



Home- and Mediacontrol & Digital Signage System

Digital Signage-Administration

Inhaltsverzeichnis

1	Aufsetzen des Digital-Signage-Systems	- 3 -
1.1	Systemvoraussetzungen	- 3 -
1.2	Installation und Konfiguration von MySQL Server 5.1.x	- 3 -
1.3	Installation und Konfiguration der MySQL GUI Tools	- 6 -
1.4	Anlegen einer Datenbank in MySQL.....	- 7 -
2	Entwicklung von Digital Signage-Slaveprojekten.....	- 9 -
3	Administration des Digital-Signage-Systems	- 12 -
3.1	Erstellen des Administrator-Projekts	- 12 -
3.2	Digital Signage Eigenschaften unter IseoPC-Einstellungen	- 14 -
3.3	Starten des Digital Signage-Administrators	- 16 -
3.4	Administrationsmodule	- 16 -
3.4.1	Systemverwaltung	- 16 -
3.4.2	Displayverwaltung	- 17 -
3.4.3	Benutzerverwaltung	- 18 -
3.5	Benutzermodule.....	- 19 -
3.5.1	Medienverwaltung	- 19 -
3.5.2	Kalender.....	- 20 -
3.5.3	Playlist-Editor.....	- 22 -
4	Konfiguration der Slave-Displays.....	- 23 -
5	Weitere Informationen	- 23 -

1 Aufsetzen des Digital-Signage-Systems

1.1 Systemvoraussetzungen

Digital Signage Master

- Iseo PC 2 mit gültiger Lizenz (mindestens Lite-Lizenz)

Server

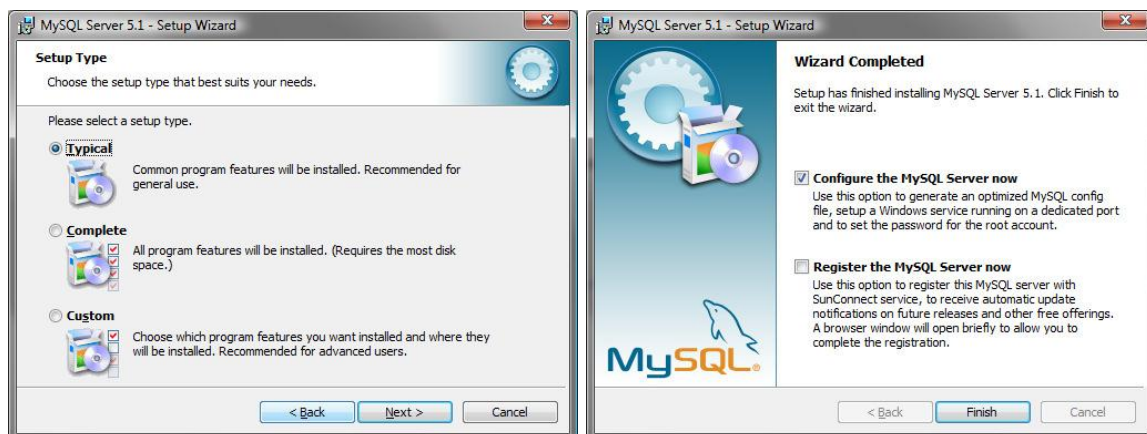
- MySQL Community Server 5.1.x
- MYSQL Administrator
- Windows Server x
- Datenfreigabe für alle Benutzer (Master und Slave): Freigegebener Ordner, Ordner in einem Netzwerklaufwerk oder FTP Server

Client: Iseo PC 2 mit gültiger Lizenz (mindestens Lite-Lizenz)

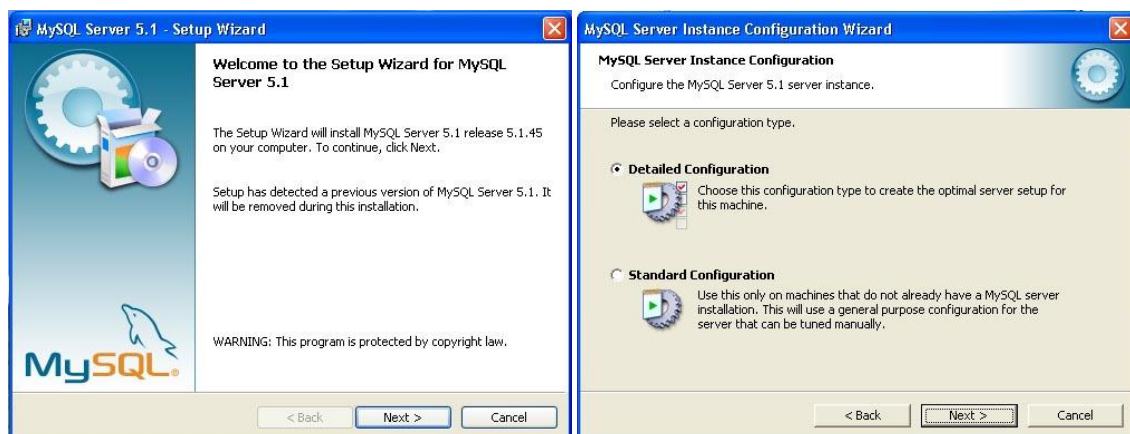
1.2 Installation und Konfiguration von MySQL Server 5.1.x

Laden Sie von <http://www.mysql.com/downloads/mysql/5.1.html#downloads> das passende Installationsprogramm herunter und folgen Sie Schritt für Schritt dem Installationsassistenten. Das *Essentials-Paket* ist völlig ausreichend für die Digital Signage-Anwendung unter Iseo.

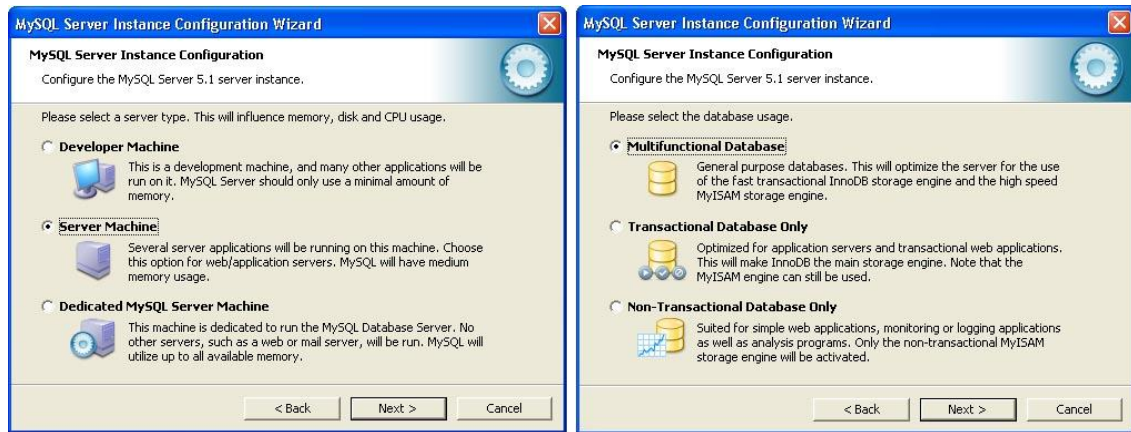
Führen Sie den Community Server Installer mit der Einstellung *Typical* aus und klicken Sie Next. Danach *Configure the MySQL Server now* anwählen und auf *Finish* klicken. Optional können Sie den Wizard später auch aus dem Startmenu unter *MySQL > MySQL Server 5.1 > MySQL Server Instance Config Wizard* starten:



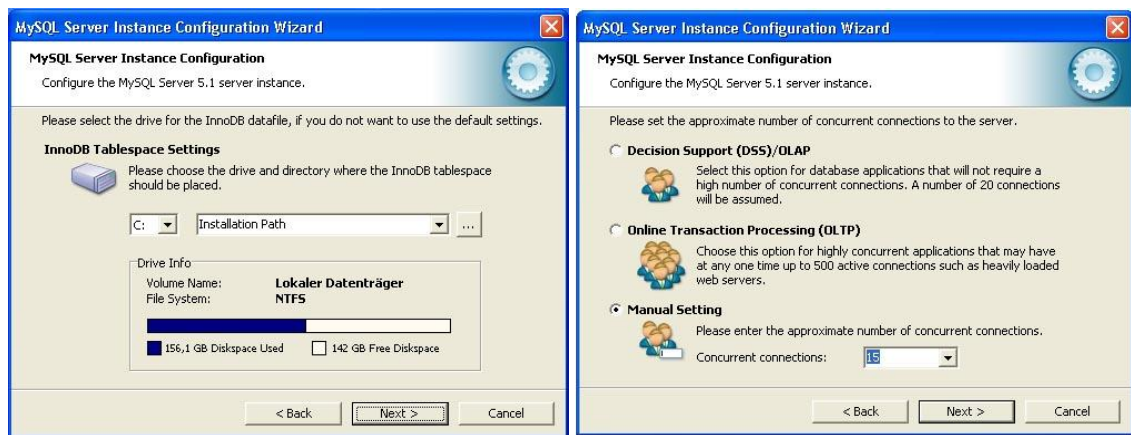
Auf der ersten Seite des Setup-Wizards *Next* klicken, auf der nächsten *Detailed Configuration* anwählen und *Next* klicken:



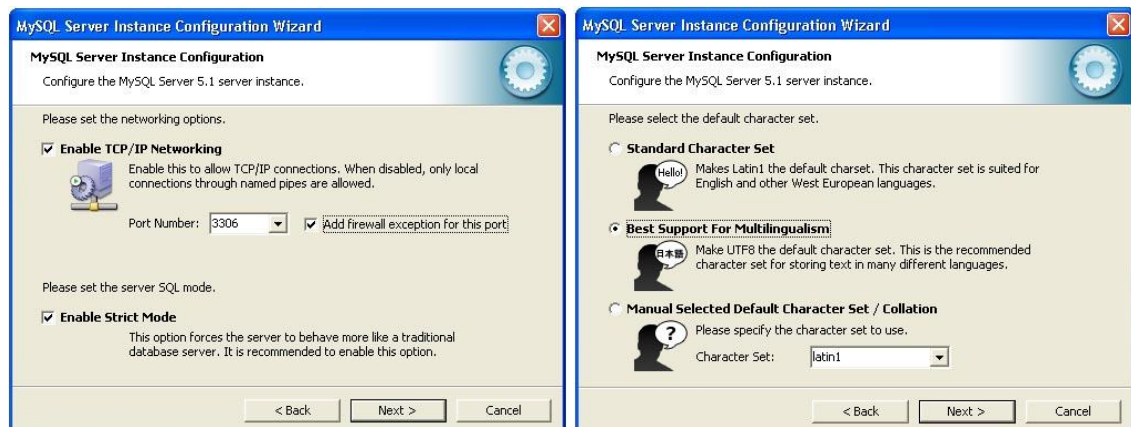
Zuerst *Server Machine* anwählen (weiter mit *Next*), danach *Multifunctional Database*:



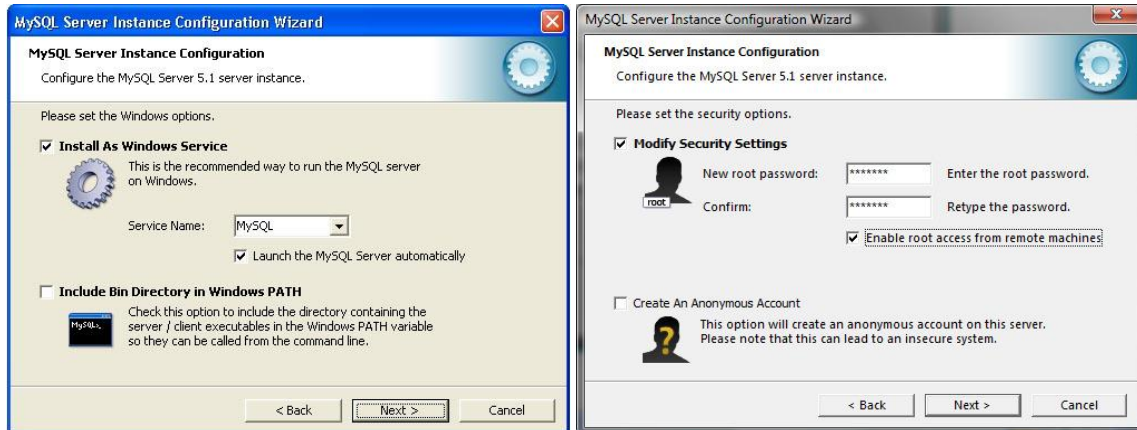
Das gewünschte Laufwerk und den Pfad (...) festlegen, danach *Manual Setting* anwählen, in *Concurrent connections* die voraussichtliche Anzahl der Displays angeben und *Next* klicken:



