

Program MediaLib

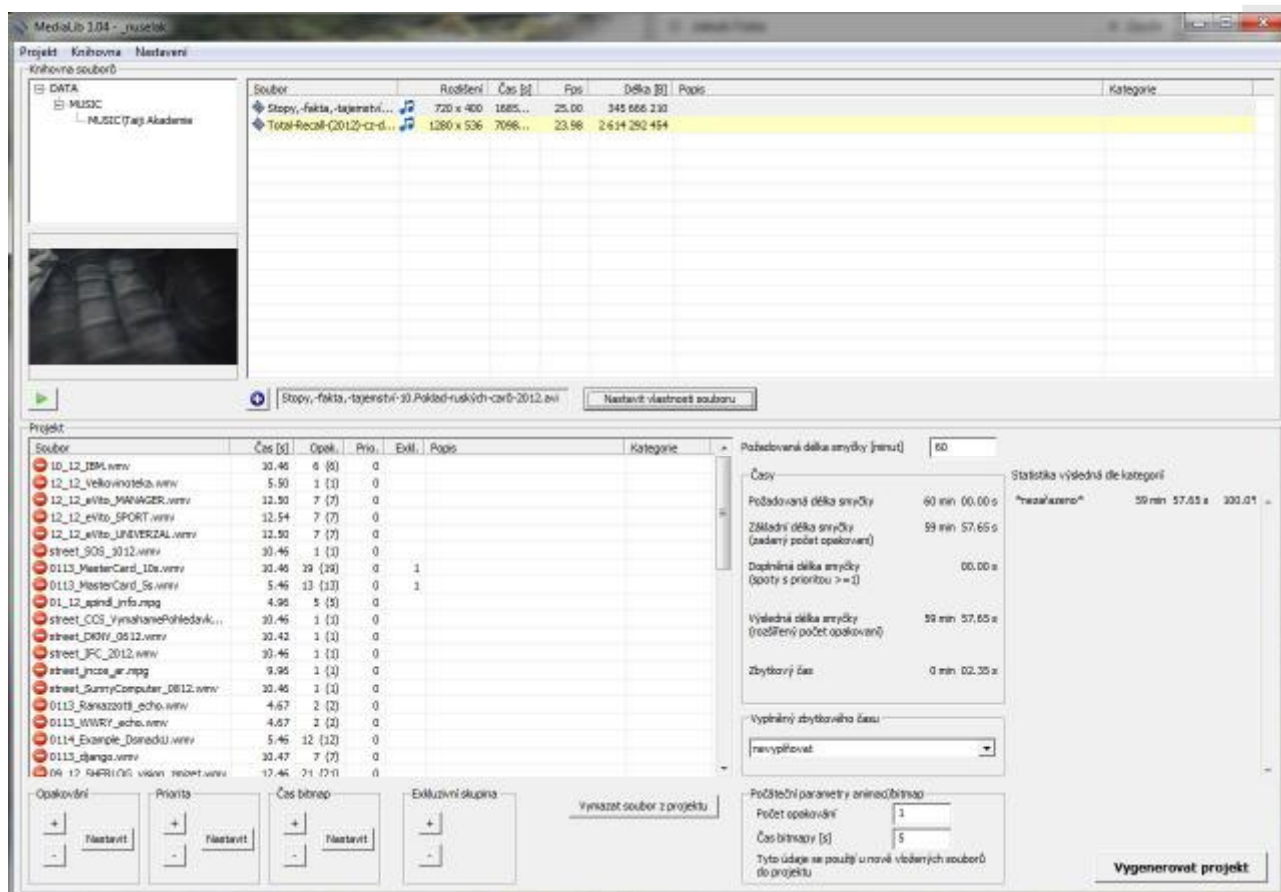
Platné pro verzi programu 1.04 a vyšší.

Program MediaLib slouží pro automatické skládání reklamních spotů do delších smyček.

Určí se celková délka smyčky (např. 60 minut) a požadovaný počet opakování jednotlivých spotů a program je pak rozdělí tak aby přehrávání bylo (pokud možno) rovnoměrně rozložené v čase.

Výsledkem je připravená smyčka pro přehrávání v programu PanelRGB.

Program MediaLib podporuje také vzdálené nahrávání výsledných smyček přes SFTP protokol.



