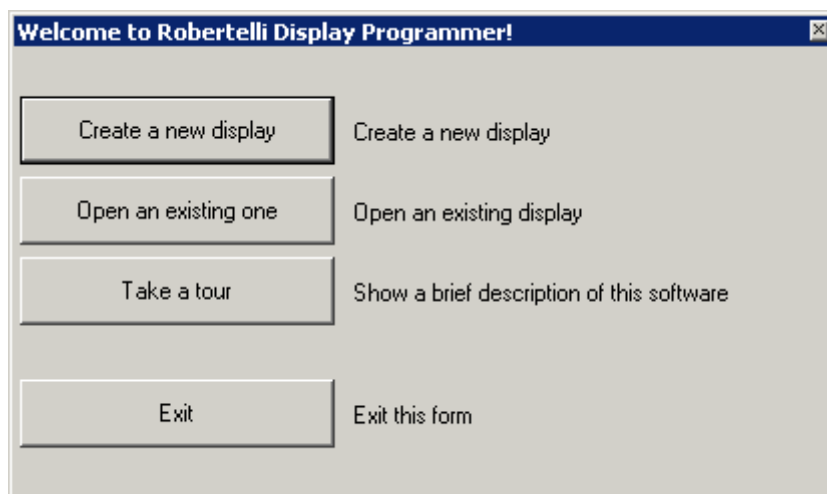


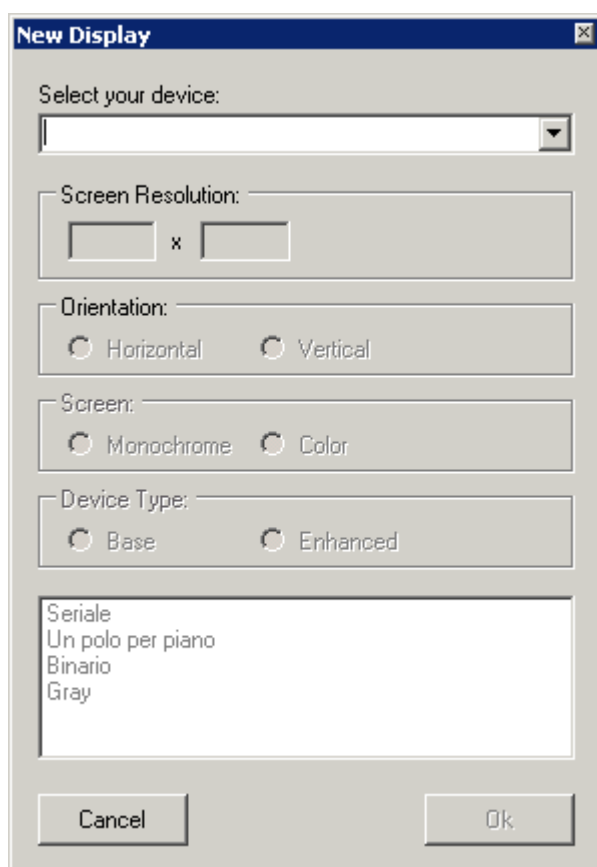
## Inizio



All'apertura del programma una maschera di benvenuto invita a:

- creare un nuovo display
- aprire un display esistente, di cui si ha il file di configurazione
- fare un breve tour che illustra le principali funzionalità del programma

## Creazione di un nuovo display



Questa maschera consente di scegliere quale è il modello di display su cui si vuole operare.

