

Obsah:

1. Úvod	3
1.1 Účel	3
1.2 Prezentace	3
1.3 Verze softwaru	3
2. Vkládání obsahu	4
2.1 Vkládání prostřednictvím USB	4
2.1.1 Přípravná fáze – paměťové médium USB.....	4
2.1.2 Fáze vložení	5
2.2 Vkládání prostřednictvím nosiče CRU	6
2.3 Vkládání prostřednictvím DVD	6
2.4 Vkládání prostřednictvím databáze CineAsset Clip Database	6
2.4.1 Formáty souborů a kodeky podporované softwarem CineAsset	7
2.4.2 Vložení souboru prostřednictvím CineAsset	7
3. Správa promítání	9
3.1 Uživatelské rozhraní CineLister	10
3.2 Seznam skladeb pro přehrávání	10
3.2.1 Vytvoření seznamu skladeb pro přehrávání.....	17
3.2.2 Otevření seznamu skladeb pro přehrávání.....	17
3.2.3 Odstranění seznamu skladeb pro přehrávání	18
3.3 Přehrávání seznamu skladeb	18
3.3.1 Přehled štítku „Playback“ (přehrávání).....	19
3.3.2 Seznam s označením postupu přehrávání.....	19
3.3.3 Režim přerušení přehrávání.....	21
3.3.4 Uzamčení ručního ovládání.....	21
3.3.5 Upozornění	23
3.4 Rozpis přehrávání	23
3.4.1 Štítek „Schedule“ (rozpis).....	23
3.4.2 Přidání seznamu skladeb.....	24
3.4.3 Odstranění seznamu skladeb.....	25
3.5 Přehrát a Vložit.....	27
4. Přehrávání 2D obsahu v režimu 3D	27
4.1 Nastavení režimu 3D.....	28
4.2 Chování při přehrávání.....	28
5. Zkratky	28
6. Historie revizí dokumentu	28

1. Úvod

1.1 Účel

Účelem tohoto dokumentu je poskytnout instrukce o ovládání digitálního cinema serveru DCP-2000.

Vysvětluje se zde, jak vkládat obsahy, jak ovládat promítání a automatické události, aby DCP-2000 hladce fungoval.

1.2 Prezentace

Tento dokument je rozdělen do následujících sekcí:

- **Sekce 1:** Úvod – obecná prezentace dokumentu
- **Sekce 2:** Vkládání obsahu – instrukce ke vkládání obsahu
- **Sekce 3:** Správa promítání – popis rozhraní CineLister a správného ovládání promítání
- **Sekce 4:** Přehrávání 2D obsahu v režimu 3D
- **Sekce 5:** Zkratky
- **Sekce 6:** Historie revizí dokumentu

1.3 Verze softwaru

Tento dokument odpovídá softwaru DCP-2000 ve verzi 0,5,2-26.

2. Vkládání obsahu

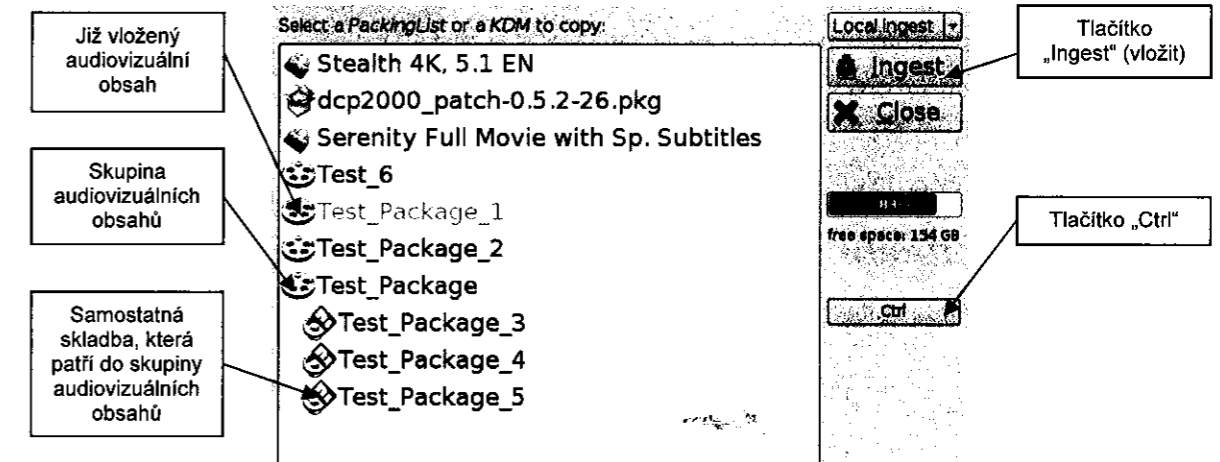
Tato sekce vysvětluje vkládání obsahu na DCP-2000. Mějte na paměti, že DCP-2000 umí přehrávat pouze Digitální Cinema Package (DCP). Takový DCP musí být vytvořen pomocí nástrojů pro digitální kino, jako je Doremi DMS-2000 Mastering Station nebo software Doremi CineAsset.

2.1 Vkládání prostřednictvím USB

Tato sekce poskytuje informace o vkládání obsahu z paměťového média USB na server DCP-2000.

2.1.1 Přípravná fáze – paměťové médium USB

Pokud je obsah, který chcete vložit na paměťovém médiu USB, připojte médium k DCP-2000 a čekejte, až se zobrazí okno pro vložení. Příklad takového okna je zobrazen zde:



Obrázek 1: Grafické uživatelské rozhraní (GUI) pro vkládání obsahu

Pokud je již nějaká položka vložena, její název se zobrazí šedivým písmem, jak je naznačeno výše.

2.1.2 Fáze vložení

2.1.2.1 Typy položek

V okně pro vkládání zobrazeném na obrázku výše se mohou zobrazovat různé typy obsahu. Položky audio-vizuálního obsahu (například filmy nebo upoutávky apod.) se zobrazí s ikonou filmového kotouče nebo s ikonou reproduktoru a filmu, zatímco specifické příkazy pro rozšifrování seznamů skladeb (KDM) se zobrazí s ikonou zámku.



Obrázek 2: Ikona filmového kotouče



Obrázek 3: Ikona reproduktoru a filmu



Obrázek 4: Ikona zámku

2. Vkládání obsahu

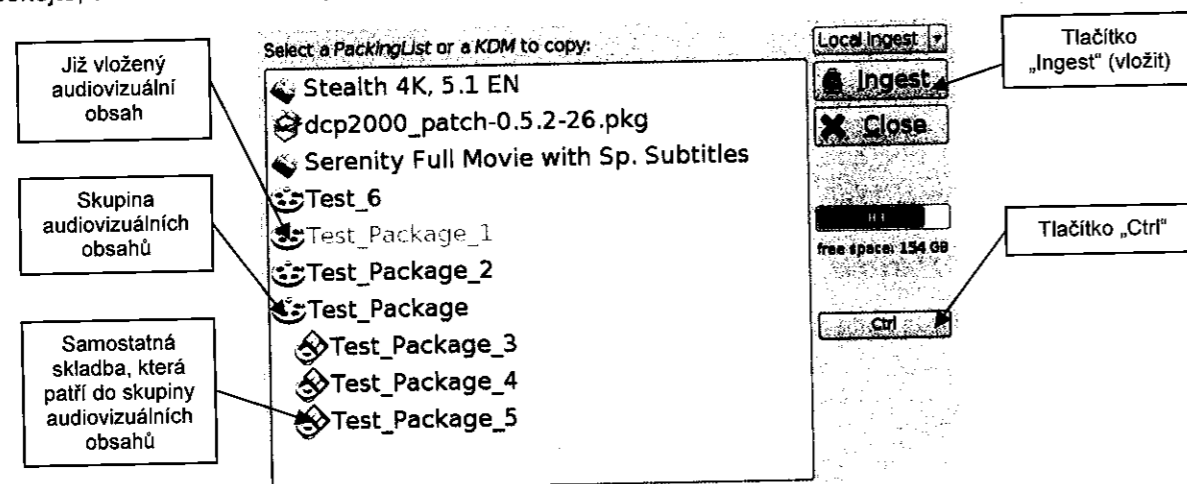
Tato sekce vysvětluje vkládání obsahu na DCP-2000. Mějte na paměti, že DCP-2000 umí přehrávat pouze Digitální Cinema Package (DCP). Takový DCP musí být vytvořen pomocí nástrojů pro digitální kino, jako je Doremi DMS-2000 Mastering Station nebo software Doremi CineAsset.

2.1 Vkládání prostřednictvím USB

Tato sekce poskytuje informace o vkládání obsahu z paměťového média USB na server DCP-2000.

2.1.1 Přípravná fáze – paměťové médium USB

Pokud je obsah, který chcete vložit na paměťovém médiu USB, připojte médium k DCP-2000 a čekejte, až se zobrazí okno pro vložení. Příklad takového okna je zobrazen zde:



Obrázek 1: Grafické uživatelské rozhraní (GUI) pro vkládání obsahu

Pokud je již nějaká položka vložena, její název se zobrazí šedivým písmem, jak je naznačeno výše.

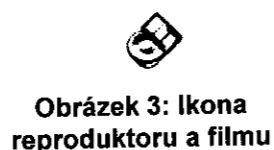
2.1.2 Fáze vložení

2.1.2.1 Typy položek

V okně pro vkládání zobrazeném na obrázku výše se mohou zobrazovat různé typy obsahu. Položky audio-vizuálního obsahu (například filmy nebo upoutávky apod.) se zobrazí s ikonou filmového kotouče nebo s ikonou reproduktoru a filmu, zatímco specifické příkazy pro rozšifrování seznamů skladeb (KDM) se zobrazí s ikonou zámku.



Obrázek 2: Ikona filmového kotouče



Obrázek 3: Ikona reproduktoru a filmu



Obrázek 4: Ikona zámku

Softwarové balíčky poznáte podle ikony krabice - viz níže:



Obrázek 5: Ikona krabice

Mějte na paměti, že audiovizuální položka může zastupovat skupinu skladeb – viz obrázek 1. Kliknutím na takovou audiovizuální položku zobrazíte všechny obsažené skladby, jak je znázorněno na obrázku 1.

2.1.2.2 Vkládání

Chcete-li vložit položku na DCP-2000, vyberte ji v okně pro vložení – viz Obrázek 1. Vybraná položka se v okně pro vložení zobrazí jako negativ.

Když vyberete položku, kterou chcete vložit, klikněte na tlačítko „Ingest“ v pravém horním rohu grafického uživatelského rozhraní. Spustí se proces vkládání.

Poznámka: Můžete také vybrat více položek kliknutím na tlačítko „Ctrl“ na pravé straně okna pro vložení a následným kliknutím na více položek, které chcete vložit. Když stisknete tlačítko „Ingest“, všechny vybrané položky se vloží.

2.1.2.3 Kontrola balíčku

Když se načítání souboru ukončí, server projde a zkontroluje balíček (DCP). Kontrolka pevného disku na čelním panelu DCP-2000 zůstane rozsvícena, dokud proces kontroly neskončí. To může trvat několik vteřin (u aktualizace softwaru apod.) až 20 minut (u celého filmu). Když tento proces skončí, bude obsah k dispozici na serveru.

2.2 Vkládání prostřednictvím nosiče CRU

Chcete-li na server DCP-2000 vložit obsah z nosiče CRU, postupujte podle následujících instrukcí:

1. Připojte nosič CRU k přijímači CRU uprostřed levé strany čelního panelu – za dvířky.
2. Podržte tlačítko zapnutí CRU stiskuté po jednu vteřinu. Modrá kontrolka zapnutí CRU bude několik vteřin blikat. Počkejte, až se kontrolka zapnutí CRU modře rozsvítí.
3. Okno pro vložení se zobrazí automaticky – pokud ne, přejděte na „Menu → Doremi Labs, Inc → Doremi Labs Ingest“. Jakmile se otevře okno pro vložení, začne se procházet obsah na nosiči CRU. Zobrazí se stejné okno jako na obrázku 1.
4. Vyberte položku (seznam skladeb, KDM, softwarový balíček...), kterou chcete vložit a klikněte na tlačítko „Ingest“ v okně pro vložení – viz obrázek 1. Budete dotázáni na heslo – v případě potřeby se s žádostí o heslo obraťte na správce vašeho systému. Zobrazí se okno znázorňující postup procesu vložení.
5. Po ukončení vkládání by měl být vložený obsah k dispozici v levé části štítku CineLister Editor – v případě potřeby klikněte na tlačítko obnovy (viz obrázek 16).

Mějte na paměti, že po ukončení vkládání proběhne stejný proces kontroly, jaký je popsán v kapitole 2.1.2.3.

2.3 Vkládání prostřednictvím DVD

Chcete-li na server DCP-2000 vložit obsah z DVD, postupujte podle následujících instrukcí:

1. Stiskněte tlačítko „Eject“ pod dvířky přehrávače DVD (vlevo nahoře na čelním panelu, za levými dvířky), aby se otevřela dvířka přehrávače DVD.
2. Vložte DVD s požadovaným obsahem do přehrávače DVD.
3. Znovu stiskněte tlačítko „Eject“, aby se dvířka přehrávače DVD zavřela.
4. Mějte na paměti, že se v tomto případě okno pro vložení nezobrazí automaticky. Otevřete jej ručně z nabídky „Menu → Doremi Labs, Inc → Doremi Labs Ingest“. Jakmile se okno pro vložení otevře, začne se procházet obsah a zobrazí se stejné okno jako na obrázku 1.
5. Vyberte položku, kterou chcete vložit, a klikněte na tlačítko „Ingest“ – viz obrázek 1. Budete dotázáni na heslo – v případě potřeby se s žádostí o heslo obraťte na správce vašeho systému. Zobrazí se okno znázorňující postup procesu vložení.
6. Po ukončení vkládání by měl být vložený obsah k dispozici v levé části štítku CineLister Editor – v případě potřeby klikněte na tlačítko obnovení (viz obrázek 16).

Mějte na paměti, že po ukončení vkládání proběhne stejný proces kontroly, jaký je popsán v kapitole 2.1.2.3.

2.4 Vkládání prostřednictvím databáze CineAsset Clip Database

Software Doremi CineAsset vám umožňuje ovládat a převádět mediální soubory na přístroje Doremi, jako je DCP-2000. Chcete-li obdržet zkušební verzi tohoto softwaru a příslušnou uživatelskou příručku, navštivte stránku <http://www.doremicinema.com/cineasset.html> nebo kontaktujte společnost Doremi.

2.4.1 Formáty souborů a kodeky podporované softwarem CineAsset

Zde je uveden seznam formátů souborů podporovaných aplikací CineAsset.