Okno programu MediaLib

1. Instalace

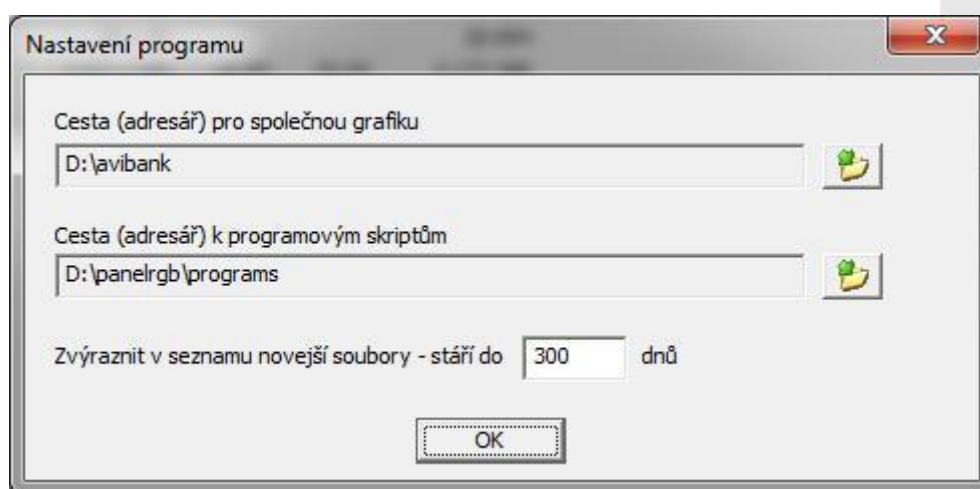
Program stačí pouze nakopírovat na cílový počítač (např. do C:\MediaLib\).
Pak provést nastavení programu dle další kapitoly.

Minimální nutné rozlišení obrazovky je 1280x768.

2. Nastavení

Nastavení programu se provádí přes položky v horním menu - **Nastavení**.

a) Cesty k datům



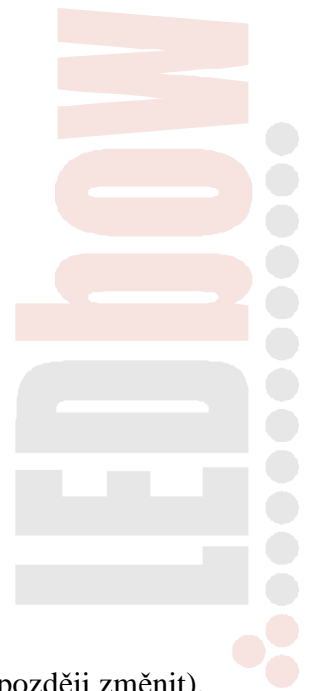
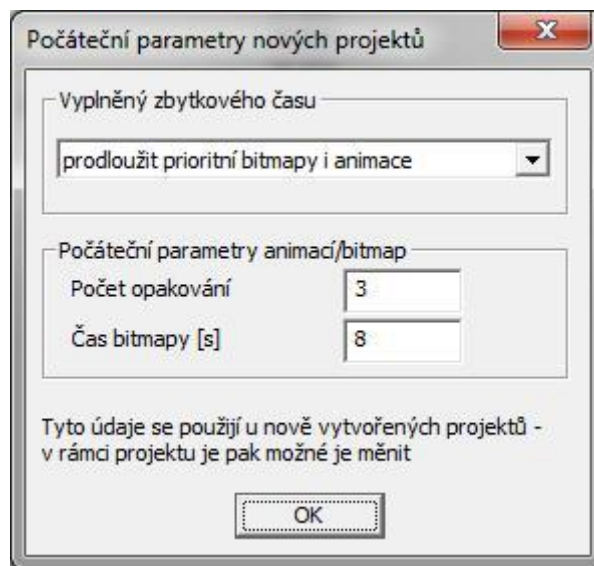
Tlačítkem se vybere adresář pro grafické soubory a adresář programových skriptů.
Je vhodné tyto cesty nastavit stejně jako u lokální kopie programu panelrgb (skripty pak lze lehce otestovat).

V seznamu souborů grafiky se žlutě podbarvují nové soubory novější než zadaný počet dnů (usnadňuje to hledání nově přidanych souborů).

Po změně adresáře ke grafice (a také při každém startu programu) se zkontrolují a načtou seznamy grafiky - to může nějakou dobu trvat.