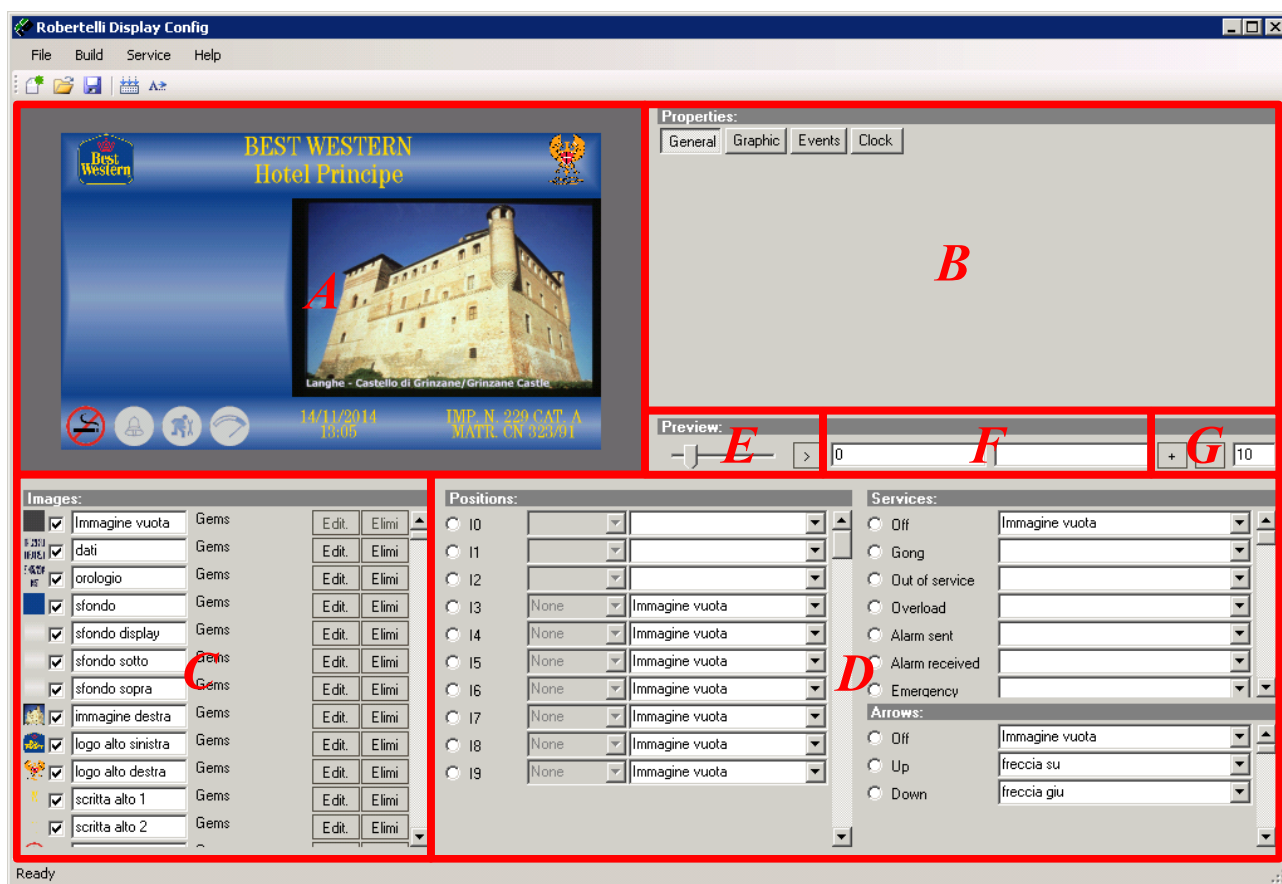
Una volta scelto il modello vengono riepilogate le principali caratteristiche e vengono elencate le modalità di funzionamento disponibili per il modello prescelto (seriale, un polo per piano, ecc...).

Ogni modalità di funzionamento necessita di una particolare tipologia di cablaggio e può richiedere l'uso di ulteriori accessori: consultare la documentazione tecnica prima di operare questa scelta.

È possibile scegliere l'orientamento del display che si desidera creare.

Una volta che sono state effettuate le impostazioni necessarie a procedere, si abilita il pulsante OK, che permette di accedere alla maschera principale.

