



DCP-2000

DIGITAL CINEMA SERVER

Руководство для оператора кинотеатра

Version 1.1

Содержание

1 ВВЕДЕНИЕ.....	5
1.1 ЦЕЛЬ.....	5
1.2 ПРЕДСТАВЛЕНИЕ.....	5
1.3 ВЕРСИЯ SOFTWARE.....	5
2 ЗАГРУЗКА КОНТЕНТА.....	6
2.1 ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ФАЗА – НОСИТЕЛЬ USB.....	6
2.2 ФАЗА ЗАГРУЗКИ.....	6
2.2.1 Типы контента.....	6
2.2.2 Загрузка.....	7
2.2.3 Валидация Пакетов.....	7
3 УПРАВЛЕНИЕ ПОКАЗОМ.....	8
3.1 ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ИНТЕРФЕЙС CINELISTER.....	8
3.2 ПЛЕЙЛИСТ ПОКАЗА.....	9
3.2.1 Создания плейлиста показа.....	9
3.2.2 Открытие плейлиста показа.....	16
3.2.3 Удаление плейлиста показа.....	16
3.3 ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ ПЛЕЙЛИСТА ПОКАЗА.....	17
3.3.1 Обзор вкладки воспроизведения.....	17
3.3.2 Окно состояния воспроизведения плейлиста.....	18
3.3.3 Режим паузы.....	18
3.3.4 Блокировка ручного воспроизведения.....	20
3.4 РАСПИСАНИЕ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ.....	21
3.4.1 Обзор вкладки составления расписания.....	21
3.4.2 Добавления плейлиста показа.....	21
3.4.3 Удаление плейлиста показа.....	22
4 ПРОИГРЫВАНИЕ КОНТЕНТА 2D В РЕЖИМЕ 3D.....	23
4.1 Прибавление индикатора “48FPS_PLAYBACK”.....	23
4.2 КАК ПРОИСХОДИТ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ.....	25
5 СОКРАЩЕНИЯ.....	26
6 ИСТОРИЯ МОДИФИКАЦИИ ДОКУМЕНТА.....	27

Лицензионный Договор по предоставлению программного обеспечения

Этот Лицензионный договор по предоставлению программного обеспечения («Договор») предоставляется компанией Doremi Labs, Inc. ("Лицензиар") вам, Покупателю ("Покупатель"). ПОЖАЛУЙСТА, ПРОЧТИТЕ ВНИМАТЕЛЬНО ЭТИ УСЛОВИЯ, ТАК КАК ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПОКУПАТЕЛЕМ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ БУДЕТ ОЗНАЧАТЬ ПРИНЯТИЕ ПОКУПАТЕЛЕМ УСЛОВИЙ ДАННОГО ДОГОВОРА.

1. Договор. Лицензиар настоящим предоставляет Покупателю не подлежащее передаче (кроме того, что оговорено в пунктах данного Договора) и неисключительное право на использование программного обеспечения и сопутствующей документации, предоставляемой с оборудованием компании Doremi Labs, приобретенного Покупателем (соответственно, «Программное обеспечение» и «Документация»), исключительно на приобретенной единице оборудования. Программное обеспечение и единица оборудования Doremi Labs должны оставаться в одном и том же месте на весь срок Договора. Количество пользователей Программного обеспечения не ограничивается, и эти пользователи не обязательно должны быть персонально идентифицированы Лицензиаром.

2. Ограничения. Покупатель признает, что Программное обеспечение и его структура, организация и исходный код составляют важную коммерческую тайну Лицензиара и его поставщиков. В соответствии с этим Покупатель обязуется не производить сам и не позволять каким-либо другим лицам: а) производить любые действия по модификации, адаптации, видоизменению, переводу или созданию производных работ на базе Программного обеспечения; б) объединять Программное обеспечение с другими видами программных обеспечений; в) отдавать внаем, передавать во временное пользование или любым другим способом передавать программное обеспечение третьим лицам; г) делать Программное обеспечение доступным для любой третьей стороны в качестве совладельца прав (разделение прав владения на части и определение времени владения каждой из частей), или для ASP (активные серверные страницы по созданию веб-сайтов), или для организации сервисного бюро или иным способом применять Программное обеспечение в пользу третьей стороны; д) реконструировать, декомпилировать, демонтировать, или иным способом извлекать исходный код Программного обеспечения (за исключением того, что степень условий этого пункта (д) явно запрещена действующим законом); или е) иным способом использовать или копировать Программное обеспечение, кроме того, что явно разрешено в Разделе 1. Правом распоряжаться, иметь в собственности и всем всеми другими правами касаясь Программного обеспечения наделен только Лицензиар. Лицензиар оставляет за собой все права, которые не явно предоставляются Покупателю.

3. Конфиденциальность Программного обеспечения. Покупатель признает и соглашается, что Программное обеспечение и Документация являются важными патентованными продуктами и составляют коммерческую тайну Лицензиара, воплощая существенные творческие усилия и конфиденциальную информацию, идеи и выражения. Покупатель соглашается сохранять конфиденциальность Программного обеспечения во всех отношениях и без ограничений, включая соглашение не раскрывать тем или иным способом Программное обеспечение в любой форме и не делать его доступным для какого-либо частного или юридического лица, кроме случаев, когда такое раскрытие или доступность будет разрешена служащему Покупателя, чьи обязанности и ответственность требуют доступа к Программному обеспечению в ходе его или ее работы, или агентам или независимым подрядчикам Покупателя, выполняющим работы по обслуживанию или обеспечивающих тех.поддержку, требующих доступа к Программному обеспечению. Покупатель в дальнейшем соглашается не видоизменять или удалять с частей Программного обеспечения любое авторское право или другие права собственности или идентификации, которые указывают на то, что ими владеет Лицензиар.

4. Не подлежащая передаче лицензия. Ни лицензия, предоставленная в соответствии с этим Договором, ни какие-либо копии программного обеспечения, документации, или любых других материалов, поставленных Лицензиаром Покупателю в соответствии с этим Договором, не могут полностью или частично быть переданы, сублицензированы, даны взаймы, распространены или иным способом переданы Покупателем какому-либо другому частному или юридическому лицу без предварительного письменного согласия Лицензиара, кроме случая, описанного ниже. Любая попытка передать, сублицензировать, дать взаймы, распространить или иным способом передать такие материалы, идущая в разрез с пунктами данного Договора, теряет законную силу. Если Покупатель изъявляет желание передать лицензию, предоставленную в соответствии с этим Договором, в связи с продажей оборудования компании Doremi Labs, купленного другим клиентом Doremi, Лицензиар настоящим разрешает передать данную им лицензию, если (а) такая продажа иным способом соблюдает сроки данного Договора и существующий закон; (б) правопреемник знакомится и соглашается принять условия данного Договора; (в) правопреемник должен быть другим покупателем Doremi.

5. Экспорт в соответствии с законными гарантиями. Клиент соглашается и заверяет, что ни Программное обеспечение и документация, ни какой-либо другой прямой продукт из него, не будет сейчас и в будущем переслан, отгружен, передан, экспортирован или реэкспортирован, прямо или косвенно, в какую-либо страну, куда запрещен экспорт согласно законам и инструкциям США.

6. Конечные правительственные пользователи. При приобретении Программного обеспечения от лица любого служащего или агента правительства США, Покупатель соглашается, что: (а) Программное обеспечение обозначается термином «Коммерческое программное обеспечение» согласно пп.27.401 Приложения к Федеральным Инструкциям по Приобретению Министерства обороны США («Приложение») или в пределах эквивалентной классификации по инструкциям любых других федеральных агентств; (б) Программное обеспечение было разработано с использованием частных средств, и никакая из его частей не была разработана на средства правительственных фондов; (в) использование Программного

обеспечения правительством подчинено параграфу «Ограниченные Права» как этот пункт определен в пп.52.227-7013 (б) (3) (ii) приложения или в аналогичном пункте инструкций любых других федеральных агентств; (г) Программное обеспечение является «коммерческой тайной» Лицензиара согласно всем пунктам Закона о Свободе Информации; (д) каждая копия Программного обеспечения будет содержать следующую памятку по ограничению прав:

"Памятка по ограничению прав"

Использование, копирование, разглашение попадают под ограничения как указано дальше в подразделе (б) (3) (ii) параграфа Прав по использованию Технических данных и Программного обеспечения в FAR (ограничения федеральных агентств) пп.52227-7013. Производитель: Doremi Labs, Inc., 306 E. Alameda Ave., Burbank, CA 91502.

Покупатель соглашается освободить Лицензиара от какой-либо ответственности, потери, затрат и расходов (включая судебные издержки и разумную оплату услуг адвоката), возникающих при каком-либо нарушении условий этого Договора и имеющих отношение к его использованию правительством.

7. Сроки. Лицензия действительна пока не окончен срок договора. Покупатели могут прекратить срок ее действия, уничтожив Программное обеспечение со всеми копиями, разрешенными данным Договором. Лицензиар может прервать срок действия лицензии в течение 30 (тридцати) дней, предварительно уведомив Покупателя письменно, если Покупатель существенно нарушает какое-либо условие и не в состоянии это исправить, если это исправимо в течение этих 30 (тридцати) дней; при условии нарушения Покупателем условия Частей 2 или 3 Лицензиар получает право прервать действие этого Договора немедленно после письменного уведомления Покупателя. Покупатель соглашается с таким прекращением и уничтожает все копии Программного обеспечения.

8. Отказ от гарантии.

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПОСТАВЛЯЕТСЯ «КАК ЕСТЬ» БЕЗ ГАРАНТИИ КАКОГО-ЛИБО ВИДА, ЯВНО ВЫРАЖЕННОЙ ИЛИ ПОДРАЗУМЕВАЕМОЙ, В СООТВЕТСТВИИ СО СПРОСОМ ИЛИ ПРИГОДНОСТЬЮ ДЛЯ КАКОЙ-ЛИБО СПЕЦИФИЧНОЙ ЦЕЛИ. ВЕСЬ РИСК, СВЯЗАННЫЙ С КАЧЕСТВОМ И РАБОТОЙ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ЛЕЖИТ НА ПОКУПАТЕЛЕ. ЕСЛИ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОКАЗЫВАЕТСЯ ДЕФЕКТНЫМ, ТО ПОКУПАТЕЛЬ (А НЕ ЛИЦЕНЗИАР ИЛИ АВТОРИЗОВАННЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР ЛИЦЕНЗИАРА) БЕРЕТ НА СЕБЯ ВСЕ РАСХОДЫ ПО НЕОБХОДИМОМУ ОБСЛУЖИВАНИЮ, РЕМОНТУ И ИСПРАВЛЕНИЮ.

