



SOFTWARE PANEL

Stand alone



Beispiel für eine
Großflächenanzeige
im ON AIR Studio



USB/ Parallel-Interface
zum Überwachen von 16 Ein-
und Steuern von 8 Ausgängen



Beispiel für eine Bedienoberfläche zur Steuerung externer Geräte

Kurzbeschreibung: Software Panel – Stand Alone

Das Software Panel dient der Darstellung von Statusboxen, freien Texten sowie Uhren und Timern auf PC Monitoren oder Grossbildschirmen. Diese können frei in Grösse und Stiel definiert werden. Zum Empfang von Statusänderungen wird ein USB GPI Interface mit 16 TTL Inputs genutzt. Damit können Statusboxen und/oder Timer einzeln gesteuert werden. Darüber hinaus können auch 8 externe Geräte über Open-Collektor Ausgänge gesteuert werden. Die Portleitungen sind über eine 25-polige Sub-D Buchse herausgeführt.

Für die Übergabe von Texten werden UDP Daten über das Netzwerk auf einzelne Textfenster gesendet. Die Adressierung erfolgt über IP Adresse und Portzuweisung.

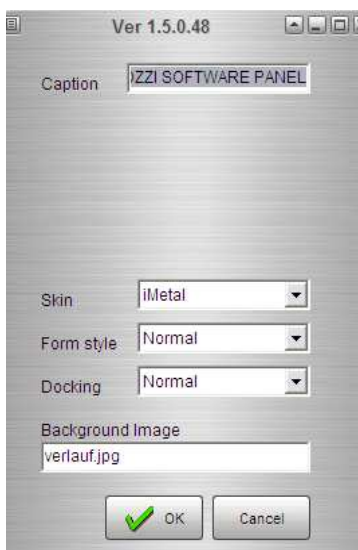
Die Software besteht aus einer „SOPA_SA.EXE“ welche zusammen mit einer ini Datei auf einem beliebigen Windows PC gestartet werden kann. Ein USB Dongel sorgt für die Sicherung der Lizenzrechte. Die „Rockey4ND.dll“, welche in dem gleichen Verzeichnis wie die „SOPA_SA.exe“ liegt, ermöglicht die Abfrage des Dongels. Ohne Dongel ist die Software nur eingeschränkt nutzbar.

Eine Installation unter Windows ist nicht erforderlich, allerdings müssen die Treiber und eine ActiveX für das GPI Interface auf dem Rechner installiert werden. Dazu dienen die mitgelieferten Programme „install-drivers.exe“ und „libad-actx.exe“ welche einmal ausgeführt werden müssen.

Konfiguration der Oberfläche :

Nach dem Starten wird die Oberfläche des Software Panel sichtbar. Deren Aussehen wird durch den Inhalt der ini Datei bestimmt. Um eine eigene Anordnung zu gestalten, wird mit einem Rechtsklick in den EDIT MODE gewechselt. Das Passwort für die DEMO ist 1.

Zunächst erscheint das globale Setupmenü in dem



die Überschrift der Oberfläche (Caption)

der Stiel (Skin)

das Verhalten (Form style. Always on top or normal)

der Platz für das Edit menu (Docking= neben der Arbeitsfläche)

und ein mögliches Hintergrundbild (Background Image)

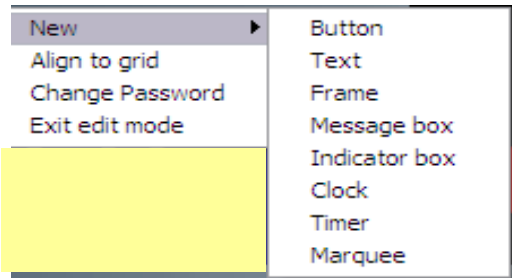
definiert werden.

(Wichtig : Das Bild sollte möglichst im gleichen Ordner wie die SOPA Software selbst liegen, um einen uneingeschränkten Zugriff zu sichern)

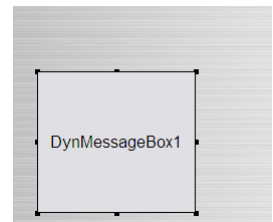
Das Edit Menü bleibt während der Konfiguration offen.