Seznam načtené grafiky lze také kdykoli aktualizovat z menu **Knihovna - Aktualizovat soubory**.
(např. po té co do adresáře grafiky nakopírujete nové animace)

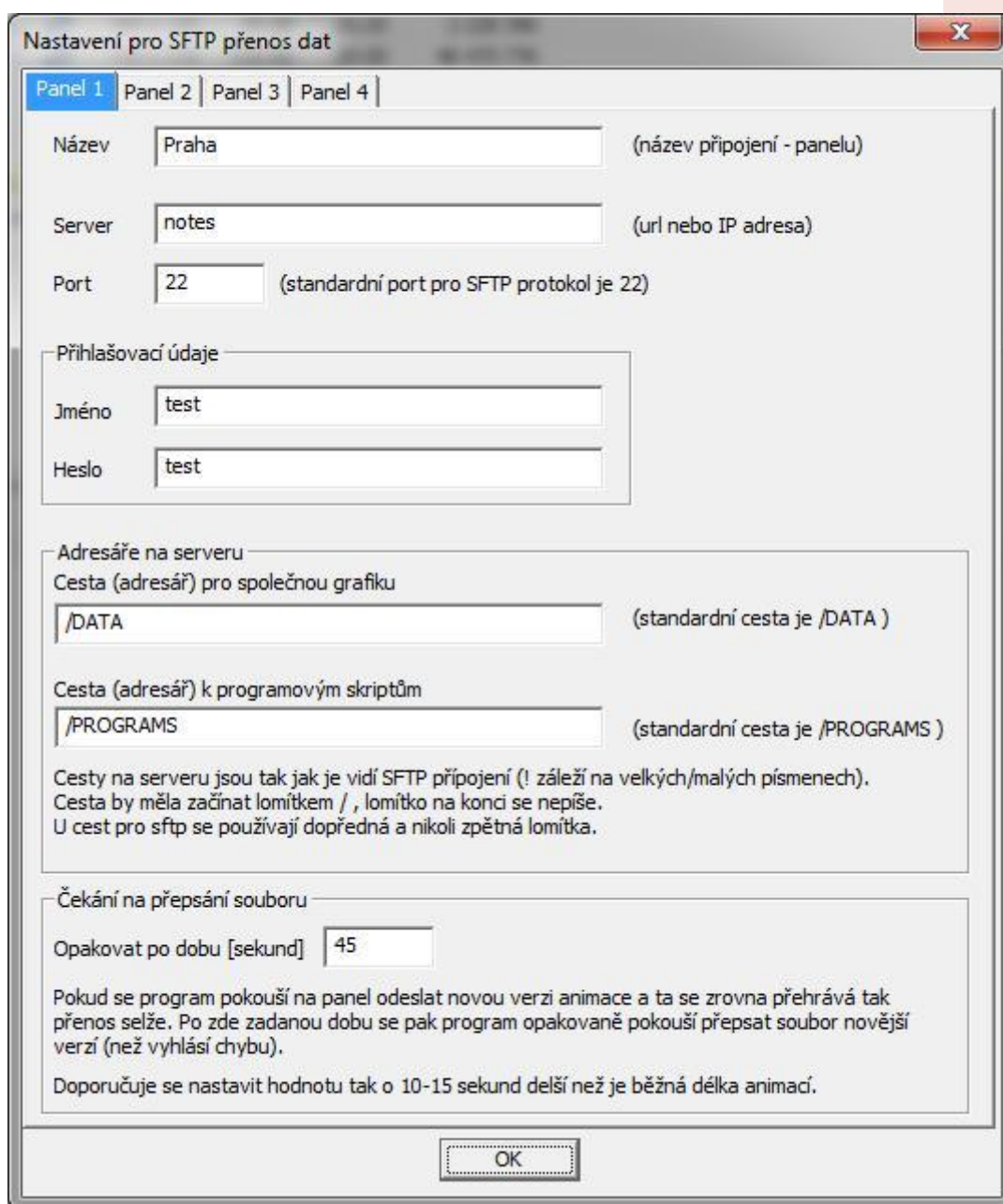
b) Počáteční parametry



Jde o parametry které se předvyplní do nově založeného projektu (lze je kdykoli později změnit).



c) SFTP přenos dat



Nastavení pro SFTP přenos dat

Panel 1 | Panel 2 | Panel 3 | Panel 4

Název (název připojení - panelu)

Server (url nebo IP adresa)

Port (standardní port pro SFTP protokol je 22)

Přihlašovací údaje

Jméno

Heslo

Adresáře na serveru

Cesta (adresář) pro společnou grafiku (standardní cesta je /DATA)

Cesta (adresář) k programovým skriptům (standardní cesta je /PROGRAMS)

Cesty na serveru jsou tak jak je vidí SFTP připojení (! záleží na velkých/malých písmenech).
Cesta by měla začínat lomítkem / , lomítko na konci se nepíše.
U cest pro sftp se používají dopředná a nikoli zpětná lomítka.