ЛИЦЕНЗИАР НЕ ГАРАНТИРУЕТ, ЧТО ОПЕРАЦИИ, СОДЕРЖАЩИЕСЯ В ПРОГРАММНОМ ОБЕСПЕЧЕНИИ, БУДУТ СООТВЕТСТВОВАТЬ ТРЕБОВАНИЯМ ПОКУПАТЕЛЯ, ИЛИ РАБОТА ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ БУДЕТ НЕПРЕРЫВНОЙ ИЛИ БЕЗ ОШИБОК, ИЛИ ДЕФЕКТЫ В ПРОГРАММНОМ ОБЕСПЕЧЕНИИ БУДУТ ИСПРАВЛЕННЫ. ЕСЛИ КАКАЯ-ЛИБО МОДЕЛЬ ИЛИ ОБРАЗЕЦ БЫЛИ ПОКАЗАНЫ ПОКУПАТЕЛЮ, ТО ОНИ ИСПОЛЬЗОВАЛИСЬ ТОЛЬКО ДЛЯ ДЕМОНСТРАЦИИ ОБЩИХ ЧЕРТ И КАЧЕСТВА ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, И НЕ ОЗНАЧАЮТ, ЧТО ДАННОЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ БУДЕТ ОБЯЗАТЕЛЬНО СООТВЕТСТВОВАТЬ ДАННОЙ МОДЕЛИ ИЛИ ОБРАЗЦУ.

Некоторые государства не признают исключение подразумеваемых гарантий, таким образом, вышеупомянутое исключение, возможно, не применимо к Покупателю.

9. Ограничение средств. Лицензиар не должен ни при каких обстоятельствах быть ответственным перед Покупателем за какие-либо косвенные, значительные или непредвиденные повреждения имущества Покупателя, возникающие в процессе использования или являющиеся результатом использования программного обеспечения и документации, или иным способом относящиеся к их работе, или вытекающие из этого Договора, или за какие-либо нарушения этого Договора Лицензиаром, даже если ему сообщили о возможности таких повреждений.

Ответственность Лицензиара перед Покупателем за фактические повреждения имущества Покупателя по любой причине вообще и независимо от формы действия будет выражена в возмещении издержек в пределах 300 USD либо стоимости Программного обеспечения, которое вызвало повреждения или стало причиной их возникновения.

Некоторые государства не признают ограничение или исключение ответственности за непредвиденные или последовательные убытки, поэтому вышеупомянутое ограничение или исключение, возможно, не применимо к Покупателю.

10. Общее.

(а) Условия этого Договора означают заключительное выражение согласия сторон соблюдать условия, включенные в этот Договор, и не могут быть опровергнуты фактом какого-либо предшествующего или текущего Договора. Этот Договор утверждает полное и исключительное определение условий, и никакое постороннее свидетельство не может быть представлено в качестве доказательства в каком-либо судебном разбирательстве, если таковое вообще будет иметь место, включая этот Договор.

(б) Этот Договор должен быть рассмотрен и приведен в исполнение в соответствии с законами штата Калифорния для договоров, составленных и применяемых на территории штата.

(в) В случае если какая-либо часть какого-либо условия этого Договора не имеет законного основания или не сочетается ни с каким из существующих законов, это условие будет выполняться в максимально допустимой степени, а остальная часть этого Договора будет выполняться в полном объеме.

1 ВВЕДЕНИЕ

1.1 ЦЕЛЬ

Целью данного документа является руководство по управлению сервером цифрового кино DCP-2000.

Здесь объяснено, как загружать материал с носителя USB, как управлять показом и автоматизацией для успешного функционирования DCP-2000.

1.2 ПРЕДСТАВЛЕНИЕ

Документ разделен на следующие разделы:

- **Раздел 1:** Введение – Глобальное представление документа
- **Раздел 2:** Загрузка контента – Руководство по загрузке контента с носителя USB
- **Раздел 3:** Управление показами – Описание использования CineLister для правильного управления показом
- **Раздел 4:** Проигрывание контента 2D в режиме 3D – Использование Макроиндикатора Автоматизации для 3D показа, включающего материал 2D и 3D
- **Раздел 5:** Сокращения
- **Раздел 6:** История модификации документа

1.3 ВЕРСИЯ SOFTWARE

Это документ соответствует версии software 0.5.2-18 для DCP-2000.

2 ЗАГРУЗКА КОНТЕНТА

Цель этого документа заключается в предоставлении руководства по загрузке содержимого на сервер DCP2000 с носителя USB.

2.1 ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ФАЗА – НОСИТЕЛЬ USB

Если содержимое для считывания находится на носителе USB, вставьте носитель в DCP2000. Затем подождите до появления на экране диалогового окна. Ниже приведен пример того, как выглядит диалоговое окно:

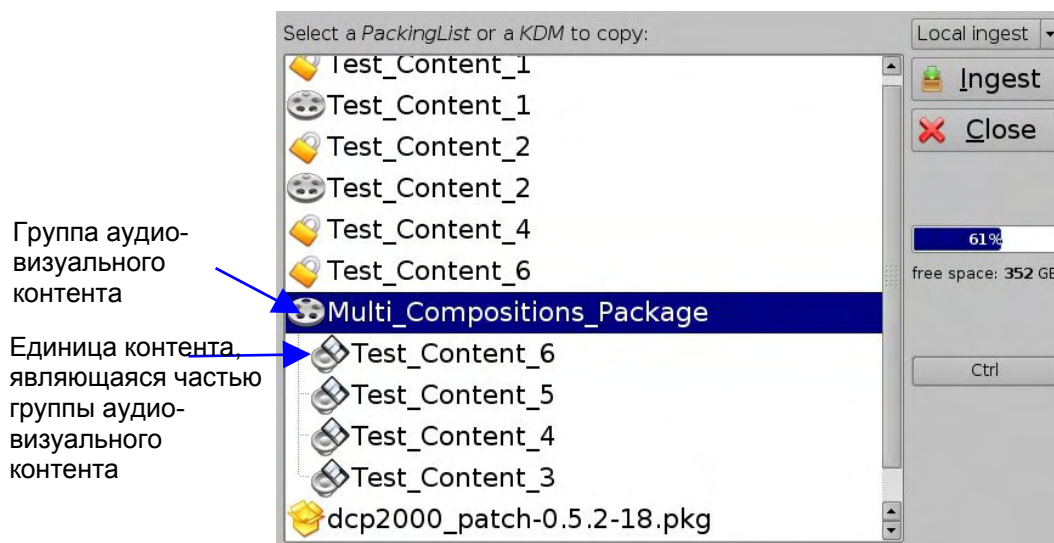


Рисунок 1: Графический пользовательский интерфейс загрузки

2.2 ФАЗА ЗАГРУЗКИ

2.2.1 Типы контента

Различные типы контента, отображаемые графическим пользовательским интерфейсом, представлены ниже. Аудио-визуальный контент (трейлеры, художественные фильмы) обозначены иконкой катушки пленки (или иконкой “Speaker and Film”), в то время как декриптные ключи KDM (содержащие необходимый декриптный ключ, позволяющий играть соответствующий аудио-визуальный контент) обозначены замком.



Рисунок 2: Иконка катушки Рисунок 3: “Speaker and Film” Рисунок 4: Иконка замка

Единица аудио-визуального контента может соответствовать группе Композиций – см. Рисунок 1. Тогда, при нажатии на значок единицы материала, становятся видимыми все входящие в группу Композиции, как показано на Рисунок 1 выше.

Если приложение уже загружено, его название становится серого цвета, как показано на Рисунок 5.

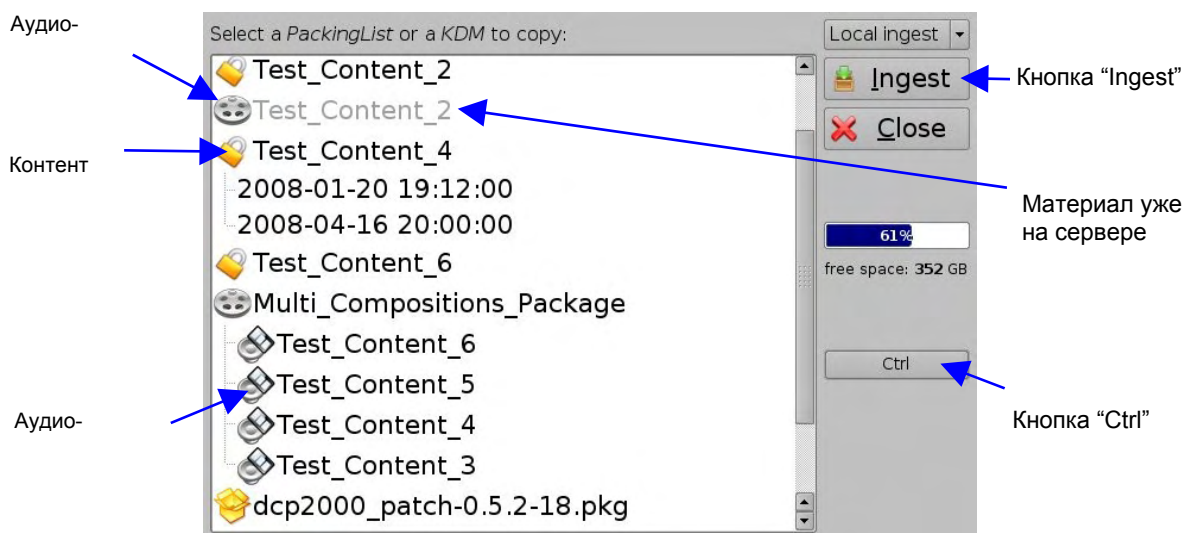


Рисунок 5: GUI Загрузки – Считываемый контент

2.2.2 Загрузка

Чтобы загрузить приложение на DCP2000, выберите приложение, щелкая по названию на графическом пользовательском интерфейсе. Выбранная строка будет слегка выделена.

После выбора приложения для загрузки нажмите кнопку загрузки в верхнем правом углу графического пользовательского интерфейса. Начнется процесс загрузки материала на сервер.

Note: Вы можете также выбрать несколько единиц контента, нажав на кнопку "Ctrl" – с правой стороны GUI Загрузки – и выбрав затем несколько единиц материала для загрузки. При нажатии на кнопку "Ingest", все выбранные единицы материала будут загружены.

