



eyeUNIFY

Handbuch

06/03/2019

Inhaltsverzeichnis

1. Struktur der Software	4
1.1 Was ist eyeUNIFY?	4
1.2 Module	4
1.2.1 eyeUNIFY.core	5
1.2.2 eyeUNIFY.ctrl	5
1.2.3 eyeUNIFY.exec	5
1.2.4 eyeUNIFY.cast	6
1.2.5 eyeUNIFY.link	6
1.2.6 eyeUNIFY.case	7
2. Konzepte in eyeUNIFY	8
2.1 Quellen und Kanäle	8
2.2 Bildwände	9
2.2.1 Wall	9
2.2.2 Infinity Wall	9
2.2.3 Wall Area	10
2.3 Fenster	11
2.4 Layouts	11
3. Installation	12
3.1 Java	12
3.2 eyeUNIFY.ctrl & eyeUNIFY.core	13
3.3 eyeUNIFY.exec	16
3.4 eyeUNIFY.link	18
4. Konfiguration	21
4.1 eyeUNIFY.ctrl öffnen	21
4.2 Gerät deployen	22
4.3 Wand konfigurieren	23
4.4 Wall Area anlegen	24
4.5 Quellen anlegen	25
4.5.1 IP Stream	26

06/03/2019

4.5.2 eyeUNIFY.cast	27
4.5.3 RGB	28
4.5.4 Simple executable	29
4.5.5 YouTube	30
4.5.6 Carousel	31
4.5.7 Message Box	32
4.5.8 File Viewer	33
4.6 Scheduler	34
4.7 Commands	36
4.7.1 Aufbau der Commands	38
5. Bedienung	39
5.1 Die Oberfläche	39
5.2 Auswahl der Wand	40
5.3 Öffnen einer Quelle	41
5.4 Layout anlegen	42
5.5 Fensterdekoration	43
5.6 eyeUNIFY.link	44
WEITERE UNTERSTÜTZUNG	46

06/03/2019

1. Struktur der Software

1.1 Was ist eyeUNIFY?

eyeUNIFY ist eine professionelle Software zur Verwaltung und Steuerung von Videowänden. Das modulare, webbasierte Konzept der Software erlaubt frei skalierbare Anlagen. Durch diese Skalierbarkeit lassen sich beliebig große Anlagen bequem von einem zentralen Punkt aus steuern.

1.2 Module

Um die Flexibilität der Software zu gewährleisten, sind verschiedene Aufgaben in verschiedene Module aufgeteilt.

Je nach Größe der Installation, können alle Module auf einem Gerät installiert, oder nach Belieben auf verschiedene PCs oder VMs verteilt werden, um eine Lastverteilung oder Ausfallsicherheit erreichen zu können.

Im Nachfolgenden werden die verschiedenen Module und ihre Funktionen vorgestellt.

06/03/2019

1.2.1 eyeUNIFY.core

Beim eyeUNIFY.core-Modul handelt es sich um den zentralen Dienst von eyeUNIFY. Dieses Modul verwaltet die Konfiguration von eyeUNIFY und regelt die Kommunikation zwischen anderen Modulen.

Jede eyeUNIFY-Installation besitzt lediglich eine Instanz vom eyeUNIFY.core. Diese wird je nach Größe der Anlage entweder direkt auf dem Wandcontroller oder bei großen Installationen auf separater Hardware installiert.

1.2.2 eyeUNIFY.ctrl

eyeUNIFY.ctrl ist das Modul, welches das Webinterface zur Verfügung stellt. Über dieses Webinterface wird die Konfiguration und Steuerung des Systems vorgenommen.

Die Module eyeUNIFY.ctrl und eyeUNIFY.core werden immer gemeinsam installiert und werden daher in einem Installationsassistent als eyeUNIFYappsrv zusammengefasst.

1.2.3 eyeUNIFY.exec

Das Modul eyeUNIFY.exec wird direkt auf dem Anzeigegerät installiert und ist für die Darstellung von Quellen verantwortlich.

06/03/2019

1.2.4 eyeUNIFY.cast

Mit dem eyeUNIFY.cast-Modul lassen sich Desktop-Inhalte über das Netzwerk übertragen. Der entfernte Desktop lässt sich dabei auch steuern. Das Modul besteht aus Client und Server. Die Server-Anwendung wird auf den Rechnern installiert, deren Desktop übertragen werden soll. Die Client-Anwendung wird im Kontext von eyeUNIFY.exec ausgeführt, um Desktop-Inhalte auf der Videowand anzuzeigen.

1.2.5 eyeUNIFY.link

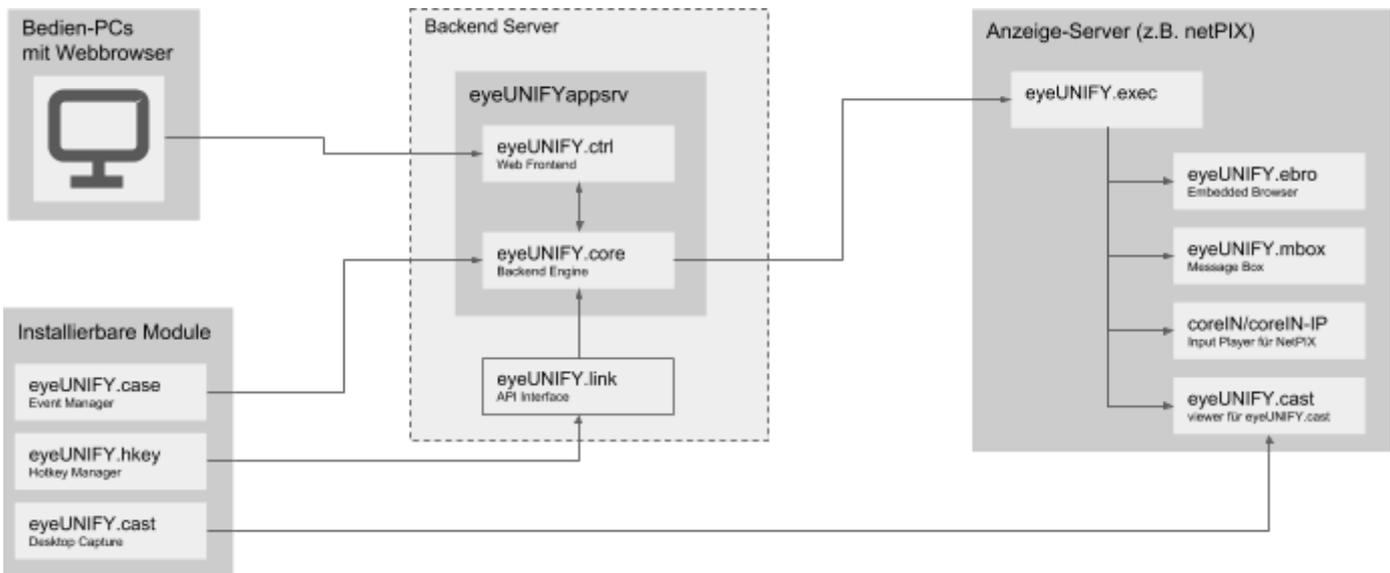
Das eyeUNIFY.link-Modul bietet eine textbasierte Schnittstelle für externe Systeme (z.B. eine separate Mediensteuerung), um verschiedene Aktionen (z.B. ein Fenster auf der Wand öffnen) auszuführen. Das Modul unterstützt das Telnet-Protokoll, SSH und RS232.

06/03/2019

1.2.6 eyeUNIFY.case

Das eyeUNIFY.case-Modul erlaubt es, auf verschiedene externe Ereignisse zu reagieren. Zu den Ereignissen zählt z.B. eine bestimmte Farbänderung an einer bestimmten Stelle auf dem Desktop. Dazu muss die Anwendung auf dem zu überwachenden Rechner installiert werden.

Für jedes Ereignis kann eine bestimmte Aktion ausgeführt werden. Üblicherweise wird ein festgelegtes Layout auf einer Videowand geöffnet.



06/03/2019

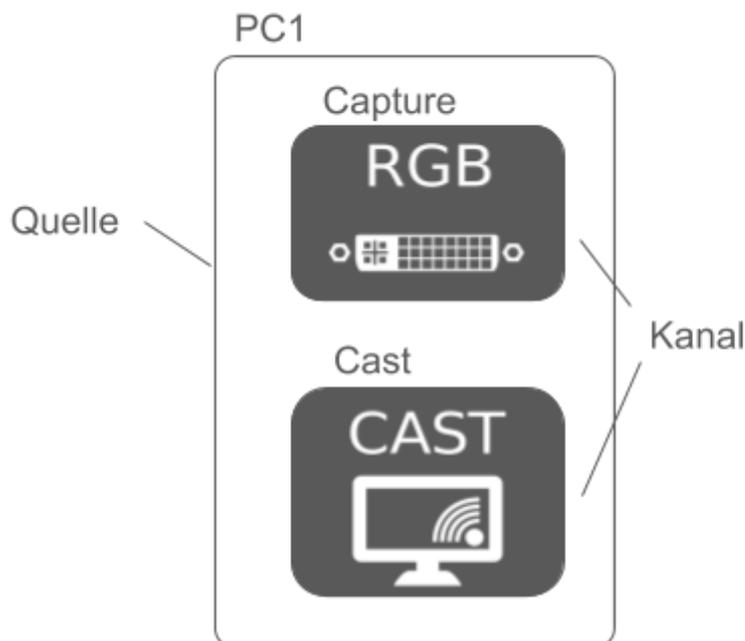
2. Konzepte in eyeUNIFY

Dieses Kapitel stellt die Grundsätzlichen Konzepte der Software vor und soll die Einrichtung und Planung erleichtern

2.1 Quellen und Kanäle

Alle Bildquellen werden in Quellen und Kanälen verwaltet.

Für jede Bildquelle wird ein Kanal angelegt, der diese Bildquelle repräsentiert. Kanäle werden wiederum in Quellen zusammengefasst. Eine Quelle kann mehrere Kanäle (auch verschiedener Typen) beinhalten.



06/03/2019

2.2 Bildwände

2.2.1 Wall

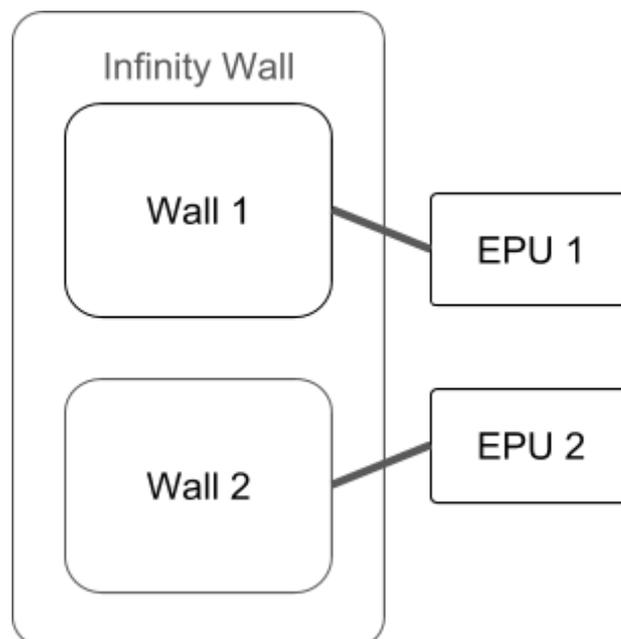
Eine Wall repräsentiert alle Displays, die an einem Gerät (z.B. netPIX) angeschlossen sind.