2.4.1.1 Podporované kodeky

- Blackmagic dekomprimovaný 8bit a 10bit
- Component YUV dekomprimovaný
- QuickTime dekomprimovaný
- Photo JPEG, MJPEG-A, MJPEG-B
- H264
- MPEG2
- Avid DNxHD
- DV100 nebo DVCPRO HD

2.4.1.2 Podporované kodeky WMV

- Všechny soubory WMV jsou podporovány, kromě souborů s audio kodekem WMA Pro (WMAV3), které vyžadují zvláštní licenci.

2.3 Vkládání prostřednictvím DVD

Chcete-li na server DCP-2000 vložit obsah z DVD, postupujte podle následujících instrukcí:

1. Stiskněte tlačítko „Eject“ pod dvířky přehrávače DVD (vlevo nahoře na čelním panelu, za levými dvířky), aby se otevřela dvířka přehrávače DVD.
2. Vložte DVD s požadovaným obsahem do přehrávače DVD.
3. Znovu stiskněte tlačítko „Eject“, aby se dvířka přehrávače DVD zavřela.
4. Mějte na paměti, že se v tomto případě okno pro vložení nezobrazí automaticky. Otevřete jej ručně z nabídky „Menu → Doremi Labs, Inc → Doremi Labs Ingest“. Jakmile se okno pro vložení otevře, začne se procházet obsah a zobrazí se stejné okno jako na obrázku 1.
5. Vyberte položku, kterou chcete vložit, a klikněte na tlačítko „Ingest“ – viz obrázek 1. Budete dotázáni na heslo – v případě potřeby se s žádostí o heslo obraťte na správce vašeho systému. Zobrazí se okno znázorňující postup procesu vložení.
6. Po ukončení vkládání by měl být vložený obsah k dispozici v levé části štítku CineLyster Editor – v případě potřeby klikněte na tlačítko obnovy (viz obrázek 16).

Mějte na paměti, že po ukončení vkládání proběhne stejný proces kontroly, jaký je popsán v kapitole 2.1.2.3.

2.4 Vkládání prostřednictvím databáze CineAsset Clip Database

Software Doremi CineAsset vám umožňuje ovládat a převádět mediální soubory na přístroje Doremi, jako je DCP-2000. Chcete-li obdržet zkušební verzi tohoto softwaru a příslušnou uživatelskou příručku, navštivte stránku <http://www.doremicinema.com/cineasset.html> nebo kontaktujte společnost Doremi.

2.4.1 Formáty souborů a kodeky podporované softwarem CineAsset

Zde je uveden seznam formátů souborů podporovaných aplikací CineAsset.

2.4.1.1 Podporované kodeky

- Blackmagic dekomprimovaný 8bit a 10bit
- Component YUV dekomprimovaný
- QuickTime dekomprimovaný
- Photo JPEG, MJPEG-A, MJPEG-B
- H264
- MPEG2
- Avid DNxHD
- DV100 nebo DVCPRO HD

2.4.1.2 Podporované kodeky WMV

- Všechny soubory WMV jsou podporovány, kromě souborů s audio kodekem WMA Pro (WMAV3), které vyžadují zvláštní licenci.

2.4.1.3 Podporované kodeky AVI

- DIVX
- XVID
- MPEG2
- DVCPRO25
- Matrox MPEG2
- DV100 nebo DVCPRO HD

2.4.1.4 Podporované kodeky MXF

- DV
- MPEG2
- DV100 nebo DVCPRO HD

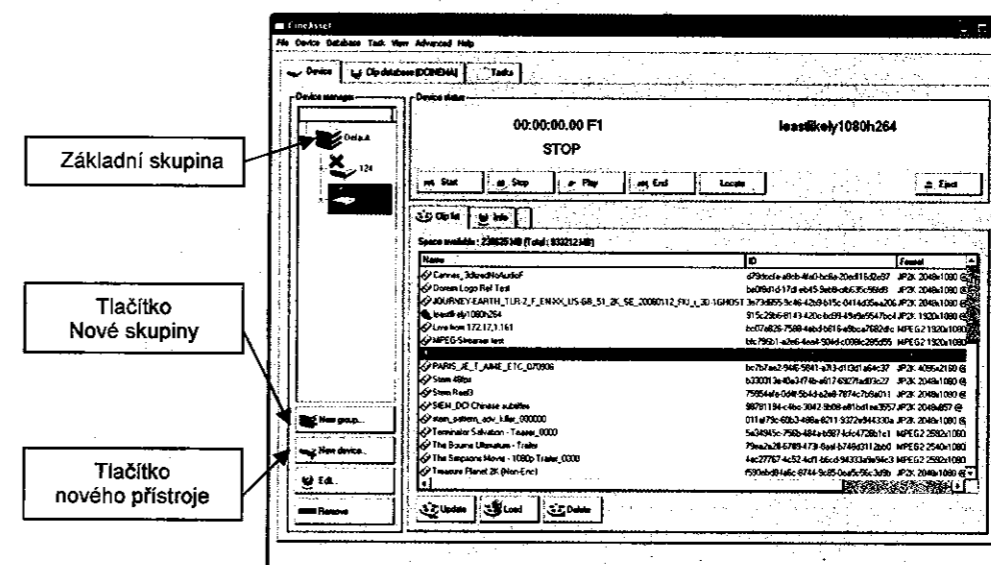
2.4.1.5 Podporované obrazové sekvence

- TIFF, TARGA a JPEG. Zvuk můžete k importovaným sekvencím obrazů přidat prostřednictvím funkce Audio Dubbing.

2.4.2 Vložení souboru prostřednictvím CineAsset

Nejprve připojte DCP-2000 k aplikaci CineAsset podle následujících instrukcí:

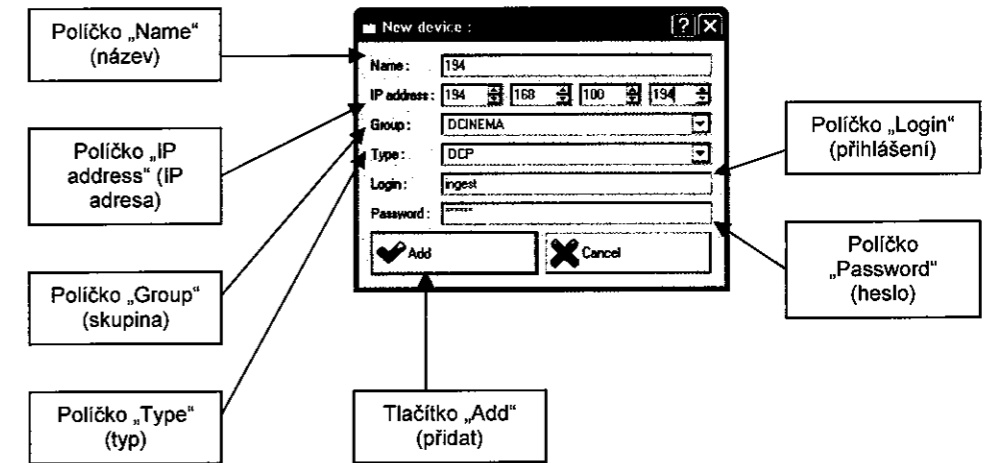
- Na štítku CineAsset vyberte skupinu, do které chcete svou jednotku přidat – v případě potřeby můžete vytvořit novou skupinu kliknutím na tlačítko „New Group ...“ (nová skupina) nebo můžete použít základní skupinu „Default“:



Obrázek 6: CineAsset – základní skupina

- Potom klikněte na tlačítko nového přístroje („New device ...“), aby se DCP-2000 přidal do vybrané skupiny – pokud tam dosud není.

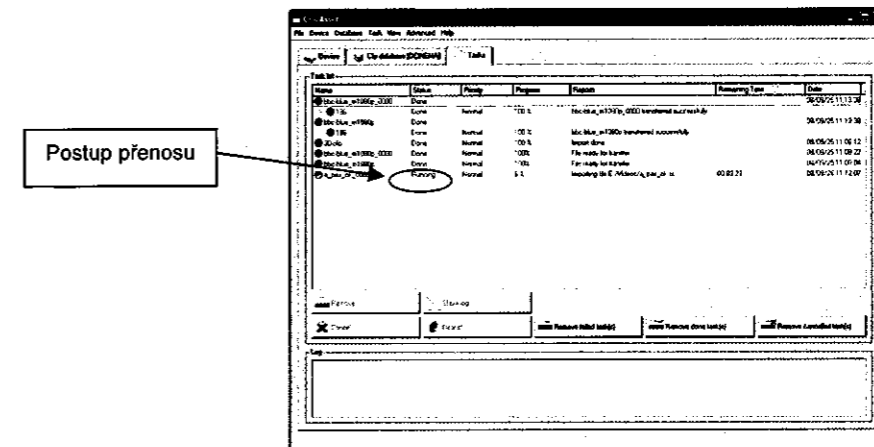
- V okně „New device“ (nový přístroj) zadejte název přístroje a příslušnou IP adresu – ujistěte se, že je v poličku typu „Type“ vybráno „DCP“. Pak by se polička „Login“ (přihlášení) a „Password“ (heslo) měla vyplnit automaticky – viz obrázek 7.
- Když skončíte, klikněte na tlačítko „Add“ (přidat). Vaše jednotka by se nyní měla zobrazit ve sloupci „Device Manager“ (správce přístrojů) na štítku „Device“ (přístroj).



Obrázek 7: Doremi Asset Manager – okno nového přístroje

Chcete-li klip z databáze načíst na DCP-2000, postupujte následovně:

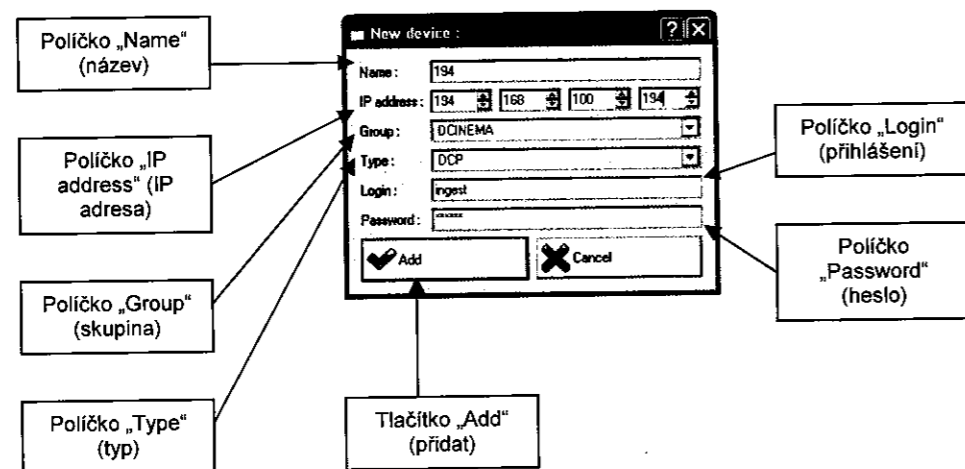
1. Vyberte štítek „Clip database“ (databáze klipů).
2. Vyberte klip nebo klipy, které chcete načíst.
3. Klikněte na tlačítko „Send to Doremi devices...“ (odeslat na přístroje Doremi).
4. Vyberte všechny přístroje, na které chcete soubor odeslat.
5. Klikněte na tlačítko „Finish“ (konec), aby se spustilo načítání.
6. Postup přenosu můžete sledovat na štítku „Tasks“ (úlohy):



Obrázek 8: Postup přenosu klipů

Když se přenos ukončí, klikněte na štítek „Device“ a pak na tlačítko „Update“, aby se zobrazily nové soubory. Mějte na paměti, že zobrazení klipu v seznamu může trvat až 30 vteřin. Doporučujeme buď počkat nebo neustále stiskávat tlačítko „Update“, dokud se nové soubory nezobrazí.

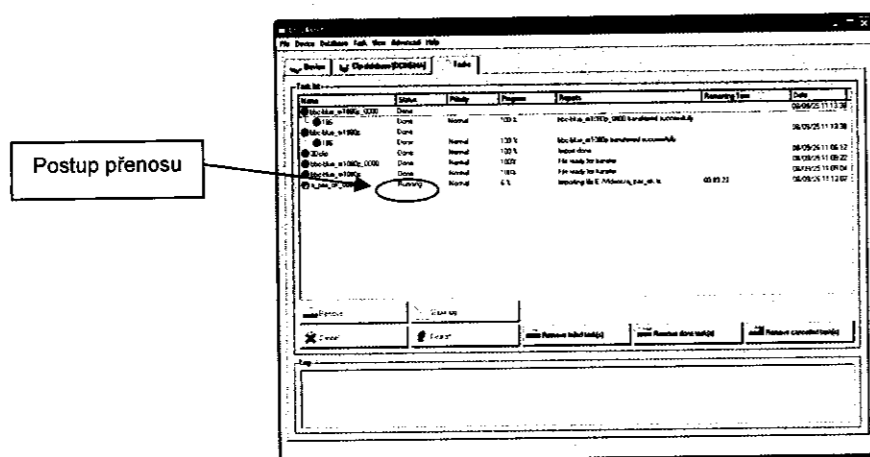
- V okně „New device“ (nový přístroj) zadejte název přístroje a příslušnou IP adresu – ujistěte se, že je v poličku typu „Type“ vybráno „DCP“. Pak by se polička „Login“ (přihlášení) a „Password“ (heslo) měla vyplnit automaticky – viz obrázek 7.
- Když skončíte, klikněte na tlačítko „Add“ (přidat). Vaše jednotka by se nyní měla zobrazit ve sloupci „Device Manager“ (správce přístrojů) na štítku „Device“ (přístroj).



Obrázek 7: Doremi Asset Manager – okno nového přístroje

Chcete-li klip z databáze načíst na DCP-2000, postupujte následovně:

1. Vyberte štítek „Clip database“ (databáze klipů).
2. Vyberte klip nebo klipy, které chcete načíst.
3. Klikněte na tlačítko „Send to Doremi devices...“ (odeslat na přístroje Doremi).
4. Vyberte všechny přístroje, na které chcete soubor odeslat.
5. Klikněte na tlačítko „Finish“ (konec), aby se spustilo načítání.
6. Postup přenosu můžete sledovat na štítku „Tasks“ (úlohy):



Obrázek 8: Postup přenosu klipů

Když se přenos ukončí, klikněte na štítek „Device“ a pak na tlačítko „Update“, aby se zobrazily nové soubory. Mějte na paměti, že zobrazení klipů v seznamu může trvat až 30 vteřin. Doporučujeme buď počkat nebo neustále stiskávat tlačítko „Update“, dokud se nové soubory nezobrazí.