2.2.3 Валидация Пакетов

После того, как загрузка завершена, сервер сканирует и подтверждает структурную целостность пакета. На передней панели DCP2000 загорится индикатор светодиода LED доступа к жесткому диску. Этот процесс может занять от нескольких секунд до 20 минут при считывании целого фильма. Подождите, пока процесс завершится.

В конце этой фазы содержимое станет доступно к использованию сервером.

3 Управление показом

DCP-2000 позволяет управлять показами через программное приложение CineLISTER.

Программа CineLISTER основана на графическом пользовательском интерфейсе, позволяющим создавать, редактировать и проигрывать Плейлисты. Она также дает возможность заранее составлять расписание несколько показов для автоматического воспроизведения.

3.1 ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ИНТЕРФЕЙС CINELISTER

Чтобы запустить программу CineLISTER, зайдите в меню запуска “Start Menu” на сервере, затем в меню “Doremi Labs, Inc.” и выберите пункт “CineLISTER”.

Вкладка “Editor” (Редактор) графического пользовательского интерфейса появляется на экране. Она выглядит следующим образом:

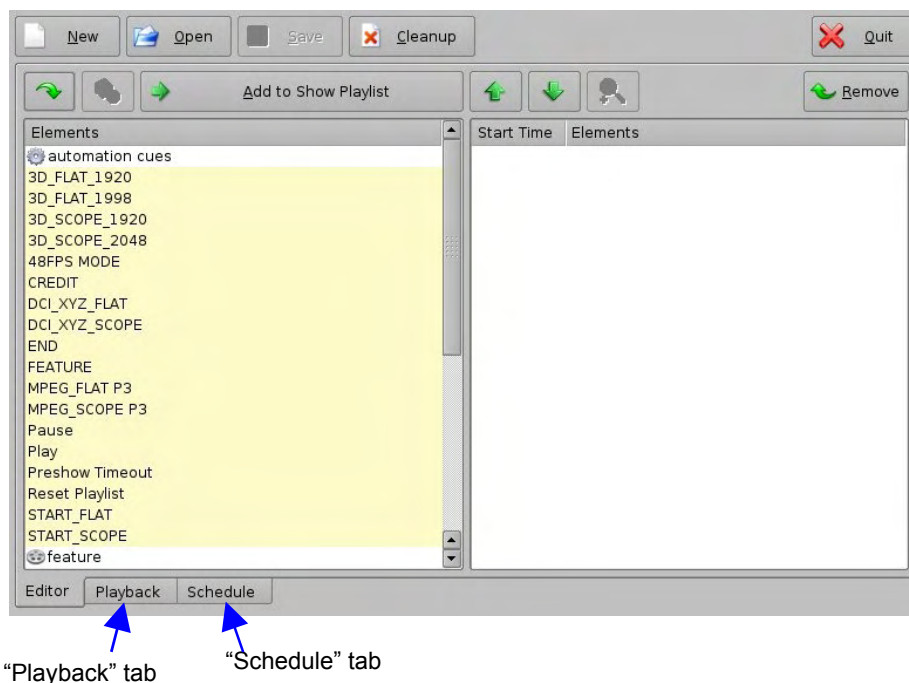


Рисунок 6: Графический Пользовательский Интерфейс CineLISTER (GUI) – “Editor”

Меню “Editor” (Редактор), изображенное выше, состоит из двух разных частей:

- левая часть, которая включает Цифровые Кинематографические Пакеты (DCPs), присутствующие на сервере (например, полнометражные фильмы, трейлеры, рекламные ролики и т.д.) вместе с доступными автоматизированными сигналами,
- правая часть, используемая для отображения содержимого Списка воспроизведения, вновь созданного или уже существующего, как описано в **Разделе 3.2**.

Кнопка “Quit” (Выход) используется закрытия пользовательского интерфейса программы CineLISTER. Другие вкладки – “Playback” и “Schedule” - доступны. Их использование объяснено в разделах **3.3** и **3.4**.

3.2 ПЛЕЙЛИСТ ПОКАЗА

Плейлист показа определяет последовательность Композиций и/или Патернов, соответствующих макроиндикаторам автоматизации и/или индикаторам запуска. Это составляет цепочку действий, необходимых для сеанса. Используя CineLISTER, можно создать новый плейлист показа или открыть существующий плейлист показа для редактирования или/и воспроизведения, как это показано в последующих параграфах.

3.2.1 Создания плейлиста показа

3.2.1.1 Основное

Пользовательский интерфейс программы CineLISTER позволяет пользователю создать свой собственный Список воспроизведения из элементов, отображаемых в левой части этого интерфейса. Чтобы добавить материал в Список воспроизведения, нажмите на него – он станет выделенным – и щелкните по кнопке “Add to Show Playlist” (Добавить в список воспроизведения).

Этот элемент появится в правой части пользовательского интерфейса. Повторение этого действия со всеми нужными элементами ведет к созданию Плейлиста показа (“Show Playlist”), как показано ниже:

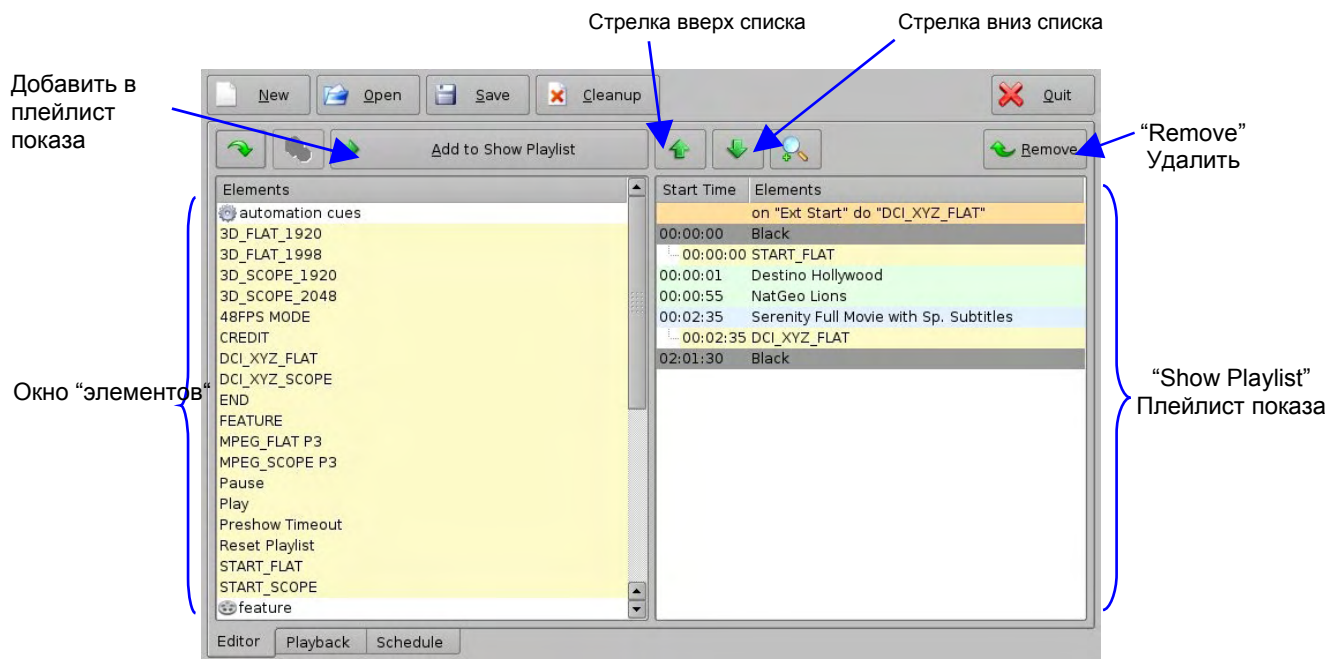


Рисунок 7: Создание плейлиста показа

Если нужно удалить приложение из списка воспроизведения, выберите его мышью или ручкой в правой части интерфейса и нажмите на кнопку “Remove” (удалить).

3.2.1.2 Типы элементов плейлиста

Доступны различные типы элементов плейлиста:

- Аудио-визуальное содержимое (например, полнометражные фильмы, тестовый материал, анонсы, цифровые данные).
- Индикаторы автоматизации (макроиндикаторы автоматизации),
- Индикаторы запуска.

О том, как добавлять индикаторы запуска и автоматизации можно узнать у компании, устанавливающей оборудование.

3.2.1.2.1 Аудио-визуальный контент

Если содержимое закодировано, перед его названием появляется иконка с замком.

- Если на иконке есть красная метка – как показано ниже – это значит, что нужный файл KDM (содержащий ключ для дешифровки) недоступен. Следовательно, приложение невозможно запустить.
- Если на иконке есть зеленая метка – как показано ниже – это значит, что нужный файл KDM доступен. Следовательно, приложение можно запустить
- Если отображается оранжевый значок с иконкой времени – как показано ниже - это значит, что нужный файл KDM доступен и истечет менее, чем через 48 часов. Это является предупреждением, что вы не сможете играть контент после истечения срока действия KDM и до того как получите новый KDM.

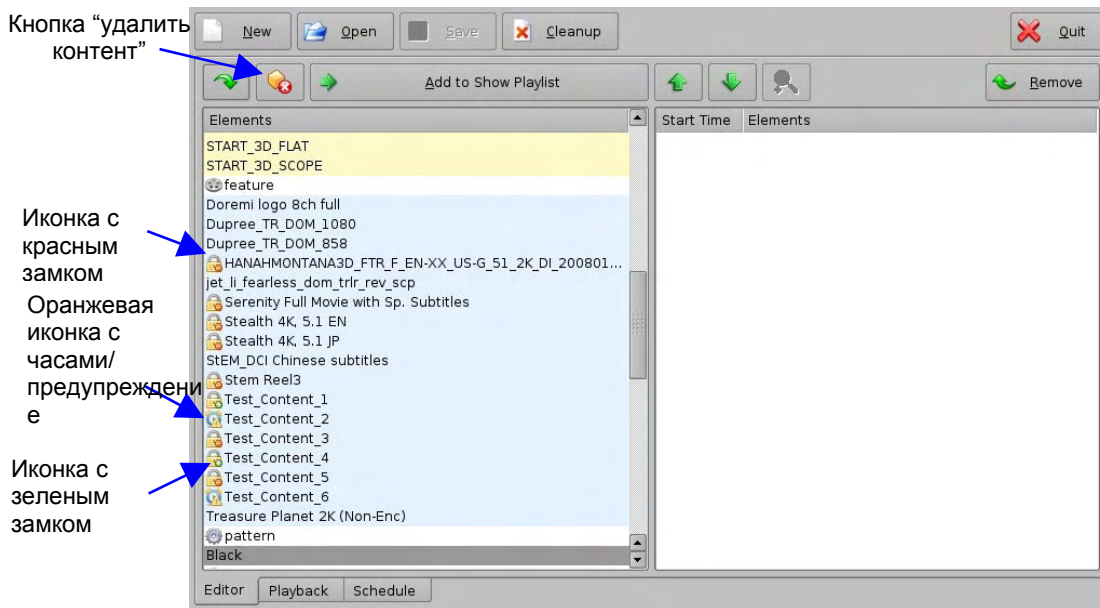


Рисунок 8: Доступность KDM

Внимание: См. 3.2.1.5 для большей информации о KDM для отдельного элемента – например о точном времени истечения срока действия KDM.