Auch wenn ein einzelnes Gerät mit mehreren Displays verbunden ist, werden diese zu einer einzigen Wall zusammengefasst

2.2.2 Infinity Wall

Eine Infinity Wall setzt sich aus mehreren einzelnen Walls zusammen.

Infinity Walls werden benötigt, wenn mehrere Geräte in einer logische Bildwand zusammengefasst werden sollen (z.B. für EPU-Wände), nicht aber für einzelne Geräte mit mehreren Bildschirmen.

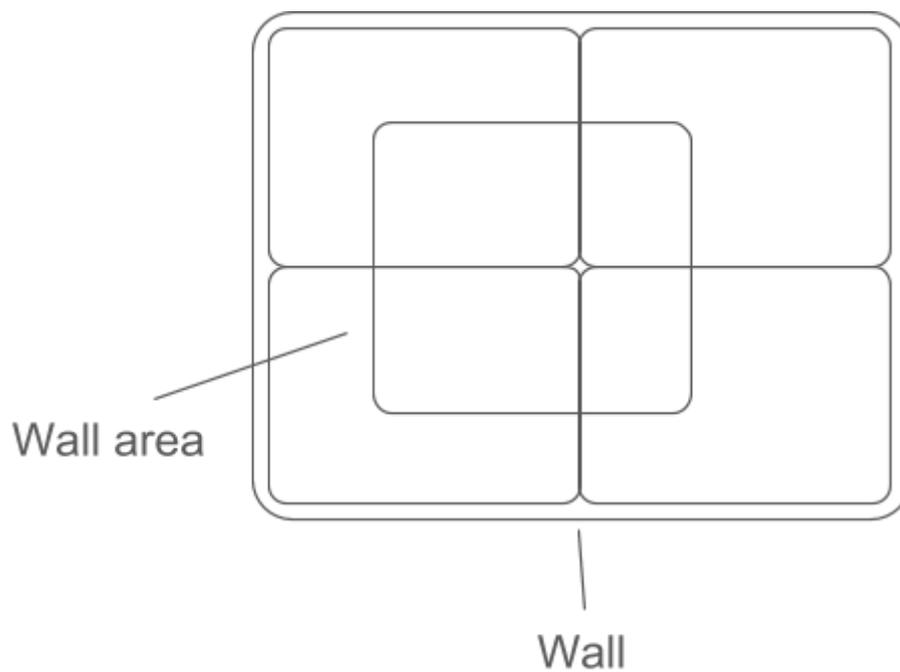


06/03/2019

2.2.3 Wall Area

Eine Wall Area ist ein Ausschnitt einer existierenden Wall oder Infinity Wall, die sich wie eine neue Wall verhält.

Pro Wall oder Infinity Wall können mehrere Wall Areas angelegt werden.



06/03/2019

2.3 Fenster

Fenster repräsentieren geöffnete Quellen auf der Videowand. Sie lassen sich beliebig bewegen und skalieren.

2.4 Layouts

Ein Layout ist eine gespeicherte Anordnung von Fenstern auf einer Bildwand. Mit Hilfe von Layouts lässt sich jederzeit ein vorher gespeicherter Zustand einer Bildwand wiederherstellen.

Darüber hinaus können Layouts auch Teilbereiche der Wand abdecken. Ein gespeichertes Layout lässt sich auf beliebigen Wänden öffnen, nicht nur auf der, auf der es erstellt wurde.

06/03/2019

3. Installation

3.1 Java

Alle eyeUNIFY Module setzen Java 8 voraus. Daher wird es als erster Schritt installiert.

Achtung: eyeUNIFY setzt die 64 Bit Version von Java voraus. Die Software ist unter 32 Bit Java nicht lauffähig.

Die aktuelle Version von Java 8 kann unter folgendem Link heruntergeladen werden:

<https://java.com/de/download/manual.jsp>

Verfügbare Betriebssysteme

- » [Windows](#)
- » [Mac](#)
- » [Linux](#)
- » [Solaris](#)

Hilferessourcen

- » [Java-Problembehandlung](#)

Java 7

- » [Wo erhalte ich Java 7?](#)

JDK

- » [Sie suchen das JDK?](#)

Java-Downloads für alle Betriebssysteme

Empfohlen Version 8 Update 191
 Releasedatum 16. Oktober 2018

Wählen Sie die Datei, die Ihrem Betriebssystem entspricht, aus der folgenden Liste, um die neueste Version von Java für Ihren Rechner zu erhalten.

[» Ältere Versionen entfernen](#)
[» Was ist Java?](#)

Durch das Herunterladen von Java bestätigen Sie, dass Sie die Bedingungen der [Endbenutzerlizenzvereinbarung](#) gelesen und akzeptiert haben.

 Windows
  Welche Version soll ich wählen?

	Windows Online Dateigröße: 1.8 MB	Anweisungen	Nach der Installation von Java müssen Sie Ihren Browser möglicherweise neu starten, um Java in Ihrem Browser zu aktivieren.
	Windows Offline Dateigröße: 63.17 MB	Anweisungen	
	Windows Offline (64-Bit) Dateigröße: 71.16 MB	Anweisungen	

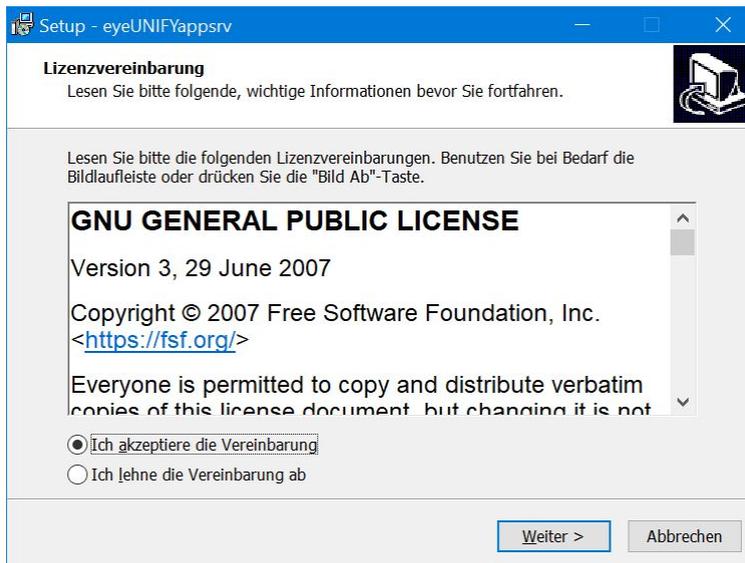
Wenn Sie abwechselnd den 32-Bit- und den 64-Bit-Browser verwenden, müssen Sie 32-Bit- und 64-Bit-Java installieren, um über das Java Plug-in für beide Browser zu verfügen. » [Häufig gestellte Fragen](#)

06/03/2019

3.2 eyeUNIFY.ctrl & eyeUNIFY.core

Die Module eyeUNIFY.ctrl und eyeUNIFY.core sind in dem Installationsprogramm eyeUNIFYappsrv zusammengefasst und werden pro eyeUNIFY-Anlage nur einmal installiert.

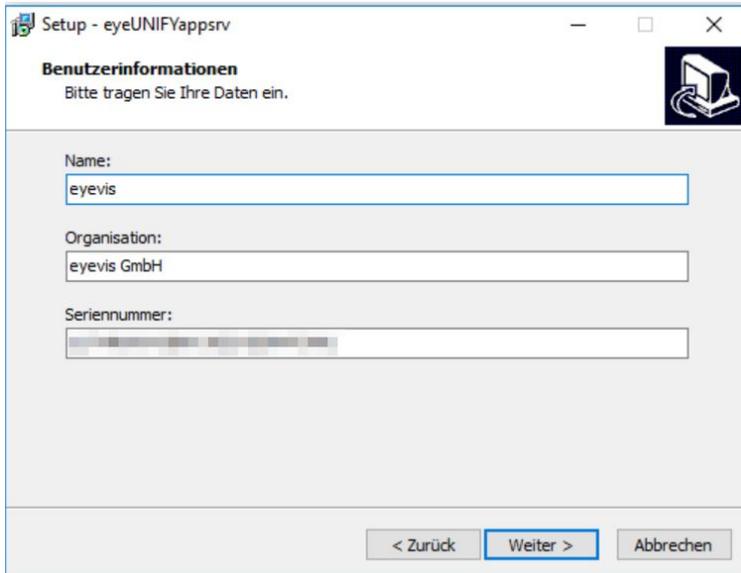
1. Das Installationsprogramm ausführen.
2. Die Lizenzbedingungen lesen und bestätigen



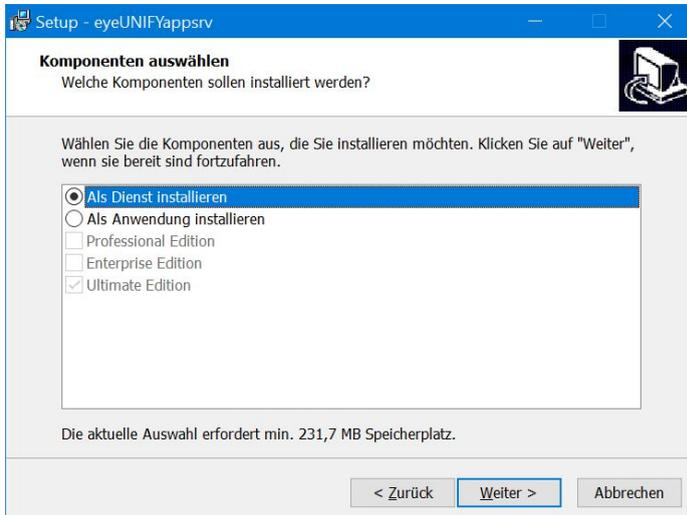
3. Die Hardwarekompatibilität kann mit "Weiter" übersprungen werden

06/03/2019

4. Die Benutzerinformationen und die Seriennummer ausfüllen



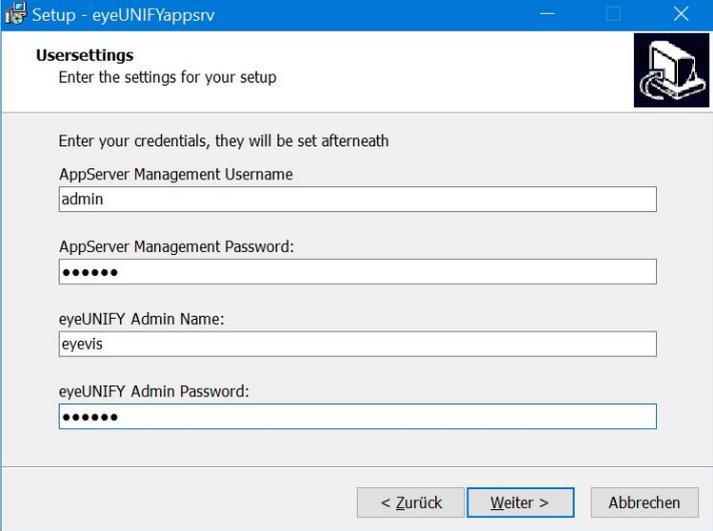
5. Die Option "Als Dienst installieren" auswählen.



