

# Visualisierungssoftware Sport

## Bedienungsanleitung *S-eMotion Editor*



# SCHAUF

## Inhalt

<b>Vorwort</b> .....	<b>1</b>
<b>1. Installation</b> .....	<b>2</b>
1.1 Wahl Installationsverzeichnis .....	2
1.2 Auswahl der zu installierenden Komponenten.....	2
1.3 Abschluss der Installation.....	3
<b>2. Lizenzierung und Aktivierung</b> .....	<b>4</b>
<b>3. Bedienoberfläche</b> .....	<b>5</b>
3.1 Template öffnen / speichern .....	5
3.2 Template schließen .....	5
<b>4. Templates editieren</b> .....	<b>6</b>
4.1 Bild .....	7
4.2 Position.....	7
4.3 Rechteck .....	8
4.4 Rotieren.....	8
4.5 Skalieren .....	9
4.6 Transparenz .....	9
4.7 Text .....	10
4.8 Video .....	11
<b>5. Variablen</b> .....	<b>12</b>
<b>6. Erstellen von Schriftarten (Fonts)</b> .....	<b>13</b>
Bedienung.....	13
Schritt 1: Input.....	13
Schritt 2: Effects.....	14
Schritt 3: Render .....	14
Schritt 4: Spacing.....	15
Schritt 5: Texture.....	16
<b>7. Anhang</b> .....	<b>18</b>

## Vorwort

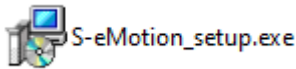
Die Software *S-eMotion* dient zur Darstellung von Sportdaten in Verbindung mit einem Schauf Bedienpult der Serie *S-eMotion* oder *s-Arena*.

Die Software stellt die Spielinformationen mit Hilfe von Vorlagen (Templates) dar.

Ein Template kann für eine bestimmte Sportart angepasst sein oder auch mehrere Sportarten abdecken. Die Templates für Profianwendungen sind speziell auf eine Sportart ausgelegt, das Multisport- Template deckt mehrere Sportarten in einer Darstellung ab.

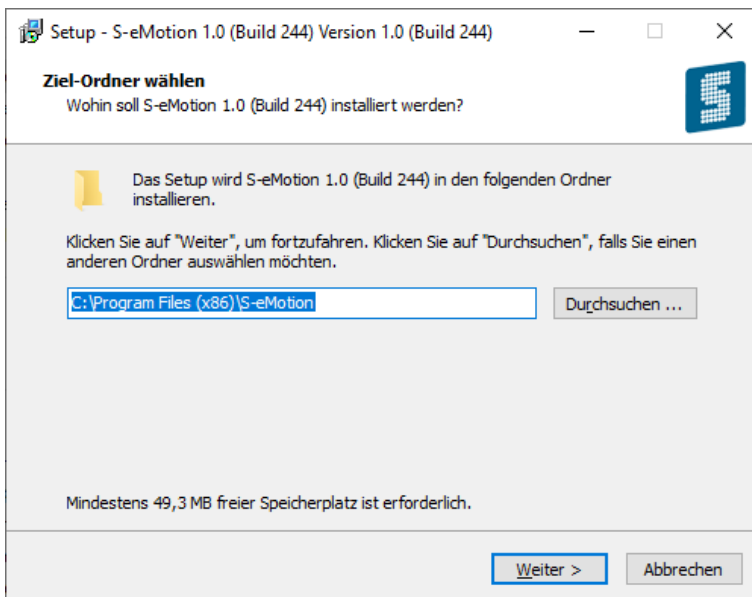
# 1. Installation

Zur Installation der Software wird das S-eMotion\_setup.exe gestartet:

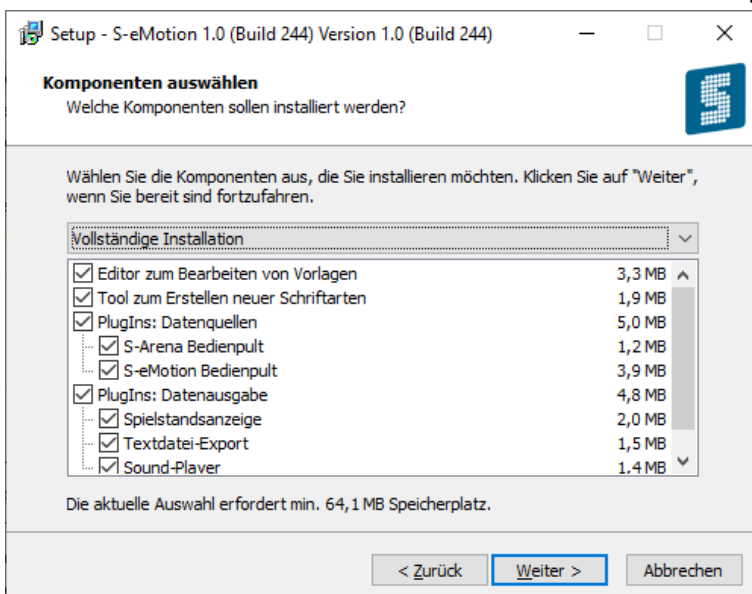


Je nach System- Einstellung des verwendeten PCs erscheinen eine oder mehrere Sicherheitswarnungen (Smartscreen, UAC...) die zur Installation bestätigt werden müssen.

