

Manuale d'uso

1 Introduzione

Viene fornita una descrizione delle pagine inserite sul progetto con le loro funzionalità. Questo manuale va a descrivere tutte le possibili interazioni tra utente finale e software.

L'utente che vuole accedere al sito internet dovrà digitare sulla barra degli indirizzi del proprio browser le coordinate per raggiungere il server. Il sito sarà raggiungibile all'indirizzo IP della macchina sulla directory "show_project". Per semplicità assumiamo che il pc che ospita il software abbia indirizzo IP 192.168.0.1, il sito sarà quindi raggiungibile all'indirizzo:

http://192.168.0.1/show_project.

2 Pagine Create

Dopo aver inserito il corretto indirizzo, l'utente verrà diretto alla pagina di login. Come descritto sopra il login è un'operazione fondamentale per l'utente. Esso viene eseguito per identificare la categoria di Utente che ha effettuato il login e per garantire l'univocità di utilizzo del software. La pagina di login è rappresentata nella Figura 1:

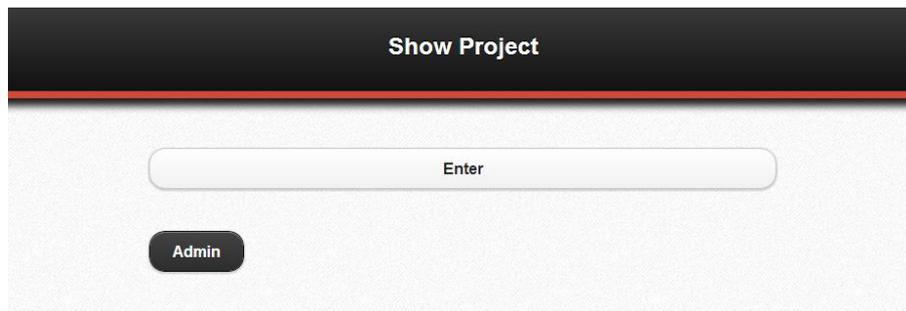


Figura 1

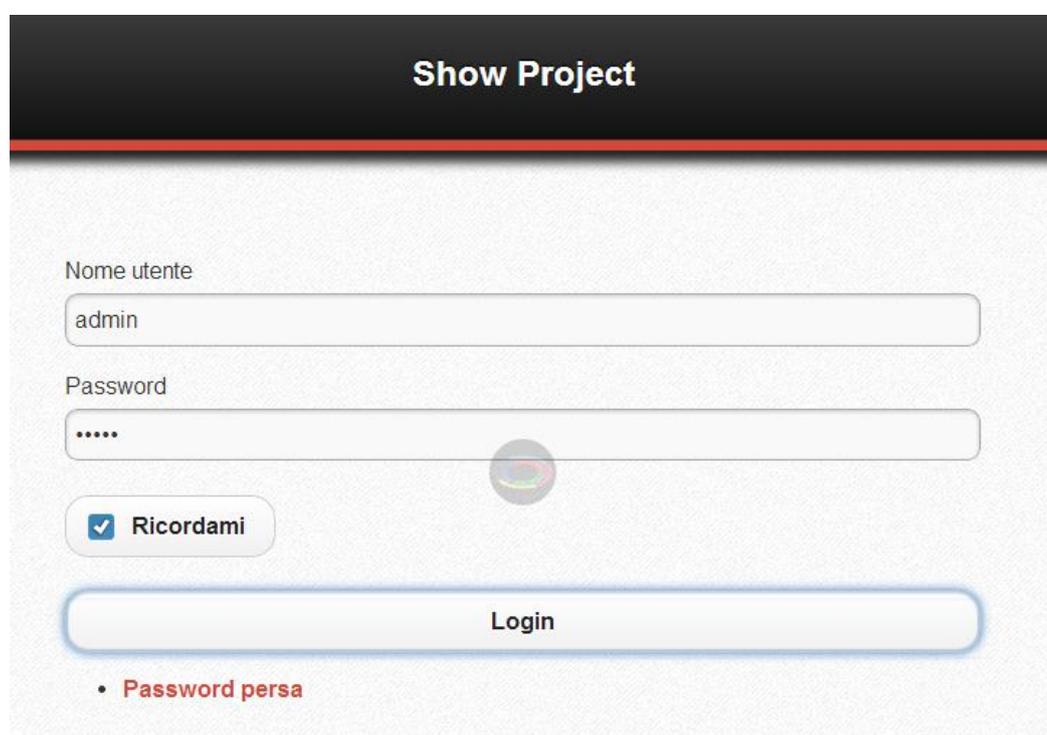
Questa semplice pagina permette di effettuare il login al software web in modalità *User* o *Administrator*.

2.1 Login Admin

Il login come amministratore di sistema è eseguito attraverso l'inserimento delle credenziali. L'utente amministratore avrà la possibilità di:

- gestire il software web;
- regolare le impostazioni di visualizzazione del progetto in Showcase all'interno del software web;
- effettuare le stesse operazioni consentite al client.

Per accedere come amministratore l'utente dovrà cliccare sul pulsante Admin della pagina login (Figura 2). Una volta premuto verrà reindirizzato su questa pagina:



Nome utente
admin

Password
.....

Ricordami

Login

- Password persa

Figura 2

2.2 Amministrazione Generale

Dopo aver effettuato l'accesso il software riconosce che l'utente autenticato è l'amministratore di sistema e lo reindirizza sulla pagina di gestione della presentazione del progetto, come mostrato in Figura 3.

PIAGGIOMODIFICATO PAINTSHOP ENVIRONMENTS ACTIONS ADMIN OPTION USER PROJECT EXT

Local IP Address
(Example: "192.168.0.1")

Autodesk installation path
(Example: "C:\Program Files\Autodesk\Showcase 2014")

Project to display

select None ▾

Picture of Project

select Save Screenshot

File piaggio_logo.png uploaded successfully

Load Library Materials

Enable Compare Project

Load

Figura 3

Questa pagina elenca una serie di impostazioni utili per un corretto utilizzo e una corretta visualizzazione del progetto Showcase.

Essa permette di:

- impostare l'indirizzo IP del server Showcase;
- impostare il path di installazione di Showcase
- selezionare o caricare il progetto Showcase;
- caricare l'immagine da visualizzare nella pagina home;
- forzare il caricamento delle librerie di materiali;
- abilitare l'utente alla visualizzazione di doppia comparazione del progetto;
- salvare e caricare le impostazioni.

All'interno delle pagine di amministrazione è possibile, inoltre, utilizzare il menu "Option User Project" che include al suo interno:

- il redirect alla pagina di profilo dell'utente;
- la chiusura forzata della sessione per l'utente.

La compilazione di questi dati è da considerarsi obbligatoria, l'assenza o il non corretto inserimento di questi non permette la corretta visualizzazione del progetto sia dal punto di vista grafico (immagini degli sfondi, delle alternative ecc...), sia dal punto di vista pratico del progetto (nomi dei componenti del progetto, ecc..).

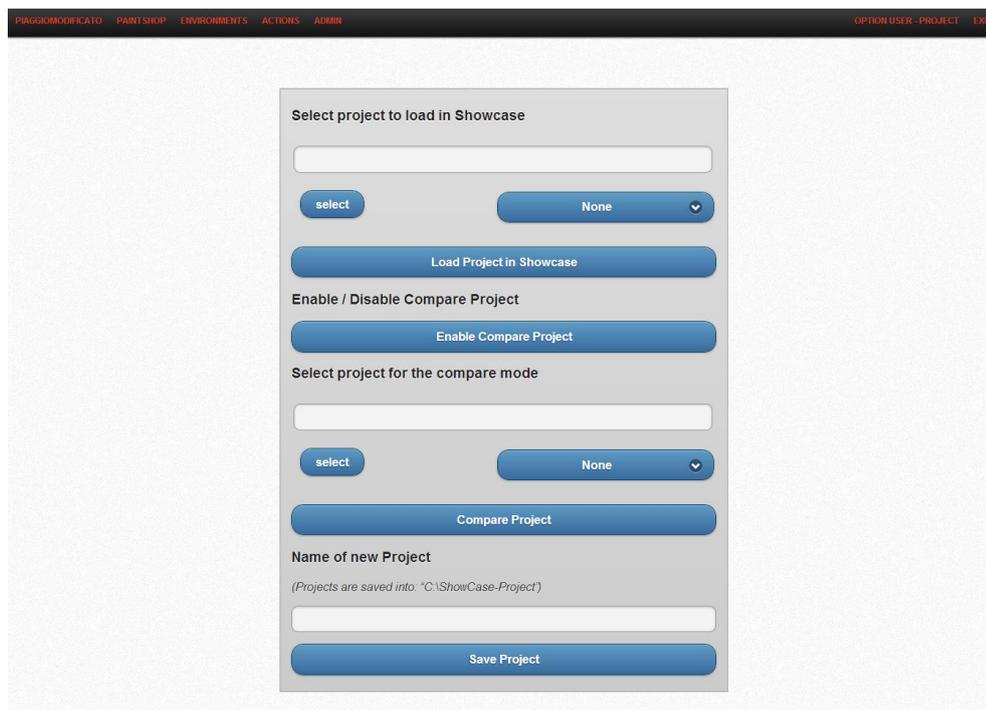
2.3 Amministrazione Salvataggio e Comparazione

Altra pagina dedicata all'amministratore riguarda la visualizzazione del progetto in modalità *compare* e il salvataggio di questo con un nome specifico.