6. Die Installation mit einem Klick auf "Installieren" starten

06/03/2019

7. Im Nächsten Schritt werden zwei Benutzer angelegt:
- AppServer Management User: Dieser Benutzer wird für Servicezwecke wie z.B. Updates und das Auslesen von Logs verwendet.
 - eyeUNIFY Admin: Dieser Benutzer wird für die Administrierung und Steuerung von eyeUNIFY verwendet



Setup - eyeUNIFYappsrv

Usersettings
Enter the settings for your setup

Enter your credentials, they will be set afterneath

AppServer Management Username
admin

AppServer Management Password:
•••••

eyeUNIFY Admin Name:
eyevis

eyeUNIFY Admin Password:
•••••

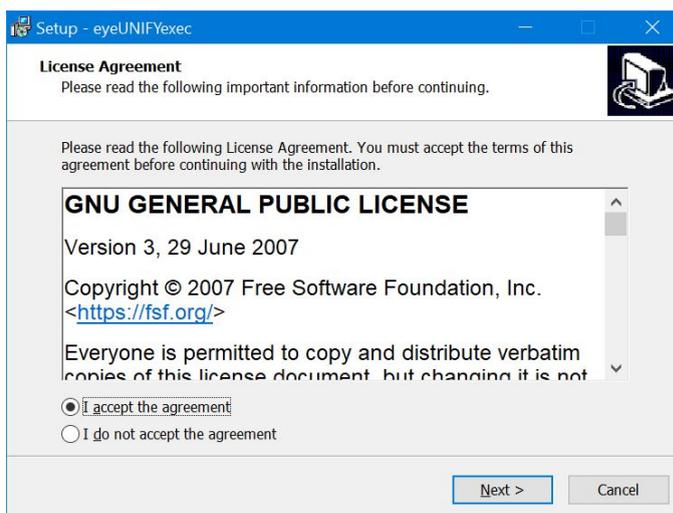
< Zurück Weiter > Abbrechen

06/03/2019

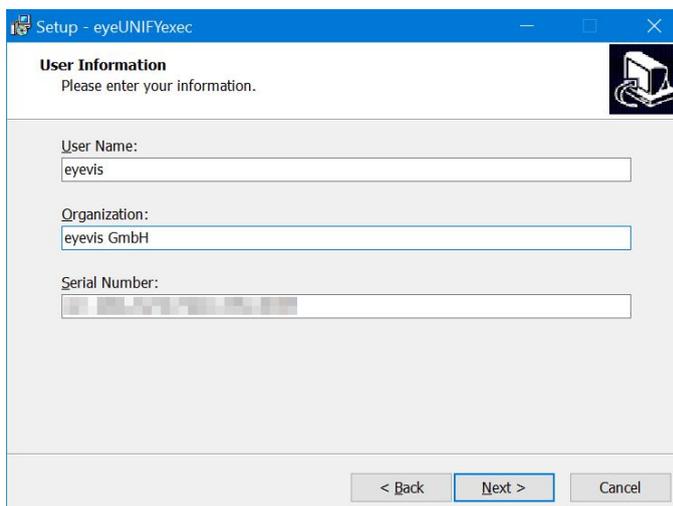
3.3 eyeUNIFY.exec

Das Modul eyeUNIFY.exec wird auf allen Anzeigegeräten (netPIX, EPU, etc.) installiert.

1. Das Installationsprogramm ausführen
2. Die Lizenzbedingungen lesen und bestätigen

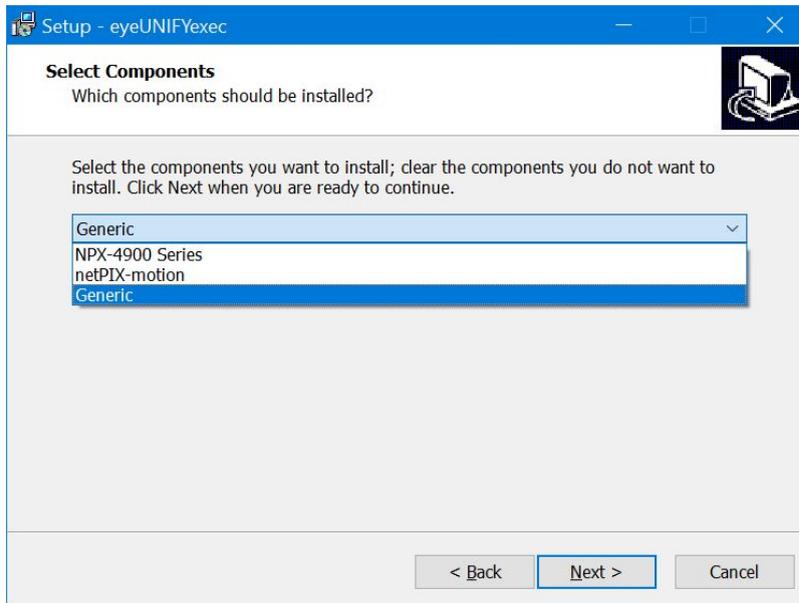


3. Die Hardwarekompatibilität kann mit "Weiter" übersprungen werden
4. Die Benutzerinformationen und die Seriennummer ausfüllen

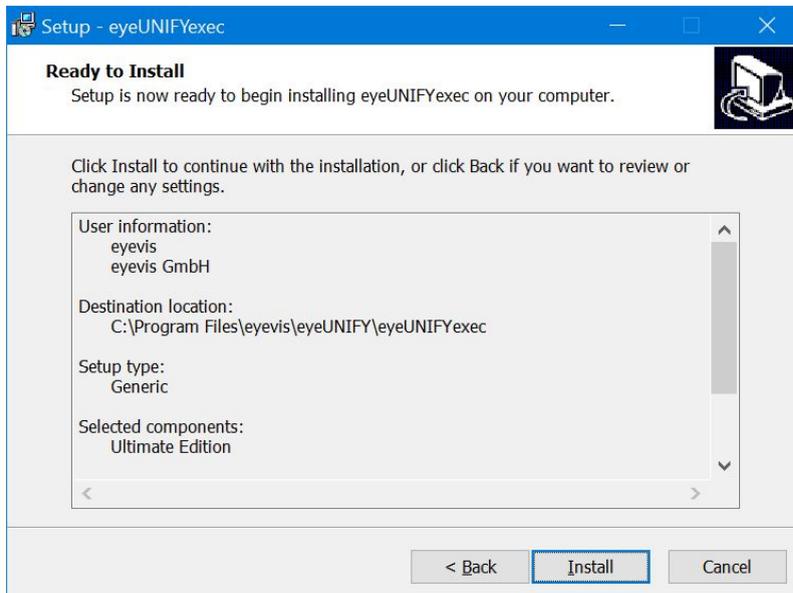


06/03/2019

- Den Hardwaretyp auswählen. Falls eyeUNIFY.exec auf einem netPIX-4900 oder einem netPIX-motion installiert wird, den jeweiligen Typ aus dem Dropdownmenü auswählen. Für alle anderen Geräte den Typ "Generic" wählen.



- Mit einem Klick auf "Installieren" die Installation starten



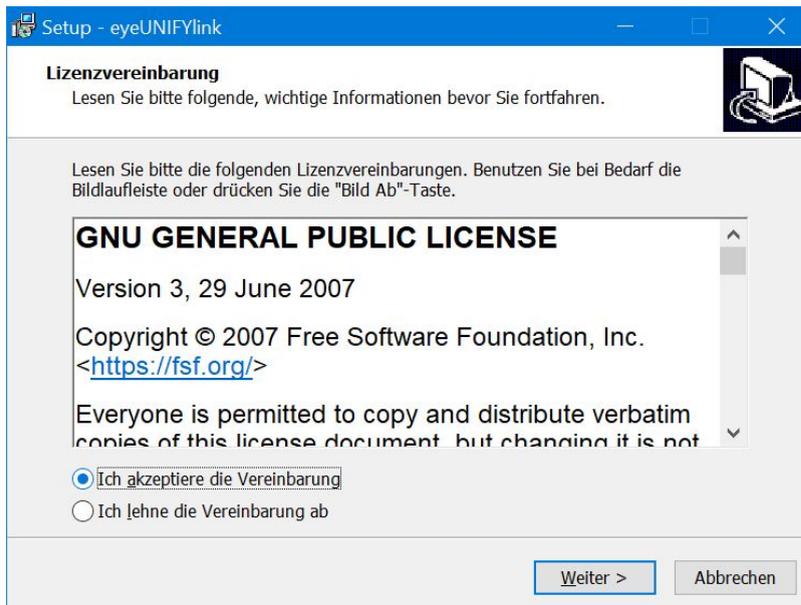
- Anschließend wird das Gerät neu gestartet

06/03/2019

3.4 eyeUNIFY.link

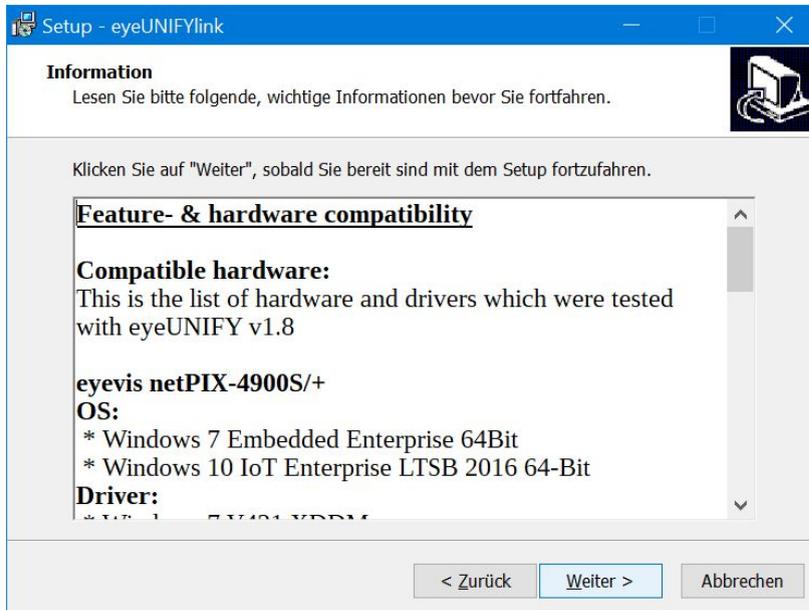
Dieses Modul wird typischerweise auf dem selben Rechner installiert, wie der eyeUNIFY.appsrv, dies ist aber nicht zwingend erforderlich.