Для удаления элемента (художественного фильма, трейлера) с сервера, выделите его с левой стороны вкладки “Editor” и нажмите на кнопку “Delete content” – см. Рисунок 8. Будет запрошен пароль.

3.2.1.2.2 Индикатор запуска

Индикатор Запуска позволяет запланировать исполнение Индикатора автоматизации при наличии соответствующего условия, заданного для Индикатора Запуска при его создании в Macro Editor.

Для примера, если Индикатор Запуска связан с условием “Дождаться пока GPI #1 будет в положении ON”, вы можете задать исполнение Макроиндикатора Автоматизации, когда GPI #1 будет в положении ON (как показано ниже).

У вас есть выбор запрограммировать такой Индикатор Запуска для всего плейлиста показа или отдельного элемента плейлиста.

- **Индикатор Запуска для всего плейлиста показа**

Для задания Индикатора Запуска для всего плейлиста показа, выберите Индикатор Запуска в левой части GUI и нажмите “Add to Show Playlist”. Появится следующее окно:

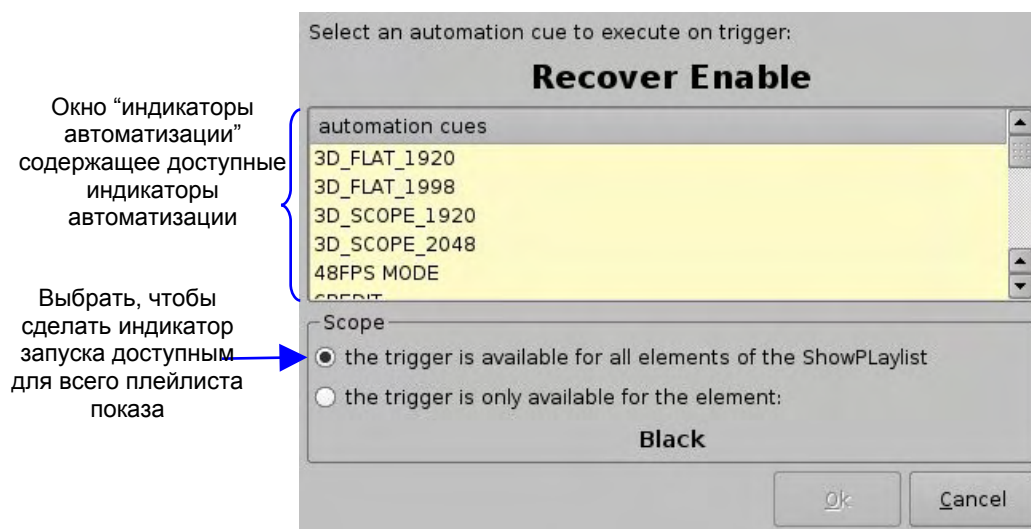


Рисунок 9: Добавление Индикатора Запуска

Выбрать Макроиндикатор Автоматизации, который будет связан с определенным Индикатором Запуска, нажимая на него в окно “automation cues”. По умолчанию Индикатор запуска связан со всеми элементами плейлиста (“all elements of the Show Playlist”), достаточно просто нажать “OK”.

- **Индикатор запуска для одного элемента плейлиста показа**

Чтобы создать Индикатор Запуска для отдельного элемента плейлиста показа, выберите этот элемент в соответствующей части GUI, и Индикатор Запуска, который вы хотите добавить, в левой части GUI.

3.2.1.2.3 Индикатор запуска

Индикатор Запуска позволяет запланировать исполнение Индикатора автоматизации при наличии соответствующего условия, заданного для Индикатора Запуска при его создании в Macro Editor.

Для примера, если Индикатор Запуска связан с условием “Дождаться пока GPI #1 будет в положении ON”, вы можете задать исполнение Макроиндикатора Автоматизации, когда GPI #1 будет в положении ON (как показано ниже).

У вас есть выбор запрограммировать такой Индикатор Запуска для всего плейлиста показа или отдельного элемента плейлиста.

- **Индикатор Запуска для всего плейлиста показа**

Для задания Индикатора Запуска для всего плейлиста показа, выберите Индикатор Запуска в левой части GUI и нажмите “Add to Show Playlist”. Появится следующее окно:

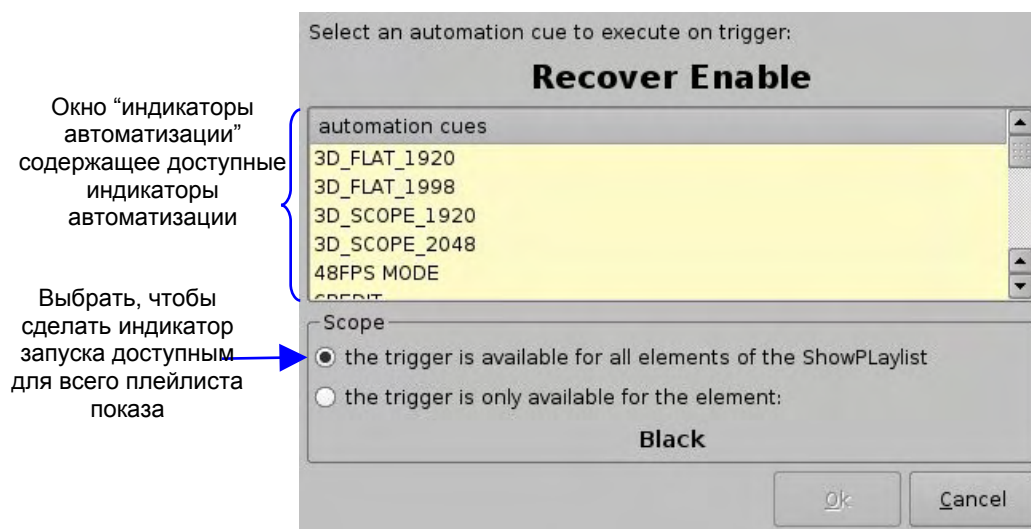


Рисунок 10: Добавление Индикатора Запуска

Выбрать Макроиндикатор Автоматизации, который будет связан с определенным Индикатором Запуска, нажимая на него в окно “automation cues”. По умолчанию Индикатор запуска связан со всеми элементами плейлиста (“all elements of the Show Playlist”), достаточно просто нажать “OK”.

- **Индикатор запуска для одного элемента плейлиста показа**

Чтобы создать Индикатор Запуска для отдельного элемента плейлиста показа, выберите этот элемент в соответствующей части GUI, и Индикатор Запуска, который вы хотите добавить, в левой части GUI.

Затем нажмите на “Add to Show Playlist”. Появится такое же окно, как представлено на Рисунок 10.

Задайте Макроиндикатор Автоматизации при помощи такой же процедуры как представлено выше – см. Рисунок 10 – и отметьте строку “the trigger is only available for the element:”. Строка, расположенная ниже, должна содержать название элемента, который вы выбрали до того, как начали добавлять Индикатор Запуска – единственный элемент, для которого Индиктор Запуска будет действительным.

3.2.1.3 Реорганизация плейлиста

Две кнопки со стрелками позволяют пользователю менять порядок элементов непосредственно в плейлисте показа. Они показаны ниже::



Рисунок 11: Стрелка перемещения вверх **Рисунок 12: Стрелка перемещения вниз**

С помощью этих стрелок каждый элемент может быть перемещен вверх или вниз в Списке воспроизведения:

- Чтобы переместить приложение вверх, выберите его и щелкните мышью на стрелке, указывающей вверх – см. Рисунок 7.
- Чтобы переместить приложение вниз, выберите его и щелкните мышью на стрелке, указывающей вниз – см Рисунок 7.

Повторяйте эти действия, пока не будет достигнут нужный порядок.

3.2.1.4 Кнопка обновления

Также доступна кнопка “Refresh”(обновить). При загрузке нового пакета на сервер, его содержимое не отображается в графическом пользовательском интерфейсе программы CineLister автоматически, если интерфейс уже был запущен. Нажмите на кнопку “Refresh”, чтобы обновить содержимое левой части интерфейса и увидеть новый пакет на одном уровне с уже существующими.

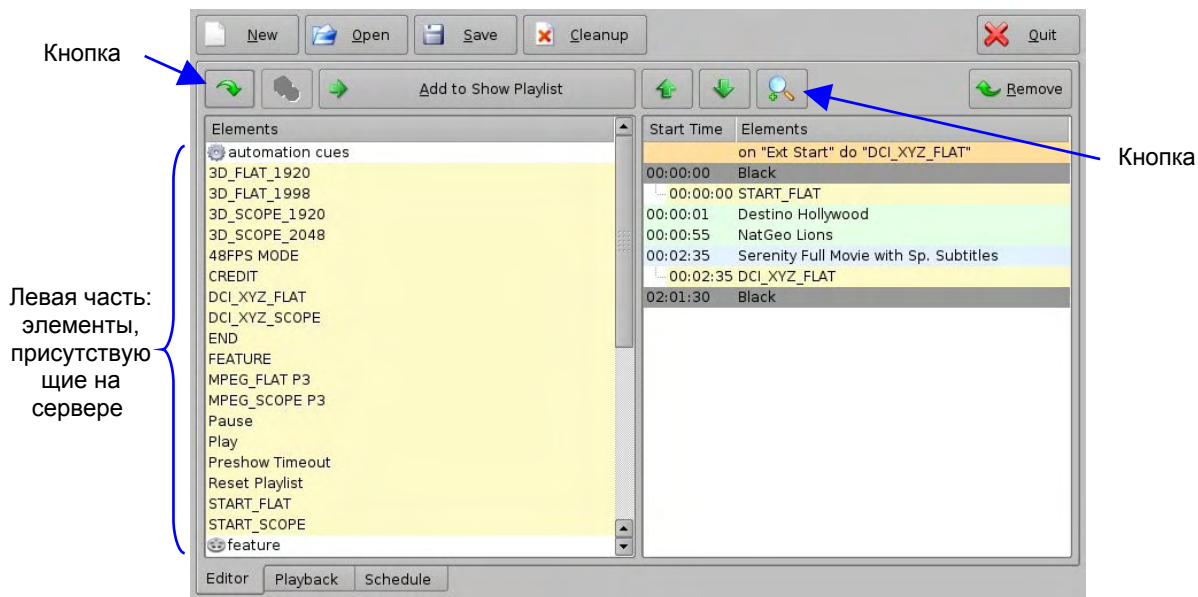


Рисунок 13: кнопка “обновить”

3.2.1.5 Кнопка «редактировать»

Вы можете редактировать автоматизированные сигналы, выбирая их в правой части – они будут слегка выделены – и нажимая на кнопку “Edit” (Редактировать), как показано на Рисунок 13.