Čekání na přepsání souboru

Opakovat po dobu [sekund]

Pokud se program pokouší na panel odeslat novou verzi animace a ta se zrovna přehrává tak přenos selže. Po zde zadanou dobu se pak program opakovaně pokouší přepsat soubor novější verzi (než vyhlásí chybu).

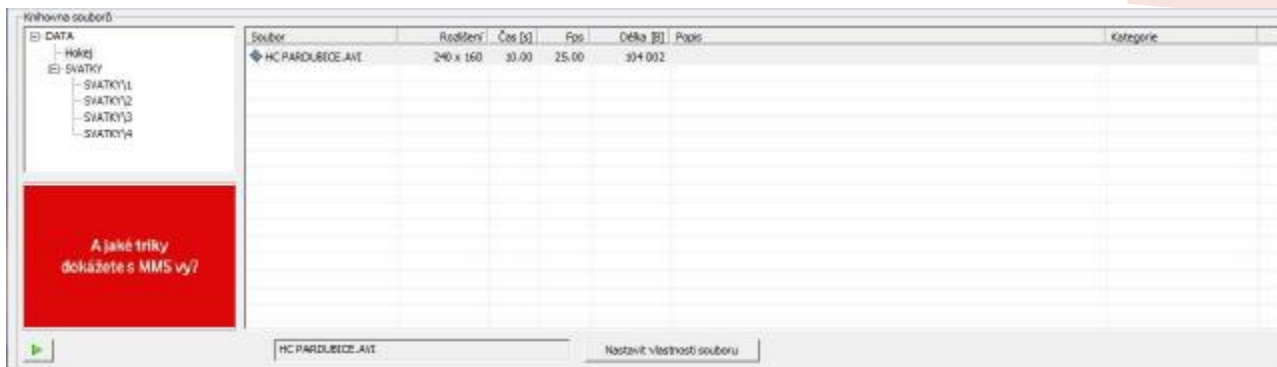
Doporučuje se nastavit hodnotu tak o 10-15 sekund delší než je běžná délka animací.

OK

Nastavení připojení k jednotlivým (až čtyřem) vzdáleným panelům.

Program MediaLib umožňuje vytvořenou smyčku a v ní použité grafické soubory nahrát pomocí SFTP protokolu na vzdálené počítače.

3. Knihovna souborů

















V horní polovině okna programu MediaLib se zobrazuje knihovna souborů.

Vlevo je seznam adresářů.

Je vhodné pro lepší přehlednost členit animace a další grafiku do více adresářů např. podle klientů, kampaní a podobně (velké množství souborů v jediném adresáři je nepřehledné).

V pravém okně jsou animace z vybraného adresáře.

Soubor	Rozlišení	Čas [s]	Fps	Délka [B]	Popis
 _Podzim.jpg	800 x 600			66 287	
 03DIVX1.AVI	128 x 96	80.24	25.00	3 074 048	
 12SS_LS_PUMA_ROMA...	 160 x 120	29.68	25.00	2 228 396	
 3.avi	 720 x 576	319.60	25.00	46 475 776	
 AdrenalineRush.wmv	 1280 x 720	109.40	23.98	133 767 595	
 artis prs 528.avi	 528 x 24	6.00	25.00	6 483 572	
 auto enge prs 528.avi	 528 x 24	15.04	25.00	16 242 836	
 autumnleaves_400x400...	400 x 400	30.32	25.00	3 006 436	
 autumnleaves_64x64_.avi	64 x 64	21.40	25.00	6 595 132	
 book.bmp	16 x 16			822	