3. Správa promítání

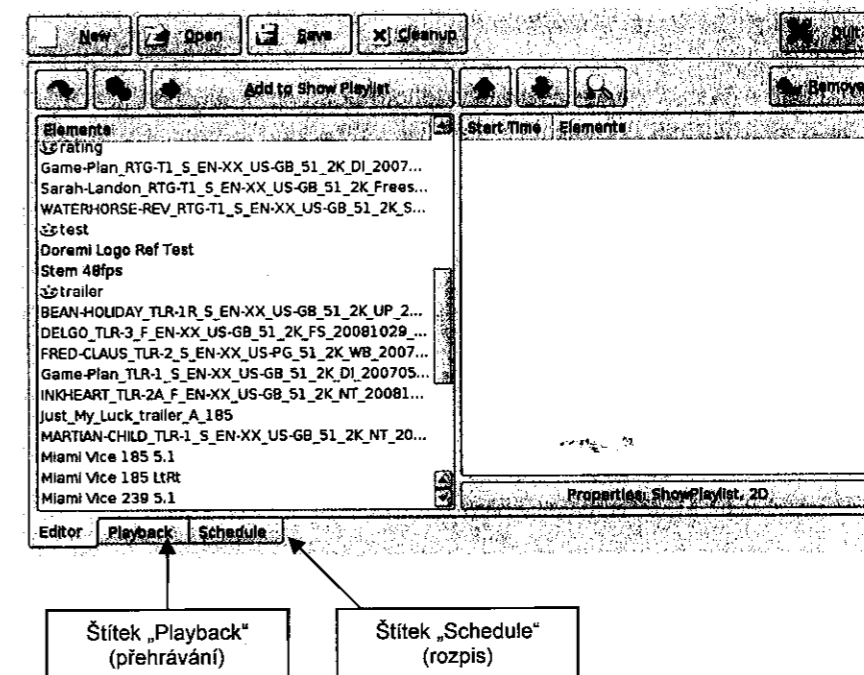
Správa promítání na DCP-2000 se provádí prostřednictvím softwaru CineLISTER.

CineLISTER je založen na grafickém uživatelském rozhraní, které umožňuje vytváření, úpravy a přehrávání seznamu skladeb „Show Playlist“ (SPL). Také umožňuje zařazení několika seznamů skladeb, které se pak automaticky přehrají v určený čas.

3.1 Uživatelské rozhraní CineLISTER

Chcete-li spustit CineLISTER, otevřete nabídku „Start“ na serveru, přejděte na „Doremi Labs, Inc.“ a vyberte položku „CineLISTER“.

Zobrazí se štítek „Editor“ - viz níže:



Obrázek 9: Štítek „Editor“ v grafickém uživatelském rozhraní CineLISTER

Výše znázorněný štítek „Editor“ se skládá ze dvou částí:

- V levé části se zobrazuje veškerý obsah dostupný na serveru (například filmy, upoutávky, reklamy) spolu s existujícími automatizačními úlohami a spouštěcími příkazy.
- V pravé části se zobrazuje obsah daného seznamu skladeb pro přehrávání, který je popsán v kapitole 3.2.

K zavření okna CineLISTER se používá tlačítko „Quit“ (konec). K dispozici jsou ještě další štítky – „Playback“ (přehrávání) a „Schedule“ (rozpis). Jejich používání je popsáno v kapitolách 3.3 a 3.4.

3.2 Seznam skladeb pro přehrávání

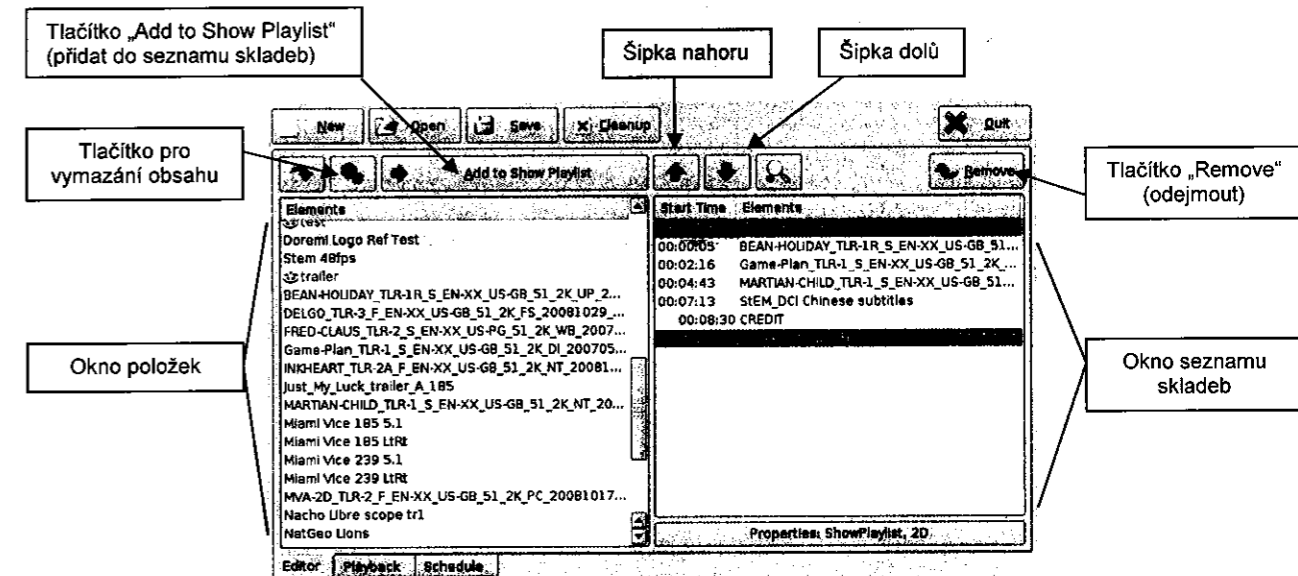
Seznam skladeb pro přehrávání definuje posloupnost skladeb a/nebo událostí spojených s automatizačními úlohami nebo spouštěcími příkazy. Díky němu se může při přehrávání vzít v úvahu řetězec událostí. Prostřednictvím okna CineLister můžete vytvořit nový seznam skladeb pro přehrávání nebo otevřít existující seznam skladeb, který pak můžete upravovat a/nebo přehrávat, jak je popsáno v následujících odstavcích.

3.2.1 Vytvoření seznamu skladeb pro přehrávání

3.2.1.1 Princip

Uživatelské rozhraní CineLister umožňuje uživateli vytvářet konkrétní seznamy skladeb pro přehrávání z položek v seznamu v levé části okna. Chcete-li přidat položku do seznamu skladeb, vyberte ji – položka se zobrazí jako negativ – a klikněte na tlačítko „Add to Show Playlist“ (přidat do seznamu skladeb pro přehrávání).

Položka se zobrazí v pravé části okna. Opakováním tohoto postupu u všech požadovaných položek vytvoříte seznam skladeb pro přehrávání („Show Playlist“), jak je popsáno níže:



Obrázek 10: Vytvoření seznamu skladeb pro přehrávání

Pokud chcete položku ze seznamu skladeb pro přehrávání odejmout, vyberte ji v okně seznamu skladeb a klikněte na tlačítko „Remove“ (odejmout).

3.2 Seznam skladeb pro přehrávání

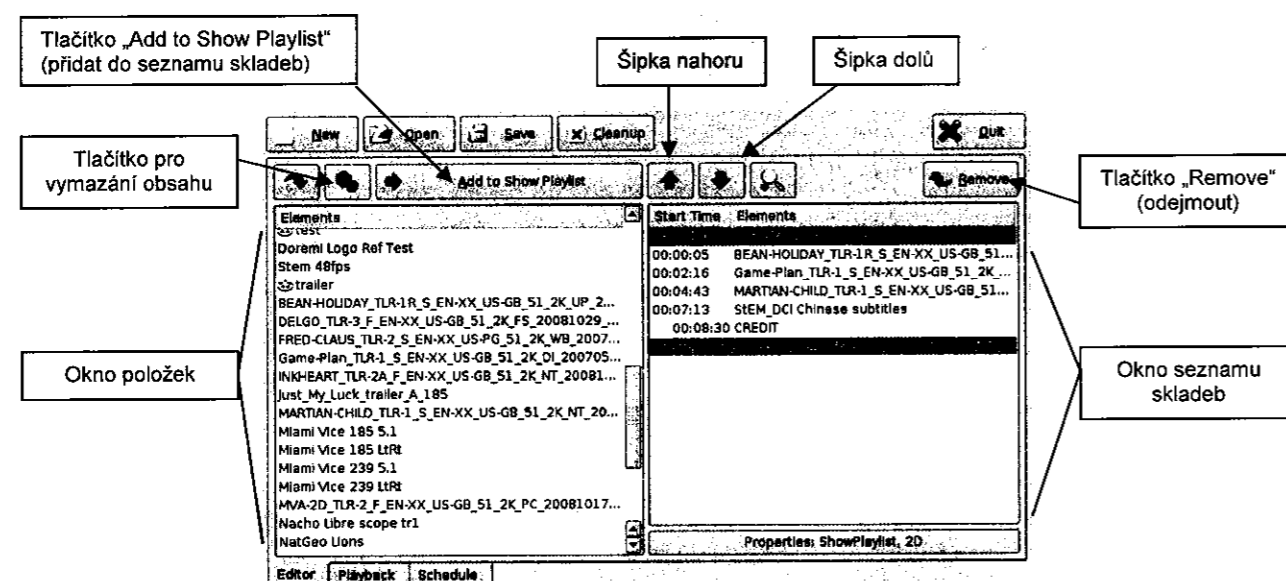
Seznam skladeb pro přehrávání definuje posloupnost skladeb a/nebo událostí spojených s automatizačními úlohami nebo spouštěcími příkazy. Díky němu se může při přehrávání vzít v úvahu řetězec událostí. Prostřednictvím okna CineLISTER můžete vytvořit nový seznam skladeb pro přehrávání nebo otevřít existující seznam skladeb, který pak můžete upravovat a/nebo přehrávat, jak je popsáno v následujících odstavcích.

3.2.1 Vytvoření seznamu skladeb pro přehrávání

3.2.1.1 Princip

Uživatelské rozhraní CineLISTER umožňuje uživateli vytvářet konkrétní seznamy skladeb pro přehrávání z položek v seznamu v levé části okna. Chcete-li přidat položku do seznamu skladeb, vyberte ji – položka se zobrazí jako negativ – a klikněte na tlačítko „Add to Show Playlist“ (přidat do seznamu skladeb pro přehrávání).

Položka se zobrazí v pravé části okna. Opakováním tohoto postupu u všech požadovaných položek vytvoříte seznam skladeb pro přehrávání („Show Playlist“), jak je popsáno níže:



Obrázek 10: Vytvoření seznamu skladeb pro přehrávání

Pokud chcete položku ze seznamu skladeb pro přehrávání odejmout, vyberte ji v okně seznamu skladeb a klikněte na tlačítko „Remove“ (odejmout).

3.2.1.2 Položka Typy

K dispozici jsou různé typy položek:

- Audiovizuální obsah (například filmy, testovací obsahy, upoutávky, apod.)
- Automatizační úlohy (automatizační události maker)
- Spouštěcí příkazy

S přidáváním automatizačních úloh a spouštěcích příkazů vám může pomoci technik, který zařízení instaluje.

3.2.1.2.1 Audiovizuální obsah

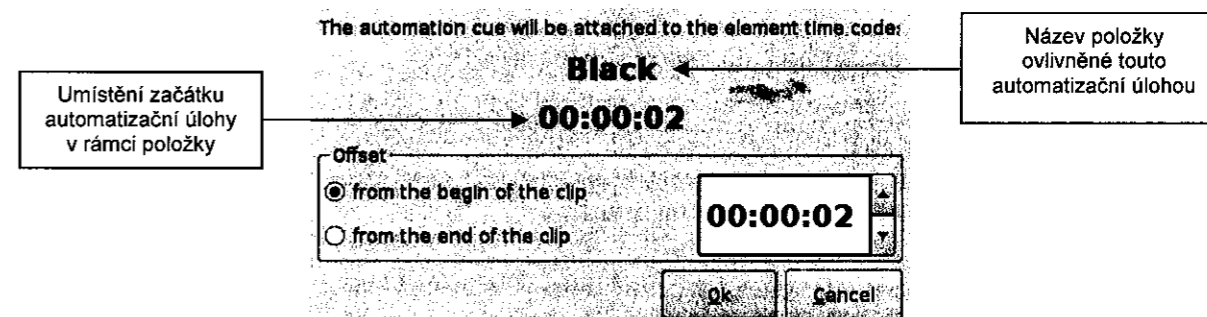
Chcete-li skladbu (například film nebo upoutávku) vymazat ze serveru, vyberte ji v levé části štítku „Editor“ a klikněte na tlačítko pro vymazání obsahu – viz obrázek 10. Z bezpečnostních důvodů po vás systém bude chtít před dokončením operace heslo – v případě potřeby se s žádostí o heslo obraťte na správce vašeho systému.

3.2.1.2.2 Automatizační úlohy

K položkám seznamu skladeb pro přehrávání lze přidávat automatizační úlohy. Vyberte položku v pravé části okna a vyberte příslušnou automatizační úlohu v levé části okna.

Potom klikněte na tlačítko „Add to Show Playlist“ (přidat do seznamu skladeb).

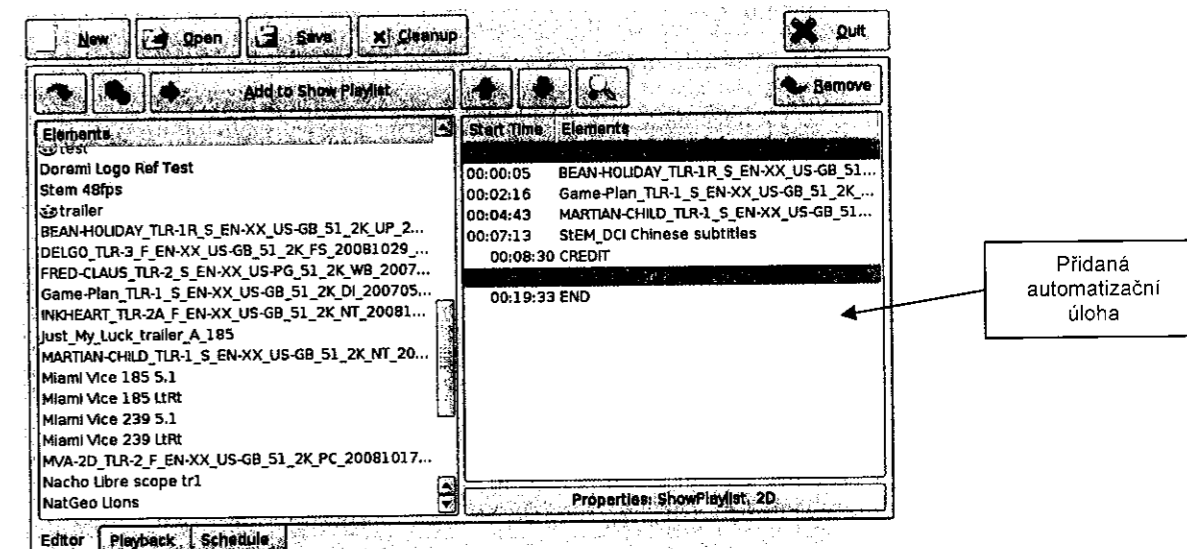
Budete vyzváni, abyste zadali umístění této automatizační úlohy (od začátku nebo od konce vybrané položky) prostřednictvím následujícího okna:



Obrázek 11: Zadání umístění automatizační úlohy

Když skončíte, klikněte na tlačítko „Ok“.