## Schermata principale



A	<i>Anteprima del display:</i> Fornisce una anteprima accurata di come il layout corrente sarebbe reso sul display.
B	<i>Maschere delle proprietà:</i> Consentono di interagire con il layout, specificandone le impostazioni.
C	<i>Set di simboli:</i> Elenca tutte le immagini inserite nel layout corrente e da esso utilizzate.
D	<i>Pannelli degli input:</i> Gli input sono suddivisi in tre categorie logiche. Ad ogni singolo input e' possibile associare l'immagine da visualizzare e per ogni categoria e' possibile selezionare un ingresso attivo.
E	<i>Zoom:</i> Permette di ridimensionare l'anteprima.
F	<i>Controlli di simulazione:</i> Consentono di impostare manualmente il codice sei segnali provenienti dal seriale per simulare layout avanzati.
G	<i>Step per movimenti a passo:</i> Si può qui impostare lo step per i movimenti a passo. In questo modo si e' facilitati verso una disposizione più ordinata degli elementi sullo schermo.

## **Generalità sul funzionamento**

Questo software si propone di essere la soluzione più completa presente sul mercato per la configurazione dei display.

Data la sua grande potenza e versatilità, prima di iniziare, e' opportuno soffermarsi su alcuni concetti chiave.

- In Display Config le immagini vengono suddivise in categorie logiche definite “tipi di immagini”

L'utilità di questi raggruppamenti consiste nel fatto di poter fare le principali impostazioni una volta per tutte, lavorando sul tipo di immagine anziché sulle immagini singole.

In una installazione di 30 fermate, ad esempio, occorrerebbe ripetere le stesse impostazioni per ben 30 volte, ovvero per ogni immagine di posizione. Grazie al tipo di immagine “posizioni”, invece, queste impostazioni possono essere fatte una volta sola.

Pur tuttavia e' possibile forzare questa regola imponendo eccezioni di dimensioni e posizionamento per le singole immagini.

- In Display Config gli input provenienti dal quadro di manovra vengono suddivisi in tre categorie: posizioni, frecce e servizi. Per ognuna di queste categorie e' possibile avere un ingresso attivo

Con questa impostazione possiamo simulare con l'interfaccia del programma fino a tre ingressi contemporanei: una posizione, una freccia ed un ingresso di “servizio”.

Creare e simulare situazioni più complesse e' altrettanto possibile usando codici ed eventi fuori standard, senza alcun limite ne' alcun vincolo.

- DisplayConfig gestisce sia i display a colori sia i monocromatici. I display monocromatici, tuttavia, hanno funzionalità più limitate
- DisplayConfig gestisce indifferentemente display touch o non touch
- DisplayConfig non pone alcuna limitazione alla complessità delle configurazioni

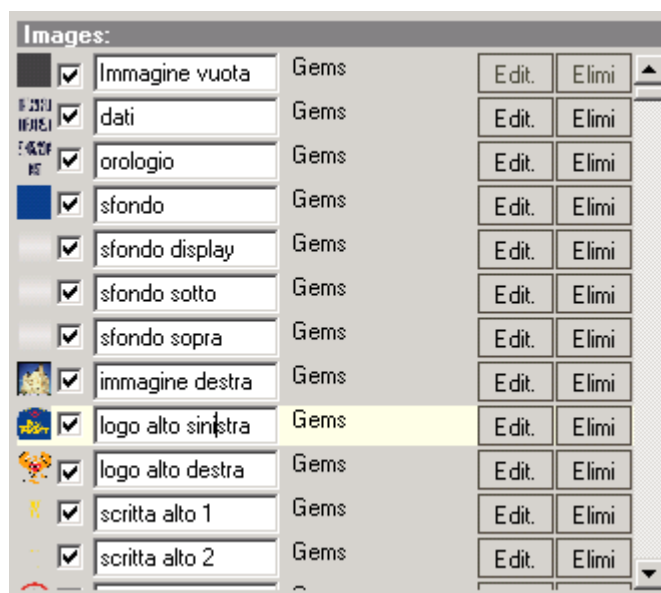
## Pannello anteprima



Cliccando sugli elementi del layout essi vengono evidenziati con un'ombra chiara per qualche secondo, e rimangono selezionati.

Questo e' uno dei modi per selezionare gli oggetti, su cui potranno essere in seguito effettuate le modifiche utilizzando le maschere delle proprietà.

## Set di simboli



Se un oggetto e' selezionato, la relativa riga del "set di simboli" appare evidenziata in colore più chiaro.

Un metodo alternativo per la selezione degli oggetti consiste nel cliccare sulla nome dell'immagine, nel "set di simboli".

I nomi delle immagini sono editabili a proprio piacimento, in modo che sia semplice ed immediato riferirsi alle immagini stesse ogni qualvolta vi sia la necessità di farlo.

Se si vuole disabilitare un'immagine senza cancellarla dal set di simboli e' possibile de-selezionare il relativo check:



Se si vuole editare un'immagine cliccare su:



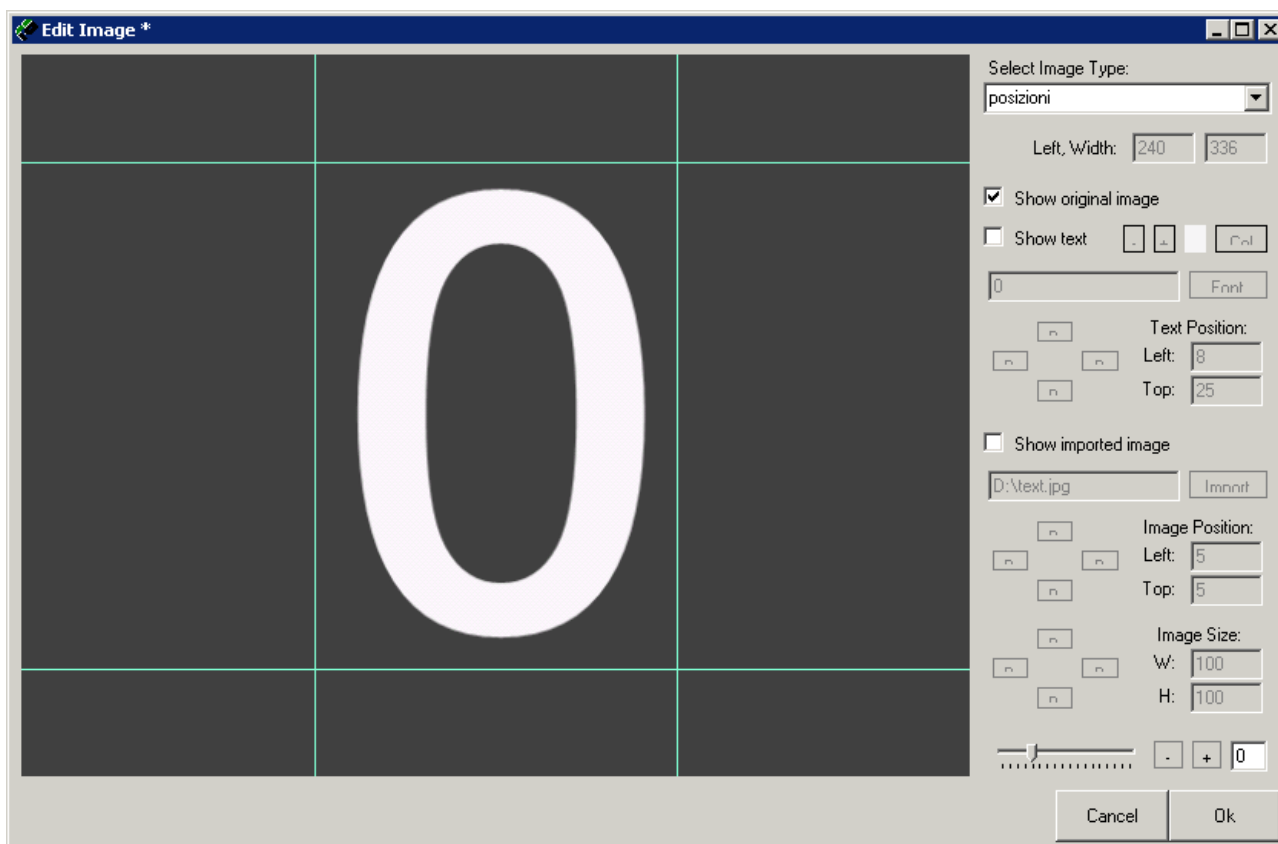
Se si vuole eliminare un'immagine cliccare su:



Se si vuole aggiungere altre immagini cliccare su:



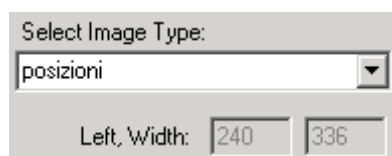
## Maschera di edit



Consente di effettuare le operazioni più comuni sulle immagini del set di simboli:

- importazione, ridimensionamento e centramento di immagini esterne
- composizioni di scritte
- aggiunta di scritte ad immagini già presenti

Il tutto e' assistito dalla presenza di uno zoom e di strumenti per il movimento a passo.

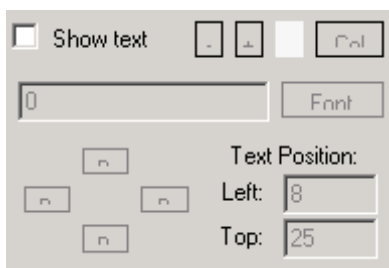


Consente di scegliere per l'immagine corrente il “tipo di immagine”.

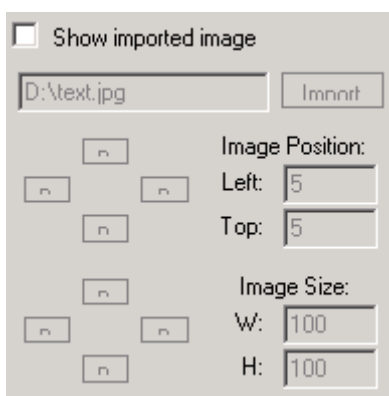
Tale scelta e' uno degli elementi che concorrono a determinare le dimensioni dell'immagine, che in questo caso non sono modificabili (l'immissione di valori diversi e' disabilitata).



Permette di visualizzare o meno l'immagine "originale", ovvero quella che era presente all'apertura della maschera.



Permette aggiungere del testo all'immagine sullo schermo, specificando i caratteri da scrivere, il font, il colore, le dimensioni e l'offset di centramento, ovvero lo spostamento verso l'alto, il basso, destra o sinistra.



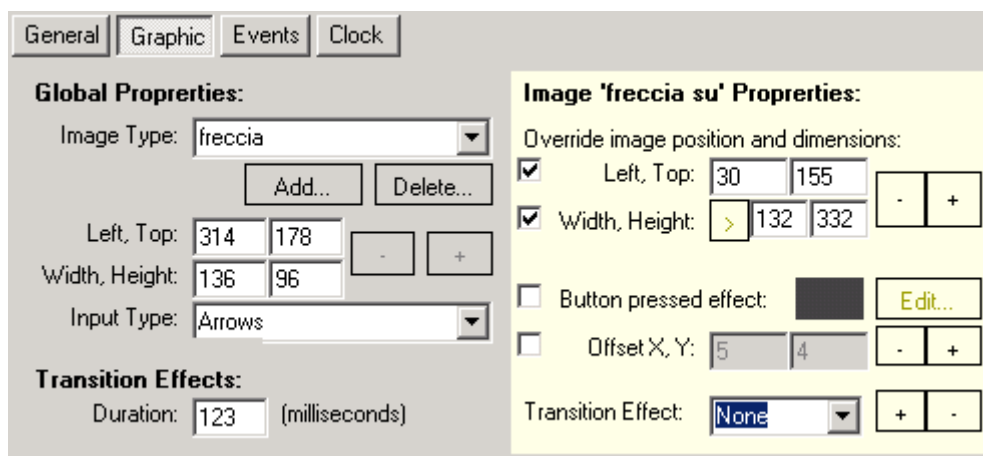
Permette di aggiungere alla composizione visualizzata sullo schermo un'immagine esterna, specificandone il nome del file ed il percorso, la posizione e le dimensioni di importazione.



Permette di regolare il livello di zoom ed il passo dei movimenti all'interno della maschera.

## Maschere delle proprietà

### Scheda Graphic



#### Global Properties:

Riguarda alcune proprietà generali, ovvero condivise a tutte le immagini appartenenti al medesimo “tipo di immagine”:

Image Type	Consente di scegliere su quale tipo di immagine si desidera operare
Add / Delete	Consente di aggiungere o eliminare tipi di immagine
Left, Top	Imposta la posizione dell'immagine (distanza da sinistra e dall'alto)
Width, Height	Imposta la larghezza e l'altezza dell'immagine
+ / -	Permette variazioni a passo sul campo selezionato
Input Type	Permette di associare il tipo di immagine corrente ad una fra le tipologie di input disponibili nel modello display in uso

#### Transition Effects:

Riguarda gli effetti di transizione fra un'immagine e l'altra:

Duration	Imposta la durata delle transizioni (espressa in millisecondi)
----------	--



*Image “XXXXYY” Properties:*

Riguarda alcune proprietà specifiche all'immagine selezionata:

Override image position and dimensions:

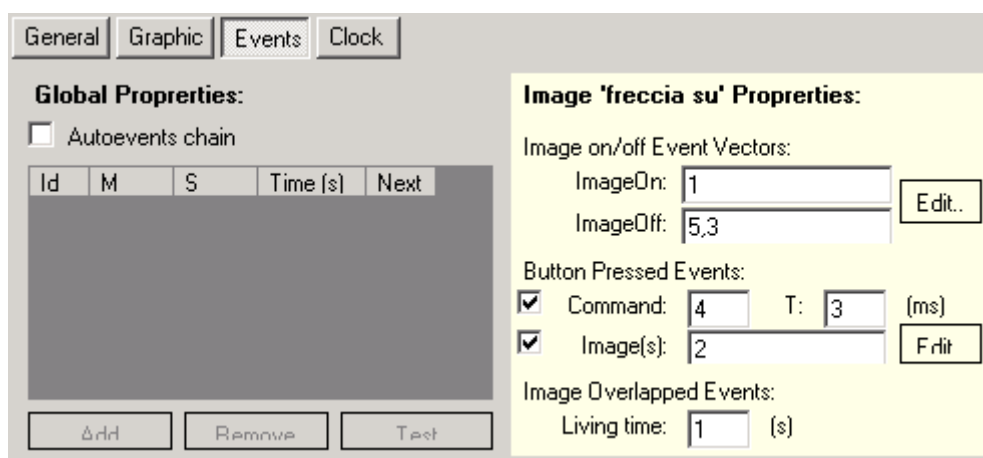
Left, Top:

Width, Height:

Con questa sezione si possono forzare le dimensioni ed il posizionamento per l'immagine selezionata.

Button Pressed Effect	Con questi controlli si può impostare un'immagine diversa per la condizione di “pulsante premuto”. Ovvero si otterrà un effetto dinamico che renderà all'utente un maggior feedback.
Offset	Qui può essere specificato un offset da applicare per la condizione di pulsante premuto. Se il pulsante viene premuto questo si sposterà di quanto qui specificato, aiutando a migliorare il feedback per l'utente.
Transition Effect	Permette di impostare l'effetto di transizione per l'immagine selezionata.
+ / -	Permette di spostare l'immagine selezionata sopra o sotto alle altre. Permette di controllare la sovrapposizione delle immagini.