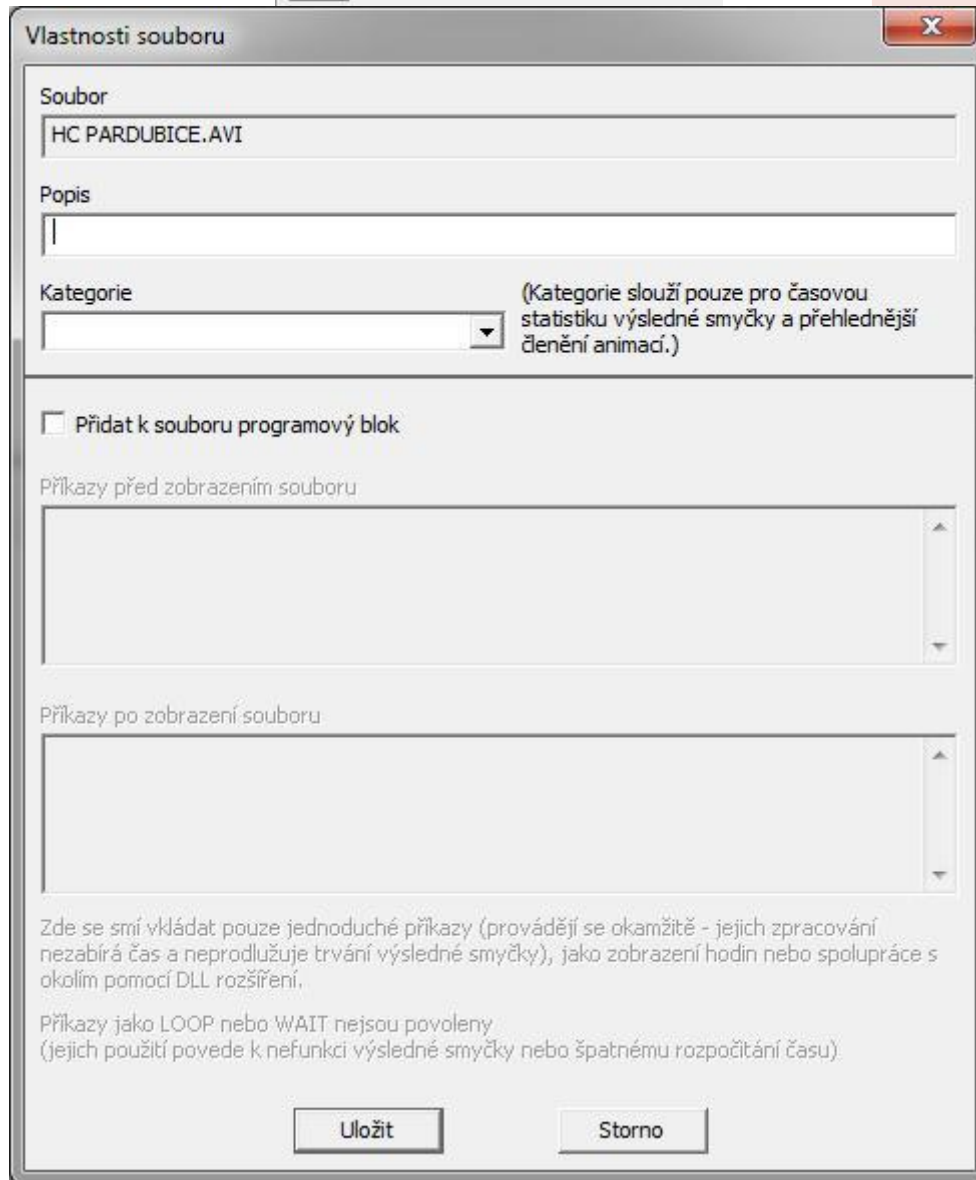
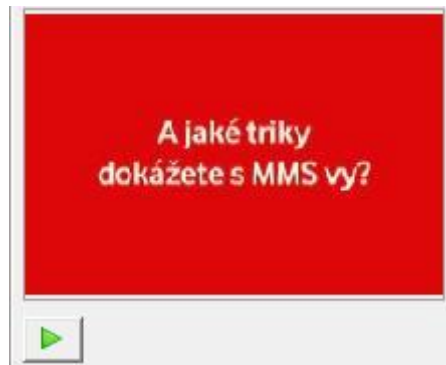
Ikona vlevo odlišuje animace a bitmapy.

Ikona noty značí, že video je ozvučené.

Popis a kategorie je volitelná a nastavuje se tlačítkem **Nastavit vlastnosti souboru**

Žlutě je zvýrazněný nový soubor (viz. nastavení).

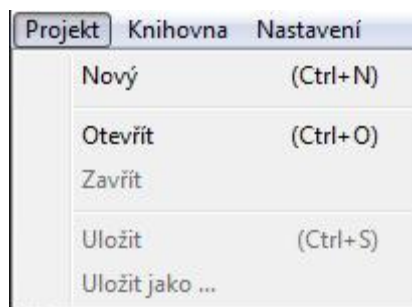
Pod seznamem adresářů je náhled bitmapy nebo prvního snímku animace a zelenou šipkou lze bitmapu zobrazit v prohlížeči obrázků nebo animaci otevřít v přehrávači (použijí se standardně nastavené programy ve Windows podle asociace přípony souboru).