Automatizační úloha se zobrazí v seznamu položek v pravé části okna, jak je naznačeno níže:



Obrázek 12: Automatizační úloha přidaná k položce

Tento postup můžete opakovat u stejné položky seznamu skladeb nebo u jiné položky seznamu skladeb.

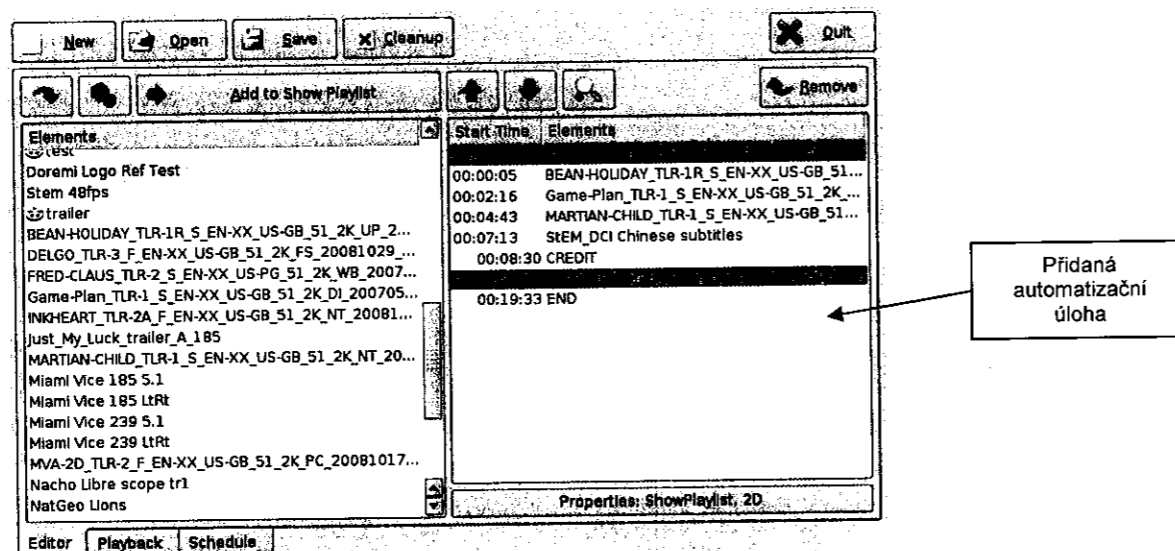
3.2.1.2.3 Spouštěcí příkaz

Spouštěcí příkaz umožňuje spuštění automatizační úlohy, pokud nastanou podmínky spojené se spouštěcím příkazem při jeho vytvoření prostřednictvím makro editoru.

Například, pokud je spouštěcí příkaz založen na podmínce „Wait for GPI #1 ON“, můžete zadat, aby se konkrétní automatizační událost (popsaná výše) spustila, když je GPI #1 zapnuto (ON).

Spouštěcí příkazy můžete naprogramovat tak, aby byly k dispozici během přehrávání celého seznamu skladeb nebo pouze během konkrétní položky na seznamu.

Automatizační úloha se zobrazí v seznamu položek v pravé části okna, jak je naznačeno níže:



Obrázek 12: Automatizační úloha přidáná k položce

Tento postup můžete opakovat u stejné položky seznamu skladeb nebo u jiné položky seznamu skladeb.

3.2.1.2.3 Spouštěcí příkaz

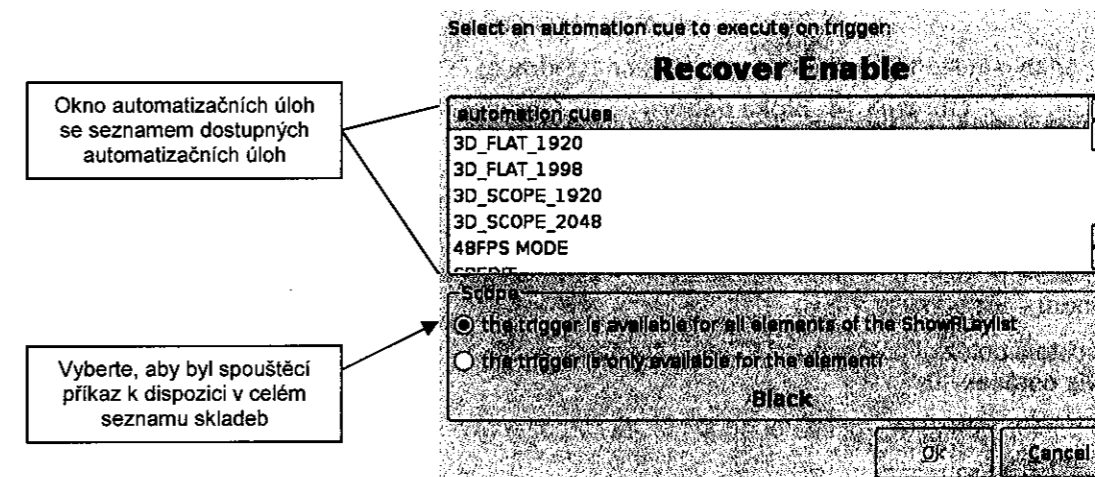
Spouštěcí příkaz umožňuje spuštění automatizační úlohy, pokud nastanou podmínky spojené se spouštěcím příkazem při jeho vytvoření prostřednictvím makro editoru.

Například, pokud je spouštěcí příkaz založen na podmínce „Wait for GPI #1 ON“, můžete zadat, aby se konkrétní automatizační událost (popsaná výše) spustila, když je GPI #1 zapnuto (ON).

Spouštěcí příkazy můžete naprogramovat tak, aby byly k dispozici během přehrávání celého seznamu skladeb nebo pouze během konkrétní položky na seznamu.

• Spouštěcí příkaz pro celý seznam skladeb

Chcete-li definovat spouštěcí příkaz pro celý seznam skladeb, vyberte spouštěcí příkaz v levé části okna a klikněte na tlačítko „Add to Show Playlist“ (přidat do seznamu skladeb). Zobrazí se následující okno:



Obrázek 13: spouštěcí příkaz Addition

Kliknutím na automatizační událost v okně „automation cues“ vyberte událost, kterou chcete spojit s tímto spouštěcím příkazem. Základní nastavení rozsahu spouštěcího příkazu je „all elements of the Show Playlist“ (v celém seznamu skladeb), takže stačí jen kliknout na tlačítko „OK“.

• Spouštěcí příkaz pouze pro jednu položku na seznamu skladeb

Chcete-li, aby byl spouštěcí příkaz k dispozici pouze během přehrávání jedné položky na seznamu skladeb, vyberte tuto položku v seznamu skladeb a pak vyberte spouštěcí příkaz, který chcete přidat, v levé části okna (v okně „Elements“). Klikněte na tlačítko „Add to Show Playlist“ a zobrazí se stejné okno jako na obrázku 13.

Vyberte automatizační událost stejným způsobem, jako je popsáno výše – viz obrázek 13 - a označte řádek „the trigger is only available for the element“ (spouštěč k dispozici pouze pro tuto položku). Následující řádek by měl obsahovat název vybrané položky, jediné položky, pro kterou bude spouštěcí příkaz k dispozici.

3.2.1.3 Seřazení položek

Pomocí dvou šipek zobrazených níže můžete přeorganizovat položky na seznamu skladeb pro přehrávání.



Obrázek 14: Šipka nahoru



Obrázek 15: Šipka dolů

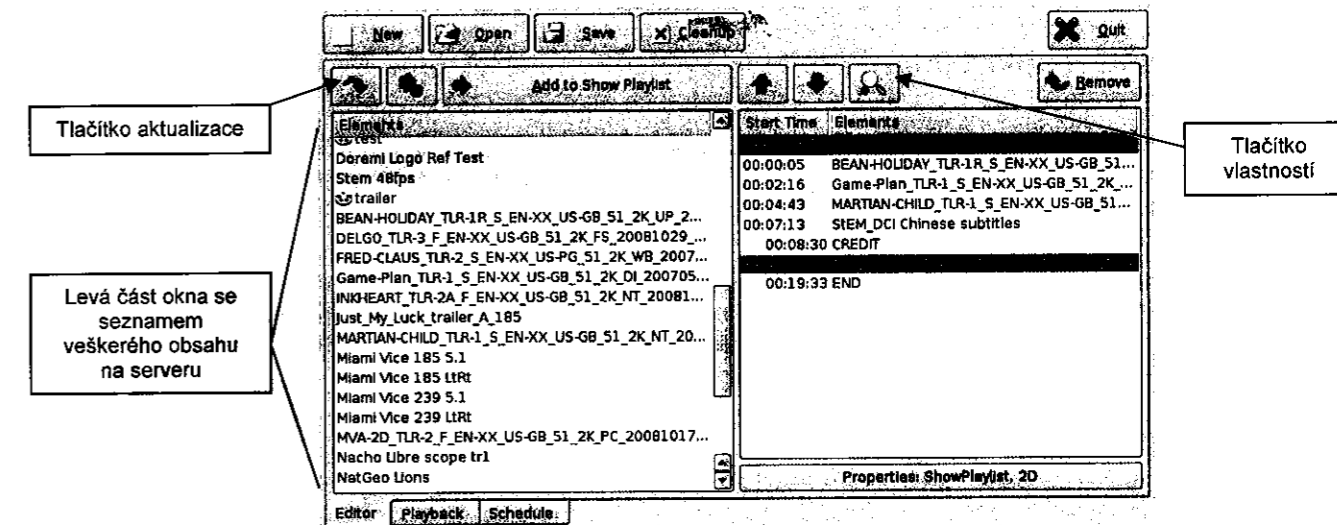
Pomocí těchto šipek můžete každou z položek přesunout na začátek nebo na konec seznamu skladeb:

- Chcete-li položku přesunout na začátek seznamu skladeb, vyberte ji a klikněte na tlačítko šipky nahoru – viz obrázek 10.
- Chcete-li položku přesunout na konec seznamu skladeb, vyberte ji a klikněte na tlačítko šipky dolů – viz obrázek 10.

Tento postup opakujte, dokud nebudou položky v požadovaném pořadí.

3.2.1.4 Tlačítko aktualizace

V okně je k dispozici tlačítko aktualizace. Když se na server načte nový balíček, nezobrazí se v okně CineLISTER automaticky, pokud je již zobrazeno. Klikněte na tlačítko aktualizace v levém horním rohu, aby se v okně položek zobrazil nově vložený obsah.



Obrázek 16: Tlačítko aktualizace

3.2.1.3 Seřazení položek

Pomocí dvou šipek zobrazených níže můžete přeorganizovat položky na seznamu skladeb pro přehrávání.



Obrázek 14: Šipka nahoru



Obrázek 15: Šipka dolů

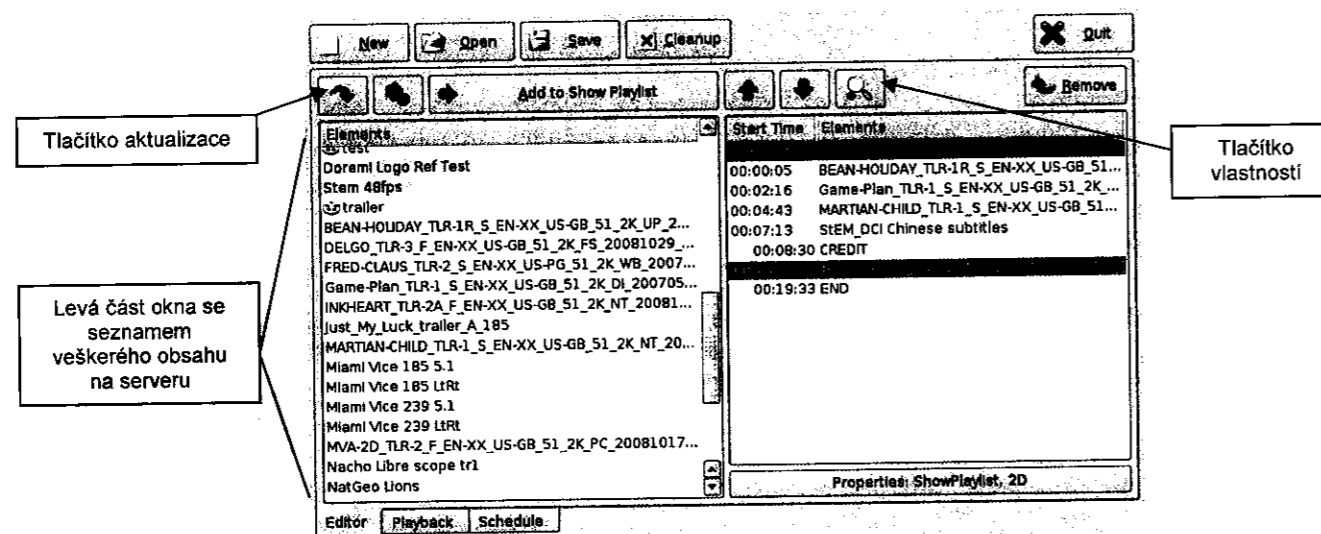
Pomocí těchto šipek můžete každou z položek přesunout na začátek nebo na konec seznamu skladeb:

- Chcete-li položku přesunout na začátek seznamu skladeb, vyberte ji a klikněte na tlačítko šipky nahoru – viz obrázek 10.
- Chcete-li položku přesunout na konec seznamu skladeb, vyberte ji a klikněte na tlačítko šipky dolů – viz obrázek 10.

Tento postup opakujte, dokud nebudou položky v požadovaném pořadí.

3.2.1.4 Tlačítko aktualizace

V okně je k dispozici tlačítko aktualizace. Když se na server načte nový balíček, nezobrazí se v okně CineLISTER automaticky, pokud je již zobrazeno. Klikněte na tlačítko aktualizace v levém horním rohu, aby se v okně položek zobrazil nově vložený obsah.