All'interno di questa pagina si ha la possibilità di:

- scegliere il progetto da visualizzare in Showcase,
- abilitare/disabilitare la visualizzazione in modalità *compare*,
- scegliere il progetto da comparare,
- salvare il progetto con un nome specifico.

A differenza della pagina precedente per abilitare/disabilitare la funzione di visualizzazione dei progetti in modalità *compare* non è necessario caricare l'intero progetto, basterà cliccare sul pulsante di abilitazione/disabilitazione della modalità e il software stesso provvederà ad apportare le modifiche richieste sull'intero sito.



The screenshot displays a web interface for project administration. At the top, there is a navigation bar with menu items: PAGGI MODIFICATO, PAINT SHOP, ENVIRONMENTS, ACTIONS, ADMIN, and OPTION USER - PROJECT, EXIT. The main content area contains several sections:

- Select project to load in Showcase:** A text input field, a "select" button, and a "None" dropdown menu.
- Load Project in Showcase:** A large blue button.
- Enable / Disable Compare Project:** A large blue button labeled "Enable Compare Project".
- Select project for the compare mode:** A text input field, a "select" button, and a "None" dropdown menu.
- Compare Project:** A large blue button.
- Name of new Project:** A text input field with a note below it: "(Projects are saved into: 'C:\ShowCase-Project)".
- Save Project:** A large blue button.

Figura 4

2.4 Login User

Al login il sistema provvederà a controllare se vi siano sessioni presenti come Utente o se siano presenti sessioni scadute. Le sessioni risultano scadute se il sistema non registra alcun utilizzo per almeno 5 minuti consecutivi da parte dell'utente collegato.

Se vi è già un utente collegato con sessione ancora attiva, il tentativo di login non andrà a buon fine e l'utente verrà reindirizzato nuovamente a questa pagina.

2.5 Home Page

Se non vi sono utenti collegati l'utente, dopo il login, verrà reindirizzato sulla Home Page del sito (Figura 5).

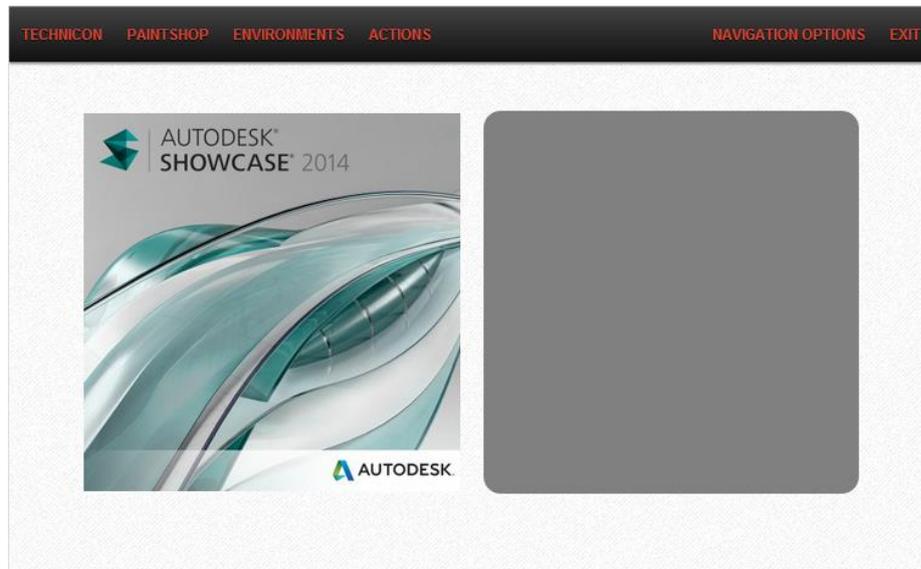


Figura 5

Il menu di navigazione presenterà questa pagina con il nome del progetto che è stato caricato e che quindi si vuole presentare (in Figura 5: TECHNICON).

All'interno di questa pagina sarà possibile interagire con il progetto Showcase mediante l'utilizzo dell'area touch e del menu di navigazione.

L'area touch (il rettangolo grigio che si può vedere in Figura 5) permette di trasformare i gesture touch che vengono compiuti al suo interno in vere e proprie coordinate di movimento per il progetto Showcase. I movimenti implementati sono:

- *drag*,
- *pinch*,

- *spread.*

Il menu di navigazione (Navigation Option) comprende diversi comandi:

- undo,
- home view,
- orbit mode,
- walk mode,
- save project,
- compare project.

Sia il menu di navigazione che l'area touch sono presenti all'interno di tutte le pagine di interazione col software dedicate all'utente, ovvero: Home, Paintshop, Environment, Actions.

2.6 Paintshop

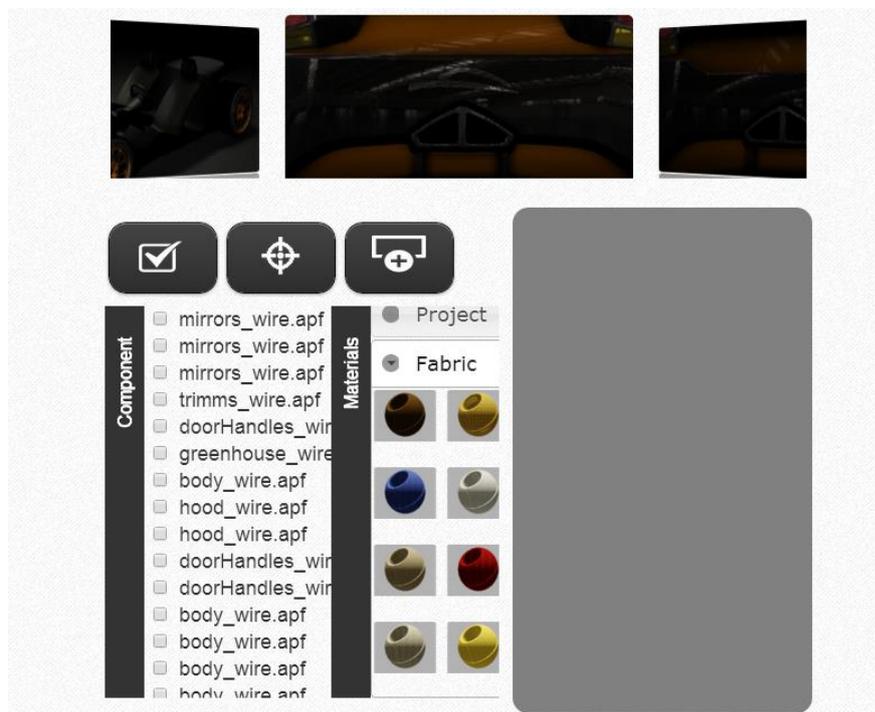


Figura 6

La pagina Paintshop permette di interagire con il cuore del progetto Showcase, ovvero coi materiali che lo compongono. Da quest'area sarà possibile:

- prendere visione dei componenti del progetto,
- selezionare il componente a cui si vogliono apportare delle modifiche,

- selezionare la caratteristica del materiale che si vuole apportare al componente selezionato,
- scegliere tra le diverse tipologie di “colore” da poter applicare,
- scegliere quale alternative (combinazione colore-materiale) associare al progetto,
- aggiungere una nuova alternative al progetto,
- impostare il centro di interesse del progetto in base al componente selezionato,
- selezionare o deselectare tutti i componenti del progetto.

In fase di comparazione del progetto, questa pagina non sarà raggiungibile perché non è possibile per Showcase apportare delle modifiche ai componenti in questa fase. Se si tenta di raggiungere questa pagina in fase di comparazione del progetto verrà visualizzato un messaggio di errore che conferma l'impossibilità di raggiungere la pagina.

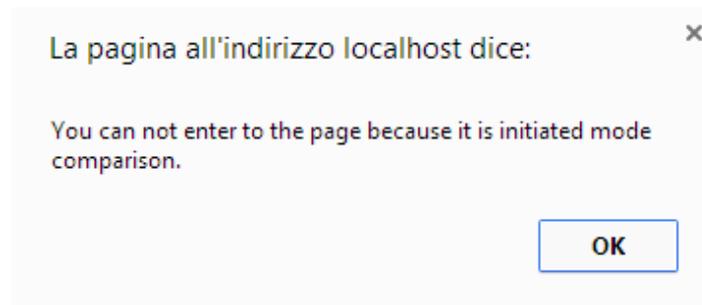


Figura 7

2.7 Environment

La pagina prende il nome dalla proprietà di Showcase che identifica gli sfondi del progetto.

