



Doc-3197-2
Manual do Usuário

APOLLO

WALL MANAGEMENT SOFTWARE -

Doc-3197-2, edição atual.

Título: Manual do Usuário do Software APOLLO Wall Management

ID-No.: **Doc-3197-2**

Data: 2003-11

Software: Apollo Rel. 1.5

	Edição Principal	Atualização
Capítulo 1	novo	
Capítulo 2	novo	
Capítulo 3	novo	
Capítulo 4	novo	
Capítulo 5	novo	
Capítulo 6	novo	
Capítulo 7	novo	
Capítulo 8	novo	
Capítulo 9	novo	
Capítulo 10	novo	
Capítulo 11	novo	
Capítulo 12	novo	
Capítulo 13	novo	
Capítulo 14	novo	
Capítulo 15	novo	
Capítulo 16	novo	

novo: Os capítulos correspondentes foram gerados recentemente ou revisados completamente

corr.: As partes do capítulo correspondente foram corrigidas; veja editar marca.

add: As partes faltantes do capítulo correspondente foram adicionadas; veja editar marca.

História do Documento

As mudanças tendo por resultado uma versão nova são marcadas com uma barra na margem do texto.

Não descarte esta página!

Todos os direitos reservados. Este material, informações e instruções para uso aqui contido são de propriedade Barco Control Rooms GmbH. O material, informações e instruções são providos em uma base COMO É sem garantia de qualquer tipo. Há nenhuma garantia concedida ou estendida mediante este documento. Também Barco Control Rooms GmbH, não autoriza, garante ou faz para qualquer representação referido ao uso, ou os resultados do uso do software ou da informação contida aqui. Barco Control Rooms GmbH não será responsável por qualquer dano direto, indireto, conseqüente ou incidental que surge do uso ou inabilidade ao usar o software ou as informações aqui contidas.

A informação contida aqui está sujeita a mudança sem notificação. Podem ser emitidas revisões de vez em quando para notificar das mudanças e/ou adições.

Nenhuma parte deste documento pode ser reproduzida, armazenada em um banco de dados ou sistema de recuperação, ou pode ser publicada, em qualquer forma ou de qualquer forma, eletronicamente, mecanicamente, por impressão, foto impressão, microfilme ou qualquer outro meio sem previa permissão escrita de Barco Control Rooms GmbH.

Este documento substitui versões datadas previamente.

Todos os outros nomes de produto são marcas registradas ou marcas registradas dos respectivos proprietários delas. Correspondência relativa a esta publicação deveria ser remetida para:

Barco Control Rooms GmbH
Karlsruhe, Germany

Esta copia refere-se a Apollo 1.5, Versão de data novembro de 2003.

As mudanças principais de Apollo 1.4 comparadas ao Apollo 1.3

Apollo Explorer FRG

viewer Visu viewer

Cottus viewer WEB

viewer Mpeg viewer

VTplus Viewer

Novas características da Versão 1.4 SR1

Paginas proprietárias para as fontes RGB (FRG viewer, Visu viewer)

Adaptação automática do arquivo de configuração Visu.

Novas características da Versão 1.4SR3, Maio 2003:

Suporte das series OverView D

Suporte de nomes curtos para os parâmetros da linha de comandos

Suporte de portas paralelas adicionais em Eos/Argus

Suporte de línguas Asiáticas (cf. [Apollo Internationalization](#)) Novas

configurações de fontes Apollo (cf. [Apollo font settings](#))

Novas características da Versão 1.4SR4, Agosto 2003:

Backup/ Recuperação dos projetos Apollo

Novas opções no viewer

Propriedade Window no Layout Editor

Novas características da Versão 1.5, Novembro 2003:

VNC viewer compatible

Serviço SOAP API

Atualização automática dos projetos locais

Correções

Para

Barco Control Rooms GmbH

An der Rossweid 5 □ D-76229 Karlsruhe □ Germany

Phone (49) (721) 6201-0 □ Fax (49) (721) 6201-298

E-mail docu.de.bcd@barco.com, Web www.barcocontrolrooms.de

Remetente

Data:

Corrija por favor, os seguintes itens na documentação **DOC-3197-2**:

Pagina

texto errado

Correção

Pagina	texto errado	Correção

Conteúdo

1. Observações preliminares.....	10
2. Introdução	11
2.1. Sumário.....	12
2.2. Componentes Apollo	13
3. Novas Funciones em Apollo 1.5.....	15
3.1. Novas Funciones em Apollo 1.4.....	15
4. Instalação	16
4.1. Boa Pratica	17
4.2. Requerimentos	17
4.3. Ajustes	18
4.4. Atualizar de Apollo 1.3 para Apollo 1.4	19
4.5. Atualizar de Apollo 1.4 para Apollo 1.4SR1	20
4.6. Atualizando de Apollo 1.4 para Apollo 1.5.....	21
4.7. Atualizando a configuração do Display Wall.....	22
5. Configurador do Control Room	23
5.1. Requerimentos	24
5.2. Instalação do Configurador do Control Room	24
5.3. Princípios Básicos de Criando uma Configuração	24
5.3.1. Ajustes recomendados Visio.....	25
5.3.2. Modelos e formas.....	25
5.3.3. Gerando arquivos de Configuração	42
5.3.4. Copiando arquivos de Configuração	42
5.3.5. Atualizando a Configuração	42
6. Viewer	43
6.1. Conceito.....	44
6.2. Apollo 1.5 Viewers	44
6.3. Requerimentos.....	45
6.3.1. Passos Requeridos para Configurar o FRG Viewer	45
6.3.2. Passos Requeridos para Configurar o Visu Viewer	47
6.3.3. Passos Requeridos para Configurar o Cottus Viewer	48
6.3.4. Passos Requeridos para Configurar o VNC Viewer	50
6.3.5. Passos Requeridos para Configurar o Web Viewer	50
6.3.6. Passos Requeridos para Configurar o MPEG Viewer.....	50
6.3.7. Passos Requeridos para Configurar o VTplus Viewer	50
6.4. Executando o Viewer	50
6.4.1. Criando Atalhos	51

6.5. Controlando Visores	52
6.5.1. Visor FRG	52
6.5.2. Visor Visu	63
6.5.3. Visor Cottus	73
6.5.4. Visor VNC	78
6.5.5. Visor Web	85
6.5.6. Visor MPEG	89
6.5.7. Visor VTplus	94
6.6. Placeholders para In Display Caption Texts	99
6.6.1. Placeholders específicos para o Visor FRG	99
6.6.2. Placeholders específicos para o Visor Visu	99
6.6.3. Placeholders específicos para o Visor Cottus	100
6.6.4. Placeholders específicos para o Visor VNC	100
6.6.5. Placeholders específicos para o Visor Web	100
6.6.6. Placeholders específicos para o Visor MPEG	100
6.6.7. Placeholders específicos para o Visor VTplus	100
6.7. O Arquivo ServerData\Globals.ini	100
6.8. O arquivo ServerData\viewersources.ini	102
6.8.1. Especificação da fonte para o Visor FRG	102
6.8.2. Especificação da fonte para o Visu	102
6.8.3. Especificação da fonte para o Cottus	103
6.8.4. Especificação da fonte para o VNC	103
6.8.5. Especificação da fonte para o Web	104
6.8.6. Especificação da fonte para o MPEG	104
6.8.7. Especificação da fonte para o VTplus	105
6.9. Parâmetros Globais de Visor.....	106
6.9.1. Parâmetros do Visor FRG	108
6.9.2. Parâmetros do Visor Visu	108
6.9.3. Parâmetros do Visor Cottus.....	111
6.9.4. Parâmetros do Visor VNC	111
6.9.5. Parâmetros do Visor Web.....	111
6.9.6. Parâmetros do Visor MPEG.....	112
6.9.7. Parâmetros do Visor VTplus.....	112
7. Explorador	113
7.1. Iniciando o Explorador	114
7.2. Interface do usuário do Explorador	114
7.3. Arvore de Objeto	116
7.3.1. Display Fonte.....	117
7.3.2. Web Fonte	118
7.3.3. TV Fonte.....	118
7.3.4. Resumo: Fontes Arvore de Objeto.....	118
7.3.5. Dispositivo.....	119
7.3.6. Resumo: Dispositivo	119
7.3.7. Visor.....	120
7.3.8. Servidor Desktop.....	121
7.4. Explorar área de trabalho	122
7.5. Barra de Menu Explorador	122
7.5.1. Menu Explorer	123
7.5.2. Menu View	123
7.5.3. Menu Tools	125
7.5.4. Opções de linha de Comandos valida	129
7.6. Menu Ajuda	131
7.7. Menu Remote Desktop	131
7.7.1. Trabalhando com Remote Desktop	139

7.8. Menu Layout Selector	140
7.8.1. Menu Contexto	145
7.9. Barra de Ferramentas do Explorador	146
7.10. Gerenciador de Dispositivo no Explorador	147
7.10.1. OverView-mP50	149
7.10.2. Projetores LCD_DLP	155
7.10.3. Hermes D2D	162
7.10.4. Hermes V2A	165
7.10.5. Matrix Switcher	169
7.10.6. Visu	172
7.10.7. Phoenix Projector DX	178
7.10.8. OverView D	184
7.11. Menu Contexto do Explorador	190
7.11.1. Acrescentando Comandos ao Menu Contexto	190
7.12. Funcionalidade Drag&Drop	193
8. Layout Editor	196
8.1. Layout Database	197
8.1.1. Regiões	197
8.1.2. Layouts	197
8.2. Executando o Layout Editor	198
8.3. Menus do Layout Editor	200
8.3.1. Menu File	200
8.3.2. Menu Edit	201
8.3.3. Menu Properties	202
8.3.4. Menu Window	210
8.3.5. Menu Favorites	210
8.3.6. Menu Tools	211
8.3.7. Menu Settings	213
8.3.8. Menu Help	213
8.4. Trabalhando com o Layout Editor	214
8.4.1. Carregando layouts e atalhos	214
8.4.2. Definindo regiões	214
8.4.3. Definindo atalhos no banco de dados	215
8.4.4. Definindo layouts	215
8.4.5. Pré-carregando visores	217
8.5. Salvando layouts e atalhos	220
8.6. Drag&Drop, shortcuts, context menu	220
8.6.1. Opções de linha de Comandos valida	221
9. Servidor Desktop	222
9.1. Login	223
9.2. Executando o Servidor Desktop	223
9.2.1. Iniciando o Servidor Desktop Server manualmente	223
9.3. Fechando o Servidor Desktop	224
9.4. Salvando layouts no banco de dados	224
10. Backup do Projeto	226
10.1. Geral	227
10.2. Criação do arquivo de backup	228
10.3. Recuperando um projeto Apollo	231

11. Interface de Comando	232
11.1. Interface de Comando Dispositivo	233
11.2. Interface de Comando Desktop	235
11.3. Interface de Comando Visor	235
11.4. Interface de Comando Apollo Explorer.....	236
11.5. Interface de Comando Apollo Layout Editor.....	236
11.6. Interface de Comando Apollo Layout Selector	237
11.7. Interface de Comando Apollo Remote Desktop.....	237
11.8. Interface de Comando Apollo Database Conversor.....	238
11.9. Interface de Comando Apollo Window Detector.....	238
12. Serviços para Control Room Bus	239
12.1. Control Room Bus.....	240
12.2. Interface de Comando Serial	241
12.2.1. Personalizando arquivos de Configuração	241
12.2.2. Modo de Operação	242
12.3. Gerenciador de Aplicação.....	243
12.4. Gerenciador de Licença.....	244
12.5. Sincronização de Tempo	245
12.6. Arquivo Log.....	245
12.7. Provedor de segurança	245
12.7.1. Definindo Grupos de Acesso.....	246
12.7.2. Configuração de objetos restritos	248
12.7.3. Permissões	249
13. Configuração personalizada e desinstalação de Apollo	252
13.1. Ajustes	253
13.2. Internacionalização de Apollo.....	253
13.2.1. Idiomas Asiáticos	253
13.3. Ícones de Layout.....	254
13.4. Ajustes dos tipos de letra Apollo.....	255
13.5. Desinstalação de Apollo.....	256

14. Serviço Soap API	257
14.1. Requerimentos	258
14.2. Instalação de Internet Information Service IIS	258
14.3. Instalação de SOAP SDK	260
14.4. Criação e configuração de diretórios virtuais no Internet Information Service	261
14.5. Configuração do DCOM	263
15. Apêndice	266
15.1. Comandos via teclado	267
15.2. Identificando Janelas	268
15.3. Sistema Apollo Redundante	269
15.3.1. Setup	269
15.3.2. Verificação do Sistema	269
15.4. Placeholders para In Display Caption Texts	270
15.4.1. Placeholders específicos para o Visor FRG	270
15.4.2. Placeholders específicos para o Visor Visu	270
15.4.3. Placeholders específicos para o Visor Cottus	271
15.4.4. Placeholders específicos para o Visor VNC	271
15.4.5. Placeholders específicos para o Visor Web	271
15.4.6. Placeholders específicos para o Visor MPEG	271
15.4.7. Placeholders específicos para o Visor VTplus	271
15.5. Resumo: Lista de parâmetros de linha de comandos e seus atalhos	272
15.5.1. Sequências de escape suportados enviando comandos da Interface Serial	277
16. Linha Quente	278
16.1. Endereços	279

1. Observações Preliminares

Este folheto é dirigido para administradores e usuários de Displays de Parede. Descreve como usar o software Apollo para controlar e administrar eficientemente a informação de um Display de Parede a partir de uma estação de trabalho local.

Este documento descreve a instalação e a configuração do software de Gerenciamento de Display de Parede de Apollo assim como todas as etapas de operação.

2. Introdução

2.1. Sumário

Os modernos Displays de Parede começaram a chegar a onde quer que a informação atual deva ser mostrada e disponibilizada a um número maior de pessoas ao mesmo tempo. O Display de parede é o médio de informação central em estações de controle e em salas de controle, embora todos os empregados tenham seus próprios monitores para executar seus deveres respectivos. Tal cenário requer que o Display de Parede possa ser controlada desde locais remotos ou das estações de trabalho. Isto significa que deve ser possível abrir uma janela no Display de Parede desde uma estação de trabalho separada e também redimensionar ou re-posicionar.

O software de Gerenciamento Apollo Wall para Windows NT e Windows 2000 cumpre com esta exigência confortavelmente. Este software permite o acesso ao Display de Parede desde qualquer computador desejado dentro da rede. Você pode predefinir todo o layout da janela a serem ativadas quando especificada.



2.2. Componentes Apollo

Apollo inclui várias aplicações cliente e servidor que comunicam pelo Bus da Sala de Controle. Aplicações de servidor que administram recursos como projetores ou a consola de um Display de Parede são instalados e usados em computadores de Servidor central. Estas aplicações são iniciadas automaticamente durante o re-início ou sessão.

As aplicações de cliente interativas são interfaces gráficas de usuário que provêem acesso aos serviços dos servidores centrais. Se for preciso, eles podem ser iniciados múltiplas vezes em cada estação de trabalho da rede de Apollo. O Software de Gerenciamento Apollo Wall consiste nos componentes seguintes:

Control Room Bus

O software Apollo corre distribuído em diversos computadores. O **Bus da Sala de Controle** provê a infraestrutura de comunicação aos computadores integrados na rede de Apollo. Também inclui várias utilidades de sistema e uma interface de usuário fácil. O **Bus da Sala de Controle** está baseado no protocolo de TCP/IP e iniciado automaticamente durante o booting.

Servidor de Consola (Desktop)

Este componente corre no computador de controle (Eos) do Display de Parede. Recebe comandos das aplicações de cliente interativas das estações de trabalho e os converte em atividades para manipular as janelas do Display de Parede.

Layout Editor

O Editor de Layout é usado para criar e modificar os denominados layouts. Os Layouts normalmente consistem de várias janelas e/ou atalhos e definem quais janelas serão carregadas em qual posição usando qual tamanho. Todo Layout é guardado em um banco de dados usando um único nome. Todo Display de Parede tem seu próprio banco de dados localizado no computador de controle associado ou em qualquer outro computador de rede.

O Editor de Layout também é usado para definir regiões no Display de Parede. Por meio de regiões, podem ser dadas permissões específicas a grupos de usuário.

Provedor de segurança

As permissões de usuários para ter acesso e modificar certos objetos são controladas através de Grupos de Acesso. Um objeto pode ser fixado a vários Grupos de Acesso cada um dos quais tendo permissões individuais. Antes que uma certa ação seja executada, a permissão do usuário é conferida. Se a permissão for determinada, o sistema executará a ação, de outra forma não.

A conferência é feita pelo Provedor de Segurança que é um componente separado do Bus de Sala de Controle.

Gerenciador SNMP

O Gerenciador SNMP é a interface entre o Bus de Sala de Controle e o Simple Network Management Protocol (SNMP) (Protocolo de Gerenciamento de rede Simples). O Gerenciador SNMP provê a possibilidade de usar um arquivo de configuração para integrar qualquer dispositivo SNMP

Explorador

As aplicações separadas; Remote Desktop, Seletor de Layout e Gerenciador de Dispositivo são agora integrados em uma aplicação, o Explorador de Apollo. O controle de um Display de Parede agora somente requer iniciar o Explorador de Apollo.

Remote Desktop

O **Remote Desktop** esta integrada ao Explorador e permite manipular as janelas do Display de Parede desde uma estação de trabalho separada e remota.

Se precisar, a interface de usuário do Explorador pode ser adaptada para se parecer à interface de usuário da aplicação separada previa **Remote Desktop**.

Seletor de Layout

O Seletor de Layout está integrada no Explorador. Isto permite facilmente carregar e remover layouts desde

o Display de Parede anexado remotamente. Os layouts primeiro têm que ser definidos no Editor de Layout e guardados num banco de dados.

Se precisar, a interface de usuário do Explorador pode ser adaptada para se parecer à interface de usuário da aplicação separada previa Layout Selector.

Gerenciador de Dispositivo

O **Gerenciador de Dispositivo** está integrada no Explorador e oferece control dos parâmetros dos dispositivos. Os dispositivos seguintes estão suportados: Barco Reality 6xxx, Barco Graphics 6xxx, unidades de projeção análoga de poly-silicone dos sistemas de projeção traseiros S70, Atlas67CS4, Atlas84CS4, unidades de projeção digital de poly-silicone dos sistemas de projeção traseiros OverView-mP50 e Atlas67C4, Hermes D2D e Hermes V2A, digital Visu, digital Phoenix, e alguns dispositivos de terceiros.

Project Backup

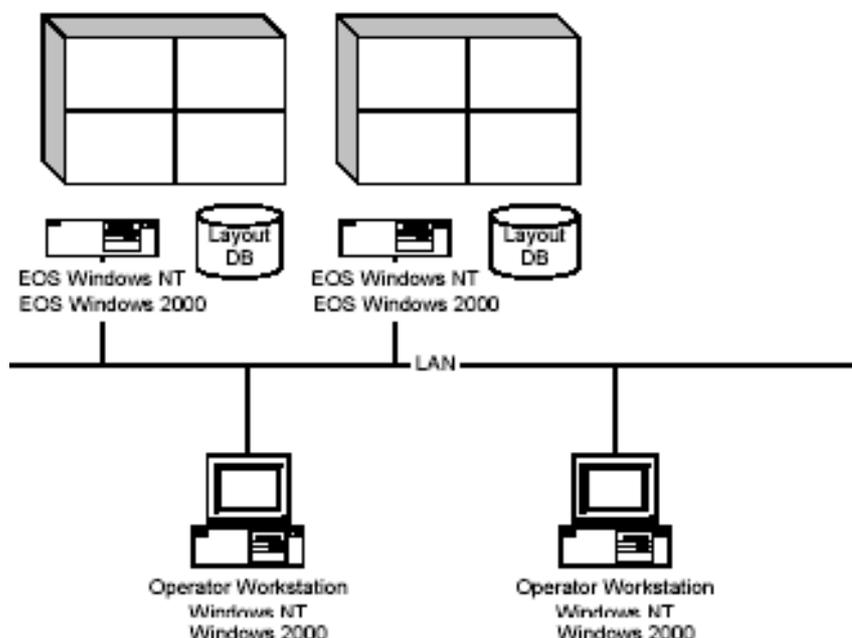
Apollo Project Backup usa a ferramenta Windows Backup. O script customizado assegura que todos os arquivos relevantes são inclusos no backup (os arquivos são guardados em múltiplas locações). Se por exemplo o disco rígido dos servidores Desktop quebra, o projeto Apollo pode ser facilmente recuperado por médio do arquivo do backup.

Visor

Os Visores são aplicações que são executados no Display de Parede e mostram os conteúdos de, por exemplo, páginas de Internet, o apresentações digitais multimídia, video analógico, etc. Como todas as outras aplicações, a janela do visor pode ser integrada num layout.

Serviço SOAP API

Este componente é uma interface de desenvolvimento para integrar Apollo em aplicações de cliente. Está baseado no Soap SDK 3.0 de Microsoft.



3. Novas Funções em Apollo 1.5

O número de visores pode ser melhorado com um visor compatível VNC (VNC viewer) que descreve os conteúdos das estações de trabalho no Display de Parede.

Para as series OverView D, o dispositivo suportado pode ser melhorado.

Uma utilidade atualizada para os projetos Apollo (começando com projetos criados com Apollo 1.4x) é fornecida, a qual converte automaticamente o projeto e o banco de dados num projeto Apollo atual.

A interface SOAP API permite a integração do Apollo nas aplicações do cliente.

Para o visor Web, as barras de rolagem podem ser ocultadas ou exibidas.

3.1. Novas Funções em Apollo 1.4

Suporte para tipos de dispositivos adicionais assim como para vários visores estão entre as muitas funções novas de Apollo 1.4.

Novos dispositivos suportados são o **Digital Visu**, o projetor **Digital Phoenix**, e o **Matrix Switcher**.

Os visores são aplicações que são executadas em Displays de Parede, exibindo diferentes conteúdos. Apollo 1.4 caracteriza os seguintes visores:

Visor FRG para descrever e controlar vídeo análogo e sinais RGB conectadas a uma placa BigVideo, Quad-Video, ou uma placa de Entrada RGB no Eos.

Visor Visu para descrever e controlar vídeo análogo e sinais RGB conectadas a unidade de entrada de Vídeo ou Unidade de Entrada RGB de um digital Visu.

Visor Cottus para descrever o conteúdo da tela das estações de trabalho no Display Wall.

Visor Web para descrever as páginas de Internet

Visor Mpeg para descrever vídeo digital.

Visor VTplus para descrever páginas de vídeo texto.

Todos estes visores são executados em janelas que são customizáveis concernente à posição, comutação e escalamento, e podem ser abertas em muitas instancias. Estes visores são controlados remotamente.

As aplicações previas Apollo como **Layout Selector**, **Remote Desktop**, **Device Manager** estão agora integradas no **Apollo Explorer** e já não precisam ser iniciadas separadamente. Só uma única aplicação lhe oferece agora acesso fácil para todas as funções que são executadas no Bus de sala de controle.

O Editor de Layout Apollo é usado para definir layouts e regiões continuam sendo aplicações independentes podem ser usadas em qualquer computador dentro da rede contanto que o banco de dados do layout possa ser acessado por este computador.

4. Instalação

4.1. Boa Prática



é recomendado ler primeiro o arquivo Readme localizado no CD-ROM na pasta ...\Apollo (CRS-3045)\Apollo 1.5

4.2. Requerimentos

Windows NT 4.0 Service Pack 6a ou posterior
Internet Explorer 5.5 SP2 ou posterior
Windows Script Host 5 ou posterior

ou

Windows 2000 Service Pack 3
Internet Explorer 5.5 SP2 ou posterior
Windows Scripting Host 5 ou posterior

Barco Snmp RcAgent 1.5 (para controle do dispositivo)
Barco Windows driver suite 3.2.0 (para o controlador Eos/Argus)
Funk Software Inc. Proxy Host 3.09e (para visor Cottus) VNC 3.3.7
(para visor VNC)

Microsoft Visio2000 (para configurador Apollo)
Microsoft VisualStudio 6.0 SP4 (para desenvolvimento de software)



Quando execute os visores, por favor, tenha em mente que cada instancia de um visor requer aproximadamente de 20 MB a 30 MB de RAM. Atualize seu Eos adequadamente!



Por favor, note: O Configurador Control Room requer Microsoft Visio 2000!

Estas exigências são conferidas antes da instalação de Apollo. Um lembrete é exibido para instalar qualquer software adicionalmente requerido, se necessário. A instalação do Apollo tem que ser reiniciada.

Devido a que a aplicação Windows Scripting Host é incluída só em Windows 2000 e não em Windows NT, esta aplicação é inclusa no CD de instalação de Apollo CD (pasta “public”).

Você precisa de privilégios administrativos para instalar o software de Apollo. Se o computador reinicia durante a instalação os usuários têm que se registrar com privilégios administrativos depois reinicie o sistema.



Quando instale, por favor, siga a seqüência seguinte: Primeiro o nível OS (Windows NT, Windows2000), logo o nível sistema (Windows Driver Suite, Barco RC Agent), finalmente o nível aplicação (Apollo, Octopus, Screen Host)

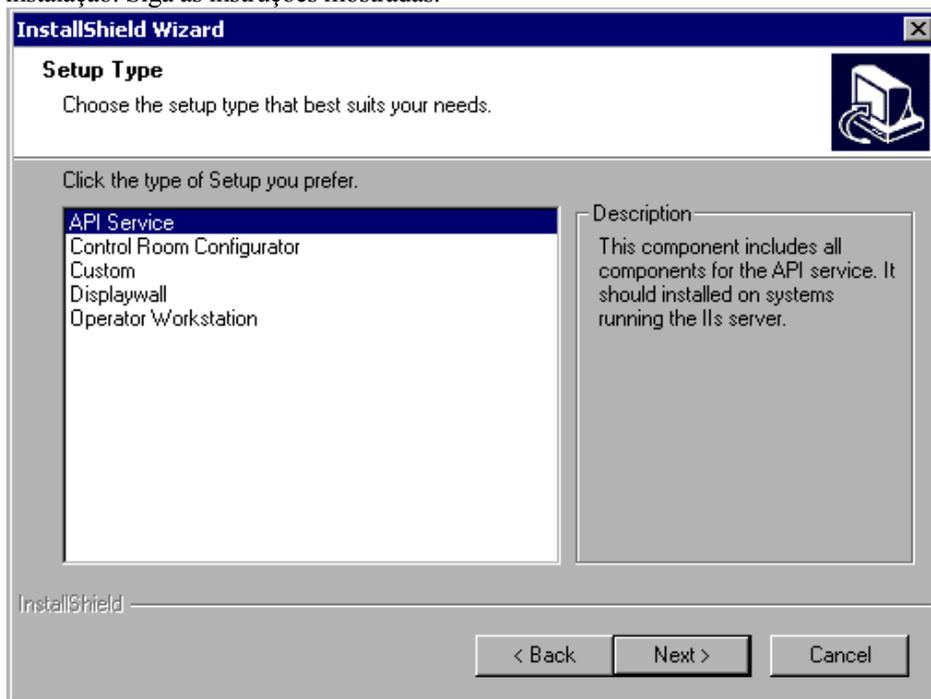
4.3. Setup

Você precisa de privilégios administrativos para instalar o Software Apollo.



Remova qualquer instalação Apollo anterior presente no sistema antes de instalar uma nova versão; veja "Desinstale Apollo." Os arquivos na pasta de projetos Apollo permanecerão intactos quando você desinstalar Apollo!

Coloque o CD no CD drive e execute **setup.exe**. O Assistente mágico de Instalação o guiará pelo processo de instalação. Siga as instruções mostradas.



Componente	Descrição
API Service	Selecione esta opção para integrar Apollo a aplicações do cliente.
Control Room Configurator	Este componente requer Microsoft Visio. Instale este componente no computador antes de configurar o projeto Apollo.
Custom	Use esta opção para instalar um ou vários dos componentes seguintes
Displaywall	Este componente é executado no computador de controle (Eos) do Display de Parede.
Operator Workstation	Os componentes de cliente têm que ser instalados em qualquer rede de computadores usados para manipular o Display de Parede via as aplicações interativas.
Layout Editor	O Editor de Layout pode ser instalado em qualquer lugar da rede onde os layouts serão criados ou editados.
Control Room Configurator	Este componente requer Microsoft Visio. Instale este componente no computador antes da configuração do projeto Apollo.
Displaywall	Este componente é executado no computador de controle (Eos) do Display de Parede.
Operator Workstation	Os componentes de cliente têm que ser instalados em qualquer rede de computadores usados para manipular o Display de Parede via aplicações interativas.

Selecione o componente desejado. Se **Custom** é selecionado, defina os componentes a serem instalados na caixa de diálogo **Select Components**.

Os arquivos requeridos são instalados na pasta **C:\Program Files\Barco Apollo** a menos que o contrário seja indicado.

O Bus de Sala de Controle é instalado como serviço e são gerados os atalhos Apollo.

A instalação é um processo completamente automático.

O **diálogo de ajustes (Settings)** é exibido assim a instalação haja terminado. Ingresse um diretório para seu projeto Apollo.

Use OK para terminar o diálogo **Settings**.

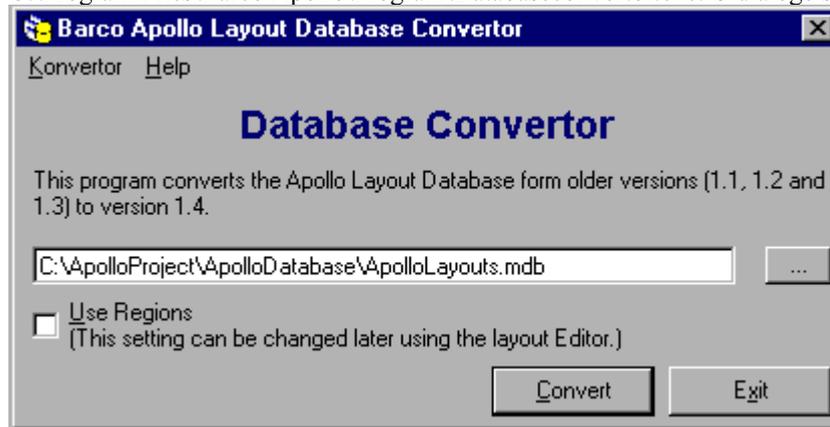
O sistema pode ser reconfigurado para qualquer projeto em qualquer tempo depois da instalação inicial usando o atalho **Start|Programs|Barco Apollo|Settings**, veja também **Settings**. O diretório do projeto incluindo o subdiretório para o banco de dados Apollo é criado durante a instalação. Este subdiretório é acessado diretamente com o **Editor de Layout**. Compartilhe este subdiretório se o **Layout Editor** é executado desde uma estação de trabalho diferente.

4.4. Atualização de Apollo 1.3 para Apollo 1.4

Atualizar de Apollo 1.3 para Apollo 1.4 toma dois passos:

1. Convertendo o banco de dados Apollo

Execute o programa conversor de banco de dados. Use Windows Explorer para procurar e clique no arquivo **C:\Program Files\Barco Apollo\Program\Databaseconverter.exe**. O diálogo seguinte é exibido:



Clique no botão com os três pontos (**Browse ...**) e selecione o banco de dados Apollo. Clique sobre o botão **Convert** para iniciar o processo de conversão para o banco de dados requerido.



Somente pode ser convertido um banco de dados gerado com Apollo Versão 1.1, 1.2 ou 1.3.

Se os bancos de dados de Apollo incluem regiões, e você quer sejam preservados, a opção **Use Regions** tem que ser selecionado. Se esta opção não é selecionada, as regiões serão escondidas. Se depois são requeridas, elas podem ser exibidas novamente usando o Layout Editor (**Properties | Display Wall | Use Regions**).

2. Gerando Arquivos de Configuração Atuais

Sempre que uma nova versão do Apollo ou de Serviço é instalada, o arquivo de configuração Visio do projeto Apollo tem que ser atualizado, também para gerar os arquivos de configuração mais atuais. Todos os arquivos de configuração (*.ini, *.cn) são gerados pelo Configurador Apollo 1.4.1 Sala de Controle.



Se o configurador Control Room foi selecionado ao instalar componentes individuais e se o diretório padrão foi usado para a instalação, então a pasta seguinte foi criada:
... **Program Files\Barco Apollo\Control Room Configurator**. Copie esta pasta para o diretório seguinte:
... \Visio\Solutions

Para atualizar uma configuração Visio existente proceda como segue:

- ▶ Em Microsoft Visio, abrir o modelo **Control Room Configurator.vst**.
- ▶ Clique no botão direito no modelo para abrir o menu contexto.
- ▶ No menu contexto, selecione **Import and Upgrade Drawing**
Os diálogos aparecem para abrir um arquivo. Procure o arquivo de configuração Visio de um projeto existente.
- ▶ O arquivo será importado. Ao mesmo tempo as formas serão atualizadas.
- ▶ Salve o arquivo
- ▶ Crie os arquivos de configuração usando o comando **Export Files** do menu contexto (clique o botão direito do mouse)
- ▶ Copie os arquivos de configuração na pasta **Apollo Project**.



**Dispositivos os quais são controlados via o Agente Barco LCD-DLP SNMP agora são atualizados para serem controlados pelo Agente Barco RC.
Iniciando com Apollo 1.4, somente o Agente Barco RC é usado.**



Apollo usa um fornecedor de segurança para nomear permissões específicas a grupos de usuário de acesso diferente. O fornecedor de segurança obtém a informação do arquivo AccessGroups.ini que tem que ser localizado numa subpasta ServerData na pasta ApolloProject.

A subpasta ServerData e um arquivo amostra AccessGroups.ini é criado deixando o diálogo de ajustes (Settings Dialog) com OK. Então o arquivo AccessGroups.ini pode ser editado e pode ser personalizado. As modificações serão válidas depois de uma execução adicional de Apollo Settings. Para mais informação sobre o arquivo AccessGroups.ini, por favor, veja [Defining AccessGroups](#)

4.5. Atualização de Apollo 1.4 para Apollo 1.4SR1

Atualizando de Apollo 1.4 para Apollo 1.4.1 não requer converter o banco de dados. Porém, a atualização dos arquivos de configuração (veja acima, gerando arquivos de configuração atuais) é obrigatória.

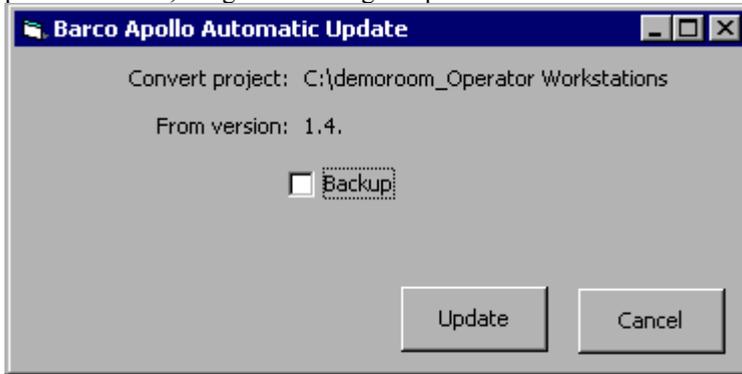


Começando com Apollo 1.4SR1 o arquivo SerialCommandInterface.ini é dividido num arquivo que especifica os parâmetros da interface serial (SerialCommandInterfaceBasic.ini) e um arquivo que aloca os padrões (SerialCommandInterface.ini). Ao atualizar projetos feitos com versões anteriores de Apollo, o arquivo SerialCommandInterface.ini permanece inalterado, e as entradas que se referem à Porta COM e a taxa de bauds tem que ser apagada manualmente! Além, o desenho Visio tem que ser atualizado: a forma "Serial Command interface" tem que ser substituída pela forma "Command Source!"

4.6. Atualizando de Apollo 1.4 para Apollo 1.5

Um projeto Apollo que tem sido criado com Apollo 1.4x é atualizado automaticamente para Apollo 1.5. Não é requerida intervenção.

Se o projeto é selecionado no diálogo **Apollo Settings**, a versão do projeto é validada. No caso de uma versão posterior a 1.4x, a seguinte mensagem aparece:



Selecione **Backup** pra criar uma copia do projeto antigo.



Somente projetos criados com Apollo 1.4x são atualizados automaticamente. Todos os outros projetos têm que ser atualizados segundo o descrito no capítulo [Atualização de Apollo 1.3 para Apollo 1.4](#).

Por favor, note que, se o projeto **Apollo** inclui o projetor **Phoenix**, este tem que ser atualizado manualmente.



Os projetos com projetores Phoenix requerem uma atualização manual segundo o descrito no capítulo [Atualização de Apollo 1.3 para Apollo 1.4](#).

4.7. Atualizando a configuração do Display de parede.

Sempre que um dispositivo novo e/ou adicional sejam adicionados à configuração, esta expansão da configuração do Display de Parede tem que ser incluída no desenho Visio!

Todos os arquivos de configuração (*.ini, *.cn) são gerados pelo Configurador Apollo 1.5 Sala de Controle.

 Se o configurador Control Room foi selecionado ao instalar componentes individuais e se o diretório padrão foi usado para a instalação, então a pasta seguinte foi criada:
... **Program Files\Barco Apollo\Control Room Configurator**. Copie esta pasta para o diretório seguinte:
... **\Visio\Solutions**

Para atualizar uma configuração Visio existente proceda como segue:

- ▶ Em Microsoft Visio, abrir o modelo **Control Room Configurator.vst**.
- ▶ Clique no botão direito no modelo para abrir o menu contexto.
- ▶ No menu contexto, selecione **Import and Upgrade Drawing**
Os diálogos aparecem para abrir um arquivo. Procure o arquivo de configuração Visio de um projeto existente.
- ▶ O arquivo será importado. Ao mesmo tempo as formas serão atualizadas.
- ▶ Salve o arquivo
- ▶ Crie os arquivos de configuração por meio do comando **Export Files** do menu contexto (clique no botão direito do mouse)
- ▶ Copie os arquivos de configuração na pasta Apollo Project.

 **Iniciando com Apollo 1.4 SR3, um arquivo existente Apollo Explorer.ini é automaticamente atualizado no caso que dispositivos que são suportados pela primeira vez são adicionados à configuração. Esta atualização mantém a personalização existente de, por exemplo, os menus contexto dos dispositivos.**

5. Configurador Control Room

O Configurador Control Room é uma aplicação VISIO usada para criar todos os arquivos de configuração.

5.1. Requerimentos

Microsoft Visio2000

5.2. Instalação do Configurador Control Room

Se o Configurador Control Room foi selecionado ao instalar componentes individuais e se o diretório padrão foi usado para a instalação, então a pasta seguinte foi criada: ... **Program Files\Barco Apollo\Control Room Configurator**.

Copie esta pasta para o diretório seguinte:

... \Visio\Solutions

Agora todos os arquivos seguintes estão localizados no diretório ...**\Visio\Solutions\Control Room Configurator**:

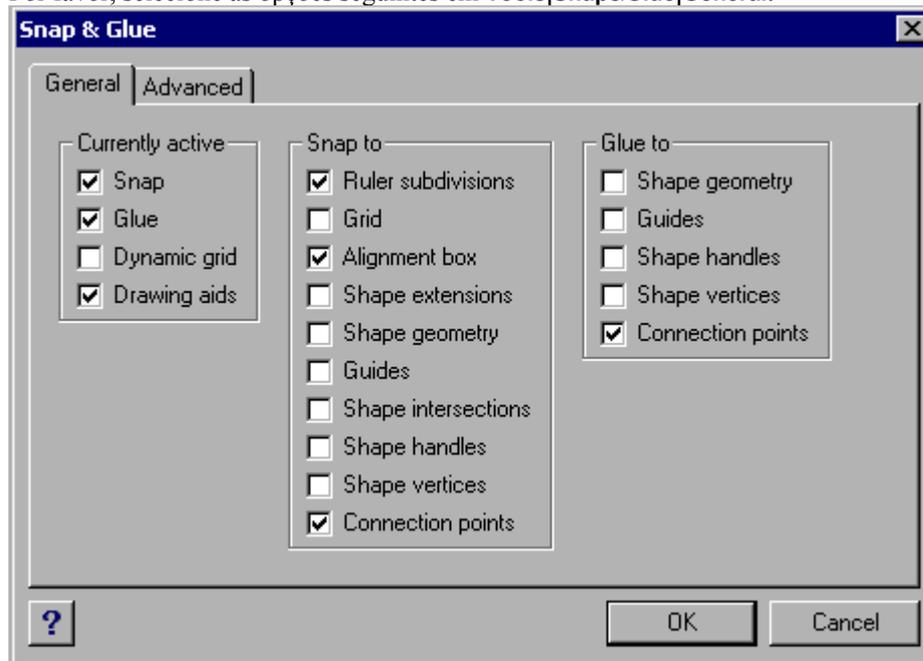
		Notas
Resources (Pasta)	Apollo.lic Clkserv.cn Windows.ini excluído Pmxtxt.inc Startup.ini	
Examples (Pasta)	Examples.vsd	Exemplos de configuração:
Control Room Configuration.vst		Modelo para criar uma configuração.
Connectors.vss		Modelos (Conexões)
Devices.vss		Modelos (Hardware Barco)
Software.vss		Modelos (Software Apollo)
Third Party.vss		Modelos (Produtos Adicionais)

5.3. Princípios Básicos de Criação de uma configuração

São assumidos conhecimentos básicos em Microsoft Visio e modelos.

5.3.1. Ajustes recomendados Visio

Por favor, selecione as opções seguintes em **Tools|Snap&Glue|General**:



Quando desenhe módulos de projeção, é recomendado selecionar **Alignment Box**.

5.3.2. Modelos e formas

Dê uma olhada no arquivo **Examples.vsd** localizado na pasta **...|Visio|Solutions|Control Room Configurator|Samples**. Ali você pode aprender como usar o Configurator Control Room para configurar um projeto Apollo.



Um documento funcional tem que estar baseado no modelo Configuração **Control Room!**

Este modelo está localizado na pasta **...|Visio|Solutions|Control Room Configurator**

Para criar uma configuração, proceda da seguinte forma:

Selecione **File|New|Control Room Configurator|Control Room Configuration**

Um documento Visio novo é aberto baseado no Modelo Configuração Control Room. Anexados a este documento estão os estênceis Barco. Use as formas fornecidas por estes estênceis para criar o projeto Apollo. Use as formas de dispositivos para configurar o Display de Parede. Selecione os projetores requeridos e suas unidades de controle. Faça o cabeamento mediante os conectores.

O modelo usa os três níveis "control", "data" e "LAN". Estes níveis são identificados com as cores seguintes:

Nível	Cor
Control	Vermelho
Data	Azul
Network	Verde

Estes níveis podem estar ocultos ou exibidos individualmente.

O Configurator Control Room faz possível descrever as configurações do hardware e software do Display de Parede Barco tendo ajuda de formas específicas.

As linhas de ligação (conectores) podem ser anexadas somente nos pontos de conexão localizados dentro dos quadrados pequenos vermelho, azul ou verde

Quadrado Vermelho:	Conexão de Controle
Quadrado Azul:	Conexão de Dados
Quadrado Verde:	Conexão de rede (LAN)

Ligações são possíveis somente dentro de um nível! Conexões / ligações inválidos não fazem clique nos pontos de conexão.



As linhas de conexão pontilhadas conduzem a arquivos de configuração inválidos! Ligações só são possíveis dentro de um nível (cor)! Linhas de conexão só podem ser anexadas a pontos de conexão.



Em versões prévias de Apollo, haviam dois tipos de protocolos para controlar dispositivos; o protocolo Agente Barco LCD-DLP e o protocolo Agente Barco RC. Agora o Agente Barco RC pode endereçar e controlar cada dispositivo de um Display de Parede e o Agente LCD-DLP não é mais necessário.

Há 4 grupos de modelos:

Coleção de Modelos	Conteúdo
Connectors.vss	Conexões
Devices.vss	Hardware Barco
Software.vss	Software Apollo
Third Party.vss	Produtos Adicionais

As propriedades têm sido definidas para a maioria de objetos que podem ser usados para especificar valores de parâmetros requeridos para a criação de arquivos de configuração.



Valores especificados podem não conter nenhum espaço em branco!

A janela de propriedades pode ser aberta permanentemente (**View|Custom Properties**). Este comando está disponível via menu regular assim como no menu contexto (botão direito do mouse). Clicando duas vezes sobre o objeto também abre a janela **Properties**.

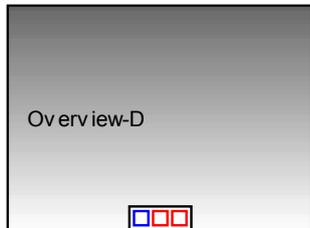
O seguinte é uma breve visão dos modelos que representam hardware e software Barco.

Stencils Devices.vss



Iniciando com Apollo 1.4SR3, todos os cubos de projeção modulares podem ser desenhados com a mesma forma (forma de OverView-mP, ou forma de AtlasC4, ou forma de AtlasCS4, ou forma de Phoenix). O dispositivo atual está indicado por seu respectivo tipo de módulo na caixa **Properties Custom** da forma.

Módulo de projeção OverView D



Propriedades customizadas:	Tipo de Módulo	OverviewD
	Address	Ingresse um valor entre 1 ... 255
Ponto de Conexão de Dados (azul):	DVI_Analog_Digital_output	Possível conectar com DVI_Analog_Digital_Output of AGX graphic card/Argus OmniScaler
Ponto de Conexão de Controle (vermelho):	Serial_Input	Possível conectar com Serial_Output Do dispositivo prévio ou do computador de controle.
	Serial_Output	Possível conectar com Serial_Input Do dispositivo subsequente.

Módulo de Projeção OverView-mP



Propriedades Customizadas	Tipo de Módulo	OverView-mP (não deveria ser mudado)
Ponto de Conexão de Dados (azul):	VGA_Digital_Input	Possível conectar com VGA_Digital_Output <ul style="list-style-type: none"> ▶ da placa gráfica digital. ▶ A saída digital de Hermes D2D ▶ A saída digital de Hermes V2A
Ponto de Conexão de Controle (vermelho):	Serial_Input	Possível conectar com Serial_Output do dispositivo prévio ou do computador de controle.
	Serial_Output	Possível conectar com Serial_Input do dispositivo subsequente.

Módulo de Projeção Atlas C4



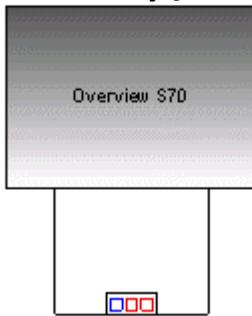
Propriedades Customizadas:	Tipo de Módulo	Atlas C4 (não deveria ser mudado)
Ponto de Conexão de Dados (azul):	VGA_Digital_Input	Possível conectar com VGA_Digital_Output <ul style="list-style-type: none"> ▶ da placa gráfica digital graphic card ▶ de Hermes D2D ▶ de Hermes V2A
Ponto de Conexão de Controle (vermelho):	Serial_Input	Possível conectar com Serial_Output do dispositivo prévio ou do computador de controle
	Serial_Output	Possível conectar com Serial_Input do dispositivo subsequente.

Módulo de Projeção Atlas CS4



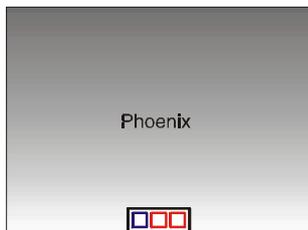
Propriedades Customizadas:	Tipo de Módulo	Atlas CS4 (não deveria ser mudado)
	Address	Ingresse um valor entre 1 ... 255
Ponto de Conexão de Dados (azul):	VGA_Analog_Input	Possível conectar com <ul style="list-style-type: none"> ▶ VGA_Analog_Output da placa gráfica analógica. ▶ DVI_Analog_Digital_Output da placa gráfica AGX ▶ Sinal analógica de vídeo / RGB
Ponto de Conexão de Controle (vermelho):	Serial_Input	Possível conectar com Serial_Output do dispositivo prévio ou do computador de controle
	Serial_Output	Possível conectar com Serial_Input do dispositivo subsequente.

Módulo de Projeção S70



Propriedades Customizadas:	Tipo de Módulo	S70 (não deveria ser mudado)
	Address	Ingresse um valor entre 1 ... 255
Ponto de Conexão de Dados (azul):	VGA_Analog_Input	Possível conectar com: <ul style="list-style-type: none"> ▶ VGA_Analog_Output do adaptador de Display analógico ▶ DVI_Analog_Digital_Output da placa gráfica AGX ▶ Sinal analógica vídeo / RGB
Ponto de Conexão de Controle (vermelho):	Serial_Input	Possível conectar com Serial_Output do dispositivo prévio ou do computador de control
	Serial_Output	Possível conectar com Serial_Input do dispositivo subseqüente.

Projektor Phoenix DX



Propriedades Customizadas:	Tipo de Módulo	Phoenix (não deveria ser mudado)
	Address	Ingresse um valor entre 1 ... 255
Ponto de Conexão de Dados (azul):	VGA_digital Input	Possível conectar com <ul style="list-style-type: none"> ▶ VGA_Digital_Output da placa gráfica ▶ DVI_Analog_Digital_Output da placa gráfica AGX
Ponto de Conexão de Controle (vermelho):	Serial_Input	Possível conectar com Serial_Output do Dispositivo prévio ou do computador de controle
	Serial_Output	Possível conectar com Serial_Input do dispositivo subseqüente.

Caixa de comutação Hermes D2D



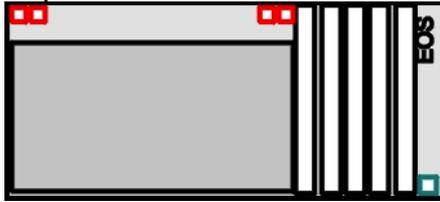
Ponto de Conexão de Dados (azul):	VGA_Digital_Input	Possível conectar com VGA_Digital_Output do adaptador do display digital
	VGA_Digital_Input	Possível conectar com VGA_Digital_Output adaptador do display digital
	VGA_Digital_Output	Possível conectar com VGA_Digital_Input Do modulo de projeção
Ponto de Conexão de Controle (vermelho):	Serial_Input	Possível conectar com Serial_Output do dispositivo prévio ou do computador de controle
	Serial_Output	Possível conectar com Serial_Input do dispositivo subsequente.

Caixa de comutação Hermes V2A



Ponto de Conexão de Dados (azul):	VGA_Digital_Input	Possível conectar com VGA_Digital_Output do adaptador do display digital
	VGA_Analog_Input	Possível conectar com sinal analógica vídeo / RGB
	VGA_Digital_Output	Possível conectar com VGA_Digital_Input do módulo de projeção.
Ponto de Conexão de Controle (vermelho):	Serial_Input	Possível conectar com Serial_Output do dispositivo prévio do computador de controle
	Serial_Output	Possível conectar com Serial_Input do subsequente dispositivo.

Computador de Controle Eos



Propriedades customizadas	Nome	Ingresse o nome do computador na rede. Não especifique um endereço IP se o nome tem sido definido.
	Reserved COM Ports	Selecione da lista o número respectivo reservado das portas COM (WindowsNT: 4, Windows2000: 2). As portas COM da placa I/O serial obtém os números subseqüentes (3 e 4, ou 5 e 6 respectivamente)
	IP Address	Ingresse o endereço IP se o computador não tem um nome definido. Então a propriedade nome permanece indefinida!
Ponto de Conexão de Rede (verde):	LAN	Possível conectar a LAN
Ponto de Conexão de Controle (vermelho):	Serial_Output Com1	Possível conectar com Serial_Input de um dispositivo ou do Comando Source Ingresse o baud rate correspondente.
	Serial_Output Com2	Possível conectar com Serial_Input de um dispositivo ou do Comando Source Ingresse o baud rate correspondente.
	Parallel_Output LPT1	
	Parallel_Output LPT2	
Slots PCI		Para placas PCI boards (placas I/O serie/parallel, adaptadores gráficos análogo /digital, placa AGX, placa BigVideo, placa QuadVideo, placa de entrada RGB, placa PCIExt [conectada com um Extensor PCI 7 slot ou um Extensor PCI 13 slot])
Software Container		Apollo Base Servidor Desktop Gerenciador SNMP SNMP Agente RC Dispositivo Command

Computador de Controle Argus



Propriedades customizadas	<p>Nome</p> <p>Reserved COM Ports</p>	<p>Ingresse o nome do computador na rede. Não especifique um endereço IP address se um nome tem sido definido.</p> <p>Selecione da lista o numero respectivo das portas COM reservadas (WindowsNT: 4, Windows2000: 2). As portas COM da placa serial I/O obtém os subseqüentes números (3 e 4, ou 5 e 6 respectivamente)</p>
	Address	Ingresse o endereço IP se o computador não tem um nome definido. A propriedade nome permanece indefinida!
Ponto Conexão a rede (verde):	LAN	Possível conectar a LAN
Ponto Conexão Controle (vermelho):	Serial_Output Com1	Possível conectar com Serial_Input de um , Dispositivo ou de um Comando Source. Ingresse o baud rate correspondente.
	Serial_Output Com2	Possível conectar com Serial_Input de um dispositivo ou de um Comando Source. Ingresse o baud rate correspondente.
	Parallel_Output LPT1	
	Parallel_Output LPT2	
Slots PCI Slots		Para placa PCI ExtCard somente , conectar com um Argus Backplane, ou com portas de I/O serial/parallel.
Software Container		<p>Apollo Base</p> <p>Servidor Desktop</p> <p>Gerenciador SNMP</p> <p>Agente SNMP RC</p> <p>Dispositivo Command</p>

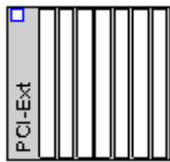
PCI Extender Box 7 Slot (PCI Extenderbox 7)

Este dispositivo está descontinuado. Use o PCI Extenderbox 13 no lugar dele!



Ponto Conexão de Dados (azul):	PCI_Bus	Possível conectar com PCI_Bus do PCI ExtCard num slot PCI slot do EOS
--------------------------------	----------------	------------------------------------------------------------------------------

PCI Extender Box 13 Slot (PCI Extenderbox 6+7)

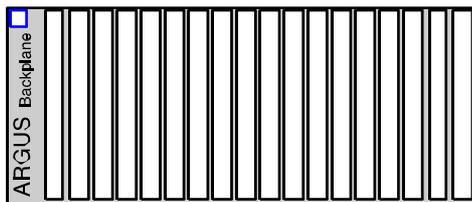


Ponto Conexão de Dados
(azul):

PCI_Bus

Possível conectar com **PCI_Bus** do PCI
ExtCard num slot PCI do EOS

Argus Backplane



Ponto Conexão de Dados
(azul):

PCI_Bus

Possível conectar com **PCI_Bus** do PCI
ExtCard num slot PCI de **Argus**

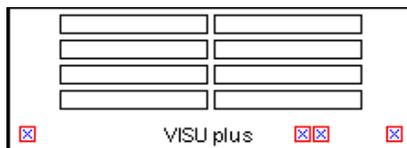
Slots PCI

Para placas PCI (adaptador gráfico análogo
/digital, placa AGX, Argus OmniScaler, Placa
BigVideo, placa de entrada RGB

VISU



Somente o Visu digital é suportado por Apollo!



As propriedades customizadas desta forma incluem o parâmetro que fixa a cronometragem. Os valores podem ser ingressados manualmente ou –recomendado! - automaticamente pelo sistema. Os valores automáticos são derivados da posição do interruptor de resolução e a profundidade de cor especificada na placa de gráficos.



Os valores manualmente ingressados nas propriedades do Visu escreverão sobre os valores por defeito os quais estão relacionados ao interruptor de resolução e a profundidade de cor.

Propriedades Customizadas	Pasta do Linux Firmware	/opt/barcore/etc/
	Pasta do Windows Firmware	C:\Program Files\ Barco RC Agent\
	Hardware Handshake	On (requer cabo especial) ou Off
	HWHorzPhase	
	HWVertPhase	
	HWColorKeyRed	
	HWColorKeyGreen	
	HWColorKeyBlue	
	HWBackgroundRed	
	HWBackgroundGreen	
	HWBackgroundBlue	
	HWHorzResolution	
	HWVertResolution	
	HWInternalTotalPixelsPerLine	
	HWInternalTotalLinesPerFrame	
	HWOutputTotalPixelsPerLine	
	HWLinePeriod	
	HWHorzSyncWidth	
Ponto de Conexão	Serial_input	de Eos ou controle PC (RS232 in)
Ponto de Conexão	Parallel_input	Saída paralela de Eos (Reset in)
Ponto de Conexão	Parallel_output	Para a entrada paralela do seguinte VISU ^{PLUS} (Reset out)
Ponto de Conexão	Serial_output	Para a entrada serie do seguinte VISU ^{PLUS} (RS232 out)
Placas de Entrada	Video Input Unit	Até 4 placas de entrada por VISU ^{PLUS}
Placas de Saída	Digital Output Unit	Até 4 placas de saída por VISU ^{PLUS}



Para profundidades de cor de 15, 16, e 32 bit:

Valores de cor para cada chave de cor e cor de fundo: (RGB) 8, 0, 0

Para profundidades de cor de 8 bit:

Valores de cor para chave de cor e cor de fundo: (RGB) 0, 0, 0 ou 128, 0, 0

Dispositivo de Grupo



Propriedades Customizadas	Nome do Grupo	Ingresse um nome a livre escolha. Advertência: O nome não pode conter nenhum espaço vazio!
---------------------------	---------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------

Placa gráfica Analógica (OVT Analog)

	Ponto de Conexão de Dados (azul):	VGA_Analog_Output	Placa PCI para Eos ou PCI Extender Box Possível para conectar com VGA_Analog_Input do módulo de projeção
--	-----------------------------------	--------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Placa gráfica Digital (OVT Digital)

	Propriedades Customizadas	Resolution Switch	Selecione a posição apropriada do interruptor rotativo da lista, veja a tabela abaixo.
	Ponto de Conexão de Dados (azul):	Color Depth	Selecione a profundidade de cor apropriada (8 bit por pixel ou 16 bit por pixel)
		VGA_Digital_Output	Placa PCI para Eos ou PCI Extender Box Possível conectar com VGA_Digital_Input do módulo de projeção.

Switch	Módulo de projeção	Resolução
0	OVERVIEW-ML	VGA 640×480
1	OVERVIEW-ML	SVGA 800×600
	OVERVIEW-MD	SVGA 800×600
2	OVERVIEW-ML	XGA 1024×768
3	(reservado para uso futuro)	
4	OVERVIEW-MP	XGA 1024×768
	ATLASC4 67" com máquina de polySilicio	
5	OVERVIEW-MP	SVGA 800×600
	OVERVIEW-ME	SVGA 800×600
F	analógico	Definido mediante software

Placa gráfica Digital (Placa gráfica AGX)

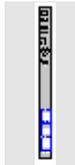
	<p>Propriedades Customizadas</p> <p>Ponto de Conexão de Dados (azul):</p>	<p>Resolution Switch</p> <p>Color Depth</p> <p>DVI_Analog_Digital_outpt</p>	<p>Selecione a posição apropriada do Interruptor de resolução da lista veja tabela Abaixo.</p> <p>Selecione a profundidade de cor apropriada (8 bit por pixel ou 16 bit por pixel)</p> <p>Placa PCI para Argus Backplane, Unidade base Eos, Eos Extender Box Possível conectar com VGA_Digital_Input ou VGA_Analog_Input do módulo de projeção</p>
-----------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Switch	Modulo de Projeção	resolução	DDC ativo
0	OVERVIEW-ML	VGA 640×480	não
1	OVERVIEW-ML, OVERVIEW-MD OVERVIEW-ME	SVGA 800×600	não
2	OVERVIEW-ML	XGA 1024×768	não
4	OVERVIEW-MP, ATLAS67C4 (LCD Tipo D, E)	XGA 1024×768	não
5	OVERVIEW-MP; ATLAS67C4 OVERVIEW-ME	SVGA 800×600	não
6	saída digital, 60 Hz VESA timing	SXGA 1280×1024	não
7	OVERVIEW-MP, ATLAS67C4 (LCD Tipo F)	XGA 1024×768	não
8	OverView D series, SXGA	SXGA 1280×1024	não
9	Reservado para uso futuro		
F	Saída digital com dispositivo display DDC conectado fornece informação DDC	VGA 640×480 SVGA 800×600 XGA 1024×768 SXGA 1280×1024 UXGA 1600×1200	sim
	Saída analógica (CRT)	Definido mediante software	

Argus OmniScaler (AGX OmniScaler)

	<p>Ponto de Conexão de Dados (azul):</p>	<p>DVI_Analog_Digital_outpt</p>	<p>Placa PCI para Argus Backplane Possível conectar com VGA_Digital_Input do módulo de projeção; Somente em conjunção com a Placa Gráfica AGX em Argus Backplane!</p>
-------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------	----------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

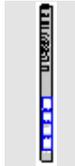
Placa BigVideo (BigVideo)



Ponto de Conexão de Dados (azul):

Placa PCI para Eos ou PCI Extender Box ou Argus Backplane
Possível conectar com três fontes de vídeo analógicas.

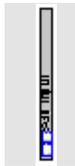
Placa QuadVideo (QuadVideo)



Ponto de Conexão de Dados (azul):

Placa PCI para Eos ou PCI Extender Box
Possível conectar com quatro fontes de vídeo analógicas.

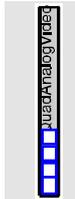
Placa RGB-Input



Ponto de Conexão de Dados (azul):

Placa PCI para Eos ou PCI Extender Box ou Argus Backplane
Possível conectar com uma fonte RGB
Para exibir num módulo de projeção e monitor de controle

Placa de Inserção de Vídeo Analógico Quad



Ponto de Conexão de Dados (azul):

Placa PCI para Eos ou PCI Extender Box ou Argus Backplane
Possível conectar com 4 fontes de vídeo.
Esta placa de entrada precisa do OmniScaler!

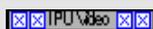
Placa de Entrada Dual RGB



Ponto de Conexão de Dados (azul):

Placa PCI para Eos ou PCI Extender Box ou Argus Backplane
Possível conectar com 2 fontes RGB.
Esta placa de entrada precisa do OmniScaler!

Unidade de Entrada de Vídeo (Visu)



Ponto de Conexão de Dados (azul):

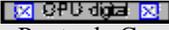
**Entrada de Vídeo/
Saída de Vídeo (esquerda)
Entrada SVHS/
Saída SVHS (direita)**

Placa de Entrada de Vídeo para VisuPlus,
Entrada de Vídeo com conectores BNC,
Entrada S-Video com conectores 4-pin mini-Din, mediante laço.

Unidade de Entrada RGB (Visu)

 Ponto de Conexão de Dados (azul):		Unidade de entrada RGB para VisuPlus, .
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-----------------------------------------

Digital Output Unit (Visu)

 Ponto de Conexão de Dados (azul):	VGA_Digital_Input/ VGA_Digital_Output	Entrada Digital de Eos, saída digital para o módulo de projeção (PanelLink ou DVI)
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------

Placa PCI Ext

 Ponto de Conexão de Dados (azul):	PCI_Bus	Placa PCI para Eos ou Argus Possível conectar com PCI_Bus do PCI Extender Box ou Argus Backplane
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Placa Serial I/O

 Interface Serial (rot):	Serial_Output COM3 Serial_Output COM4 O Baudrate pode ser ajustado a 1200/2400/9600/19200/38400	Placa PCI para Eos Inclui dois interfaces serie adicionais, Por exemplo para conectar um Número Visu de portas COM depende das portas COM reservadas em Eos ou Argus.
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Placa de Porta Paralela I/O

 Interface Paralela (rot):	Parallel_Output	Placa PCI para Eos Inclui uma interface paralela adicional.
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------	----------------------------------------------------------------

Dados de campo



Copyright:			Project
Last Edit: 19.11.2003	Page Page-1	Version 1.4.4	Document Context
Filename			Title

Este campo não pode ser editado, mas exibe as informações do arquivo e as propriedades do arquivo ingressadas no diálogo de propriedades de arquivo.

Veja a tabela seguinte para aprender sobre as correlações.

Data Field	Arquivo Propriedades
Copyright	Companhia
Project	Categoria
Document Context	Tópico
Title	Título



Iniciando com o Configurator Control Room 1.4.4, a versão do configurador Control Room é indicado no campo versão.

Estêncil Software.vss

Base Apollo

Propriedades Customizadas	Função	Ajuste esta propriedade para master , slave , ou client
	Servidor de Relógio	Ajuste esta propriedade para verdadeiro (true) se este Eos vai ser o servidor de relógio para o sistema Apollo.



É obrigatório que em todo projeto Apollo haja um master definido!

Gerenciador SNMP

Propriedades Customizadas	Trap Port	Ingresse o número da Porta TC para receber traps dos agentes SNMP
---------------------------	------------------	-------------------------------------------------------------------

Agente RC SNMP

Propriedades Customizadas	Comunidade de Leitura	Público de Ingresse
	Comunidade de escritura	Ingresse Barco
	Tipo de Agente	RC
	Porta	Ingresse a Porta TCP/IP usada para receber comandos desde o gerenciador SNMP

Servidor Desktop

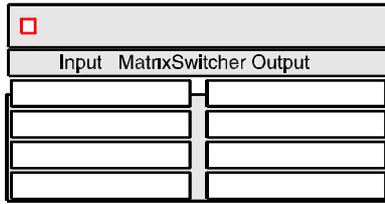
Propriedades Customizadas	Path	Ingresse o caminho completo do Banco de dados Apollo se o banco de dados não é local, mas ele se encontra em qualquer outra estação de trabalho da rede Apollo
---------------------------	-------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Comando de Dispositivo

Propriedades Customizadas	nenhuma	
---------------------------	---------	--

Estênceis Barco 3rd Party Devices.vss

Matrix Switcher



Propriedades Customizadas	Nome	
	Input Switch	Ingresse um nome escolhido livremente para o matrix switcher
	Output Switch	Número de Entradas
		Número de Saídas



Depois de ingressar as entradas/saídas requeridas, a forma é adaptada adequadamente.

Comando Source



Esta forma substitui a forma SerialCommandInterface das versões anteriores do Configurador Control Room



Ponto de Conexão (vermelho)	Entrada Serial	Conectar com COM1 ou COM2 do Eos/Argus.
-----------------------------	----------------	-----------------------------------------



Esta forma define as entradas do arquivo SerialCommandInterfaceBasic.ini: taxa de baudios e porta!
Se o projeto inclui o Comando Source, mas não há um arquivo SerialCommandInterface.ini na pasta de projetos ainda, então um arquivo de amostra será copiado nesta pasta ao sair do diálogo Ajustes (Settings) Apollo. Este arquivo amostra então tem que ser editado e ajustado conforme a exigências específicas veja [Customizando Arquivos de Configuração](#).

5.3.3. Gerando arquivos de configuração

Para gerar arquivos de configuração de todo o Display de Parede e seu Sistema de controle, tem que ser criado um plano Visio baseado no modelo **Control Room Configuration**.



Arquivos de configuração corretos podem ser criados somente se todos os componentes de hardware e software usados estejam incluídos no plano de configuração!

Assegure-se que os dispositivos individuais estejam corretamente conectados!

Use o modelo **Device Group** para criar uma estrutura de dispositivo hierárquica.

Use **Device Group** também para definir um nome livremente escolhido ao Display de Parede (do projeto Apollo).

O sistema define os **nomes** dos dispositivos e os **endereços lógicos** deles automaticamente.

Clique com o botão direito do mouse na página de Visio e selecione **Export** do menu contexto para criar os arquivos de configuração.

5.3.4. Cópia dos Arquivos de Configuração

Ao exportar, as subpastas f contendo os arquivos de configuração necessários são adicionados à pasta onde o plano Visio é salvo.

Os arquivos de Configuração para o controle do computador do Display de Parede estão localizados em **...\FileName_Name of Control Computer**

Os arquivos de Configuração para as estações de trabalho do operador estão localizados em **...\FileName_Name of Operator Workstation**

No caso de Sistemas Apollo redundantes, os arquivos de configuração para o mestre (máster) estão localizados em **...\FileName_Name of Master**

Os arquivos de configuração para o escravo (slave) estão localizados em **...\Dateiname_Name of Slave**

Copie os arquivos respectivos para o diretório **Apollo Project** da estação de trabalho correspondente.



O Apollo conta com provedor de segurança para dar permissões específicas a grupos de usuários de acesso diferentes. O provedor de segurança obtém a informação do arquivo **AccessGroups.ini** que deve estar localizado numa subpasta **ServerData** na pasta **ApolloProject**.

A subpasta **ServerData** e um arquivo amostra **AccessGroups.ini** são criados deixando o diálogo **Settings** com **OK**. Então o arquivo **AccessGroups.ini** pode ser editado e personalizado. As modificações serão validadas depois de uma execução adicional de **Apollo Settings**. Para mais informação sobre o arquivo **AccessGroups.ini**, por favor veja [Definindo Grupos de Acesso](#)

5.3.5. Atualizando uma Configuração

Qualquer expansão para um projeto de Apollo (componente de hardware ou de software) tem que ser implementado com o plano Visio original. **Importe o desenho de um Projeto de Apollo existente num modelo atualizado do Configurador Control Room**. Os arquivos de configuração atuais são recriados usando a função de Exportação, os quais são copiados ao diretório de projeto respectivo.



Os Arquivos de configuração não podem ser mudados ou modificados manualmente!

6. Visor

6.1. Conceito

Os visores são aplicações executadas no Display de Parede com suas janelas exibindo diferentes conteúdos como vídeos, vídeo texto, páginas de Internet.

Um mapa de bits pode cobrir o conteúdo inteiro da janela do visor (apagando) ou informação (texto e/ou logotipo) pode sobrepor o conteúdo em diferentes posições. Até 4 dos chamados "In Display Captions" (IDC) pode ser definido por cada visor.

Enquanto o texto pode ser ingressado livremente e como desejado, os bitmaps disponíveis para o modo apagando e os IDC's são administrados para todos os visores no arquivo **ServerData\Globals.ini**. Cores de texto, cores de fundo, e tamanho da fonte podem também ser definidos neste arquivo.

Cada visor pode ser executado com parâmetros individuais e em muitas instancias. O parâmetro obrigatório **Ident** é usado para acessar e controlar o visor respectivo. O aplicativo visor não pode ser executado sem um parâmetro **Ident** especificado!

Parâmetros de início ou são definidos no atalho ou passados via a linha de comandos quando executa a linha de interface de comando.

O parâmetro opcional **Source** define o conteúdo atual da janela do visor respectivo e pode ser por exemplo um endereço Web (Visor Web), uma fonte de vídeo (Visor FRG), ou o nome de uma estação de trabalho de cliente (Visor Cottus). O Aplicativo Visor é iniciado com uma janela cinza se o parâmetro **Source** não estiver definido.

Os parâmetros aplicáveis a cada visor estão listados com as descrições de visor respectivas.

Segundo o mencionado acima, o visor respectivo é controlado com o parâmetro **Ident**. As propriedades de um visor já executado podem ser modificadas usando a caixa de diálogo de propriedades ou a interface da linha de comando.

As funções seguintes estão suportadas em todos os aplicativos visor:

Ocultar/mostrar a barra de título da janela do visor

Ocultar/mostrar a barra de estado da janela do visor.

Ocultar/mostrar o conteúdo atual da janela do visor

O conteúdo de a Janela sobrepor até 4 conteúdos informativos (texto e/ou logotipo).

Parâmetros adicionais podem ser controlados dependendo do tipo de visor.

Os ajustes selecionados para um visor são salvados num arquivo *.ini e são aplicados ao visor quando é executado novamente. Desde que estes ajustes de configuração não sejam somente específicos do visor, mas também específicos do usuário, estes arquivos são salvados na pasta respectiva de usuário (Windows NT: ...\\WinNT\\Profile\\User Name ou Windows 2000:... \\Documents e Settings\\User Name), usando a subpasta ... \\Local Settings\\ApplicationData\\Apollo).

6.2. Visores Apollo 1.5

Apollo 1.5 caracteriza os seguintes visores:

Nome	Aplicação descrita.	Tipo de objeto
Visor FRG	Fontes de Vídeo analógico / RGB conectados as placas de Entrada BigVideo,QuadVideo ou RGB	Display fonte
Visor Visu	Fontes de vídeo Analógico / RGB conectados a unidades De entradas de vídeo ou unidades de entrada RGB do Visu	Display fonte
Visor Cottus	Conteúdos da tela de estações de trabalho do cliente enlaçado	Display fonte
Visor VNC (novo)	Conteúdos da tela de estações de trabalho do cliente enlaçado compatível com VCN	Display fonte
Visor Web	Internet Explorer 5.0	Fonte Web
Visor MPEG	Vídeo digital	Fonte Web
Visor VTplus	Vídeo texto	Fonte TV

6.3. Requerimentos

Vários arquivos de configuração têm que ser modificados além das exigências de hardware (por exemplo, **Visu, Placa BigVideo, etc.**).

São especificadas as fontes predefinidas para todos os visores no arquivo **ServerDataViewersources.ini**; veja [o arquivo ServerDataViewersources.ini File](#). Um nome tem que ser definido para as placas de entrada de vídeo e RGB usando o arquivo de definição de switcher e o compilador de idioma de switcher. O arquivo amostra **apollo.vsw** é incluído e pode ser editado e personalizado.

O manual do usuário **Eos Workstation** para **Windows NT / Windows 2000** lista instruções detalhadas para o compilador de idioma switcher.

O arquivo **VisuBasicConfiguration.ini** tem que ser adaptado para os dispositivos de **Visu** conectados.

Se o conteúdo da tela de uma estação de trabalho será descrito no Display de Parede que usa **Visor Cottus** esta estação de trabalho tem que ter o software **Proxy Host 3.09** da companhia Funk Software Inc. instalado, assim como também a licença; veja [Passos Requeridos para configurar o Visor Cottus](#)

O navegador de Internet Explorer 5.0 tem que estar instalado no servidor de controle do Display de Parede, para ver paginas Web usando **o Visor Web**.

Páginas de Vídeo texto requerem uma placa de entrada de vídeo texto. São suportadas placas do tipo WinTV PCI.

6.3.1. Passos Requeridos para Configurar o Visor FRG

As placas **BigVideo, QuadVideo, e Entrada RGB** digitalizam vídeo analógico e sinais RGB, as quais são exibidas e controladas no display de parede usando o **Visor FRG**.

Nomes têm que ser definidos para as placas **Eos** input. Isto é feito com ajuda do arquivo de definição switcher.

Primeiro, a configuração do hardware de vídeo (placas de entrada, cabos, switcher, etc) tem que ser especificados no arquivo de definição de switcher e escrito no registro usando o compilador de idioma switcher.

O arquivo de definição de switcher simples— **apollo.vsw**— fica situado no diretório **Program Files|Barco Apollo|Samples|SLC**. Modifique e renomeie este arquivo para a configuração específica.

Se o compilador de idioma switcher já está instalado, os arquivos exigidos ficam situados em **C:\Programs\BARCO\SLC** ou, se o compilador não está instalado na pasta por defeito, na pasta indicada durante a instalação do compilador. O manual do usuário **Eos Workstation for Windows NT / Windows 2000** lista instruções detalhadas para a instalação do compilador de idioma switcher.

O arquivo **slc.exe** é o compilador atual lendo o arquivo de definição switcher e escrevendo as entradas no registro. Os outros arquivos na pasta contêm informação de hardware fixo e não podem ser modificados. As linhas de comentários estão marcadas com **//** no começo de uma linha; comentários embutidos começam com **/*** e termina com ***/**.

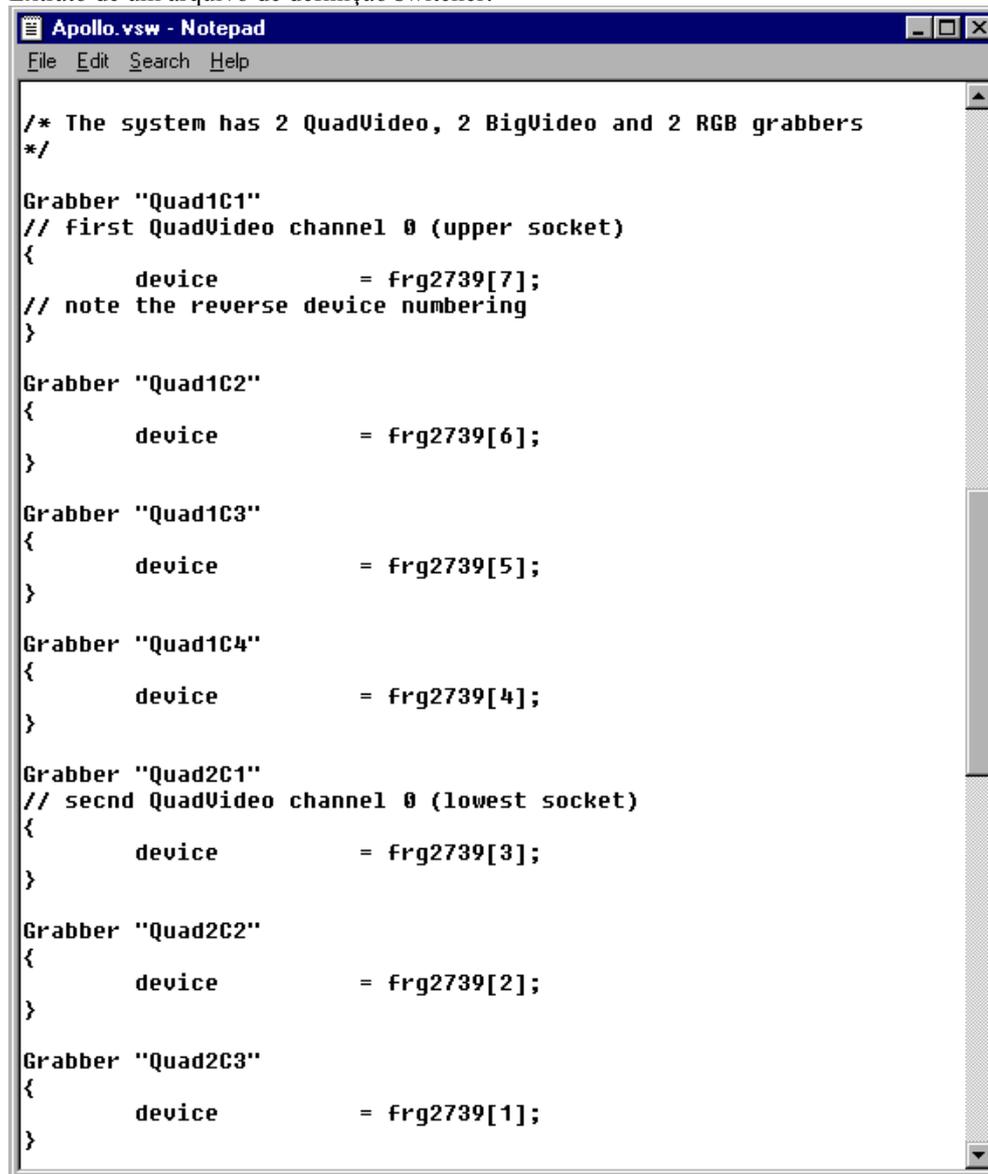
As seguintes tarefas de hardware se aplicam:

vsw2974[x]	Vídeo switcher (aplicado para os modelos AutoPatch 1YDM, AutoPatch 1Y-16, AutoPatch 4YDM)
frg2739[x]	PLACA QUADVIDEO
frg2684[x]	PLACA BIGVIDEO
rgb2774[x]	PLACA ENTRADA RGB, rotulada RGB-2774-0
rgb2774v1[x]	PLACA ENTRADA RGB, rotulada RGB-2774-1

A numeração de cada tipo de placa de entrada começa com [0]. As placas são numeradas consecutivamente segundo sua ordem nos slots PCI.

Depois de que o arquivo de definição do switcher tem sido adaptado às necessidades, o arquivo tem que ser compilada e os dados do arquivo têm que ser ingressados no registro.

Extrato de um arquivo de definição switcher:



```
/* The system has 2 QuadVideo, 2 BigVideo and 2 RGB grabbers
*/

Grabber "Quad1C1"
// first QuadVideo channel 0 (upper socket)
{
    device          = frg2739[7];
// note the reverse device numbering
}

Grabber "Quad1C2"
{
    device          = frg2739[6];
}

Grabber "Quad1C3"
{
    device          = frg2739[5];
}

Grabber "Quad1C4"
{
    device          = frg2739[4];
}

Grabber "Quad2C1"
// secnd QuadVideo channel 0 (lowest socket)
{
    device          = frg2739[3];
}

Grabber "Quad2C2"
{
    device          = frg2739[2];
}

Grabber "Quad2C3"
{
    device          = frg2739[1];
}
```

Este exemplo mostra que o nome "Quad1C1" é dado para o primeiro canal do 1ª placa **QuadVideo**. Este nome é então exibido na aba **Source** da caixa de diálogo propriedade do **FRG Viewer** como o nome da fonte para o **Visor FRG**.

6.3.2. Passos Requeridos para Configurar o Visor Visu

Visu é um dispositivo para exibir vídeo e fontes RGB e é direcionado pelo **Agente Barco RC** como tal. O **display da árvore do Apollo Explorer** também lista isto como um dispositivo e tem que ser como uma entrada no **Agente RC**.

Siga estes passos para ajustar o hardware **Visu** para Apollo:

Copie os arquivos **Visu firmware** (localizados no CD-ROM Control Room Suíte na pasta **RCAgent\RCAgent 1.4.4**) para o diretório do **Agente Barco RC** na estação de trabalho (o caminho por defeito definido durante a instalação do Agente Barco RC é **C:\Program Files\Barco RC Agent**).

Configure o Visu no arquivo Visio do ApolloProject e crie os arquivos de configuração requerida usando o comando de Export. A configuração é feita especificando a posição correta do interruptor de resolução na placa gráfica (recomendado) ou manualmente fixando os respectivos parâmetros Visu da forma Visu.

switch	Módulo de projeção	resolução	DDC ativo
0	OVERVIEW-ML	VGA 640×480	não
1	OVERVIEW-ML, OVERVIEW-MD OVERVIEW-ME	SVGA 800×600	não
2	OVERVIEW-ML	XGA 1024×768	não
4	OVERVIEW-MP, ATLAS67C4	XGA 1024×768	não
5	OVERVIEW-MP; ATLAS67C4 OVERVIEW-ME	SVGA 800×600	não
6	saída digital , 60 Hz VESA timing	SXGA 1280×1024	não
F	saída digital com dispositivo de exibição DDC conectado fornece informação DDC	VGA 640×480 SVGA 800×600 XGA 1024×768 SXGA 1280×1024 UXGA 1600×1200	sim
	Saída analógica (CRT)	definido mediante software	não

Copie os arquivos no diretório ApolloProject.

Execute o **Apollo Explorer**.

O **Dispositivo** tem que listar o **Visu**.

Clique sobre o nome na janela principal do Explorer (botão direito do mouse). O **Device Manager** abre a caixa de dialogo para ajustar os parâmetros do **Visu**. Confira a entrada **Status** na aba **General**. O dispositivo tem que estar pronto para operação.

Se for necessário configure os ajustes nos diálogos do **Device Manager**. Escriba os novos valores, desde que o arquivo de Configuração Visu Basic tenha que ser ajustado adequadamente.

Abra o arquivo de configuração Visio, selecione a forma Visu, e ingresse o novo valor dos parâmetros.

Exporte a configuração, e copie os arquivos no diretório Apolloproject.



Não modifique nenhum dos parâmetros no VisuBasicConfiguration.ini!

6.3.3. Passos Requeridos para Configurar o Visor Cottus

O software Proxy Host 3.09e por Funk Software Inc. tem que estar instalado em cada estação de trabalho principal com uma tela para ser exibida no Display de Parede.

O arquivo de instalação requerido e a chave da licença estão localizados no CD-ROM Apollo no diretório seguinte: **Apollo (CRS-3045)\Screen Host 3.09e**

Siga estes passos para instalar Proxy Host 3.09e:

Ingresse a estação de trabalho principal com privilégios administrativos. No Apollo CD-ROM, clique sobre **Screen Host**.

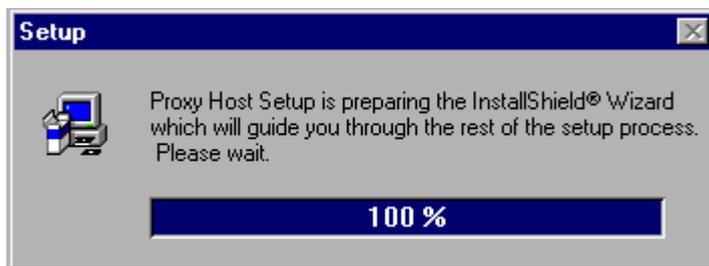
ou

Abra o Windows Explorer e navegue para o diretório seguinte no Apollo CD-ROM

Apollo (CRS-3045)\Screen Host 3.09e

Clique duas vezes em **PXH309e.exe**.

O processo de instalação começa.



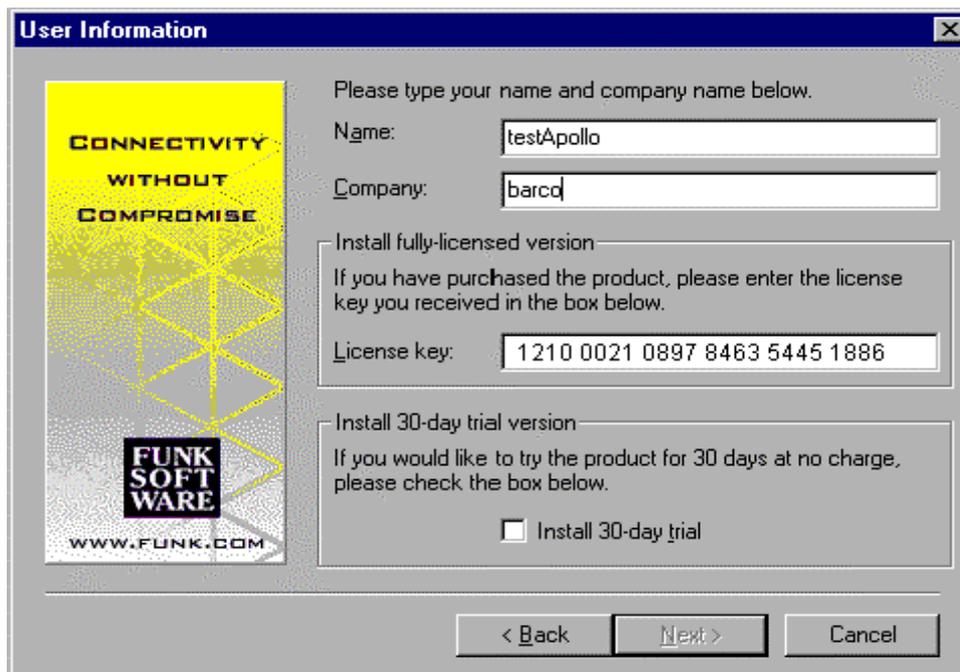
Siga as instruções da tela.

Ingresse a chave da licença **1210 0021 0897 8463 5445 1886** no campo apropriado da caixa de dialogo **User Information**.

Esta chave de licença pode ser encontrada também no diretório **Apollo (CRS-3045)\Screen Host 3.** no CD-ROM **Apollo**.

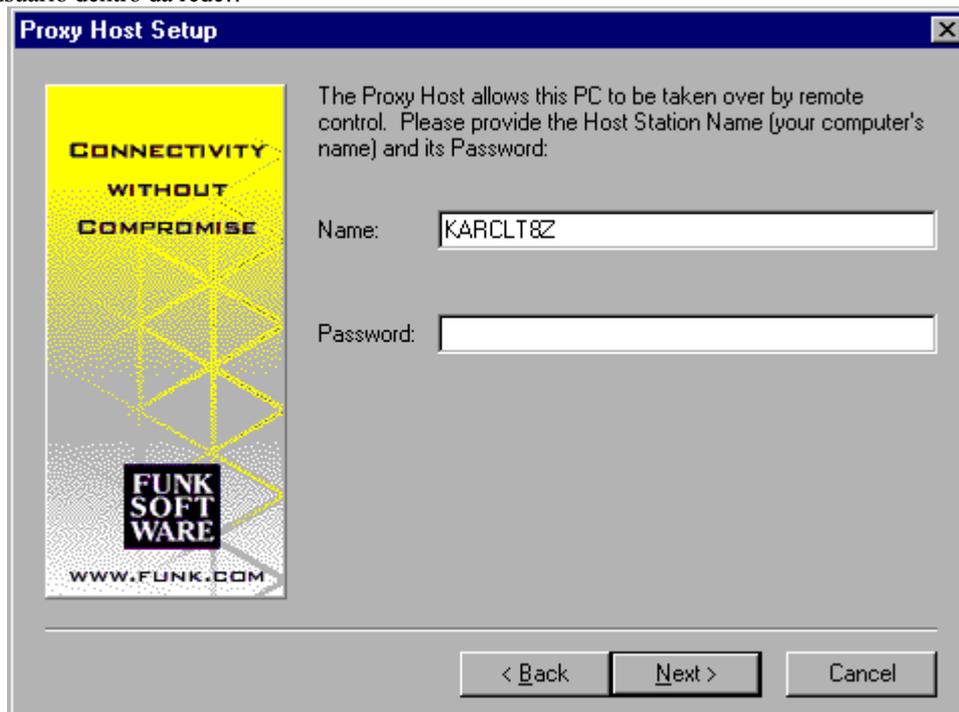


Esta chave de licença é válida somente em conexão com o visor Barco Apollo Cottus!



Continue o processo de instalação.

Ingresse qualquer senha (**password**) na caixa de diálogo Proxy Host Setup. Esta senha é necessária posteriormente pelo **Visor Cottus** para estabelecer uma conexão a estação de trabalho principal. Este não é a senha do usuário dentro da rede!!



O computador principal tem que ser reiniciado uma vez o processo de instalação termine.



Selecione Start|Programs|Proxy|Proxy Host do Painel de Controle para configurar a estação de trabalho principal.

A senha pode ser mudada nesta caixa de diálogo.

6.3.4. Passos Requeridos para Configurar o Visor VNC

O Visor VNC suporta o protocolo VNC 3.3.7.

Na estação de trabalho principal, o VNC 3.3.7 tem que estar instalado. Desde que VNC suporta Windows, Linux e Apple Macintosh, não é fornecido software VCN no CD-ROM Apollo. Por favor, instale e configure o servidor VNC na estação de trabalho principal segundo seu sistema operativo e necessidades.



É obrigatório que a profundidade de cor da estação de trabalho principal coincida com a profundidade de cor da estação de trabalho do cliente. No caso que a profundidade de cor seja diferente, são exibidas essas cores que só estão presentes no modelo de cor com a profundidade de cor mais alta preto!

6.3.5. Passos Requeridos para Configurar o Visor Web

O Visor Web não requer passos de configuração adicional excepto para a predefinição de endereços de Internet.

6.3.6. Passos Requeridos para Configurar o Visor MPEG

O visor Mpeg não requer passos de configuração adicional excepto para a predefinição de endereços fonte.

6.3.7. Passos Requeridos para Configurar o Visor VTplus

A placa de vídeo texto tem que estar instalada para poder usar o Visor **VTplus**. Apollo suporta placas de vídeo texto como as do tipo WinTV PCI de Hauppauge.



Esta placa de vídeo texto não é um componente oferecido pela gama de produtos de Barco Control Room

6.4. Executando o Visor

O Visor requer o parâmetro **Ident** que tem que ser definido ao criar um **atalho**. Por médio deste atalho, os visores podem ser executados de formas diferentes.

O **atalho** é definido no **Banco de dados Layout**. No Explorador Apollo, clique no botão **Start** na barra de tarefas logo clique duas vezes no atalho.

O **atalho** é parte de um layout: O **visor** é executado assim que o correspondente layout seja ativado.

O **atalho** está diretamente no Display de Parede. Clique duas vezes para executar o **visor**.