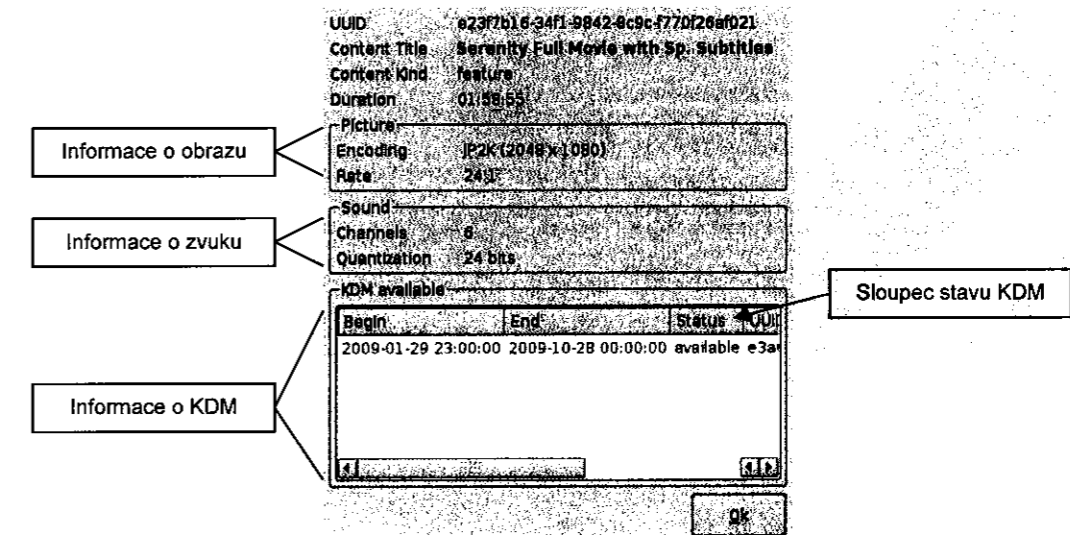
Obrázek 16: Tlačítko aktualizace

3.2.1.5 Tlačítko vlastností

Vlastnosti položek na seznamu skladeb pro přehrávání můžete zobrazit vybráním požadované položky v pravé části okna – zobrazí se jako negativ - a kliknutím na tlačítko vlastností popsané na obrázku 16.

V případě spouštěcích příkazů a automatizačních událostí můžete upravovat vlastnosti, které jste nastavili při přidání události do seznamu skladeb pro přehrávání.

V případě skladeb (audiovizuálních položek) se zobrazí následující okno s podrobnostmi o dané položce:



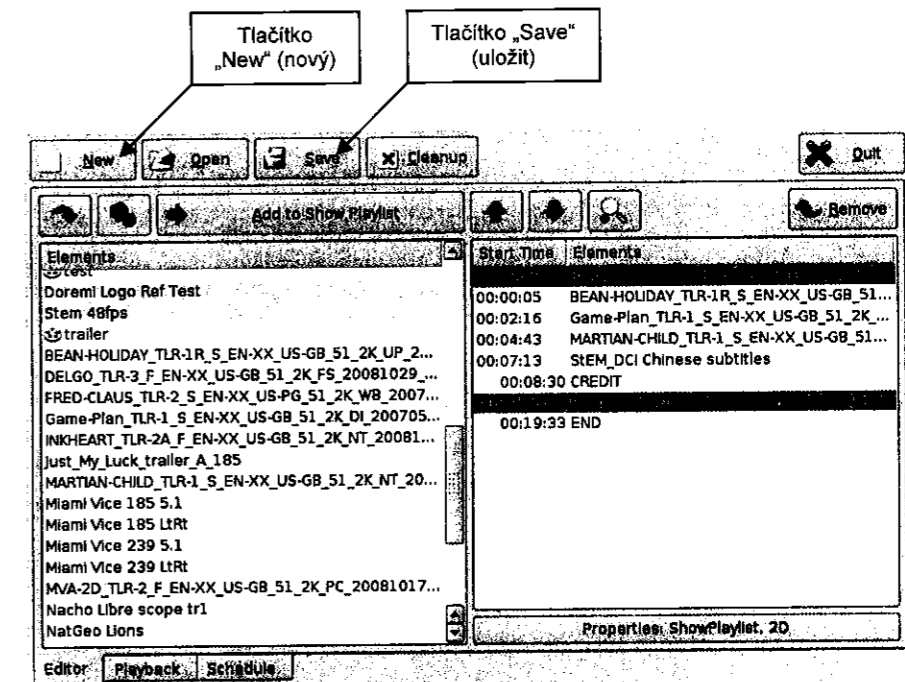
Obrázek 17: Příklad okna vlastností

Pokud je specifický příkaz pro rozšíření skladby (KDM) u vybrané skladby k dispozici méně než 48 hodin, bude se zbývající čas jeho platnosti zobrazovat ve sloupci stavu oranžově (místo zeleně, jako na obrázku výše).

U automatizačních událostí můžete vlastnosti v tomto okně upravovat.

3.2.1.6 Uložení seznamu skladeb pro přehrávání

Když vytvoříte seznam skladeb pro přehrávání podle výše uvedeného postupu, můžete jej uložit kliknutím na tlačítko „Save“ (uložit).



Obrázek 18: Uložení seznamu skladeb pro přehrávání

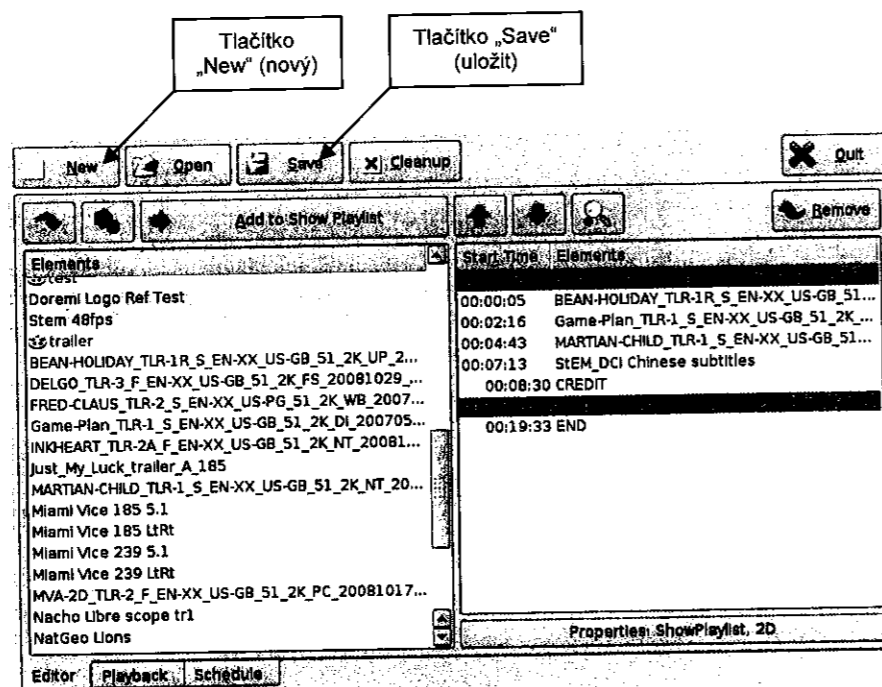
3.2.1.7 Nový seznam skladeb pro přehrávání

Pokud chcete vytvořit nový seznam skladeb pro přehrávání, klikněte na tlačítko „New“ – viz obrázek 18. Z pravé strany okna zmizí aktuální seznam skladeb.

Poznámka: Než kliknete na tlačítko „New“, ujistěte se, že je aktuální seznam skladeb pro přehrávání uložen, jinak se vám ztratí.

3.2.1.6 Uložení seznamu skladeb pro přehrávání

Když vytvoříte seznam skladeb pro přehrávání podle výše uvedeného postupu, můžete jej uložit kliknutím na tlačítko „Save“ (uložit).



Obrázek 18: Uložení seznamu skladeb pro přehrávání

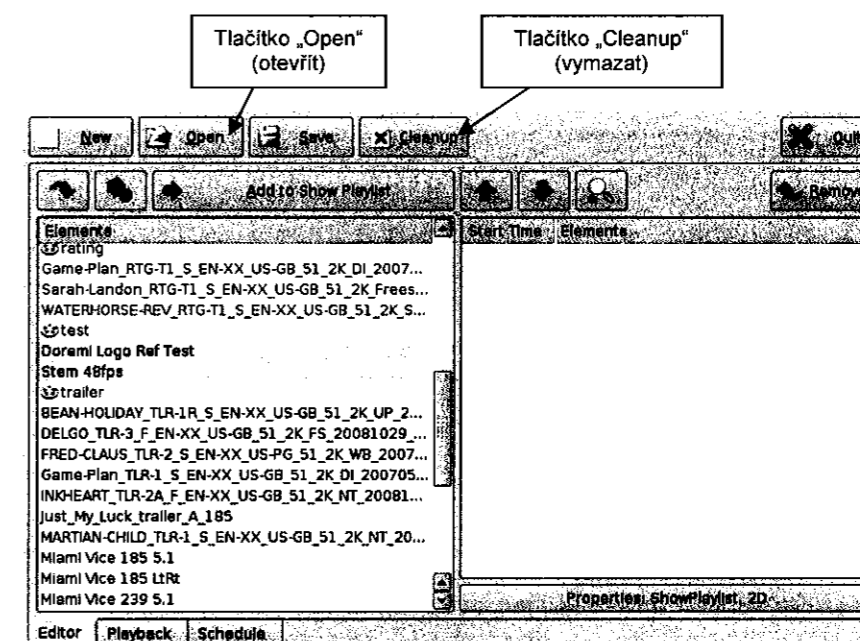
3.2.1.7 Nový seznam skladeb pro přehrávání

Pokud chcete vytvořit nový seznam skladeb pro přehrávání, klikněte na tlačítko „New“ – viz obrázek 18. Z pravé strany okna zmizí aktuální seznam skladeb.

Poznámka: Než kliknete na tlačítko „New“, ujistěte se, že je aktuální seznam skladeb pro přehrávání uložen, jinak se vám ztratí.

3.2.2 Otevření seznamu skladeb pro přehrávání

Pokud již seznam skladeb pro přehrávání existuje, můžete jej otevřít pomocí tlačítka „Open“ (otevřít). Tento seznam skladeb pro přehrávání se zobrazí v pravé části okna, jako byste jej vytvořili podle postupu popsaného výše.



Obrázek 19: Otevření seznamu skladeb pro přehrávání

3.2.3 Odstranění seznamu skladeb pro přehrávání

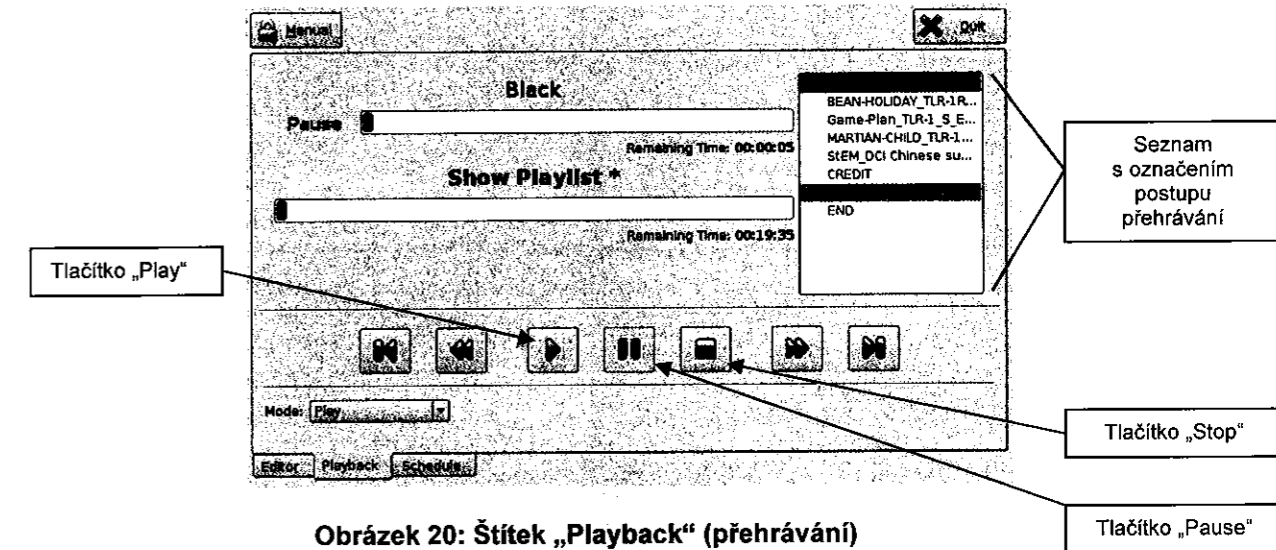
Chcete-li seznam skladeb vymazat ze serveru, klikněte na tlačítko „Cleanup“ (vymazat) – viz obrázek 19. Systém po vás bude chtít před dokončením operace heslo – v případě potřeby se s žádostí o heslo obraťte na správce vašeho systému.

V okně „Delete“ (odstranit), které se zobrazí, vyberte seznam skladeb pro přehrávání, který chcete vymazat, a klikněte na tlačítko „Delete“, aby se seznam definitivně odstranil ze serveru.

3.3 Přehrávání seznamu skladeb

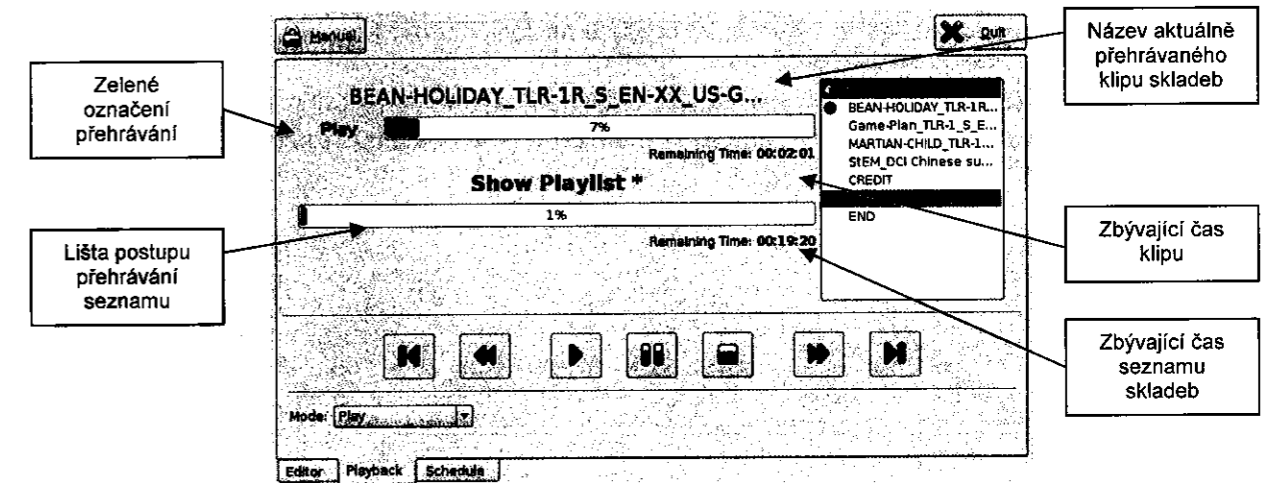
3.3.1 Přehled štítku „Playback“ (přehrávání)

Když vytvoříte nebo otevřete seznam skladeb pro přehrávání podle návodu v sekci 3.2, můžete tento seznam položek přehrát. Chcete-li přehrávat, otevřete štítek „Playback“ (přehrávání) – viz obrázek 9. Chcete-li zobrazit seznam skladeb momentálně zobrazený v pravé části štítku „Editor“, klikněte na tlačítko „Pause“.