1. Den Installationsassistent ausführen
2. Die Lizenzvereinbarung lesen und bestätigen

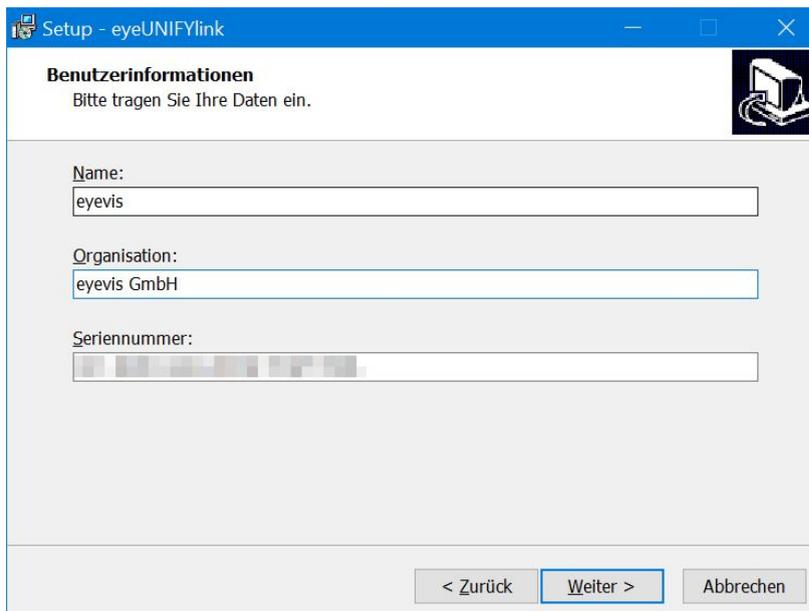


06/03/2019

3. Die Hardwarekompatibilität kann mit "Weiter" übersprungen werden

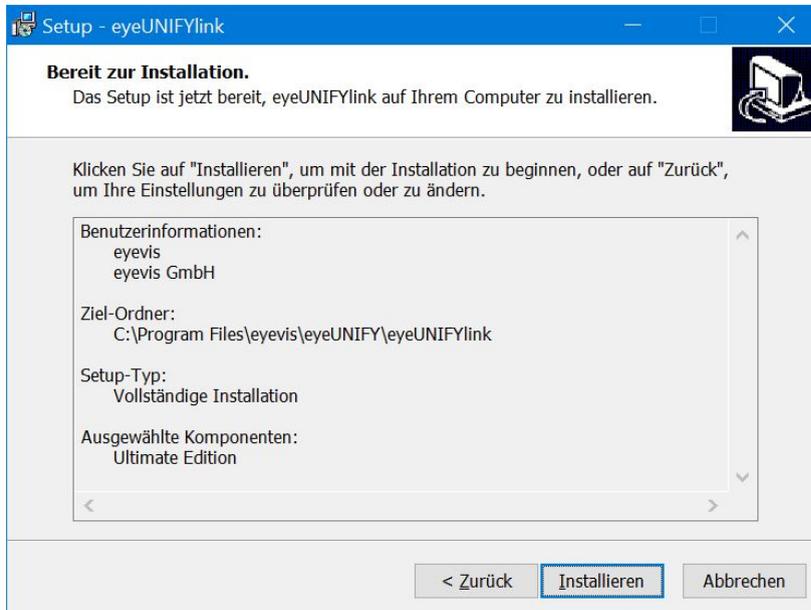


4. Die Benutzerinformationen und die Seriennummer ausfüllen

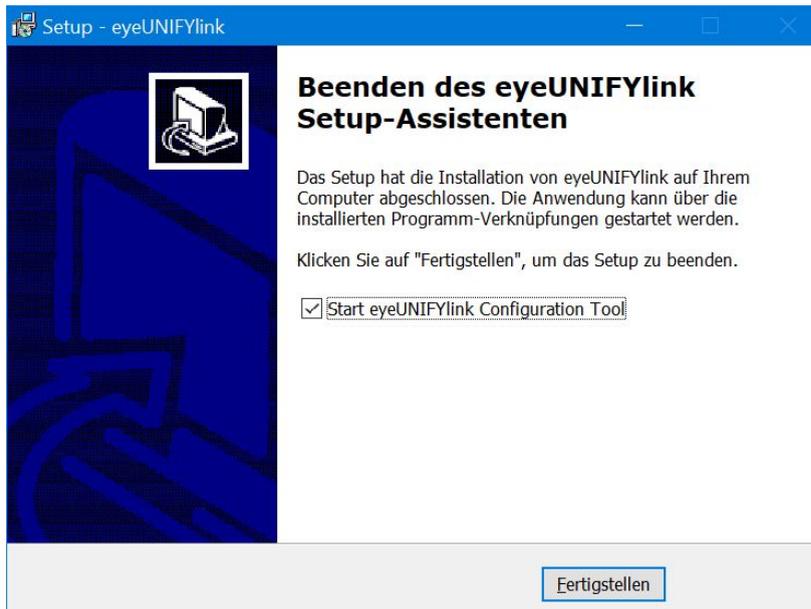


06/03/2019

5. Mit einem Klick auf "Installieren" die Installation starten



6. Nach der Installation das KonfigurationsTool starten



Für die Konfiguration siehe 5.6 eyeUNIFY.link

06/03/2019

4. Konfiguration

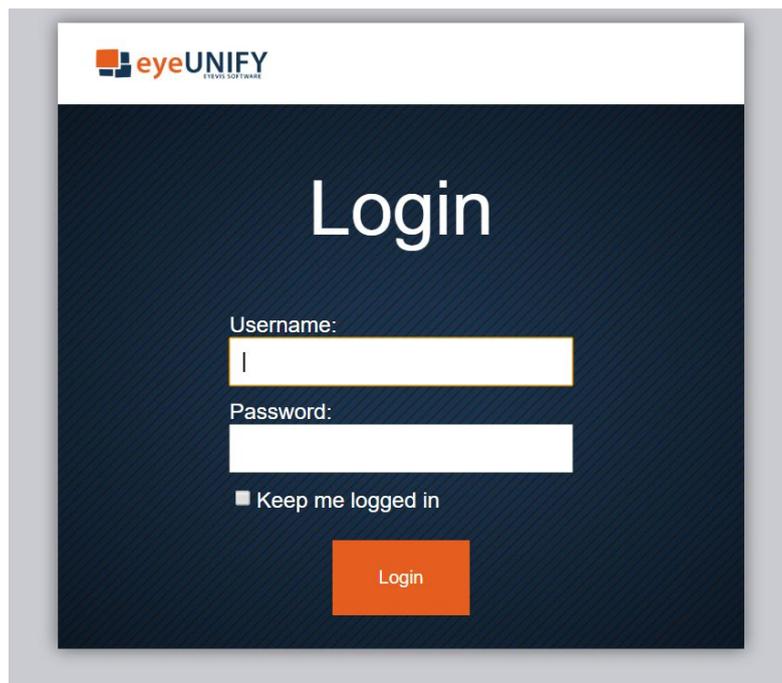
4.1 eyeUNIFY.ctrl öffnen

Um auf die Benutzeroberfläche von eyeUNIFY zugreifen zu können, muss die URL der Oberfläche in einem Webbrowser aufgerufen werden:

http://<IP>:8080/eyeUNIFYctrl

<IP> wird durch die IP-Adresse oder den Hostnamen des Rechners ersetzt, auf dem eyeUNIFYappsrv installiert wurde.

Die Daten des eyeUNIFY Admin-Benutzers eingeben und mit einem klick auf "Login" anmelden.



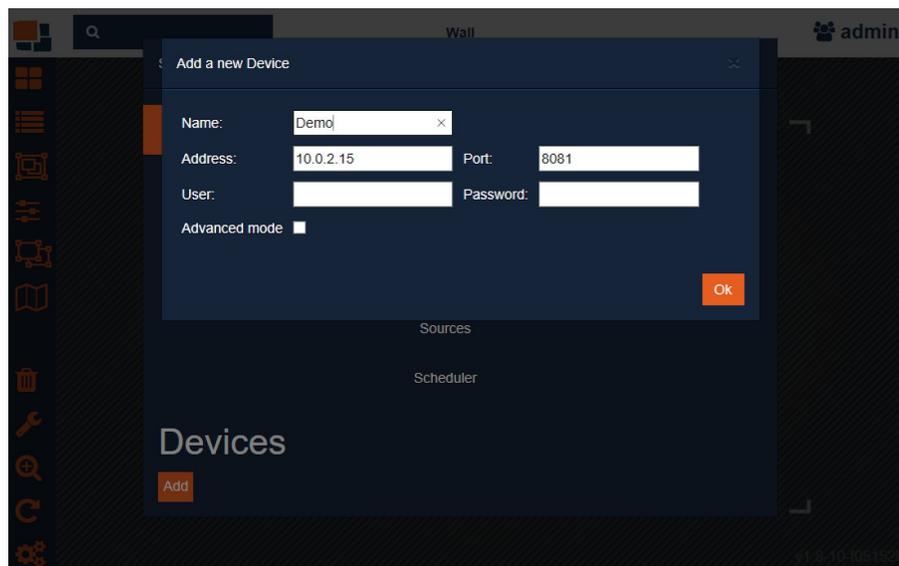
The screenshot shows the login interface for eyeUNIFY. At the top left, there is the eyeUNIFY logo with the text "EYEVIS SOFTWARE" below it. The main heading is "Login" in a large white font. Below the heading, there are two input fields: "Username:" and "Password:". The "Username:" field contains a single character, possibly a pipe symbol. Below the password field, there is a checkbox labeled "Keep me logged in". At the bottom center, there is an orange button labeled "Login".

06/03/2019

4.2 Gerät deployen

Alle Rechner, auf denen ein eyeUNIFY.exec installiert ist, werden “Gerät” genannt. Als erster Schritt muss die Verbindung zwischen eyeUNIFY.core und eyeUNIFY.exec hergestellt werden.

1. “Device” aus dem Menü “Settings” öffnen
2. Den “New Device” Dialog mit dem Button “Add” aufrufen
3. Den Dialog ausfüllen:
 - Name: Ein frei wählbarer Name für das Gerät.
 - Address: Hostname oder IP-Adresse des Geräts.
 - Der Port, unter dem der eyeUNIFY.exec läuft (Standard 8081)
 - User & Password: Muss nur ausgefüllt werden, wenn der eyeUNIFY.exec mit einem Passwort geschützt ist.
4. Mit “OK” betätigen
5. Die Einrichtung mit einem klick auf “Deploy” abschließen

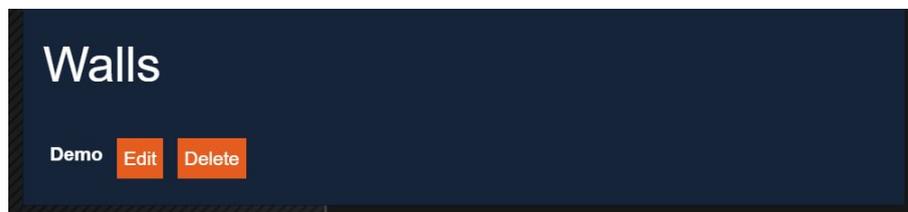


06/03/2019

4.3 Wand konfigurieren

Bei dem Deploy-Prozess wird für jedes Device automatisch eine Wand angelegt. Diese Wand kann im Nachhinein bearbeitet werden,

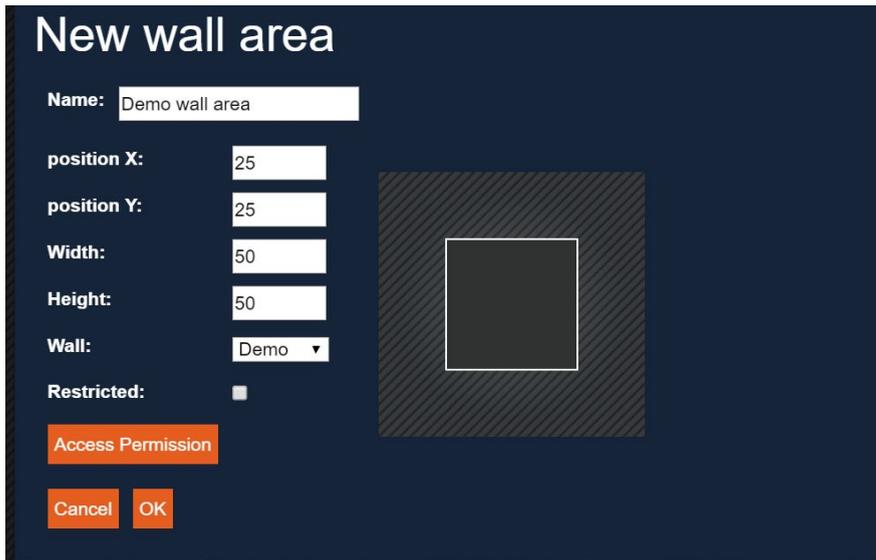
1. Das Menü "Walls" aus dem Menü "Settings" öffnen
2. Die Wand einem Klick auf den Button "Edit" auswählen
3. In diesem Dialog kann das Grid und der Name der Wand angepasst werden