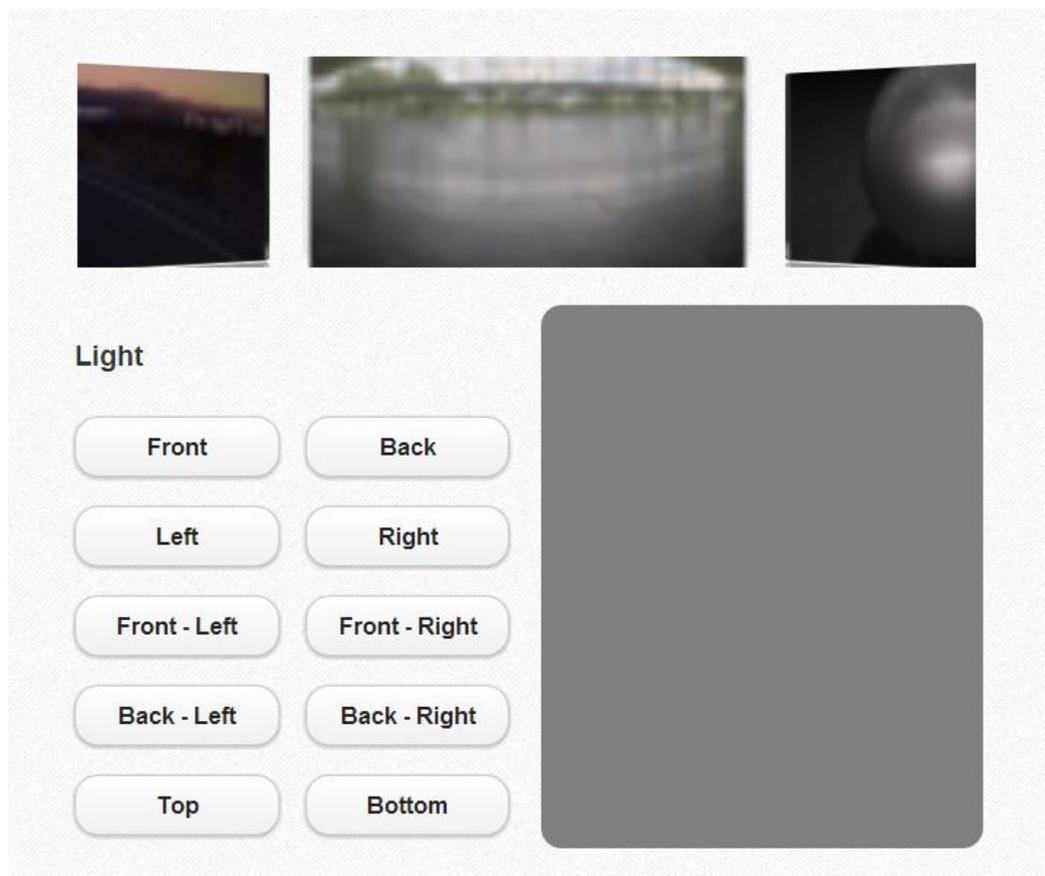


Figura 8

Da questa sezione, infatti, sarà possibile:

- scegliere lo sfondo da applicare al progetto,
- scegliere la sorgente di luce preimpostata.

All'interno dello slider saranno presenti solo le immagini raffiguranti gli sfondi inclusi all'interno del progetto, per cui il progettista dovrà includere all'interno della libreria degli sfondi del progetto solo quelli che vorrà mostrare all'utente finale e che vorrà far intercambiare a quest'ultimo.

2.8 Action

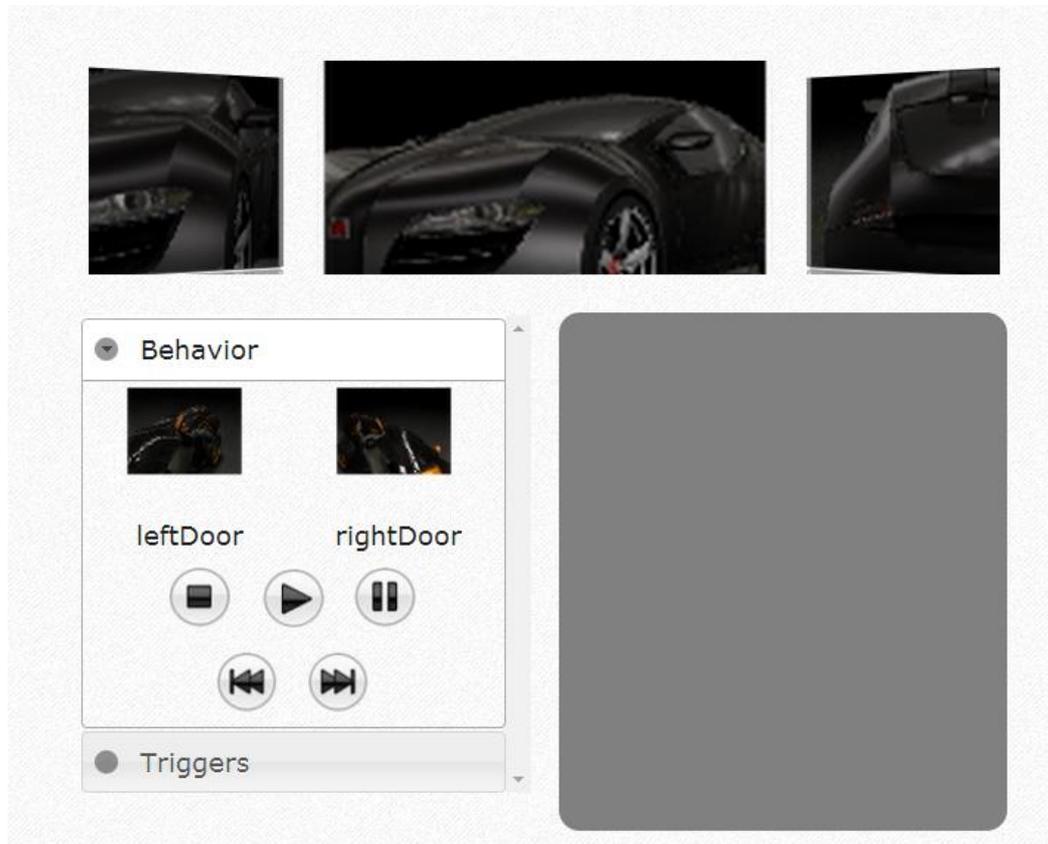


Figura 9

La pagina di Action racchiude al suo interno tutte le possibili azioni che si possono eseguire all'interno del progetto Showcase. Da qui sarà possibile:

- eseguire i vari shot impostati nel progetto,
- scegliere la modalità di esecuzione dei behavior,
- eseguire i Trigger associati al progetto.

All'interno dello slider in alto (vedi Figura 9) sono presenti le miniature raffiguranti gli shot del progetto. Al click di ogni miniatura viene eseguita l'azione ad essa associata.

All'interno dell'accordione a sinistra (vedi Figura 9) sarà possibile scegliere se eseguire i Trigger del progetto o eseguire i behavior nelle modalità:

- StopAndResetToEnd,
- Continue,
- Pause,
- ContinueBackward,

- ContinueForward.

2.9 Compare Project

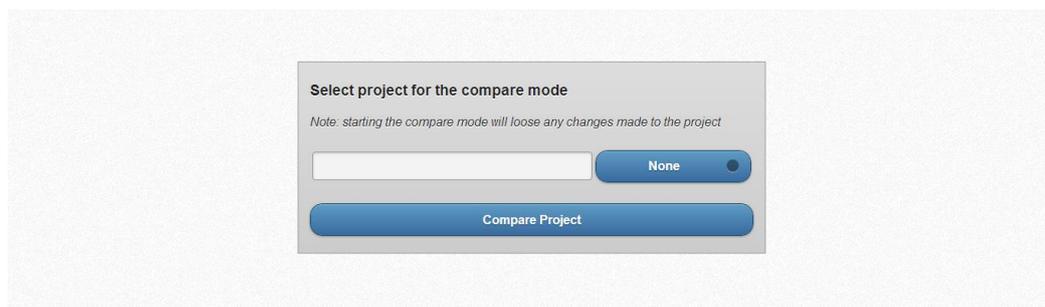


Figura 10

La pagina di comparazione del progetto è raggiungibile solo se l'amministratore abilitata la modalità di comparazione del progetto.

Come affermato precedentemente, l'avvio della modalità di comparazione esclude la possibilità di accedere alla pagina Paintshop.

Da questa pagina l'utente potrà scegliere tra i diversi progetti salvati sulla cartella: C:\Showcase-Project e avviare la modalità di comparazione.

Dopo aver avviato la comparazione l'utente potrà accedere alle pagine:

- Home
- Environment
- Action

ed eseguire tutte le azioni associate a queste pagine.



Figura 11

3 Funzioni Implementate Administrator

3.1 Generali

3.1.1 Indirizzo IP del server Showcase

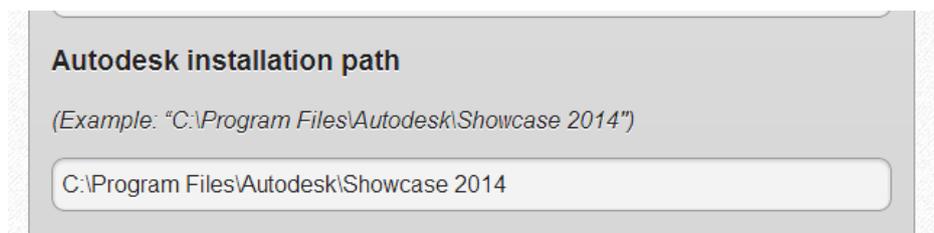


The screenshot shows a configuration window with the title "Local IP Address". Below the title is an example text: "(Example: '192.168.0.1')". A text input field contains the value "192.168.0.4".

Figura 12

Ai fini del corretto funzionamento del progetto l'amministratore del sistema deve impostare l'indirizzo IP sul quale sarà raggiungibile il server Showcase. Tutti i Message Reference, infatti, vengono inoltrati all'indirizzo settato. Se questo non viene impostato o viene inserito un indirizzo errato il client non potrà interagire con il software Showcase.

3.1.2 Percorso di installazione di Showcase



The screenshot shows a configuration window with the title "Autodesk installation path". Below the title is an example text: "(Example: 'C:\Program Files\Autodesk\Showcase 2014')". A text input field contains the value "C:\Program Files\Autodesk\Showcase 2014".

Figura 13

All'interno di questo campo è necessario inserire il percorso di installazione del software Showcase (di default è sempre quello impostato in Figura 13). Questo percorso permette al software di:

- prelevare i materiali presenti in libreria,
- prelevare le immagini relative ai materiali,
- inserire una nuova libreria di materiali al suo interno.

3.1.3 Selezionare o Caricare il progetto Showcase

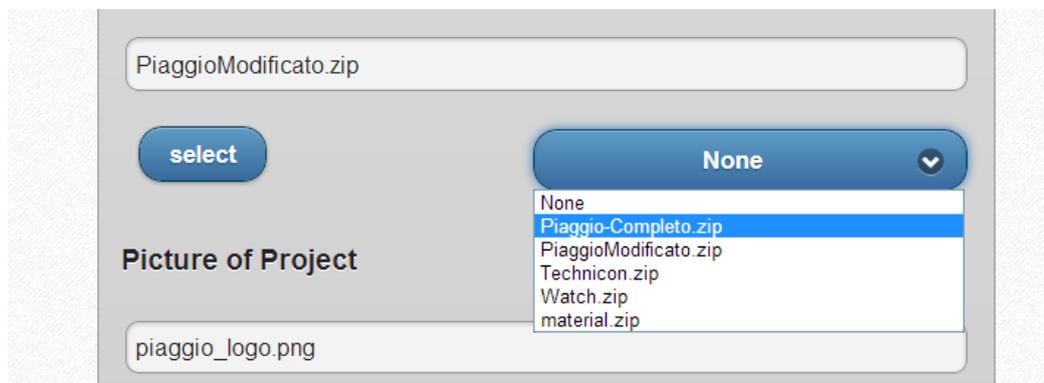


Figura 14

La selezione del progetto riguarda l'attività principale demandata all'utente amministratore. Questa fase, infatti, determina la corretta visualizzazione e interazione del progetto nel software web. La scelta del progetto può essere fatta in due modi:

- scegliendo il progetto dal menu a tendina,
- oppure premendo il pulsante select e caricando il progetto da un percorso qualsiasi del pc.

Il nome del file scelto per il caricamento verrà visualizzato nella casella di testo in alto vista in Figura 14.

All'interno del menu a tendina sono presenti tutti i file di progetto inseriti nella cartella: C:\Showcase-Project. La cartella C:\Showcase-Project viene popolata:

- al caricamento del progetto,
- in fase di salvataggio automatico fatto dal client,
- in fase di salvataggio con nome da parte dell'amministratore.

Come è possibile notare in Figura 14 i progetti presenti nella cartella C:\Showcase-Project hanno un'estensione .zip. Infatti, tutti i progetti (anche quelli prelevati da un percorso del PC) devono avere questa estensione per essere correttamente caricati.

Se si vuole effettuare l'upload del progetto all'interno del sito da un qualsiasi percorso del PC è necessario cliccare sul pulsante "Select". Dopo avervi cliccato viene visualizzata una finestra, come quella raffigurata nella Figura 15, da dove sarà possibile individuare il progetto e permetterne il caricamento.

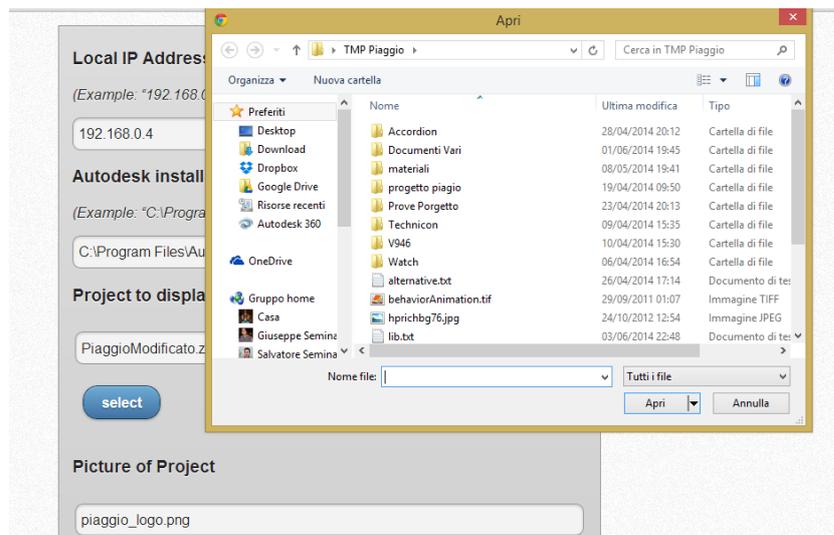


Figura 15

Se l'upload del file va a buon fine verrà visualizzato un messaggio di colore verde sotto il pulsante "Select" che ne identifica l'avvenuto caricamento del file. Se l'upload non va a buon fine verrà visualizzato un messaggio di colore rosso sotto il pulsante "Select" che riporta la descrizione dell'errore.

3.1.4 Caricare l'immagine da visualizzare nella pagina home



Figura 16

Il caricamento dell'immagine da riportare sull'home page del sito può essere effettuato in due modi:

- effettuando l'upload dell'immagine da un qualsiasi punto di store sul pc,
- effettuando lo screenshot del progetto che si sta visualizzando.

Le modalità di upload del file sono già state trattate nel paragrafo precedente per l'upload del file di progetto. Per maggiori chiarimenti si esorta il lettore a visionare il paragrafo: Selezionare o Caricare il progetto Showcase.

I formati di file consentiti per effettuare l'upload del file sono:

- jpg,

- gif,
- tif,
- png.

Come accennato precedentemente, l'utente amministratore avrà la possibilità di settare l'immagine da visualizzare sulla home page catturando la scena che Showcase propone all'utente in quell'istante.

Nella Figura 17 viene riportato uno screenshot della pagina Home quando viene prelevata l'immagine da Showcase.

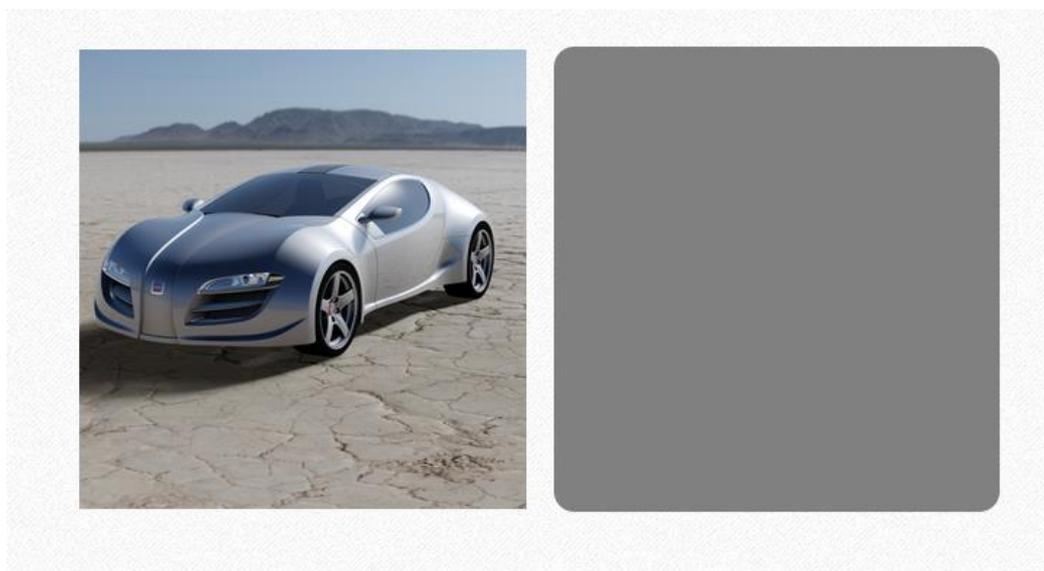


Figura 17

Per effettuare questa operazione l'utente dovrà solamente cliccare sul pulsante "Save Screenshot". Una volta premuto viene richiamata la Message Reference: SAVE_SCREENSHOT che permetterà di salvare l'immagine su un percorso stabilito.

Affinchè venga riportata l'immagine della scena sulla home page è necessario che il software Showcase sia avviato e che venga caricato in quest'ultimo il progetto che si vuole presentare. Se Showcase non viene avviato o non viene aperto nessun progetto al suo interno, sulla home page non verrà presentata alcuna immagine.

3.1.5 Evitare il caricamento delle librerie di materiali



Figura 18

Il flag *Load Library Materials* riportato in Figura 18 (se disabilitato) permette di evitare il caricamento delle librerie di materiali. La disabilitazione di questo flag può essere fatta ai fini dell'ottimizzazione nel caricamento del progetto, quando ad esempio dopo aver effettuato il load del progetto si vuole cambiare l'immagine da visualizzare sull'home page. In questo caso, è possibile cambiare l'immagine, disabilitare il caricamento dei materiali ed effettuare il Load del progetto. Questa operazione permetterà di velocizzare le operazioni di caricamento.

Attenzione: non disabilitare il flag nel caso in cui non si è sicuri del caricamento effettivo dei materiali sul sito.

3.1.6 Abilitare l'utente alla visualizzazione di doppia comparazione del progetto

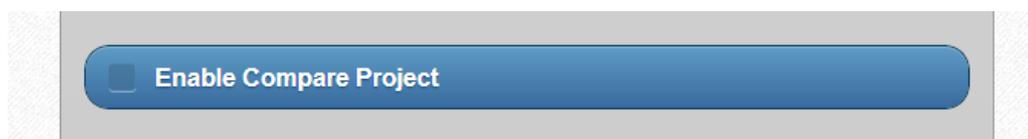


Figura 19

Attraverso l'utilizzo del flag *Enable Compare Project* (Figura 19) è possibile impostare la possibilità da parte dell'utente di avviare una doppia comparazione del progetto. Questa funzione è raggiungibile anche dalla pagina di amministrazione "Compare Project".