Obrázek 20: Štítek „Playback“ (přehrávání)

Klikněte na tlačítko „Play“, aby se seznam skladeb pro přehrávání začal přehrávat. Postup přehrávání seznamu skladeb se zobrazuje na liště „Show Playlist“, zatímco přehrávání konkrétního klipu se ukazuje na liště pod názvem klipu. Štítek „Playback“ bude vypadat takto:

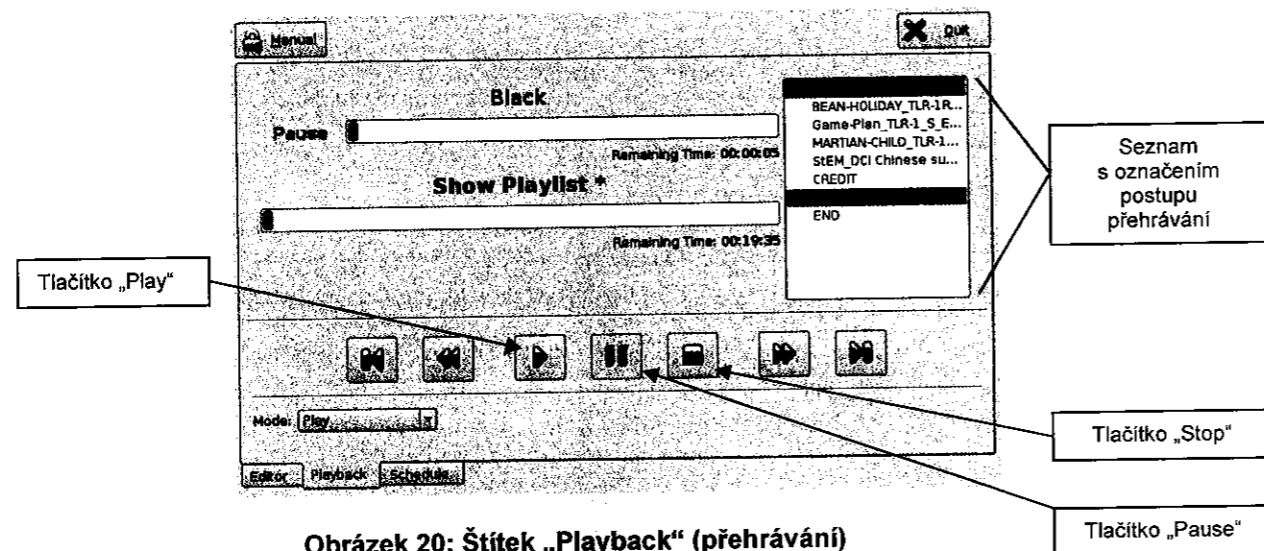


Obrázek 21: Štítek „Playback“ (přehrávání) během přehrávání

3.3 Přehrávání seznamu skladeb

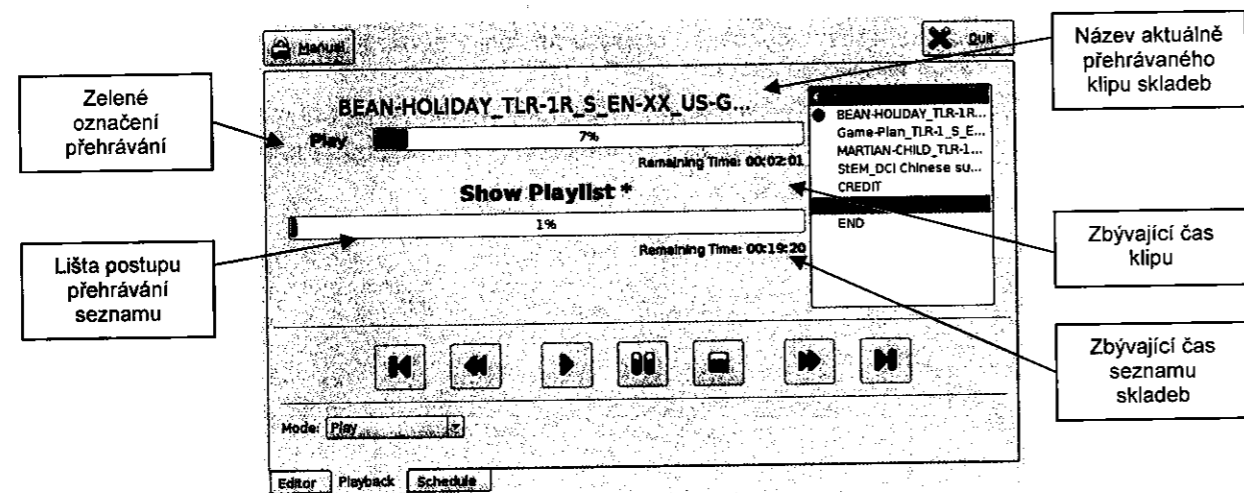
3.3.1 Přehled štítku „Playback“ (přehrávání)

Když vytvoříte nebo otevřete seznam skladeb pro přehrávání podle návodů v sekci 3.2, můžete tento seznam položek přehrát. Chcete-li přehrávat, otevřete štítek „Playback“ (přehrávání) – viz obrázek 9. Chcete-li zobrazit seznam skladeb momentálně zobrazený v pravé části štítku „Editor“, klikněte na tlačítko „Pause“.



Obrázek 20: Štítek „Playback“ (přehrávání)

Klikněte na tlačítko „Play“, aby se seznam skladeb pro přehrávání začal přehrávat. Postup přehrávání seznamu skladeb se zobrazuje na liště „Show Playlist“, zatímco přehrávání konkrétního klipu se ukazuje na liště pod názvem klipu. Štítek „Playback“ bude vypadat takto:



Obrázek 21: Štítek „Playback“ (přehrávání) během přehrávání

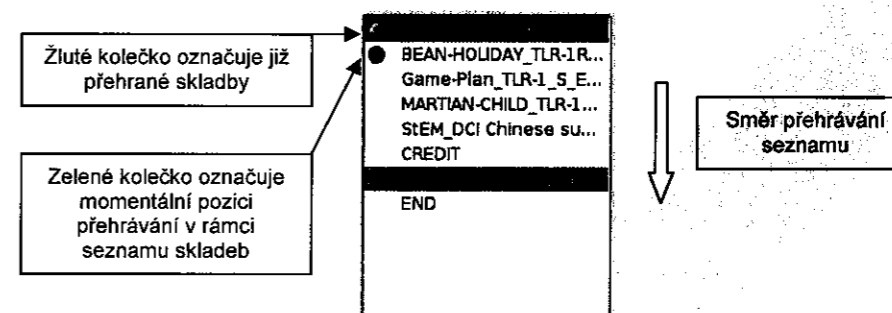
Během přehrávání se vedle aktuálně přehrávaného klipu zobrazí zelené kolečko – viz obrázek 21.

Pokud chcete přehrávání seznamu skladeb zastavit, klikněte na tlačítko „Stop“. Pokud přehrávání chcete přehrávání pouze přerušit, klikněte na tlačítko „Pause“. Režim přerušení přehrávání je popsán v odstavci 3.3.3.

3.3.2 Seznam s označením postupu přehrávání

V pravé části štítku „Playback“ (přehrávání) je okénko seznamu skladeb. Aktuální pozice přehrávání v rámci seznamu skladeb je označena zeleným kolečkem.

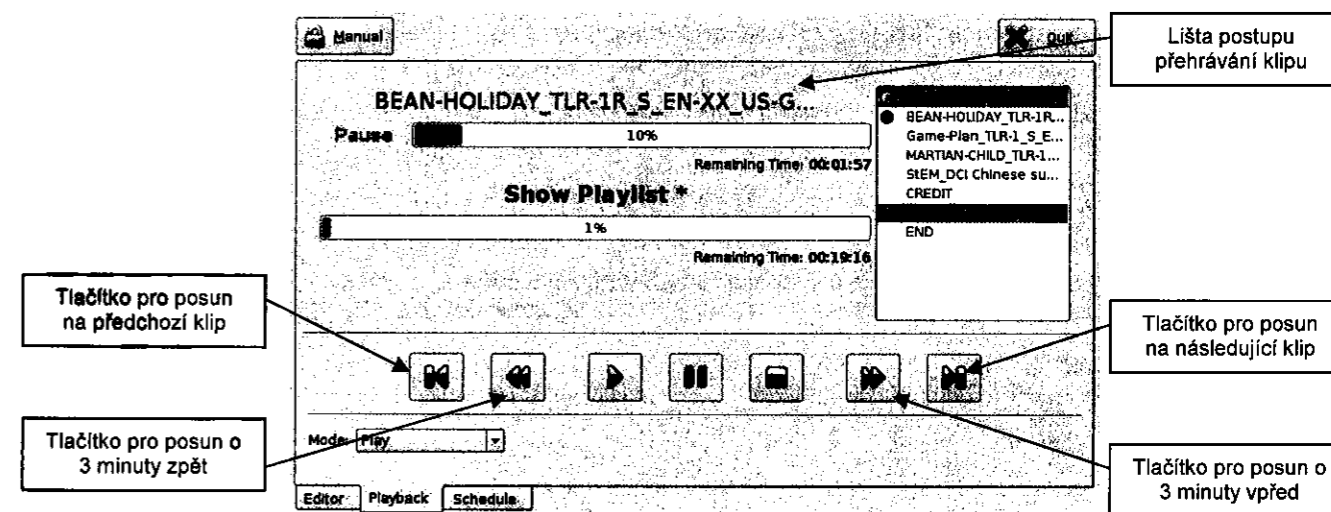
U položek, které již byly přehrány, se zobrazí žluté kolečko, zatímco položky, které dosud nebyly přehrány, se zobrazí bez označení – viz následující obrázek:



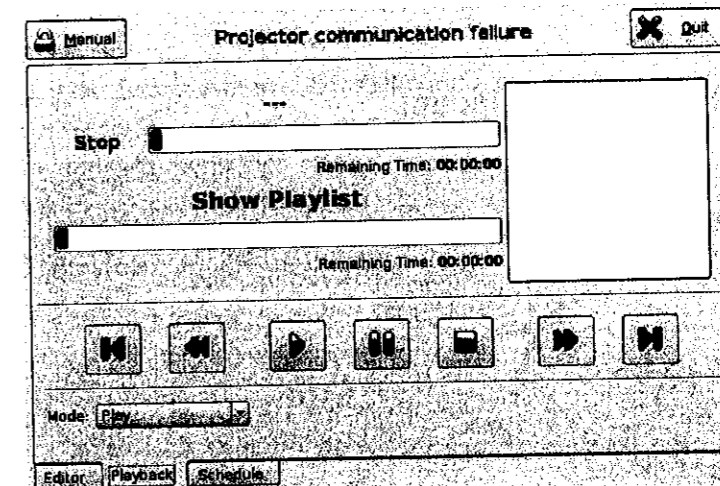
Obrázek 22: Seznam s označením postupu přehrávání

3.3.3 Režim přerušení přehrávání

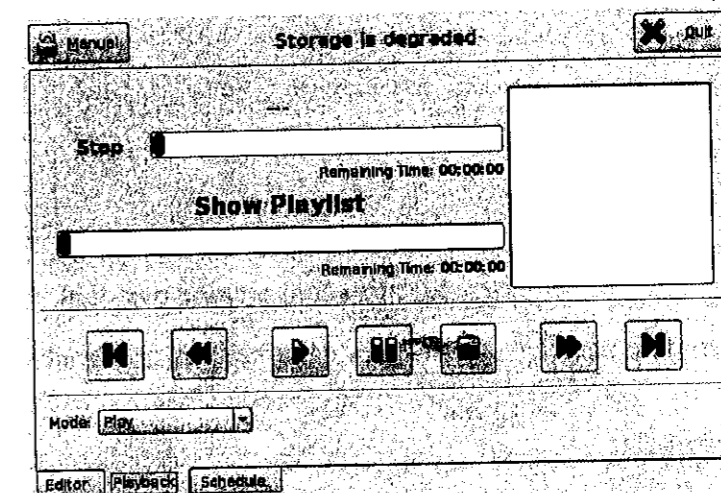
V režimu přerušení přehrávání můžete přecházet na předchozí nebo následující klip. Můžete také přejít přesně tři minuty vpřed nebo zpět od místa přerušení přehrávání v rámci aktuálního klipu – samozřejmě pokud to dovoluje zbývající čas klipu. Tlačítka, která se používají k těmto úkonům, jsou popsána na následujícím obrázku:



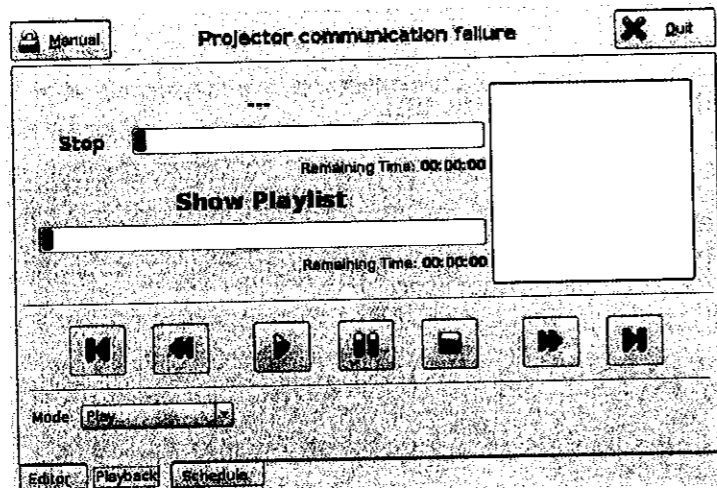
Obrázek 23: Štítek „Playback“ (přehrávání) během přerušení přehrávání



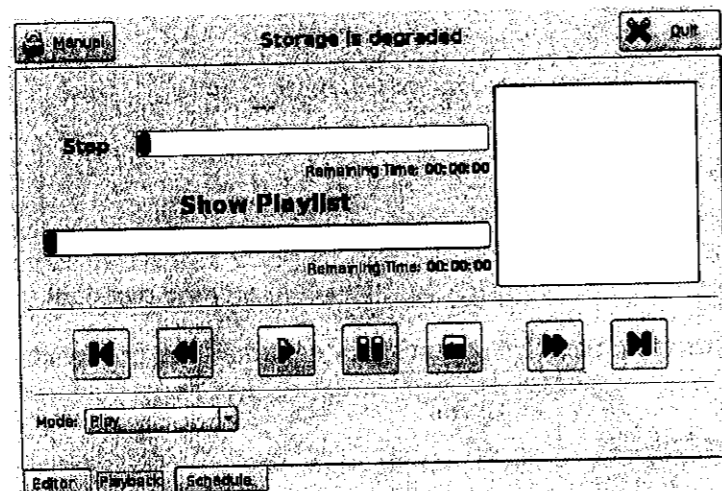
Obrázek 26: Příklad upozornění „Projector Communication Failure“ (chyba komunikace s projektořem)