В случае Индикаторов Запуска или Индикаторов Автоматизации, вы сможете менять параметры, заданные при их добавлении в плейлиста показа.

В случае аудио-визуального контента, появится окно с характеристиками элемента:

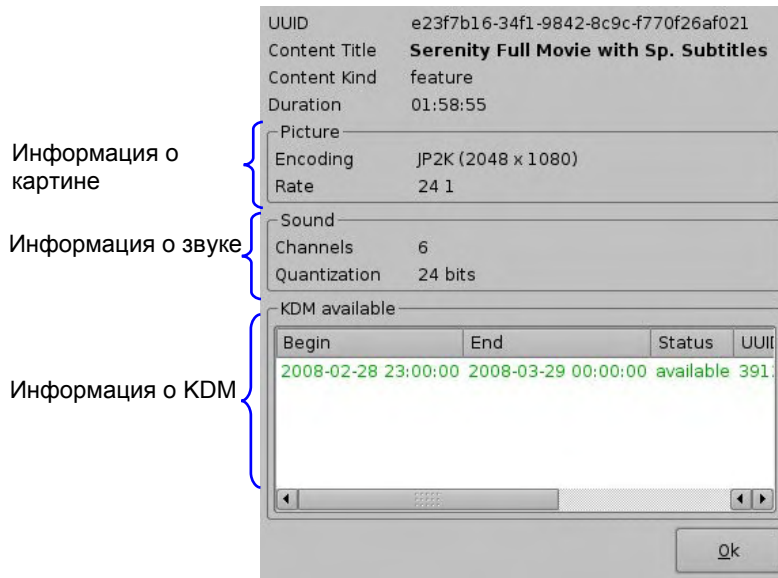


Рисунок 14: Пример окна редактирования с KDM действительным более чем на 48 часов

Если KDM выбранного элемента действителен менее чем 48 часов, оставшееся время действия будет отображено в колонке “Status” оранжевым:

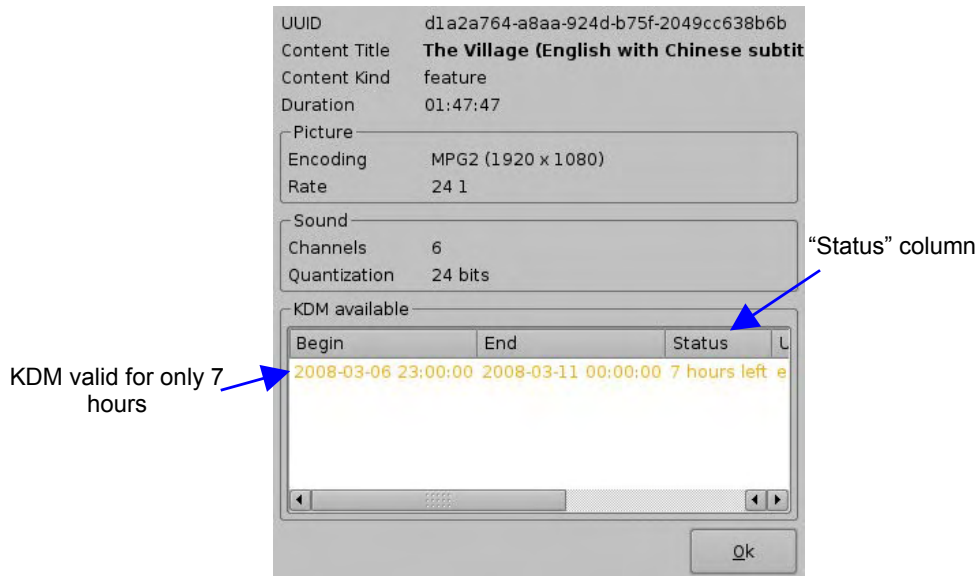


Рисунок 15: Пример окна редактирования с KDM действительным менее 48 часов

3.2.1.6 Сохранение списка воспроизведения плейлиста показа

После того, как Список воспроизведения киноматериала будет создан, как описано выше, он может быть сохранен при помощи кнопки “Save”(сохранить). Нажмите на нее, чтобы сохранить Список воспроизведения.

Кнопка “New” /
Новый

Кнопка “Save” /
сохранить

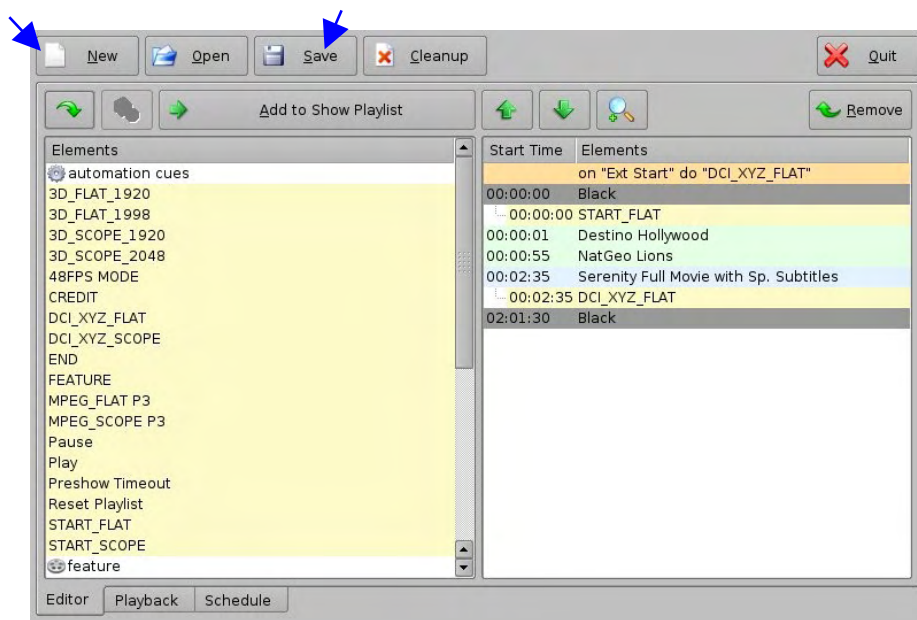


Рисунок 16: сохранение плейлиста показа

3.2.1.7 Новый плейлист показа

Если нужно создать новый Список воспроизведения, нажмите кнопку “New” (новое), как показано на Рисунок 16. Это действие удалит существующий Список воспроизведения, который мог находиться в правой части интерфейса.

Примечание: Перед нажатием кнопки “New” убедитесь, что текущий Список воспроизведения сохранен. В противном случае он будет утерян безвозвратно.

3.2.2 Открытие плейлиста показа

Если Список воспроизведения уже существует, он может быть открыт с помощью кнопки “Open” (открыть). Тогда этот Список воспроизведения отобразится в правой части пользовательского интерфейса, как если бы он был создан согласно процедуре, описанной выше.

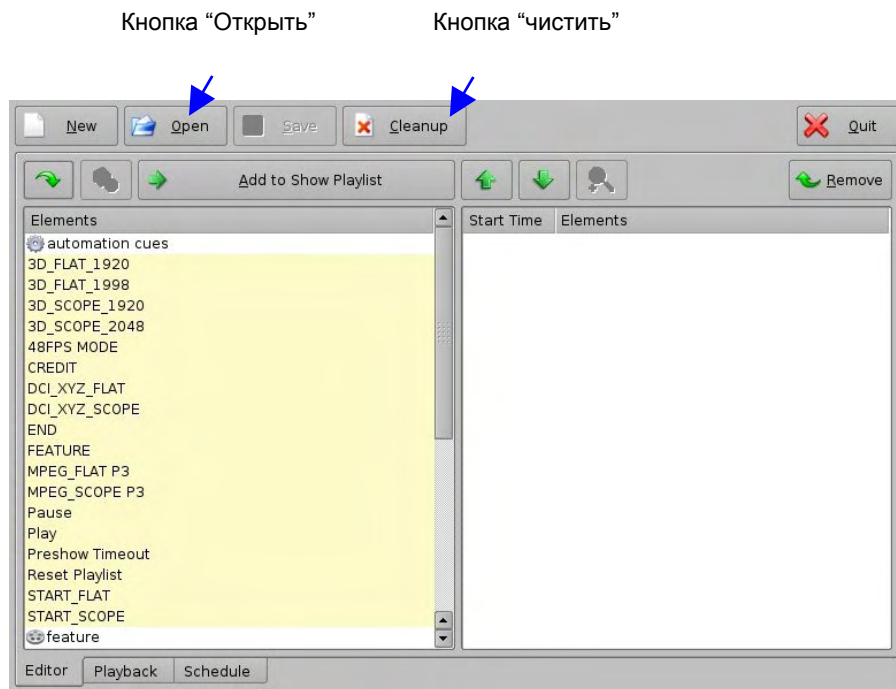


Рисунок 17: Открытие плейлиста показа

3.2.3 Удаление плейлиста показа

Для удаления плейлиста показа с сервера, нажать на кнопку “Cleanup” – см. Рисунок 17. Будет запрошен соответствующий пароль.

Выберите плейлист показа, который вы хотите удалить в окне “Delete”, которое появится на экране, и нажмите “Delete” для удаления плейлиста с сервера.