Come precedentemente affermato, abilitando la funzione di doppia comparazione del progetto non sarà possibile accedere alla pagina Paintshop.

3.1.7 Salvare e caricare le impostazioni

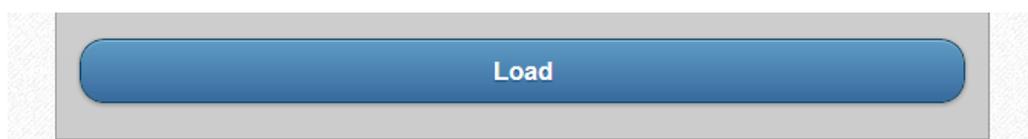


Figura 20

Attraverso questo pulsante si rendono effettive tutte le modifiche di visualizzazione apportate sul sito elencate nei paragrafi precedenti, inoltre, tutti i valori verranno salvati all'interno del database per essere richiamati in fase di utilizzo.

Infine, viene restituita una risposta all'utente in modo da comunicare l'effettivo caricamento del progetto o gli errori riscontrati.

3.2 Compare Project

3.2.1 Scegliere il progetto da visualizzare in Showcase

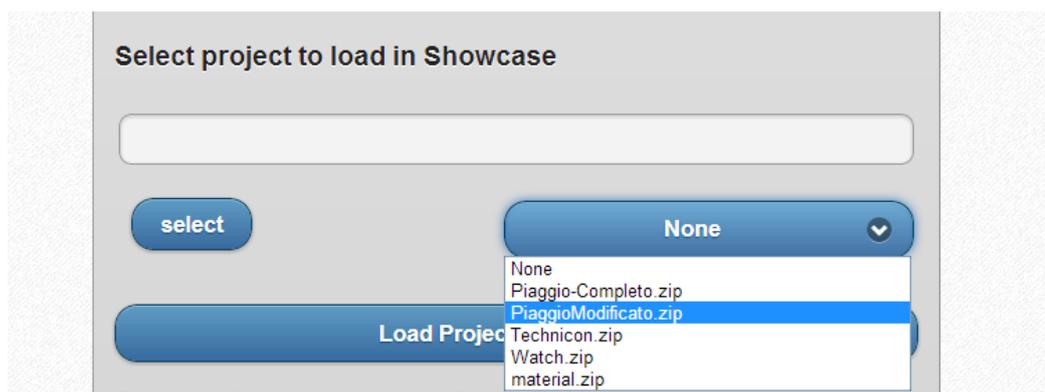


Figura 21

L'operazione di selezione del progetto da visualizzare in Showcase è analoga a quella descritta nel paragrafo: Selezionare o Caricare il progetto Showcase, si rimanda, quindi, il lettore a questa sezione per ulteriori chiarimenti.

Dopo aver selezionato il progetto è necessario cliccare sul pulsante "Load Project". A questa azione sono associate due Message Reference:

- APPLICATION_CLOSE_SCENE che chiude la scena visualizzata fino a quel momento in Showcase.
- APPLICATION_LOAD_SCENE che apre la scena scelta dall'amministratore.

3.2.2 Abilitare/Disabilitare la visualizzazione in modalità compare

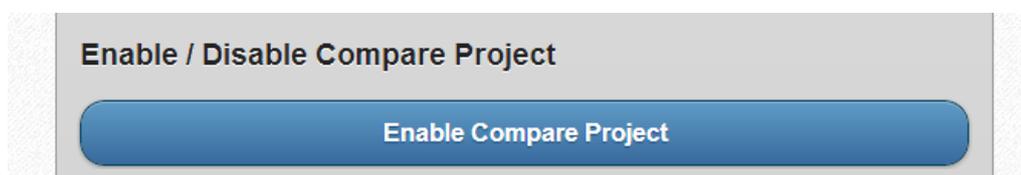


Figura 22

Come visto anche nella precedente pagina l'utente amministratore ha la possibilità di abilitare o disabilitare la funzione di doppia comparazione del progetto. All'interno di questa pagina questa funzione è affidata ad un pulsante che assume il nome "Enable Compare Project" se la funzione di comparazione è disattivata o "Disable Compare Project" se la funzione di comparazione è attivata.

3.2.3 Scegliere il progetto da comparare

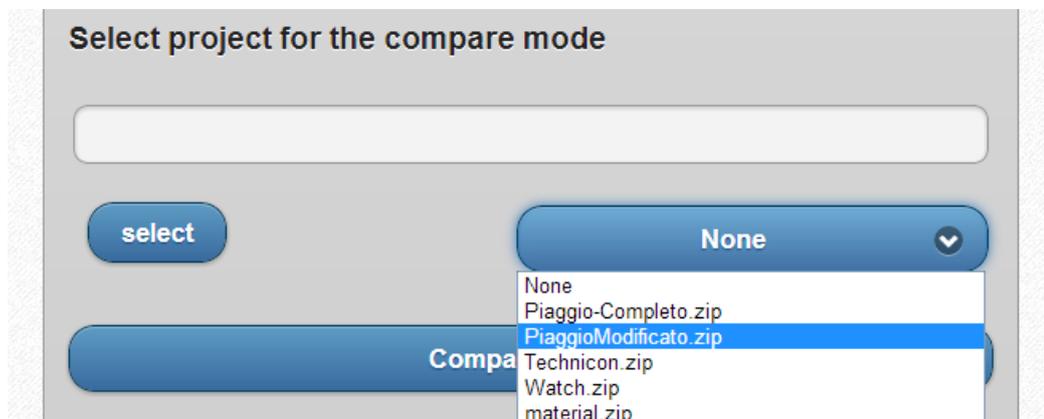


Figura 23

L'operazione di selezione del progetto da comparare è analoga a quella descritta nel paragrafo: Selezionare o Caricare il progetto Showcase, si rimanda, quindi, il lettore a questa sezione per ulteriori chiarimenti.

Dopo aver selezionato il progetto è necessario cliccare sul pulsante "Compare Project". A questa azione sono associate tre Message Reference che permettono di avviare la doppia comparazione del progetto:

- COMPARISON_UI_SET_MODE
- STAGE_OPEN
- VIEWER_SET_LAYOUT

3.2.4 Salvare il progetto con un nome specifico



Figura 24

Ultima funzione prevista per questa pagina è il salvataggio con nome del progetto che si sta visualizzando su Showcase. Per fare ciò l'amministratore dovrà specificare il nome da affidare al progetto nella casella di testo e cliccare sul pulsante "Save Project".

Per eseguire il salvataggio della scena viene adoperata una Message Reference:

- APPLICATION_SAVE_SCENE_WITH_TEXTURES

NOTA: in fase di doppia comparazione del progetto non sarà possibile adoperare la funzione di salvataggio del progetto.

3.3 Option User Project

Le funzioni sotto indicate possono essere eseguite dall'amministratore in qualsiasi pagina di amministrazione.

3.3.1 Profilo utente Wordpress



Figura 25

Questa funzione permette di accedere al pannello di controllo del CMS WordPress. La prima pagina proposta è quella relativa al proprio profilo, dalla quale è possibile:

- modificare i colori del pannello di controllo,
- modificare la password di accesso per l'amministratore,
- ecc.

3.3.2 Chiusura forzata della sessione per l'utente



Figura 26

Nel caso in cui un utente non ha effettuato il corretto logout dall'applicazione e non si vogliono attendere i minuti di tolleranza di inattività, attraverso questa funzione sarà possibile disattivare la sessione dell'utente corrente e rendere nuovamente possibile il login da parte di qualsiasi altro utente.

Dopo cliccato sul pulsante il programma ci mostrerà un messaggio che conferma l'avvenuta chiusura della sessione per l'utente.

4 Funzioni Implementate User

4.1 Paintshop

4.1.1 Componenti del progetto

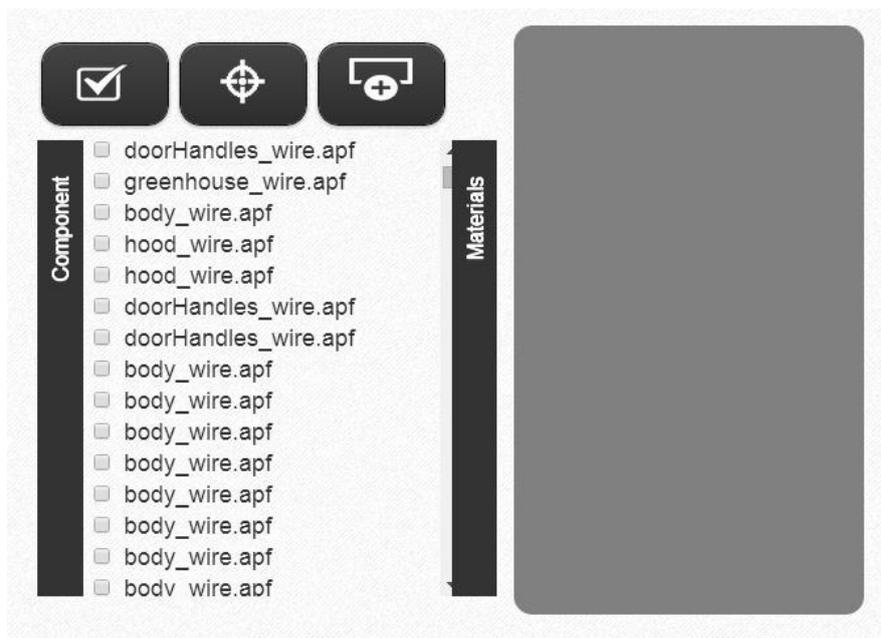


Figura 27

All'interno della scheda "Component" è possibile prendere visione di tutti i componenti che fanno parte del progetto presentato. I nomi dei vari componenti sono decisi dal progettista.