06/03/2019

4.4 Wall Area anlegen

1. Im Menü “Settings” -> “Wall Areas” auf “Add” klicken
2. Den Dialog ausfüllen:
 - position X: X Position der Area auf der Wand (in Prozent)
 - position Y: Y Position der Area auf der Wand (in Prozent)
 - Width: Breite der Area (in Prozent)
 - Height: Höhe der Area (in Prozent)
 - Wall: Die Wand auf der die Area erstellt werden soll
 - Restricted: Beschränkt die Fenster auf den Bereich der Wall Area



New wall area

Name:

position X:

position Y:

Width:

Height:

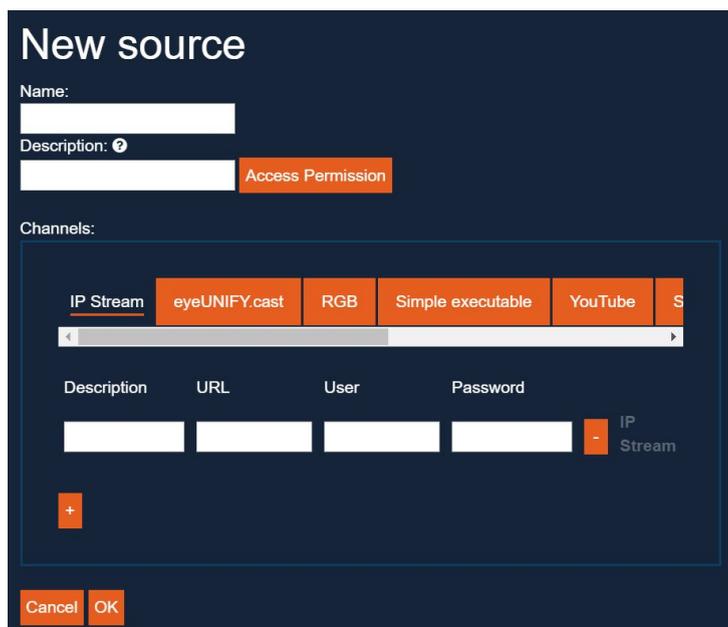
Wall:

Restricted:

06/03/2019

4.5 Quellen anlegen

1. Im Menü "Settings" -> "Sources" auf "Add" klicken
2. Name für die Quelle eingeben
3. Beschreibung eingeben (optional)
4. Channels hinzufügen
5. Mit "Ok" speichern



New source

Name:

Description: ?
 Access Permission

Channels:

IP Stream eyeUNIFY.cast RGB Simple executable YouTube S

Description	URL	User	Password	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	- IP Stream

+

Cancel **OK**

06/03/2019

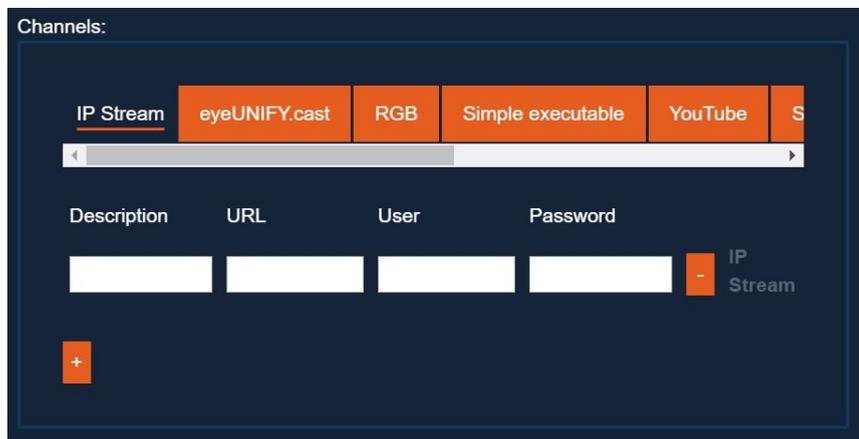
4.5.1 IP Stream

Der IP Stream Kanal öffnet einen IP-Video-Stream, wie z.B. RTSP.

Die Art der unterstützten Videostreams hängt von dem verwendeten Wandcontroller ab.

Dieser Kanaltyp hat folgende Eigenschaften:

- Description:
 - Beschreibung des Channels
- URL:
 - URL des IP-Streams
- User & Password:
 - Benutzer & Passwort für den Stream (falls benötigt)



06/03/2019

4.5.2 eyeUNIFY.cast

Mit einem Kanal vom Typ eyeUNIFY.cast lässt sich der Desktop von Rechnern abgreifen, auf denen der eyeUNIFY.cast Server installiert ist.

Außerdem können auch beliebige VNC Server angezeigt werden.

Dieser Kanaltyp hat folgende Eigenschaften:

- Description:
 - Beschreibung des Channels
- Address:
 - Hostname oder IP des Rechners auf dem der eyeUNIFY.cast Server installiert ist
- Port:
 - Port des eyeUNIFY.cast (Standard: 5900)
- Password:
 - Passwort des eyeUNIFY.cast



06/03/2019

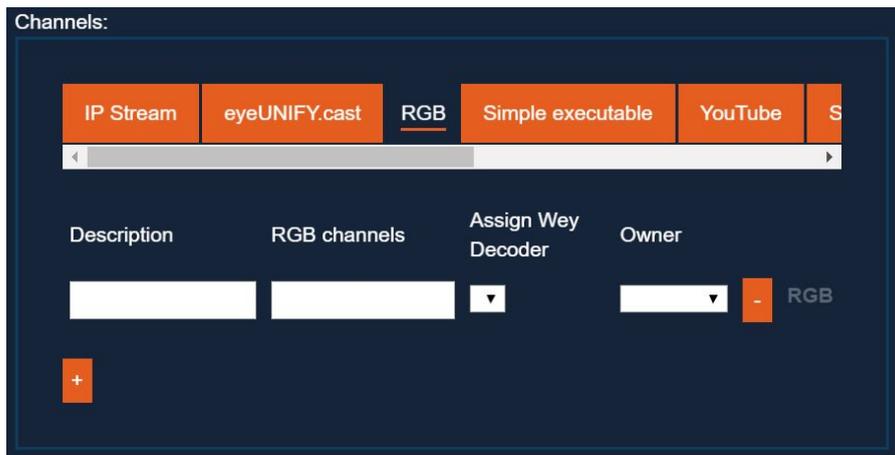
4.5.3 RGB

RGB-Kanäle sind für die Hardware Inputs des netPIX-4900 und netPIX-motion zuständig.

Beim Deploy eines Geräts werden diese automatisch angelegt, können aber auch manuell erstellt werden.

Dieser Kanaltyp hat folgende Eigenschaften:

- Description:
 - *Beschreibung des Channels*
- RGB Channels:
 - *ID des RGB-Inputs*
- Owner:
 - *der netPIX, in dem die Input-Karte verbaut ist*



The screenshot shows a configuration window titled "Channels:". At the top, there is a horizontal menu with several tabs: "IP Stream", "eyeUNIFY.cast", "RGB" (which is currently selected and underlined), "Simple executable", "YouTube", and "S". Below the menu, there are four main configuration fields: "Description" (with an empty text input), "RGB channels" (with an empty text input), "Assign Wey Decoder" (with a dropdown arrow), and "Owner" (with a dropdown arrow). To the right of the "Owner" field, there is a small orange square with a minus sign and the text "RGB". At the bottom left of the configuration area, there is a small orange square with a plus sign.

06/03/2019

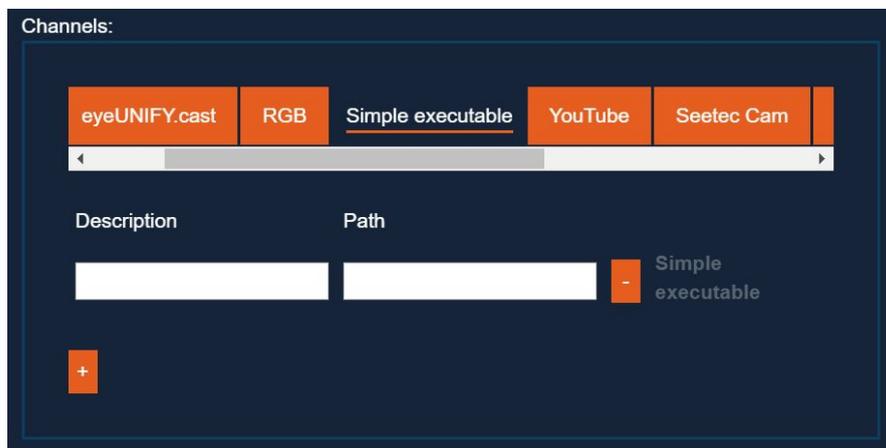
4.5.4 Simple executable

Kanäle diesen Typs erlauben das Ausführen von Programmen.

Achtung: das jeweilige Programm muss direkt auf dem netPIX installiert sein, auf dem es angezeigt werden soll.

Dieser Kanaltyp hat folgende Eigenschaften:

- Description:
 - *Beschreibung des Channels*
- Path:
 - *Pfad zur Anwendung*



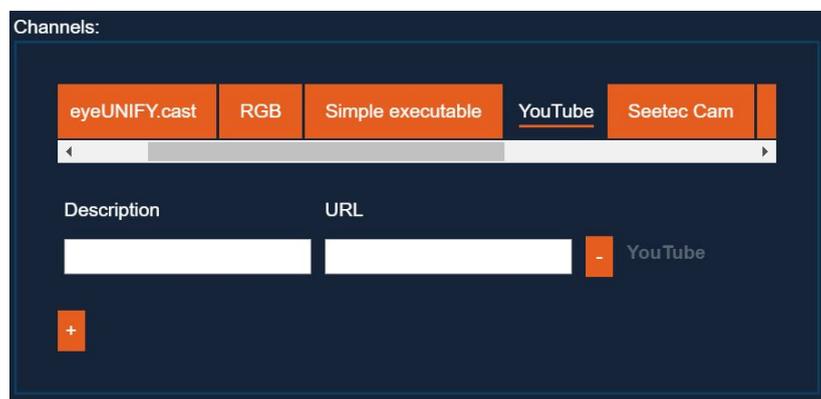
06/03/2019

4.5.5 YouTube

Ermöglicht das Darstellen von YouTube-Videos auf der Videowand.