3.3 ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ ПЛЕЙЛИСТА ПОКАЗА

3.3.1 Обзор вкладки воспроизведения

После создания или открытия Плейлиста показа согласно разделу 3.2, можно запустить воспроизведение. Чтобы перейти к воспроизведению, выберите в нижней левой части интерфейса вкладку “Playback” – см. Рисунок 6. Эта вкладка представлена ниже:

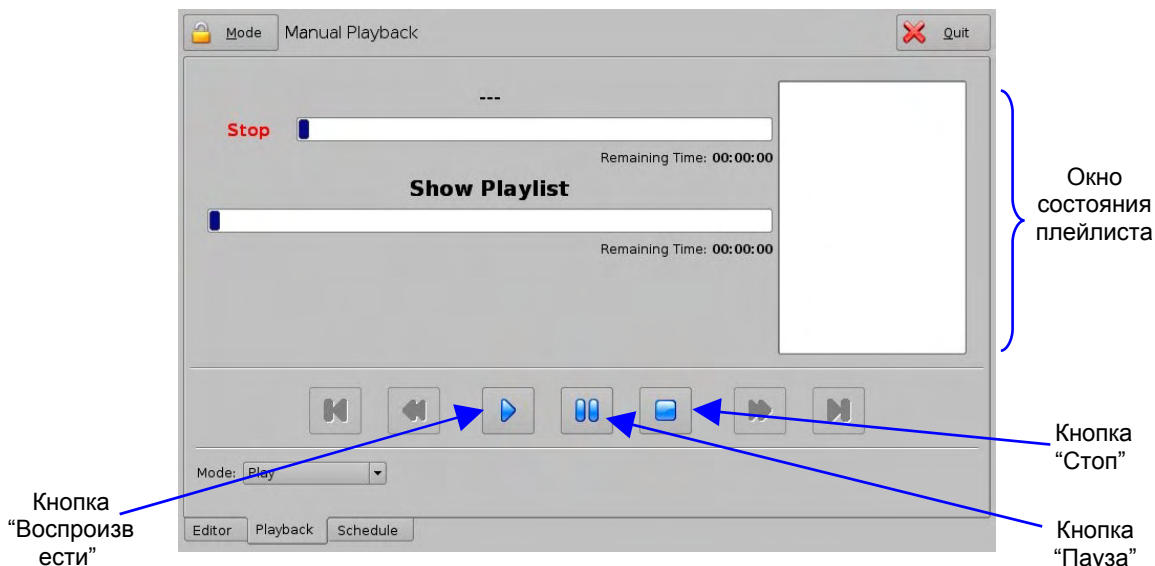


Рисунок 18: представления вкладки воспроизведения

Чтобы запустить воспроизведение, щелкните мышью на кнопке “Play”. На планке состояния Списка воспроизведения всей демонстрации киноматериала (Show Playlist Progress Bar) отобразится состояние всего списка, тогда как на панели состояния клипа (Clip Progress Bar) появится время, оставшееся до конца проигрывания текущего клипа:

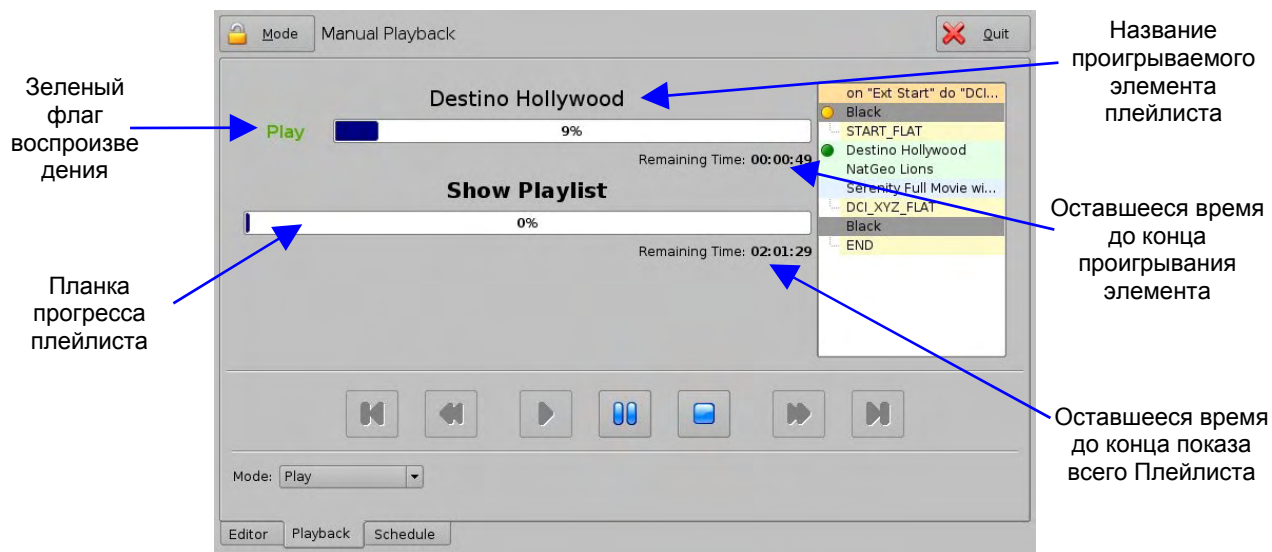


Рисунок 19: Вкладка воспроизведения во время воспроизведения

Во время воспроизведения появляется зеленая надпись воспроизведения “Play”, а название текущего элемента плейлиста отображается чуть выше – см. Рисунок 19.

В случае необходимости прекратить проигрывание Списка воспроизведения, необходимо нажать кнопку Стоп (“Stop”). Если вы желаете приостановить проигрывание, нажмите кнопку Пауза (“Pause”). Режим Паузы описан ниже в разделе 3.3.3.

3.3.2 Окно состояния воспроизведения плейлиста

Правая часть панели Воспроизведение (“Playback”) состоит из окна состояния Списка воспроизведения. Это окно отображает текущее состояние воспроизведения с использованием зеленого флага в Списке воспроизведения. Приложения, которые уже были воспроизведены, помечены желтым цветом, тогда как приложения, которые не воспроизводятся в текущее время, не имеют флага, как это показано на рисунке ниже:

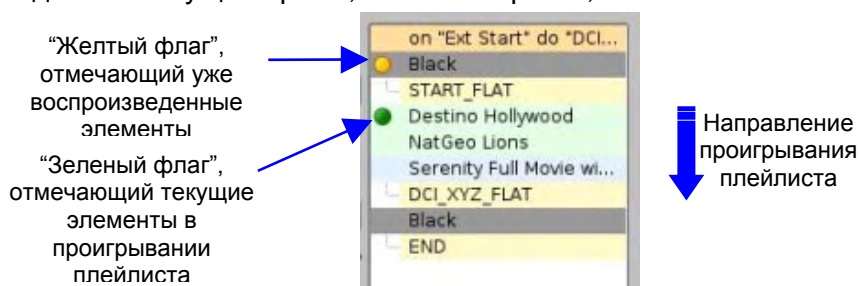


Рисунок 20: Окно состояния воспроизведения плейлиста

3.3.3 Режим паузы

Находясь в режиме паузы, вы можете переходить к предыдущей части Списка воспроизведения или к следующей. Вы также можете перейти к событию тремя минутами позже паузы или вернуться к событию тремя минутами раньше паузы – если позволяет оставшееся время. Соответствующие кнопки показаны на рисунке ниже:

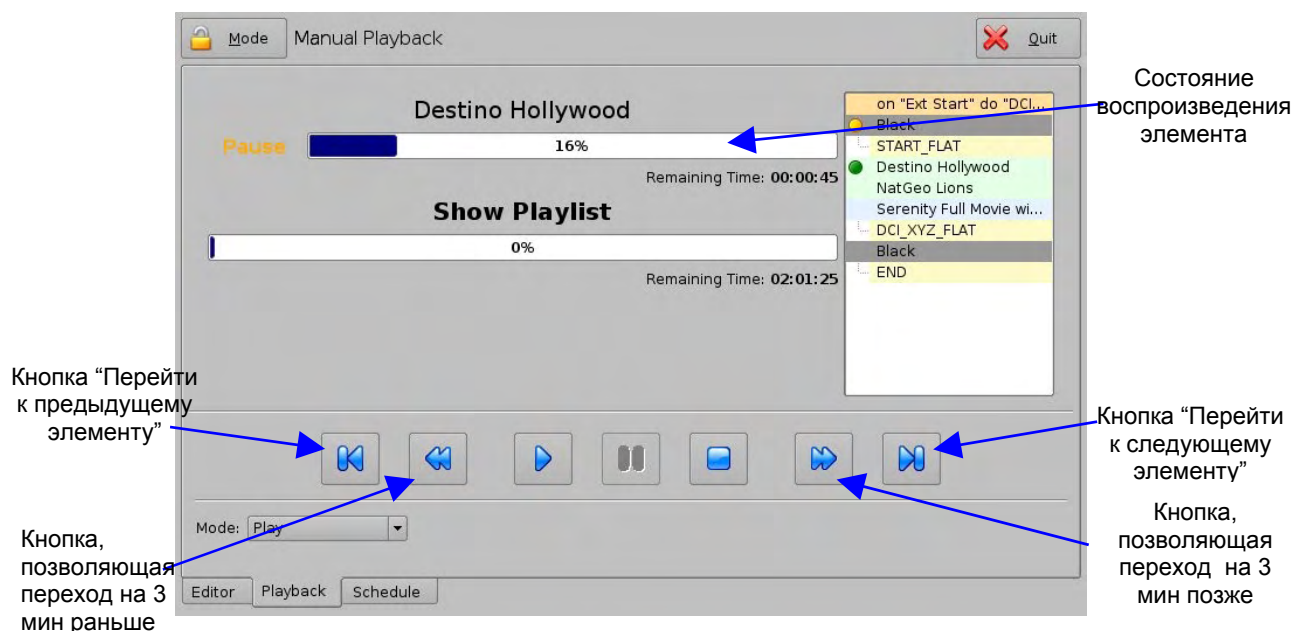


Рисунок 21: Вкладка воспроизведения во время Паузы

Например, если вы хотите перейти к следующему элементу плейлиста как показано выше, то после этого действия панель будет выглядеть так, как показано ниже:

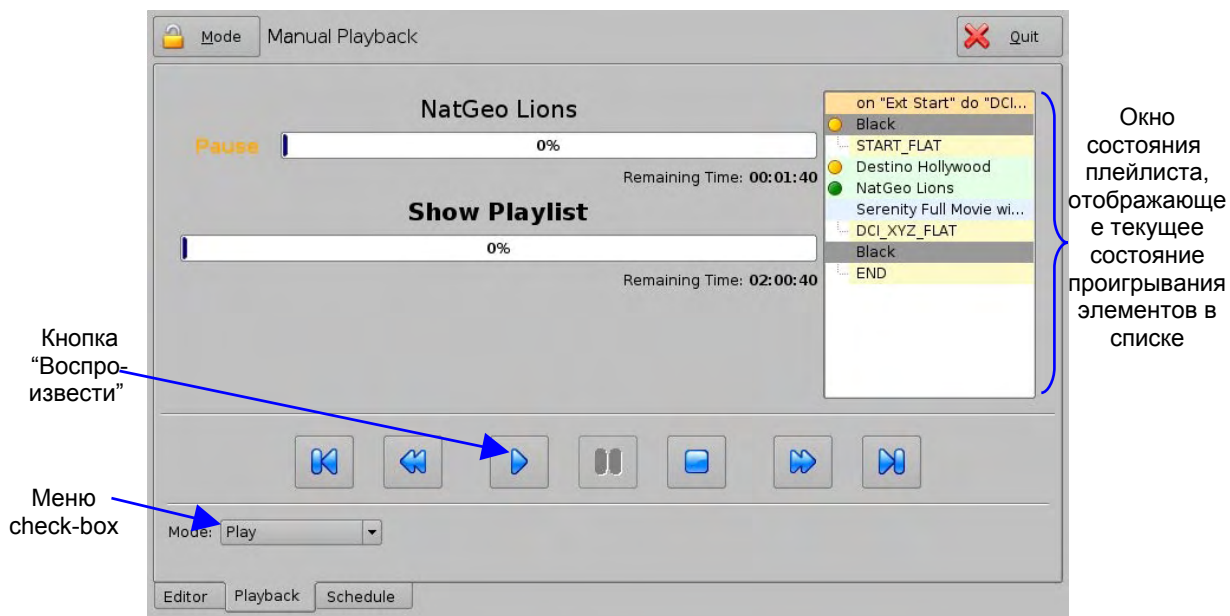


Рисунок 22: Вкладка воспроизведения при переходе к следующему элементу

После этого вы должны нажать кнопку воспроизведения, чтобы оно началось с выбранного вами момента.

Если регулируется меню режима циклической цепи (“Loop mode”), позволяющее проигрывать текущий список воспроизведения по кругу, - выберите режим “Loop” в меню check-box. Будет запрошен пароль, необходимый для установления соответствующей программы. При задании таких параметров, первый элемент плейлиста показа будет заново проигрываться после последнего элемента.

3.3.4 Блокировка ручного воспроизведения

Режим ручной настройки может быть заблокирован во избежание ошибочного прерывания демонстрации. Чтобы заблокировать ручной режим, нажмите на кнопку “Режим” (Mode), которая расположена рядом с закладкой “Ручное воспроизведение” (Manual Playback) вверху панели.

Вкладка “Воспроизведение”(Playback) будет тогда выглядеть следующим образом:

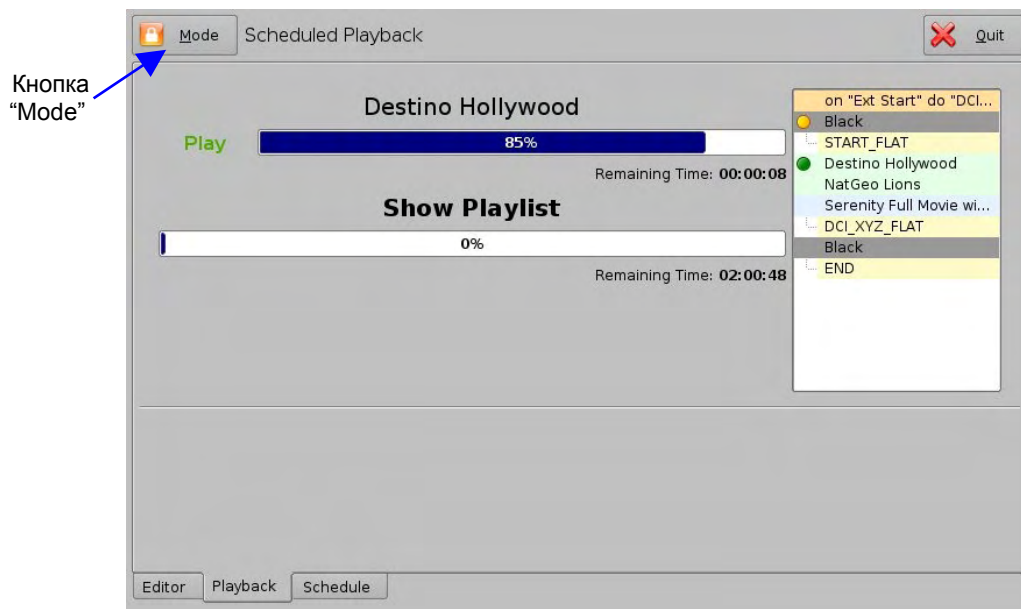


Рисунок 23: Блокировка ручного воспроизведения

Этот режим также относится к программируемому воспроизведению, которое описано в следующем разделе. Только в таком случае воспроизведение подчинено программным параметрам.

3.4 РАСПИСАНИЕ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ

3.4.1 Обзор вкладки составления расписания

Третье меню называется “Расписание” (Schedule) и позволяет программировать проигрывание плейлистов показа в соответствии с желаемой датой и временем. Это меню показано ниже:

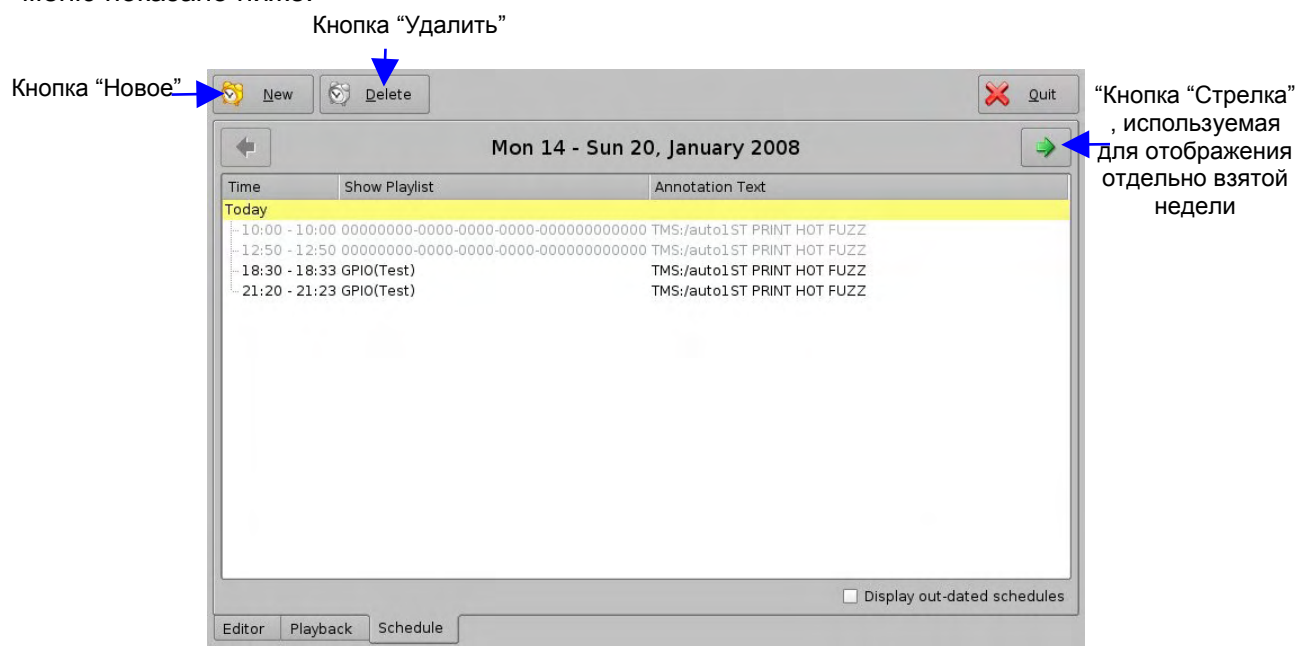


Рисунок 24: Вкладка составления расписания

Контролировать расписание отдельно взятой недели можно с использованием стрелок справа и слева вверху окна. Выбранная неделя будет отображена между стрелками.

3.4.2 Добавления плейлиста показа

Чтобы добавить плейлист в расписание, нажмите на кнопку “New” и выберите Плейлист, который вы хотите добавить. После запроса пароля появится следующее окно:

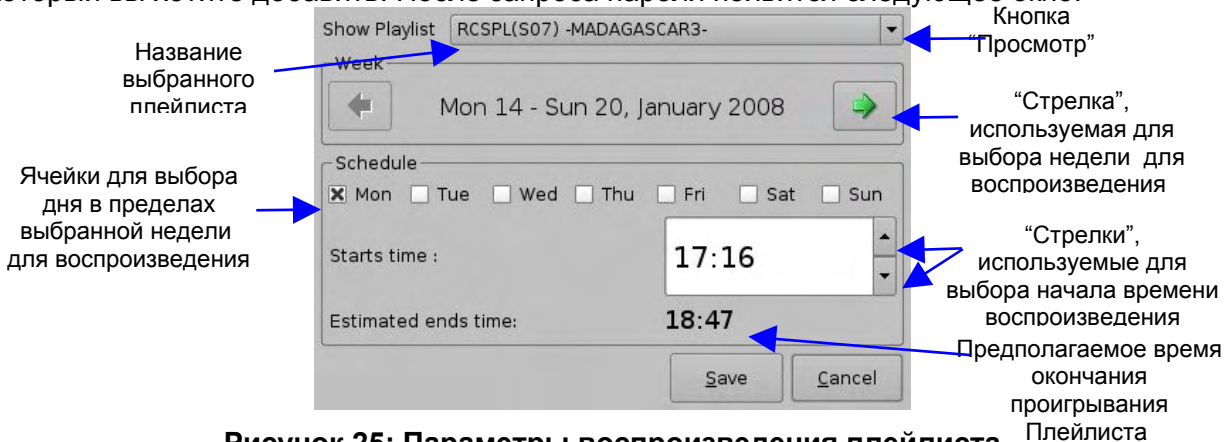


Рисунок 25: Параметры воспроизведения плейлиста

После окончания этих действий нажмите кнопку “Сохранить”(Save) и увидите обновленное окно вкладки “Расписание”, как показано ниже:



Рисунок 26: Вкладка “Расписание” после добавления плейлиста показа

3.4.3 Удаление плейлиста показа

Если вы хотите удалить Плейлист показа из расписания, выберите его, – он станет выделенным – и нажмите кнопку “Удалить”(Delete). Будет запрошен пароль.