Neue Elemente erzeugen

Durch Anklicken von vorhandenen Elementen können diese editiert oder durch Rechtsklick neue Elemente erzeugt werden.



Es können Buttons, Text, Frame (Rahmen), Message Box, Indicator Box, Clock und Timer, sowie Marquee (Laufschriften) erzeugt werden. Diese werden mit drag and drop platziert und in der Größe verändert.

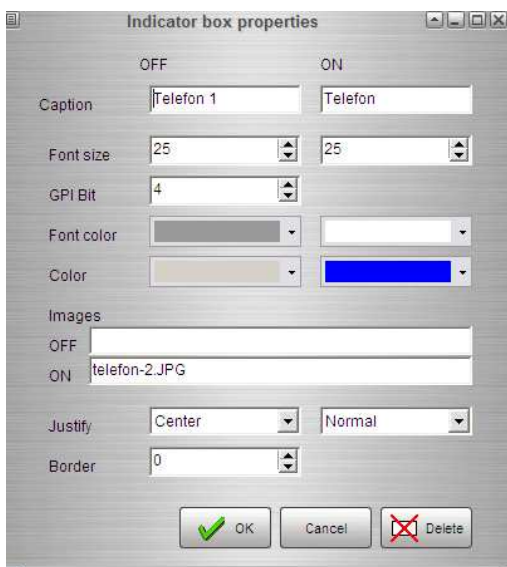


Die Größe und Position der Objekte kann mittels Drag and Drop angepasst werden. Mit „Align to grid“ werden die Elemente an einem Raster ausgerichtet. Hier ist auch eine Änderung des Passwortes möglich.

Ändern von Eigenschaften der Elemente

Mit einem Rechtsklick auf ein Objekt können dann die einzelnen Parameter definiert werden. Es kann die Schriftgröße und Farbe, sowie die Farbe des Hintergrundes für ON und OFF Zustand vorgegeben werden.

Indicator Boxen



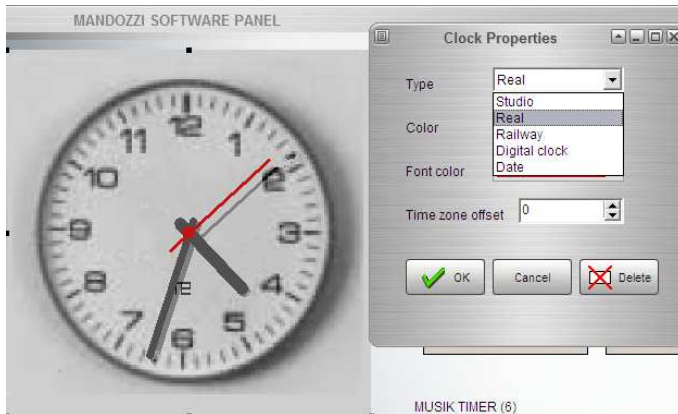
Indicator Boxen ändern in Abhängigkeit eines Eingangssignales ihren Zustand.

Mit GPI Bit wird der entsprechende Kontakt des USB Interface zugeordnet. Wird dieser mit einem Signal aktiviert, so wird der ON Zustand dargestellt.

Unter Image können für den OFF und ON Zustand alternativ anstelle der Texte beliebige Bilder definiert werden.

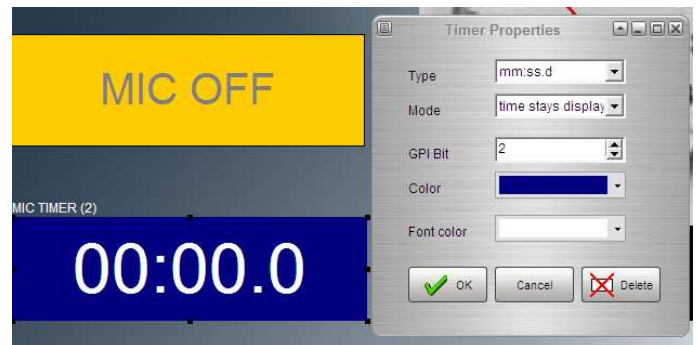
Mit Justify kann die Ausrichtung des Textes und mit Border der Abstand vom Rand definiert werden. In einem weiteren Feld kann für den Text im ON Zustand das Blinken aktiviert werden.