Obrázek 27: Příklad upozornění „Storage Degradation“ (chyba paměti)



Obrázek 26: Příklad upozornění „Projector Communication Failure“ (chyba komunikace s projektorem)

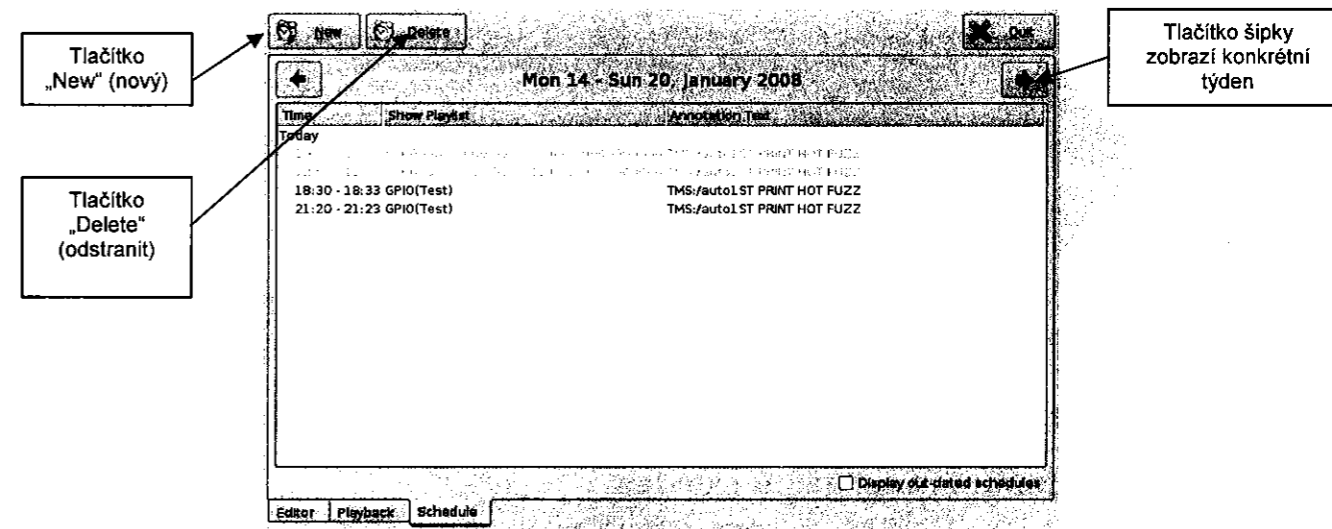


Obrázek 27: Příklad upozornění „Storage Degradation“ (chyba paměti)

3.4 Rozpis přehrávání

3.4.1 Štítek „Schedule“ (rozpis)

Třetí štítek s názvem „Schedule“ (rozpis) umožňuje rozvržení přehrávání seznamů skladeb s daty a časy spuštění přehrávání. Štítek vypadá takto:

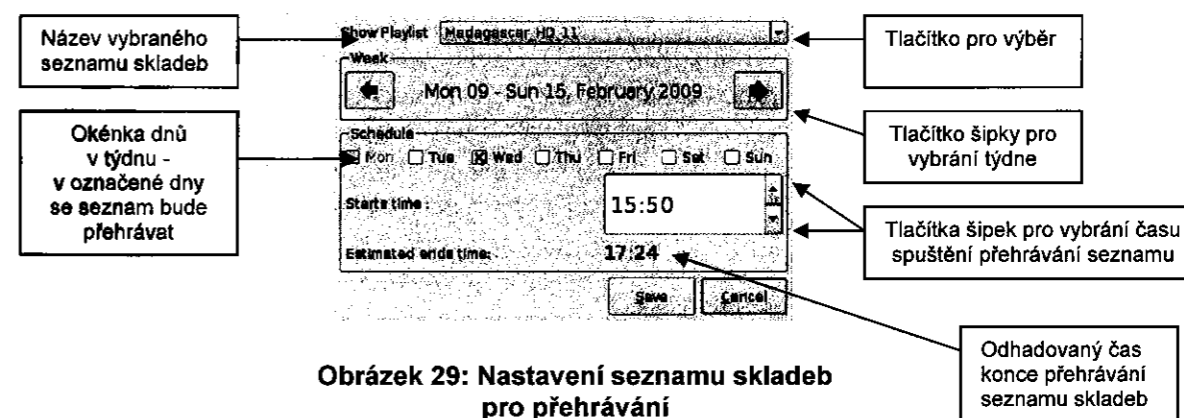


Obrázek 28: Štítek „Schedule“ (rozpis)

Pomocí šipek v levém a pravém horním rohu okna můžete vybrat konkrétní týden a zkontrolovat jeho rozpisy. Vybraný týden se zobrazí mezi oběma šipkami.

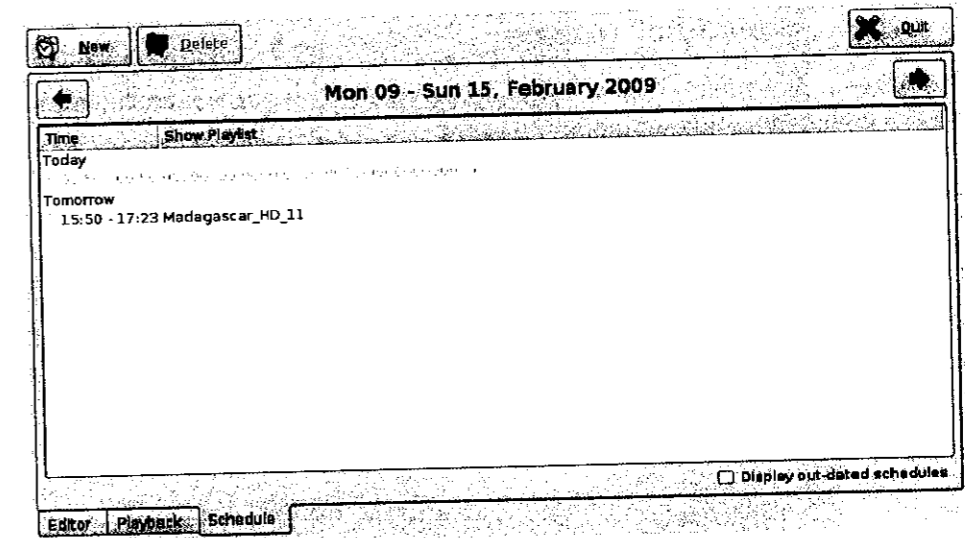
3.4.2 Přidání seznamu skladeb

Chcete-li přidat seznam skladeb pro přehrávání do rozpisu, klikněte na tlačítko „New“ a vyberte požadovaný seznam skladeb. Budete vyzváni, abyste zadali heslo. Potom se zobrazí následující okno:



Obrázek 29: Nastavení seznamu skladeb pro přehrávání

Když skončíte, klikněte na tlačítko „Save“ (uložit) a vrátíte se na aktualizovaný štítek „Schedule“, jak je naznačeno níže:

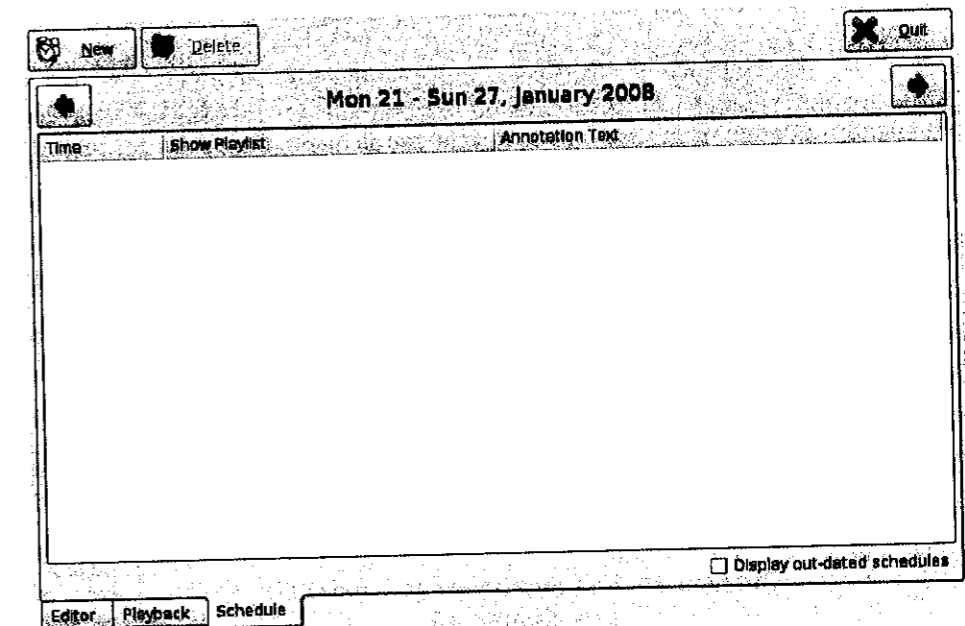


Obrázek 30: Štítek „Schedule“ (rozpis) po přidání seznamu skladeb

3.4.3 Odstranění seznamu skladeb

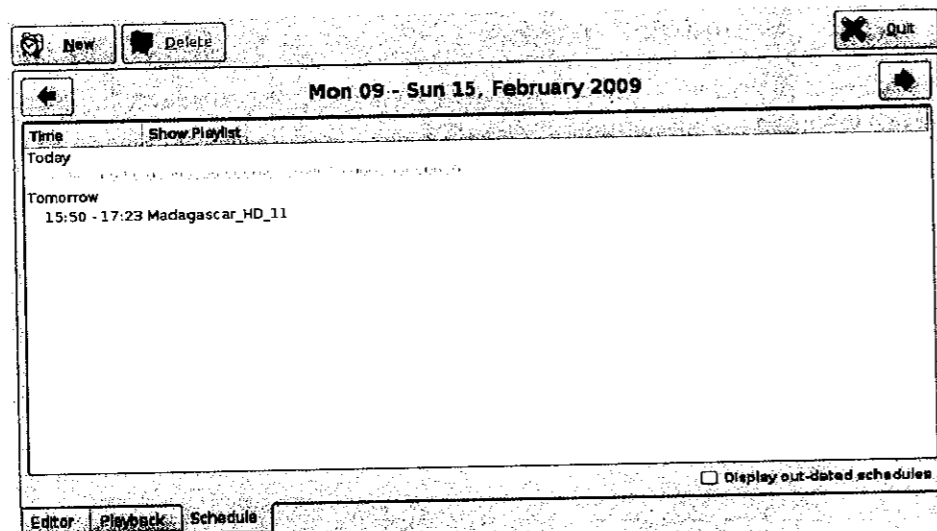
Chcete-li odstranit seznam skladeb z rozpisu, vyberte požadovaný seznam – zobrazí se jako negativ – a klikněte na tlačítko „Delete“. Budete vyzváni k zadání hesla.

Pokud by byl aktuální seznam, který je zobrazen na obrázku 30, a pokud byste vybrali položku „Madagascar_HD_11“ a klikli na tlačítko „Delete“, zobrazilo by se následující okno:



Obrázek 31: Štítek „Schedule“ (rozpis) po odstranění seznamu skladeb

Když skončíte, klikněte na tlačítko „Save“ (uložit) a vrátíte se na aktualizovaný štítek „Schedule“, jak je naznačeno níže:

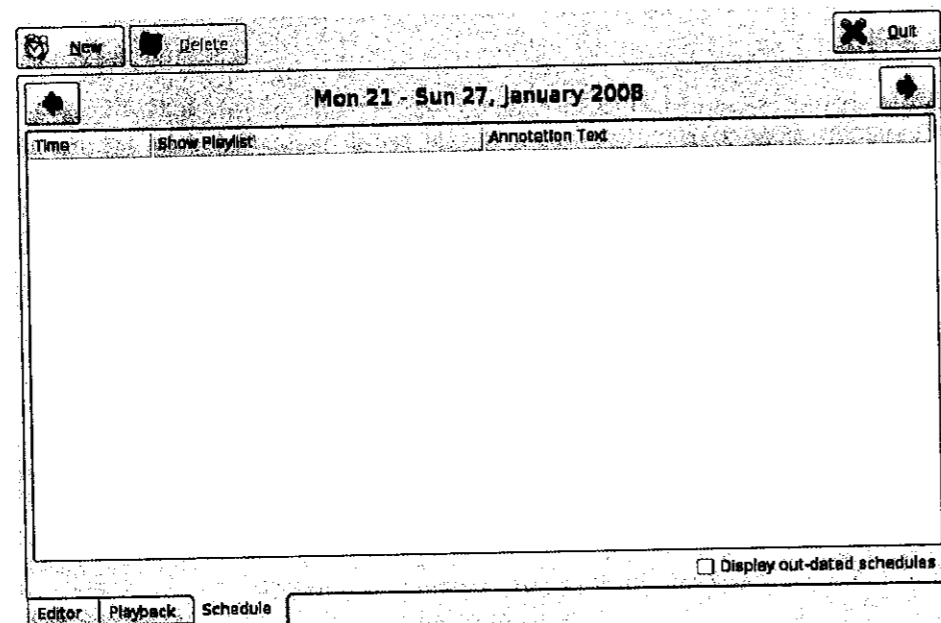


Obrázek 30: Štítek „Schedule“ (rozpis) po přidání seznamu skladeb

3.4.3 Odstranění seznamu skladeb

Chcete-li odstranit seznam skladeb z rozpisu, vyberte požadovaný seznam – zobrazí se jako negativ – a klikněte na tlačítko „Delete“. Budete vyzváni k zadání hesla.