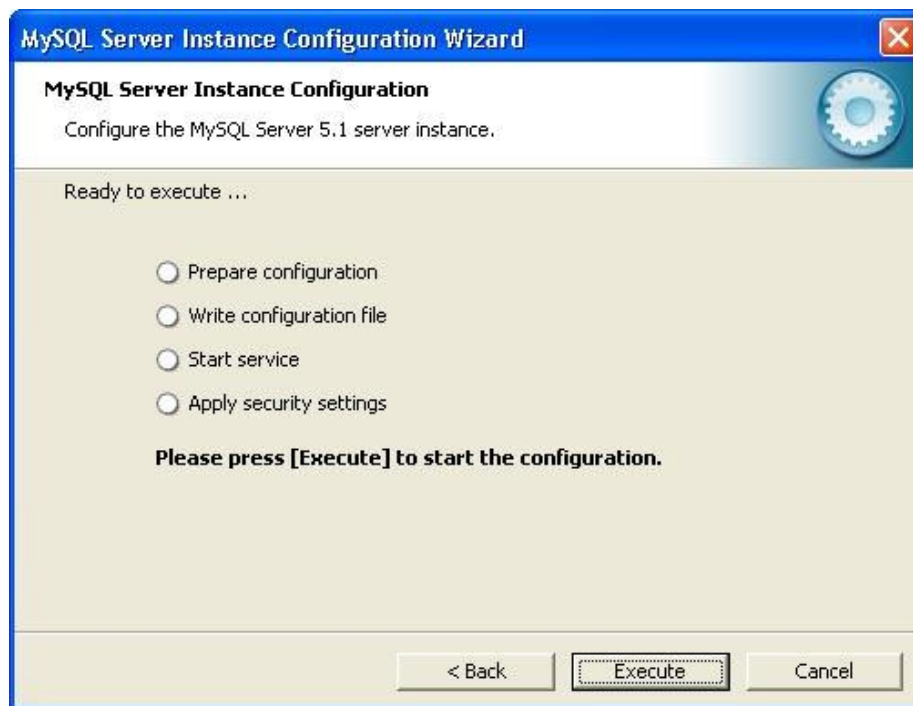
Enable TCP/IP Networking anwählen und den passenden Port festlegen (standardmäßig 3306). *Add Firewall exception for this port* anwählen, damit diese Kommunikationsbarriere wegfällt. Sprechen Sie nötigenfalls dies und auch die Portnummer mit dem Systemadministrator ab. *Enable Strict Mode* anwählen und *Next* klicken. Danach *Best Support For Multilingualism* anwählen und *Next* klicken:



Install As Windows Service anwählen und den Servicenamen festlegen. *Launch the MySQL Server automatically* anwählen und *Next* klicken. Danach *Modify Security Settings* anwählen. *root* wird als Benutzername automatisch angelegt. Ein Passwort unter *New root password* eingeben und unter *Confirm* das gewählte Passwort wiederholen. Aktivieren Sie *Enable root access from remote machines*, damit von einem anderen Rechner auf die MySQL-Datenbank zugegriffen werden soll. *Create An Anonymous Account* anwählen und *Next* klicken:



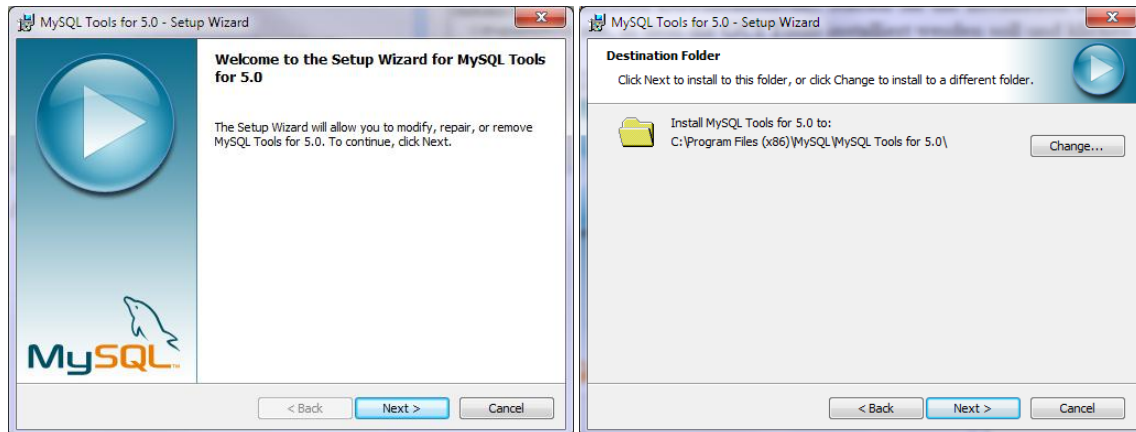
Execute klicken, damit die Installation des Windows-Service und die Konfiguration der Datenbank abgeschlossen werden:



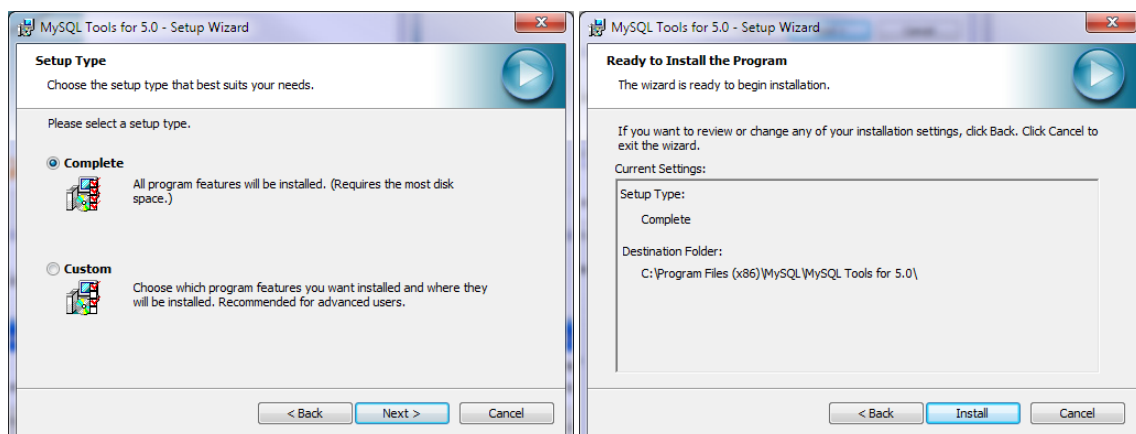
Falls Sie bei der Installation Probleme haben, kontaktieren Sie bitte unseren Kundenservice unter support@avstumpfl.com.

1.3 Installation und Konfiguration der MySQL GUI Tools

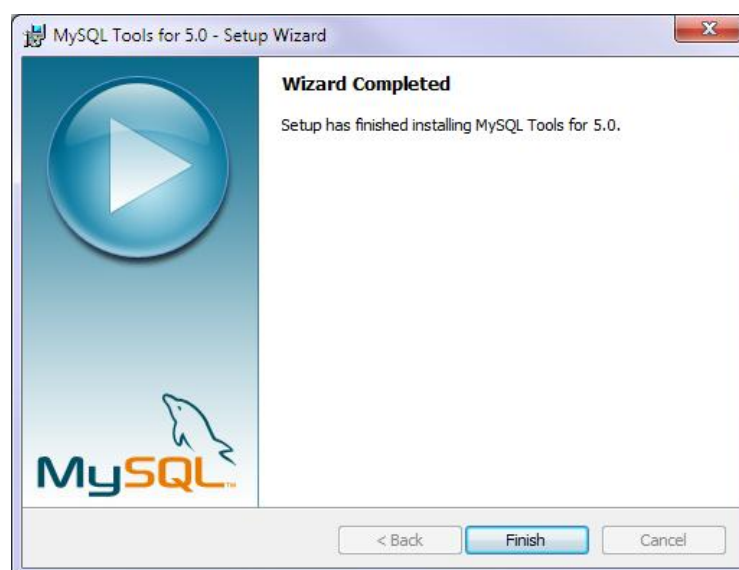
Laden Sie die MySQL GUI Tools von <http://dev.mysql.com/get/Downloads/MySQLGUITools/mysql-gui-tools-5.0-r17-win32.msi/from/pick> herunter (klicken Sie auf „No thanks, take me to the downloads!“ und wählen Sie den gewünschten Downloadserver). Starten Sie die Installation und klicken Sie *Next* im Setup-Wizard. Wählen Sie den Pfad aus, in dem die GUI Tools installiert werden soll und klicken Sie *Next*:



Wählen Sie *Complete* und *Next*. Anschließend klicken Sie auf *Install*:

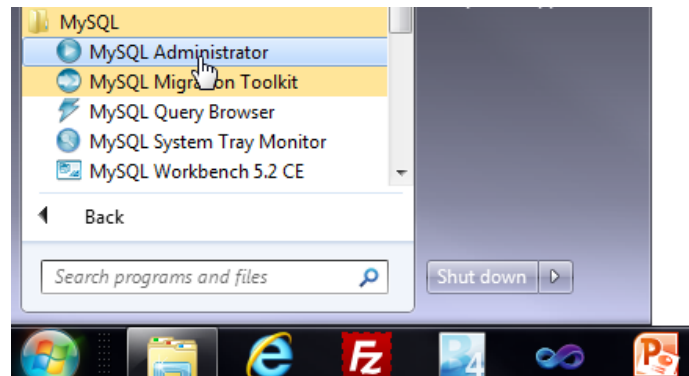


Schließen Sie den Wizard mit *Finish* ab:



1.4 Anlegen einer Datenbank in MySQL

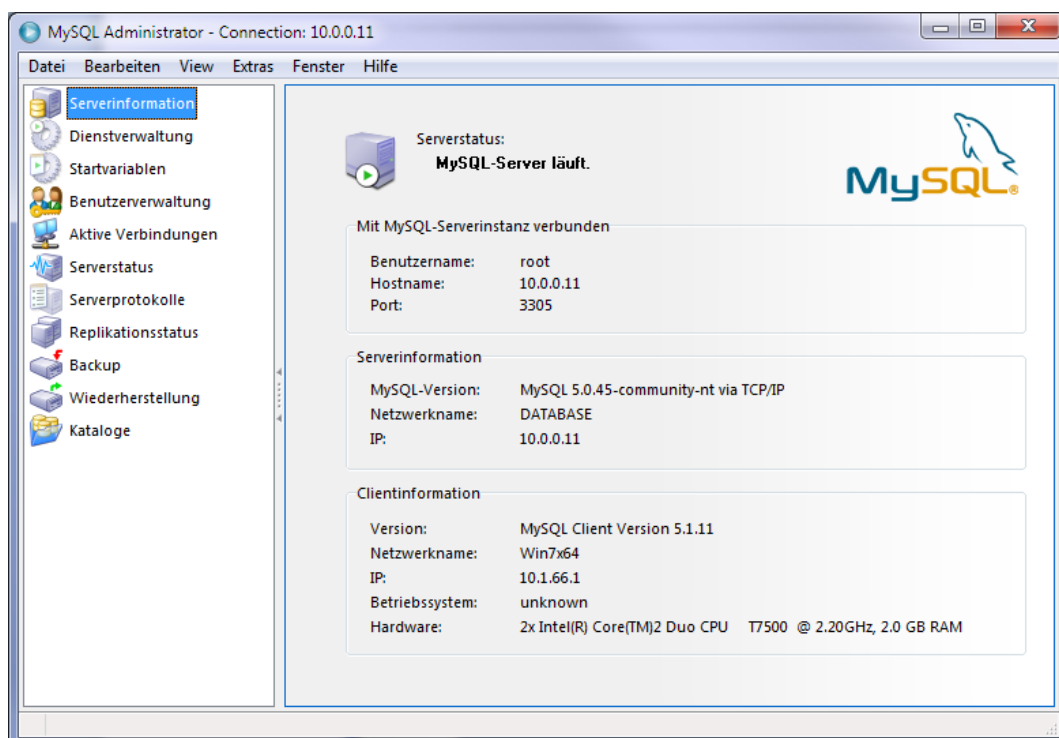
Öffnen Sie unter Windows den MySQL Administrator:



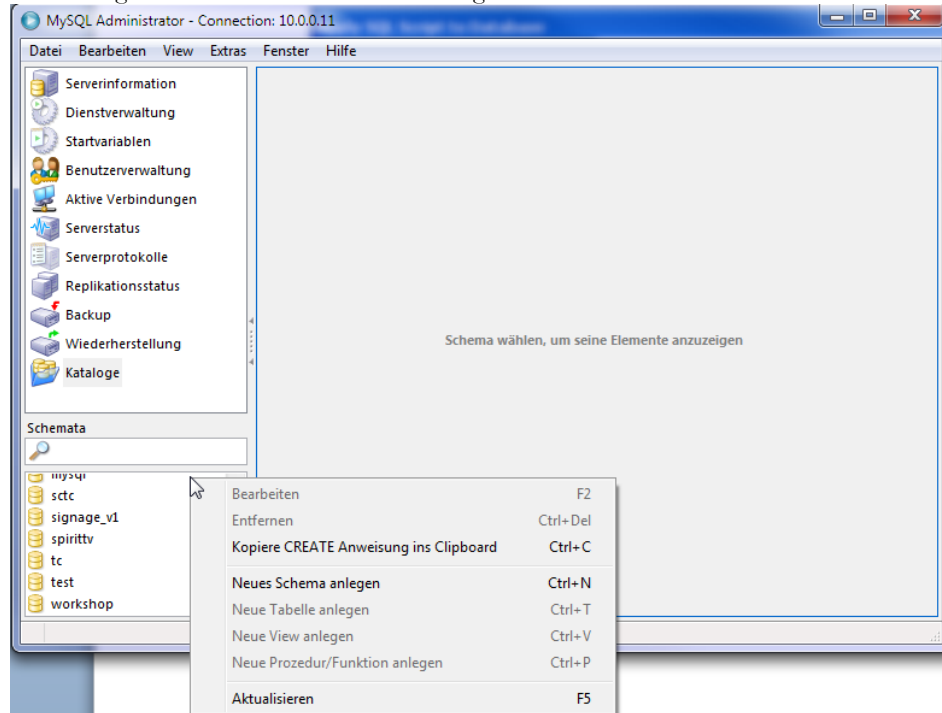
Geben Sie die Hostadresse (IP-Adresse des Rechners, auf der die MySQL-Datenbank installiert ist, für den eigenen Rechner: *localhost*), den Port (welcher bei der Installation von MySQL gewählt wurde, Standard: 3306) und den Benutzernamen (welcher bei der Installation von MySQL gewählt wurde, meist *root*) ein sowie das gewählte Passwort, und klicken Sie **OK**:



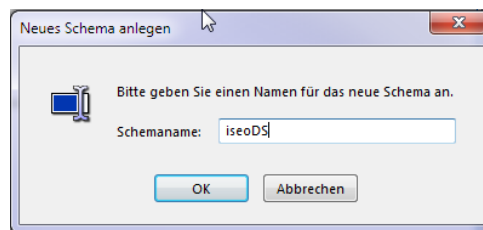
Sie kommen zur folgenden Anzeige:



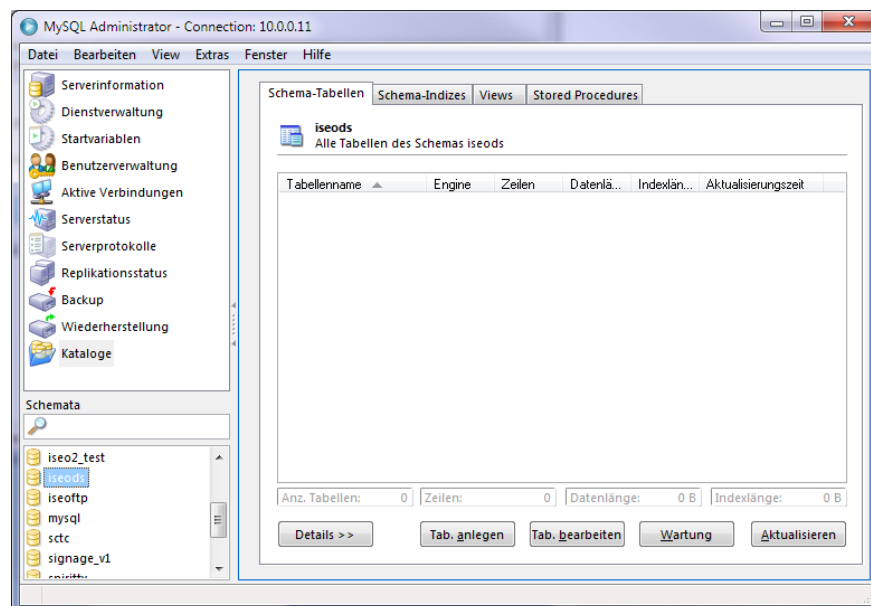
Klicken Sie auf *Kataloge* und wählen Sie *Neues Schema anlegen*:



Geben Sie den gewünschten Namen für Ihre Datenbank ein (z.B. iseoDS) und klicken Sie *OK*:



Das neu angelegte Datenbank-Schema ist nun in der Liste eingetragen, hat aber noch keine Tabellen:



2 Entwicklung von Digital Signage-Slaveprojekten

Iseo 2 besteht aus zwei Anwendungen: Iseo Designer und Iseo PC. Während Iseo Designer zum Erstellen von Projekten und deren visuelle Erscheinung verwendet wird, führt Iseo PC diese Projekte aus und zeigt diese auf einem Standard-Desktop-Bildschirm oder einem interaktiven Touch-Screen an. Beide Anwendungen können Sie unter <http://www.avstumpfl.com/Iseo2> herunterladen.

Um ein Slaveprojekt für Ihr Digital Signage-System zu erstellen oder zu bearbeiten, benötigen Sie den Iseo Designer.

Erstellen Sie ein neues Projekt im Iseo Designer, in welchem Sie zuerst die Projektgröße und das Design in den Projekt-Eigenschaften festlegen (Menüeintrag *Projekt > Projekt-Eigenschaften* im Bereich *Grafische Gestaltung*, siehe Abbildung 1).

Stellen Sie dort die genaue Bildschirmauflösung des Ausgabegerätes ein und wählen Sie ein für den Kunden passendes Design aus oder erstellen Sie eine neue Designvorlage (weitere Informationen erhalten Sie über die F1-Hilfe).

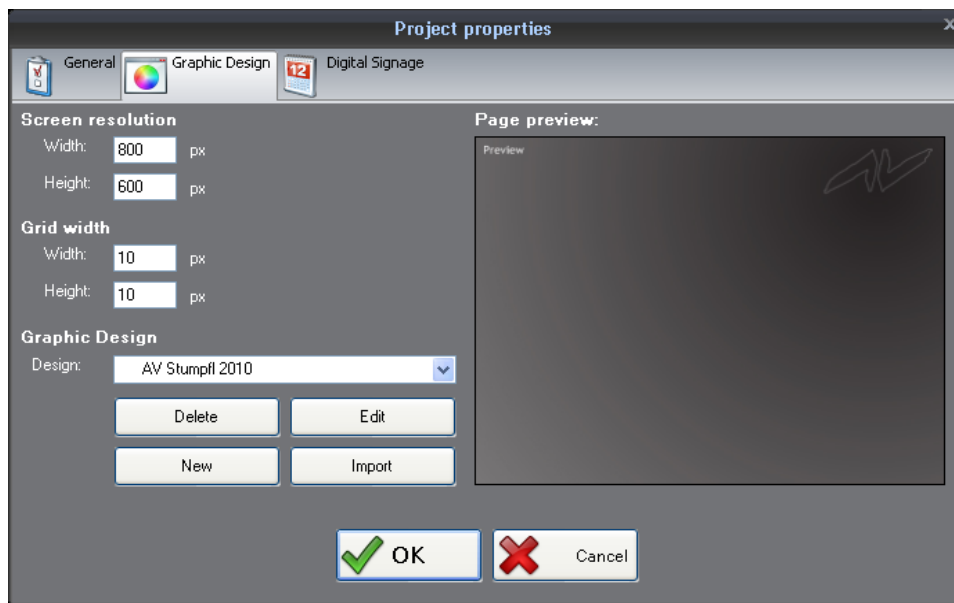


Abbildung 1, Projekt-Eigenschaften mit grafischer Gestaltung

Wichtig: Aktivieren Sie auf dem gleichen Dialog unter dem Digital Signage-Reiter das Häkchen bei *Zugriff auf Digital Signage-Datenbank* (siehe Abbildung 2). Nur wenn dieses Häkchen gesetzt ist, wird beim Speichern des Projekts eine Datei erzeugt, die im Anschluss über den DS Admin importiert werden kann (siehe Abschnitt 3.4.2). Bestätigen Sie die Einstellungen mit *OK*.

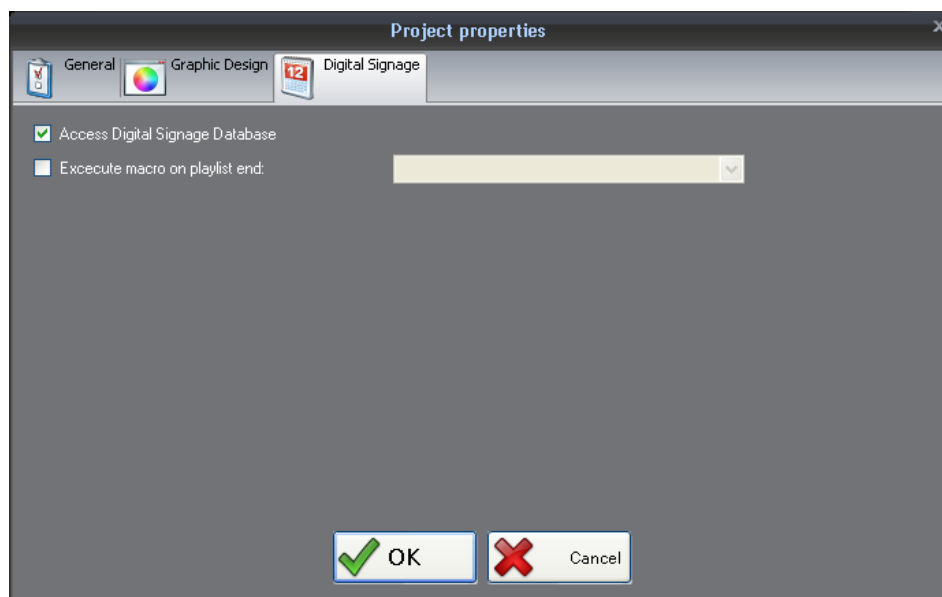


Abbildung 2, Zugriff zur Datenbank aktivieren

Ein Digital Signage-Projekt kann aus mehreren verschiedene Seiten bestehen, die jeweils unterschiedliche Medien- und Eingabefelder darstellen können. Fügen Sie also die gewünschte Anzahl von Seiten hinzu und ändern Sie die Seiten individuell durch Hinzufügen von Hintergrundmotiven, Medien- und Eingabefeldern (siehe Abbildung 3).

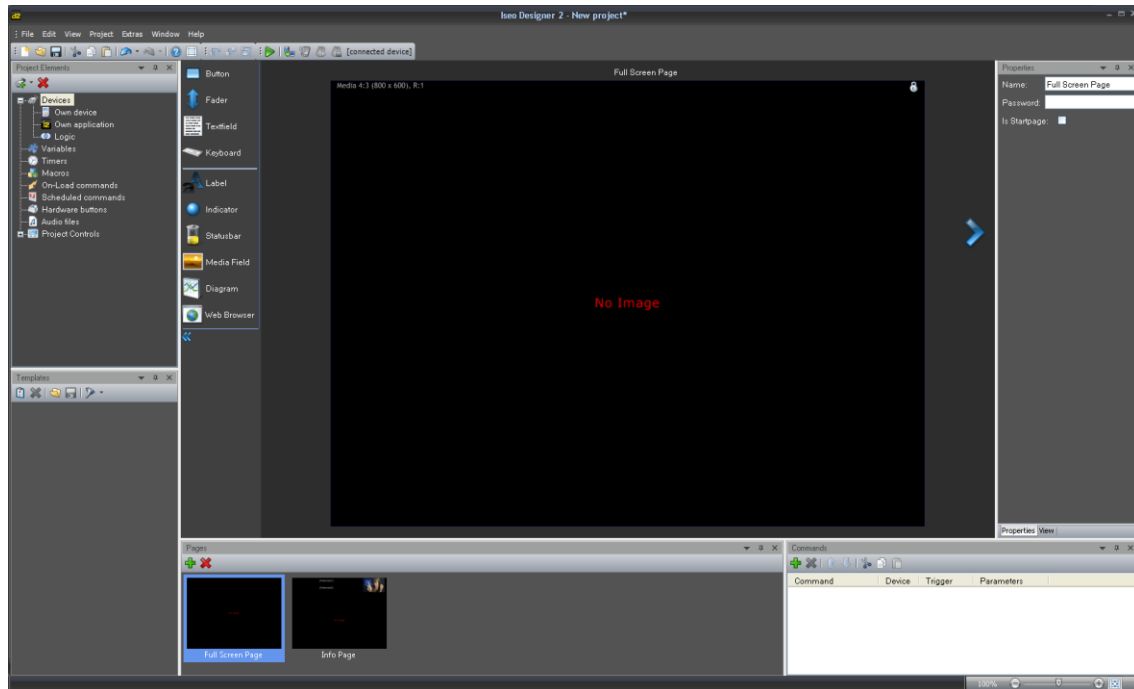


Abbildung 3, Digital Signage-Projekt mit 2-seitigem Layout

Wichtig: Bei jedem Medien- oder Eingabefeld, das über den DS Admin bespielt werden soll, muss in den Objekteigenschaften das Häkchen bei *Remote-Index* aktiviert werden (der Index wird dabei automatisch vergeben).

Wenn Sie ein Medienfeld ohne Remote-Index hinzufügen, kann man dieses über den DS Admin nicht ansprechen, was z.B. bei einem fix positioniertem Firmenlogo wünschenswert ist (siehe rechtes oberes Bild in Abbildung 4).

Im Weiteren ist es wichtig, die Medien- und Eingabefelder sowie die einzelnen Seiten sinnvoll zu benennen, so dass Sie im DS Admin leicht auf die korrekten Felder zugreifen können (z.B. *Vollbildseite*, *Infoseite*, *Medienfeld 4:3*, *RSS-Tickertext*, ...).

Für Medienfelder ist es sinnvoll, in den Objekteigenschaften die Option *Seitenverhältnis beibehalten* zu aktivieren, damit Bilder nicht verzerrt dargestellt werden.

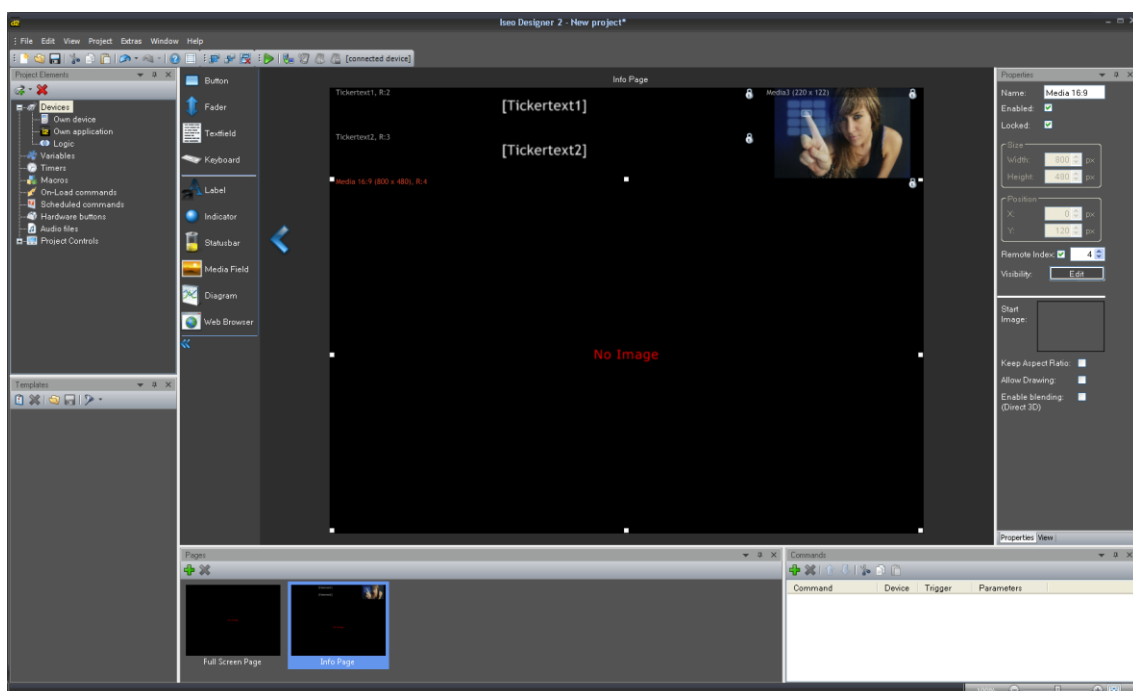


Abbildung 4, Seite mit zwei Eingabefeldern und zwei Medienfeldern (eines davon ohne Remote-Index)

Falls ein Eingabefeld einen Text darstellen soll, der sich horizontal oder vertikal bewegen soll (Tickertext), muss unter den Objekteigenschaften des Eingabefeldes die Option *Laufschrift* aktiviert und die Geschwindigkeit und Richtung entsprechend eingestellt werden (siehe Abbildung 5).

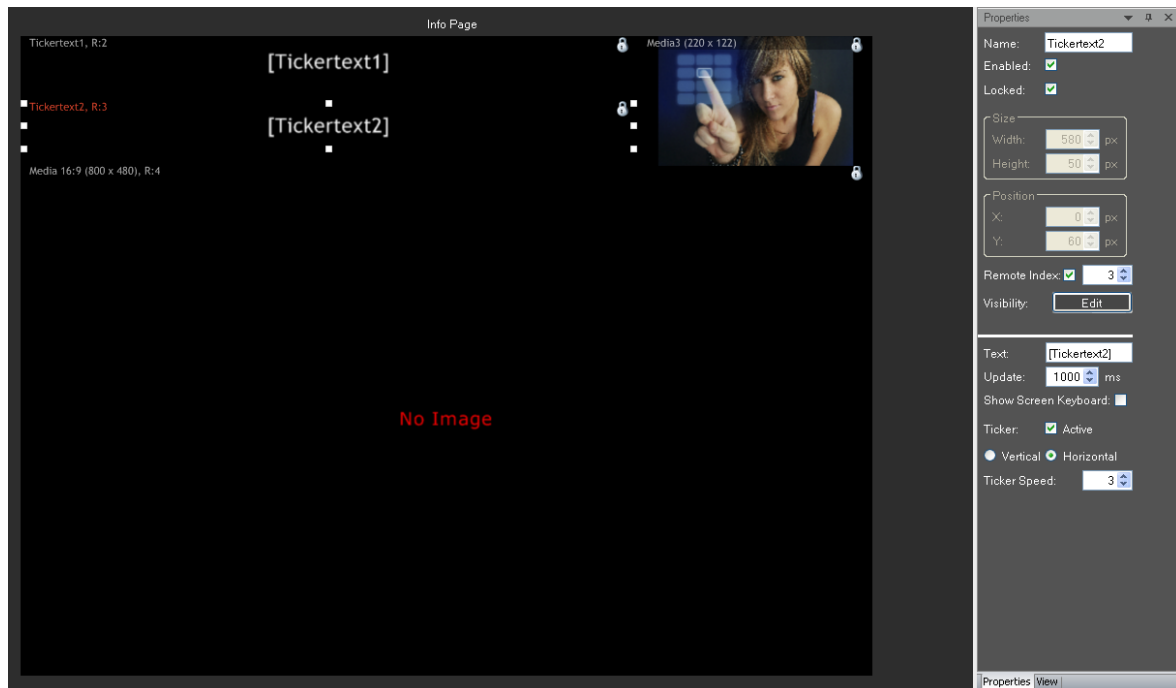


Abbildung 5, Optionen des Eingabefeldes mit aktiviertem Ticker

Speichern Sie das Slave-Projekt nach Fertigstellung ab. Dabei wird auch eine Datei mit der Endung *.tcpd erstellt, welche Sie im DS Admin unter der Displayverwaltung auswählen und importieren können. Wenn Sie Änderungen am Projekt (Projektgröße, Design, weitere Seiten, ...) vornehmen, müssen Sie dieses erneut im DS Admin importieren.

3 Administration des Digital-Signage-Systems

Der Digital Signage-Administrator (kurz DS Admin) ist ein integrierter Bestandteil der Iseo2-Software.

3.1 Erstellen des Administrator-Projekts

Der DS Admin wird über einen Button der Iseo 2-Anwendung gestartet. Für die Erstellung eines DS Admin-Projekts starten Sie mit einem neuen Projekt im Iseo Designer, fügen Sie einen einfachen Button auf die erste Seite mittels Drag&Drop hinzu, und benennen Sie den Button entsprechend (siehe Abbildung 6).

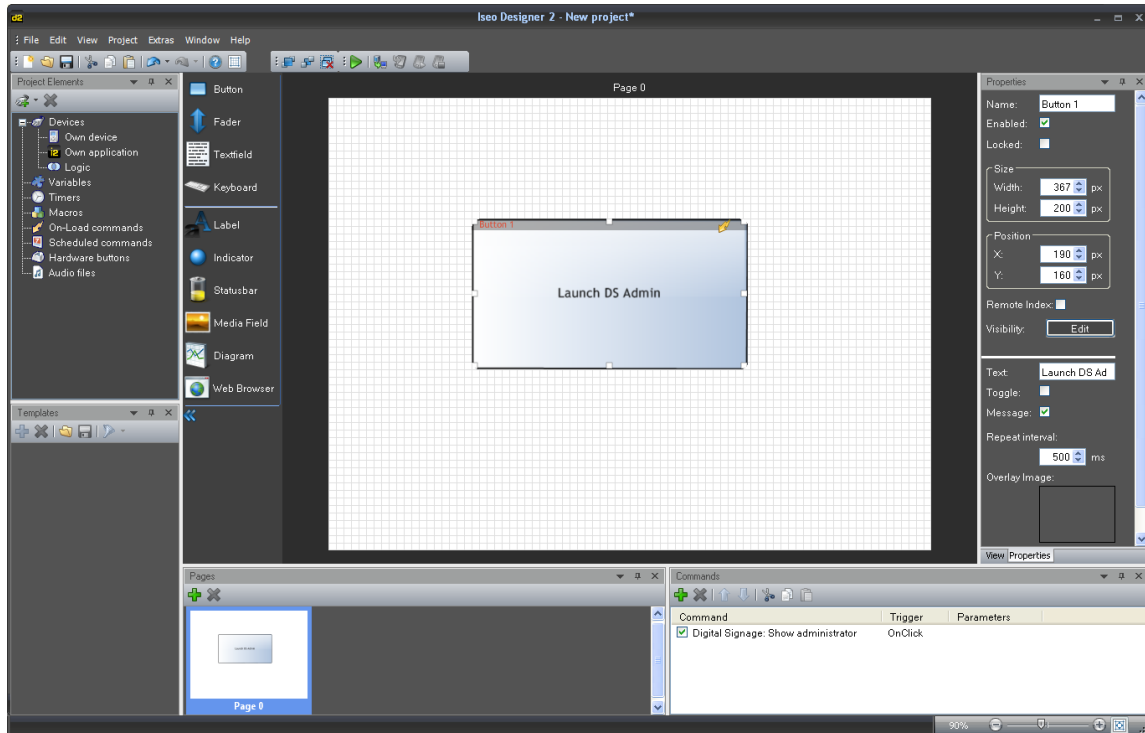


Abbildung 6, Iseo Designer mit einem Button, der durch einen On-Click-Befehl den Digital Signage-Administrator startet.

Doppelklicken Sie auf die Schaltfläche und wählen Sie im Befehlseigenschaften-Fenster (siehe Abbildung 7) den Befehl *Digital Signage-Administration anzeigen* und klicken Sie auf die Schaltfläche OK.

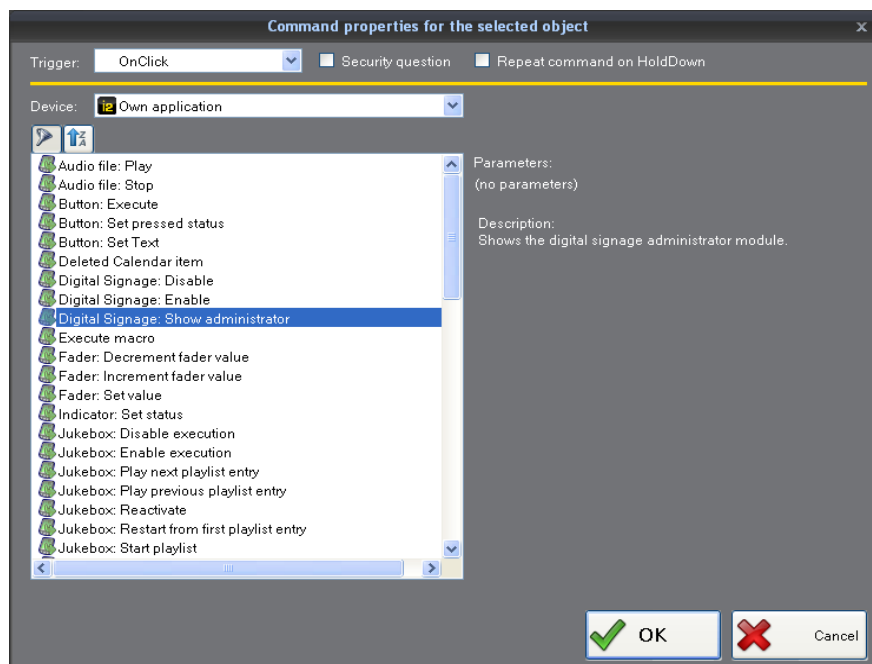


Abbildung 7, Befehlseigenschaften-Dialog

Speichern Sie das Projekt unter einem aussagekräftigen Namen (z. B. DS Master) und übertragen es zu einem Iseo PC wie folgt: Drücken Sie F10, oder klicken Sie auf die Iseo Geräte-Manager Schaltfläche auf der Iseo Designer-Symbolleiste um den Geräte-Manager starten. Im Geräte-Manager doppelklicken Sie auf das gewünschte Iseo PC2-Gerät (welches auf dem gleichen Gerät sein kann) in der Registerkarte Netzwerk-Multicast (siehe Abbildung 8).

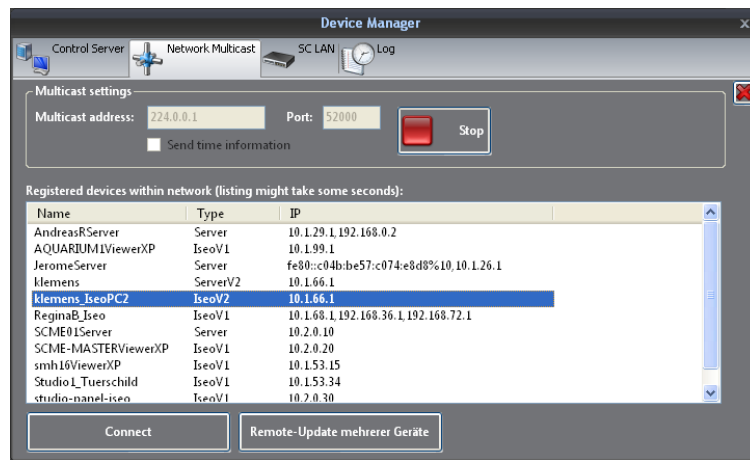


Abbildung 8, Gerätemanager mit ausgewählten IseoPC-Gerät

Der Dialog wechselt automatisch zur Kontrollserver-Ansicht und zeigt das ausgewählte Iseo PC-Gerät (siehe Abbildung 9). Klicken Sie auf die Schaltfläche *Gerät verwalten*.

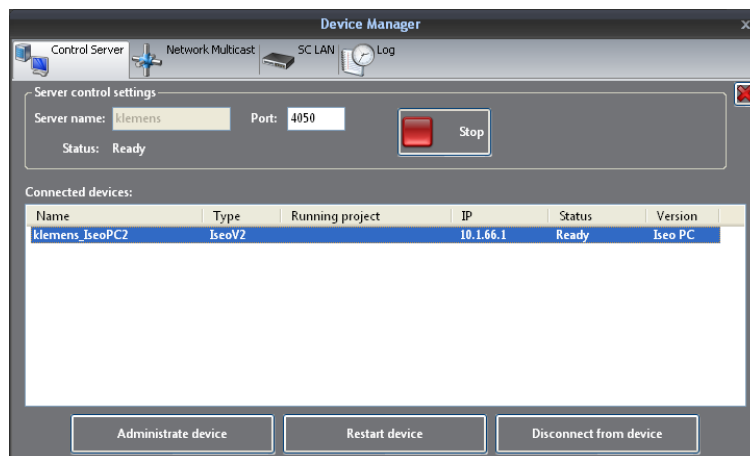


Abbildung 9, Gerätemanager mit ausgewähltem IseoPC-Gerät

Dies führt Sie Dialog *Endgeräte administrieren* (siehe Abbildung 10), wo Sie auf die Schaltfläche *Aktuelles Projekt übertragen* klicken müssen, um das DS-Projekt zum Iseo PC zu übertragen. Auf dem Iseo PC wird das neu übertragene Projekt angezeigt (siehe Abbildung 11).

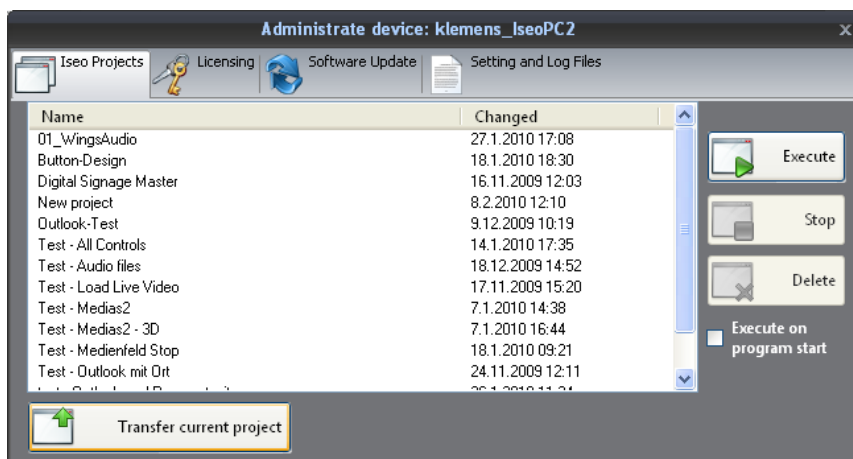


Abbildung 10, Endgeräte administrieren Dialog

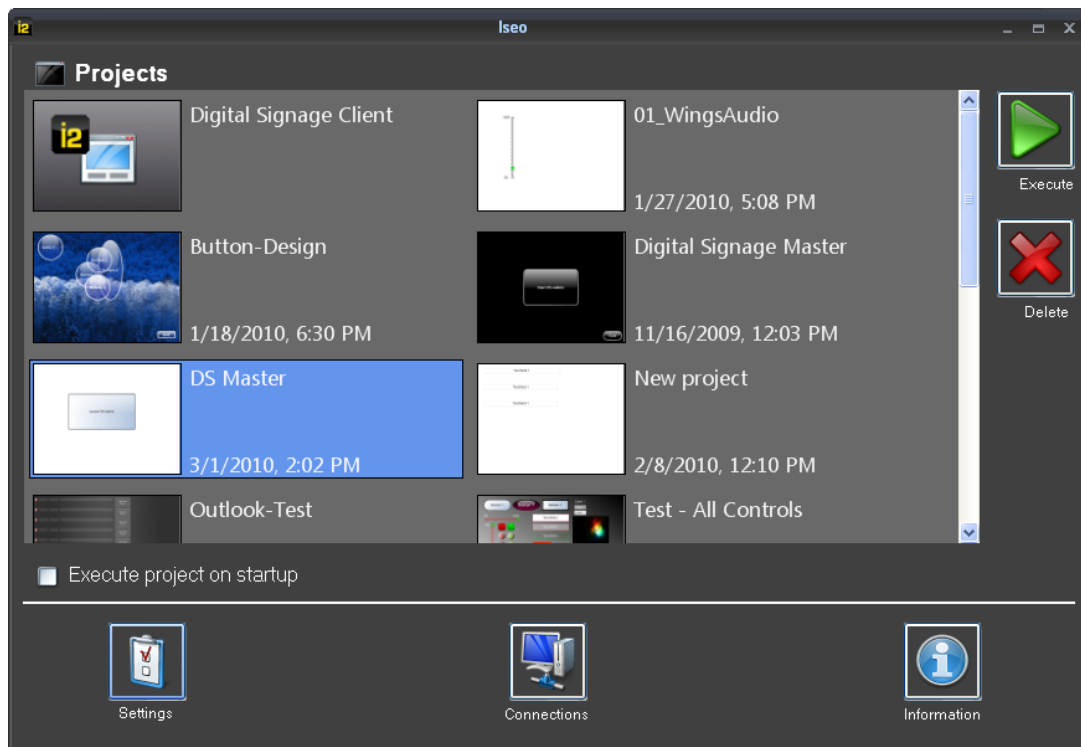


Abbildung 11, Iseo PC Project Übersicht mit mehreren Projekten und dem DS Master-Projekt

Sobald Sie den gewünschten Iseo PC angeschlossen haben, können Sie das Projekt in Iseo Designer ändern und erneut durch Drücken der Taste *Auf das Gerät übertragen* senden.

Buttonsymbol: 

3.2 Digital Signage Eigenschaften unter IseoPC-Einstellungen

Um den Digital Signage-Administrator zu starten, benötigen Sie eine gültige Iseo-Lizenz. Klicken Sie auf die Taste *Information*, um auf die Informationssseite des zu gelangen (siehe Abbildung 12). Wählen Sie entweder Dongle-Aktivierung, um mit einem Hardware-Dongle zu entsperren, oder Hardware-Aktivierung, wenn Sie über einen gültigen Freigabecode für Ihre Hardware-ID verfügen. Falls Sie keinen gültigen Freigabecode besitzen, können Sie Iseo mit dem Test-Freigabecode *12345* testen (bei gewählter Hardware-Aktivierung).

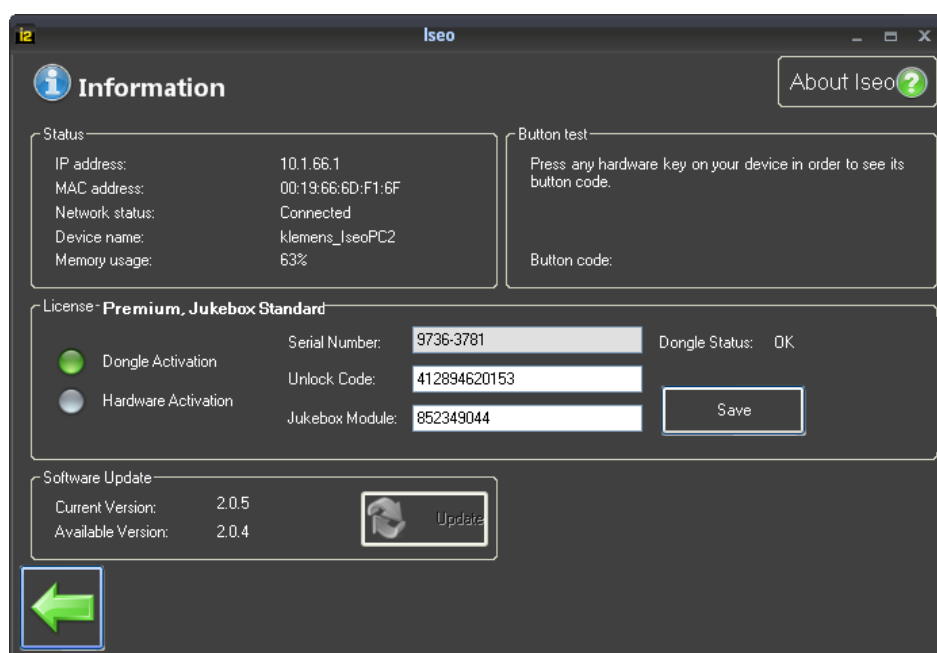
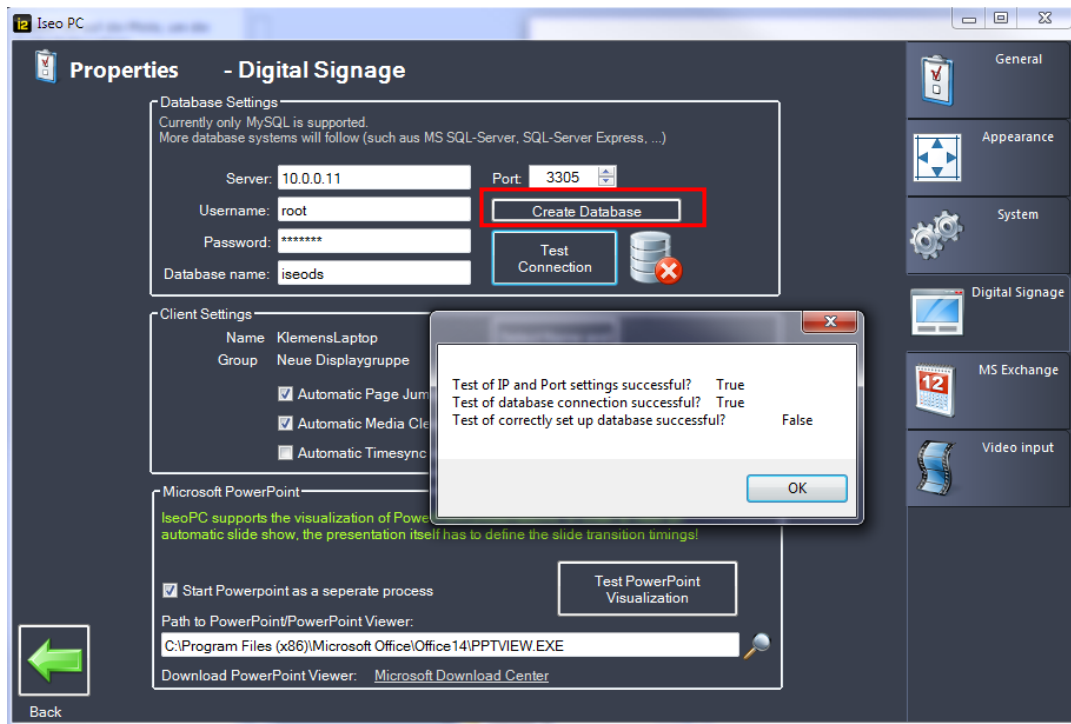


Abbildung 12, Informationsseite mit Lizenz-Information

Gehen Sie zurück zur Projekt-Ansicht und wählen Sie die Schaltfläche *Einstellungen*. Klicken Sie auf der rechten Seite auf die Digital Signage-Schaltfläche, um die Digital Signage-Datenbank-Einstellungen vorzunehmen (siehe Abbildung 13). Wenn Sie den MySQL-Datenbank-Dienst bereits auf der DS-Server-PC installiert haben, geben Sie die in Kapitel 2 angegebenen Werte für den Server (Servername oder IP-Adresse), Port, Benutzername (Standard: root), Passwort und Datenbankname (Standard: test, oder den Namen der Datenbank, die Sie im Kapitel 1.4, *Anlegen einer Datenbank in MySQL* angelegt haben) ein, und klicken auf die Schaltfläche *Verbindung testen*, um Ihre Einstellungen zu testen. Sind noch keine Tabellen in der Datenbank angelegt, erscheint folgender Dialog:



Bestätigen Sie diesen mit OK und klicken Sie anschließend auf den Button *Datenbank erzeugen* bzw. *Create Database*. Dies sorgt dafür, dass die nötigen Tabellen in der Datenbank angelegt und mit Standardwerten belegt werden.

Klicken Sie erneut *Verbindung testen*, nach wenigen Sekunden muss das grüne Häkchen erscheinen. Andernfalls verweisen wir Sie auf die MySQL-Datenbank-Setupdokumentation in Kapitel 1.

Die Client-Einstellungen beziehen sich auf Digital Signage-Slaveprojekte und sind in Kapitel 4 dokumentiert.

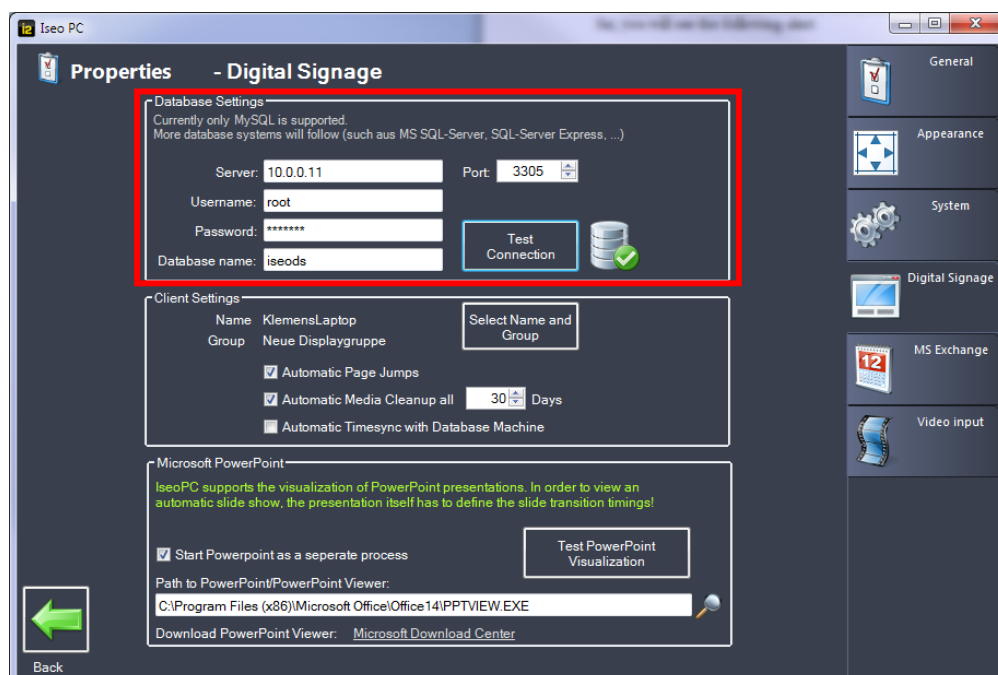


Abbildung 13, Digital Signage Einstellungen

3.3 Starten des Digital Signage-Administrators

Gehen Sie am Iseo PC zur Projektansicht und wählen Sie das Projekt *DS Master* (oder jedes andere Projekt, das das Kommando *Digital Signage-Administration anzeigen* enthält) aus, und klicken auf die Schaltfläche Ausführen. Wenn Sie eine gültige Lizenz haben, erscheint das Projekt ohne Demo-Text, und Sie können auf die Taste klicken die den Befehl enthält. Wenn die DS-Einstellungen korrekt sind, wird der Login-Dialog angezeigt (siehe Abbildung 14). Sie werden nach dem Benutzernamen und dem Passwort gefragt.

Der standardmäßige Benutzername für den ersten DS Admin Zugang lautet Admin, und es ist kein Passwort gesetzt.

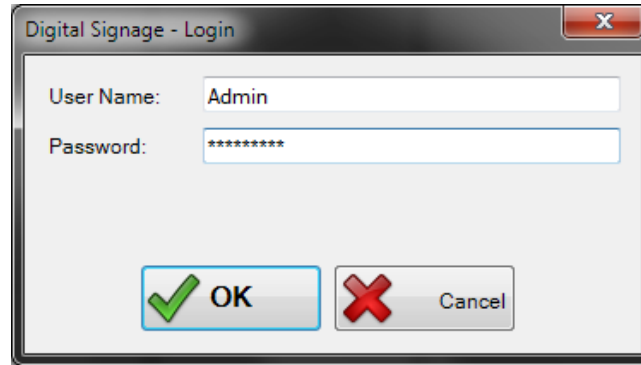


Abbildung 14, Login-Dialog

3.4 Administrationsmodule

Diese Module werden vom Systemadministrator verwendet, um das Netzwerk einzurichten, sowie die Benutzerrechte und die Netzwerktopologie (Displaygruppen und Untergruppen, Displayzuordnung, ...) zu definieren.

3.4.1 Systemverwaltung

In der Systemverwaltung (siehe Abbildung 15) können Sie definieren, wie die Dateien vom Master-Computer auf die Displays übertragen werden sollen. Dies kann entweder ein freigegebener Ordner in einem LAN- oder VPN-Netzwerk (Windows-Dateifreigabe), oder alternativ ein FTP-Server sein. Falls Sie noch keinen freigegebenen Ordner definiert haben legen Sie diesen im Datei-Explorer an. FTP hat einerseits den Vorteil, dass es leicht über das Internet ohne definierte VPN-Verbindungen verwendet werden kann, hat aber andererseits den Nachteil, dass es langsamer ist und weniger Statusinformationen liefert.

Im Weiteren ermöglicht dieses Modul Standard-Anzeigezeiten für Medieninhalte zu definieren, die Datenbank auf die Standardeinstellungen zurückzusetzen, eine Sicherungskopie der Datenbank als SQL-Backupdatei zu erstellen, und die Transfer Tabelle zurückzusetzen.

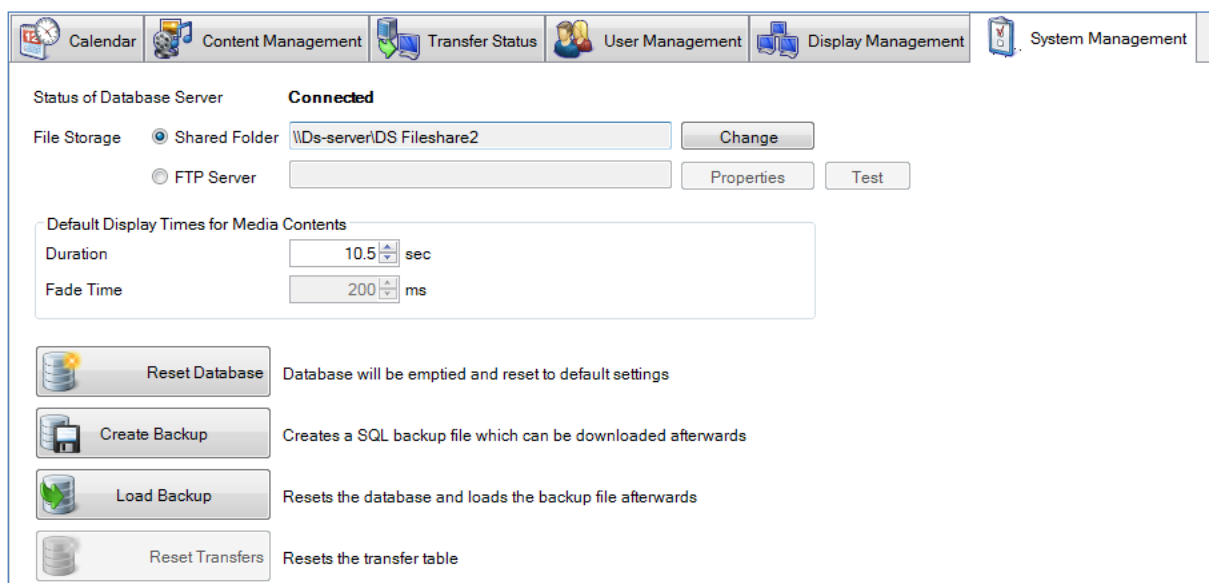


Abbildung 15, Systemverwaltung

3.4.2 Displayverwaltung

Die Displayverwaltung (siehe Abbildung 16) erlaubt die Verwaltung der Netzwerktopologie. Die Displays sind in Gruppen angeordnet, wobei alle Displays einer Gruppe das gleiche Digital Signage-Projekt zugewiesen bekommen. Das Projekt definiert Displayauflösung, Layout, Anzahl der Seiten, Position und Größe der Medien- und Textfelder, Makrofunktionen und Variablen.

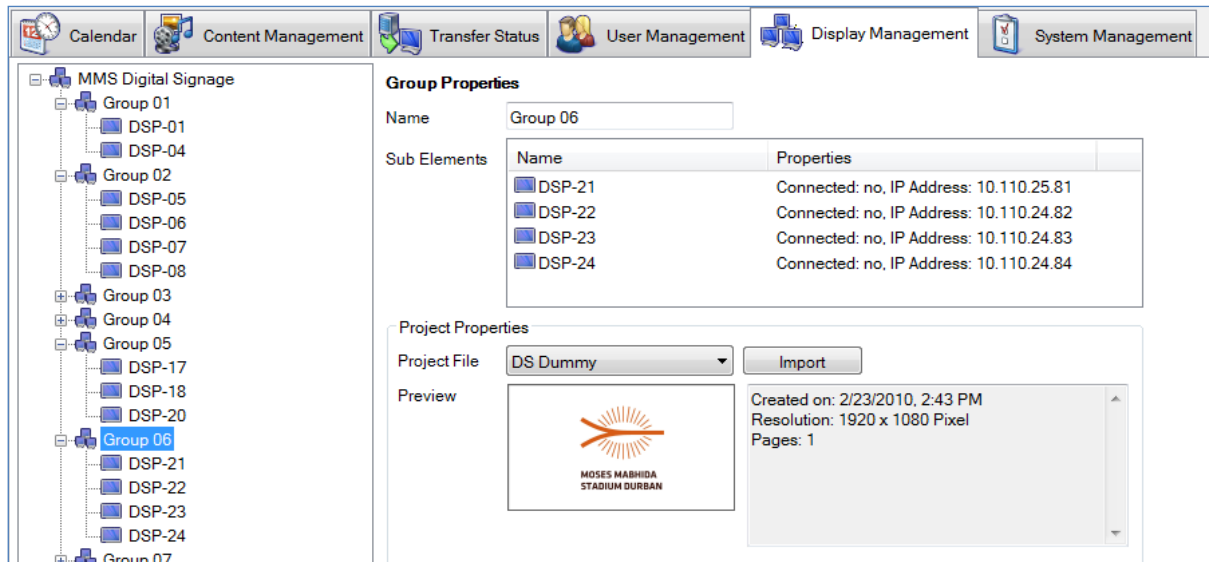


Abbildung 16, Displayverwaltung mit einer beliebigen Displaygruppe

Für eine bessere Organisation können Untergruppen hinzugefügt werden. Standardmäßig ist das Projekt der Hauptgruppe der Untergruppen zugeordnet. Es kann aber auch sein, dass das Projekt der Untergruppe zugeordnet wird.

Hinweis: Ein Projekt muss für den Einsatz für eine Signage-Wiedergabe einer Displaygruppe zugeordnet sein.

Durch die Auswahl einer Gruppe (siehe Abbildung 17), können Sie den Namen ändern. Zudem können Sie sehen, welche Gruppen und Untergruppen sie enthält. Sie können ein Projekt einer Displaygruppe zuweisen, indem Sie es entweder aus der Dropdown-Liste auswählen oder durch Anklicken der Schaltfläche *Importieren* hinzufügen. Die Projekte können mit der Iseo Designer 2-Software erstellt und bearbeitet werden (siehe Kapitel 2).

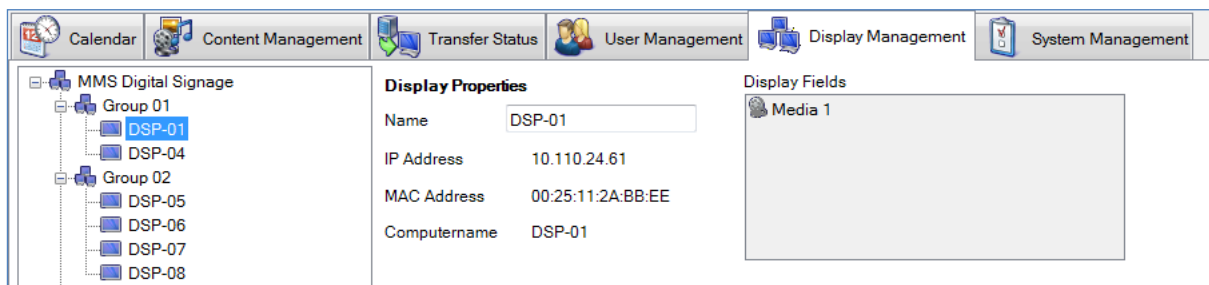


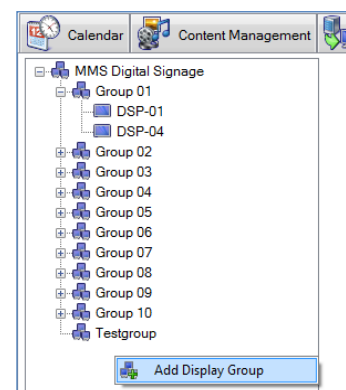
Abbildung 17, Displayverwaltung mit einem beliebigen Display

Sie können den Anzeigenamen eines Displays ändern. Sobald ein Display mit dem Signage-System verbunden ist, können Sie bei der Auswahl eines Displays den Namen der Displays ändern. Zudem können Sie seine IP-Adresse, MAC-Adresse und den Name des Computers auslesen, und sehen die zugeordneten Medien und Textfelder.

Displays und Gruppen können mit Hilfe der rechten Maustaste im Kontextmenü in der Baumansicht auf der linken Seite des Bildschirms hinzugefügt werden (siehe nebenstehende Abbildung).

Eines der neueren Features im Digital Signage-Administrator ist die Fernbedienmöglichkeit mit dem Displaymanager (siehe Abbildung 18 unten: *Wake up all displays*, *Restart all displays* und *Shutdown all displays*). Sobald ein Display mit dem Signage-System verbunden ist, können Sie mittels eines Wakeup- oder Shutdown-Befehles das Gerät ein- oder ausschalten (die gültigen Benutzerrechte müssen auf den Displays eingestellt sein).

Wenn das einer Displaygruppe zugeordnete Projekt verschiedene Seiten, Makrofunktionen oder Buttons mit Remote-Index, oder Variablen beinhaltet, können Sie diese Teile mit Hilfe des Displaymanagers des Projekts auch steuern (siehe Abbildung 18, *Page-jump-Befehle*, *Execute-macro-Befehl* und Eintrag zur Änderung der Variable).



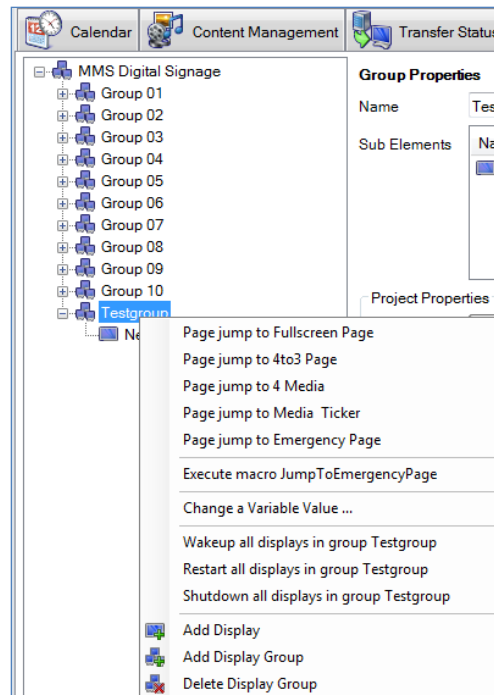


Abbildung 18, Steuerungsmöglichkeiten im Display-Management

3.4.3 Benutzerverwaltung

Benutzergruppen und Anwender können mit der rechten Maustaste aus dem Kontextmenü hinzugefügt werden. Alle Benutzerinformationen werden in der Gruppe und Nutzer dieser Gruppe erben diese Informationen. Anwendergruppen können erstellt werden, um z.B. unterschiedliche Konten für Inhaltsersteller, Sekretär-Innen und Administratoren zur Verfügung zu stellen. Zusätzlich können verschiedene Ebenen von Privilegien definiert werden (siehe Abbildung 19).

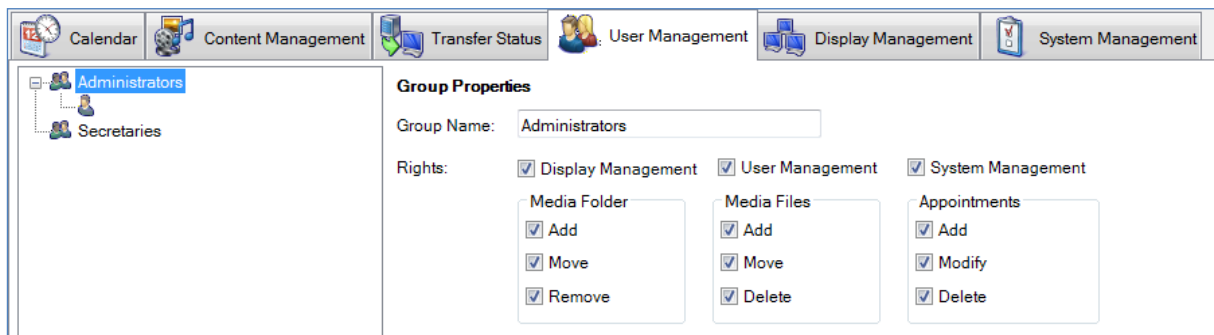


Abbildung 19, Benutzerrechte

Unter Benutzereigenschaften (siehe Abbildung 20) können der Benutzername, E-Mail-Adresse sowie das Passwort jedes Benutzers geändert werden.

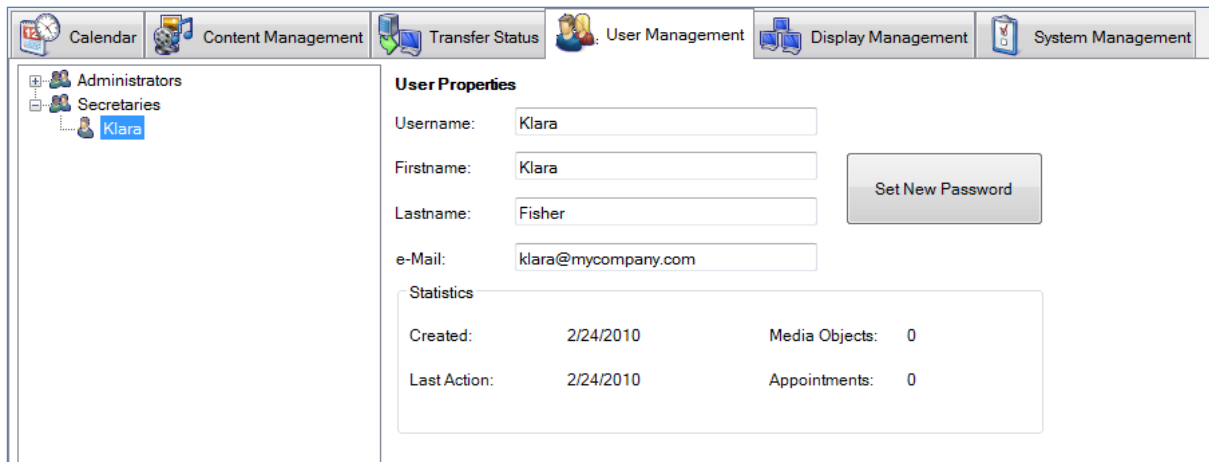


Abbildung 20, Benutzereigenschaften

3.5 Benutzermodule

Der Digital Signage-Administrator besteht aus verschiedenen Modulen, die sichtbar oder unsichtbar in Abhängigkeit von den Rechten des Benutzers sind. Sie können über die Registerkarten oben im Menü aufgerufen werden. Im folgenden Kapitel werden die Komponenten beschrieben, die verwendet werden, um einerseits Medien aus dem Netzwerk hinzuzufügen (Medienverwaltung), und andererseits Ihre Wiedergabebedingungen (Kalender) zu definieren.

3.5.1 Medienverwaltung

Die Medienverwaltung wird verwendet, um Inhalte in das System für den Einsatz in Ihrem Digital Signage-Netzwerk hinzuzufügen. Medien können Videodateien, Bilder, PDF-Dokumente, RSS Feeds, Webseiten, Textdateien, URLs und Live-Stream-Videos sein. Die Mediendateien können mit Hilfe einer Ordnerstruktur organisiert werden (siehe Abbildung 21).

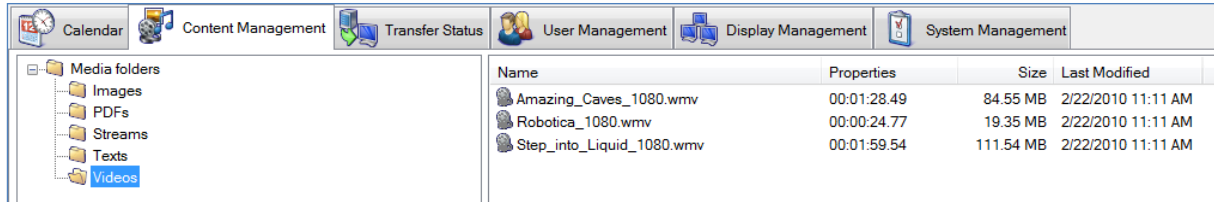


Abbildung 21, Übersicht der Medienverwaltung

Um Ordner hinzuzufügen klicken Sie mit der rechten Maustaste auf der linken Seite des Bildschirms und fügen den neuen Ordner hinzu (siehe Abbildung 22).

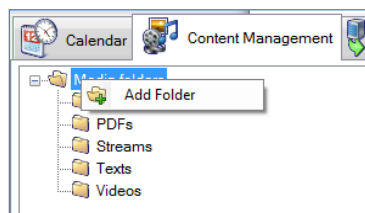


Abbildung 22, Hinzufügen eines Ordners

Um einen vorhandenen Ordner zu löschen, oder einen Unterordner hinzuzufügen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den übergeordneten Ordner, um das Kontextmenü anzuzeigen (siehe Abbildung 23).

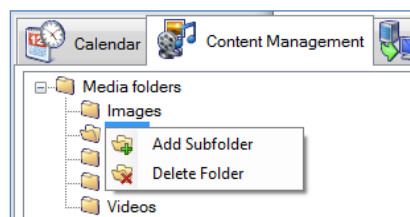


Abbildung 23, Löschen eines Ordners oder Hinzufügen eines Unterordners

Um Medien in einen Ordner hinzuzufügen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Listenansicht auf der rechten Seite des Bildschirms (siehe Abbildung 24). Dieses Menü erlaubt es auch Unterordner hinzuzufügen. Ein Dateiauswahl-Fenster wird angezeigt, wo Sie die gewünschten Dateien auswählen können. Nach der Dateiauswahl kann es je nach Größe der Datei einige Zeit dauern, bis die Dateien in den freigegebenen Ordner oder den FTP-Server vollständig hochgeladen sind.

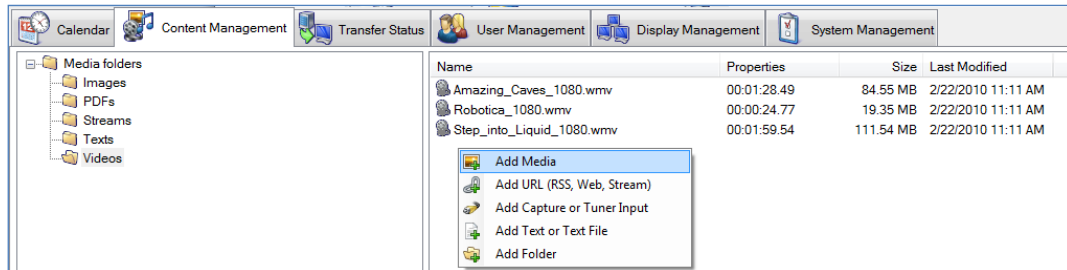


Abbildung 24, Medien hinzufügen

Um Medien zu löschen markieren Sie eine oder mehrere Mediendateien und wählen Sie *Medien löschen* im Kontextmenü (siehe Abbildung 25).

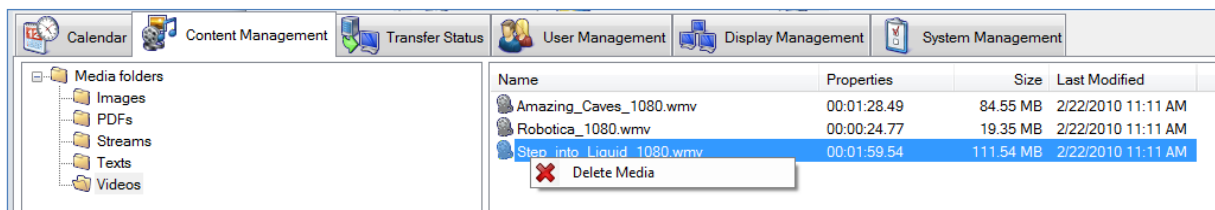


Abbildung 25, Medien löschen

3.5.2 Kalender

Der Kalender dient dazu, Anzeigetermine für Displays oder Gruppen von Displays zu planen. Um einen Termin im Kalender hinzuzufügen, doppelklicken Sie auf die gewünschte Uhrzeit und das Datum, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste dorthin, und wählen Sie *Termin hinzufügen* aus dem Kontextmenü (siehe Abbildung 26).

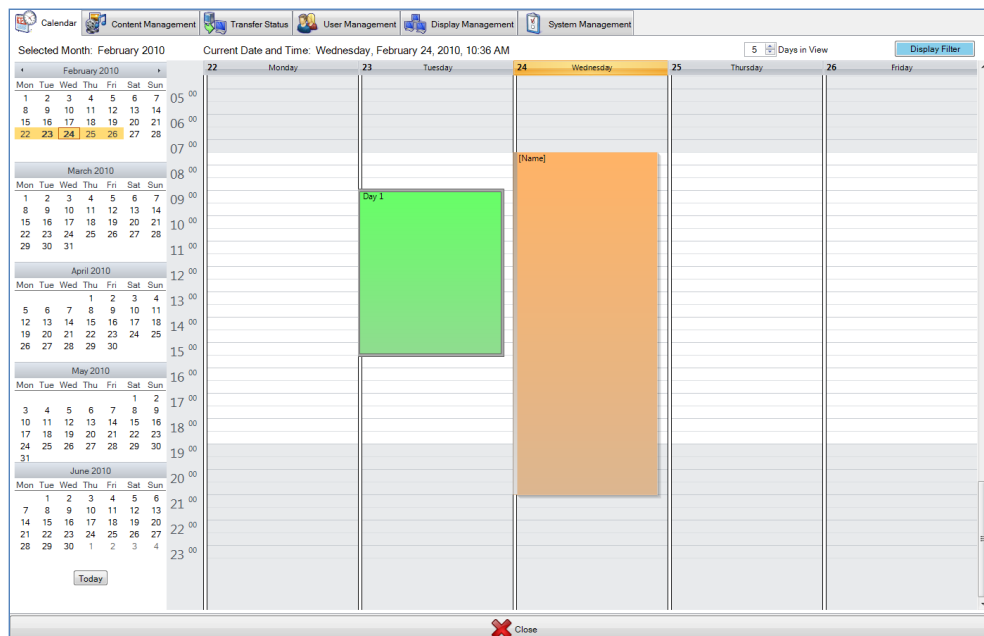


Abbildung 26, Kalender-Ansicht

Kalender-Kontextmenü

Wenn Sie auf einen Eintrag im Kalender klicken, können Sie die Farbe für eine bessere optische Struktur eines Termins definieren. Zudem können Sie Termine ausschneiden, kopieren, einfügen und löschen (siehe Abbildung 27).

Durch das Ändern der Anzeige-Filter und der Tages-Ansicht können Sie den Kalender auf Ihre Bedürfnisse zu anpassen.

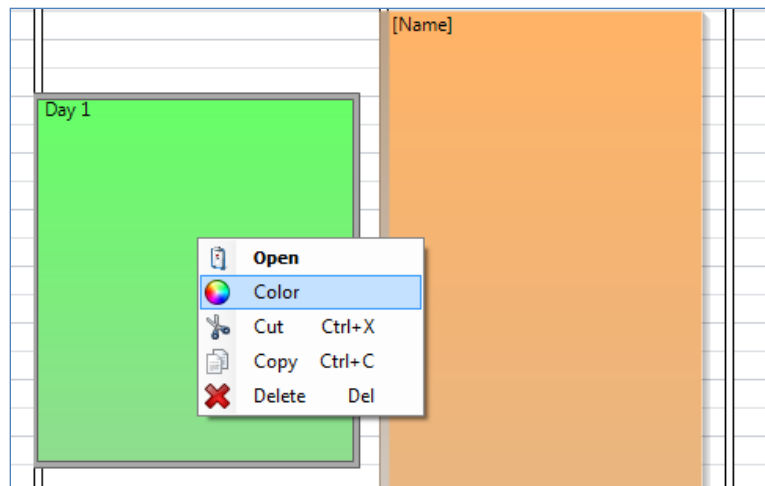


Abbildung 27, Kontextmenü im Kalender

Neuer Kalendereintrag / Termin-Eigenschaften

Im Fenster *Termin-Eigenschaften* (siehe Abbildung 28) können Sie einerseits die Uhrzeit eines Termins anpassen, andererseits können Sie angeben, ob es sich um einen Serientermin handelt. Zudem können Sie die Displays und ihre Medien- und Textfelder definieren, in welchen Sie Medieninhalte anzeigen wollen.

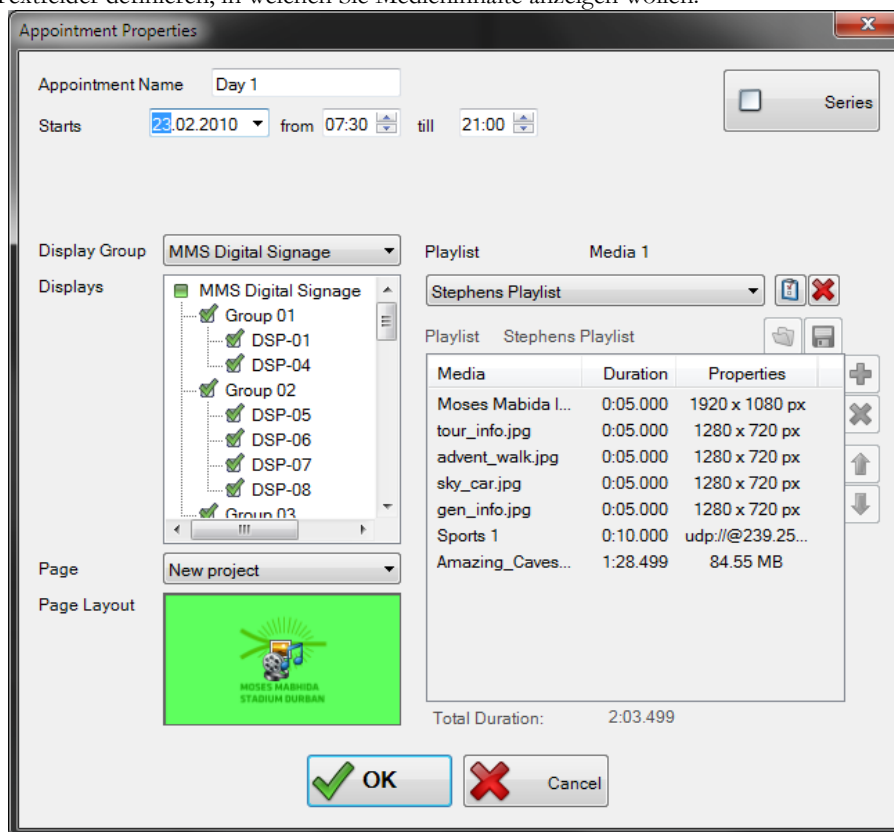


Abbildung 28, Termin-Eigenschaften

Wählen Sie eine Displaygruppe aus und aktivieren Sie jene Displays, zu denen Sie Medieninhalte zuordnen möchten. Im nächsten Schritt wählen Sie eine Seite aus, welche bei Beginn des Termins angezeigt werden soll. Dann wählen Sie das Medien- oder Textfeld aus, in dem der Inhalt gespielt werden soll. Um zwischen den Wiedergabefeldern zu wechseln, klicken Sie einfach auf das jeweilige Feld (das markierte Feld wird grün hinterlegt).

Die Playlist kann für jedes Feld durch eine Änderung auf der rechten Seite bearbeitet werden). Wiederholen Sie das Hinzufügen von Mediendaten für jedes Feld, dem Sie Mediendaten zuweisen möchten.

3.5.3 Playlist-Editor

Im Playlist-Editor (siehe nebenstehende Abbildung) können Sie Medien, welche zuvor in der *Medienverwaltung* eingegeben worden sind, einem Termin zuordnen und Ihre Länge definieren. Durch Anklicken der Schaltfläche *Hinzufügen* (+) können Sie Mediendaten auswählen, mit der X-Taste löschen, und mit den *Up*- und *Down*-Tasten sortieren.

Die neu erstellte Playlist ist eine unbenannte Playlist. Wenn Sie die erstellte Playlist öfter benutzen wollen, verwenden Sie die Schaltfläche *Speichern*, um der Playlist einen Namen zuzuweisen. Sie steht dann in Dropdown-Liste zur Verfügung.

Mit Hilfe der Schaltfläche *Öffnen* können Sie die Einträge einer benannten Playlist in Ihre aktuelle Playlist kopieren, ohne die Einträge der soeben kopierten Playlist zu ändern. Dadurch können Sie schnell leicht unterschiedliche Playlist erstellen.

Wenn Sie eine benannte Playlist aus dem Dropdown-Menü wählen, wird der Playlist-Editor deaktiviert, bis Sie auf die Schaltfläche *Bearbeiten* klicken. Danach können Sie neue Einträge hinzufügen sowie vorhandenen Einträge sortieren und entfernen. Diese Änderungen werden auch für die anderen Termine, in denen die Playlist verwendet wird, übernommen.

The screenshot shows the 'Playlist-Editor' window. At the top, there's a dropdown menu labeled 'Media 1' with a '-' symbol. Below it, there's a 'Playlist' section with a table. The table has three columns: 'Media', 'Duration', and 'Properties'. The table contains three rows of data:

Media	Duration	Properties
Step_into_Liquid...	1:59.542	111.54 MB
Robotica_1080....	0:24.778	19.35 MB
Amazing_Caves...	1:28.499	84.55 MB

At the bottom of the window, it says 'Total Duration: 3:52.819'. There are also several icons on the right side of the window, including a green plus sign, a red X, and up/down arrows.

4 Konfiguration der Slave-Displays

Um ein Slave-Display einem Signage-Projekt zuzuweisen, öffnen Sie Iseo PC am Slave-Display und klicken Sie auf Einstellungen (siehe Abbildung 29).

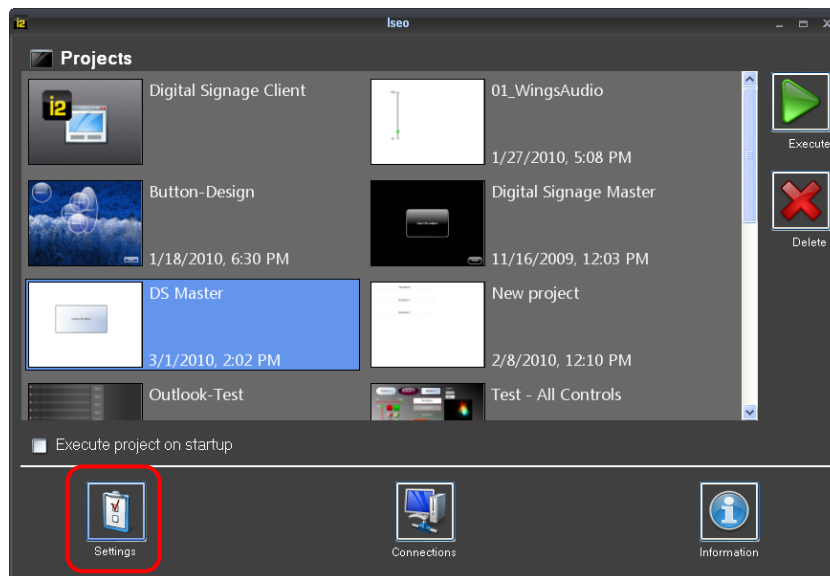


Abbildung 29, Iseo PC Project Übersicht mit dem Button Einstellungen

Wechseln Sie auf den Reiter Digital Signage (siehe Abbildung 30).

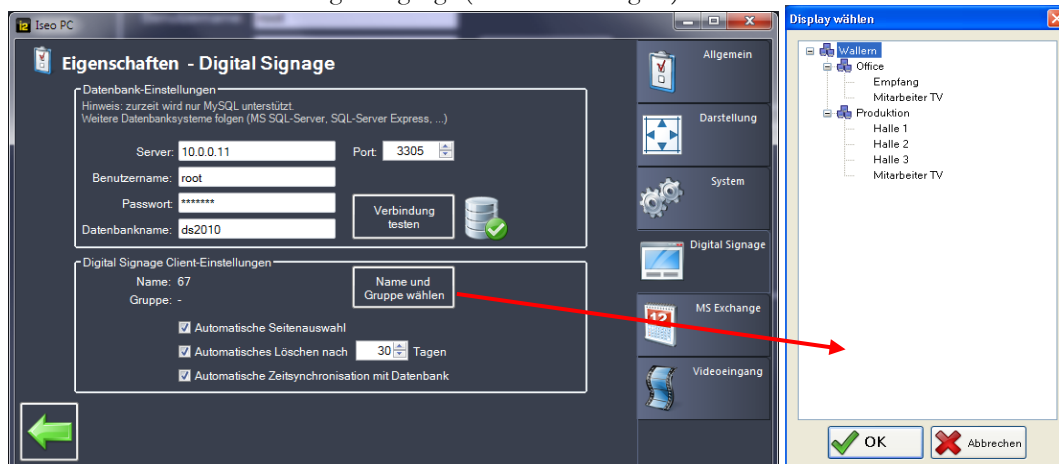


Abbildung 30, Iseo PC Eigenschaften – Digital Signage Client Einstellungen

Weisen Sie dem Slave das richtige Display zu, welches zuvor im Displaymanagement angelegt wurde und klicken Sie OK. Das Display erhält somit seine ID von der Datenbank und startet das korrekte Projekt, wenn Sie das Projekt mit dem Namen *Digital Signage Client* auf der Projektseite von Iseo PC auswählen.

5 Weitere Informationen

Für weitere Informationen kontaktieren Sie bitte Ihren Systemintegrator und besuchen Sie unsere Webseite:
www.avstumpfl.com/Iseo2.

Hersteller:

AV Stumpfl GmbH
 Mitterweg 46
 A4702 Wallern