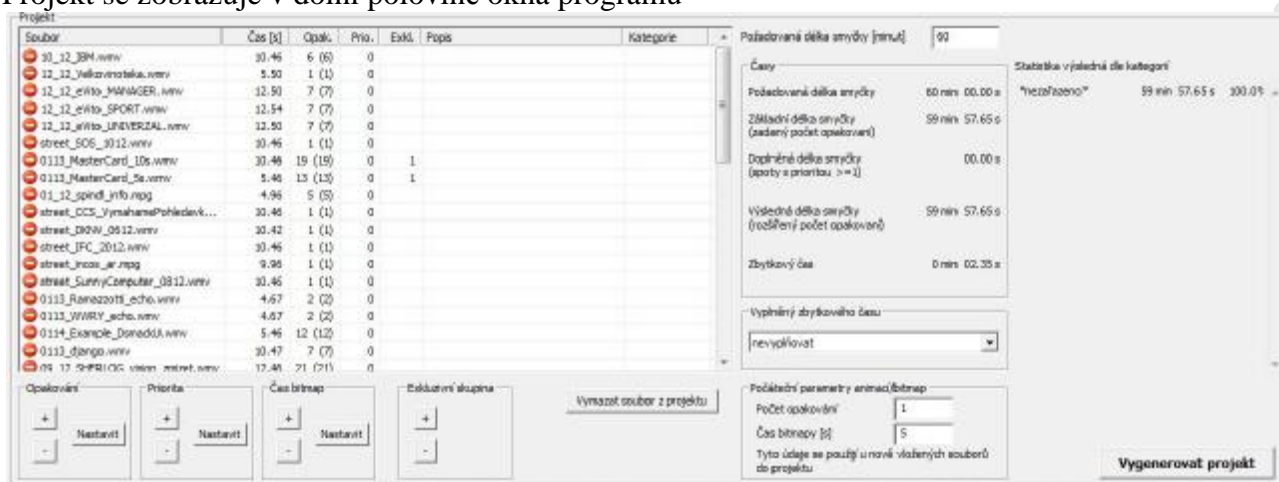
K souboru lze přiřadit i speciální příkazy z ovládacího jazyka programu panelrgb. Ty se pak vloží ke každému přehrávání daného souboru.

4. Projekt

Projekt se otvírá z menu



Projekt se zobrazuje v dolní polovině okna programu



Seznam souborů v projektu:

Soubor	Čas [s]	Opak.	Prio.	Exkl.	Popis	Kategorie
AdrenalineRush.wmv	109.40	1 (1)	0			
Coral_Reef_Adventure_720.wmv	105.43	5 (5)	0	1		
The_Magic_of_Flight_720.wmv	122.46	3 (3)	0	1		
Dominet.avi	15.04	1 (1)	0			
Fernet_unc.avi	29.92	1 (1)	0			
tom1.avi	225.32	1 (1)	0			
codep.bmp	20.00	1 (6)	1			
03DIVX1.AVI	80.24	1 (1)	0			
divX_spot_magic_planet_6.avi	10.00	1 (1)	0			

Ikony, název souboru, popis a kategorie jsou stejné jako v knihovně animací.

Čas je u animací jejich délka a u bitmap uživatelem nastavená doba zobrazení.

Červená ikona stop značí chybu - soubor v projektu nebyl nalezen v knihovně souborů (někdo ho mohl v mezičase vymazat nebo přesunout).

Do otevřeného projektu se přidá další soubor jeho označením v knihovně a stiskem tlačítka +.



Opak.

Požadovaný počet opakování souboru ve smyčce.

Před závorkou je počet nastavený uživatelem. V závorce je skutečný počet opakování vypočtený programem při rozložení souborů v čase.

Čísla se liší pouze u souborů s prioritou 1 a větší - tyto soubory se používají pro vyplnění zbývajících místa smyčky.

Prio.

Priorita souboru. Pokud je celková zadaná délka smyčky větší než čas zadaných animací krát zadaný požadovaný počet opakování, tak se zbývajících čas vyplňuje soubory s nastavenou prioritou větší než 1.

Čím vyšší priorita - tím se soubor použije pro doplnění zbývajících času vícekrát.

Čas bitmap

čas zobrazení bitmapy v sekundách

Exkl.

Nastavení exkluzivní skupiny souborů.

* počet různých exkluzivních skupin v projektu max. 9 (označené 1 až 9)

* několik spotů v projektu se označí stejným číslem skupiny

tyto spoty se pak při časovém plánování chovají podobně jako by šlo o jeden spot (program je mezi sebou rovnoměrně proloží a všechny dohromady rovnoměrně rozloží v čase)

Účelem je aby se spoty pokud možno nenacházeli za sebou.