4.1.2 Materiali disponibili

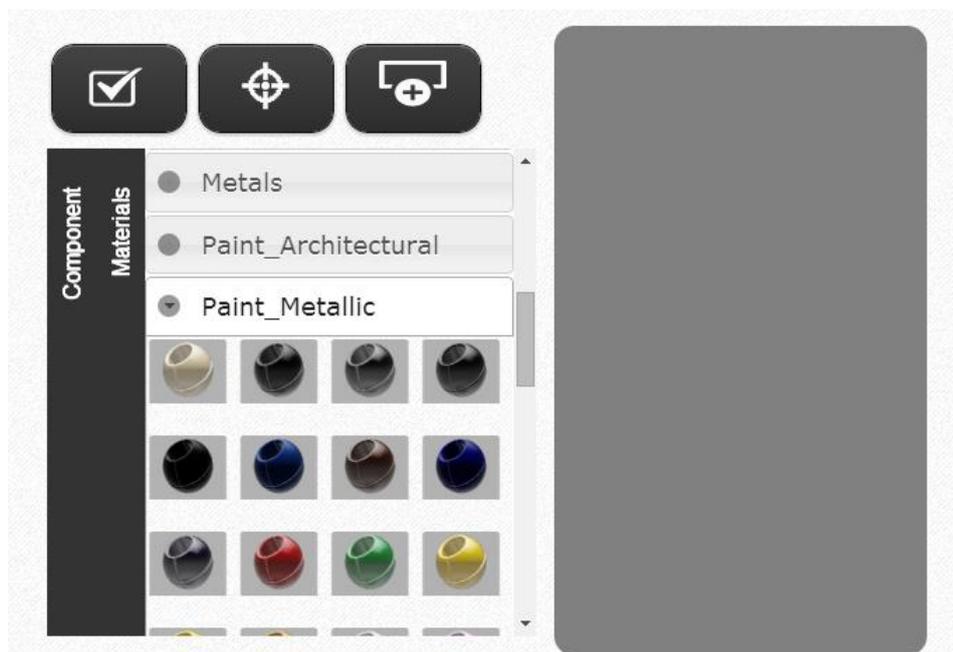


Figura 28

All'interno della scheda "Materials" è possibile prendere visione delle varie tipologie di materiale che possono essere associate ai componenti del progetto. Vengono definite varie tipologie di materiali, ma tra queste ne troviamo due particolari:

- Project: che presenta l'elenco di materiali utilizzati all'interno del progetto suddivisi per categorie;
- CustomLibraries: che presenta l'elenco di materiali delle librerie personali importate in Showcase suddivise per categorie.

4.1.3 Selezione del componente

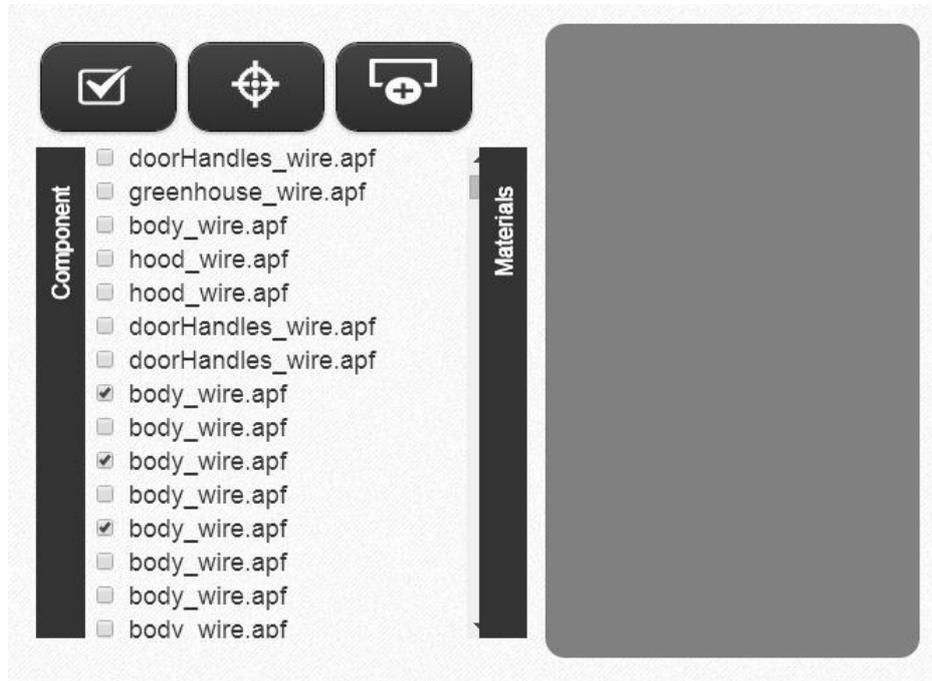


Figura 29

Per ogni componente presentato nella lista viene associata una checkbox che permette di identificare il componente selezionato. Oltre al check sulla voce del componente, la selezione di questo coinvolge un Message Reference: SELECT. Attraverso questa funzione sarà possibile identificare graficamente i componenti selezionati come rappresentato nella Figura 30.



Figura 30

4.1.4 Modifica del materiale al componente selezionato

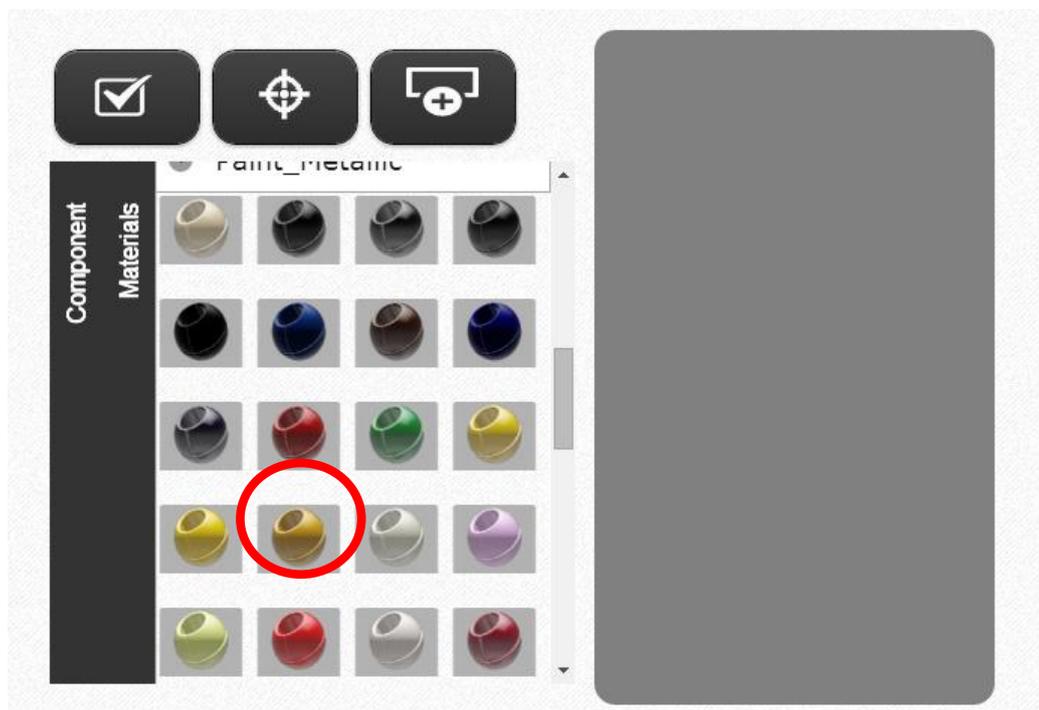


Figura 31

Dopo aver effettuato la selezione del componente sarà possibile modificarlo accedendo alla scheda “Materials” e selezionando una tipologia di materiale, così come rappresentato nella Figura 31.

L’azione di assegnazione del materiale coinvolge due tipologie di Message Reference:

- ASSIGN_EXISTING_MATERIAL utilizzato per modificare il componente selezionato con un materiale facente parte delle librerie di Showcase o delle librerie personali;
- ASSIGN_LIBRARY_MATERIAL utilizzato per modificare il componente selezionato con un materiale facente parte delle librerie del progetto;

Nella Figura 32 è stato applicato il materiale della categoria “Paint_Metallic” evidenziato nella Figura 31 ai componenti “body_wire.apf” evidenziati in Figura 29.



Figura 32

4.1.5 Alternative



Figura 33

Sulla sezione superiore della pagina PaintShop viene riportato uno slider contenente le alternative inserite nel progetto. L'utente avrà la possibilità di scorrere tra le varie alternative e nel caso applicare quella preferita al progetto visualizzato. Per applicare l'alternative al progetto sarà necessario cliccare sulla miniatura che riporta l'anteprima dell'alternative. Quest'azione coinvolge un Message Reference: `ALTERNATIVE_CHOICE_BYLABEL` che permette di applicare l'alternative selezionato sul progetto Showcase.

4.1.6 Aggiungere una nuova alternative al progetto

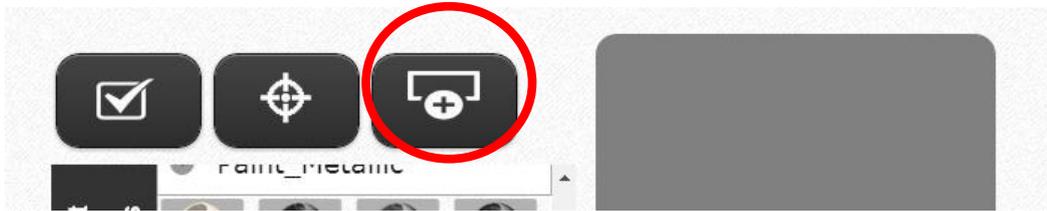


Figura 34

Come affermato precedentemente l'alternative è la combinazione tra componenti e materiali. Dopo aver modificato queste con le funzioni viste sopra, sarà possibile creare un nuovo alternative che presenterà varie combinazioni modificate sul momento.

Il click sul pulsante evidenziato nella Figura 34 permette la creazione di un nuovo alternative mediante l'utilizzo di 2 Message Reference:

- ALTERNATIVE_CREATE_SET utilizzata se non sono presenti set di alternative sul progetto,
- ALTERNATIVE_CREATE_DATA per effettuare l'effettiva creazione su un set di alternative presenti sul progetto (la scelta sul set di alternative dove applicare la creazione di questo viene nascosta all'utente finale e viene automaticamente gestita dal sistema).

NOTA: questa operazione può essere dispendiosa in termini di tempo, ovvero, può richiedere un paio di minuti.

4.1.7 Centro di interesse del progetto sul componente selezionato



Figura 35

Attraverso questa funzione sarà possibile spostare il centro di interesse dalla figura al componente selezionato. Dopo aver selezionato il componente a cui si è interessati, sarà quindi possibile cliccare sul pulsante evidenziato in Figura 35 e spostare il centro di interesse su quest'ultimo.

Per eseguire questa operazione Showcase adoperare una Message Reference specifico, ovvero, BOOKMARK_HOME.

Questa operazione può anche essere utile per permettere di identificare i piccoli componenti che dopo essere stati selezionati non vengono facilmente identificati

in figura. Mediante questa funzione è possibile identificare facilmente sia la posizione del componente che la sua struttura.

4.1.8 Selezionare o deselegionare tutti i componenti del progetto



Figura 36

Attraverso questa funzione sarà possibile selezionare o deselegionare tutti i componenti del progetto con un semplice click sul pulsante evidenziato nella Figura 36. Il Message Reference adoperato da Showcase per riprodurre questa funzione è il SELECT, con l'utilizzo dei parametri "All" e "Add" o "Substract".

4.2 Environment

4.2.1 Sfondo da applicare al progetto

Sulla sezione superiore della pagina Environment viene riportato uno slider contenente gli environment (sfondi) inseriti nel progetto. L'utente avrà la possibilità di scorrere tra i vari environment e nel caso applicare quello preferito al progetto visualizzato. Per applicare l'environment al progetto sarà necessario cliccare sulla miniatura che riporta l'anteprima dell'environment. Quest'azione coinvolge un Message Reference: ENVIRONMENT_LOAD che permette di applicare l'environment selezionato sul progetto Showcase.

Il risultato ottenuto è come quello rappresentato nella Figura 37.



Figura 37

4.2.2 Sorgente di luce preimpostata

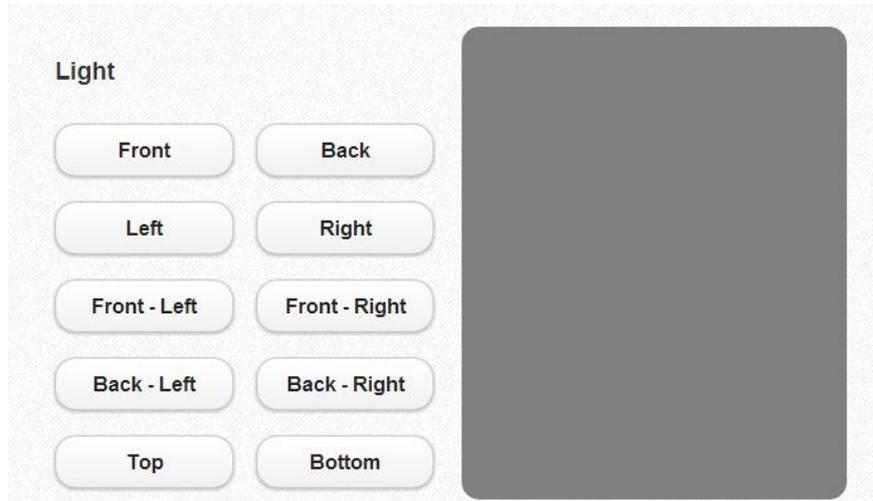


Figura 38

Attraverso l'utilizzo dei pulsanti visti nella Figura 38 precedente è possibile modificare la posizione della sorgente di luce in punti preimpostati:

- Front (frontale),
- Back (posteriore),
- Left (sinistra),
- Right (destra),
- Top (superiore),
- Bottom (inferiore),
- Front-Left (frontale-sinistro),
- Front-Right (frontale-destro),
- Back-Left (posteriore-sinistro),
- Back-Right (posteriore-destro).

I posizionamenti della sorgente di luce su Showcase vengono implementati mediante l'utilizzo del Message Reference: LIGHT_SET_DIRECTION

4.3 Action

4.3.1 Shot

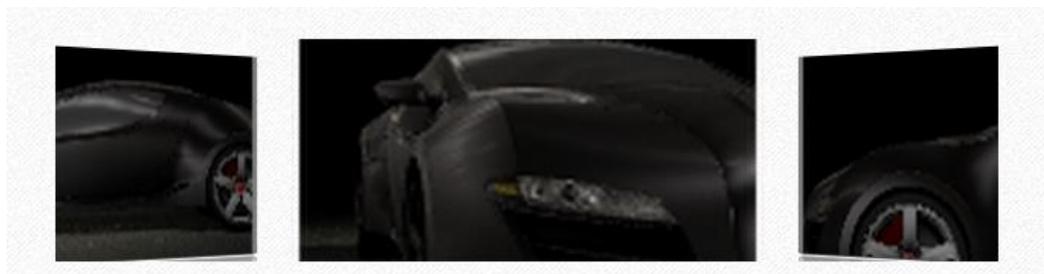


Figura 39

Sulla sezione superiore della pagina Environment viene riportato uno slider contenente gli shot (animazioni o posizioni preimpostate) inseriti nel progetto. L'utente avrà la possibilità di scorrere tra i vari shot e nel caso applicare quello preferito al progetto visualizzato. Per applicare lo shot al progetto sarà necessario cliccare sulla miniatura che riporta l'anteprima dello shot. Quest'azione coinvolge un Message Reference: SHOT_PLAY_SINGLE_BYLABEL che permette di applicare lo shot selezionato sul progetto Showcase.

4.3.2 Trigger

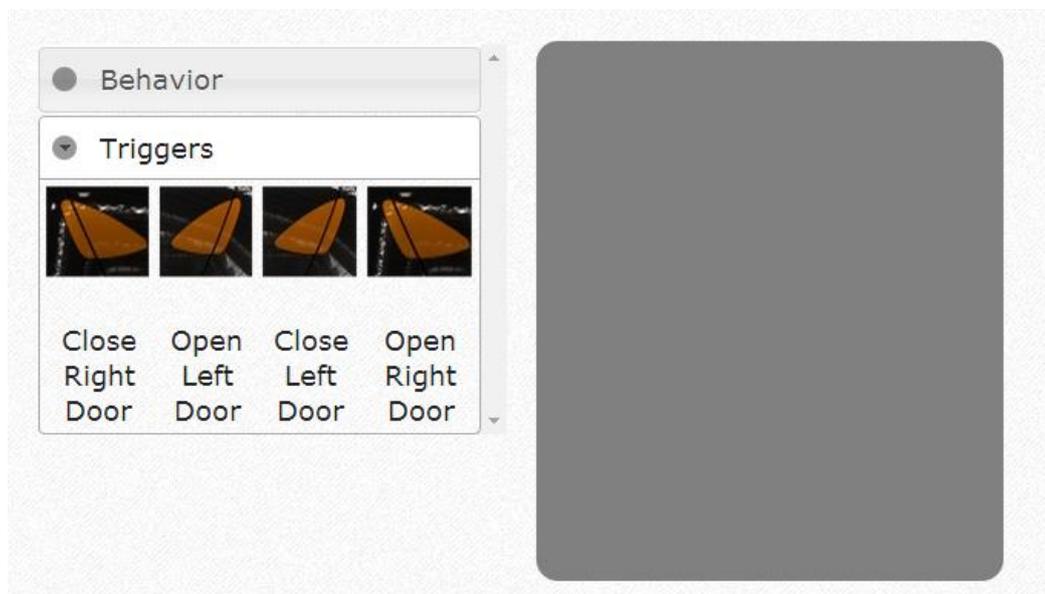


Figura 40

All'interno del menu "Triggers" vengono riportate tutte le animazioni di questo tipo associate al progetto. Per eseguire una di queste animazioni sarà necessario cliccare sull'icona raffigurante il Trigger di interesse.

Per svolgere questa funzione in Showcase viene richiamata la Message Reference: BEHAVIOR_METHOD_EXECUTE.