## 1.1 Wahl Installationsverzeichnis

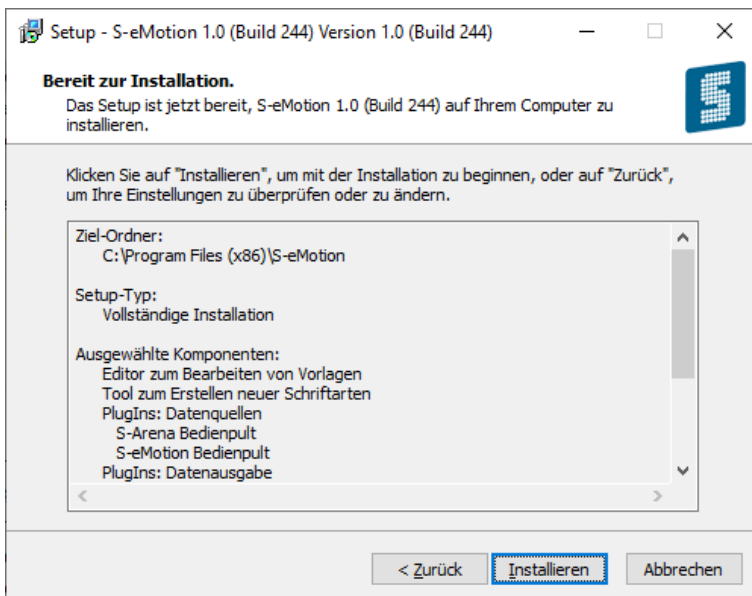
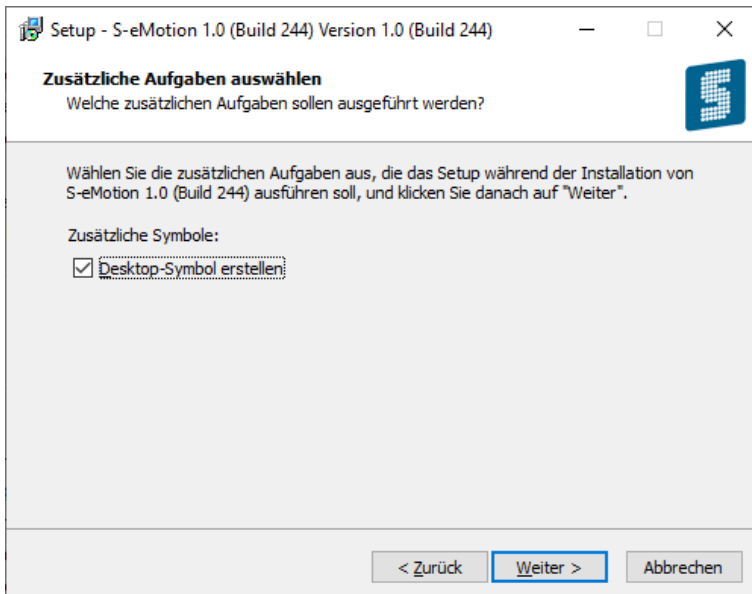


## 1.2 Auswahl der zu installierenden Komponenten



Es können alle Komponenten installiert werden, die Freigabe erfolgt später durch Aktivierung über eine Lizenz.

### 1.3 Abschluss der Installation



Mit dem Klick auf „Installieren“ wird die Software kopiert und registriert.

Wurde die Installation wie oben gezeigt durchgeführt, erscheinen auf dem Desktop folgende Symbole:

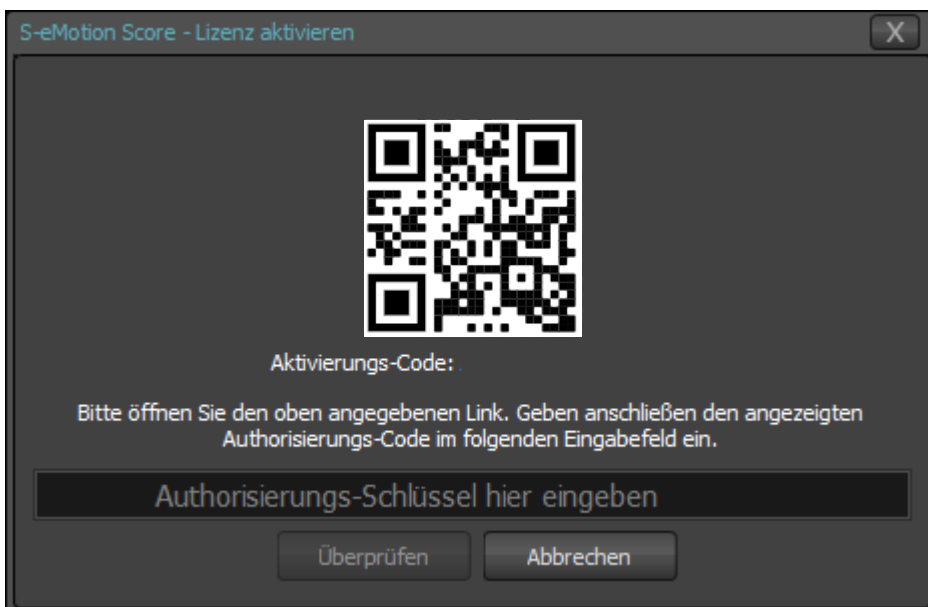


## 2. Lizenzierung und Aktivierung

Wurde die Software erstmalig installiert, muss der Lizenzschlüssel, welcher der Lieferung beiliegt, eingetragen werden:



Der Button „Überprüfen“ stellt eine Verbindung zum Schauf Lizenz- Server her. Im nachfolgenden Schritt wird die Software online aktiviert.