Dieser Kanaltyp hat folgende Eigenschaften:

- Description:
 - Beschreibung des Channels
- URL:
 - URL des Videos



06/03/2019

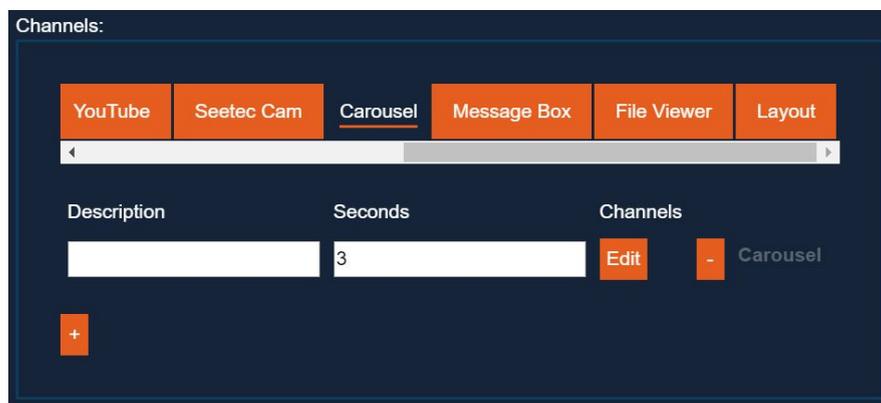
4.5.6 Carousel

Carousel-Kanäle verfügen über eine beliebig lange Liste anderer Kanäle, die automatisch nacheinander für eine bestimmte Zeit angezeigt werden.

Achtung: Bei der Auswahl der Anzeigedauer ist zu beachten, dass manche Kanäle einige Zeit brauchen, bis sie ein Bild zeigen (z.B. durch den Verbindungsaufbau bei IP-Streams). Daher sollte diese Zeit nicht zu kurz gewählt werden.

Dieser Kanaltyp hat folgende Eigenschaften:

- Description:
 - Beschreibung des Channels
- Seconds:
 - Dauer der Darstellung einzelner Kanäle
- Channels:
 - Liste der Channels, durch die gewechselt werden soll



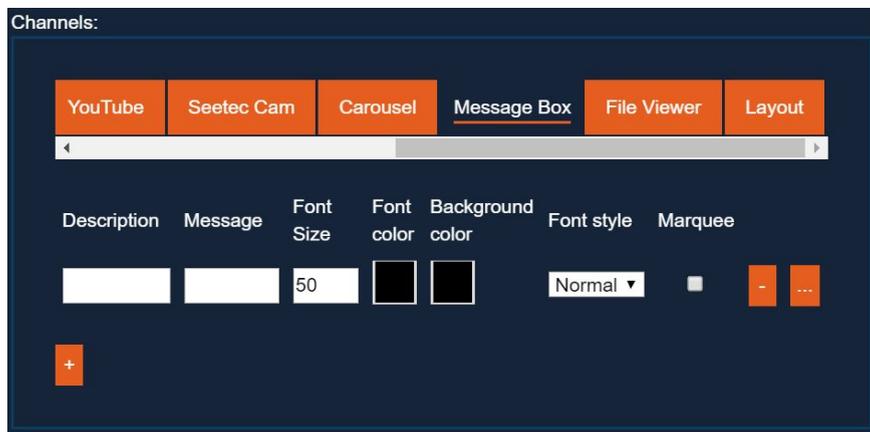
06/03/2019

4.5.7 Message Box

Die Messagebox zeigt eine Textnachricht auf der Videowand an.

Dieser Kanaltyp hat folgende Eigenschaften:

- Description:
 - Beschreibung des Channels
- Message:
 - Nachricht, die angezeigt werden soll
- Font Size:
 - Schriftgröße
- Font color:
 - Schriftfarbe
- Background color:
 - Hintergrundfarbe
- Font style:
 - Schriftstil
- Marquee:
 - Lauftext



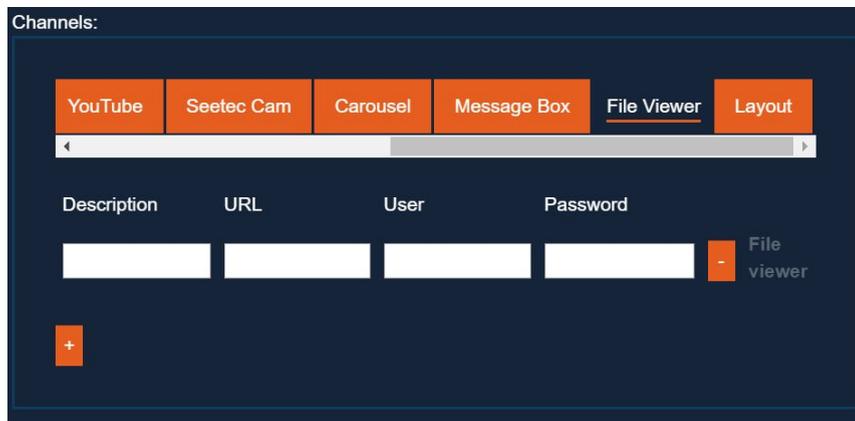
06/03/2019

4.5.8 File Viewer

Der File Viewer bietet die Möglichkeit, Inhalte wie Webseiten, PDF-Dateien oder Bilder anzuzeigen.

Dieser Kanaltyp hat folgende Eigenschaften:

- Description:
 - Beschreibung des Channels
- URL
 - URL zur Datei
- User & Password
 - Für zukünftige Nutzung reserviert, aktuell ohne Funktion



The screenshot shows a configuration interface for channels. At the top, there is a horizontal menu with six items: YouTube, Seetec Cam, Carousel, Message Box, File Viewer (which is underlined and highlighted), and Layout. Below this menu is a table with four columns: Description, URL, User, and Password. Each column has a corresponding empty input field. To the right of the Password field is a small orange square with a minus sign and the text 'File viewer'. At the bottom left of the interface is a small orange square with a plus sign.

06/03/2019

4.6 Scheduler

Mit Hilfe des Schedulers lassen sich Layouts und Commands zeitgesteuert ausführen.

Ein Scheduler lässt sich wie folgt anlegen:

1. "Scheduler" aus dem Menü "Settings" öffnen
2. "Add" klicken
3. Einen Typ wählen und Zeit einstellen
4. Das Layout und die Wand wählen auf der es geöffnet werden soll

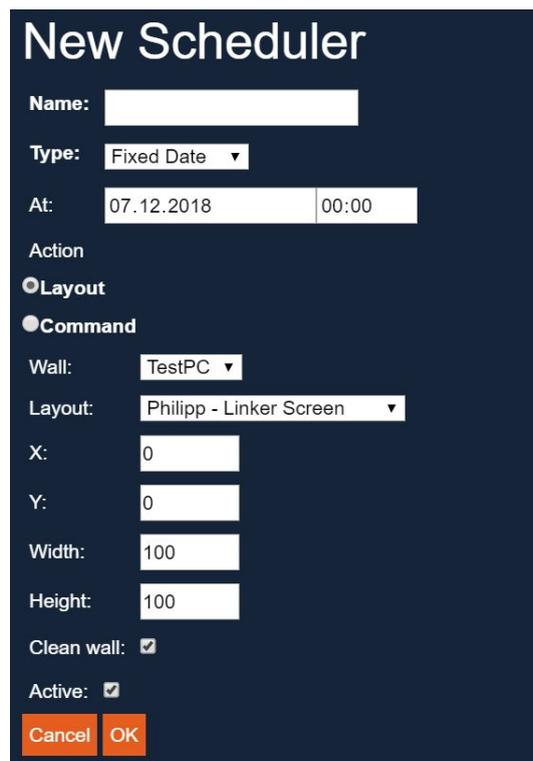
Folgende Typen sind verfügbar:

1. Fixed Date
 - Der Scheduler wird einmalig an einem festen Zeitpunkt ausgeführt
2. Every Hour
 - Der Scheduler wird stündlich zur eingestellten Minute ausgeführt
3. Every Day
 - Der Scheduler wird täglich zur eingestellten Zeit ausgeführt
4. Every Week
 - Der Scheduler wird wöchentlich am eingestellten Tag und zur eingestellten Uhrzeit ausgeführt
5. Every Month
 - Der Scheduler wird monatlich am eingestellten Tag und zur eingestellten Uhrzeit ausgeführt

06/03/2019

Die Option "Action" legt fest, was geschehen soll, sobald der Scheduler ausgelöst wird:

- Layout
 - Öffnet zum eingestellten Zeitpunkt ein Layout auf einer Bildwand
 - Die Position und Größe wird in relativen Werten angegeben (Wandbreite = 100%)
 - Ist die Option "Clean wall" aktiv, wird die Wand vor dem Öffnen des Layouts geleert
- Command
 - Führt einen "Command" aus, der vorher bei einem Device definiert wurde



New Scheduler

Name:

Type: Fixed Date ▾

At: 07.12.2018 00:00

Action

Layout

Command

Wall: TestPC ▾

Layout: Philipp - Linker Screen ▾

X:

Y:

Width:

Height:

Clean wall:

Active:

Cancel OK

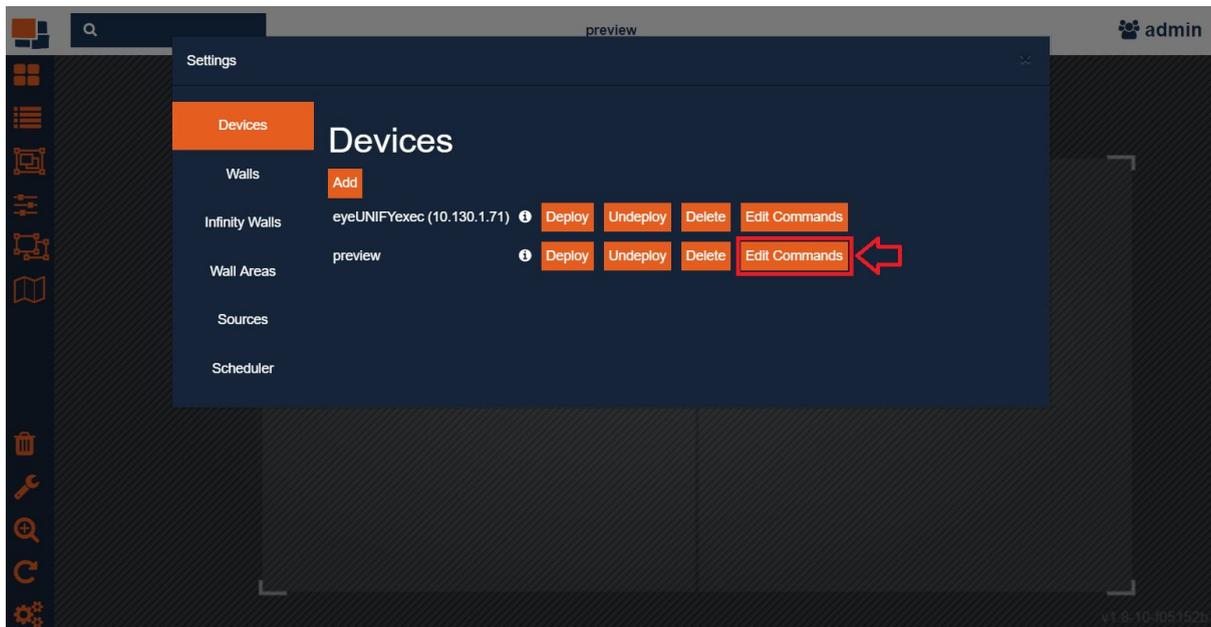
06/03/2019

4.7 Commands

eyeUNIFY bietet die Möglichkeit, sogenannte “Commands” anzulegen. Hierbei handelt es sich um Kommandos, die via Netzwerk oder RS232 an externe Geräte gesendet werden können, um z.B. Displays zu steuern.