Uhren und Timer

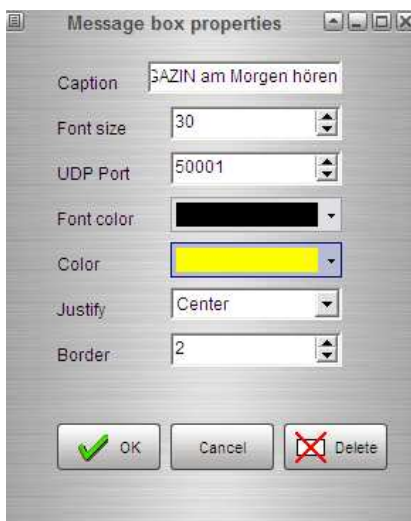


Bei einer Uhr (Clock) kann ein Typ, Vorder- und Hintergrundfarbe, sowie eine Zeitzone angegeben werden. Für den Typ Real kann auch ein eigenes Bild für ein Zifferblatt hinterlegt werden.

Timer werden mit GPI gestartet, wobei man die dargestellten Stellen sowie das Verhalten nach dem Stoppen festlegen kann.



Textfelder



Für den Empfang von Texten über ein UDP Telegramm (Übertragung von Texten über das Netzwerk) wird Message Box erzeugt.

Die Eingabe eines Ports wird für die Adressierung benötigt.

Bei einem Laufschriftobjekt (Marquee) kann zusätzlich die Geschwindigkeit des Textes eingegeben werden.

Buttons

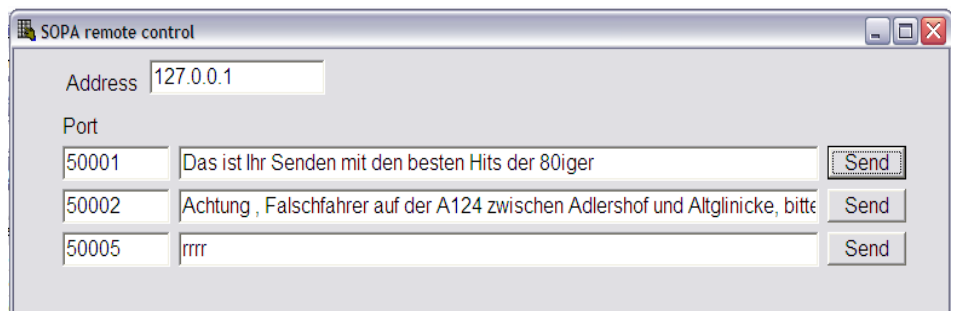
Für die Eingabe zur Steuerung externer Geräte können Buttons definiert werden, welche dann durch Mausklick (oder Touchscreen) aktiviert werden. Es können 8 (GPO 17-24) Ausgänge einzeln Buttons zugewiesen werden. Dabei kann zwischen Toggle (rastender Zustand) und Push (nur aktive während des gehaltenen Druckes) gewählt werden.



Texteingabe

Für die Eingabe und das Senden von Texten an Objekte auf der SOPA Oberfläche ist eine kleine Eingabemaske (SOPAControl.exe) beigelegt. Diese kann auf einem beliebigen PC mit einem Netzwerk gestartet werden.

Hier muss zunächst die Netzwerkadresse des PC, auf dem die SOPA Software läuft und der jeweilige UDP Port für die gewünschte Message Box eingetragen werden. Dann kann der Text in die Zeile geschrieben und durch Klicken auf den „Send“ Button verschickt werden.



In der Hoffnung , dass sich die Bedienung ansonsten selbst erklärt, freuen wir uns auf Ihre Meinung zu dieser Software.

Für Fragen und Anregungen stehe ich jederzeit gern zur Verfügung.

Andreas Kawa

Tel. 0170 733 5853

Andreas.kawa@mandozzi.ch

05.09.2010