O **atalho** é executado por médio do **DesktopCmd.exe** (exemplo. "C:\Program Files\Barco Apollo\Program\DesktopCmd.exe -nome:Server -Atalho:"HTML Viewer 1")



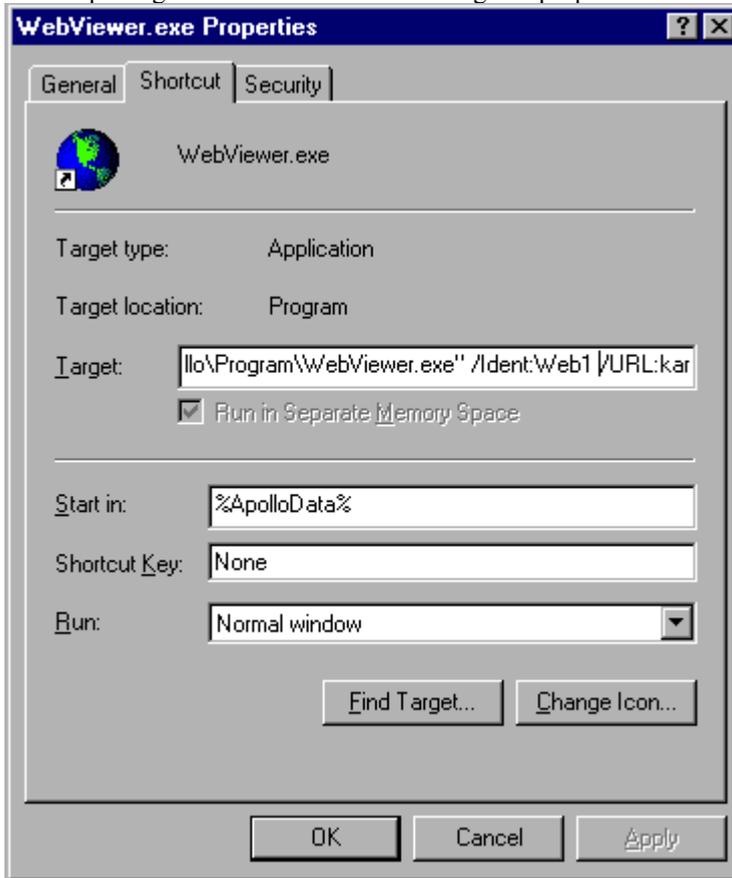
Para reduzir o tempo para a execução do visor FRG, é recomendado precarregar estes visores em forma invisível logo trocar para visível segundo demanda. Veja [Precarregar visores](#)

6.4.1. Criação de Atalhos

Ao criar um atalho para um aplicativo visor, assegure-se que o parâmetro **Ident** esteja definido também. Os outros parâmetros são opcionais.

Ingresse a variável de ambiente **%ApolloData%** no campo **Start in** como entrada.

O exemplo seguinte mostra a caixa de diálogo de propriedades de um atalho de **Visor Web**.



O parâmetro **Ident** é obrigatório (aqui: Web1) usado para controlar o visor. Parâmetros adicionais podem ser acrescentados.

Os parâmetros estão listados em [Interface de comando do Visor](#)

6.5. Controlando Visores

Os visores são controlados por meio de uma interface de comando ([Viewer command Interface](#)) o desde sua caixa de dialogo de propriedades.

- ▶ Abra a caixa de dialogo de propriedades do visor diretamente no Display de parede usando o atalho de combinação de teclas **STRG+ALT+Enter**

ou

- ▶ Usando o **menu contexto** do visor (clique no botão direito do mouse sobre o nome do visor) no Apollo Explorer, categoria visores
- ▶ Ou clique duas vezes na mini janela do visor no Apollo Explorer

A caixa de diálogo de propriedades de todos os visores tem muitas abas. Estas são descritas junto com os visores correspondentes.

6.5.1. Visor FRG

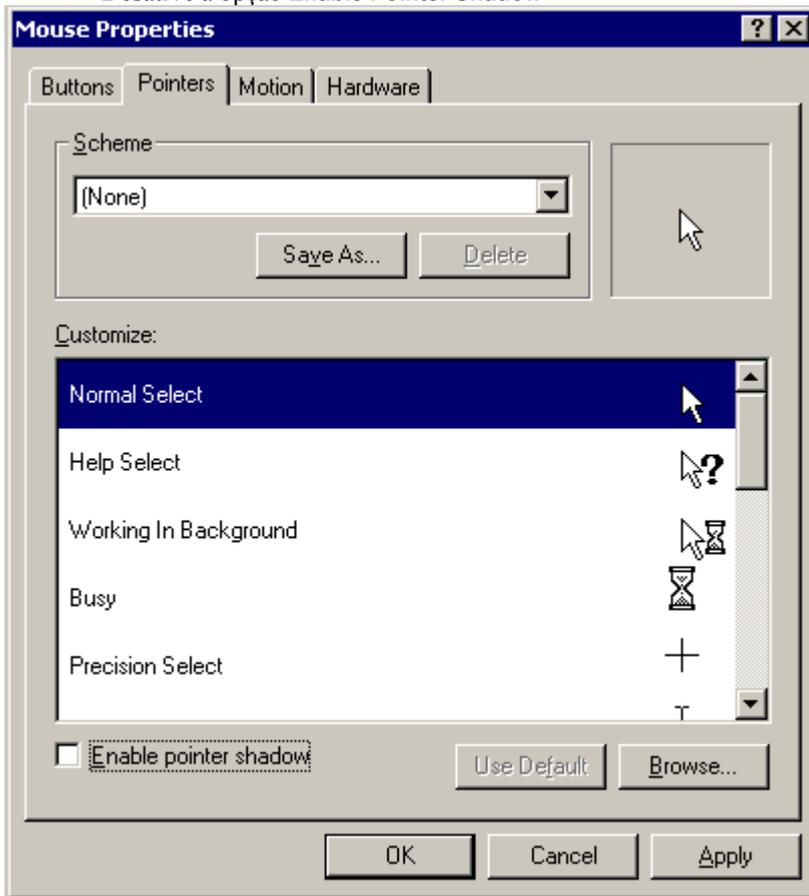
Use o Visor **FRG** para assistir vídeos analógicos e fontes RGB conectados via uma placa **BigVideo**, **QuadVideo**, ou **RGB-Input**.



A janela do visor não contém nenhum menu ou barras de ferramentas. Os visores são controlados pela interface de comando (veja. [Interface de comando do visor](#)) ou a **Caixa de Diálogo de Propriedades**.

Siga estes passos para ver o cursor do mouse no vídeo:

- ▶ Selecione: **Start|Settings|Control Panel|Mouse**
- ▶ Ative a aba **Pointers**
- ▶ Desative a opção **Enable Pointer Shadow**



Caixa de Diálogo Propriedades do Visor FRG

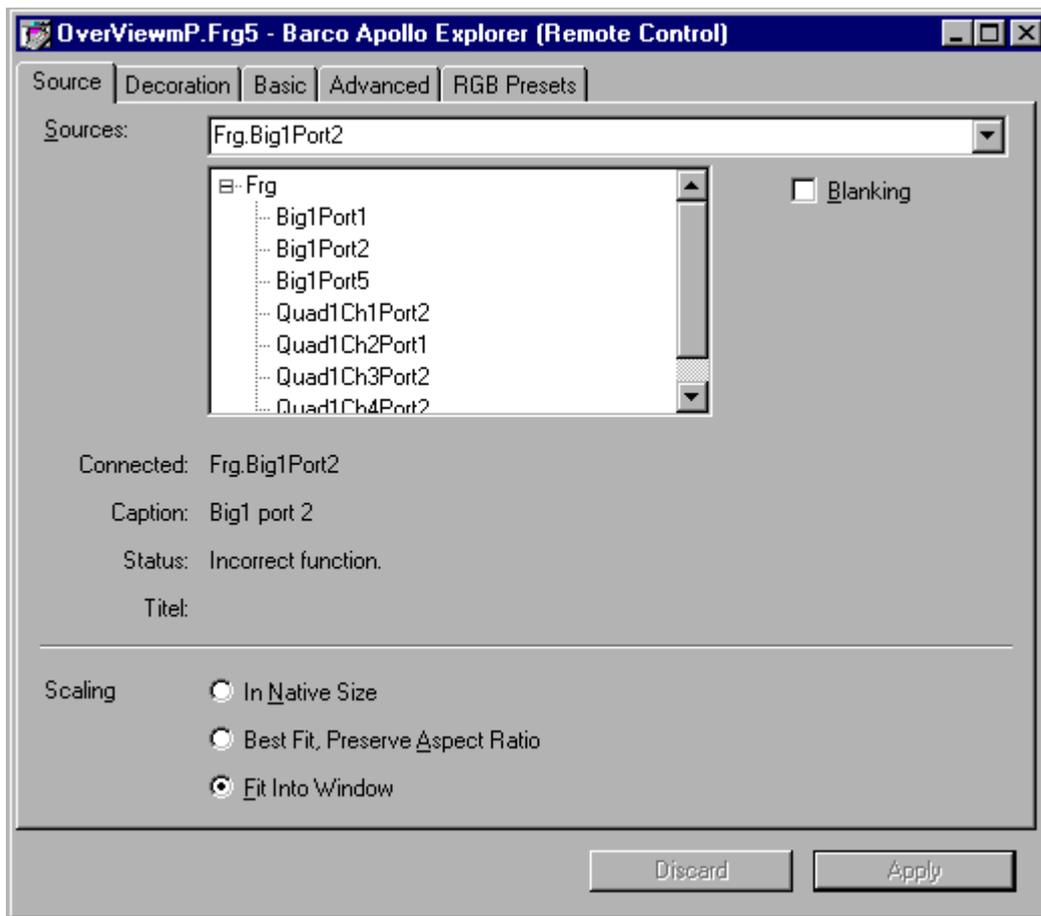
Abra a caixa de diálogo de propriedades do visor

- ▶ diretamente do Display de Parede usando o atalho de combinação de teclas **STRG+ALT+Enter**

ou

- ▶ usando o **menu contexto** do visor (botão direito do mouse clique sobre o nome do visor) no **Apollo Explorer**, categoria visores.

Feche a caixa de diálogo com o atalho de teclas **Alt+F4** ou clicando sobre o botão **Close** na barra de título.



Um simples clique de mouse sobre a aba **Source** seleciona uma fonte de vídeo de uma lista de fontes predefinidas.



As fontes de vídeo que aparecem na lista de seleção estão definidas no arquivo **ServerData\viewersources.ini**.

Se um nome tem sido definido para esta fonte, **SourceConnected** exibe este nome. **SourceCaption** mostra a descrição ingressada no arquivo **ServerData\viewersources.ini**.

Um título definido é descrito em next to **Title**. **Status** se refere ao estado do link com a fonte.

Selecione em opções de escalação: resolução original (tamanho nativo), otimizado (melhor encaixe) enquanto mantendo a razão de aspecto (livre de distorção), ou **fit into window** (ajuste numa janela – não são preservados nem a resolução nem a razão de aspecto).



Alguns elementos de controle não são mais visíveis se o tamanho da caixa de diálogo é reduzida. Aumente a caixa de diálogo até que todos os elementos de controle estejam novamente visíveis (arraste com o mouse)



A representação do conteúdo da janela no modo apagando pode ser selecionado da aba **Decoration**.

Todos os comandos excepto a seleção de um vídeo novo ou fonte RGB (da caixa de lista) são enviados imediatamente ao visor associado e aplicado.

Regra Geral:



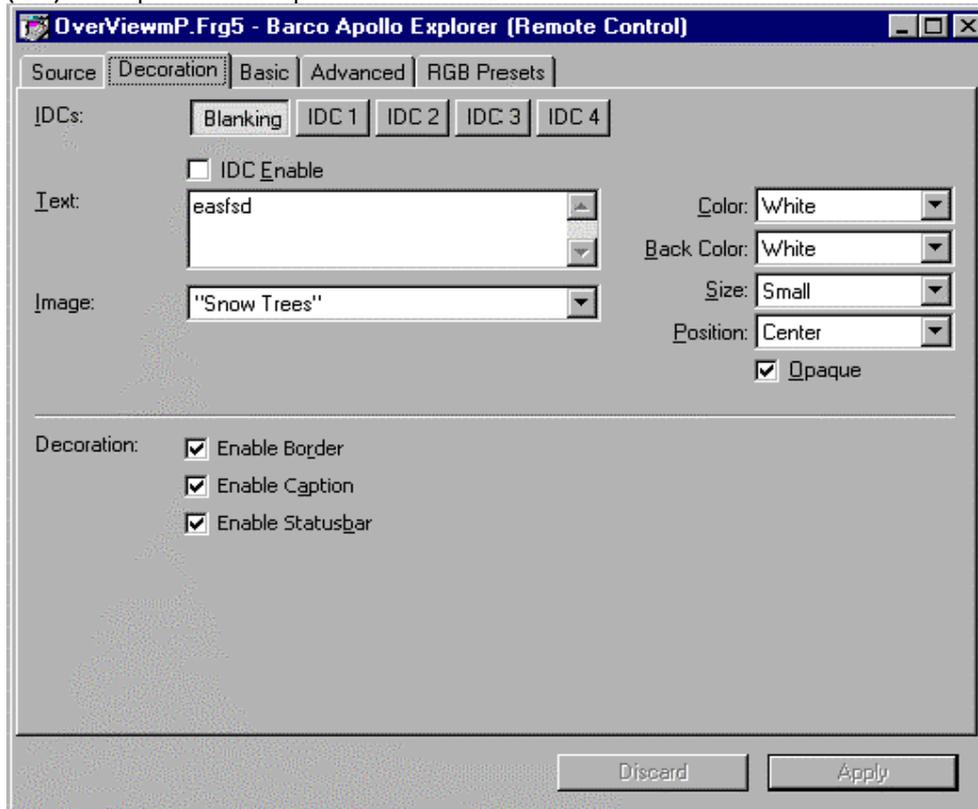
Todas as entradas em campos de texto editáveis (por exemplo, entradas manuais como as URLs) assim como também a importação automática de nome (ao selecionar de caixa lista) tem que ser confirmado com o botão Aplicar ou Cancelar.

Decoração

A aba **Decoration** é idêntica para todos os visores. Aqui você pode selecionar se ocultar ou mostrar a barra de título e/ou a barra de estado assim como o tipo e conteúdo da informação que será superposto ao conteúdo atual da janela visor.

Se todo o conteúdo da janela é coberto por uma imagem, por exemplo, o termo usado é **Blanking (Apagando)**.

Se for exibida informação que cobre só certas posições da janela atual, o termo usado é **In Display Caption (IDC)**. Você pode definir e pode ativar até 4 IDCs.



Clique sobre **Blanking** (ou **Idc1**, **Idc2**, **Idc3**, **Idc4**) para definir a informação que será descrita no modo blanking (informação que será descrita como **IDC1**, **IDC2**, **IDC3**, **IDC4**).

Então selecione a opção **IdcEnable** para sobrepor a informação selecionada sobre a janela de conteúdo atual do visor de acordo com os ajustes.

A informação pode consistir de qualquer texto, parâmetros de sistema como a data e a hora (veja: [Placeholders\(caixas de texto\) para textos In Display Caption](#)), e uma imagem (logotipo). As imagens disponíveis estão definidas no arquivo **ServerData\Globals.ini** e são **idênticas para todos os visores**.

Cores e tamanhos de fonte também estão definidas neste arquivo.

Você pode selecionar a cor do texto, a cor do fundo de texto, tamanho, e posição para **In Display Caption (Exibição dos subtítulos)**. Clique sobre a opção **Opaque** e o texto é exibido na cor selecionada; caso contrário, o fundo é transparente. O logotipo é sempre posicionado nos cantos das janelas seguidas por texto a menos que seja selecionado **Center**. Selecionando a posição **Center** sempre coloca o logotipo à esquerda do texto.

As mudanças no campo de texto não serão efetivas a menos que o botão Apply seja clicado. Todos os ajustes restantes serão aplicados sem nenhuma confirmação adicional.



As posições IDC disponíveis são como segue:

- ▶ Noroeste (esquerdo superior)
- ▶ Nordeste (direito superior)
- ▶ Sudoeste (esquerdo inferior)
- ▶ Sudeste (direito inferior)
- ▶ Centro (centrado)
- ▶ Centro Norte (centrado ao topo)
- ▶ Centro Sul (centrado ao fundo)



As posições **Centro Norte** e **Centro Sul** sobrepõem um **banner**, por exemplo, o IDC cobre a largura total da janela do visor. Se um logotipo é parte deste IDC este será exibido no topo ou na esquerda ou no canto inferior esquerdo.

Um **In Display Caption** não sobrepõe o conteúdo da janela do visor a menos que a opção **IDC enable** tenha sido ativada. Esta opção sempre se refere ao botão IDC atualmente clicado.

Se vários IDCs são ativados simultaneamente, eles são alinhados do outro lado do conteúdo da janela do visor na ordem IDC1, IDC2, IDC3, IDC4. Por exemplo, se a posição Noroeste é selecionado para todos os IDCs, então o IDC1 é mostrado no topo esquerdo, IDC2 embaixo daquele, etc.

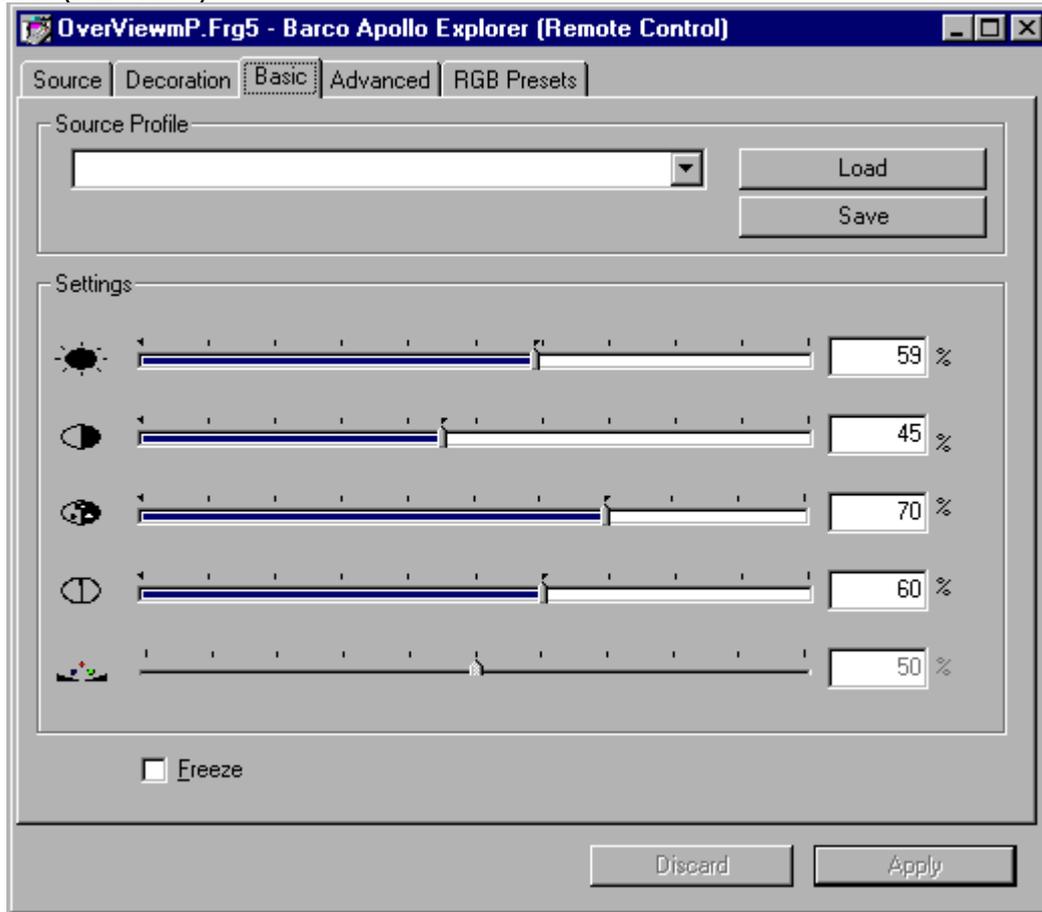
A barra de título (**EnableCaption**) e a barra de estado (**EnableStatusbar**) da janela podem estar ocultas ou exibidas. A barra de título mostra o parâmetro **Ident** do visor. A barra de estado, lista o nome ou URL da fonte enlaçada assim como também informação sobre o avanço da descarga da página.

Além de tudo a **borda** da janela pode ser habilitada ou desabilitada. Se for desabilitada, os subtítulos (caption) são também automaticamente desabilitados.



Sem borda, não podem ser exibidas legendas.

Basic (fonte vídeo)



Use a aba **Basic** para carregar e salvar o perfil da fonte.



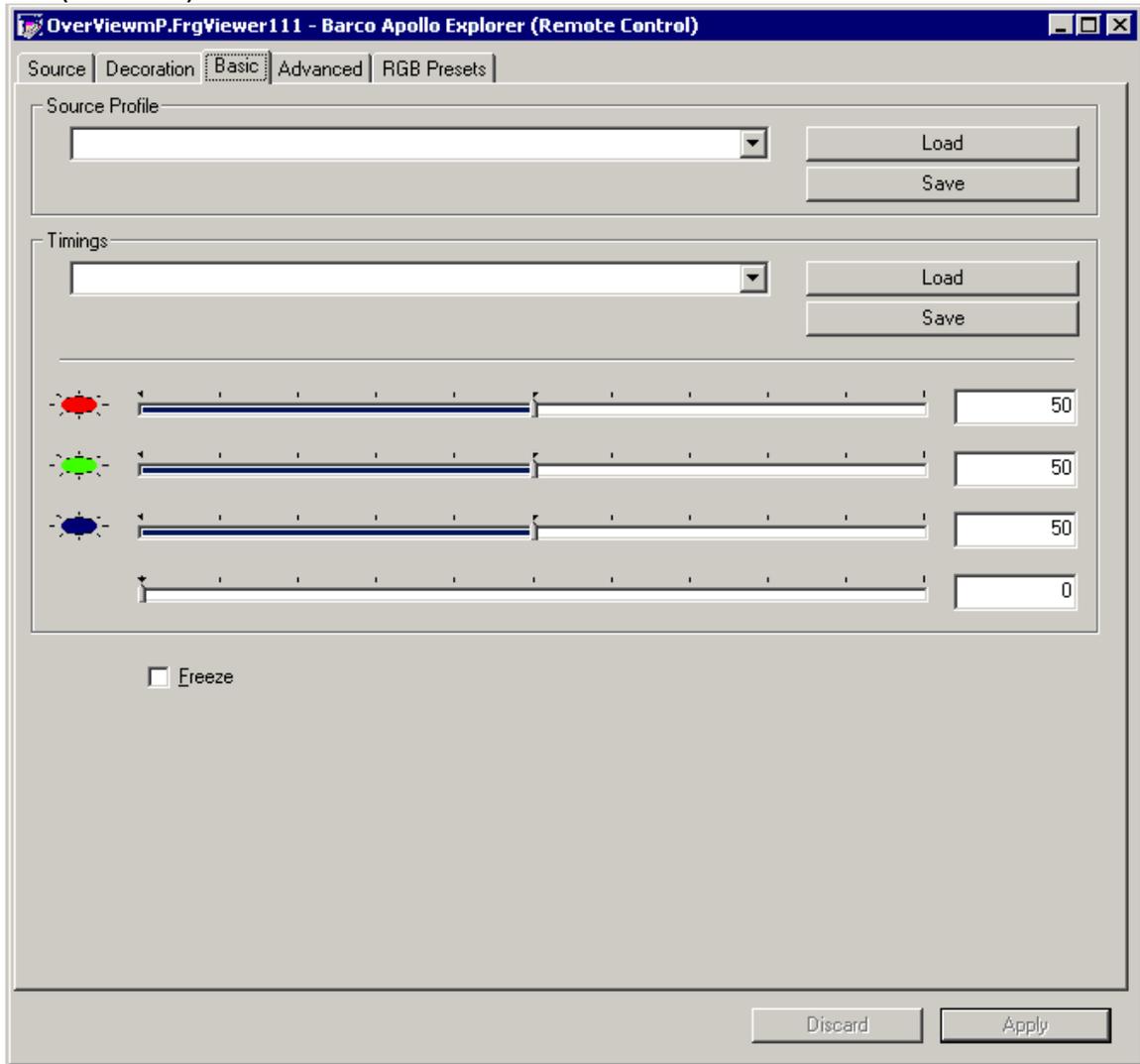
O nome do perfil não deve conter espaços vazios. Somente os caracteres até o espaço vazio serão considerados no nome do perfil e salvados.

Os seguintes parâmetros fonte podem ser usados do mesmo modo:

Símbolo	Descrição
	Ajustes de Brilho
	Ajustes de Contraste
	Ajustes de saturação de Cor
	Ajustes de enfoque
	Ajustes de tonalidade (somente para NTSC)

Selecione **Freeze** para parar a cena do filme atual (quadro-congelado).

Basic (fonte RGB)



Use a aba **Basic** para carregar e salvar o arquivo de perfil da fonte e o timing do sinal.



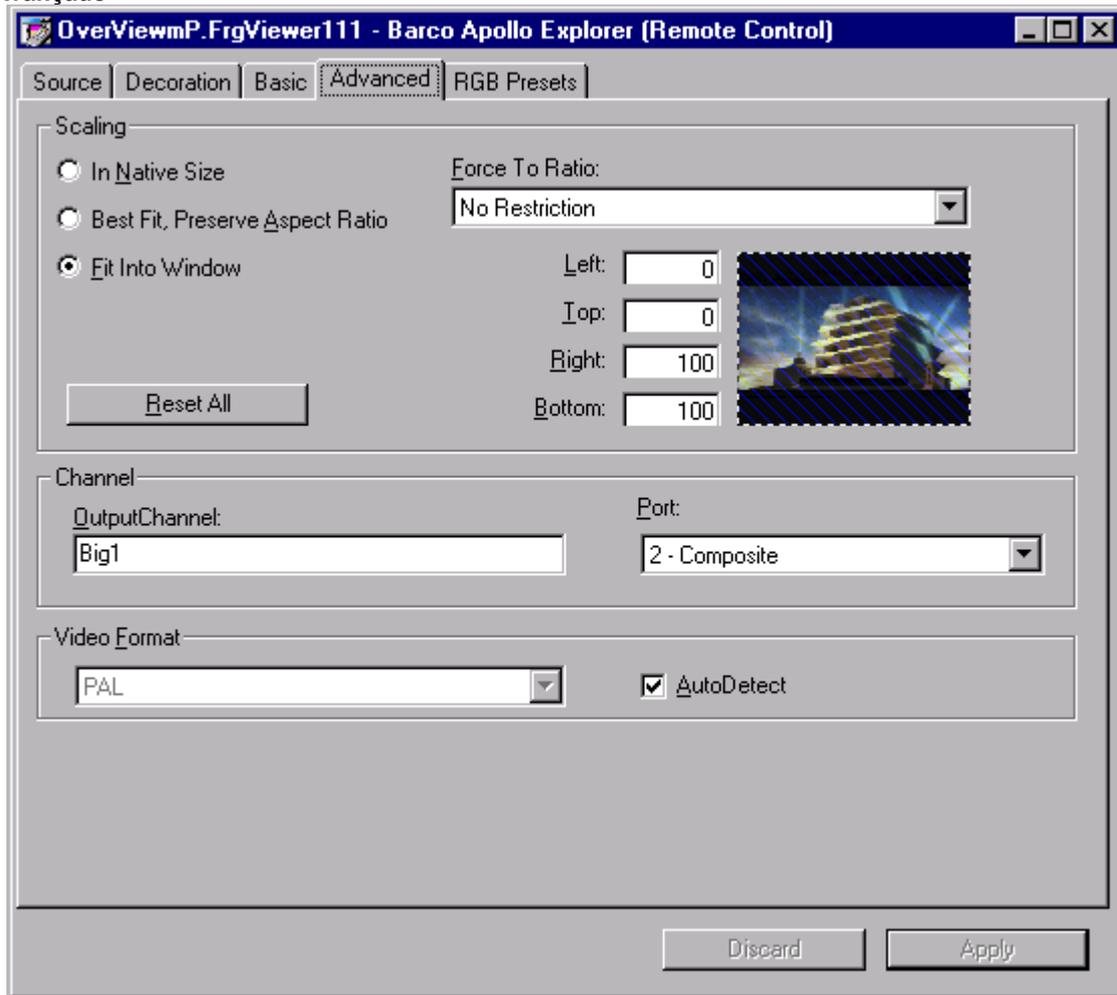
O nome do perfil de fonte e da cronometragem não podem conter espaços vazios. Somente os caracteres até o espaço vazio serão considerados para o nome e serão logo salvados.

Os parâmetros fonte seguintes podem ser modificados também:

Símbolo	Descrição
	Ajuste do vermelho
	Ajuste do verde
	Ajuste do azul
	Ajuste da taxa de redução

Selecione **Freeze** para parar a cena atual do filme (quadro congelado).

Avançado



Use a aba **Advanced** para definir uma seção assim como para ajustar parâmetros de vídeo adicionais. Selecione a seção usando sua posição (esquerda, topo, direita, fundo; todos os valores em porcentagem) ou desenhe a seção com o mouse. Os valores indicados em porcentagem são aplicados imediatamente quando a seção é desenhada com o mouse.

Se os valores em porcentagem são mudados, o botão **Apply** tem que ser clicado antes que a seção assim selecionada seja atualizada – assim como todos os campos de texto editáveis.

A caixa lista da **Razão de Aspecto** oferece uma opção adicional de selecionar uma seção de imagem. Esta caixa lista o vídeo mais frequentemente usado e os relação de aspecto do filme:

Entrada da Caixa Lista	Razão de Aspecto
Any	Any
TV	4:3
CinemaScope1	41:27
CinemaScope2	16:9
CinemaScope3	41:18
CinemaScope4	41:17

Clique **Reset** para desfazer a seleção de seção e voltar para exibir a imagem completa.

Assim como para todo o vídeo, as opções de exibição; tamanho original, melhor ajuste, ajuste a janela estão também disponíveis para a seção.



Dependendo dos ajustes e do tamanho da janela, os fatores de escalamento requeridos poderiam não estar mais sendo realizados pelas placas de entrada usadas. O vídeo é mostrado então com uma borda preta.

O campo de Canal mostra o nome da placa de entrada selecionada na aba **Source**. A Porta associada com esta fonte é listada também.

Se for uma placa de entrada não - predefinida, a **Porta** tem que ser selecionada. Os conectores 4 pole mini-DIN da placa **BigVideo** ou da placa **QuadVideo** permitem conectar 2 sinais compostos ou 1 sinal de S-vídeo. Por meio da Porta, é especificado o tipo de sinal (Composite1, Composite2, S-vídeo).

A Porta 0 indica sempre o estado apagado (Off).

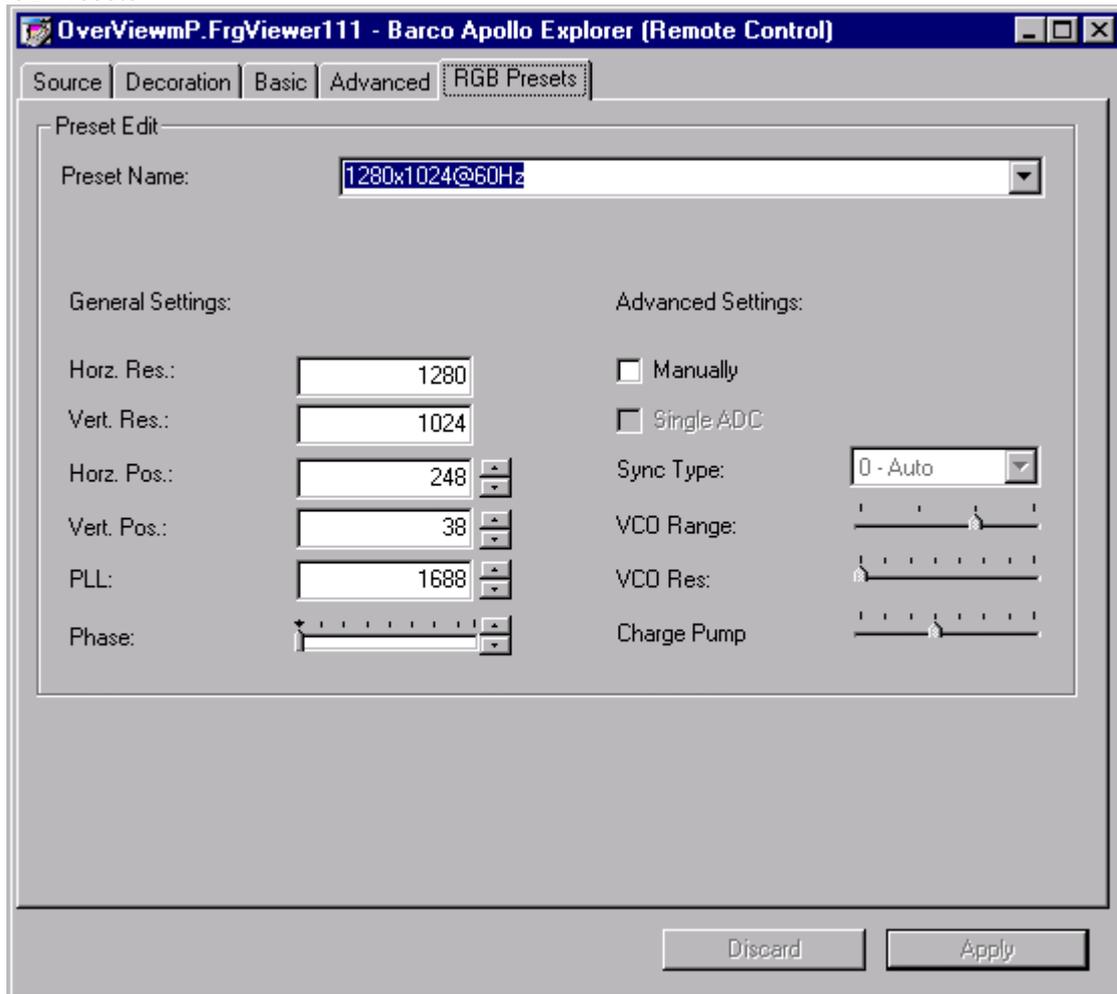


As placas de entrada analógica têm as seguintes portas:

	Sinais	Numero de Portas	Distribuição de Portas
Placa BigVideo 3x 4pole mini-DIN	1 (out of three)	9	1: Conector 1, Composite1 2: Conector 2, Composite1 3: Conector 3, Composite1 4: Conector 1, Composite2 5: Conector 2, Composite2 6: Conector 3, Composite2 7: Conector 1, S-Video 8: Conector 2, S-Video 9: Conector 3, S-Video
Placa QuadVideo 4x 4pole mini-DIN	4x 1	3	1: Composite1 2: Composite2 3: S-Video
Placa RGB-Input 1xVGA	1	1	1

O **Formato de Vídeo** pode ser escolhido usando a caixa lista com o mesmo nome..
Selecione **AutoDetect** para aplicar os ajustes detectados pelo hardware.

RGB Presets



Não é possível definir um preajuste com um número de linhas verticais diferente do número atual de linhas verticais do sinal atualmente conectado!
A funcionalidade Editar preajuste da aba Preset RGB só pretende modificar os ajustes de um sinal conectado e NÃO editar qualquer preajuste à vontade.
Selecionando um preajuste com um número diferente de linhas verticais que o sinal conectado, e a modificação destes ajustes, resulta num preajuste incompatível e sobre-escreve um preajuste correto!
Sempre que você edite um preajuste, renomeie antes de pressionar o botão Aplicar! Isto assegura que você não vai sobre-escrever um preajuste correto.

Selecione um **preajuste** predefinido da caixa lista ou defina um novo **nome de preajuste**. Um preajuste inclui os ajustes para todos os parâmetros das fontes RGB as quais podem ser definidas nesta aba;

Ajustes Gerais	
Horz. Res.:	Ingresse a resolução horizontal da fonte RGB.
Vert. Res.:	Ingresse a resolução vertical da fonte RGB.
Horz. Pos.:	A posição horizontal do sinal monitor em relação à janela é ajustada.
Vert. Pos.:	A posição vertical do sinal monitor em relação à janela é ajustada.
PLL:	O valor representa o número atual de pixels por linha
Phase:	Ajuste da fase
Ajustes Avançados	
Manually	Permite o ajuste automático dos parâmetros seguintes:
Single ADC	Desativação do segundo ADC (aplicável somente com RGB-2774-0)
VCO G	VCO Gain (aplicável somente com RGB-2774-0)
VCO Range:	VCO Range (aplicável somente com RGB-2774-1)
VCO Res:	VCO Resistance (aplicável somente com RGB-2774-0)
Charge Pump	Carga atual da bomba

Arquivo de perfil do Visor FRG

Fonte e perfis de RGB são armazenados no arquivo **FRGviewer.ini** localizado no diretório projeto. Estes são perfis globais para um tipo de visor e se aplica a todos os computadores da rede.



O nome do arquivo de perfil não pode conter espaços vazios. Somente os caracteres até o espaço vazio serão considerados para o nome e será logo salvo.

Os ajustes seguintes serão salvados no arquivo perfil:

Perfil Fonte:	Perfil fonte (Fonte de Vídeo)	Ajuste na Aba
VideoBrightness	Brilho	Basic
VideoContrast	Contraste	Basic
VideoHue	Tonalidade	Basic
VideoSharpness	Enfoque	Basic
VideoSaturation	Saturação	Basic
WndFreeze	Ativa ou desabilita o quadro congelado	Basic
WndScaleMode	Modo escalamento	Source
WndViewportRatio	Razão de Aspecto	Advanced
WndViewport	Seção selecionada	Advanced
AutoDetect	Detecção automática do sinal	Advanced
Channel	Canal	Advanced
Port	Port	Advanced
VideoNorm	Vídeo padrão	Advanced
ReferencedRgbProfile-Name	Perfil associado	
RgbProfile:	Perfil RGB (fonte RGB)	

Perfil Fonte:	Perfil Fonte (fonte de Vídeo)	Ajuste na aba
RGBRed	Ajuste do Vermelho	Basic
RGBBlue	Ajuste do Azul	Basic
RGBGreen	Ajuste do Verde	Basic
RGBReduction	Ajuste do rate de redução	Basic



Ao carregar um perfil fonte também carrega o perfil RGB referenciado.

6.5.2. Visor Visu

Use o **Visor Visu** para ver vídeos analógicos e fontes RGB conectados via uma Unidade de Entrada de Vídeo Visu ou Unidade de entrada RGB Visu.



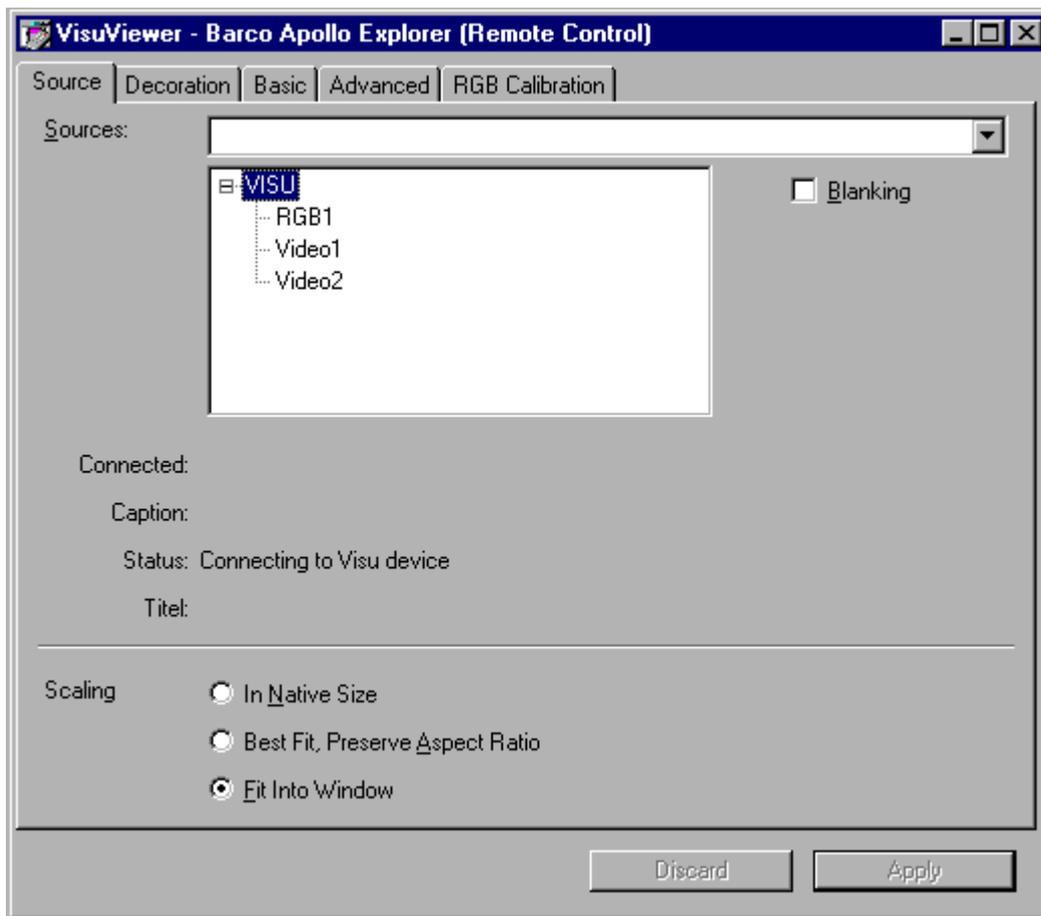
A janela do visor não contém nem menu nem barras de ferramentas. Os visores são controlados via a interface de comando (veja [Interface de Comando do Visor](#)) ou a **caixa de diálogo de propriedades**

Caixa de propriedades do Visor Visu

Abra a caixa de diálogo de propriedades do Visor

- ▶ Diretamente no Display de Parede usando um atalho de combinação de teclas STRG+ALT+Enter
- ou
- ▶ Usando menu contexto do Visor (botão direito do mouse clique sobre o nome do visor) no Apollo Explorer na categoria visores.
 - ▶ Clique duas vezes sobre a mini janela do visor no Apollo Explorer

Feche a caixa de diálogo com o atalho de teclas **Alt+F4** ou clique no botão **Close** na barra de título.



Um simples clique do mouse sobre a aba **Source** seleciona um vídeo ou fonte RGB de uma lista de fontes predefinidas.



As fontes de vídeo que aparecem na lista de seleção são definidas no arquivo ServerData\viewersources.ini.

Se um nome tem sido definido para esta fonte, **SourceConnected** exibe este nome. **SourceCaption** mostra a descrição ingressada no arquivo **ServerDate\viewersources.ini**.

Um título definido é mostrado próximo a **Title**. **Status** refere ao estado do link com a fonte. Selecione das opções de escalamento: resolução original (tamanho **nativo**), otimizado mantendo a razão de aspecto (melhor ajuste), ou encaixe na janela (a razão de aspecto e a resolução não são preservadas).



Alguns elementos de controle não são mais visíveis se a caixa de diálogo for reduzida. Aumente a caixa de diálogo até conseguir que todos os elementos de controle estejam novamente visíveis (arraste com o mouse).

Selecione **Blanking** para ocultar o conteúdo inteiro da janela do visor.



A descrição do conteúdo da janela em modo blanking pode ser selecionada desde a aba Decoration.

Todos os comandos excepto a seleção de um vídeo novo ou fonte de RGB (da caixa lista) são enviados imediatamente ao Visor associado e aplicado.

Regra Geral:

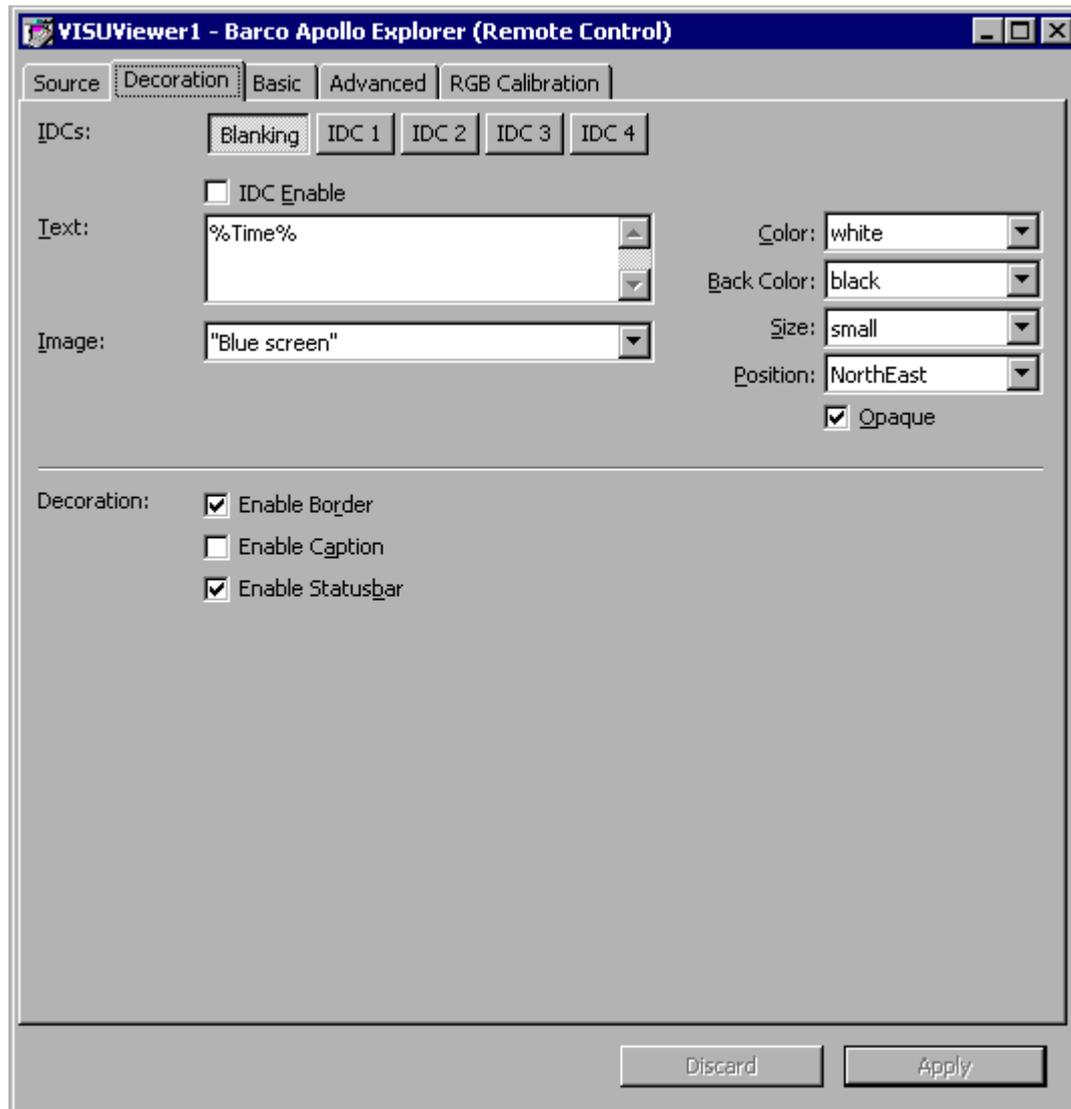


Todas as entradas em campos de texto editáveis (por exemplo, entradas manuais como as URLs) assim como também a importação automática de nome (ao selecionar de caixa lista) tem que ser confirmado com o botão Aplicar ou Cancelar.

Decoração

A aba **Decoration** é idêntica para todos os visores. Aqui você pode selecionar se ocultar ou mostrar a barra de título e/ou a barra de estado assim como o tipo e conteúdo da informação que será superposto ao conteúdo atual da janela visor.

Se todo o conteúdo da janela é coberto por uma imagem, por exemplo, o termo usado é **Blanking (Apagando)**. Se for exibida informação que cobre só certas posições da janela atual, o termo usado é **In Display Caption (IDC)**. Você pode definir e pode ativar até 4 IDCs.



Clique sobre **Blanking** (ou **Idc1**, **Idc2**, **Idc3**, **Idc4**) para definir a informação que será descrita no modo oculto (informação que será descrita como **IDC1**, **IDC2**, **IDC3**, **IDC4**).

Então selecione a opção **IdcEnable** para sobrepor a informação selecionada sobre a janela de conteúdo atual do visor de acordo com os ajustes.

A informação pode consistir de qualquer texto, parâmetros de sistema como a data e a hora (veja: [Placeholders\(caixas de texto\) para textos In Display Caption](#)), e uma imagem (logotipo). As imagens disponíveis estão definidas no arquivo **ServerData\Globals.ini** e são idênticas para todos os visores.

Cores e tamanhos de fonte também estão definidos neste arquivo.

Você pode selecionar a cor do texto, a cor do fundo de texto, tamanho, e posição para **In Display Caption (Exibição dos subtítulos)**. Clique sobre a opção **Opaque** e o texto é exibido na cor selecionada; caso contrário, o fundo é transparente. O logotipo é sempre posicionado nos cantos das janelas seguidas por texto a menos que seja selecionado **Center**. Selecionando a posição **Center** sempre coloca o logotipo à esquerda do texto.



As mudanças no campo de texto não serão efetivas a menos que o botão Apply seja clicado. Todos os ajustes restantes serão aplicados sem nenhuma confirmação adicional.

As posições IDC disponíveis são como segue:

- ▶ Noroeste (esquerdo superior)
- ▶ Nordeste (direito superior)
- ▶ Sudoeste (esquerdo inferior)
- ▶ Sudeste (direito inferior)
- ▶ Centro (centrado)
- ▶ Centro Norte (centrado ao topo)
- ▶ Centro Sul (centrado ao fundo)



As posições **Centro Norte** e **Centro Sul** sobrepõem um **banner**, por exemplo, o IDC cobre a largura total da janela do visor. Se um logotipo é parte deste IDC este será exibido no topo ou na esquerda ou no canto inferior esquerdo.

Um **In Display Caption** não sobrepõe o conteúdo da janela do visor a menos que a opção **IDC enable** tenha sido ativada. Esta opção sempre se refere ao botão IDC atualmente clicado.

Se vários IDCs são ativados simultaneamente, eles são alinhados do outro lado do conteúdo da janela do visor na ordem IDC1, IDC2, IDC3, IDC4. Por exemplo, se a posição Noroeste é selecionado para todos os IDCs, então o IDC1 é mostrado no topo esquerdo, IDC2 embaixo daquele, etc.

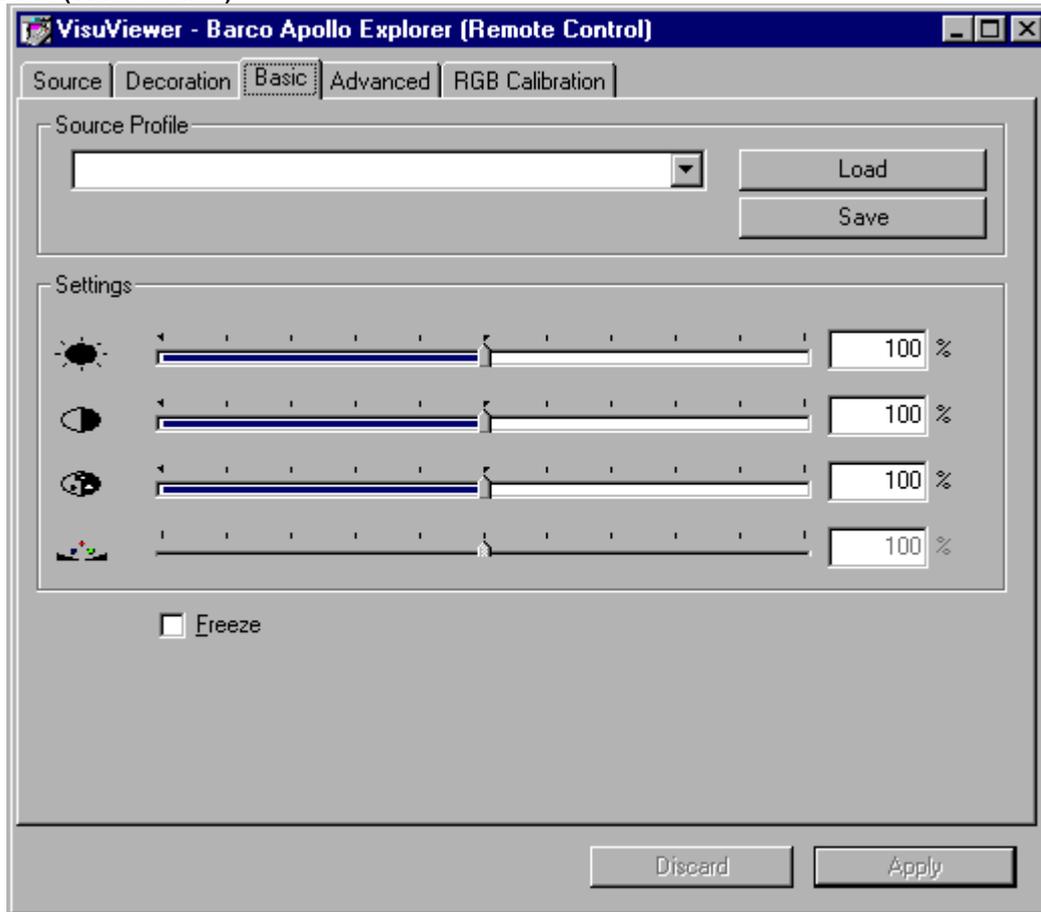
A barra de título (**EnableCaption**) e a barra de estado (**EnableStatusbar**) da janela podem estar ocultas ou exibidas. A barra de título mostra o parâmetro **Ident** do visor. A barra de estado, lista o nome ou URL da fonte enlaçada assim como também informação sobre o avanço da descarga da página.

Além de tudo a **borda** da janela pode ser habilitada ou desabilitada. Se for desabilitada, os subtítulos (caption) são também automaticamente desabilitados.



Sem borda, não podem ser exibidas legendas.

Basic (Video Source)



Use a aba **Basic** para carregar e salvar o perfil da fonte.



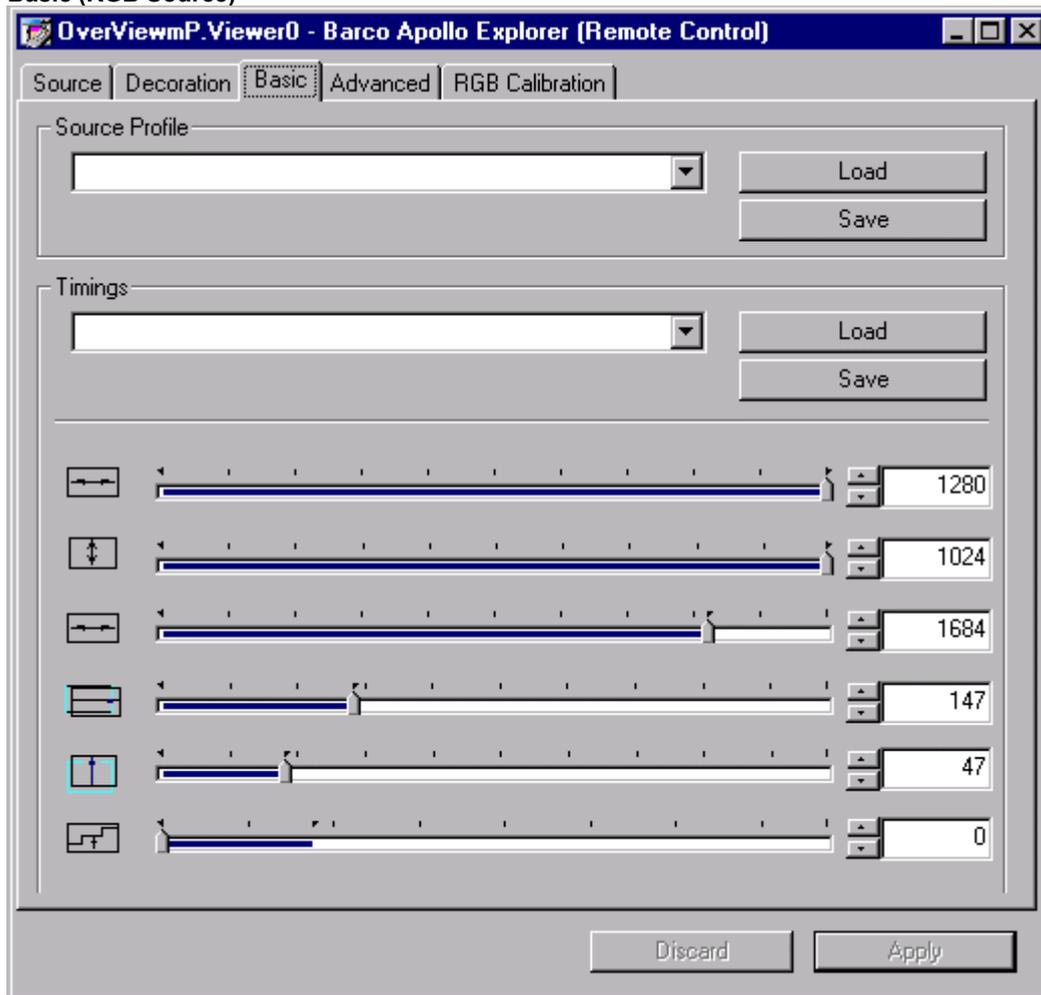
O nome do perfil não deve conter espaços vazios. Somente os caracteres até o espaço vazio serão considerados no nome do perfil e salvados.

Os seguintes parâmetros fonte podem ser usados do mesmo modo:

Símbolo	Descrição
	Ajustes de Brilho
	Ajustes de Contraste
	Ajustes de saturação de Cor
	Ajustes de tonalidade (somente para NTSC)

Selecione **Freeze** para parar a cena do filme atual (quadro-congelado).

Basic (RGB Source)



Use a aba **Basic** para carregar e salvar o arquivo de perfil da fonte e o timing do sinal.

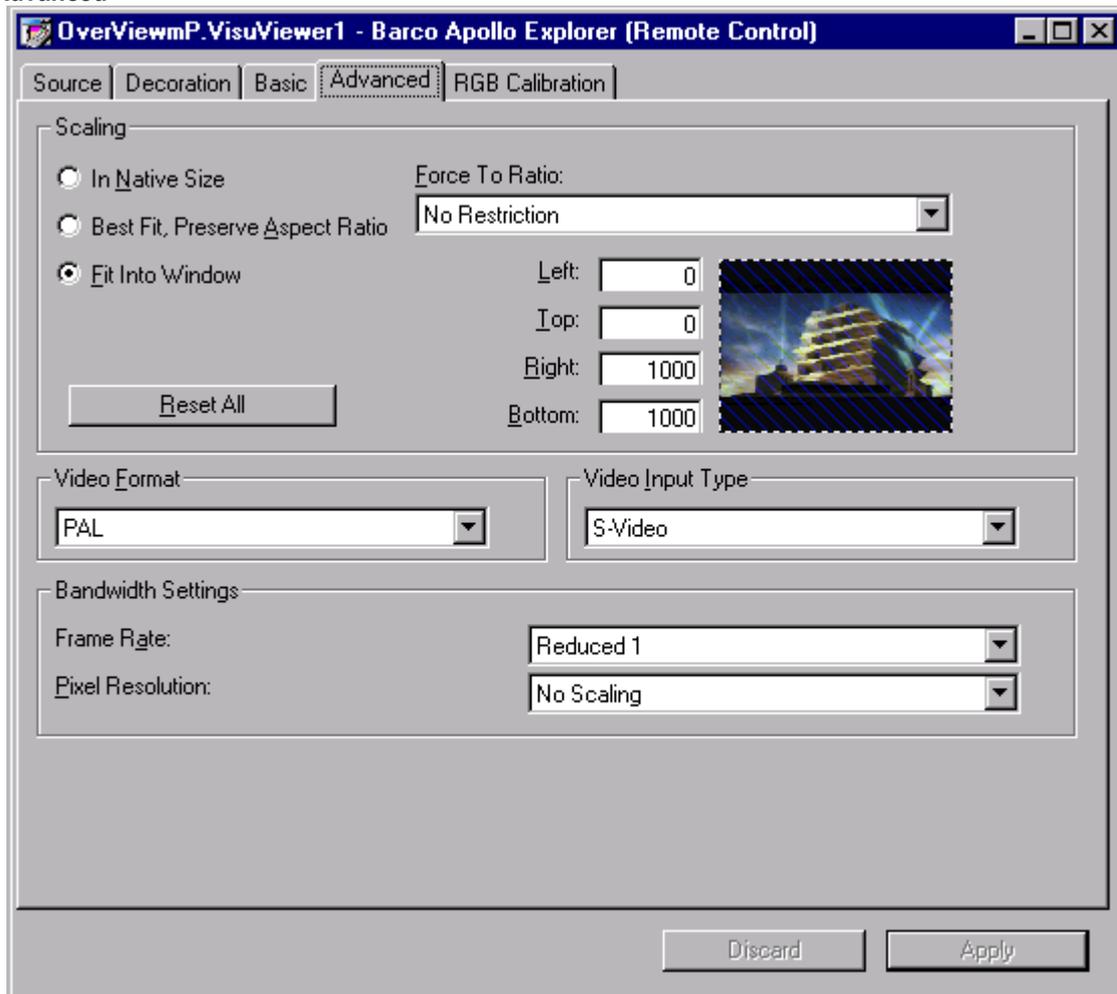


O nome do perfil de fonte e da cronometragem não podem conter espaços vazios. Somente os caracteres até o espaço vazio serão considerados para o nome e serão logo salvados.

Os parâmetros de fonte seguintes podem ser modificados assim mesmo:

Símbolo	Descrição
	Resolução Horizontal
	Resolução Vertical
	Total pixels por linha Horizontal
	Fase Horizontal
	Fase Vertical
	Fase de amostragem

Advanced



Use a aba **Advanced** para definir uma seção assim como para ajustar parâmetros de vídeo adicionais.

Selecione a seção de imagem usando sua posição (esquerda, topo, direita, fundo; todos os valores em porcentagem) ou desenhe a seção com o mouse. Os valores indicados em porcentagem são aplicados imediatamente quando a seção é desenhada com o mouse. Se os valores em porcentagem são mudados, o botão **Apply** tem que ser clicado antes que a seção assim seleciona seja atualizada – assim como todos os campos de texto editáveis.

A caixa lista da **Razão de Aspecto** oferece uma opção adicional de selecionar uma seção de imagem. Esta caixa lista o vídeo mais freqüentemente usado e relação de aspecto do filme:

Entrada da Caixa Lista	Razão de Aspecto
Any	Any
TV	4:3
CinemaScope1	41:27
CinemaScope2	16:9
CinemaScope3	41:18
CinemaScope4	41:17

Clique **Reset** para desfazer a seleção de seção e voltar para exibir a imagem completa.

Assim como para todo o vídeo, as opções de exibição; tamanho original, melhor ajuste, ajuste a janela estão também disponíveis para a seção.

O **Formato de Vídeo** pode ser escolhido usando a caixa lista com o mesmo nome. Use o campo **Video Type** para especificar vídeo classe S ou vídeo composto (BNC)

Use a caixa de ajustes **Bandwidth** para selecionar a taxa de atualização e a resolução em pixels.

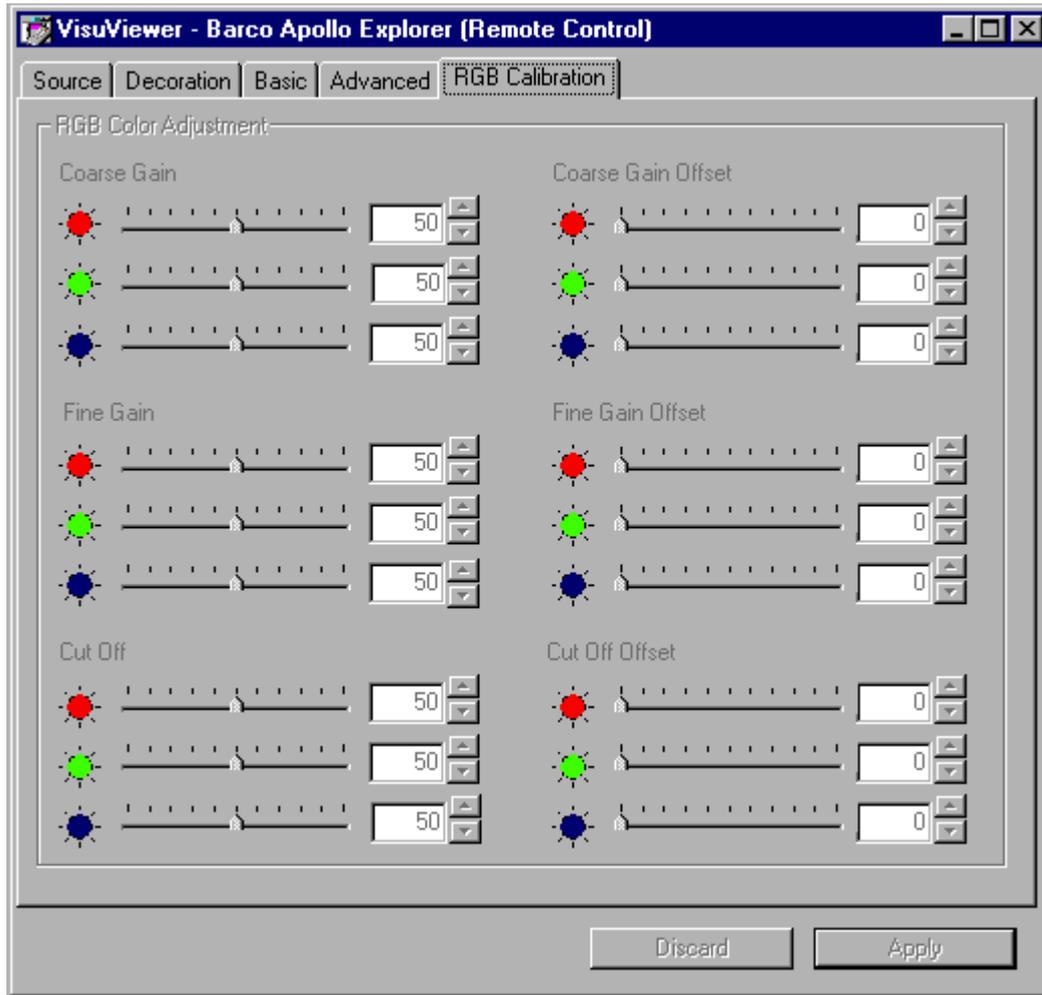
A tabela seguinte lista as entradas para a caixa lista **Frame Rate**:

Entrada na Caixa Lista	Descrição
Maximum	Máxima taxa de atualização do display PAL: 50 quadros/segundo NTSC 60 quadros/segundo
Reduced 1	50% da taxa máxima de atualização PAL: 25 quadros/segundo NTSC 30 quadros/segundo
Reduced 2	25% da taxa máxima de atualização PAL: 12.5 quadros/segundo NTSC 15 quadros/segundo
Reduced 3	12.5% da taxa máxima de atualização PAL: 6.25 quadros/segundo NTSC 7.5 quadros/segundo

A tabela seguinte lista as entradas na caixa lista **Pixel Resolution**:

Entrada na Caixa Lista	Descrição
Maximum	Resolução Máxima Da PAL: 720x540 NTSC 600x450
Reduced 1	50% da Resolução Máxima horizontal PAL: 360x270 NTSC 300x225
Reduced 2	33% da Resolução Máxima horizontal PAL: 240x180 NTSC 200x150
Reduced 3	25% da Resolução Máxima horizontal PAL: 180x135 NTSC 150x112.5
Reduced 4	20% da Resolução Máxima horizontal PAL: 144x108 NTSC 120x90

RGB Calibration



Ajuste a ganância, offset e cut-off individualmente para cada cor. Os valores podem ser ajustados por meio de uma barra deslizante ou via dos botões giratórios.

Os Valores ajustados pela barra deslizante ou pelos botões giratórios são imediatamente aplicados, no caso das caixas de texto serem editados, o botão **Apply** tem que ser clicado para ativar os valores modificados.

Arquivo de Perfil do Visor Visu

Fonte e perfis RGB são armazenados no arquivo **visuviewer.ini** localizado no diretório de projeto. Estes são perfis globais para um tipo de visor e aplicam a todos os computadores da rede.



O nome do arquivo de perfil não pode conter espaços vazios. Somente os caracteres até o espaço vazio serão considerados para o nome e serão logo salvados.

Os seguintes ajustes são salvados no arquivo de perfil:

Perfil Fonte:	Perfil Fonte (Fonte Vídeo)	Ajuste na Aba
VideoBrightness	Brilho	Basic
VideoContrast	Contraste	Basic
VideoHue	Tonalidade	Basic
VideoInputType	Tipo de Vídeo	Basic
VideoFormat	Formato de Vídeo	Basic
VideoSaturation	Saturação	Basic
WndScaleMode	Modo escalamento	Source
WndFreeze	Ativa ou desabilita o freeze-frame	Basic
WndViewportRatio	Relação de aspecto	Advanced
WndViewport	Seção Seleccionada	Advanced
HwFrameRateDivider	Rate de atualização	Advanced
WndForce-HorzVertScaling	Resolução de Pixels	Advanced
ReferencedRgbProfile-Name	Associado ao perfil RGB	
RgbProfile:	perfil RGB (fonte RGB)	
RGBHorzRes	Resolução Horizontal	Basic
RGBVertRes	Resolução Vertical	Basic
RGBHorzPhase	Fase Horizontal	Basic
RGBVertPhase	Fase Vertical	Basic
RGBsamplingPhase	Fase de Amostragem	Basic
RGBHorzTotalPixels	Soma dos pixels horizontais	Basic



Ao carregar um perfil fonte é também carregado o perfil RGB referenciado.

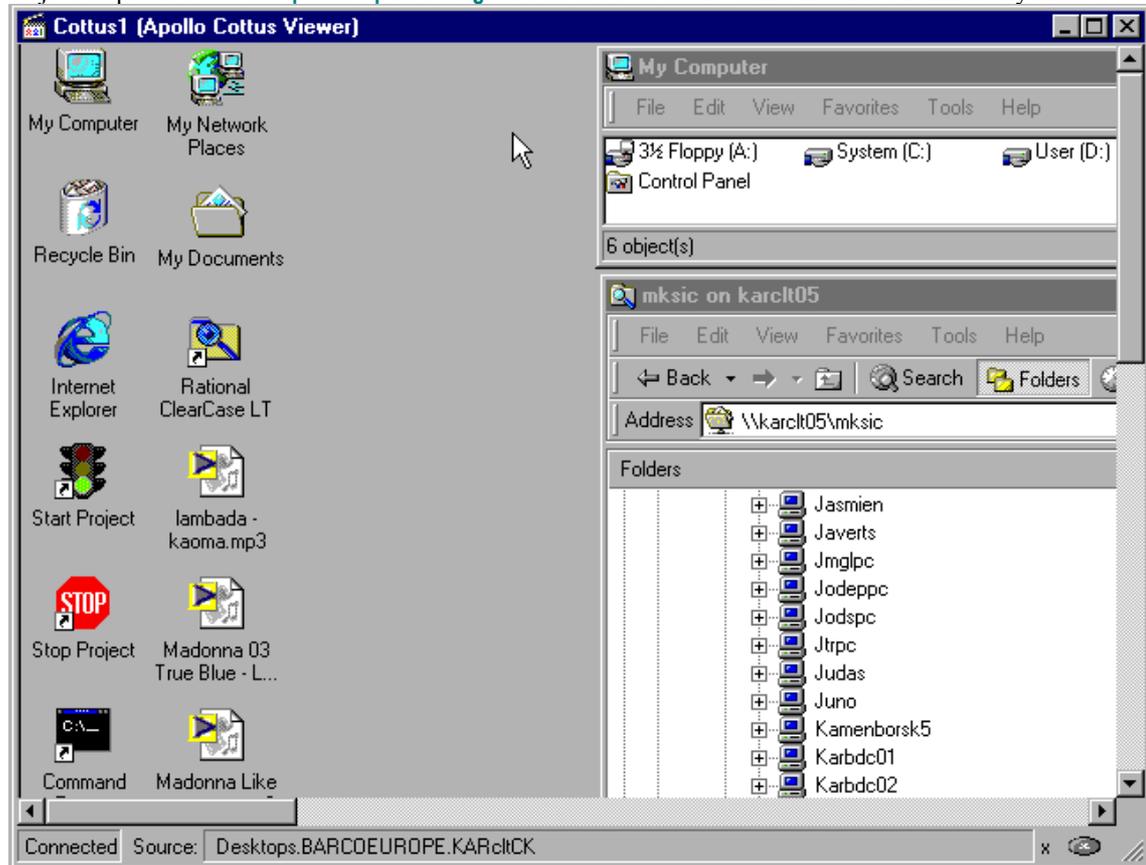
6.5.3. Visor Cottus

Use o visor **Cottus** para ver a tela de qualquer estação de trabalho dentro da rede.



Isto requer que o software **Funk** assim como a licença **Barco-Funk** estejam instalados na estação de trabalho com a tela a ser vista. As licenças **Host-Funk Proxy** para um master diferente de **Apollo** não são válidos!

Veja o Capítulo [Passos Requeridos para Configurar o Visor Cottus](#) sobre como instalar o Funk Proxy Host.



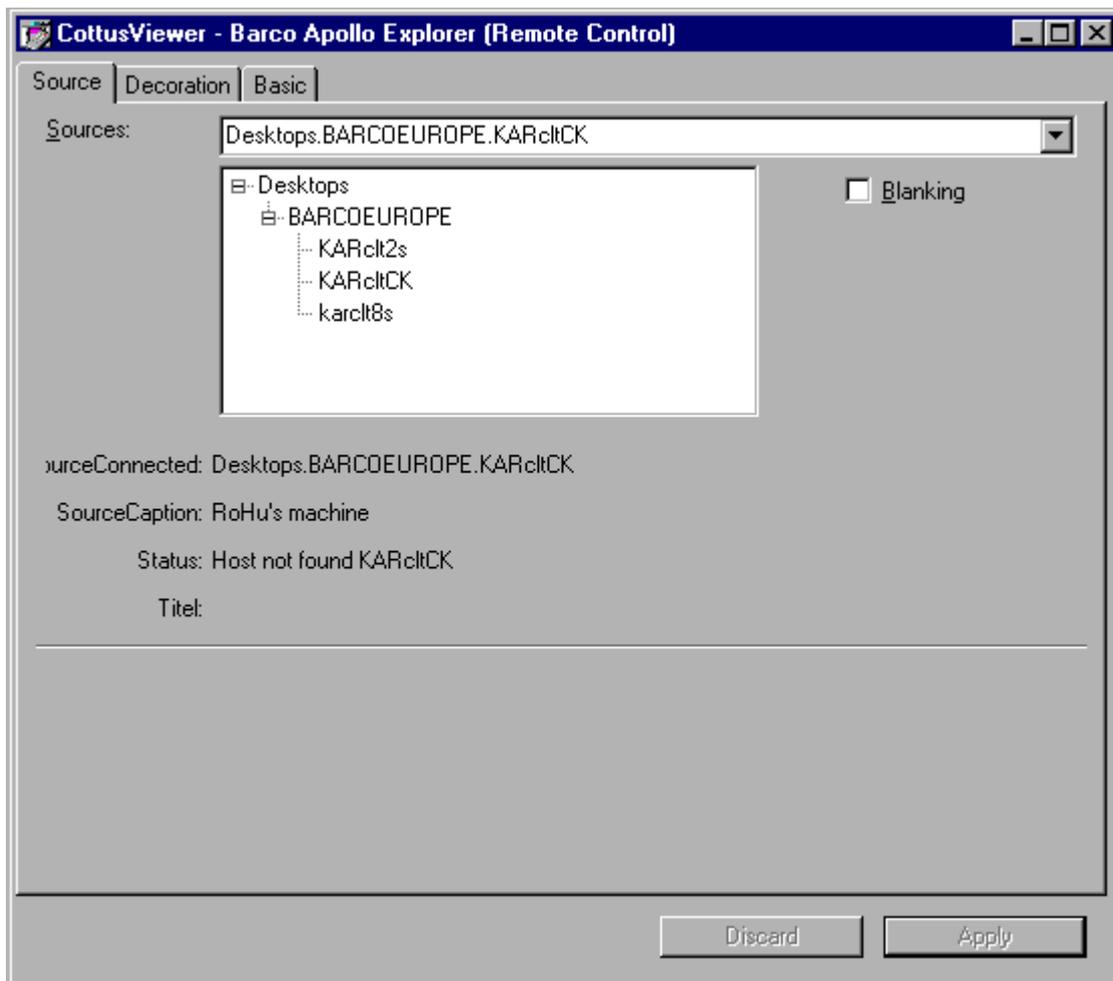
A janela do visor não contém nem menu nem barras de ferramentas. Os visores são controlados via a interface de comando (veja [Interface de Comando do Visor](#)) ou a **caixa de diálogo de propriedades**.

Caixa de propriedades do Visor Cottus

Abra a caixa de diálogo de propriedades do Visor

- ▶ Diretamente no Display de Parede usando um atalho de combinação de teclas STRG+ALT+Enter
- ou
- ▶ Usando menu contexto do Visor (botão direito do mouse clique sobre o nome do visor) no Apollo Explorer na categoria visores.
- ▶ Clique duas vezes sobre a mini janela do visor no Apollo Explorer

Feche a caixa de diálogo com o atalho de teclas **Alt+F4** ou clique no botão **Close** na barra de título.



Um simples clique do mouse sobre a aba **Source** seleciona uma estação de trabalho de uma lista de fontes predefinidas.



As estações de trabalho que aparecem na lista de seleção estão definidas no arquivo ServerData\viewersources.ini.

Se um nome tem sido definido para esta fonte, **SourceConnected** exibe este nome. **SourceCaption** mostra a descrição ingressada no arquivo **ServerData\viewersources.ini**.

Um título definido é mostrado próximo a **Title**. **Status** refere-se ao estado do link com a fonte. Selecione **Blanking** para ocultar todo o conteúdo da consola linkada.



A descrição do conteúdo da janela no modo hide (oculto) pode ser selecionada desde a aba Decoration.

Todos os comandos excepto a seleção de uma estação de trabalho nova (da caixa lista) são enviados imediatamente ao Visor associado e aplicado.

Regra Geral:

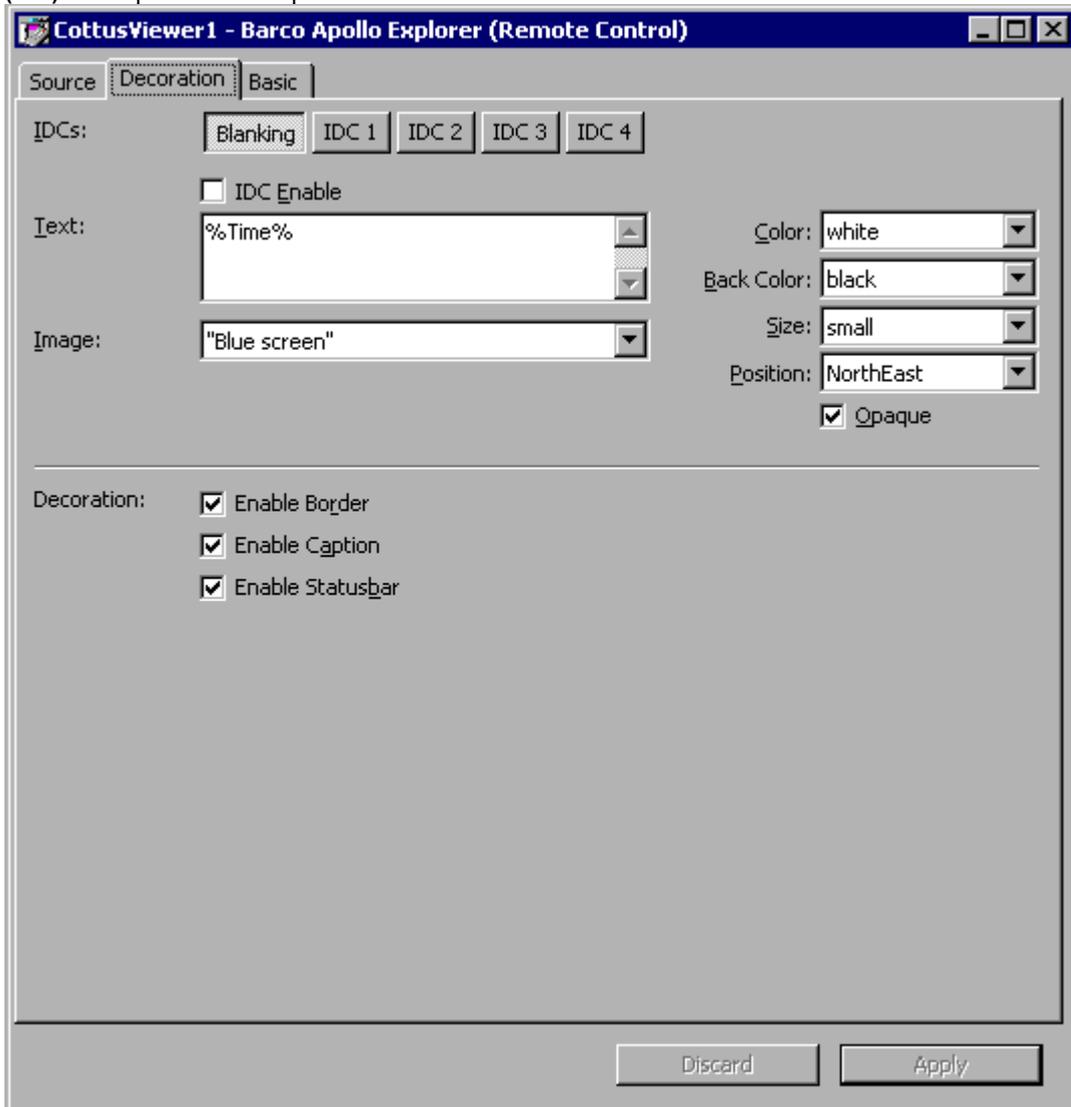


Todas as entradas em campos de texto editáveis (por exemplo, entradas manuais como as URLs) assim como também a importação automática de nome (ao selecionar da caixa lista) tem que ser confirmado com o botão Aplicar ou cancelado com o botão Discard.

Decoração

A aba **Decoration** é idêntica para todos os visores. Aqui você pode selecionar se ocultar ou mostrar a barra de título e/ou a barra de estado assim como o tipo e conteúdo da informação que será superposto ao conteúdo atual da janela visor.

Se todo o conteúdo da janela é coberto por uma imagem, por exemplo, o termo usado é **Blanking (Apagando)**. Se for exibida informação que cobre só certas posições da janela atual, o termo usado é **In Display Caption (IDC)**. Você pode definir e pode ativar até 4 IDCs.



Clique sobre **Blanking** (ou **Idc1**, **Idc2**, **Idc3**, **Idc4**) para definir a informação que será descrita no modo oculto (informação que será descrita como **IDC1**, **IDC2**, **IDC3**, **IDC4**).

Então selecione a opção **IdcEnable** para sobrepor a informação selecionada sobre a janela de conteúdo atual do visor de acordo com os ajustes.

A informação pode consistir de qualquer texto, parâmetros de sistema como a data e a hora (veja: [Placeholders\(caixas de texto\) para textos In Display Caption](#)), e uma imagem (logotipo). As imagens disponíveis estão definidas no arquivo **ServerData\Globals.ini** e são idênticas para todos os visores. Cores e tamanhos de fonte também estão definidos neste arquivo.

Você pode selecionar a cor do texto, a cor do fundo de texto, tamanho, e posição para **In Display Caption (Exibição dos subtítulos)**. Clique sobre a opção **Opaque** e o texto é exibido na cor selecionada; caso contrário, o fundo é transparente. O logotipo é sempre posicionado nos cantos das janelas seguidas por texto a menos que seja selecionado **Center**. Selecionando a posição **Center** sempre coloca o logotipo à esquerda do texto.



As mudanças no campo de texto não serão efetivas a menos que o botão Apply seja clicado. Todos os ajustes restantes serão aplicados sem nenhuma confirmação adicional.

As posições IDC disponíveis são como segue:

- ▶ Noroeste (esquerdo superior)
- ▶ Nordeste (direito superior)
- ▶ Sudoeste (esquerdo inferior)
- ▶ Sudeste (direito inferior)
- ▶ Centro (centrado)
- ▶ Centro Norte (centrado ao topo)
- ▶ Centro Sul (centrado ao fundo)



As posições **Centro Norte** e **Centro Sul** sobrepõem um **banner**, por exemplo, o IDC cobre a largura total da janela do visor. Se um logotipo é parte deste IDC este será exibido no topo ou na esquerda ou no canto inferior esquerdo.

Um **In Display Caption** não sobrepõe o conteúdo da janela do visor a menos que a opção **IDC enable** tenha sido ativada. Esta opção sempre se refere ao botão IDC atualmente clicado.

Se vários IDCs são ativados simultaneamente, eles são alinhados do outro lado do conteúdo da janela do visor na ordem IDC1, IDC2, IDC3, IDC4. Por exemplo, se a posição Noroeste é selecionado para todos os IDCs, então o IDC1 é mostrado no topo esquerdo, IDC2 embaixo daquele, etc.

A barra de título (**EnableCaption**) e a barra de estado (**EnableStatusbar**) da janela podem estar ocultas ou exibidas. A barra de título mostra o parâmetro **Ident** do visor. A barra de estado, lista o nome ou URL da fonte enlaçada assim como também informação sobre o avanço da descarga da página.

Além de tudo a **borda** da janela pode ser habilitada ou desabilitada. Se for desabilitada, os subtítulos (caption) serão também automaticamente desabilitados.



Sem borda, não podem ser exibidas legendas.

Basic

The screenshot shows a dialog box titled "CottusViewer - Barco Apollo Explorer (Remote Control)". It has three tabs: "Source", "Decoration", and "Basic", with "Basic" selected. The "Basic" tab contains the following fields and controls:

- Hostname:** A text input field containing "KARcltCK".
- Password:** A text input field containing "xxxxxxx".
- Connected:** A text input field that is currently empty.
- Disconnect:** A button located to the right of the "Connected" field.
- EnableRemoteHost:** A checkbox that is currently unchecked.
- EnableScaleMode:** A checkbox that is currently checked.

At the bottom of the dialog box, there are two buttons: "Discard" and "Apply".

Um servidor não especificado na lista de seleção na aba **Source** pode ser definido manualmente na aba **Basic**. Ingrese o nome do servidor dentro da rede (**Hostname**) assim como também a (**Senha**) para exibir o conteúdo da tela associada. Clique no botão **Apply** para estabelecer a conexão com este servidor e mostrar o conteúdo de sua tela na janela do visor. **Disconnect** exclui o link entre o host e o servidor de consola.



O software Funk Proxy Host software e sua licença associada têm que estar instalados no servidor host.

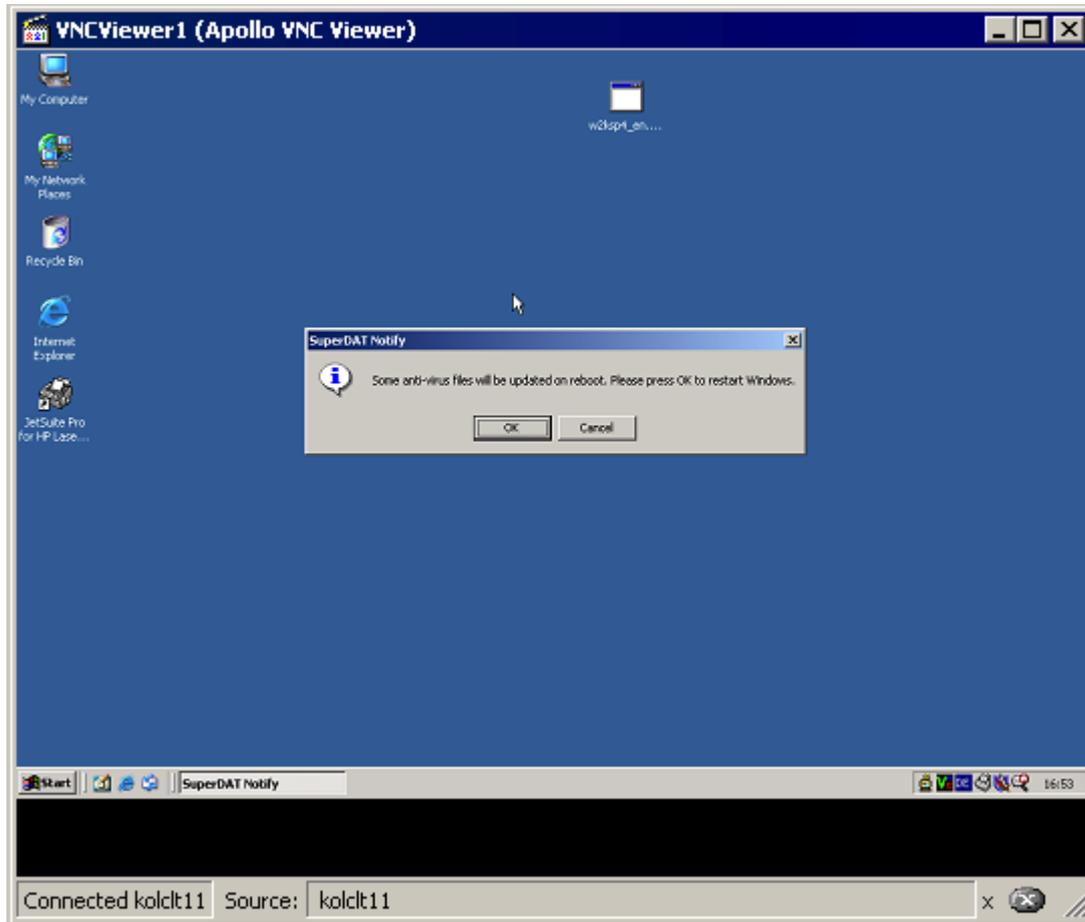
Com a opção **EnableRemoteHost** ativada é possível executar operações com o mouse e teclado da estação de trabalho do operador no servidor host.

Desabilitar a opção **EnableScaleMode** para exibir o conteúdo da tela no tamanho nativo (resolução original) na janela do visor.

6.5.4. Visor VNC

Use o **Visor VNC** para ver a tela de qualquer estação de trabalho dentro da rede.

Por favor, note que a profundidade de cor do host conectado tem que coincidir a profundidade de cor do cliente, veja: [Passos requeridos para Configurar o Visor VNC](#).



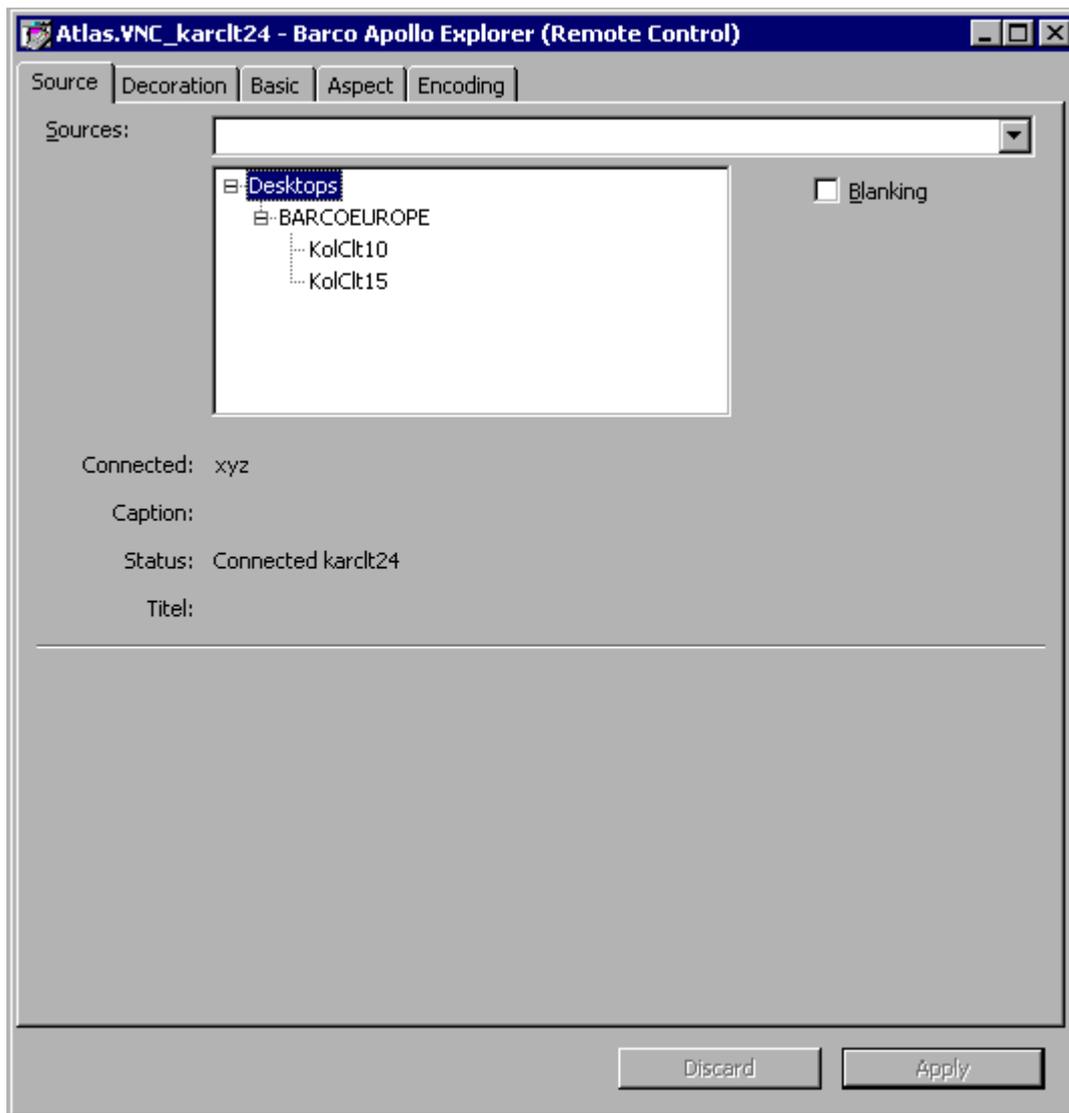
A janela do visor não contém nem menu nem barras de ferramentas. Os visores são controlados via a interface de comando (veja [Interface de Comando do Visor](#)) ou a **caixa de diálogo de propriedades**.

Caixa de propriedades do Visor VNC

Abra a caixa de diálogo de propriedades do Visor

- ▶ Diretamente no Display de Parede usando um atalho de combinação de teclas STRG+ALT+Enter
- ou
- ▶ Usando menu contexto do Visor (botão direito do mouse clique sobre o nome do visor) no Apollo Explorer na categoria visores.
 - ▶ Clique duas vezes sobre a mini janela do visor no Apollo Explorer

Feche a caixa de diálogo com o atalho de teclas **Alt+F4** ou clique no botão **Close** na barra de título.



Um simples clique do mouse sobre a aba **Source** seleciona uma estação de trabalho de uma lista de fontes predefinidas.



As estações de trabalho que aparecem na lista de seleção estão definidas no arquivo ServerData\viewersources.ini.

Se um nome tem sido definido para esta fonte, **SourceConnected** exibe este nome. **SourceCaption** mostra a descrição ingressada no arquivo **ServerDate\viewersources.ini**.

Um título definido é mostrado próximo a **Title**. **Status** refere ao estado do link com a fonte. Selecione **Blanking** para ocultar todo o conteúdo da consola linkada.



A descrição do conteúdo da janela no modo hide (oculto) pode ser selecionada desde a aba Decoration.

Todos os comandos excepto a seleção de uma estação de trabalho nova (da caixa lista) são enviados imediatamente ao Visor associado e aplicado.

Regra Geral:



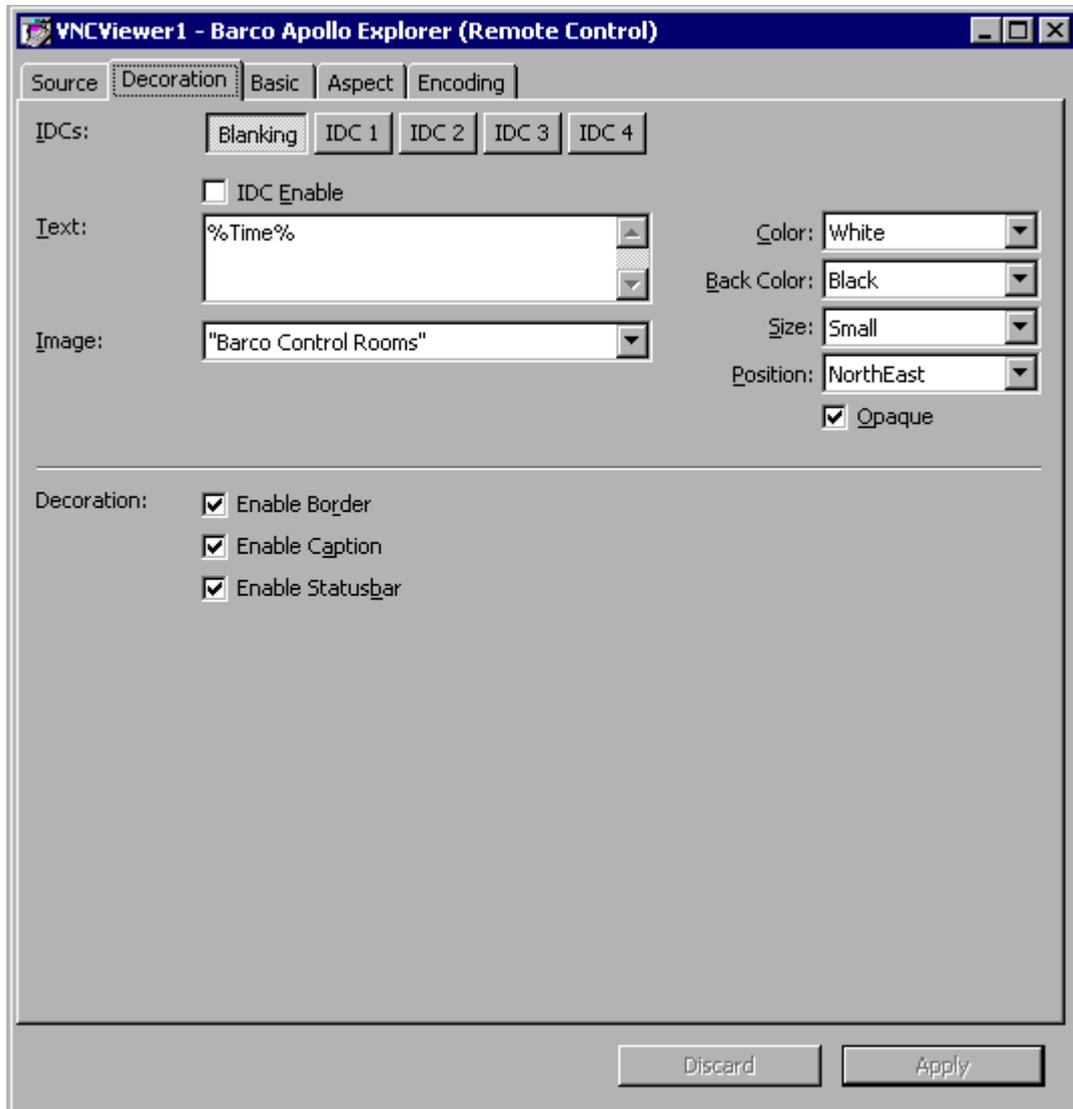
Todas as entradas em campos de texto editáveis (por exemplo, entradas manuais como as URLs) assim como também a importação automática de nome (ao selecionar da caixa lista) tem que ser confirmado com o botão Aplicar ou cancelado com o botão Discard.

Decoração

A aba **Decoration** é idêntica para todos os visores. Aqui você pode selecionar se ocultar ou mostrar a barra de título e/ou a barra de estado assim como o tipo e conteúdo da informação que será superposto ao conteúdo atual da janela visor.

Se todo o conteúdo da janela é coberto por uma imagem, por exemplo, o termo usado é **Blanking (Apagando)**.

Se for exibida informação que cobre só certas posições da janela atual, o termo usado é **In Display Caption (IDC)**. Você pode definir e pode ativar até 4 IDCs.



Clique sobre **Blanking** (ou **Idc1**, **Idc2**, **Idc3**, **Idc4**) para definir a informação que será descrita no modo oculto (informação que será descrita como **IDC1**, **IDC2**, **IDC3**, **IDC4**).

Então selecione a opção **IdcEnable** para sobrepor a informação selecionada sobre a janela de conteúdo atual do visor de acordo com os ajustes.

A informação pode consistir de qualquer texto, parâmetros de sistema como a data e a hora (veja: [Placeholders\(caixas de texto\) para textos In Display Caption](#)), e uma imagem (logotipo). As imagens disponíveis estão definidas no arquivo **ServerData\Globals.ini** e são **idênticas para todos os visores**. Cores e tamanhos de fonte também estão definidos neste arquivo.

Você pode selecionar a cor do texto, a cor do fundo de texto, tamanho, e posição para **In Display Caption (Exibição dos subtítulos)**. Clique sobre a opção **Opaque** e o texto é exibido na cor selecionada; caso contrário, o fundo é transparente. O logotipo é sempre posicionado nos cantos das janelas seguidas por texto a menos que seja selecionado **Center**. Selecionando a posição **Center** sempre coloca o logotipo à esquerda do texto.



As mudanças no campo de texto não serão efetivas a menos que o botão Apply seja clicado. Todos os ajustes restantes serão aplicados sem nenhuma confirmação adicional.

As posições IDC disponíveis são como segue:

- ▶ Noroeste (esquerdo superior)
- ▶ Nordeste (direito superior)
- ▶ Sudoeste (esquerdo inferior)
- ▶ Sudeste (direito inferior)
- ▶ Centro (centrado)
- ▶ Centro Norte (centrado ao topo)
- ▶ Centro Sul (centrado ao fundo)



As posições **Centro Norte** e **Centro Sul** sobrepõem um **banner**, por exemplo, o IDC cobre a largura total da janela do visor. Se um logotipo é parte deste IDC este será exibido no topo ou na esquerda ou no canto inferior esquerdo.

Um **In Display Caption** não sobrepõe o conteúdo da janela do visor a menos que a opção **IDC enable** tenha sido ativada. Esta opção sempre se refere ao botão IDC atualmente clicado. Se vários IDCs são ativados simultaneamente, eles são alinhados do outro lado do conteúdo da janela do visor na ordem IDC1, IDC2, IDC3, IDC4. Por exemplo, se a posição Noroeste é selecionado para todos os IDCs, então o IDC1 é mostrado no topo esquerdo, IDC2 embaixo daquele, etc.

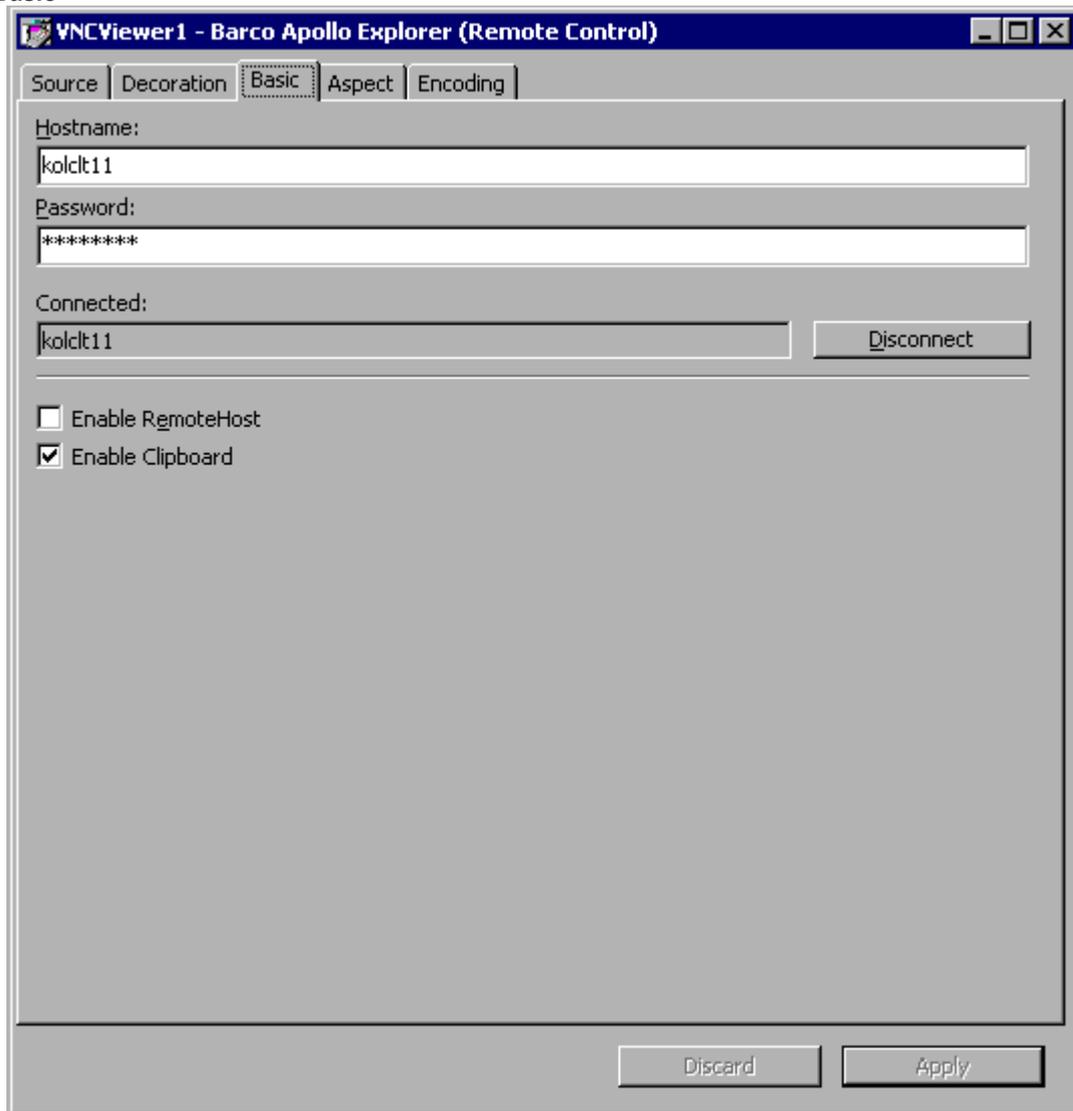
A barra de título (**EnableCaption**) e a barra de estado (**EnableStatusbar**) da janela podem estar ocultas ou exibidas. A barra de título mostra o parâmetro **Ident** do visor. A barra de estado, lista o nome ou URL da fonte enlaçada assim como também informação sobre o avanço da descarga da página.

Além de tudo a **borda** da janela pode ser habilitada ou desabilitada. Se for desabilitada, os subtítulos (caption) serão também automaticamente desabilitados.



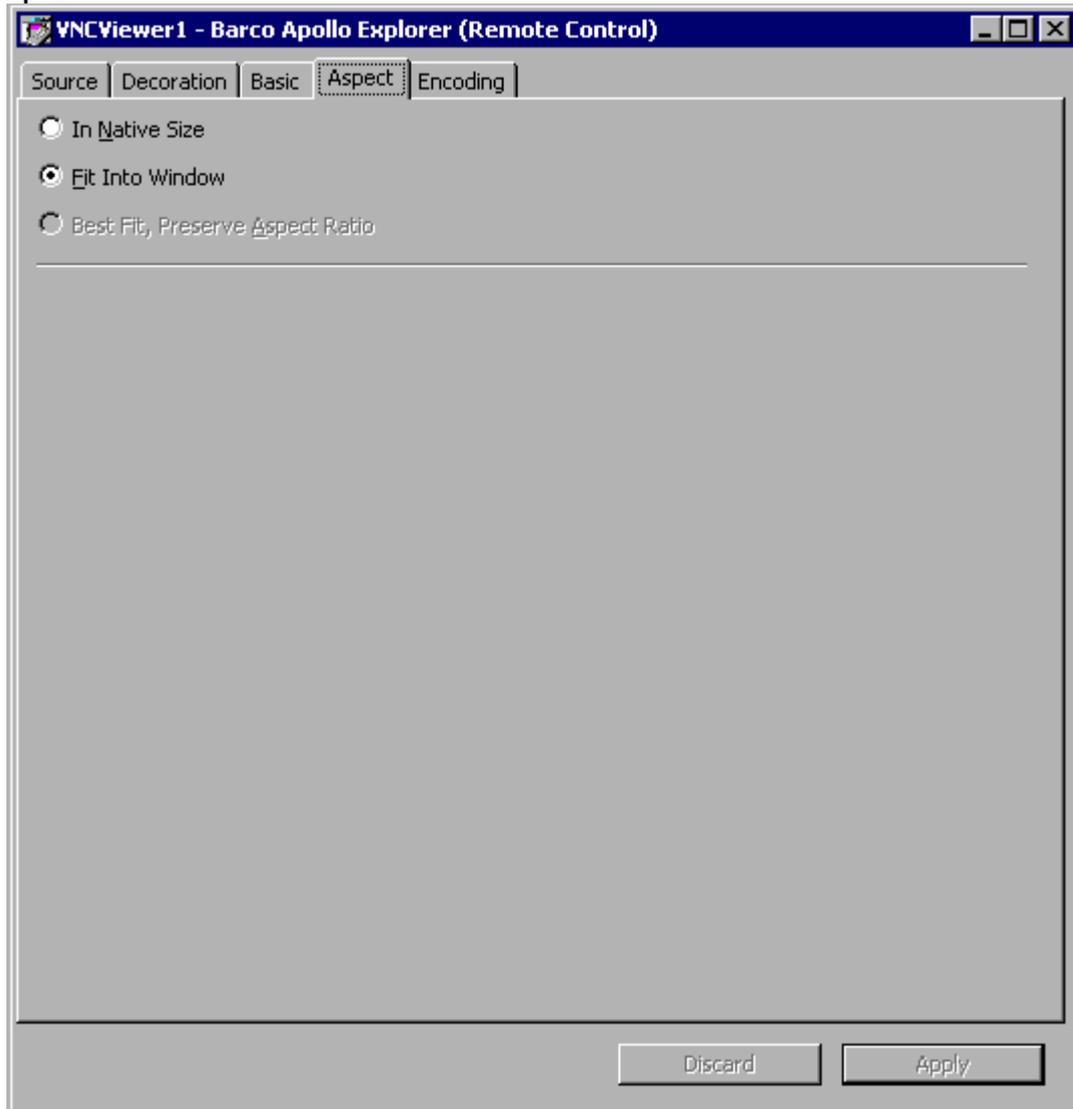
Sem borda, não podem ser exibidas legendas.

Basic



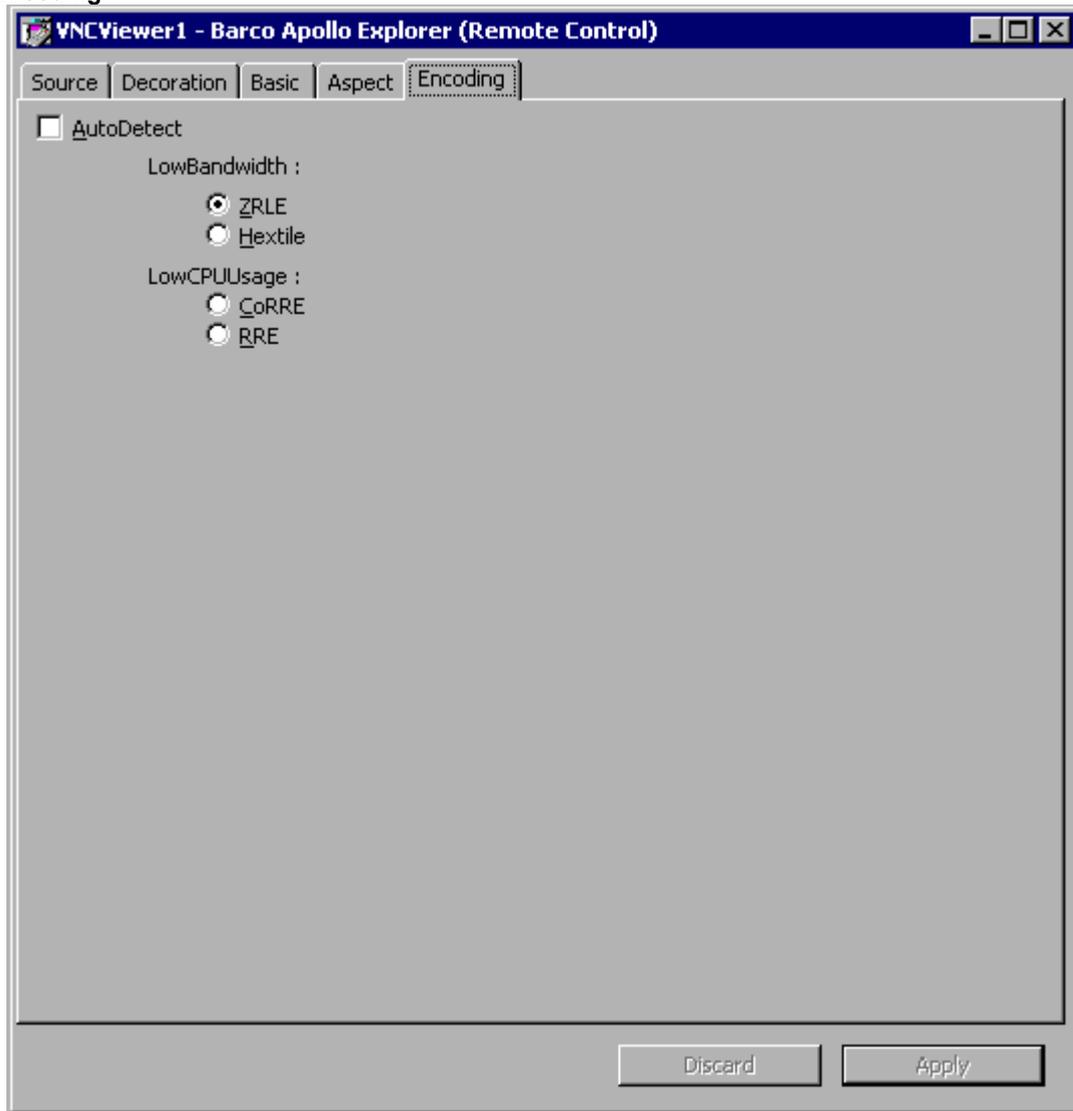
Um servidor não especificado na lista de seleção na aba **Source** pode ser definido manualmente na aba **Basic**. Ingrese o nome do servidor dentro da rede (**Hostname**) assim como também a (**Senha**) para exibir o conteúdo da tela associada. Clique no botão **Apply** para estabelecer a conexão com este servidor e mostrar o conteúdo de sua tela na janela do visor. **Disconnect** exclui o link entre o host e o servidor de consola. **Enable Clipboard** permite inserir o clipboard (área de transferência de informação temporal) do host na aplicação local.

Aspect



Selecione **In Native Size** para exibir o conteúdo da estação de trabalho host na resolução original e relação de aspecto ou clique **Fit into Window** para exibir o conteúdo na janela do visor.

Encoding



Nesta aba pode seleccionar-se o algoritmo de codificação. Este algoritmo depende da largura da banda e da utilização da CPU.

Se for seleccionado **AutoDetect**, o sistema se auto ajusta à melhor codificação.

6.5.5. Visor Web

Use o **Visor Web** para ver paginas de Internet.



A janela do visor não contém nem menu nem barras de ferramentas. Os visores são controlados via a interface de comando (veja [Interface de Comando do Visor](#)) ou a **caixa de diálogo de propriedades**.

Caixa de propriedades do Visor Web

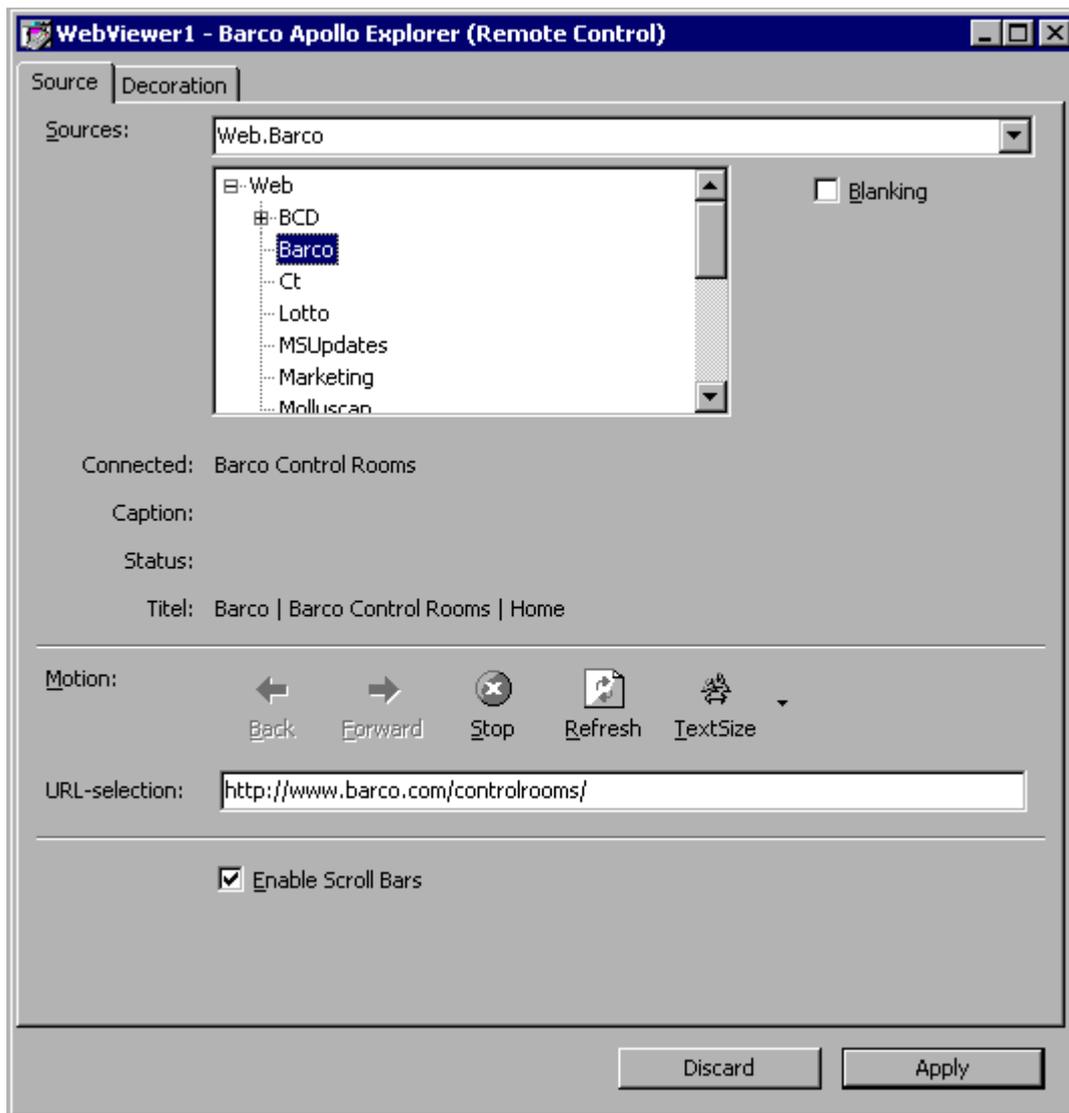
Abra a caixa de diálogo de propriedades do Visor Web

- ▶ Diretamente no Display de Parede usando um atalho de combinação de teclas STRG+ALT+Enter

ou

- ▶ Usando menu contexto do Visor (botão direito do mouse clique sobre o nome do visor) no Apollo Explorer na categoria visores.
- ▶ Clique duas vezes sobre a mini janela do visor no Apollo Explorer

Feche a caixa de diálogo com o atalho de teclas **Alt+F4** ou clique no botão **Close** na barra de título.



Um simples clique do mouse sobre a aba **Source** seleciona um endereço Web de uma lista de fontes predefinidas ou você pode ingressar uma URL diretamente.



As páginas de Internet que aparecem na lista de seleção assim como as URLs associadas e os endereços estão definidas no arquivo ServerData\viewersources.ini.

Se um nome tem sido definido para esta fonte, **SourceConnected** exibe este nome. **SourceCaption** mostra a descrição ingressada no arquivo **ServerDate\viewersources.ini**.

Um título definido é mostrado próximo a **Title**. **Status** refere ao estado do link com a fonte. Navegue com os botões **Back**, **Forward**, **Stop**. Recarregue a página com **Refresh**. Se as páginas de Internet suportam diferentes tamanhos de fonte, use a lista de seleção para escolher o tamanho de **Texto** desejado.

As **Barras de Rolagem** podem ser ativadas (visível) ou ocultadas.



Alguns elementos de controle não estarão visíveis se a caixa de diálogo é reduzida. Aumente a caixa de diálogo até que todos os elementos de controle estejam visíveis novamente (arraste com o mouse).

Selecione **Blanking** para ocultar todo o conteúdo da janela do visor.



A descrição do conteúdo da janela no modo blinking (oculto) pode ser selecionada desde a aba Decoration.

Todos os comandos excepto a seleção de um novo endereço de Internet (da caixa lista ou entrada manual de URL) são enviados imediatamente ao Visor associado e aplicado.

Regra Geral:



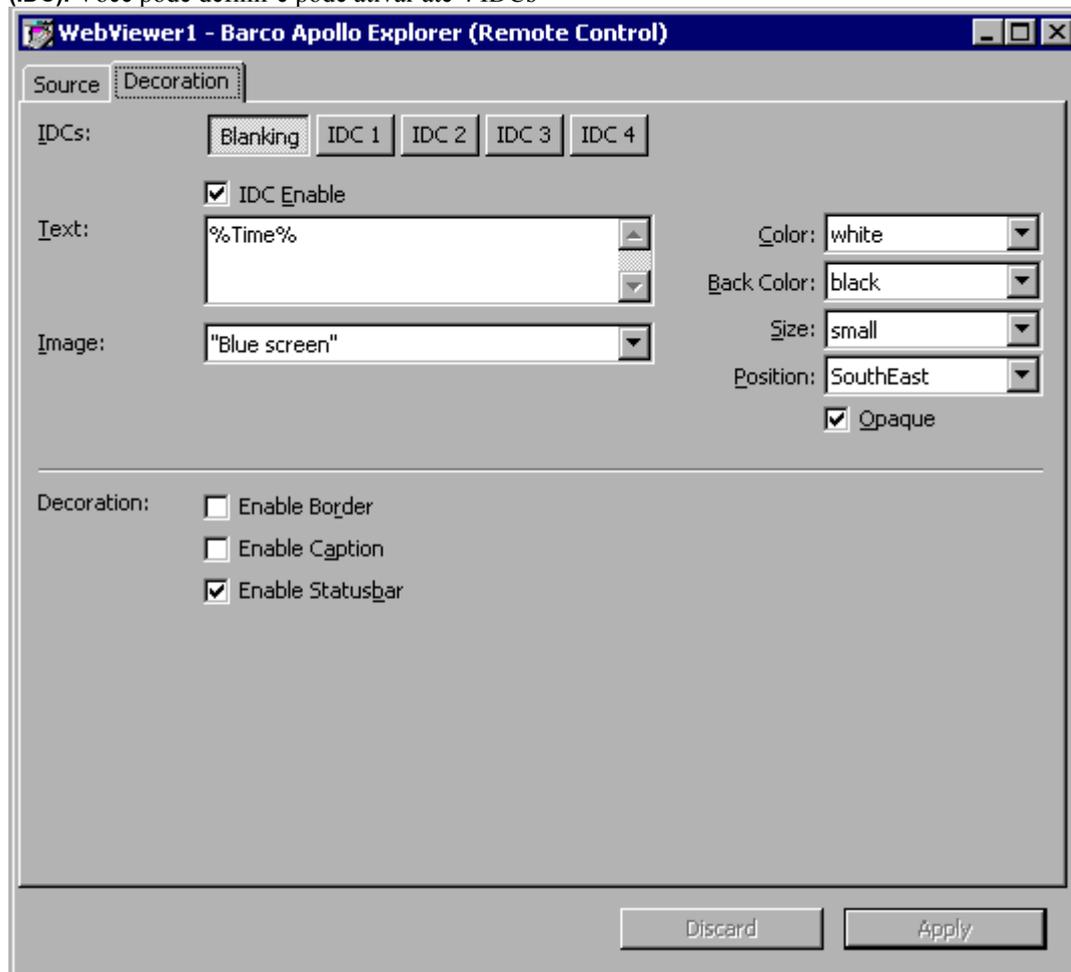
Todas as entradas em campos de texto editáveis (por exemplo, entradas manuais como as URLs) assim como também a importação automática de nome (ao selecionar da caixa lista) têm que ser confirmados com o botão Aplicar ou cancelado com o botão Discard.

Decoração

A aba **Decoration** é idêntica para todos os visores. Aqui você pode selecionar se ocultar ou mostrar a barra de título e/ou a barra de estado assim como o tipo e conteúdo da informação que será superposto ao conteúdo atual da janela visor.

Se todo o conteúdo da janela é coberto por uma imagem, por exemplo, o termo usado é **Blanking (Apagando)**.

Se for exibida informação que cobre só certas posições da janela atual, o termo usado é **In Display Caption (IDC)**. Você pode definir e pode ativar até 4 IDCs



Clique sobre **Blanking** (ou **Idc1**, **Idc2**, **Idc3**, **Idc4**) para definir a informação que será descrita no modo oculto (informação que será descrita como **IDC1**, **IDC2**, **IDC3**, **IDC4**).

Então selecione a opção **IdcEnable** para sobrepor a informação selecionada sobre a janela de conteúdo atual do visor de acordo com os ajustes.

A informação pode consistir de qualquer texto, parâmetros de sistema como a data e a hora (veja: **Placeholders(caixas de texto) para textos In Display Caption**), e uma imagem (logotipo). As imagens disponíveis estão definidas no arquivo **ServerData\Globals.ini** e são **idênticas para todos os visores**. Cores e tamanhos de fonte também estão definidos neste arquivo.

Você pode selecionar a cor do texto, a cor do fundo de texto, tamanho, e posição para **In Display Caption (Exibição dos subtítulos)**. Clique sobre a opção **Opaque** e o texto é exibido na cor selecionada; caso contrário, o fundo é transparente. O logotipo é sempre posicionado nos cantos das janelas seguidas por texto a menos que seja selecionado **Center**. Selecionando a posição **Center** sempre coloca o logotipo à esquerda do texto.



As mudanças no campo de texto não serão efetivas a menos que o botão Apply seja clicado. Todos os ajustes restantes serão aplicados sem nenhuma confirmação adicional.

As posições IDC disponíveis são como segue:

- ▶ Noroeste (esquerdo superior)
- ▶ Nordeste (direito superior)
- ▶ Sudoeste (esquerdo inferior)
- ▶ Sudeste (direito inferior)
- ▶ Centro (centrado)
- ▶ Centro Norte (centrado ao topo)
- ▶ Centro Sul (centrado ao fundo)



As posições **Centro Norte** e **Centro Sul** sobrepõem um **banner**, por exemplo, o IDC cobre a largura total da janela do visor. Se um logotipo é parte deste IDC este será exibido no topo ou na esquerda ou no canto inferior esquerdo.

Um **In Display Caption** não sobrepõe o conteúdo da janela do visor a menos que a opção **IDC enable** tenha sido ativada. Esta opção sempre se refere ao botão IDC atualmente clicado. Se vários IDCs são ativados simultaneamente, eles são alinhados do outro lado do conteúdo da janela do visor na ordem IDC1, IDC2, IDC3, IDC4. Por exemplo, se a posição Noroeste é selecionado para todos os IDCs, então o IDC1 é mostrado no topo esquerdo, IDC2 embaixo daquele, etc.

A barra de título (**EnableCaption**) e a barra de estado (**EnableStatusbar**) da janela podem estar ocultas ou exibidas. A barra de título mostra o parâmetro **Ident** do visor. A barra de estado, lista o nome ou URL da fonte enlaçada assim como também informação sobre o avanço da descarga da pagina.

Além de tudo a **borda** da janela pode ser habilitada ou desabilitada. Se for desabilitada, os subtítulos (caption) serão também automaticamente desabilitados.



Sem borda, não podem ser exibidas legendas.

6.5.6. Visor MPEG

Use o Visor MPEG para ver vídeo digital.



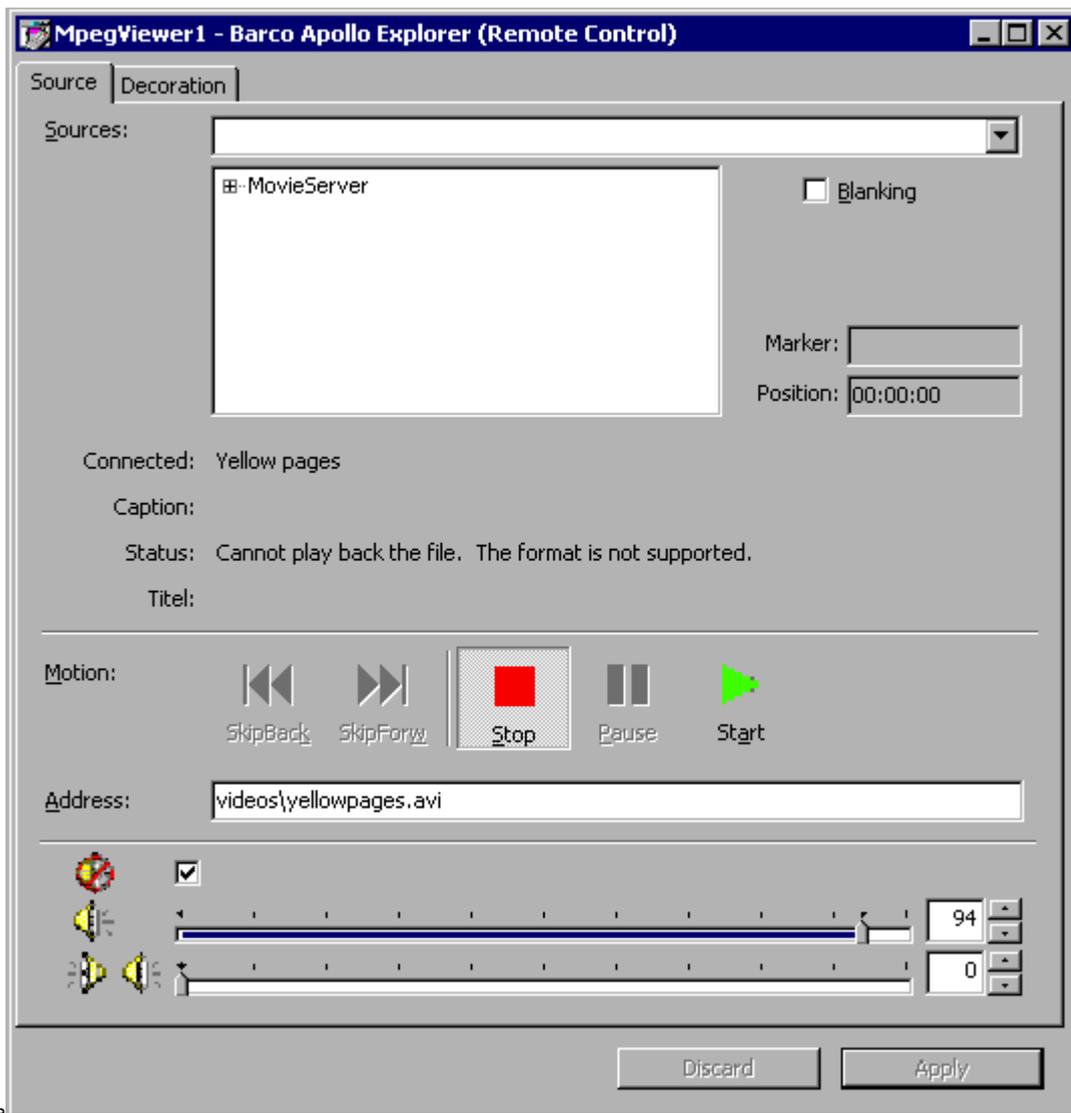
A janela do visor não contém nem menu nem barras de ferramentas. Os visores são controlados via a interface de comando (veja [Interface de Comando do Visor](#)) ou a **caixa de diálogo de propriedades**.

Caixa de propriedades do Visor MPEG

Abra a caixa de diálogo de propriedades do Visor

- ▶ Diretamente no Display de Parede usando um atalho de combinação de teclas STRG+ALT+Enter
- ou
- ▶ Usando menu contexto do Visor (botão direito do mouse clique sobre o nome do visor) no Apollo Explorer na categoria visores.
 - ▶ Clique duas vezes sobre a mini janela do visor no Apollo Explorer

Feche a caixa de diálogo com o atalho de teclas **Alt+F4** ou clique no botão **Close** na barra de título.



Um simples clique do mouse sobre a aba **Source** seleciona um endereço de uma quantidade predefinida ou você pode abrir qualquer vídeo ingressando uma URL diretamente.



Os vídeos que aparecem na lista de seleção assim como as URLs associadas e os endereços estão definidos no arquivo `ServerData\viewersources.ini`.

Se um nome tem sido definido para esta fonte, **SourceConnected** exibe este nome. **SourceCaption** mostra a descrição ingressada no arquivo `ServerData\viewersources.ini`.

Um título definido é mostrado próximo a **Title**. **Status** refere ao estado do link com a fonte. Use **Start**, **Pause**, **Stop** para execução. Use **SkipBack** ou **SkipForward** para pular a seguinte ou prévio marcador. O nome do marcador atual e sua posição são mostrados nos campos como o mesmo nome. Se não há marcadores definidos para os dados, os botões **SkipBack** ou **SkipForward** são desativados. Confira a funcionalidade **Áudio** para controlar o **volume** do **áudio** e **balance de áudio**. Mude os ajustes por meio dos botões deslizantes ou de giro.



Áudio é ativo somente para uma execução do Visor Mpeg. Esta execução também precisa ter foco no Display de Parede! Caso contrário não haverá som disponível.



Alguns elementos de controle não estarão visíveis se a caixa de diálogo é reduzida. Aumente a caixa de diálogo até que todos os elementos de controle estejam visíveis novamente (arraste com o mouse).

Selecione **Blanking** para ocultar todo o conteúdo da janela do visor.



Se você parar o vídeo e logo reinicia a execução clicando **Play** a janela permanece cinza até que a opção **Blanking** seja ativada e desativada novamente.



A descrição do conteúdo da janela no modo blinking (oculto) pode ser selecionada desde a aba Decoration.

Todos os comandos excepto a seleção de um novo endereço de vídeo (da caixa lista ou entrada manual de URL) são enviados imediatamente ao Visor associado e aplicado.

Regra Geral:



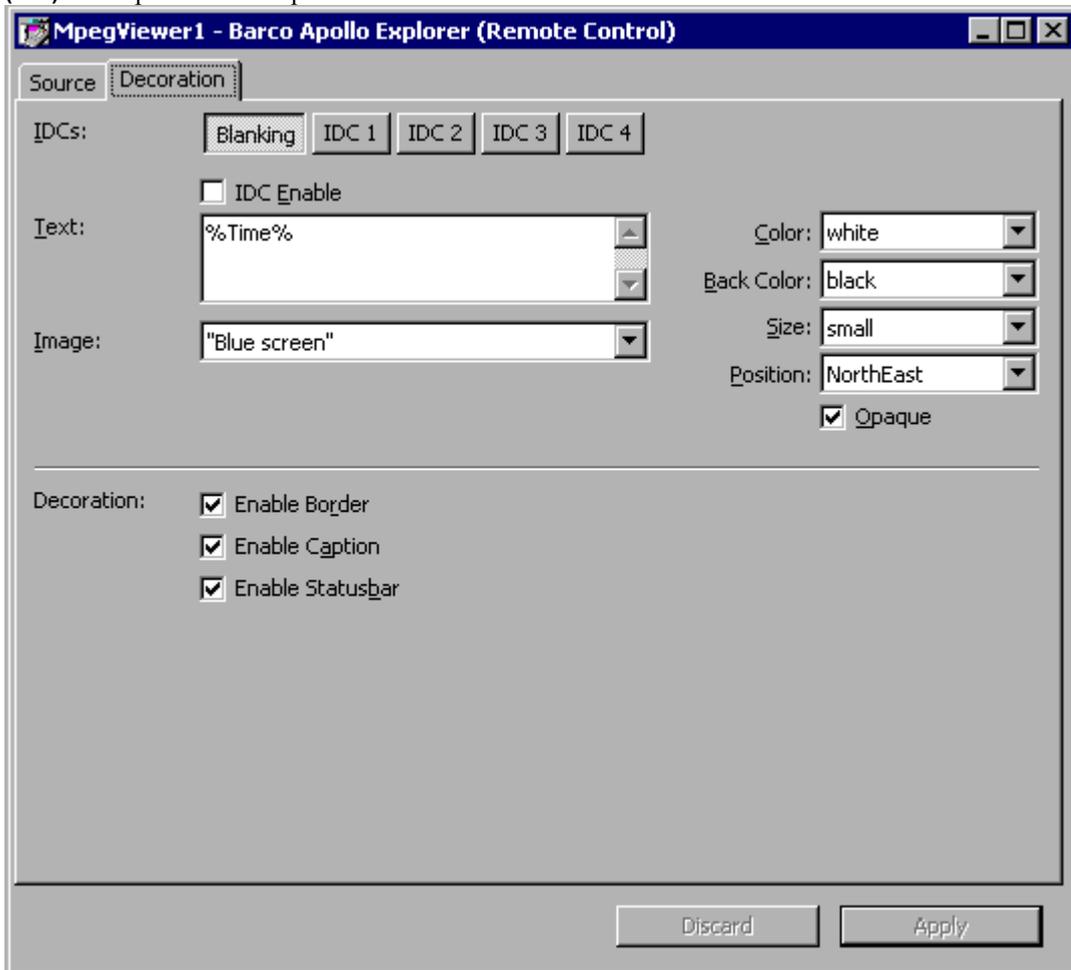
Todas as entradas em campos de texto editáveis (por exemplo, entradas manuais como as URLs) assim como também a importação automática de nome (ao selecionar da caixa lista) têm que ser confirmados com o botão Aplicar ou cancelado com o botão Discard.

Decoração

A aba **Decoration** é idêntica para todos os visores. Aqui você pode selecionar se ocultar ou mostrar a barra de título e/ou a barra de estado assim como o tipo e conteúdo da informação que será superposto ao conteúdo atual da janela visor.

Se todo o conteúdo da janela é coberto por uma imagem, por exemplo, o termo usado é **Blanking (Apagando)**.

Se for exibida informação que cobre só certas posições da janela atual, o termo usado é **In Display Caption (IDC)**. Você pode definir e pode ativar até 4 IDCs



Clique sobre **Blanking** (ou **Idc1**, **Idc2**, **Idc3**, **Idc4**) para definir a informação que será descrita no modo oculto (informação que será descrita como **IDC1**, **IDC2**, **IDC3**, **IDC4**).

Então selecione a opção **IdcEnable** para sobrepor a informação selecionada sobre a janela de conteúdo atual do visor de acordo com os ajustes.

A informação pode consistir de qualquer texto, parâmetros de sistema como a data e a hora (veja: **Placeholders(caixas de texto) para textos In Display Caption**), e uma imagem (logotipo). As imagens disponíveis estão definidas no arquivo **ServerData\Globals.ini** e são **idênticas para todos os visores**. Cores e tamanhos de fonte também estão definidos neste arquivo.

Você pode selecionar a cor do texto, a cor do fundo de texto, tamanho, e posição para **In Display Caption (Exibição dos subtítulos)**. Clique sobre a opção **Opaque** e o texto é exibido na cor selecionada; caso contrário, o fundo é transparente. O logotipo é sempre posicionado nos cantos das janelas seguidas por texto a menos que seja selecionado **Center**. Selecionando a posição **Center** sempre coloca o logotipo à esquerda do texto.



As mudanças no campo de texto não serão efetivas a menos que o botão Apply seja clicado. Todos os ajustes restantes serão aplicados sem nenhuma confirmação adicional.

As posições IDC disponíveis são como segue:

- ▶ Noroeste (esquerdo superior)
- ▶ Nordeste (direito superior)
- ▶ Sudoeste (esquerdo inferior)
- ▶ Sudeste (direito inferior)
- ▶ Centro (centrado)
- ▶ Centro Norte (centrado ao topo)
- ▶ Centro Sul (centrado ao fundo)



As posições **Centro Norte** e **Centro Sul** sobrepõem um **banner**, por exemplo, o IDC cobre a largura total da janela do visor. Se um logotipo é parte deste IDC este será exibido no topo ou na esquerda ou no canto inferior esquerdo.

Um **In Display Caption** não sobrepõe o conteúdo da janela do visor a menos que a opção **IDC enable** tenha sido ativada. Esta opção sempre se refere ao botão IDC atualmente clicado. Se vários IDCs são ativados simultaneamente, eles são alinhados do outro lado do conteúdo da janela do visor na ordem IDC1, IDC2, IDC3, IDC4. Por exemplo, se a posição Noroeste é selecionado para todos os IDCs, então o IDC1 é mostrado no topo esquerdo, IDC2 embaixo daquele, etc.

A barra de título (**EnableCaption**) e a barra de estado (**EnableStatusbar**) da janela podem estar ocultas ou exibidas. A barra de título mostra o parâmetro **Ident** do visor. A barra de estado, lista o nome ou URL da fonte enlaçada assim como também informação sobre o avanço da descarga da página.

Além de tudo a **borda** da janela pode ser habilitada ou desabilitada. Se for desabilitada, os subtítulos (caption) serão também automaticamente desabilitados.



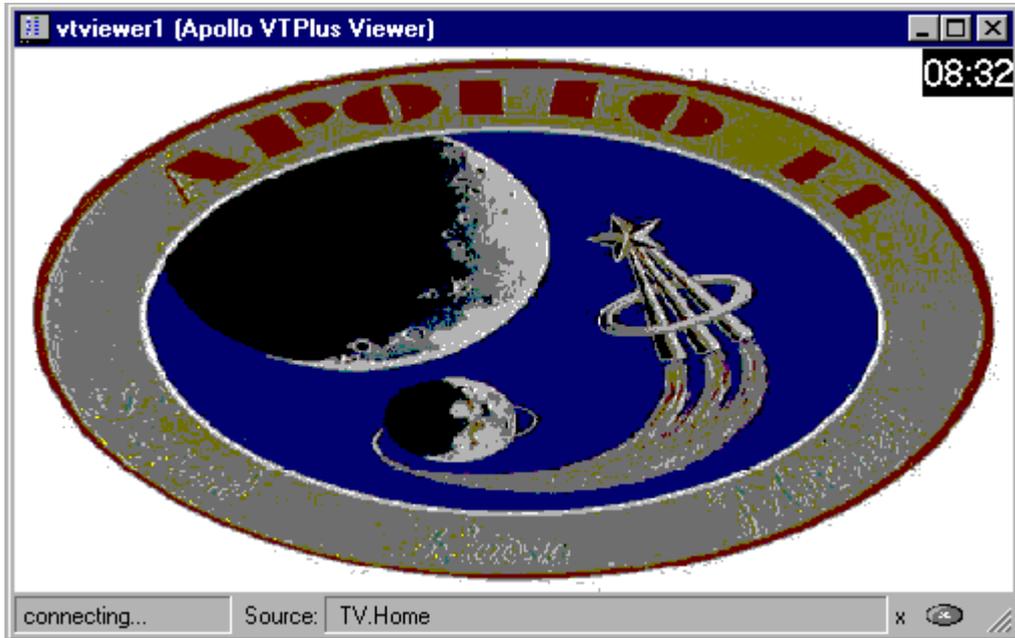
Sem borda, não podem ser exibidas legendas.

6.5.7. Visor VTplus

Use o Visor **VTplus** para ver páginas de vídeo texto.



O Visor Apollo VTplus suporta somente to Hauppauge hardware WinPC TV.



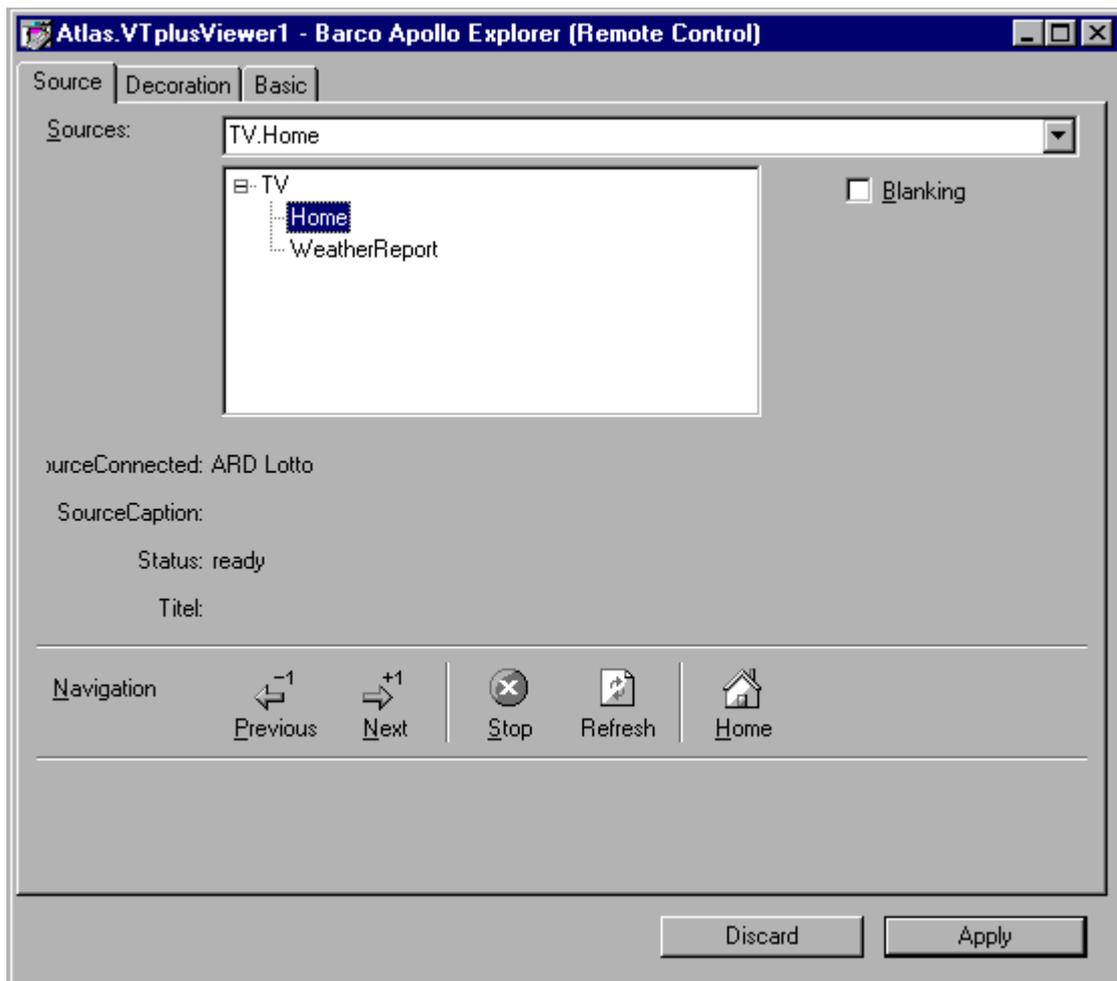
A janela do visor não contém nem menu nem barras de ferramentas. Os visores são controlados via a interface de comando (veja [Interface de Comando do Visor](#)) ou a **caixa de dialogo de propriedades**.

Caixa de propriedades do Visor VTplus

Abra a caixa de diálogo de propriedades do Visor

- ▶ Diretamente no Display de Parede usando um atalho de combinação de teclas STRG+ALT+Enter
- ou
- ▶ Usando menu contexto do Visor (botão direito do mouse clique sobre o nome do visor) no Apollo Explorer na categoria visores.
 - ▶ Clique duas vezes sobre a mini janela do visor no Apollo Explorer

Feche a caixa de dialogo com o atalho de teclas **Alt+F4** ou clique no botão **Close** na barra de título.



Um simples clique do mouse sobre a aba **Source** seleciona uma página de vídeo texto de uma lista predefinida de fontes.



As páginas de vídeo texto listados na lista de seleção assim como as estações de radiodifusão associadas estão definidas no arquivo `ServerData\viewersources.ini`.

Se um nome tem sido definido para esta fonte, **SourceConnected** exibe este nome. **SourceCaption** mostra a descrição ingressada no arquivo `ServerData\viewersources.ini`.

Um título definido é mostrado próximo a **Title**. **Status** refere ao estado do link com a fonte. Navegue com os botões **Back**, **Forward**, **stop**. Atualize a página com **Refresh**.



Alguns elementos de controle não estarão visíveis se a caixa de diálogo é reduzida. Aumente a caixa de diálogo até que todos os elementos de controle estejam visíveis novamente (arraste com o mouse).

Selecione **Blanking** para ocultar todo o conteúdo da janela do visor.



A descrição do conteúdo da janela no modo **blinking** (oculto) pode ser selecionada desde a aba **Decoration**.

Todos os comandos excepto a seleção de uma pagina de vídeo texto (da caixa lista) são enviados imediatamente ao Visor associado e aplicado.

Regra Geral:



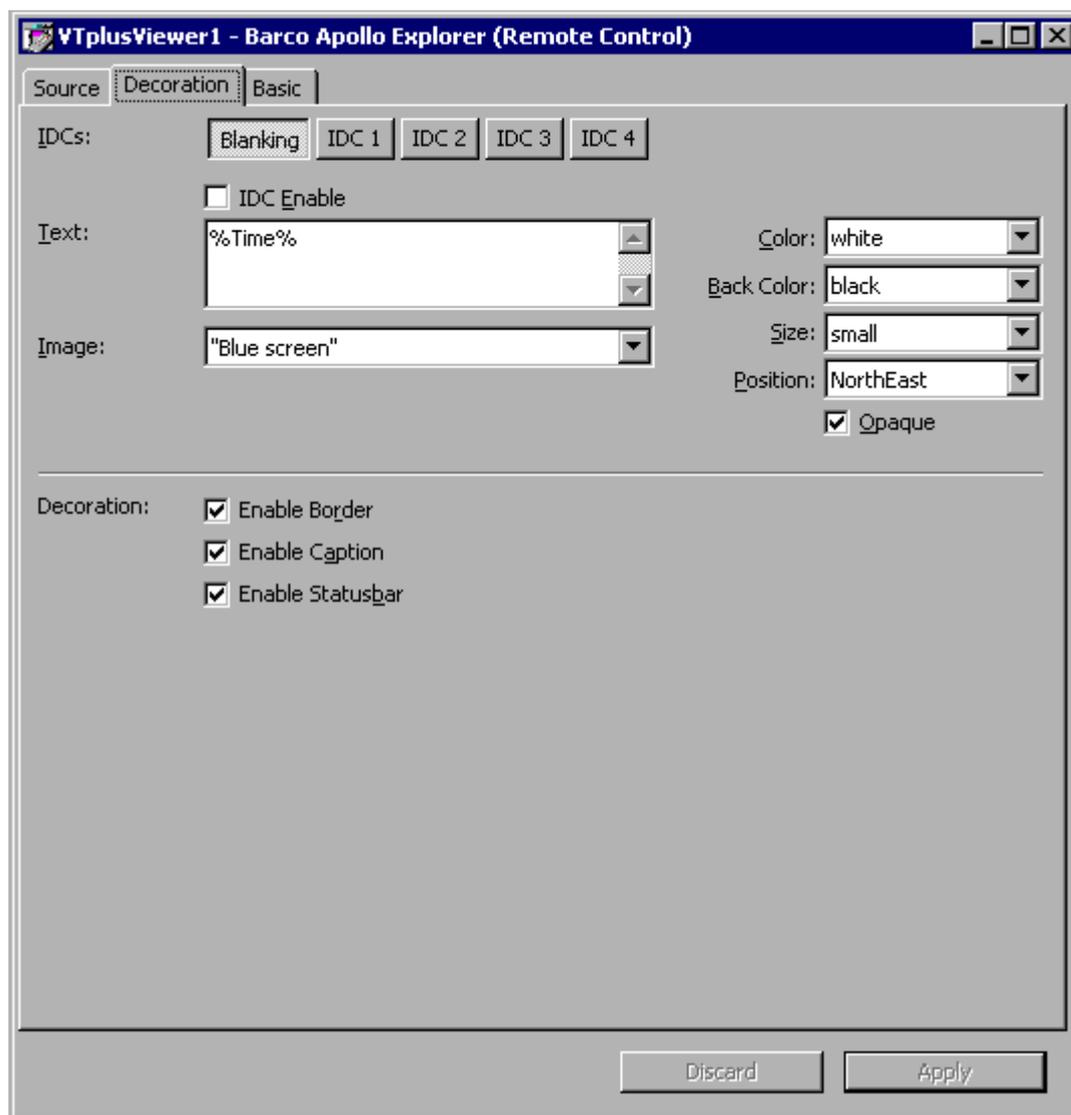
Todas as entradas em campos de texto editáveis (por exemplo, entradas manuais como as URLs) assim como também a importação automática de nome (ao selecionar da caixa lista) têm que ser confirmados com o botão Aplicar ou cancelado com o botão Discard.

Decoração

A aba **Decoration** é idêntica para todos os visores. Aqui você pode selecionar se ocultar ou mostrar a barra de título e/ou a barra de estado assim como o tipo e conteúdo da informação que será superposto ao conteúdo atual da janela visor.

Se todo o conteúdo da janela é coberto por uma imagem, por exemplo, o termo usado é **Blanking (Apagando)**.

Se for exibida informação que cobre só certas posições da janela atual, o termo usado é **In Display Caption (IDC)**. Você pode definir e pode ativar até 4 IDCs



Clique sobre **Blanking** (ou **Idc1**, **Idc2**, **Idc3**, **Idc4**) para definir a informação que será descrita no modo oculto (informação que será descrita como **IDC1**, **IDC2**, **IDC3**, **IDC4**).

Então selecione a opção **IdcEnable** para sobrepor a informação selecionada sobre a janela de conteúdo atual do visor de acordo com os ajustes.

A informação pode consistir de qualquer texto, parâmetros de sistema como a data e a hora (veja: [Placeholders\(caixas de texto\) para textos In Display Caption](#)), e uma imagem (logotipo). As imagens disponíveis estão definidas no arquivo **ServerData\Globals.ini** e são idênticas para todos os visores. Cores e tamanhos de fonte também estão definidos neste arquivo.

Você pode selecionar a cor do texto, a cor do fundo de texto, tamanho, e posição para **In Display Caption (Exibição dos subtítulos)**. Clique sobre a opção **Opaque** e o texto é exibido na cor selecionada; caso contrário, o fundo é transparente. O logotipo é sempre posicionado nos cantos das janelas seguidas por texto a menos que seja selecionado **Center**. Selecionando a posição **Center** sempre coloca o logotipo à esquerda do texto.



As mudanças no campo de texto não serão efetivas a menos que o botão Apply seja clicado. Todos os ajustes restantes serão aplicados sem nenhuma confirmação adicional.

As posições IDC disponíveis são como segue:

- ▶ Noroeste (esquerdo superior)
- ▶ Nordeste (direito superior)
- ▶ Sudoeste (esquerdo inferior)
- ▶ Sudeste (direito inferior)
- ▶ Centro (centrado)
- ▶ Centro Norte (centrado ao topo)
- ▶ Centro Sul (centrado ao fundo)



As posições **Centro Norte** e **Centro Sul** sobrepõem um **banner**, por exemplo, o IDC cobre a largura total da janela do visor. Se um logotipo é parte deste IDC este será exibido no topo ou na esquerda ou no canto inferior esquerdo.

Um **In Display Caption** não sobrepõe o conteúdo da janela do visor a menos que a opção **IDC enable** tenha sido ativada. Esta opção sempre se refere ao botão IDC atualmente clicado.

Se vários IDCs são ativados simultaneamente, eles são alinhados do outro lado do conteúdo da janela do visor na ordem IDC1, IDC2, IDC3, IDC4. Por exemplo, se a posição Noroeste é selecionado para todos os IDCs, então o IDC1 é mostrado no topo esquerdo, IDC2 embaixo daquele, etc.

A barra de título (**EnableCaption**) e a barra de estado (**EnableStatusbar**) da janela podem estar ocultas ou exibidas. A barra de título mostra o parâmetro **Ident** do visor. A barra de estado, lista o nome ou URL da fonte enlaçada assim como também informação sobre o avanço da descarga da página.

Além de tudo a **borda** da janela pode ser habilitada ou desabilitada. Se for desabilitada, os subtítulos (caption) serão também automaticamente desabilitados.



Sem borda, não podem ser exibidas legendas.

Basic

The screenshot shows a dialog box titled "Atlas.VTplusViewer1 - Barco Apollo Explorer (Remote Control)". It has three tabs: "Source", "Decoration", and "Basic". The "Basic" tab is active. Inside the dialog, there are two main sections: "Page" and "Display mode".

The "Page" section contains three fields:

- Channel:** A dropdown menu with "RCV" selected.
- Page:** A text input field containing "667".
- Subpage(s):** A dropdown menu with "all" selected.

The "Display mode" section contains a checkbox labeled "Text mode", which is currently unchecked.

At the bottom right of the dialog, there are two buttons: "Discard" and "Apply".

Selecione um canal da caixa lista. A seleção lista todos as estações recebidas mediante o cabo de radiodifusão, satélite ou antena analógica. Ingrese a página desejada assim como também as sub-páginas.



A gama de valores válida para páginas de videotexto é de 100 a 899. O ingresso de uma página ou sub página não existente não resulta numa mensagem de erro. O Visor VTPlus espera pelo sinal correspondente até o tempo limite de espera.

Selecione o **Modo texto** para ver páginas de vídeo texto como texto ASCII puro. Caso contrário a página é exibida no modo gráfico.

Use o **modo texto** se você deseja marcar, copiar (**Ctrl+C**) e colar todo o conteúdo o seções para outro programa como Word, por exemplo.

Atalhos de teclado disponíveis: **Ctrl +C** (copiar), **Ctrl +V** (colar), e **Ctrl +A** (selecionar tudo).

6.6. Placeholders¹ para textos In Display Caption

Placeholders podem ser especificados para textos **In Display Caption** os quais logo exibirão -durante a operação -os parâmetros atuais do sistema.

A tabela seguinte lista os placeholders que são aplicáveis para todos os visores:



Advertência: os nomes dos Placeholder são sensíveis às maiúsculas ou minúsculas!!

Placeholder	Descrição
%SourceRequested%	O nome da fonte a ser exibida CRB (control room bus). Este nome foi definido no arquivo ServerData\viewersources.ini . Este placeholder normalmente se corresponde com o placeholder %SourceConnected%
%SourceConnected%	CRB nome da fonte atualmente exibida. Para fontes predefinidas este nome foi definido no arquivo ServerData\viewersources.ini . Para fontes não predefinidas, o nome pode ser dado livremente para usar este parâmetro
%SourceCaption%	Nome adequado para a fonte atualmente exibida
%SourceTitle%	É descrito um título dado à fonte.
%Description%	Nome adequado à instancia do visor.
%Date%	Data atual
%Time%	Hora atual
%Status%	Estado da conexão ou estado da transmissão depois de ser estabelecida a conexão. Descrição da mensagem de estado: Não conectado (o visor espera por o control room bus); o visor está ativo mas não pode ser controlado neste estado. Fonte desconhecida: O nome da fonte não é conhecido para o control room bus. Conectando... : Esperando pelo objeto fonte Recurso desconhecido: (por exemplo, Placa de entrada Visu errada, canal errado com as placas BigVideo, Quadvideo, RGB input, estação de trabalho errada (Cottus), etc. Recurso não disponível (a fonte correspondente já está controlada por outro servidor dentro da rede Apollo).

6.6.1. Specific FRG Visor Placeholders

Placeholder	Descrição
%Channel%	Canal ativo da placa de entrada
%Port%	Porta Ativa da placa de entrada
%Status%	Imagem congelada (vídeo parado) Reprodução (Playback) Conectando com o Gerenciador (uma conexão com o Gerenciador está sendo estabelecida)

¹ Nota do tradutor.- é um símbolo lógico que pode ser reemplazado por um texto.
Apollo User's Manual (2003-11) Doc-3197-2

6.6.2. Placeholders Especificos para o Visor Visu

Placeholder	Descrição
%IPUs%	Número de placas de entrada de video (“1, 5, 10”)
%DeviceNome%	Nome do Control room bus para o dispositivo Visu conectado
%Status%	Imagem congelada (vídeo parado) Reprodução (Playback) Conectando com o Gerenciador (uma conexão com o Gerenciador está sendo estabelecida)

6.6.3. Placeholders Especificos para o Visor Cottus

Placeholder	Descrição
%Hostnome%	Nome da estação de trabalho conectada
%Status%	Estado da conexão

6.6.4. Placeholders Especificos para o Visor VNC

Placeholder	Descrição
%Hostnome%	Nome da estação de trabalho conectada
%Status%	Estado da conexão

6.6.5. Placeholders Especificos para o Visor Web

Placeholder	Descrição
%URL%	Nome da página de Internet
%Status%	Loading (a pagina está carregando) Ready (a pagina foi carregada)

6.6.6. Placeholders Especificos para o Visor MPEG

Placeholder	Descrição
%URL%	Nome da transmissão de dados digital
%Position%	Posição na transmissão de dados digital
%Marker%	Nome do marcador atual na transmissão (somente de marcadores estão suportados)
%Status%	Pause: a transmissão de dados Mpeg é pausada (se é retomada, inicia a reprodução desde a atual posição) Stop: a transmissão de dados Mpeg é parada (se é retomada, inicia a reprodução desde o começo)

6.6.7. Placeholders Especificos para o VisorVTplus

Placeholder	Descrição
%Channel%	Nome do canal de videotexto
%Page%	Número da página do videotexto
%SubPage%	Número da sub página do videotexto
%Status%	Loading (a página está carregando) Ready (a página foi carregada) Conectando com o Gerenciador (uma conexão com o Gerenciador está sendo estabelecida)

6.7. O Arquivo ServerData\Globals.ini

Cores de texto, cores de fundo, e tamanhos de fonte, assim como também outras seleções e definições estão definidas neste arquivo. Não há nenhum limite no número de definições.



```
[IdcTextColorSelections]
VI_White=&H00FFFFFF
VI_Black=&H00000000
VI_Darkgrey=&H00808080
VI_Lightgrey=&H00C0C0C0
VI_Red=&H000000FF
VI_Green=&H0000FF00
VI_Blue=&H00FF0000
VI_Yellow=&H0000FFFF
VI_Magenta=&H00FF00FF
VI_Cyan=&H00FFFF00

[IdcTextSizeSelections]
VI_Small=16
VI_Medium=24
VI_Big=48
VI_XX1=96

[IdcImageSelections]
"Blue screen"=Images\Bluescreen.bmp
"Barco Control Rooms"=Images\ControlRoomSolutions.bmp
"Apollo 1.4"=Images\Apollo14.bmp
"Snow Trees"=Images\Show Trees.bmp
"Barco (green)"=Images\Barco_green.bmp
"world"=Images\world.bmp
"Barco (red)"=Images\Barco_red.bmp
"Test picture Bw"=Images\TestPictureBw1.bmp
"Test picture Color 1"=Images\TestPictureColor1.bmp
"Test picture Color 2"=Images\TestPictureColor2.bmp
"None"=

[IdcImageSelections2]
"None"=
"Barco logo red"=Images\barcologo_red.bmp
"Barco Control Rooms"=Images\ControlRoomSolutions.bmp
"Barco logo red 1"=Images\barcologo_red1.bmp
"Barco logo yellow"=Images\barcologo_yellow.bmp
```



O arquivo ServerData\Globals.ini está localizado na sub pasta ServerData do ApolloProject. Mudanças em arquivos com os mesmos nomes localizados em outros diretórios serão sobre escritos imediatamente pelo arquivo ServerData\Globals.ini localizado no subdiretório ServerData.

Especifique **cores de texto** na seção **IdcTextColorSelections** pois o RGB é o triplo em hexadecimais. As mesmas cores estarão também disponíveis para cores de fundo.

São especificados **Tamanhos de texto** disponíveis na seção **IdcTextSizeSelections**; os valores estão em estilo pica). O tamanho vertical especificado é aplicado também ao fator de escalamento para o logotipo.

Use a seção **IdcImageSelections** para definir gráficos ou imagens que estarão disponíveis na caixa seleção para o modo blanking,

Usa a seção **IdcImageSelections2** para definir sobreposições de logotipo.

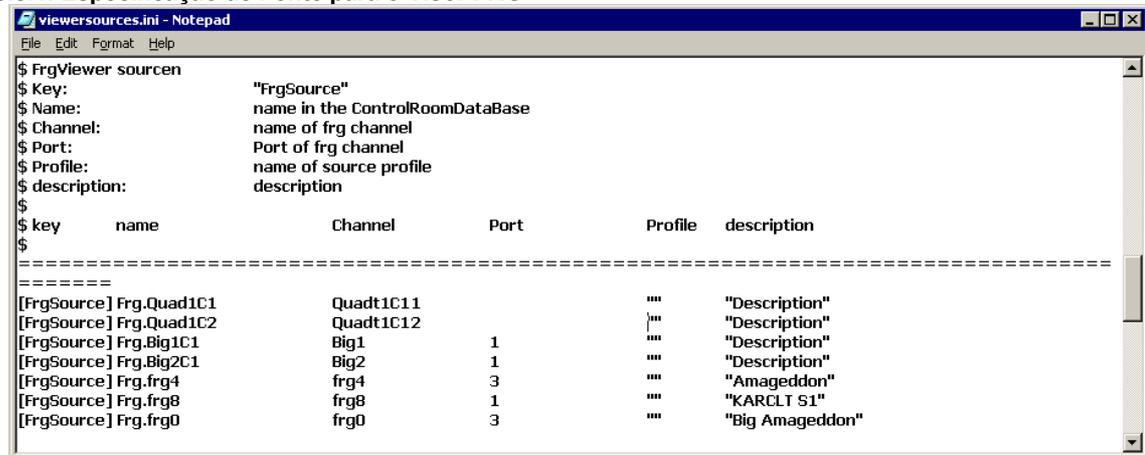


Para gráficos, é recomendado usar arquivos .bmp files somente! Com arquivos .jpg, o sistema pode algumas vezes cair!

6.8. O Arquivo ServerData\viewersources.ini

O arquivo **ServerData\viewersources.ini** está localizado na sub pasta **ServerData** do ApolloProject. Use este arquivo para definir quais fontes para todos os visores podem ser ativadas com um clique do mouse.

6.8.1. Especificação de Fonte para o Visor FRG



```
viewersources.ini - Notepad
File Edit Format Help
$ FrgViewer sourcen
$ Key: "FrgSource"
$ Name: name in the ControlRoomDataBase
$ Channel: name of frg channel
$ Port: Port of frg channel
$ Profile: name of source profile
$ description: description
$
$ key name Channel Port Profile description
$
=====
[FrgSource] Frg.Quad1C1 Quadt1C11 "" "Description"
[FrgSource] Frg.Quad1C2 Quadt1C12 "" "Description"
[FrgSource] Frg.Big1C1 Big1 1 "" "Description"
[FrgSource] Frg.Big2C1 Big2 1 "" "Description"
[FrgSource] Frg.frg4 frg4 3 "" "Amageddon"
[FrgSource] Frg.frg8 frg8 1 "" "KARCLT S1"
[FrgSource] Frg.frg0 frg0 3 "" "Big Amageddon"
```

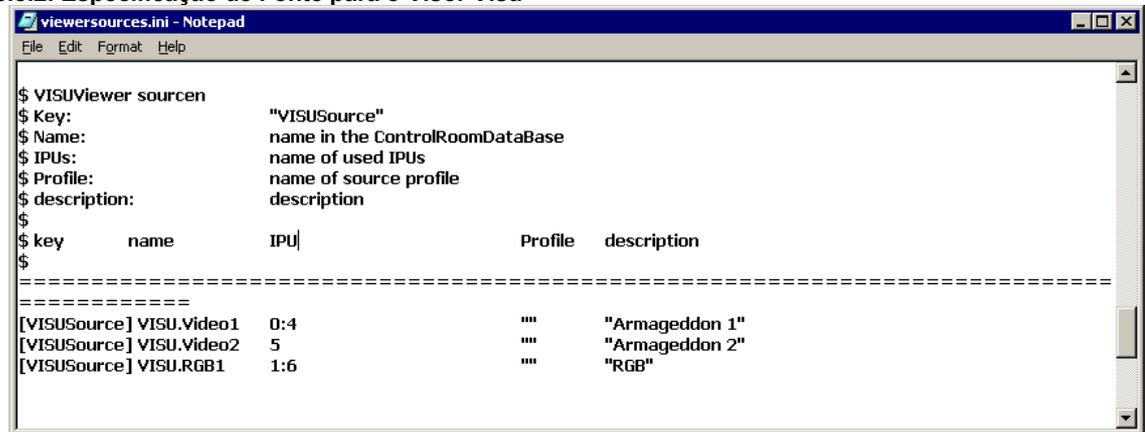
Name é a entrada exibida na lista de seleção na aba **Source** da caixa de diálogo de propriedades. As Entradas são listadas na forma de estrutura de árvore . Cada ponto em um nome representa outra filial.

Channel é o nome do canal da placa **QuadVideo**, **BigVideo**, ou **RGB-Input** segundo o definido no arquivo de definição switcher; veja o Capítulo 6.2.3 do manual do usuário **Eos Estação de trabalho for Windows NT / Windows 2000**.

Port é o tipo de fonte de entrada da placa de entrada analógica (Composite1, Composite2, S-Video), **Perfis Advanced**, lista o nome do arquivo completo usado para salvar ajustes de certos parâmetros fonte (brilho, resolução, etc.).

Description é uma descrição selecionável livremente para a fonte descrita. Esta descrição é logo exibida na barra de estado da janela do visor e indicada como **SourceCaption** no **Property dialog|Source**.

6.8.2. Especificação de Fonte para o Visor Visu



```
viewersources.ini - Notepad
File Edit Format Help
$ VISUViewer sourcen
$ Key: "VISUSource"
$ Name: name in the ControlRoomDataBase
$ IPUs: name of used IPUs
$ Profile: name of source profile
$ description: description
$
$ key name IPU| Profile description
$
=====
[VISUSource] VISU.Video1 0:4 "" "Armageddon 1"
[VISUSource] VISU.Video2 5 "" "Armageddon 2"
[VISUSource] VISU.RGB1 1:6 "" "RGB"
```

Name é a entrada exibida na lista de seleção na aba **Source** da caixa de diálogo de propriedades. As Entradas são listadas na forma de estrutura de árvore . Cada ponto em um nome representa outra filial.

IPU indica o número da(s) placa(s) de entrada. Numerando de acima para abaixo.

Profiles lista o nome completo do arquivo usado para salvar os ajustes de certos parâmetros (brilho, resolução, etc.).

Description é uma descrição selecionável livremente para a fonte descrita. Esta descrição é logo exibida na barra de estado da janela do visor e indicada como **SourceCaption** no **Property dialog|Source**.

6.8.3. Especificação de Fonte para o Visor Cottus

```

viewersources.ini - Notepad
File Edit Format Help

$ CottusViewer sourcen
$ Key: "ProxyHost"
$ Name: name in the ControlRoomDataBase
$ hostname: computer name of the proxy host
$ password: password of the proxy host
$ description: description
$
$ key name hostname password description
$
=====
[ProxyHost] Desktops.BARCOEUROPE.KARclt2s KARCLT2s karclt2s "ICare machine"
[ProxyHost] Desktops.BARCOEUROPE.KARcltCK KARcltCK KARcltCK "RoHu's machine"
[ProxyHost] Desktops.BARCOEUROPE.karclt8s karclt8s karclt8s "Apollo build machine"

```

Name é a entrada exibida na lista de seleção na aba **Source** da caixa de diálogo de propriedades. As Entradas são listadas na forma de estrutura de árvore. Cada ponto em um nome representa outra filial.

Hostname é o nome do servidor dentro da rede. Ingrese aqui o endereço IP do servidor se não tiver nome definido. O Software Proxy Host 3.09 da Funk Software Inc. e a licença do host têm que estar instalados neste servidor!

Password é a senha definida durante a instalação do Proxy Host 3.09e no servidor host e habilita ou desabilita a exibição da tela da estação de trabalho usando o visor. A senha é livremente definida, NÃO é a senha do computador usado dentro da rede.

Description é uma descrição selecionável livremente para o servidor conectado. Esta descrição é logo exibida na barra de estado da janela do visor e indicada como **SourceCaption** no **Property dialog|Source**.

6.8.4. Especificação de Fonte para o VisorVNC

```

viewersources.ini - Notepad
File Edit Format View Help

$ VNCViewer sourcen
$ Key: "VNCSource"
$ Name: name in the ControlRoomDataBase
$ hostname: computer name of the VNC Server
$ password: password of the VNC Server
$ description: description
$
$ key name hostname password description
$
=====
[VNCSource] Desktops.BARCOEUROPE.ko1c1t10 ko1c1t10 ko1c1t10 "Test Machine cologne"
[VNCSource] Desktops.BARCOEUROPE.ko1c1t15 ko1c1t15 ko1c1t15 "Laptop RCL"

```

Name é a entrada exibida na lista de seleção na aba **Source** da caixa de diálogo de propriedades. As Entradas são listadas na forma de estrutura de árvore. Cada ponto em um nome representa outra filial.

Hostname é o nome do servidor dentro da rede. Ingrese aqui o endereço IP do servidor se não tiver nome definido. O Software Proxy Host 3.09 da Funk Software Inc. e a licença do host têm que estar instalados neste servidor!

Password é a senha definida durante a instalação do Proxy Host 3.09e no servidor host e habilita ou desabilita a exibição da tela da estação de trabalho usando o visor. A senha é livremente definida, NÃO é a senha do computador usado dentro da rede.

Description é uma descrição selecionável livremente para o servidor conectado. Esta descrição é logo exibida na barra de estado da janela do visor e indicada como **SourceCaption** no **Property dialog|Source**.

6.8.5. Especificação de Fonte para o Visor Web

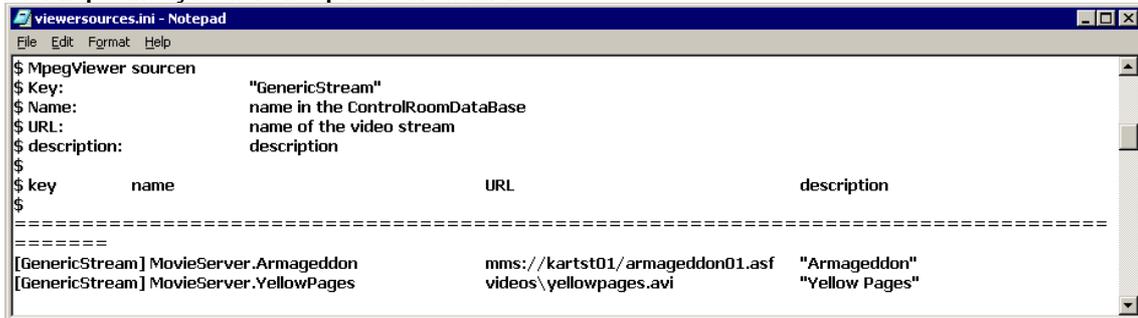


Name é a entrada exibida na lista de seleção na aba **Source** da caixa de diálogo de propriedades. As entradas são listadas na forma de estrutura de árvore. Cada ponto em um nome representa outra filial.

URL é o endereço, o Navegador Web é aberto ao selecionar o nome associado.

Description é uma descrição selecionável livremente para a fonte descrita. Esta descrição é logo exibida na barra de estado da janela do visor e indicada como **SourceCaption** no **Property dialog|Source**.

6.8.6. Especificação de Fonte para o Visor MPEG

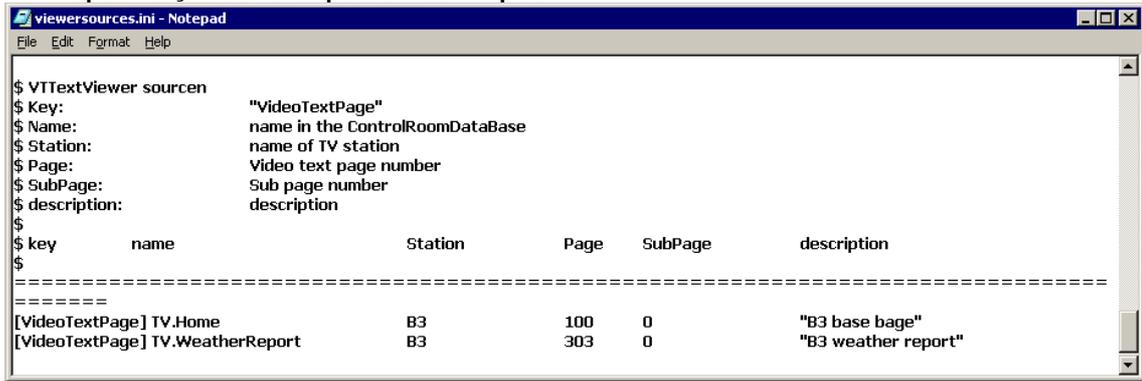


Name é a entrada exibida na lista de seleção na aba **Source** da caixa de diálogo de propriedades. As entradas são listadas na forma de estrutura de árvore. Cada ponto em um nome representa outra filial.

URL é o caminho da fonte de vídeo.

Description é uma descrição selecionável livremente para a fonte descrita. Esta descrição é logo exibida na barra de estado da janela do visor e indicada como **SourceCaption** no **Property dialog|Source**.

6.8.7. Especificação de Fonte para o Visor VTplus



Name é a entrada exibida na lista de seleção na aba **Source** da caixa de diálogo de propriedades. As entradas são listadas na forma de estrutura de árvore . Cada ponto em um nome representa outra filial.

Station é o nome da estação de radiodifusão.

Ingresse o número da página do vídeo texto em **Page** e o número da sub página em **Subpage**.

Description é uma descrição selecionável livremente para a fonte descrita. Esta descrição é logo exibida na barra de estado da janela do visor e indicada como **SourceCaption** no **Property dialog|Source**.

6.9. Parâmetros Globais para Visores

A seguinte tabela lista os parâmetros que se aplicam a todos os visores.

Um parâmetro pode ser ativado ou desativado (valores 1 ou 0) ou ter um valor especificado com a lista de posição da entrada correspondente no arquivo **ServerData\Globals.ini**.



Exceção: A posição do **In Display Caption** não é definida no arquivo **ServerData\Globals.ini**. As seguintes definições são aplicadas para as posições:

1	Nordeste
2	Noroeste
3	Sudeste
4	Sudoeste
5	Centro
6	Centro Norte
7	Centro Sul

Os visores podem ser controlados pela interface de comando do visor veja. [Interface de comando do visor](#).

Parâmetro	Valores	Descrição
?		Escreve o parâmetro linha de comando ajuda no arquivo de registro.
Ident	[]	Nome explícito da estância do visor.
IdcEnabled	[0 1]	Desativa /ativa o blanking
IdcPosition	[1..7]	Posição do texto exibido no modo blanking; o valor é convertido baseado na tabela de posições listada acima.
IdcText	[]	Texto no modo blanking
IdcTextColor	[1..]	Cor de texto; o valor confere com a lista posição no arquivo definição ServerData\Globals.ini .
IdcBackColor	[1..]	Cor de fundo; o valor confere com a lista posição no arquivo definição ServerData\Globals.ini .
IdcOpaque	[0 1]	Ativa ou desativa a cor do fundo. Zero: o fundo é transparente. Um: a cor definida como IdcBackColor é usada como cor de fundo.
IdcTextSize	[1..]	Tamanho do texto; o valor confere com a lista posição no arquivo definição ServerData\Globals.ini .
IdcImage	[1..]	Bitmap usado como cobertura sobre a janela do visor quando é selecionado o modo blanking. O valor confere com a lista posição no arquivo definição ServerData\Globals.ini [IdcImageSelection]
Idc[1..4]Enabled	[0 1]	Ativado (1) ou desativado (0) In Display Caption [1...4]
Idc[1..4]Position	[1..7]	Posição do texto exibido para o Idc[1...4]; o valor é convertido baseado na tabela de posições listada acima.
Idc[1..4]Text	[]	Text of the In Display Caption [1...4]
Idc[1..4]TextColor	[1..]	Cor do texto; o valor confere com a lista posição no arquivo definição ServerData\Globals.ini
Idc[1..4]BackColor	[1..]	Cor de fundo; o valor confere com a lista posição no arquivo definição ServerData\Globals.ini .

Parâmetro	Valores	Descrição
Idc[1..4]Opaque	[0 1]	Ativa ou desativa a cor de fundo. Zero: o fundo é transparente. Um: a cor definida segundo IdcBackColor é usado como cor de fundo.
Idc[1..4]TextSize	[1..]	Tamanho do texto; o valor confere com a lista posição no arquivo definição ServerData\Globals.ini .
Idc[1..4]Imagem	[1..]	Logotipo usado como capa sobre o conteúdo atual da janela do visor. O valor confere com a lista posição no arquivo definição ServerData\Globals.ini [IdcImageSelection2].
FontNome	[font]	Ajusta o tipo da fonte principal
FontSize	[size]	Ajusta o tamanho da fonte principal
LabelFontNome	[font]	Ajusta a fonte do rótulo
LabelFontSize	[size]	Ajusta o tamanho da fonte para os rótulos
CaptionVisible	[0 1]	Ativa (1) o desativa (0) barra de título
StatusBarVisible	[0 1]	Ativa (1) ou desativa (0) barra de estado
BorderVisible	[0 1]	Ativa (1) ou desativa (0) borda
Descrição	[]	Nome adequado para a instancia do visor
SourceCaption	[]	Nome adequado para a fonte do visor
SourceTitle	[]	Título da fonte selecionada
SourceRequested	[]	Nome da fonte segundo o definido no arquivo ServerData\viewersources.ini . O visor ativará os ajustes selecionados para esta fonte e exibirá a fonte.
SourceConnected	[]	Nome definível livremente da fonte atualmente aplicável. O visor ativará os ajustes anteriores e exibira a fonte.
End		Finaliza o aplicativo visor
StartMinimized	[0 1]	Desativa/ativa executar minimizado. A janela do visor é minimizada na primeira execução até o Servidor tenha posicionado a janela segundo o layout ativo
PropertyPagePer- mission	[0 1]	Permissão para abrir a caixa de diálogo de propriedades do visor (0: não permitido, 1 permitido)
PropertyPage		A caixa de diálogo propriedades é imediatamente exibido.
Property- PageAccelerator	[CTRL+SHIFT+ ALT+<char>	Atalho definido pelo usuário para abrir a caixa de diálogo propriedades. (defeito: CTRL+ALT+ENTER)

6.9.1. Parâmetros do Visor FRG

Parâmetro	Valores	Descrição
Channel	[]	Nome do canal da placa de entrada de vídeo/RGB
Port	[1..9]	Porta do canal na placa de entrada
Brightness	[1..100]	Brilho (em porcentagem)
Contrast	[1..100]	Contraste (em porcentagem)
Saturation	[1..100]	Saturação (em porcentagem)
Sharpness	[1..100]	Foco/definição (em porcentagem)
AutoDetect	[0 1]	Ativa (1) ou desativa (0) o modo Auto Detecção do vídeo padrão. Abília a auto detecção do vídeo padrão.
Hue	[1..100]	Tonalidade (em porcentagem)
rgbBlue	[0..100]	Fração azul do sinal RGB (em porcentagem)
rgbGreen	[0..100]	Fração verde do sinal RGB (em porcentagem)
rgbRed	[0..100]	Fração vermelha do sinal RGB (em porcentagem)
rgbReduction	[0..100]	Fator do dyn. Relação de redução
rgbHorzRes	[]	Reservado para uso futuro
rgbVertRes	[]	Reservado para uso futuro
VideoNorm	[]	O nome do vídeo padrão é forçado a usar se a Auto Detecção é desativada
WndViewPort	[Left, Top, Right, Bottom]	Seção selecionada. (posição indicada em valores limites esquerda, direita, topo, fundo); cada um com uma gama possível de 0 a 100.
PreViewPicture	[],	Reservado para uso futuro
WndScaleMode	[1..3]	Tipos de escalamento da seção selecionada: 1: tamanho/ resolução nativa 2: Conserva a relação de aspecto 3: Encaixa na janela
WndViewPortRatio	[1..6]	Relações de aspecto predefinidos para a seção selecionada: 1: qualquer 2: 4:3 3: 41:47 4: 16:9 5: 41:18 6: 41:17
WndFreeze	[0 1]	Imagem congelada 0: reprodução continua 1: O quadro é parado.
SrcProfileNome	[]	Nome do perfil para a fonte de vídeo.
RgbProfileNome	[]	Nome do perfil para a fonte de RGB
RGBPresetNome	[]	Nome do preajuste para carregar

6.9.2. Parâmetros do Visor Visu

Parâmetro	Valores	Descrição
DeviceNome	[]	Nome do dispositivo Visu no banco de dados da sala de controle
IPUs	[]	Número(s) da(s) placa(s) de entrada Visu; o Separador é ":"
SrcProfileNome	[]	Nome do perfil para fonte de vídeo
RgbProfileNome	[]	Nome do perfil para a fonte de vídeo RGB
rgbInputType	[0 1] [0...2]	Desabilita/habilita RGB input
Brightness	[1..100]	Brilho (em porcentagem)
Contrast	[1..100]	Contraste (em porcentagem)
Saturation	[1..100]	Saturação (em porcentagem)
Hue	[1..100]	Tonalidade (em porcentagem; somente com NTSC)
WndScaleMode	[1..3]	Tipos de escalamento da seção selecionada: 1: tamanho/ resolução nativa 2: Conserva a relação de aspecto 3: Encaixa na janela
VideoFormat	[1..9]	Padrões de Vídeo 1: Auto PAL 2: Auto NTSC 3: Force PAL 4: Force PALN 5: Force PAL Combinação 6: Force PALM 7: Force NTSCM 8: Force NTSC Japão 9: Force SECAM:
VideoInputType	[1..2]	Tipo de Vídeo 1: composto (BNC) 2: S-Video
Sharpness	[1..100]	Foco/definição (em porcentagem)
WndViewport	[Left, Top, Right, Bottom]	Seção selecionada. (posição indicada em valores limites esquerda, direita, topo, fundo); cada um com uma gama possível de 0 a 100.
WndViewPortRatio	[1..6]	Relações de aspecto definidos para a seção selecionada: 1: qualquer 2: 4:3 3: 41:27 4: 16:9 5: 41:18 6: 41:17
hwFrameRateDivider	[0..3]	Fator de atualização da imagem 0: 1 1: 1/2 2: 1/4 3: 1/8
hwFrameRateReductionMax	[0..4]	Reservado para uso futuro
WndForceHorzVertScaling	[1..5]	Fatores de escalamento para a seção selecionada: 1: Tamanho nativo 2: Metade do tamanho nativo (1/2) 4: A terceira parte do tamanho nativo (1/3) 4: A quarta parte do tamanho nativo (1/4)

Parâmetro	Valores	Descrição
		5: A quinta parte do tamanho nativo (1/5)
rgbHorzPhase	[1..511]	Fase Horizontal
rgbVertPhase	[1..511]	Fase Vertical
rgbHorzRes	[1..1280]	Resolução Horizontal
rgbVertRes	[1..1024]	Resolução Vertical
rgbSamplingPhase	[1..31]	Fase de amostragem
RGBRedCoarseGain	[0..100]	número para calibrar a ganância grossa RGB inserção vermelha.
RGBGreenCoarseGain	[0..100]	número para calibrar a ganância grossa RGB inserção verde.
RGBBlueCoarseGain	[0..100]	número para calibrar a ganância grossa RGB inserção azul.
RGBRedFineGain	[0..100]	número para calibrar a ganância fina RGB inserção vermelha.
RGBGreenFineGain	[0..100]	número para calibrar a ganância fina RGB inserção verde
RGBBlueFineGain	[0..100]	número para calibrar a ganância fina RGB inserção azul
RGBRedCutOff	[0..100]	número para calibrar o cut off RGB inserção vermelha
RGBGreenCutOff	[0..100]	número para calibrar o cut off RGB inserção verde
RGBBlueCutOff	[0..100]	número para calibrar o cut off RGB inserção azul
RGBRedCoarseGainOffset	[0..100]	número para calibrar a ganância offset grossa RGB inserção vermelha
RGBGreenCoarseGainOffset	[0..100]	número para calibrar a ganância offset grossa RGB inserção verde
RGBBlueCoarseGainOffset	[0..100]	número para calibrar a ganância offset grossa RGB inserção azul
RGBRedFineGainOffset	[0..100]	número para calibrar a ganância offset fina RGB inserção vermelha
RGBGreenFineGainOffset	[0..100]	número para calibrar a ganância offset fina RGB inserção verde
RGBBlueFineGainOffset	[0..100]	número para calibrar a ganância offset fina RGB inserção azul
RGBRedCutOffOffset	[0..100]	número para calibrar o cut off offset RGB vermelha
RGBGreenCutOffOffset	[0..100]	número para calibrar o cut off offset RGB verde
RGBBlueCutOffOffset	[0..100]	número para calibrar o cut off offset RGB azul
rgbHorzTotalPixels	[1..2047]	Soma de pixels (visível e oculto)
WndFreeze	[0 1]	Imagem congelada 0: reprodução continua 1: O quadro é parado.

6.9.3. Parâmetros do Visor Cottus

Parâmetro	Valores	Descrição
Hostnome	[]	Nome da estação de trabalho na rede com o conteúdo da tela a ser descrita no Display de Parede
Password	[]	Senha da estação de trabalho a ser exibida
EnableRemote-Host	[0 1]	Permite (1) ou desativa (0) as atividades do mouse local e do teclado na estação de trabalho linkada
EnableScaleMode	[0 1]	O conteúdo da tela exibida pode ser escalada na janela do visor (1) ou ser exibida somente como 1:1 (0)

6.9.4. Parâmetros do Visor VNC

Parâmetro	Valores	Descrição
Hostnome	[]	Nome da estação de trabalho na rede com o conteúdo da tela a ser descrita no Display de Parede
Password	[]	Senha da estação de trabalho a ser exibida
EnableRemote-Host	[0 1]	Permite (1) ou desativa (0) as atividades do mouse local e do teclado na estação de trabalho linkada
EnableClipboard	[0 1]	O conteúdo do clipboard do host é transferido no clipboard local, pelo tanto pode ser colado na aplicação local (1) ou não (0)
EnableClipboard	[0 1]	O clipboard do host pode ser colado na aplicação local (1) ou não (0)
WndScaleMode	[0 1]	Desabilita/habilita o escalamento do scraped desktop na janela do visor
AutoDetect	[0 1]	Desabilita/habilita a automática seleção da codificação
Encoding	[0 1 2 3]	Ajuste diferentes tipos de codificação: 0: ZRLE (usada para baixa largura de banda) 1: Hextile (usada para baixa largura de banda) 2: CoRRE (usada para baixa utilização da CPU) 3: RRE (usada para baixa utilização da CPU)

6.9.5. Parâmetros do Visor Web

Parâmetro	Valores	Descrição
URL	[]	Endereço da página http
TextSize	[0.. 4]	0: maior 1: grande 2: médio 3: pequeno 4: menor
Go	[Back Forward Stop Refresh]	Navegação
EnableS-crollBars	[0 1]	Ocultar/exibir as barras de rolagem da janela do visor

6.9.6. Parâmetros do Visor MPEG

Parâmetro	Valores	Descrição
URL	[]	Nome do vídeo digital
Motion	[0..4]	Opções de reprodução 0: Parar 1: Pausa 2: Reproduzir 3: Ir a marca seguinte 4: Ir a marca previa
Marker	[x]	x é o número do marcador
Position	[...]	Offset (demora) em segundos

6.9.7. Parâmetros do Visor VTplus

Parâmetro	Valores	Descrição
Channel	[]	Canal de TV
Page	[100..899]	Número de páginas de vídeo texto
SubPage	[0..63]	Número da sub página, defeito = 0 (todo)
TextMode	[0 1]	Ativa (1) ou desativa (0) o modo texto

7. Explorer

O **Apollo Explorer** oferece uma nova interface de usuário com acesso a todas as funções do **Dispositivo Manager**, **Remote Desktop**, e **Layout Selector**. As aplicações são integradas no **Explorer**, mas, também podem ser executadas ainda como programas independentes.

As descrições das funções do **Dispositivo Manager**, **Remote Desktop**, e **Layout Selector** no manual são aplicáveis exclusivamente para trabalhar desde dentro do Explorador Apollo.

7.1. Iniciando o Explorer

Use o atalho seguinte para executar o Explorer:
Start|Programs|Barco Apollo|Explorer.

7.2. Interface do usuário do Explorer

O Explorer oferece acesso a todas as funções das aplicações Apollo; **Dispositivo Manager**, **Remote Desktop**, e **Layout Selector**.

Ajustes por Defeito

Uma janela dividida verticalmente com **barra de menu**, barra de ferramentas, e **barra de estado** abre quando o **Explorer** é executado pela primeira vez depois instalação. Você pode personalizar esta vista e o **Explorer** abre com a vista modificada quando execute novamente.



Apague o arquivo ApolloExplorer.ini localizado na pasta específica de usuário para zerar a interface do usuário!

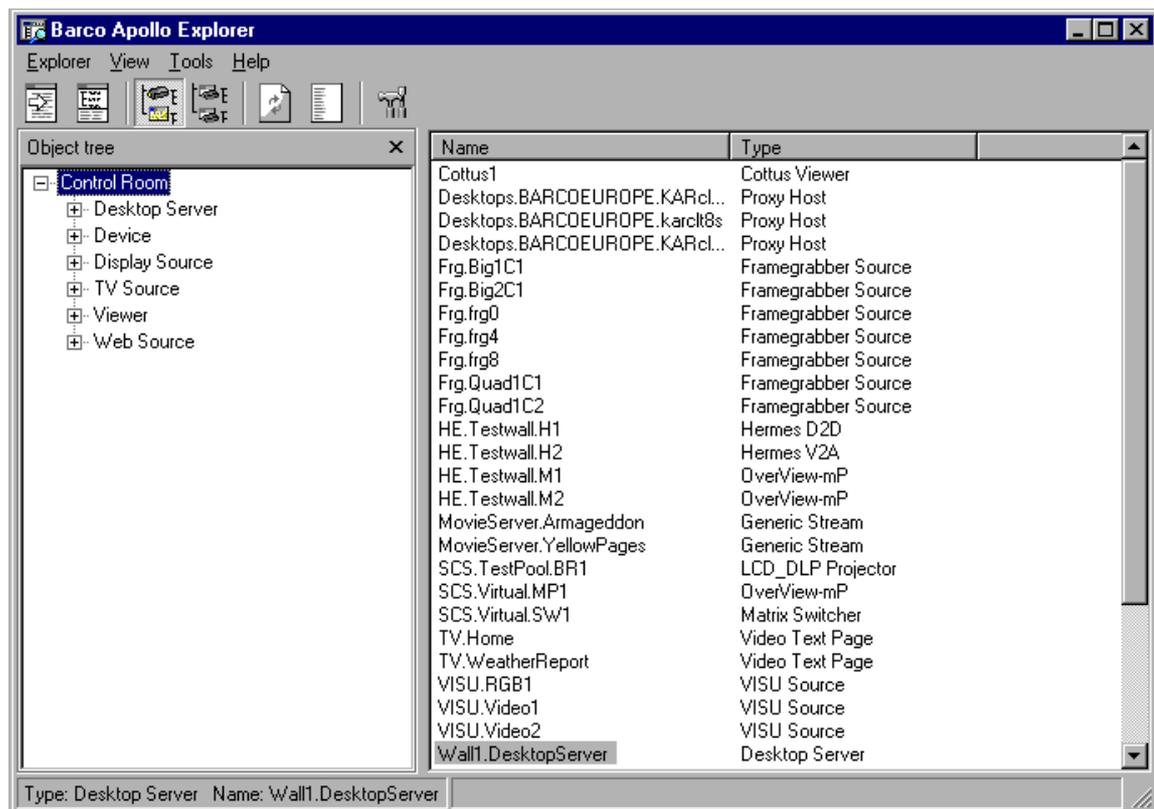
Windows NT:\Winnt\Profiles\User\Local Settings/Apollo/ApolloExplorer.ini

Windows 2000: .../Documents and Settings/User/Local

Settings/Apollo/ApolloExplorer.ini.

Saia do Explorer antes de zerar!

A interface de usuário do Explorer é retornada logo aos ajustes por defeito quando execute novamente.



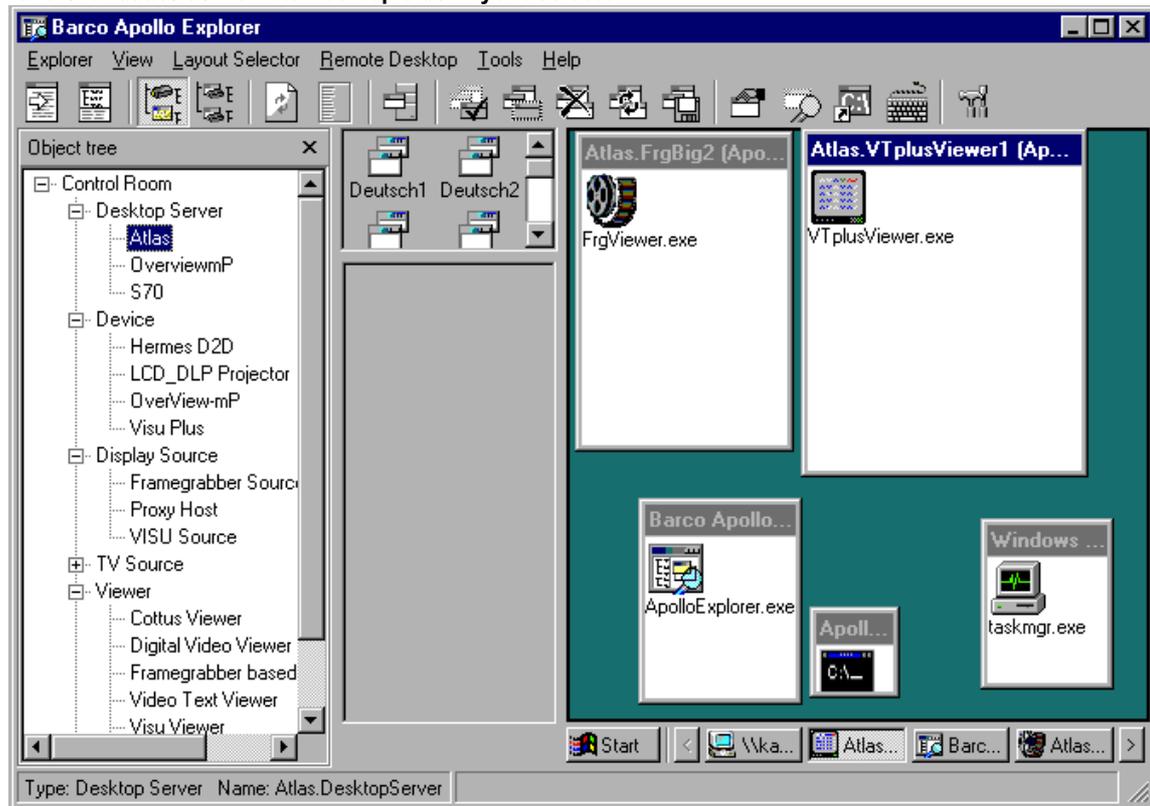
Janela dividida

Todos os objetos de um Projeto de Apollo estão listados numa **árvore de objetos**. Um objeto selecionado é exibido na área **de trabalho**(segundo vidro da janela) ou na forma de uma **lista** com nome e tipo ou graficamente (mini janela)

Use o **menu contexto** (clique o botão direito do mouse) para controlar o objeto selecionado dentro do espaço de trabalho.

Barra de Menu Ajustada

A barra de Menu e a barra de ferramentas são ajustadas dependendo do tipo de objeto. Se o Display de Parede é selecionado, a barra de menu y a barra de ferramentas são expandidas para dar acesso as funcionalidades do Remote Desktop e do Layout Selector



Barra de tarefas

Na barra de tarefas está descrito sempre o **tipo** e **nome** do objeto selecionado na árvore de objeto.

7.3. Árvore de Objeto

A **árvore de objeto** exibe uma lista alfabética de todos os tipos de objetos do Projeto Apollo atual. A **árvore de objeto** do Explorador descreve os tipos de objetos das fontes seguintes:

Tipo de Objeto	Fonte
Device	O arquivo devices.ini , gerado pelo Configurador Control Room ao exportar o arquivo Visio do Projeto Apollo
Display source	As entradas do arquivo ServerData\viewersources.ini , tem que ser editadas manualmente, veja O arquivo ServerData\viewersources.ini
Web source	As entradas do arquivo ServerData\viewersources.ini , tem que ser editadas manualmente, veja O arquivo ServerData\viewersources.ini
TV source	As entradas do arquivo ServerData\viewersources.ini , tem que ser editadas manualmente, veja O arquivo ServerData\viewersources.ini
Desktop.	O arquivo devices.ini , gerado pelo Configurador Control Room ao exportar o arquivo Visio do Projeto Apollo
Visor	Visores configurados e executados

Esta informação esta escrita no arquivo ApolloExplorer.ini, pelo **Configurador do Control Room** ao exportar um projeto Apollo válido. Este arquivo está localizado na sub pasta **ServerData** do Projeto Apollo e é distribuído automaticamente para todos os servidores da rede Apollo.



Os diferentes origens têm que estar definidos no arquivo ServerData\viewersources.ini antes que eles possam ser exibidos na árvore de objeto!
As entradas da árvore são atualizadas imediatamente assim que o arquivo ServerData\viewersources.ini tenha sido salvo.



O arquivo ServerData\viewersources.ini tem que ser personalizado na sub pasta ServerData do projeto Apollo. As mudanças em arquivos com os mesmos nomes localizados em outros diretórios são sobrescritas sempre pelo arquivo localizado no subdiretório ServerData.



O arquivo ApolloExplorer.ini está localizado na sub pasta ServerData do Projeto Apollo e é distribuído automaticamente para todos os servidores da rede Apollo.
Um arquivo específico de usuário ApolloExplorer.ini também existe para salvar os ajustes personalizados da interface do usuário.
Windows NT:\Winnt\profiles\user\Local Settings/Apollo/ApolloExplorer.ini
Windows 2000: .../Documents and Settings/User/Local Settings/Apollo/ApolloExplorer.ini.

7.3.1. Display Source

O objeto display source é descrito em três formas diferentes: Proxy Host, Frame Grabber Source, Visu Source.

Estas variações são exibidas quando clique sobre o sinal + do display source.



Framegrabber Source

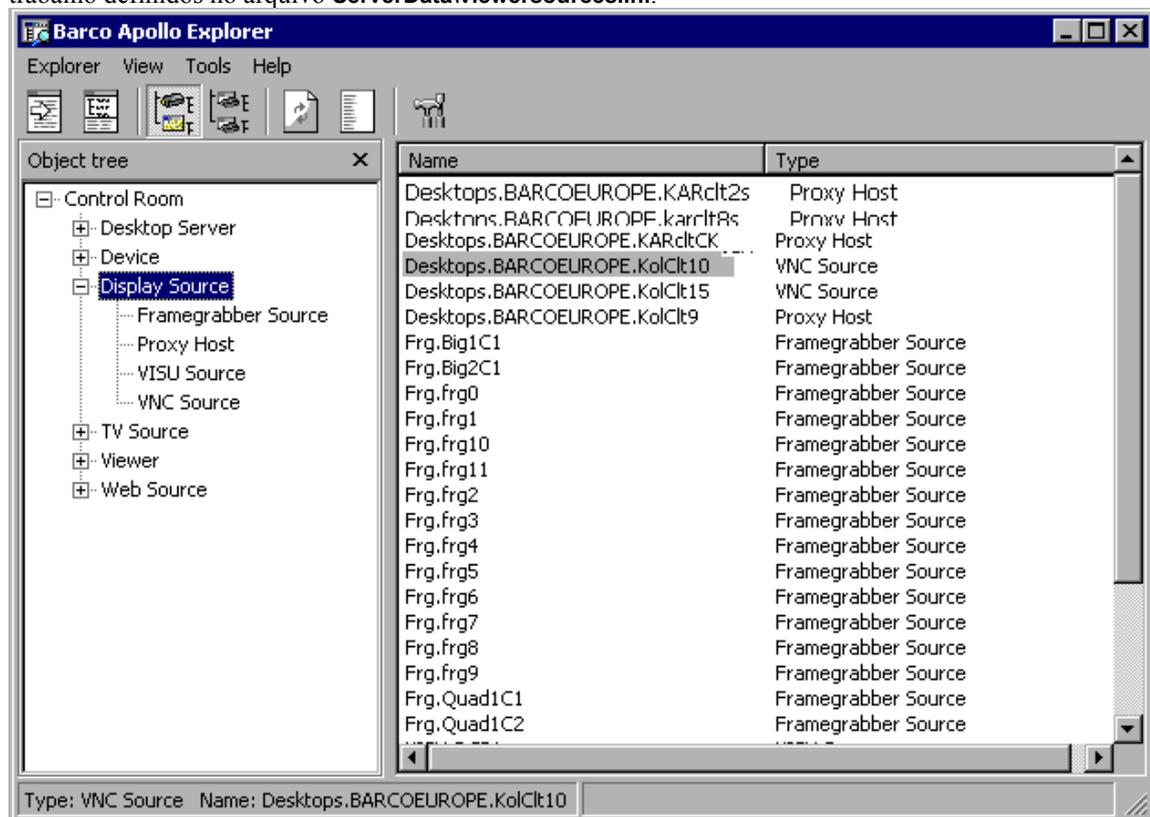
Este tipo de objeto representa todas as placas de entrada Eos do Projeto usado para exibir vídeo análogo e fontes RGB (placas BigVideo, QuadVideo, RGB-Input).

Selecione **Framegrabber Source** na árvore de objeto para listar na área de trabalho todos os nomes de placa de entrada definidos no arquivo **ServerDataViewersources.ini**.

Proxy Host:

Este tipo de objeto representa todas as estações de trabalho do projeto com os conteúdos da tela que serão exibidas no Display de Parede com a ajuda do **Visor Cottus**.

Selecione **Proxy Host** na árvore de projeto para listar na área de trabalho todos os nomes de estação de trabalho definidos no arquivo **ServerDataViewersources.ini**.



Visu Source

Este objeto representa todas as placas de entrada Visu do projeto usadas para exibir vídeo análogo e fontes RGB (video input, input card).

Selecione **Visu Source** na árvore de objeto para listar na área de trabalho todos os nomes da Unidade de Entrada Visu definidos no arquivo **ServerDataViewersources.ini**.

VNC Source:

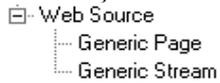
Este tipo de objeto representa todas as estações de trabalho do projeto com os conteúdos da tela que serão exibidas no Display de Parede com a ajuda do **Visor VCN**.

Selecione **VNC Source** na árvore de objeto para listar na área de trabalho todos os nomes de estação de trabalho definidos no arquivo **ServerData\viewersources.ini**.

7.3.2. Web Source

O objeto tipo **Web Source** toma dois formas diferentes: página geral e transmissão de dados geral.

Estas variações são exibidas ao clicar sobre o sinal + de Web source.



General Page

Este tipo de objeto representa todas as páginas de Internet predefinidas do projeto a serem mostradas no Display de Parede com a ajuda do Visor Web.

Selecione **General Page** na árvore de objeto para listar na área de trabalho todos os nomes de endereços de Internet definidos no arquivo **ServerData\viewersources.ini**.

General Data Stream

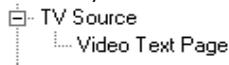
Este tipo de objeto representa todas as transmissões de mídia digital predefinidas a serem mostradas no Display de Parede com a ajuda do Visor MPEG.

Selecione **General Data Stream** na árvore de objeto para listar na área de trabalho todos os endereços de transmissões de mídia definidos no arquivo **ServerData\viewersources.ini**.

7.3.3. TV Source

O objeto tipo **TV Source** toma a forma de uma página de videotexto.

Esta variação é exibida ao clicar sobre o sinal + de TV source.



Videotext Page

Este tipo de objeto representa todas as páginas de vídeo texto predefinidas do projeto a serem exibidas no Display de Parede com a ajuda do Visor VTplus.

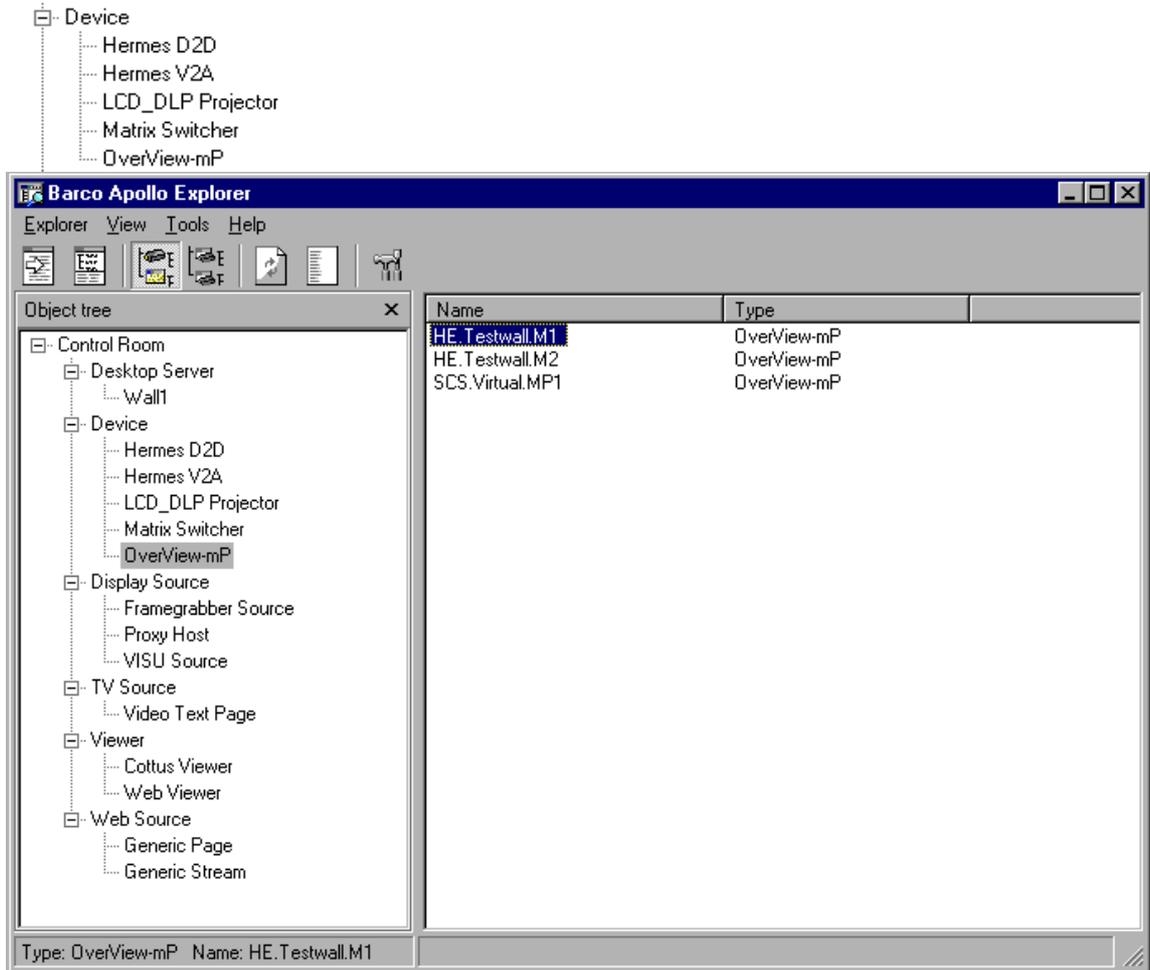
Selecione **Videotext Page** na árvore de objeto para listar na área de trabalho todos os nomes de páginas de vídeo texto definidas no arquivo **ServerData\viewersources.ini**.

7.3.4. Sinopse: Fontes de Árvore de Objeto

As entradas **Display Source**, **Web Source**, e **TV Source** juntas com suas sub entradas servem somente como uma fonte gráfica de informação que usam fontes específicas de visor definidas. Elas não podem ser editadas ou controladas. Estas entradas não contam com um menu contexto.

7.3.5. Dispositivo

Clique sobre o sinal + do lado do **Dispositivo** para ver todos os tipos de dispositivo do Projeto Apollo.



Selecione um tipo dispositivo para ver nomes dos dispositivos definidos a este tipo de dispositivo. Os tipos de dispositivo e os nomes de dispositivo estão especificados pelo **Configurador de Control Room**.

7.3.6. Sinopse: Dispositivo



Lista somente dispositivos suportados por Apollo e com o modelo preparado pelo Configurador Visio. Claro que, o dispositivo tem que ser de fato parte da configuração atual do Display de Parede Apollo a ser listada na árvore de objeto.



Clique sobre o nome na área de trabalho (botão direito do mouse) de um dispositivo para abrir o menu contexto. O menu contexto inclui o menu Propriedades, item usado para abrir a caixa de diálogo propriedades para controlar o dispositivo.

Isto lhe permite acesso a funcionalidade de gerenciamento do dispositivo, veja [Gerenciamento de Dispositivos no Explorador](#).

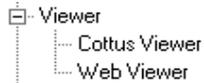
Use o arquivo Explorer.ini para definir itens de menu adicionais para o menu contexto. A personalização do menu contexto também permite definir comandos que são até mesmo ativos quando múltiplos dispositivos são selecionados de uma vez. Isto faz possível, por exemplo, apagar todos os projetores com somente um clique do mouse.

7.3.7. Visor

Clique no sinal + ao lado do visor para listar todos os visores configurados e executados (visor **FRG**, visor **Visu**, visor **Cottus**, **Visor VNC**, **Visor Web**, **Visor Mpeg**, **Visor VTplus**).



Esta entrada não estará disponível na árvore de objeto se nenhum dos visores têm sido executado.

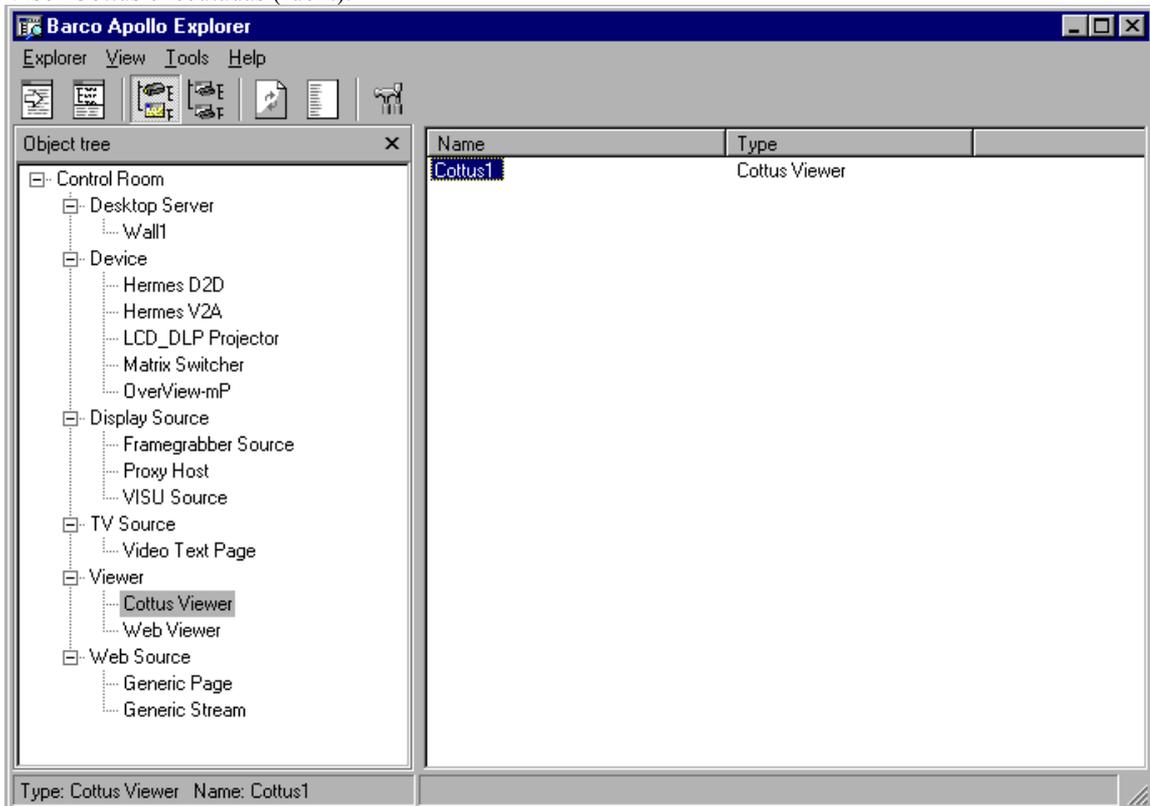


Visor Web

Este tipo de objeto representa todos os Visores Web executados do Projeto Apollo. Selecione **Web Visor** na árvore de objeto para listar na área de trabalho todos os nomes das instâncias do Visor Web executadas (Ident).

Visor Cottus

Este tipo de objeto representa todos os Visores Cottus executados do Projeto Apollo. Selecione **Cottus Visor** na árvore de objeto para listar na área de trabalho todos os nomes das instâncias do Visor Cottus executadas (Ident).



O menu é aplicado para os Visores **FRG**, **Visu**, **VNC**, **MPEG**, e para o **Visor VTplus**: A entrada correspondente e o nome das instâncias estão listados na área de trabalho assim que o visor é executado.

Sinopse: Visor



Lista somente os visores executados sem considerar como os visores foram executados, se junto com um layout, um atalho no Display de Parede, ou a interface de comando.



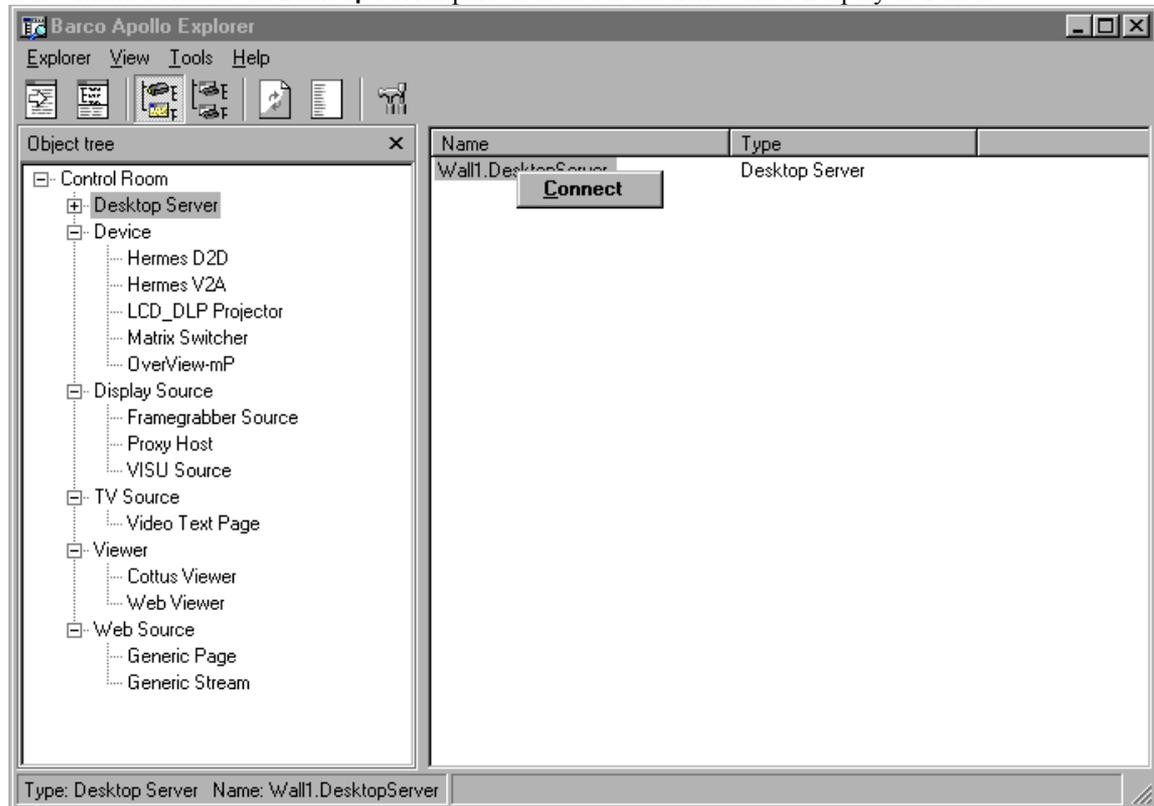
Clique sobre um nome de visor na área de trabalho (botão direito do mouse) para abrir o menu contexto. O menu contexto inclui o menu Propriedades usado para abrir o caixa de diálogo de propriedades para controlar o dispositivo. Isto lhe permite acesso para a funcionalidade de controle de visor, cf. [Controlando Visores](#). Use o arquivo Explorer.ini para definir itens de menu adicionais para o menu contexto. A personalização do menu contexto permite definir comandos que são ativados assim múltiplos dispositivos sejam selecionados de uma vez. Isto faz possível, por exemplo, ocultar ou mostrar os conteúdos de todas as janelas de visor com somente um clique do mouse.

7.3.8. Desktop Server

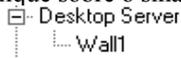
Todos os Servidores de Consola ativos do Projeto Apollo são listados com a entrada **Desktop Server** e a sub entrada do **Display de Parede** associado

Selecione a entrada **Desktop Server** para exibir o nome completo do **Desktop Server** na área de trabalho.

Use o **menu contexto** do **Desktop Server** para estabelecer um nexco com o Display de Parede.

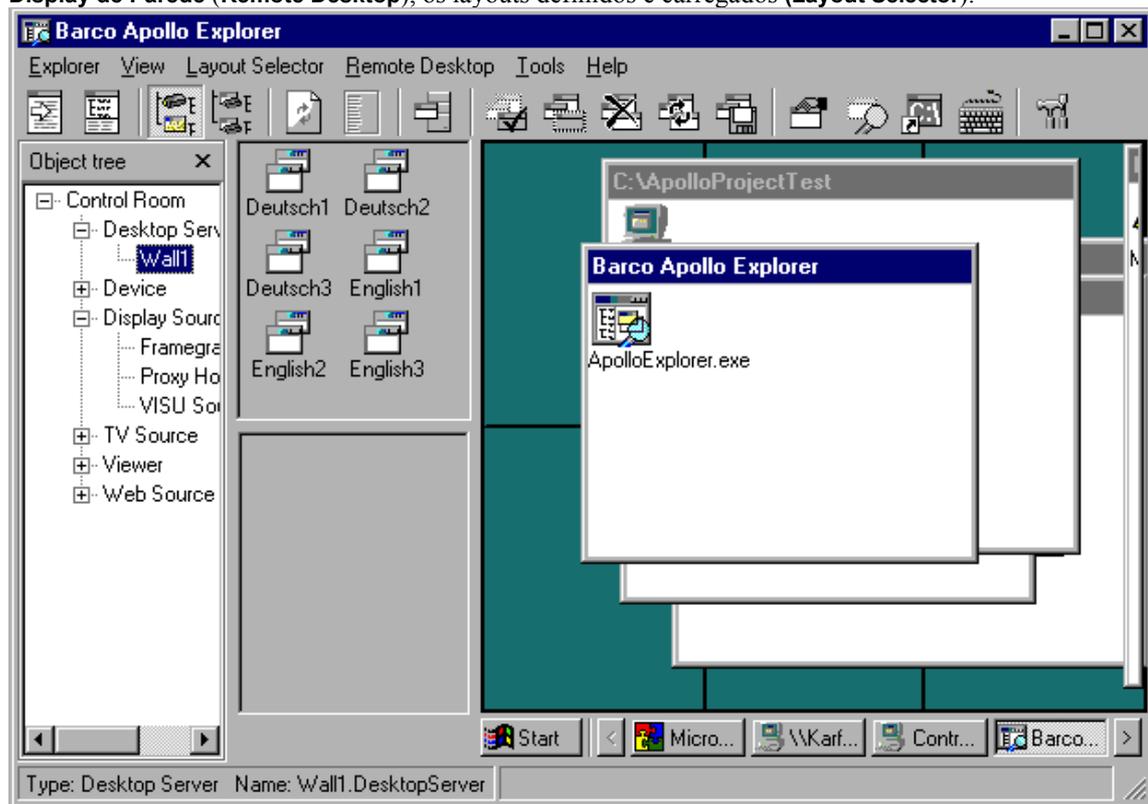


Clique sobre o sinal + ao lado do **Desktop Server** para ver o nome do Display de Parede.



É estabelecido um nexco com o Display de Parede também clicando sobre o nome do Display de Parede listado na árvore objeto.

Selecione o **Display Wall** e a barra de menu e ferramentas do Explorer são expandidas com entradas e a funcionalidade do Remote Desktop e do Layout Selector. A área de trabalho mostra a configuração do **Display de Parede (Remote Desktop)**, os layouts definidos e carregados (**Layout Selector**).



7.4. Área de trabalho do Explorador

A seleção do nó na árvore de objeto determina o que é exibido e como é exibido; veja [Object Árvore](#). Objetos na área de trabalho têm um **menu contexto**, com exceção das fontes, as quais podem ser acessadas clicando com o botão direito do mouse.

O **menu contexto** inclui o menu **Properties**, item usado para abrir a caixa de diálogo **Properties** para controlar os objetos.

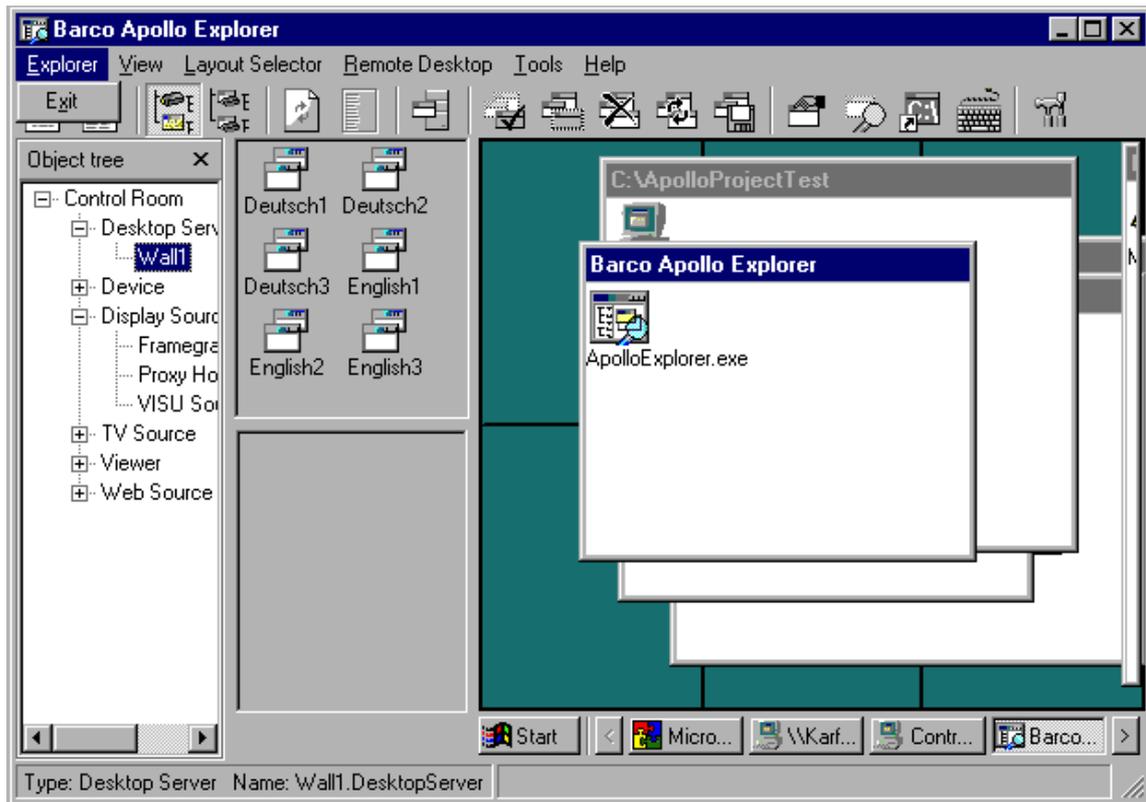
7.5. A Barra Menu do Explorador

A barra de menu do Explorador inclui os itens seguintes: **Explorer**, **View**, **Remote Desktop**, **Layout Selector**, **Tools**, e **Help**.



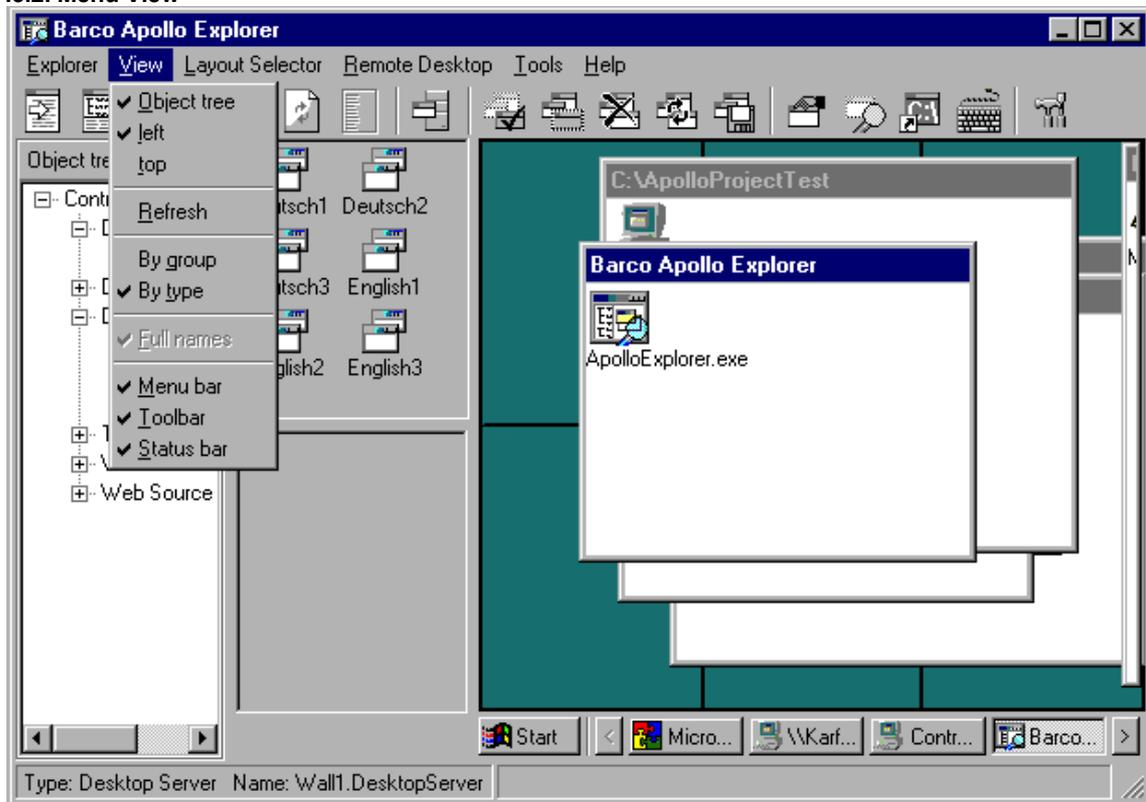
Os itens de Menu dependem do nó selecionado na árvore de objeto: Os itens de menu Remote Desktop and Layout Selector estão disponíveis somente se o Display de Parede selecionado é controlado por um Desktop Server.

7.5.1. Menu Explorer



Selecione **Exit** para fechar o Explorador Apollo. Os ajustes específicos são salvados e o Explorador abrirá com estes ajustes a próxima vez que seja executado.

7.5.2. Menu View



Use este menu para selecionar como é que a janela do Explorador vai mostrar. Os comandos relacionados estão agrupados junto: Uma marca check [✓] antes do item de menu habilita este item.

Object tree: marca check = a árvore de objeto é exibida; sem marca = a árvore de objeto é ocultada.

Left: Posição da árvore objeto, ativa somente se a árvore de objeto é exibida. Resulta numa janela dividida verticalmente: árvore de objeto á esquerda, área de trabalho á direita.

Top: Posição da árvore objeto, ativa somente se a árvore de objeto é exibida. Resulta numa janela dividida horizontalmente: árvore de objeto no topo, área de trabalho embaixo.



Left/top são comandos toggle se tem sido habilitado "Mostrar árvore de objeto".

Refresh: Redesenha a janela do Explorador. Corresponde com o botão do mesmo nome na barra de ferramentas. Use esta função, por exemplo, para aplicar mudanças no arquivo **ServerDataViewersources.ini** ou no **ApolloExplorer.ini** para a árvore de objeto.

Sorted by Groups: Classifica os objetos da árvore de objeto por grupos segundo o definido no plano de configuração. Um grupo sempre começa com o mesmo nome.

Sorting by Types: Classifica os objetos da árvore de objeto por tipos (classes), por exemplo, de acordo com fontes, dispositivos, servidores desktop, visores, etc. segundo o definido no plano de configuração.



Ver a classificação por grupos ou tipos são comandos toggle.

Full Nomes: Os objetos são exibidos com o nome completo usado para definir os objetos no control room bus. Somente os últimos caracteres (depois do ultimo ponto/extensões) são exibidos como nomes se esta opção é desabilitada.

Name	Typ	Name	Typ
SCS.TestPool.BR1	LCD_DLP Projektor	BR1	LCD_DLP Projektor
HE.Testwall.H1	Hermes D2D	H1	Hermes D2D
HE.Testwall.H2	Hermes V2A	H2	Hermes V2A
HE.Testwall.M1	OverView-mP	M1	OverView-mP
HE.Testwall.M2	OverView-mP	M2	OverView-mP
SCS.Virtual.MP1	OverView-mP	MP1	OverView-mP
SCS.Virtual.SW1	Matrix Switcher	SW1	Matrix Switcher

Menu Bar: A barra de Menu é mostrada se a marca check é selecionada.



O comando para exibir a barra de menu novamente está localizado no menu contexto da janela da barra de titulo. Este menu contexto, aberto clicando com o botão direito do mouse, oferece não somente comando Windows familiares para manipular a janela, mas também, o comando para exibir a barra menu.

O comando para ocultar a barra de menu pode também ser invertido editando o arquivo **Apollo Explorer.ini** localizado na pasta de usuário especifica.

Windows NT:\Winnt\profiles\user\Local Settings\Apollo\ApolloExplorer.ini

Windows 2000: .../Documents and Settings/User/Local

Settings/Apollo/ApolloExplorer.ini.

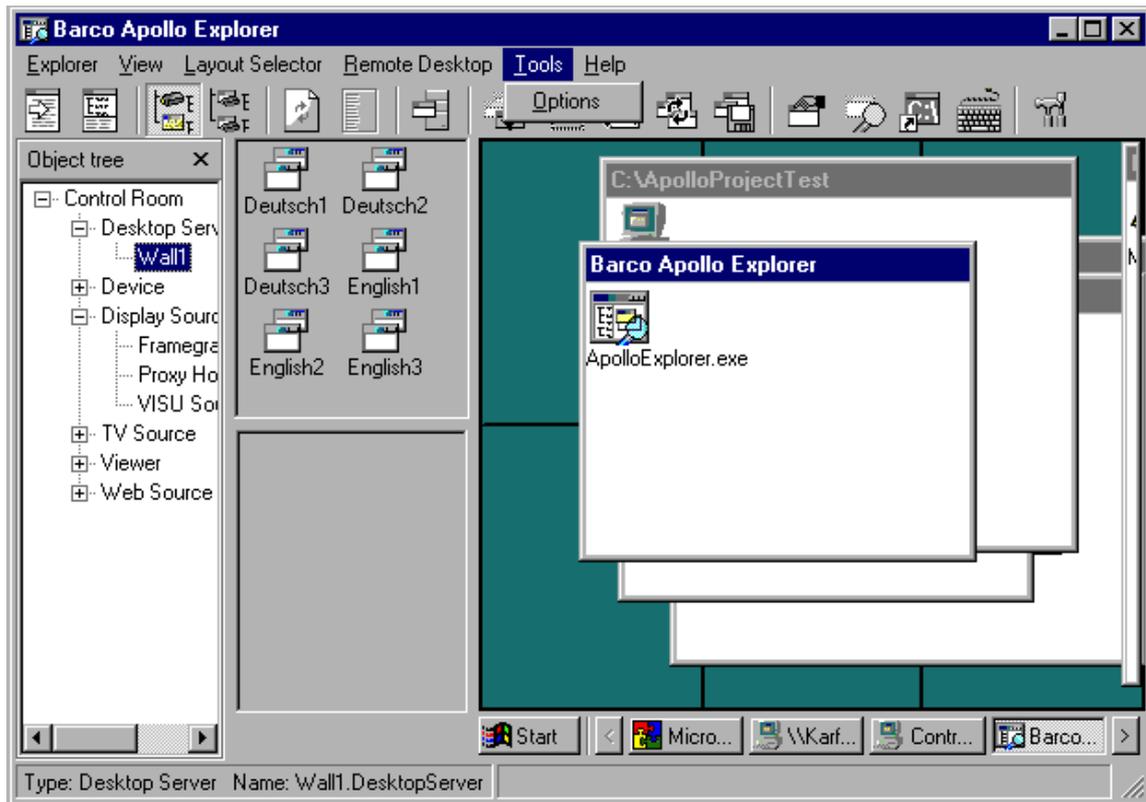
Mudanças a este arquivo não são aplicadas se o Explorador Apollo está em uso!

Feche o Explorador antes de editar este arquivo!

Tool Bar: Marca check selecionada = a barra de ferramentas é exibida; sem a marca = a barra de ferramentas é ocultada.

Status Bar: Marca check selecionada = a barra de estado é exibida; sem a marca = a barra de estado é ocultada.

7.5.3. Menu Tools



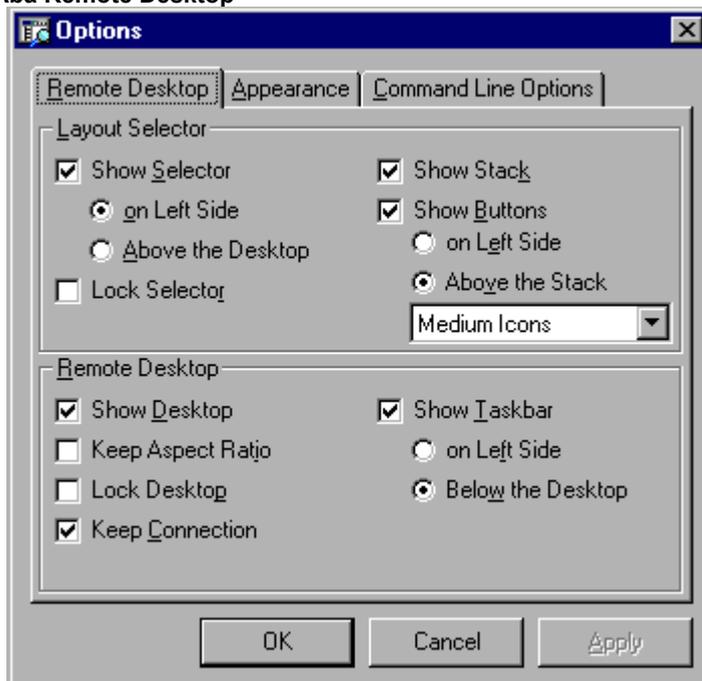
O item de menu **Options** no menu **Tools** abre uma caixa de diálogo com três abas usada para personalizar a área de trabalho.



Os comandos nestas abas são referidas a **Remote Desktop** e o **Layout Selector**, ambos são ativos somente se o **Display de Parede** tem sido selecionado na árvore de objeto. Só então a área de trabalho exibe o display.

Porém, a configuração de esta exibição pode ser personalizada embora a seleção feita na árvore de objeto.

Aba Remote Desktop



Layout Selector

Todas as opções são selecionáveis somente quando é exibido o Layout Selector.

Escolha **Show Selector** para exibir o Layout Selector na área de trabalho. A posição do Layout Selector na área de trabalho pode ser especificada em referencia ao Remote Desktop: Ou do **lado esquerdo** (a área de trabalho é dividida verticalmente) ou **sobre o Desktop** (a área de trabalho é dividida horizontalmente).



O Layout Selector cobre toda a área de trabalho se o Remote Desktop não é exibido.

Escolha **Show Stack** para exibir todos os layouts carregados. Estes podem estar mostrados ou a direita dos layouts disponíveis (**Mostrar botões ao lado direito**) ou debaixo dos layouts disponíveis. (**Mostrar Botões sobre a pilha**). Use esta caixa lista para especificar o tamanho do ícone dos layouts disponíveis. Os layouts podem ser listados somente pelo nome (sem ícone) também.

Use a opção **Lock Selector** para desabilitar a funcionalidade **Layout Selector**. Layouts já carregados não podem ser descarregados e os layouts não carregados ainda não podem ser carregados. Os botões para todos os layouts são desativados também.

Remote Desktop:

Todas as opções somente são selecionáveis quando o Remote Desktop é exibido.

Selecione **Show Desktop** para exibir o Desktop Remoto na área de trabalho. A opção **Keep Aspect Ratio (manter a relação de aspecto)** tem que ser conferida para mostrar o Display de Parede com a relação de aspecto atual. Isto preserva a relação de aspecto do desktop virtual e corresponde a relação de aspecto da configuração de módulo atual. As mini janelas têm as mesmas relações de aspecto como as janelas do Display de Parede.

Use a opção **Lock Desktop** para desabilitar e segurar a funcionalidade da aplicação **Remote Desktop**. As mini janelas podem logo não ser manipuladas e o Display de Parede não pode ser mudado pelo **Remote Desktop**. Mudanças levadas a cabo no Display de Parede continuam a ser mostradas.

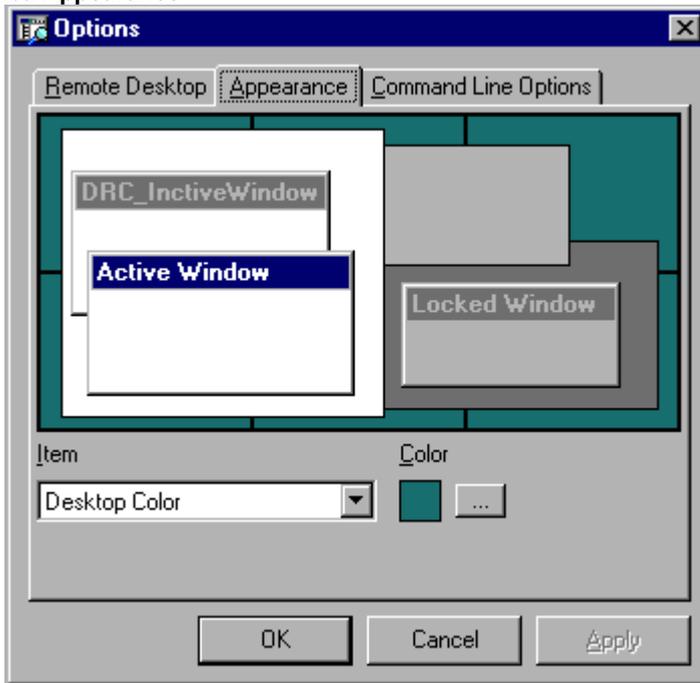
Selecione **Keep Connection** para manter onexo entre Remote Desktop e Desktop Server até mesmo quando clique num dispositivo, por exemplo, na árvore de objeto, o qual desativa o Remote Desktop e o Layout Editor.



Se a opção **Keep Connection** não é selecionada, o nexo é cortado ao trocar a um nodo diferente na árvore de objeto e tem que ser restabelecido clicando sobre **Display Wall**.

A barra de tarefa pode ser exibida ou ocultada. Se é exibida, você pode selecionar a posição da barra de tarefas.

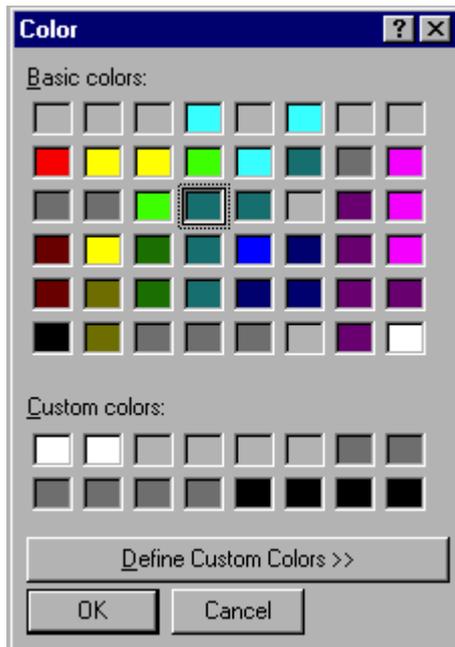
Aba Appearance



Use esta aba para ajustar as cores para os elementos seguintes:

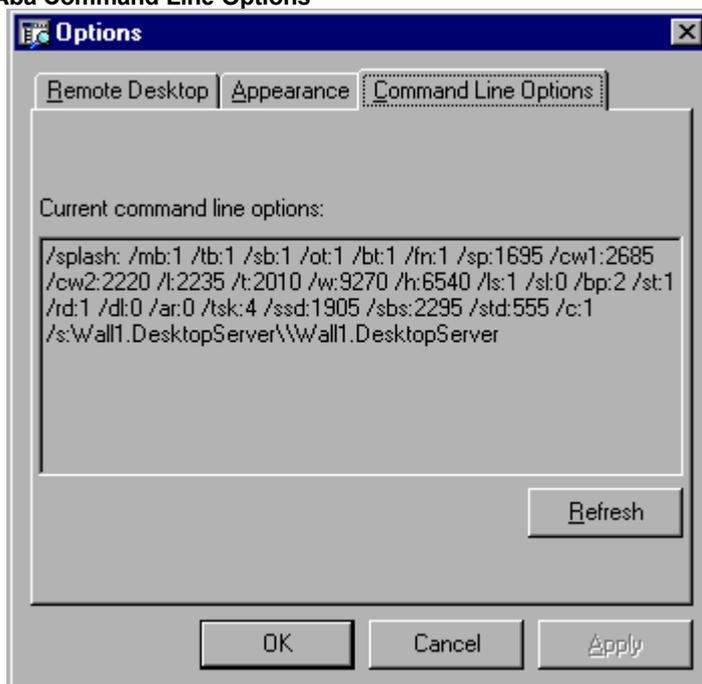
- ▶ Cores do Desktop
- ▶ Marco do Desktop
- ▶ Janela ativa
- ▶ Janela inativa
- ▶ Janela assegurada
- ▶ Região selecionada
- ▶ Cor da região
- ▶ Região assegurada

Selecione um elemento a ser personalizado da caixa lista. Clique no botão next para a cor exibida para abrir a caixa de diálogo padrão Windows de seleção de cor.



Selecione a cor.

Aba Command Line Options



Use a aba **Command Line Options** para abrir o Explorador usando um atalho com os valores pré-ajustados para tais funções como ajustes de visualização. Isto requer a definição dos parâmetros correspondentes ao atalho.

Estes parâmetros são listados na tabela seguinte.



O modo mais fácil para passar parâmetros corretos ao atalho é personalizar a interface do usuário do Explorador como desejado e logo atualizar e realçar as entradas na aba Command Line Options. Use CTRL+C ou o comando copy do menu contexto para copiar estas entradas e logo cole na caixa de diálogo de Propriedades do atalho.

A interface do usuário do Explorador pode ser personalizado segundo as necessidades. Por exemplo, uma tela similar à aplicação independente previa **Layout Selector** pode ser especificada ocultando a **árvore de objeto** e o **Remote Desktop**.

Criar um atalho incluindo as opções de linha de comando correspondente para executar uma instância do Explorador usando esta interface de usuário.



O número de parâmetros definíveis para atalhos Windows é limitado.



O arquivo específico de usuário **ApolloExplorer.ini** não é sobrescrito ao executar uma instância do Explorer usando um atalho com o parâmetro **Ident**.

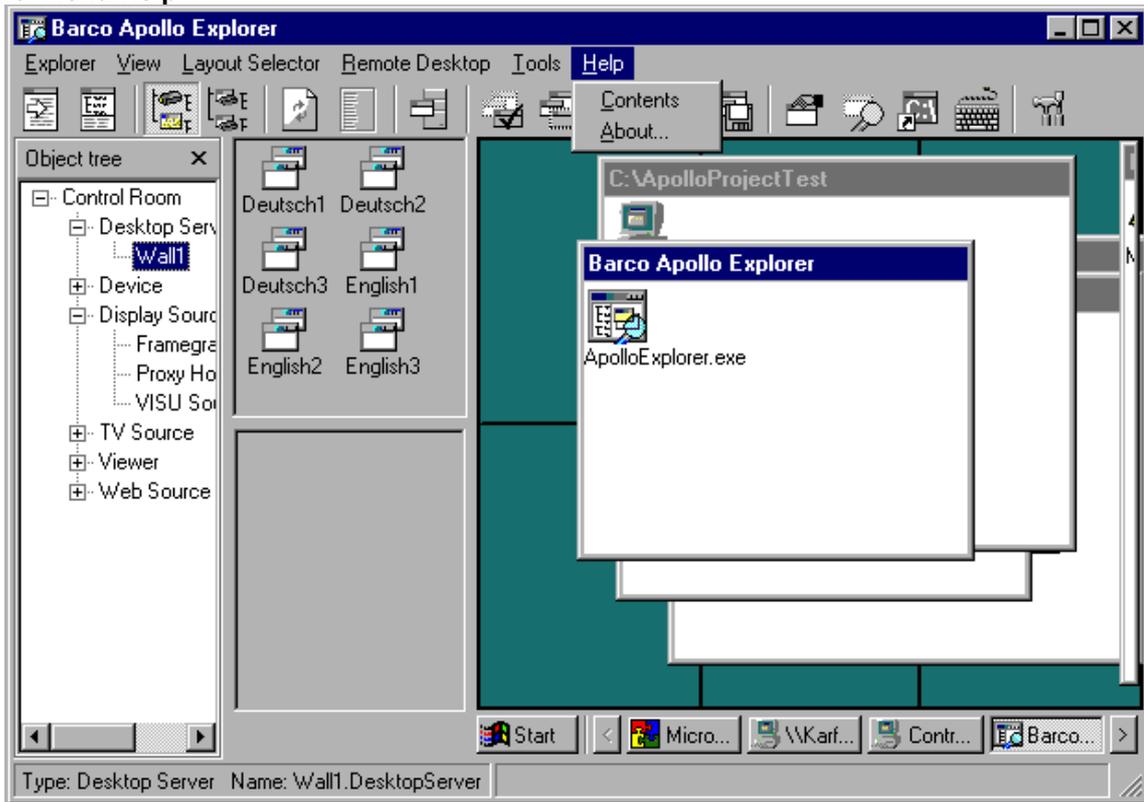
7.5.4. Opções Válidas da linha de Comandos

Sintaxe: **ApolloExplorer.exe** [/ < opção >:<valor >] [/ < opção >:<valor >].

Opção	Valor	Significado
/help, /?		Exibe as opções de comando
/ident, /id	<nome>	Inicia o Explorer transferindo o nome especificado. Se um Explorador com este nome já está se executando, esta instância é ativada e as opções de comando são enviadas a ele. A segunda instância é fechada.
/splash, /spl		Mostra a tela splash ao início do Explorer.
/menubar, /mb	0, 1	Mostra /oculta a barra de menu
/toolbar, /tb	0, 1	Mostra /oculta a barra de ferramentas
/statusbar, /sb	0, 1	Mostra /oculta a barra de estado
/objecttree, /ot	0, 1 (ou esquerda), 2 (ou topo)	Oculta a árvore de objeto/mostra ela ao lado esquerdo/sobre a lista objeto
/bytype, /bt	0, 1	Ver objetos na árvore por grupo/por tipo
/fullnames, /fn	0, 1	Mostra os nomes curto/completo na lista de objetos
/splitterposition, /splitpos, /sp	<posição>	Posição da barra divisora entre a árvore de objeto e a lista de objetos
/columnwidth1, /colw1, /cw1	<largo>	Largo da primeira coluna na lista de objetos
/columnwidth2, /colw2, /cw2	<largo>	Largo da primeira coluna na lista de objetos
/left, /l	<pos esquerda>	Coordenada esquerda da janela principal
/top, /t	<pos topo>	Coordenada topo da janela principal
/width, /w	<largo>	Largo da janela principal
/height, /h	<altura>	Altura da janela principal
/refresh, /r		Atualiza a tela da árvore de objeto e do objeto

Opção	Valor	Significado
		lista
/layoutselector, /laysel, /ls	0, 1 (or left), 2 (or top)	Oculto o layout selector/mostra ele ao Lado esquerdo/sobre o remote desktop
/selectorlocked, /sellock, /sl	0, 1	Segura/libera o layout selector
/buttonpanel, /btnpnl, /bp	0, 1 (or left), 2 (or top)	Oculto o layout button panel/mostra ele ao lado esquerdo /sobre a pilha de layout
/stack, /st	0, 1	Oculto/mostra o layout stack
/remotedesktop, /remdsk, /rd	0, 1	Oculto/mostra o remote desktop
/desktoplocked, /dsklock, /dl	0, 1	Segura/libera o remote desktop
/aspectratio, /asprat, /ar	0, 1	Mantém a relação de aspecto do remote desktop
/taskbar, /tskbar, /tsk	0, 1 (or left), 4 (or bottom)	Oculto a barra de tarefas /mostra ele ao lado esquerdo/debaixo do remote desktop
/splitterselectordesktop, /sseldsk, /ssd	<position>	Posição da barra divisora entre o layout selector e o remote desktop
/splitterbuttonsstack, /sbtnstk, /sbs	<position>	Posição da barra divisora entre o layout button panel e o layout stack
/splittertaskbardesktop, /stskbdsk, /std	<position>	Posição da barra divisora entre a barra de tarefas e o remote desktop
/connection, /con, /c	0, 1	Mantém a conexão ao desktop server até mesmo se o remote desktop não está visível.
/Selecione, /sel, /s	<node>\<item>	Seleciona o nodo na árvore de objeto e o item na lista de objetos. Nodo e Item estão separados por \.
/fontnome, /fnt		Seleciona a fonte principal
/fontsize, /fntsz	<size>	Seleciona o tamanho para a fonte principal
/labelfontnome, /lblfnt		Seleciona o tipo da fonte para os rótulos
/labelfontsize, /lblfntsz	<size>	Ajusta o tamanho da fonte para os rótulos
/end		Fim do programa

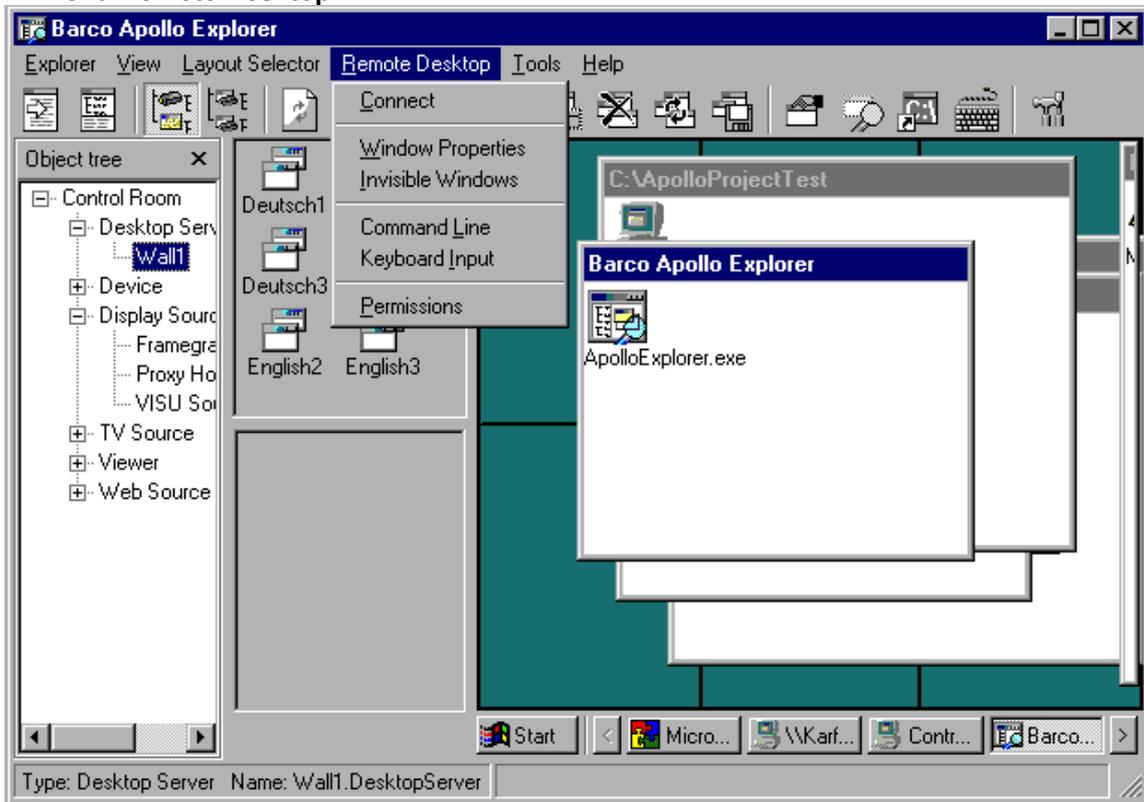
7.6. Menu Help



O menu **Help** oferece acesso à tabela de conteúdos da ajuda online.

Info mostra a informação da versão do software.

7.7. Menu Remote Desktop

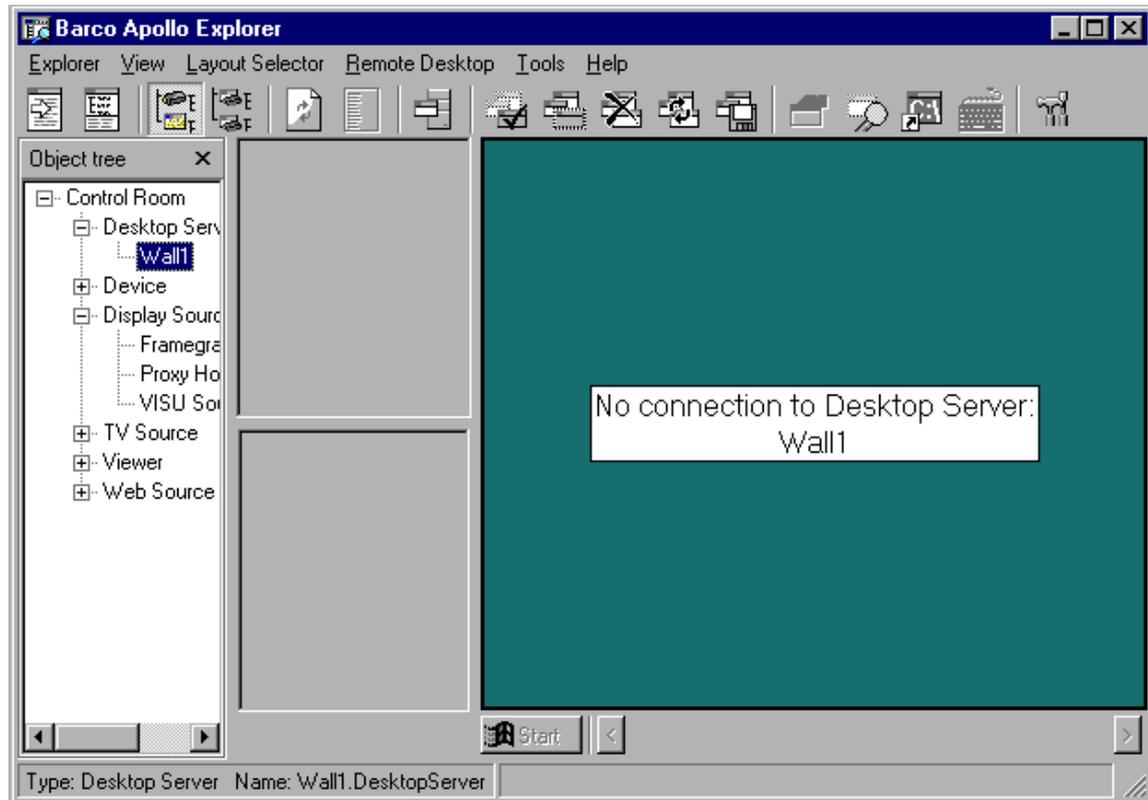


O componente **Remote Desktop** está instalado em cada computador que tem acesso as janelas do Display de Parede. Use este componente para manipular as janelas do Display de Parede desde uma estação de trabalho separada e remota.

Depois que o **Desktop Server** tem sido executado, este determinará primeiro quais janelas estão abertas atualmente. São determinados o título, posição e tamanho para cada janela. Esta informação é atualizada dinamicamente.

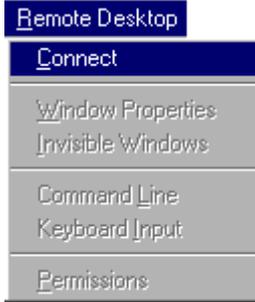
A informação da janela é passada para o Control Room Bus e por tanto disponível para o Apollo **Remote Desktop**.

Um nexco perdido entre o **Remote Desktop** e o Display de Parede é indicado no virtual desktop.

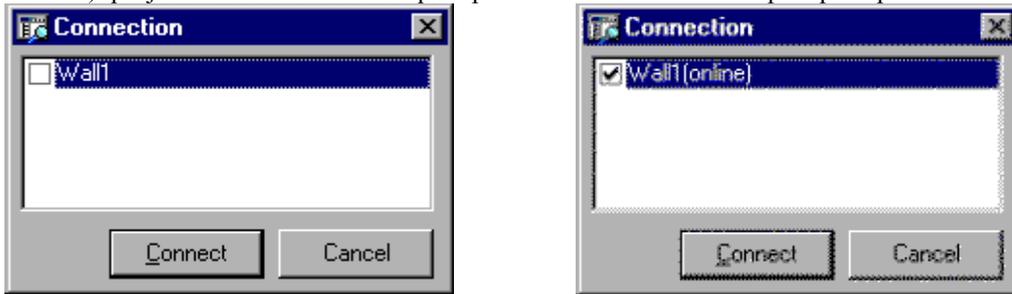


Para controlar um Display de Parede, a conexão tem que ser estabelecida entre o **Remote Desktop** e o **Desktop Server**.

Connect



Um diálogo abre ao selecionar a opção **Connect** no menu **Remote Desktop**. Todos os Displays de Parede que podem ser anexados são listados aqui. **Online** indica os Displays de Parede (**Desktop Servers**) que já tem sido executados e quais podem ser conectados a tempo àquele ponto.

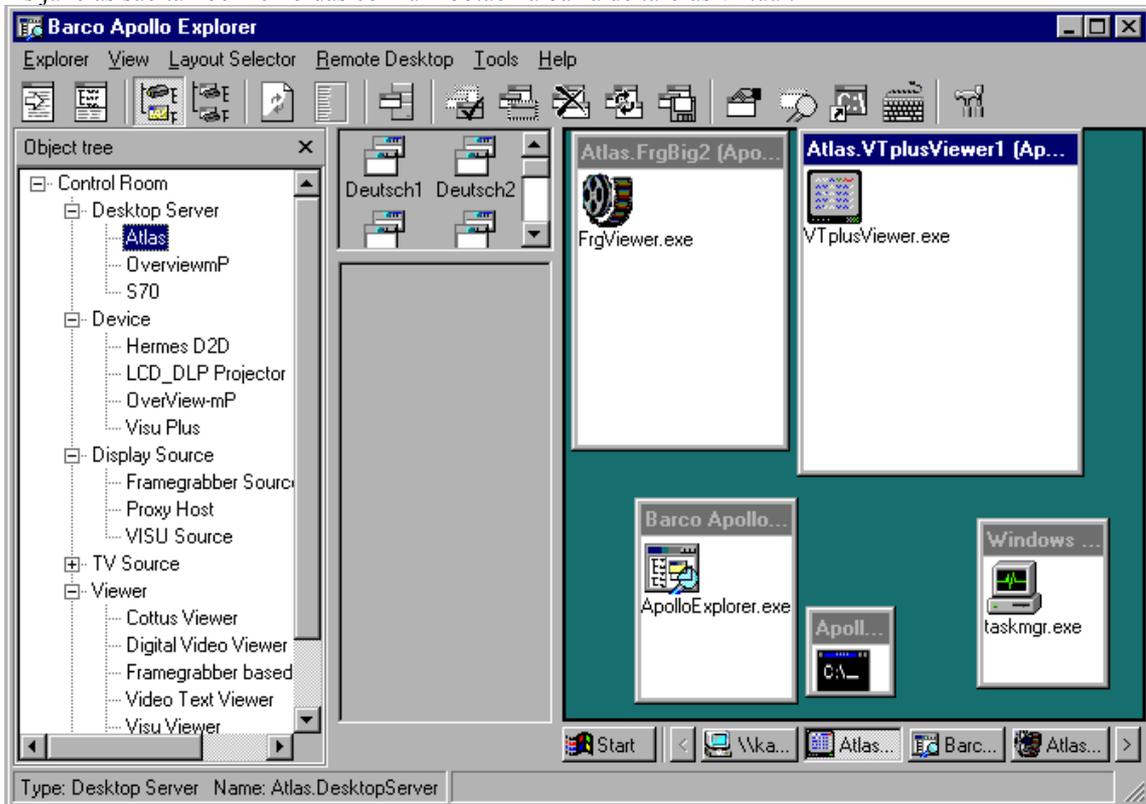


A janela exibe agora na área esquerda o **Layout Selector** integrado com as abas de região (se tem regiões definidos no banco de dados), ícones de layout no **layout area**, e o **layout stack**. O lado direito exibe o virtual desktop com suas mini janelas e a barra de tarefas.

Virtual Desktop

O **virtual desktop** mostra uma mini janela para cada janela visível do layout carregado. Dependendo das permissões, o layout do Display de Parede pode ser modificado por meio das mini janelas no virtual desktop.

As janelas são também exibidas com um botão na barra de tarefas virtual.

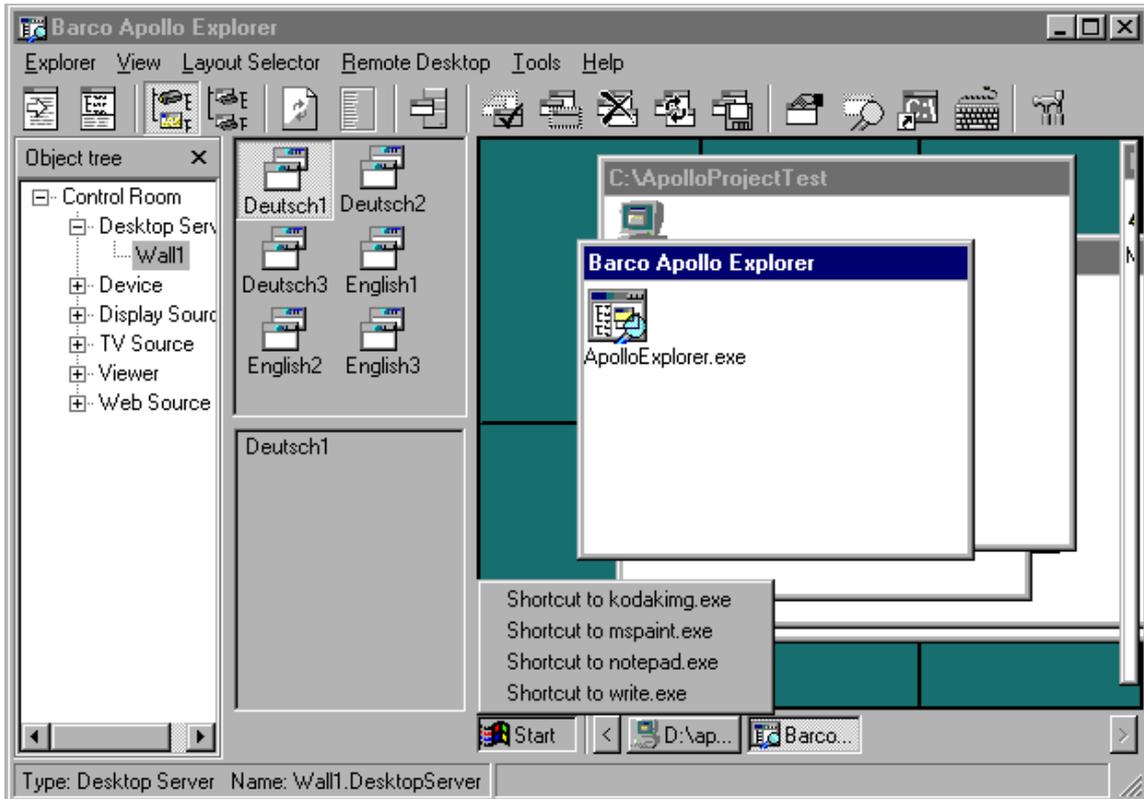


As mini janelas no desktop possuem as propriedades definidas para as janelas do layout carregado no Display de Parede. A barra de título das mini janelas, os conteúdos das janelas, os botões na barra de tarefas também têm um menu de contexto. O título da janela ou, se disponível, a Descrição é exibido como ferramenta de ajuda. Além da Descrição também será exibido na janela de cliente.

Barra de tarefas (Task bar)



Clique no botão Start na barra de tarefas para ver todos os atalhos os quais foram definidos no layout. Para executar uma aplicação desejada, só selecione-o.



Window Properties



Um diálogo abre para definir as propriedades da janela selecionada no layout.

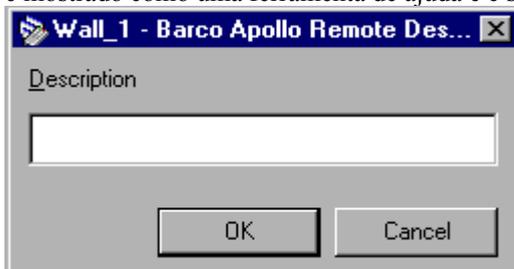


A opção **Always on top** significa que a janela selecionada será sempre exibida no topo de todas as outras.

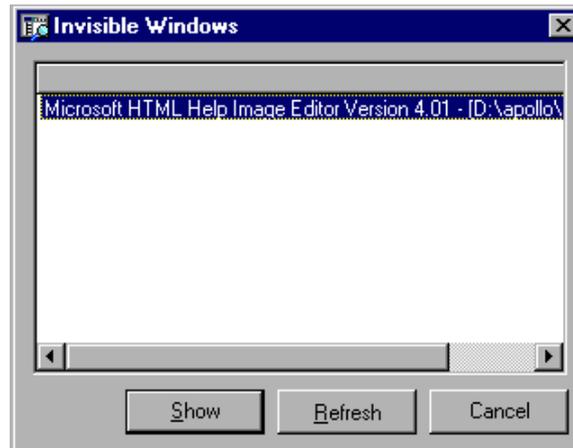
Sizable significa que o tamanho da janela pode ser mudada usando o mouse ou o menu de sistema. Uma janela com tamanho mutável pode encaixar com os quatro cantos.

Use a propriedade **Visible** para mostrar ou ocultar uma janela. Uma janela ocultada ou não é mostrada na barra de tarefas

Insira um texto descritivo ou explicativo ou comentário sobre a janela no campo Description. Este texto é mostrado como uma ferramenta de ajuda e é salva no layout.

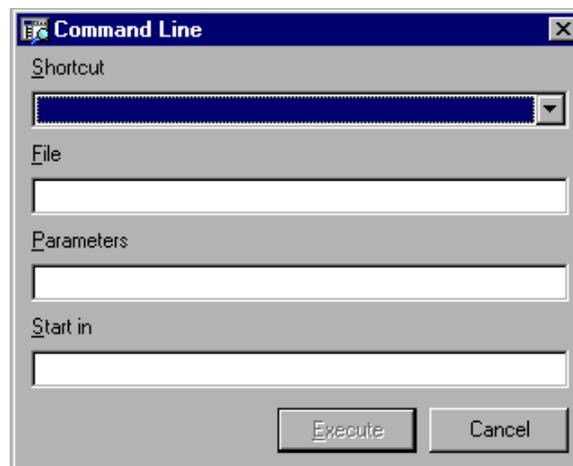


Invisible windows



Isto exibe uma lista de programas executando-se no fundo. Selecione o programa desejado e clique em **Show** para trazer o programa para frente.

Command line



Aqui, você ingressa o comando para executar uma aplicação no Display de Parede. Selecione o atalho do programa a ser executado da lista de **atalhos** ou escrevendo no campo respectivo. **File** contém o nome do documento a ser aberto. O campo **Start in** contém o diretório desde onde o programa é executado. Se algum parâmetro adicional tem que ser passado, ingresse estes no campo **Parameters**.

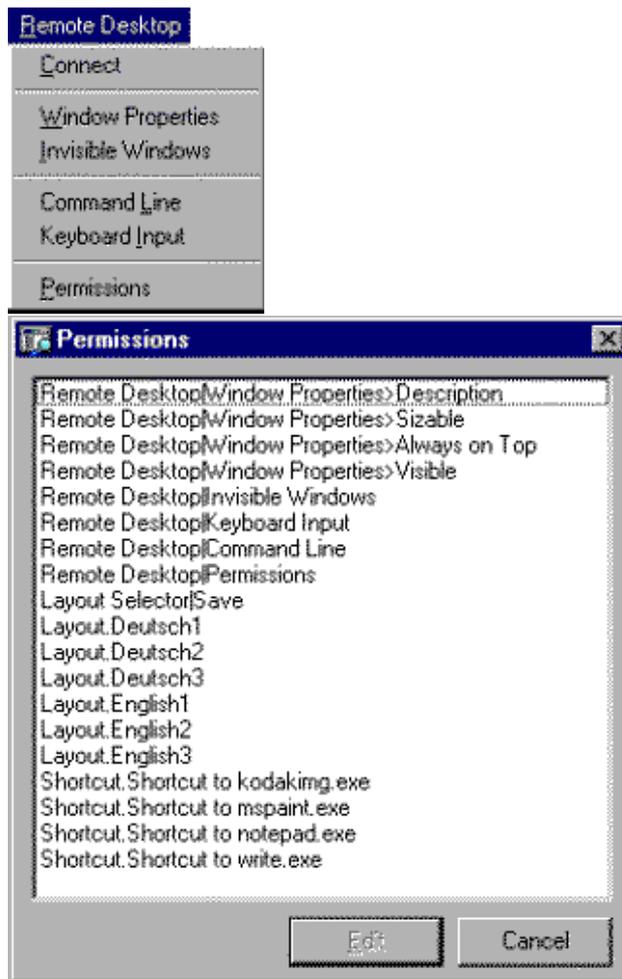
Keyboard input



Use um diálogo de entrada para enviar dados desde um teclado a uma janela. Isto utiliza a mesma sintaxe como a função de envio de caracteres VB (veja [Comandos via teclado](#)), por exemplo, existem caracteres especiais e combinações de teclado. .

Selecione o destino da caixa lista.

Permissões



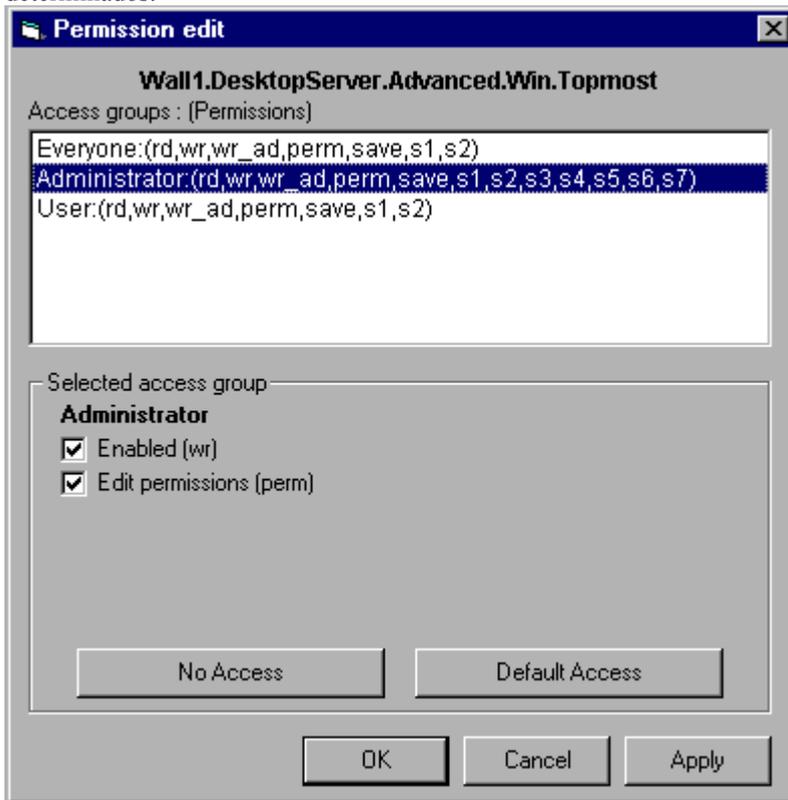
Use este comando para editar a **permission** do item respectivo. O diálogo **permission** aparece, no qual todos os itens que têm permissões designadas são listados: itens de menu, regiões, layouts, atalhos. Selecione a entrada desejada e clique sobre **Edit**. O diálogo **Permission edit** é mostrado. Este diálogo está disponível também via o menu contexto das aba região, botões de layout, e a área de região no virtual desktop.



Por favor, refira-se a [Permissões](#) para obter informação sobre permissões específicas de um item.

Permission edit

Selecione o acesso respectivo de grupo de usuário para ver quais permissões estão disponíveis e como eles são determinados.



Clique sobre **No Access** para retirar todas as permissões. Clique sobre **Default Access** para designar as permissões segundo é definido no arquivo AccessGroups.ini veja [Definindo AccessGroups](#). Marque ou desmarque o item respectivo. Clique **Apply** para designar as modificações para acesso do grupo de usuário. Selecione **Ok** para executar as modificações e feche o diálogo. Pressione **Cancel** para fechar o diálogo sem modificações.



O diálogo **Permission Edit** também abre mediante o comando **Permission** do menu contexto (botão direito do mouse) da aba região, dos ícones de layout, e os representantes da região no Virtual desktop.

7.7.1. Trabalhando com Remote Desktop

É recomendado definir layouts permanentes para as janelas do Display de Parede. Um layout é o arranjo de janelas diferentes em toda a consola ou em uma ou mais regiões do Display de Parede. Posição e tamanho são especificados num layout para cada janela e referências do canto esquerdo superior da região.



Se foram definidas regiões, a posição de uma janela é dada relativa ao canto esquerdo superior desta região.

Se foram definidas regiões, e se a região for selecionada, o desktop virtual mostra a região, não todo o Display de Pared. Por favor, tenha isto em mente ao organizar as janelas de um layout no Display de Parede, poderia ser necessário encolher ou sobrepor as janelas para encaixar elas dentro da região.

O nome de cada janela é listada na barra de título . Os layouts são facilmente definidos com o **Layout Editor** E salvados no banco de dados Apollo.

O **Remote Desktop** não tem acesso ao banco de dados de Apollo, mas, **Control Room Bus**. O **Control Room Bus** tem acesso ao banco de dado Apollo, além disso recebe informação atualizada desde o **Desktop Server** do Display de Parede e passa informação atualizada ao **Desktop Server**, respectivamente.

As seguintes interações requerem permissões apropriadas, por exemplo, não é possível clicar sobre um ícone de layout se foram invisíveis.

Estabeleça uma ligação como o Display de Parede. Selecione os layouts a serem carregados desde **a barra de layout**.

Ativando o carregando um layout rearranja qualquer possível janelas abertas ou executa aplicações adicionais se janelas deles ainda tiverem que ser descobertas.

Muitos layouts podem ser ativados simultaneamente. Estes são então gerenciados numa pilha. Se uma janela for associada com muitos layouts, sua posição e o tamanho é determinado pelo layout ativado ou carregado por ultimo, por exemplo, o layout superior.

Se um layout é excluído as janelas remanentes são então reorganizadas.

Você pode redimensionar, reposicionar, minimizar, maximizar ou fechar janelas no virtual desktop usando as mini janelas no dsktop virtual. Se regiões estiverem definidas, o reposicionamento das janelas pertencentes a um layout somente podem ser feitos dentro da região respetiva.

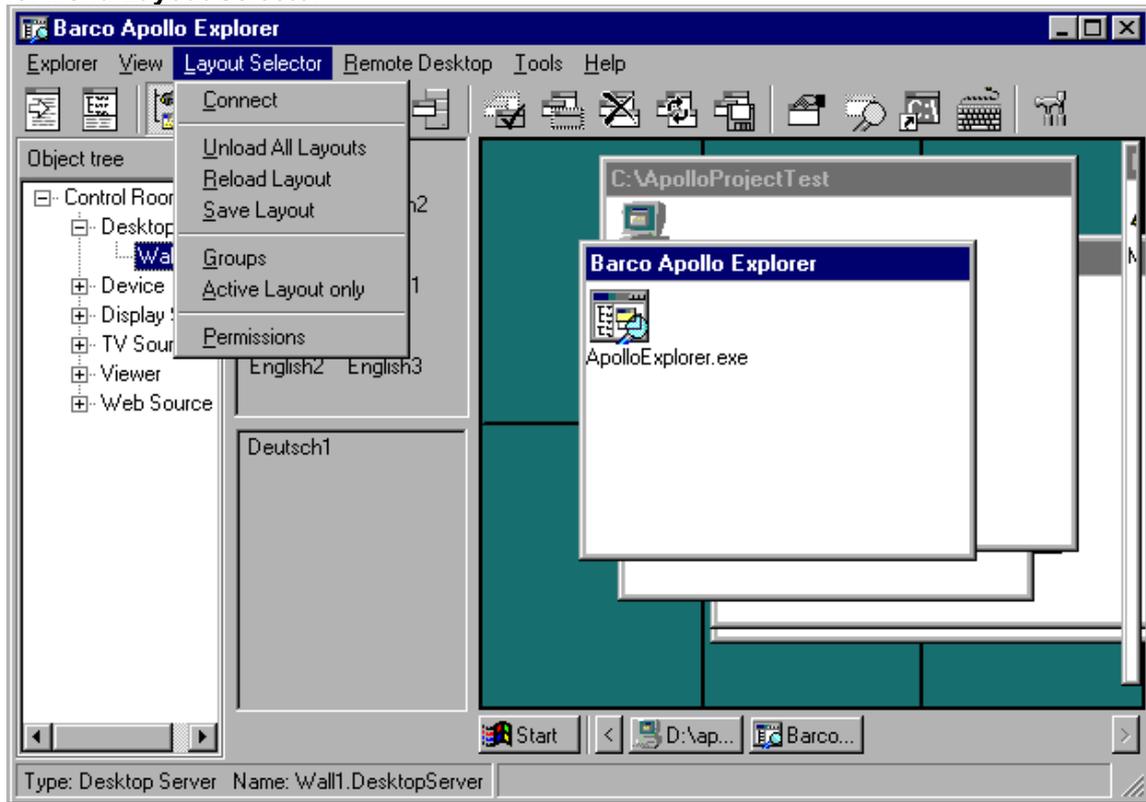
Use as interações usuais do mouse no virtual desktop para estas manipulações:

Para iniciar uma aplicação Selecione **Edit|Command Line**. Ingresse os parâmetros requeridos parameters no dialogo. veja [Linha de Comando](#)

Feche as janelas de uma aplicação para terminar a aplicação usando os mecanismos habituais. Use a entrada **Close** do menu de sistema ou a correspondente entrada do menu contexto do botão respectivo na barra de tarefas (clique direito do mouse)

Fechando a janela de uma aplicação usualmente também termina tal aplicação. Por favor, note que algumas aplicações requerem entrada de usuário com a ajuda de um diálogo quando eles são terminados (salvar, etc.). Contudo que você tenha certeza que uma janela não perde seu foco, você pode enviar entrada de teclado a uma janela. Selecione **Edit|Keyboard Input** para enviar dados a uma janela via teclado. Especifique os caracteres que você gostaria de passar à janela, veja [Comandos por teclado](#)

7.8. Menu Layout Selector



Layout Selector

Use **Layout Selector** para carregar e excluir layouts de um Display de Parede remotamente anexado. Layouts têm que estar definidos no **Layout Editor** e salvados primeiro num banco de dados.

Depois do que o **Desktop Server** for executado, este determinará primeiro quais janelas estão atualmente abertas. São determinados para cada janela; título, posição, e tamanho. Esta informação é atualizada dinamicamente.

A informação da janela é passada a Control Room Bus e por tanto disponível imediatamente para os clientes Apollo **Layout Selector**.

As mudanças feitas com o **Layout Editor** ao banco de dados conectado ao **Layout Selector**, tem efeito imediato devido à comunicação **Control Room Bus**.

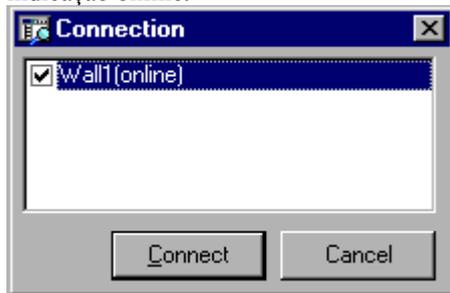


Descarregue e recarregue o layout novamente para aplicar modificações feitas pelo Layout Editor num layout que está atualmente carregado.

Connect



Clicando no menu **connect** abre um diálogo listando todos os **Servidores Desktop** gerenciados desde o **Control Room Bus**. Selecione o **Desktop Server** para conectar. **Online** indica que o **Servidor Desktop** respectivo foi executado. Iniciando e fechando o **Servidor Desktop** resultará em acrescentado ou retirando a indicação online.



Assim como o **Server Desktop Server** tenha sido executado, a conexão é estabelecida e os layouts que podem ser carregados nesta região são exibidos com seus respectivos ícones.

Ao carregar um layout, seu nome será mostrado na **área de pilha**.

Unload All layouts

Selecione **Unload All Layouts** para excluir todos os layouts carregados. Os layouts descarregados também são excluídos da pilha de layout.

Reload layouts

Se um layout que foi manipulado no Display de Parede tem que ser reajustado a seu estado original selecione **Reload**. Este comando rearranja as janelas segundo o definido no layout.

Neste modo de operação os botões dos layouts carregados aparecem liberados. Pressione o botão respectivo logo recarregue o layout.

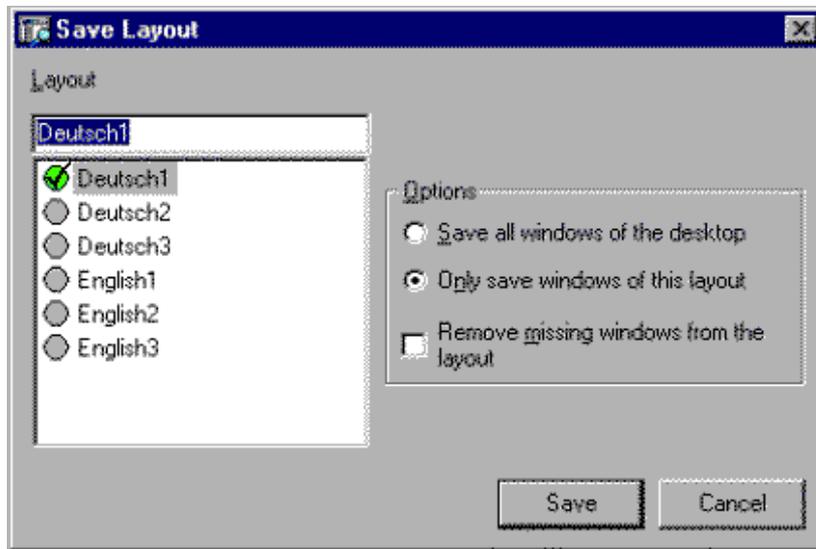


Para recarregar o layout não é requerido descarregá-o. As janelas são rearranjadas de acordo com as definições no banco de dados de layout sem ter que fechar aplicações primeiro.

Mudanças feitas no Layout Editor sobre um banco de dados de um Display de Parede que está conectado com o Layout Selector são aplicados imediatamente. Porém, novos layouts ou layouts apagados são visíveis somente ao re-iniciar o Layout Selector.

Salve layouts

Mudanças feitas ao layout podem também ser salvados diretamente no banco de dados liberado (compartilhado). Um diálogo abre onde você pode salvar o layout modificado ou definir um novo. A disposição atual das janelas pode ser salva, sem precisar carregar o layout.



Se um layout estiver carregado no Display de Parede, seu nome é sugerido ao salvar. Você pode salvar o layout com um novo nome e assim pode acrescentar isto ao banco de dados.

Ao salvar o layout com um novo nome, você pode definir se você quer salvar as janelas do layout respectivo somente ou janelas adicionais (por exemplo; de outro layout carregado) (**Salve todas as janelas do desktop; somente salve janelas do layout**), ou se excluir as janelas fechadas (perdidas) do layout (**Excluir janelas perdidas do layout**).

Um layout carregado é indicado por uma bala verde. No caso que no haja permissão para salvar o layout (somente leitura), o layout é indicado por uma bala cruzada vermelha.



Ao ingressar um novo nome, somente a opção **Save all windows of the desktop** está disponível.



Layouts somente deveriam ser salvados baixo um nome existente quando este layout estiver carregado no Display de Parede.

As propriedades seguintes de uma janela são salvas:

	Nova janela	janela do layout carregado
Título	Sim	Sim (sem mudança)
Tipo de janela	Sim	Sim (sem mudança)
Atalho	Não	Sim (sem mudança)
Posição	Sim	Sim
Tamanho	Sim	Sim
Estado da janela	Sim	Sim
Descrição	Sim	sim



Se o título incluir caracteres especiais, o layout tem que ser revisado usando o **Layout Editor**. veja [Identificando janelas](#).

Use o **Layout Editor** para definir o atalho associado!

Qualquer banco de dados fechado tem que ser liberado com o **Desktop Server** antes que as mudanças possam ser salvas. Destranque um banco de dados com **Save and share Database** no **Edit** menu do **Layout Editor**.

Groups



Especifique se mostrar todos os layouts ou somente aqueles que pertencem a um grupo específico. Associação de grupo é especificada no **Layout Editor**. Selecione o grupo correspondente no menu **Selecione Layout Group** para mostrar somente os layouts deste grupo. As entradas de menu lista todos os grupos definidos no **Layout Editor**. É possível selecionar múltiplos grupos. Este menu mostra a lista de todos os grupos segundo o definido no **Layout Editor**. Se grupos foram acrescentados ou excluídos, as entradas são dinamicamente atualizadas pelo **Control Room Bus**.

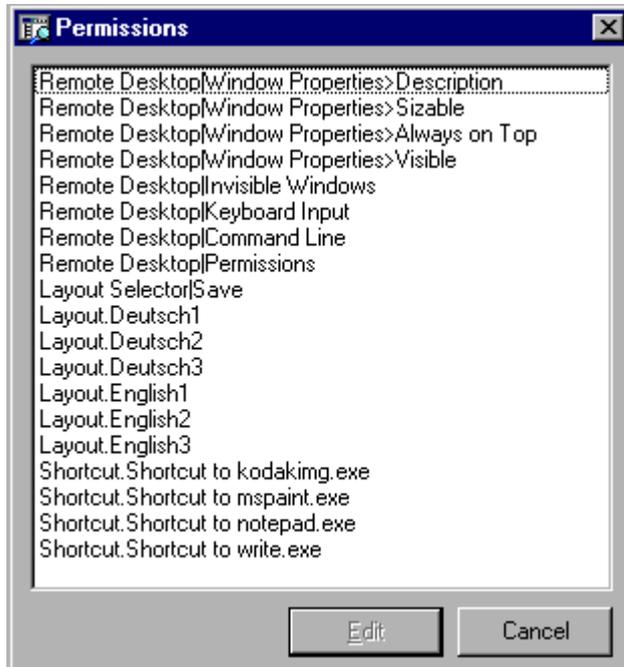
Active layout only

O último layout carregado somente pode ser exibido com ajuda do botão do menu **Show active layout only**. Neste modo todos os outros layouts são descarregados e excluídos da pilha de layouts e por tanto exibidos deprimidos. O botão do layout ativo é mostrado como oprimido.



Neste modo de operação, carregar um layout exclui todos os outros layouts.

Permissions

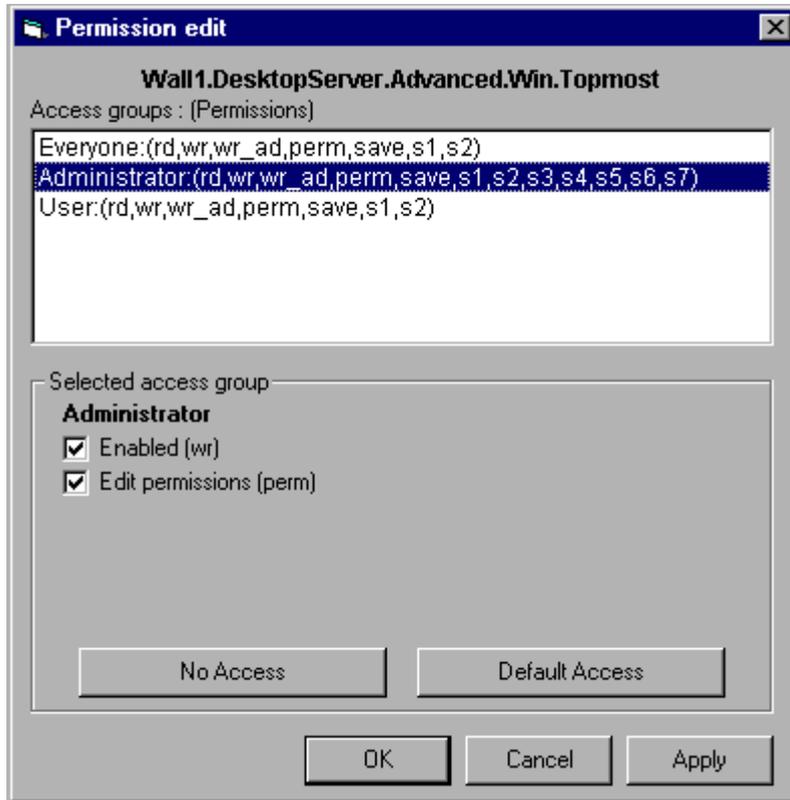


Use este comando para editar a **permissão** do item respectivo. O diálogo **Permissions** aparece, no qual todos os itens que têm permissões designadas são listados; Items de Menu, regiões, layouts, atalhos.

Selecione a entrada desejada e clique em **Edit**. O diálogo **Permission edit** é exibido. Este diálogo está disponível também via o menu contexto de abas de região, botões de layout, e na área de região no virtual desktop.



Por favor, recorra a [Permissões](#) para conseguir informação sobre permissões específicas de um item.



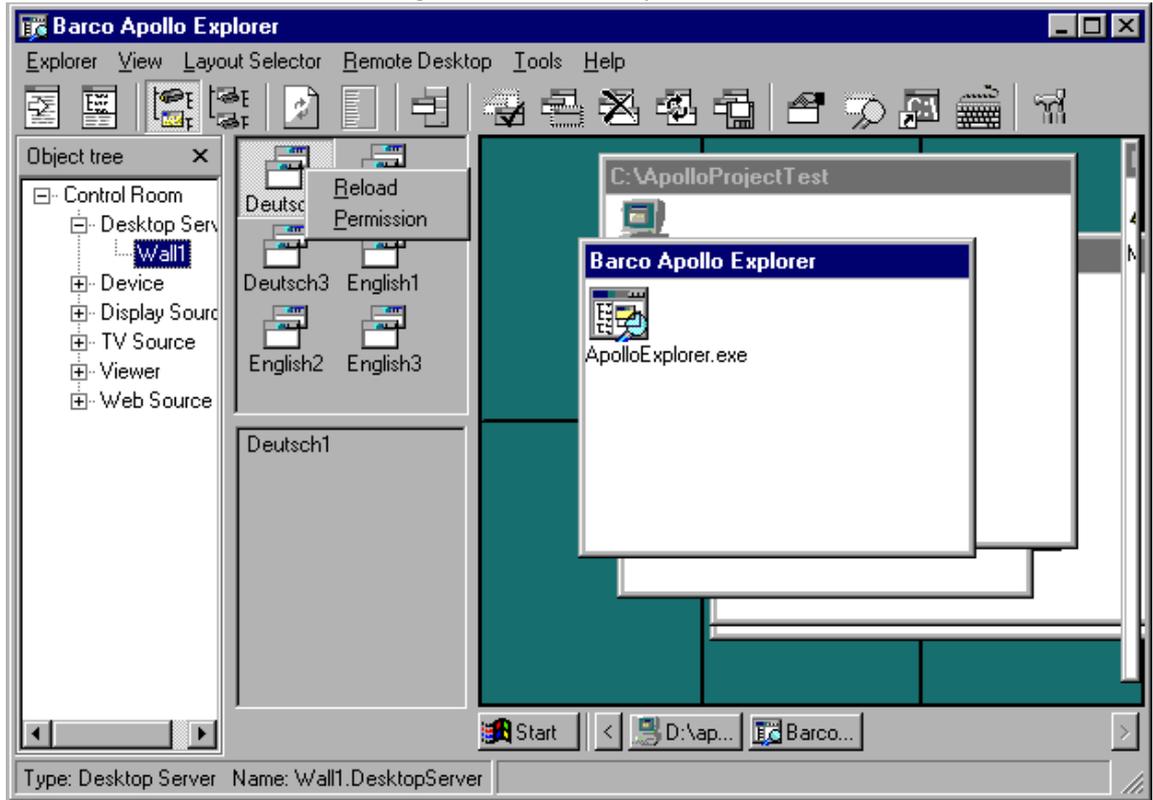
Selecione o grupo de usuário para mostrar as permissões específicas designadas aos objetos. Clique em **No Access** para excluir todas as permissões. Clique em **Default Access** para designar as permissões segundo o definido no arquivo AccessGroups.ini. Veja. [Definindo AccessGroups](#). Marque ou desmarque o item respectivo. Clique em **Apply** para designar as modificações ao grupo acesso de usuário. Selecione **OK** para ativar as modificações e para fechar o diálogo. Pressione **Cancel** para fechar o diálogo sem fazer nenhuma modificação.



O diálogo **Permission Edit** também abre via o comando **Permission** do menu contexto (clique direito do mouse) da aba região, os ícones de layout, e seus representantes da região no virtual desktop.

7.8.1. Menus Contexto

O clique direito do mouse sobre as abas de região ou no ícone de layout exibe o menu contexto.



Clique sobre **Reload** para rearranjar as janelas do layout respectivo de acordo com seu layout definido. Clique sobre **Permission** para ver e definir as permissões para os grupos de acesso definidos de usuários.



Por favor, veja os capítulos respectivos de itens de menu do Layout Selector menu (Reload Layout, Permissions).

7.9. Barra de ferramentas do Explorer

Da mesma forma que a barra de menu, a barra de ferramentas do **Explorer** é também dependente do nodo da árvore de objeto selecionado. O número de botões depende de se o Display de Parede é selecionado na **árvore de objeto**, que significa que o **Remote Desktop** e o **Layout Selector** estão ativos.

Tool Tips mostra que função esta designada aos botões.

A tabela seguinte lista os botões que estão associados com itens de menu. Informação adicional está listada com as correspondentes entradas de menu.

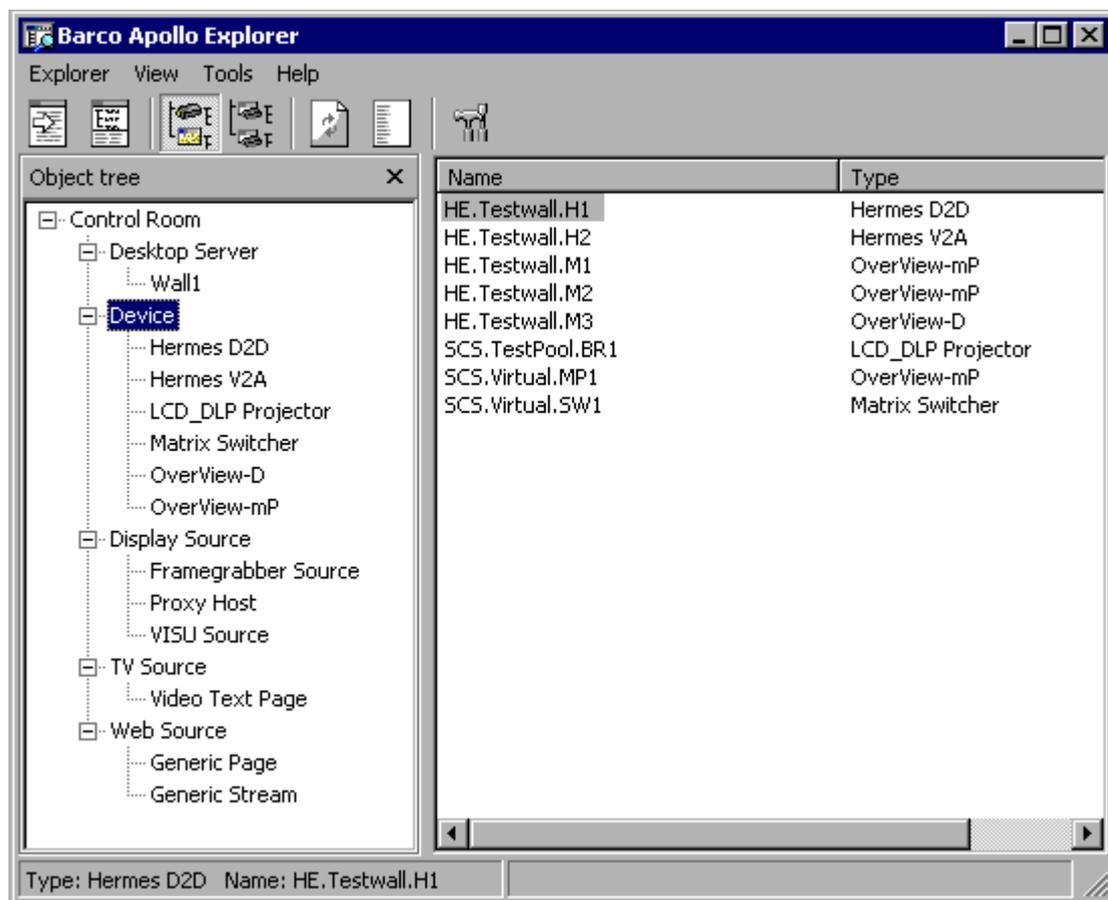
Símbolo	Descrição	Nota
	Ocultar árvore de objeto	Confira em View menu
	Topo Botão Toggle, o botão muda para o lado esquerdo quando clicado.	Confira em View menu
	Classificação por Tipos	Confira em View menu
	Classificação por Grupos:	Confira em View menu
	Redesenhe	Confira em View menu
	Nome completo	Confira em View menu
	Nexo com Desktop Server	Confira em Remote Desktop, Layout Selector menu
	Somente layout ativo	Confira em Layout Selector menu
	Grupos de Layout	Confira em Layout Selector menu
	Excluir todos os layouts	Confira em Layout Selector menu
	Recarregar layout	Confira em Layout Selector menu
	Salvar layout	Confira em Layout Selector menu
	Propriedades da janela	Confira em Remote Desktop menu
	Janelas ocultas	Confira em Remote Desktop menu
	Linha de Comando	Confira em Remote Desktop menu
	Entrada via teclado	Confira em Remote Desktop menu
	Opções	Corresponde ao menu Options no menu tools

7.10. Gerenciador de Dispositivo no Explorer

Selecionando o nodo **Desktop Server**[**Display Wall**] da árvore de objeto, a barra de menu e a barra de ferramentas são completados pelos itens de menu e as funções do **Remote Desktop** e do **Layout Selector**. As funcionalidades completas das aplicações independentes prévias estão integradas no Explorador Apollo. Além do mais a árvore de objeto também dá acesso à funcionalidade do **Dispositivo Manager** mediante a seleção do nodo **Dispositivo**. Este nodo explode a uma visão de árvore já conhecida de aplicações independentes prévias **Dispositivo Manager**.



É recomendado ver os n objetos classificados por grupos.



Clique sobre o nome do dispositivo na **área de trabalho** para abrir o diálogo para controlar o dispositivo.



Comparado à aplicação independente, o **Dispositivo Manager** integrado oferece uma funcionalidade aumentada que é o resultado de personalizar o menu contexto. É por exemplo possível definindo o comando respectivo para seleções múltiplas acender todos os projetores simultaneamente, confira. [MEnus contexto](#)

Os dispositivos são controlados com o Protocolo de Gerenciamento de Rede Simples (**Simple Network Management Protocol**) (SNMP). O Gerenciador Apollo SNMP é a interface entre o Control Room Bus e o SNMP e torna possível integrar um dispositivo SNMP-compatível usando um arquivo de configuração. Propriedades específicas de dispositivo, parâmetros e comandos são designados a elementos do banco de dados da sala de controle.

O gerenciador SNMP corre num computador que tenha o banco de dados da sala de controle.



Os dispositivos suportados por Apollo 1.5 são todos controlados pelo Agente Barco RC.



Para fazer uso do **Dispositivo Manager**, os agentes SNMP têm que ser instalados primeiro! Eles são providos no CD-ROM Apollo. Com cada versão de Apollo, é fornecido o agente RC exigido. No caso de já haja um Agente RC instalado em seu sistema, confira sua versão, e atualize se for diferente do fornecido no CD-ROM Apollo.

A árvore de objeto mostra todos os dispositivos disponíveis no Projeto de Apollo.

Porém, não é possível mudar a configuração ou excluir/inserir dispositivos desde o projeto de Apollo.

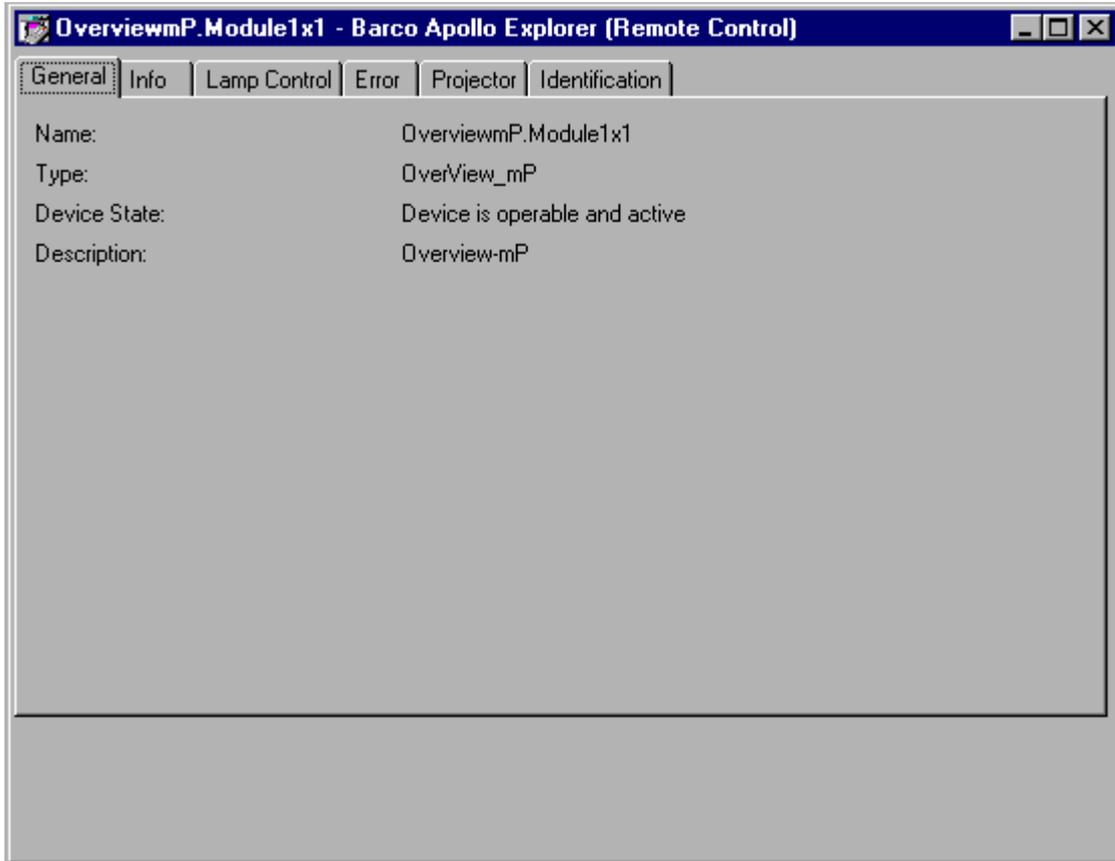
A área de trabalho mostra os nomes de todos os dispositivos. Clique duas vezes no nome de um dispositivo para abrir seu **caixa de diálogo de propriedade** ou **Selecione isto usando o menu contexto**.

Além de mostrar informação estática sobre **tipo de dispositivo**, **número de serie**, **versão do firmware**, **versão do software**, e o estado atual do dispositivo; Os ajustes específicos do dispositivo podem ser mudadas por meio do **caixa de diálogo de propriedade**.

As seções seguintes explicam o **caixa de diálogo de propriedades** para todos os dispositivos suportados por Apollo.

7.10.1. OverView-mP50

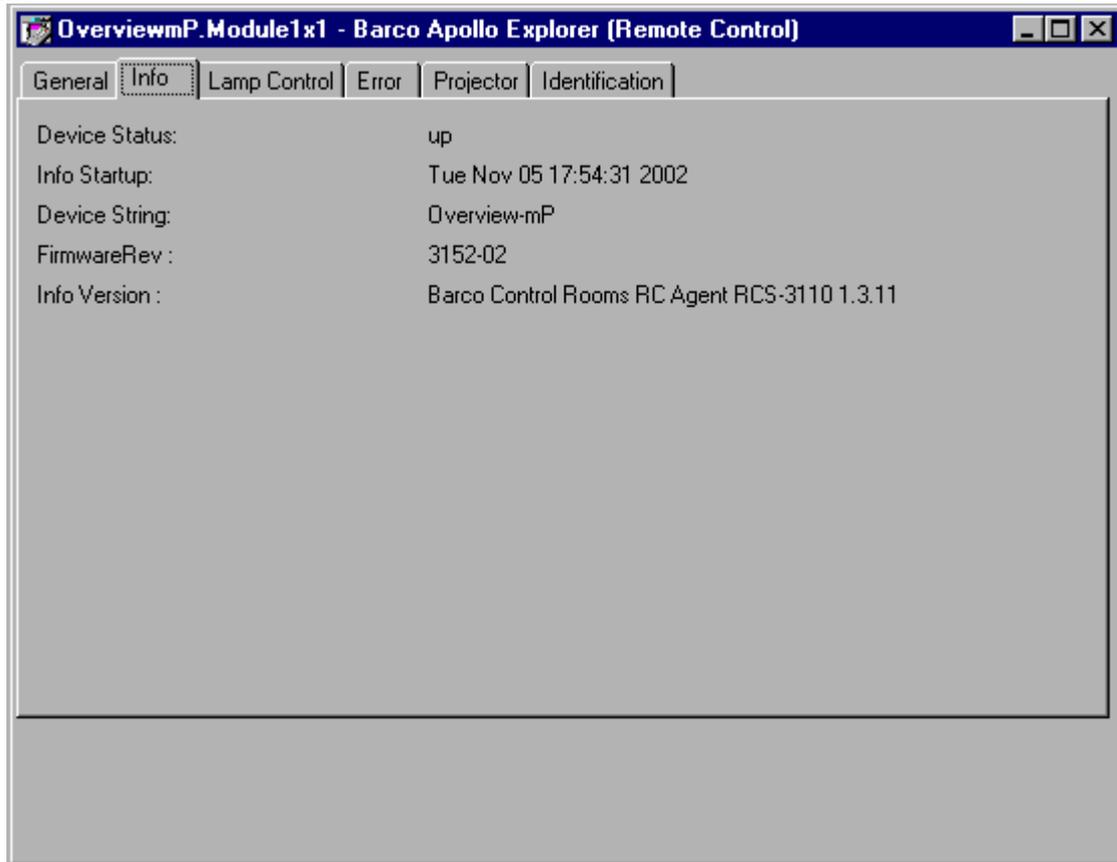
General



Nesta aba são listadas informações gerais sobre o dispositivo.

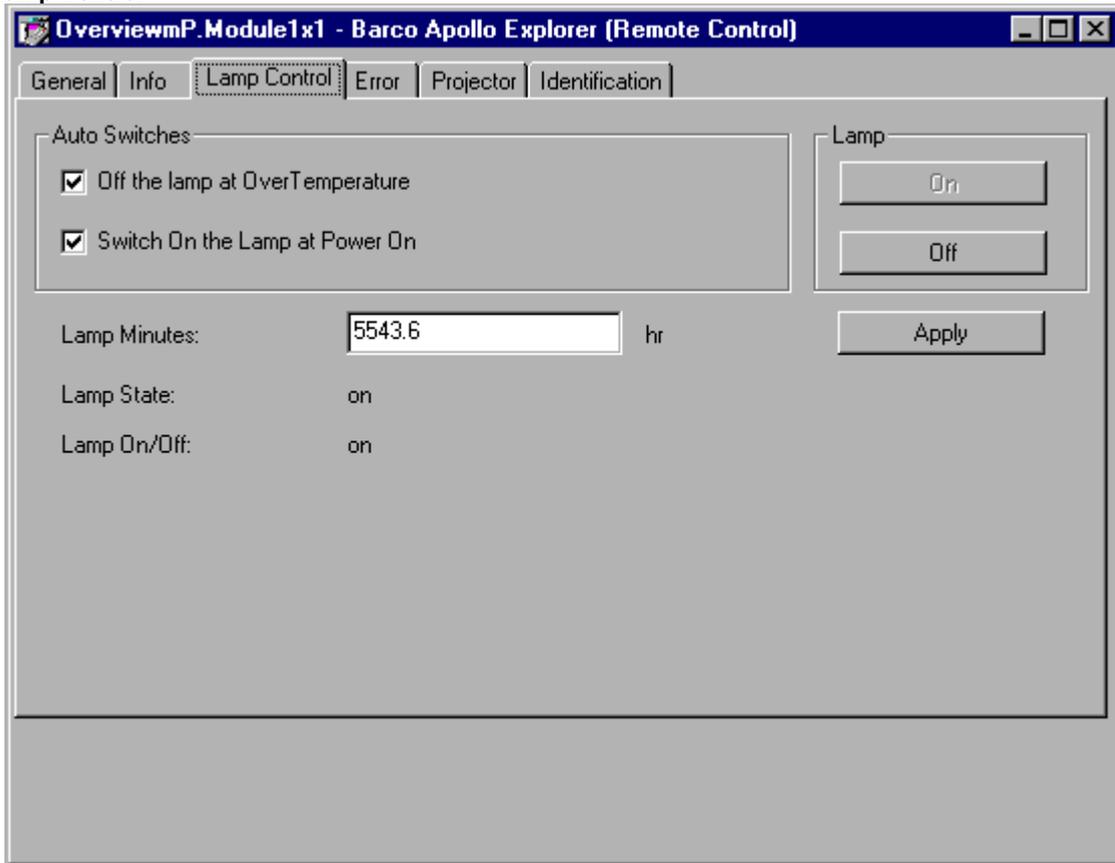
Name	Designado pelo Configurador Control Room
Type	Os sistemas de projeção traseira OverView-mP50 e AtlasC4. incorpora Máquina de projeção idêntica (OverView-mP)
Dispositivo State	Dá informação se o dispositivo pode ser direcionado pelo Agente SNMP
Description	Exibe a designação para o tipo de módulo ingressado no Configurador Control Room

Info



Device Status	Informa sobre o estado operacional a tual do dispositivo
Info Startup	Informa quando o Agente SNMP foi executado
Device String	Passa a informação interna do dispositivo sobre o tipo de modulo de projeção (OverView-mP50, Atlas67C4)
FirmwareRev	Indica a revisão do Firmware
Info Version	Informa sobre o Agente SNMP (tipo e versão)

Lamp Control



OverviewP.Module1x1 - Barco Apollo Explorer (Remote Control)

General | Info | **Lamp Control** | Error | Projector | Identification

Auto Switches

Off the lamp at OverTemperature

Switch On the Lamp at Power On

Lamp

On

Off

Apply

Lamp Minutes: 5543.6 hr

Lamp State: on

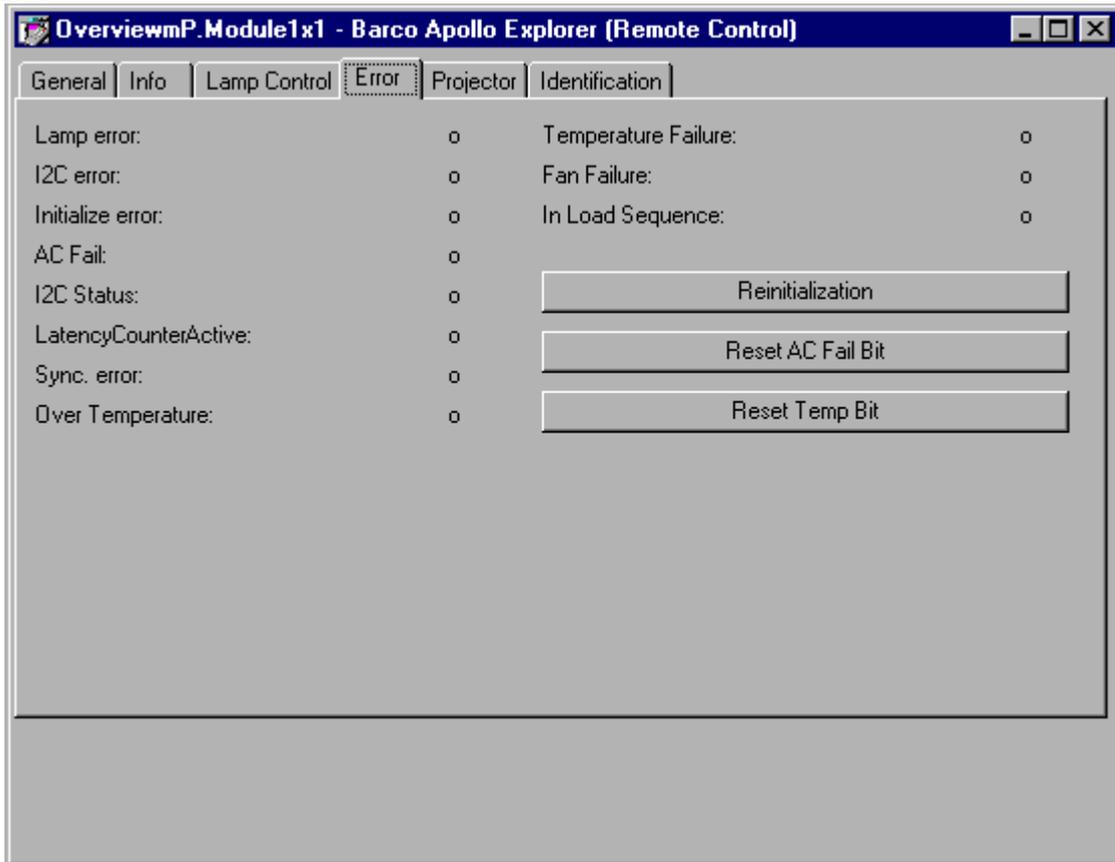
Lamp On/Off: on

Auto Switches	Use estes interruptores para especificar se a lâmpada será apagada automaticamente ao alcançar uma temperatura especifica e se a lâmpada é acesa automaticamente ao fornecer voltage.
Lamp	Comute entre lâmpada On e Off. O botão ON está ativo somente se a lâmpada está apagada. O mesmo é aplicável para o botão OFF . Exibe a vida de serviço da lâmpada. Este valor pode ser editado depois da lâmpada ter sido trocada.
Lamp Minutes	Exibe o tempo de operação da lâmpada. Somente edite este valor depois de substituir a lâmpada! Clique em Apply para ingressar um novo valor.
Lamp State	Informa sobre o estado da lâmpada.
Lamp On/Off	Informa sobre o estado apropriado da lâmpada. Em modo operação normal esta informação deveria coincidir com o valor de Lamp State .



Somente edite o tempo de operação após a substituição da lâmpada!

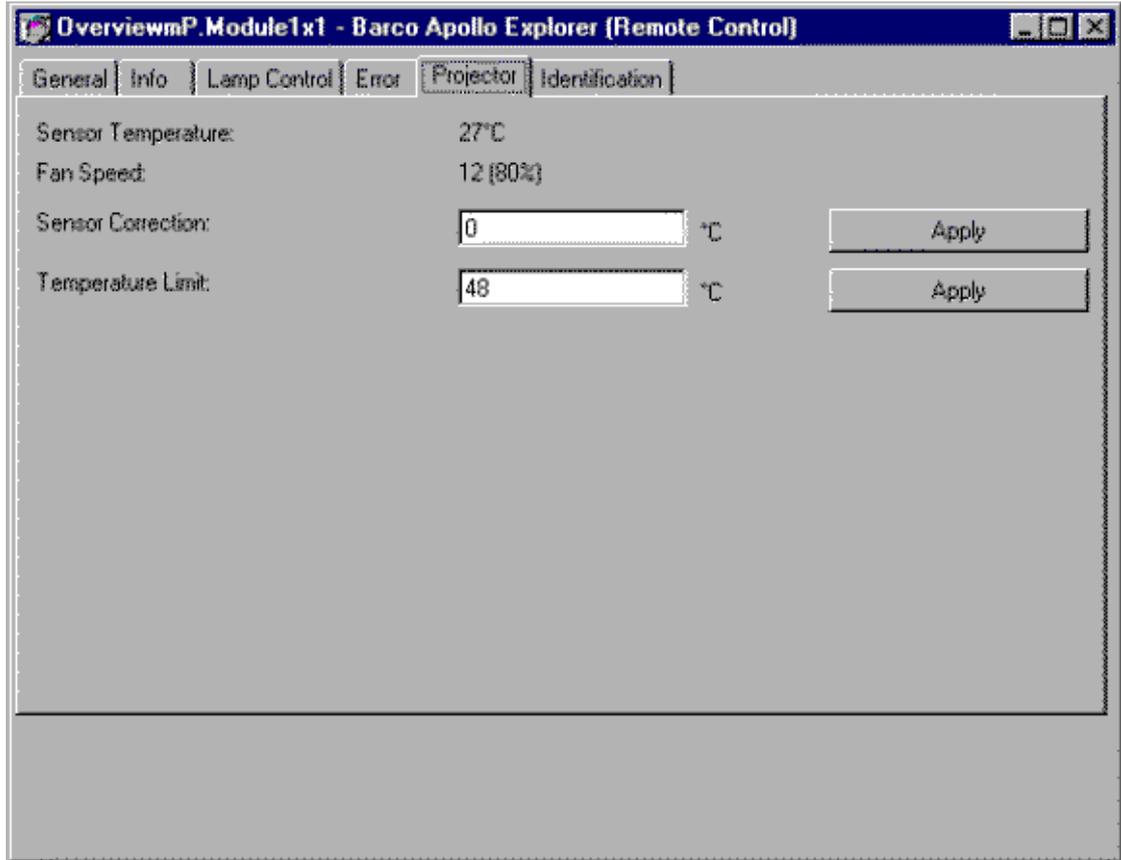
Error



Esta aba informa sobre a ocorrência e tipo de erro. Um erro que foi produzido é indicado por um carrapato.

Lamp error	A lâmpada não está trabalhando
I2C error	Erro no Bus I2C
Initialize error	O ventilador não pôde ser inicializado.
I2C Status	Erro de comunicação do Bus I2C
LatencyCounterActive	O contador de latência ainda está correndo.
Sync error	Não há sinal de vídeo presente.
Over Temperature	Temperatura acima do limite
Temperature Failure	A lâmpada foi apagada devido a sobre temperatura
Fan Failure	Ventilador no funciona
In Load Sequence	As tabelas nternas são inicializadas (poderiam ocorrer interferências)
Reinitialization	Os ajustes salvados no EEPROM são carregados na RAM do projetor
Reset AC Fail Bit	Interrompe o fornecimento de energia ajuste o AC-Fail Bit. A lâmpada pode ser acesa de novo somente depois de zerar este bit, por exemplo, depois de pressionar o botão Reset AC Fail Bit. Olhe na aba Error (AC Fail) para descobrir se o bit está definido ou não.
Reset Temp Bit	Temperaturas acima do limite definido set the Temp Bit . Olhe na aba Error (Over Temperature) para descobrir se o bit está definido ou não. Se a opção Off the lamp at Over Temperature estiver selecionada, uma lâmpada pode ser acesa de novo somente depois de zerar o Temp Bit .

Projector



Sensor Temperature	Informa sobre a medição da temperatura
Fan Speed	Informa sobre as revoluções do ventilador
Sensor Correction	Ingressar o fator de correção para o sensor antes de iniciar a operação.
Temperature Limit	Ingressar a temperatura permissível

Identification

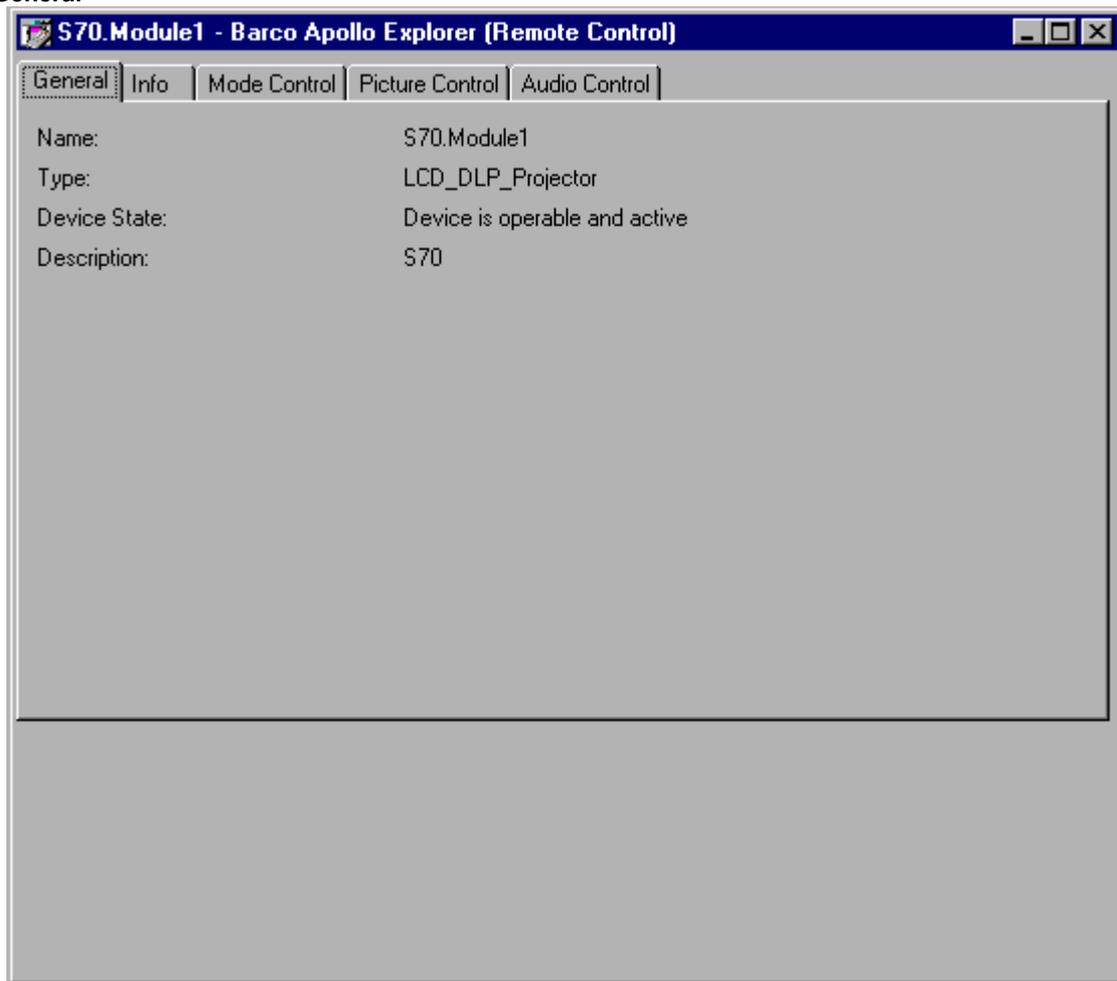
Field	Value	Action
IdLocation:	KA	Apply
IdVersion:	1	Apply
IdIdentNumber:	PSI-3140-02	Apply
IdSerialNumber:	1302	Apply
IdGAEIndex:	CD	Apply
IdProductionTime:	12:00:00 AM	Apply
IdFMWStatus:	3152-02	Apply
IdCTWStatus:		Apply
IdLastModificationTime:	1:00:00 AM	Apply

Nesta aba a "impressão digital" do dispositivo pode ser achada. Qualquer mudança de no-local tem que ser entrada na caixa de texto respectiva.

IdLocation	Informa sobre a localização da produção
IdVersion	Informa sobre a versão do produto
IdIdentNumero	Indica o número de identificação do dispositivo
IdSerialNumero	Indica o número de serie do dispositivo
IdGAEIndex	Informa sobre mudanças na engenharia
IdProductionTime	Informa sobre o tempo de produção
IdFMWStatus	Mostra o estado do Firmware
IdCTWStatus	Mostra o estado do Controlware
IdLast Modification Time	Informa quando a última modificação aconteceu

7.10.2. LCD_DLP Projectors

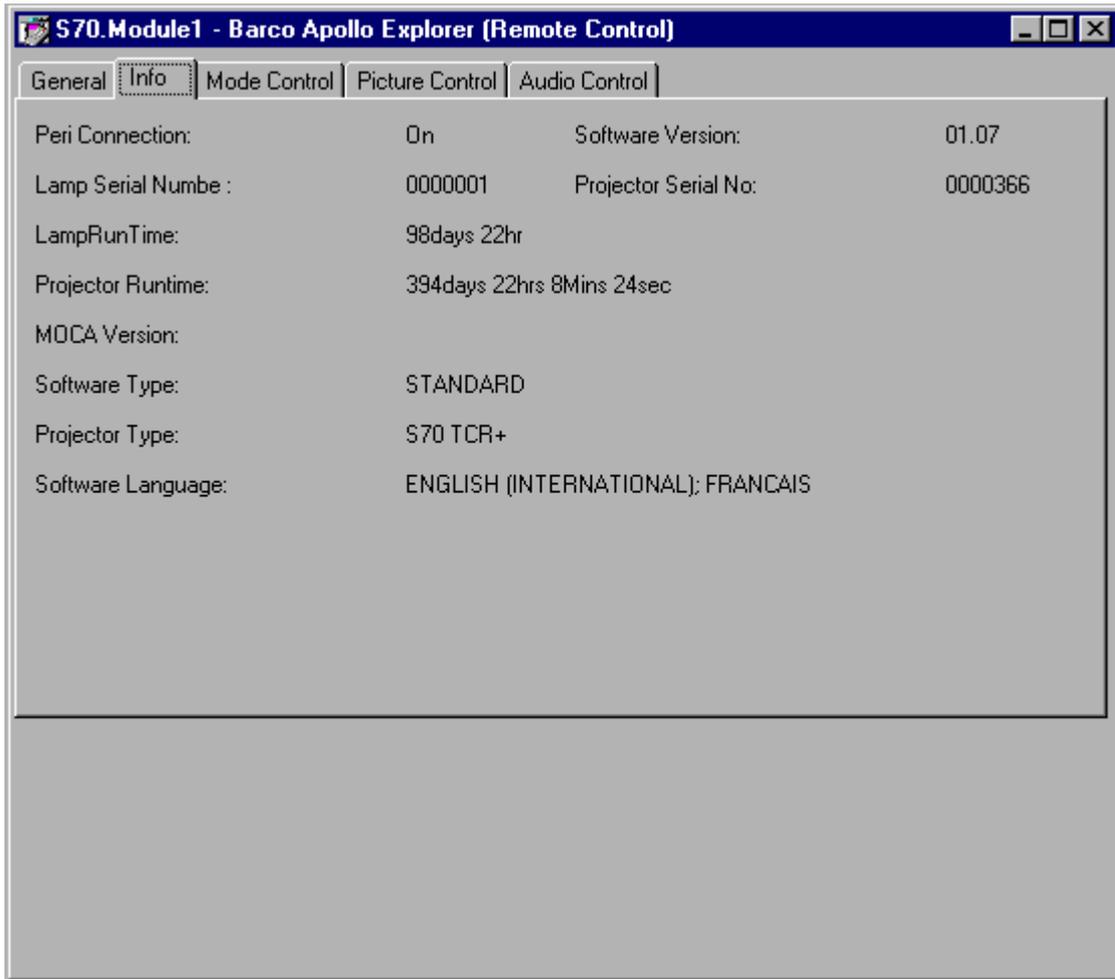
General



Nesta aba são listadas informações gerais sobre o dispositivo.

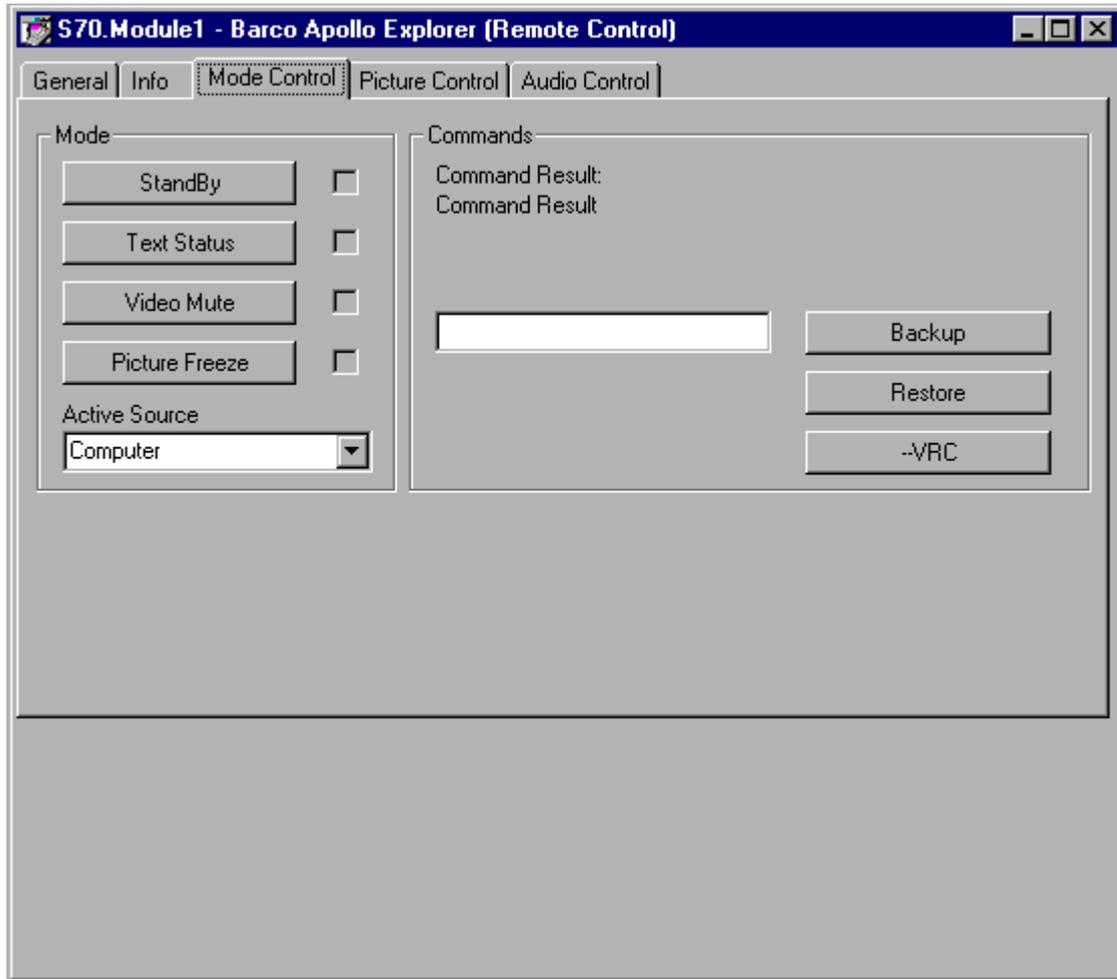
Nome	Dispositivo nome.
Type	Todos os projetores BR6xxx, BG6xxx assim como os módulos de projeção S70 e Atlas CS4 são do tipo LCD_DLP_Projectors.
Device State	Exibe o estado atual do dispositivo.
Description	Exibe a designação para o tipo de módulo ingressado no Configurador Control Room.

Info



Peri Connection	Informa sobre uma conexão periférica
Lamp Serial Numbeo	Indica o número serie da lâmpada
LampRun Time	Informa sobre o tempo de operação da lâmpada
Projector Runtime	Informa sobre o tempo de operação do projetor
MOCA Version	Indica a versão MOCA
Software Type	Informa sobre o tipo de software
Projector Type	Informa sobre o tipo do projetor
Software Language	Indica o idioma do software
Software Version	Informa sobre a versão do software
Projector Serial No.	Indica número serie do projetor

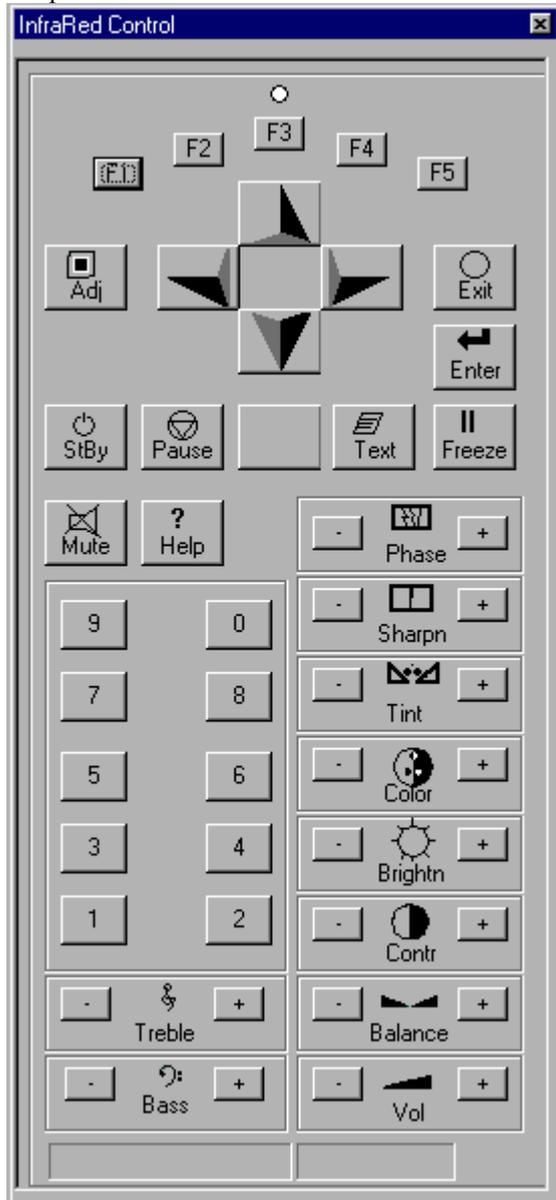
Mode Control



StandBy	Começa e para o modo standby
Text Status	Começa e para o modo texto
Video Mute	Começa e para a projeção de vídeo
Picture Freeze	Congela e descongela um vídeo
Active Source	Seleciona a fonte ativa da caixa lista
Backup	Salva os ajustes num arquivo. Ingressa o nome do arquivo no campo texto.
Restore	Recupera os ajustes de um arquivo. Ingressa o nome do arquivo no campo texto.
VCR	clique sobre este botão para ter acesso ao controle remoto virtual

Comandos

Todos os dispositivos do tipo LCD_DLP_Projector podem ser controlados via um controle remoto infravermelho. Clique sobre o botão **-VRC** para reproduzir imagem 1:1 do **IR remote control**. Os ajustes seguintes são possíveis:



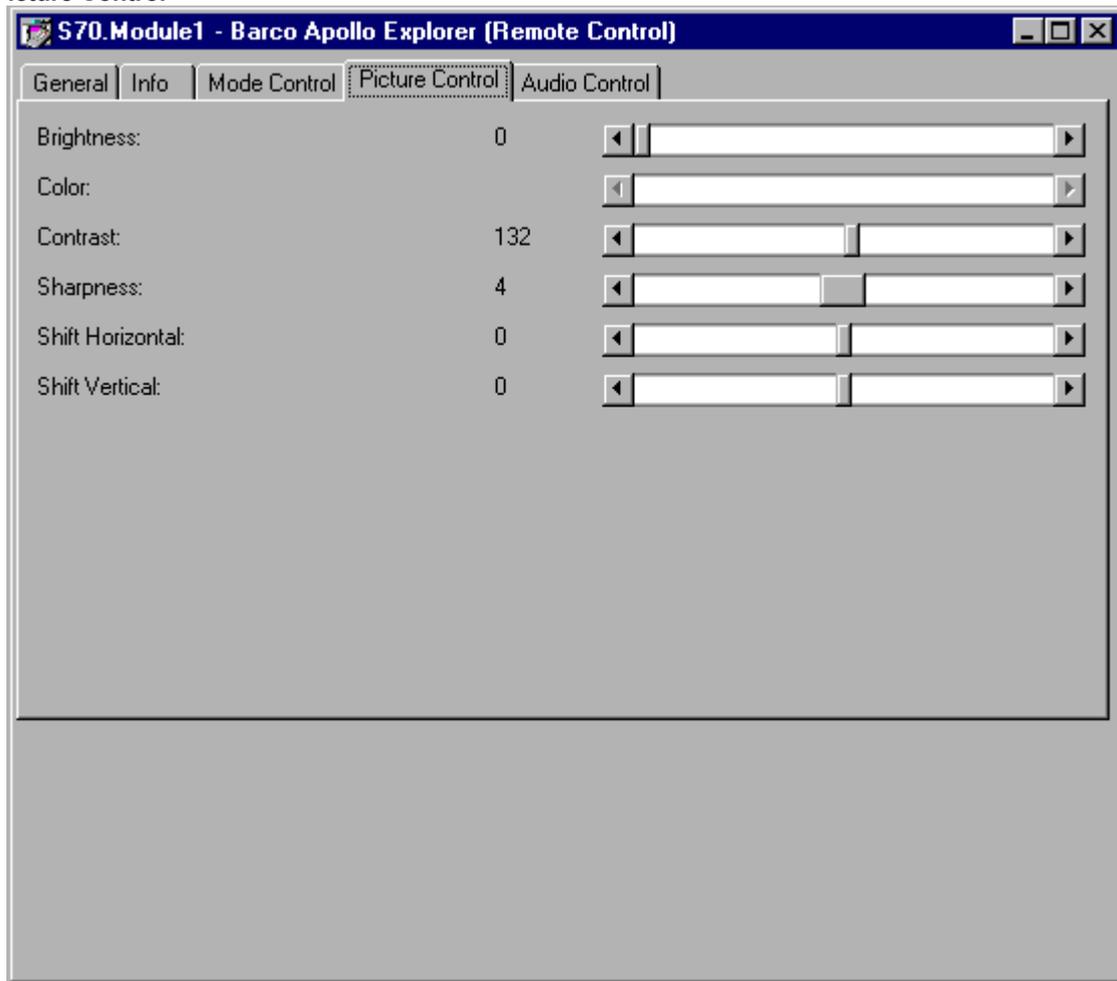
Function Keys F1, F2, F3, F4, F5	Estas são teclas com acesso direto para quase todas funções de ajuste programável pelo usuário.
Adj Key	Inicia ou termina o modo de ajuste.
Exit Key	Pula à seleção prévia da árvore de menu no modo ajuste ou sai do modo de ajuste completamente
Enter Key	Inicia o modo de ajuste e a confirmação de ajustes ou seleção Durante o modo de ajuste.
Cursor Key	Seleciona menus no modo ajuste e ajustes certos requerem contínuos Ajustes.
Standby Key	Ativa e desativa o projetor se a energia do projetor tem sido ligado com o interruptor ON do projetor..
Pause	Interrupção curta da projeção. A imagem não é mais exibida, mas, é possível ter uma imediata projeção.
* (Selection Key)	Acesso direto as funções de acercamento, foco, shift
Txt	Ativo somente durante a operação. Use esta característica para ativar/desativar A barra de escala exibida durante a modificação do Parâmetro de imagem ou som.
Freeze	Exibe um quadro congelado da imagem.
Mute	Muda o som on ou off.
Help	Inicia o menu de ajuda.
Numeric Keys 1-9	Acesso direto para selection; use para ingressar o endereço do projetor.
Phase, Sharpness, Tint, Color, Brightness, Contrast	Ajuste as propriedades da imagem como desejado. Pressione < to reduce, on > Para aumentar o valor.
Tremble, Balance, Bass, Volume	Ajuste as propriedades do áudio como desejado. Pressione < to reduce, on > Para aumentar o valor.

Use **controle virtual IR** para ter acesso ao modo de ajustes e com isto a todos os menus para modificar os parâmetros originais, ajustes de imagem e som, assim como os ajustes geométricos. O modo de ajustes é descrito em detalhe no manual do usuário do dispositivo.

Qualquer modificação pode ser salvaada (**Backup**) ou recuperada (**Restore**) desde um arquivo binário localizado num computador anexado.

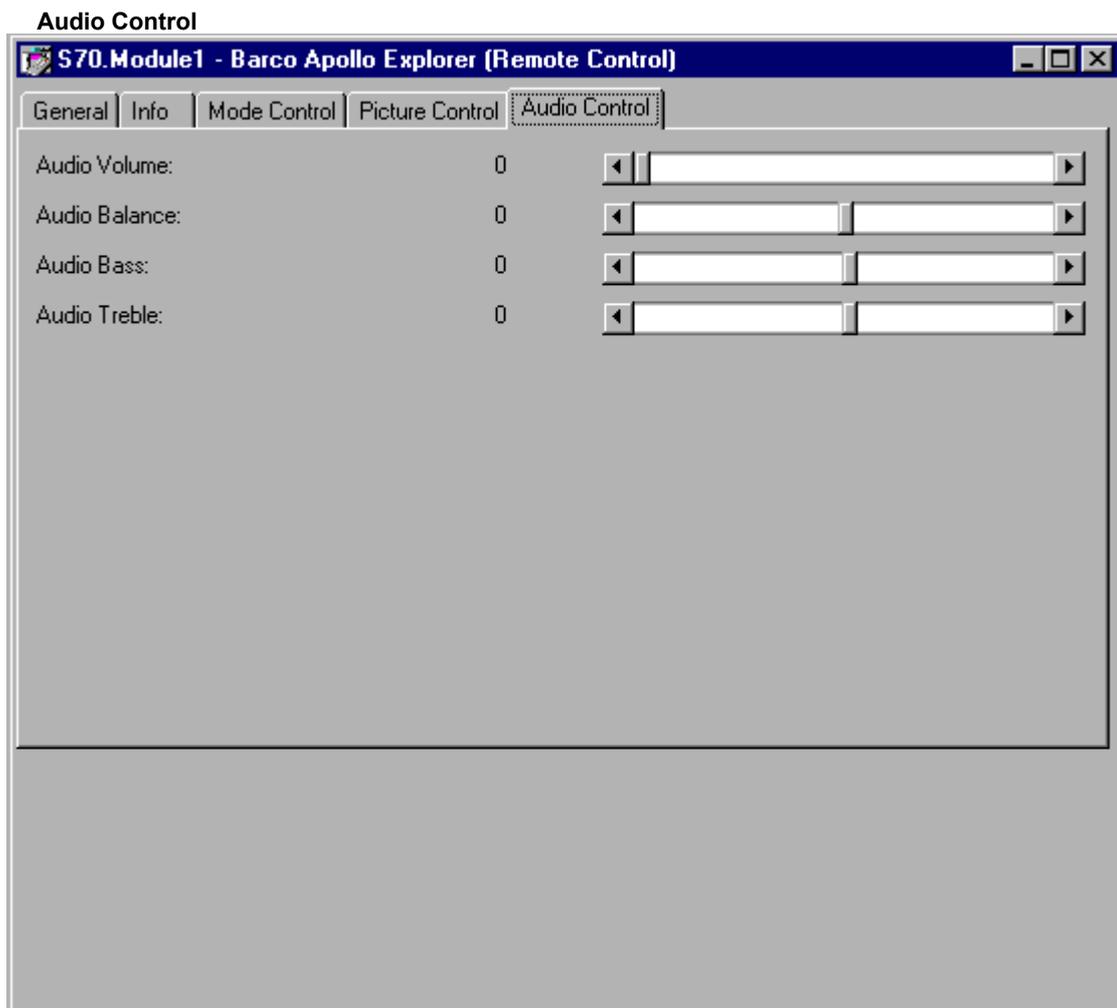
Descrição detalhada e as funções elementais do usuário estão listadas no manual do usuário do dispositivo respectivo.

Picture Control



Corresponde com as teclas respectivas no control remoto virtual IR. O valor atual do ajuste é exibido. As barras deslizantes estão ativas somente se a opção está disponível.

Brightness	Aumenta ou diminui o brilho
Color	A mudança da saturação de cor somente é possível para vídeo e S-video
Contrast	Aumenta ou diminui o contraste
Sharpness	Aumenta ou diminui a definição
Shift Horizontal	move a imagem horizontalmente
Shift Vertical	move a imagem verticalmente

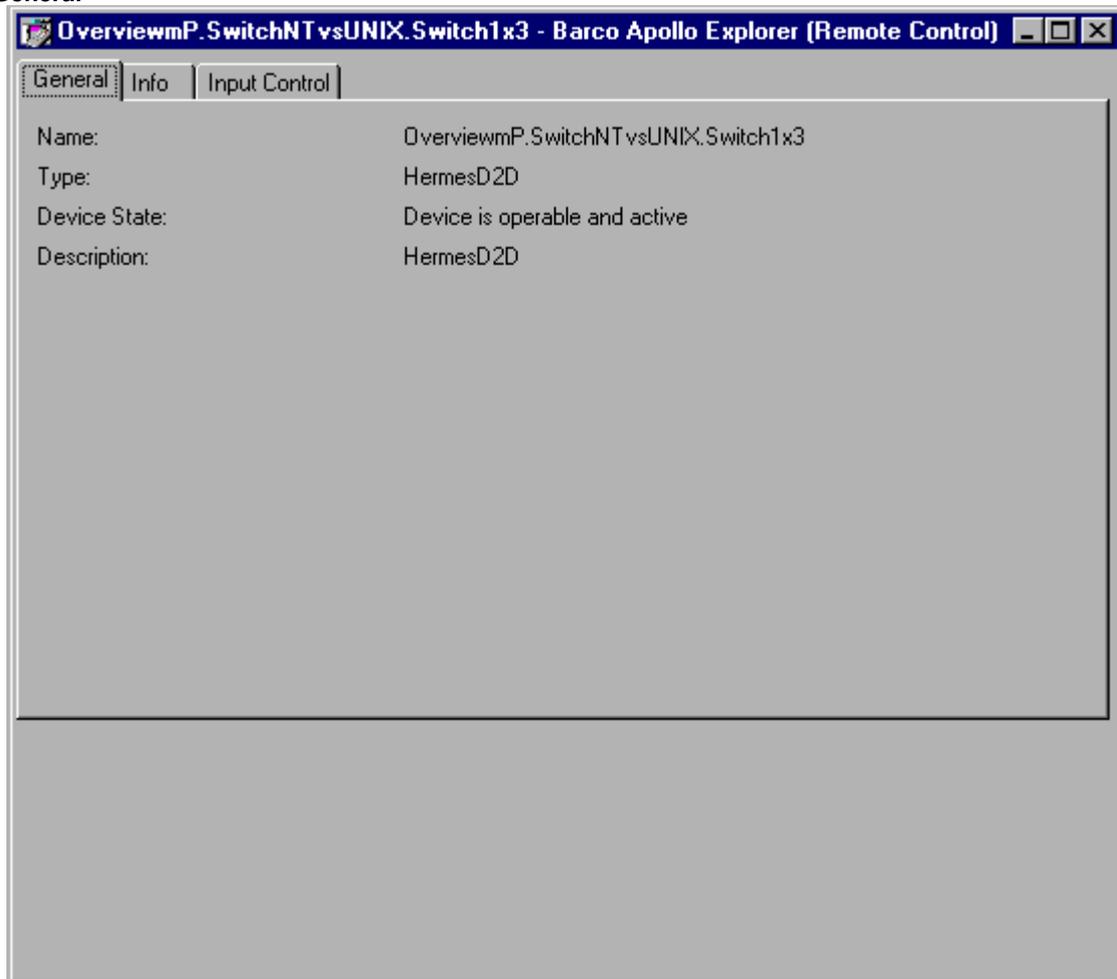


Corresponde com as teclas respectivas no control remoto virtual IR. O valor atual do ajuste é exibido. As barras deslizantes estão ativas somente se a opção está disponível.

Audio Volume	Ajusta o volume de áudio
Audio Balance	Ajusta o balance
Audio Bass	Ajusta os graves
Audio Treble	Ajusta os agudos

7.10.3. Hermes D2D

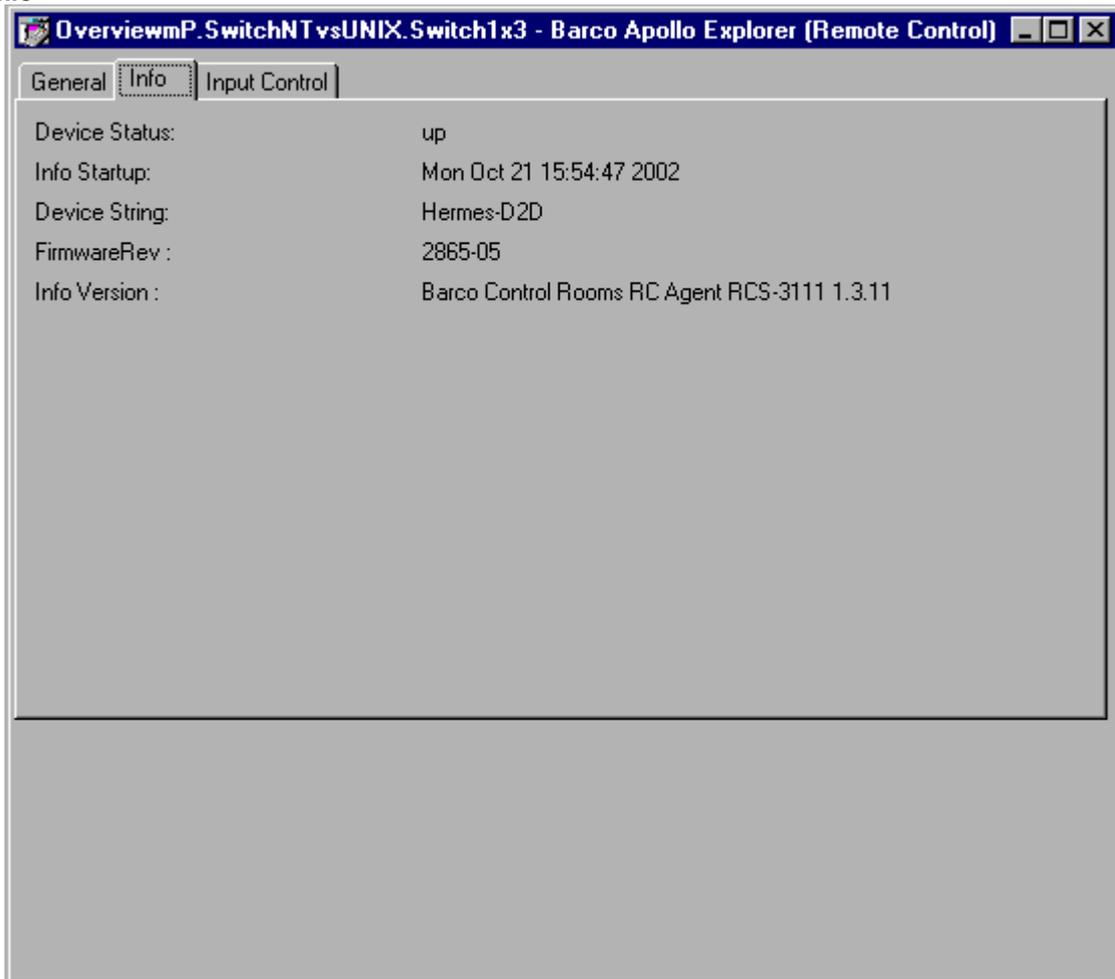
General



Nesta aba são listadas informações gerais sobre o dispositivo.

Nome	Designado pelo Configurador Control Room
Type	Indica o dispositivo (Hermes D2D)
Device State	Dá informação se o dispositivo pode ser direccionado pelo Agente SNMP
Descrição	Exibe a designação para o tipo de módulo ingressado no Configurador Control Room

Info



Device Status	Informa sobre o estado operacional atual do dispositivo
Info Startup	Informa quando o Agente SNMP foi executado
Device String	Passa a informação interna do dispositivo
FirmwareRev	Indica a revisão do Firmware
Info Version	Informa sobre o Agente SNMP (tipo e versão)

Input Control

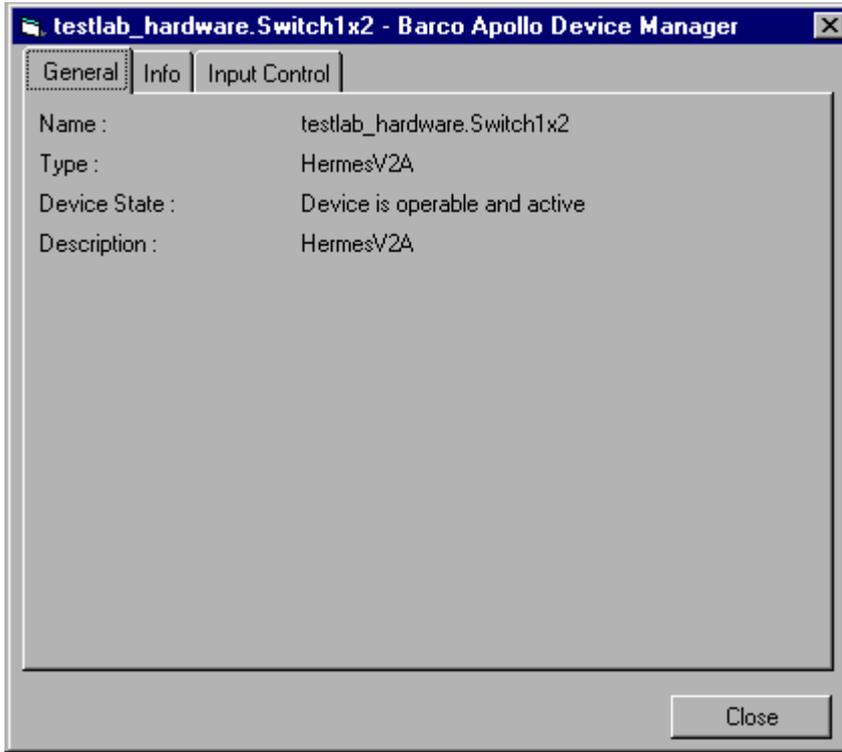


Digital1	Seleção da Entrada Digital 1 para ser a entrada ativa
----------	-------------------------------------------------------

Digital2	Seleção da Entrada Digital 2 para ser a entrada ativa
----------	-------------------------------------------------------

7.10.4. Hermes V2A

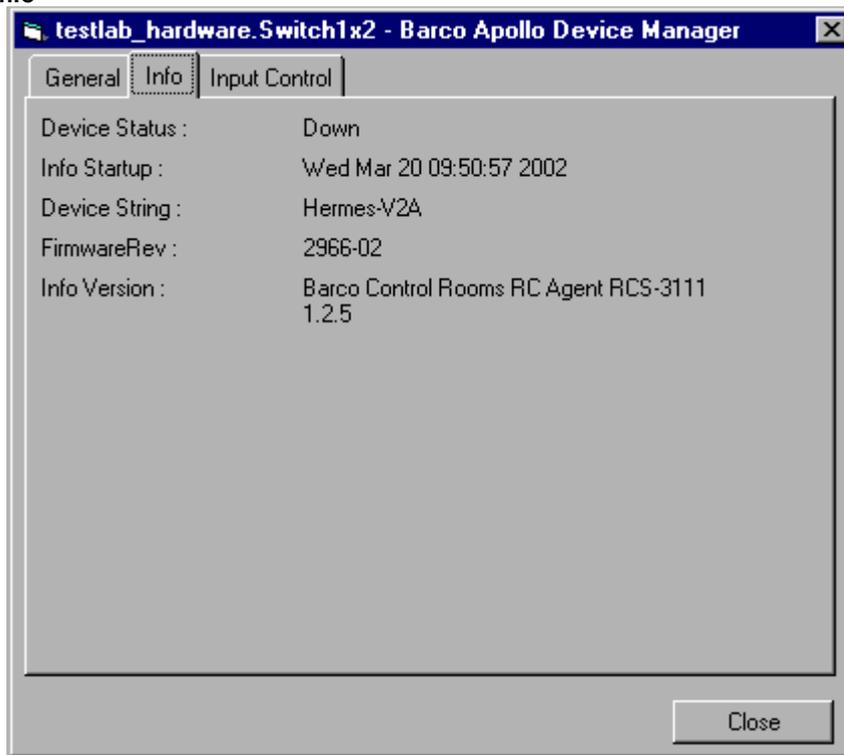
General



Nesta aba são listadas informações gerais sobre o dispositivo.

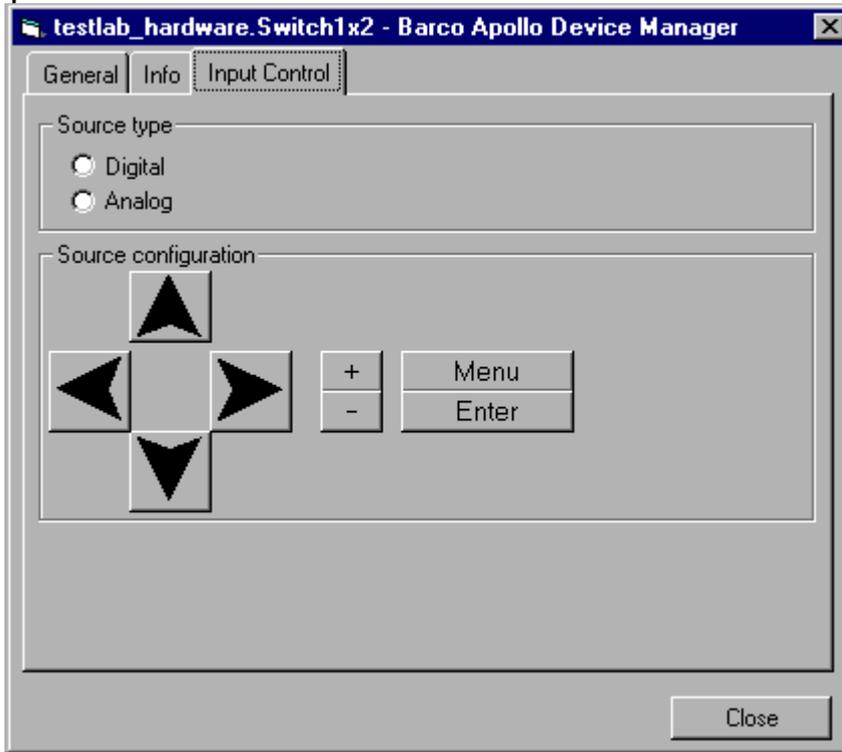
Name	Designado pelo Configurador Control Room
Type	Indica o dispositivo (Hermes V2A)
Device State	Dá informação se o dispositivo pode ser direcionado pelo Agente SNMP
Description	Exibe a designação para o tipo de módulo ingressado no Configurador Control Configurator

Info



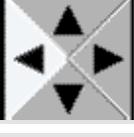
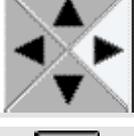
Device Status	Informa sobre o estado operacional atual do dispositivo
Info Startup	Informa quando o Agente SNMP foi executado
Device String	Passa a informação interna do dispositivo
FirmwareRev	Indica a revisão do Firmware
Info Version	Informa sobre o Agente SNMP (tipo e versão)

Input Control



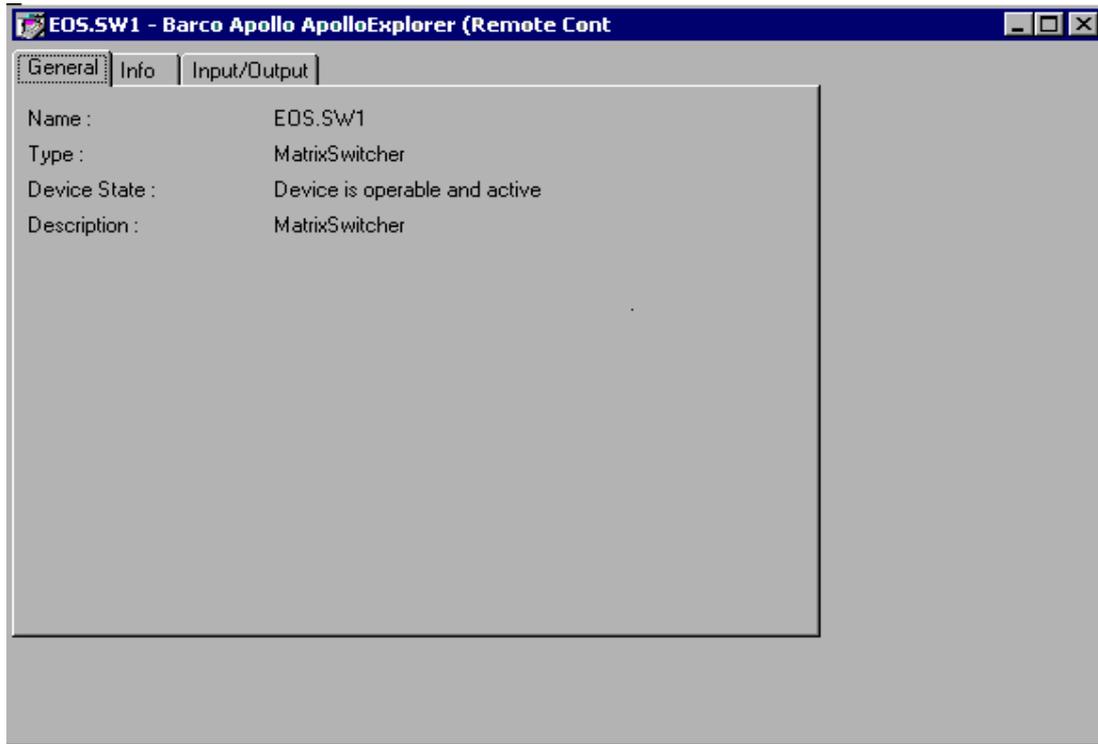
Source Type	Selecione Digital para ativar a entrada digital, Analog para ativar a entrada análoga
Source Configuration	Se a entrada ativa é análoga, os ajustes da fonte pode ser configurada.

A seguinte tabela dá uma sinopse sobre a operação do menu da tela:

Menu	Descrição
	Navegação no menu principal ou sub menu
	Navegação no menu principal ou sub menu
	Deixar submenu ou menu principal
	Ingressar a um submenu
	Aumentar um valor
	Disminuir um valor
	Abrir um menu principal ou deixar um menu principal
	Selecione um item do menu Salvar um valor (confirmação ao sair do submenu correspondente)

7.10.5. Matrix Switcher

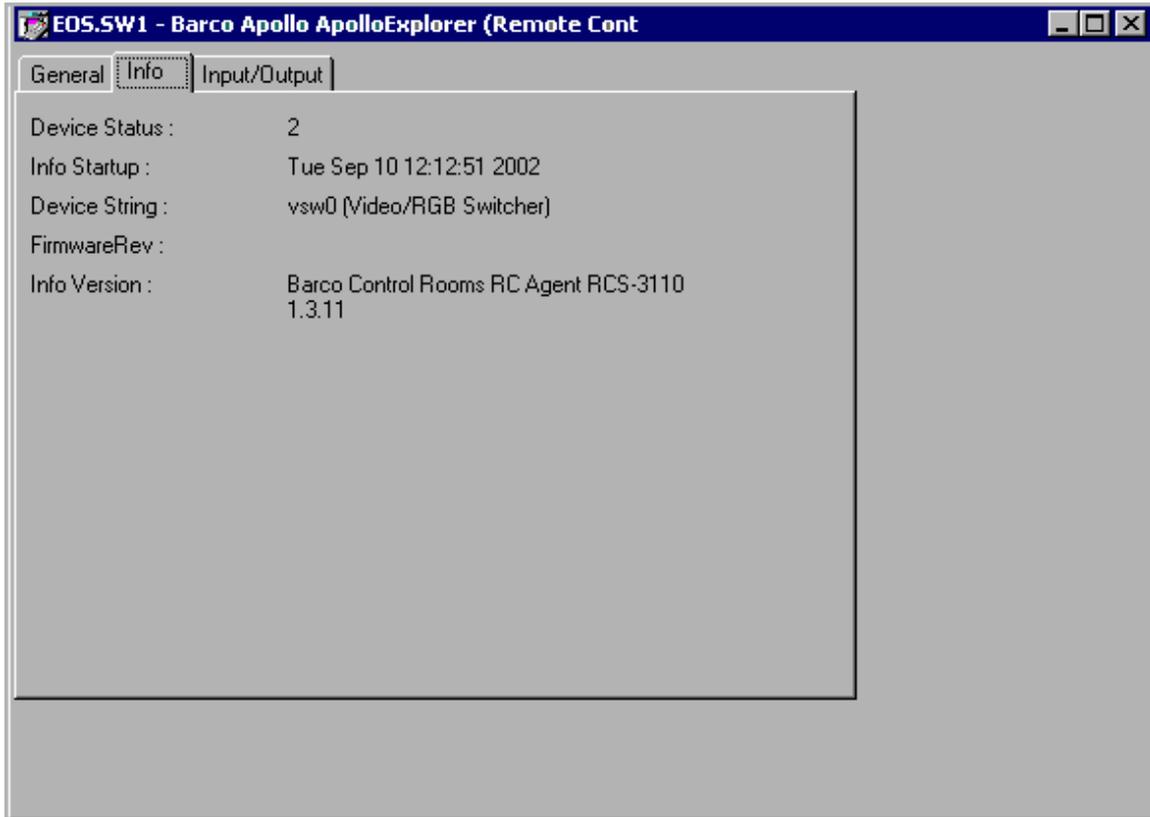
General



Nesta aba são listadas informações gerais sobre o dispositivo.

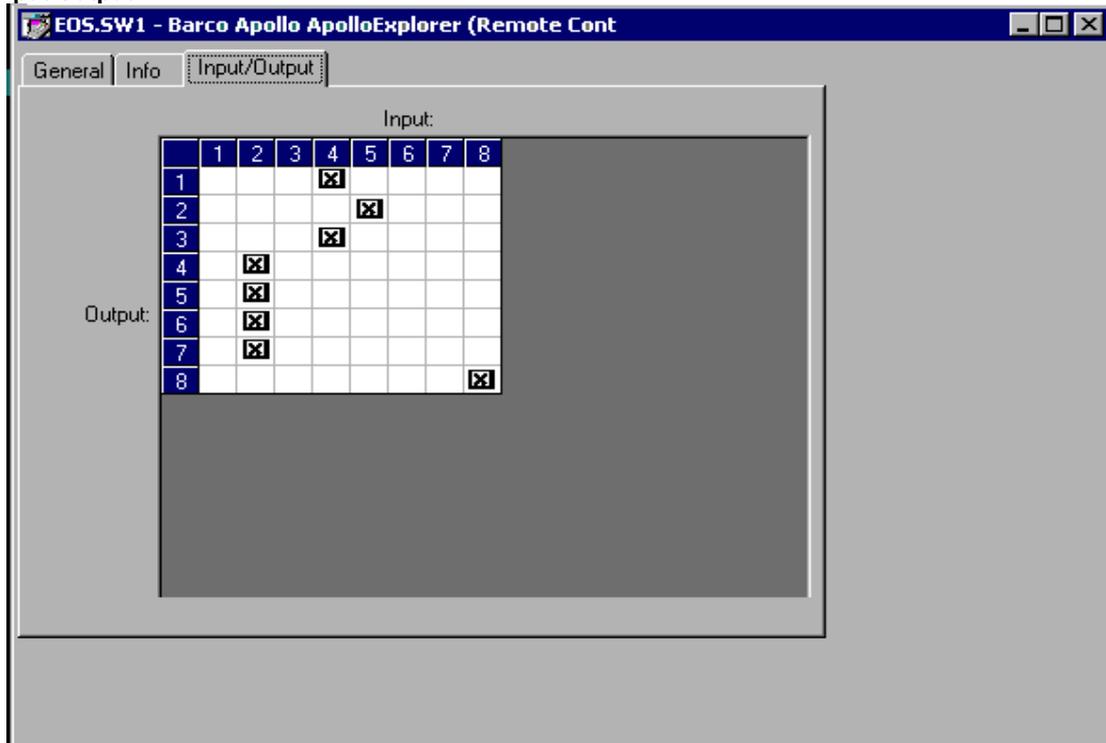
Name	Designado pelo Configurador Control Room
Type	Indica o dispositivo (Matrix Switcher)
Device State	Dá informação se o dispositivo pode ser direcionado pelo Agente SNMP
Description	Exibe a designação para o tipo de módulo ingressado no Configurador Control Room

Info



Device Status	Informa sobre o atual estado operacional do dispositivo
Info Startup	Informa quando o Agente SNMP foi executado
Device String	Passa a informação interna do dispositivo
FirmwareRev	Indica a revisão do Firmware
Info Version	Informa sobre o Agente SNMP (tipo e versão)

Input/Output



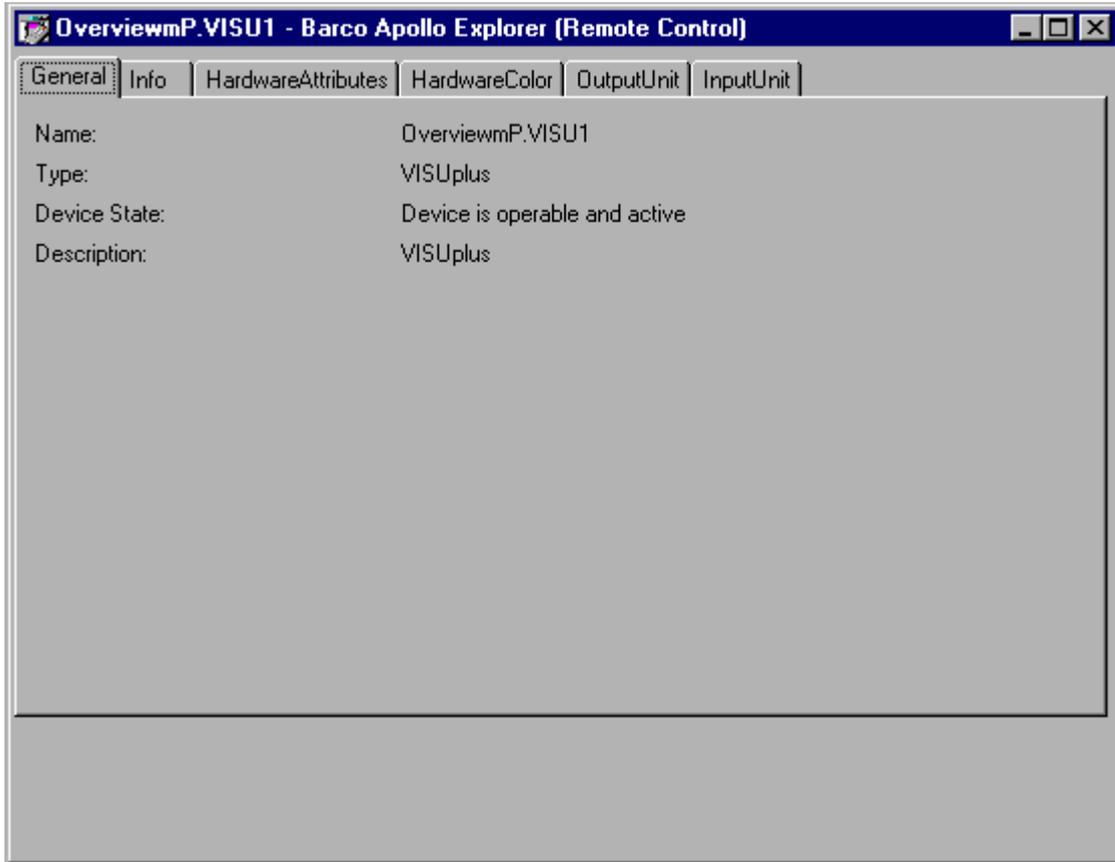
Nesta aba é indicado que **entradas** estão relacionadas com que **saídas**.

O sinal da entrada 2 está conectado as saídas 4,5,6, e7, o sinal da entrada 4 está conectado com as saídas 1 e 3 e assim por diante.

As designações podem ser mudadas.

7.10.6. Visu

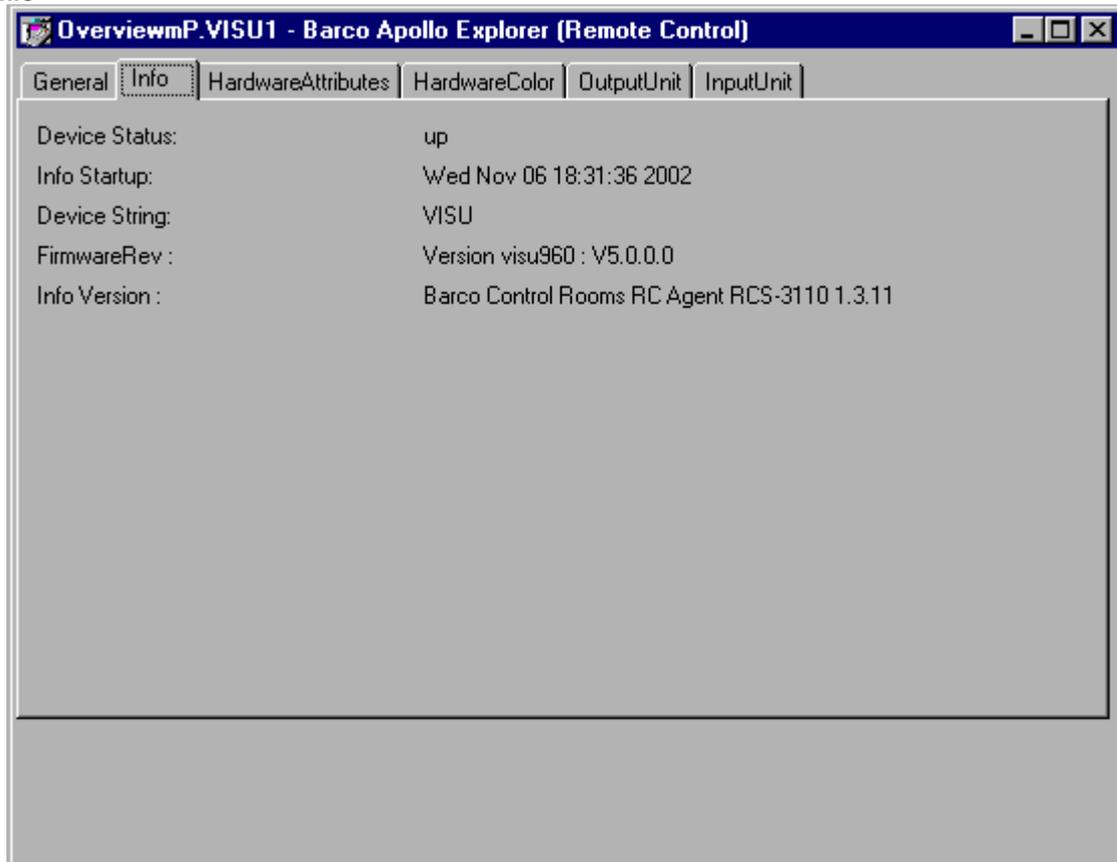
General



Nesta aba é listada informação geral sobre os dispositivos.

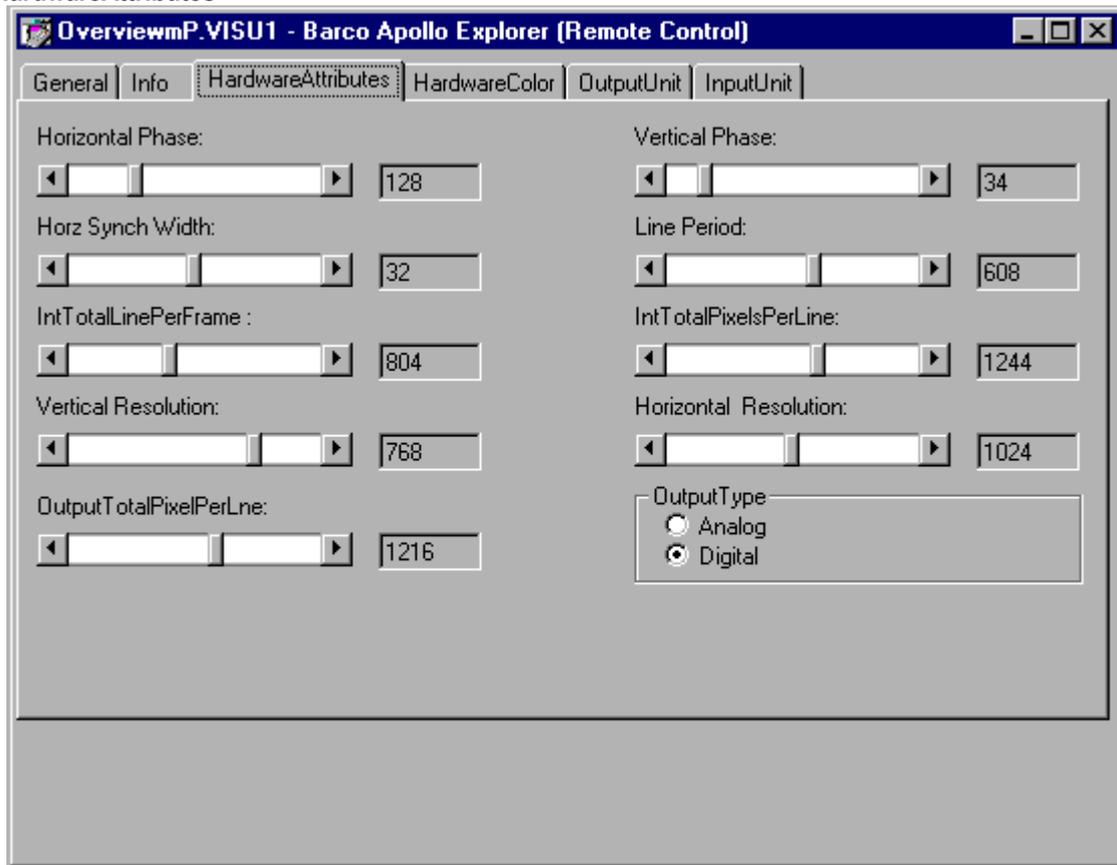
Name	Definido pelo Configurador Control Room
Type	Indica o dispositivo (Visu plus)
Device State	Dá informação se o dispositivo pode ser direcionado pelo Agente SNMP
Descrição	Exibe a designação para o tipo, ingressado no Configurador Control Room

Info



Device Status	Informa sobre o estado operacional atual do dispositivo
Info Startup	Informa quando o Agente SNMP foi executado
Device String	Passa a info do dispositivo interno
FirmwareRev	Indica a revisão do Firmware
Info Version	Informa sobre o Agente SNMP (tipo e versão)

HardwareAttributes



Overview P.VISU1 - Barco Apollo Explorer (Remote Control)

General | Info | **HardwareAttributes** | HardwareColor | OutputUnit | InputUnit

Horizontal Phase: 128

Vertical Phase: 34

Horz Synch Width: 32

Line Period: 608

IntTotalLinePerFrame: 804

IntTotalPixelsPerLine: 1244

Vertical Resolution: 768

Horizontal Resolution: 1024

OutputTotalPixelPerLine: 1216

OutputType

Analog

Digital

Nesta aba os parâmetros **Visu** podem ser ajustados se os carregados no **Visu** desde o arquivo **VisuBaseConfiguration.ini** não são satisfatórios.

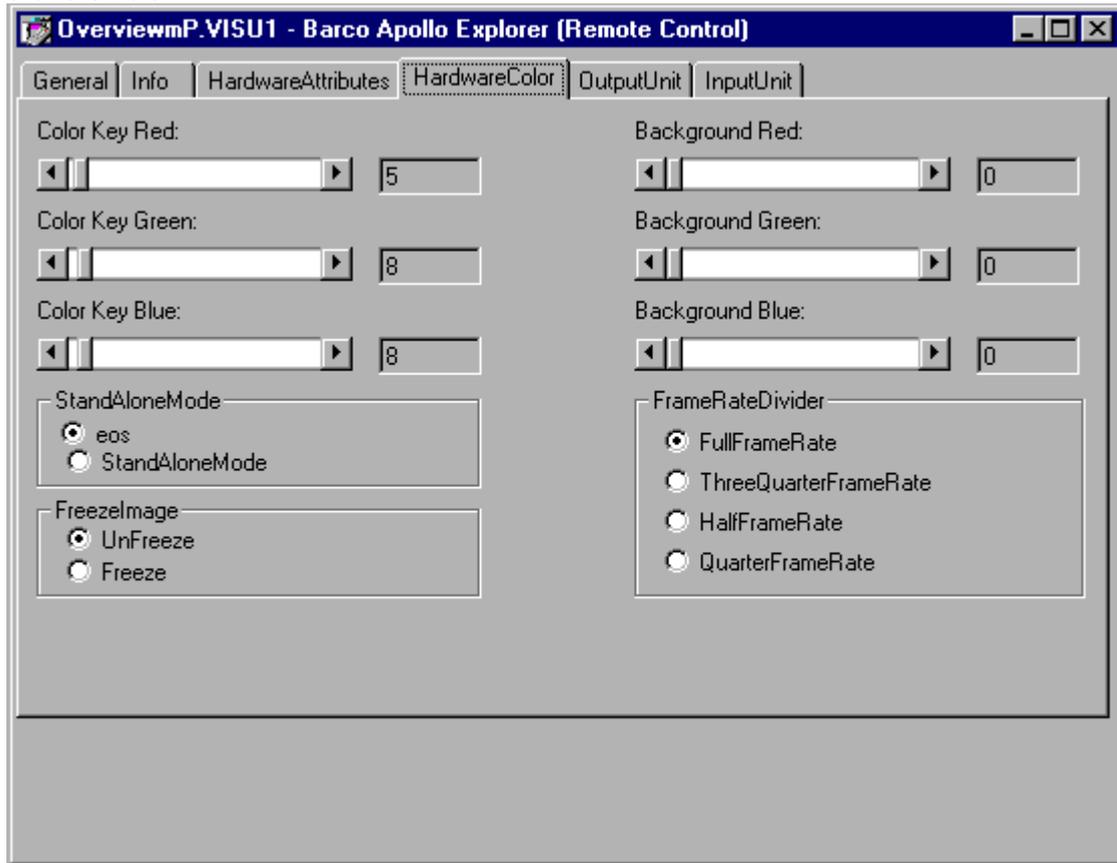


As modificações não são escritas no arquivo **VisuBaseConfiguration.ini**. Você tem que ajustar os parâmetros manualmente no desenho **Visio** e exportar a configuração para preservá-los. Como uma “pequena solução” você pode editar manualmente o arquivo **VisuBaseConfiguration.ini**. Porém, assim como o projeto seja atualizado, estas modificações serão perdidas e sobrescritas pelo Configurador Control Room.



Apollo somente suporta Digital Visu.

Hardware Color



Defina a chave de cor como um RGB-Tripel como também a cor da janela Visu se nenhum sinal é aplicado.



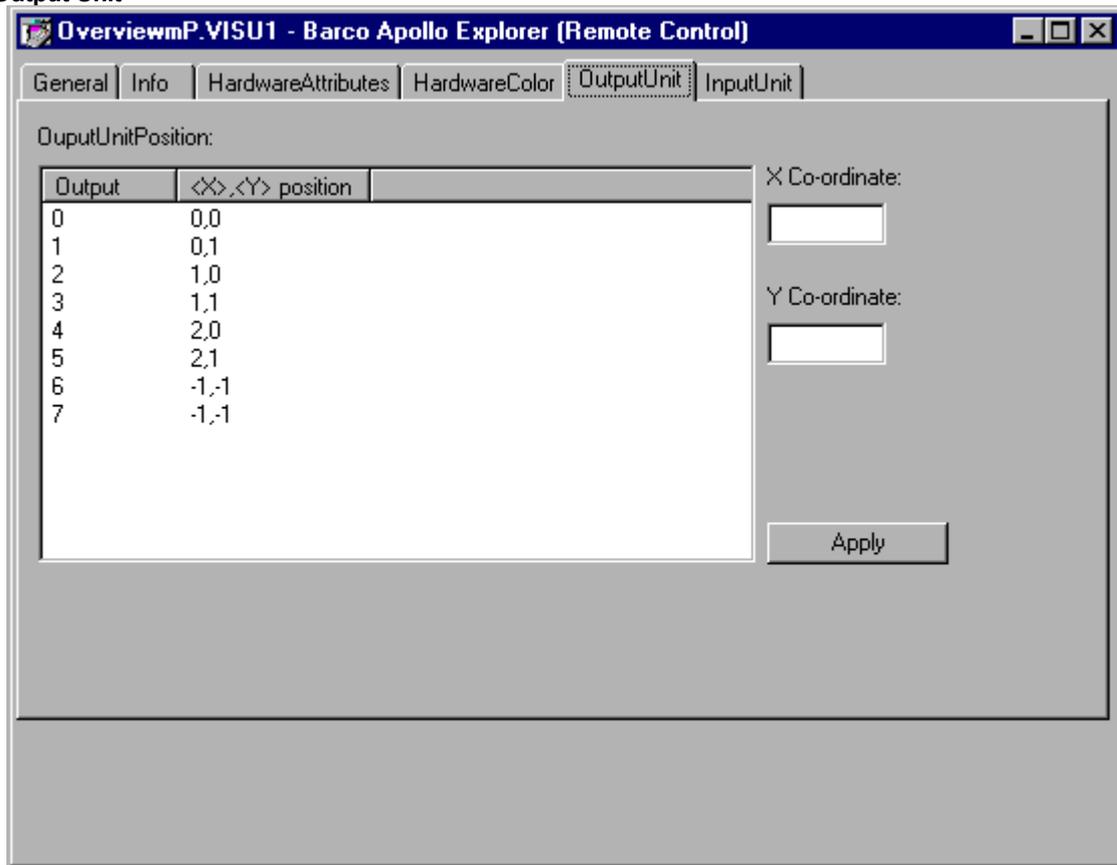
A Modificação destes ajustes está restrita somente para pessoal autorizado!

Nesta aba também a opção **Freeze** pode ser selecionada e o fator de redução velocidade de quadro pode ser ajustado.



Estes ajustes se aplicam para o dispositivo Visu, não para uma unidade de entrada! Então, se o Visu tem 4 unidades de entrada de vídeo, por exemplo, todos os quatro vídeos são congelados.

Output Unit



Use esta aba para ver a designação das saídas **Visu** aos módulos de projeção. Estas designações dependem do cabeamento atual!

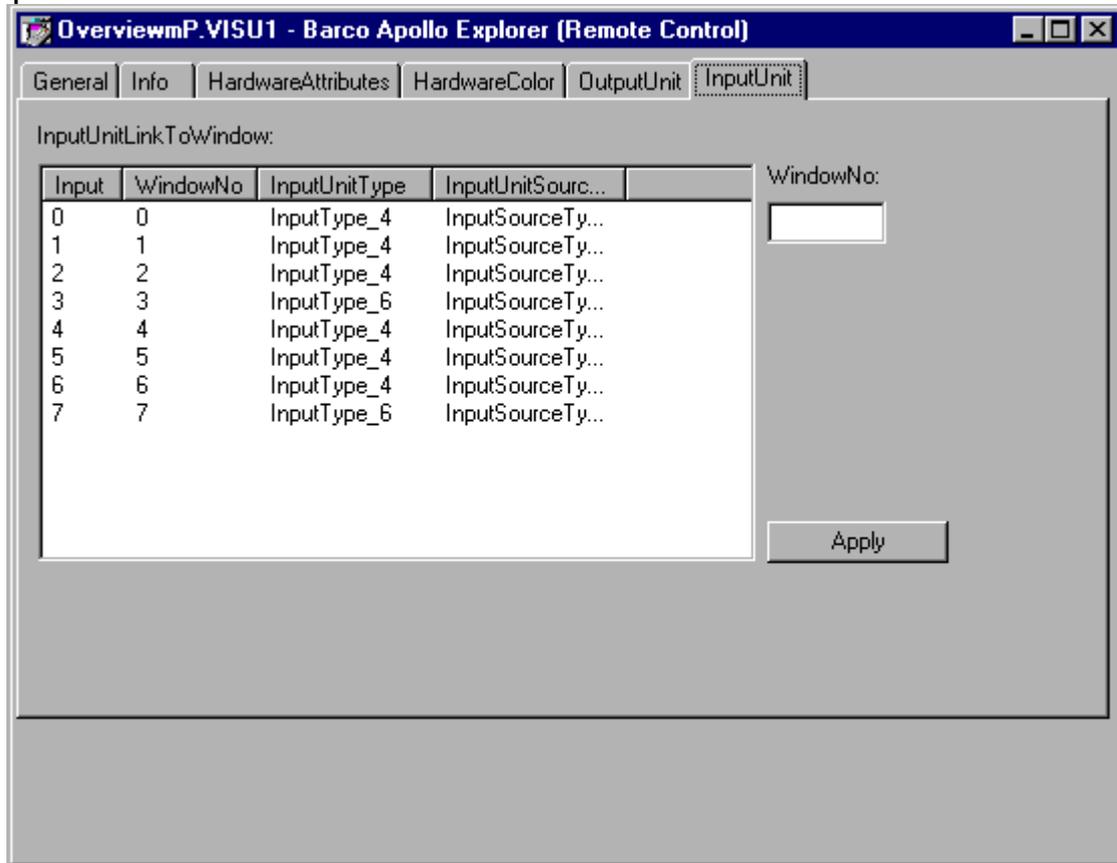


A Modificação destes ajustes está restrita somente para pessoal autorizado!

Um cubo de projeção pode ser designado somente para uma unidade de saída Visu. Ao mudar a configuração de hardware sem reiniciar Apollo, este tipo de modificação pode ser aplicado por meio das entradas desta aba.

Desde que o cubo de projeção não pode ser designado simultaneamente à unidade prévia e à atual saída Visu, a unidade de saída prévia tem que ser designada primeiro para um “cubo que não está disponível” (-1,-1).

Input Unit



Use esta aba para ver que tipo de unidade de entrada está plugada no **Visu**; InputType 4 está referido a uma unidade de entrada de Vídeo, InputType_6 a uma unidade de entrada RGBInput.

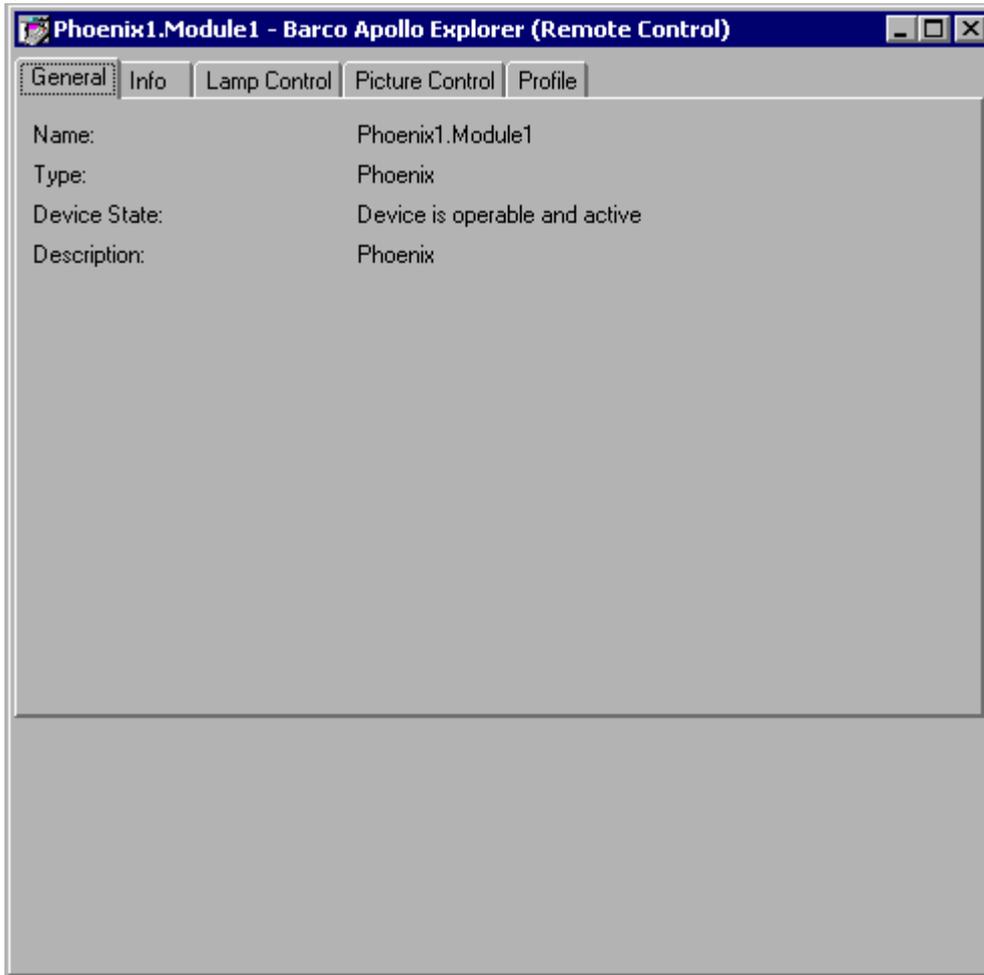
A designação das unidades de entrada para as janelas é feita internamente pelo mesmo dispositivo **Visu**.



A Modificação destes ajustes está restrita somente para pessoal autorizado!

7.10.7. Projetor Phoenix DX

General



Nesta aba são listadas informações gerais sobre o dispositivo.

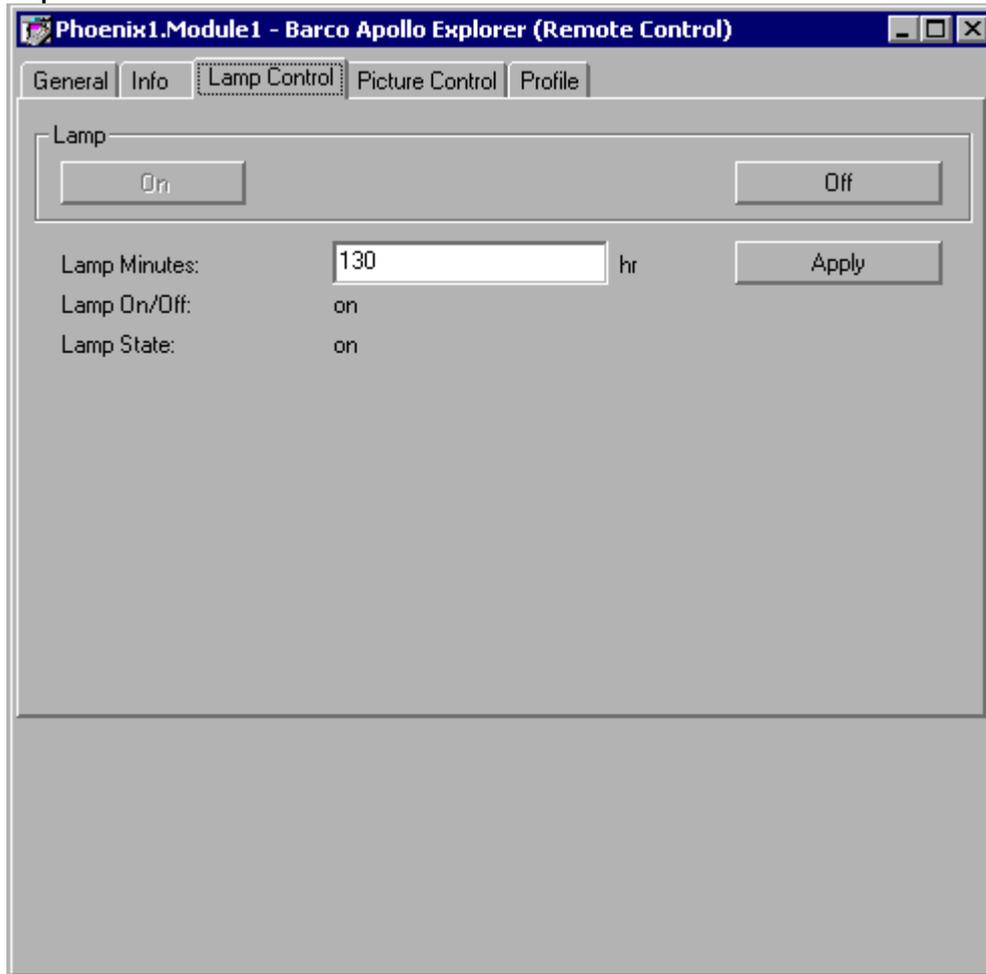
Name	Nome do dispositivo.
Type	Phoenix
Device State	Exibe o estado do dispositivo atual.
Description	Exibe a designação para o tipo ingressado no Configurator Control Room.

Info



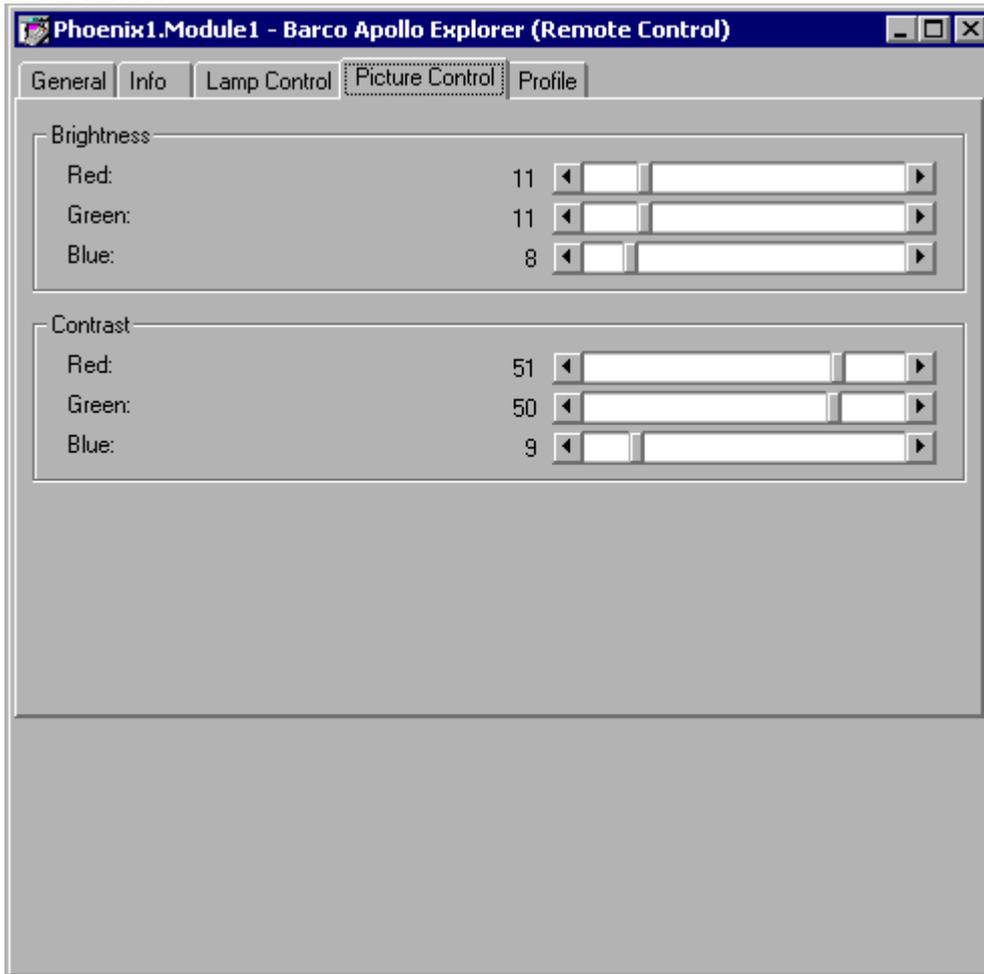
Device Status	Informa sobre o estado operacional do dispositivo
Serial Number	Indica o número de serie do projetor
Info Startup	Informa quando o Agente SNMP foi executado
Device String	Passa a informação interna do dispositivo
FirmwareRev	Indica a revisão do Firmware
Info Version	Informa sobre o Agente SNMP (tipo e versão)

Lamp Control



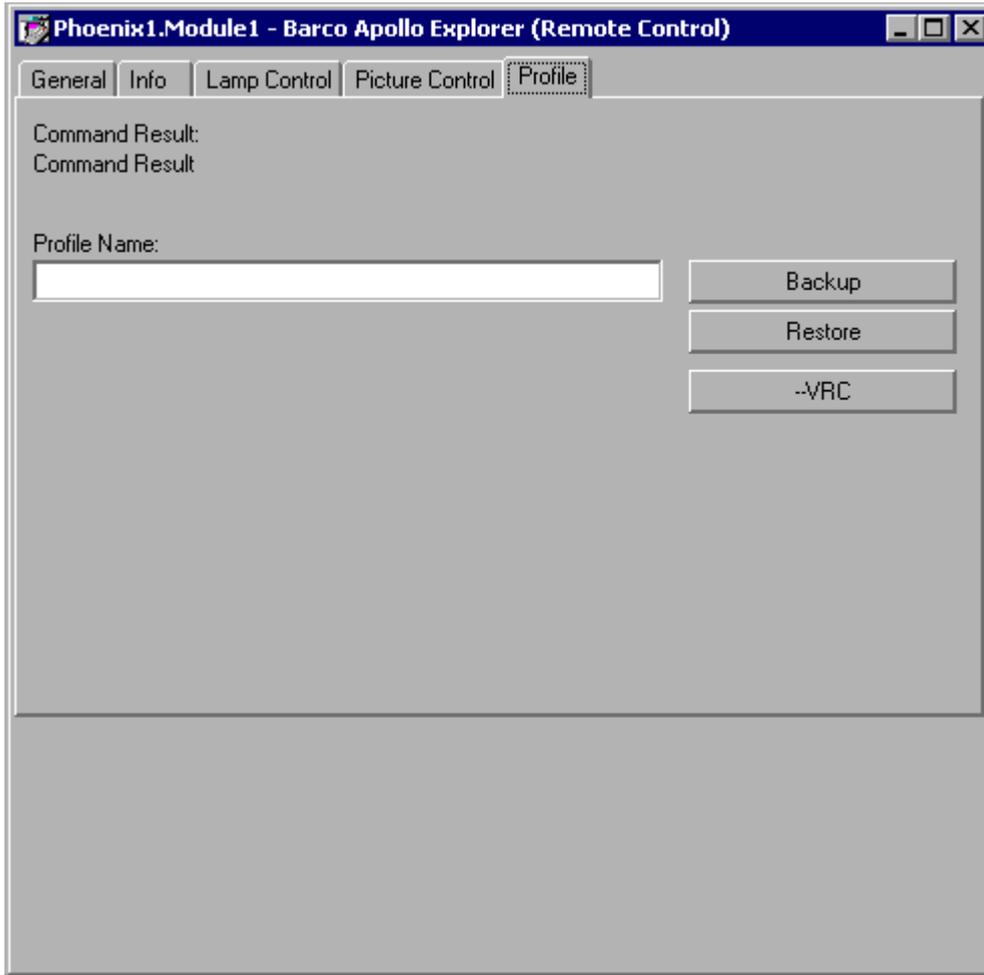
Lamp	Mude entre lâmpada acesa e apagada. O botão ON está ativo somente se a lâmpada está apagada. O mesmo é aplicável para o botão OFF . Exibe a vida de serviço da lâmpada. Este valor pode ser editado após de trocar a lâmpada.
Lamp Minutes	Mostra o tempo de operação atual da lâmpada.
Lamp State	Indica o estado da lâmpada (on, off, on-wait, off-wait)

Picture Control



Brightness Red	Aumenta ou disminui o brilho para vermelho
Brightness Green	Aumenta ou disminui o brilho para verde
Brightness Blue	Aumenta ou disminui o brilho para azul
Contrast Red	Aumenta ou disminui o contraste para vermelho
Contrast Green	Aumenta ou disminui o contraste para verde
Contrast Blue	Aumenta ou disminui o contraste para azul

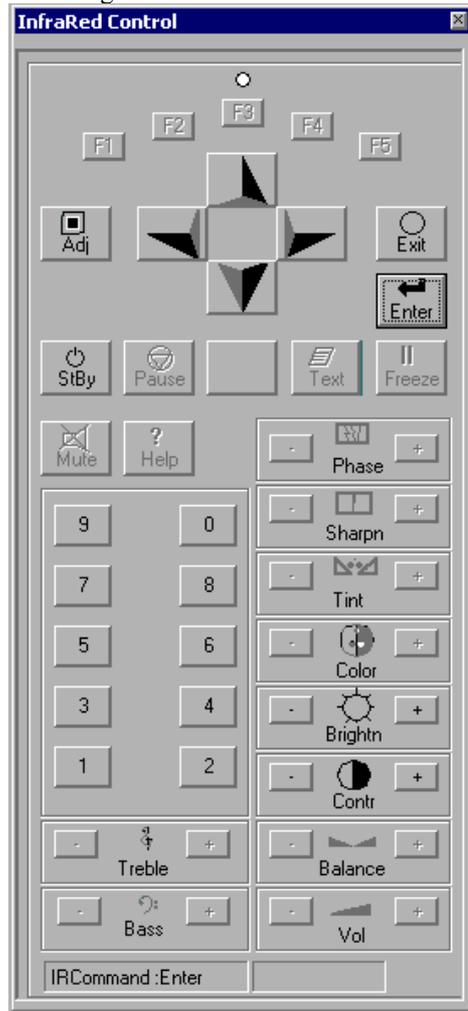
Profile



Os ajustes do projetor (brilho, contraste,...) podem ser salvados em arquivo (**Backup**) ou recuperar desde um arquivo (**Restore**). Ingresse o nome do arquivo perfil.
Clique no botão **VRC** para ter acesso ao **Virtual Remote Control**. As teclas e as funções são idênticas a Unidade de Controle Remoto Infra-Vermelha para controlar o projetor.

Comandos

O dispositivo pode ser controlado via um Controle remoto infravermelho. Clique sobre botão **-VRC** para exibir uma imagem 1:1 do **Control remote IR**. Os seguintes ajustes são possíveis.



Adj Key	Inicia ou termina o modo de ajuste.
Exit Key	Pula à seleção prévia da árvore de menu no modo ajuste ou sai do modo de ajuste completamente
Enter Key	Inicia o modo de ajuste e a confirmação de ajustes ou seleção durante o modo de ajuste.
Cursor Key	Seleciona menus no modo ajuste e ajustes certos requerem contínuos ajustes.
Standby Key	Ativa e desativa o projetor se a energia do projetor tem sido ligado com o interruptor ON do projetor..
Numeric Keys 1-9	Acesso direto para selection; use para ingressar o endereço do projetor.
Brightness,Contrast	Ajuste as propriedades da imagem como desejado. Pressione < to reduce, on > Para aumentar o valor.

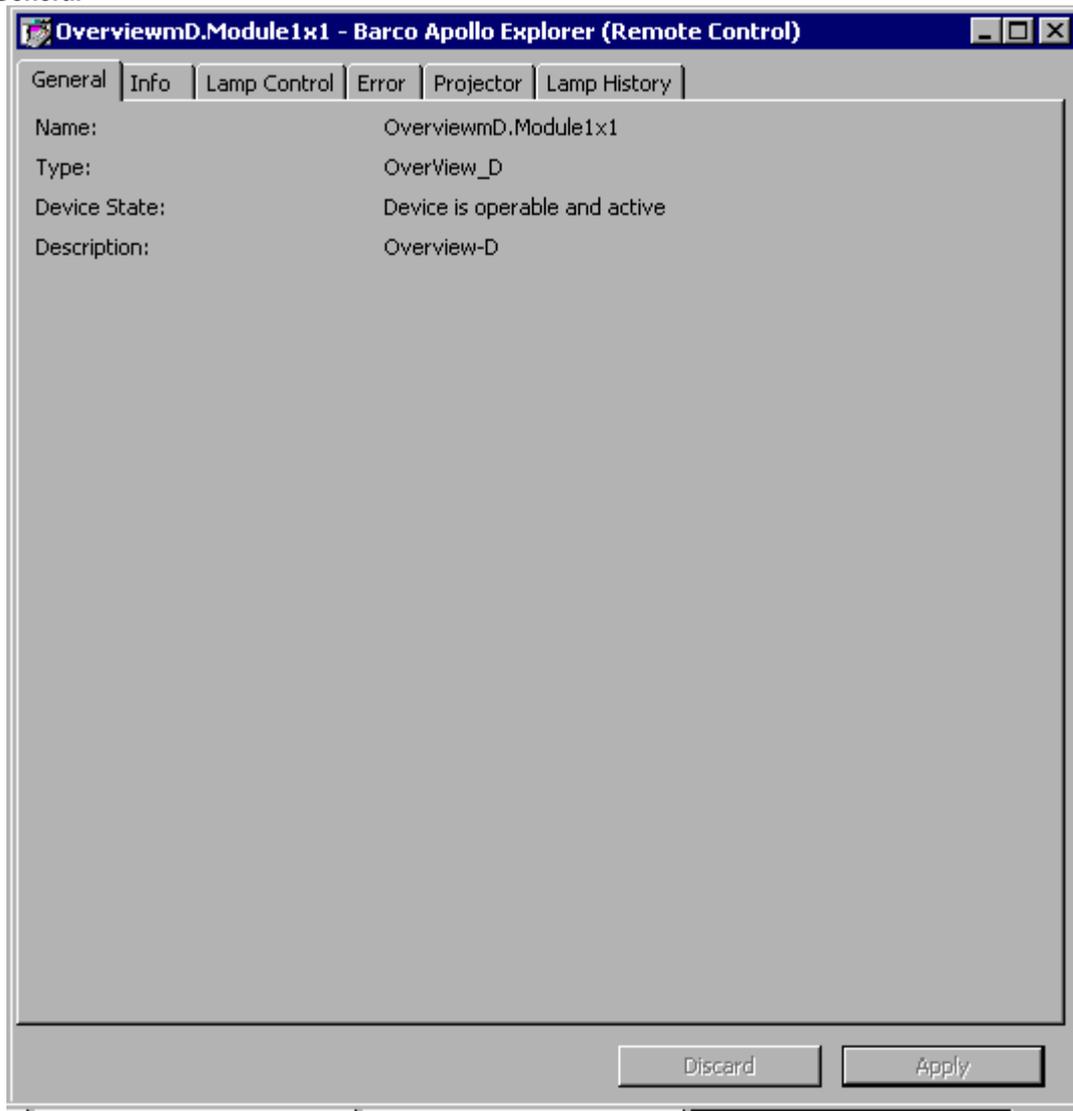
Use **controle virtual IR** para ter acesso ao modo de ajustes e com isto a todos os menus para modificar os parâmetros originais, ajustes de imagem e som, assim como os ajustes geométricos. O modo de ajustes é descrito em detalhe no manual do usuário do dispositivo.

Qualquer modificação pode ser salva (**Backup**) ou recuperada (**Restore**) desde um arquivo binário localizado num computador anexado.

Descrição detalhada e as funções elementais do usuário estão listadas no manual do usuário do dispositivo respectivo

7.10.8. OverView D

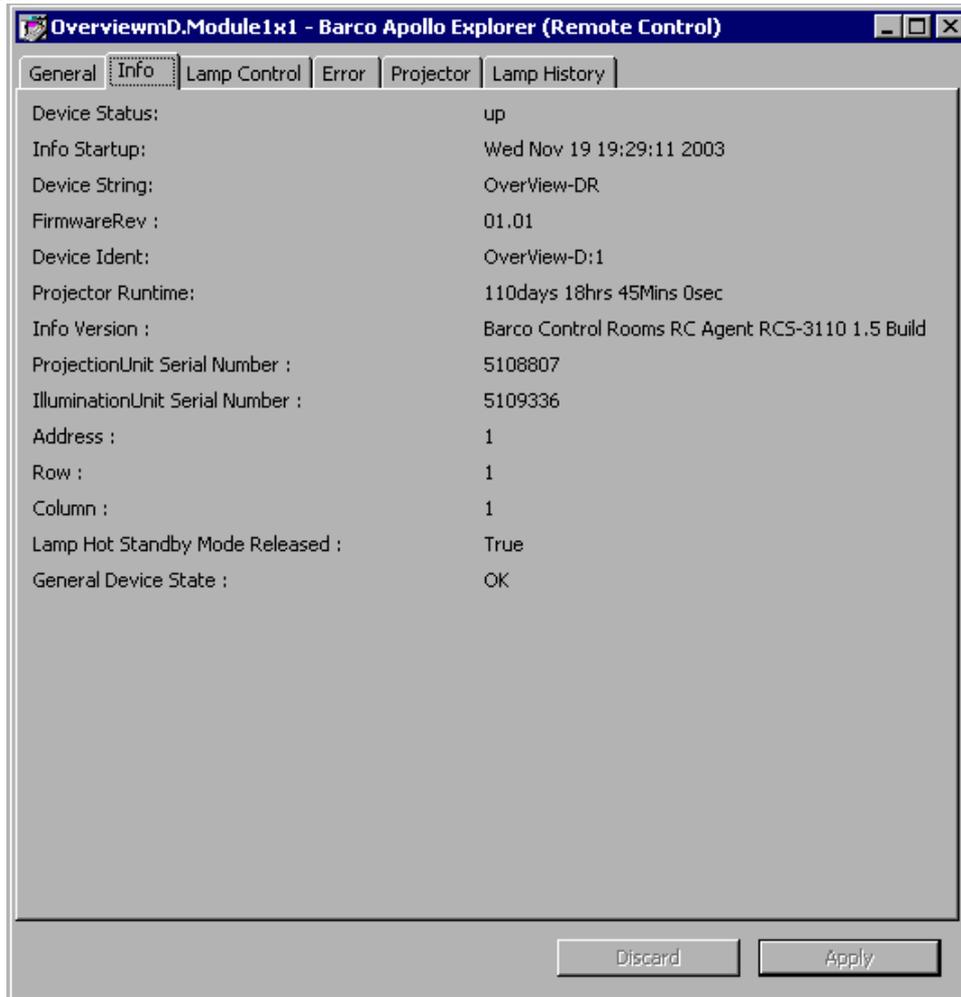
General



Nesta aba são listadas informações gerais sobre o dispositivo.

Name	Designado pelo Configurador Control Room
Type	OverView D: sistema de projeção traseira o projetor é baseado na tecnologia DLP
Device State	Dá informação se o dispositivo pode ser endereçado pelo Agente SNMP
Description	Mostra a designação para o tipo de módulo ingressado no Configurador Control Room

Info

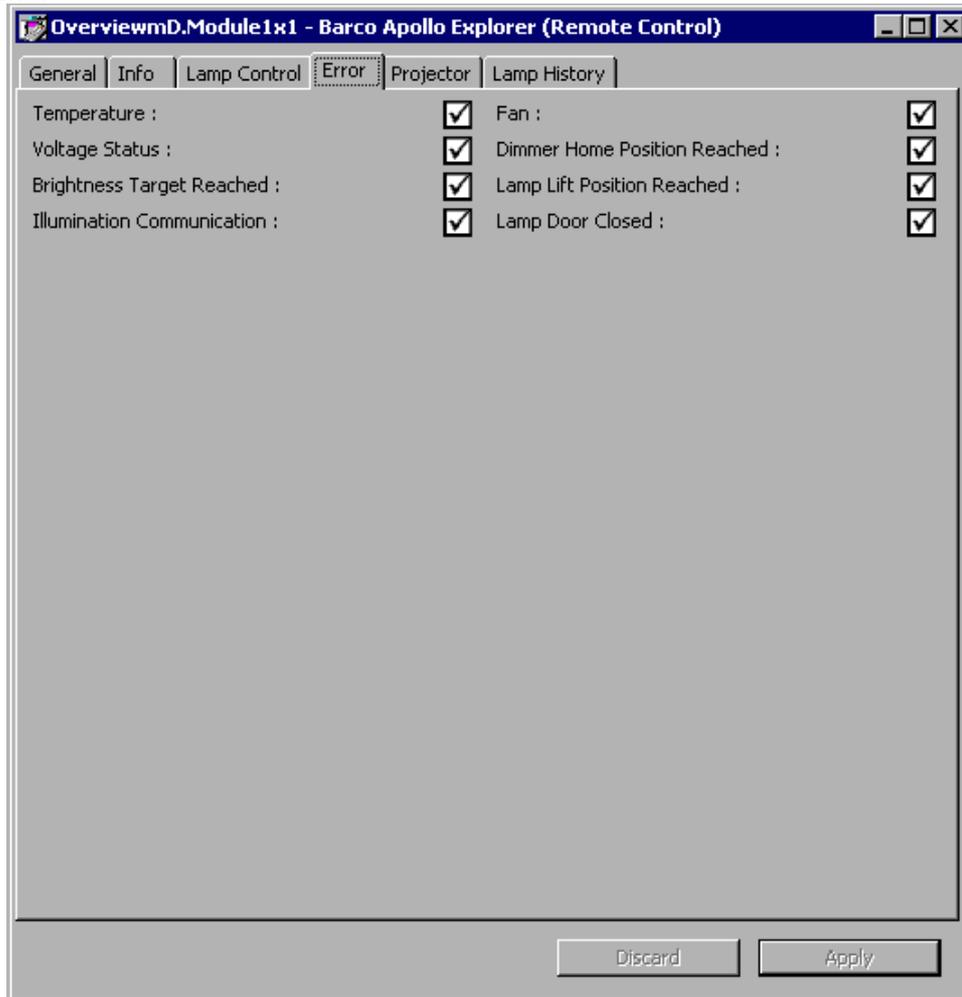


Device Status	Informa sobre o estado operacional atual do dispositivo
Info Startup	Informa quando o Agente SNMP foi executado
Device String	Passa a informação interna do dispositivo sobre o tipo de módulo de projeção (OverViewD)
FirmwareRev	Indica a revisão Firmware
Device Ident	Identificador mundial único do dispositivo
Projektor Runtime .	Exibe o tempo de operação do projetor
Info Version	Informa sobre o Agente SNMP (tipo e versão)
Projeção Unit Número de serie	Mostra o número de serie do projetor
Illumination Unit Número de serie	Mostra o número de serie do projetor
Address	Indica o endereço do projetor
Row	Indica a fila do Display de Parede onde o projetor será instalado
Column	Indica a coluna do Display de Parede onde o projetor será instalado
Lamp Hot Standby Mode Released	Indica se o projetor é permitido ser operado no modo hot standby
General Device State	Indica se o dispositivo está ok. Se não está Ok, por favor. Veja a aba Error

Lamp Control

Operation State	Mostra se a lâmpada está acesa ou apagada (On/Off).
Lamp Status	Informa sobre o estado da lâmpada On-OnWait-Off-OffWait.
Serial Number	Coloca o número de serie de uma lâmpada nova ingressando o dado no campo e pressione Apply .
Runtime	Coloca o tempo de operação de uma nova lâmpada ingressando o dado no campo e pressione Apply .
Lamp Active	Informa se esta lâmpada é a lâmpada ativa (iluminando as ópticas). No caso da lâmpada ativa, o botão é desabilitado e o quadrinho é marcado. para selecionar a outra lâmpada como lâmpada ativa, clique sobre o botão Ative lâmpada correspondente!
Lamp Optimization	Corra este procedimento sempre que uma lâmpada seja substituída. Este procedimento otimiza a posição do espelho e assim a quantia disponível de luz.
Hot Standby	Clique sobre Hot Standby para ativar o modo de operação Hot Standby (somente disponível se Hot Standby foi liberado).
Cold Standby	Clique sobre Cold Standby para ativar o modo de operação Cold Standby
AutoSwitch	Clique em AutoSwitch para ativar o modo de operação AutoSwitch

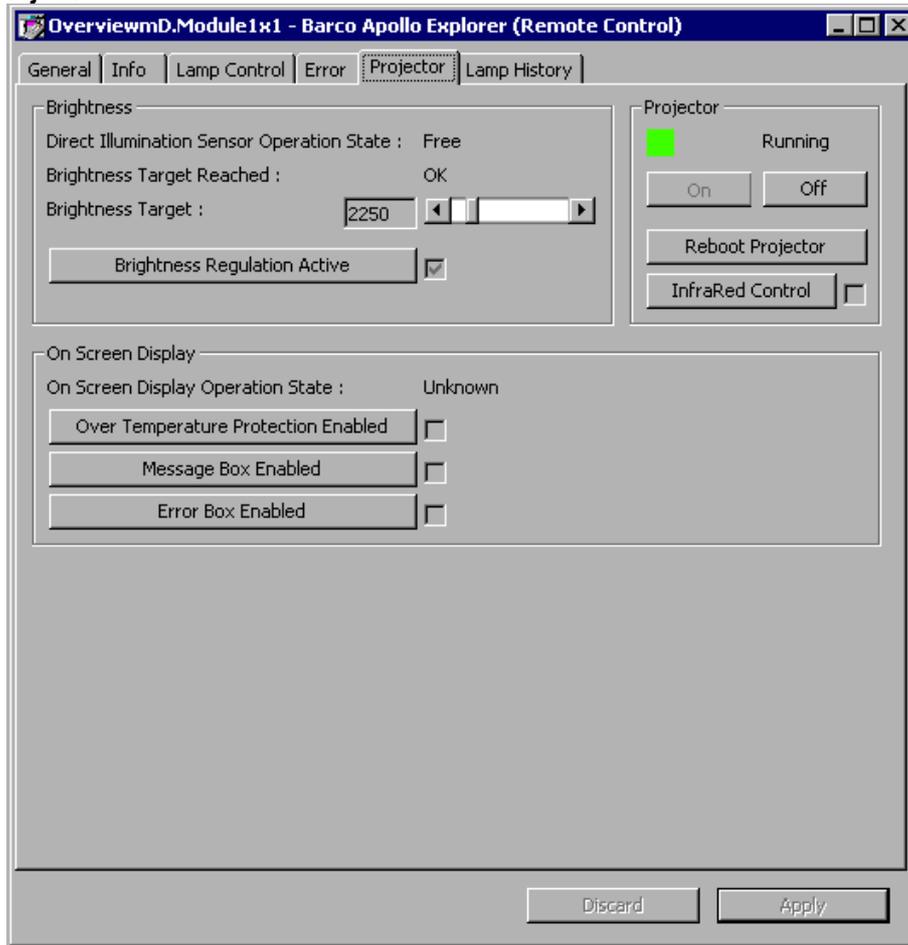
Error



Esta aba informa sobre algumas condições de operação. Se os quadrinhos estão marcados, tudo está ok.

Temperature	Marcado: Temperatura abaixo do limite de temperatura
Voltage Status	Marcado: Voltagem ok
Brightnes Target Reached	Marcado: o objetivo de brilho predefinido do Display de Parede foi alcançado para este projetor.
Illumination Communnication	Marcado: A comunicação entre a unidade de projeção e a unidade de iluminação é ok.
Fan:	Marcado: ambos ventiladores estão trabalhando.
Dimmer home position reached	Marcado: inicialização mais escura foi ok
Lamp lift position reached	Marcado: o elevador da lâmpada alcançou sua posição. (acima ou abaixo)
Lamp Door closed	Marcado: a porta da lâmpada está fechada.

Projektor



Esta aba informa sobre a ocorrência e tipo de erro. Um erro que aconteceu é indicado por um carrapato.

Direct Illumination Sensor Operation State	Indica se o sensor DIS está ocupado o livre.
Brightness Target Reached	O objetivo brilho predefinido do Display de Parede foi alcançado para este projetor
Brightness Target	Modifica ou confere o valor do objetivo Brilho
Brightness Regulation Active	Modifica ou confere a regulação de Brilho (modo Lumens lock)
Projektor On / Off	Troca a energia principal ao projetor on ou off. Um quadrado verde indica que o projetor está funcionando.
Reboot Projektor	Se a atualização do Firmware foi executado, o projetor tem que ser zerado. Clique sobre este botão para começar o rebooting
InfraRed Control	Habilita ou desabilita o controle do projetor como a Unidade de Controle Remoto IR.
Over Temperature Protection Enabled	Ajusta o confere o comportamento dos projetores quando o limite de temperatura é alcançado. Recomendado: habilitado. Se estiver habilitado o projetor se apaga se a temperatura for muito alta (caso contrario os sistemas poderiam ser danificados!)
Message Box Enabled	Ajusta o confere se as caixas de mensagem são exibidas (sobrepondo a aplicação ativa) ou não
Error Box Enabled	Ajusta o confere se as caixas de erro são exibidas (sobrepondo a aplicação ativa) ou não

Lamp History

Entry	Position	Serial Number	Runtime
1		0	-1
2		0	-1
3		0	-1
4		0	-1
5		0	-1
6		0	-1
7		0	-1
8		0	-1
9		0	-1
10		0	-1
11		0	-1
12		0	-1
13		0	-1
14		0	-1
15		0	-1
16		0	-1
17		0	-1
18		0	-1
19		0	-1
20		0	-1

Esta aba dá uma sinopse sobre as lâmpadas empregadas, sua posição, número de serie e tempo de operação.

Entry	Indica o modo do projetor: iniciando / parando / parado / operação
Position	Indica se é Lâmpada do Topo ou Lâmpada do Fundo
Serial Number	Exibe o número de serie da lâmpada
Runtime	Indica o tempo de operação da lâmpada

7.11. Menu contexto do Explorer

Clique sobre um objeto na **área de trabalho** com o botão direito do mouse para abrir o **menu contexto** do objeto.



As mini janelas também caracterizam o menu contexto!!



Fontes não caracterizam aos menus contexto!

O menu contexto é expansível, por exemplo, fontes podem ser acessadas via **visor do menu contexto**, ou o comando **Lamp On** pode ser incluído no **menu contexto** do projetor.

Um comando pode ser enviado a vários recipientes de uma vez com o menu contexto desde que as caixas de lista de objeto na área de trabalho permita **seleções múltiplas**.



Pressione SHIFT para realçar vários objetos de uma vez.
Pressione CTRL para selecionar vários objetos em posições diferentes.

O menu contexto de seleções múltiplas contém esses comandos compartilhados por todos os objetos selecionados contanto que os comandos permitam seleções múltiplas.

Um atributo aplicado ao definir o comando especifica se o comando permite múltiplas seleções ou não.

7.11.1. Acrescentando Comandos ao Menu contexto

Edite o arquivo ApolloExplorer.ini localizado no diretório de Projeto Apollo na sub pasta Server Data para personalizar o menu contexto.



Um arquivo no subdiretório Server Data está disponível para todos os computadores da rede Apollo.
Este arquivo também sobre-escreve outros arquivos com o mesmo nome localizados em outros diretórios de Projeto Apollo.

Siga estes passos para customizar o menu contexto:

- ▶ Abra o arquivo ...**ApolloProject\ServerData\ApolloExplorer.ini**.

A seção de comentário deste arquivo explica qual sintaxe usar para um comando no menu contexto e quais atributos podem ser ajustados.

O menu contexto começa uma linha de comando. Isto significa que estes comandos, parâmetros, e seus possíveis valores são os mesmos que aqueles que podem ser passados pela interface de comando; cf.

[Interface de comando de Visor](#)

Este arquivo lista todos os dispositivos suportados por Apollo. A seção para cada dispositivo começa com o nome do dispositivo em parênteses.

- ▶ Navegue à seção do dispositivo com o menu contexto que você gostaria de expandir.

Por exemplo, se você quer dar acesso ao comando "Blanking" no menu contexto de um Visor Web, e se a imagem "bluescreen.jpg" será exibida no modo "blanking" acrescente o seguinte ao fim das entradas para o Visor Web:

```
"Blue" = <cmd>"%ApolloProgram%\ViewerCmd.exe" -name:$ObjectName$ /IdcImage:2  
/IdcEnabled: 1 </cmd>
```

O menu contexto agora conta com a entrada "Blue"

Este comando está agora disponível para todas as instâncias do Visor Web clicando com o botão direito do mouse sem levar em consideração se uma ou varias instâncias são selecionadas na área de trabalho do Visor.

Acrescente o atributo **multi** ao comando se este comando será aplicado somente se todas as instancias do visor Web forem selecionadas:

```
"Blue_multi" = <attrib> multi <\attri> <cmd>"%ApolloProgram%\ViewerCmd.exe" - name:$ObjectName$ /IdcImage:2 /IdcEnabled: 1 </cmd>
```



Um comando com o atributo multi somente está disponível no menu contexto com seleção múltipla.

Acrescente o atributo **single** ao comando se este comando será aplicado somente se exatamente uma instancia do Visor Web for selecionada.

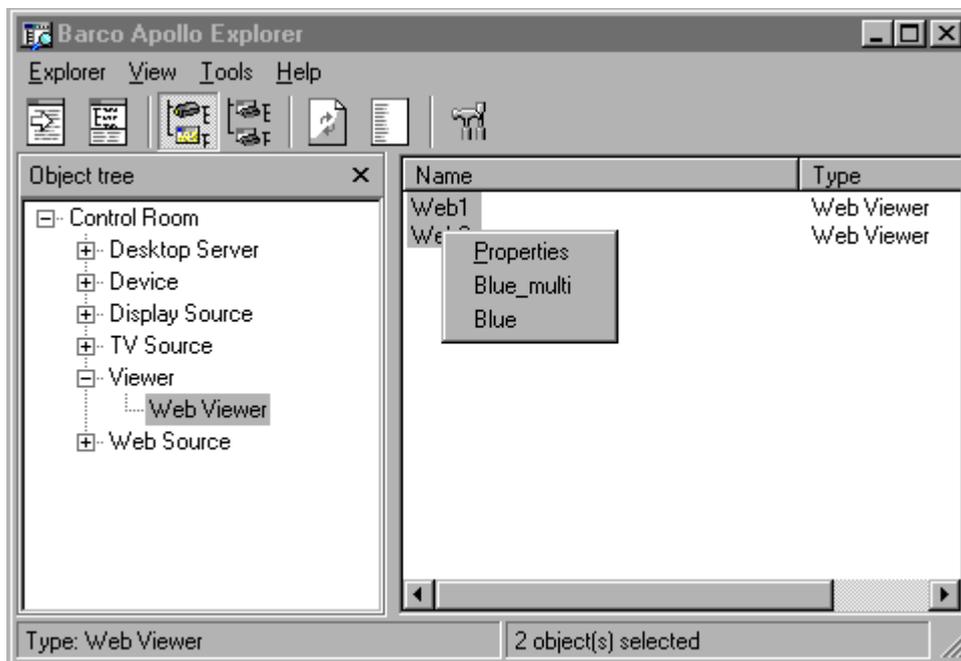
```
"Blue_single" = <attrib> single <\attri> <cmd>"%ApolloProgram%\ViewerCmd.exe" - name:$ObjectName$ /IdcImage:2 /IdcEnabled: 1 </cmd>
```

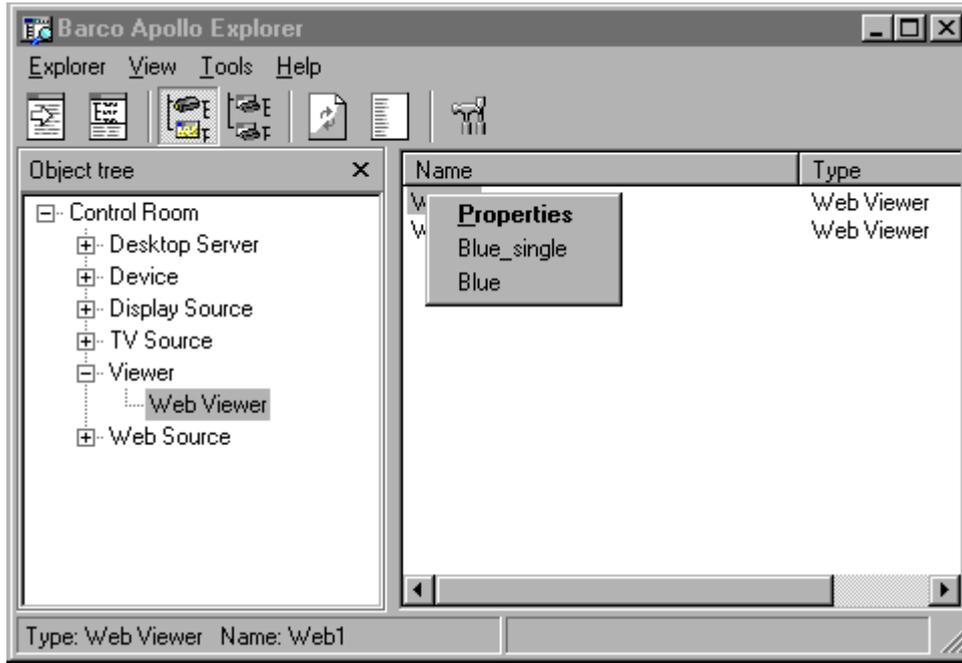


Um comando com o atributo single somente está disponível no menu contexto com uma única seleção.



Os atributos multi e single podem também ser usados para executar diferentes comandos por entradas de contexto com o mesmo nome dependendo da seleção.





Name	Type
Properties	Web Viewer
Blue_single	Web Viewer
Blue	

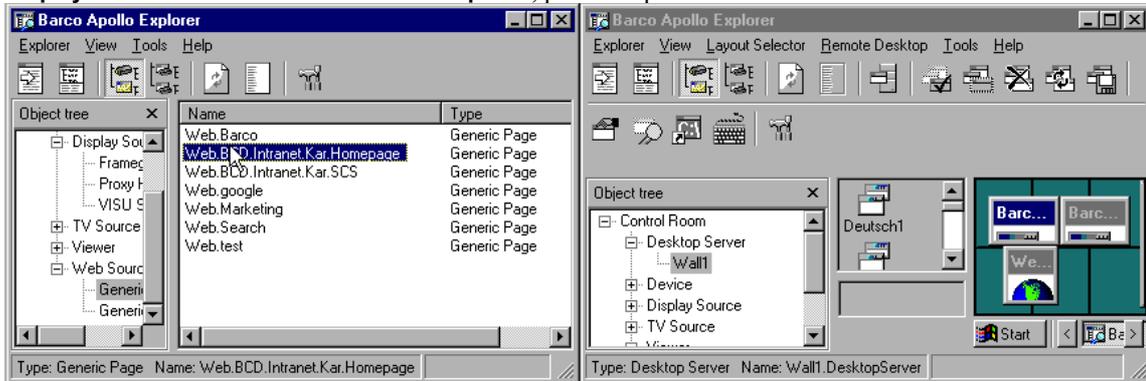
Type: Web Viewer Name: Web1

7.12. Funcionalidade Drag&Drop

Use a função Drag&Drop para conectar visores executados com um origem diferente sem abrir o **caixa de diálogo propriedades**.

Assumpção: O Explorador Apollo corre em duas instancias.

Agora você pode clicar em **Web Sources|General Pages** na **árvore de objeto** em uma instancia do **Explorer** e no **Display de Parede** em outra instancia do **Explorer**, por exemplo:

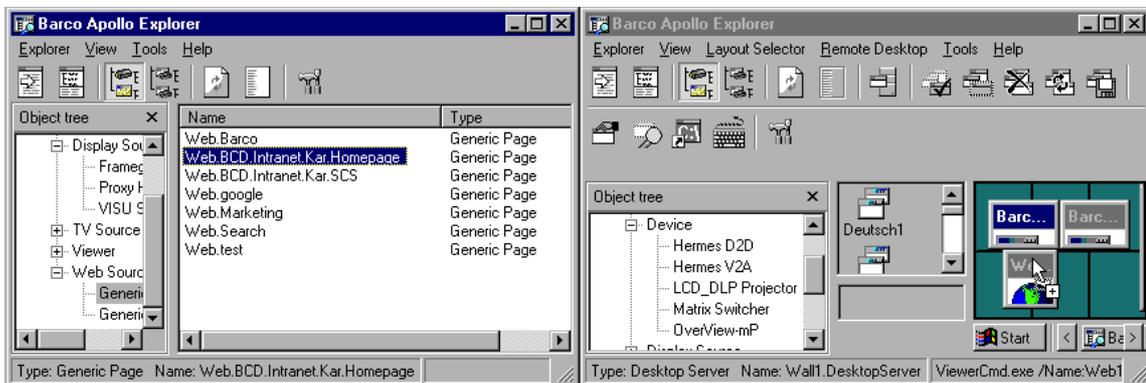


Por favor, tenha certeza que a opção **Mostrar Desktop esteja selecionada! (Tools|Options| Remote Desktop)!**

Agora use o mouse para arrastar a fonte Web da área de trabalho do primeiro Explorer para a mini janela do Visor Web do segundo Explorer. O Visor Web é agora anexado com esta fonte.

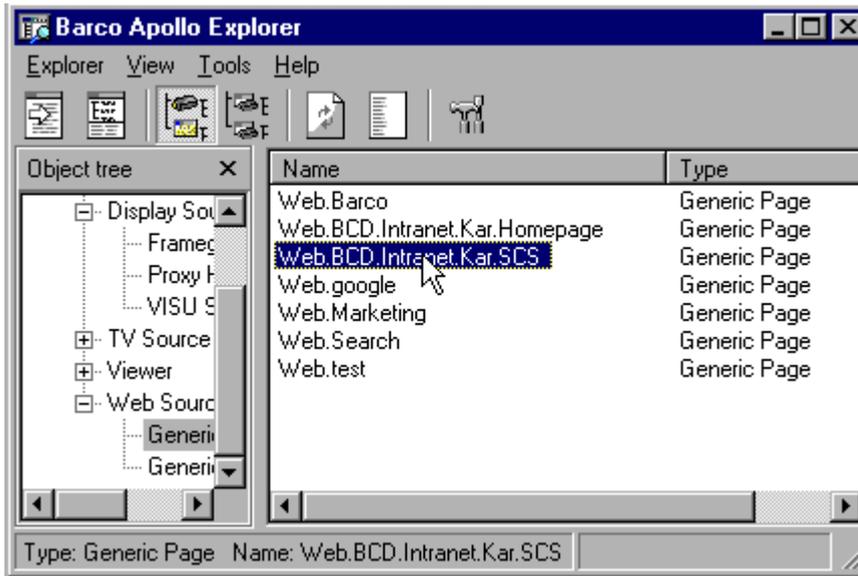


Por favor, tenha certeza para somente liberar o botão do mouse diretamente na mini janela do Visor!

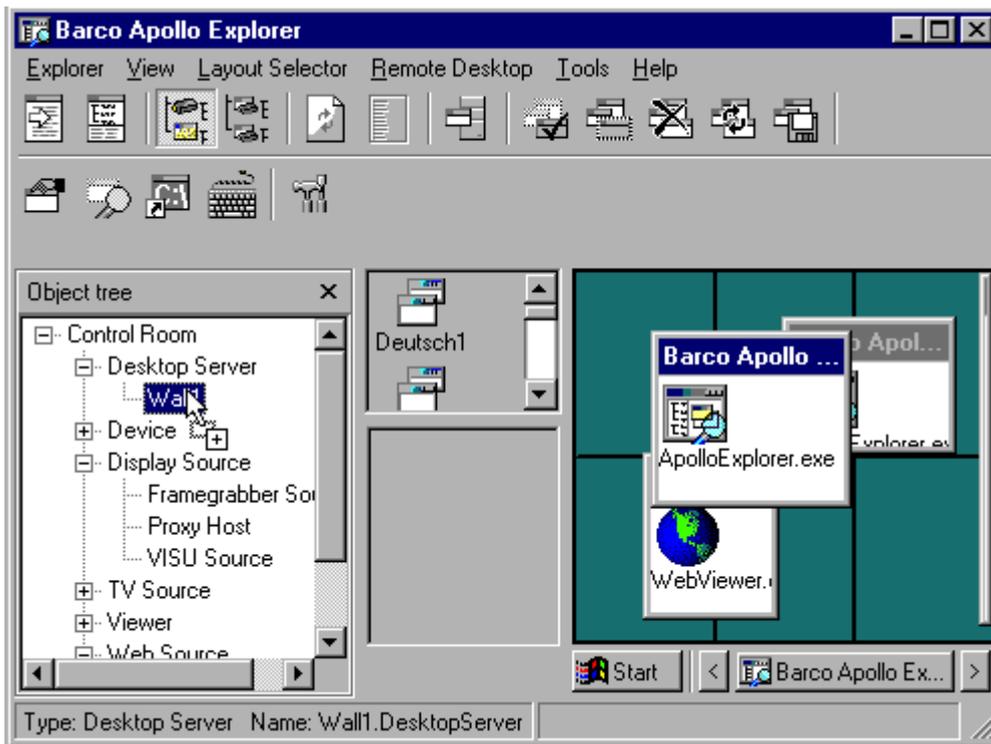


Siga estes passos se somente uma instância do Explorer está correndo:

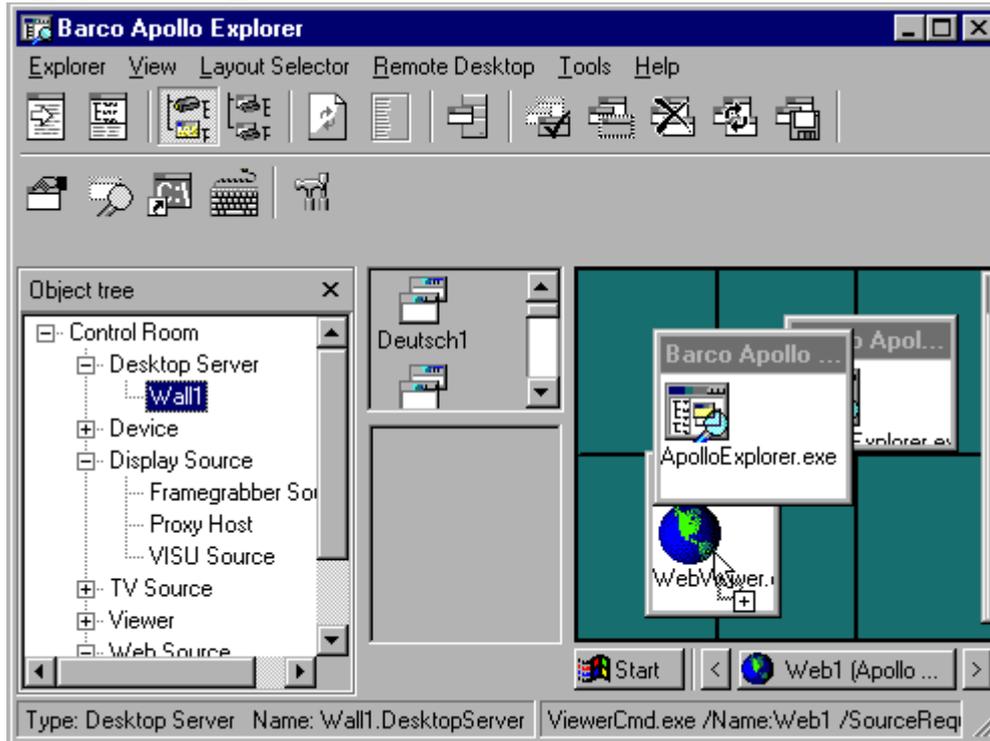
- ▶ Clique sobre **Web Source | General Page** na árvore de objeto.
- ▶ Selecione uma fonte da área de trabalho.



- ▶ Manter o botão do mouse deprimido e navegue ao Servidor Desktop na árvore de objeto. O sinal + (nodo) do Servidor Desktop se expande.
- ▶ Manter o botão do mouse deprimido e navegue ao Display de Parede desejado.



- ▶ Manter o botão do mouse deprimido e mova o cursor para a mini janela do Visor Web do Remote Desktop
- ▶ Libere o botão do mouse.



Para conectar o Visor Web a origens que não estão definidos no arquivo `ServerData\Globals.ini` e por tanto não estão disponíveis na área de trabalho do Explorer, Ingresse as URLs em, por exemplo, Wordpad usando a seguinte sintaxe:.

`/Type: Viewer_WebViewer /URL:www.anypage.de /SourceConnected`

realce esta linha e arraste com o mouse na mini janela do Visor Web Explorador Apollo.

A funcionalidade Drag&Drop suporta todos os parâmetros válidos para o visor respectivo.

A sintaxe começa com o tipo de visor, veja exemplos abaixo.

`/Type:Viewer_FrgViewer /SourceRequested:Frg.frg4`

`/Type:Viewer_VISUViewer /SourceRequested:VISU.Video1`

`/Type:Viewer_CottusViewer /SourceRequested:Desktops.BARCOEUROPE.karclt8s`

`/Type:Viewer_WebViewer /SourceRequested:Web.Barco`

`/Type:Viewer_MpegViewer /SourceRequested:MovieServer.YellowPages`

`/Type:Viewer_VTplusViewer /SourceRequested:TV.Home`

Para conectar a um origem predefinido em `ServerData\viewersources.ini`; o parâmetro `SourceRequested` inclui toda as informações necessárias.

Para conectar as origens não predefinidos, os parâmetros respectivos para este origem têm que ser ingressado (por exemplo. URL, hostname, etc.) seguido pelo parâmetro `SourceConnected` para fazer a instância do visor se conectar ao origem.

A função Drag&Drop é muito útil . Por exemplo, para aplicações GIS onde você pode arrastar o ícone câmera na mini janela do Visor Web para ver os dados da câmera fotográfica.

8. Editor de Layout

O **Layout Editor** é usado para especificar regiões e para criar e modificar os chamdos layouts. Regiões definem áreas retangulares no Display de Parede. Os layouts usualmente consistem em varias janelas e definem que janelas serão carregadas em qual posição usando que tamanho. Cada layout é salvo num banco de dados usando um nome único. Todo Display de Parede tem seu próprio banco de dados localizado no computador de controle associado ou em qualquer outro computador da rede.



Esta versão de Apollo mostra a funcionalidade de região só se é explicitamente selecionado.

Ao converter bancos de dados existentes, a opção Use Região no Conversor de Banco de dados tem que ser conferida.

Ao criar bancos de dados novos, a opção Use Região tem que ser conferida no menu Properties|Display Wall

8.1. Banco de dados de Layout

O **Layout Editor** é usado para especificar regiões no Display de Parede e para criar e modificar layouts.

8.1.1. Regiões

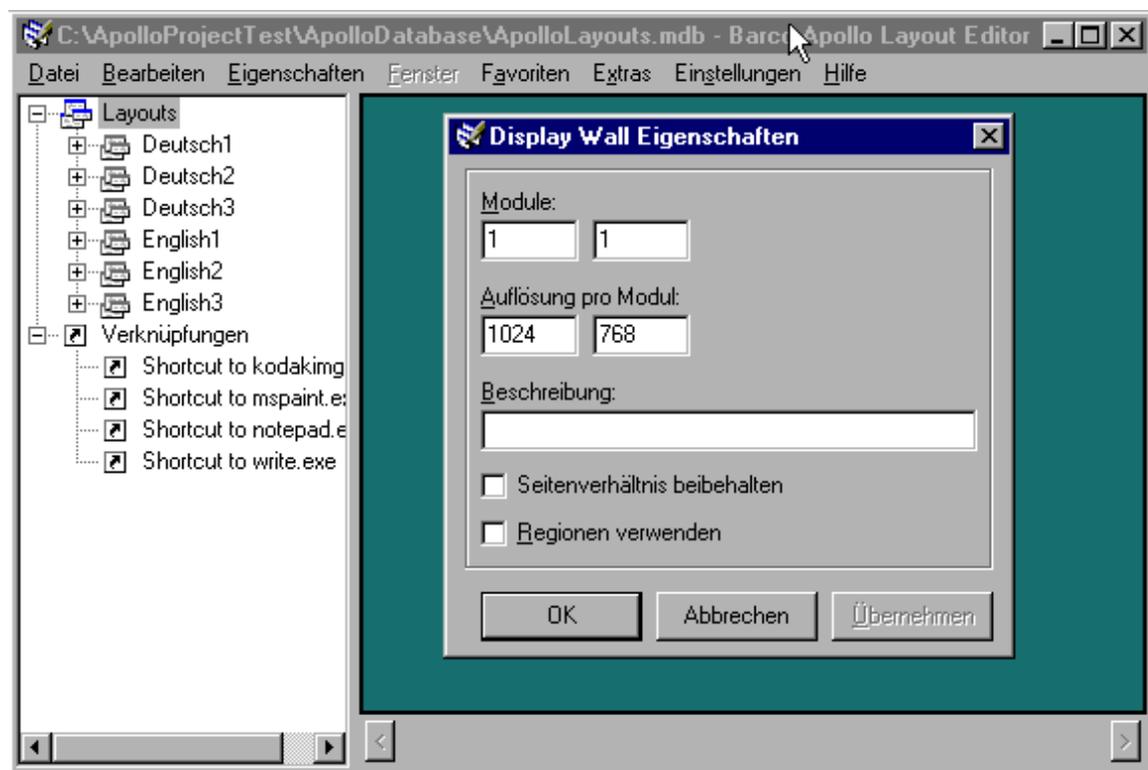
Uma região é uma área retangular no Display de Parede. Um Display de Parede tem uma região pelo menos (=o Display de Parede inteiro). Múltiplas regiões podem ser definidas, as quais podem ser sobrepostas. Agora em contraste com versões previas de Apollo, um layout não está já definido para o Display de Parede, mas para as regiões especificadas, habilitando assim o reuso de layouts em locais diferentes no Display de Parede.

O conceito de regiões permite designar **permissões** individuais para acessar grupos de usuário. Grupos de usuário de acesso múltiplos podem ter acesso simultaneamente a uma região (e assim para os layouts / aplicações destas regiões). Por meio de permissões bem definidas, são coordenadas as interações de vários usuários.



Para a definição de regiões, selecione, Use Regions no Menu Properties (Properties|Display Wall).

Após de aplicar esta seleção, as regiões são acrescentados à árvore do Layout Editor.



8.1.2. Layouts

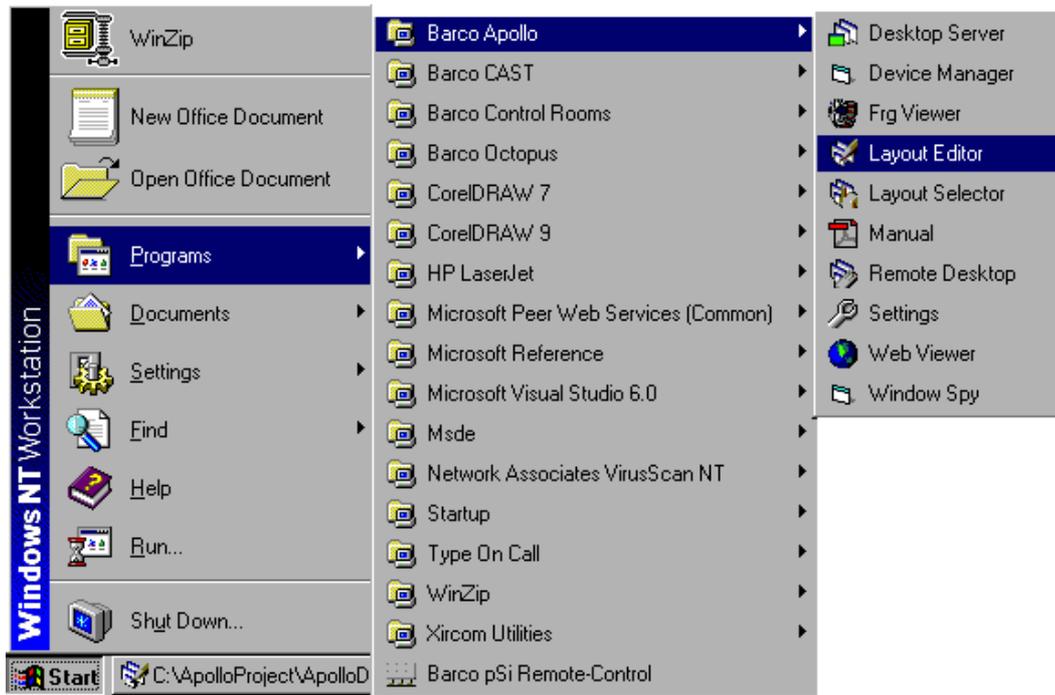
Os Layouts consistem de varias janelas e/ou atalhos e define o tamanho da janela e posição de qualquer janela ativa em uma ou mais regiões. Cada layout é salvo num banco de dados usando um nome único. Cada Display de Parede tem seu próprio banco de dados localizado no computador de controle associado o em qualquer outro computador na rede.

Os Layouts podem ser editados no **Layout Editor** ou interativamente no Display de Parede (**Remote Desktop**). Contudo as permissões respectivas sejam dadas, vários usuários podem acessar banco de dados de layout simultaneamente, mas, somente um usuário pode editar o banco de dados. O primeiro usuário segura o banco de dados de forma que usuários subseqüentes não podem fazer mudanças enquanto o banco de dados estiver em uso.

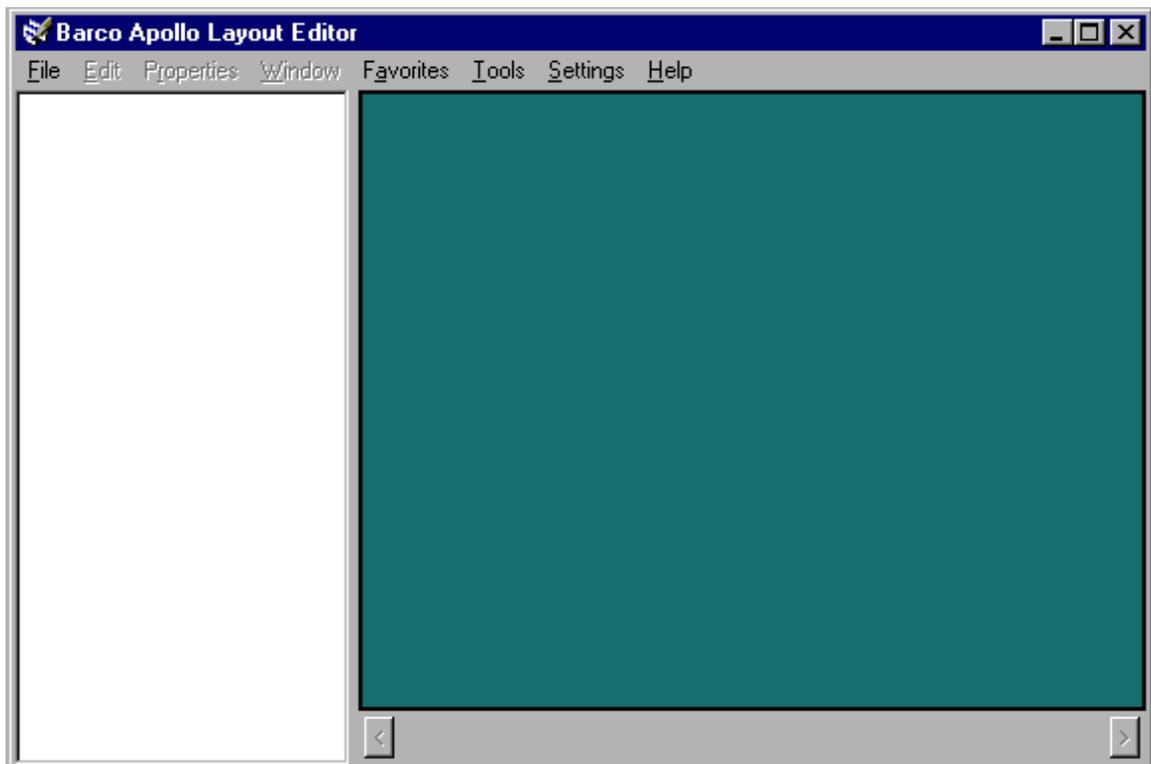
8.2. Executando o Layout Editor

Execute o programa usando o atalho

Start|Programme|Barco Apollo|Layout Editor



A janela principal do **Layout Editor** é exibida:



A barra de menu do **Layout Editor** contém as entradas **File** (arquivo), **Edit** (editar), **Properties** (propriedades), **Windows** (janelas), **Favorites** (favoritos), **Tools** (ferramentas), **Settings** (ajustes), e **Help** (ajuda).

Visão de árvore

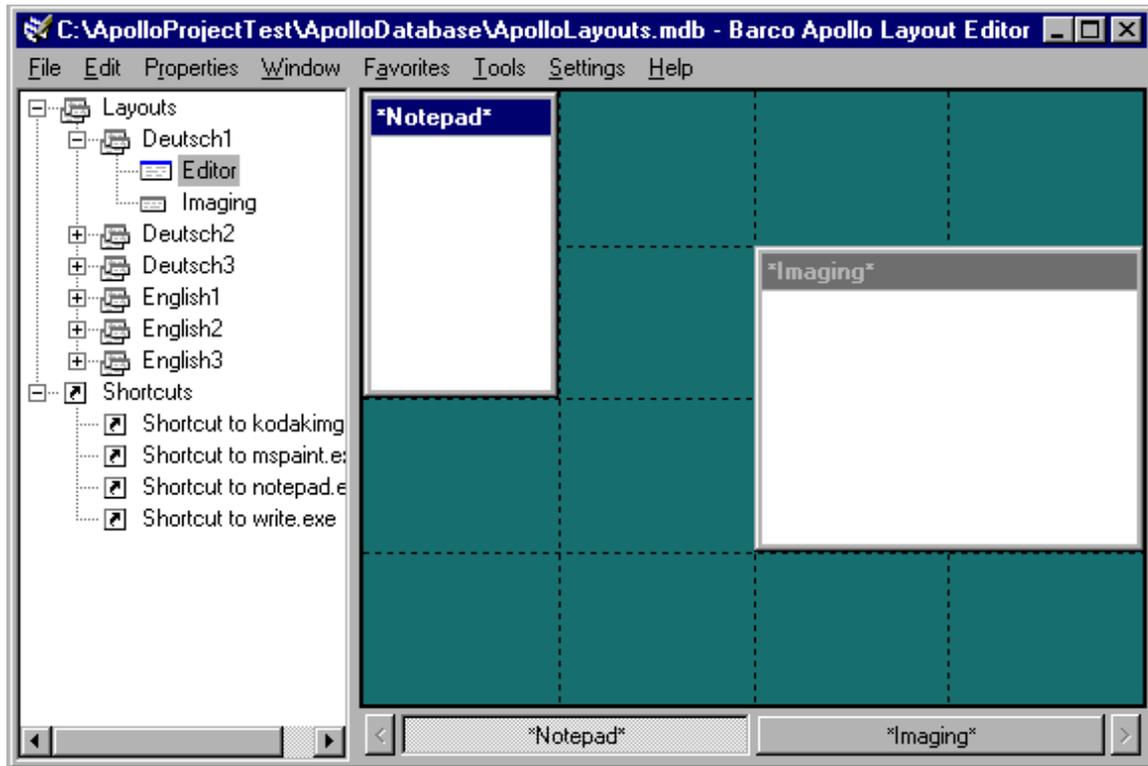
A estrutura árvore no vidro esquerdo do **Layout Editor** é usado para exibir os layouts, atalhos e regiões, definidos num banco de dados aberto.

Consola

A visão de árvore descreve as janelas e atalhos definidos num layout assim como as janelas associadas no vidro direito (Desktop) de acordo a suas propriedades.

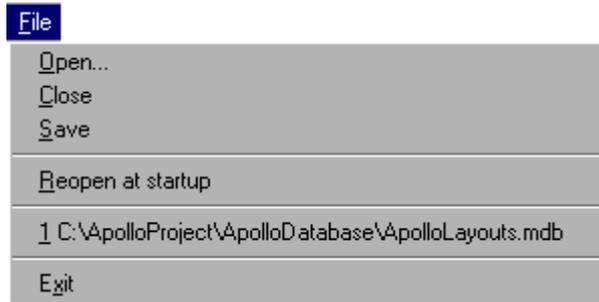
Barra de tarefas

Cada janela definida no layout está representada na **barra de tarefas** com um ícone.



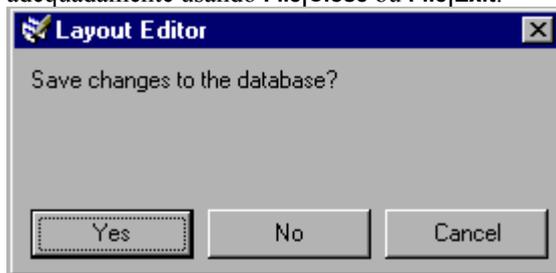
8.3. Menus do Layout Editor

8.3.1. Menu File



Use o comando **Open** para procurar um banco de dados Apollo dentro da rede. Selecione **Reopen at startup** para abrir automaticamente o mesmo banco de dados a vez seguinte que você execute o **Layout Editor**. As últimos 4 bancos de dados abertos são exibidos como entradas MRU (**M**ost **R**ecently **U**sed) no menu file e pode ser aberto desde aqui.

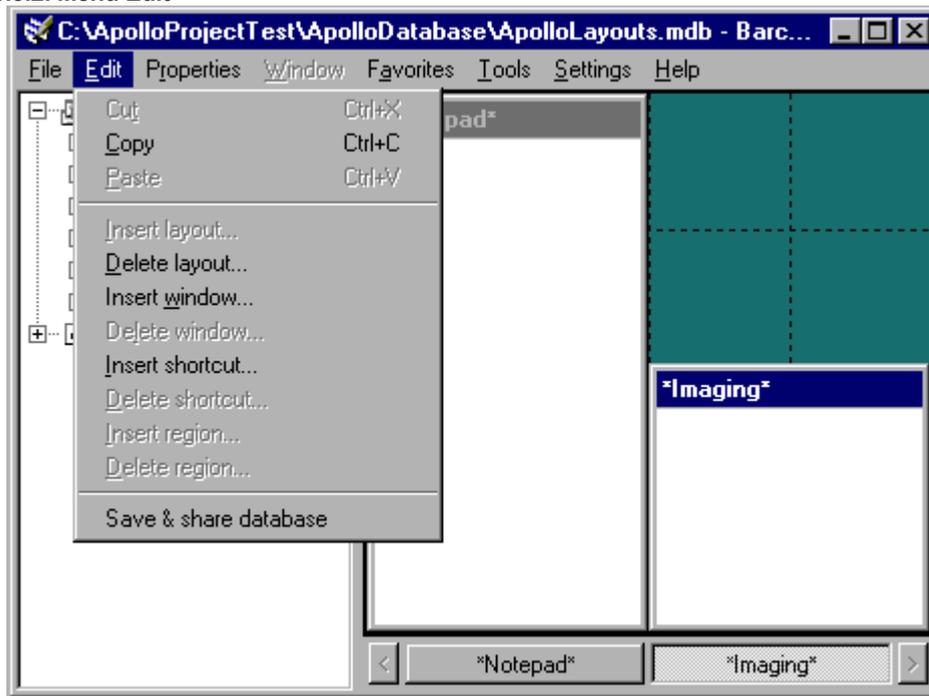
Use o comando **Save** para salvar as modificações de qualquer banco de dados. Salvar um banco de dados significa que o banco de dados original sem as mudanças é salvo primeiro no mesmo diretório com o nome ApolloDatabase.mdb.back. Então você pode recuperar o arquivo original fechando o banco de dados ativo, excluindo-o e logo re-nomeando a copia backup. Use **Exit** para fechar o banco de dados e o **Layout Editor**. Qualquer layout não salvo ou mudanças de atalho podem ser salvados ao fechar o arquivo respondendo adequadamente usando **File|Close** ou **File|Exit**:



Clique em **Yes** para salvar as mudanças ou **No** para fechar / sair sem salvar as mudanças. O banco de dados é fechado então.

Clique em **Cancel** se o banco de dados deve permanecer aberto.

8.3.2. Menu Edit



O menu **Edit** caracteriza os comandos **Cut**, **Copy**, e **Paste**. Use estes comandos para copiar layouts completos ou janelas individuais de um layout e cole-os na árvore de visão ou num layout diferente. O comando selecionado sempre se aplica ao objeto atualmente selecionado (layout, janela, atalho, região). Use o comando **Paste layout** para criar novos layouts e **Insert window**, **Insert shortcut**, ou **Insert region** para acrescentar uma janela, atalho, ou região. A criação de novos objetos ativa o dialogo de propriedades associado, que também pode ser chamado via o comando correspondente no menu **Properties**.



Regiões estão disponíveis somente se a opção Use Region estiver ativa Properties|Display Wall|Use Regions)

Use o comando **Delete Layout** para excluir o layout selecionado do banco de dados. O comando **Delete Window** remove a janela selecionada do layout. Use **Delete Atalho** para retirar um atalho. Por favor, note:

- ▶ Um atalho pode ser sempre removido de um layout
- ▶ Um atalho pode ser sempre removido de uma janela
- ▶ Um atalho pode ser excluído somente do banco de dados se não for requerido por nenhum layout ou janela definidos.

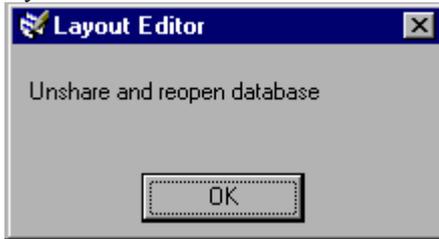
Use o comando **Delete region** para excluir a região selecionada. Este comando não apagarão os layouts designados para esta região, mas de fato estes layouts já não poderão ser carregados. Para fazer uso posterior deles, os designe a uma região diferente!



Se regiões são definidas, então layouts podem ser carregados somente a uma região!

Salve e compartilhe Banco de dados

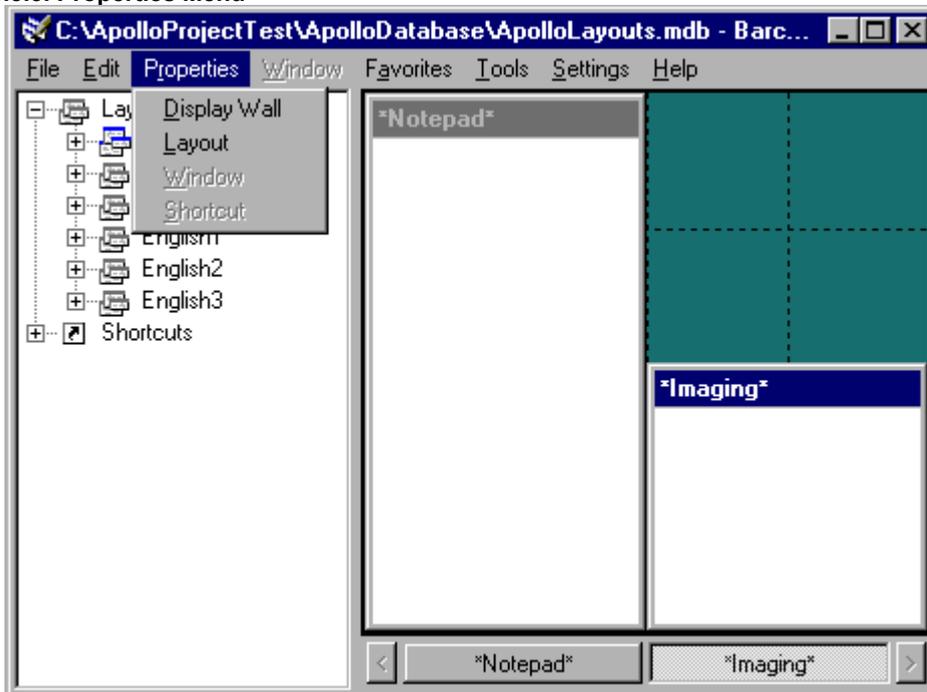
Save & and share database salva as mudanças no banco de dados e logo compartilha este banco de dados para que outra aplicação **Layout Editors**, **Desktop Server**, ou **Remote Desktop** possa salvar suas mudanças no layout localizado no banco de dados. O desktop se torna preto e o diálogo seguinte é exibido:



A outra aplicação Apollo tem acesso de escritura ao banco de dados contanto que este diálogo esteja ativo. Confirmando este diálogo com **OK** termina a liberação do banco de dados para outras aplicações e o banco de dados é recarregado. A cor do desktop retorna para a cor do sistema definido para o desktop.

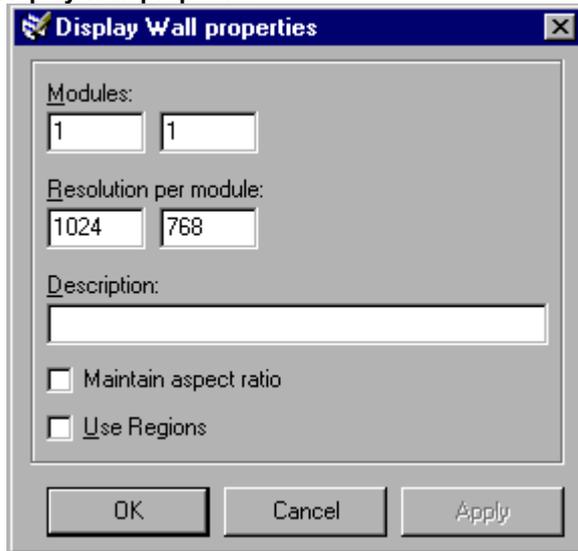
Exemplo: Ao manipular layouts ou janelas diretamente no Display de Parede, estas modificações podem ser salvas somente pelo **Desktop Server** depois que o layout do banco de dados tenha sido aberto e compartilhado por meio do comando **Save and share database**.

8.3.3. Properties Menu



Você pode definir propriedades tanto para um Display de Parede inteiro quanto para um layout, uma janela de um layout, ou para um atalho.

Display Wall properties



Use o menu **Properties|Display Wall** para ingressar o módulo configuração e a resolução do Display de Parede. Estas propriedades são requeridas somente dentro do módulo **Layout Editor**. Eles não têm nenhum impacto no Display de Parede quando um layout é carregado. Ingrese qualquer descrição do Display de Parede no campo respectivo.

Marque **Maintain aspect ratio** para ter a relação de aspecto atual da configuração do módulo refletida na relação do desktop do **Layout Editor**. Para assegurar uma relação constante, ao redimensionar a janela do **Layout Editor** bordas cinzas poderiam aparecer.

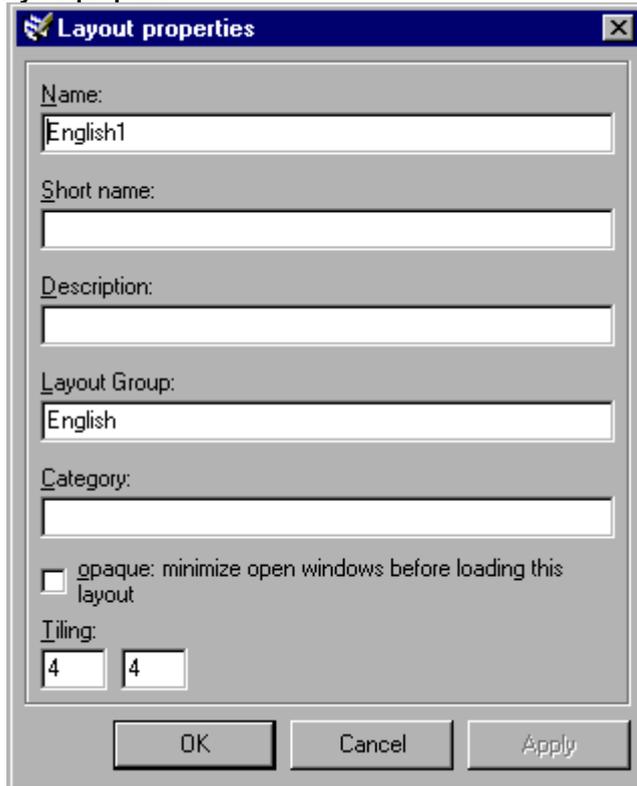
Marque **Use Regions** para organizar o Desktop inteiro em **regiões múltiplas** com permissões restritas por exemplo..



Se a opção Use Regions é selecionada, além dos layouts e atalhos a árvore de visão mostrará também as regiões.

Se esta opção não for selecionada, as regiões estarão ocultas.

Layout properties



The screenshot shows a dialog box titled "Layout properties". It contains the following fields and controls:

- Name:** Text box containing "English1".
- Short name:** Empty text box.
- Description:** Empty text box.
- Layout Group:** Text box containing "English".
- Category:** Empty text box.
- opaque:** minimize open windows before loading this layout.
- Tiling:** Two spin boxes, both set to "4".
- Buttons: **OK**, **Cancel**, and **Apply**.

Ingresse o **Name**, **Short Name** e **Description** para um novo layout ou edite estes parâmetros para um layout existente. O **Short Name** é usado pelo **Layout Selector** para rotular o botão do layout. Este atributo não tem outro uso. Se não existe definido um **Short Name**, o **Layout Selector** rotula o botão do layout com **Name**. **Short Name** e **Name** podem ser idênticos.

Description é um campo de texto livre, você pode usar para ingressar informação do layout como uso, autor, etc. O campo **Layout Group** é usado pelo **Layout Selector** para exibir tudo ou só certos layouts. Selecione um grupo adequado para os layouts e designe um grupo para cada layout. Cada layout pode pertencer a só um grupo! Um layout a ser usado com grupos diferentes tem que ser copiado para cada grupo.

Use o nome selecionado para carga posterior deste arranjo de janelas.

Designe uma ou mais categorias; um layout pode só ser carregado a uma **região** se a categoria coincide. Ingresse um ponto e vírgula para separar múltiplas categorias.

Se **category** é deixado vazio, um layout pode ser carregado em cada região.

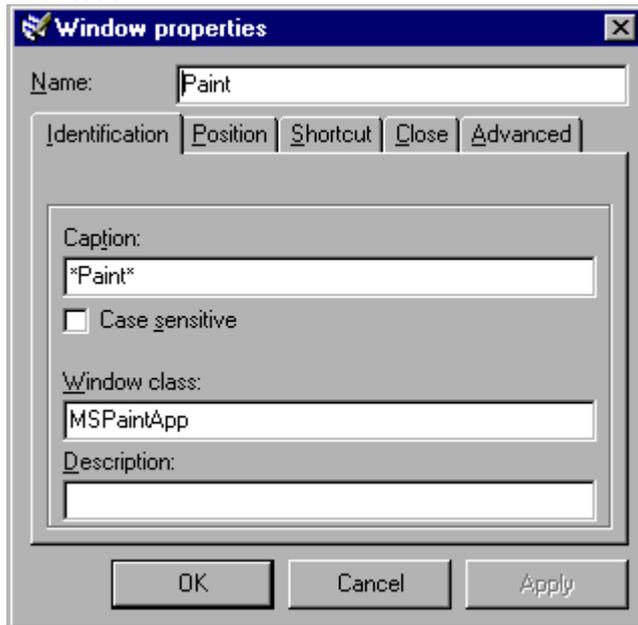
Marque **opaque** se você quer exibir exclusivamente as janelas deste layout. Todas as outras janelas (por exemplo, dos outros layouts) são minimizadas. Este comando e seus efeitos são aplicados só à **região** na qual o layout é carregado. No caso que não haja regiões definidas, as janelas do Display de Parede inteiro são minimizados.

Use **Tiles** para dividir a tela em campos horizontal e vertical, o qual facilita um preciso posicionamento e dimensionamento de uma janela. Se uma janela for movida, esta estala na rede de azulejos com seu canto esquerdo superior; a altura e o largo são sempre múltiplos da distância da rede.

Propriedades da Janela

Este diálogo têm 5 abas: **Identification**, **Position**, **Shortcut**, **Close**, **Advanced**.

Identification



Title inclui o título da janela usada pelo sistema, junto com **Window Class**, para identificar a janela exclusivamente. O módulo Apollo Layout Management pode trabalhar adequadamente só se cada janela pode ser identificada claramente com estes dois atributos.

Ativar maiúsculas/ minúsculas para um título mais preciso e descritivo (**case sensitive**).

Partes do título podem permanecer indeterminadas a menos que seja pertinente para a identificação (cf. [Identificando janelas](#)). Por exemplo, o título depende freqüentemente do arquivo aberto. Neste caso, um * é indicado em lugar dos caráter indefinidos.

Window Class permite distinguir entre diferentes classes de janela.

Nós recomendamos reter o ajuste por defeito *. Porém, este parâmetro é útil se você quiser distinguir entre janelas diferentes que poderiam ter o mesmo título, mas, classes de janela diferentes. Use a ferramenta inclusa **Window Spy** para determinar classes de janela.



Defining Title e Window Class requerem que os caracteres sejam ingressados corretamente, veja [Identificando Janelas](#). Caso contrário as janelas não serão reconhecidas!

Você também pode ingressar informação descritiva sobre a janela em **Description**. A Descrição é exibida na área de cliente da janela em **Remote Desktop**. Além este informação é também mostrada como Ferramenta de Ajuda da mini janela assim como também Ferramenta de Ajuda no botão desta janela na barra de tarefas.

Position



Use esta página para ingressar as coordenadas do ponto do canto superior esquerdo da janela assim como também sua altura e largo. Se o layout for designado para uma ou mais regiões, estas coordenadas são referidas ao canto superior esquerdo da região respectiva. Ao carregar um layout, as janelas são redimensionadas para ajustar na região respectiva até mesmo quando esta opção não esteja marcada na aba **Advanced**. Clique em ? para especificar que para o valor assim marcado que ao carregar um layout não modifica isto. Os campos **Normal**, **Minimized**, **Maximized** lhe permitem especificar o estado da janela ao abrir uma janela.

Atalho



Use esta página para ingressar as aplicações a serem executadas quando uma janela com o título indicado não tem sido encontrada ao ativar o layout.



Somente atalhos definidos no banco de dados podem ser selecionados!

Um atalho pode ser designado para vários layouts em varias janelas. Sem especificar um atalho uma janela só é exibida se a aplicação na qual foi baseado é executada.

Close



Janelas que são parte de um layout estão normalmente fechadas quando o layout for novamente excluído. Porém, isto só é possível se a janela não é requerida pelo layout que ainda está ativo. Se uma janela é associada com dois layouts carregados é fechada só quando o último dos dois layouts for excluído.

Janelas que já estavam abertos antes de carregar o layout não serão fechadas.

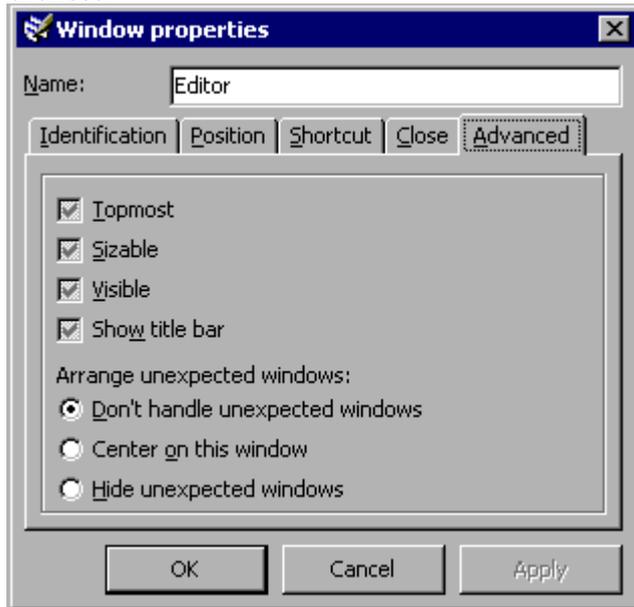
A opção **Do Not Close Windows** determina que tal janela permaneça aberta até mesmo se não é requerido por quaisquer dos layouts ativos.

A opção **Close Window** especifica que tal janela será removida. Se a aplicação abre janelas adicionais (por exemplo, diálogo "Save Changes?"), estas janelas não são consideradas.

Application termina a janela unida com o programa de forma que todas as janelas associadas são fechadas. (incluindo, por exemplo, o diálogo "Save Changes?")

End with Keyboard Input especifica que a janela será fechada usando meios especiais. A entrada de teclado exigida pode ser ingressada no campo edit. Preste atenção à entrada correta de caracteres, veja [Comandos via teclado](#).

Advanced



Use esta aba para definir as propriedades seguintes para a janela: **Topmost**, **Sizeable**, **Visible**, **Remove title bar**.

O ajuste por defeito (indicado com um check cinza no quadrinho) mantém as propriedades de uma janela. Selecione a propriedade que você deseja mudar clicando sobre ele (marca preta) ou propriedade não selecionada (sem marca)

A opção **Topmost** significa que todas as janelas selecionadas sempre serão exibidas no topo de todas as outras.

Sizeable significa que o tamanho da janela pode ser mudada usando o mouse ou o menu do sistema. Uma janela com um tamanho inalterável estala na rede com seu canto esquerdo superior se **Tile** for ativado enquanto uma janela com um tamanho mutável pode estalar na rede com todos os quatro cantos.

Use a propriedade **Visible** para mostrar ou ocultar uma janela. Uma janela oculta não é exibida na barra de tarefas.

As janelas estão ocultas ao carregar um layout se a propriedade **Visible** não foi ativada. Selecione **Show title bar** para mostrar a barra de título da janela, desmarque a opção para ocultar a barra de título. Como tratar janelas inesperadas (mensagens de erro, etc.) também está especificado nesta aba.

As janelas inesperadas não estão definidas no layout, mas, não deveriam se aparecer fortuitamente no desktop. Escolha das opções seguintes: **Do Not Treat Unexpected Windows**, **Center on this Window**, **Hide Unexpected Windows**.

Porém, o Centro nesta opção de Janela também minimiza janelas inesperadas que são maiores que as janelas da aplicação e centra todas as janelas inesperadas da mesma aplicação (processo idêntico ID) dentro de sua janela.

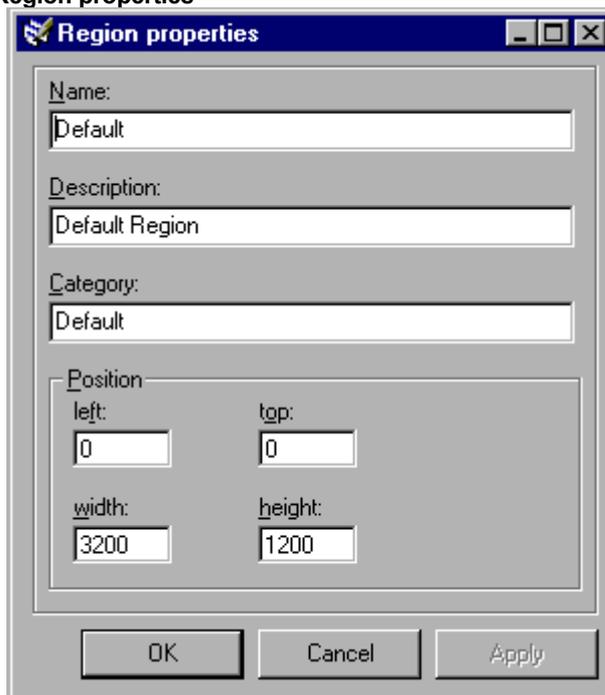
Para mudar os ajustes subsequentemente, selecione a entrada desejada na Visão de Árvore e logo clique em **Properties|Layout** na barra de menu.

Atalho properties



Especifique o **Name** e **Description** do atalho. No campo **File**, indique a aplicação relacionada com o atalho. Se a aplicação tem que ser executada com opções especiais, ingresse estes **Parâmetros** no campo respectivo. Indique o caminho completo dos arquivos requeridos para esta aplicação no campo **Start in**.

Region properties



Especifique **Name** e **Description** da região. Defina uma categoria a esta região. Esta categoria age como um filtro para os layouts: só layouts com categorias coincidentes ou que têm a categoria geral (= categoria está vazia) pode ser carregado nesta região. Entre a posição desta região no display de Parede definindo a posição do canto esquerdo superior (esquerda, topo) e o tamanho da região (largura, altura). Todos os valores são determinados em pixels.

8.3.4. Window Menu

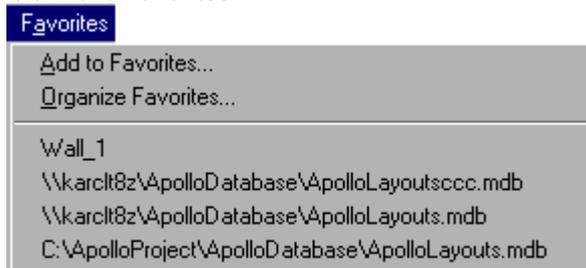


O menu **Window** lista os comandos para **Minimizar, Maximizar, Mover, Mudar Tamanho, Recuperar e Fechar**. Estes comandos de janela correspondem com os comandos do sistema e estão disponíveis via o menu contexto (botão direito do mouse) da barra de título das janelas e dos botões de janela na barra de tarefas, você também pode minimizar /recuperar e ativar /desativar uma janela clicando diretamente sobre o botão respectivo.



Uma janela que está sendo fechada é excluída do layout!

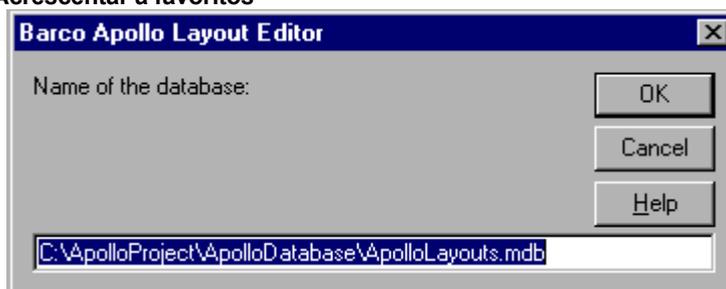
8.3.5. Menu Favorites



Use esta opção de menu para armazenar os bancos de dados de Apollo de tantos Displays de Parede quanto desejado na forma de favoritos que logo poderão ser ativados com um simples clique do mouse.

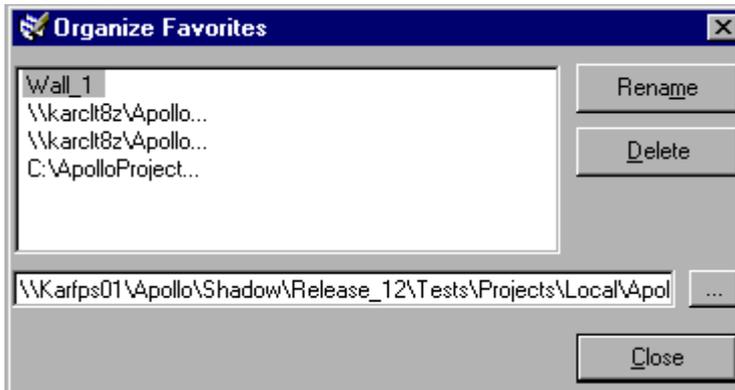
Use **Add to Favorites** para acrescentar o banco de dados atualmente aberto à lista de favorito. O diálogo seguinte abre:

Acrescentar a favoritos

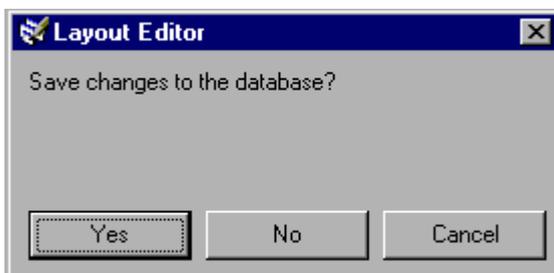


Organize favoritos

Use este comando para acrescentar os bancos de dados Apollo de todos os **Desktop Servers** dentro da rede Apollo à lista de favoritos. Selecione **Rename** para endereçar o banco de dados usando o nome selecionado livremente.

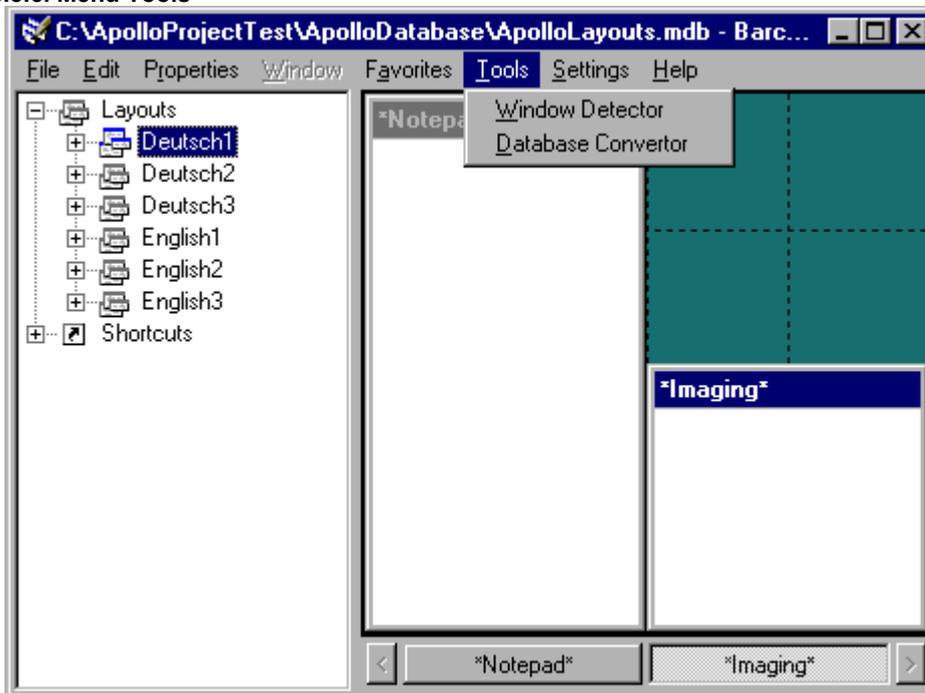


Os nomes de todos os bancos de dados organizados com a função favoritos estão listados como uma entrada de menu. Abra o banco de dados clicando sobre a entrada correspondente. Selecionando um banco de dados fecha qualquer banco de dados aberto e você será perguntado se quiser salvar alguma mudança:



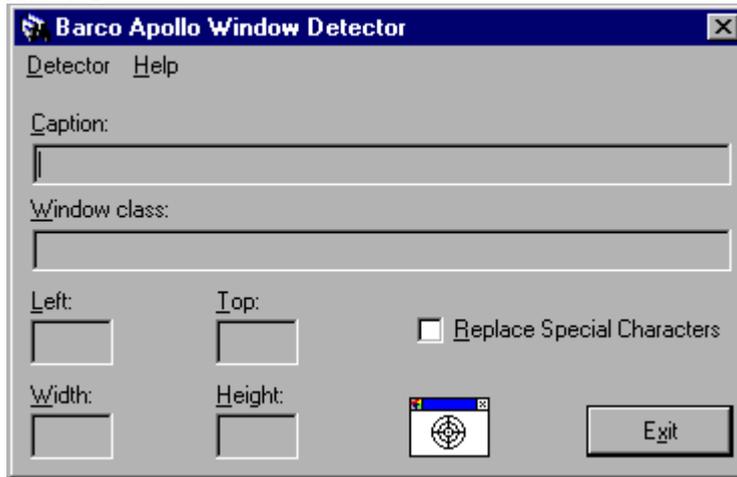
Confirme este dialogo com **Yes**, **No**, ou **Cancel**.

8.3.6. Menu Tools



O menu Tools dá acesso as aplicações **Window Detector** e **Database Converter**.

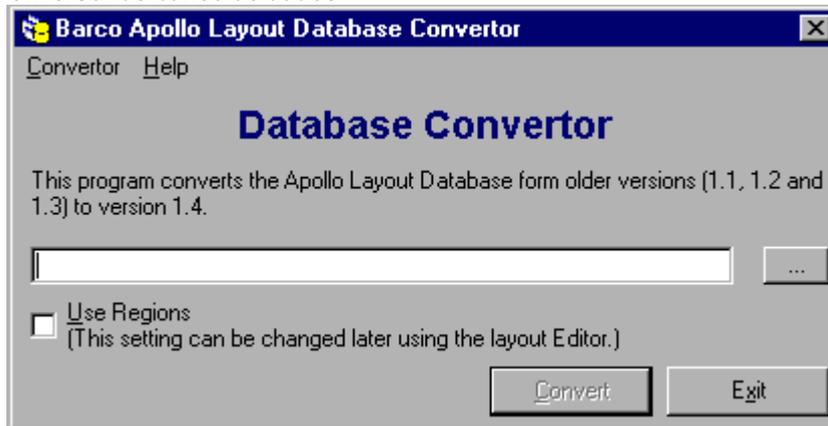
Window Detector



Use esta aplicação para encontrar **caption** e **window class** assim como também as posições das janelas visíveis de uma aplicação. Somente arraste o ícone colorido à janela desejada.

Marque a informação requerida, copie e cole no campo respectivo do diálogo **Window Properties**. Além, caracteres especiais podem ser substituídos usando a convenção de substituição segundo o descrito em [Comandos via teclado](#)

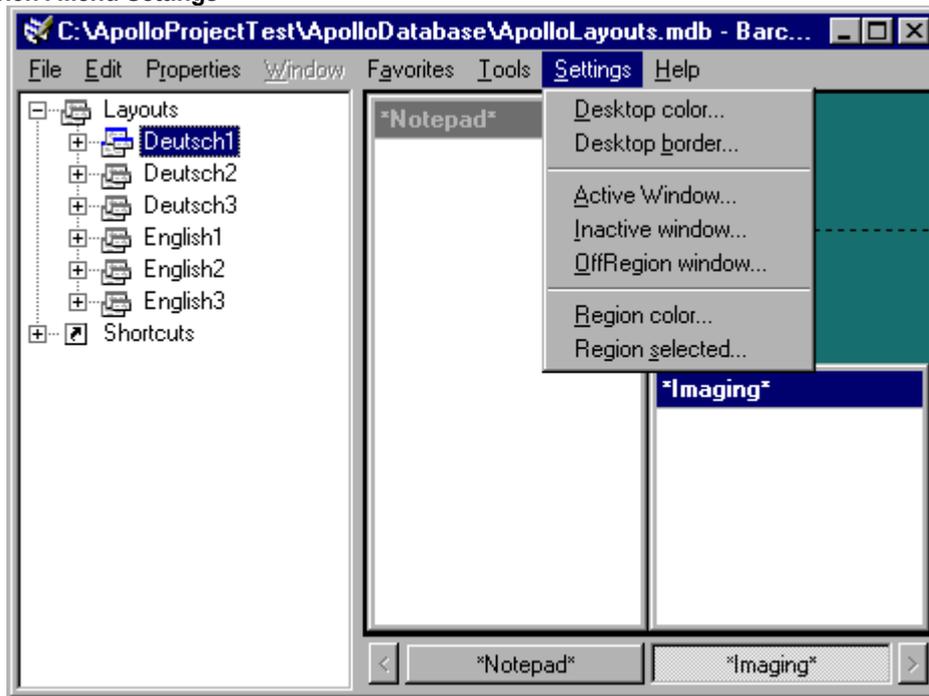
Conversor de banco de dados



O **Database Converter** converte um banco de dados de versões anteriores Apollo para a versão atual Apollo. Selecione **Use Regions** para mostrar as regiões definidas num banco de dados Apollo 1.3. (as regiões são mostradas no **Layout Editor** e no **Layout Selector**).

Se esta opção não é marcada, as regiões (se existem) serão escondidas. Depois eles podem ser mostrados novamente por meio da opção **Use Regions** o item de menu Display de Parede do menu propriedades.

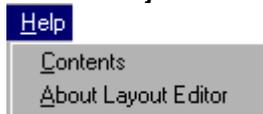
8.3.7. Menu Settings



Use o menu **Settings** para designar uma cor ao desktop, a borda do desktop, janelas ativas e inativas, janelas fora da Região, a região, e a região selecionada.

Selecionando um artigo do menu abre diálogos com padrão Windows de cor onde você pode selecionar ou pode editar a cor você queira designar a este item..

8.3.8. Menu Ajuda



A opção de menu **Contents** abre uma tabela de conteúdos do arquivo de ajuda online. **Info** fornece informação da aplicação.

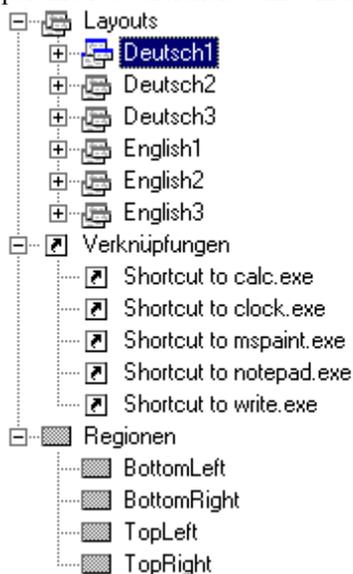
8.4. Trabalhando com o Layout Editor

8.4.1. Carregando layouts e atalhos

O diretório compartilhado **Apollo Database** localizado no computador de control de um Display de Parede ou em qualquer computador da rede contém um banco de dados com o layout (**Apollo Layouts database**), definições e programas relacionados para este Display de parede.

Use o comando **File|Open** para abrir o banco de dados desejado ou selecione a entrada correspondente da lista MRU ou selecione o banco de dados da lista de **Favorites**.

Os layouts já definidos são representados numa estrutura tipo árvore (visão de árvore). Selecione o layout correspondente a ser exibido. Selecione um layout para ver as janelas e atalhos incluídos neste layout. As janelas são exibidas no desktop e você pode especificar o tamanho e posição interativamente. Especifique parâmetros adicionais com o menu **Properties|Window**.



A visão de árvore também descreve os atalhos de programa associados com as janelas de layout definidas e as **regiões** do Display de Parede. Por defeito uma região está definida para cobrir o Display de Parede inteiro. Regiões múltiplas podem ser criadas e que se podem sobrepor.

8.4.2. Definindo regiões



Esta funcionalidade está disponível só depois de seleccionar a opção Use Regions no menu Properties|Display Wall.

Uma região é uma área retangular do Display de Parede. O menu **Edit** contém os comandos **Cut**, **Copy**, e **Paste**. Selecione uma região definida no banco de dados. Use estes comandos para copiar e colar a região desejada e cole ela na Visão de árvore.

Use o menu contexto (botão direito do mouse) da região para **copiar**, **colar**, **apagar** uma **região**. Se você quer mudar o nome, clique sobre **rename**. As propriedades de uma região definidas no banco de dados podem ser editadas via o comando **Properties**.

Crie uma nova região com **Edit|Insert region**. O diálogo para ingressar as **propriedades da região** é mostrado. O comando **Set as Testing Region** desativará todos os layouts que não estejam designados a esta região (cuja categoria não coincide).

Só layouts ativos das regiões testadas estão disponíveis e podem ser editadas. Ao seleccionar um layout, as janelas respectivas são arranjadas na região de testes. Se uma janela for para o outro lado das bordas da região, esta é exibida na cor designada para janelas **OffRegion**.

Somente janelas que estão completamente dentro de uma região são exibidas no Display de Parede ou sobre o **Consola remota**. Se uma janela excede as bordas da região, este é automaticamente redimensionado para encaixar na região.

8.4.3. Definindo atalhos no banco de dados

O menu **Edit** contém os comandos **Cut**, **Copy**, e **Paste**. Estes comandos podem ser aplicados para os seguintes objetos: layout, janela, atalho.

Selecione um atalho definido no banco de dados. Use estes comandos para copiar e colar o atalho desejado. As propriedades de um atalho definidas no banco de dados podem ser editadas via o menu contexto (botão direito do mouse) ou com o comando **Properties|Shortcut**.

Crie um atalho novo com **Edit|Insert Shortcut**. O diálogo para ingressar as propriedades do atalho são exibidas.



Um atalho é aplicado globalmente ao banco de dados inteiro, por exemplo, as propriedades definidas são válidas em cada layout ou janela onde este atalho é usado. O atalho acrescentado a um layout tem que ser definido primeiro e especificado no banco de dados.

O atalho selecionado é apagado com **Edit|Delete shortcut**. **Somente** atalhos que não serão necessários por nenhum outro layout ou janela podem ser apagados. O diálogo seguinte exibe informação sobre onde este atalho é precisado ainda se esta condição não é cumprida:



8.4.4. Definindo layouts

O menu **Edit** contém os comandos **Cut**, **Copy**, e **Paste**. Use estes comandos para copiar layouts completos ou janelas individuais de um layout e cole elas para Visão de árvore ou para um layout diferente. Atalhos podem também ser copiados e acrescentados a um layout.

Voce pode também usar o comando **Insert Layout** do menu **Edit** para definir um novo layout ou copiar e modificar um layout existente. O diálogo para ingressar as propriedades do layout é exibido, cf. [Propriedades de Layout](#). Para mudar os ajustes subseqüentemente, selecione o layout desejado na Visão de árvore.

Use **Properties** do menu contexto (botão direito do mouse) ou **Properties|Layout** na barra de menu; o diálogo descrito acima é exibido logo, veja [Propriedades de Layout](#).

Um layout inclui o arranjo de janelas de todas as aplicações executadas na região respectiva no Display de Parede. Se uma aplicação que não corre numa janela será executada ao carregar um layout, o atalho correspondente para esta aplicação é acrescentado ao layout.

O arranjo das janelas é relacionado à região com as mesmas categorias. A posição das janelas é relativa ao canto superior esquerdo da região.

Ao carregar um layout, todas as janelas que não caibam na região respectiva são redimensionadas automaticamente até que elas estejam dentro da região.

Para ver se carregando um layout terão que ajustar as janelas, a região na qual este layout está carregado pode ser fixada como **região em teste** (clique no botão direito sobre a região na Visão de Árvore e marque **Set As Testing Region**. As janelas que não se ajustem na região serão exibidas e logo na cor de OffRegion.

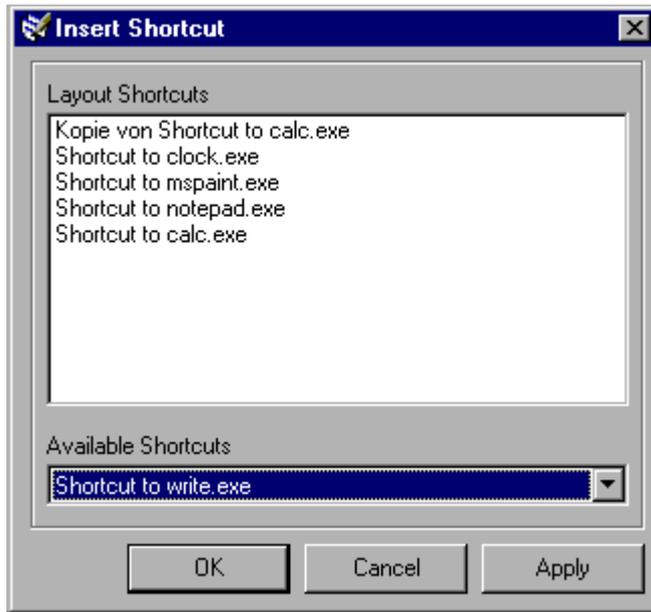
Redimensione as janelas manualmente até que elas encaixem na região ou clique sobre **Adjust layout to the region** no menu contexto de **Layout** na Visão de Árvore.

Insere janelas a um layout

Selecione o comando **Edit|Insert Window**. O diálogo para especificar as propriedades da janela, descrito acima, é exibido. Ingrese os parâmetros desejados.

Inserting atalhos into a layout

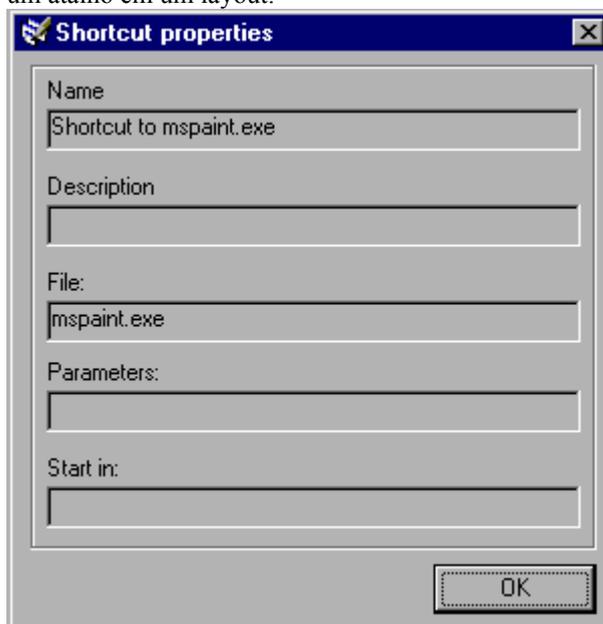
Selecione **Edit|Insert Shortcut**. Um diálogo abre onde você pode selecionar um atalho desses já definidos no banco de dados. Selecione o item desejado da caixa lista **Available Shortcut**.



Somente um atalho já definido no banco de dados pode ser acrescentado a um layout!

Diálogo de Propriedades de atalhos no layout

As propriedades de atalho são fixadas com a definição dos atalhos no banco de dados e não podem ser modificadas de acordo com o layout. Isto significa que não pode ser editado o diálogo de Propriedades de um atalho em um layout:



8.4.5. Precarregando Visores

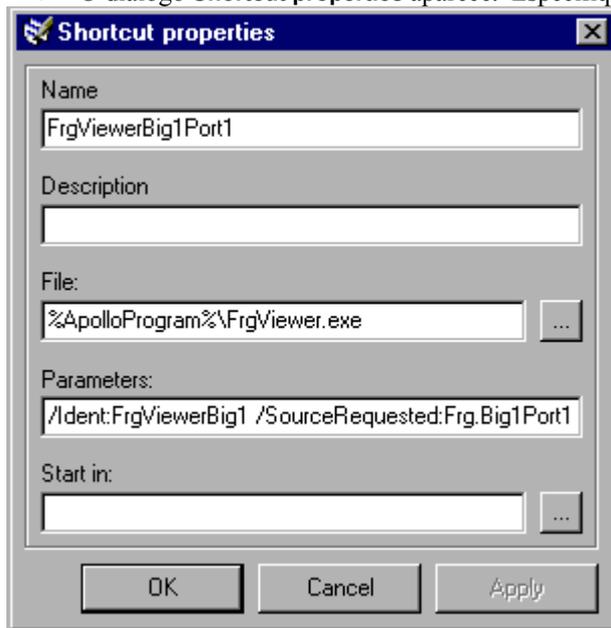
Para reduzir o tempo para que os visores FRG exibam a fonte desejada na posição desejada com a decoração desejada, ao ser executados via o carregado de um layout com estes visores, é recomendado pré-carregar invisível estes visores.



Para cada instancia do visor, o atalho respectivo tem que ser definido no banco de dados.

Para definir o atalho do visor no banco de dados, proceder como segue:

- ▶ Abra o banco de dados layout.
- ▶ Na visão da árvore, selecione o nodo **Atalhos**. Selecione **Edit|Insert Shortcut**.
- ▶ O diálogo **Shortcut properties** aparece. Especifique todas as propriedades para o visor.



Agora estes atalhos podem ser inseridos dentro de vários layouts.

Para reduzir o tempo de ativação ao executar os visores FRG, defina um layout especial **hidden** com os visores FRG somente.

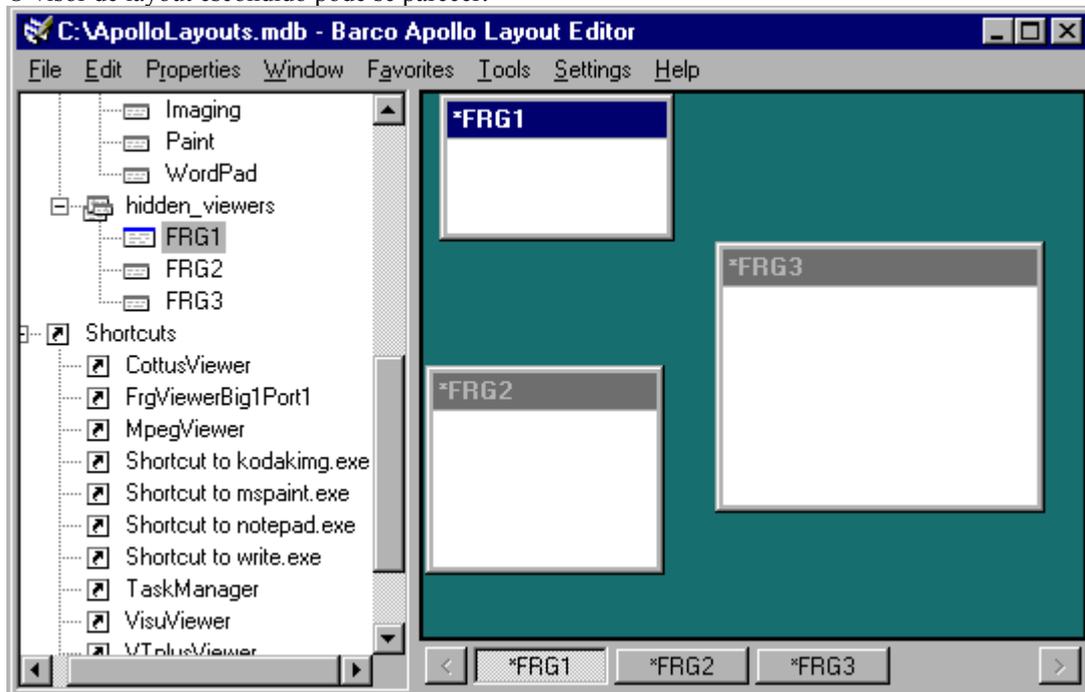
- ▶ Insira uma janela para cada visor FRG no projeto.
- ▶ Defina as propriedades da janela (posição, estado da janela, tamanho) como desejado.



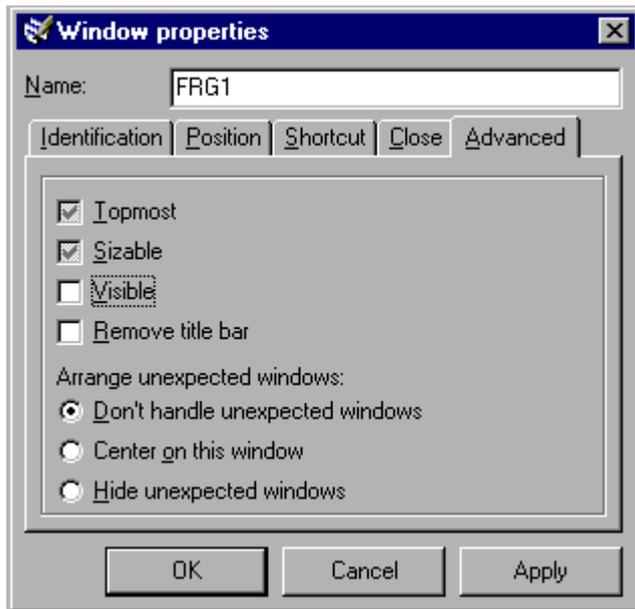
Para economizar tempo de ativação ao executar um visor num layout, as propriedades especificadas das janelas do visor escondidas deveriam ser completamente as mesmas das requeridas depois, especialmente com respeito à posição, tamanho e estado da janela!



O visor de layout escondido pode se parecer:



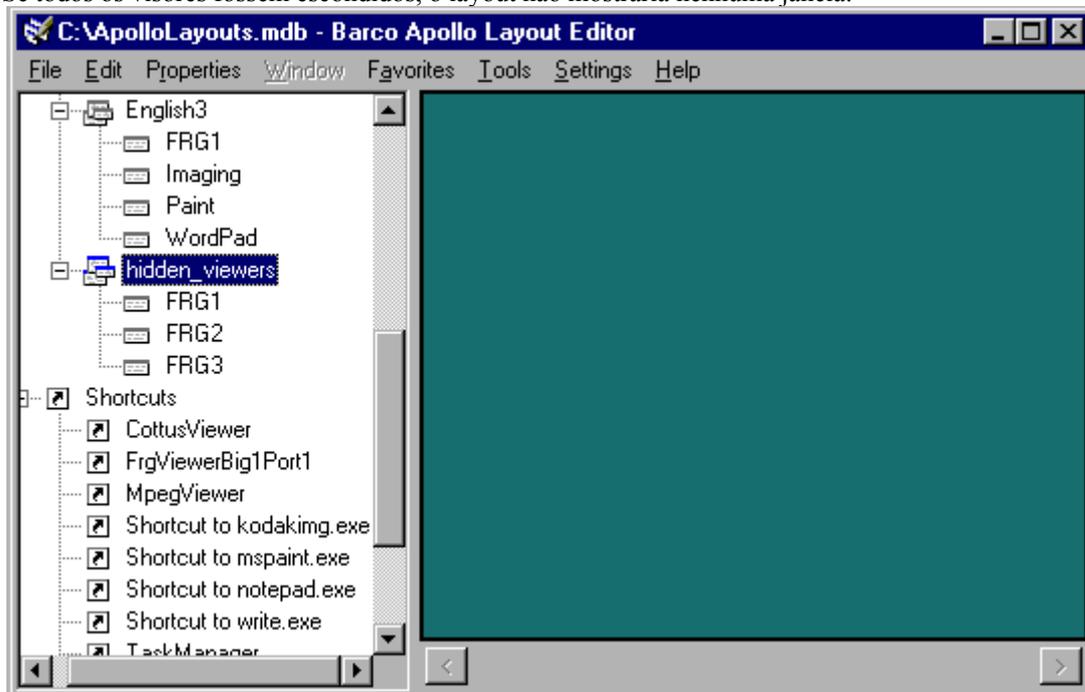
Para executar o visor escondido, é essencial **deselecionar** o quadrinho **Visible** na aba **Advanced Tab**!



O quadrinho Visible é um quadrinho de três estados. Tenha certeza para remover a marca cinza para executar a janela do visor escondida!

Igualmente para todos os visores FRG no layout escondido.

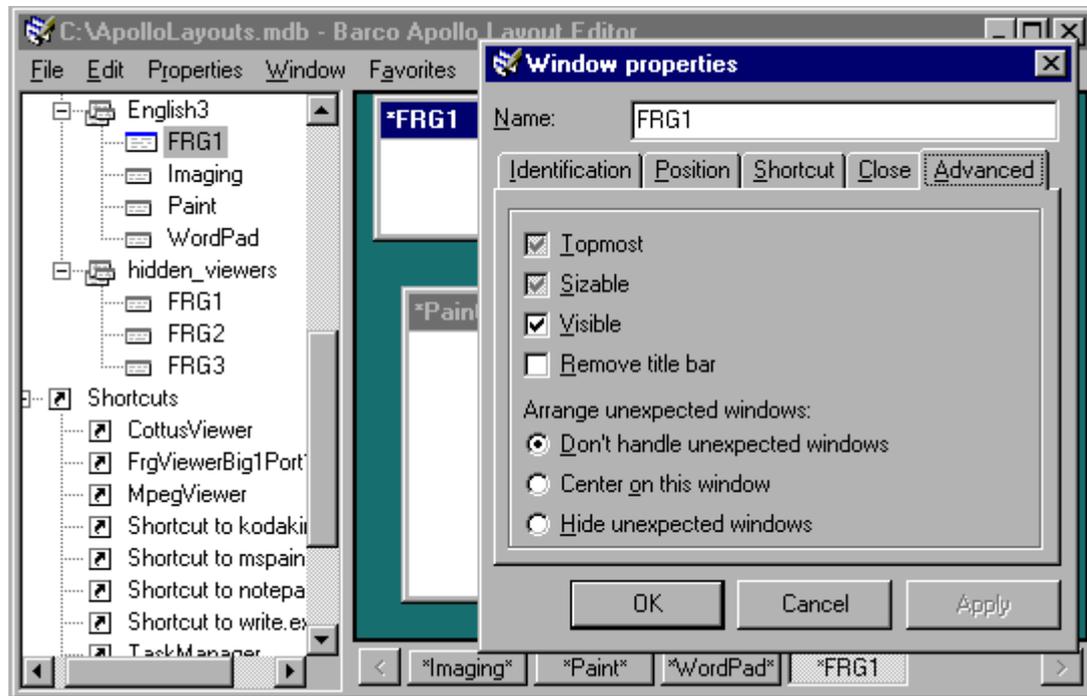
Se todos os visores fossem escondidos, o layout não mostraria nenhuma janela:



Para ter benefícios de pré-carregar um visor, copie a janela desejada do layout escondido e cole no layout desejado. Isto garante aquela posição, tamanho etc. partida. ajuste.



Para mostrar a janela do visor respectiva, o quadrinho Visible da aba Advanced tem que estar marcada (marca preta”).



Antes de executar qualquer layout com um visor FRG, execute o layout oculto! Por favor, note que o layout oculto é tratado como os outros layouts, por exemplo o comando Unload all layouts do Layout Selector também descarrega o layout oculto e por tanto fecha as aplicações ocultas do visor. Para iniciar novamente sem qualquer demora em um layout, o layout oculto tem que ser executado explicitamente de novo!!

8.5. Salvando layouts e atalhos

Selecione **Save** do menu **File** para salvar todas as mudanças de atalho e layout no banco de dados. Uma copia do banco de dados com o mesmo nome ApolloDatabase.mdb.back é colocado no mesmo diretório antes de salvar qualquer mudança.

8.6. Drag&Drop, atalhos, menu contexto

Use Drag&Drop para inserir janelas e atalhos na visão da árvore.

Os comandos **Cut**, **Copy**, **Paste** estão também disponíveis por meio dos atalhos de Windows **Ctrl+X**, **Ctrl+C**, **Ctrl+V**.

Clicar no botão direito do mouse sobre um objeto exhibe um menu contexto associado e dá acesso aos comandos de edição respectivos. Menus contexto estão disponíveis para os objetos na Visão de árvore, do Desktop e na barra de tarefas.



A janela no desktop tem dois menus contextos, um associado com a barra de título e o outro associado com os conteúdos das janelas..

8.6.1. Opções Válidas para linhas de Comando

Sintaxe: `LayoutEditor.exe [/<option>:<value>][/<option>:<value>]`.

Opção	Valor	Significado
/help, /?		Mostra as opções de comando
/ident, /id	<name>	Inicia o Layout Editor designando o nome especificado. Se uma instância com este nome já está sendo executada, esta instância é ativada e as opções do comando enviadas a ela. A segunda instância é fechada.
/splash, /spl		Mostra a tela splash ao iniciar o programa.
/left, /l	<left pos>	Coordenada esquerda da janela principal
/top, /t	<top pos>	Coordenada topo da janela principal
/width, /w	<width>	Largo da janela principal
/height, /h	<height>	Altura da janela principal
/fontname, /fnt		Ajusta o tipo da fonte principal
/fontsize, /fntsz	<tamanho>	Ajusta o tamanho da fonte principal
/labelfontname, /lblfnt		Ajusta o tipo da fonte para rótulos
/labelfontsize, /lblfntsz	<tamanho>	Ajusta o tamanho da fonte para rótulos
/end		Termina o programa

9. Servidor Desktop

Depois de que o **Desktop Server** for executado, determinará primeiro quais janelas estão atualmente abertas. O título, posição, e tamanho de cada janela são determinados. A informação de janela é mantida pronta para clientes subseqüentemente começados e passados para eles pelo **Control Room Bus**.

9.1. Login

Usuários trabalhando com os servers e com **Layout Editor** deveriam ter direitos de acesso requerido para o layout de banco de dados central.

9.2. Executando o Servidor Desktop

Antes de você poder usar as aplicações de clientes individuais, o **Desktop Server** tem que ser executado. O ajuste por defeito executa e inicializa o **Servidor Desktop** automaticamente ao entrar no computador de controle do Display de Parede. O servidor inicializado é representado por um ícone verde.



Depois de que o **Desktop Server** for executado, determinará primeiro quais janelas estão atualmente abertas. O título, posição, e tamanho de cada janela são determinados. Esta informação é atualizada dinamicamente.

A informação da janela é passada ao Control Room Bus e então disponível imediatamente para os clientes Apollo (**Layout Selector**, **Remote Desktop**)

O **Layout Editor** pode ser usado indiferentemente se o **Desktop Server** está ativado ou não.

9.2.1. Iniciando o Servidor Desktop manualmente

O servidor **Desktop Server** é automaticamente iniciado ao ingressar com sua senha (ajuste por defeito) ou iniciar usando o atalho **Start | Programs | Barco Apollo | Settings**.

Feche o diálogo **Settings** com OK para iniciar o **Control Room Bus** e o **Desktop Server**.

Os ícones dos **Servidores Desktop** são exibidos inicialmente em vermelho (barra de tarefas).



O servidor é inicializado depois a tela splash desaparecer (depois de aproximadamente 4 segundos). O servidor inicializado é respresentado por um ícone verde.



Problemas ao Executar o Servidor Desktop

Se o **Remote Control Bus** não foi iniciado, o **Desktop Server** não pode ser inicializado e a seguinte mensagem de erro é voltada:



O ícone vermelho do **Desktop Servers** é removido da barra de tarefas uma vez reconhecida esta mensagem de erro.

Abra o programa **Settings** para iniciar manualmente o **Control Room Bus**.

Feche o diálogo **Settings** com OK para iniciar o **Control Room Bus** e o **Desktop Server**.

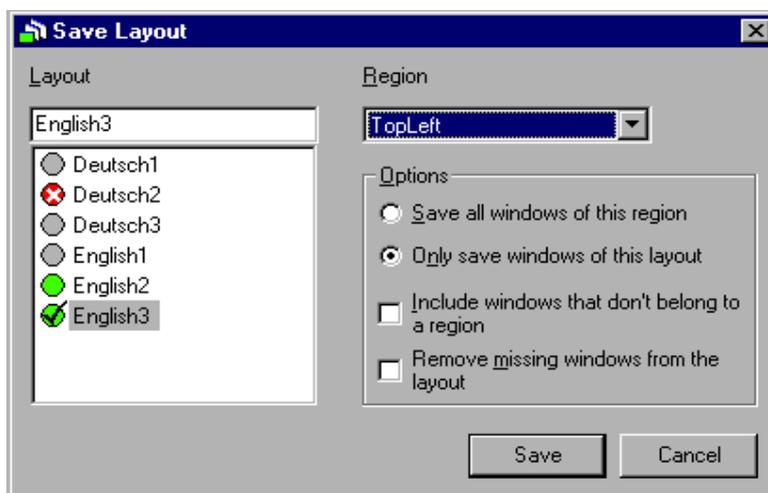
9.3. Fechando o Servidor Desktop

Para terminar o **Desktop Servers** use o comando **Close Desktop Server** do menu contexto (clique no ícone com o botão direito do mouse).



9.4. Salvando layouts no banco de dados

Mudanças feitas ao layout diretamente no Display de Parede também podem ser salvas diretamente a um banco de dados destravado (compartilhado). Somente selecione **Save Layout** do menu contexto do **Desktop Server** (botão direito do mouse). Um diálogo abre onde você pode salvar o layout mudado ou pode definir um novo. O arranjo atual de janelas pode ser salvo, sem requerer um layout carregado.



Um diálogo abre onde você pode salvar o layout mudado ou pode definir um novo. O arranjo atual de janelas pode ser salvo, sem requerer um layout carregado.



Se nenhuma região esteve definida, o diálogo para salvar um layout se assemelha ao Apollo Explorer|Remote Desktop.

Se um layout é carregado em um Display de Parede, o nome dele é sugerido ao salvar, contanto as regiões selecionadas coincidam. Se a região não coincide, nenhum nome é sugerido!

Você pode salvar o layout com um novo nome e logo acrescentá-o no banco de dados.

Você pode salvar o layout em uma nova região, designando uma nova categoria.

Quando salve um layout com um novo nome ou em uma nova região, somente a opção **Include Windows that don't belong to a region** pode ser marcada ou desmarcada. Esta opção se refere às janelas que não tem sido executadas ao carregar um layout.

Você deveria querer salvar o layout usando o mesmo nome, você pode definir se você quiser salvar as janelas de um layout respectivo somente ou janelas adicionais (por exemplo de outro layout carregado nesta região) (**Save all windows of this region, Only save windows of this layout**), para incluir janelas que não pertencem a uma região (**to include windows that don't belong to a region**) ou se remover janelas fechadas (perdidas) de um layout (**Remove missing windows from the layout**).

Se uma região é selecionada, os layouts cujas categorias coincidem (ou que tem categoria geral) são indicados por uma bala verde. Se, além disso, o layout já está carregado, logo a bala verde ganha um Check. No caso de não ter nenhuma permissão para salvar o layout (só leitura), o plano é indicado por uma bala cruzada vermelha.



Ao ingressar um novo nome, ou ao designar um layout existente (nome) a uma nova região, somente a opção **Include windows that don't belong to a region** está disponível.



Só deveriam ser salvados layouts baixo um nome existente quando este layout estiver carregado no Display de Parede.

As propriedades seguinte de uma janela são salvadas:

	Nova janela	Janela do layout acregado
Título	Sim	Sim (sem mudança)
Classe de Janela	Sim (sem mudança)	
Atalho	Não	Sim (sem mudança)
Posição	Sim	Sim
tamanho	Sim	Sim
Estado da Janela	Sim	Sim
Descrição	Sim	sim
Categoria (região selecionada)	Sim	sim



Se o título inclui caracteres especiais, o layout tem que ser revisado usando o **Layout Editor**. veja: [Identificando janelas](#).
Use o **Layout Editor** para definir o atalho associado!

Um banco de dados travado tem que ser destravado com o **Desktop Server** antes que das mudanças possam ser salvas. Destrave um banco de dados com **Save and share Database** no menu **Edit** do **Layout Editor**.

10. Backup do Projeto

10.1. Geral

Para fazer backup de um Projeto Apollo, Apollo faz uso da ferramenta backup do Windows 2000/Windows XP.



**As ferramentas Backup e Restore suportam as plataformas Windows 2000 e Windows XP.
Windows NT não é suportado!**

Embora o Apollo faz uso da ferramenta de sistema do Windows, para criar um arquivo de backup que inclui todos os ajustes específicos Apollo (incluindo, chaves de registro, etc) é recomendado iniciar o processo de backup por meio do atalho **Start|Programs|Barco Apollo|Project Backup**.



**Para fazer backup de um projeto Apollo, use sempre o atalho Start|Programs|Barco Apollo|Project Backup.
Para restaurar um projeto Apollo, clique duas vezes no arquivo de backup (*.bkf) ou inicie a ferramenta Windows Backup e Restore tool usando o atalho Start|Programs|Accessories|System Tools|Backup**

O backup de um projeto Apollo compreende:

- ▶ Backup da pasta do projeto Apollo
- ▶ Backup de ajustes do usuário
- ▶ Backup do arquivo RC Agent.ini (somente no caso do Servidor Desktop)
- ▶ Backup do Switcher Language Compiler (SLC) arquivos de configuração (somente no caso do Servidor Desktop)

10.2. Criação do arquivo backup

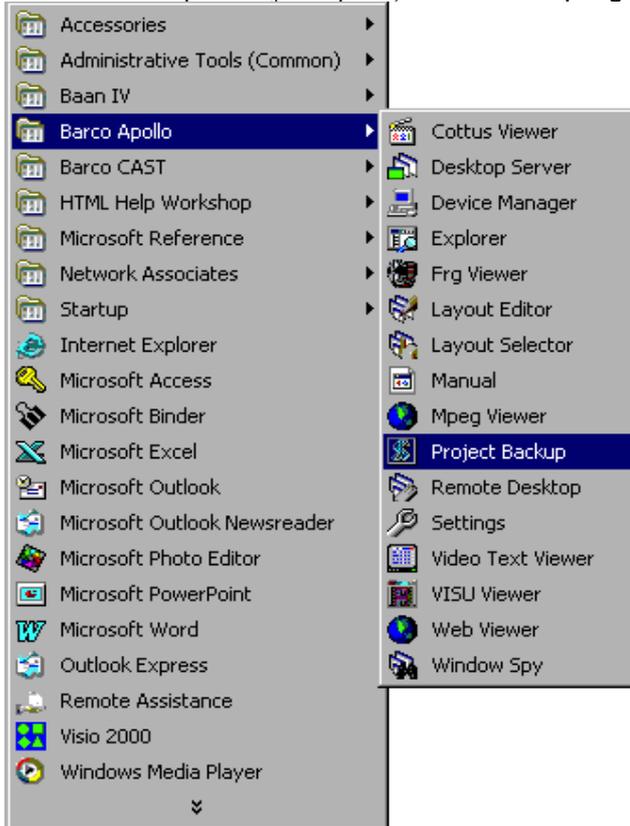
Antes de executar a ferramenta Backup, tenha certeza que todos os arquivos do projeto Apollo estejam fechados! A ferramenta backup pulará todos os arquivos em uso!



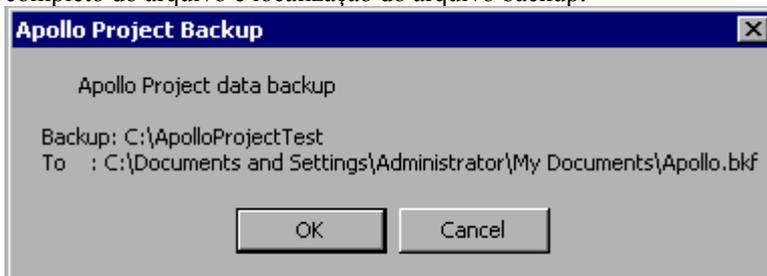
Quando o procedimento backup é executado em um computador onde o Servidor Desktop Apollo está ativado, o Servidor Desktop deve ser terminado antes de iniciar o backup. Caso contrario o banco de dados de Layout Apollo será considerado como "está em uso" e pelo tanto é pulado!

Pela mesma razão é recomendado fortemente que nenhum Layout Editor Apolo tenha aberto um banco de dados de layout de um projeto de Apollo que seja pretendido ser feito backup.

Para fazer backup do Projeto Apollo, selecione **Start|Programs|Barco Apollo|Project Backup**.



Um diálogo aparece indicando o projeto do qual o backup será feito assim como também o nome completo do arquivo e localização do arquivo backup:

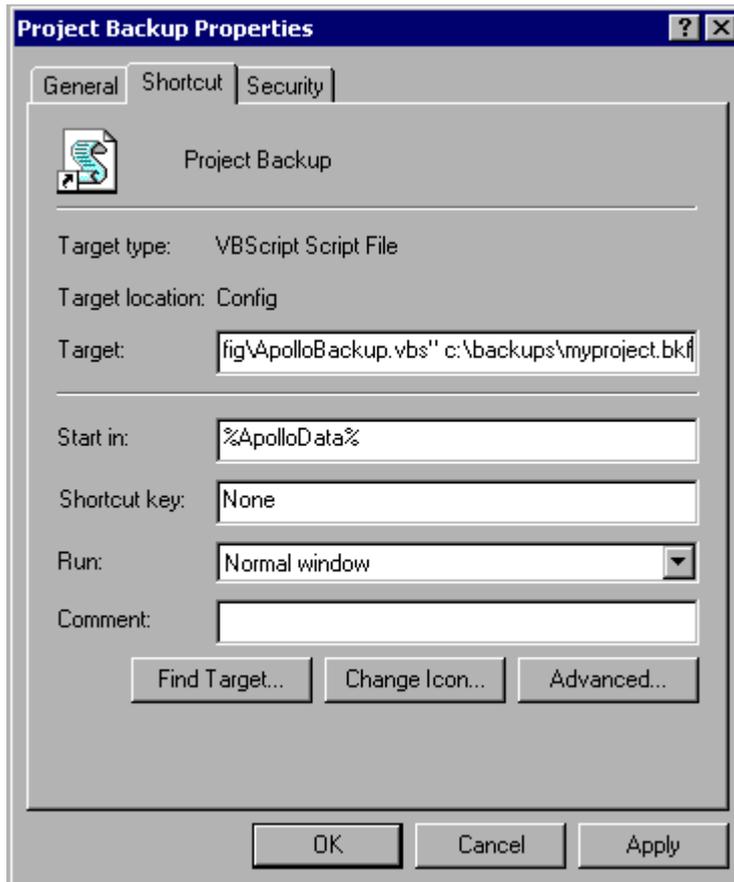




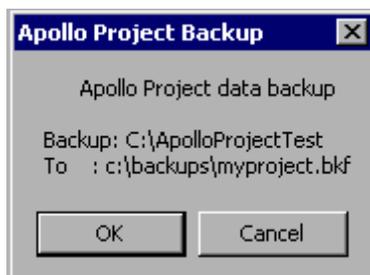
Sempre é o projeto atualmente ativo no qual o backup é feito (= o projeto que tem sido ingressado no diálogo de ajustes Apollo).
Se não é especificado diferente mediante um parâmetro de inicio, por defeito o arquivo backup estará localizado na pasta
...\Documents and Settings\username\My Documents.



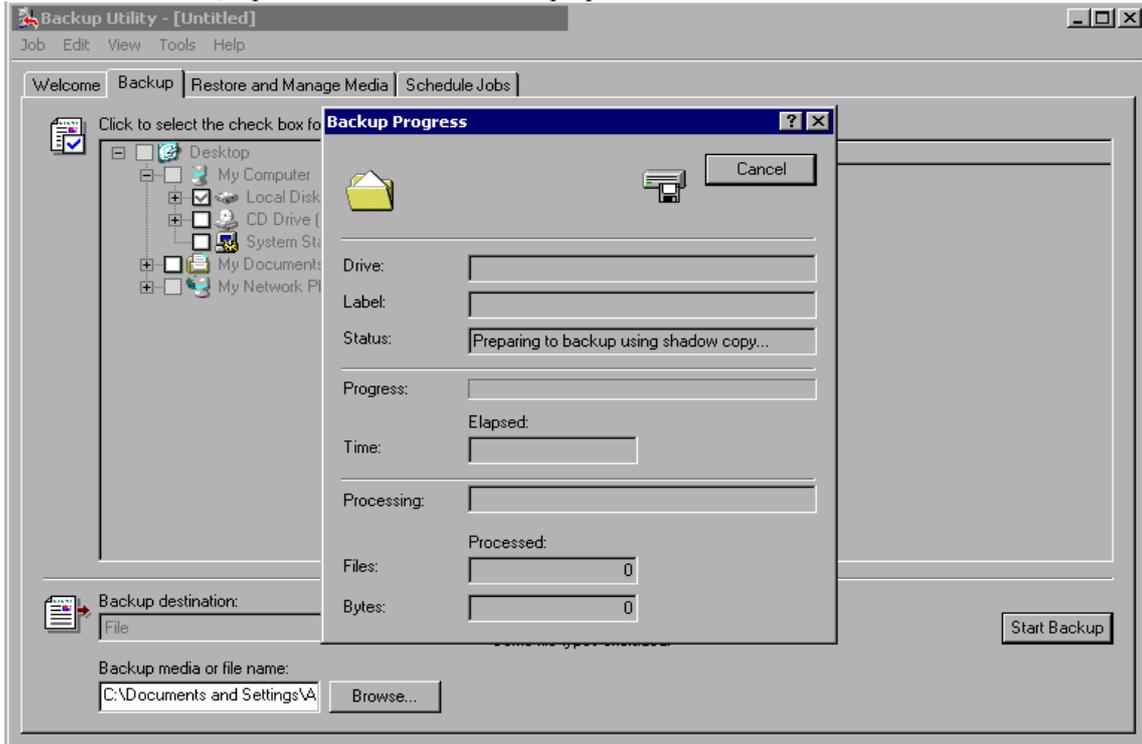
O Projeto Backup pode ser iniciado com um parâmetro de inicio que compreende o caminho completo e o nome (com extensão) do arquivo de backup. Para usar esta funcionalidade, crie um atalho do Projeto Apollo (por exemplo, clique direito na entrada Start|Programs|Barco Apollo|Project Backup e arraste no Desktop). Logo clique direito no atalho e seleccione Propriedades, no campo target, acrescente um espaço e logo o caminho e o nome do arquivo desejado.



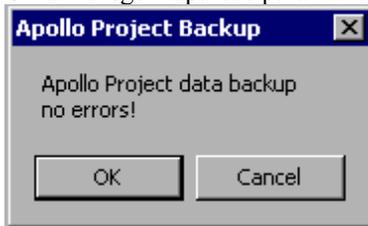
Com este parâmetro de inicio, a localização e nome do arquivo de backup podem ser ajustados segundo suas necessidades:



Ao reconhecer este diálogo, inicia o procedimento de backup. Nenhum acesso para o Assistente Mágico do Windows é dado, o procedimento corre em seu próprio modo:



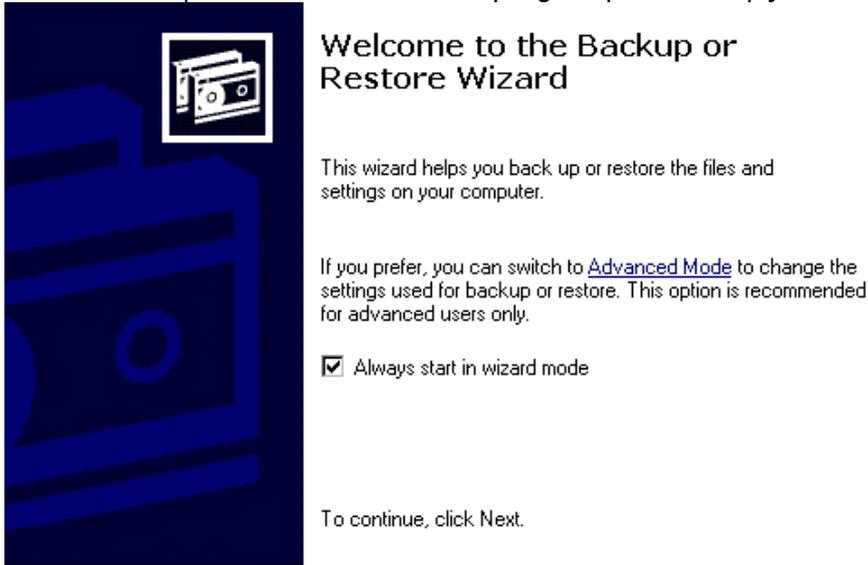
Uma mensagem aparece para indicar o fim do procedimento:



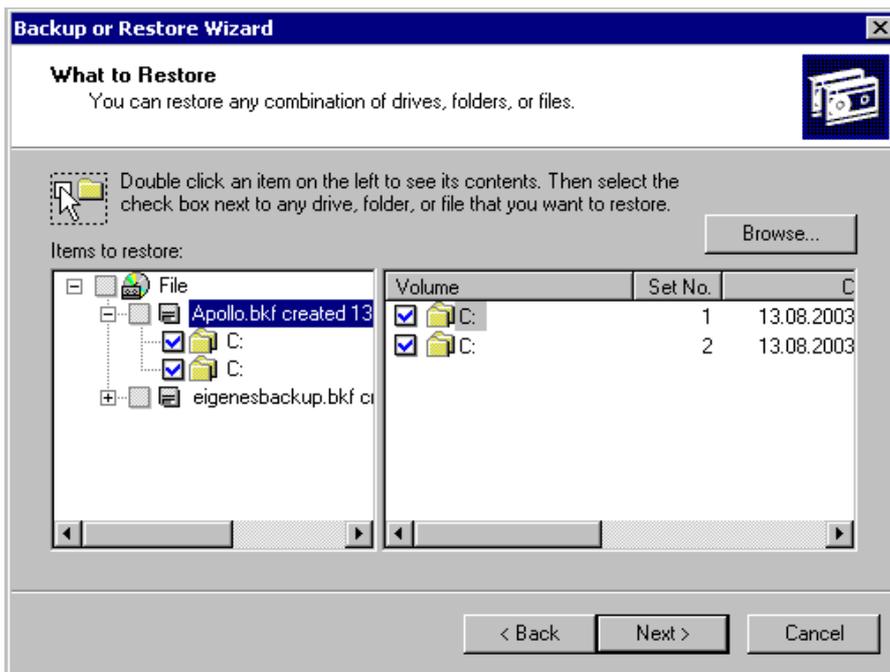
Armazene o arquivo de backup em um servidor onde regularmente o backup seja feito ou em um CD-ROM

10.3. Restauração de um Projeto Apollo

Para restaurar um projeto Apollo, clique duas vezes no arquivo backup do projeto (*.bkf) ou inicie a ferramenta Windows Backup e Restore via o atalho **Start|Programs|Accessories|System Tools|Backup**.



Siga as instruções do assistente mágico.



Tenha certeza para selecionar todos os componentes desejados do arquivo backup a ser restaurado! No caso de você restabelecer o projeto como usuário diferente e/ou em uma máquina diferente, você poderia querer saltar os ajustes de (...)\Documents and settings\username\Local settings\application data\apollo) ou restabelecer eles em uma pasta diferente (no backup ou no restaurador mágico, clique no botão Advanced e ingresse a localização desejada no campo Alternate location no Where).

Depois de ter restaurado o projeto, você pode iniciar o projeto Apollo selecionando, no diálogo **Apollo Settings**. Execute o diálogo mediante o atalho **Start|Programs|BarcoApollo|Settings**.

11. Interface de Comando

11.1. Interface de Comando Dispositivo



Este componente Apollo está disponível somente se o Eos foi equipado com este componente de software no arquivo Visio.
Este componente é fornecido para cada estação de trabalho de operador.

A **Interface de comando Dispositivo** é uma aplicação WindowsNT/2000, que converte entrada de linha de comando a comandos de controle para dispositivos.

Inciar MS-DOS e ingressar o comando desejado no prompt. A sintaxe geral é como segue:

devicecmd -name:<devname> {-<specifier>[:<value>]}

<devname>	Nome do Dispositivo Completo (como descrito na visão de árvore do Device Manager).
<specifier>	Nome de um argumento (usualmente específico para o dispositivo)
<value>	Valor de um argumento

Apollo Rel. 1.5 suporta os dispositivos de OverView D series, OverView-mp50, Atlas67C4, Atlas67CS4, Atlas84CS4, S70, BR6xxx, BG6xxx, Hermes D2D, Hermes V2A, Visu, Matrix Switcher e a Interface Serial.

A seguinte tabela fornece um resumo sobre os parâmetros e comandos específicos para cada dispositivo:



Os especificadores e valores não são sensíveis para maiúscula /minúscula!

Dispositivo	Especificador	Valor
Atlas67CS4, Atlas84CS4, S70, BRxxx, BGxxx	ProjectorStandBy (psb)	True false
	IncBrightness (ibr)	+ - value
	Brightness (br)	Value
	Contrast (co)	Value
	IncContrast (ico)	+ - value
	PictureFreeze (picf)	True false
	VideoMute (vm)	True false
	Restore (rst)	File name
	Backup (bck)	File name
	ActiveSourceSlot (ass)	value
	LampOnOff (loo)	On Off
	Phoenix DX	IncBrightnessRed (ibr)
IncBrightnessGreen (ibrg)		+ - value
IncBrightnessBlue (ibrb)		+ - value
BrightnessRed (brr)		Value
BrightnessGreen (brg)		Value
BrightnessBlue (brb)		Value
ContrastRed (cor)		Value
ContrastGreen (cog)		Value
ContrastBlue (cob)		Value
IncContrastRed (icor)		+ - value
IncContrastGreen (icog)		+ - value
IncContrastBlue (icob)		+ - value
LampOnOff (loo)	On Off	

OverView-mP50, Atlas67C4, Atlas84C4	LampOnOff (loo)	On Off
OverView D	LampOnOff (loo)	On Off
	ActiveLamp (al)	Top Bottom
	BrightnessTarget (brt)	[0-16384]
	InfraredOnOff (iroo)	On Off
	LampMode (lm)	hot_standby cold_standby auto_switch
	OptimizeMirror (om)	[1]
Hermes D2D	SwitchBoxInput (sbi)	Digital1 Digital 2
Hermes V2A	SwitchBoxInput (sbi)	Digital Analog
Matrix Switcher*	Output (out)	value
	Input (inp)	value
SerialInterface	Send (send)	Caracteres a ser enviados à serial interface, dados binários são ingressados como seqüências de escape. Confira Seqüências de escape suportado pelo comando de envio da interface serial

O exemplo seguinte mostra o comando para acender a lâmpada de um módulo de projeção OverView-mP50.

```
"%ApolloProgram%\devicecmd.exe" -name:Wall1.Module1x1 -LampOnOff:on
```

O exemplo seguinte envia "Hello World" à interface serial:

```
"%ApolloProgram%\devicecmd.exe" -name:Wall1.Port1 -Send:"Hallo World"
```

*



Com Matrix Switcher, por favor, preste atenção a sucessão de comandos PRIMEIRO saídas e logo entradas

O seguinte comando comuta Input 3 a Output 3

```
"%ApolloProgram%\devicecmd.exe" -name:<switcher name> -Output:3 -Input:3
```

11.2. Desktop Comando Interface



Este componente Apollo está disponível somente se o Eos foi equipado com este componente de software no arquivo Visio.
Este componente é fornecido para cada estação de trabalho de operador.

A **Interface de comando Dispositivo** é uma aplicação WindowsNT/2000, que converte entrada de linha de comando a comandos de controle para dispositivos.

Inciar MS-DOS e ingressar o comando desejado no prompt. A sintaxe geral é como segue:

DesktopCmd -name:<desktop server> -<comando>:<value>



Os comandos e valores não são sensíveis para maiúscula /minúscula!

A seguinte tabela fornece um resumo sobre os comandos e parâmetros disponíveis:

Comando	Parâmetro	Parâmetro
LayoutLoad	Region	Layout Name
LayoutUnload	Region	Layout Name
LayoutUnloadAll	Region	
Shortcut	Region	Shortcut Name



Se nenhuma região estiver definida, o parâmetro região tem que ser omitido!

O exemplo seguinte mostra o comando para carregar o layout com o nome English , na região.

“%ApolloProgram%\DesktopCmd.exe” -name:Wall1 -Region: Region1 -LayoutLoad:English1



A região tem que ser especificada, caso contrário a região "por falta" é considerada.



Somente um comando por linha de comando!

Iniciando com Apollo 1.4SR3, também os nomes curtos dos comandos são suportados:

Comando	nome curto
LayoutLoad	ll
LayoutUnload	lul
LayoutUnloadAll	lula
Shortcut	shrtc

11.3. Interface de comando Visor

A **interface de comando Visor** é uma aplicação Windows NT/2000 convertindo a entrada da linha de comando em comandos de controle para o visor.

Iniciar MS-DOS e ingressar o comando desejado no prompt. A sintaxe geral é como segue:

viewercmd -name:<Ident> {-<specifier>[:<value>]}

<Ident>	Nome completo do dispositivo (como listado na visão de árvore do Apollo Explorer)
<specifier>	Nome de um parâmetro
<value>	Valor de um parâmetro

Por favor, encontrar a lista de parâmetros e seus valores em [Parâmetros Globais de Visor](#) e nos sub-capítulos especificados para visores.

11.4. Interface de comando do Explorador Apollo



Por favor, veja o capítulo no Explorador Apollo na seção, [Opções linha de Comando Válidas](#)

11.5. Apollo Layout Editor comando interface



Por favor, veja o capítulo no Apollo Layout Editor na seção, [Opções linha de Comando Válidas](#)

11.6. Interface de Comando Apollo Layout Selector

Sintaxe: `LayoutSelector.exe [/<option>:<value>] [/<option>:<value>]`.

Opção	Valor	Significado
/help, /?		Mostra as opções de comando
/ident, /id	<name>	Inicia o uma instancia do programa designando o nome especificado. Se uma instancia com este nome já está sendo executada, esta instancia é ativada e as opções do comando enviadas a ela. A segunda instancia é fechada.
/splash, /spl		Mostra a tela splash ao iniciar o programa.
/left, /l	<left pos>	coordenada esquerda da janela principal
/top, /t	<top pos>	coordenada topo da janela principal
/width, /w	<width>	largura da janela principal
/height, /h	<height>	altura da janela principal
/fontname, /fnt		Ajusta o tipo da fonte principal
/fontsize, /fntsz	<tamanho>	Ajusta o tamanho da fonte principal
/labelfontname, /lblfnt		Ajusta o tipo da fonte para rótulos
/labelfontsize, /lblfntsz	<tamanho>	Ajusta o tamanho da fonte para rótulos
/end		Termina o programa

11.7. Apollo Remote Desktop comando interface

Sintaxe: `RemoteDesktop.exe [/<option>:<value>] [/<option>:<value>]`.

Opção	Valor	Significado
/help, /?		Mostra as opções de comando
/ident, /id	<name>	Inicia o uma instancia do programa designando o nome especificado. Se uma instancia com este nome já está sendo executada, esta instancia é ativada e as opções do comando enviadas a ela. A segunda instancia é fechada.
/splash, /spl		Mostra a tela splash ao iniciar o programa.
/left, /l	<left pos>	coordenada esquerda da janela principal
/top, /t	<top pos>	coordenada topo da janela principal
/width, /w	<width>	largura da janela principal
/height, /h	<height>	altura da janela principal
/fontname, /fnt		Ajusta o tipo da fonte principal
/fontsize, /fntsz	<tamanho>	Ajusta o tamanho da fonte principal
/labelfontname, /lblfnt		Ajusta o tipo da fonte para rótulos
/labelfontsize, /lblfntsz	<tamanho>	Ajusta o tamanho da fonte para rótulos
/end		Termina o programa

1.8. Interface de Comando do Conversor de Banco de dados Apollo

Sintaxe: DatabaseConvertor.exe [/<option>:<value>][/<option>:<value>].

Opção	Valor	Significado
/help, /?		Mostra as opções de comando
/ident, /id	<name>	Inicia o uma instancia do programa designando o nome especificado. Se uma instancia com este nome já está sendo executada, esta instancia é ativada e as opções do comando enviadas a ela. A segunda instancia é fechada.
/database, /db	<file>	Seleciona o banco de dados de layout especificado.
/splash, /spl		Mostra a tela splash ao iniciar o programa.
/left, /l	<left pos>	coordenada esquerda da janela principal
/top, /t	<top pos>	coordenada topo da janela principal
/width, /w	<width>	largo da janela principal
/height, /h	<height>	altura da janela principal
/fontname, /fnt		Ajusta o tipo da fonte principal
/fontsize, /fntsz	<tamanho>	Ajusta o tamanho da fonte principal
/labelfontname, /lblfnt		Ajusta o tipo da fonte para rótulos
/labelfontsize, /lblfntsz	<tamanho>	Ajusta o tamanho da fonte para rótulos
/end		Termina o programa

11.9. Interface de Comando do Apollo Window

Sintaxe: WindowDetector.exe [/<option>:<value>][/<option>:<value>].

Opção	Valor	Significado
/help, /?		Mostra as opções de comando
/ident, /id	<name>	Inicia o uma instancia do programa designando o nome especificado. Se uma instancia com este nome já está sendo executada, esta instancia é ativada e as opções do comando enviadas a ela. A segunda instancia é fechada.
/splash, /spl		Mostra a tela splash ao iniciar o programa.
/left, /l	<left pos>	coordenada esquerda da janela principal
/top, /t	<top pos>	coordenada topo da janela principal
/width, /w	<width>	largo da janela principal
/height, /h	<height>	altura da janela principal
/fontname, /fnt		Ajusta o tipo da fonte principal
/fontsize, /fntsz	<tamanho>	Ajusta o tamanho da fonte principal
/labelfontname, /lblfnt		Ajusta o tipo da fonte para rótulos
/labelfontsize, /lblfntsz	<tamanho>	Ajusta o tamanho da fonte para rótulos
/end		Termina o programa

12. Serviços para o Control Room

12.1. Control Room Bus

Para executar o Software Apollo, você tem que montar o **Control Room Bus** em cada computador. Logo você pode executar as aplicações respectivas.

O **Control Room Bus** começa automaticamente quando o computador é iniciado. O ícone seguinte aparece na barra de tarefas



Clique no ícone **Control Room Bus** com o botão direito do mouse para abrir o menu contexto:



Use o **Component Viewer** para ver uma lista de todos os computadores na rede que o Servidor Desktop pode acessar.

Use **Process Data Viewer** para ver os dados do banco de dados do control room. Esta opção pode ser usada por engenheiros de sistema ao início do funcionamento do sistema, mas, requer conhecimento avançado da estrutura do banco de dados de Barco. **About** informa sobre o software.

12.2. Interface de Comando Serial



Este componente Apollo está disponível somente se Eos foi conectado com o comando **Source** (shape in Barco 3rd Party Devices) no arquivo de Visio. São definidos o **Serial Port** e **baud rate** pelas Propriedades rotineiras relacionadas do **Eos** conectado.

A interface **Comando Serial** faz possível conectar o Apollo com sistemas externos. A interface **Comando serial** recebe dados via a interface serial (porta COM) e as converte em comandos específicos Apollo.

A interface **Comando Serial** representa um dispositivo que pode ser controlado via o **Device Command**. Como para todos os dispositivos ele tem que ser configurado no Configurador **Apollo Control Room Configurator** (shape: **Comando Source**). Ao exportar o desenho Visio, o arquivo respectivo **ini** é criado e tem, como todos os outros arquivos de configuração, que ser copiado ao Projeto Apollo.

12.2.1. Personalizando Arquivos de Configuração

Se o Projeto de Apollo inclui o SerialCommandInterface (a forma Fonte de Comando é parte do Visio respectivo que puxa), ao iniciar o projeto por meio do Apollo Settings criarão o arquivo SerialCommandInterface.ini na pasta de projeto (contanto este arquivo não existe nesta pasta ainda). Abra o arquivo com um editor de texto e ajuste a amostra de distribuição de comando como necessário.



Começando com Apollo 1.4SR1, a taxa de bauds e a porta serial são especificados pelo Control Room Configurator no SerialCommandInterfaceBasic.ini.

Se o arquivo SerialCommandInterface.ini foi criado com versões Apollo anteriores, as entradas que referem a Porta COM e o baudrate têm que ser apagados manualmente!

Se o SerialCommandInterface.ini não coincide com a configuração atual, a aplicação é terminada, e uma entrada log é feita. Para Conferir se a aplicação está correndo ou não, clique sobre o ícone do Control Room Bus na barra de estado e selecione Visor de Componente.

Se o arquivo de configuração inclui uma sintaxe errada, Notepad abre e mostra a linha em questão.

```
SerialCommandInterface.ini - Notepad
File Edit Search Help
*****
$***** Apollo configuration file *****
$*****
$*
$* Version: 1.4.0526 *
$* topic : Serial Command Interface definition *
$* *
$*****

$ Termination character for sending blocks
$ special termination characters are:
$ CR = carriage return
termchar CR

$ import system environment variable
#import ApolloProgram
#import ApolloData

$ special termination characters are:
$ CR = carriage return
$assign pattern program
parameter
terminator
$ load fix layout "English1" in region "TopLeft" on desktop server "Wall1"
assign "LoadW1RTopLeftLEngish1" "ApolloProgram\DesktopCmd.exe"
"--name:Wall1 -Region:TopLeft -LayoutLoad:English1" CR

$ load any layout in region "TopLeft" on desktop server "Wall1", send
LoadW1RTopLeftFree<LayoutName>
assign "LoadW1RTopLeftFree" "ApolloProgram\DesktopCmd.exe"
"--name:Wall1 -Region:TopLeft -LayoutLoad:" CR

$ load any layout in any region on desktop server "Wall1", send
LoadWall1Free<RegionName> -LayoutLoad:<LayoutName>
assign "LoadWall1Free" "ApolloProgram\DesktopCmd.exe"
"--name:Wall1 -Region:"
```

12.2.2. Modo de Operação

Dados recebidos pela interface serial são armazenados pela aplicação até o caráter que indica o fim do comando tem sido recebido (terminator). A aplicação logo compara todas as amostras salvas em **SerialCommandInterface.in** com os dados recebidos. No caso de coincidir, o programa executa a aplicação correspondente com os parâmetros configurados.

Exemplo:

Configuração:

```
$assign pattern program parameter terminator
```

```
assign "LoadFree" "ApolloProgram\DesktopCmd.exe" "-name:" CR
```

string sent:

```
„LoadFree Wall1 –region:Left –LoadLayout:English1<CR>“
```

O programa executa a aplicação "ApolloProgram\DesktopCmd.exe" como os parâmetros

```
„-name:Wall1 –region:Left –LoadLayout:English1“
```



No caso de o arquivo SerialCommandInterface.ini incluir uma configuração errada, o processo é finalizado, e a entrada respectiva no arquivo log é escrito.



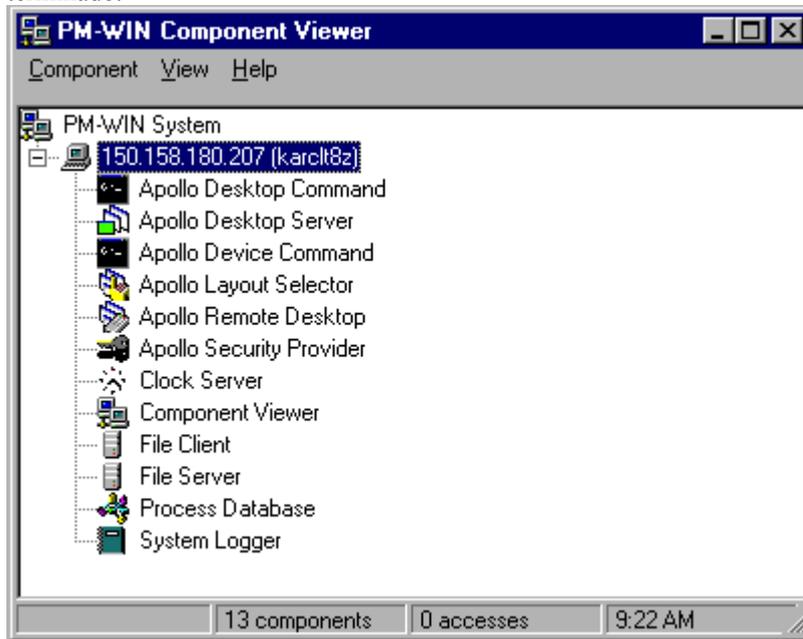
Depois de iniciar o Apollo, há um período curto no qual a interface de Comando Desktop não está pronta. Tenha certeza que você só envia comandos pela interface de comando serial quando o Comando Desktop foi iniciado por Apollo (você pode conferir isto clicando sobre o ícone Control Room Bus na barra de estado e logo selecione o Componente Visor.

Se a Interface de comando Desktop não esta pronta ainda, e comandos são enviados via SerialCommandInterface, o SerialCommandInterface começará uma própria instância da Interface de Comando Desktop enquanto uma segunda instância de este serviço está sendo executada. Esta é uma situação muito instável, você tem que parar ambas instancias usando o Windows TaskManager. O comando serial seguinte reiniciará o DesktopCmd e o sistema funcionará novamente.

12.3. Gerenciamento de Aplicação

Application Management é uma utilidade usada para monitorar todas as aplicações Apollo correndo atualmente. Use o comando **Component Viewer** do menu contexto do **Control Room Bus** na barra de tarefas para abrir o diálogo exibindo os componentes Apollo atualmente correndo usando uma estrutura tipo árvore.

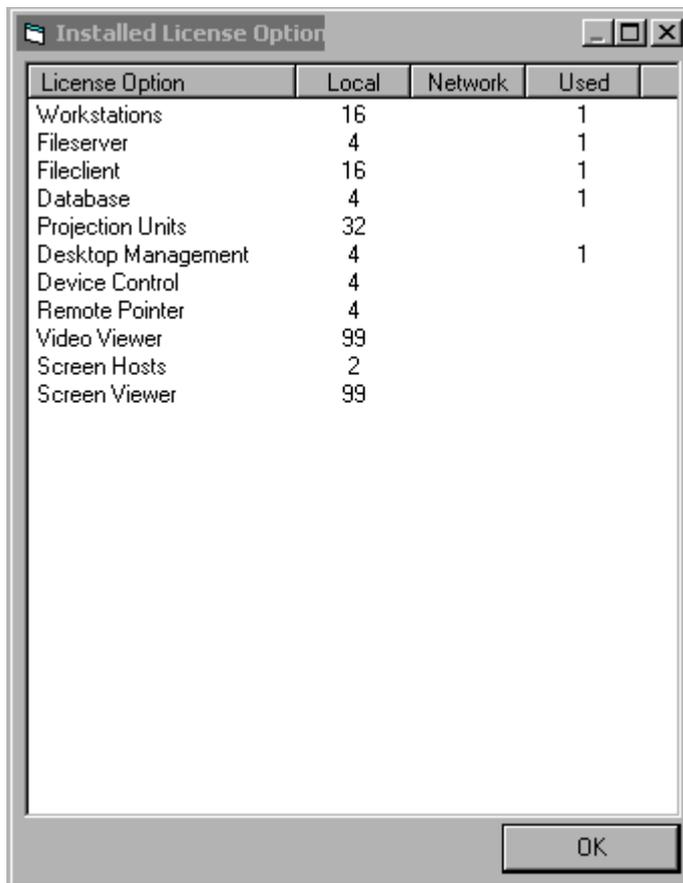
Application Management fecha todas as aplicações Apollo ainda ativas uma vez que o **Control Room Bus** tenha terminado.



12.4. Gerenciador de Licencia

Use o comando **Component Viewer** do menu contexto do **Control Room Bus** na barra de tarefas para abrir um diálogo com entradas de menu **Component, View, Help**.

Selecione **View|Licenses** para verificar todas as licencias Apollo disponíveis. O diálogo seguinte abre:



License Option	Local	Network	Used
Workstations	16		1
Fileserver	4		1
Fileclient	16		1
Database	4		1
Projection Units	32		
Desktop Management	4		1
Device Control	4		
Remote Pointer	4		
Video Viewer	99		
Screen Hosts	2		
Screen Viewer	99		

Este serviço é somente para ter informação sobre as licencias, não para modificar as licencias.



Não há licencia para o Visor Web. O visor Web é grátis!

Para obter a nova licencia (por exemplo, a licencia demo tem expirado ou o projeto Apollo foi mudado), por favor envie o endereço MAC do cartão de rede do **Desktop Server** assim como também o plano Visio completo da configuração Apollo para <mailto:bps.bcd.apollo.support@barco.com>. Você receberá logo um novo Arquivo licencia Apollo que é copiado na pasta do projeto Apollo.

Determine o endereço correto MAC executando o prompt de comando e ingressando **ipconfig /all**
O endereço MAC do cartão de rede é listado como valor de **Physical Address**.



O endereço MAC do cartão de rede é usado para gerar o arquivo de licencia. Então ao substituir um cartão de rede, uma licença nova tem que ser ordenada!

12.5. Sincronização de tempo

Todos os computadores dentro de uma rede tem que ter a mesma hora. Use o **Control Room Configurator** para especificar qual computador será o servidor de relógio para todos os outros computadores da rede Apollo. Ajuste a propriedade **Clock Server** no **Custom Properties** do **master** no banco de dados Apollo para **True**.

Agora todos os computadores da rede Apollo podem ser sincronizados e ajustados para uma mesma hora.

12.6. Arquivo Log

Todos os mensagens de erro e estado são escritos em um arquivo para verificar o sistema. Este arquivo log está localizado na pasta **..\ApolloProject\LOG**.

A sintaxe geral é como segue:

```
<class> <node> <task> <stamp> <module> <function>:<text>
```

class	Um caráter m (mensagem) v (verbo) r (erro)
node	Nome do computador ou seu endereço IP
task	Nome da aplicação
stamp	hora (dd.mm.yy hh.mm.ss.mmm)
module	Nome do modulo
function:	Nome da função
text	mensagem

O nome do arquivo geral do arquivo log é <yyyy><mm><dd>.<no>. Isto inclui a data atual e um numero entre 000 e 999.

Os arquivos log para todos os computadores da rede Apollo são fundidos no arquivo log no **master** (computador de controle do Display de Parede)

O tamanho do arquivo está limitado a 20MB. Quando este tamanho é ultrapassado as entradas são apagadas de acordo com a seqüência de geração, primeiro o mais velho.

12.7. Provedor de segurança

O mecanismo de segurança Apollo está baseado em **AccessGroups** e objetos restritos. Apollo permite configurar permissões individuais para cada **AccessGroup** de cada objeto.

O **AccessGroups** são configurados com um editor ASCII. Os objetos restritos são configurados dinamicamente via o comando permissão disponível no Remote Desktop e no Layout Selector. Apollo designa permissões para **Grupos de acesso** e não para usuários individuais. Um usuário é identificado por este nome de registro Windows.

Um usuário pode ser designado a Grupos de Acesso múltiplos. No caso que os Grupos de Acesso respectivos tenham diferentes permissões sobre um objeto, o usuário designado a múltiplos Grupos de Acesso têm a permissão mais significativa dada para um destes Grupos de Acesso.

Sem nenhuma designação especificada, por falta cada usuário é designado a **AccessGroup**.

12.7.1. Definindo AccessGroups

O AccessGroups e os membros designados são configurados no arquivo **AccessGroups.ini**. Este arquivo está localizado na sub pasta **ServerData** na pasta **ApolloProject** .



A sub pasta **ServerData** e uma amostra do arquivo **AccessGroups.ini** são criados ao sair o diálogo **Settings** com **OK**. Logo o arquivo **AccessGroups.ini** pode ser editado e personalizado. As modificações serão validadas depois de uma execução adicional de **Apollo Settings**.

```
[General]
Version=1.30.0000
[AccessGroupEveryone]
Name=Everyone
DefaultPermission= &H0FF
Description= These access rights are valid for everybody!
[AccessGroup1]
Name=Administrator
DefaultPermission= &H1FFF
Description= This group is for administration
UserName1= hope
UserName2= administrator
UserName3= scsadmin
[AccessGroup2]
Name=User
DefaultPermission= &H0FF
Description= This group is for standard user
UserName1= rcl
UserName2= rohu
UserName3= mku
UserName4= pall
UserName5= rkun
UserName6= ragu
UserName7= ralu
```

Para acrescentar um novo usuário a um **AccessGroup**, proceder como segue:

Acrescente uma linha adicional no final do **AccessGroup** específico.

Designar um novo usuário por meio de seu nome de rede a um novo **UserName** (o **UserName** tem que ser contado em ordem ascendente, por exemplo **AccessGroup2** para um novo usuário é designado para **UserName8**)

Para acrescentar um novo **AccessGroup**, proceder como segue:

Acrescente o **AccessGroup** desejado (por exemplo **[AccessGroup3]**) ao final do arquivo **AccessGroups.ini** ingresse o nome para este **AccessGroup**, o **DefaultPermission** (cf. [DefaultPermission](#)), e uma **Descrição** designando o primeiro membro deste novo **AccessGroup** para **UserName1**.



Ao definir um novo **AccessGroup** ou ao acrescentar um novo usuário a um existente, preste atenção à sintaxe correta como determinado no existente **AccessGroups / user assignment**.

Para ativar as modificações feitas no arquivo **AccessGroup.ini**:

Selecione **Start|Programs|Barco Apollo|Settings**. Tenha certeza que o quadrinho **Ativar Apollo** esteja marcado e clique **OK**. Apollo será terminado e reiniciado com um **AccessGroups** atualizado.

n	n	n	s	s	s	s	s	s	s	s	s	p	wr	w	r	re-
a	a	a	7	6	5	4	3	2	1	a	er	m	_ad	r	d	stric
.	v	e	ted

DefaultPermission

A permissão por falta é codificado como 16 bit hexadecimal. A seguinte tabela dá um resumo sobre os bits.. Por favor veja o item respectivo para ter informação sobre a designação.

Bit	Significado	Descrição (exemplo: layout)
Restrito	Restrito.	Tem que ser fixado, caso contrário o provedor de segurança não considera o objeto respectivo
Rd	Read	Layout é visível
Wr	Write	Layout pode ser carregado
Wr_ad	Write advanced	As janelas de um layout podem ser movidos
Perm	permission	Editar permissão está disponível
Save	Save	Layouts podem ser salvados
S1 to S7	Special 1 ... Special 7	
n.a.	Not designado	-



Para ter informação sobre o significado de um bit específico com respeito a um objeto diferente de um layout, por favor, referir a [Permissões](#)

12.7.2. Configuração de objetos restritos

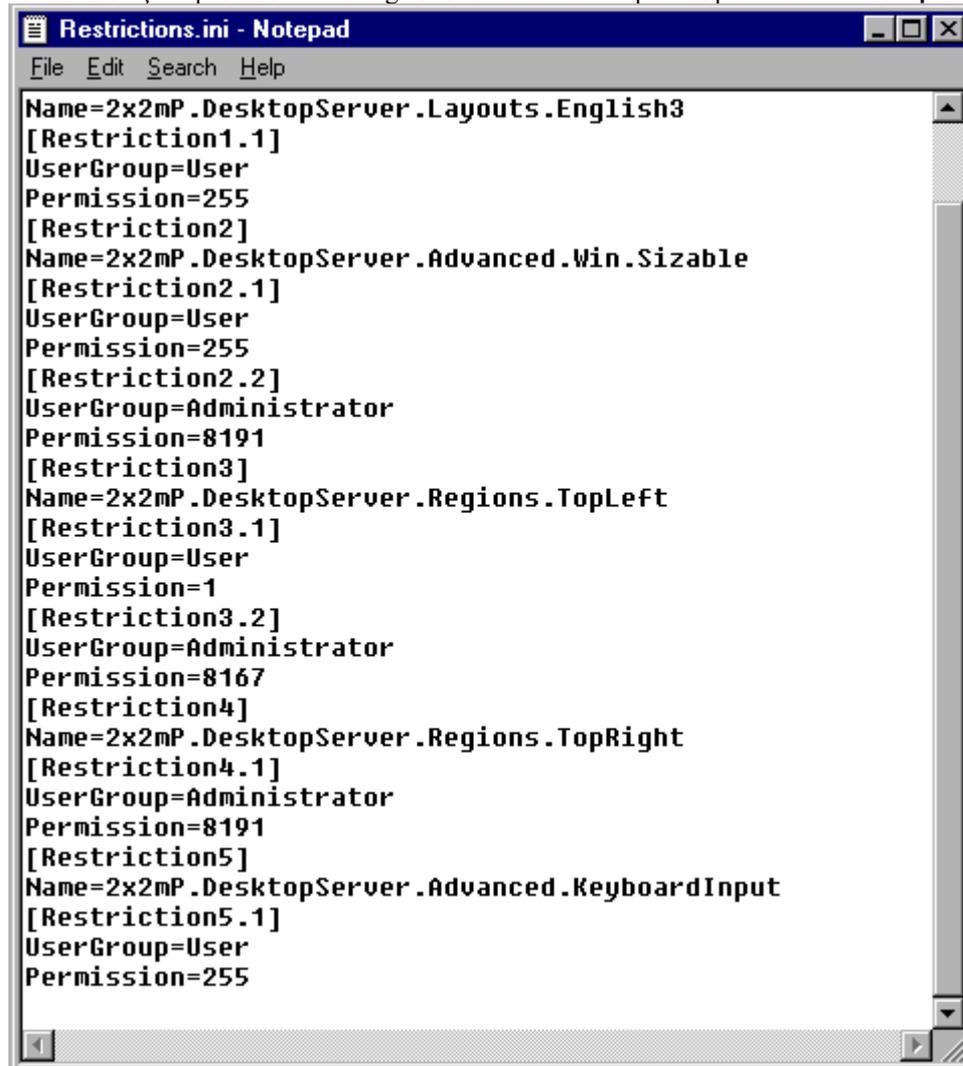
Regiões, layouts e atalhos podem ser restritos para dar a diferentes grupos de usuário acesso limitado a estes objetos. O diálogo para mudar as permissões em tempo de execução pode ser executado desde o **Remote Desktop** (cf. [Permissões](#)) e **Layout Selector**. Use este diálogo para modificar ou excluir direitos de acesso.



Por meio deste diálogo, as permissões podem somente ser reduzidas. Para estender a permissão, edite o arquivo `AccessGroups.ini`, por favor.

Use o arquivo `Restrictions.ini` na sub pasta `ServerData` na pasta `ApolloProject` para ver como as permissões por falta estão designadas no arquivo `AccessGroups.ini` tem sido ajustadas por meio do diálogo **Permission edit**.

As modificações por meio do diálogo **Permission edit** se aplicam para o **AccessGroup** inteiro.



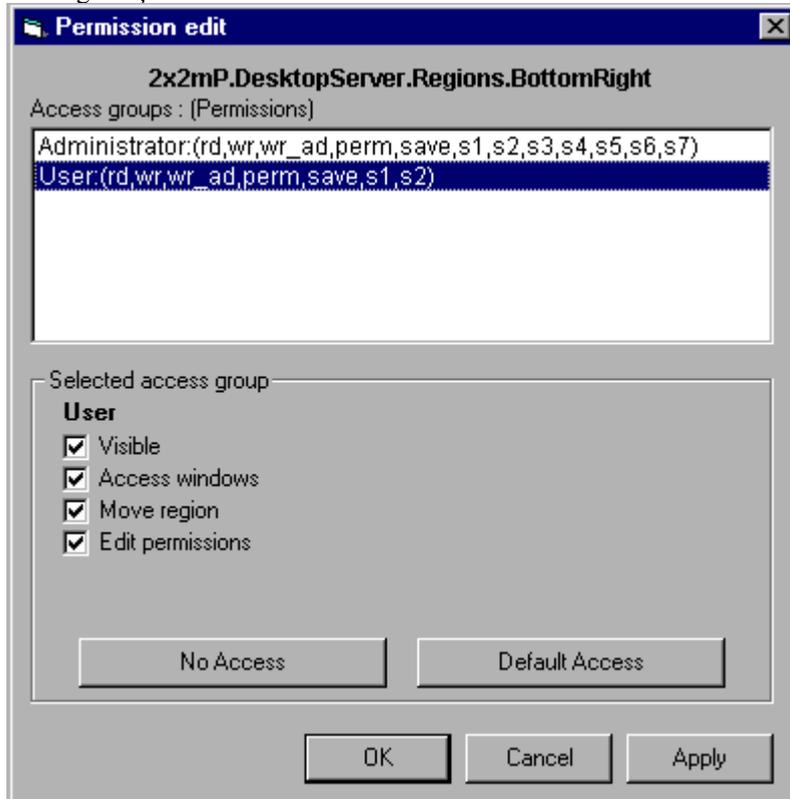
```
File Edit Search Help
Name=2x2mP.DesktopServer.Layouts.English3
[Restriction1.1]
UserGroup=User
Permission=255
[Restriction2]
Name=2x2mP.DesktopServer.Advanced.Win.Sizable
[Restriction2.1]
UserGroup=User
Permission=255
[Restriction2.2]
UserGroup=Administrator
Permission=8191
[Restriction3]
Name=2x2mP.DesktopServer.Regions.TopLeft
[Restriction3.1]
UserGroup=User
Permission=1
[Restriction3.2]
UserGroup=Administrator
Permission=8167
[Restriction4]
Name=2x2mP.DesktopServer.Regions.TopRight
[Restriction4.1]
UserGroup=Administrator
Permission=8191
[Restriction5]
Name=2x2mP.DesktopServer.Advanced.KeyboardInput
[Restriction5.1]
UserGroup=User
Permission=255
```

12.7.3. Permissões

O diálogo editar permissões **Permission edit** aparece onde as permissões para grupos de usuário de acesso definido podem ser vistos e definidos.

Selecione o grupo de usuário de acesso desejado e verifique a permissão respectiva para dar permissão ou desmarque a característica denegar acesso a ele.

- ▶ Clique sobre **No Access** para remover todas as permissões para o grupo de usuário de acesso selecionado.
- ▶ Clique sobre **Default Access** para restaurar as permissões por falta como ajustado no provedor de segurança.



Restrições são específicas para o objeto respectivo. O resumo seguinte mostra que usuário é permitido fazer que se ele tem designado uma permissão específica.

Restrições para Regiões

Um objeto região tem as permissões seguintes:

Visible	Remote Desktop e Layout Selector: A aba para esta região é visível. Requerido para mostrar os botões de layout para esta região Remote Desktop somente: a região e as janelas de região estão visíveis.
Access windows	Remote Desktop e Layout Selector: Requerido para ativar os botões de layout Remote Desktop somente: as janelas desta região podem ser movidas e dimensionadas
Move region	Remote Desktop somente: a região pode ser movida e dimensionada
Edit permissions	O usuário é permitido abrir o diálogo Permissão edit

Restrições para Layouts

Um objeto layout tem as permissões seguintes:

Read	Remote Desktop e Layout Selector: O botão layout é visível
Load/Unload	Remote Desktop e Layout Selector: the botão layout é habilitado para quando seja clicado carregue / descarregue o layout
Edit permissions	O usuário é permitido abrir o diálogo Permissions edit
Save	O usuário é permitido sobre escrever o layout no banco de dados quando ele queira configurar um layout online.

Restrições para Atalhos

Os objetos de atalhos tem as seguintes permissões (Somente Remote Desktop):

Visível	O atalho é visível no caixa combo no diálogo Commandline
Execute	O atalho pode ser executado. (O botão Execute no diálogo Commandline É habilitado quando o atalho é selecionado.)
Modify	O usuário é permitido para editar o atalho antes de executar ele
Edit permissions	O usuário é permitido abrir o diálogo Permissions edit

Restrições para menus Avançados

No **Remote Desktop** alguns menus podem ser habilitados /desabilitados usando as permissões seguintes:

Window Properties|Description

Habilitado	Habilita o menu: Window Properties Description
Edit permissions	O usuário é permitido abrir o diálogo Permissions edit

Window Properties|Sizable

Habilitado	Habilita o menu: Window Properties Sizable
Edit permissions	O usuário é permitido abrir o diálogo Permissions edit

Window Properties|Always on Top

Habilitado	Habilita o menu: Window Properties Topmost
Edit permissions	O usuário é permitido abrir o diálogo Permissions edit

Window Properties|Visível

Habilitado	Habilita o menu: Window Properties Visível
Edit permissions	O usuário é permitido abrir o diálogo Permissions edit

Edit|Invisível Windows

Habilitado	Habilita o menu: Edit Invisível Windows...
Edit permissions	O usuário é permitido abrir o diálogo Permissions edit

Edit|Keyboardinput

Habilitado	Habilita o menu: Edit Keyboardinput
Edit permissions	O usuário é permitido abrir o diálogo Permissions edit

Edit|CommandLine

Habilitado	Habilita o menu: Edit Commandline...
Edit permissions	O usuário é permitido abrir o diálogo Permissions edit

Edit|Permissão s

Habilitado	Habilita o menu Permissão s
Edit permissions	O usuário é permitido abrir o diálogo Permissions edit

Edit|SaveLayout

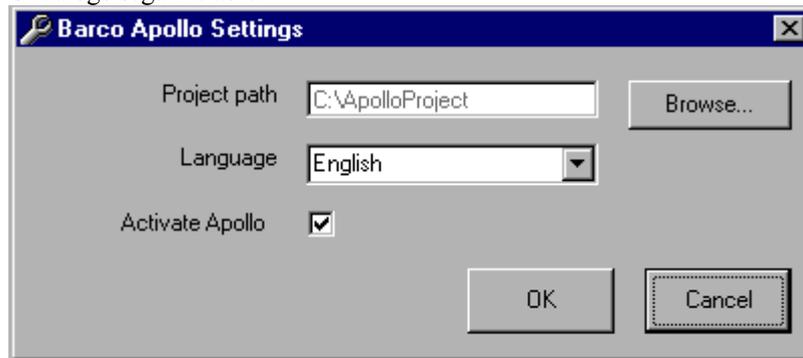
Habilitado	Habilita o menu: Edit Layout Save...
Edit permissions	O usuário é permitido abrir o diálogo Permissions edit

13. Configuração e desinstalação Personalizada de Apollo

13.1. Ajustes

O sistema pode ser reconfigurado para cumprir as necessidades de qualquer projeto em qualquer momento depois da instalação inicial usando o atalho **Start|Programs|Barco Apollo|Settings**.

O diálogo seguinte abre:



Project Directory

Ingresse um diretório para seu projeto. Este diretório conterá a licença, arquivos de projeto ini específicos, o sub diretório **ApolloDatabase** e o sub diretório **Log**, além de outros. O banco de dados **ApolloLayouts.mdb** salvo neste subdiretório contém as definições de layout.

Este subdiretório tem que estar acessível (compartilhado) para todas as estações de trabalho operando o the **Layout Editor**. Selecione este diretório usando o Windows Explorer e abra o diálogo **Properties**. Logo selecione **Share** tab seguido pela seleção de **Share as**. O nome compartilhado deveria ser **ApolloDatabase**. O diretório de projeto é gerado somente se o diálogo **Settings** é deixado com OK!

Idioma

Selecione o idioma do campo lista. Apollo é fornecido em Inglês e em Alemão. Embora, a interface de usuário de Apollo possa ser convertido para qualquer idioma de 8-bit usando os arquivos de idioma respectivos; veja [Internacionalização de Apollo](#). Estes idiomas estão disponíveis também no campo lista. Feche o diálogo **Settings** com OK para aceitar os ajustes e feche todas as aplicações Apollo e reinicie com os novos ajustes.

13.2. Internacionalização de Apollo

As interfaces de usuário Apollo pode ser traduzida. Faça uma copia da pasta **English** do diretório **C:\Program Files\Barco Apollo\Language** ao mesmo diretório e dê o nome do idioma desejado.

Edite os arquivos *.lng localizados nesta pasta e traduza a segunda coluna.

Execute **Settings** usando o atalho **Start | Programs | Barco Apollo |Settings** e selecione o idioma desejado, veja, [Ajustes](#)

13.2.1. Idiomas asiáticos

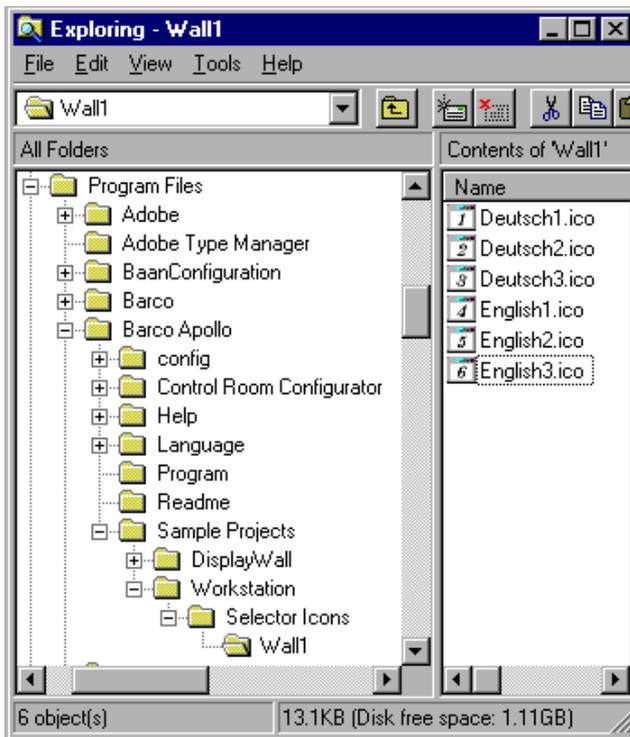
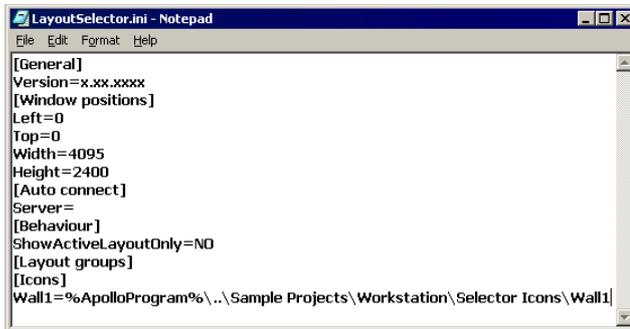
Começando com Apollo 1.4SR2, os idiomas asiáticos são suportados. Antes que você possa usar a localização Japonesa, o sistema por falta tem que ser ajustada para Japonês! (**Start|Settings|Control Panel|Regional Options**)

Os seguintes textos não podem ser localizados em idiomas asiáticos fonte de letra de (2 byte):

- ▶ Todos os nomes no **Control Room Configurator** (nomes de grupos, nomes de dispositivos, ..)
- ▶ Todos os nomes source em **viewersources.ini**
- ▶ **LayoutEditor**; nomes de Layout, ao invés você pode usar o 'nome curto'
- ▶ **LayoutEditor**; nomes de Atalho
- ▶ **LayoutEditor**; nomes de Região

13.3. Ícones de Layout

Os ícones dos layouts exibidos no **Layout Selector** podem ser personalizados. Por falta o ícone padrão é usado. Edite o arquivo ini do **Layout Selector** para customizar os ícones. Neste arquivo ini, designe ao atributo **Icons** do Display de Parede respectivo o caminho inteiro da pasta onde os ícones para os layouts estão localizados. Neste pasta, para cada layout um ícone individual pode ser definido como nameoflayout.ico.



13.4. Ajuste das fontes Apollo

Além das propriedades de fontes do sistema geral segundo o definido em **Properties|Display Properties|Appearance** tab (clique direito do mouse no Windows desktop), a aparência do Apollo pode ser ajustado independentemente de todas as outras aplicações.

Para ajustar a aparência do Apollo, proceder como segue:

- ▶ define as variáveis do entorno:
 - ApolloFontSize**: para textos em geral e textos de menu
 - ApolloFontName**: para textos em geral textos de menu
 - ApolloLabelFontSize**: para todos os rótulos e textos de ajuda
 - ApolloLabelFontName**: para todos os rótulos e textos de ajuda

Para acrescentar ou mudar os valores de variáveis do entorno

- ▶ Abra **System** no Painel de **Controle**
- ▶ Na aba **Advanced**, clique em **Environment Variables**, logo clique no nome da variável do usuário ou variável de sistema que você quer mudar, como segue:
- ▶ Clique **New** para acrescentar um novo nome de variável e o valor.
- ▶ Clique **Edit** para mudar o nome da variável atual e o valor. Clique **Delete** para excluir um nome de a variável e valor.



Se você não tem ingressado como administrador ao computador local, você somente pode mudar as variáveis do entorno.

Para abrir um item no Painel de Controle, clique **Start**, aponte a **Settings**, clique Painel de **Controle**, e clique duas vezes sobre o ícone apropriado. As mudanças são salvas no registro para que elas estejam disponíveis automaticamente na seguinte vez que você inicie seu computador.

Você pode ter que fechar e reabrir programas ativos para que as novas mudanças entrem em vigor.

Ou

use o comando line parameter

/FontName: /FontSize para textos em geral e textos de menu

/LabelFontName: /LabelFontSize para todos os rótulos e textos de ajuda

13.5. Desinstalar Apollo

Use o atalho seguinte para desinstalar Apollo: **Start | Settings | Control Panel | Software**. Select **Barco Apollo** e clique sobre o botão **Add/Remove**. Siga as instruções na tela.

No diálogo agora aberto, indica se as entradas de registro são apagadas durante a desinstalação (selecione **Remove Settings**) ou se eles permanecem no computador (não selecione **Remove Settings**). E recomendado reter o conteúdo das entradas de registro quando a desinstalação do Apollo é seguido por uma nova instalação Apollo



A desinstalação continua logo.

Tudo o que foi instalado por defeito (ou falta) é excluído durante o processo de desinstalação.

Pastas e arquivos com modificações específicas de projeto permanecem intactas da mesma forma que o diretório de projeto (por exemplo **C:\Program Files\Barco Apollo\Language**)

14. Serviço Soap API

14.1. Requerimentos



O serviço Apollo SOAP API somente é suportado por Windows 2000, não por Windows NT.
Se for instalado em uma estação de trabalho de operador, esta estação pode também trabalhar com Windows XP.



Para ajustes do lado do cliente, por favor referir-se ao doc-3338-2: Manual de referencia Apollo !.5 Soap Interface

Para instalar este serviço, é obrigatória a seguinte configuração

- ▶ Windows 2000 Service Pack 3
- ▶ Internet Explorer 5.5 SP2 ou posterior
- ▶ Windows Scripting Host 5 ou posterior
- ▶ Internet Informação Service (IIS) Soap SDK 3.0

A instalação e configuração do **SOAP API** requer os seguintes passos:

- ▶ Instalação do Internet Informação Service IIS
- ▶ Instalação do SOAP SDK 3.0
- ▶ Criação e configuração de diretórios virtuais
- ▶ Configuração do DCOM

14.2. Instalação do Internet Informação Service IIS

O Internet Informação Service IIS é fornecido com o CD-ROM Windows2000 Professional.

Para instalar o IIS, proceder como segue:

Insira o CD ROM Windows2000 Professional no CD-ROM drive.

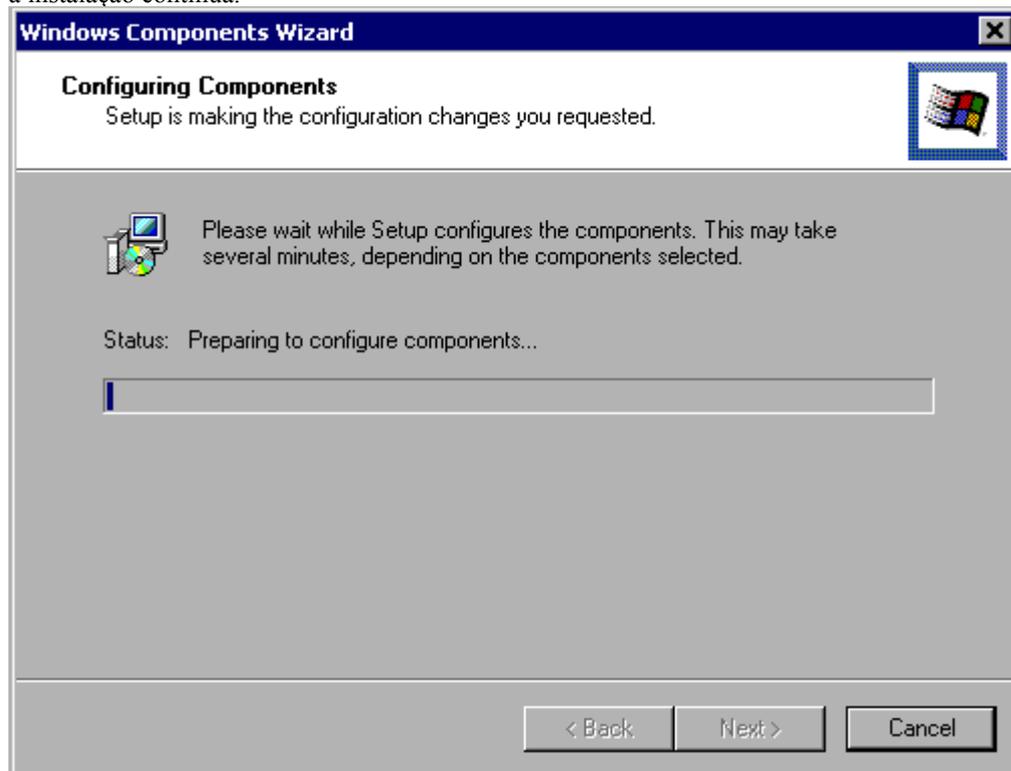
Se Autorun estiver habilitado, o seguinte dialogo aparece oferecendo várias opções. Selecione Instalar Add-On Components:



Da lista de componentes disponíveis, selecione **Internet Informação Service**:



a instalação continua.

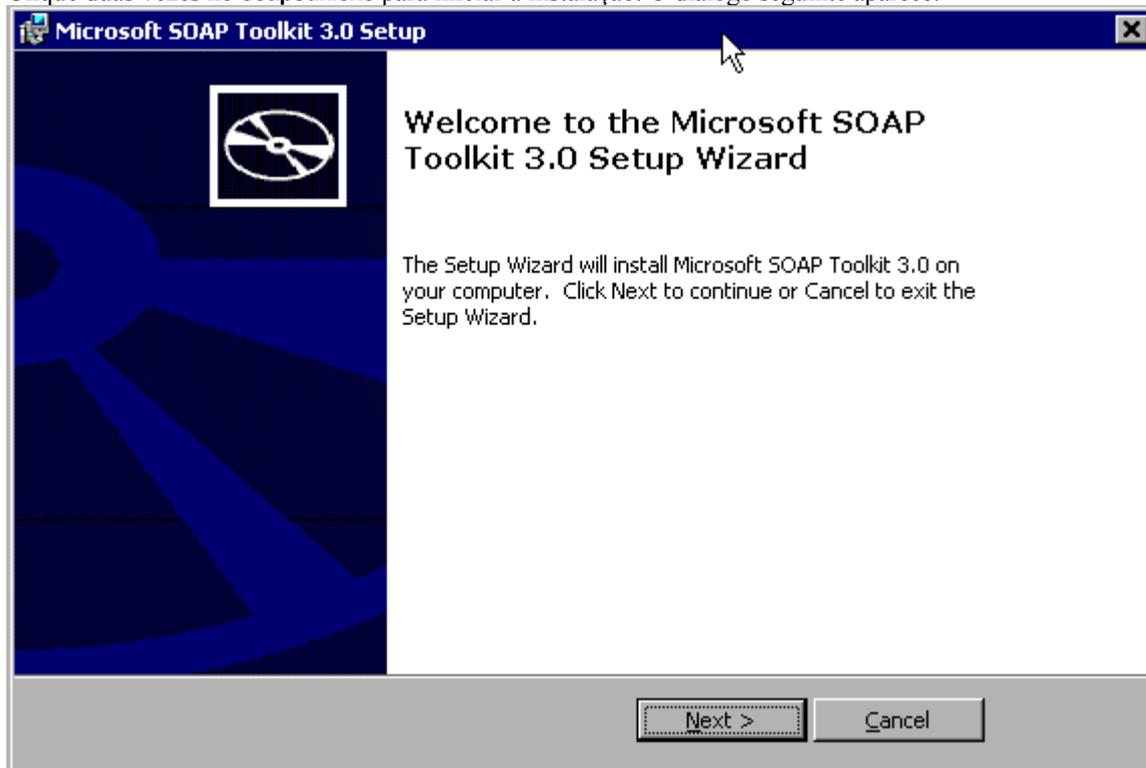


O Internet Informação Service está instalado em seu sistema.

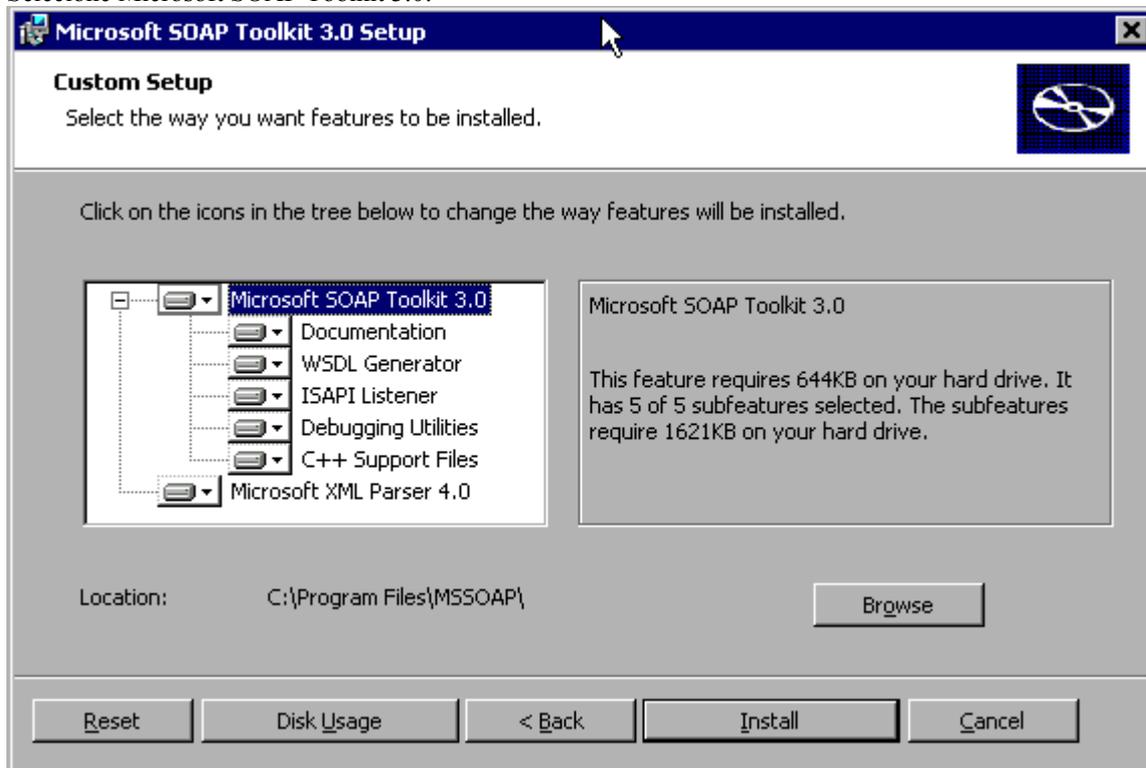
14.3. Instalação do SOAP SDK

O SOAP SDK de Microsoft é fornecido com o CD-ROM de Apollo e está localizado na pasta ...\\3rd Party\\Microsoft SOAP Toolkit 3.0\\soapsdk.exe

Clique duas vezes no **soapsdk.exe** para iniciar a instalação. O diálogo seguinte aparece:



Selecione Microsoft SOAP Toolkit 3.0:



Setup continua logo, e o SOAP SDK é instalado em seu sistema.

14.4. Criação e configuração de diretórios virtuais no Internet Informação Service

Dois diretórios virtuais tem que ser criados no servidor Apollo API, um para clientes **.Net** e um para clientes **Java**.

Para criar os diretórios virtuais , proceda como segue:

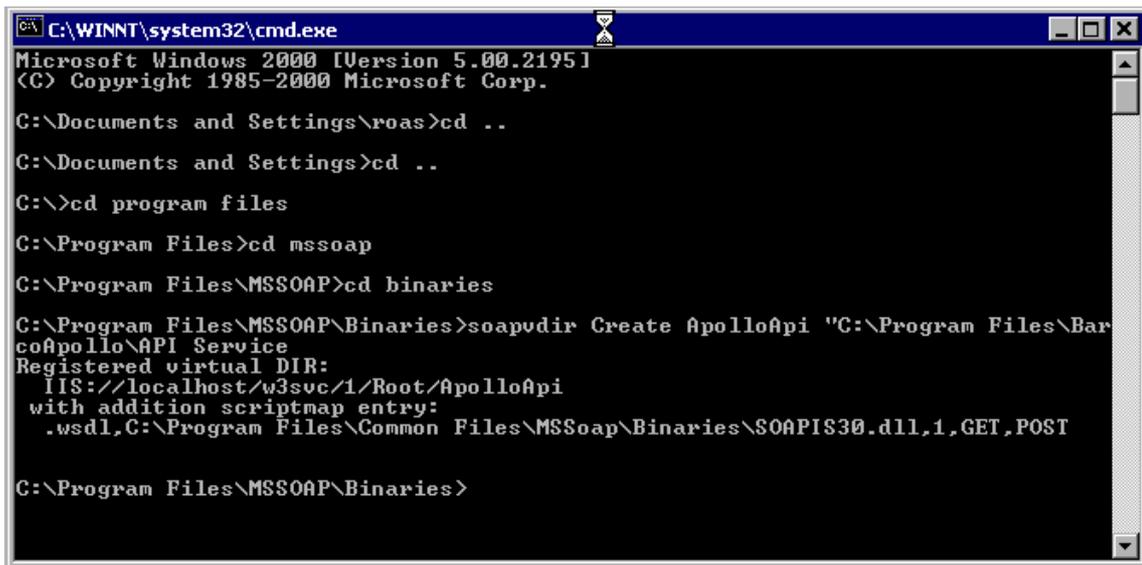
- ▶ Abra o prompt de comando.
- ▶ Mude o diretório para **..MSSOAP\Binaries** (Se a instalação foi feita com os ajustes por falta, o caminho completo é **C:\Program Files\MSSOAP\Binaries** .

Digite o comando seguinte:

```
soapvdir Create ApolloApi "C:\Program Files\BarcoApollo\API Service"
```

Pressione a tecla **Enter**

Isto criará o diretório virtual para clientes **.Net** com o nome **ApolloApi** no IIS.



```
C:\WINNT\system32\cmd.exe
Microsoft Windows 2000 [Version 5.00.2195]
(C) Copyright 1985-2000 Microsoft Corp.

C:\Documents and Settings\roas>cd ..
C:\Documents and Settings>cd ..
C:\>cd program files
C:\Program Files>cd msoap
C:\Program Files\MSSOAP>cd binaries
C:\Program Files\MSSOAP\Binaries>soapvdir Create ApolloApi "C:\Program Files\BarcoApollo\API Service
Registered virtual DIR:
IIS://localhost/w3svc/1/Root/ApolloApi
with addition scriptmap entry:
.wsd1,C:\Program Files\Common Files\MSSoap\Binaries\SOAPIS30.dll,1,GET,POST

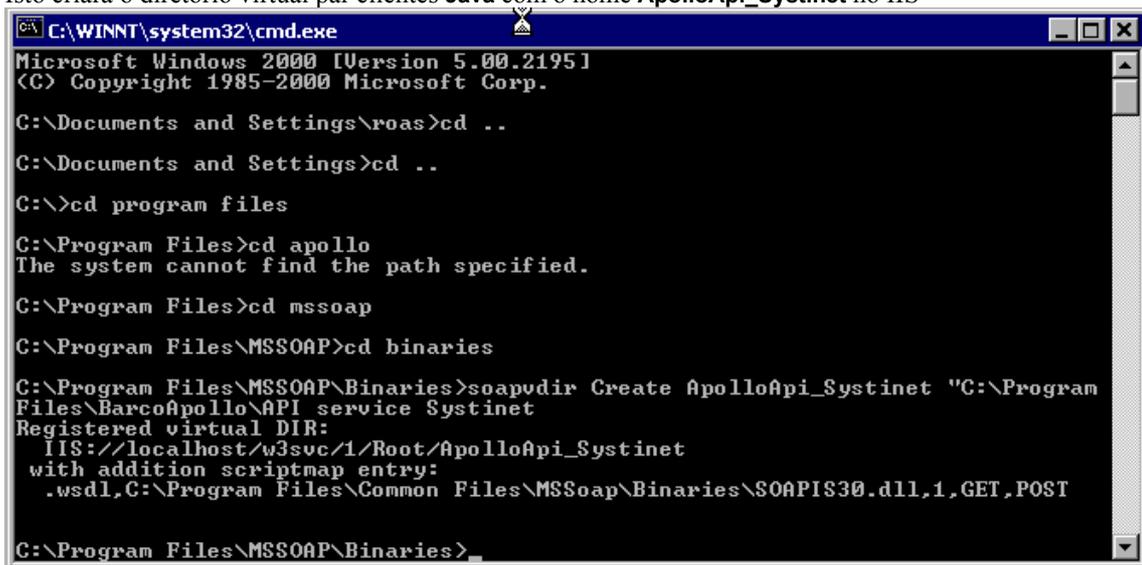
C:\Program Files\MSSOAP\Binaries>
```

Digite o comando seguinte:

```
soapvdir Create ApolloApi_Systinet "C:\Program Files\BarcoApollo\API Service Systinet"
```

Pressione a tecla **Enter**

Isto criará o diretório virtual par clientes **Java** com o nome **ApolloApi_Systinet** no IIS



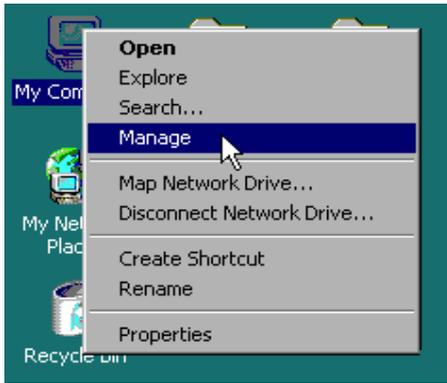
```
C:\WINNT\system32\cmd.exe
Microsoft Windows 2000 [Version 5.00.2195]
(C) Copyright 1985-2000 Microsoft Corp.

C:\Documents and Settings\roas>cd ..
C:\Documents and Settings>cd ..
C:\>cd program files
C:\Program Files>cd apollo
The system cannot find the path specified.
C:\Program Files>cd msoap
C:\Program Files\MSSOAP>cd binaries
C:\Program Files\MSSOAP\Binaries>soapvdir Create ApolloApi_Systinet "C:\Program
Files\BarcoApollo\API service Systinet
Registered virtual DIR:
IIS://localhost/w3svc/1/Root/ApolloApi_Systinet
with addition scriptmap entry:
.wsd1,C:\Program Files\Common Files\MSSoap\Binaries\SOAPIS30.dll,1,GET,POST

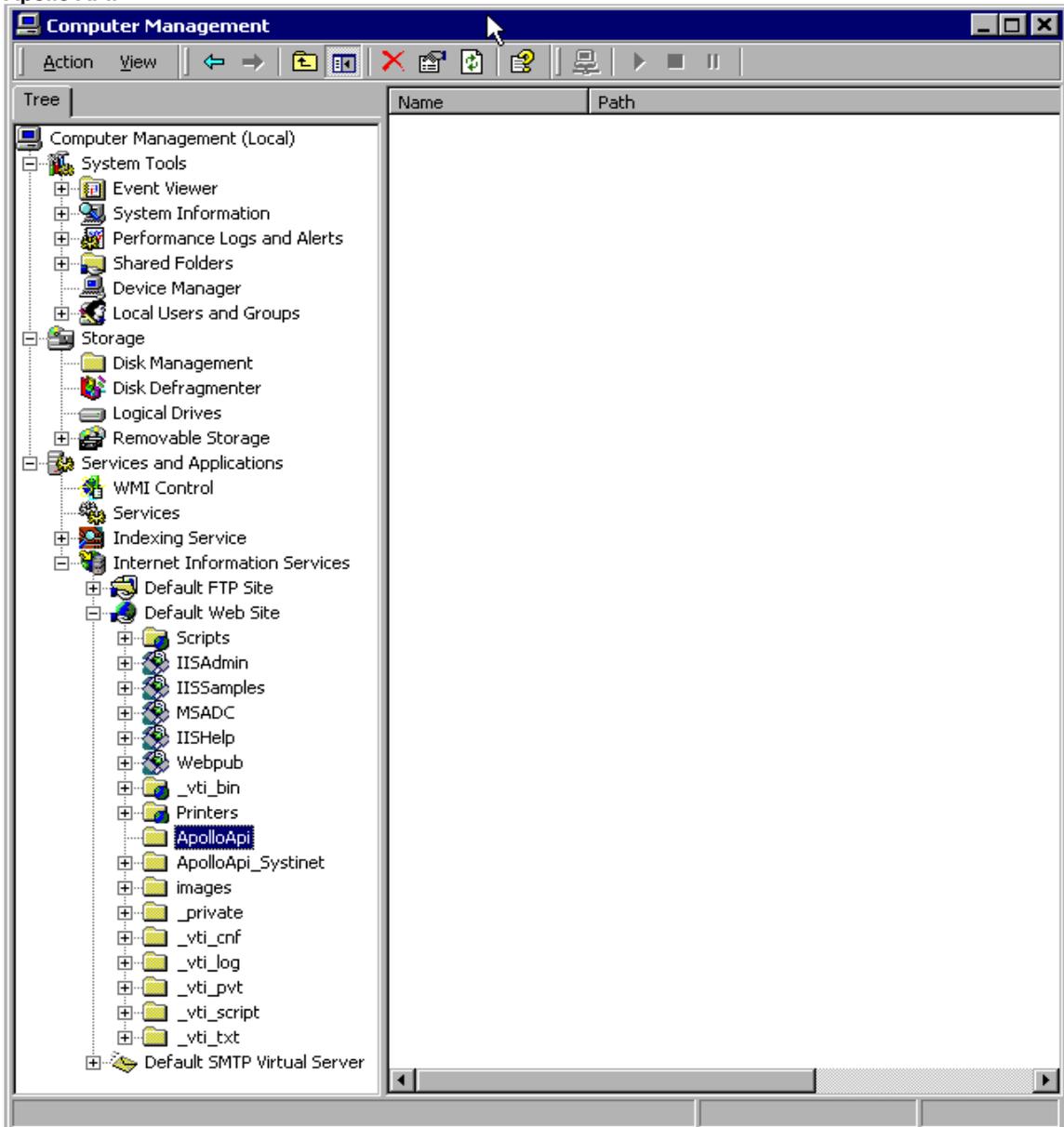
C:\Program Files\MSSOAP\Binaries>
```

Agora os diretórios virtuais tem que ser configurados.

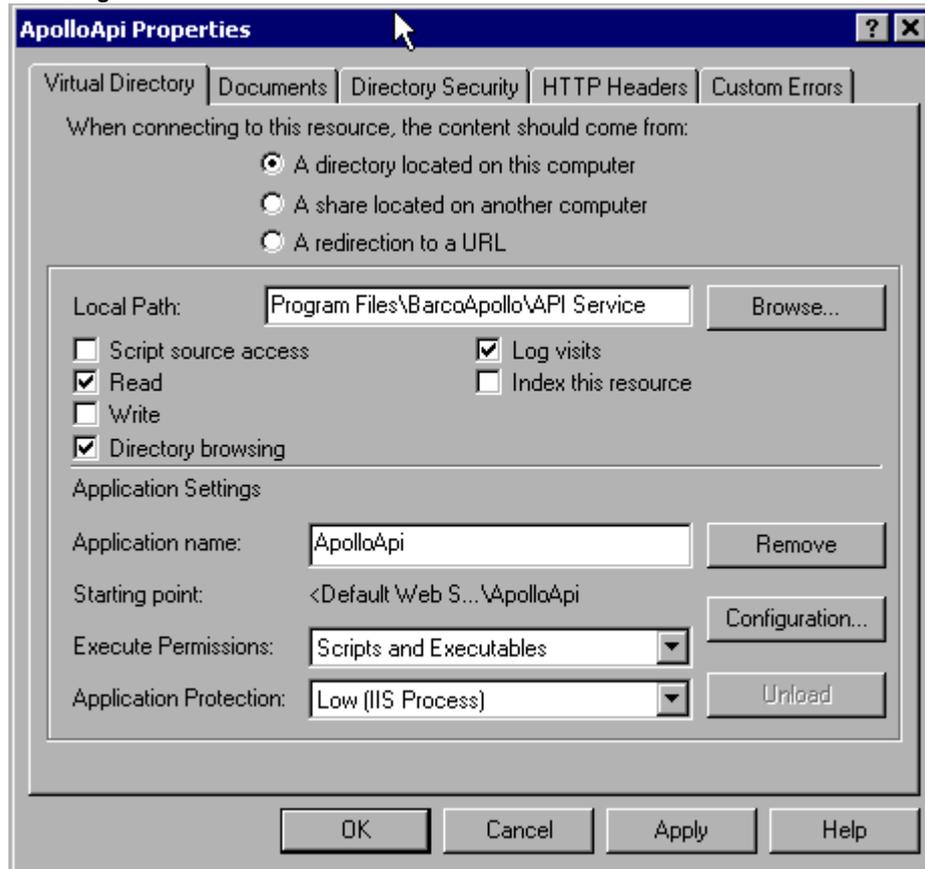
No desktop local, clique em **My Computer**. Selecione **Manager** do menu contexto (clique no botão direito do mouse):



O diálogo **Computer Management** abre. Navegue até **Internet Informação Service**. clique direito no **Apollo API**.



Do menu contexto, selecione **Properties**. Na aba tab **Virtual directory** marque **Read** and **Directory browsing**:



Para o ApolloAPI_Systemenet, proceda do mesmo jeito!

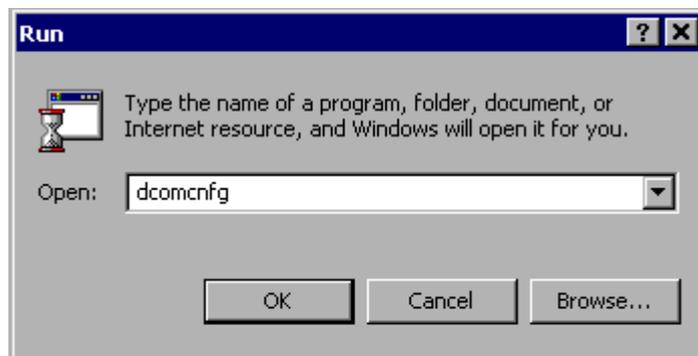
14.5. Configuração do DCOM



Para configurar o DCOM, ingresse ao sistema com direitos administrativos!

É obrigatório proceder segundo o descrito nestes Capítulo!

Selecione **Start | Run**. No caixa de diálogo, ingresse **dcomcnfg**:



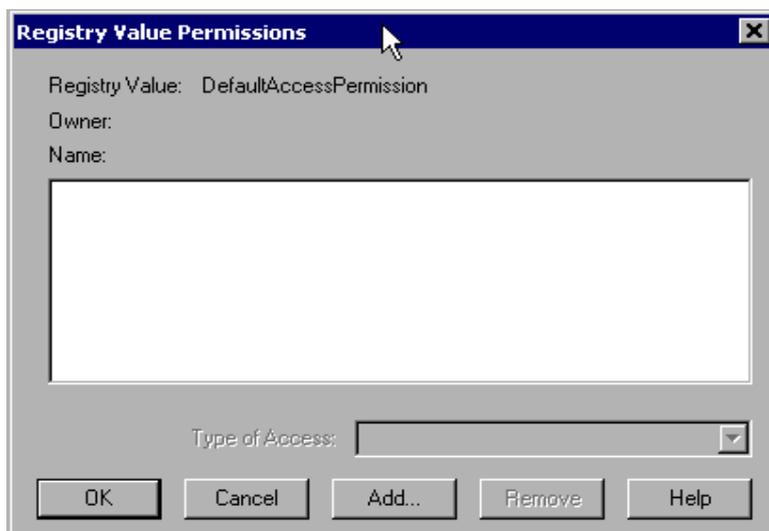
Uma página múltipla aparece. Selecione a aba **Default Security**.



Agora as permissões de acesso tem que ser editadas. Acesso tem que ser dado para usuário local **Interativo**, **Sistema**, **Administradores**, **IUSR**, e **IWAM**.



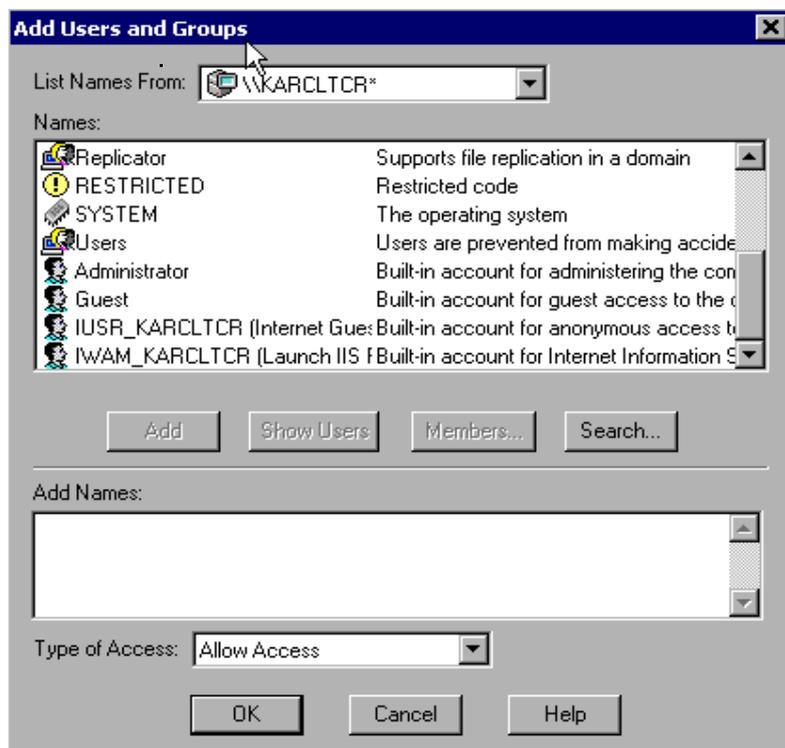
ao clicar no **Edit Default**, em **Windows2000** o registro de valores de **Permissões** abre com uma lista vazia. Todos os usuários têm que ser adicionados.



Clique sobre o botão **Add** para adicionar aos membros requeridos.



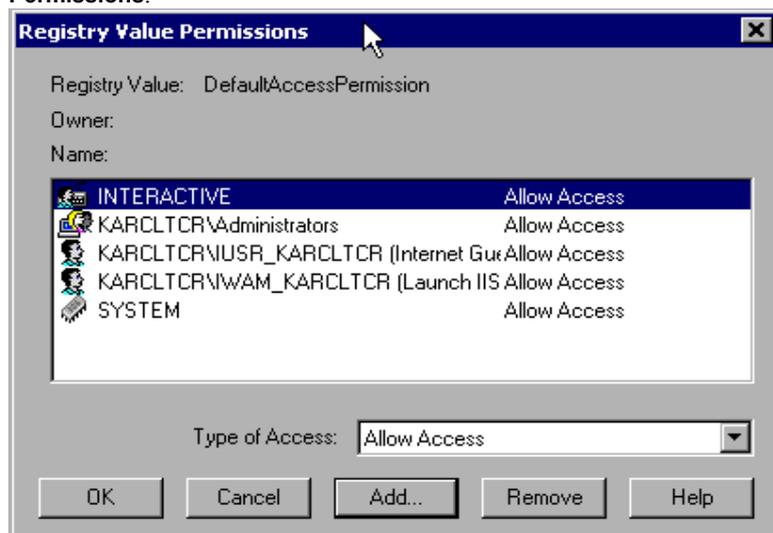
Tenha certeza que no caixa “List names From” seja selecionado local PC!



Selecione os seguintes usuários e adicione:

- ▶ IUSR
- ▶ IWAM
- ▶ System
- ▶ Interactive
- ▶ Administrator

Aceite o diálogo com **OK**. Verifique se os membros requeridos estão presentes no **Registry Value Permissions**.



15. Apêndice

15.1. Comandos via teclado

Por favor note os tópicos seguintes ao enviar entradas de teclado a uma janela:

Ao enviar um dos caracteres seguintes, inclua em parênteses ondulados:

+ ^ % ~ () [] { }

Exemplo: para o sinal +, ingresse **{+}**.

Caracteres não imprimíveis são representados pelos códigos seguintes:

Tecla	Código
BACKSPACE	{BACKSPACE}, {BS}, or {BKSP}
BREAK	{BREAK}
CAPS LOCK	{CAPSLOCK}
DEL or DELETE	{DELETE} or {DEL}
DOWN ARROW	{DOWN}
END	{END}
ENTER	{ENTER} or ~
ESC	{ESC}
HELP	{HELP}
HOME	{HOME}
INS or INSERT	{INSERT} or {INS}
LEFT ARROW	{LEFT}
NUM LOCK	{NUMLOCK}
PAGE DOWN	{PGDN}
PAGE UP	{PGUP}
PRINT SCREEN	{PRTSC}
RIGHT ARROW	{RIGHT}
SCROLL LOCK	{SCROLLLOCK}
TAB	{TAB}
UP ARROW	{UP}

F1	{F1}
F2	{F2}
F3	{F3}
F4	{F4}
F5	{F5}
F6	{F6}
F7	{F7}
F8	{F8}
F9	{F9}
F10	{F10}
F11	{F11}
F12	{F12}
F13	{F13}
F14	{F14}
F15	{F15}
F16	{F16}

Use os seguintes códigos para combinações de teclas com SHIFT, Control, ou ALT:

Tecla	Código
SHIFT	+
CONTROL	^
ALT	%

15.2. Identificando janelas

Se você especificar o título de uma janela no módulo **Layout Editor**, você pode ingressar placeholders para caracteres e dígitos.

Placeholder	Significado
?	qualquer simples caráter
*	Zero ou mais caracteres
#	qualquer dígito simples (0-9)
[<i>List</i>]	Caráter individual em <i>List</i>
[! <i>List</i>]	Caráter individual não conteúdo <i>List</i>

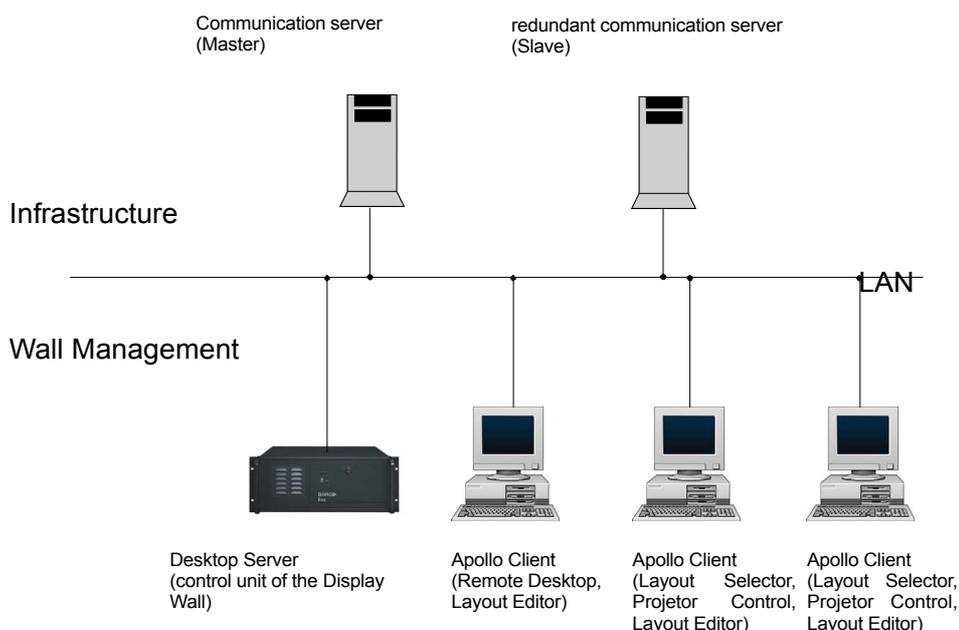
uma gama inteira pode ser indicada em uma lista usando um hífen, por exemplo **[A-M]**.

Se um caráter especial não será usado como placeholder, é incluso em parênteses de quadrado, por exemplo, **[#]**, **[[]]**

15.3. Sistema Apollo Redundante

O **Control Room Bus** fornece a infra-estrutura de comunicação para os computadores integrados na rede de Apollo. Um sistema de Apollo redundante pode ser gerado para assegurar a máxima disponibilidade desta infra-estrutura. Tal como um sistema de monitores redundantes a função do servidor de comunicação é assumir as funções deste servidor no caso de falha ou mau funcionamento.

Um sistema redundante Apollo consiste de um servidor de comunicação mestre e um servidor de comunicação escravo, que inicia o **Banco de dados do Control Room**, o **Desktop Server** que corre no computador de controle do Display de Parede, e os computadores dos componentes de cliente (**Remote Desktop, Layout Selector, etc.**)



15.3.1. Setup

A configuração tem que ser criada com ajuda de um modelo Visio **Control Room Configuration** e os arquivos de configuração tem que ser exportados.

Master:

Selecione somente **Display Wall** no **Select Components** dialog.

Uma vez acabada a instalação, os arquivos de configuração **Filename_Name of Master Computer** gerados pelo **Control Room Configurator** têm que ser copiados ao diretório do projeto Apollo do Master.

Slave:

Selecione somente **Display Wall** no **Select Components** dialog.

Uma vez acabada a instalação, os arquivos de configuração **Filename_Name of Slave Computer** gerados pelo **Control Room Configurator** têm que ser copiados ao diretório do projeto Apollo do Master.

15.3.2. Verificação do Sistema

Clique com o botão direito do mouse sobre o ícone **Control Room Bus** para abrir o menu contexto. Use a opção de menu **Viewers | Component Viewers** para exibir uma lista de todos os computadores ativos dentro da rede Apollo. A lista deveria mostrar o nome do master e também do escravo. Se somente um nome é listado as outras funcionalidades do computador têm que ser verificados para manter a redundância.

15.4. Placeholders para In Display Caption Texts

Placeholder	Descrição
%SourceRequested%	O nome da fonte a ser exibida CRB (control room bus). Este nome foi definido no arquivo ServerData\viewersources.ini Este placeholder normalmente se corresponde com o placeholder %SourceConnected%
%SourceConnected%	CRB nome da fonte atualmente exibida. Para fontes predefinidas este nome foi definido no arquivo ServerData\viewersources.ini . Para fontes não predefinidas, o nome pode ser dado livremente para usar este parâmetro
%SourceCaption%	Nome adequado para a fonte atualmente exibida
%SourceTitle%	É descrito um título dado à fonte.
%Description%	Nome adequado à instância do visor.
%Date%	Data atual
%Time%	Hora atual
%Status%	Estado da conexão ou estado da transmissão depois de ser estabelecida a conexão. Descrição da mensagem de estado: Não conectado (o visor espera por o control room bus); o visor está ativo mas não pode ser controlado neste estado. Fonte desconhecida: O nome da fonte não é conhecido para o control room bus. Conectando... : Esperando pelo objeto fonte Recurso desconhecido: (por exemplo, Placa de entrada Visu errada, canal errado com as placas BigVideo, Quadvideo, RGB input, estação de trabalho errada (Cottus), etc. Recurso não disponível (a fonte correspondente já está controlada por outro servidor dentro da rede Apollo).

15.4.1 Specific FRG Visor Placeholders

Placeholder	Descrição
%Channel%	Canal ativo da placa de entrada
%Port%	Porta Ativa da placa de entrada
%Status%	Imagem congelada (vídeo parado) Reprodução (Playback) Conectando com o Gerenciador (uma conexão com o Gerenciador está sendo estabelecida)

15.4.2 Placeholders Específicos para o Visor Visu

Placeholder	Descrição
%IPUs%	Número de placas de entrada de video ("1, 5, 10")
%DeviceNome%	Nome do Control room bus para o dispositivo Visu conectado
%Status%	Imagem congelada (vídeo parado) Reprodução (Playback) Conectando com o Gerenciador (uma conexão com o Gerenciador está sendo estabelecida)

15.4.3. Placeholders Especificos para o Visor Cottus

Placeholder	Descrição
%Hostnome%	Nome da estação de trabalho conectada
%Status%	Estado da conexão

15.4.4. Placeholders Especificos para o Visor VNC

Placeholder	Descrição
%Hostnome%	Nome da estação de trabalho conectada
%Status%	Estado da conexão

15.4.5. Placeholders Especificos para o Visor Web

Placeholder	Descrição
%URL%	Nome da página de Internet
%Status%	Loading (a pagina está carregando) Ready (a pagina foi carregada)

15.4.6. Placeholders Especificos para o Visor MPEG

Placeholder	Descrição
%URL%	Nome da transmissão de dados digital
%Position%	Posição na transmissão de dados digital
%Marker%	Nome do marcador atual na transmissão (somente de marcadores estão suportados)
%Status%	Pause: a transmissão de dados Mpeg é pausada (se é retomada, inicia a reprodução desde a atual posição) Stop: a transmissão de dados Mpeg é parada (se é retomada, inicia a reprodução desde o começo)

15.4.7. Placeholders Especificos para o VisorVTplus

Placeholder	Descrição
%Channel%	Nome do canal de videotexto
%Page%	Número da página do videotexto
%SubPage%	Número da sub página do videotexto
%Status%	Loading (a página está carregando) Ready (a página foi carregada) Conectando com o Gerenciador (uma conexão com o Gerenciador está sendo estabelecida)

15.4.3. Specific Cottus Viewer Placeholders

Placeholder	Description
%Hostname%	Name of connected estação de trabalho
%Status%	State of connection

15.4.4. Specific VNC Viewer Placeholders

Placeholder	Description
%Hostname%	Name of connected estação de trabalho
%Status%	State of connection

15.4.5. Specific Web Viewer Placeholders

Placeholder	Description
%URL%	Name of Internet page
%Status%	Loading (page is loading) Ready (page has finished loading)

15.4.6. Specific MPEG Viewer Placeholders

Platzhalter	description
%URL%	Name of digital data stream
%Position%	Position in digital Datenstrom
%Marker%	Name of current marker in the datastream (only if markers are supported)
%Status%	Pause: the Mpeg-data stream is paused (if resumed, it starts playing at the actual position) Stop: the Mpeg data stream is stopped (if resumed, it starts playing at the beginning)

15.4.7. Specific VTplus Viewer Placeholders

Placeholder	Description
%Channel%	Name of videotext channel
%Page%	Number of videotext page
%SubPage%	Number of videotext subpage
%Status% (specific values)	Loading (page is loading) Ready (page has finished loading) Connecting with Manager (a connection with the Manager software is being established)

15.5. Resumo : Lista de parametros commandline e seus atalhos



Por favor, note que alguns parametros estão disponíveis somente ao iniciar a aplicação via commandline (e não para controlar a aplicação), por exemplo StartMinimized.

CommandLine Parameter	Short forms	Security Provider	Viewer Command	Fig. Viewer	Visu Viewer	Web Viewer	Collus Viewer	Mpeg Viewer	VTPPlus Viewer	Pro Viewer	VNC Viewer	Remote Pointer	Apollo Explorer	Path Finder	DB Converter	Layout Editor	Layout Selector	Remote Desktop	Wind Descriptor	SveLayout Launcher	Desktop Command	Device Command	Device Manager	Visu Migr Holder	Remote Control	Source Initializer	Window Detector
Help	?			x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		x	x		x	x	x							
AudioBalance	ab							x																			
AutoDetect	ad			x								x															
ActiveLamp	al																						x				
AspectRatio	ar																										
AspectRatio	asprat																										
ActiveSourceSlot	ass																							x			
AudioVolume	av							x																			
Backup	bck																						x				
ButtonPanel	bp																										
Brightness	br			x																				x			
BrightnessBlue	brb																							x			
BrightnessGreen	brg																							x			
BrightnessRed	brr																							x			
BrightnessTarget	brt																							x			
BrowserStatus	bs					x																					
ButtonType	bt																										
ButtonPanel	btnpnl																										
BorderVisible	bv			x	x	x	x	x	x		x																
Connection	c																										
ConfigFile	cf																										
Channel	ch			x					x																	x	
Contrast	co			x																							
ContrastBlue	cob																										
ContrastGreen	cog																										
ColumnWidth1	colw1																										
ColumnWidth2	colw2																										
Connection	con																										
ContrastRed	cor																										
ConfiguredTests	ct																										
CaptionVisible	ev			x	x	x	x	x	x	x	x																
ColumnWidth1	ew1																										
ColumnWidth2	ew2																										
Database	db																										
DesktopLocked	dl																										
DeviceName	dn					x																					
Description	dscr			x	x	x	x	x	x	x	x																
DesktopLocked	dsklock																										
DoZordering	dz																										
EnableAudio	ea																										
End	end			x	x	x	x	x	x	x	x	x	x														
EnableRemoteHost	erh																										
EnableScaleMode	esm																										

Command Line Parameter	Short forms	Security Provider	Viewer Command	Fig Viewer	Visu Viewer	Web Viewer	Cottus Viewer	Mpeg Viewer	VTPPlus Viewer	Pro Viewer	VNC Viewer	Remote Pointer	Apollo Explorer	Path Finder	DB Converter	Layout Editor	Layout Selector	Remote Desktop	Wind Descriptor	SveLayout Launcher	Desktop Command	Device Command	Device Manager	Visu Mngr Holder	Remote Control	Source Initializer	Window Detector
FullNames	fn												x														
FontName	fn			x	x	x	x	x	x	x	x	x	x														
FontSize	fn			x	x	x	x	x	x	x	x	x	x														
Geometry	geo						x																				
Go	go					x																					
Height	h																										
Hide	hide		x																								
HostName	hn						x			x	x	x															
Hue	hue			x																							
HWBackgroundBlue	hwbb				x																						
HWBackgroundGreen	hwbg				x																						
HWBackgroundRed	hwbr				x																						
HWCOLORKeyBlue	hwcb				x																						
HWCOLORKeyGreen	hwcg				x																						
HWCOLORKeyRed	hwcr				x																						
HWFrameRateDivider	hwfrd				x																						
HWFrameRateReductionMax	hwfirm				x																						
IncBrightness	ibr																										
IncBrightnessBlue	ibrb																										
IncBrightnessGreen	ibrg																										
IncBrightnessRed	ibr																										
IncContrast	ico																										
IncContrastBlue	icob																										
IncContrastGreen	icog																										
IncContrastRed	icor																										
Ident	id			x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x							
Idc[1..4]BackColor	idc[1..4]bc			x	x	x	x	x	x	x	x	x															
Idc[1..4]Enabled	idc[1..4]e			x	x	x	x	x	x	x	x																
Idc[1..4]Image	idc[1..4]i			x	x	x	x	x	x	x																	
Idc[1..4]Opaque	idc[1..4]o			x	x	x	x	x	x	x																	
Idc[1..4]Position	idc[1..4]pos			x	x	x	x	x	x	x																	
Idc[1..4]Text	idc[1..4]t			x	x	x	x	x	x	x																	
Idc[1..4]TextColor	idc[1..4]tc			x	x	x	x	x	x	x																	
Idc[1..4]TextSize	idc[1..4]ts			x	x	x	x	x	x	x																	
IdcBackColor	idcbe			x	x	x	x	x	x	x																	
IdcEnabled	idce			x	x	x	x	x	x	x																	
IdcImage	idci			x	x	x	x	x	x	x																	
IdcOpaque	idco			x	x	x	x	x	x	x																	
IdcPosition	idcpos			x	x	x	x	x	x	x																	
IdcText	idct			x	x	x	x	x	x	x																	
IdcTextColor	idcte			x	x	x	x	x	x	x																	
IdcTextSize	idcts			x	x	x	x	x	x	x																	
Input	inp																										
IPUs	ipu				x																						
IpuSrcType	ipust			x																							
InfraredOnOff	iroo																										
Left	l																										
LayoutSelector	laysel																										
LabelFontName	lblfn			x	x	x	x	x	x																		
LabelFontSize	lblfn			x	x	x	x	x	x																		
LayoutLoad	ll																										
LampMode	lm																										

CommandLine Parameter	Short forms	Security Provider	Viewer Command	Fig Viewer	Visi Viewer	Web Viewer	Cottus Viewer	Mpeg Viewer	VIPPlus Viewer	Pro Viewer	VNC Viewer	Remote Pointer	Apollo Explorer	Path Finder	DB Converter	Layout Editor	Layout Selector	Remote Desktop	Wind Descriptor	Svc Layout Launcher	Desktop Command	Device Command	Device Manager	Visu Mnglr Holder	Remote Control	Source Initializer	Window Detector
LampOnOff	loo																										
LayoutSelector	ls																										
LayoutUnLoad	lul																										
LavoutUnLoadAll	lula																										
Master	master	x																									
MenuBar	mb																										
Marker	mkr																										
Motion	mo																										
Name	name																										
Navigate	nav																										
OptimizeMirror	om																										
ObjectTree	ot																										
Output	out																										
Page	pg																										
PictureFreeze	picf																										
Port	port																										
Position	pos																										
PropertyPage	pp																										
PropertyPageAccelerator	ppa																										
PreviewPicture	ppic																										
PropertyPagePermission	ppp																										
ProjectorStandBy	psb																										
PassWord	pwd																										
Refresh	r																										
RemoteDesktop	rd																										
RemoteDesktop	remdsk																										
RGBBlue	rgbb																										
RGBBlueCoarseGain	rgbbe																										
RGBBlueCoarseGainOffset	rgbbeo																										
RGBBlueCutOff	rgbbeo																										
RGBBlueCutOffOffset	rgbbeoo																										
RGBBlueFineGain	rgbbfg																										
RGBBlueFineGainOffset	rgbbfgo																										
RGBBrightness	rgbr																										
RGBGreen	rgbg																										
RGBGreenCoarseGain	rgbgc																										
RGBGreenCutOff	rgbgco																										
RGBGreenCutOffOffset	rgbgcoo																										
RGBGreenFineGain	rgbgfg																										
RGBGreenFineGainOffset	rgbgfgo																										
RGBHorzPhase	rgbhp																										
RGBHorztotalPixels	rgbhpx																										
RGBHorzRes	rgbhr																										
RGBInputType	rgbit																										
RGBProfileName	rgbpfn																										
RGBPresetName	rgbpn																										
RGBRed	rgbr																										
RGBRedCoarseGain	rgbreg																										
RGBRedCoarseGainOffset	rgbrego																										
RGBRedCutOff	rgbreo																										
RGBRedCutOffOffset	rgbreoo																										
RGBReduction	rgbred																										

Command Line Parameter	Short forms	Security Provider	Viewer Command	Fig Viewer	Visu Viewer	Web Viewer	Cottus Viewer	Mpeg Viewer	VTPlus Viewer	Pro Viewer	VNC Viewer	Remote Pointer	Apollo Explorer	Path Finder	DB Converter	Layout Editor	Layout Selector	Remote Desktop	Wind Descriptor	SveLayout Launcher	Desktop Command	Device Command	Device Manager	Visu Mingr Holder	Remote Control	Source Initializer	Window Detector
RGBRedFineGain	rgbrfg				x																						
RGBRedFineGainOffset	rgbrfgo				x																						
RGBSamplingPhase	rgbsp				x																						
RGBVertPhase	rgbvp				x																						
RGBVertRes	rgbvr				x																						
RGBGreenCoarseGainOffset	rgego				x																						
Region	rgn																				x	x					
Restore	rst																										
Select	s												x													x	
Saturation	sat			x																							
StatusBar	sb												x													x	
SwitchBoxInput	sbi																										
SplitterButtonsStack	sbs												x														
SplitterButtonsStack	sbstnk												x														
StatusBarVisible	sbv			x	x	x	x	x	x	x	x																
SourceConnected	sc			x	x	x	x	x	x	x	x																
SourceCaption	scap			x	x	x	x	x	x	x	x																
Selector	se																									x	
Select	sel												x													x	
SelectorLocked	sellock												x														
Send	send																										x
Sharpness	sh			x																							
Show	show	x	x																			x	x				
Shortcut	shrtc																										
SelectorLocked	sl												x														
Slave	slave	x																									
Silent	slt															x											
StartMinimized	sm			x	x	x	x	x	x																		
SplitterPosition	sp												x														
SrcProfileName	spfn			x	x																						
SubPage	spg									x																	
Splash	spl											x	x	x	x	x	x	x									
SplitterPosition	splitpos												x														
SourceRequested	sr			x	x	x	x	x	x	x	x																
SourceTitle	srct			x	x	x	x	x	x	x	x																
SplitterSelectorDesktop	ssd												x														
SplitterSelectorDesktop	sseldsk												x														
Stack	st												x														
SplitterTaskbarDesktop	std												x														
SplitterTaskbarDesktop	stskbdsk												x														
Server	svr																										
Top	t											x	x	x	x	x	x	x									
Types	t												x														
ToolBar	tb												x														x
TextMode	tm									x																	
TextSize	ts					x																					
TaskBar	tsk												x														
TaskBar	tskbar												x														
UseRegions	urg														x												
URL	url					x		x																			
VideoFormat	vf				x																						
VideoInputType	vit				x																						

CommandLine Parameter	Short forms	Security Provider	Viewer Command	Fig Viewer	Visu Viewer	Web Viewer	Cottus Viewer	Mpeg Viewer	VTPlus Viewer	Pro Viewer	VNC Viewer	Remote Pointer	Apollo Explorer	Path Finder	DB Converter	Layout Editor	Layout Selector	Remote Desktop	Wind Descriptor	Sve Layout Launcher	Desktop Command	Device Command	Device Manager	Visu Mngtr Holder	Remote Control	Source Initializer	Window Detector
VideoMute	vm																										
VideoNorm	vn			x	x																						
ViewerPeerTests	vpt																										
Width	w																										
WaitForLayoutManager	wait			x																							
WndFreeze	wndf			x	x																						
WndForceHorzScaling	wndfhs					x																					
WndForceHorzVertScaling	wndfs					x																					
WndForceVertScaling	wndfvs																										
WndScaleMode	wndsm			x	x					x	x																
WndViewport	wndvp			x	x																						
WndViewportRatio	wndvpr			x	x																						
WiringTests	wt																										

15.5.1. Seqüências de Escape suportados pelo comando send da Interface Serial

Seqüência de Escape	Representa
\a	Campana (alerta)
\b	Backspace
\f	alimentação de folha
\n	Nova linha
\r	retorno de carro
\t	Horizontal tab
\v	Vertical tab
\'	Single quotation mark
\"	Double quotation mark
\\	Backslash
\?	Literal question mark
\ooo	ASCII character in octal notation
\xhhh	ASCII character in hexadecimal notation



Notação Octal:

O caráter ASCII é ingressado até com quatro dígitos. Caracteres ASCII subseqüentes tem que ser separados por "\"

O seguinte exemplo envia "[0] abc [1] de [13]" à Interface serial:

```
""%ApolloProgram%\devicecmd.exe" -name:Wall1.Port1 -Send:"\0 abc \1 de \15"
```



Notação Hexadecimal:

O caráter The ASCII tem que ser ingressado como um valor de dois dígitos. Caracteres ASCII subseqüentes são somente adicionados. A avaliação da cadeia de caracteres como notação em hexadecimal pára assim que um caráter não possa ser tomado como dígito hexadecimal.

O seguinte exemplo envia "[1 2 3 4 171]Hallo" à Interface serial:

```
""%ApolloProgram%\devicecmd.exe" -name:Wall1.Port1 -Send:"\x01020304ABHallo"
```

16. Linha Quente

16.1. Endereços

Por favor, não duvide em contatar se voce tiver qualquer pergunta..

Barco Control Rooms GmbH

An der Rossweid 5, D-76229 Karlsruhe

Phone: +49-721-6201-0, Fax: +49-721-6201-298

E-mail: info.de.bcd@barco.com, Web: www.barcocontrolrooms.de

BARCO N.V. Projection Systems

Nordlaan 5, B-8520 Kuurne

Phone: +32-56-368-211, Fax: +32-56-368-251

E-mail: sales.bcd@barco.com, Web: www.barcocontrolrooms.com