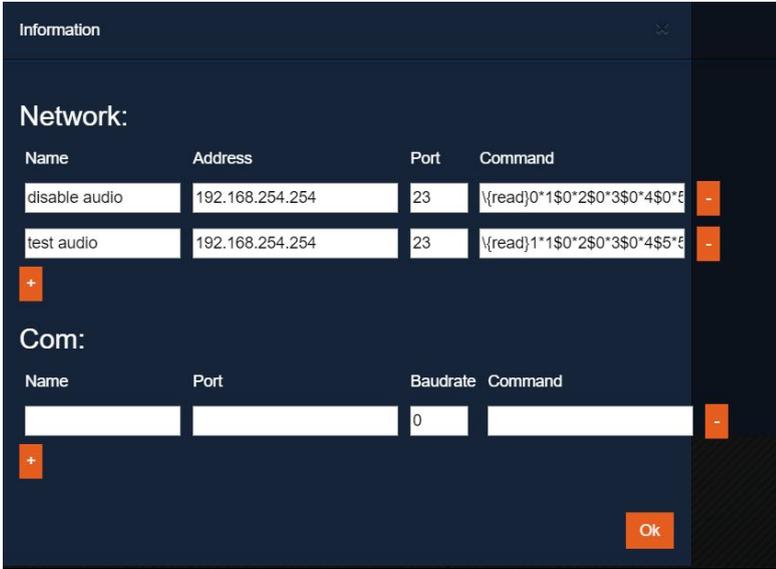
“Commands” werden pro eyeUNIFY.exec konfiguriert. Ein “Command” besteht aus beliebigen UTF-8 Zeichenketten, darüber hinaus werden auch Escape-Sequenzen unterstützt.

“Commands” werden im Setup-Menü unter “Devices” angelegt. Mit einem Klick auf “Edit Commands” wird der Command-Dialog für den jeweiligen eyeUNIFY.exec geöffnet.



06/03/2019

In diesem Dialog finden sich Sektionen für “Com” und “Network” Commands. Jeder Command hat ein “Name”- und ein “Command”-Feld. Der Name soll helfen, den Command später zu identifizieren, das Feld “Command” beinhaltet die Daten, die gesendet werden sollen. Zusätzlich verfügen “Network” Commands noch über Felder für die Zieladresse und den Zielport und “COM” Commands über Felder für den COM-Port (z.B. COM1) und die Baudrate.



The screenshot shows a dark-themed dialog box titled "Information". It contains two main sections: "Network:" and "Com:".

Network:

Name	Address	Port	Command
disable audio	192.168.254.254	23	\{read\}0*1\$0*2\$0*3\$0*4\$0*5
test audio	192.168.254.254	23	\{read\}1*1\$0*2\$0*3\$0*4\$5*5

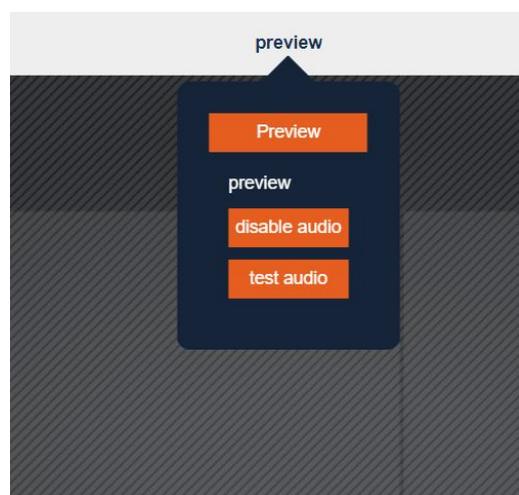
Below the table is a "+" button to add new entries and a "-" button to remove them.

Com:

Name	Port	Baudrate	Command
		0	

Below the table is a "+" button to add new entries and a "-" button to remove them. An "Ok" button is located at the bottom right of the dialog.

Durch einen Klick auf den Wandnamen auf der eyeUNIFY.ctrl-Hauptseite öffnet sich ein Menü, in dem sich alle angelegten Commands finden.



06/03/2019

4.7.1 Aufbau der Commands

Commands bestehen generell aus UTF-8 Zeichenketten. Das bedeutet, dass jede beliebige Kombination aus Unicode-Zeichen gesendet werden können.

Darüber Hinaus werden Escape-Sequenzen unterstützt. Diese beginnen immer mit einem Backslash (“\”). Es folgt eine Tabelle der unterstützten Escape-Sequenzen:

Escape-Sequenzen	Bedeutung
\r	Carriage Return
\n	Line Feed
\t	Tab
\b	Backspace
\f	Form Feed
\\	Ein einfacher “\”
\0xZZ	Einzelnes Byte. “ZZ” wird durch zwei hexadezimale Ziffern ersetzt. z.B. \0xca\0xfe

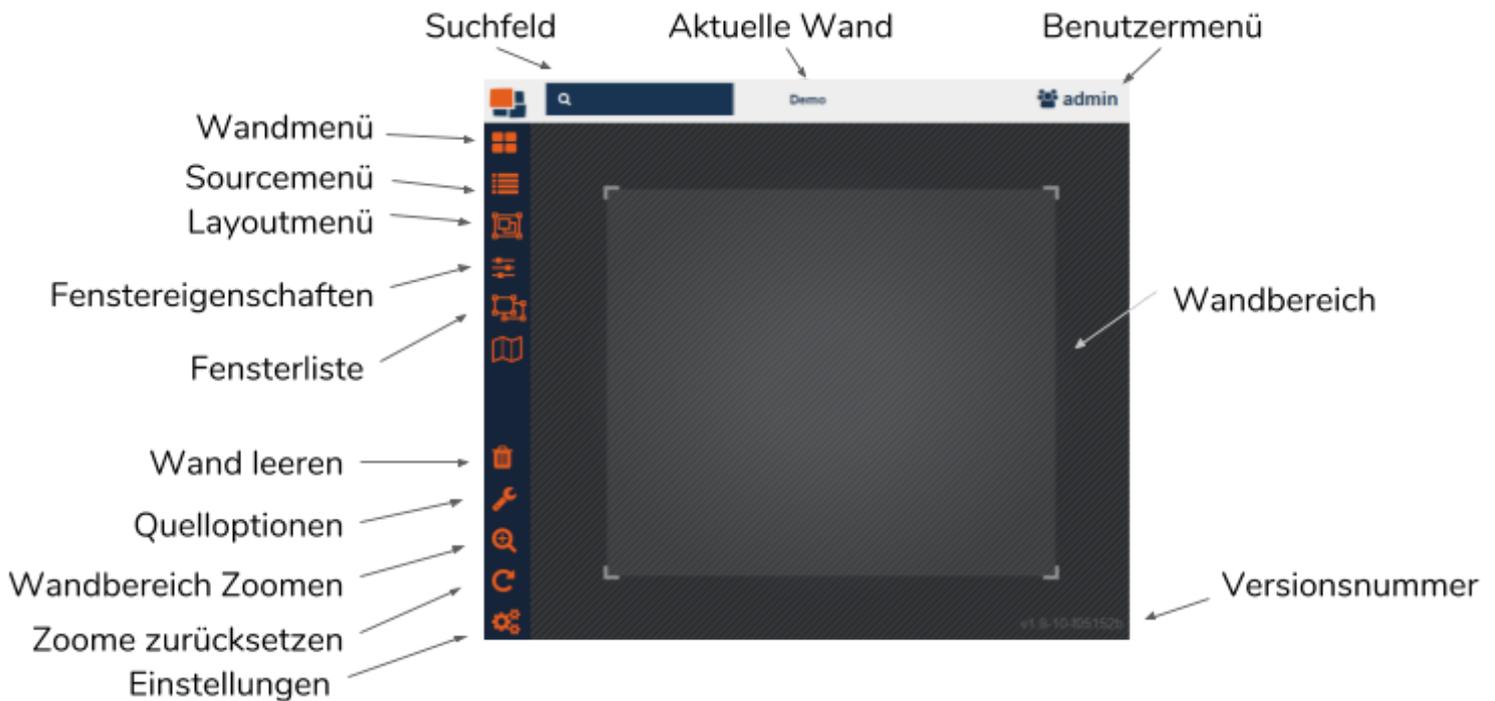
Neben den obigen Escape-Sequenzen sind auch folgende Steuerbefehle verfügbar:

Escape-Sequenzen	Bedeutung
\{wait X}	Der eyeUNIFY.exec wartet für X millisekunden, bevor das nächste Zeichen gesendet wird.
\{read X}	Der eyeUNIFY.exec wartet, bis von der Gegenstelle mindestens X Byte gesendet werden.

06/03/2019

5. Bedienung

5.1 Die Oberfläche

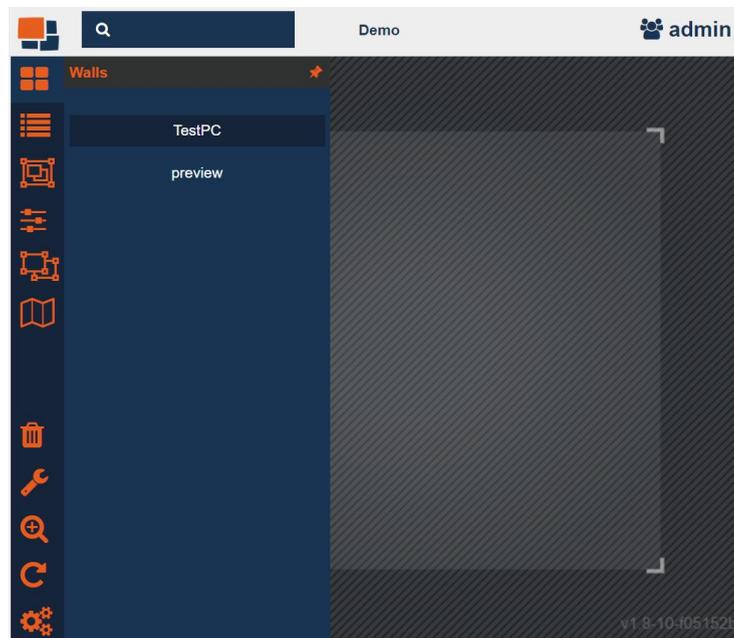


06/03/2019

5.2 Auswahl der Wand

Um eine Wand auszuwählen, muss der Reiter Wandmenü auf der linken Seite geöffnet werden. Dort erscheint eine Liste aller vorhandenen Wände.

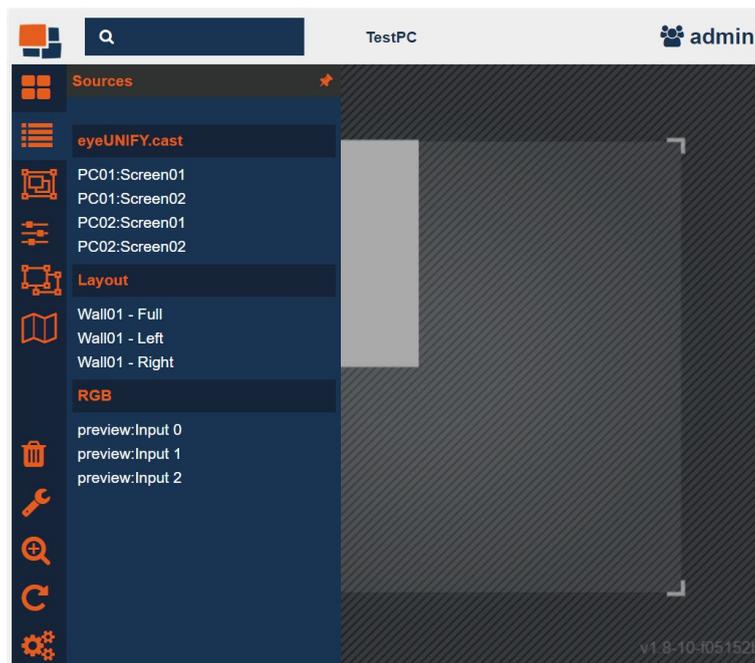
Aus ihr kann nun die gewünschte Wand ausgewählt werden.