Возьмем расписание, представленное на Рисунок 26, выберем “RCSPL(S07) – MADAGASCAR3 -” нажатие кнопки “Delete” приведет к появления следующего окно:



Рисунок 27: Вкладка “Расписание” после удаления плейлиста показа

4 Проигрывание контента 2D в режиме 3D

Целью этого раздела является объяснение того, как использовать Макроиндикатор Автоматизации (здесь “48FPS_PLAYBACK”), для показа контента 2D в рамках 3D Шоу. Это может быть использовано, например, для воспроизведения трейлеров 2D при показе стереошоу без необходимости генерировать стереоскопическую версию этих трейлеров.

Свяжитесь с интегратором оборудования, чтобы узнать, как получить Индикатор Автоматизации, названный “48FPS_PLAYBACK”.

4.1 Прибавление индикатора “48FPS_PLAYBACK”

Индикатор Автоматизации “48FPS_PLAYBACK” должен быть добавлен к Плейлисту показа с использованием интерфейса программы CineLISTER – см. раздел 3 о запуске интерфейса CineLISTER. При этом если CineLISTER уже был запущен до создания индикатора “48FPS_PLAYBACK” согласно предыдущему параграфу, необходимо нажать на кнопку “Refresh” пользовательском интерфейсе CineLISTER GUI, чтобы увидеть этот новый индикатор во вкладке редактирования CineLISTER Editor Tab – см. рисунок ниже.

Вкладка “Editor” пользовательского интерфейса должна появиться на экране. Откройте или создайте Плейлист показа для 3D Шоу согласно процедуре, описанной в разделе 3.2.

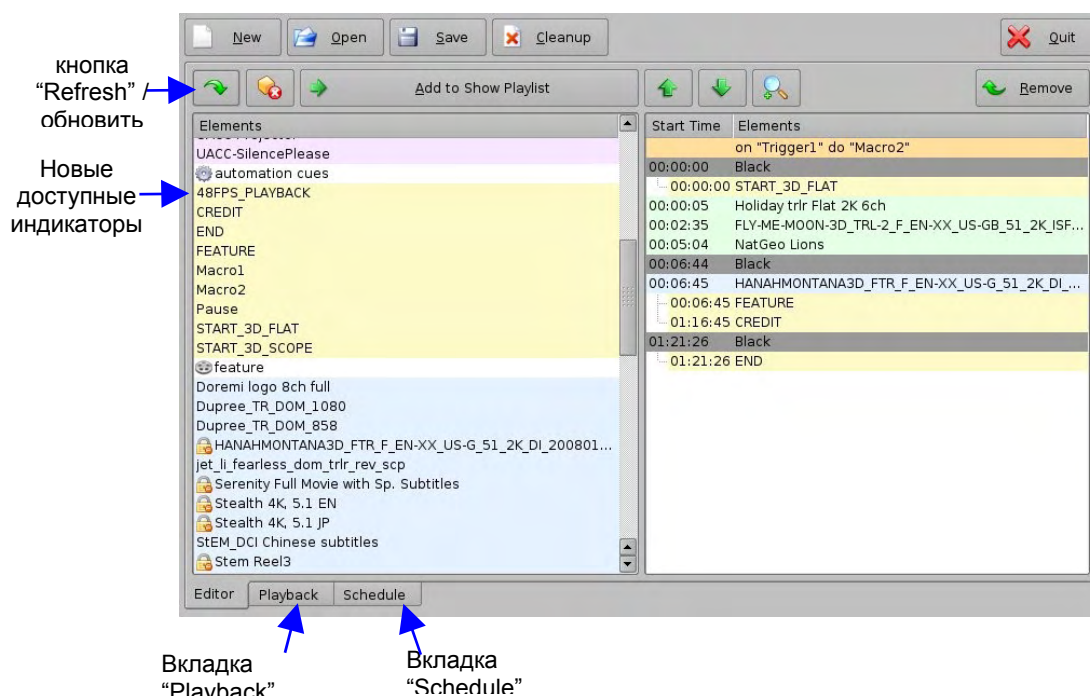


Рисунок 28: Графический пользовательский интерфейс CineLISTER (GUI)

Чтобы играть весь материал, включая 2D, в рамках 3D показа, вам необходимо **добавить Макроиндикатор Автоматизации “48FPS_PLAYBACK” к первому элементу Плейлиста показа** согласно описанной ниже процедуре:

1. Выберите первый аудио-визуальный элемент Плейлиста Показа, отображаемый в правой части вкладки “Editor” – в данном примере это элемент “Black”,
2. Выберите индикатор “48FPS_PLAYBACK” в левой части вкладки “Editor” и нажмите “Add to Show Playlist” вверху,

3. Появится следующее окно с запросом параметров индикатора :

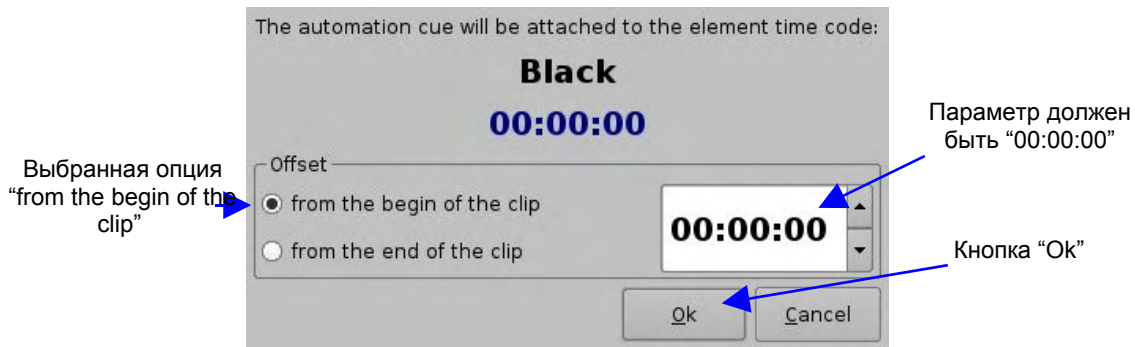


Рисунок 29: Параметр индикатора автоматизации

Убедитесь, что выбраны параметры “по умолчанию”, как представлено на рисунке:

- Параметр должен быть “00:00:00”,
- Режим должен быть “from the begin of the clip”.

4. Нажмите “Ok”.

5. Макроиндикатор Автоматизации “48FPS_PLAYBACK” должен будет быть added добавлен к первому элементу плейлиста показа, как показано ниже:

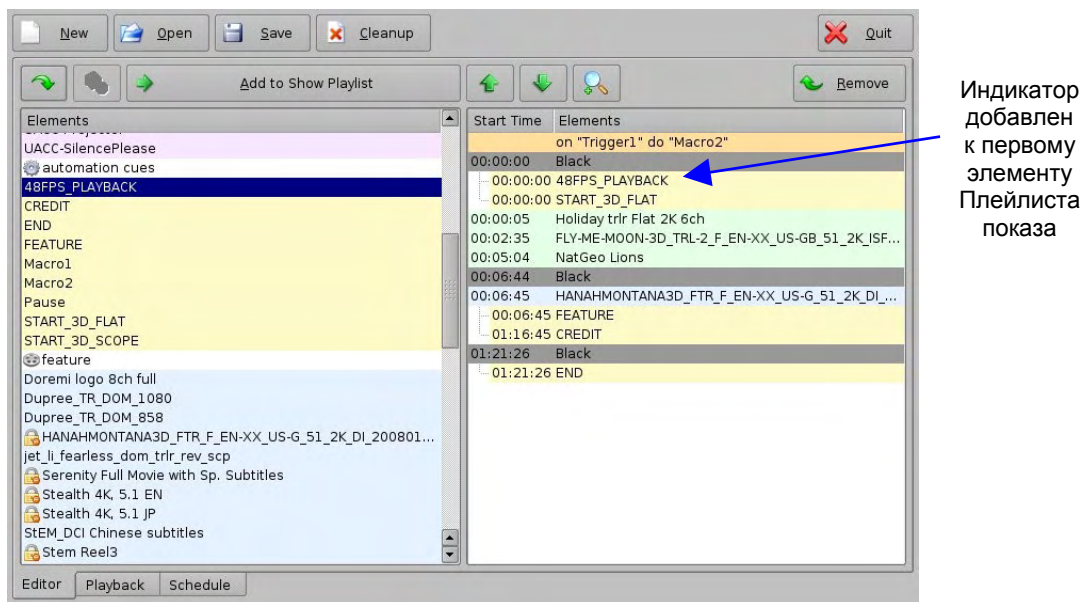


Рисунок 30: Добавлен индикатор автоматизации “48FPS_PLAYBACK”

6. Дополните Плейлист показа всеми необходимыми Индикаторами Автоматизации, если это еще не сделано – см. раздел 3.2.1.

См. Раздел 3 для управления всеми операциями по показам (например, для сохранения плейлиста показа) в случае необходимости.

4.2 Как происходит воспроизведение

Индикатор Автоматизации “48FPS_PLAYBACK”, созданный как в данном примере, будет проигрывать все видеоэлементы, находящиеся после того элемента, к которому был добавлен индикатор в режиме 48 fps (к/с).

Тогда, если индикатор добавлен в первому элементу, как представлено в данном примере, все последующие элементы Прейлиста показа будут проигрываться в режиме 48 к/с fps, что соответствует стандарту стереоскопического материала.

Для материала 2D 24 fps (к/с) каждый кадр будет дублирован и послан на два соединения SDI, что позволит использовать одинаковые настройки проектора для всего стереопоказа, включая контент 2D (например, трейлеры 2D).

5 СОКРАЩЕНИЯ

Term	Definition
GPI	General Purpose Input
GPO	General Purpose Output
KDM	Key Delivery Message
SPL	Show Play List
2D	Non-stereoscopic
3D	Stereoscopic

6 ИСТОРИЯ МОДИФИКАЦИИ ДОКУМЕНТА

Date	Version	Description
03/07/2008	1.0	First version.
03/10/2008	1.1	Composition edit windows added – KDM availability information