Vhodné pro následující příklady spotů

- více podobných spotů na jeden produkt
- spoty na konkurenční produkty

Pokud se pravidlo pro exkluzivní skupiny nepodaří dodržet je uživatel upozorněn výstražnou hláškou a chyba je v seznamu spotů zvýrazněna červeně (někdy může pomoci projekt vygenerovat opakovaně)

Opakování, priorita, čas bitmap a exkluzivní skupiny se nastavují pro jeden nebo více vybraných souborů v projektu pomocí tlačítek pod oknem.



+ zvedne počet o 1 (u času bitmap o 5s)
- sníží o jednu

Více souborů lze vybrat standardním způsobem windows programů - pomocí stisku Shift nebo Control.

Soubor lze z projektu vymazat tlačítkem dole. Zobrazí se ještě potvrzovací dialog.

Parametry projektu

Požadovaná délka smyčky [minut]	60
Časy	
Požadovaná délka smyčky	60 min 00.00 s
Základní délka smyčky (zadaný počet opakování)	59 min 57.65 s
Doplňná délka smyčky (spoty s prioritou >=1)	00.00 s
Výsledná délka smyčky (rozšířený počet opakování)	59 min 57.65 s
Zbytkový čas	0 min 02.35 s
Vyplněný zbytkového času	
nevyplňovat	
Počáteční parametry animací/bitmap	
Počet opakování	1
Čas bitmapy [s]	5
Tyto údaje se použijí u nově vložených souborů do projektu	

Celková požadovaná délka smyčky v minutách - zadaná uživatelem - zde 60 minut.

Základní délka smyčky - odpovídá zadanému počtu opakování souborů (počet před závorkou).

Na uvedeném příklad si celkový čas uživatel vyplnil sám. Doplnění zbytkového času spoty s prioritou >=1 není využito.

Výsledná délka smyčky (po vyplnění času) je tedy stejná jako základní délka.

Zbytkový čas (zde 2.35 s) zůstává nevyplněn

Vyplněný zbytkového času	
nevyplňovat	
<ul style="list-style-type: none"> nevyplňovat prodloužit prioritní bitmapy prodloužit prioritní bitmapy i animace prodloužit všechny bitmapy prodloužit všechny bitmapy i animace 	

Zbytkový čas je poslední zbytek, který je tak krátký, že už ho nelze vyplnit žádným prioritním spotem.


Volitelně ho lze vyplnit drobným prodloužením zobrazení bitmap nebo posledního snímku animací.

Jiný příklad projektu kde je použito doplnění smyčky z prioritních spotů:

Požadovaná délka smyčky [minut]	<input type="text" value="25"/>
Časy	
Požadovaná délka smyčky	25 min 00.00 s
Základní délka smyčky (zadaný počet opakování)	23 min 04.45 s
Doplněná délka smyčky (spoty s prioritou >=1)	1 min 40.00 s
Výsledná délka smyčky (rozšířený počet opakování)	24 min 44.45 s
Zbytkový čas	0 min 15.55 s
Vyplněný zbytkového času	
<input type="text" value="nevyplňovat"/>	

Čas 1min 40s je doplněn ze souborů s prioritou >=1.

Zde konkrétně navíc 5 opakování 20 sekundové bitmapy.

 codep.bmp	20.00	1 (6)	1
---	-------	-------	---

(Priorita byla nastavena pouze u této bitmapy)

Kategorie

Pokud jsou u souborů zadávané kategorie (volitelně) tak se zobrazuje statistika jednotlivých kategorií v čase.