## Scheda Events



### Global Properties:

Riguarda alcune proprietà generali, in questo caso comuni a tutto il display:

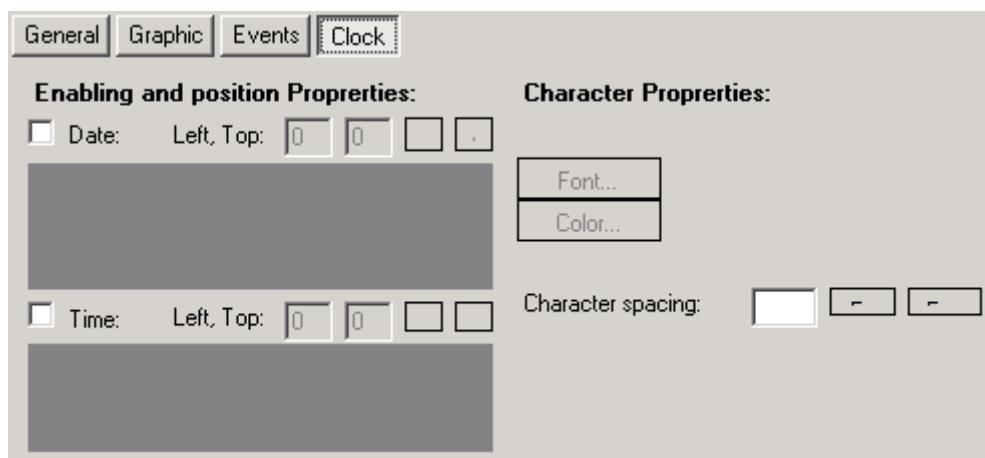
Autoevents chain	Consente di creare una “catena di eventi” che avrà luogo nel display autonomamente, indipendentemente dagli input esterni. Con tale funzionalità si possono ad esempio creare delle sequenze di immagini a rotazione continua.
------------------	--

### Image “XXXXYY” Properties:

Riguarda alcune proprietà specifiche all'immagine selezionata:

Image on/off event vectors	Consente di impostare vettori di accensione / spegnimento per realizzare comportamenti fuori standard.
Button pressed events	Consente di impostare cosa deve succedere se viene premuta l'immagine selezionata, che qui assume la valenza di “pulsante”: si può impostare il codice da lanciare sul seriale, l'eventuale periodo di ripetizione del codice, e l'eventuale immagine da attivare alla pressione del pulsante.
Living time	Consente di specificare il tempo, in secondi, oltre il quale l'immagine attivata si deve spegnere.

## Scheda Clock



Questa scheda permette di impostare le proprietà grafiche della data e dell'ora.

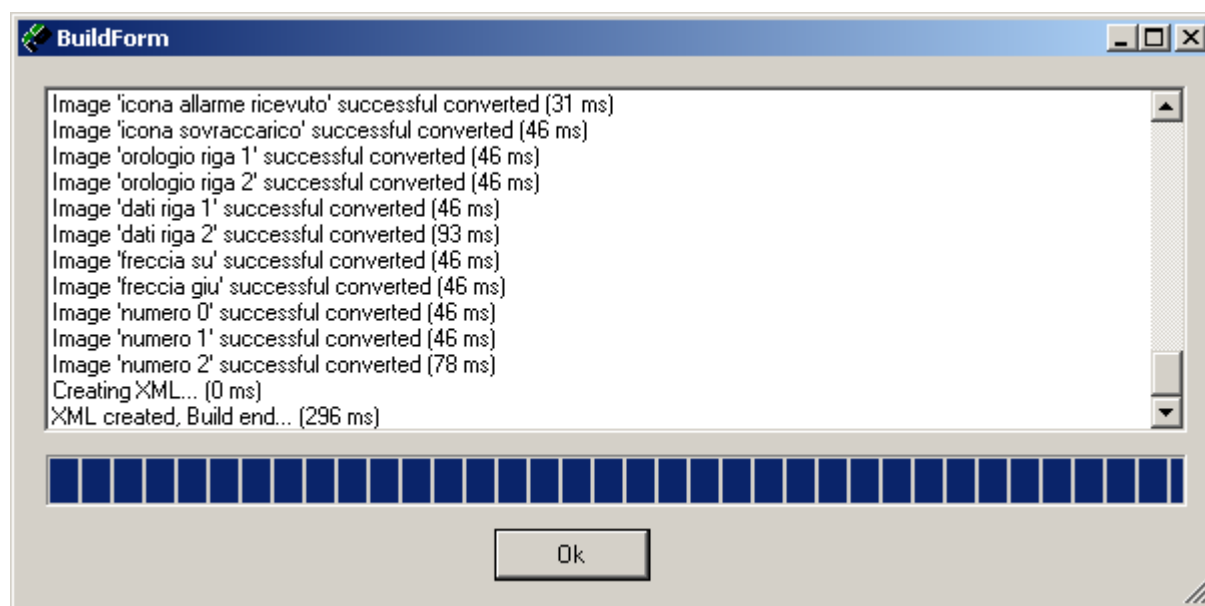
Date	Abilita la data
Time	Abilita l'ora
Left, Top	Imposta l'origine (e' attiva la variazione a passo)
Font	Permette di impostare il carattere
Color	Permette di impostare il colore
Character spacing	Permette di regolare la spaziatura fra i caratteri

## **Build ed esportazione (utilizzo stand alone)**

Una volta che la configurazione caricata sul programma risponde alle proprie aspettative, per esportare la configurazione sul display cliccare sull'icona “Build”:



Apparirà la maschera di “build”, che si occupa di effettuare tutte le elaborazioni necessarie a rendere le informazioni di configurazione comprensibili al modello di display in uso:



Al termine del “build” cliccare sul tasto OK per chiudere la maschera, inserire nel PC la chiavetta USB che verrà utilizzata per gli aggiornamenti e cliccare sull'icona “export” per esportare il layout su chiavetta USB



In pochi istanti la nuova configurazione viene copiata automaticamente sulla chiavetta USB, e un messaggio avvertirà quando sarà possibile rimuovere la chiavetta.

Una volta che la chiavetta è stata rimossa dal PC, per aggiornare i display è sufficiente inserire la stessa chiavetta USB in una delle porte disponibili. Il display automaticamente e senza necessità di altri interventi riconosce la chiavetta USB, ne legge il contenuto, e se vi trova all'interno un nuovo layout lo copia sulla sua memoria interna e lo prende in carico.

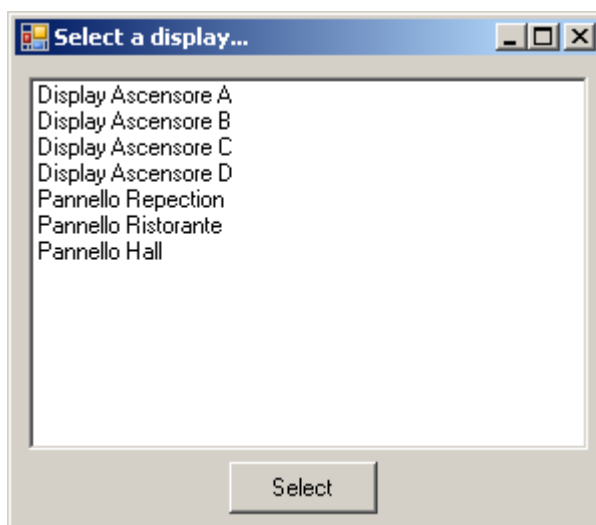
Dopo qualche istante che la chiavetta è stata inserita nel display, infatti, lo stesso si spegne e si riaccende per un attimo, ed aggiorna la propria configurazione.

Se invece il contenuto della chiavetta fosse corrotto, o la configurazione non valida, il display non aggiorna nulla, restando impostato sul layout precedente. Questa importante funzionalità di sicurezza garantisce una visualizzazione sempre coerente e priva di errori da parte di tutti i display.

L'aggiornamento può essere fatto infinite volte e su infiniti display, ed i dati contenuti nella chiavetta rimangono tali fino a nuovo build e nuova esportazione con il programma Display Config.

## Utilizzo in rete

Se i display sono installati in rete è possibile operare sui display da remoto:



Una volta che si è scelto su quale display operare, cliccando sull'icona



viene scaricato in locale il layout remoto.

Cliccando invece sull'icona



il display remoto viene aggiornato con il contenuto locale.

Tutte le operazioni avvengono in modo trasparente, senza alcuna interruzione del servizio se non un brevissimo spegnimento al lancio del nuovo layout.