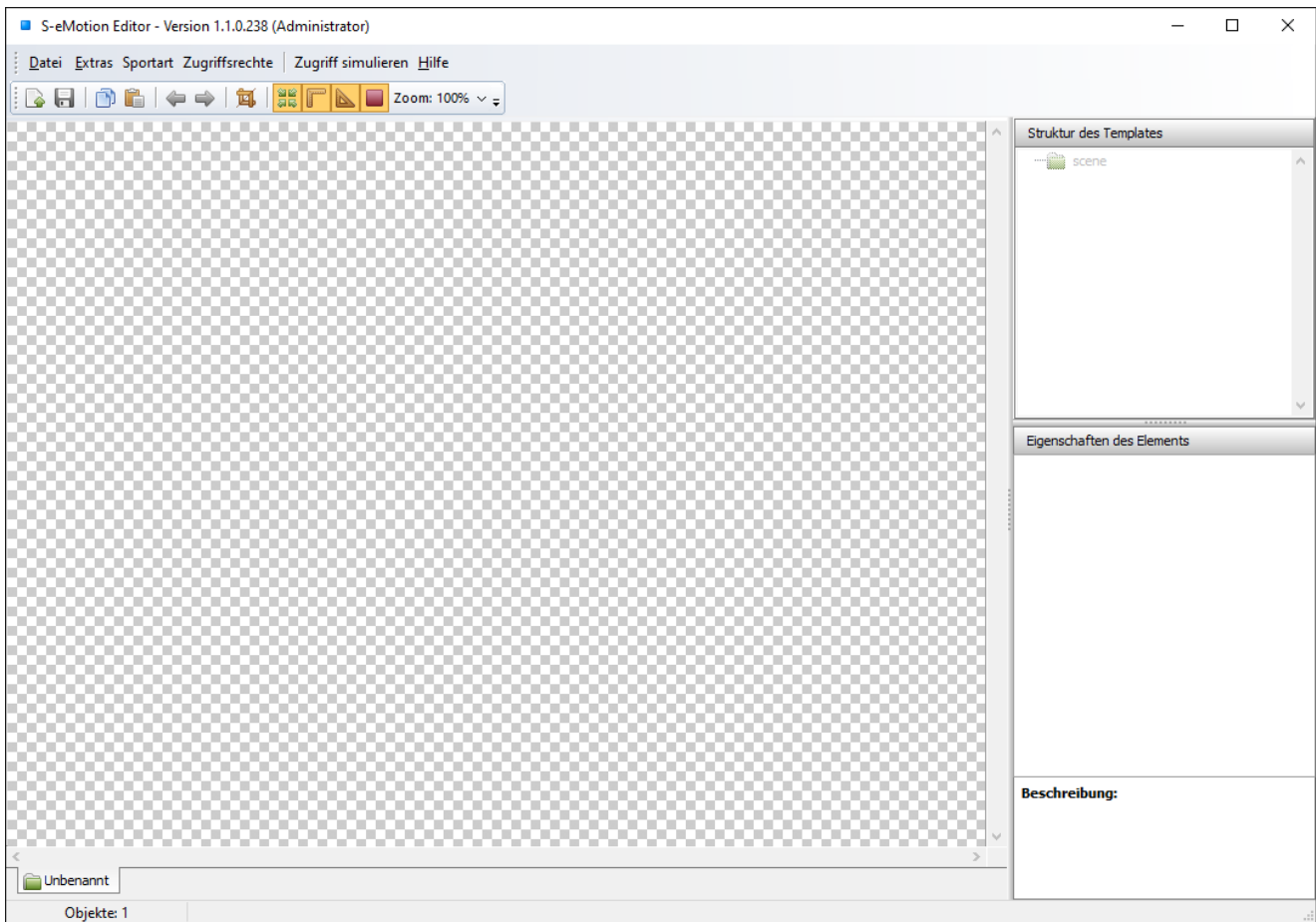
Durch Klicken auf den Link oder Nutzung des QR- Codes erhalten Sie einen Hardware-gebundenen Schlüssel (Autorisierung-Code).

Dieser kann nur auf dem Gerät genutzt werden, für das er erstellt wurde!

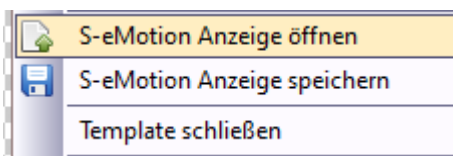
Zur späteren Nutzung kann dieser notiert werden. Der Schlüssel behält für das aktivierte Gerät seine Gültigkeit.

Jetzt kann die Software genutzt und eingerichtet werden.

## 3. Bedienoberfläche



### 3.1 Template öffnen / speichern



Im Datei- Menü lassen sich Templates öffnen und speichern.

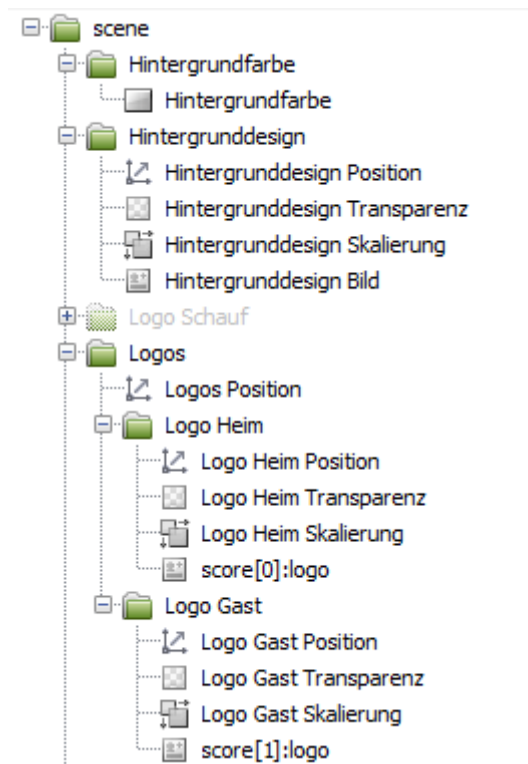
### 3.2 Template schließen

Beim Schließen wird auf nicht gespeicherte Änderungen hingewiesen.

### 4. Templates editieren









Jedes Template besteht aus einer Vielzahl von Elementen zur Darstellung. Verschiedene Funktionseinheiten / Elemente sind in Containern zusammengefasst. So ist eine bessere Navigation möglich. Im Navigationsbereich ausgewählte Elemente werden je nach Möglichkeit in der Vorschau rot markiert.

Struktur des Templates (Auszug):



Ein Template wird von der untersten Schicht (oberster Container) nach vorne hin aufgebaut. Je weiter unten ein Element in der Liste steht, desto höher liegt es im Template. Ebenso verhält es sich mit z.B. Positionierungen oder Skalierungen. Diese werden auf nachfolgende Elemente im Container angewendet.




In dieser Anleitung wird von einer Manager- Lizenz ausgegangen, da hier die meisten Elemente freigegeben sind. Die Benutzer- Lizenz gibt weniger Elemente frei. Folgende Elemente können angepasst werden, wenn diese im Template bereits vorhanden sind:

-  Bild
-  Position
-  Rechteck
-  Rotieren
-  Skalieren
-  Transparenz
-  Text
-  Video



## 4.1 Bild

Mit diesem Element können Bilder dargestellt werden. Es werden TGA und PNG mit Transparenzen unterstützt. Es können aber auch JPG geladen werden.

Eigenschaften des Elements	
Name	Hintergrunddesign Bild
Dateiname	./Logo_quer.png
H-Ausrichtung	
V-Ausrichtung	
Max. Breite	1920
Max. Höhe	1080
Seitenverhältnis	<input checked="" type="checkbox"/> Ja
Spiegeln vertikal	<input type="checkbox"/> Nein
Spiegeln horizontal	<input type="checkbox"/> Nein
Graustufen	<input type="checkbox"/> Nein
Zeichenmodus	add
 Transformieren	

Name	Beliebiger Name zur Wiedererkennung eines Elementes
Dateiname	Dateiname der zu verwendenden Grafik; folgende Dateitypen werden unterstützt: jpg, jpeg, png, tga
H- Ausrichtung	Startpunkt, von dem aus die Grafik horizontal positioniert wird
V- Ausrichtung	Startpunkt, von dem aus die Grafik vertikal positioniert wird
Max. Breite	Die maximale Breite, welche die Grafik einnehmen darf
Max. Höhe	Die maximale Höhe, welche die Grafik einnehmen darf
Seitenverhältnis	Soll das Seitenverhältnis gesperrt werden, so ist das Häkchen zu setzen
Spiegeln vertikal	Soll die Grafik vertikal gespiegelt sein, so ist das Häkchen zu setzen
Spiegeln horizontal	Soll die Grafik horizontal gespiegelt sein, so ist das Häkchen zu setzen
Graustufen	Optional kann die Grafik in grau dargestellt werden
Zeichenmodus	Folgende Modi stehen zur Verfügung: add, multiply, shadow, inverse

## 4.2 Position

Eigenschaften des Elements	
Name	Hintergrunddesign Position
X-Achse	960
Y-Achse	710
Z-Achse	0

Name	Beliebiger Name zur Wiedererkennung eines Elementes
X- Achse	Horizontale Positionierung
Y- Achse	Vertikale Positionierung

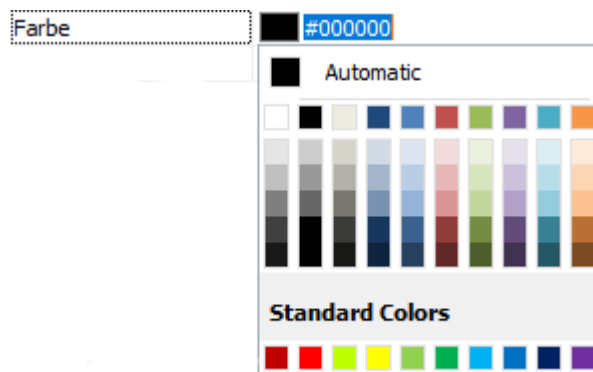
Bei der ersten Positionierung innerhalb eines Containers wird von der oberen linken Bildschirmcke aus gerechnet. Jede weitere Positionierung nimmt als Startpunkt die zuletzt eingegebene Position.

### 4.3 Rechteck

Dieses Element zeichnet ein Rechteck in den vorgegebenen Abmessungen. Ein Rechteck wird oft in Verbindung mit einer Maske verwendet um einen Zeichenbereich zu definieren.

Eigenschaften des Elements	
Name	Hintergrundfarbe
Breite	1920
Höhe	1080
H-Ausrichtung	
V-Ausrichtung	
Farbe	#000000
Transparenz	100%

Name	Beliebiger Name zur Wiedererkennung eines Elementes
Breite	Die Breite des Rechtecks in Pixeln
Höhe	Die Höhe des Rechtecks in Pixeln
H- Ausrichtung	Startpunkt, von dem aus die Grafik horizontal positioniert wird
V- Ausrichtung	Startpunkt, von dem aus die Grafik vertikal positioniert wird
Farbe	Füllfarbe des Rechtecks als hex- Farbcode, alternativ steht auch ein Color- Picker zur Verfügung:



Transparenz	Um daruntergelegene Elemente durchscheinen zu lassen, kann eine Transparenz eingestellt werden.
-------------	---

### 4.4 Rotieren

Fügt die Eigenschaft der Rotation zu Elementen eines Containers und der untergeordneten Elemente hinzu. Diese Funktion ist aktuell nicht freigegeben.

Rotationswinkel	Angabe eines Winkels, der auf nachfolgende Elemente angewendet wird. Nachfolgende Elemente werden entsprechend rotiert.
-----------------	---

## 4.5 Skalieren

Fügt die Eigenschaft der Skalierung zu Elementen eines Containers und der untergeordneten Elemente hinzu.

Eigenschaften des Elements	
Name	Logo Heim Skalierung
X-Skalierung	1,00
Y-Skalierung	1,00
Z-Skalierung	1,00

Name                      Beliebiger Name zur Wiedererkennung eines Elementes  
X-Skalierung              Faktor, um den horizontal vergrößert oder verkleinert werden soll  
Y-Skalierung              Faktor, um den vertikal vergrößert oder verkleinert werden soll

## 4.6 Transparenz

Transparenz der Elemente eines Containers. Die Transparenz wird auf alle Elemente in einem Container und darunter vererbt.

Eigenschaften des Elements	
Name	Logo Heim Transparenz
Transparenz	100% <input type="range"/>

Name                      Beliebiger Name zur Wiedererkennung eines Elementes  
Transparenz              Prozentualer Wert der Transparenz

### 4.7 Text




Dieses Element gibt einen Text an der angegebenen Position aus. Verfügbare Schriftarten werden beim Programmstart aus dem „fonts“ Ordner eingelesen.

Eigenschaften des Elements	
Name	score[0]:name
Text	---
Schriftart	NewMediaB
Farbe	#E6E7EA
Farbe (Verlauf)	
H-Ausrichtung	
V-Ausrichtung	
Schriftbreite	0
Schrifthöhe	100
Schriftweite	0,00
Size-To-Fit	350
Kerning	0
Max. Höhe	0
Max. Breite	350
Monospace	<input checked="" type="checkbox"/> Ja
UpperCase	<input checked="" type="checkbox"/> Ja
Null Text	
Effekt	

Name	Beliebiger Name zur Wiedererkennung eines Elementes
Text	Darzustellender Text im Template
Schriftart	Schriftart, die zuvor erstellt wurde
Farbe	Schriftfarbe
Farbe (Verlauf)	Es kann ein Farbverlauf, übergehend auf eine zweite Farbe, angewendet werden
H- Ausrichtung	Startpunkt, von dem aus die Grafik horizontal positioniert wird
V- Ausrichtung	Startpunkt, von dem aus die Grafik vertikal positioniert wird
Schriftbreite	bei „0“ wird dies ignoriert
Schrifthöhe	Zeichengröße
Schriftweite	Anpassen der Weite
Size-To-Fit	Anpassen des Textes an den verfügbaren Platz
Kerning	bei „0“ wird dies ignoriert
Max. Höhe	Die maximale Höhe, welche der Text einnehmen darf, bei „0“ wird dies ignoriert
Max. Breite	Die maximale Breite, welche der Text einnehmen darf, bei „0“ wird dies ignoriert
Monospace	Alle Zeichen im Text nehmen die selbe Breite ein
UpperCase	Alle Zeichen im Text werden als Großbuchstaben dargestellt
Nulltext	Text, der angezeigt wird, wenn kein Text verfügbar ist
Effekt	Bei Textänderung kann dieser kurzzeitig blinkend dargestellt werden

### 4.8 Video

Element zur Darstellung von Videos. Es werden diverse Videoformate unterstützt!

Eigenschaften des Elements	
Name	Video nach dem Spiel
Dateiname	
Typ	Videoplayer
H-Ausrichtung	
V-Ausrichtung	
Max. Breite	1920
Max. Höhe	1080
Seitenverhältnis	<input checked="" type="checkbox"/> Ja
Spiegeln vertikal	<input type="checkbox"/> Nein
Spiegeln horizontal	<input type="checkbox"/> Nein
Loop	<input type="checkbox"/> Nein
Field Mode	0
Start Frame	0,00
AutoPlay	<input type="checkbox"/> Nein
Vollbild + Audio	<input checked="" type="checkbox"/> Ja
<b>+ Frei transformieren</b>	
<b>+ Bedingungen</b>	
	

Name	Beliebiger Name zur Wiedererkennung eines Elementes
Dateiname	Dateiname des zu verwendenden Videos Bleibt frei, wenn der Typ „Videoplayer“ verwendet wird
Typ:	Einzelvideo: es wird eine feste Datei vorgegeben, die abgespielt wird Videoplayer: es wird eine Videoplayer- Komponente im Core freigeschaltet, über die dann Videos / Grafiken abgespielt werden
H- Ausrichtung	Startpunkt, von dem aus die Grafik horizontal positioniert wird
V- Ausrichtung	Startpunkt, von dem aus die Grafik vertikal positioniert wird
Max. Breite	Die maximale Breite, welche die Grafik einnehmen darf
Max. Höhe	Die maximale Höhe, welche die Grafik einnehmen darf
Seitenverhältnis	Soll das Seitenverhältnis gesperrt werden, so ist das Häkchen zu setzen
Spiegeln vertikal	Soll die Grafik vertikal gespiegelt sein, so ist das Häkchen zu setzen
Spiegeln horizontal	Soll die Grafik horizontal gespiegelt sein, so ist das Häkchen zu setzen
Loop	Video / Grafik läuft in Endlosschleife
Vollbild + Audio	Bei diesem Player wird eine andere Player- Komponente geladen, um Videos in Vollbild inkl. Ton abzuspielen. Dies erfordert die Installation von „LAVFilters“.

## 5. Variablen

Textfelder können Inhalte von Variablen annehmen.  
Eine vollständige Auflistung inkl. deren Nutzung folgt.

- Spieldaten
  - o Periode section:val
  - o Aufschlag serve:val
- Timing- Daten (Strafen)
  - o Rückennummern penalty\_time[<team>][<pos>]:nr
  - o Status penalty\_time[<team>][<pos>]:state
  - o Strafzeit (Minuten) penalty\_time[<team>][<pos>]:min
  - o Strafzeit (Sekunden) penalty\_time[<team>][<pos>]:min
  - o Strafzeit (als Text) penalty\_time[<team>][<pos>]:text
- Timing- Daten (Spielzeit)
  - o Status time[game]:state
  - o Spielzeit (Minuten) time[game]:min
  - o Spielzeit (Sekunden) time[game]:sec
  - o Spielzeit (als Text) time[game]:text
- Score- Daten
  - o Teamnamen score[<team>]:name
  - o Teamscore score[<team>]:score
  - o Teamfouls score[<team>]:teamfoul
  - o Timeout score[<team>]:timeout
- Team- Daten
  - o Spielernummer team[<team>].player[<id>]:nr
  - o Spielername team[<team>].player[<id>]:name
  - o Spielerfoul team[<team>].player[<id>]:foul
  - o Spielerscore team[<team>].player[<id>]:score
  - o Spieler aktiv team[<team>].player[<id>]:active

## 6. Erstellen von Schriftarten (Fonts)

Zur Konvertierung neuer Schriftarten in eine Bitmap kommt ein eigenes Tool zur Anwendung. Dieses Font-Tool wird bei der Installation der Software mit installiert und findet sich am Installationsort wieder.

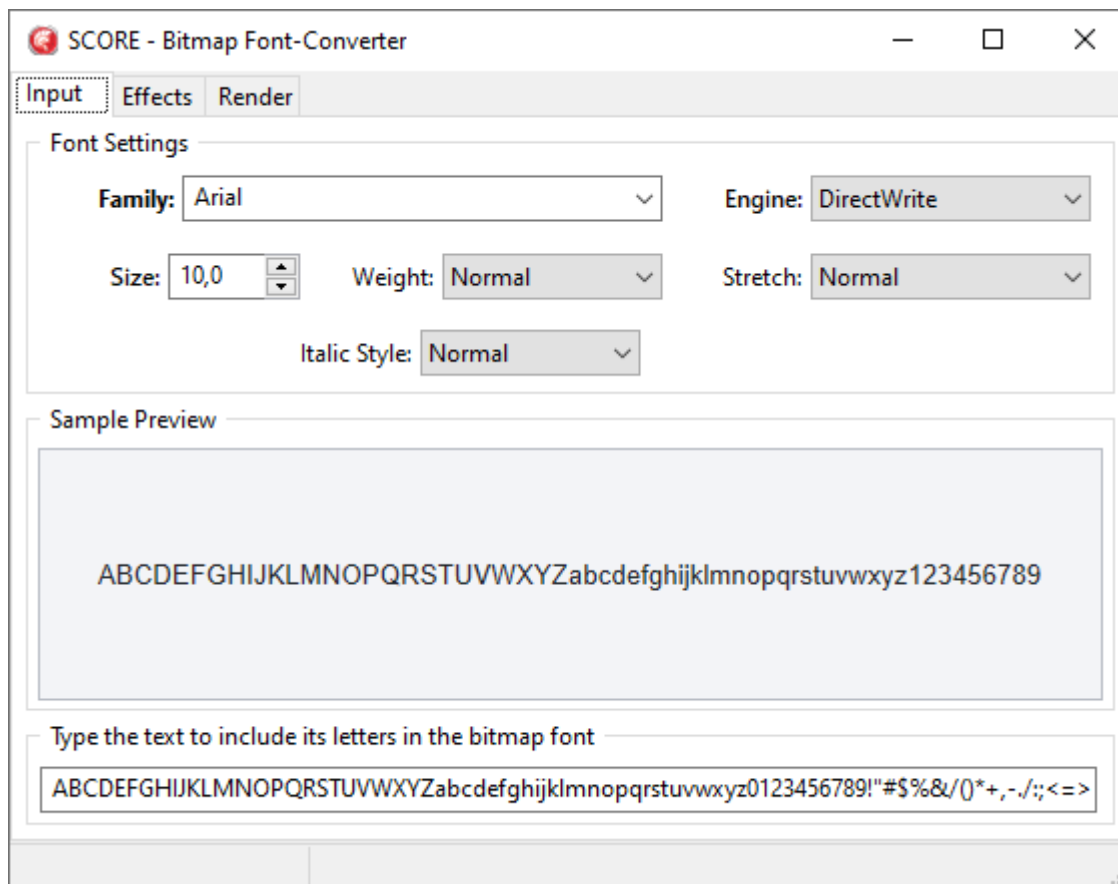
Eine Schriftart muss vor Konvertierung in Windows installiert sein.

Es ist ratsam eine Schriftart so zu konvertieren, dass diese im Nachhinein nicht mehr skaliert werden muss. Dies führt zu einem besseren Schriftbild.

### Bedienung

#### Schritt 1: Input: Auswahl der Schriftart und deren Eigenschaften:

- Family            Auswahl der Schriftart
- Size             Höhe
- Weight         Breitschrift (Fett)
- Stretch         komprimiertes / erweitertes Schriftbild
- Italic-Style     kursive Darstellung



Im grau hinterlegten Feld ist eine Vorschau der zu generierenden Schrift dargestellt.

Sollten Zeichen im Zeichensatz fehlen, können diese im unteren Feld hinten angefügt werden.

Sinnvolle Ergänzungen sind in der Regel ä,ö,ü,Ä,Ö,Ü,ß,β.

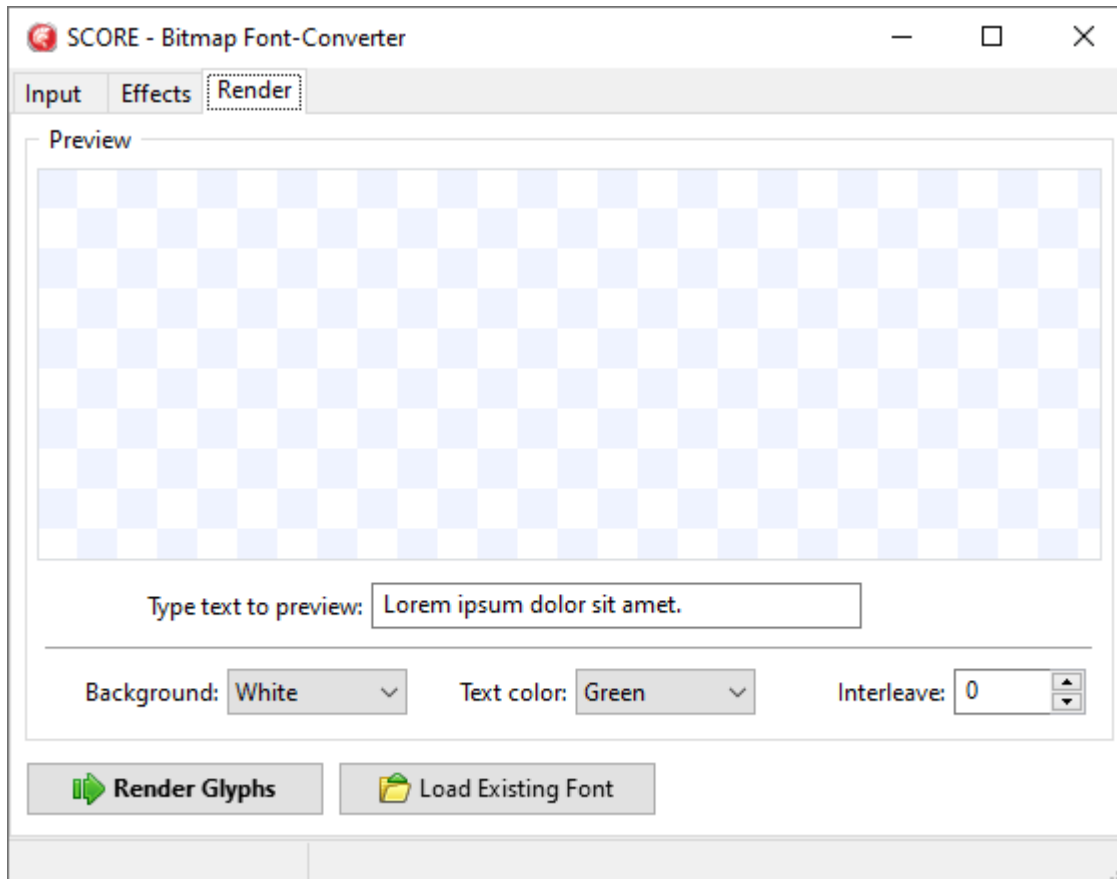
Bitte beachten:

Nicht jede Schriftart bringt alle einstellbaren Eigenschaften mit, sodass Einstellungen ggf. keine Auswirkung haben!

### Schritt 2: Effects

Es sind zusätzliche optionale Effekte einstellbar

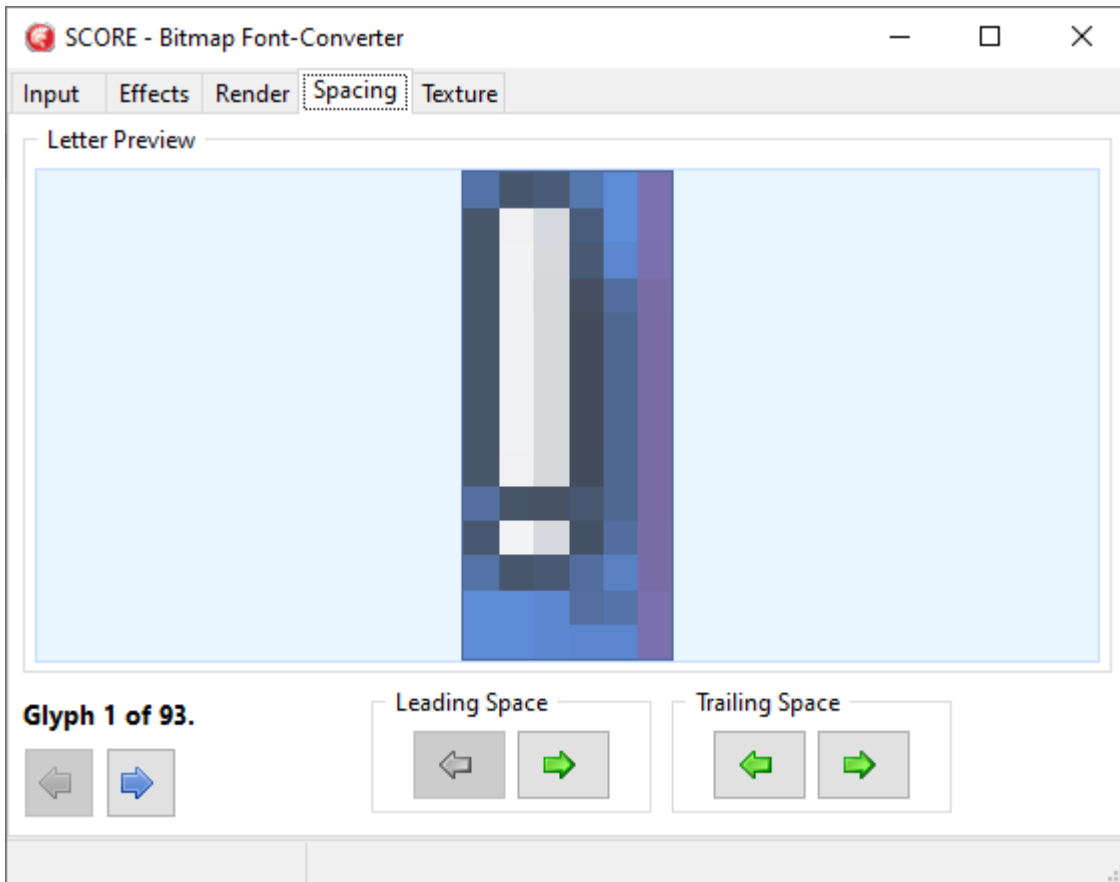
### Schritt 3: Render: rendern der Schriftart



Ein Klick auf „Render Glyphs“ erzeugt eine Vorschau der Schriftart.

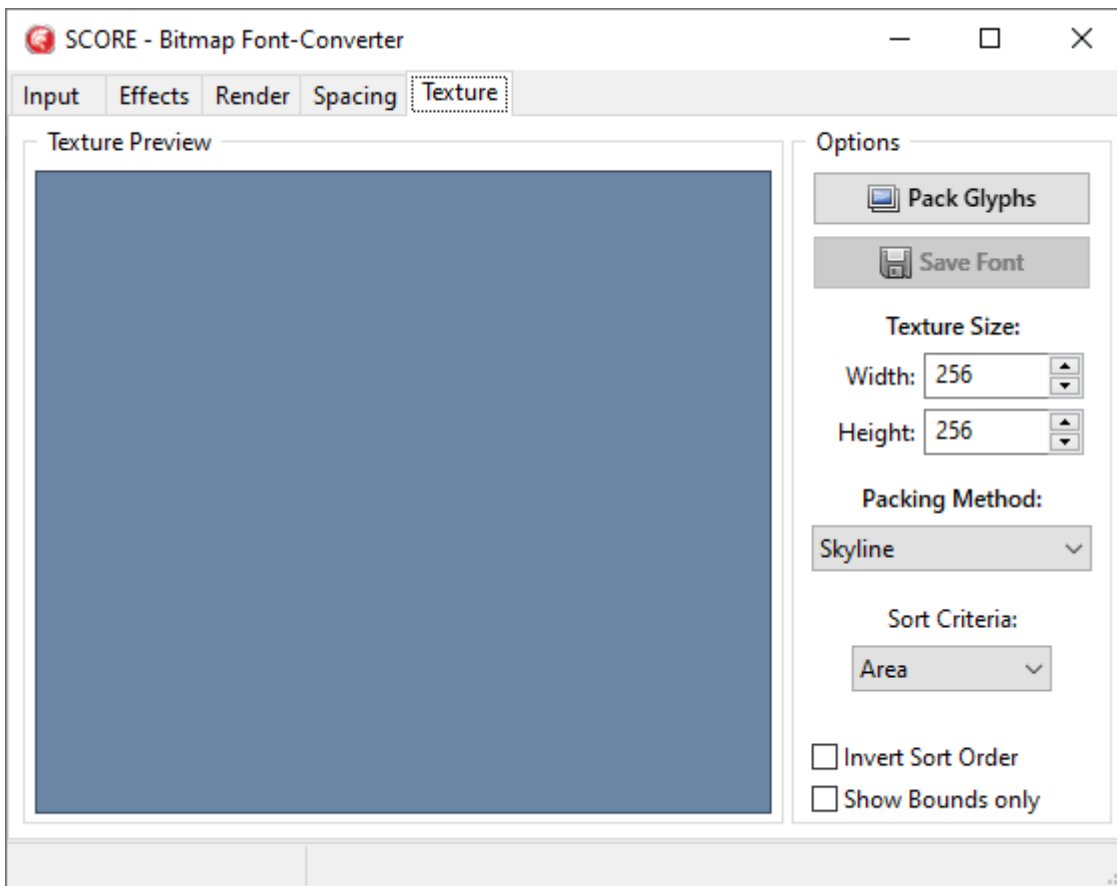


## Schritt 4: Spacing



Jedes Zeichen kann noch ausgeschnitten werden, sodass dieser Freiraum beim Packen in einen font keinen Platz belegt. Dies hat Auswirkungen auf das spätere Erscheinungsbild!

### Schritt 5: Texture



Ein Klick auf den Button „Pack Glyphs“ erzeugt eine Vorschau. Sollten nicht alle Zeichen in den vorgegebenen Textur- Speicher passen erfolgt eine Meldung „Not enough space“.



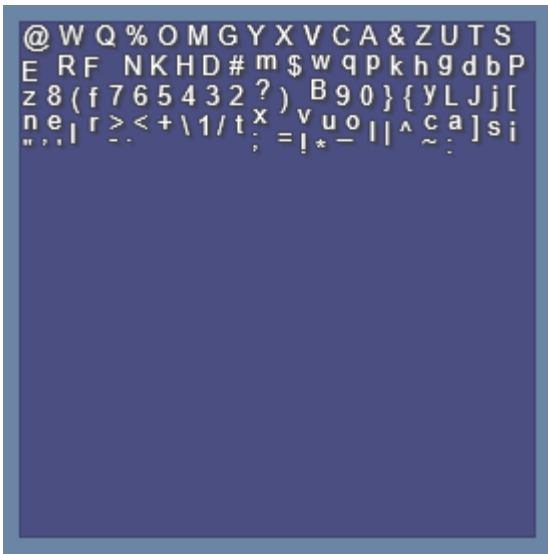
In diesem Fall sollte der Texturspeicher vergrößert werden:

Texture Size:

Width:

Height:

Ansonsten erfolgt eine Vorschau:

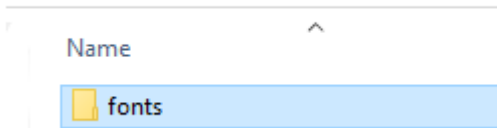


Zum Speichern über „Save Font“ muss die Schriftart im Fonts- Ordner der S-eMotion- Software abgespeichert werden, damit diese auch vom Editor gefunden wird.

Hierzu sollte das Format \*.font verwendet werden:

Dateityp: Binary Format (\*.font)

(C:) > Program Files (x86) > S-eMotion



## 7. Anhang