Pokud by byl aktuální seznam, který je zobrazen na obrázku 30, a pokud byste vybrali položku „Madagascar_HD_11“ a klikli na tlačítko „Delete“, zobrazilo by se následující okno:

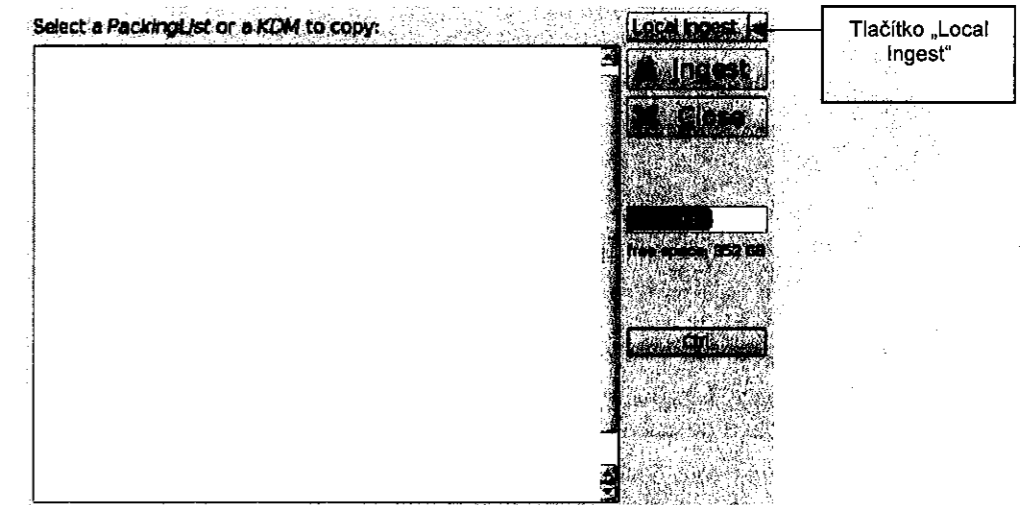


Obrázek 31: Štítek „Schedule“ (rozpis) po odstranění seznamu skladeb

3.5 Přehrát a Vložit

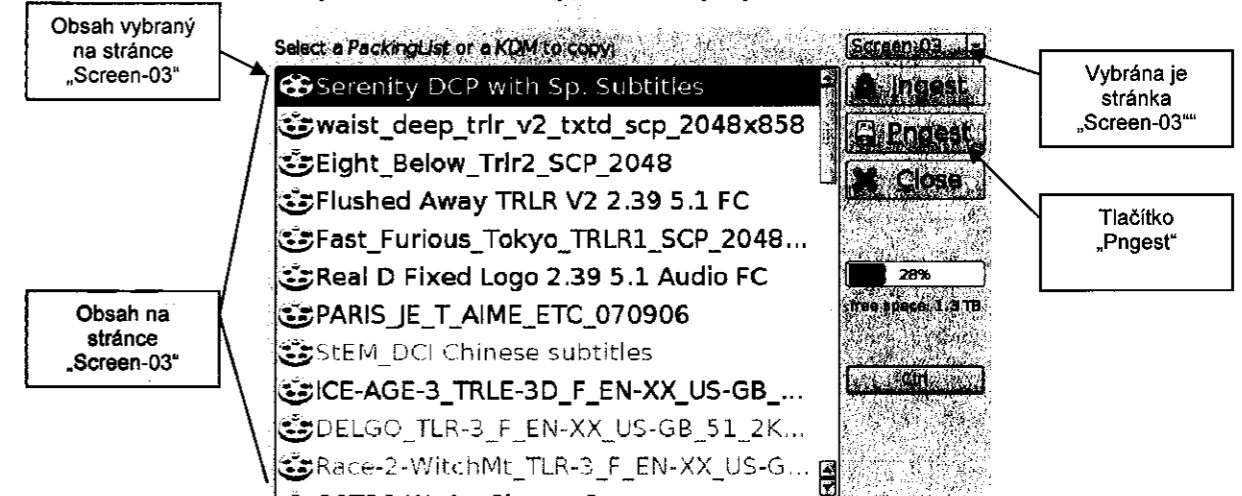
DCP-2000 nabízí funkci „Play and Ingest“ (přehrát a vložit), pomocí které můžete vložit skladbu umístěnou na jiném přístroji DCP-2000 a rovnou ji začít přehrávat, aniž byste museli čekat na dokončení vkládání – přehrávání tak začne již během vkládání.

Chcete-li použít tuto funkci, otevřete okno pro vložení: zvolte „Menu → Doremi Labs, Inc → Doremi Labs Ingest“. Zobrazí se následující okno pro vložení:



Obrázek 32: Okno pro vložení

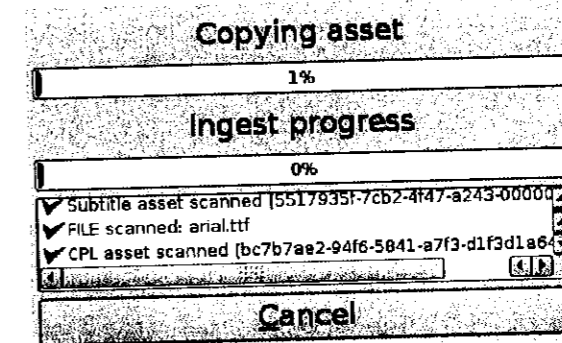
Klikněte na tlačítko „Local Ingest“ v pravém horním rohu okna a vyberte stránku, ze které chcete vložit skladbu. Obsah stránky se zobrazí v okně pro vložení, jak je naznačeno níže:



Obrázek 33: Okno pro vložení

Vyberte skladbu, kterou chcete vložit a klikněte na tlačítko „Pngest“.

Jakmile začne vkládání, zobrazí se následující okno zachycující průběh procesu vkládání:



Obrázek 34: Okno procesu vložení

Když se toto okno zavře, přehrávání může začít – to neznamená, že je vkládání ukončeno, ale znamená to, že už bylo vloženo dost materiálu na to, aby mohlo začít přehrávání. Zbývající obsah se bude dále vkládat.

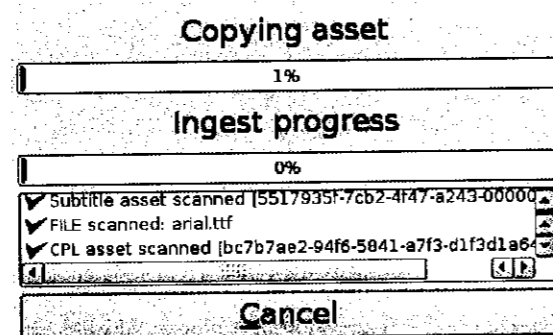
Skladba se pak v okně pro vložení zobrazí zeleně, aby bylo vidět, že dosud nebyl vložen celý obsah.

POZOR: Čas potřebný k započetí přehrávání závisí na kapacitě sítě. Optimalizací sítě dosáhnete kratšího času do začátku přehrávání.

Chcete-li spustit přehrávání této částečně vložené skladby, otevřete software CineLISTER z nabídky „Menu → Doremi Labs, Inc → CineLISTER“. Vkládaná skladba by se měla zobrazit v levé části štítku „Editor“ – pokud ne, klikněte na tlačítko aktualizace.

Vkládanou skladbu můžete potom vložit do seznamu skladeb pro přehrávání, stejně jako kteroukoli jinou již vloženu skladbu, a spustit přehrávání – ze štítku „Playback“ (přehrávání), jak je vysvětleno v kapitole 3.3.

Jakmile začne vkládání, zobrazí se následující okno zachycující průběh procesu vkládání:



Obrázek 34: Okno procesu vložení

Když se toto okno zavře, přehrávání může začít – to neznamená, že je vkládání ukončeno, ale znamená to, že už bylo vloženo dost materiálu na to, aby mohlo začít přehrávání. Zbývající obsah se bude dále vkládat.

Skladba se pak v okně pro vložení zobrazí zeleně, aby bylo vidět, že dosud nebyl vloženo celý obsah.

POZOR: Čas potřebný k započítí přehrávání závisí na kapacitě sítě. Optimalizací sítě dosáhnete kratšího času do začátku přehrávání.

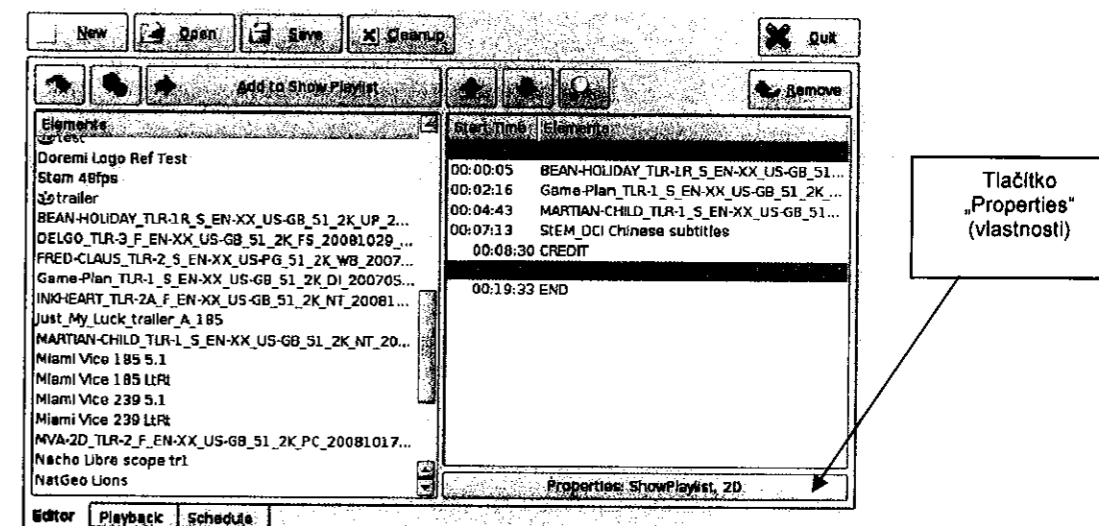
Chcete-li spustit přehrávání této částečně vložené skladby, otevřete software CineLISTER z nabídky „Menu → Doremi Labs, Inc → CineLISTER“. Vkládaná skladba by se měla zobrazit v levé části štítku „Editor“ – pokud ne, klikněte na tlačítko aktualizace.

Vkládanou skladbu můžete potom vložit do seznamu skladeb pro přehrávání, stejně jako kteroukoli jinou již vloženu skladbu, a spustit přehrávání – ze štítku „Playback“ (přehrávání), jak je vysvětleno v kapitole 3.3.

4. Přehrávání 2D obsahu v režimu 3D

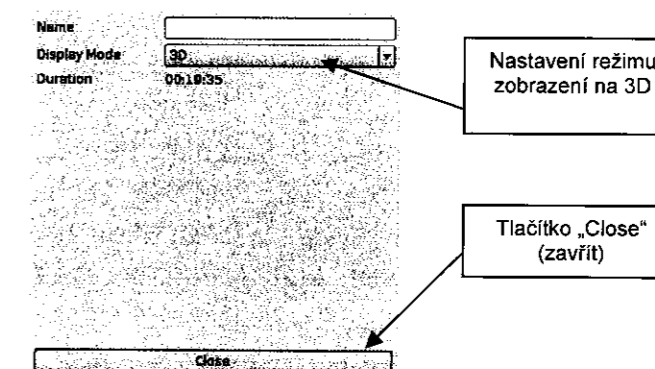
4.1 Nastavení režimu 3D

Chcete-li 2D obsah přehrávat v režimu 3D, například upoutávky ve formátu 2D v rámci stereoskopického promítání, aniž byste museli vytvořit stereoskopickou verzi takové upoutávky, klikněte na tlačítko „Properties“ (vlastnosti) v pravé části štítku „Editor“, jak je naznačeno níže:



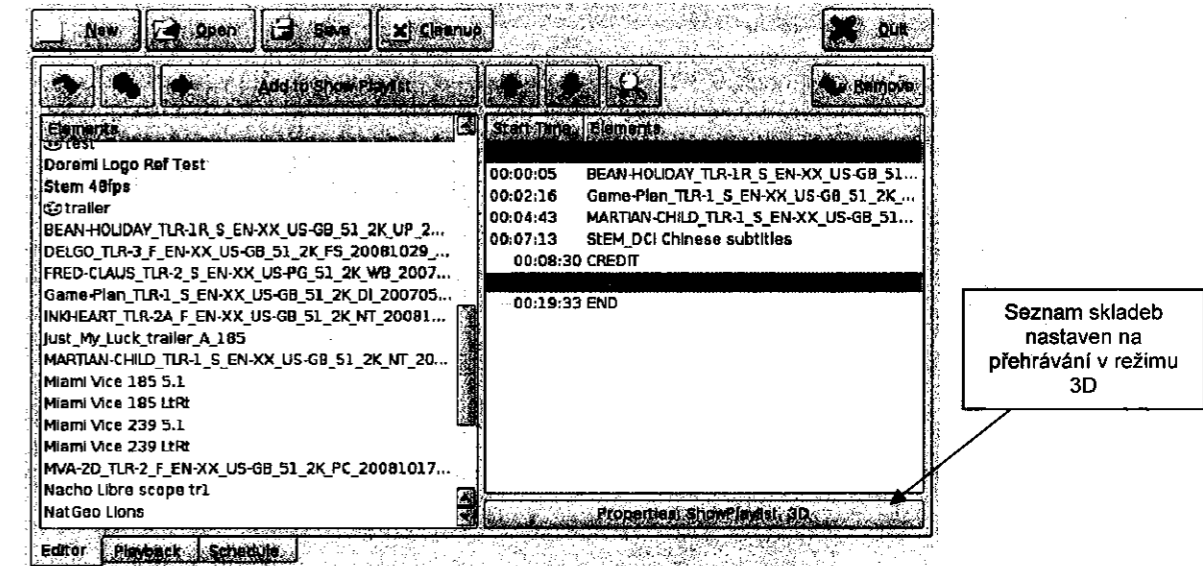
Obrázek 35: CineLISTER - štítek „Editor“ - tlačítko „Properties“ (vlastnosti)

Zobrazí se okno pro nastavení 2D/3D. Stiskněte šipku u položky „Display Mode“ a nastavte režim zobrazení na 3D:



Obrázek 36: CineLISTER - okno pro nastavení vlastností

Klikněte na tlačítko „Close“ (zavřít). Seznam skladeb pro přehrávání zobrazený v pravé části štítku „Editor“ je nyní nastaven na přehrávání veškerého obsahu v režimu „3D“ - vysvětlení chování při přehrávání viz sekce 4.2.



Obrázek 37: CineLISTER - okno pro nastavení vlastností – 3D

4.2 Chování při přehrávání

Při nastavení přehrávání seznamu skladeb v režimu „3D“ se bude veškerý video obsah v seznamu skladeb přehrávat v režimu 48 fps, který odpovídá profilu zpracování u stereoskopických seznamů skladeb – 24 rámečků 'stereo': 24 fps pro levé oko a 24 fps pro pravé oko.

U seznamu skladeb ve 2D s rychlostí 24 fps se každý rámeček zdvojnásobí a odešle se na oba výstupy HD-SDI, což umožní stejné nastavení projektoru jako u plně stereoskopického promítání i při přehrávání 2D obsahu (například 2D upoutávek).

5. Zkratky

Zkratka	Plný název	Definice
DCP	Digital Cinema Package	konečný souborový blok
GPI	General Purpose Input	univerzální vstup
GPO	General Purpose Output	univerzální výstup
KDM	Key Delivery Message	specifický příkaz pro rozšifrování
SPL	Show Play List	seznam skladeb
2D	Non-stereoscopic	nestereoskopický
3D	Stereoscopic	stereoskopický

6. Historie revizí dokumentu

Datum	Verze	Popis
03/06/2009	1,0	první verze.