nezařazeno	22 min 44.45 s	91.9%
výplň	2 min 00.00 s	8.1%

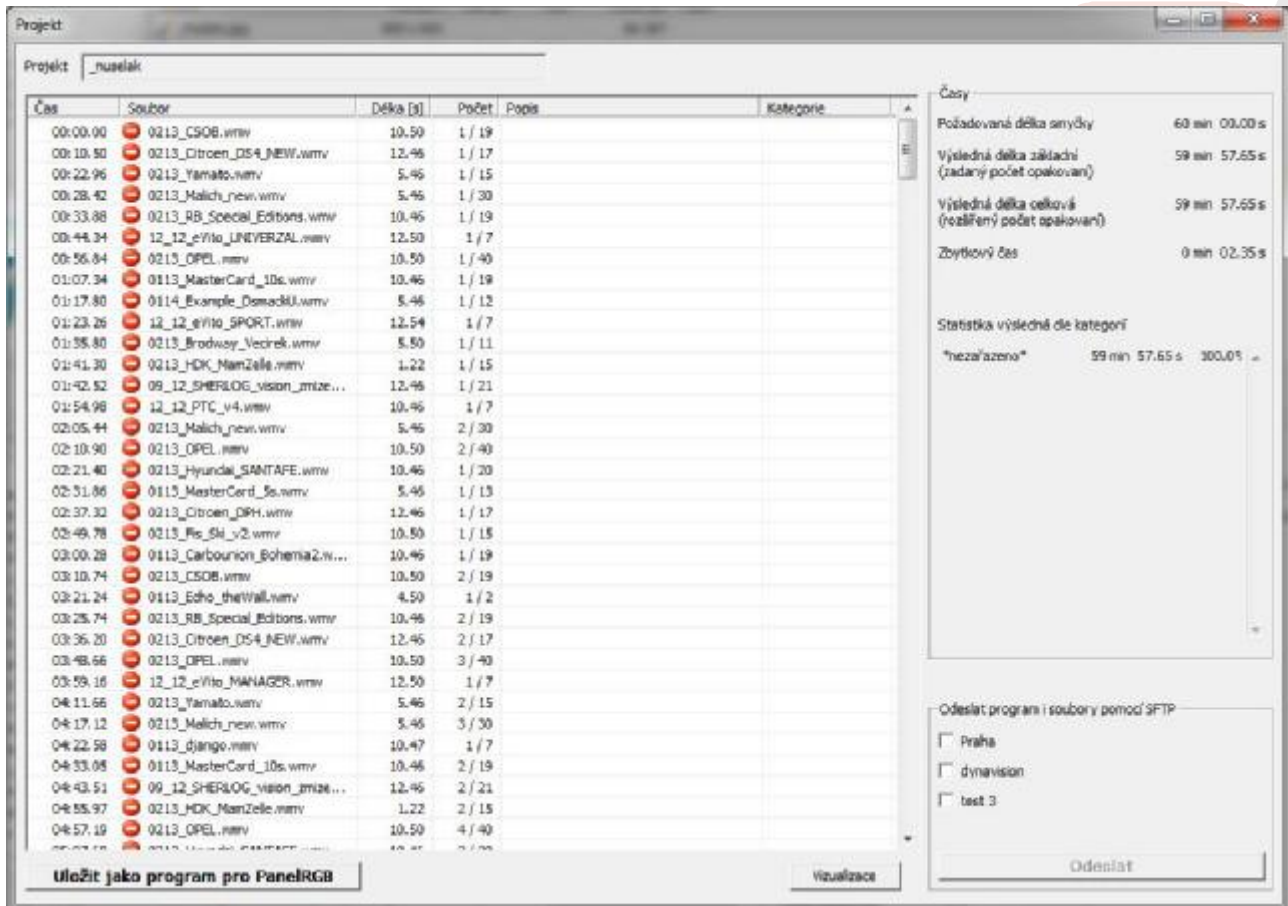
Statistika je jen pro orientační přehled.

Zde jsou všechny spoty nezařazené. Pouze jedna bitmapa je v kategorii pojmenované "výplň".

5. Vygenerování projektu

Připravený projekt se vygeneruje stiskem tlačítka vpravo dole.

Vygenerovat projekt



Zobrazí se výsledná smyčka podle rozpočítaného pořadí.

Smyčku lze uložit jako program pro PanelRGB - pak jí lze přehrát v lokálním programu PanelRGB.

Nebo případně odeslat přes SFTP na vzdálené počítače.

(odešle se jak smyčka tak všechny použité animace a bitmapy)

Pro odesílání je na cílovém počítači potřeba nainstalovat SFTP server, správně ho nakonfigurovat a zveřejnit na statické IP adrese.

Generování projektu používá částečně generátor náhodných čísel a proto je při opakovaném generování rozložení pokaždé trochu jiné.

Vizualizace

slouží pro rychlou kontrolu zda se podařilo spoty rovnoměrně rozložit v čase.

Shora dolů je časová osa. Zleva doprava pak jednotlivé spoty v pořadí v projektu.

E-Profit,a.s., Dušní 906/8, 110 00 Praha 1, Czech Republic
zapsaná v OR Městského soudu v Praze, odd.B, vložka 4614
IČO 25114999 DIČ CZ25114999

Tel. +420 603 442700, fax : +420 281 862 541

e-mail : jakub.fiala@citymax.cz, www.ledbow.cz