06/03/2019

5.3 Öffnen einer Quelle

Soll eine Quelle geöffnet werden, so muss zuerst das Quellmenü auf der linken Seite ausgewählt werden. Mit einem Klick auf die gewünschte Quelle wird diese angewählt und kann dann durch erneutes Klicken an der gewünschten Stelle geöffnet werden.



06/03/2019

5.4 Layout anlegen

Um ein neues Layout anzulegen, müssen zuerst Fenster auf der Wand platziert werden. Um diese Anordnung nun als Layout zu speichern, muss im Layoutmenü auf den “+”-Button gedrückt werden. Anschließend muss ein Name eingetragen und ein “Open Mode” gewählt werden.

Add:

- Das Layout wird über den aktuellen Wandinhalt gelegt

Replace:

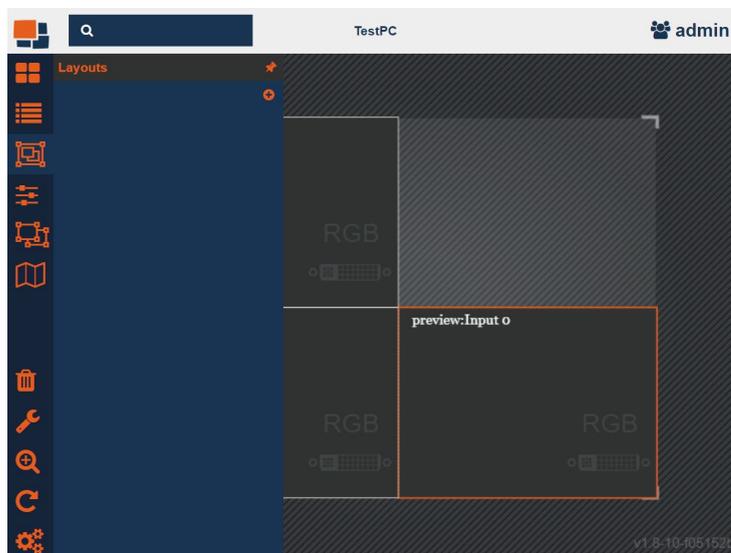
- Das Layout ersetzt den aktuellen Wandinhalt

Replace Hidden:

- Verdeckte Fenster werden ersetzt

Replace Partially Hidden:

- Auch teilweise Verdeckte Fenster werden ersetzt



06/03/2019

5.5 Fensterdekoration

Sollen Fenstereigenschaften geändert werden, kann dazu das Kontextmenü mit einem Rechtsklick geöffnet werden. In diesem können verschiedene Eigenschaften geändert werden.

OSD:

- Text im Fenster anzeigen

Cropping:

- Fensterinhalt zuschneiden

Border:

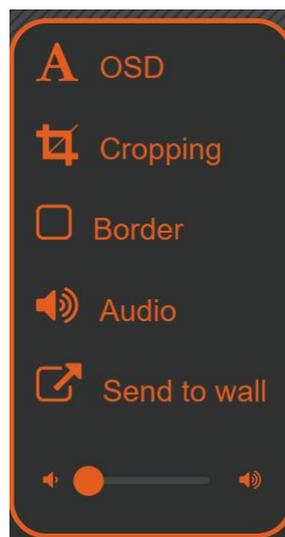
- Rahmen um Fenster anzeigen

Audio:

- Ton für Fenster Ein-/Ausschalten

Send to wall:

- Kopie des Fensters an beliebige Wand senden

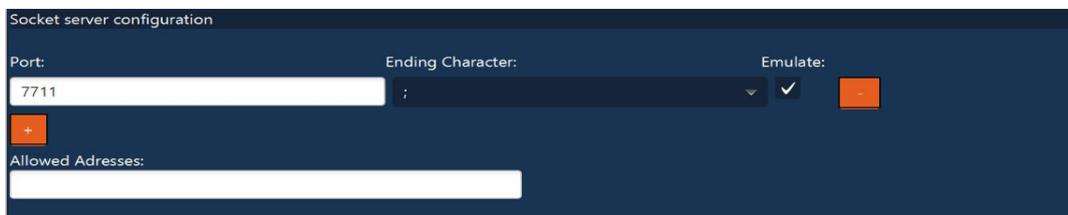


06/03/2019

5.6 eyeUNIFY.link

Vor der ersten Verwendung muss der eyeUNIFY.link Konfiguriert werden. Unter anderem muss eine Verbindung zum eyeUNIFY.core und ein Socketserver konfiguriert werden.

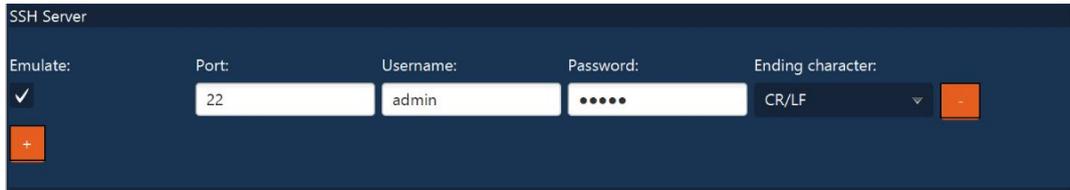
- Das Programm “eyeUNIFY.link Settings” aus dem Startmenü öffnen
- Die Verbindungsdaten für die Verbindung zu eyeUNIFY.core ausfüllen
 - Username & Password:
 - *Benutzername & Passwort für den eyeUNIFY.core-Benutzer, der für die Verbindung verwendet werden soll*
 - Address:
 - *Adresse (IP oder Hostname) des eyeUNIFY.core*
 - Port:
 - *Port des eyeUNIFY.core (Standard: 8080)*



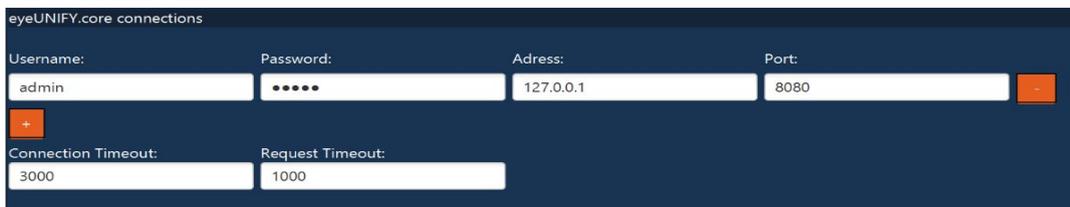
- Die Einstellungen für den Socket server vornehmen
 - Port:
 - *Port auf dem der neue Server gestartet werden soll*
 - Ending Character:
 - *Terminierungszeichen, das für diesen Server verwendet werden soll*
 - Allowed Addresses:
 - *Optional: Liste der Adressen, die sich zum eyeUNIFY.link verbinden dürfen*

06/03/2019

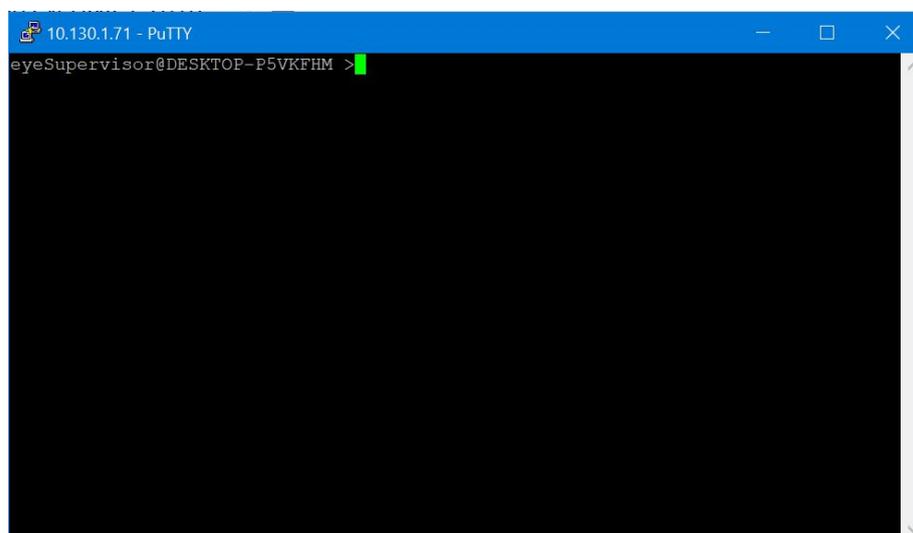
- Mit dem “+” Button können weitere Server hinzugefügt werden
- Einstellungen für den SSH-Server vornehmen



- Port:
 - Port unter dem der neue SSH-Server laufen soll
- Username & Passwort:
 - Anmeldedaten, mit denen der Server gesichert werden soll
- Mit dem “+” Button können weitere Server hinzugefügt werden



- Nachdem die Einstellungen gespeichert sind, muss eyeUNIFY.link neu gestartet werden
- Nun kann eine Verbindung mit einem beliebigen Client (z.B. PuTTY) hergestellt werden



06/03/2019

WEITERE UNTERSTÜTZUNG

Zur weiteren Unterstützung zu jedem unserer Produkte kontaktieren Sie uns gerne.



eyevis GmbH
Hundsschleestr. 23
D-72766 Reutlingen
Germany
Phone: +49 (0) 7121 / 43303-290
Fax: +49 (0) 7121 / 43303-22
e-mail: info@eyevis.de
www: www.eyevis.de

Stand: Januar 2018

Copyright © 2018 eyevis GmbH. All rights reserved.

Wenn dieses Handbuch mit Software vertrieben wird, die eine Endbenutzer-Lizenzvereinbarung umfasst, werden dieses Handbuch sowie die darin beschriebene Software unter Lizenz bereitgestellt und dürfen nur entsprechend den Bedingungen der Lizenz verwendet oder vervielfältigt werden. Kein Teil dieser Dokumentation darf ohne vorherige schriftliche Genehmigung der eyevis GmbH reproduziert, in Datenbanken gespeichert oder in irgendeiner Form – elektronisch, mechanisch, auf Tonträgern oder auf irgendeine andere Weise – übertragen werden, es sei denn, die Lizenz gestattet dies ausdrücklich. Beachten Sie, dass der Inhalt dieses Handbuchs urheberrechtlich geschützt ist, auch wenn er nicht zusammen mit Software vertrieben wird, die eine Endbenutzer-Lizenzvereinbarung umfasst.

Der Inhalt dieses Handbuchs dient lediglich Informationszwecken, kann jederzeit ohne Vorankündigung geändert werden und stellt keinerlei Verpflichtung seitens der eyevis GmbH dar. eyevis übernimmt keine Verantwortung oder Haftung für Fehler oder Ungenauigkeiten in den in diesem Handbuch enthaltenen Informationen.

eyevis, das eyevis Logo und eyecon sind Marken oder eingetragene Marken von eyevis Deutschland.

Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber