



Contenido

Configuración del Windows	3
Fondo de Escritorio	3
Configuración de las Pantallas	4
MEDIAFLOW	7
Verificaciones	7
MediaFlow Manager	7
Creación del Proyecto	7
Ejecutar el MediaFlow	9
Herramientas	10
Remote host	10
Adjustments	10
Event Manager	11
Cargar Contenidos	12
Crear una composición	13
Lanzar una composición	13

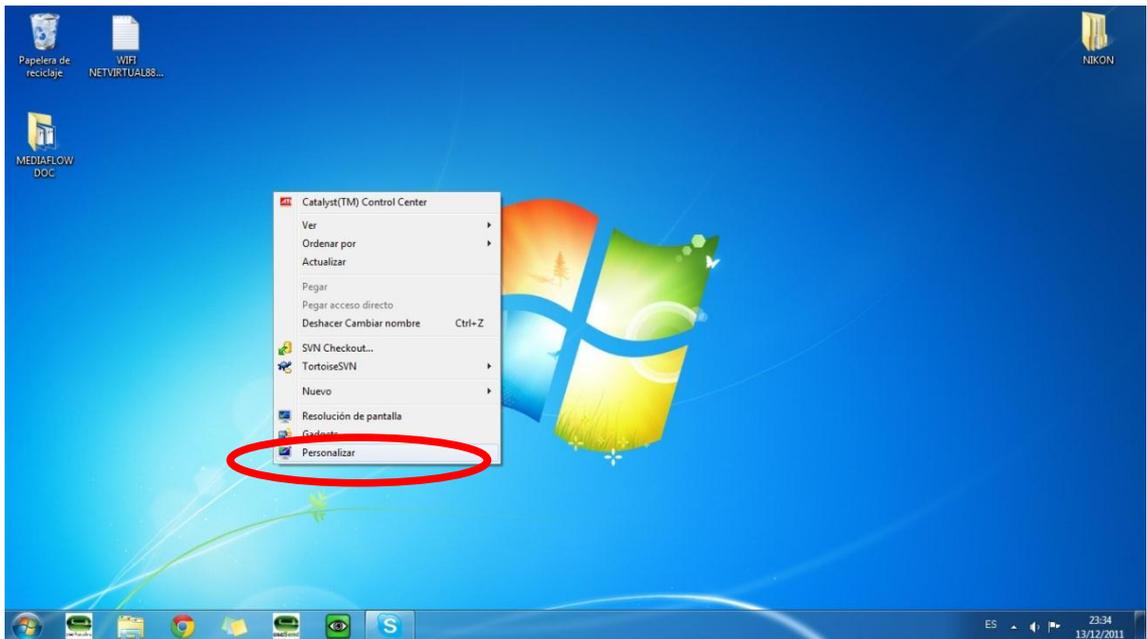
Configuración del Windows

Antes de crear un proyecto y de utilizar el MediaFlow tenemos que configurar correctamente el Windows con los proyectores o las pantallas. Los pasos a seguir son los siguientes:

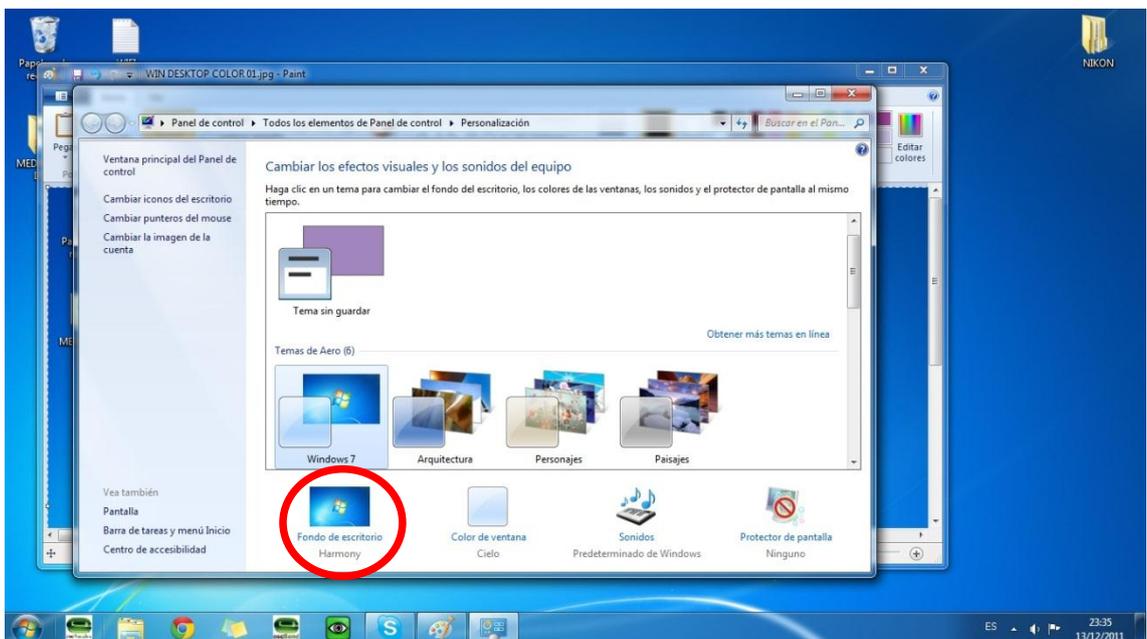
1. Cambiar el fondo de escritorio a un color plano para verificar que todas las salidas tienen señal
2. Configurar y ordenar las pantallas conectadas al computador.

Fondo de Escritorio

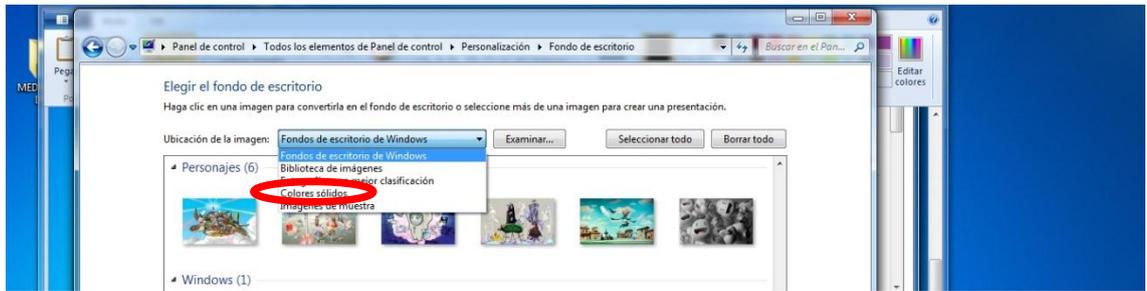
1. Botón derecho sobre el Escritorio:



2. Seleccionar: Personalizar



3. Seleccionar Fondo de Escritorio y en el desplegable seleccionar Colores Solidos

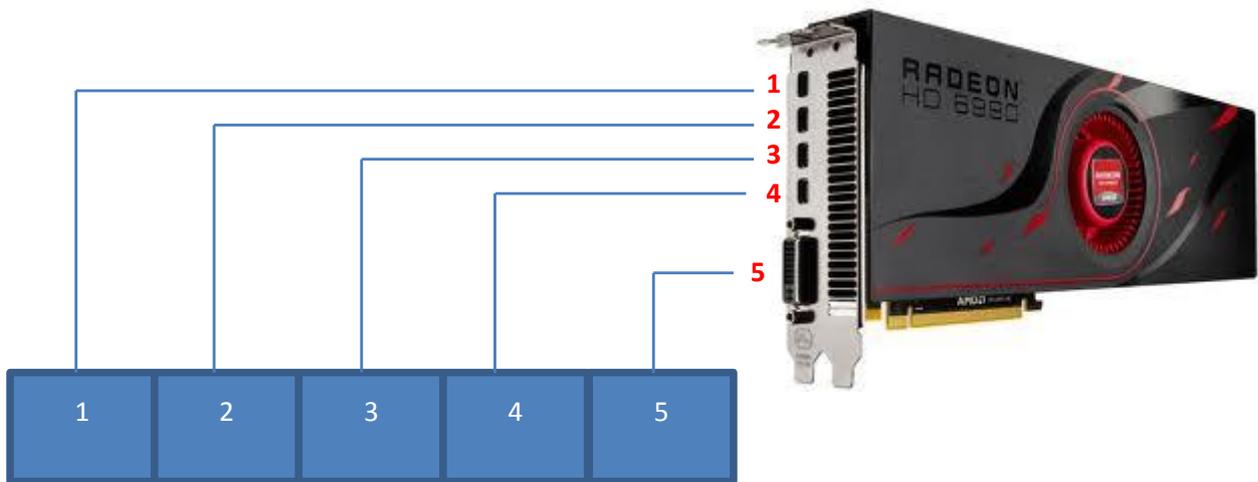


Escoger un color claro (Azul, Rojo, Verde) y aceptar

Configuración de las Pantallas

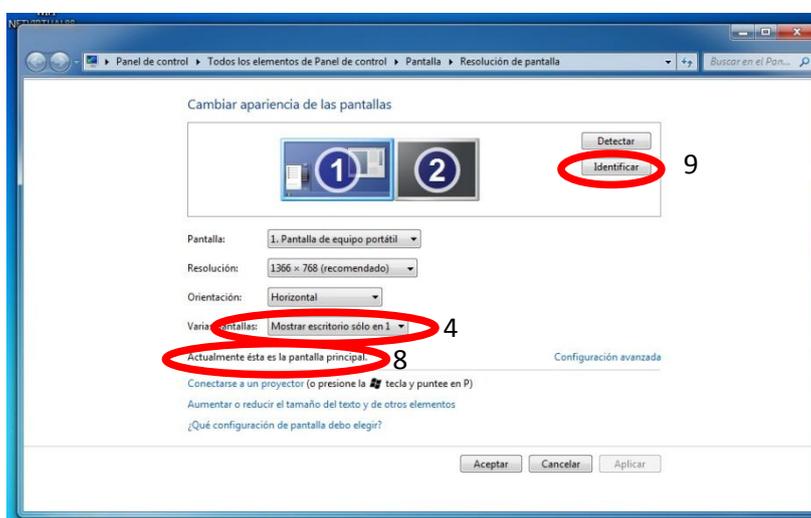
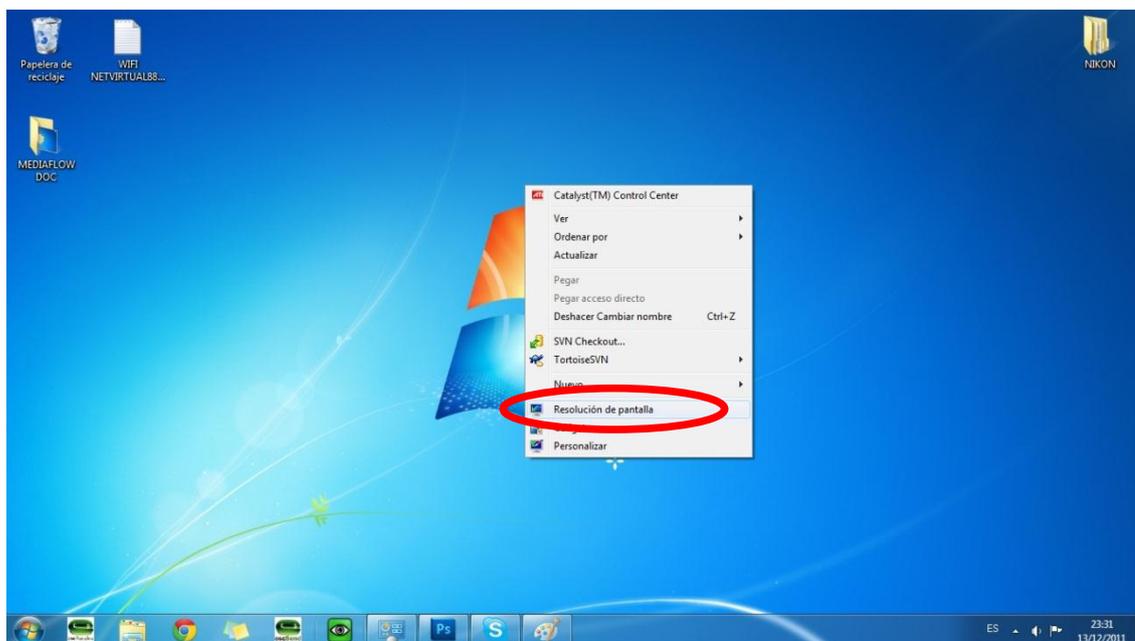
La configuración de las pantallas es el punto MAS IMPORTANTE de todo el proceso. Para el manual vamos a suponer que tener 5 pantallas a 1024 x 768 a configurar para cada Mediaflow.

La tarjeta de Video del MediaFlow es la ATI RADEON



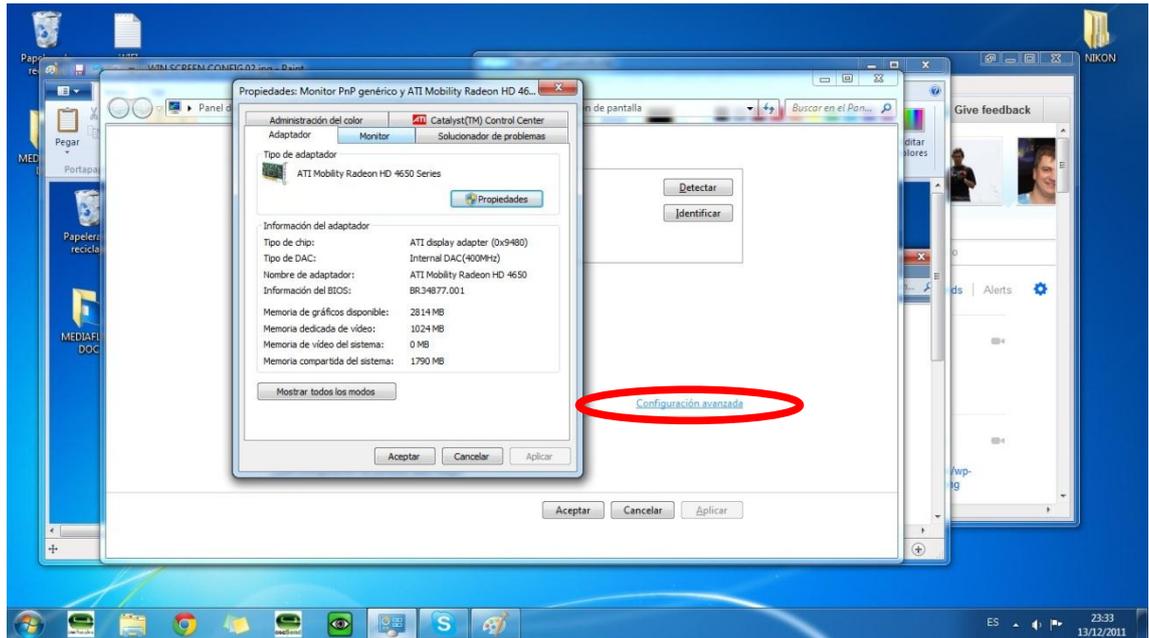
El orden de conexión es el siguiente

- a. Para 5 pantallas: 5 – 1 – 2 – 4 – 3
 - b. Para 4 Pantallas: 5 – 1 – 2 – 4
 - c. Para 3 Pantallas: 5 – 1 – 2
 - d. Para 2 Pantallas: 5 – 1
 - e. Para 1 Pantalla: 5
1. Desconectar los cables de las pantallas 1, 2, 3, y 4
 2. Solo dejar conectado el cable 5
 3. Abrir el panel de Configuración de pantallas: Botón derecho en el escritorio → Resolución de Pantallas

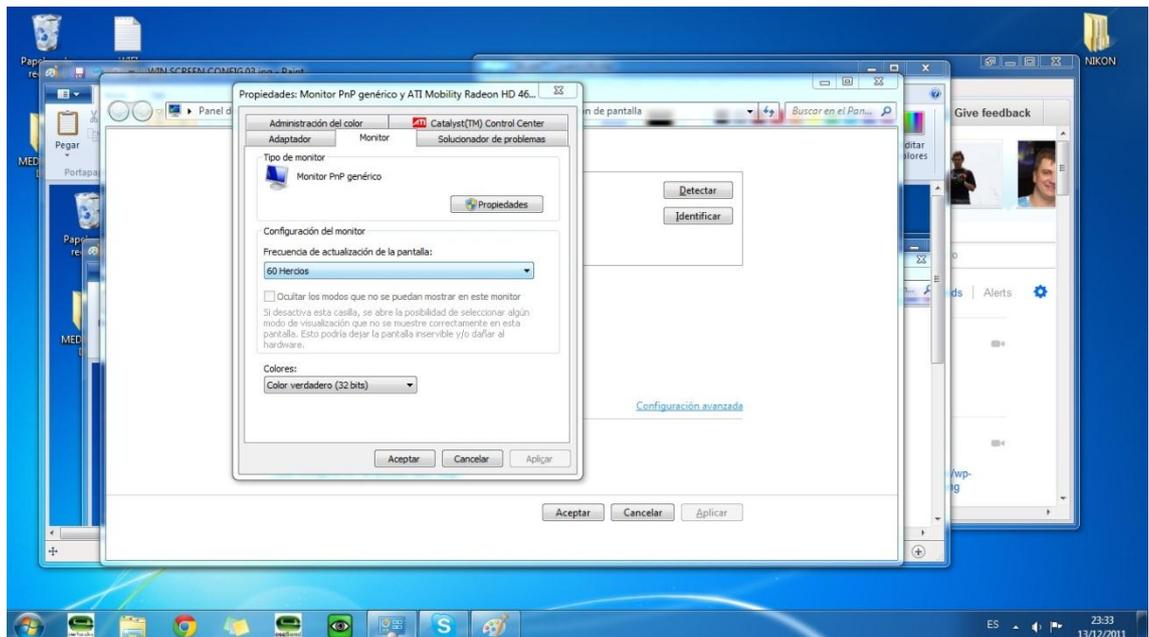


4. Tiene que aparecer 1 PANTALLA: Seleccionar la resolución a 1024x768.
 - a. Si la pantalla aparece en negro: Activar la opción Extender escritorio
5. Conectar la pantalla 1: Tiene que aparecer 2 PANTALLAS: Seleccionar la resolución a 1024x768.
6. REPETIR hasta conectar todas las pantallas en el orden indicado anteriormente.
7. LAS PANTALLAS TIENEN QUE ESTAR ORDENADAS. DESPAZAR LAS PANTALLAS HASTA QUE ESTEN EN ORDER (1 – 2 – 3 – 4 -5)
8. LA PANTALLA 1 TIENE QUE SER LA PRINCIPAL SINO Activar la pantalla como principal
9. Identificar las Pantallas
 - a. El orden en el Windows tiene que ser 1-2-3-4-5
 - b. El orden FISICO tiene que ser 1-2-3-4-5
 - c. La pantalla 1 tiene que ser la principal (donde aparece el menú de Windows)

10. En cada pantalla seleccionar la configuración avanzada y seleccionar la pestaña MONITOR



11. Seleccionar 60Hz



MEDIAFLOW

Verificaciones

1. Identificar la IP del **MediaFlow** (192.168.1.101, 192.168.1.102, ...)
2. Identificar el Nombre del **MediaFlow** (MediaFlow01, MediaFlow02, ...)
3. Verificar que el NoteBook esté conectado al MediaFlow (lo computadores tienen que estar TODOS EN RED)
4. Conectarse al MediaFlow desde NoteBook de Control por VNC
5. Verificar que exista la carpeta "c:\emotique\MediaFlow 1.17.4.2"
6. Verificar que exista la carpeta "c:\emotique\ Symbiose.RemoteService"
7. Verificar que RemoteService este encendido: Abrir el VNC y mirar la barra de tareas del Mediaflow:

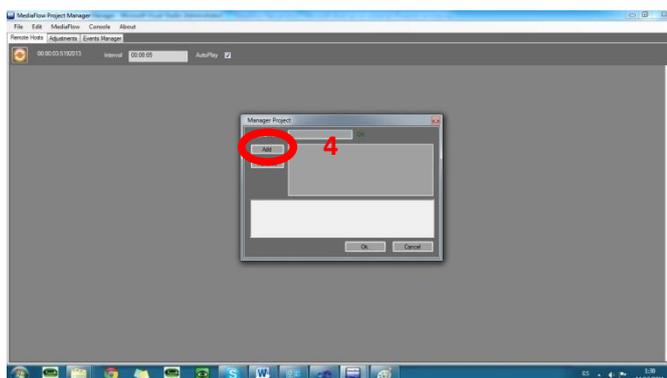
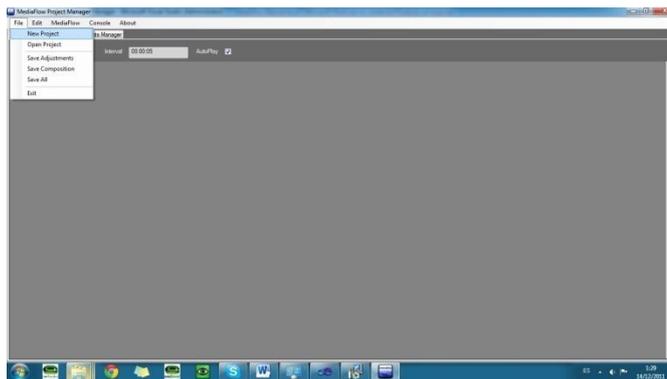


8. Verificar que la llave USB del **MediaFlow** esté conectada

MediaFlow Manager

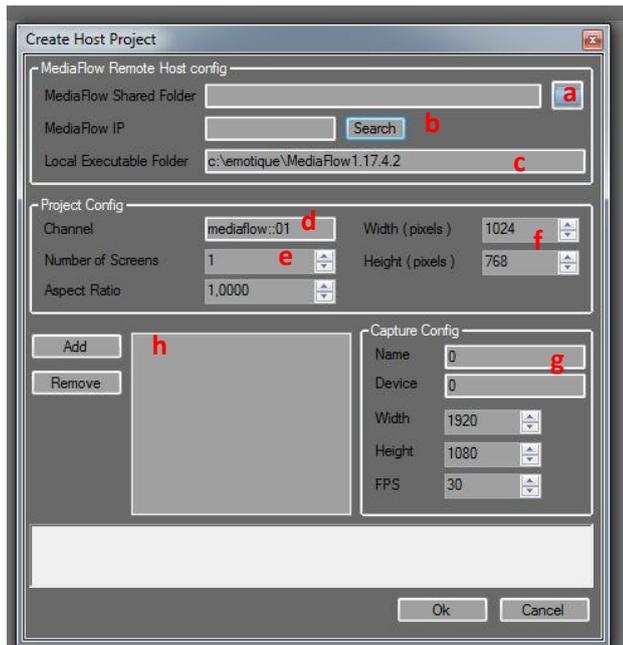
Creación del Proyecto

1. Ejecutar el MediaFlow Manager del NoteBook
2. Menu File → New Project

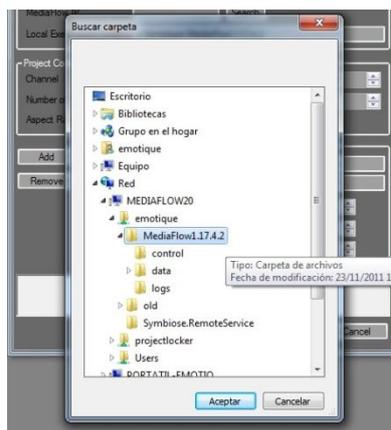


3. Escribir un nombre para el Proyecto
 - a. El proyecto puede tener 1 o varios Computadores
 - b. El nombre del proyecto tiene que ser nuevo y unico

4. Añadir un computador MediaFlow:

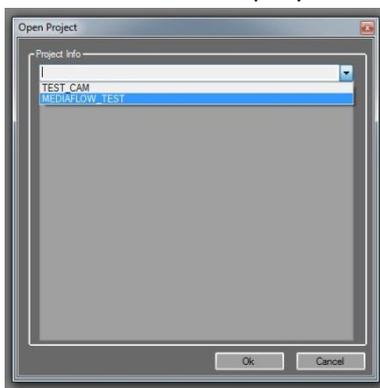


a. Botón clicar:

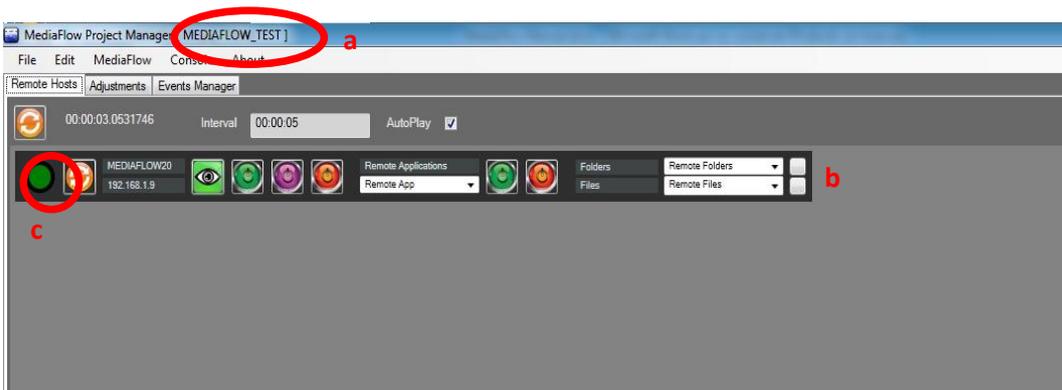


- Seleccionar Red
 - Seleccionar el computador MediaFlow (aquí es el Mediaflow20)
 - Seleccionar la carpeta Emotique
 - Seleccionar la carpeta MediaFlow1.17.4.2
- b. Clicar Search: El manager busca la IP del Computador
- c. Es el path local del MediaFlow: donde se encuentra el software en la Maquina.
NO TOCAR
- d. Aquí escribir el Channel del Mediaflow: es el identificador único para cada unidad de mediaflow que se ejecute. Este Identificador se compone de dos partes: [GRUPO>::[ID]
- Si el Proyecto tiene un solo mediaflow: escribir “mediaflow::01”.
 - Si el Proyecto tiene varios mediaflow, tendremos
 - Computador 1: channel = “mediaflow::01”
 - Computador 2: channel = “mediaflow::02”
 - Computador N: channel = “mediaflow::N”
- e. Seleccionar el número de pantallas de cada MediaFlow

- f. Seleccionar la resolución para las pantallas: Todas las pantallas tienen que tener la misma resolución.
 - g. Si el proyecto necesita una capturadora
 - En *Name*, escribir un nombre de capturadora.
 - En *Device*, el 0 identifica el primer dispositivo de captura del ordenador, el 1 el segundo, etc...
 - En *Width* y *Height* escoger la resolución de captura: Normalmente se deja 1920 x 1080.
 - En *FPS*, 30 significa 30 frames por segundo.
 - h. ¡VERIFICAR TODOS LOS DATOS, SOBRETUDO QUE EL CHANNEL ESTE CORRECTO!
 - i. Aceptar
5. Si el proyecto solo tiene un Computador, aceptar sino repetir el punto 4: **CUIDADO CON LOS CHANNELS.**
 6. Una vez creado el proyecto ir a File→Open Project



7. Seleccionar el proyecto creado: Verificar que se ha cargado correctamente
 - a. En la barra de títulos aparece el nombre del proyecto
 - b. En la pestaña Host tiene que aparecer la lista de MediaFlow
 - c. TODAS los LEDS de los hosts tienen que está en VERDE



Ejecutar el MediaFlow

8. Seleccionar Menu→Mediaflow→ Set Project at Default
9. Seleccionar Shutdown
10. Seleccionar Start

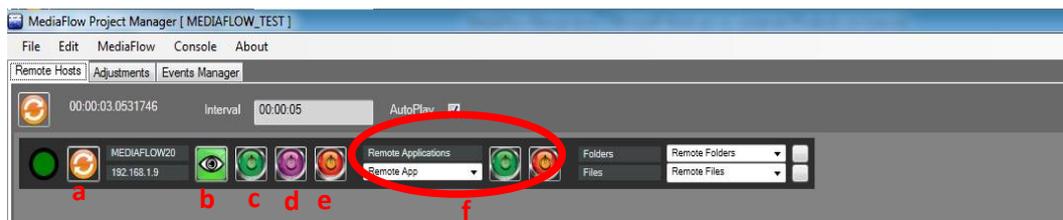
TODAS LAS PANTALLAS TIENEN QUE APARECER EN NEGRO: Esto significa que el mediaFlow se ha arrancado en todo el tamaño del escritorio!

Herramientas

El mediaflow Manager tiene 3 Herramientas

Remote host

Permite gestionar y trabajar con los computadores remotos desde el NoteBook de Control.



- Hacer un ping al computador o ir controlando la conexión de los computadores a la red
- Abrir un VNC
- Encender la computadora(desactivado)
- Reiniciar la computadora
- Apagar la computadora
- REMOTE APPLICATIONS: Permite encender y apagar el mediaflow
 - Seleccionar la aplicación Mediaflow
 - Verde: Encender
 - ROJO: Apagar

Adjustments

A continuación vamos a ver los pasos BASICOS, para trabajar. En este documento solo se trabajara con una sola surface (Concepto que se explicara en el curso de formación).

Antes de todo, verificar que el mediaflow esté funcionando correctamente: SHOW CONSOLE

Tiene que aparecer algo parecido:

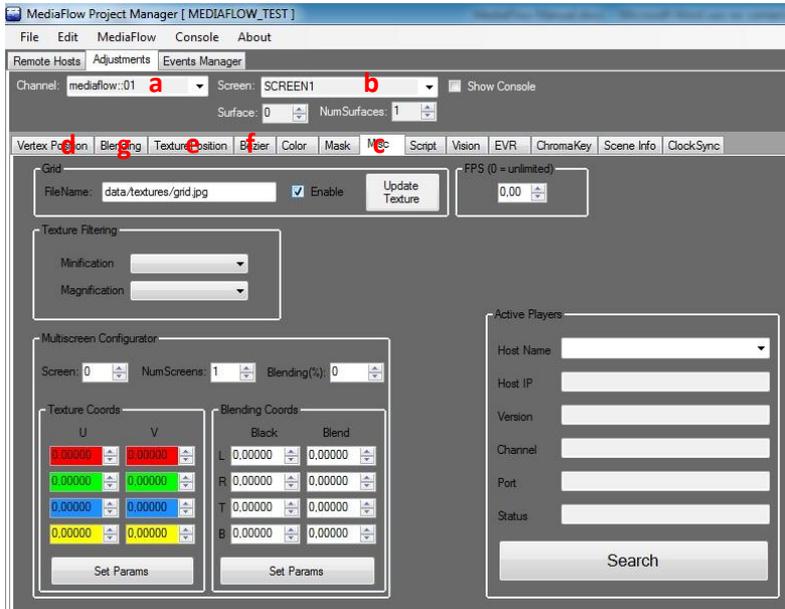
```

Frame Times: mean: 16.65ms (60.07fps) min: 16.61ms (60.21fps) - max: 16.68ms (59.95fps) - stdDev: ±0.44ms (±1.56fps)
Screen: SCREEN1 - numSurfaces: 1 - numMeshes: 0 - modifier:
Screen: SCREEN2 - numSurfaces: 1 - numMeshes: 0 - modifier:
Screen: SCREEN3 - numSurfaces: 1 - numMeshes: 0 - modifier:
Screen: SCREEN4 - numSurfaces: 1 - numMeshes: 0 - modifier:
Screen: SCREEN5 - numSurfaces: 1 - numMeshes: 0 - modifier:
Layer: 0x10000 - MediaDecoder( 0 ) - zOrder: 0 - alpha: 1.00 - filter: 0
Layer: 0x20001 - MediaDecoder( 0 ) - zOrder: 2 - alpha: 1.00 - filter: 0
Layer: 0x30002 - MediaDecoder( 0 ) - zOrder: 4 - alpha: 1.00 - filter: 0
Layer: 0x40003 - MediaDecoder( 0 ) - zOrder: 6 - alpha: 1.00 - filter: 0
Layer: 0x50004 - MediaDecoder( 0 ) - zOrder: 8 - alpha: 1.00 - filter: 0
Layer: 0x60005 - MediaDecoder( 0 ) - zOrder: 10 - alpha: 1.00 - filter: 0
Layer: 0x70006 - MediaDecoder( 0 ) - zOrder: 12 - alpha: 1.00 - filter: 0
Layer: 0x80007 - MediaDecoder( 0 ) - zOrder: 14 - alpha: 1.00 - filter: 0
Layer: 0x90008 - MediaDecoder( 0 ) - zOrder: 16 - alpha: 1.00 - filter: 0
Layer: 0xa0009 - MediaDecoder( 0 ) - zOrder: 18 - alpha: 1.00 - filter: 0
Layer: 0xb000a - MediaDecoder( 0 ) - zOrder: 1 - alpha: 0.00 - filter: 0
Layer: 0xc000b - MediaDecoder( 0 ) - zOrder: 3 - alpha: 0.00 - filter: 0
Layer: 0xd000c - MediaDecoder( 0 ) - zOrder: 5 - alpha: 0.00 - filter: 0
Layer: 0xe000d - MediaDecoder( 0 ) - zOrder: 7 - alpha: 0.00 - filter: 0
Layer: 0xf000e - MediaDecoder( 0 ) - zOrder: 9 - alpha: 0.00 - filter: 0
Layer: 0x10000f - MediaDecoder( 0 ) - zOrder: 11 - alpha: 0.00 - filter: 0
Layer: 0x110010 - MediaDecoder( 0 ) - zOrder: 13 - alpha: 0.00 - filter: 0
Layer: 0x120011 - MediaDecoder( 0 ) - zOrder: 15 - alpha: 0.00 - filter: 0
Layer: 0x130012 - MediaDecoder( 0 ) - zOrder: 17 - alpha: 0.00 - filter: 0
Layer: 0x140013 - MediaDecoder( 0 ) - zOrder: 19 - alpha: 0.00 - filter: 0
Media: 0x10000 - RUNNING - 23.36/30.00 - delay: 0.00ms - cache: 0% - 640x480 - RGB32 - - MediaDecoder:VideoCapture:DirectShow:VMR9: 0
  
```

- Mirar los fps: tiene que esta a 60
- Mirar las Screens del proyecto: en este ejemplo el MediaFlow da salida a 4 PANTALLAS
- En caso de que tenga una capturadora tiene que aparecer esta línea:

- a. Tiene que estar en RUNNING
- b. Tiene que esta a Maximo Frame Rate: 30 normalmente.

Los ajustes se realizaran en el orden siguiente:



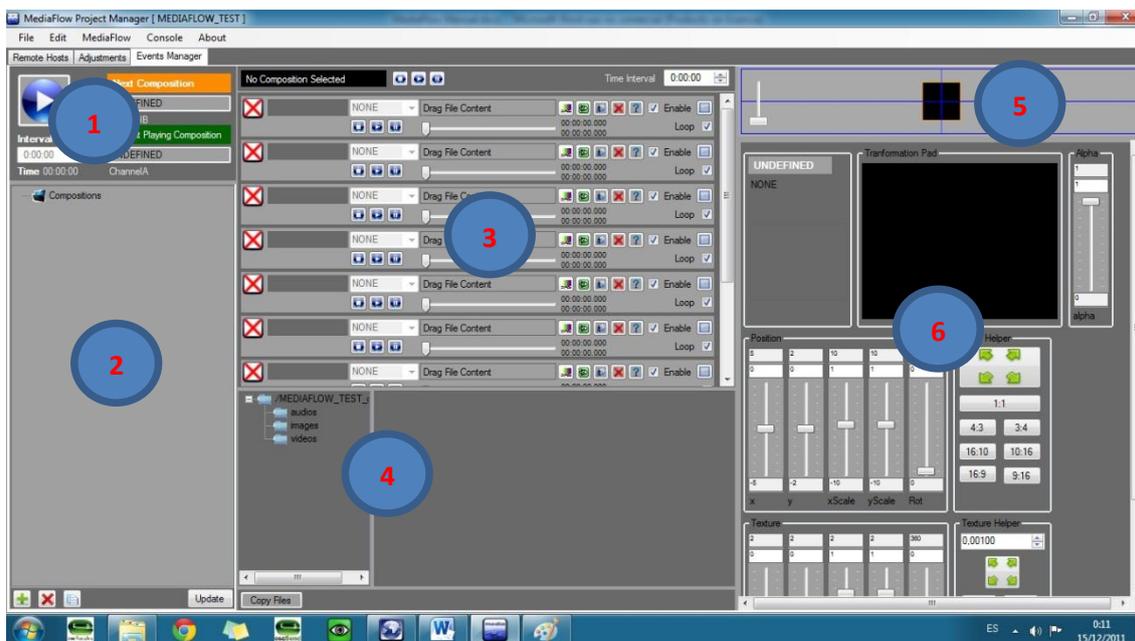
- a. Seleccionar el Channel del MediaFlow (seleccionar el Computador)
- b. Seleccionar la Screen (Pantalla) del MediaFlow
- c. Mostrar el Grid
- d. Ajustar los Vertex
- e. Ajustar la Textura
- f. Refinar el ajuste con el Bezier
- g. Ajustar el Blending.

Cada una de esas acciones se detallara en el curso.

Event Manager

Es el gerenciador de contenidos:

- Permite crear composiciones con layers:
- Permite cargar los contenidos
- Permite lanzar los contenidos



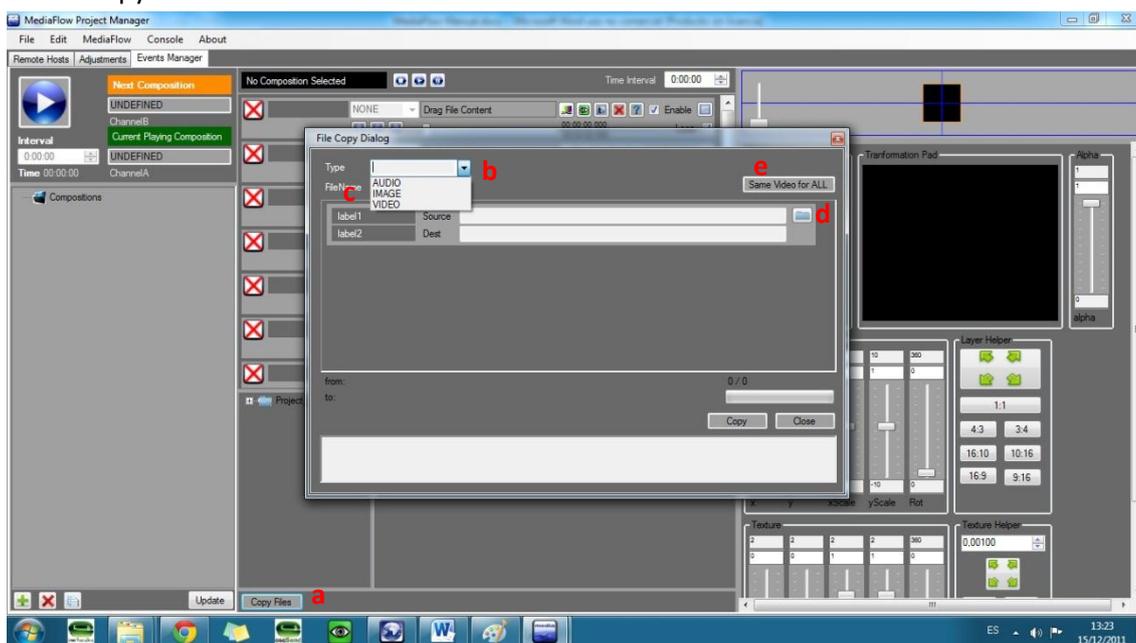
El Event Manager se compone de

1. Lanzamiento de las composiciones (Grupo de Layer)
2. Creación y selección de las composiciones
3. Definición de los layers de cada composición
4. Gestión de los contenidos de Audio, Video, e imágenes
5. Visualizador de las Composiciones
6. Ajustes de las layers (Posición, escala, alpha etc...)

Cargar Contenidos

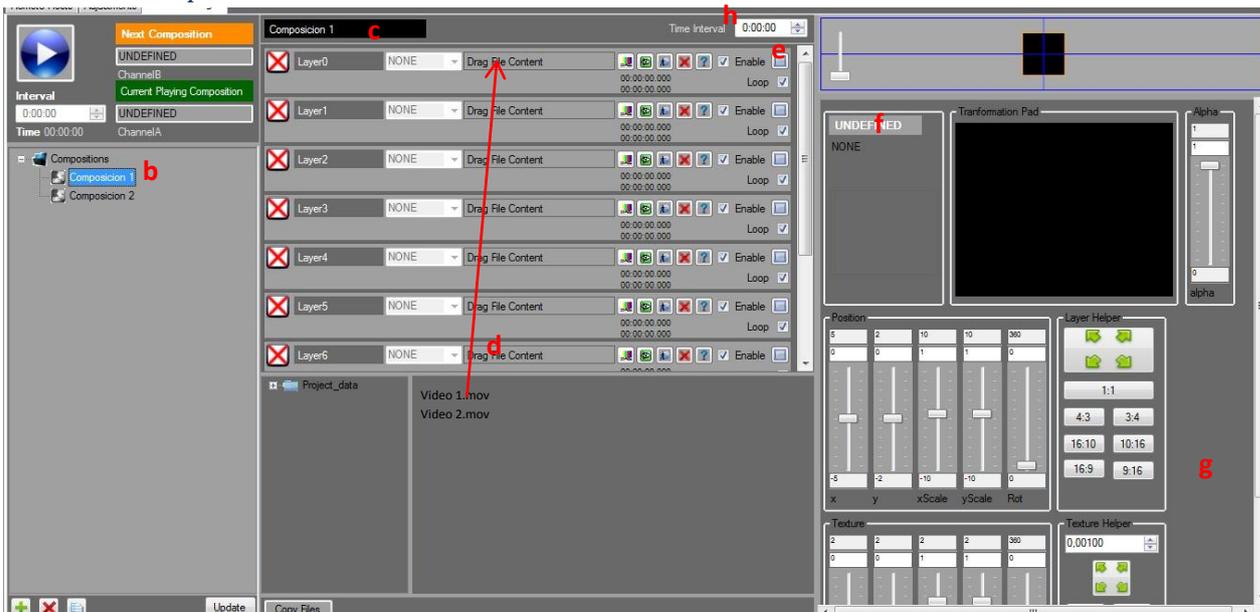
La carga de contenidos se hace en el panel 4.

a. Botón Copy files



- b. Seleccionar el tipo de Media
- c. Escribit el Nombre del Media Con la extensión correcta del archivo
- d. Escoger el Media desde el explorador que se abre.
 - Si todos los mediaFlow reproducen el mismo contenido Apretar el Boton (e) “Same video for all”
 - Si el contenido está cortado en varios videos cargar para cada mediaflow la parte que le toca
- e. Botón Copiar y esperar a que la carga del contenido se complete.
- f. Repetir la acción para todos los contenidos

Crear una composición



- a. Crear una composición: Botón (+) en el panel de composiciones. Escribir un nombre
- b. Clicar en la nueva composición:
- c. Aparece en el gestor de Layers
- d. Cargar contenido a las Layers: Arrastrar un media a la layer
- e. Editar Layer
- f. Aparece el nombre de la layer en el panel de propiedades de Layers
- g. Modificar parámetros de layers
- h. Definir el tiempo de transición de aparición de la composición
- i. REPETIR EL PROCESO PARA VARIAS Layers

Lanzar una composición



- a. Doble Clic sobre la composición
- b. Esta aparece en *Next Composition (La composición esta precargada)*.
- c. PLAY. La composición aparece en el mediaflow