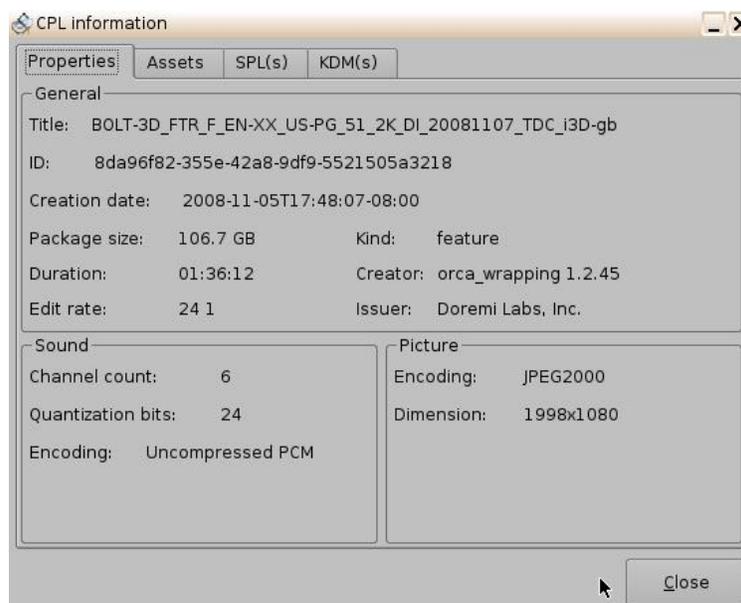


Figura 65: Janela CPL information – guia Properties

7.4.2.2.2 Guia Assets

- A guia Assets exibe informações sobre todos os Reels que compõem a CPL e os Assets em cada Reel (número do Reel, legenda e som). Veja a Figura 66 a seguir.

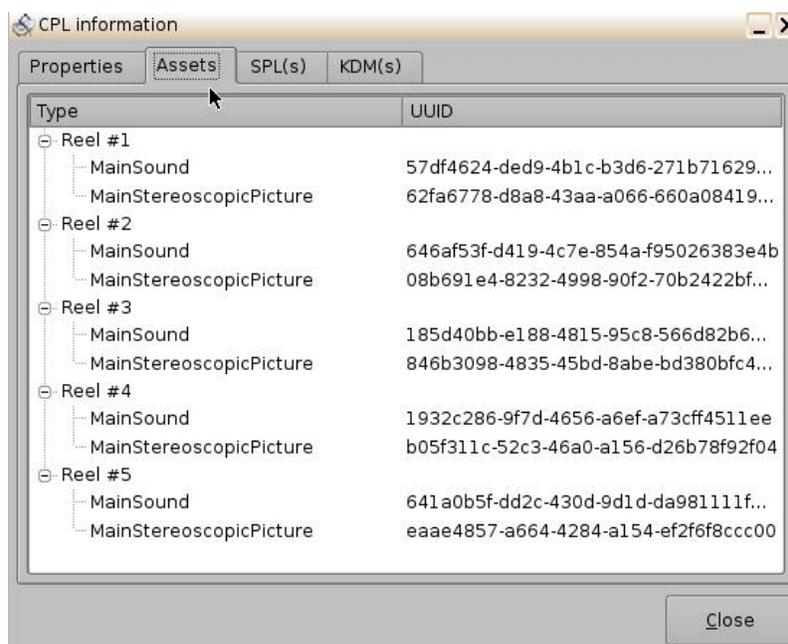


Figura 66: Janela CPL information – guia Assets

7.4.2.2.3 Guia SPL(s)

- A guia SPL(s) exibe informações relacionadas a todas as Show Playlists que contêm a CPL selecionada.

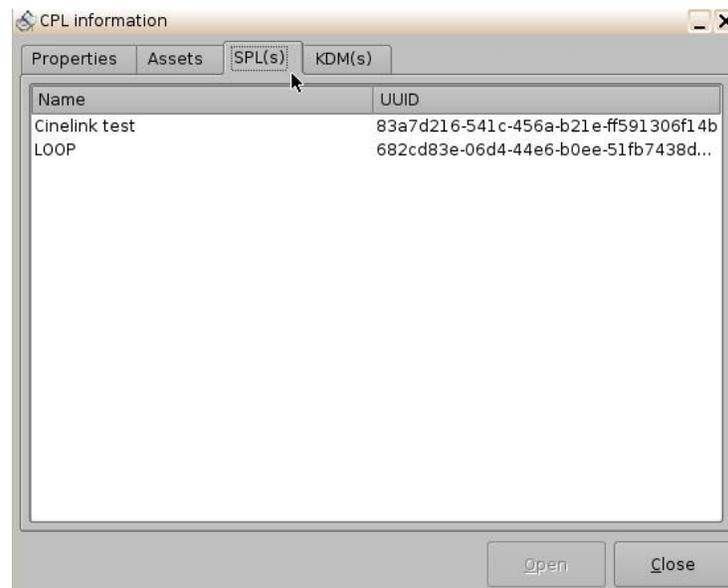


Figura 67: Janela CPL information – guia SPL(s)

- Será exibida a janela SPL information. Cada SPL nesta lista contém a CPL de qual foram buscadas informações (Figura 68):
- Selecione a SPL desejada na coluna Name e clique no botão Open. Isso abrirá a guia Properties da janela SPL information, que mostrará todos os nomes das CPLs contidas nessa SPL.
- A segunda guia da janela SPL information exibe os cronogramas relacionados (Figura 69).

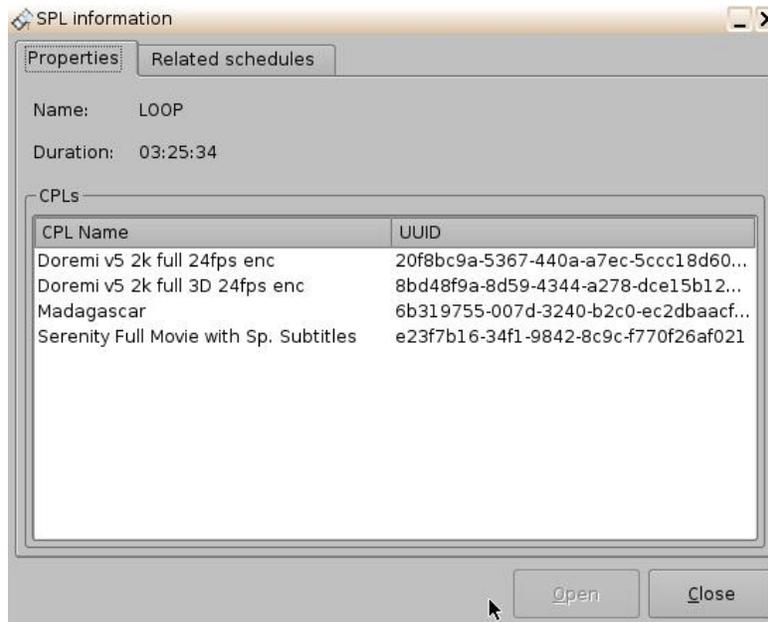


Figura 68: Janela SPL information – guia Properties

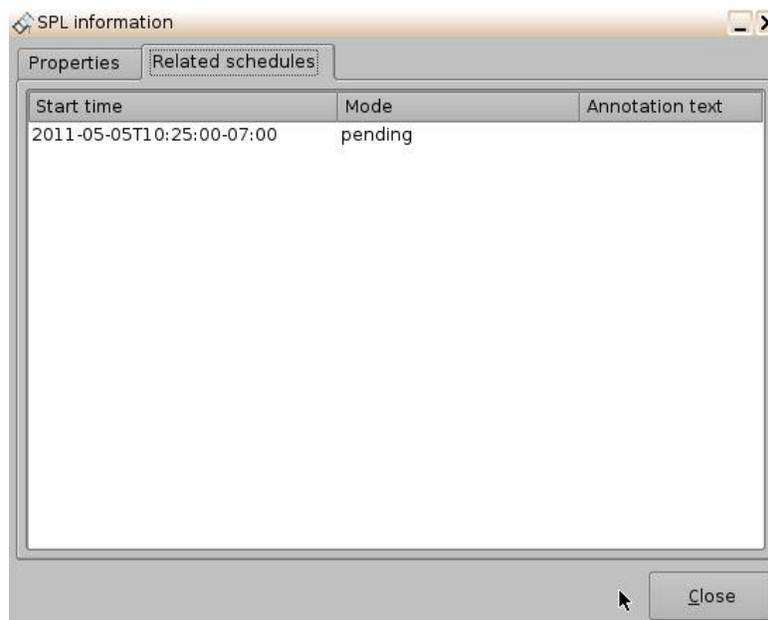


Figura 69: Janela SPL information – guia Related Schedules

- Nessa janela, o usuário pode clicar no botão Open para selecionar qualquer CPL que faça parte da SPL. O usuário será transferido para a janela CPL information da CPL selecionada (Figura 70).

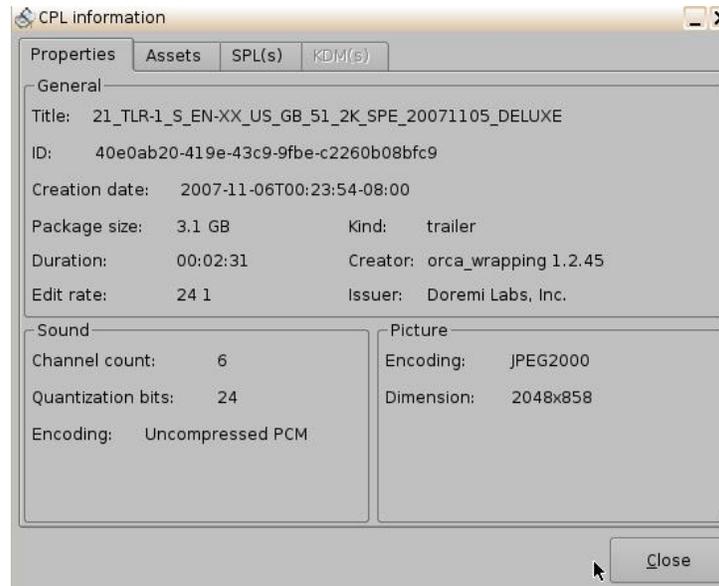


Figura 70: Janela CPL information – guia Properties

7.4.2.2.4 Guia KDM(s)

- Essa guia exibe o UUID e a validade de cada KDM da CPL selecionada (Figura 71). Selecione uma KDM e selecione Open. Isso levará o usuário para a guia Properties da janela KDM information (Figura 72).

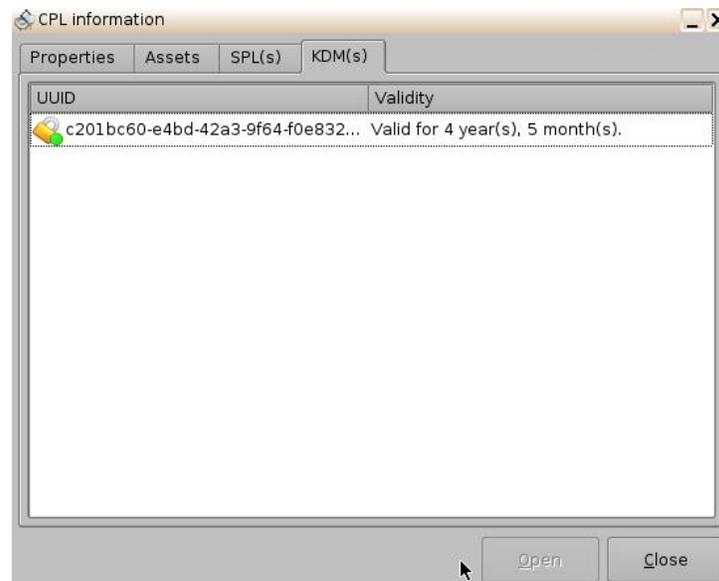


Figura 71: Janela CPL information – guia KDM(s)

- A guia Properties exibe as seguintes informações sobre a KDM selecionada

(Figura 72):

- Message ID: UUID da KDM
- Message Type: Campo de tipo de mensagem da KDM
- Annotation Text: Campo de texto da anotação da KDM
- Ingestion Date: Data em que a KDM foi recebida pelo servidor

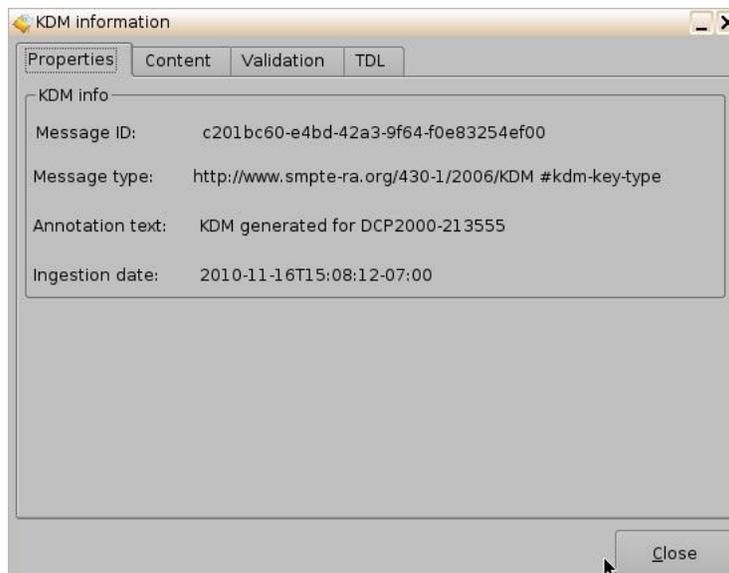


Figura 72: KDM information – guia Properties

- A guia Content exibe as seguintes informações sobre a CPL relacionada (Figura 73):
 - CPL Title:
 - CPL ID (UUID da CPL):
 - Forensic info, Audio (ativado/desativado):
 - Forensic info, Video (ativado/desativado):

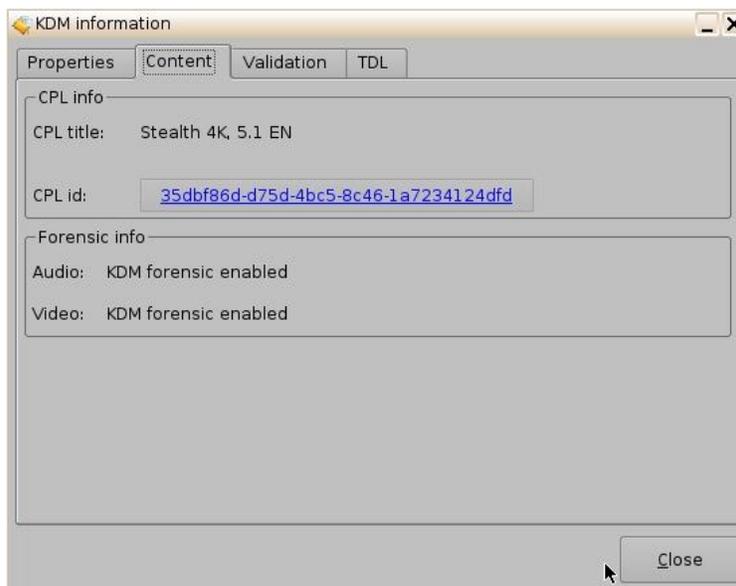


Figura 73: KDM information – guia Content

- A guia Validation contém informações precisas sobre a data e a hora da validade da KDM, uma aproximação do período pelo qual a KDM é válida e informações sobre quem assina a KDM (assunto e emissor). Veja a Figura 74 a seguir.

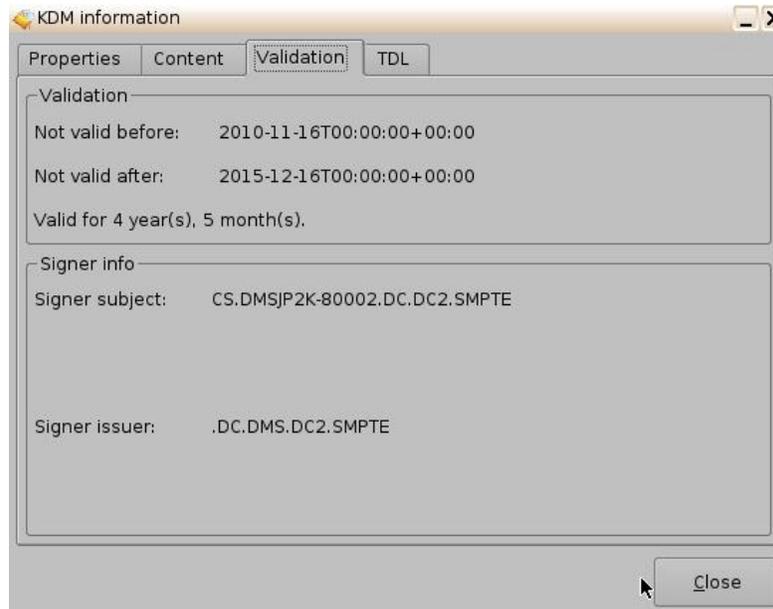


Figura 74: Janela pop-up KDM information

- A guia TDL contém a lista dos dispositivos (projetores) confiáveis e a identificação de seus certificados (Figura 75).

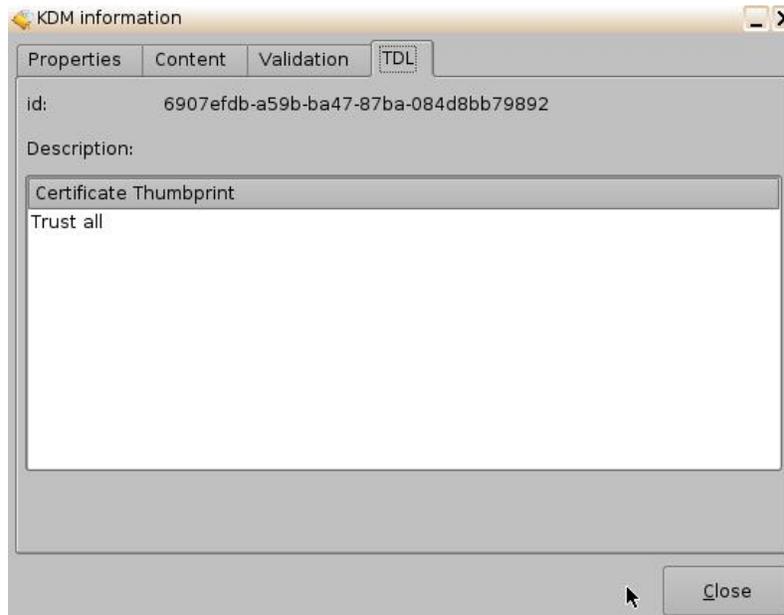


Figura 75: Janela pop-up KDM information

7.4.3 Ferramenta de pesquisa

O Content Manager permite que o usuário pesquise CPLs na guia Composition Playlists usando o campo de pesquisa localizado na parte superior da janela (Figura 76). A ferramenta de pesquisa permite que o usuário organize as CPLs com base nos seguintes elementos (ou realizar uma pesquisa personalizada, que não diferencia letras maiúsculas e minúsculas, ao inserir um padrão de pesquisa):

- all elements, incomplete elements, feature, rating, teaser, test, trailer, transitional ou custom search.

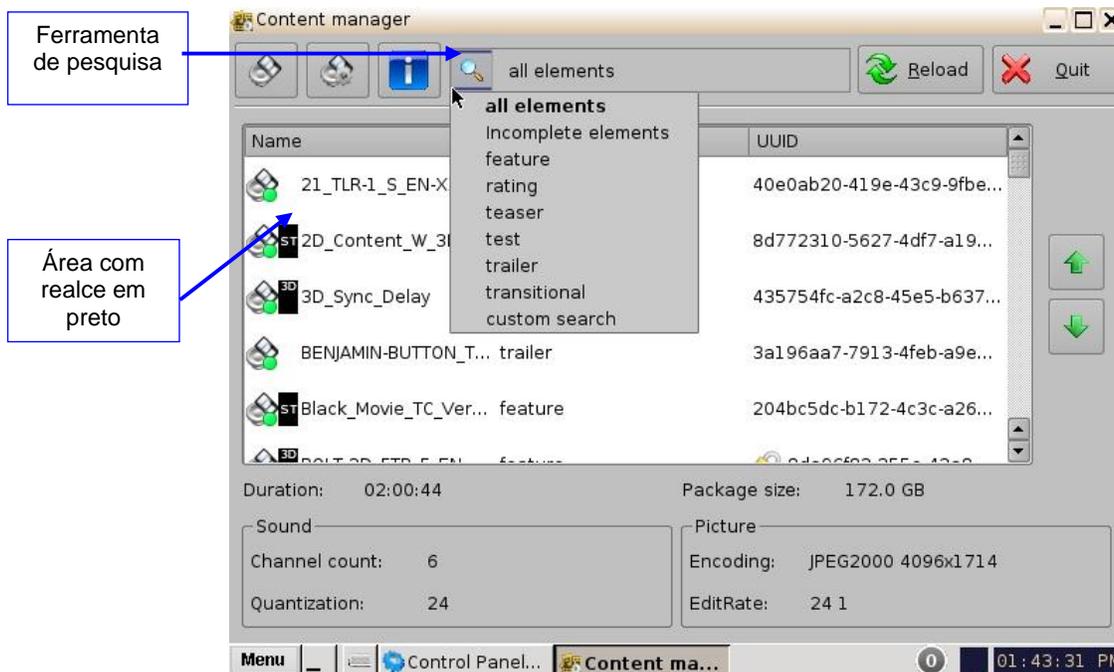


Figura 76: Ferramenta de pesquisa

- Por exemplo, selecione trailer para ordenar as CPLs. As CPLs serão organizadas por ordem alfabética na categoria trailer (Figura 77).

Nota: A área com realce em preto (Figura 76) indica se o conteúdo é 3D ou se contém legendas (ST).

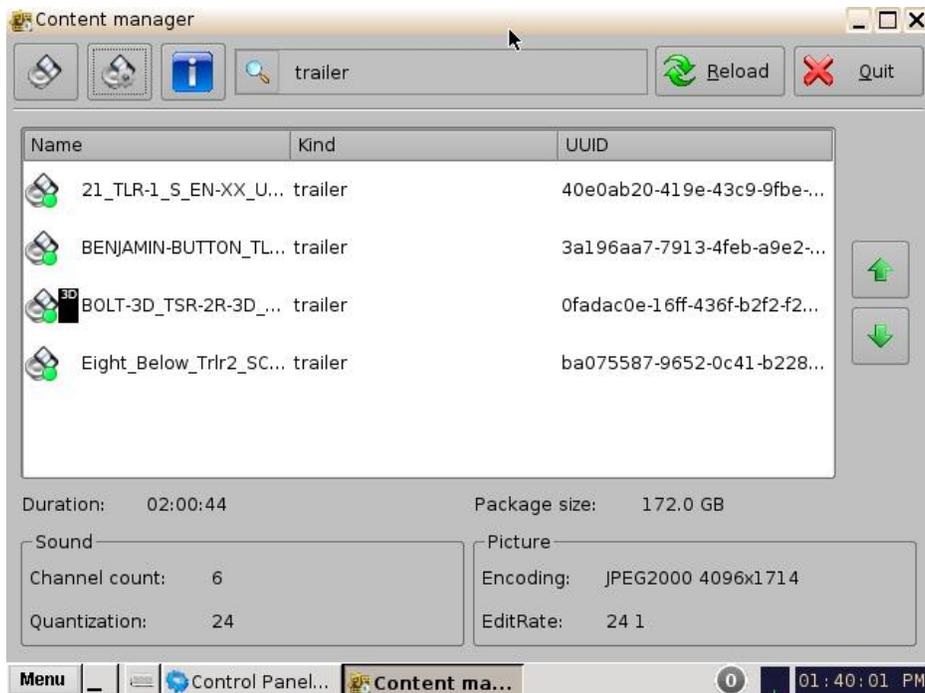


Figura 77: Campo de pesquisa

7.4.4 Página Decryption Keys

- A página Decryption Keys exibe a lista de todas as CPLs criptografadas na unidade e as KDMs correspondentes com uma descrição das informações a seguir (Figura 78):
 - Data de validade
 - Número de série eletrônico da unidade
 - UUID da KDM
- O usuário pode realizar uma verificação de conformidade da KDM, além de excluir a KDM selecionada.
- Clique na Home page, role e selecione Decryption Keys.
- Será exibida a janela a seguir:

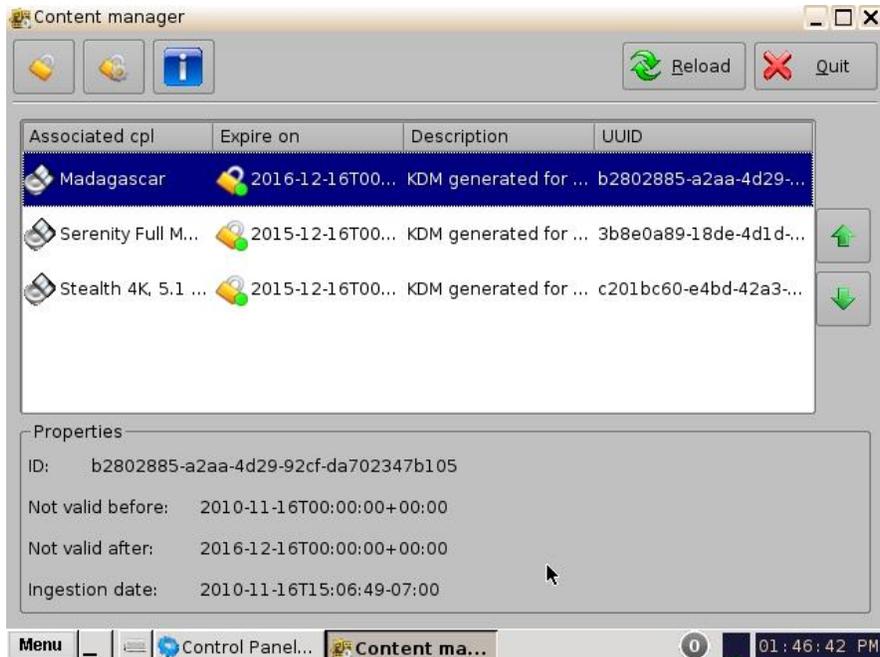


Figura 78: Página Decryption Keys

7.4.5 Realização da verificação de conformidade de uma KDM

- Selecione uma KDM na lista de KDMs, clique no botão de ações e selecione o item de menu Sanity check.
- Será exibida a janela Sanity check com os resultados da verificação de conformidade (Figura 79).
- Os resultados da verificação de conformidade são exibidos na parte inferior esquerda da janela Sanity check (Figura 79).

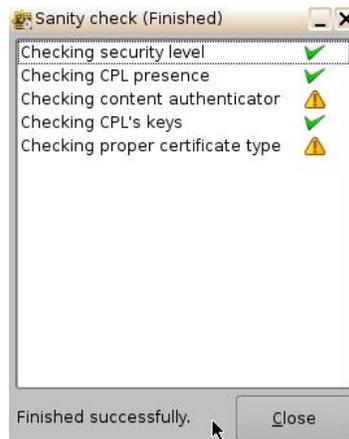


Figura 79: Página Decryption Keys

- Após a conclusão da verificação de conformidade, clique no botão Close (Figura 79).
- Para visualizar as propriedades de qualquer KDM, selecione-a na lista e as informações serão exibidas na parte inferior da janela (Figura 80).

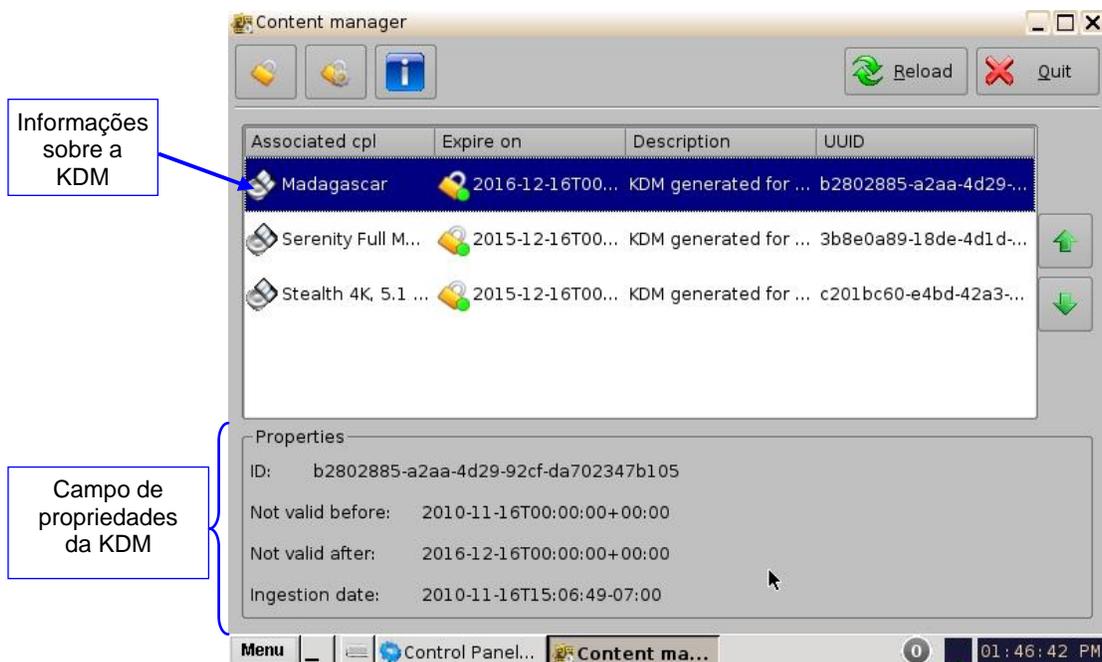


Figura 80: Página Decryption Keys: KDM selecionada – propriedades mostradas

- Essas mesmas informações podem ser obtidas por meio da seleção da linha da KDM e clicando no botão de informações.

7.4.6 Página Show Playlists

- Essa página exibe todas as SPLs disponíveis na unidade em conjunto com as seguintes informações:
 - Duração da SPL
 - UUID da SPL

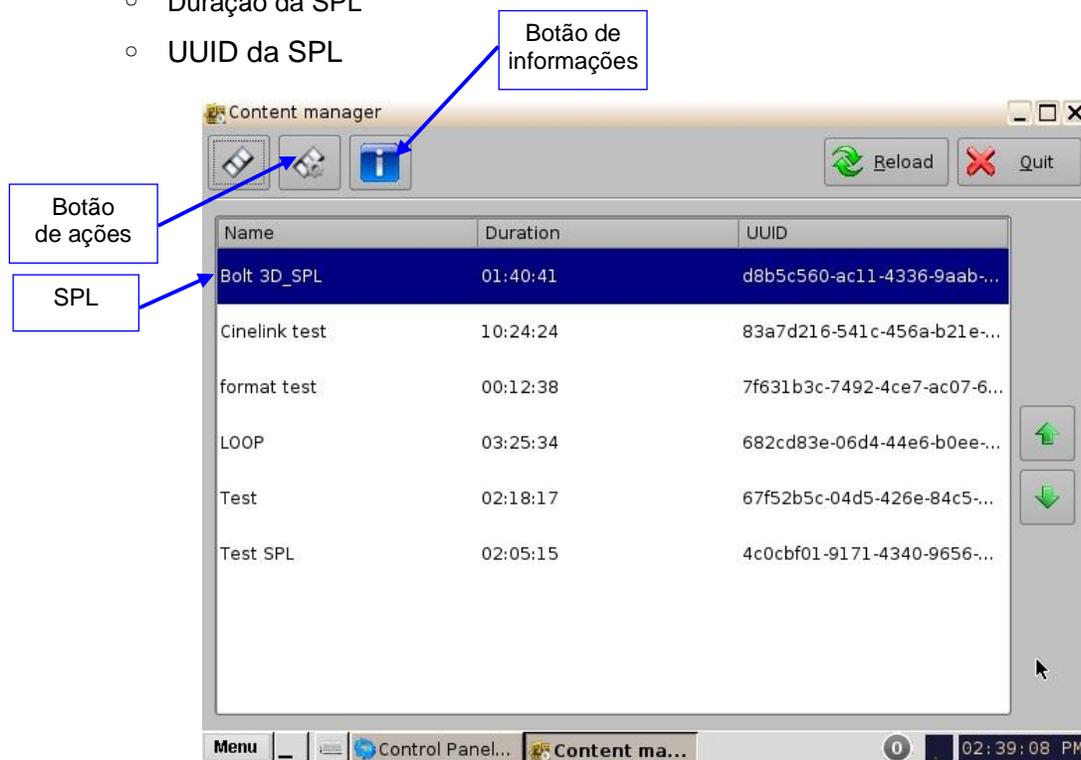


Figura 81: Página Show Playlists

- As ações a seguir podem ser realizadas na página Show Playlists: Excluir e Exportar SPLs.

7.4.6.1 Exclusão de uma SPL

- Selecione uma SPL na lista, clique no botão de ações (Figura 81) e selecione Delete no menu suspenso.
- É necessário inserir uma senha de Manager e confirmar a realização da operação.
- Confirme ou rejeite a exclusão na janela pop-up de confirmação pressionando Yes ou No.

7.4.6.2 Exportação de uma SPL

- Insira um dispositivo USB em uma porta USB da unidade.
- Selecione uma SPL na lista, clique no botão de ações (Figura 81) e selecione Export no menu suspenso.
- Selecione o dispositivo USB onde deverá ser exportada a SPL.
- Clique no botão Export.
- Quando a operação de exportação for concluída, clique em Ok e remova o dispositivo USB.

Nota: O software atual não é compatível com a exportação para sistemas de arquivos NTFS. Se a unidade USB estiver formatada como NTFS, será exibida uma mensagem de erro indicando que o arquivo não foi exportado. No momento, os formatos compatíveis com a exportação incluem: FAT (limite de 4 GB por arquivo), FAT 32 (limite de 4 GB por arquivo), ext2, ext3 e HFS.

7.4.7 Botão de informações

- Selecione uma SPL e clique no botão de informações para obter detalhes sobre a SPL.
- Será exibida a janela pop-up SPL information com as guias Properties (apresentando todas as CPLs da SPL) e Related Schedules.

7.4.8 Página Licenses

- Para chegar à página Licenses, clique no ícone da casa e selecione o item de menu Licenses. Será exibida a página Licenses (Figura 82).

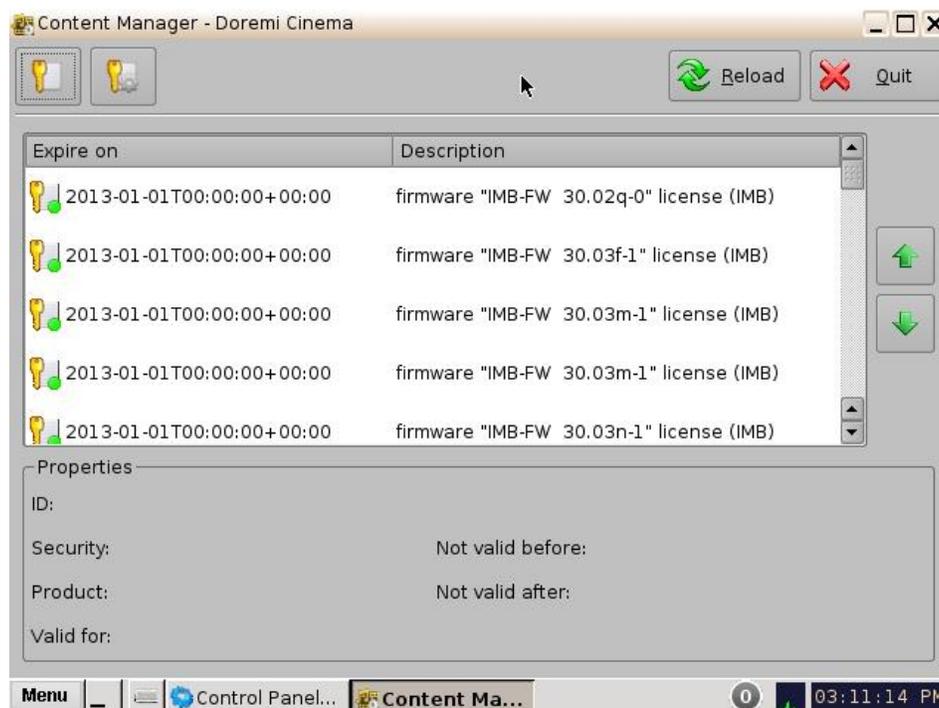


Figura 82: Página Licenses

- A página Licenses contém a lista de todas as licenças disponíveis na unidade, além de suas datas de validade e uma breve descrição de seu uso. Nesta página, o usuário pode excluir licenças.

7.4.9 Exclusão de uma licença

- Selecione a licença na lista e, em seguida, clique no botão de ações (Figura 83).
- Clique em Delete.

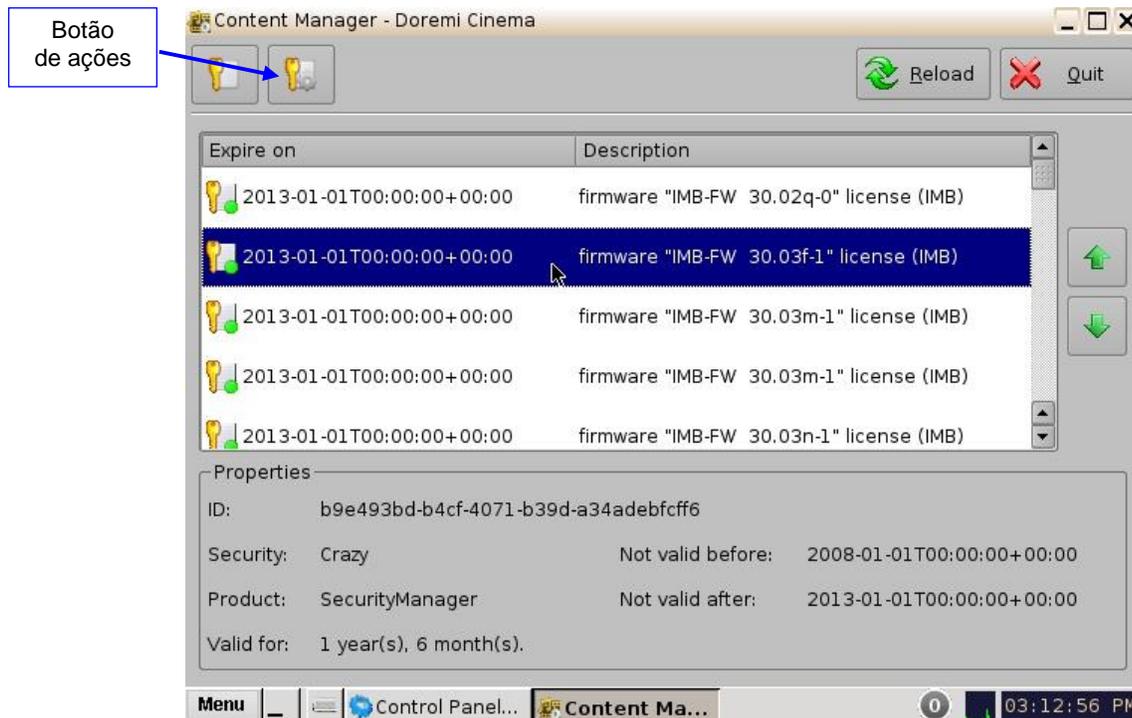


Figura 83: Página Licenses

- É necessário inserir uma senha de Manager para realizar a exclusão (Figura 84).

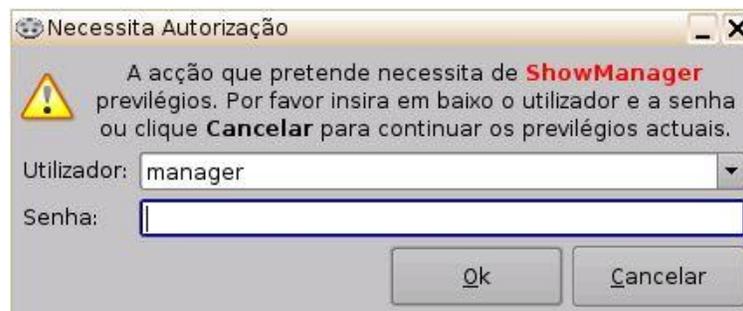


Figura 84: Janela de confirmação de senha

- Clique em Yes para confirmar a exclusão (Figura 85).



Figura 85: Janela de confirmação

7.5 Device Controller

7.5.1 Como configurar a GUI do Device Controller

- Para abrir o aplicativo Device Controller, vá até Menu → Control Panel e clique duas vezes no ícone Device Controller (Figura 86).

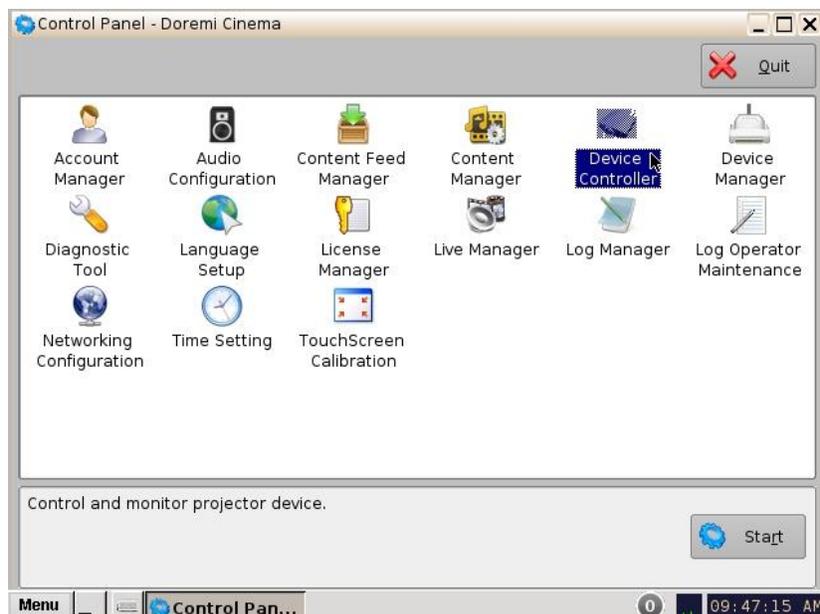


Figura 86: Painel de controle com o ícone Device Controller selecionado

- Será necessária uma senha de Manager para a autenticação.

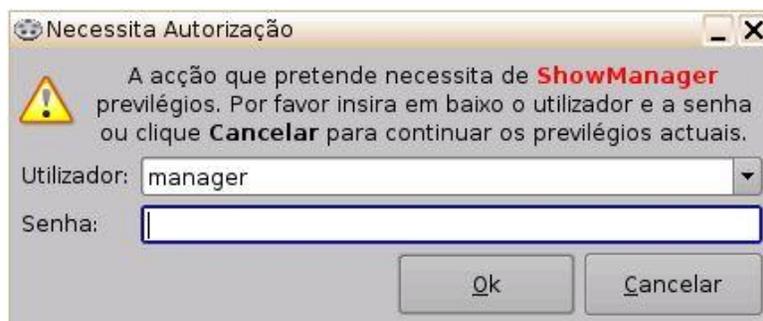


Figura 87: Janela de confirmação de senha

- Será exibida a janela a seguir do Device Controller.
- No exemplo a seguir, o dispositivo "IMB" será o dispositivo controlado.

7.5.2 Guia Registered

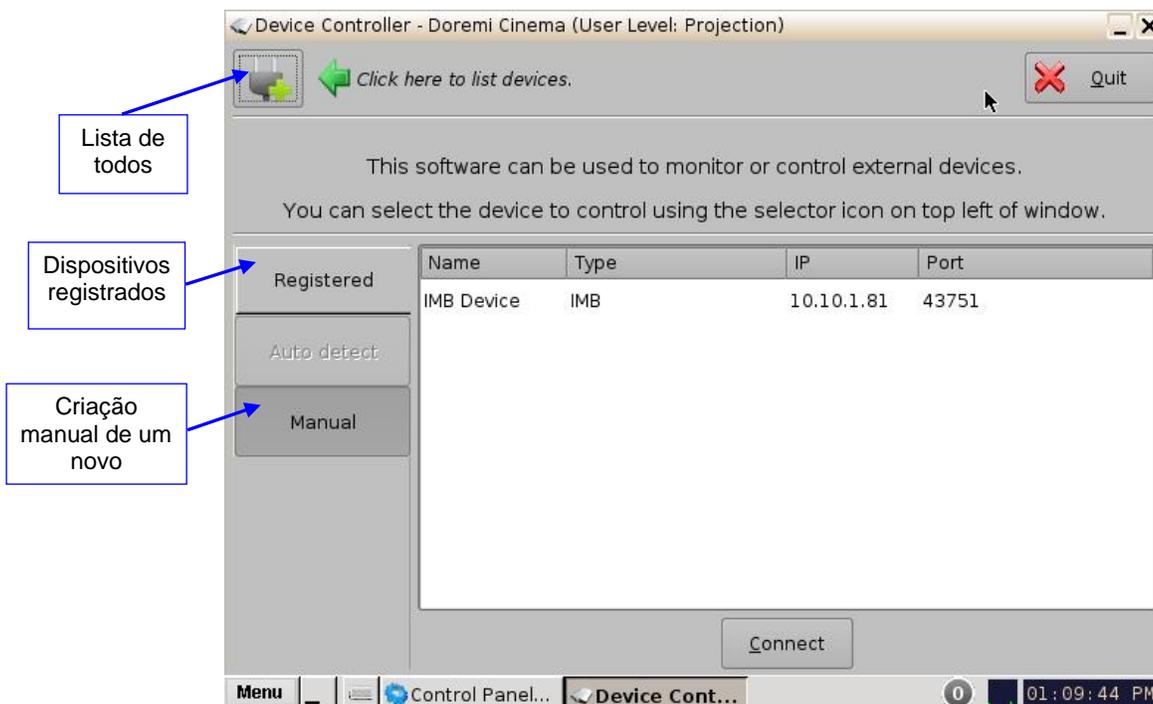


Figura 88: GUI do Device Controller – guia Registered

- Se o dispositivo já foi criado/registrado na GUI do Device Manager, será exibido automaticamente na guia Registered da GUI do Device Controller.
- Um IMB ou projetor Sony SRX será automaticamente detectado pelo Device Controller quando adicionado à rede.
- Clique no botão da lista de todos os dispositivos e selecione o dispositivo a controlar (Figura 88).
- Os parâmetros a seguir do dispositivo são exibidos na guia Registered:
 - Name:
 - Digite:
 - IP:
 - Port:
- **No caso de projetores Sony, o IP deve sempre ser 127.0.0.1, caso contrário, a configuração da Sony não funcionará corretamente.**
- O número em Port é preenchido automaticamente. **Não altere esse campo.**
- Selecione o dispositivo a controlar e clique no botão Connect. Ou selecione o dispositivo no menu suspenso para conectar-se ao dispositivo a ser controlado. A janela Device Controller exibirá quatro guias que permitirão que o usuário configure, controle e gerencie o dispositivo.
- o indicador de status mostra se o dispositivo está: On-line (verde), em modo de espera (amarelo) ou off-line (vermelho). Neste caso, é exibido verde.

7.5.3 Guia de configurações de entrada

A primeira guia exibe e controla origem de entrada e a escala.

- Input: As entradas a seguir são compatíveis:
 - Internal: a fonte do sinal é a unidade ShowVault.
 - HDMI: a fonte do sinal é um dispositivo externo (por exemplo, reproduutor de BD) conectado ao IMB por meio de um cabo HDMI.
 - SDI: a fonte do sinal é um dispositivo externo conectado ao IMB por meio de cabos SDI.
- Scaling: É possível escolher entre as seguintes opções de máscara/escala no menu suspenso.
 - Side Masking
 - Top/Bottom Masking
 - One-to-One



Figura 89: GUI do Device Controller

7.5.4 Guia de configurações de rede

A segunda guia exibe a configuração de rede.

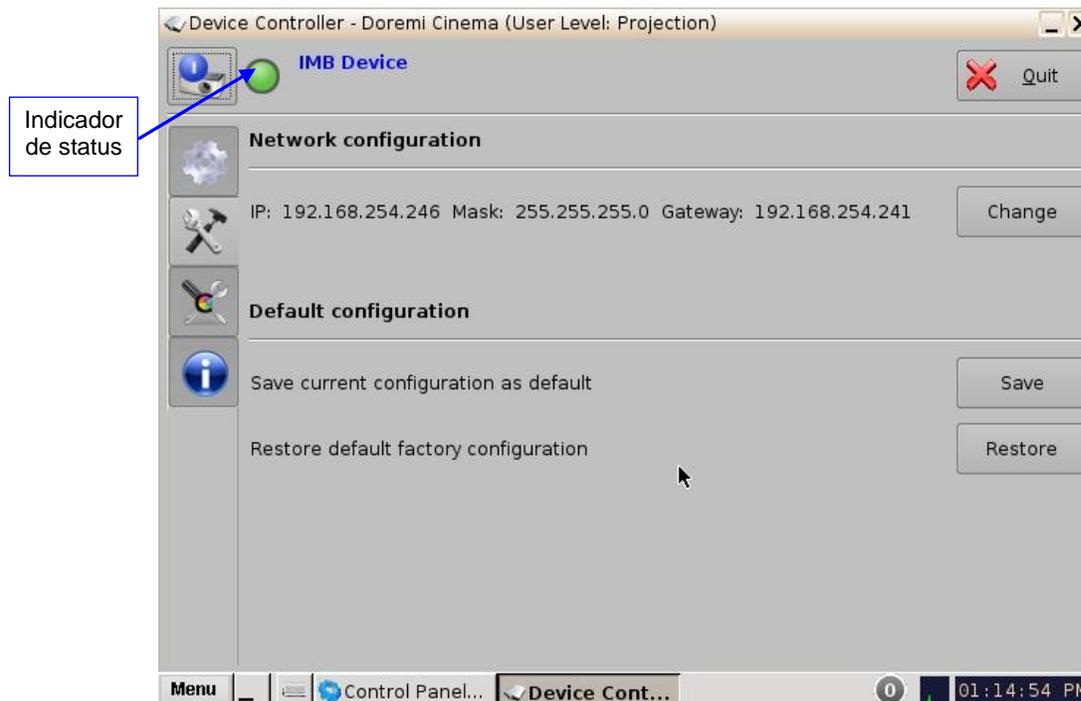


Figura 90: GUI do Device Controller – adição de um dispositivo projetor

- São exibidas as seguintes informações de configuração de rede:
 - IP
 - Mask (máscara de sub-rede)
 - Gateway
- O usuário também pode modificar as configurações de rede clicando no botão Change.
- São necessários privilégios de "root" para alterar os parâmetros de rede. Agora é possível alterar o IP, a máscara ou o gateway.
- Clique em Ok para confirmar as alterações. Essas alterações entram em vigor imediatamente e expiram quando a unidade for reiniciada, quando são substituída pela configuração padrão de rede.
- Para salvar essas alterações como padrão, basta pressionar o botão Save. Essas configurações permanecerão em vigor, mesmo após o reinício da unidade.
- Para restaurar a configuração de rede para o padrão de fábrica, clique no botão Restore. As configurações padrão de fábrica são:
 - IP
 - Mask
 - Gateway
- Certifique-se de clicar no botão Save quando terminar de definir a configuração de rede.

7.5.5 Guia de configuração do espaço de cores

- A terceira guia, que apresenta as configurações do espaço de cores, permite que o usuário modifique o espaço de cores de entradas HDMI e HD-SDI.

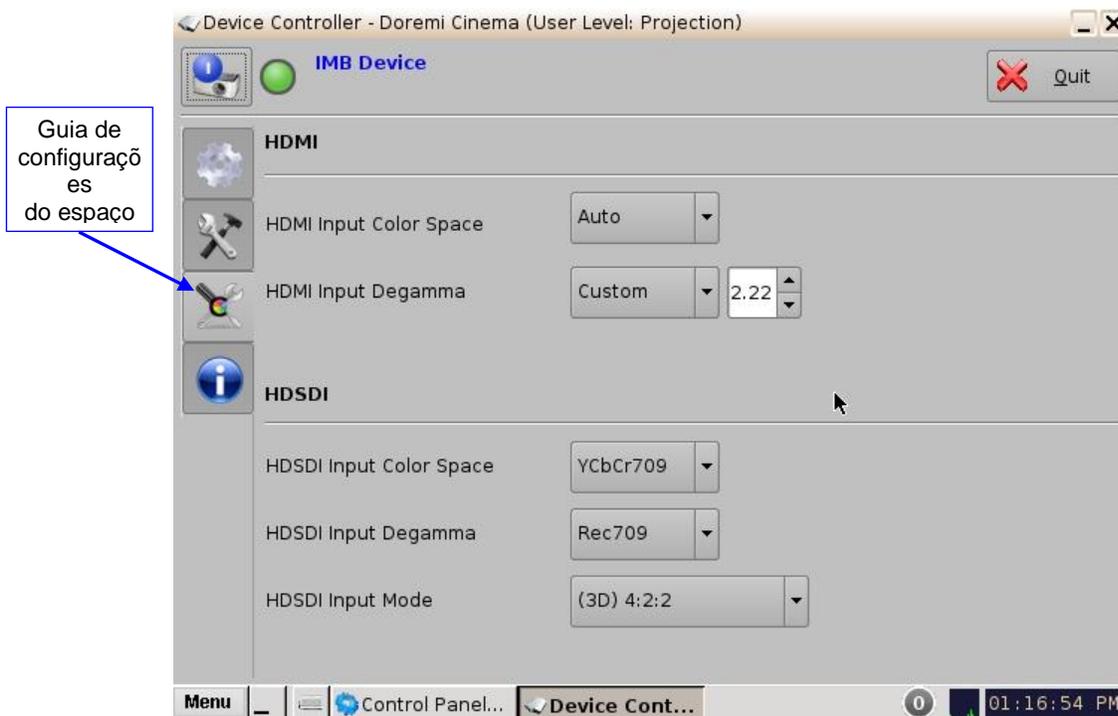


Figura 91: Guia de configurações

7.5.5.1 Configurações do espaço de cores HDMI

- HDMI Input Color Space: Clique na seta no menu suspenso e selecione na lista os padrões desejados para o espaço de cores.
 - Auto
 - YCbCr709
 - YCxCz
 - XYZ
- HDMI Input Degamma: Clique na seta no menu suspenso e selecione na lista o fator degamma desejado.
 - Rec709
 - DCI
 - Custom: Use as setas para escolher o valor desejado do campo numérico para o fator degamma.

7.5.5.2 Configurações do espaço de cores HD-SDI

- HDSDI Input Color Space: Clique na seta no menu suspenso e selecione na lista os padrões desejados para o espaço de cores.
 - YCbCr709
 - RGB709
 - YCxCz
 - XYZ
- HDSDI Input Degamma: Clique na seta no menu suspenso e selecione na lista o fator degamma desejado.
 - Rec709
 - DCI
 - Custom: Use as setas para escolher o valor desejado do campo numérico para o fator degamma.
- HDSDI Input Mode: Clique na seta no menu suspenso e selecione na lista o modo de entrada desejado.
 - (2D) 4:4:4 Dual Link
 - (3D) 4:2:2

7.5.5.3 Entrada HD-SDI

A seguir, os formatos 2D compatíveis atualmente com a entrada HD-SDI do IMB:

Proporção o\fps	23.98	24	25	29.97	30	47.95	48	50	59.94	60
720p									X	X
1080i	X	X	X	X	X					
1080p	X	X	X	X	X					

7.5.6 Guia de informações

- A quarta guia exibe as seguintes informações úteis de identificação do dispositivo controlado:
 - Versão do firmware
 - Revisão da placa mãe
 - Modo de execução
 - Número de série
 - Versão do software

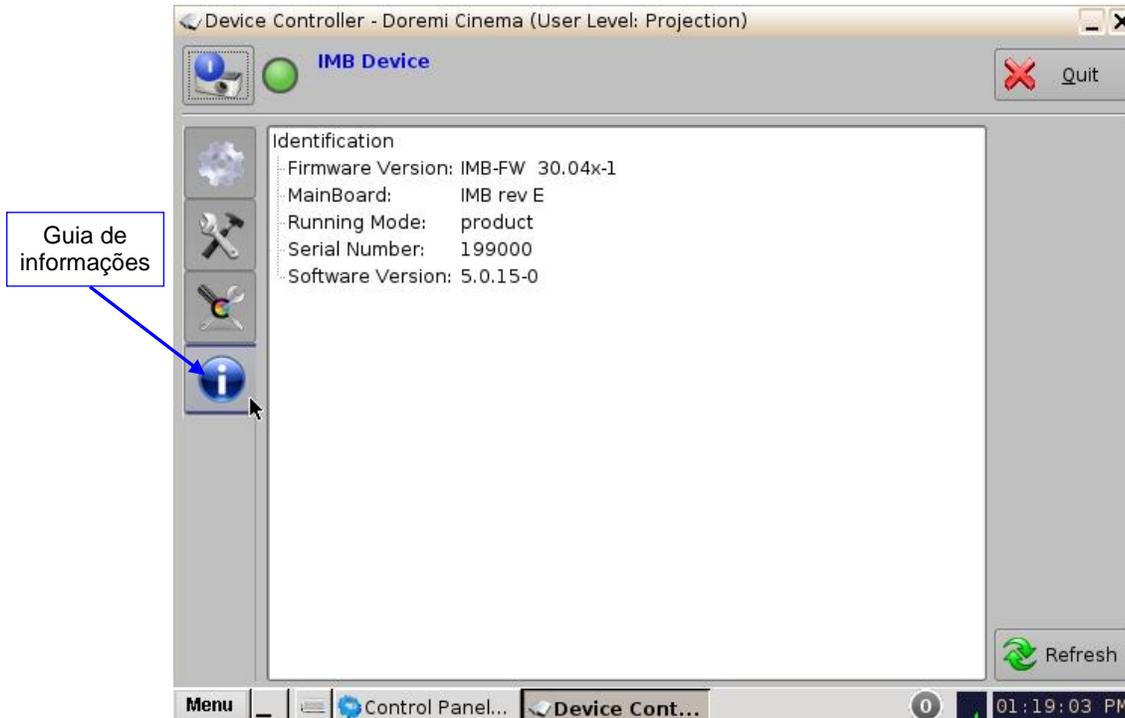


Figura 92: Guia de informações

- Use o botão Refresh para atualizar informações sobre o dispositivo controlado.
- Clique em Quit para sair do aplicativo.

7.5.7 Guia Auto detect

Esta guia não está funcional no momento. Ela será usada em versões futuras do software.

7.5.8 Guia Manual

Se o dispositivo for criado manualmente na guia Manual, ele será temporário e será perdido após o encerramento do aplicativo ou o reinício da unidade.

- As informações a seguir são necessárias para configurar manualmente o dispositivo:
 - Device Name: Recomenda-se utilizar um nome significativo.
 - Device Type: Clique na seta para verificar a lista de dispositivos compatíveis.
 - IP Address: Endereço IP do dispositivo a controlar. Os projetores Sony sempre são definidos com o IP 127.0.0.1.
 - Port: Essa informação é preenchida automaticamente após a escolha do tipo de dispositivo.
 - Sony Primary Projector → número da porta: 53484
 - Sony Secondary Projector → número da porta: 53485
 - IMB → número da porta: 43751

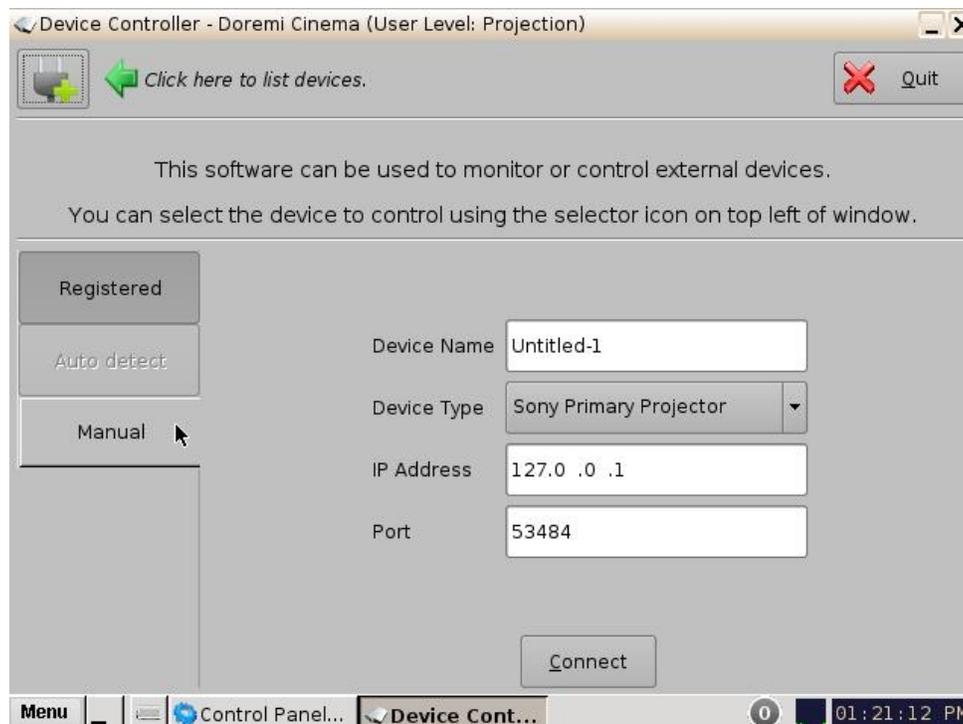


Figura 93: Guia Manual

7.6 Device Manager

- O Device Manager é um aplicativo usado para configurar a conexão entre uma unidade e projetores de cinema. Gerencia também o uso de comandos Ethernet para controlar dispositivos de automação de cinemas.
- Para executar o Device Manager, vá até Menu → Doremi Apps. → Device Manager.
- Será exibida a janela a seguir:

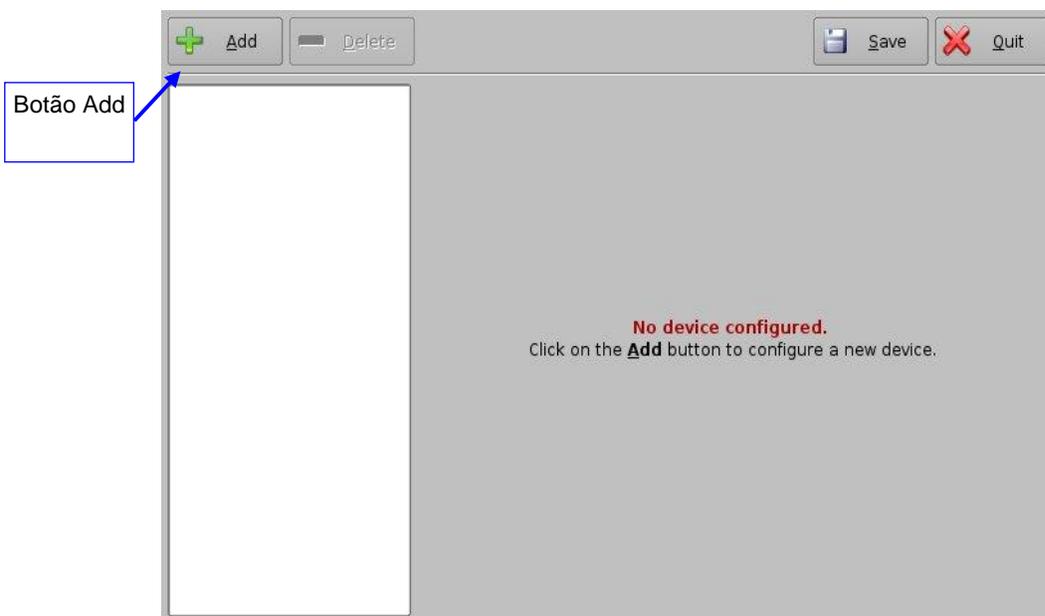


Figura 94: Device Manager

7.6.1 Adição de um projetor

- Para conectar um projetor à unidade (servidor), clique no botão Add (Figura 94).
- Será exibida a janela Add Device:
- Selecione Projector e clique no botão Add, como ilustrado abaixo:

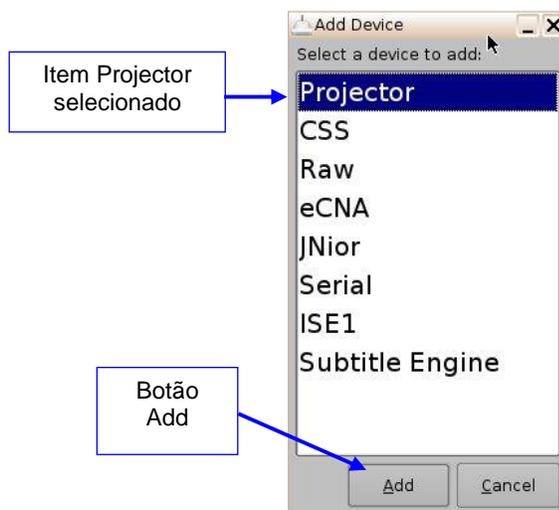


Figura 95: Janela de seleção de dispositivo – item Projector selecionado

- A janela principal de configuração será atualizada para refletir a inclusão do dispositivo projetor. O usuário poderá inserir os parâmetros do projetor, como ilustrado a seguir:

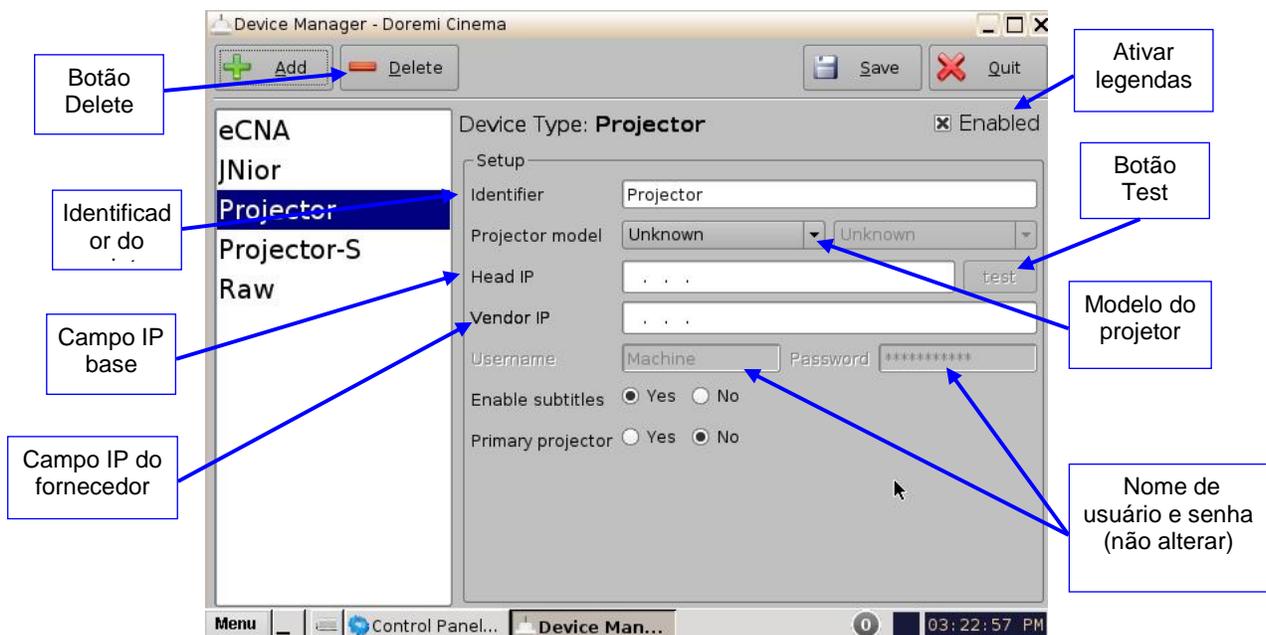


Figura 96: GUI do Device Manager – configuração dos campos de um projetor

Para configurar o projetor, siga as etapas a seguir:

- Especifique um identificador para o projetor (por exemplo, o nome do projetor ou o número da tela).

Nota: A seleção de projetores primários e secundários aplica-se apenas a projetores Sony SRX. Em todos os outros tipos de projetores, selecione Primary. Além disso, isso pode aplicar-se se o usuário desejar usar dois projetores para exibição 3D (o projetor da esquerda seria Primary e o projetor da direita seria Secondary).

- Escolha o modelo correto do projetor para conectar à unidade usando o campo Projector model.
- Selecione a série do modelo do projetor no menu suspenso à direita. A série do modelo do projetor varia de acordo com o fabricante do projetor.
- Digite o endereço IP base e clique no botão Test.
- Se o teste de conexão à base DLP falhar, o endereço IP é inválido.
- Escolha ativar ou desativar as legendas.

Nota: O servidor não funcionará corretamente se o usuário ativar as legendas sem que a unidade esteja conectada a um projetor.

- Marque a caixa de seleção Enabled no canto superior direito da GUI.
- Clique no botão Save para salvar a configuração. Será exibida uma página para a confirmação da senha. Insira a senha para salvar as configurações.

7.6.2 Remoção de um dispositivo ou projetor

- Para remover um dispositivo ou projetor, clique no item desejado à esquerda da GUI do Device Manager.
- Clique no botão Delete (Figura 96).

7.6.3 Gerenciamento de bibliotecas de automação

- Também é oferecido o suporte ao controle de automação de cinemas. Estes são os dispositivos compatíveis no momento:
 - eCNA
 - JNior
 - Uma biblioteca pré-compilada de comandos de automação compatíveis está disponível para cada um dos dois dispositivos. Esses comandos de automação podem então ser adicionados a instruções de macro.

7.6.4 Adição de um dispositivo eCNA

- Para adicionar um dispositivo eCNA, clique no botão Add na janela do Device Manager (Figura 97).
- Será exibida a janela Add Device. Selecione eCNA e clique no botão Add.
- A GUI do Device Manager será atualizada para refletir a inclusão do dispositivo eCNA.
- Insira o endereço IP do servidor eCNA no campo adequado, como ilustrado a seguir:

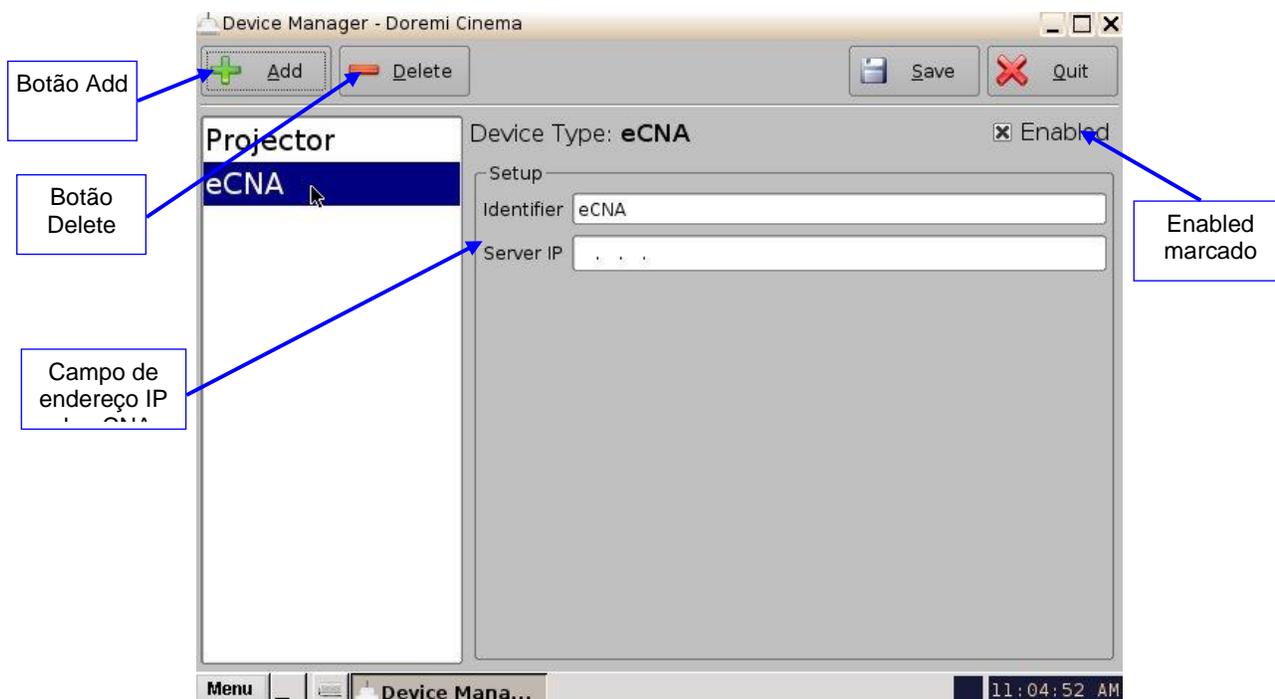


Figura 97: GUI do Device Manager – configuração de dispositivo eCNA

- Se ainda não tiver feito isso, marque a caixa de seleção Enabled no canto superior direito da GUI.
- Clique no botão Save para salvar a configuração. Será exibida uma janela solicitando a senha. Insira a senha para salvar as configurações e prosseguir.
- Clique no botão Quit quando tiver concluído a configuração. Se não tiver concluído, continue a adicionar mais dispositivos.

7.6.4.1 Remoção de um dispositivo eCNA

- Para remover um dispositivo eCNA, selecione-o na GUI do Device Manager e clique no botão Delete (Figura 97).

7.6.5 Adição de um dispositivo JNior

- Para adicionar um dispositivo JNior, clique no botão Add na janela do Device Manager.
- Será exibida a janela Add Device. Selecione JNior e clique no botão Add.
- A GUI do Device Manager será atualizada para refletir a inclusão do dispositivo JNior (Figura 98).
- Insira o endereço IP do servidor JNior no campo adequado, como ilustrado a seguir (Figura 98).

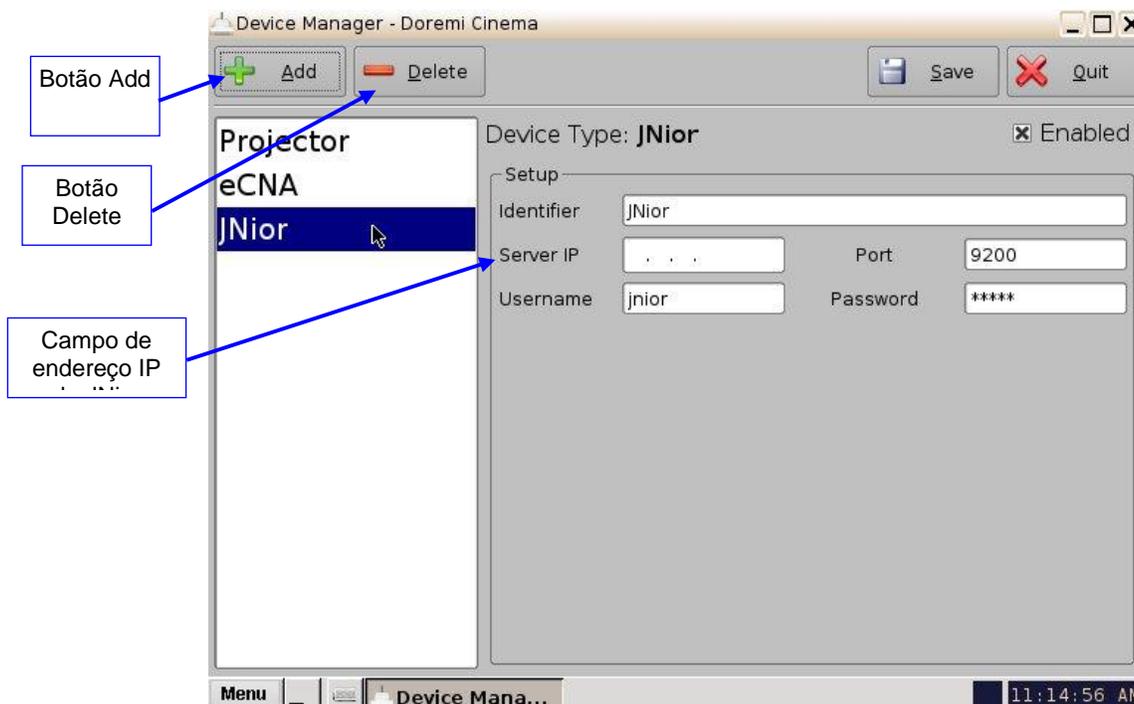


Figura 98: GUI do Device Manager – configuração de dispositivo JNior

- O campo de número da porta já será preenchido com o valor adequado (valor padrão de fábrica).

Nota: A documentação do dispositivo JNior fornecerá o nome de usuário e a senha corretos (valores padrão de fábrica).

- Clique no botão Save para salvar a configuração. Será exibida uma janela solicitando a senha. Insira a senha para prosseguir.
- Clique no botão Quit quando tiver concluído a configuração. Se não tiver concluído, continue a adicionar mais dispositivos.

7.6.5.1 Remoção de um dispositivo JNior

- Para remover um dispositivo JNior, clique no dispositivo na GUI do Device Manager.
- Clique no botão Delete (Figura 98).

7.6.6 Adição de um dispositivo Raw

- Um dispositivo Raw permite a comunicação com um dispositivo externo por meio de uma conexão Ethernet e dados Raw formatados como texto ou sequências binárias.
- Para adicionar um dispositivo Raw, clique no botão Add.
- Será exibida a janela Add Device. Selecione Raw e clique no botão Add.
- A GUI do Device Manager será atualizada para refletir a inclusão do dispositivo Raw (Figura 99).
- Insira o nome do dispositivo Raw no campo Identifier.

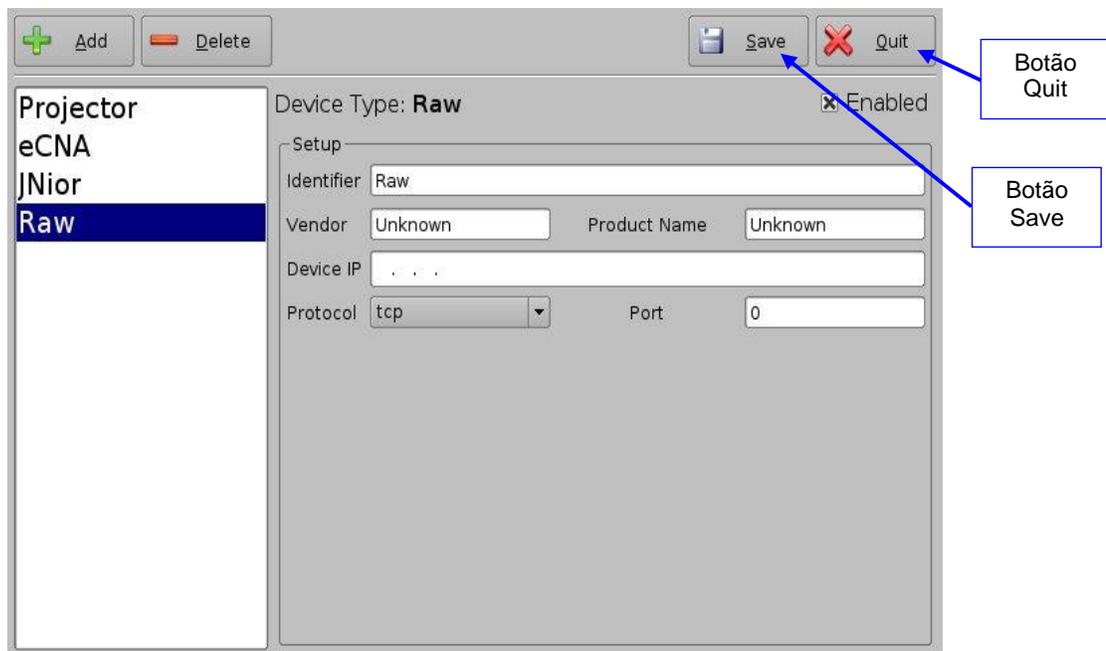


Figura 99: GUI do Device Manager – configuração de dispositivo Raw

- Especifique o nome de um fornecedor no campo Vendor.
- Especifique o nome de um fornecedor no campo Vendor.
- Insira o endereço IP do dispositivo Raw no campo Device IP (Figura 99).
- Escolha o protocolo a ser usado (TCP ou UDP) e o número adequado em Port.
- Clique no botão Save para salvar a configuração (Figura 99). Será exibida uma janela solicitando a senha. Insira a senha para prosseguir.
- Clique no botão Quit quando tiver concluído a configuração.

7.6.7 Remoção de um dispositivo Raw

- Para remover um dispositivo Raw, selecione-o na GUI do Device Manager e pressione o botão Delete (Figura 99).

7.6.8 Adição de um dispositivo Serial

- O dispositivo Serial é usado para possibilitar o gerenciamento de mensagens de entrada e saída por uma porta serial. Esse é um novo recurso que permite que o usuário controle ou interaja com dispositivos antigos que, geralmente, se comunicam apenas por cabos seriais. As mensagens de saída podem ser enviadas para automação por meio de uma instrução básica de automação. Mensagens de entrada são analisadas e enviadas ao mecanismo de reprodução na forma de um acionador de sinal.
- O esquema a seguir explica como o daemon é executado:

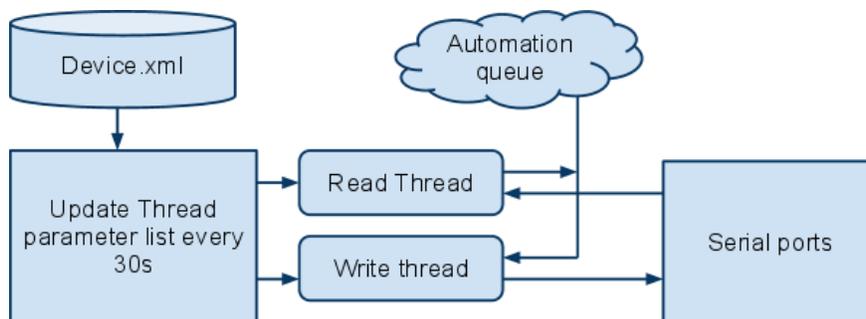


Figura 100: Esquema de dispositivo Serial

- O arquivo device.xml contém todos os elementos para configurar de maneira adequada a porta serial e como verificar mensagens de entrada. Esse arquivo é gerenciado de maneira prática por meio da GUI do aplicativo Device Manager. O driver genérico do dispositivo serial pode gerenciar simultaneamente diferentes portas seriais.
- Vá até Menu → Doremi Apps. → Device Manager e siga as etapas a seguir. Será exibida a janela a seguir:

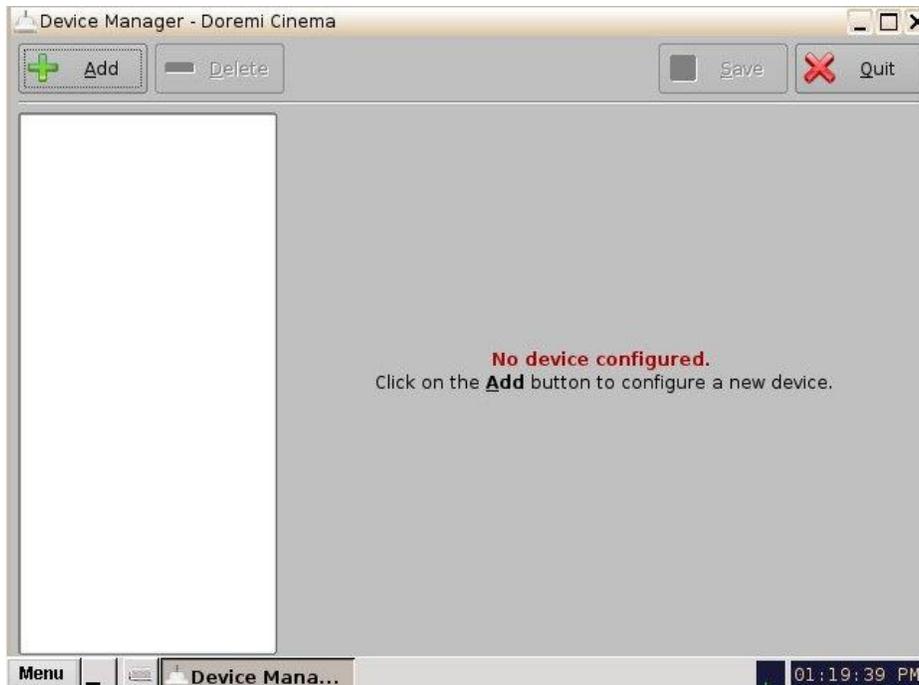


Figura 101: GUI do Device Manager

- Clique no botão Add e selecione o item Serial da lista pop-up.

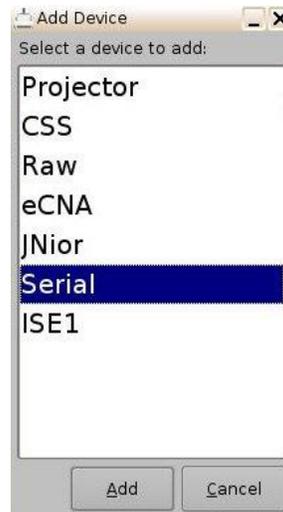


Figura 102: Janela Add Device

- Clique no botão Add (Figura 102). Será exibida a janela a seguir (Figura 103):
- É necessário fornecer alguns parâmetros de configuração na janela:
 - Identifier é o nome pelo qual o usuário identificará o novo dispositivo configurado.
 - Serial Port é o nome de arquivo interno do sistema para o dispositivo que o driver do dispositivo usará para comunicar-se.
 - Valores comuns são: /dev/ttyS0 para a porta serial incorporada à placa-mãe e /dev/ttyUSB0 para qualquer conversor USB-serial.

- Speed, Data, Stop Bits, Parity e Flow Control são parâmetros comuns usados para configurar a comunicação serial. Consulte a documentação original de automação para descobrir quais os valores corretos. O valor comum é 115200 8N1. Sem controle de fluxo.

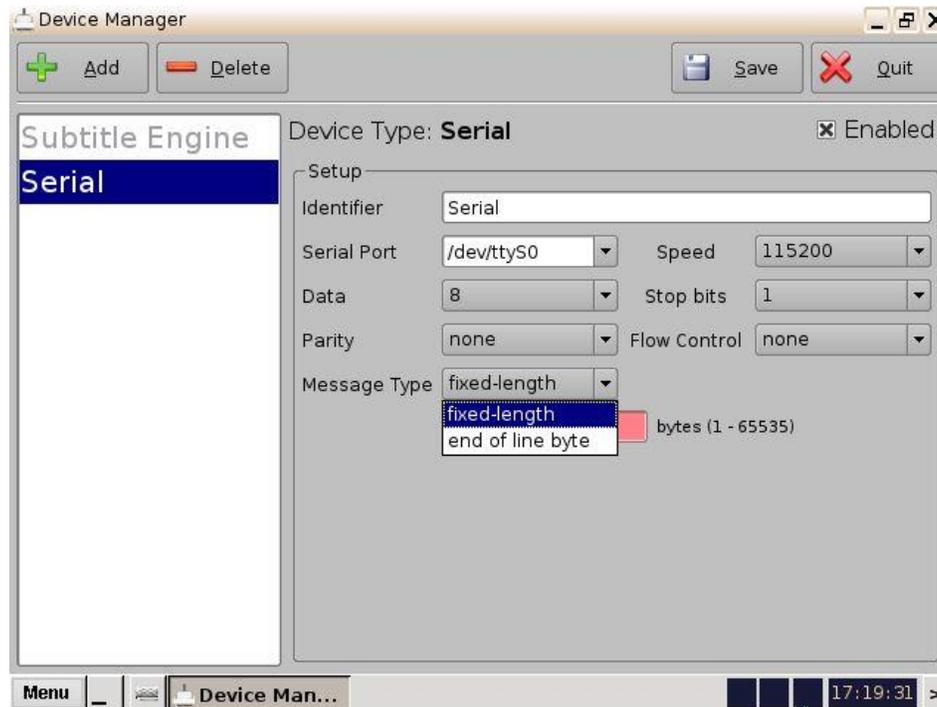


Figura 103: GUI do Device Manager – dispositivo Serial adicionado

- Message Type: Esse parâmetro indica como o texto recebido será analisado para criar mensagens. Para corresponder à maioria dos protocolos existentes, existe suporte para dois diferentes tipos de mensagens de entrada.
 - Mensagens de comprimento fixo: Espera-se que todas as mensagens tenham o mesmo comprimento. O usuário tem de fornecer o parâmetro de comprimento da mensagem.
 - Caractere de fim de mensagem: Espera-se que todas as mensagens tenham um caractere especial que indique o final da mensagem. Esse tipo corresponde à maioria dos protocolos com base em texto que dependem de um caractere de fim de linha (`\n`) para validar a entrada. O usuário tem de fornecer o caractere especial de fim da mensagem. Não há suporte para uma sequência com vários caracteres (por exemplo, `\r\n`). Observe que o caractere especial NÃO fará parte da mensagem enviada ao mecanismo de reprodução.
- Salve a nova configuração.

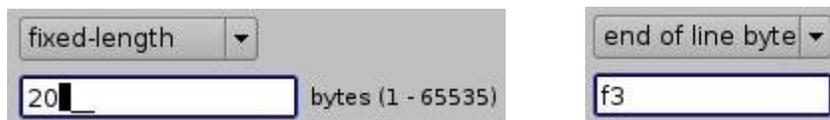


Figura 104: Exemplos de comprimento fixo e fim de mensagem

Nota: Pode levar até 30 segundos para que a nova configuração entre em vigor.

- Após a configuração do dispositivo serial, o usuário poderá definir o acionador na porta serial ou ações de automação para a porta serial.

7.6.9 Dispositivo ISE1

- O dispositivo ISE1 oferece comunicação com o IMAX Secure Enclosure. Se forem necessárias mais informações, entre em contato com o suporte técnico da Doremi Labs (Seção 1.3).

7.6.10 Dispositivo CSS

- O dispositivo CSS oferece comunicação com o Sony Cavity Security System. Se forem necessárias mais informações, entre em contato com o suporte técnico da Doremi Labs (Seção 1.3).

7.6.11 Configuração 3D

- Ao utilizar uma configuração DCP-2000 ou DCP-2K4 para apresentação em 3D, o projetor precisará estar configurado com o espaço de cores adequado. Entre em contato com o fornecedor do projetor para configurar o projetor de maneira adequada.

7.6.11.1 Suporte ao Dolby 3D

- Para ativar o suporte ao Dolby 3D, entre em contato com o suporte técnico da Doremi Labs para receber a licença adequada (Seção 1.3).

7.6.11.2 Suporte ao RealD 3D

Para ativar o suporte ao RealD 3D, entre em contato com a RealD pelo endereço cinema-support@reald.com para receber a licença adequada. Após receber a licença, siga as etapas a seguir:

- Abra a GUI do Device Manager clicando em Menu → Doremi Apps. → Device Manager.
- Será exibida a janela a seguir:

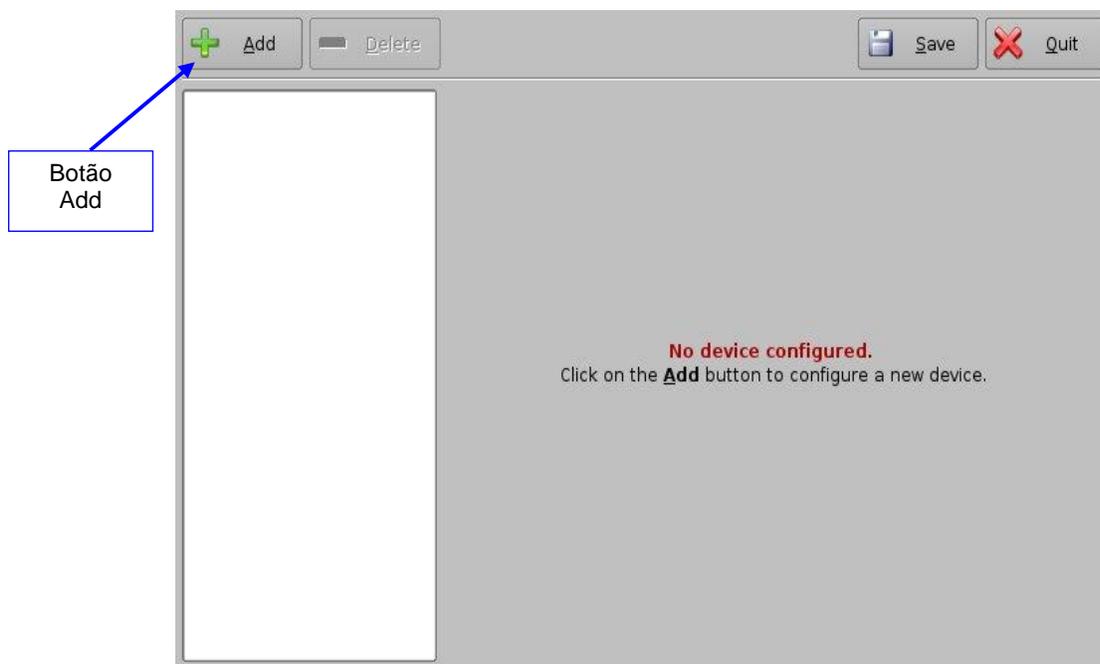


Figura 105: GUI do Device Manager

- Clique no botão Add.
- A lista de dispositivos disponíveis será exibida como apresentado a seguir:

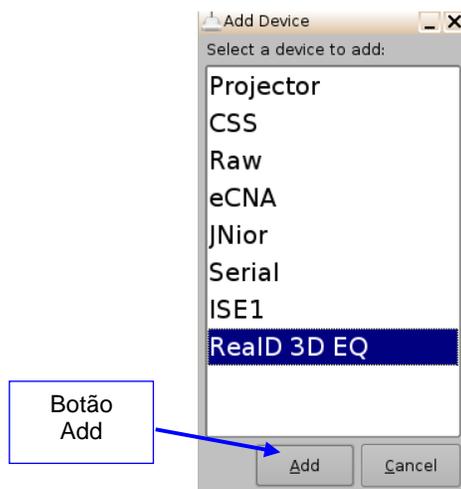


Figura 106: Lista de dispositivos disponíveis

- Selecione o dispositivo ReaID 3D EQ e clique no botão Add (Figura 106).
- O dispositivo ficará visível na GUI principal do Device Manager, como ilustrado abaixo:

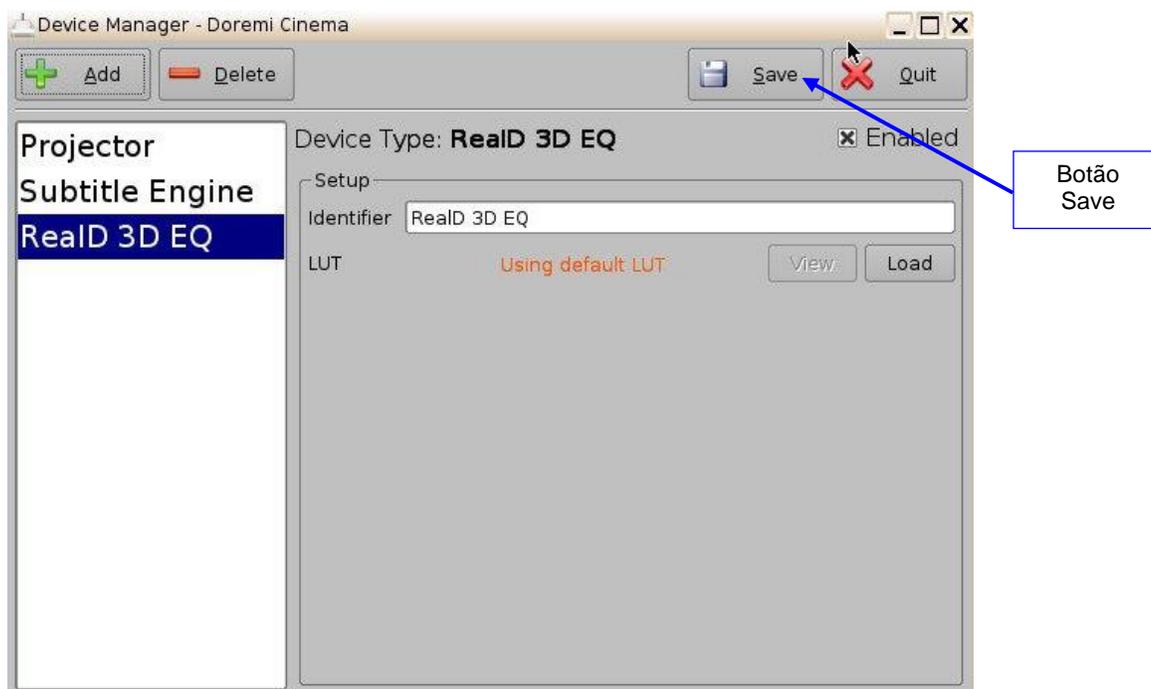


Figura 107: Dispositivo RealD 3D EQ adicionado

- Para concluir a configuração, clique no botão Save (Figura 107). Insira a senha adequada e clique em Ok.

7.6.11.3 Suporte ao Sensio 3D

- Para ativar o suporte ao Sensio 3D, entre em contato com o suporte técnico da Doremi Labs para receber a licença adequada (Seção 1.3).

7.6.12 Suporte a Closed Caption

- Para ativar o suporte a Closed Caption de dispositivos Rear Window, instale a licença adequada. Para obter mais informações sobre o suporte a Closed Caption, entre em contato com o suporte técnico da Doremi Labs (Seção 1.3).

7.6.13 Configuração do Subtitle Engine

Esta seção fornece instruções sobre como configurar o Device Manager para o suporte ao Subtitle Engine. Isso permitirá que o usuário grave legendas na imagem antes de exportar para o projetor. Após receber a licença, siga as etapas a seguir:

- Abra a GUI do Device Manager clicando em Menu → Doremi Apps. → Device Manager.
- Será exibida a janela a seguir:

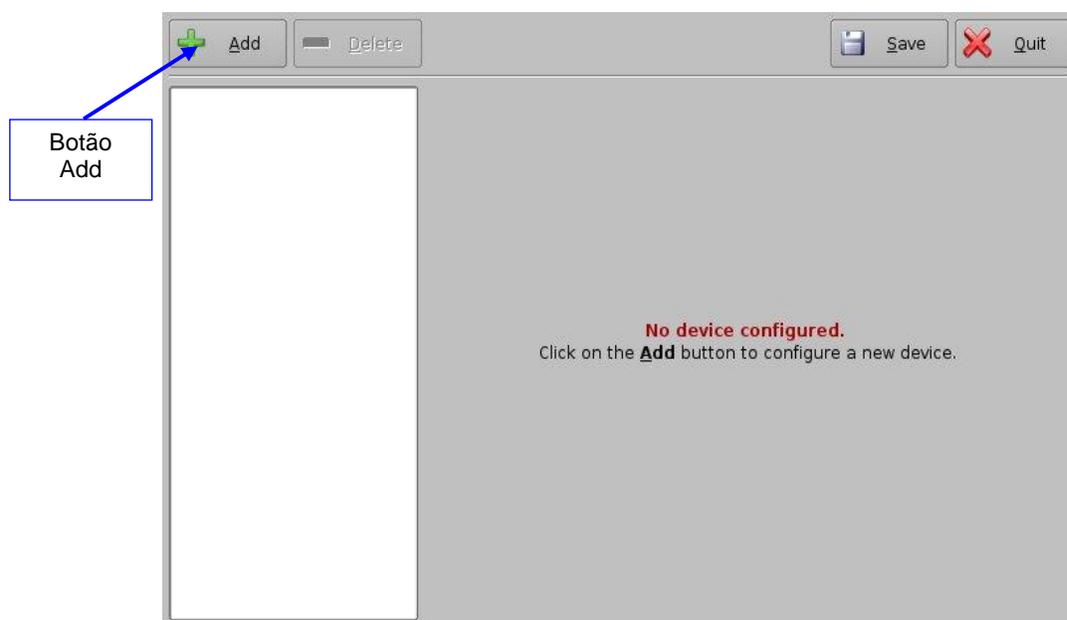


Figura 108: GUI do Device Manager

- Clique no botão Add (Figura 108).
- Será exibida a janela Add Device:

Nota: Caso o usuário já tenha um projetor configurado no Device Manager para exibir legendas, ou seja, a opção de legendas já está ativada, adicionar o dispositivo Subtitle Engine fará com que seja exibida uma tela de aviso solicitando que o usuário desative a exibição de legendas em qualquer projetor. O Subtitle Engine gravará a legenda na imagem antes de exportar as imagens resultantes para o projetor. Se planejar usar o Subtitle Engine, clique em Yes na janela de aviso para desativar as legendas de todos os projetores (Figura 109).

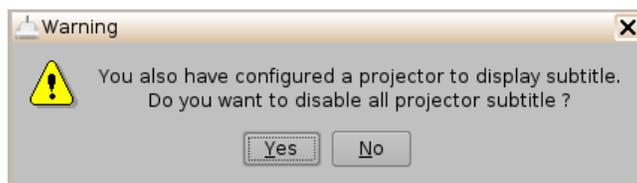


Figura 109: Janela de aviso do Subtitle Engine

- Selecione o dispositivo Subtitle Engine e clique no botão Add.
- O dispositivo ficará visível na GUI principal do Device Manager, como ilustrado abaixo:

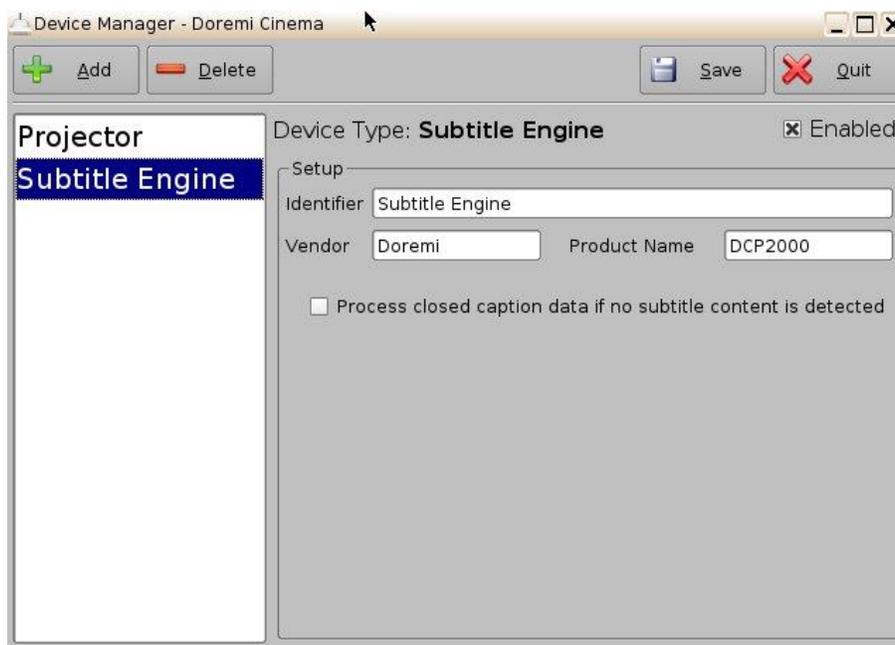


Figura 110: Subtitle Engine adicionado

- Para concluir a configuração, clique no botão Save (Figura 110). Será solicitada a senha do usuário. Insira a senha adequada e clique em Ok.

7.7 Diagnostic Tool

- Para usar o aplicativo Diagnostic Tool, consulte o documento de número "DTL.OM.000169.DRM", intitulado "Diagnostic Tool User Manual". Entre em contato com o suporte técnico da Doremi Labs para receber esse documento (Seção 1.3).

7.8 Language Setup

Todos os aplicativos contam com suporte a vários idiomas, exceto:

- Diagnostic Tool
- License Manager
- Live Manager
- Log Manager
- Log Operator Maintenance
- Networking Configuration
- Touchscreen Calibration

Nota: Certifique-se de que nenhum aplicativo esteja aberto antes de definir o idioma.

- Para alterar o idioma usado na unidade, clique duas vezes no ícone Language Setup na janela Control Panel.
- Será solicitada a senha do usuário.
- Será exibida a janela Language Setup:



Figura 111: Janela Language Setup – English

- Use a caixa de lista para escolher o idioma desejado, por exemplo, Español (Figura 112).

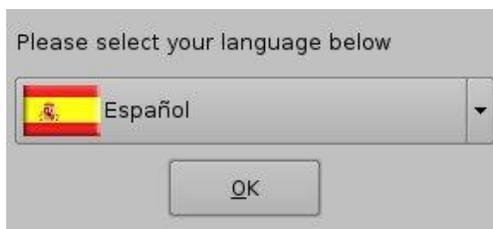


Figura 112: Janela Language Setup – Español

- Os idiomas disponíveis incluem:
 - Alemão (compatível)
 - Inglês (compatível)
 - Espanhol (compatível)
 - Francês (compatível)
 - Norueguês (compatível)
 - Polonês (compatível)
 - Português (compatível)
 - Russo (requer pacote de arquivos de fonte)
 - Árabe (requer pacote de arquivos de fonte)
 - Chinês (requer pacote de arquivos de fonte)
 - Japonês (requer pacote de arquivos de fonte)
 - Taiwanês (requer pacote de arquivos de fonte)
 - cs-CZ – tcheco (requer pacote de arquivos de fonte)
- Clique no botão OK quando tiver escolhido o idioma.
- O idioma da unidade será atualizado como ilustrado na GUI do CineLISTER mostrada a seguir:

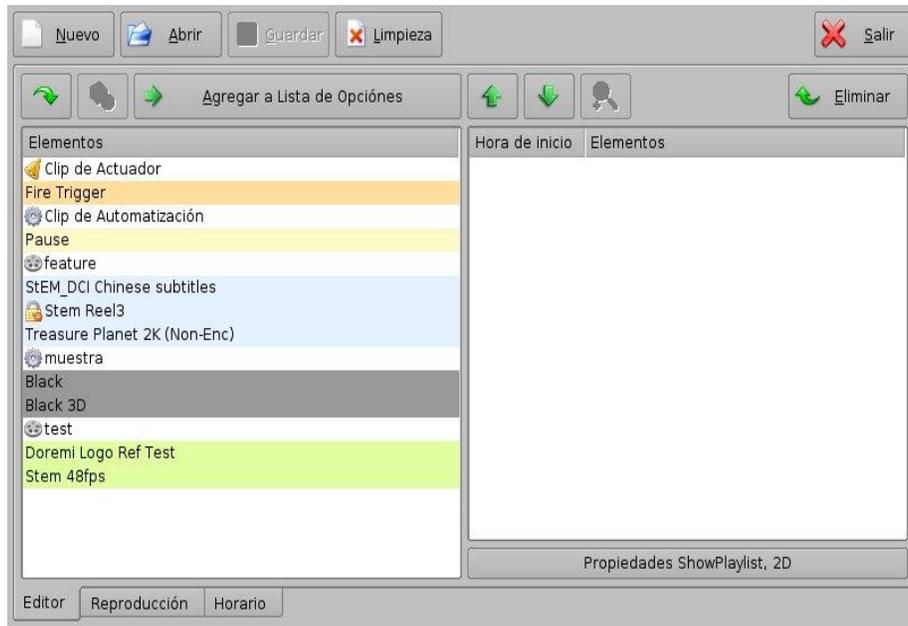


Figura 113: GUI do CineLister – selecionado idioma espanhol

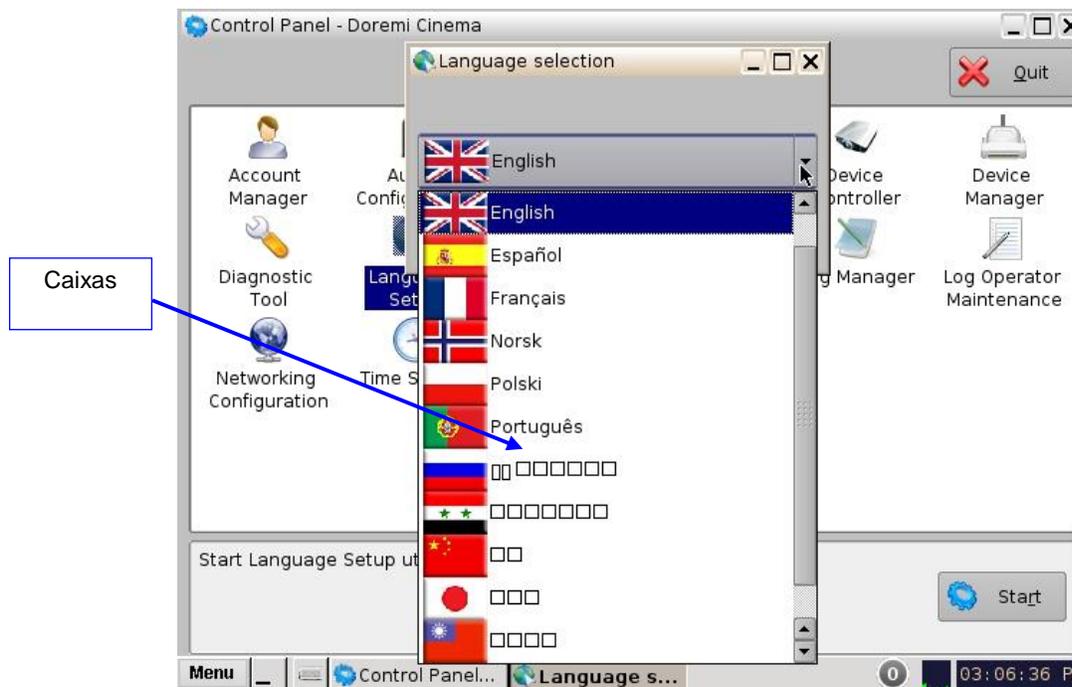


Figura 114: Lista suspensa em Language Setup

Nota: As caixas (Figure 114) indicam que é necessário um pacote com arquivos de fontes. Entre em contato com o suporte técnico local da Doremi para obter o pacote com arquivos de fontes adequado.

7.9 License Manager

- Para acessar a GUI do License Manager, clique duas vezes no ícone do License Manager no painel de controle.
- Será exibida a janela a seguir (se não houver licenças instaladas na unidade):

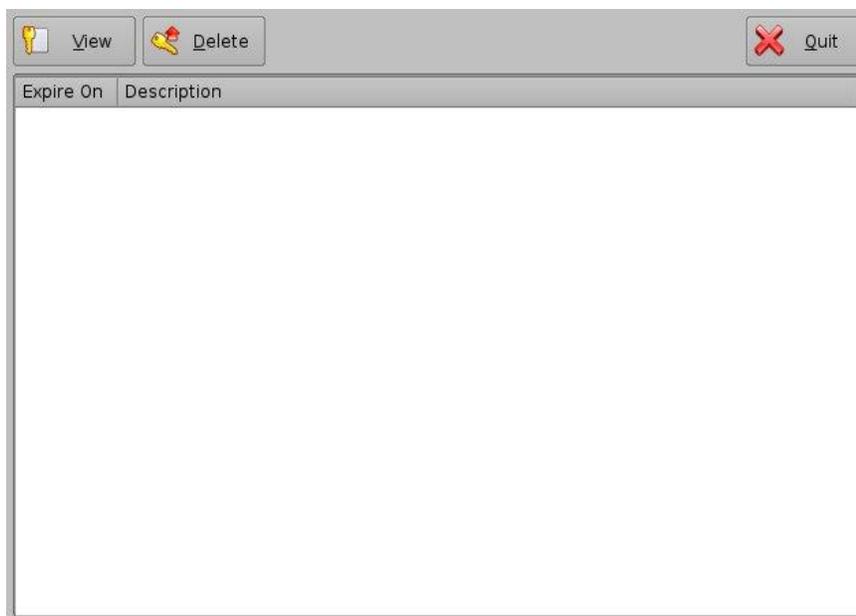


Figura 115: GUI do License Manager

7.9.1 Adição de uma licença

- Para adicionar uma licença, tenha pronto o arquivo da licença em uma unidade flash USB e conecte-a a uma porta USB na unidade.
- Será exibida a GUI do Ingest Manager, como ilustrado a seguir:

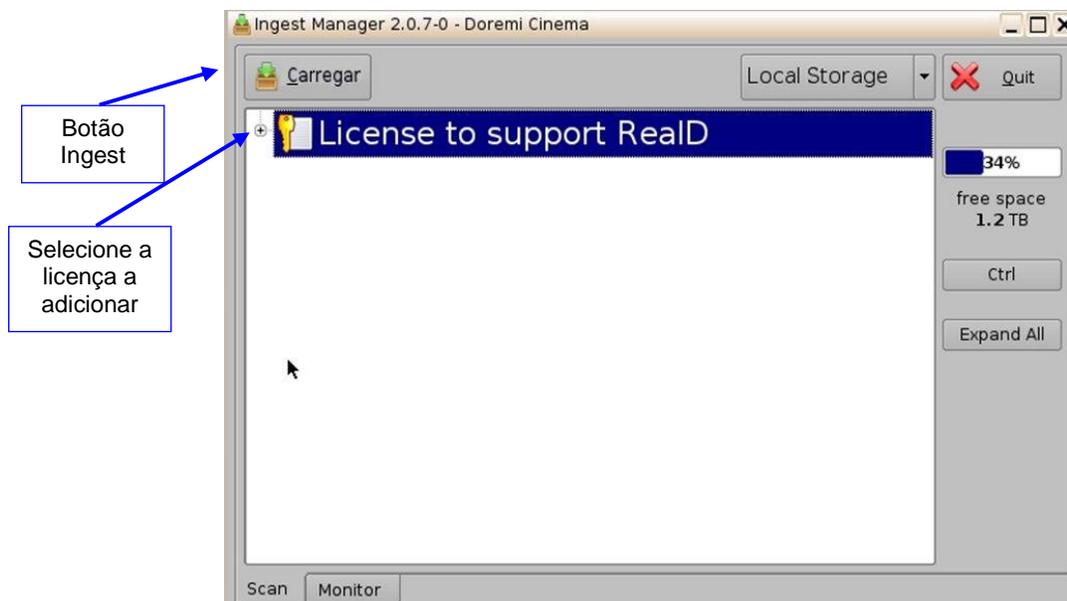


Figura 116: Exemplo de recebimento de licença

- Selecione os arquivos de licença a instalar e clique no botão Ingest.
- Será solicitada a senha do usuário. Insira a senha adequada e clique em Ok.
- Não é necessário reiniciar a unidade (consulte a Nota a seguir).
- Volte à GUI do License Manager por meio de Menu → Control Panel. As licenças recebidas estarão visíveis, como ilustrado a seguir:

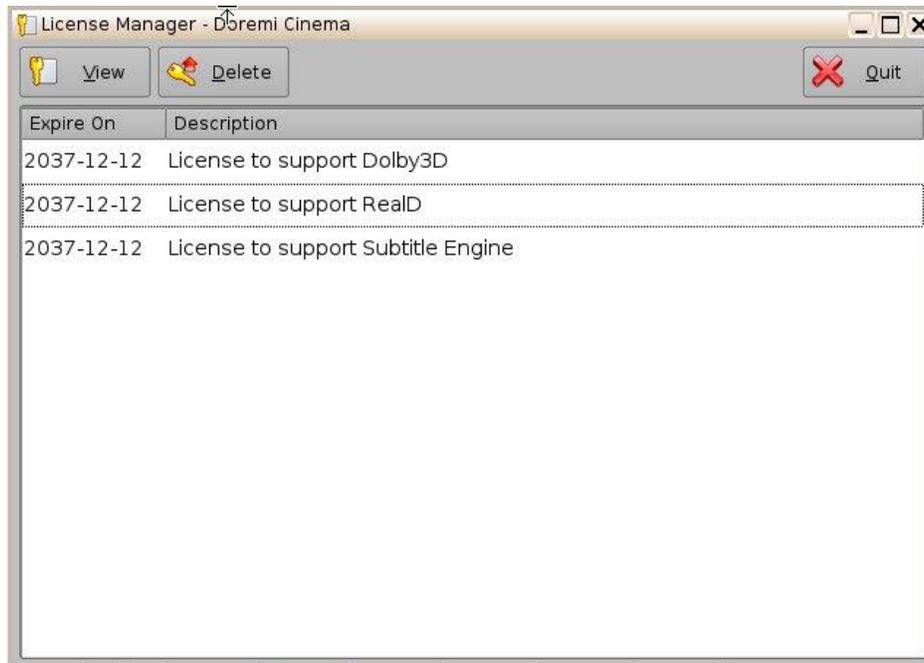


Figura 117: GUI do License Manager – três licenças adicionadas

- Para visualizar os detalhes de uma licença disponível, selecione-a e clique no botão View.

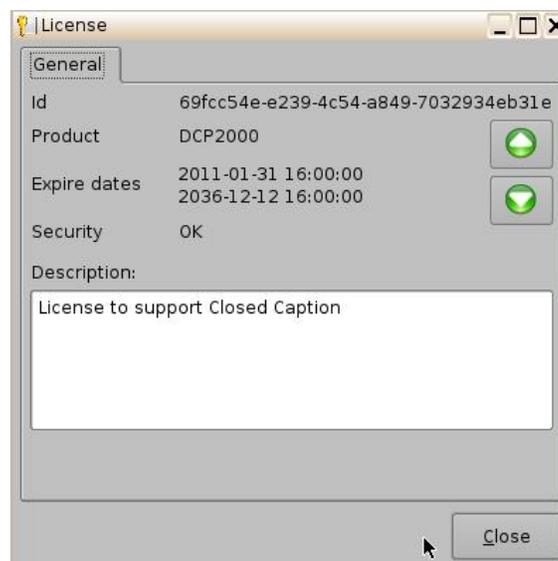


Figura 118: Janela de visualização da licença

- Será exibida a janela de informações da licença, que inclui o período de validade da licença.

- Para excluir uma licença da unidade, selecione-a na GUI do License Manager e clique no botão Delete.
- Depois de receber uma licença, o dispositivo associado (por exemplo, “Subtitle Engine”, “Dolby DFC 100”) estará visível na GUI do Device Manager.

7.10 Live Manager

- O aplicativo Live Manager permite que o usuário adicione um dispositivo virtual como fonte de um evento ao vivo. Essas CPLs ao vivo podem ser adicionadas a Show Playlists no Cinelister.
- Para acessar a GUI do Live Manager, clique duas vezes no ícone do Live Manager no painel de controle.
- Será solicitada a senha do usuário. Insira a senha adequada para prosseguir (Figura 119).

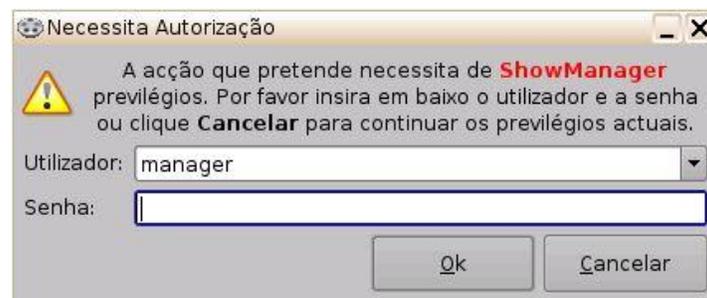


Figura 119: Janela de confirmação de senha

- Será exibida a janela a seguir:

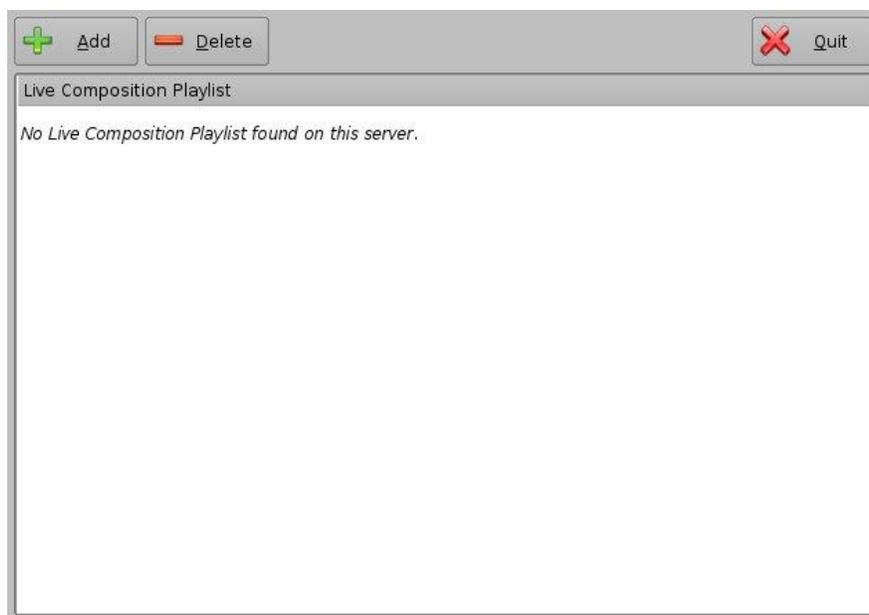


Figura 120: GUI do Live Manager

7.10.1 Criação de um evento ao vivo

- Para criar uma CPL ao vivo, que permite a transmissão de um evento ao vivo, clique no botão Add.

- Será exibida a janela do assistente a seguir (Figura 121):

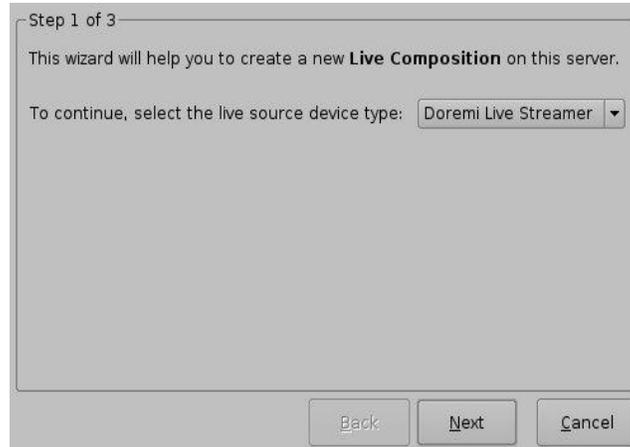


Figura 121: Live Manager – etapa 1 do assistente de criação de uma CPL ao vivo

- Selecione o tipo de dispositivo da fonte ao vivo.
- Clique no botão Next. Será exibida a próxima janela do assistente.
- Insira o endereço IP do dispositivo externo do evento ao vivo no campo Device IP (Figura 122).
- Insira o título do conteúdo da CPL ao vivo no campo Content Title (Figura 122).

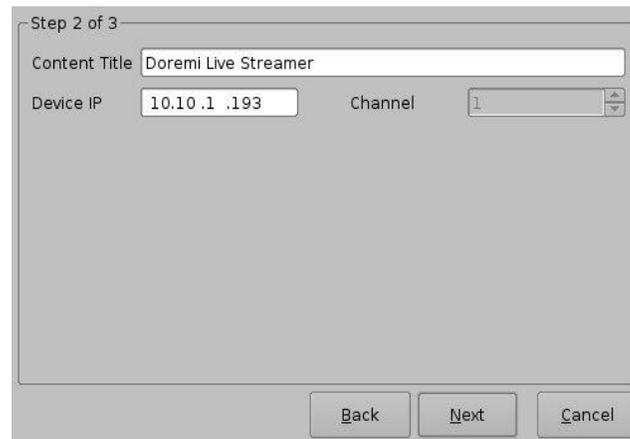


Figura 122: Live Manager – etapa 2 do assistente de criação de uma CPL ao vivo

- Clique no botão Next.
- Clique no botão Finish para concluir a criação da CPL ao vivo (Figura 123).

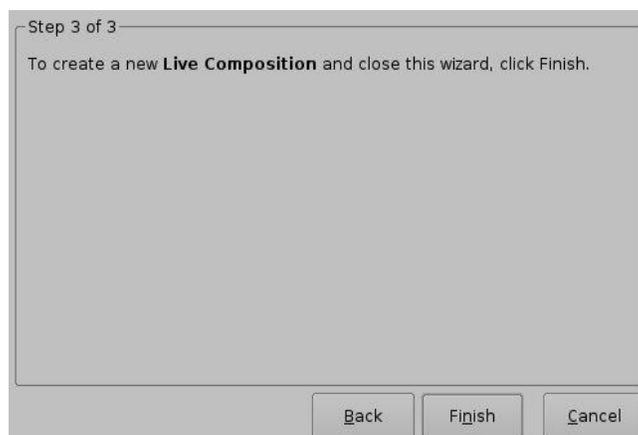


Figura 123: Live Manager – etapa 3 do assistente de criação de uma CPL ao vivo

- Clicar no botão Finish tornará visível a CPL ao vivo na janela principal do Live Manager (Figura 124).



Figura 124: Live Manager – CPL criada

Nota: O formato MPEG Streamer é gerenciado de maneira dinâmica. Isso significa que o parâmetro 4:2:2 vs 4:2:0 é detectado automaticamente com base no próprio stream MPEG. Não é necessário fornecer essa informação ao mecanismo de reprodução.

- Repita as etapas acima quantas vezes forem necessárias para gerar outras CPLs ao vivo.
- Para usar uma CPL ao vivo, que permite a transmissão de um evento ao vivo, abra o CineLISTER (vá até Menu → Doremi Apps. → CineLISTER).
- A CPL ao vivo recém-criada estará visível em Live, na parte esquerda da guia Editor, permitindo que o usuário a insira em uma Show Playlist como qualquer CPL padrão.

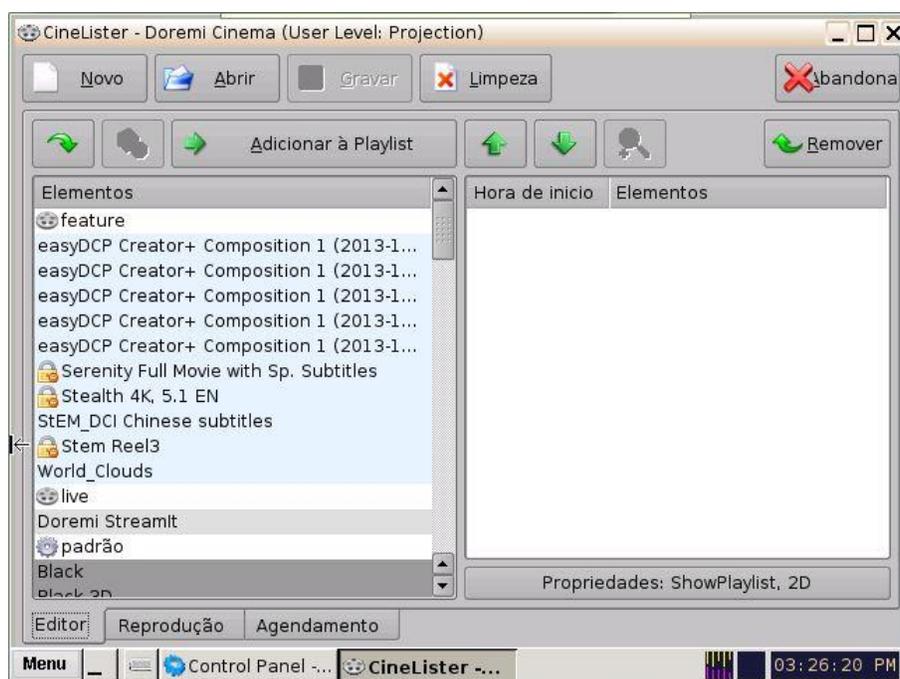


Figura 125: CineLyster – CPL ao vivo inserida em uma Show Playlist

7.10.2 Exclusão de uma CPL ao vivo

- Para excluir uma CPL ao vivo, selecione-a na janela do Live Manager e clique no botão Delete.

7.11 Log Manager

- O aplicativo Log Manager é uma GUI que pode ser configurada para fazer automaticamente o upload de logs SMPTE de do sistema para sites FTP especificados. O log pode ser gerado em um horário específico (diariamente) e armazenado/carregado localmente ou em um servidor FTP remoto. O aplicativo Log Manager está disponível no painel de controle.
- Para abrir o aplicativo Log Manager, vá até Menu → Control Panel e clique duas vezes no ícone Log Manager (Figura 126).

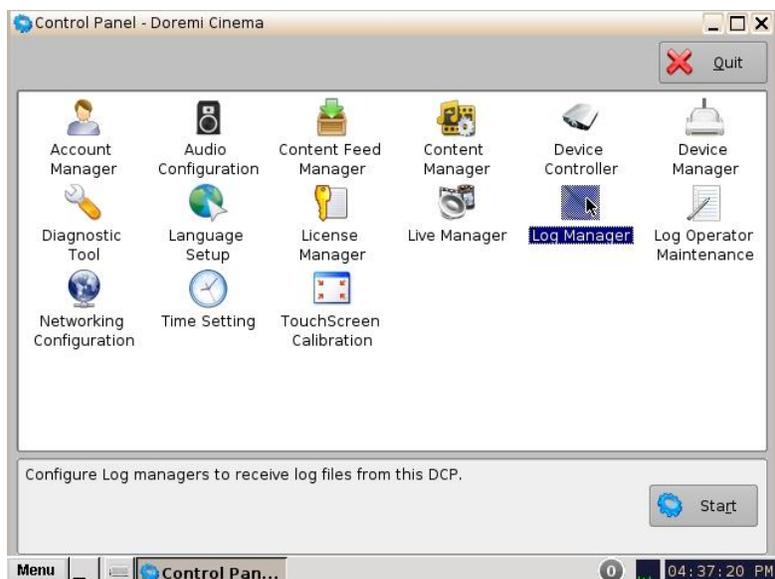


Figura 126: Painel de controle

- Será exibida a janela a seguir:

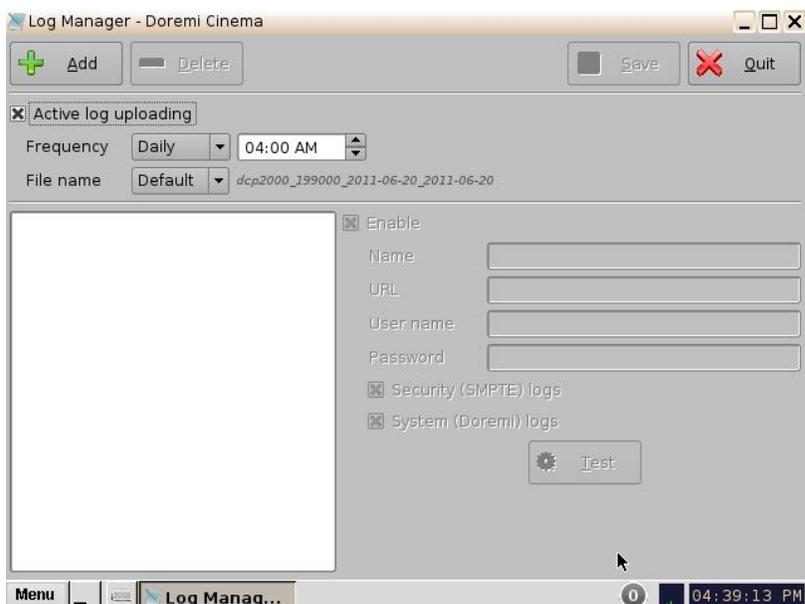


Figura 127: Janela principal do Log Manager

7.11.1 Configuração do Log Manager

- Clique no botão Add para adicionar um novo servidor. Será exibida a janela a seguir:

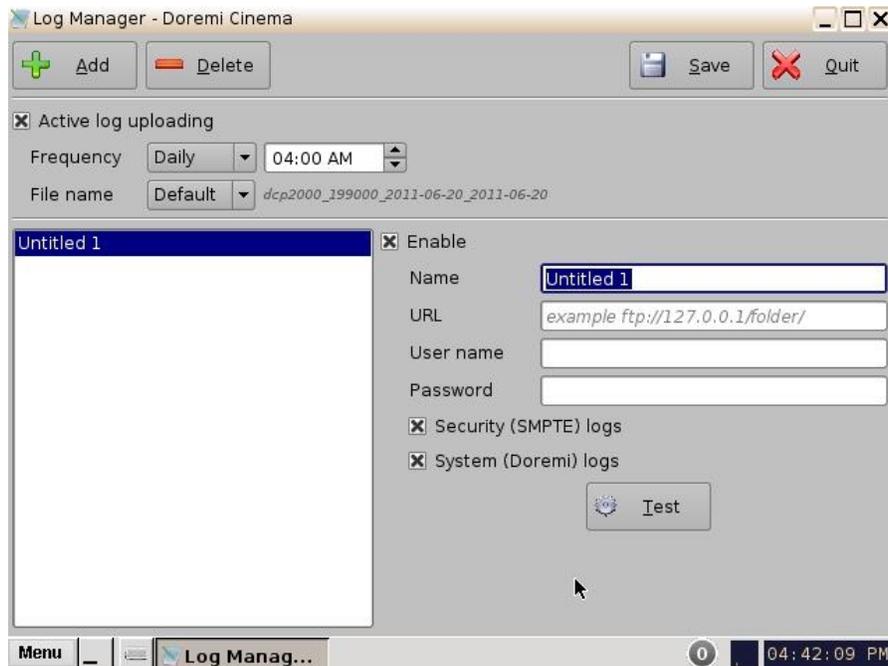


Figura 128: Janela principal do Log Manager

- Marque a caixa Enable para que o servidor seja ativado (os logs serão enviados ao servidor).
- Em Frequency, escolha a frequência de envio dos logs:
 - Daily → especificar horário
 - Weekly → especificar dia e horário
 - Monthly → especificar data e horário
- Selecione em File name uma das opções para o nome de arquivo:
 - Default: tipo da unidade, número de série eletrônico, data inicial, data final (por exemplo, dcp2000_213555_2011-05-05_2011-05-05)
 - Custom: especifique um nome para o arquivo
- Insira o nome do servidor no campo Name.
- Insira o URL de destino adequado no campo URL. Esse campo representa o URL de um site FTP existente em que o usuário gostaria de carregar os logs (por exemplo, ftp://127.0.0.1/pasta/).
- Insira o nome de usuário e a senha necessários para a autenticação no site FTP.
- Por padrão, as caixas de seleção Security e System estão marcadas, o que significa que esses logs serão incluídos no upload.

- Desmarque a caixa Security (SMPTE) logs para excluir os logs de segurança do arquivo de log que será carregado.
- Desmarque a caixa System (Doremi) logs para excluir os logs de sistema do arquivo de log que será carregado.
- Após concluir, Save clique no botão Save.
- Clique no botão Test para testar a conexão com o servidor em que os logs serão carregados.
- Para excluir um servidor, selecione-o na lista e clique no botão Delete.
- Clique no botão Quit para sair do aplicativo.

7.12 Log Operator Maintenance

- O Log Operator Maintenance é um aplicativo que permite que o operador registre informações importantes (por exemplo, substituição de um disco rígido, substituição de lâmpada do projetor etc.). Esse aplicativo ajuda o administrador do sistema a controlar as alterações realizadas em salas de projeção.
- Os registros de logs criados pelo aplicativo Log Operator Maintenance são armazenados por um ano.
- O aplicativo Log Operator Maintenance está disponível no painel de controle.
- Para acessar o aplicativo Log Operator Maintenance, vá até o painel de controle e clique no ícone Log Operator Maintenance.

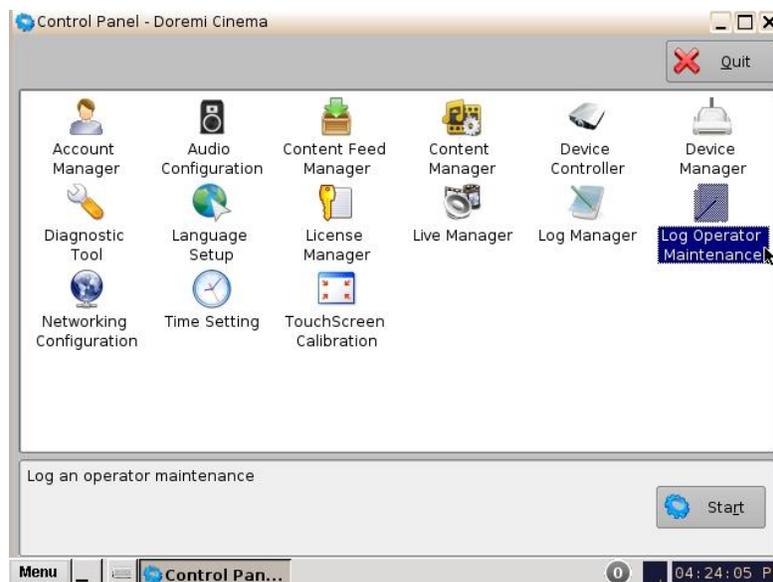


Figura 129: Painel de controle

- Para usar o aplicativo, o usuário precisará autenticar-se como administrador inserindo a senha correta.
- Será exibida a janela a seguir:

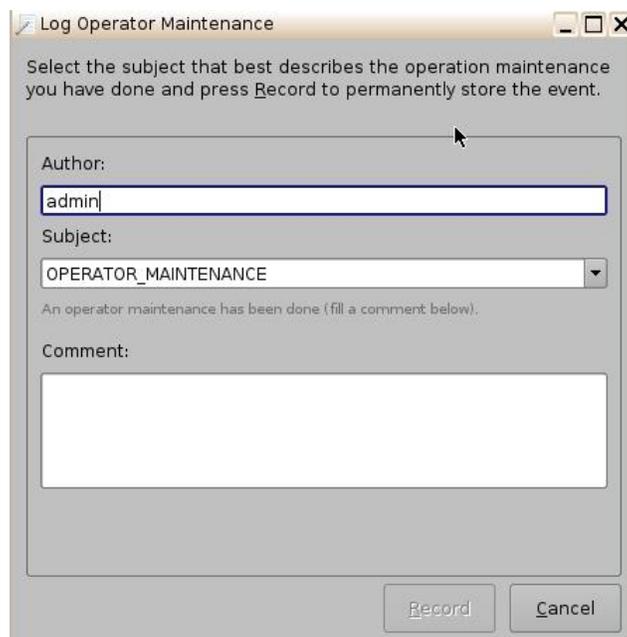


Figura 130: Janela principal do Log Operator Maintenance

- Author define o autor do log, neste caso, "admin".
- Selecione um assunto no menu suspenso Subject. O técnico de manutenção pode criar um novo assunto digitando algo no campo Subject (ou seja, digitando sobre um assunto predefinido).

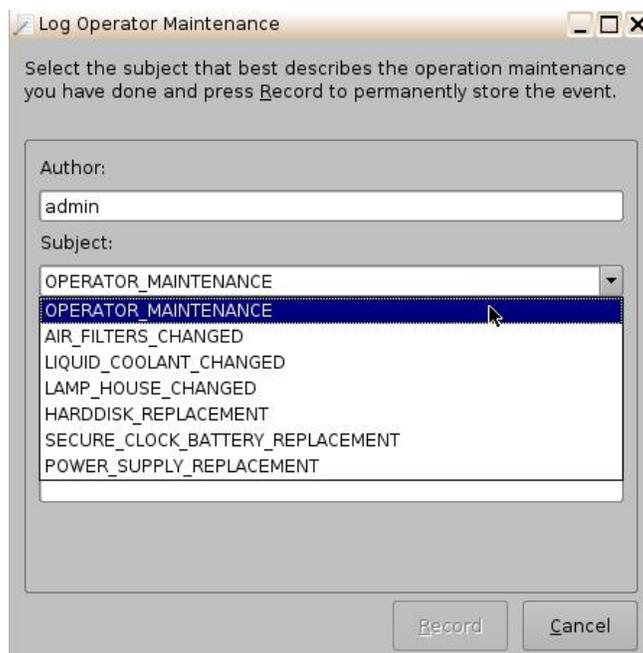
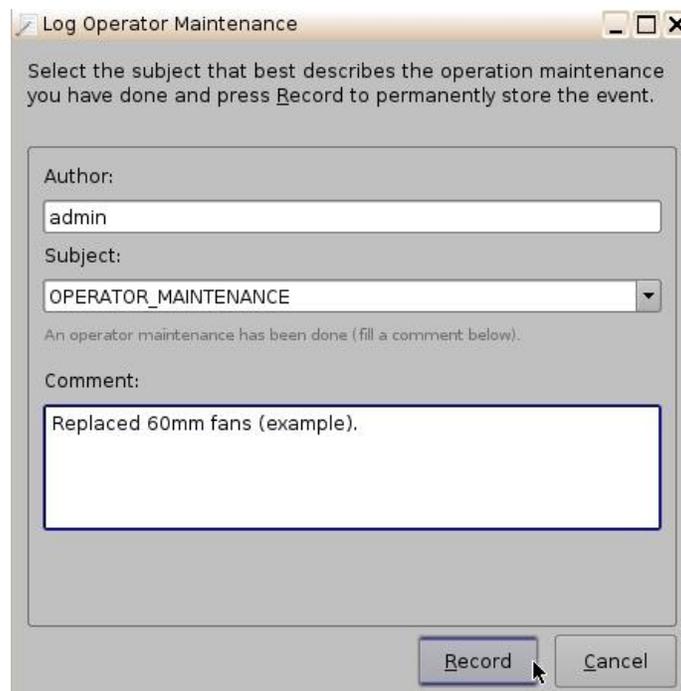


Figura 131: Janela principal do Log Operator Maintenance

- Os assuntos predefinidos incluem:
 - Operator_Maintenance
 - Air_Filters_Changed
 - Liquid_Coolant_Changed
 - Lamp_House_Changed
 - Harddisk_Replacement
 - Secure_Clock_Battery_Replacement
 - Power_Supply_Replacement
- Adicione um comentário no campo Comment. Não existem restrições quanto ao campo Comment, mas é recomendável que o operador/técnico comente o trabalho realizado com a maior precisão possível. Eles serão usados como referência na manutenção futura. O log será registrado com base na data e no horário em que o log foi inserido no aplicativo Log Operator Maintenance.



Log Operator Maintenance

Select the subject that best describes the operation maintenance you have done and press Record to permanently store the event.

Author:
admin

Subject:
OPERATOR_MAINTENANCE

An operator maintenance has been done (fill a comment below).

Comment:
Replaced 60mm fans (example).

Record Cancel

Figura 132: Exemplo de entrada do Log Operator Maintenance

- Clique no botão Record.
- Será exibida a janela a seguir (Figura 133). Confirme se deseja criar outro log (clique em No encerrará o aplicativo Log Operator Maintenance).



Figura 133: Janela Information

- Para visualizar os logs adicionados, vá até Menu → Doremi Apps. → SM Log Viewer. Aqui, o usuário pode pesquisar os logs por classe, data etc.
- Clique no log desejado para visualizar suas propriedades e seus detalhes.

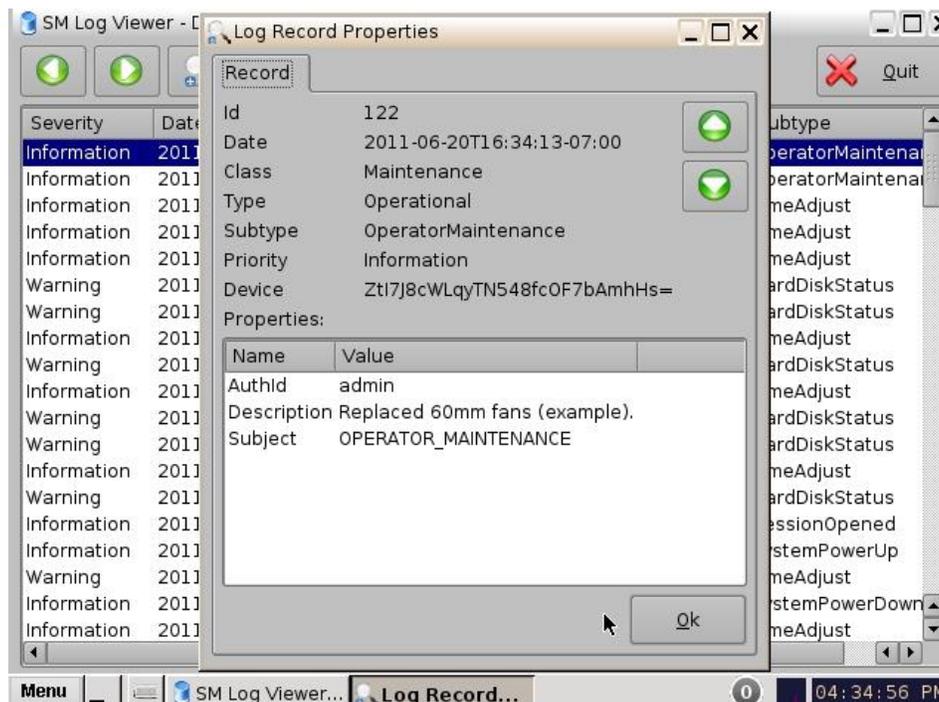


Figura 134: Log recuperado no SM Log Viewer

7.12.1 Exportação de logs do sistema

- Para exportar um log, selecione-o na lista e clique no botão Export (Figura 135).

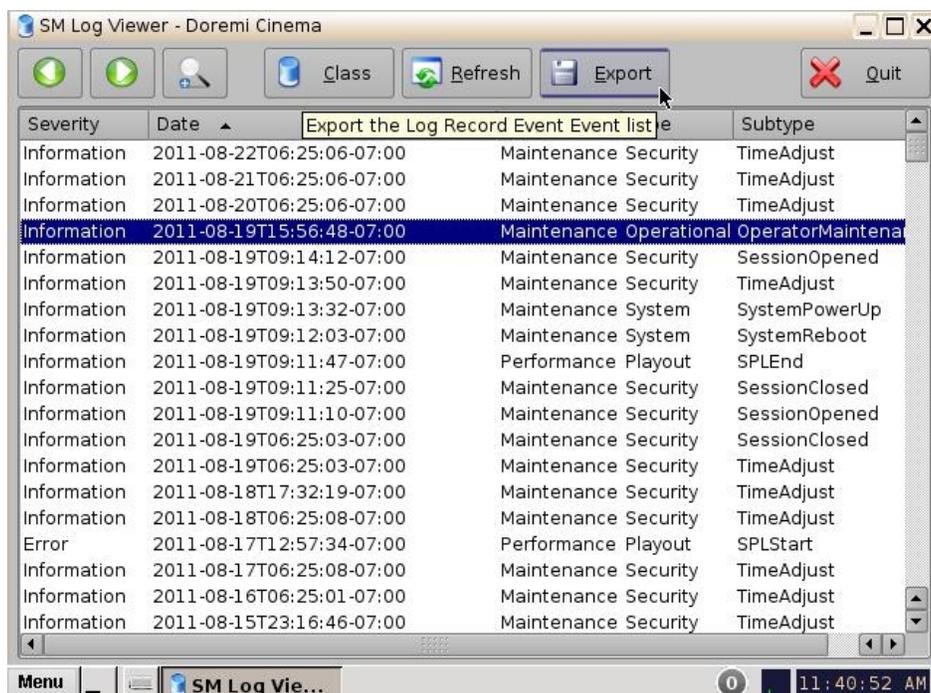


Figura 135: Log no SM Log Viewer – exportar

- Será exibida a janela a seguir:

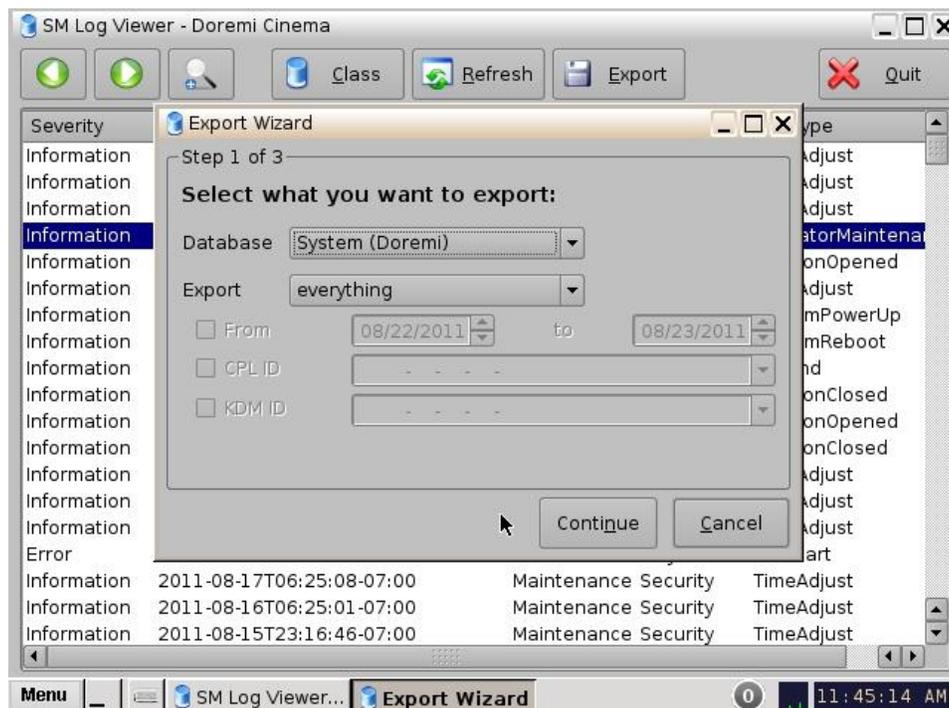


Figura 136: Log no SM Log Viewer – exportar

- Selecione o banco de dados de que deseja exportar o log: System (Doremi) ou Security (SMPTE).
- Selecione se deseja exportar tudo, uma seleção ou "asrunlog". Essa opção aplica-se a

logs System (Doremi) (Figura 136).

- Selecione se deseja exportar uma seleção ou “asrunlog”. Essa opção aplica-se a logs Security (SMPTE).

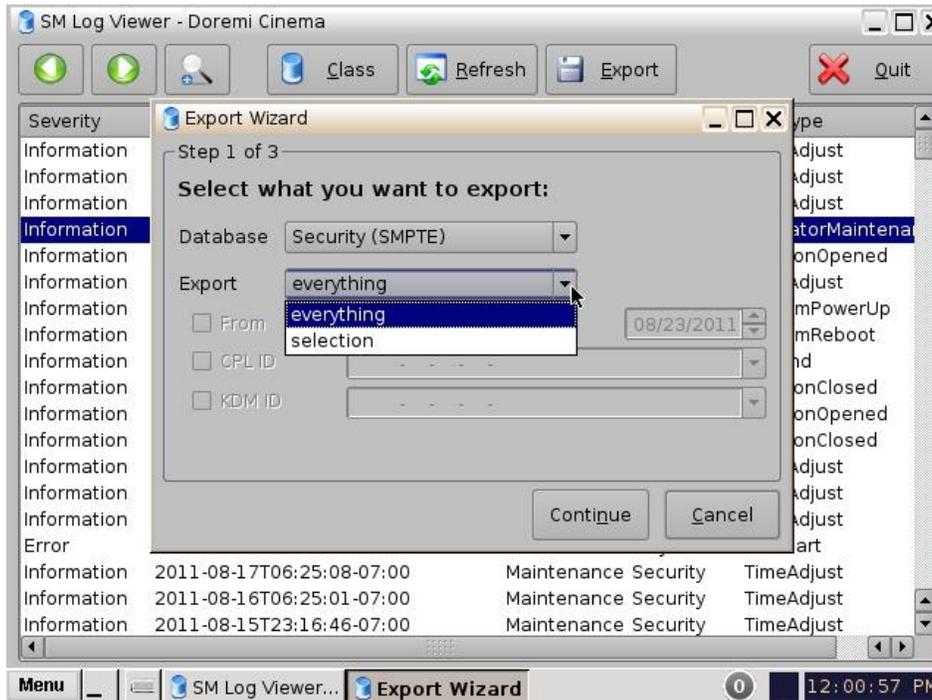


Figura 137: Log no SM Log Viewer – exportar

- Clique no botão Continue (Figura 138). Será exibida a janela a seguir:

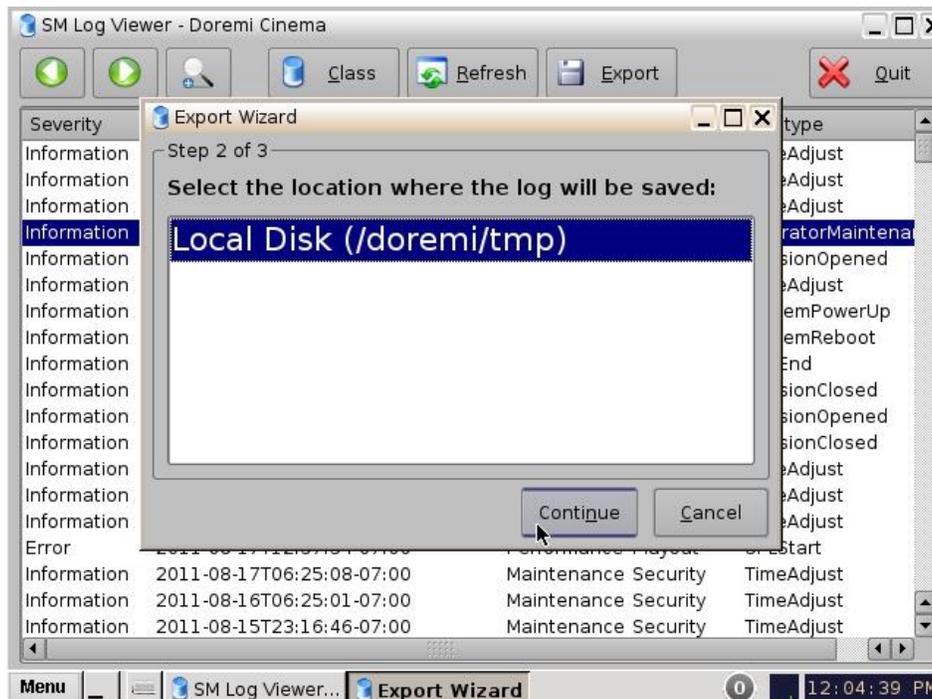


Figura 138: Log no SM Log Viewer – exportar

- Selecione o local em que deseja salvar o log. Clique no botão Continue para prosseguir (Figura 138).
- Será exibida a janela a seguir: O log será exportado (Figura 139):

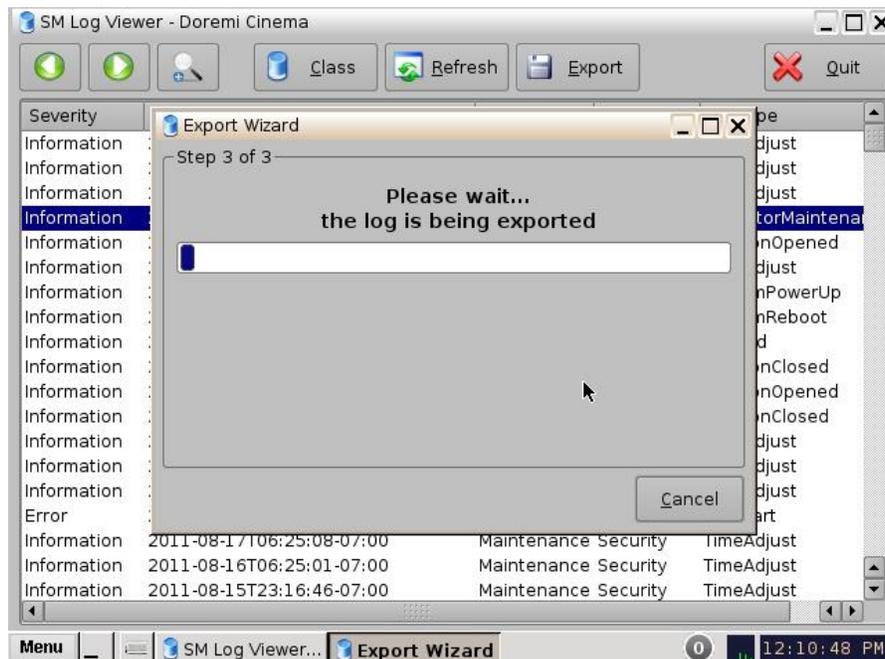


Figura 139: Log no SM Log Viewer – exportar

- Após a conclusão da exportação do log, a GUI indicará que o processo foi concluído com êxito (Figura 140). Clique no botão Close para fechar a janela pop-up.

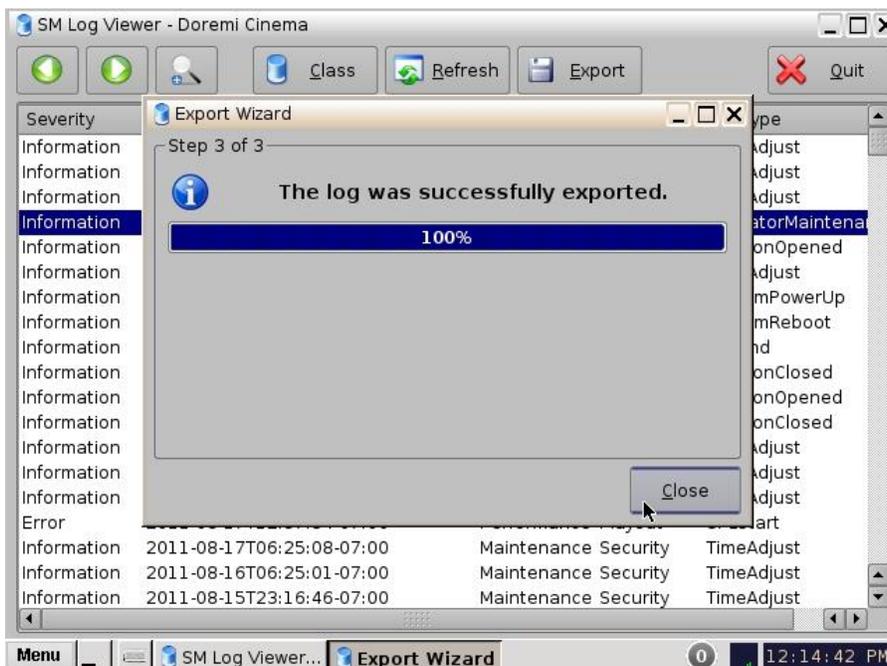


Figura 140: Log no SM Log Viewer – exportar

7.13 Networking Configuration

- Para configurar a rede, consulte a Seção 5.

7.14 Time Setting

- Siga o procedimento abaixo para ajustar a hora da unidade.
- Para acessar a GUI do Time Setting, clique duas vezes no ícone do Time Setting na janela Control Panel.
- Será solicitada a senha do usuário. Insira a senha adequada para prosseguir (Figura 141).

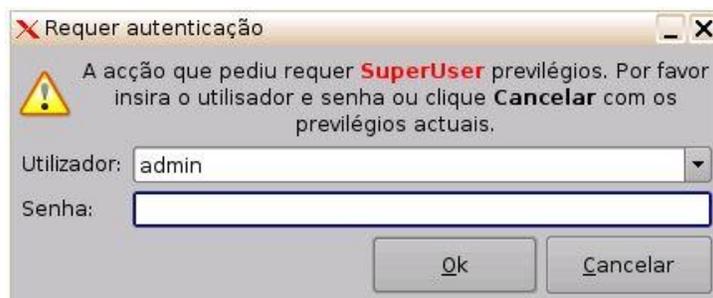


Figura 141: Janela de confirmação de senha

- Será exibida a janela pop-up a seguir. Ajuste a hora e pressione o botão Apply. A hora será atualizada.

Nota: Devido a requisitos da DCI, os usuários podem definir o horário com ajustes de até 30 minutos por ano em uma placa Dolphin DCI FIPS 1.0. Em placas Dolphin DCI FIPS 1.2, o usuário pode ajustar o RTC (relógio de tempo real) até o limite especificado pela DCI de 6 minutos por ano. Valores fora do limite de tempo restante não serão aplicados. Deve-se usar o Network Time Protocol (NTP) para manter o RTC com a hora correta.

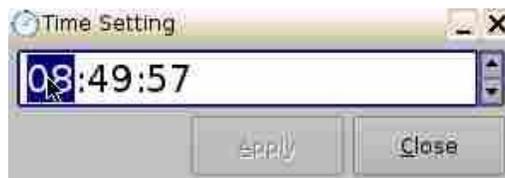


Figura 142: Janela pop-up Time Setting

7.15 Touchscreen Calibration

Nota: Confirme se a stylus na tela LCD do painel frontal do servidor funciona como um mouse. Verifique se o conector VGA da tela LCD do servidor está vinculado ao conector VGA da placa-mãe.

- Vá até Menu → System → Touchscreen Calibration.
- Usando a stylus localizada à esquerda da tela LCD do servidor, pressione os quatro pontos intermitentes, como mostrado abaixo (um ponto em cada canto da tela). Veja a Figura 143 a seguir.
- Mantenha a stylus sobre o ponto intermitente por mais de um segundo.

Nota: A linha vermelha na parte inferior da janela Touchscreen Calibration mostra quanto tempo o usuário tem para concluir o processo de calibração. Se o processo de calibração não for concluído antes do tempo acabar, o processo será interrompido e o programa será encerrado (Figura 143).

- Quando o ponto intermitente mudar para uma cruz, passe para o próximo ponto intermitente.

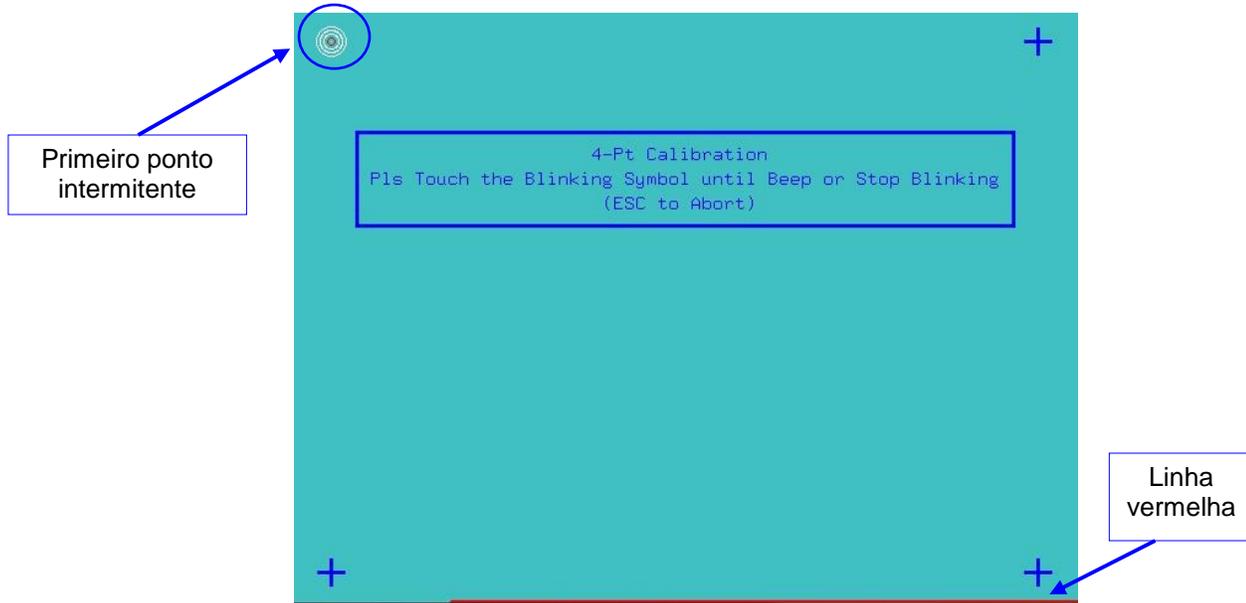


Figura 143: Janela Touchscreen Calibration



Figura 144: Calibração da tela LCD do servidor

- Para cancelar sem concluir o processo de calibração, pressione Esc.
- Após a conclusão do processo de calibração, a janela Touchscreen Calibration será fechada automaticamente. Isso indicará que o processo de calibração foi concluído com êxito.

8 GUI do Ingest Manager

8.1 Recebimento de conteúdo

A GUI do Ingest Manager mostrará apenas os itens compatíveis com o DCP-2000 (não serão exibidos arquivos de texto, documentos, imagens, apresentações PowerPoint etc.).

Nota: Composições (CPLs), Key Delivery Messages (KDMs), Doremi License Files (DLMs), e Show Playlists (SPLs) podem ser recebidos pela GUI do Ingest Manager.

8.2 Tipos de conteúdo

Diferentes tipos de conteúdo podem ser exibidos na janela da GUI do Ingest Manager.

- Ícones de rolos de filme representam pacotes de composição com conteúdo de áudio e vídeo (por exemplo, filmes, trailers etc.). Veja a Figura 145.
- O ícone de um alto-falante com filme representa composições individuais em um pacote de composição.
- Ícones de filme representam Show PlayLists (SPLs), que contêm um filme principal e trailers (Figura 148).
 - Nota: Quando uma SPL for recebida, a GUI do Ingest Manager mostrará todos os componentes que fazem parte da SPL.
- Ícones de cadeados representam Key Delivery Messages (KDMs), que contêm as chaves de criptografia necessárias para reproduzir as CPLs correspondentes.



Figura 145: Ícone de rolo de filme
147: Ícone de cadeado



Figura 146: Ícone de alto-falante e filme



Figura 147: Ícone de cadeado



Figura 148: Ícone de filme

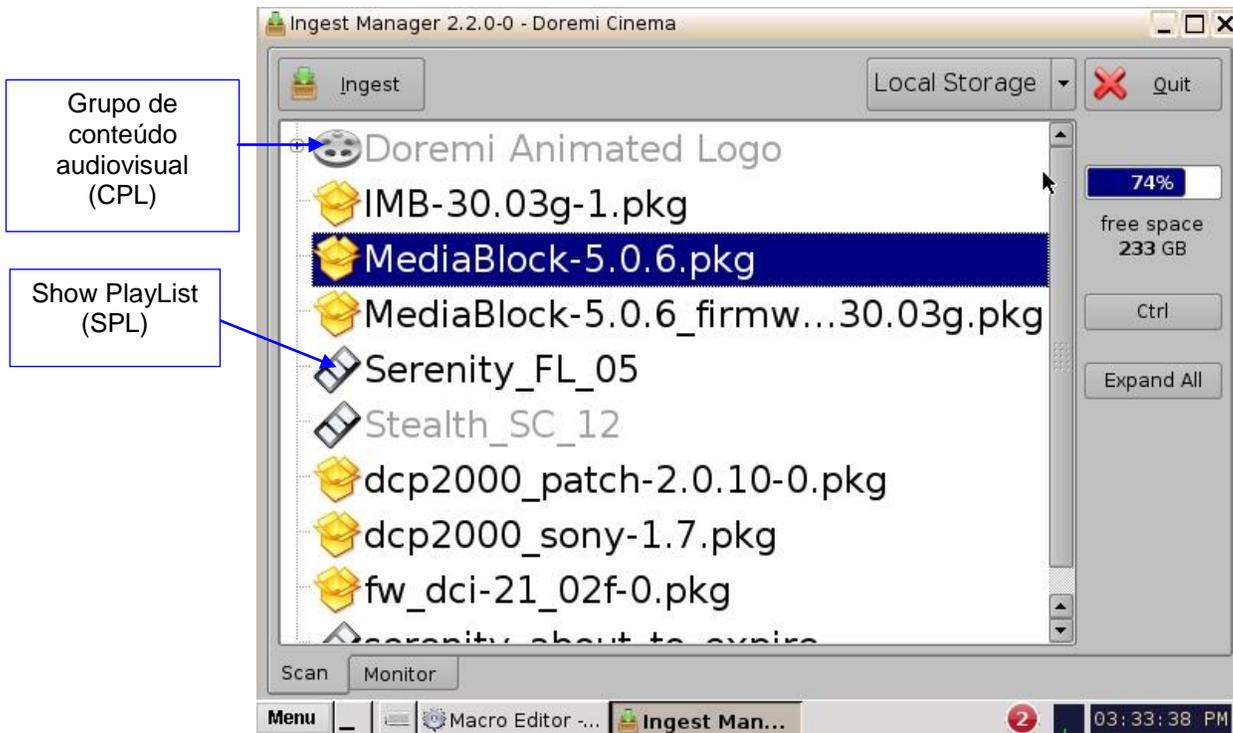


Figura 149: GUI do Ingest Manager

8.3 Recebimento de conteúdo

8.3.1 Recebimento de conteúdo de uma unidade USB

Se o conteúdo a ser recebido estiver em uma unidade USB, conecte a unidade na porta USB do DCP-2000 e aguarde até que seja exibida a janela do Ingest Manager (Figura 150).

Nota: Contanto que o DCP-2000 tenha sido instalado de acordo com o documento “Hard Disk Drive Installation”, que acompanha a unidade.

- Selecione um item.
- Clique no botão Ingest. O processo de recebimento será iniciado.
- Se um item já tiver sido recebido, será exibido em cinza, como ilustrado na Figura 150.
- Para verificar o andamento dos itens sendo recebidos, clique na guia Monitor.
- Para selecionar vários itens, clique no botão Ctrl (Figura 150), selecione o conteúdo e clique no botão Ingest.

Nota: É possível reproduzir conteúdo já recebido durante o recebimento de outro conteúdo. Essa é uma função diferente do recurso Pngest (discutido a seguir), que permite a reprodução e o recebimento simultâneos de um mesmo conteúdo.

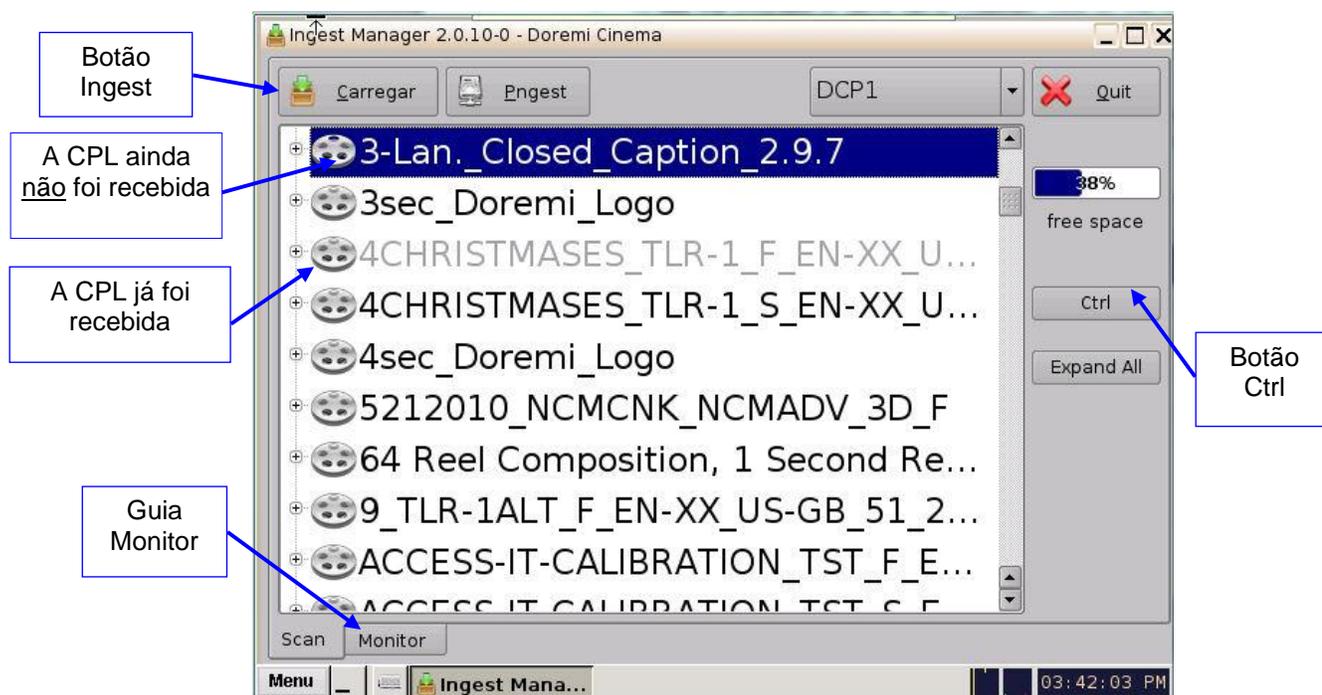


Figura 150: GUI do Ingest Manager

8.4 Recebimento de conteúdo de um servidor Doremi remoto/LMS

8.4.1 FTP (File Transfer Protocol)

Use uma conexão FTP (File Transfer Protocol) para receber conteúdo de um servidor central ou de cinema por meio de uma rede.

8.4.1.1 Recebimento de conteúdo de um servidor Doremi remoto/LMS

- Vá até Menu, selecione Doremi Apps. e clique em Ingest Manager.
- Clique no menu suspenso do botão Local Storage (Figura 149).
- Selecione o dispositivo de que deseja receber o material. Seu conteúdo será exibido na GUI.
- Selecione o item a receber e clique no botão Ingest.

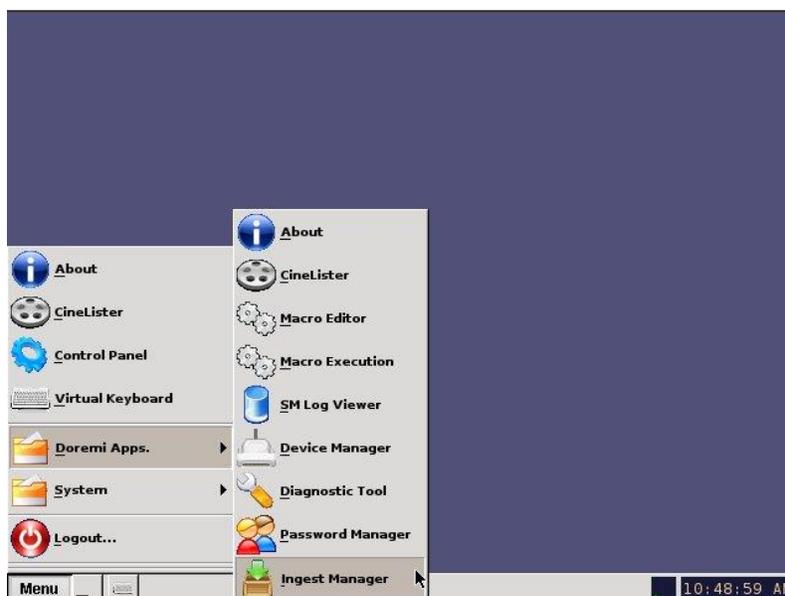


Figura 151: Exemplo do menu

Nota: Para acessar o conteúdo de um servidor remoto Doremi ou LMS, use o menu suspenso Local Storage (Figura 149). O servidor deve ser adicionado pelo Content Feed Manager

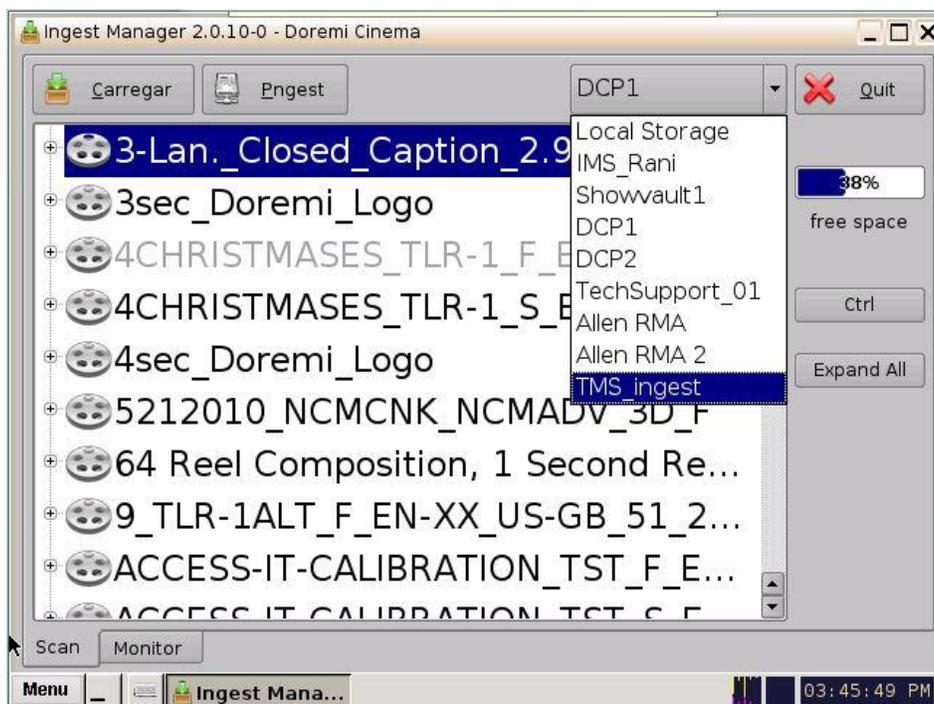


Figura 152: GUI do Ingest Manager

8.5 Andamento do recebimento

O DCP-2000 permite que o usuário receba conteúdo enquanto o servidor está recebendo conteúdo selecionado anteriormente. Para verificar o andamento de todos os itens recebidos, clique na guia Monitor

- Os recebimentos por USB são exibidos em tempo real.
- Os recebimentos por SATA são atualizados com um terço de atraso.

8.6 Pngest

O recurso Pngest está disponível quando o usuário recebe conteúdo de um servidor remoto Doremi ou LMS.

Nota: O recurso Pngest está disponível apenas durante o recebimento de conteúdo de um servidor remoto Doremi ou um LMS, e não de unidades USB ou SATA.

O usuário poderá reproduzir uma Composition Playlist durante o seu recebimento, em vez de ter de esperar a conclusão do recebimento para reproduzi-la. Deixe que a CPL carregue por aproximadamente 5 a 7 minutos. O usuário não poderá retroceder ou avançar durante a reprodução. Para retroceder, o usuário terá de reiniciar a reprodução do início. O usuário poderá reproduzir o restante da CPL conforme ela seja recebida (ou seja, assim como vídeos em streaming, portanto não é necessário atualizar durante a reprodução).

8.6.1 Como usar o recurso Pngest em uma CPL

- Se o conteúdo for criptografado, o usuário terá, primeiro, que receber uma KDM.
- Clique na CPL com que deseja utilizar o recurso Pngest e clique no botão Pngest.
- Será exibida uma janela confirmando o uso do recurso Pngest. Clique em Yes.
- Poderá ser solicitada a senha do usuário.
- Monitore o andamento do recurso Pngest clicando na guia Monitor.
- Aguarde aproximadamente de 5 a 7 minutos até que o recurso Pngest seja concluído.
- Vá até o CineLyster no menu do servidor e clique no botão Refresh.
- A CPL será exibida na guia Editor.
- Para iniciar a reprodução da CPL, vá até a guia Playback na GUI do CineLyster e clique em Play.
- O aplicativo CineLyster, inclusive o recurso Playback, é explicado em detalhes em uma seção posterior deste manual.

Nota: Para obter mais detalhes sobre a GUI do CineLyster GUI e suas funções, inclusive as guias Editor, Playback e Schedule, consulte a Seção “Gerenciamento de apresentações com o CineLyster” a seguir.

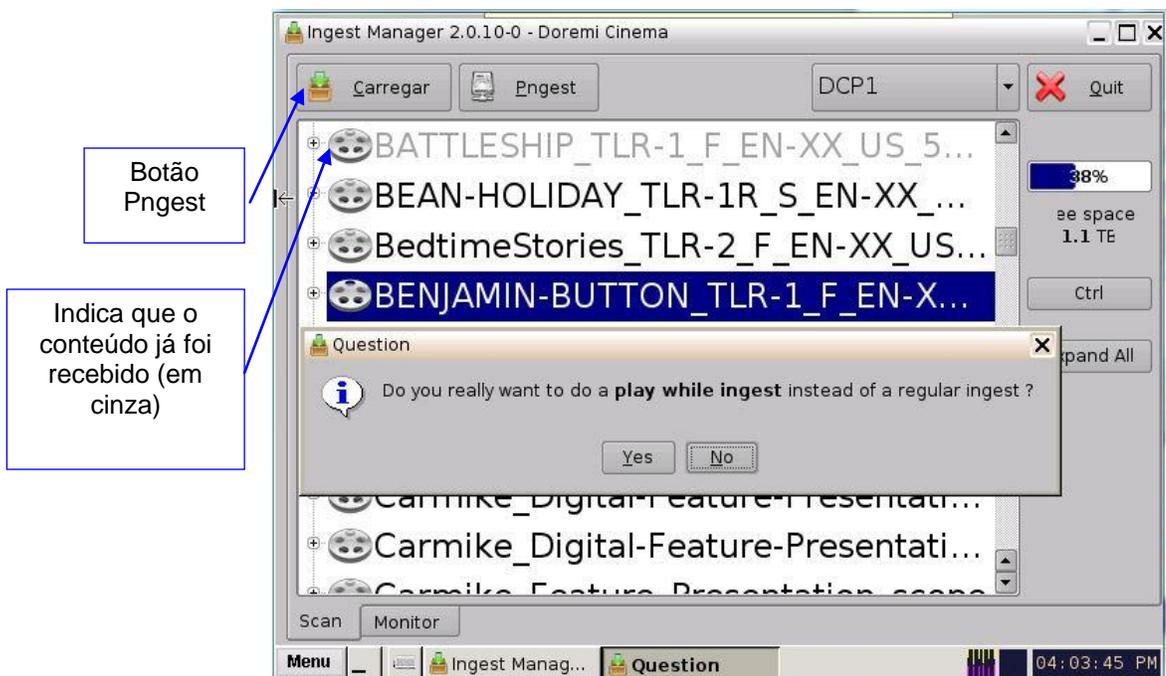


Figura 153: Janela com prompt do Pngest

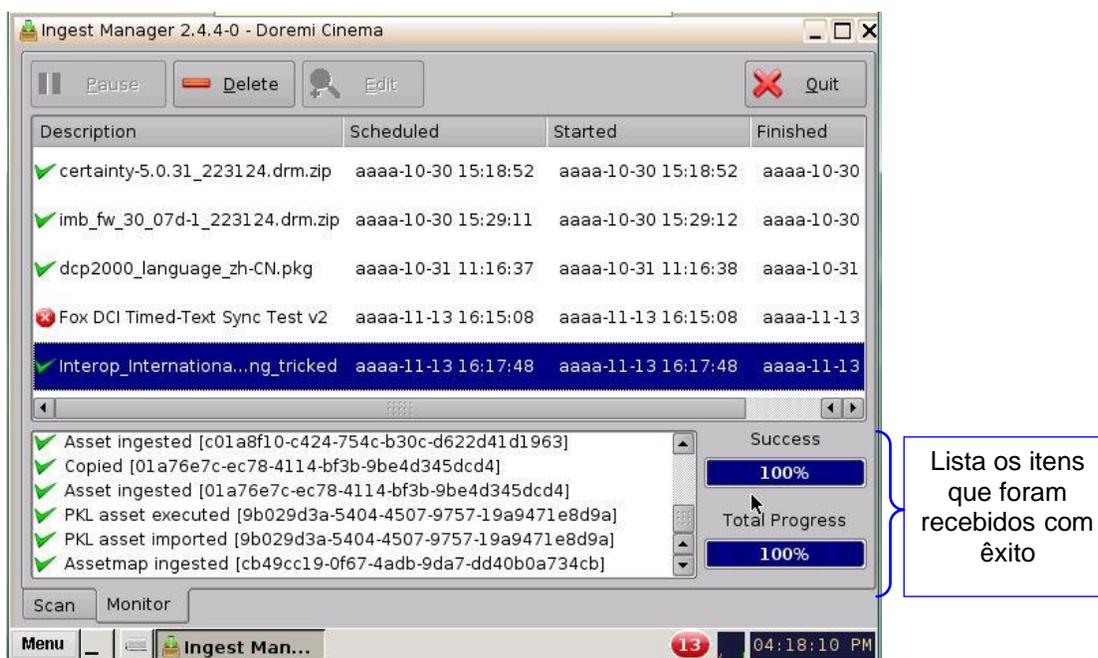


Figura 154: Ingest Manager – guia Monitor

Nota: A barra Total Progress indica o andamento do recebimento da CPL, enquanto a barra Copying Asset indica o andamento dos componentes individuais da CPL.

9 Gerenciamento de apresentações com o CineLyster

O CineLyster é um aplicativo que gerencia o DCP-2000 e é automaticamente exibido quando o DCP-2000 é conectado. O CineLyster tem como base uma GUI que permite a criação, o gerenciamento, a edição e a reprodução de SPLs e outros conteúdos recebidos. O CineLyster também pode programar reproduções.

9.1 Guia Editor do CineLyster

- Para acessar a GUI do CineLyster, clique no botão Menu ou clique com o botão direito na área de trabalho do servidor (Figura 155).
- Role e clique na opção CineLyster.
- Será apresentada ao usuário a guia Editor do CineLyster. A guia Editor é a guia padrão exibida pelo CineLyster sempre que o aplicativo for aberto (Figura 156).

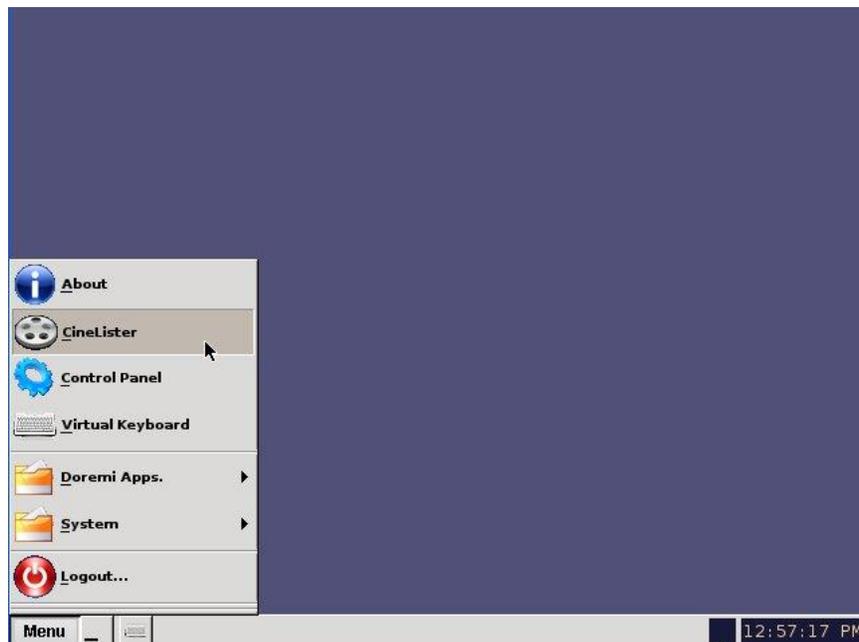


Figura 155: Exemplo do menu

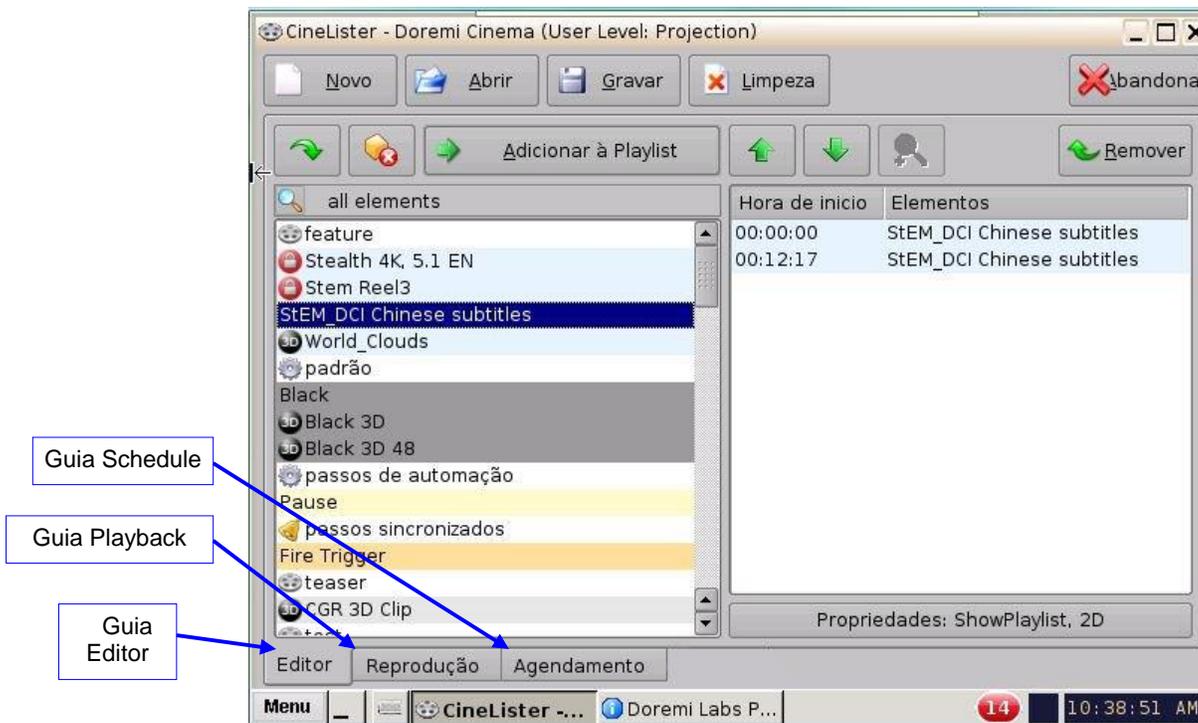


Figura 156: GUI do CineLyster – guia Editor

- A guia Editor é composta por duas seções diferentes:
 - O painel à esquerda exibe todo o conteúdo (por exemplo, filmes, trailers, publicidade) e instruções de automação e de acionamento.
 - O painel à direita é usado para exibir o conteúdo de uma determinada Show Playlist.

10 Show Playlists

Uma Show Playlist (SPL) representa uma sucessão de Composições (CPLs), instruções de automação e instruções de acionamento. Show Playlists definem a cadeia de eventos responsáveis pela reprodução de uma apresentação. Usando o CineLISTER, o usuário pode criar e editar SPLs.

- Tipos de elementos que podem ser usados para criar uma SPL:
 - Conteúdo audiovisual (por exemplo, recursos, conteúdo para testes, trailers, transmissões ao vivo etc.)
 - Instruções de automação (eventos de automação por macro)
 - Instruções de acionamento (eventos que ativam a execução de instruções de automação por macro)

10.1 Conteúdo audiovisual

- Quando o conteúdo audiovisual for criptografado, será exibido um ícone ao lado do conteúdo.
 - Ícone de cadeado com sinal negativo vermelho: A KDM necessária não está disponível. Portanto, o conteúdo não pode ser reproduzido (Figura 157).
 - Ícone de cadeado com sinal positivo verde: Uma KDM válida está disponível para o conteúdo, que pode ser reproduzido (Figura 157).
 - Ícone de despertador com sinal de aviso amarelo: A KDM necessária está presente e expirará em menos de 48 horas. O usuário é avisado de que não poderá reproduzir o conteúdo depois da expiração da KDM (Figura 157).

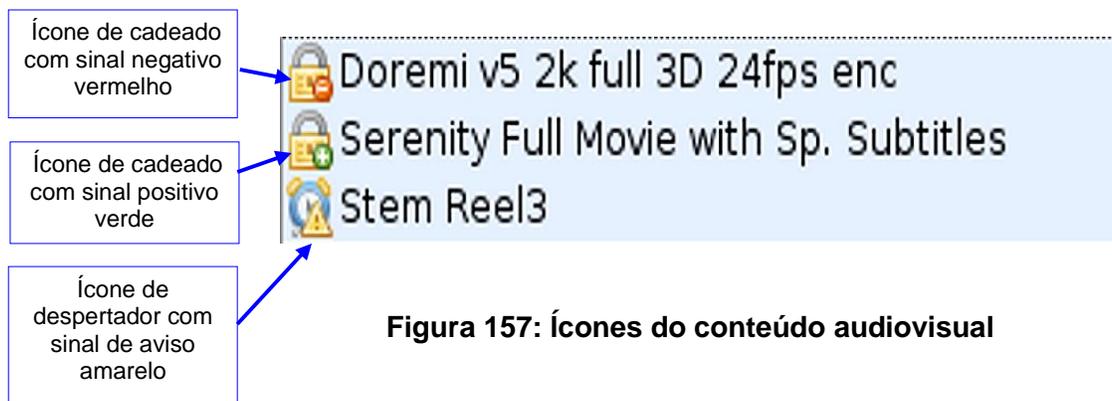


Figura 157: Ícones do conteúdo audiovisual

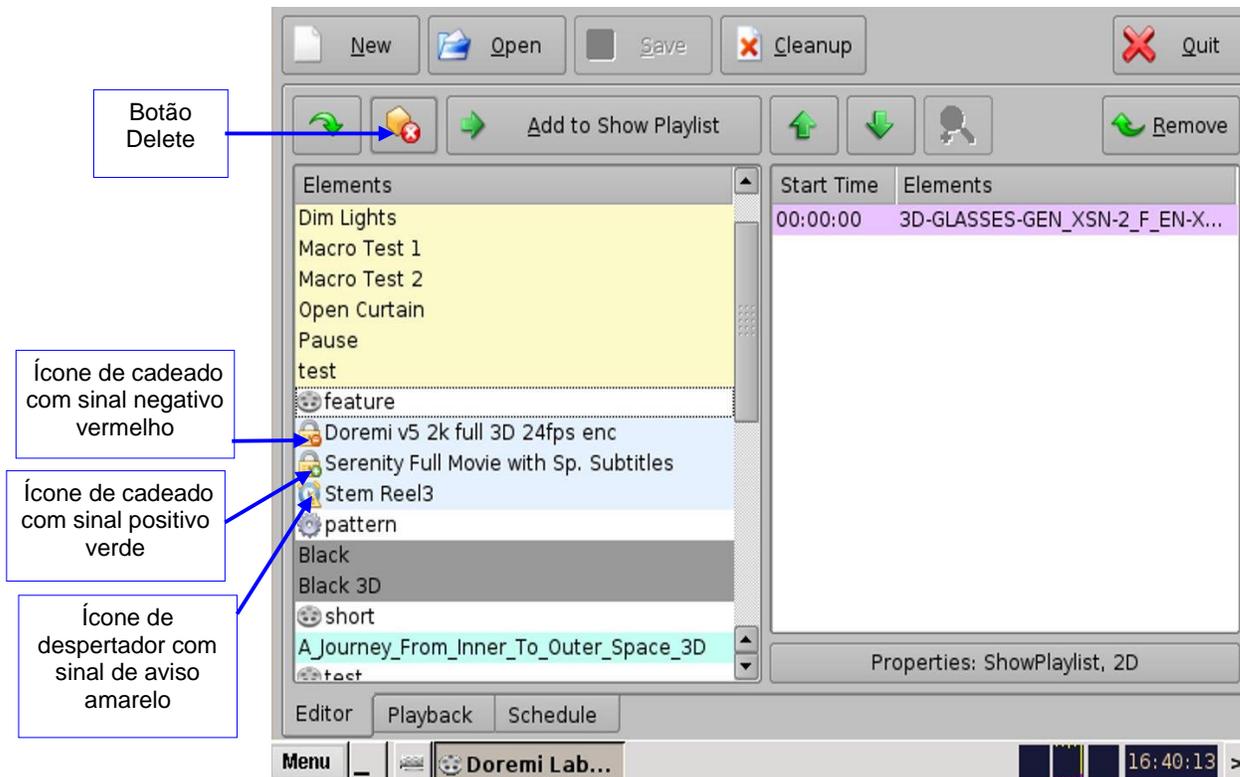


Figura 158: Guia Editor da GUI do CineLister – ícones de áudio/vídeo

10.2 Criação de Show Playlists

O CineLyster permite que o usuário crie sua própria Show Playlist com os elementos listados no painel esquerdo da guia Editor.

10.2.1 Como criar uma nova Show Playlist

- Clique no botão New na guia Editor do CineLyster (Figura 159).
- Clique, no painel esquerdo da GUI, nos elementos a adicionar à SPL. Use a tecla Ctrl (PC) ou Command (Mac) para selecionar mais de um elemento por vez.
- Clique no botão Add to Show Playlist (Figura 159). Os elementos serão exibidos no painel direito.
- Para remover um elemento de uma Show Playlist, selecione-o na janela Show Playlist e clique no botão Remove (Figura 159).
- Clique no botão Save. Será exibida uma janela solicitando ao usuário que dê um nome à SPL recém-criada (Figura 160).
- Para salvar a Show Playlist em uma unidade USB, consulte a Seção “Exportação de Show Playlists” a seguir.

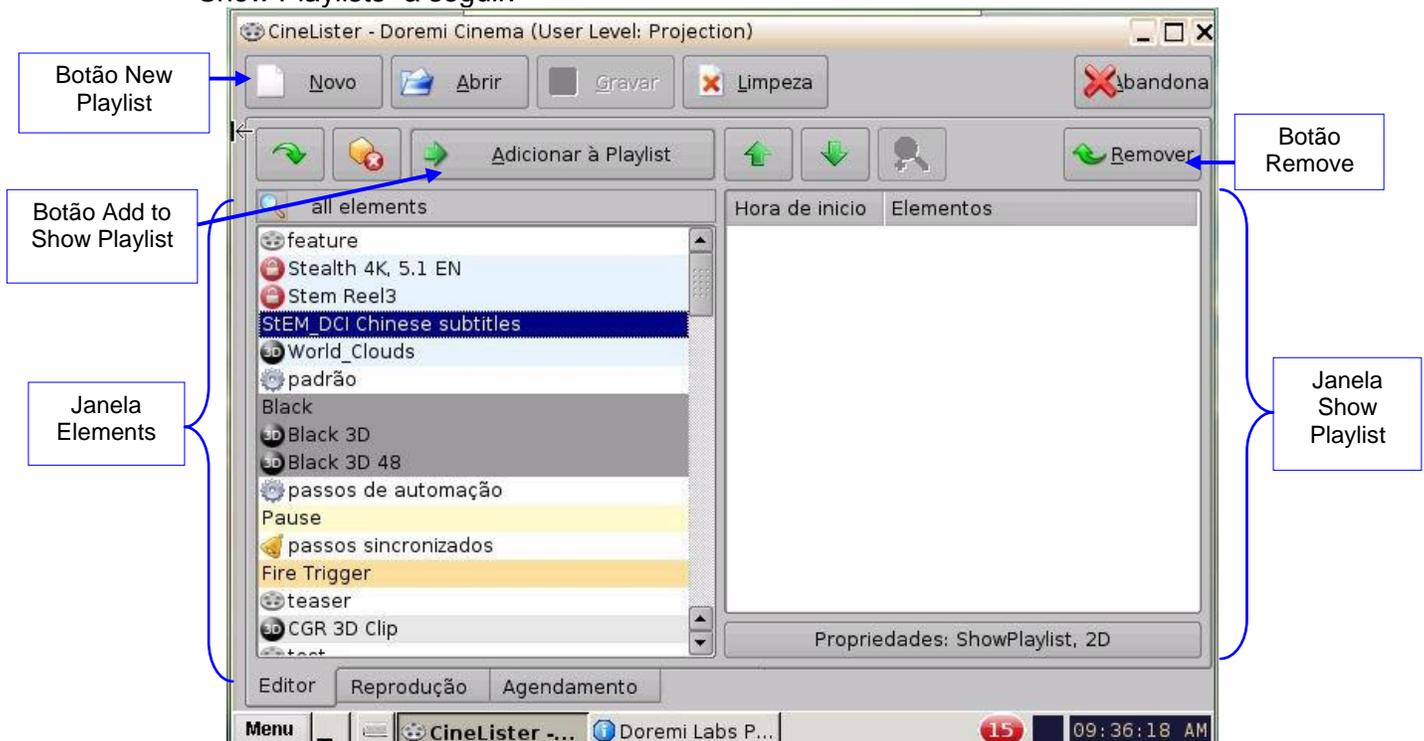


Figura 159: GUI do CineLyster – guia Editor



Figura 160: GUI do CineLyster – guia Editor

10.2.2 Reordenação de elementos

Por meio das setas para cima e para baixo, é possível mover cada elemento para o início ou para o fim da Show Playlist:

- Para mover um elemento para o início da Show Playlist, selecione-o e clique na seta que aponta para cima (Figura 160).
- Para mover um elemento para o fim da Show Playlist, selecione-o e clique na seta que aponta para baixo (Figura 160).

Nota: Quando um elemento está associado a uma instrução de automação ou acionamento, as instruções também serão reordenadas.



Seta para cima



Seta para baixo

Figura 161: Setas

10.2.2.1 Botão Refresh

Se a GUI do CineLyster já estiver em execução, o servidor não exibirá automaticamente novo conteúdo e pacotes recebidos. Clique no botão Refresh na guia Editor (Figura 160) para atualizar a exibição de todos os itens disponíveis já recebidos.

10.2.2.2 Botão Save

É muito importante clicar no botão Save quando terminar de realizar qualquer tarefa para registrar suas alterações, especialmente em uma SPL. Se o usuário não clicar no botão Save, as alterações não serão gravadas.

10.3 Exportação de Show PlayLists

O usuário pode salvar e exportar uma Show Playlist em uma unidade USB ou em outra unidade compatível com o servidor.

10.3.1 Como salvar e exportar uma Show Playlist

- Vá até a guia Editor do CineLister (Figura 160). O usuário poderá abrir uma SPL já existente ou criar uma nova SPL para exportar.
- No caso de uma SPL já existente, faça as modificações desejadas e clique em Save.

Nota: É possível salvar e exportar uma SPL já existente apenas se tiverem sido feitas modificações.

- No caso de uma nova SPL, clique no botão Save.
- O usuário será encaminhado a outra janela para salvar a SPL (Figura 162).
- Clique no botão Export. O usuário será encaminhado à janela de navegação de arquivos (Figura 163).
- Vá até o local adequado, como a unidade USB, e clique em Save (Figura 163).

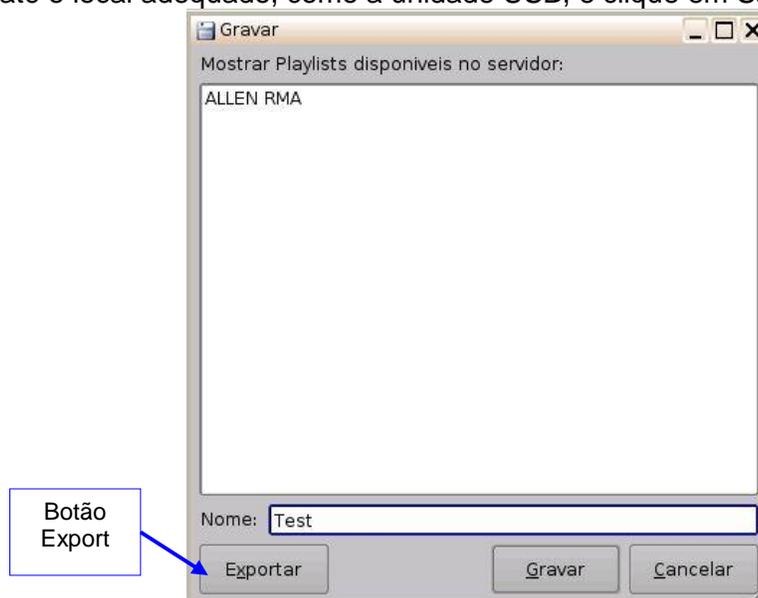


Figura 162: Janela para salvar a Show Playlist



Figura 163: Janela de navegação

10.4 Importação de uma Show Playlist

O usuário pode importar uma Show Playlist de uma unidade USB ou de outra unidade compatível com o servidor.

10.4.1 Como importar uma SPL

- Vá até a guia Editor do CineLister (Figura 160) e clique no botão Open.
- Será exibida uma com as SPLs disponíveis no servidor (Figura 164).
- Clique no botão Import. Será exibida a janela de navegação de arquivos (Figura 165).
- Escolha o caminho do arquivo da SPL a importar e clique em Open.

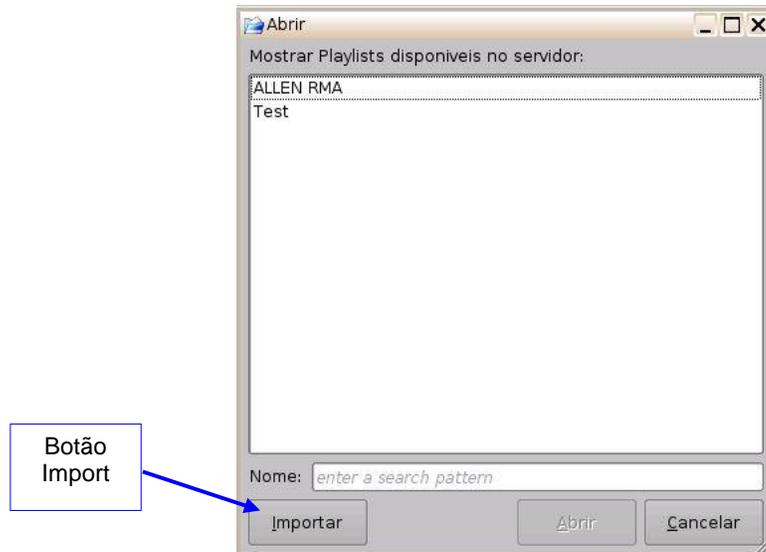


Figura 164: Janela SPLs available on the server



Figura 165: Janela de navegação de arquivos

11 Acesso a uma Show Playlist

- Para abrir uma Show Playlist, clique no botão Open na guia Editor do CineLister (Figura 166). Será exibida uma nova janela que permitirá que o usuário selecione a CPL desejada.
- Clique no botão Open (Figura 167). A Show Playlist será exibida no lado direito da GUI.

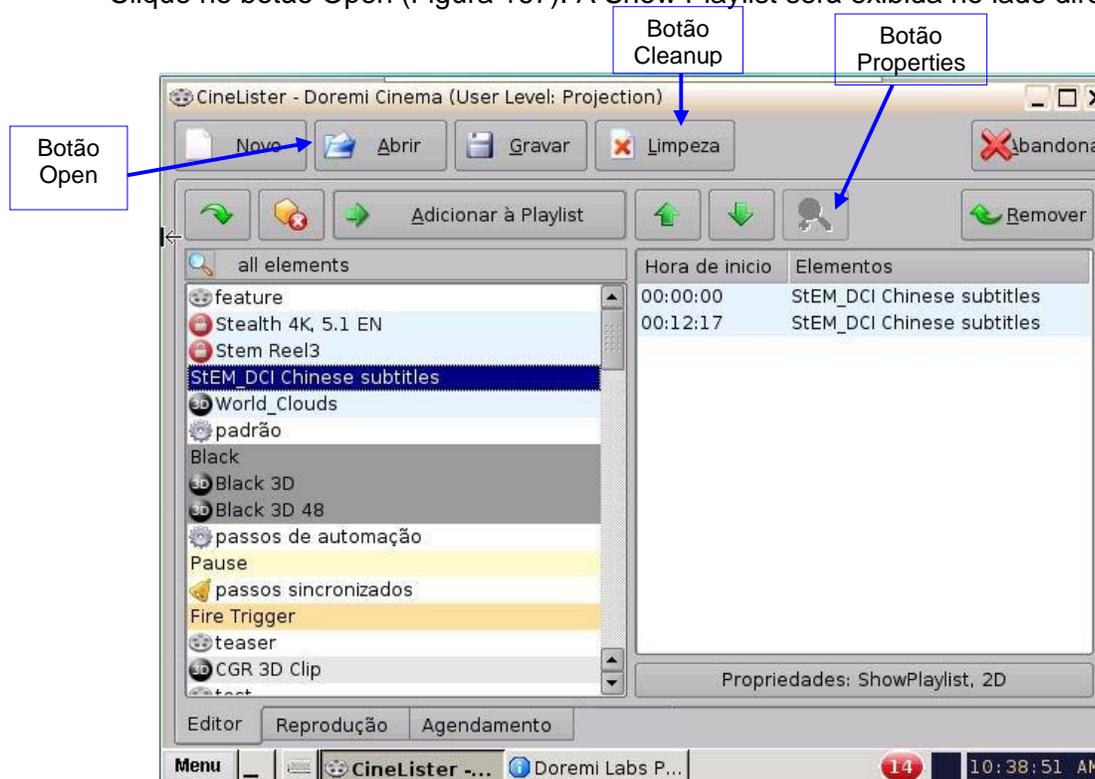


Figura 166: GUI do CineLister – guia Editor



Figura 167: Janela de abertura de CPLs

11.1 Edição de uma Show Playlist

- Clique no botão Open na guia Editor do CineLister (Figura 166).
- O usuário será encaminhado à janela SPLs available on the server (Figura 167).
- Selecione a SPL e clique em Open.
- O conteúdo das SPLs será exibido no lado direito da GUI (Figura 166).
- Ordene os elementos da SPL usando as setas para cima e para baixo.
- Remova elementos selecionando-os e clicando no botão Remove.
- Clique duas vezes em uma instrução de automação ou acionamento para editar suas configurações.
- Para visualizar as propriedades de uma determinada CPL, clique duas vezes na CPL ou selecione-a e clique no botão Properties (Figura 166).

11.2 Exclusão de uma Show Playlist

- Abra a SPL desejada.
- Depois de abrir a SPL, exclua-a clicando no botão Cleanup.
- Será necessária uma senha para realizar essa operação.
- Será exibida a janela Delete (Figura 168).
- Selecione a SPL a excluir e clique em Delete.

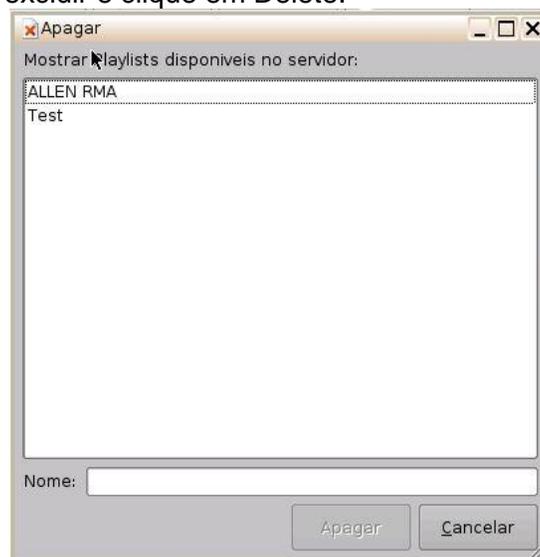


Figura 168: Janela de exclusão de SPLs

12 Propriedades de elementos

- Para visualizar as propriedades de qualquer elemento em uma Show Playlist, selecione o elemento no lado direito da GUI. Clique duas vezes no item selecionado ou clique no botão Properties (Figura 169).
- Será exibida a janela Composition Playlist Properties (Figura 170).

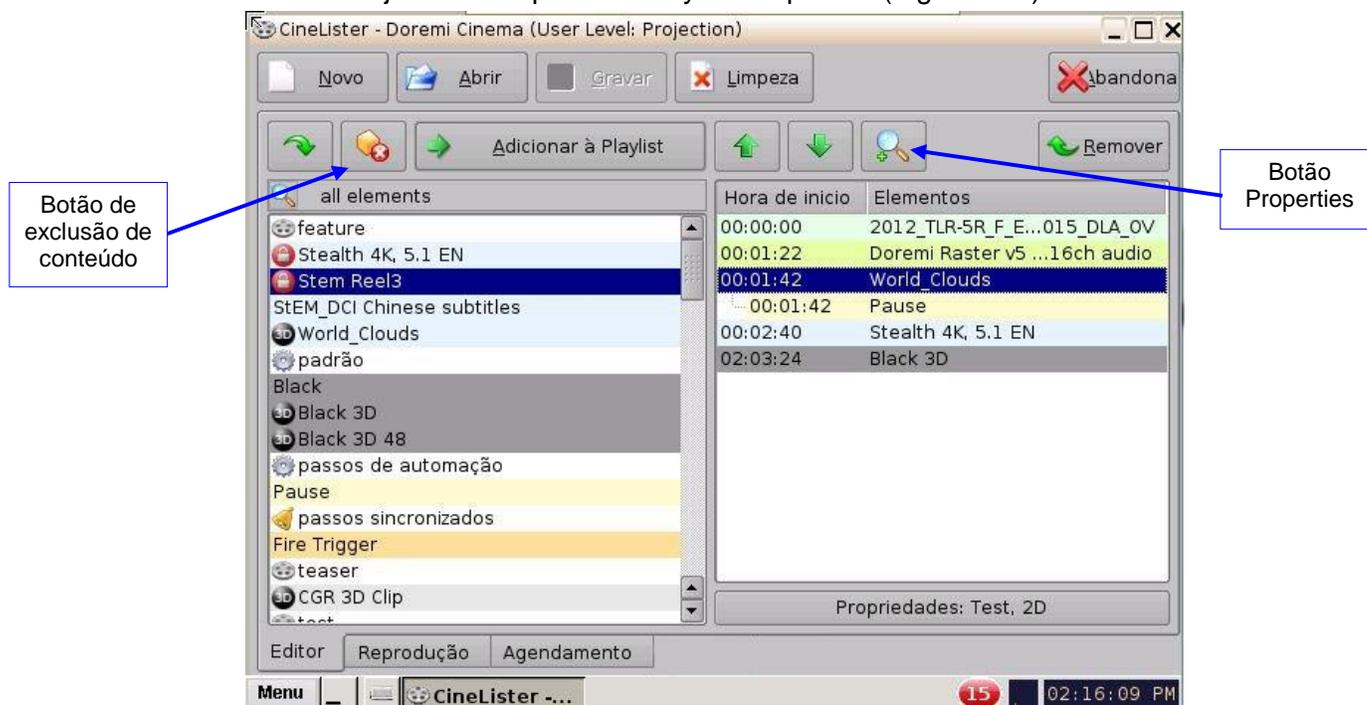


Figura 169: GUI do CineLISTER – guia Editor

12.1 CPLs não criptografadas

Se o elemento selecionado for uma CPL não criptografada, será exibida a janela de propriedades a seguir:

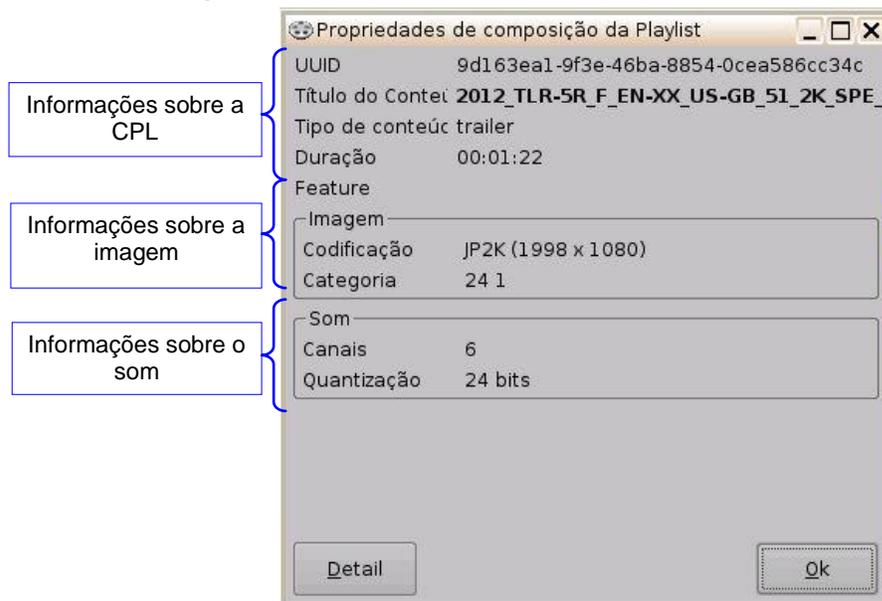


Figura 170: Janela Composition Playlist Properties

12.2 CPL criptografada com KDM válida (mais de 48 horas)

Se o elemento selecionado for uma CPL criptografada, será exibida a janela de propriedades a seguir com as informações da KDM: Se o texto das informações da KDM estiver em verde, a KDM estará disponível e permanecerá válida por mais de 48 horas.

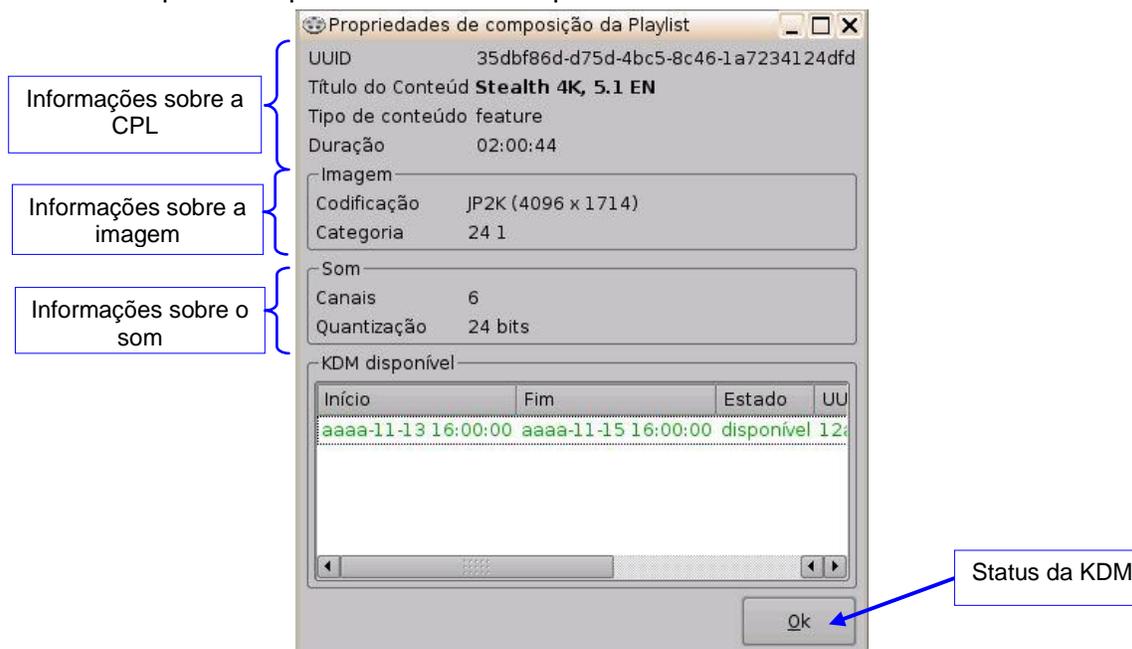


Figura 171: Janela Composition Playlist Properties com conteúdo criptografado

12.3 CPL criptografada com KDM válida (menos de 48 horas)

Se o elemento selecionado for criptografado e a KDM estiver disponível, mas expirará em menos de 48 horas, o texto na tela de informações da KDM estará em laranja e será exibido o tempo restante.

Nota: Todas as KDMs serão automaticamente removidas do servidor após expirarem.

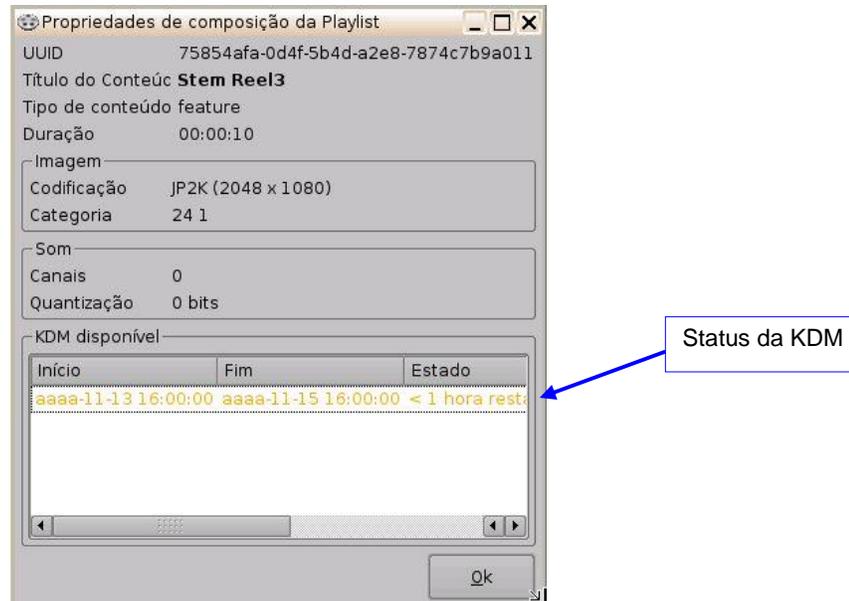


Figura 172: KDM válida por menos de 48 horas

12.4 Exclusão de uma CPL do servidor

- Selecione a CPL no painel esquerdo da guia Editor da GUI e clique no botão de exclusão de conteúdo (Figura 169).

Nota: O botão de exclusão de conteúdo ficará ativo apenas quando um item for selecionado.

- Marque a caixa de seleção no canto inferior esquerdo para excluir todas as KDMs relacionadas à Composição selecionada (Figura 173).
- Clique no botão Delete para concluir a exclusão.
- Por motivos de segurança, será necessária uma senha para realizar essa operação.

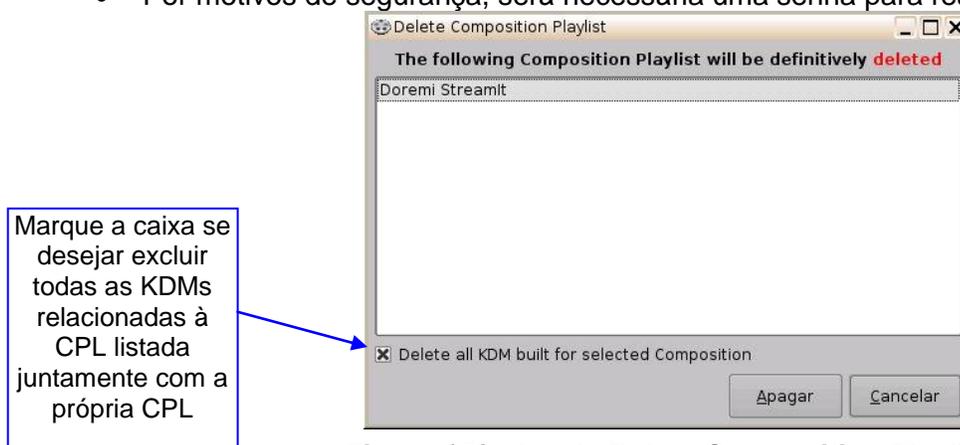


Figura 173: Janela Delete Composition Playlist

13 Reproduzir conteúdo 2D no modo 3D

13.1 Configuração do modo 3D

O usuário pode reproduzir conteúdo 2D em apresentações 3D sem ter de gerar uma versão estereoscópica do conteúdo 2D. Alterar o modo da SPL para 3D não automaticamente transforma o conteúdo em 3D. O conteúdo deve estar no formato 3D/48 fps para a criação de uma SPL 3D.

13.1.1 Como definir o modo da Show Playlist como 3D

- Clique no botão Properties da Show Playlist (Figura 174).
- Selecione o modo 3D no menu suspenso Display Mode (Figura 175).
- Clique no botão Close.
- O botão Properties da Show Playlist refletirá o nome da SPL e o modo definido (Figura 176).

Nota: No modo 3D ou 48 fps, a saída de vídeo do DCP-2000 utilizará o espaço de cores YCxCz. O projetor precisa ser configurado corretamente com o espaço de cores YCxCz nos modos 3D ou 48 fps

para uma exibição adequada. Entre em contato com o fornecedor do projetor para configurar o projetor de maneira adequada ou consulte a Seção “Device Manager”.

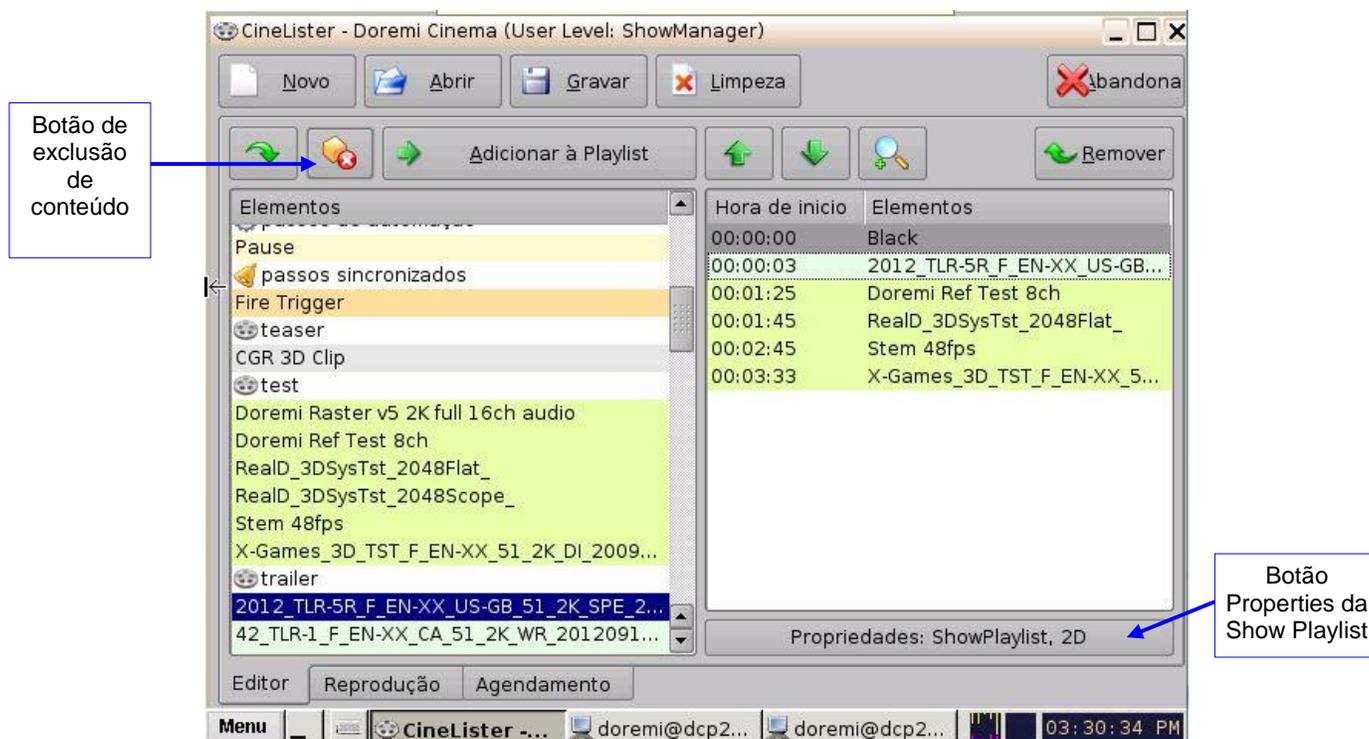


Figura 174: Guia Editor da GUI do CineLyster



Figura 175: Janela do modo 2D/3D das propriedades da Show Playlist

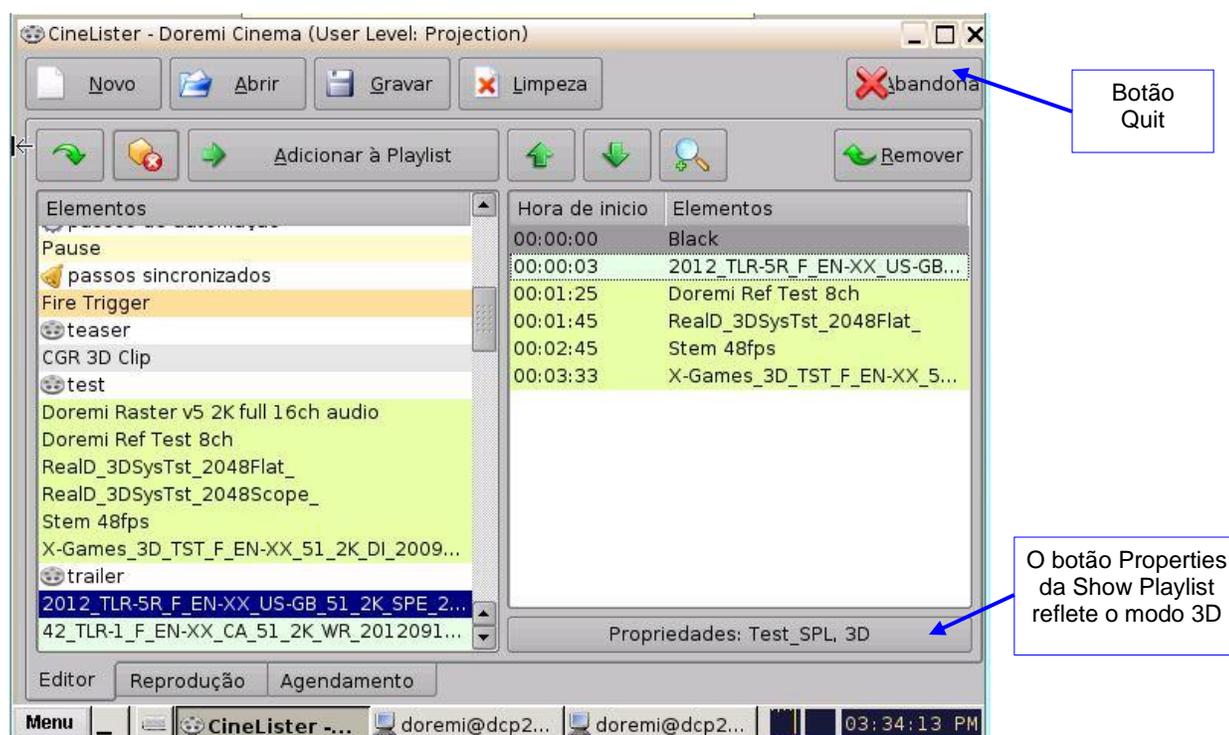


Figura 176: GUI do CineLyster – guia Editor

14 Instruções de automação

Uma instrução de automação representa uma ação/demanda enviada pelo DCP-2000 para qualquer dispositivo conectado ao DCP-2000 com a finalidade de ser inserido em uma Show Playlist. Durante a instalação do DCP-2000, o operador pode predefinir instruções de automação, transferi-las de um arquivo XML ou adicioná-las manualmente. Instruções de automação podem ser adicionadas a CPLs e SPLs usando o CineLister.

14.1 Instruções de automação por macro

Uma instrução de automação por macro é composta por duas partes: uma instrução de automação e uma instrução de acionamento. As instruções de acionamento são explicadas em detalhes na Seção “Guia Trigger Cue” a seguir. Uma instrução de acionamento representa uma ação enviada ao DCP-2000, ao contrário da instrução de automação, que é enviada pelo DCP-2000. Além disso, instruções de macro representam sequências de ações, enquanto uma instrução de automação representa apenas uma ação.

14.2 Criação de macros por meio do Macro Editor

- Vá até Menu, clique em Doremi Apps. e selecione Macro Editor.
- Será exibida a GUI do Macro Editor (Figura 177).
- Clique no botão de nova macro para iniciar o processo de criação.
- O usuário deverá inserir um nome para a instrução de automação por macro (Figura 178).
- Clique no botão Ok quando terminar e a GUI do Macro Editor será exibida novamente.
- Clique em quando terminar de criar a instrução de automação por macro.
- A nova macro será exibida na janela do Macro Editor (Figura 179).
- Clique no botão Save quando terminar.

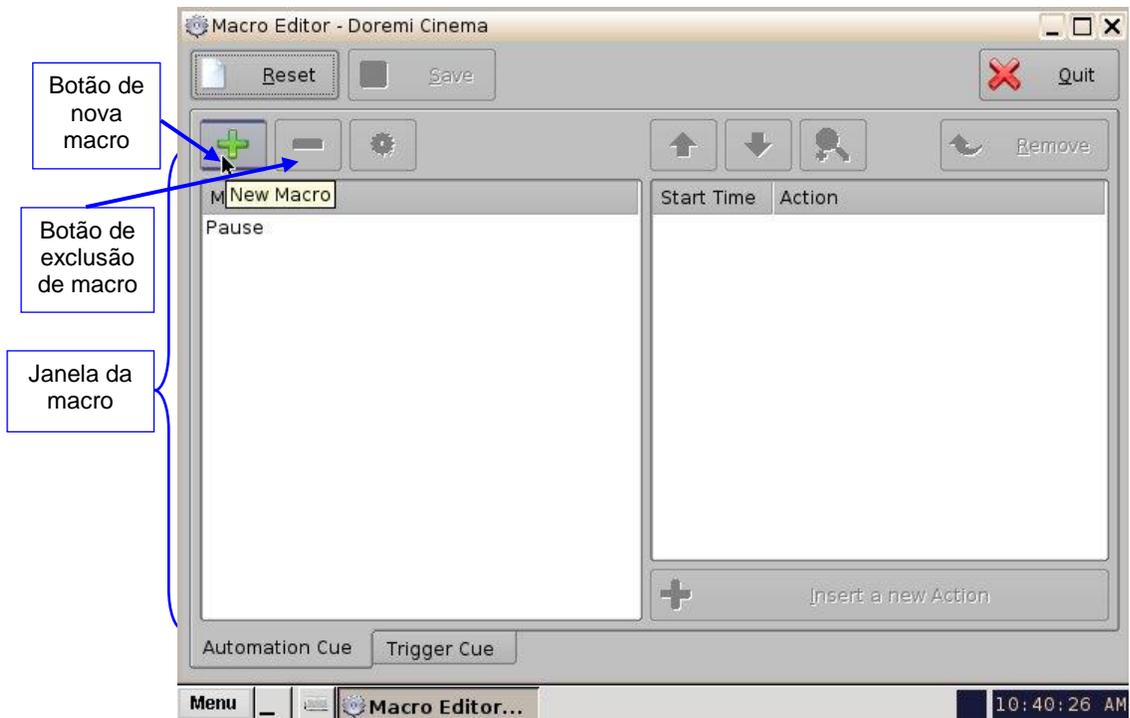


Figura 177: Janela do Macro Editor

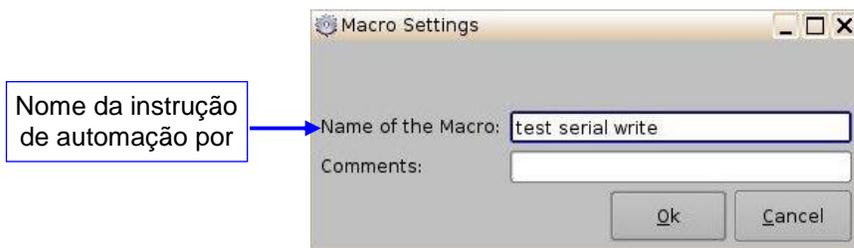


Figura 178: Nome da instrução de automação por macro

14.3 Edição de uma instrução de automação por macro

- Para remover (excluir) uma instrução de automação por macro, selecione-a na janela do Macro Editor e clique no botão de exclusão de macro (Figura 179).
- Para editar o nome de uma instrução de automação por macro, clique no botão de edição ou clique duas vezes na própria macro (Figura 179).
- Use as setas para cima e para baixo para reordenar as instruções de automação por macro.
- Clique no botão Save quando terminar.
- Selecionar o botão Reset fechará um documento sem salvar as alterações. Será exibida uma janela solicitando que o usuário salve as alterações (Figura 180). Use esse recurso com cuidado.

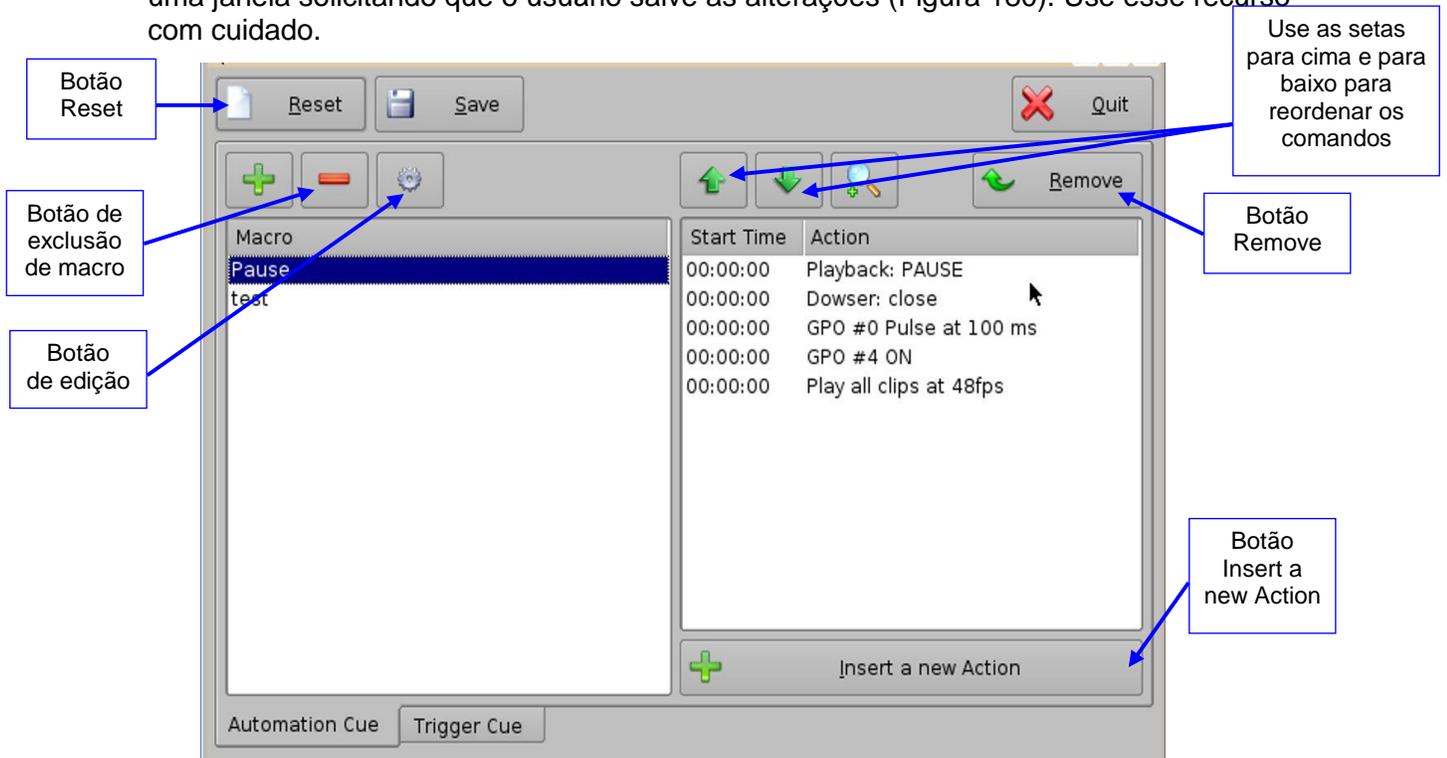


Figura 179: Janela do Macro Editor

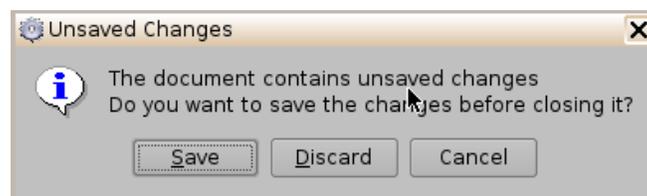


Figura 180: Janela Unsaved Changes

14.4 Adição de ações em instruções de macro

- Vá até Menu, clique em Doremi Apps. e selecione Macro Editor.
- Clique no botão Insert a new Action na janela do Macro Editor (Figura 179).
- Será exibida a janela Add a new Action (Figura 181). A janela Add a new Action oferece uma lista de ações disponíveis para serem usadas em uma instrução de automação por macro.
- Para adicionar uma ação à instrução de automação por macro, clique no botão correspondente à ação no lado esquerdo da janela Add a new Action e clique no botão Add (Figura 181).

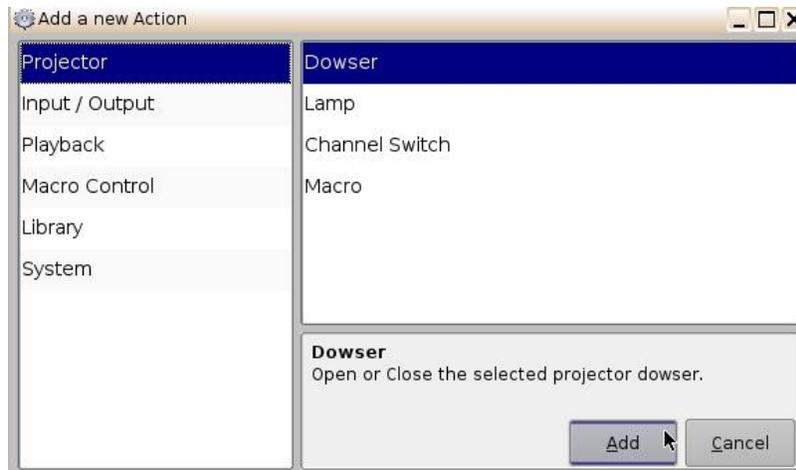


Figura 181: Janela Add a new Action

- A janela Add a new Action oferece, no lado esquerdo, uma lista de ações disponíveis para serem usadas em uma instrução de automação por macro. As ações disponíveis incluem:
 - **Projector:**
 - Dowser: Abrir ou fechar a tampa da lente do projetor.
 - Lamp: Ligar ou desligar a lâmpada do projetor selecionado.
 - Channel Switch: Muda o canal do projetor selecionado.
 - Macro: Executa a macro definida no projetor selecionado.
 - **Input/Output:**
 - General Purpose Output: Configura uma linha de saída geral (GPO).
 - Send Message: Envia uma mensagem ao dispositivo conectado.
 - **Playback:**
 - Audio Volume: Controla a saída de volume do áudio.
 - Playback Actions: Altera o estado da reprodução.
 - Video Output Actions: Altera o formato padrão de saída de vídeo.
 - Sensio3D: Ativa ou desativa o formato de saída Sensio3D.
 - RealD SBS: Ativa ou desativa o formato de saída RealD SBS.

- **Macro Control:**
 - Delay: Insere um atraso entre as ações.
 - Purge Pending Macro: Elimina a pilha de execução da macro atual.
- **Library:**
 - Certainty: Controla a placa do bloco de mídia integrado (IMB) (apenas em ShowVaults).
 - Dolby DFC100: Permite ativar e desativar a roda de cores Dolby 3D.
 - eCNA: Permite controlar a caixa de automação externa.
 - JNior Expansion Module: Permite controlar a caixa de automação externa (9-16).
 - JNior: Permite controlar a caixa de automação externa (1-8).
- **System:**
 - System Shutdown: Permite que o usuário desligue o reprodutor.
- Clique no botão Cancel para cancelar a adição da ação.

14.4.1 Adição de uma ação de GPO à instrução de automação por macro

- Para adicionar uma ação de GPO, clique no botão General Purpose Output, localizado na seção Input/Output da janela Add a new Action (Figura 182).

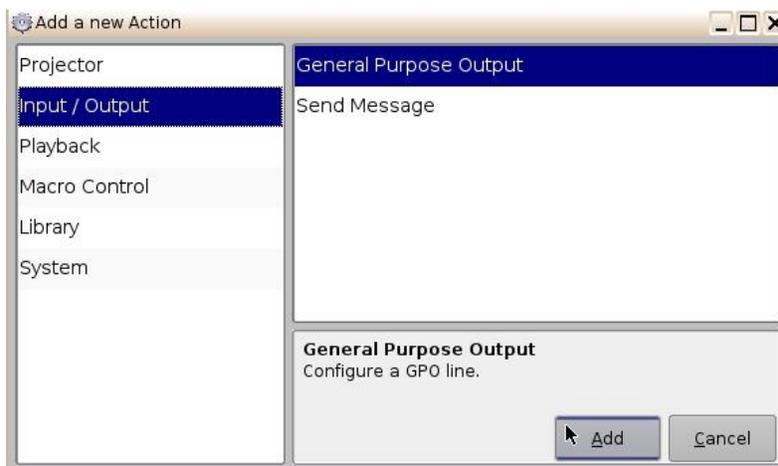


Figura 182: Janela Add a new Action – GPO

- Será exibida a janela a seguir (Figura 183):

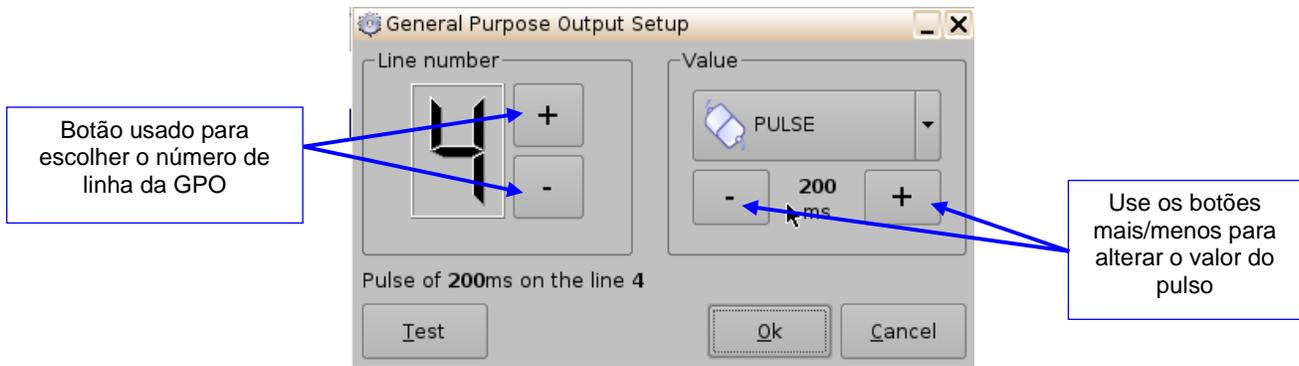


Figura 183: Janela GPO Setup

- Defina o número da linha e o valor de acordo com seu uso e clique no botão Ok.

14.4.2 Adição de ação de reprodução

- Para adicionar uma ação de reprodução, clique no botão Playback Actions na janela Add a new Action.
- Selecione Playback e selecione Playback Actions.
- Será exibida a janela a seguir:

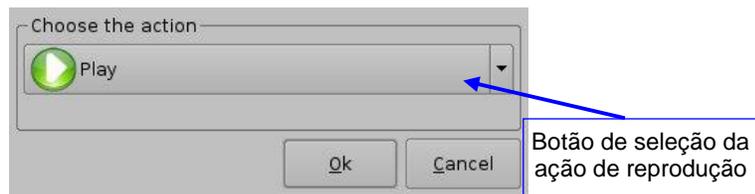


Figura 184: Janela de configuração de ações de reprodução

- Selecione a ação de reprodução adequada (Play, Pause, Toggle Play/Pause ou Recue Show) e clique no botão Ok.

14.4.3 Adição de ação de saída de vídeo

Escolha a opção Video Output Actions na janela Add a new Action (Figura 184) e escolha entre as opções da lista suspensa na Figura 185 a seguir.

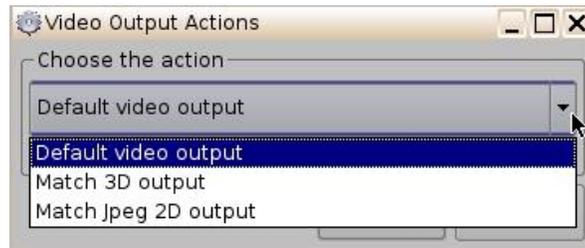


Figura 185: Lista suspensa de saídas de vídeo

14.4.4 Adição de ação da tampa da lente

Escolha na janela Add a new Action a opção Projector (Figura 186). Em seguida, role e selecione a opção Dowser. Escolha o nome do projetor no menu suspenso exibido (Figura 187). Escolha a opção de abertura ou fechamento e clique em Ok.

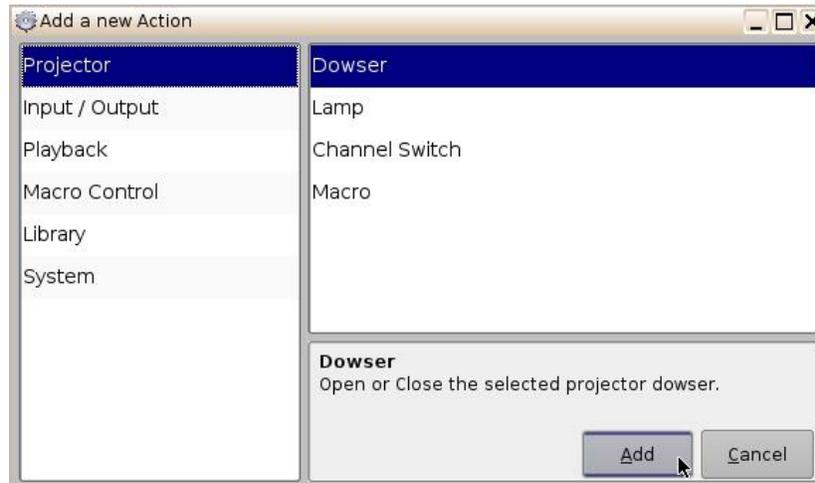


Figura 186: Janela Add a new Action – Dowser

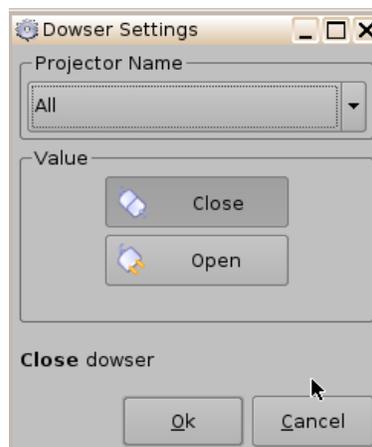


Figura 187: Janela Dowser Settings

14.4.5 Adição de ação de mudança de canal do projetor

Escolha na janela Add a new Action a opção Projector (Figura 188). Em seguida, role e selecione a opção Channel Switch. Escolha o nome do projetor no menu suspenso exibido (Figura 189). Use os botões mais/menos para selecionar o canal ao qual deve ser enviado o comando.

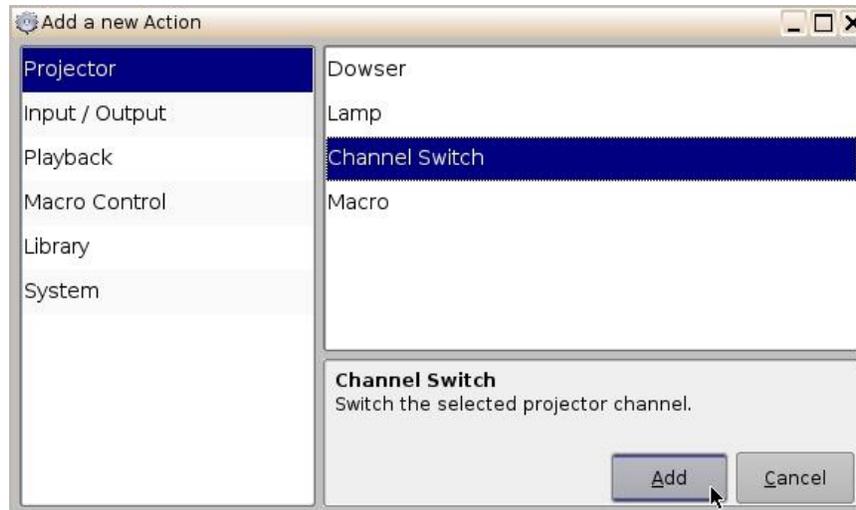


Figura 188: Janela Add a new Action – Channel Switch

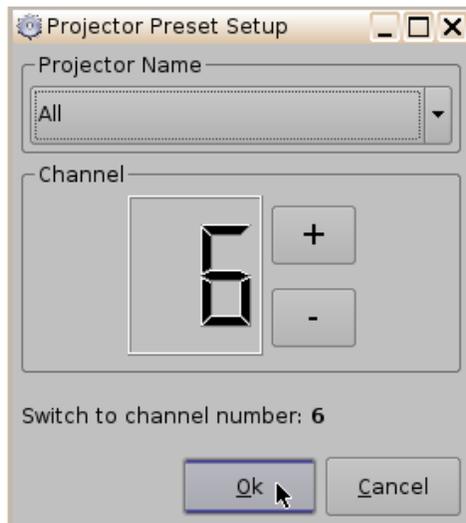


Figura 189: Alteração de canal do projetor

14.5 Uso de bibliotecas de automação

14.5.1 Uso de bibliotecas de automação

Há suporte para o controle de automação de cinemas. Estes são os dispositivos compatíveis no momento:

- eCNA
- JNior Expansion Module
- JNior

Quando um dos dispositivos compatíveis (por exemplo, eCNA e JNior) é adicionado, o Macro Editor permite que o usuário use os comandos correspondentes a cada dispositivo.

- Para usar uma biblioteca de comandos, clique em Library na janela Add a new Action.
- Selecione um dos dispositivos disponíveis na parte esquerda da janela a seguir.

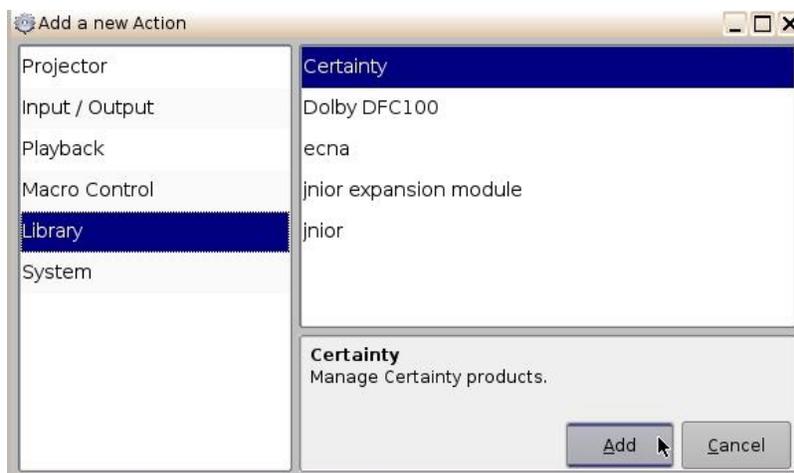


Figura 190: Exemplo de configuração de automação na GUI do Macro Editor

- Selecione um dos dispositivos disponíveis na parte direita da janela e clique no botão Add.
- Será exibida a janela pop-up a seguir:

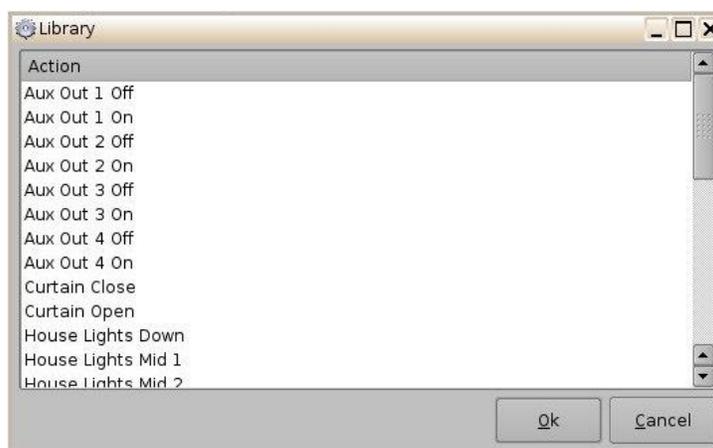


Figura 191: GUI do Macro Editor – configuração de biblioteca de automação

- Selecione a ação desejada e clique no botão Ok, ou clique em Cancel para cancelar o comando.

14.5.2 Configuração da macro resultante

- Depois de inserir as três ações “Delay 1 seconds”, “GPO #3 ON” e “Playback: PLAY” na Macro “Test_Macro” exibida no exemplo, a parte direita da guia Automation Cue exibirá as ações adicionadas, como ilustrado a seguir:

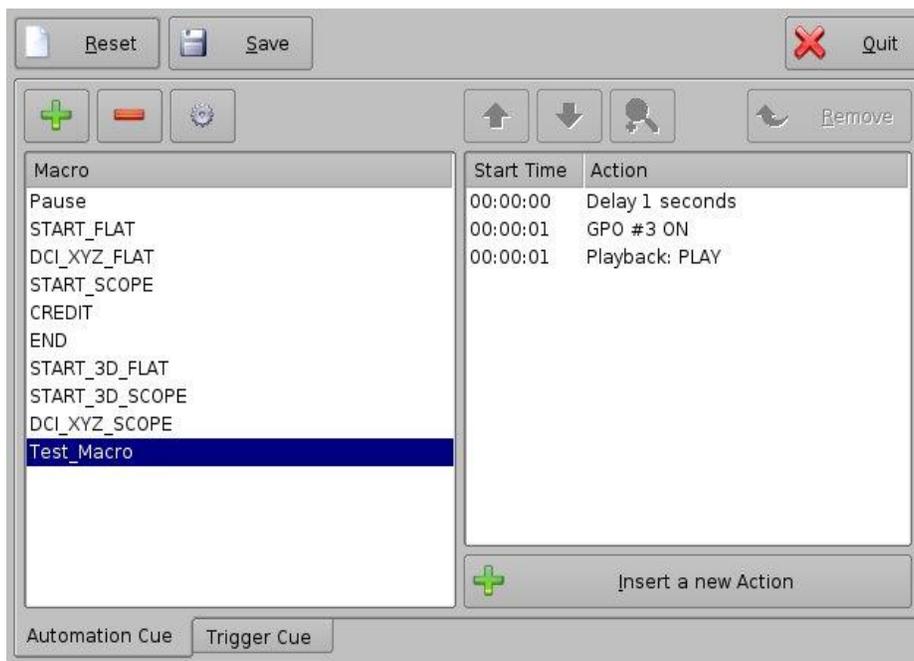


Figura 192: Janela de ações de macro atualizada

- Clique no botão Save para salvar as configurações de “Test_Macro”.
- Insira a senha para salvar as configurações e prosseguir.

14.5.3 Gerenciamento da lista de ações

14.5.3.1 Reordenação de ações

As duas setas permitem que o usuário altere a ordem das ações na instrução de automação por macro (Figura 192). Por meio das setas, é possível mover cada ação para o início ou para o fim da janela de ações da macro.

- Para mover uma ação para o início da lista, selecione-a e clique na seta que aponta para cima.
- Para mover uma ação para o final da lista, selecione-a e clique na seta que aponta para baixo.
- Repita as duas etapas acima até que se chegue à ordem desejada para as ações.

14.5.3.2 Edição de ações

Basta selecionar uma ação de qualquer instrução de automação por macro para que o usuário possa editá-la. O usuário também pode clicar no botão de edição da ação, apresentado na Figura 192. O usuário poderá definir uma ação e editar suas propriedades quando adicioná-lo à instrução de automação por macro.

14.5.3.3 Remoção de ações

- Para remover uma ação da lista de ações associada a uma instrução de automação por macro, selecione a ação na janela de ações da macro e clique no botão Remove

(Figura 192)

14.5.4 Como salvar macros

- Repita as etapas de criação de macros para todas as instruções de automação por macro e clique no botão Save.
- Para realizar a operação, será solicitada a senha do usuário (Figura 193).

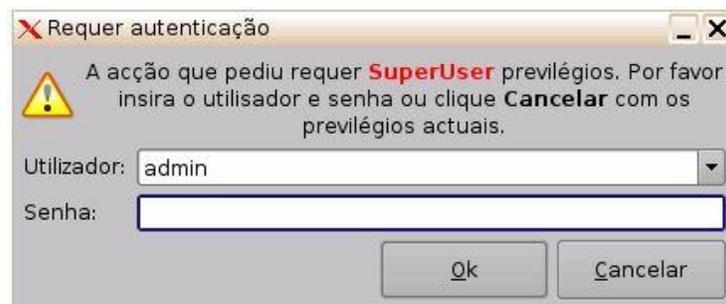


Figura 193: Janela de confirmação de senha

- Insira a senha adequada e clique no botão Ok.
- As instruções de automação por macro estarão disponíveis no CineLister para a criação de uma Show Playlist.

Nota: A operação de salvar não salva apenas as instruções de automação por macro, mas também as instruções de acionamento que foram criadas.

15 Guia Trigger Cue

Uma instrução de acionamento permite a execução de uma instrução de automação por macro quando determinado ocorre em um dispositivo externo usando uma entrada de sinal ou geral. Quando o usuário seleciona a ocorrência de um evento no dispositivo externo, esse evento acionará uma instrução de automação por macro. A instrução de automação por macro será, então, executada. Tanto o evento quanto a instrução de automação por macro são definidos durante a criação da instrução de acionamento.

Nota: O sinal é recebido de um dispositivo externo conectado por Ethernet. As opções de dispositivos externos são: eCNA, JNior e Raw.

Exemplo: Se uma instrução de acionamento tiver como base o evento “Wait for GPI #1 ON”, é possível vincular uma instrução de automação por macro, como apresentado acima, para que seja executada quando a GPI de número 1 for ativada.

O usuário tem a opção de programar instruções de acionamento para que permaneçam disponíveis durante toda a Show Playlist ou apenas durante um elemento específico da Show Playlist.

15.1 Visão geral da guia Trigger Cue

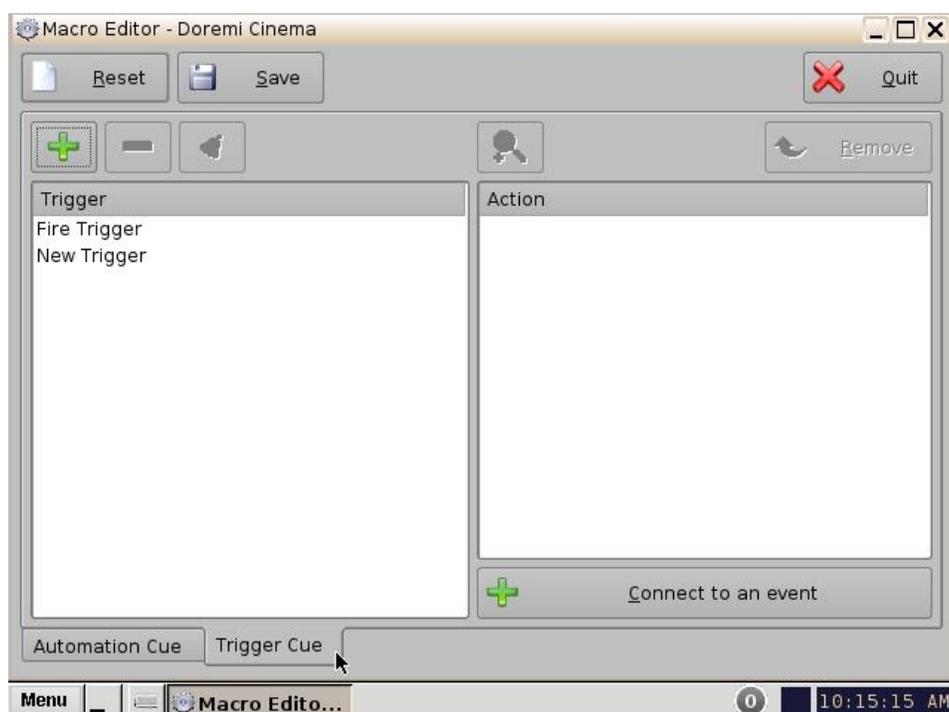


Figura 194: Macro Editor – guia Trigger Cue

15.2 Criação de instruções de acionamento

- Para criar uma nova instrução de acionamento, clique no botão Add.
- Será exibida uma janela semelhante à da guia Automation Cue para permitir que o usuário digite o nome da instrução de acionamento (Figura 195).

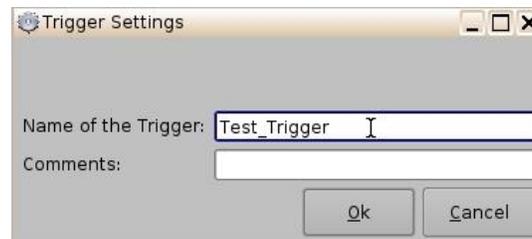


Figura 195: Janela de configurações da instrução de acionamento

- Digite um nome adequado. Esse nome será usado pelo aplicativo CineLister para inserir a instrução de acionamento em uma Show Playlist.
- A instrução de acionamento recém-criada será exibida na janela Trigger e estará pronta para ser conectada a um evento GPI.

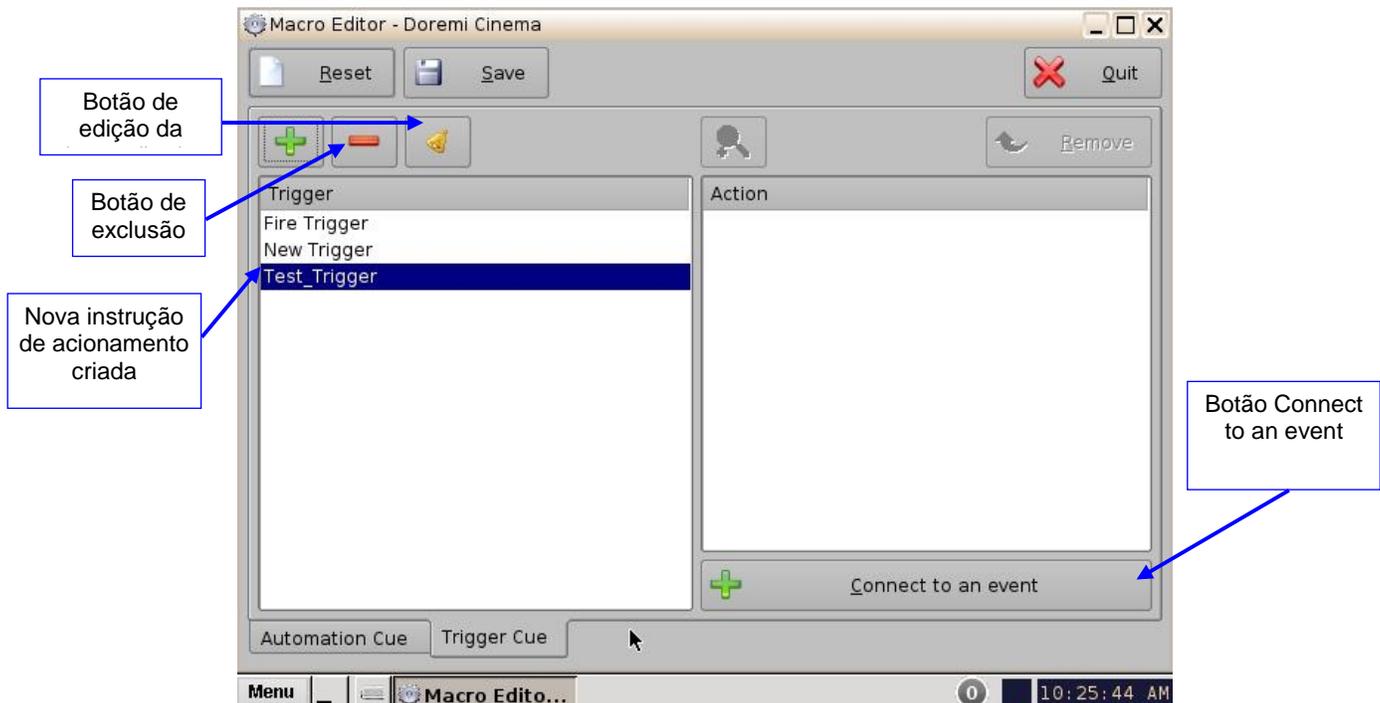


Figura 196: Instrução de acionamento definida

- Para editar uma instrução de acionamento, selecione-a na janela Trigger e clique no botão de edição da instrução de acionamento.
- O usuário poderá editar o nome da instrução de acionamento usando a mesma janela.
- Para remover uma instrução de acionamento, selecione-a na janela Trigger e clique no botão de exclusão.

15.2.1 Conexão a um evento

- Para conectar uma instrução de acionamento a um evento, selecione-a na janela Trigger e clique no botão Connect to an event (Figura 196).
- Será exibida a janela a seguir:

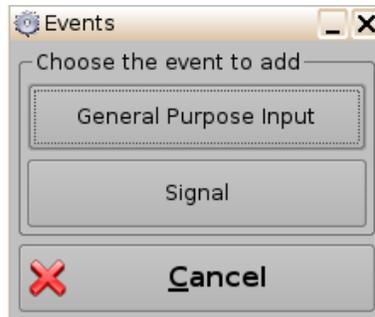


Figura 197: Janela Events

- Para conectar a instrução de acionamento selecionada a um evento GPI, clique no botão General Purpose Input na janela Events (Figura 197).
- Será exibida a janela a seguir:

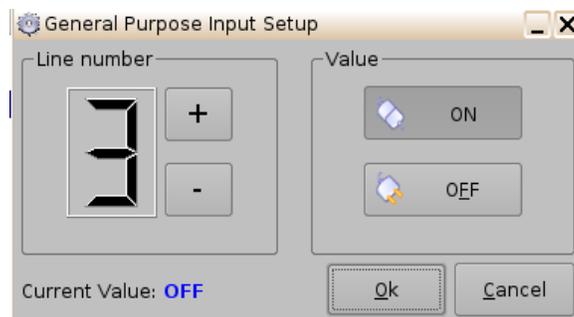


Figura 198: Janela General Purpose Input Setup

- Defina o número da linha de GPI e o valor para conectar a instrução de acionamento, em seguida, clique no botão Ok.
- O evento GPI conectado será então exibido no lado direito da GUI.
- Para conectar a instrução de acionamento selecionada a outro sinal, clique no botão Signal na janela Events (Figura 197).
- Será exibida a janela a seguir:



Figura 199: Janela Signal Setup

- Clique no botão Ok quando o nome de sinal adequado for definido.

15.2.2 Conexão a um evento de sinal

- Clique no botão Connect to an event na guia Trigger Cue do Macro Editor. Será exibida a janela Events (Figura 197).
- Clique no botão Signal. Será exibida a janela Signal Setup.
- Escolha o dispositivo no menu suspenso (Figura 199).
- Escolha o sinal no menu suspenso (Figura 199).
- Clique em Ok quando terminar e o evento de sinal conectado será exibido à direita da guia Editor.

Nota: O botão “...” fará com que seja exibida a janela Signal library (Figura 200). A biblioteca de sinais apresenta uma lista de sinais adicionais que não estão listados no menu suspenso Signal. Por exemplo, o dispositivo JNior apresenta um dispositivo auxiliar chamado JNior Expansion Module. No entanto, o JNior Expansion Module não é exibido no menu suspenso de dispositivos de origem. Use o botão da biblioteca de sinais para acessar todos os sinais possíveis.

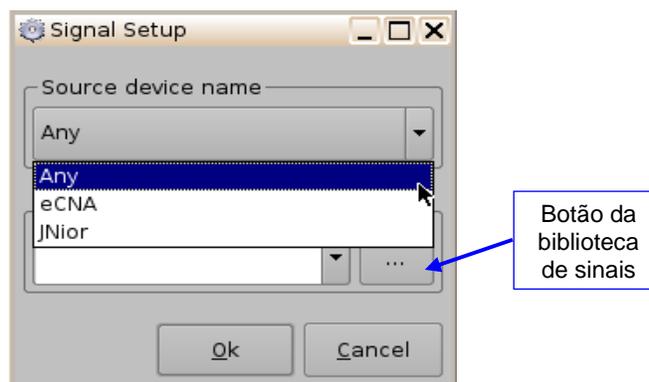


Figura 200: Janela Device Name

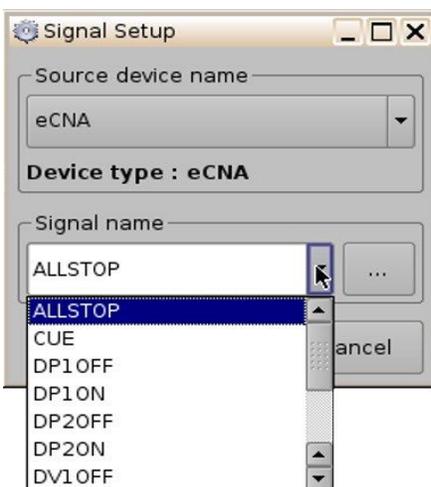


Figura 201: Janela Signal Setup

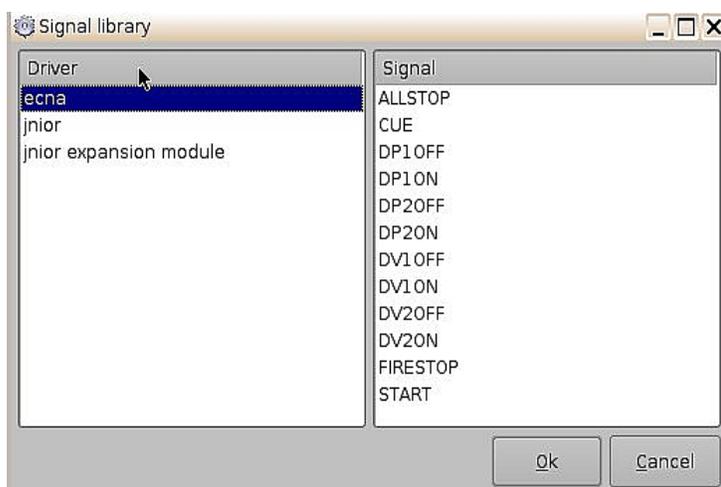


Figura 202: Janela Signal library

15.3 Como salvar instruções de acionamento

- Repita a operação de criação de instruções de acionamento para todas as instruções de acionamento criadas e clique no botão Save.
- Para realizar a operação, será solicitada a senha do usuário.

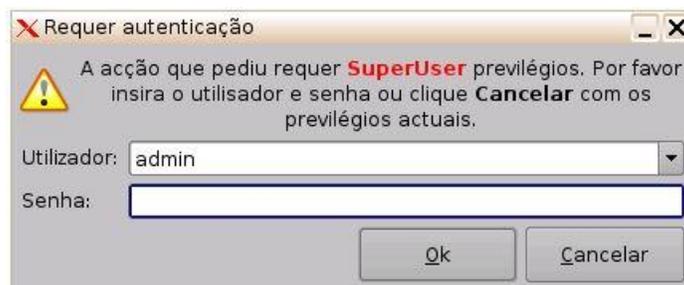


Figura 203: Janela de confirmação de senha

- Insira a senha adequada e clique no botão Ok.
- As instruções de acionamento agora estarão disponíveis no CineLister, assim o usuário poderá incluí-las em uma Show Playlist.

Nota: A operação de salvar não salva apenas as instruções de acionamento, mas também as instruções de automação por macro.

15.4 Uso de macros predefinidas

Se o usuário tiver um arquivo macros.xml predefinido contendo definições de instruções de automação e de acionamento, copie-o para a pasta **/doremi/etc/** e as macros correspondentes estarão disponíveis na GUI do Macro Editor. O usuário poderá então atualizar as instruções, se necessário, na GUI do Macro Editor.

15.5 Instruções padrão

O arquivo default_cues.xml pode ser usado para carregar uma lista de instruções de automação e de acionamento antes de qualquer reprodução. Isso evita ter de adicionar uma instrução Fire Alarm a cada apresentação. Se o usuário tiver um arquivo default_cues.xml, copie-o para a pasta **/doremi/etc/**.

15.6 Scripts de inicialização

- Copie o script a ser executado automaticamente na inicialização para a pasta a seguir: **/doremi/etc/rc.d/**

16 Adição de uma instrução de acionamento a uma Show Playlist

- Vá até o aplicativo CineLister no menu da área de trabalho do DCP-2000.
- Na guia Editor, selecione uma instrução de acionamento à esquerda da GUI e clique em Add to Show Playlist (Figura 204).
- Será exibida Edit Trigger Cue (Figura 205).
- Na seção automation cues, clique na instrução de automação para selecioná-la e associá-la ao acionamento.
- A configuração padrão é adicionar a instrução de acionamento a todos os elementos da Show Playlist (Figura 204).
- Clique em Ok quando terminar.

Nota: Se o usuário definir que a instrução de acionamento estará disponível para apenas um elemento da SPL, o servidor automaticamente aplicará a instrução de acionamento ao último elemento da SPL (Figura 204).

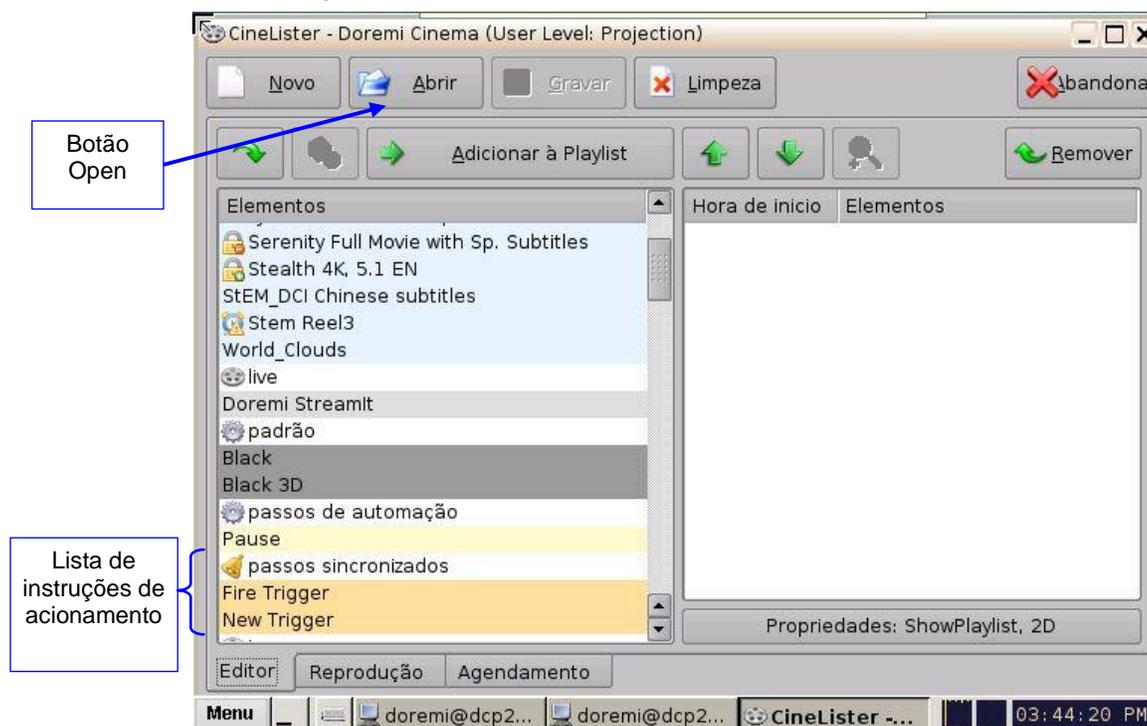


Figura 204: GUI do CineLister – guia Editor

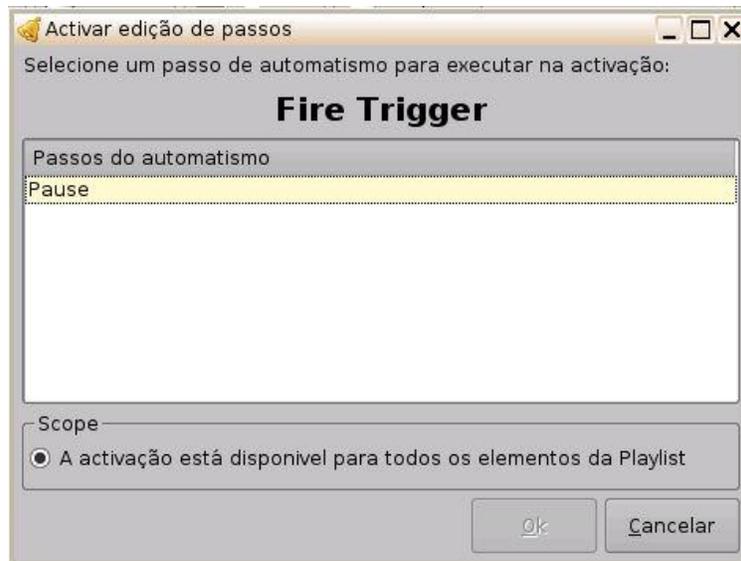


Figura 205: Janela Edit Trigger Cue

16.1 Adição de uma instrução de acionamento a um elemento de uma Show Playlist

- Vá até a guia Editor da GUI do CineLister. No painel direito da GUI, selecione o elemento a que deverá ser adicionada a instrução de acionamento. Em seguida, selecione a instrução de acionamento no painel esquerdo da GUI.
- Clique no botão Add to Show Playlist.
- Será exibida uma janela solicitando ao usuário que selecione uma instrução de automação a executar após o acionamento.
- Selecione a instrução de automação na lista e clique em Ok. Se o usuário não clicar em Ok, a instrução de acionamento não será adicionada ao elemento.



Figura 206: Janela Edit Trigger Cue

17 Guia Playback do CineLister

17.1 Reprodução de uma SPL

- Clique no botão Open na guia Editor do CineLister (Figura 204).
- Será exibida a janela a seguir.
- Selecione a SPL a reproduzir e clique em Open.



Figura 207: Janela de abertura de SPLs

- Em seguida, vá até a guia Playback da GUI do CineLister (Figura 208).
- Clique no botão de reprodução para carregar a Show Playlist.
- Se nenhuma SPL estiver selecionada, será exibida a mensagem “The Show Playlist is Empty” (Figura 209).

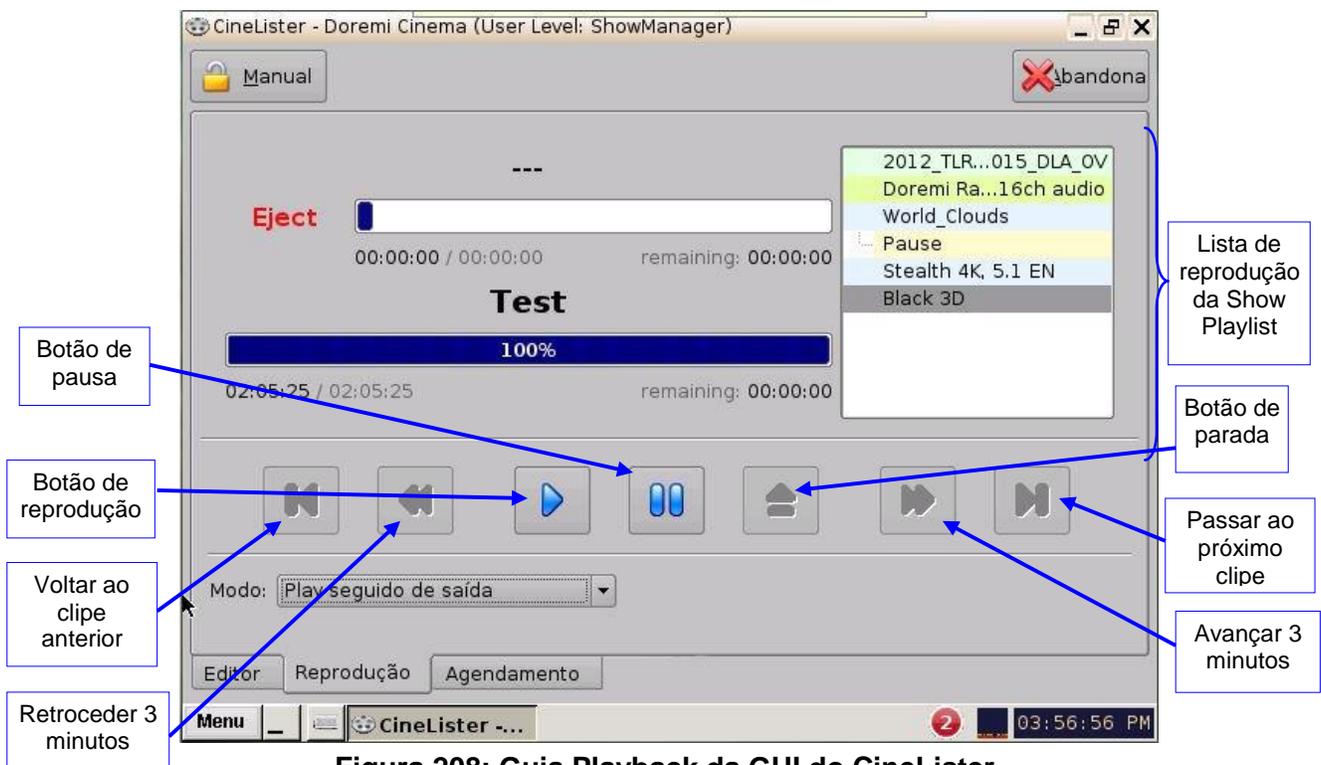


Figura 208: Guia Playback da GUI do CineLister



Figura 209: Janela Empty Show Playlist

17.2 Andamento da reprodução

A lista de reprodução da SPL exibe a ordem da reprodução (Figura 210).

- Elementos já reproduzidos são indicados com uma marca amarela.
- Elementos sendo reproduzidos são indicados com uma marca verde.
- Elementos ainda não reproduzidos devido a um erro são indicados com uma marca vermelha.
- Elementos que ainda não foram reproduzidos não apresentam qualquer indicação.

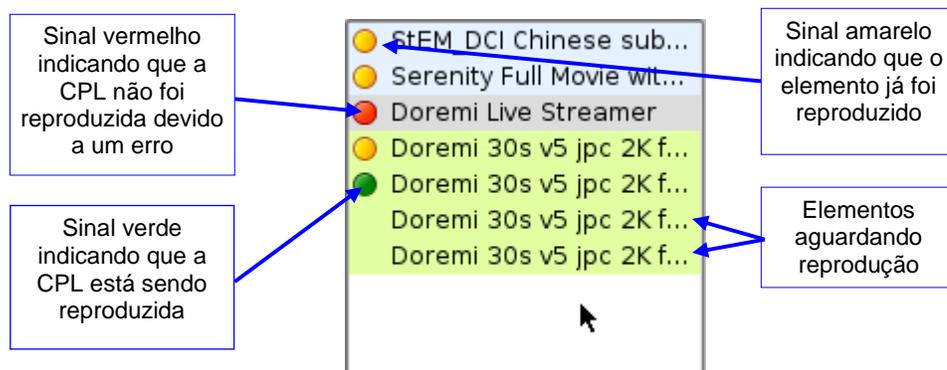


Figura 210: Lista de reprodução da Show Playlist

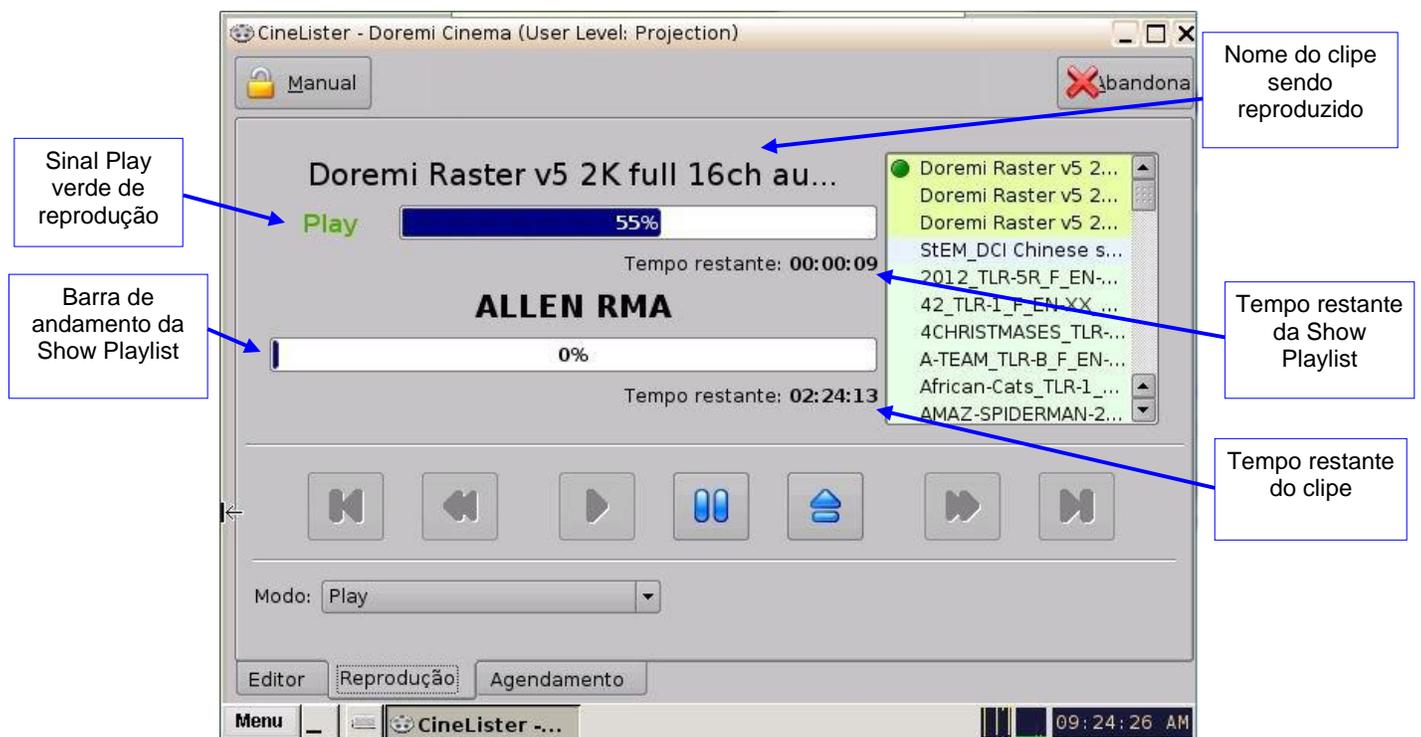


Figura 211: GUI do CineLyster – guia Playback

17.3 Modo de pausa

- Use o modo de pausa para pausar a reprodução.

Nota: Clicar no botão de parada ejetará a SPL.

- Use os botões para passar à CPL anterior ou à próxima CPL da Show Playlist.
- Use os botões de avanço rápido ou retrocesso para avançar ou retroceder uma CPL. O valor padrão é de 3 minutos. Veja instruções a seguir sobre como ajustar o valor.
- Use o botão de reprodução para retomar a reprodução a partir da última pausa da CPL.
- Selecione o modo de reprodução na lista suspensa **Mode:** Play, Loop, Play then rewind ou Play then eject. Será exibida uma janela solicitando a senha do usuário para confirmar o modo; o modo padrão é Play.

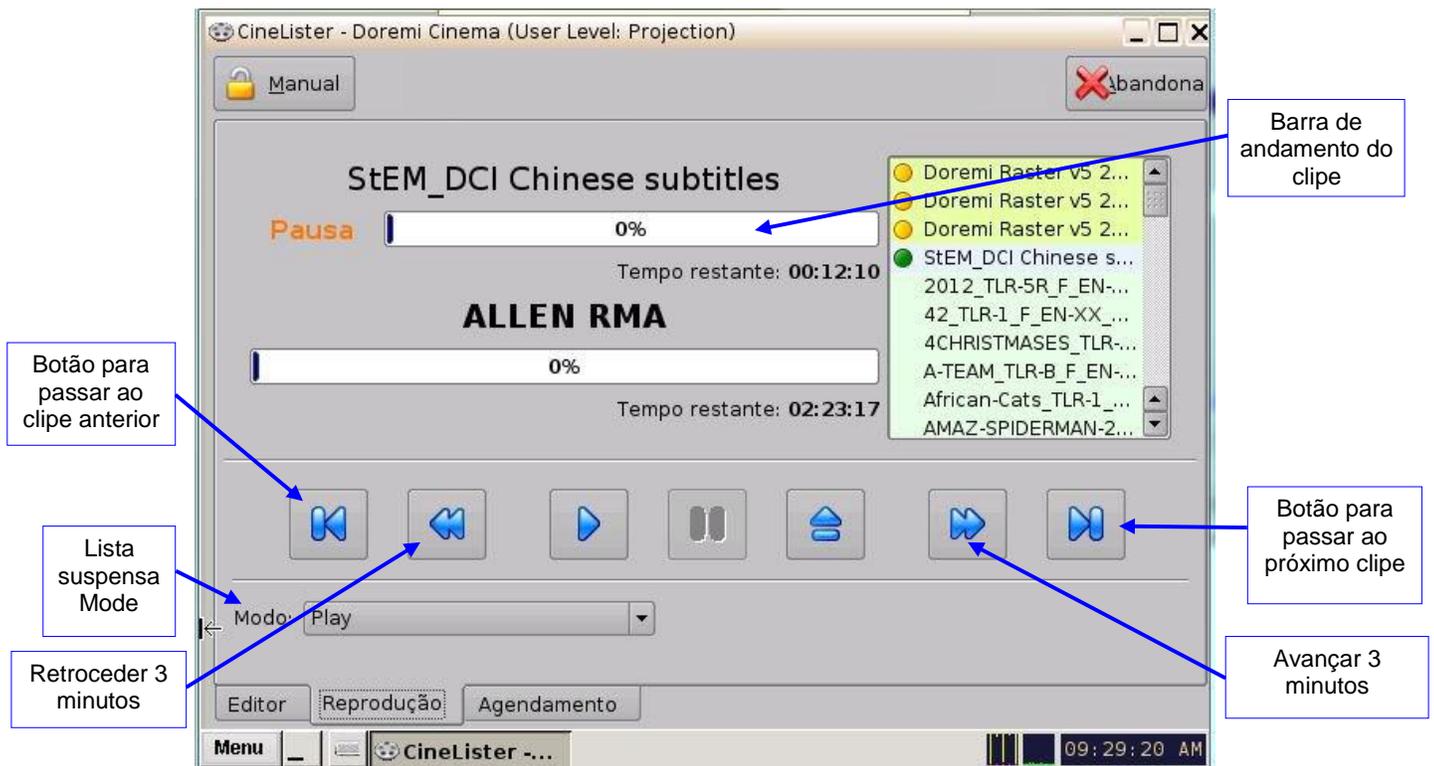


Figura 212: Guia Playback durante pausa

17.4 Ajuste dos valores padrão

- No Menu da área de trabalho, vá até System e clique em Terminal. Será exibida a janela do Terminal.
- Digite “su” e pressione Enter (Figura 213).
- Insira a senha adequada (entre em contato com o administrador para obter a senha).
- Digite: **mount -o rw,remount /** <Enter>
 - **Nota:** É necessário respeitar os espaços entre os caracteres.
- Digite: **xedit /doremi/etc/default/cinelister.config.sample** <Enter>
- O usuário será encaminhado à janela do xedit (Figura 214).
- Altere o valor para refletir a preferência desejada. Exemplo: a configuração padrão é de 180 segundos, ou seja, 3 minutos. Para alterar para 1 minuto, digite 60.
- Certifique-se de clicar no botão Save na janela do xedit quando terminar (Figura 214).

Nota: Use as setas do teclado para navegar pela janela do xedit.

```
doremi@dcp2000:~$ su
Password:
dcp2000:/var/home/doremi# mount -o rw,remount /
dcp2000:/var/home/doremi# xedit /doremi/etc/default/cinelister.config.sample
```

A terminal window with a black background and white text. The text shows the user 'doremi' at host 'dcp2000' running 'su' to become root. Then, the root user runs 'mount -o rw,remount /' and then 'xedit /doremi/etc/default/cinelister.config.sample'. The cursor is positioned at the end of the last command. Below the terminal window, there is a large, faint watermark of the letter 'I'.

Figura 213: Janela do Terminal

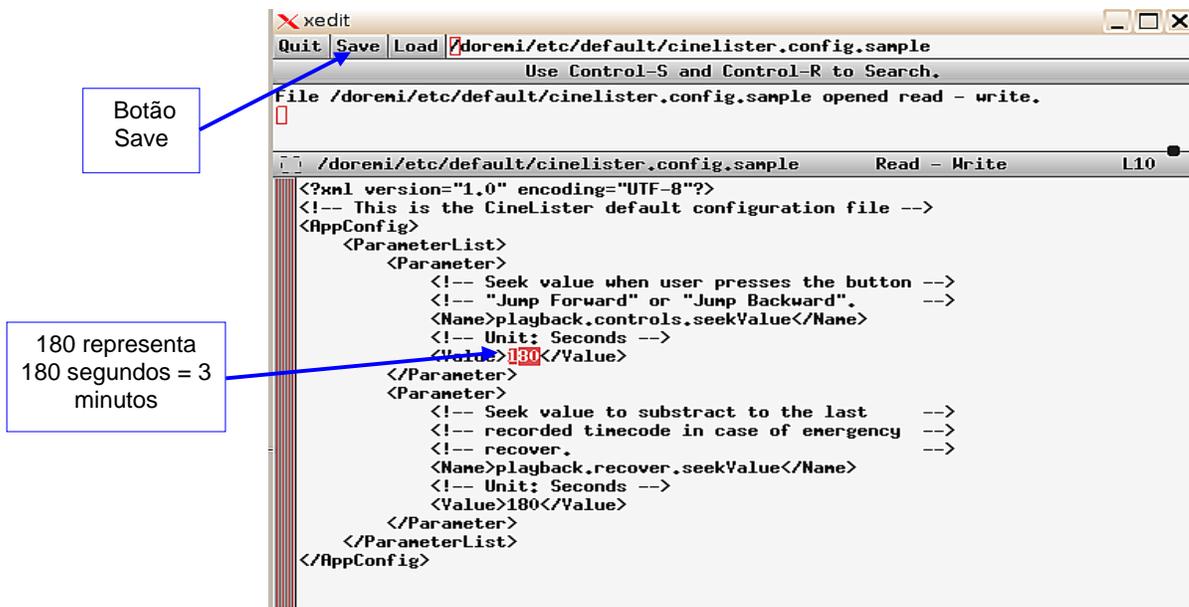


Figura 214: Janela do xedit

17.5 Reprodução de um evento ao vivo

Ao conectar um Doremi MPEG Streamer ao DCP-2000, o usuário poderá reproduzir um evento ao vivo. Poderá criar uma Show Playlist para o evento ao vivo usando efeitos de cinema, como a abertura e o fechamento de cortinas, trailers e publicidade antes do início do evento ao vivo. O evento ao vivo não é pré-gravado, portanto não é possível retroceder ou avançar o conteúdo. Consulte a Seção para obter mais informações sobre a criação de um evento ao vivo.

17.5.1 Como adicionar uma CPL de evento ao vivo

- Conecte um Doremi MPEG Streamer ao DCP-2000.
- Vá até a guia Editor da GUI do CineLister. O usuário verá o ícone de um rolo de filme com a palavra "live" ao lado.
- Se não houver um ícone live, clique no botão Refresh. Se o evento ainda não for exibido, isso significa que o MPEG Streamer não foi adicionado ao Live Manager. Consulte a Seção 7.10 para obter mais informações.
- Selecione Doremi Live Streamer na janela Elements, no painel esquerdo.
- Clique no botão Add to Show Playlist. O elemento será exibido no painel direito.
- Vá até a guia Playback e pressione o botão Play.

17.5.2 Como criar e reproduzir uma SPL usando uma CPL de evento ao vivo

- Siga as etapas descritas acima para adicionar uma CPL de evento ao vivo (Seção 17.5.1).
- Selecione na lista de elementos à esquerda os elementos desejados para a SPL.
- Use o botão Ctrl para selecione mais de um elemento ao mesmo tempo.
- Clique no botão Add to Show Playlist. Os elementos serão exibidos no painel direito.
- Certifique-se de clicar no botão Save quando terminar de criar a SPL.

- Insira a senha adequada na janela pop-up.
- Em seguida, vá até a guia Playback e pressione o botão Play.

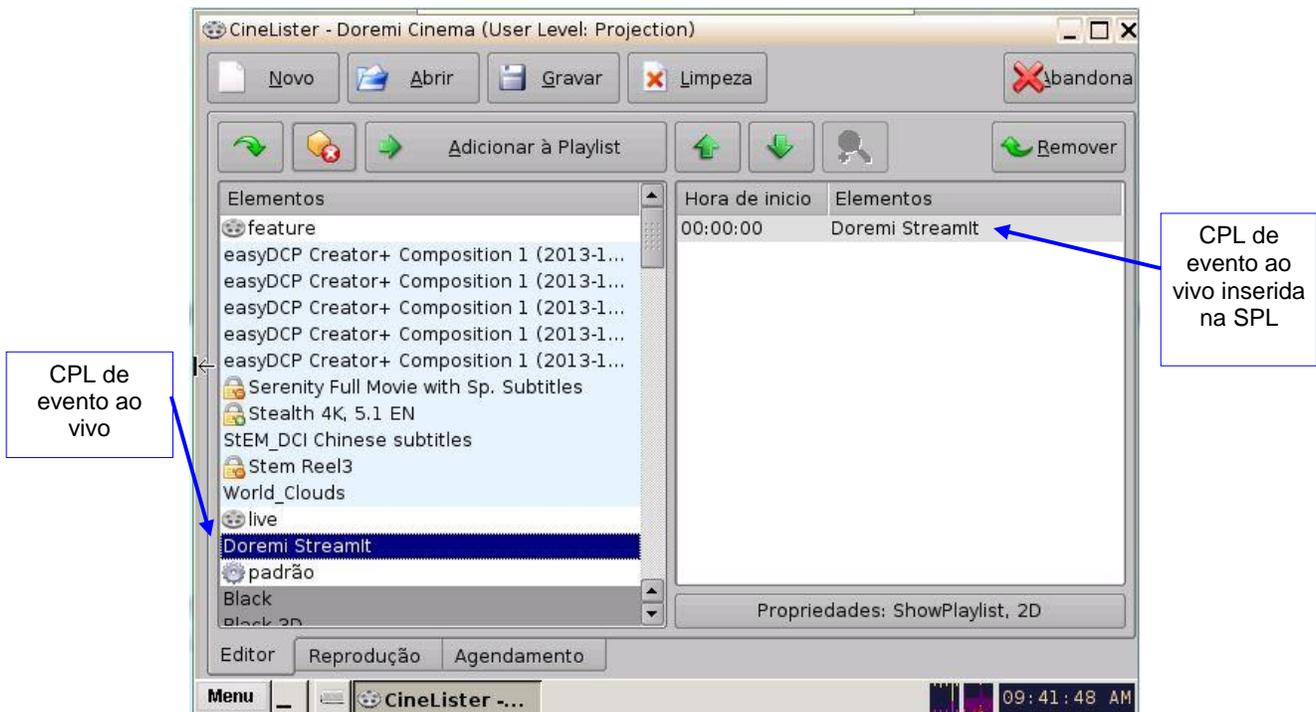


Figura 215: Guia Editor do CineLyster – SPL com evento ao vivo

17.6 Modo de bloqueio de reprodução

O botão Mode pode ser usado para determinar o modo manual ou programado.

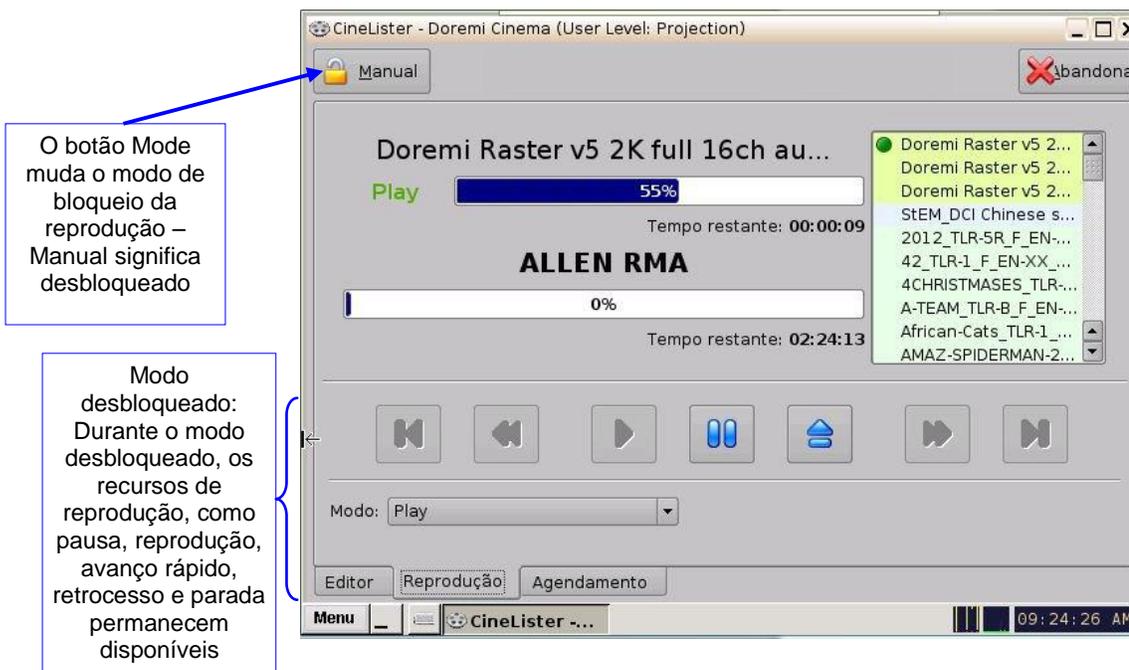


Figura 216: Modo de reprodução desbloqueado

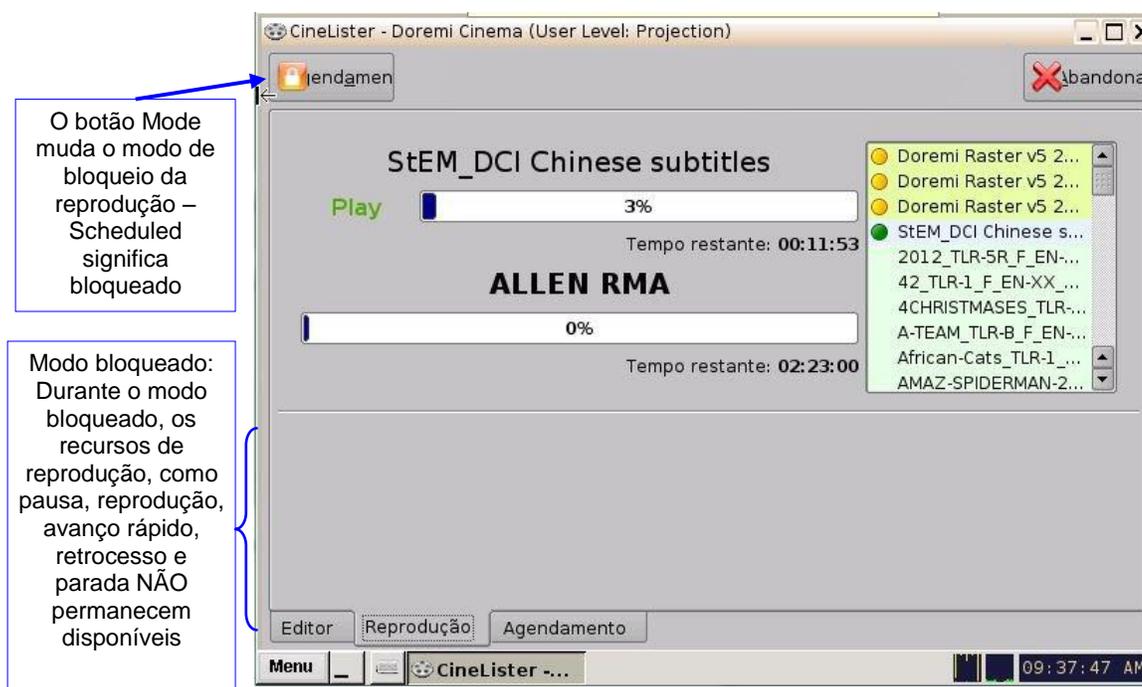
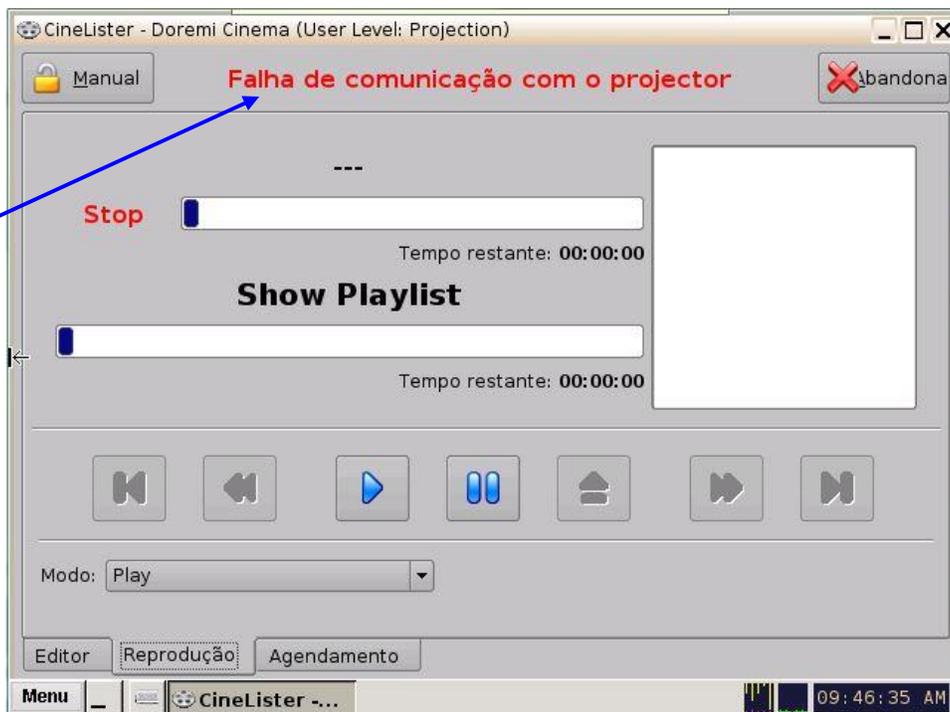


Figura 217: Modo de reprodução bloqueado

17.7 Mensagens de alerta de reprodução

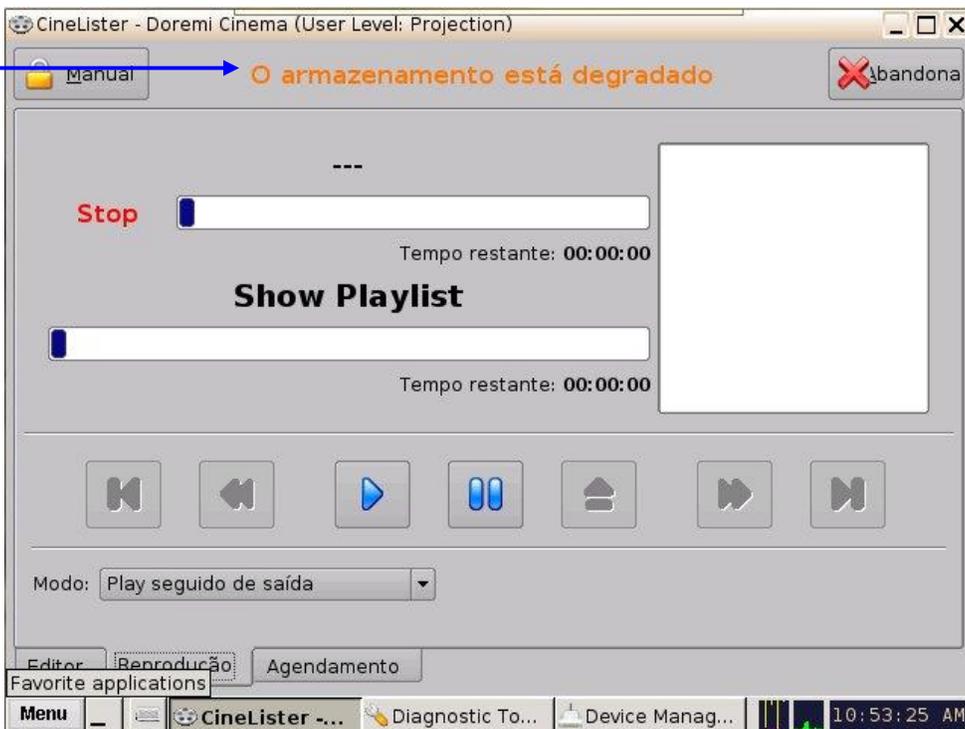
O CineLyster exibe mensagens de alerta na guia Playback. No momento, existem dois alertas disponíveis:

- 1 Projector communication failure (Figura 218).
- 2 Storage is degraded (Figura 219).
 - Projector Communication Failure: Esta mensagem é exibida quando não há um projetor configurado ou quando o servidor não está conectado ao projetor primário configurado. Consulte a Seção 7.6 para detectar possíveis motivos para esse erro.
 - Storage is degraded: Essa mensagem é exibida se pelo menos uma das unidades de armazenamento RAID estiver degradada ou apresentar falhas. Por exemplo, RAID-md0 ou RAID-md1.



Mensagem de alerta Projector Communication Failure

Figura 218: Alerta Projector communication failure



Mensagem de alerta Storage is degraded

Figura 219: Alerta Storage is degraded

18 Guia Schedule do CineLister

A guia Schedule permite que o usuário agende a reprodução de Show Playlists para determinados dias e horários. O servidor iniciará automaticamente a reprodução das SPLs agendadas.

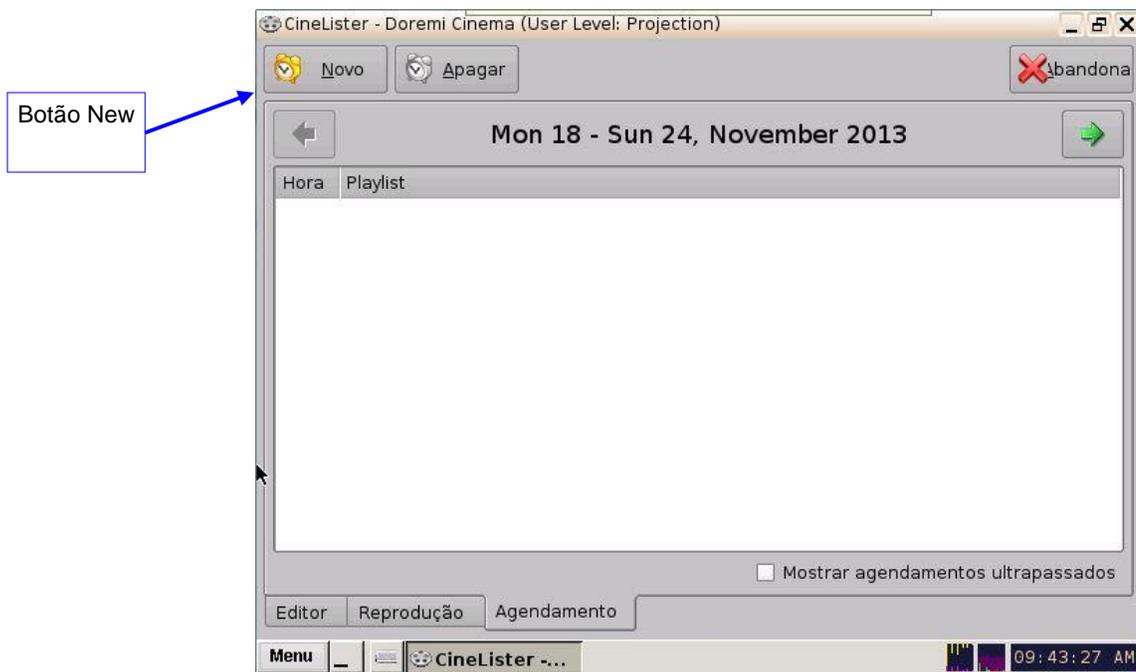


Figura 220: CineLister – guia Schedule

18.1.1 Como agendar a reprodução

- Vá até a guia Schedule da GUI do CineLister.
- A guia Schedule automaticamente exibe a semana atual.
- Clique no botão New.
- Insira na janela exibida a senha adequada para a autenticação.
- Será exibida a janela Edit Schedule (Figura 220).
- Selecione no menu suspenso a SPL cuja reprodução deseja agendar.
- Use as setas para a esquerda e a direita para mudar a semana de agendamento da reprodução.
- Marque as caixas dos dias em que deseja agendar a reprodução (Figura 221).
- Use as setas para cima e para baixo para selecionar o horário de início da reprodução agendada.
- Clique em Save quando terminar.
- A guia Schedule será atualizada para refletir a programação recém-adicionada (Figura 222).

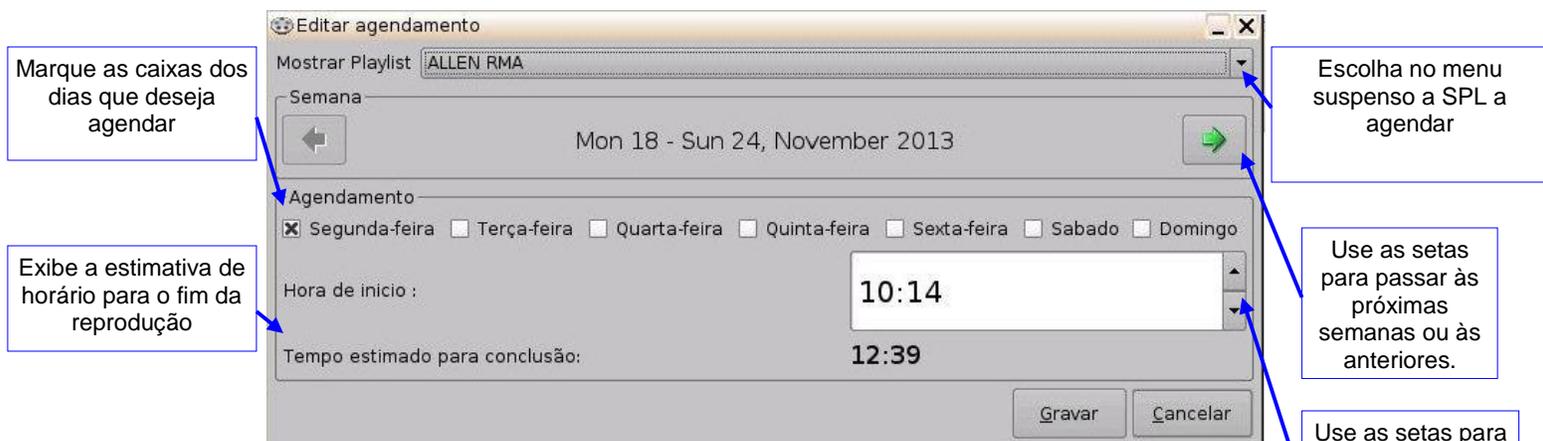


Figura 221: Janela Edit Schedule

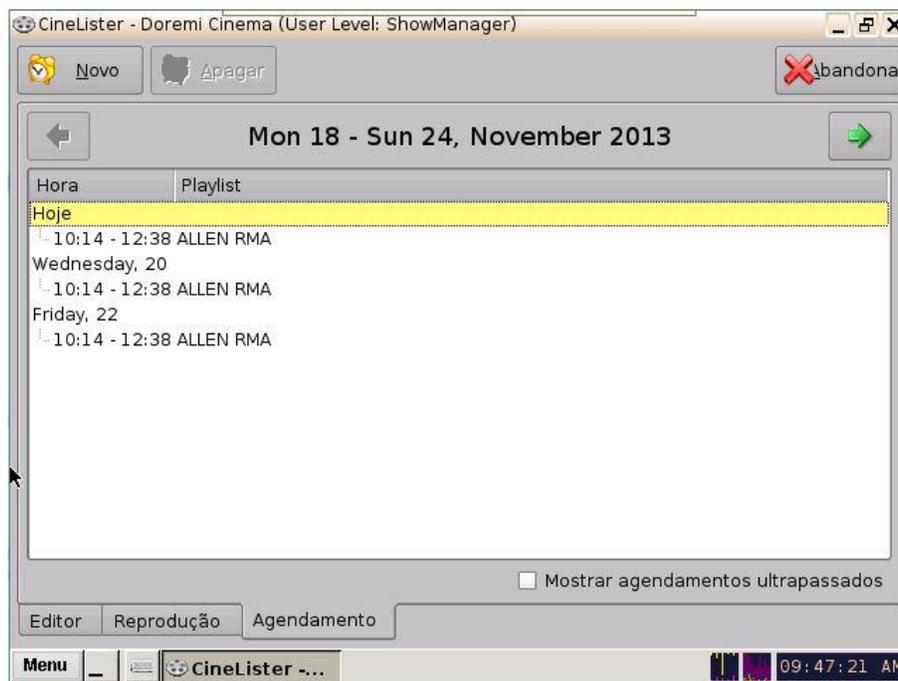


Figura 222: Guia Schedule após adição de Show Playlist

18.2 Mensagens da reprodução agendada

O usuário receberá uma mensagem se houver uma apresentação sendo reproduzida e houver uma apresentação agendada com horário conflitante. A mensagem indicará que há uma SPL agendada para começar em, por exemplo, 00:40 segundos, e perguntará se o usuário deseja ejetar a apresentação atual e alternar para a reprodução no modo agendado.

- Clique em No para continuar reproduzindo a apresentação atual.
- Para interromper a reprodução atual e permitir que a apresentação agendada comece, clique em Yes. O servidor interromperá a reprodução e a apresentação agendada será reproduzida.

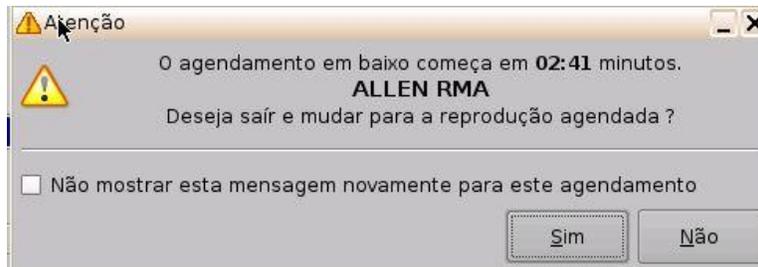


Figura 223: Início de apresentação agendada (mensagem com o horário)

18.2.1 Conflito de agendamento

Se o usuário estiver tentando agendar uma reprodução e já existir outro agendamento para o mesmo horário e data, receberá uma mensagem sobre o conflito de agendamentos (Figura 224). A mensagem Schedule conflict exibe a data e o horário do conflito. Também será exibida a mensagem de conflito se for feita uma tentativa de agendar uma reprodução que interrompa outra reprodução agendada.



Figura 224: Mensagem Schedule conflict

18.2.2 Erro de apresentação agendada não iniciada

A mensagem de erro “The scheduled Show below did not start as expected” pod ser apresentada por vários motivos. Entre em contato com a Doremi Labs para receber ajuda (Seção 1.3).

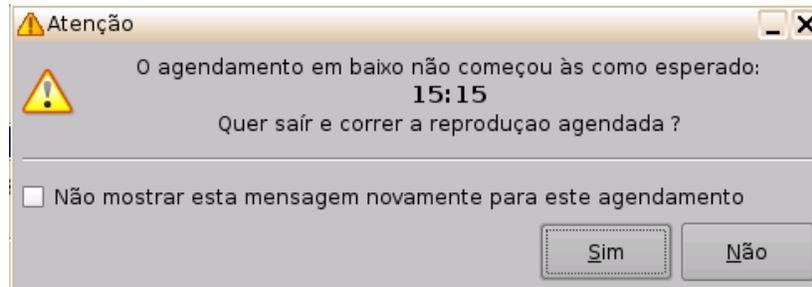


Figura 225: Reprodução agendada – mensagem de erro

18.2.3 Remoção de Show Playlists

- Para excluir uma Show Playlist do agendamento, vá até a guia Schedule do CineLyster.
- Na lista da guia Schedule, clique na SPL que deseja remover (Figura 226).
- Ela será destacada, em seguida basta clicar no botão Delete.
- Será necessário inserir a senha adequada na janela pop-up que será exibida.

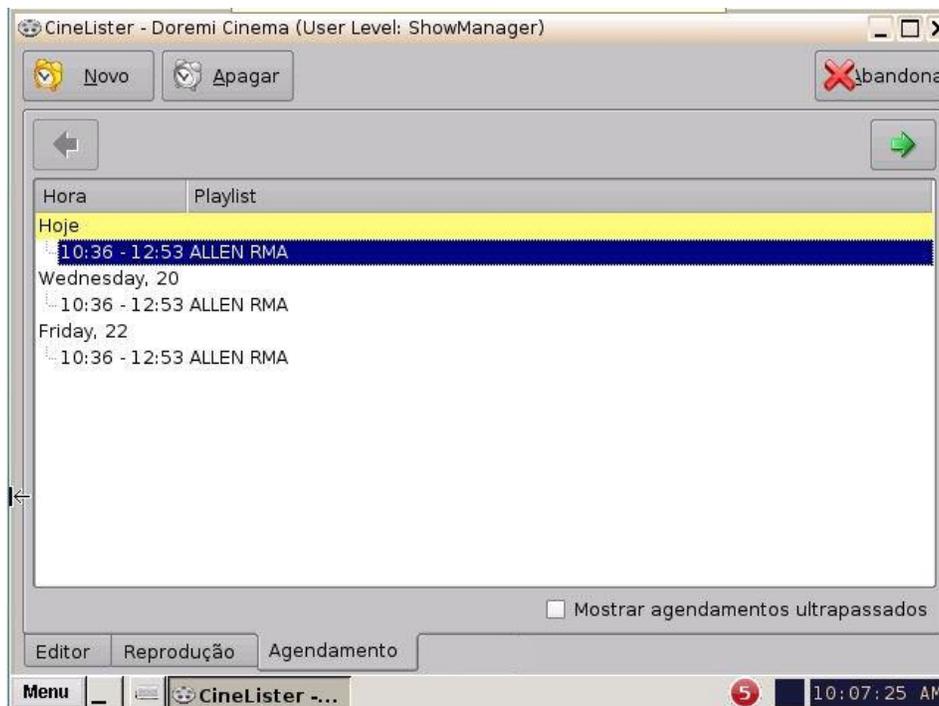


Figura 226: Guia Schedule – exclusão de Show Playlist agendada

18.3 Retomada de reprodução após queda de energia

- Se ocorrer uma queda de energia durante uma reprodução agendada, será possível recuperar a reprodução quando a unidade for ligada novamente.

18.3.1 Como retomar a reprodução

- Ao ligar a unidade novamente após uma queda inesperada de energia, o usuário receberá uma mensagem sobre o desligamento incorreto da unidade (Figura 227).
- Clique em Ok e o CineLyster será iniciado automaticamente.
- O usuário será encaminhado à janela de recuperação de informações (Figura 228).
- Clique em Ok e o CineLyster retomará a reprodução três minutos antes do ponto em que estava no momento da queda de energia.



Figura 227: Janela de aviso – desligamento inválido

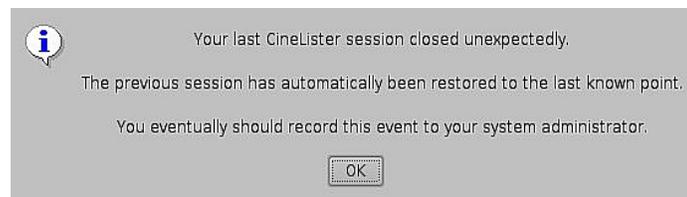


Figura 228: Janela de recuperação de informações

18.4 Desligamento durante reprodução

Se o usuário tentar desligar o servidor durante uma reprodução, será exibida uma janela de confirmação. Se selecionar Yes, o servidor interromperá a reprodução e será desligado (Figura 229).

Nota: A reprodução **NÃO** será retomada quando a unidade for ligada novamente.

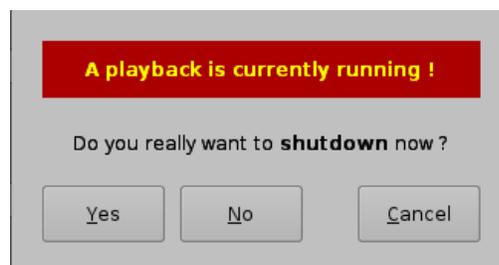


Figura 229: Janela de confirmação de desligamento

19 Guia Control do CineLister

A guia opcional Control pode ser personalizada e foi introduzida na versão 2.2.0 do software. Ela permite que o operador execute um conjunto de macros com apenas um clique. Esse recurso é especialmente útil em casos de emergência. Por exemplo, no caso da recuperação após um travamento, o reprodutor retomará a reprodução, mas o operador precisa executar rapidamente algumas macros para, por exemplo, ligar a lâmpada do projetor. A seguir, uma imagem da nova guia Control. O arquivo **controlview.xml.example** contém nomes de macros que devem ser renomeadas de acordo com os nomes das macros criadas pelo usuário no servidor.

19.1 Download do arquivo por FTP

- Faça o download do arquivo **controlview.xml.example** do site FTP da Doremi. Entre em contato com o suporte técnico da Doremi Labs para obter credenciais de login.
- Após o download do arquivo, copie-o para a pasta **/doremi/etc/**.
- Exemplo: Se o arquivo estiver em uma unidade flash USB, montada como **/media/usb0/** quando conectada a uma porta USB do DCP-2000, digite:

```
cp /media/usb0/controlview.xml.example /doremi/etc/ <Enter>
```

19.2 Configuração da guia Control

- Renomeie o arquivo **controlview.xml.example** para **controlview.xml**.
- Digite: **cp /doremi/etc/controlview.xml.example /doremi/etc/controlview.xml**
- Administradores de sistema podem adicionar ou remover seções e botões editando o arquivo **controlview.xml** (por exemplo, usando o utilitário xedit).
- Digite: **xedit /doremi/etc/controlview.xml** <Enter>
- Isso abrirá o arquivo com o editor de texto xedit. Edite o arquivo com os parâmetros desejados (Seção 19.2.1).
- Depois de terminar a edição com o xedit, clique no botão Save para salvar a configuração.
- Feche a janela do terminal.
- O CineLister deverá ser fechado e aberto novamente para que as guias sejam atualizadas. A guia Control será exibida depois que o for CineLister fechado e aberto novamente.

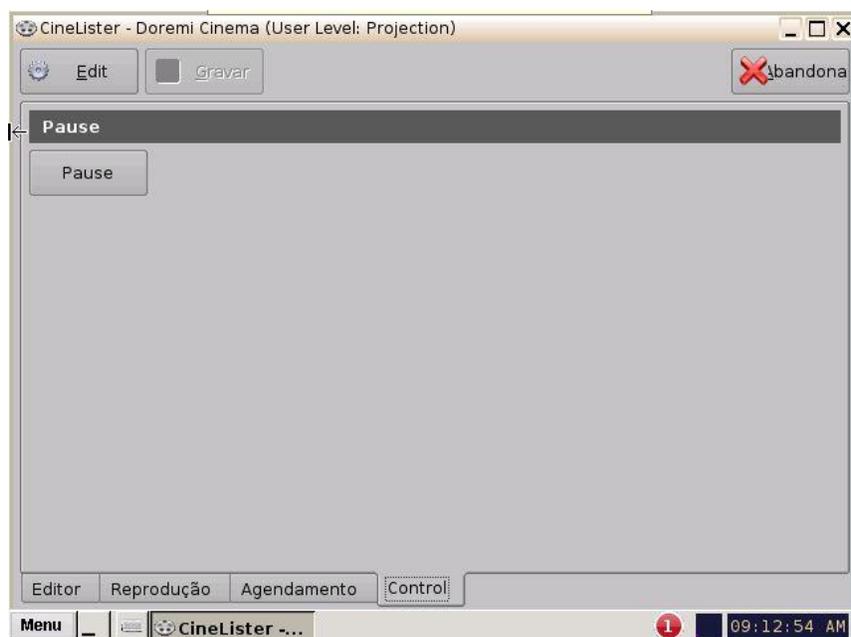


Figura 230: Guia Control

19.2.1 Exemplo de configuração

Este é um exemplo de código para a guia Control da imagem acima. Os botões e as macros executadas precisarão ser baseados nas macros e nos nomes já existentes no servidor.

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<CinelysterControlView>
  <ControlViewList>
    <ControlView>
      <TitleText>House Lights</TitleText>
      <ControlViewButtonList>
        <ControlViewButton>
          <Text>Dark</Text>
          <Execute>MACRO_DARK_LIGHT</Execute>
        </ControlViewButton>
        <ControlViewButton>
          <Text>1/2 Lights</Text>
          <Execute>MACRO_HALF_LIGHT</Execute>
        </ControlViewButton>
        <ControlViewButton>
          <Text>Bright</Text>
          <Execute>MACRO_BRIGHT_LIGHT</Execute>
        </ControlViewButton>
      </ControlViewButtonList>
    </ControlView>
  </ControlViewList>
  <TitleText>Masking</TitleText>
</CinelysterControlView>
```

```

        <ControlViewButtonList>
            <ControlViewButton>
<Text>Scope</Text>
<Execute>MACRO_SCOPE</Execute>
            </ControlViewButton>
            <ControlViewButton>
<Text>Flat</Text>
<Execute>MACRO_FLAT</Execute>
            </ControlViewButton>
        </ControlViewButtonList>
    </ControlView>
    <ControlView>
<TitleText>Projector Dowser</TitleText>
        <ControlViewButtonList>
            <ControlViewButton>
<Text>Open</Text>
<Execute>MACRO_PROJECTOR_DOWSER_OPEN</Execute>
            </ControlViewButton>
            <ControlViewButton>
<Text>Close</Text>
<Execute>MACRO_PROJECTOR_DOWSER_CLOSE</Execute>
            </ControlViewButton>
        </ControlViewButtonList>
    </ControlView>
    <ControlView>
<TitleText>Projector Lamp</TitleText>
        <ControlViewButtonList>
            <ControlViewButton>
<Text>On</Text>
<Execute>MACRO_PROJECTOR_DOWSER_OPEN</Execute>
            </ControlViewButton>
            <ControlViewButton>
<Text>Off</Text>
<Execute>MACRO_PROJECTOR_DOWSER_CLOSE</Execute>
            </ControlViewButton>
        </ControlViewButtonList>
    </ControlView>
    <ControlView>
<TitleText>Automation</TitleText>
        <ControlViewButtonList>
            <ControlViewButton>
<Text>On</Text>
<Execute>RAW_COMMAND</Execute>
            </ControlViewButton>
        </ControlViewButtonList>

```

```
</ControlView>
</ControlViewList>
</CinelisterControlView>
```

19.2.2 Exemplo básico do arquivo controlview.xml

Por padrão, a guia Control não existe. O administrador do sistema precisa criar um arquivo de configuração para cada reprodutor. O arquivo de configuração é armazenado em **/doremi/etc** e o nome do arquivo é **controlview.xml**. A seguir, um breve exemplo de um arquivo de configuração:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<CinelisterControlView>
  <ControlViewList>
    <ControlView>
      <TitleText>House Lights</TitleText>
      <ControlViewButtonList>
        <ControlViewButton>
          <Text>Dark</Text>
          <Execute>MACRO_DARK_LIGHT</Execute>
        </ControlViewButton>
        <ControlViewButton>
          <Text>1/2 Lights</Text>
          <Execute>MACRO_HALF_LIGHT</Execute>
        </ControlViewButton>
        <ControlViewButton>
          <Text>Bright</Text>
          <Execute>MACRO_BRIGHT_LIGHT</Execute>
        </ControlViewButton>
      </ControlViewButtonList>
    </ControlView>
  </ControlViewList>
</CinelisterControlView>
```

- O CineLister processa essa configuração da maneira apresentada na imagem abaixo:



Figura 231: Guia Control

- Cada elemento `<ControlView>` define uma seção. No exemplo acima, definimos uma nova seção com `<TitleText>` definido como House Lights.
- A lista de botões de macro disponíveis em um seção é definida no bloco `<ControlViewButtonList>`. Cada elemento `<ControlViewButton>` define um botão de macro na seção e duas configurações definem um botão de macro: O texto do botão (`<Text>`) e a macro a executar quando o botão é pressionado (`<Execute>`).

20 Acrônimos

Termo	Definição
CCC	Certificação compulsória da China
CPL	Composition Playlist
DCI	Digital Cinema Initiatives
DLM	Mensagem de licença da Doremi
FPS	Quadros por segundo
IMB	Bloco de mídia integrado
GPI	Entrada geral
GPO	Saída geral
HDD	Unidade de disco rígido
KDM	Key Delivery Message
LCD	Tela de cristal líquido
LED	Diodo emissor de luz
RAID	Arranjo redundante de discos independentes
SDI	Interface digital serial
SSH	Shell seguro
SPL	Show Playlist
VGA	Arranjo gráfico de vídeo
XML	Linguagem de marcação extensível

21 Histórico de revisão do documento

Data	Versão	Descrição
12/5/2013	1.0	Este manual é baseado no documento SHV.OM.001663.DRM versão 1.4.