4.3.3 Behavior

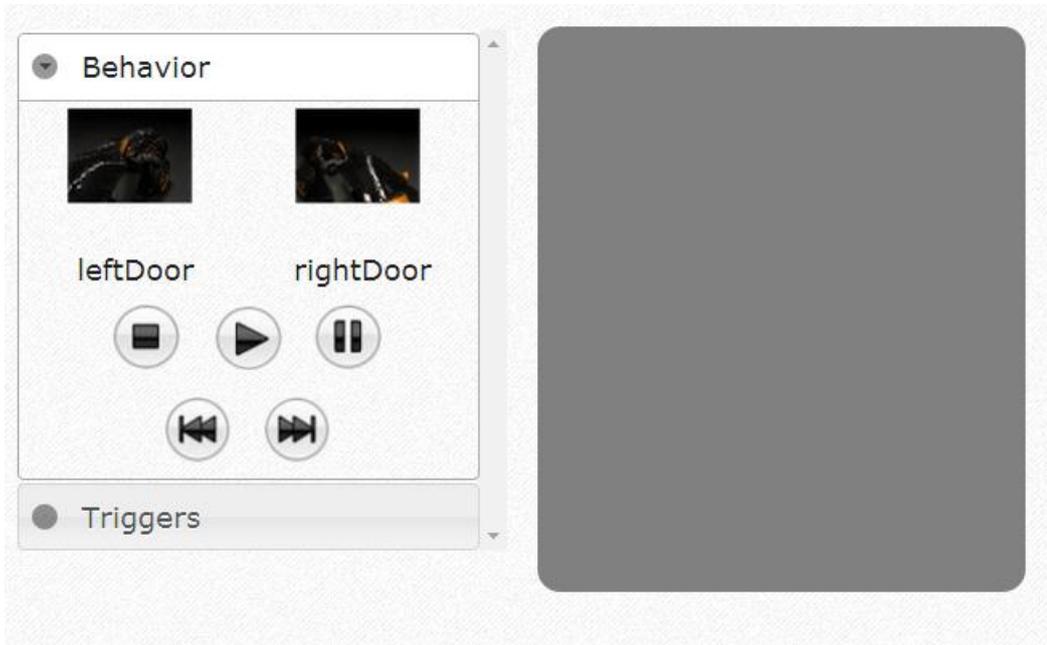


Figura 41

All'interno del menu "Behavior" viene riportato l'elenco dei behavior associati al progetto. Come affermato precedentemente i behavior sono da considerare "i vari passi che compongono il Trigger". Per eseguire i behavior è necessario cliccare su quello di interesse e selezionarlo (così come raffigurato sulla Figura 42).

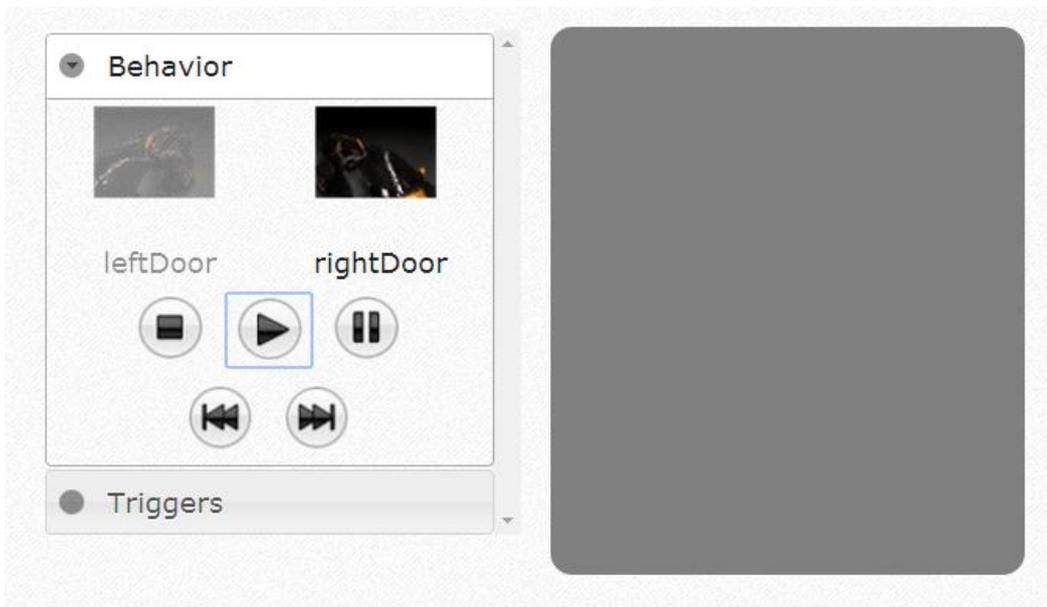


Figura 42

Dopo aver selezionato il behavior di interesse sarà necessario scegliere la modalità di esecuzione di questo cliccando sull'opportuna modalità:

- | | | |
|---|-------------------|---|
|  | StopAndResetToEnd | Permette di stoppare l'esecuzione del behavior e resettare lo stato di questa. |
|  | Continue | Permette di far riprendere l'esecuzione del behavior dal punto in cui è stato fermato e nella modalità con la quale era utilizzato. |
|  | Pause | Permette di mettere in pausa l'esecuzione del behavior |
|  | ContinueBackward | Permette di far riprendere l'esecuzione del behavior dal punto in cui è stato fermato in modalità contraria a quella settata. |
|  | ContinueForward | Permette di far riprendere l'esecuzione del behavior dal punto in cui è stato fermato in modalità coerente a quella settata. |

Anche in questo caso per svolgere questa funzione in Showcase viene richiamata la Message Reference: BEHAVIOR_METHOD_EXECUTE.

Nella Figura 43 viene riportato il risultato ottenuto dalla selezione del Behavior "leftDoor" e del comando "Continue".



Figura 43

4.4 Comuni

All'interno di questa sezione vengono spiegate tutte le funzioni raggiungibili da qualsiasi pagina di interazione con il software Showcase affidate al client.

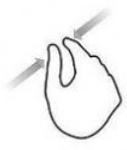
4.4.1 Area Touch



Figura 44

È presente in tutte le pagine adoperate dal client per interagire con il software Showcase ad eccezione della pagina “Compare Project”. I gesti che vengono compiuti all'interno di quest'area vengono interpretati dal software e convertiti in movimenti della telecamera sulla scena presentata da Showcase.

Come affermato sopra i movimenti implementati sono:

		
DRAG	PINCH	SPREAD

Il movimento di tipo drag viene interpretato come una chiamata al Message Reference BUTTON_SIMULATE. I movimenti di tipo pinch e spread vengono interpretati con la chiamata al Message Reference NAVIGATION_SCROLL.

4.4.2 Navigation Options - Undo

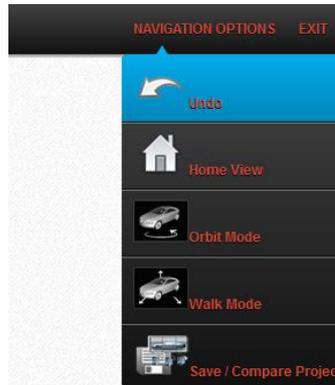


Figura 45

Permette di annullare l'ultima azione annullabile compiuta mediante l'interazione con il software Showcase. Un esempio di azione annullabile è l'assegnazione di un materiale ad un componente, mentre, un esempio di azione non annullabile è il movimento della telecamera sul centro di interesse (azione compiuta mediante l'utilizzo dell'area touch).

La Message Reference utilizzata per compiere quest'azione è UNDO.

4.4.3 Navigation Options - Home View



Figura 46

Questa funzione permette di ripristinare la posizione della telecamera sul progetto facendola ritornare allo stato iniziale. La Message Reference utilizzata per compiere quest'azione è BOOKMARK_HOME. Questa stessa Message Reference viene adoperata anche all'interno della pagina Paintshop per settare il centro di interesse sull'oggetto selezionato. Chiaramente per fare in modo che venga ripristinato lo stato iniziale della telecamera tutti i componenti dell'immagine devono essere deselezionati.

4.4.4 Navigation Options - Orbit Mode

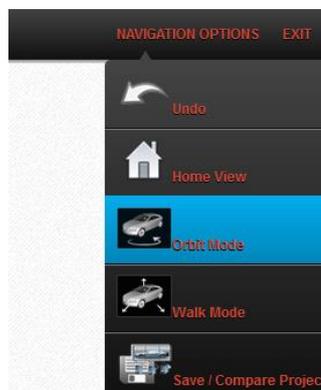


Figura 47

Questa funzione permette di modificare la tipologia di navigazione della telecamera attorno al centro di interesse che è stato settato. La Message Reference adoperata per compiere quest'azione è NAVIGATION_SET_MODE con parametro: "Orbit". Se non era selezionata questa modalità di navigazione, dopo aver inviato il comando, su Showcase comparirà un messaggio: "Navigation Mode: Orbit" che conferma la scelta fatta. Per navigare attorno al centro di interesse è necessario interagire con l'area touch presente sulle pagine attraverso il gesture: Drag.

4.4.5 Navigation Options - Walk Mode

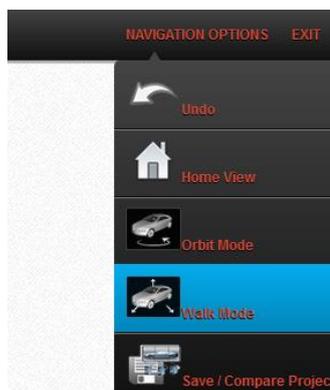


Figura 48

Questa funzione permette di modificare la tipologia di navigazione della telecamera in modalità panoramica. La Message Reference adoperata per compiere quest'azione è NAVIGATION_SET_MODE con parametro: "Walk". Se non era selezionata questa modalità di navigazione, dopo aver inviato il comando, su Showcase comparirà un messaggio: "Navigation Mode: Walk" che conferma la scelta fatta. Per navigare in modalità panoramica è necessario interagire con l'area touch presente sulle pagine attraverso il gesture: Drag.

4.4.6 Navigation Options - Save Project

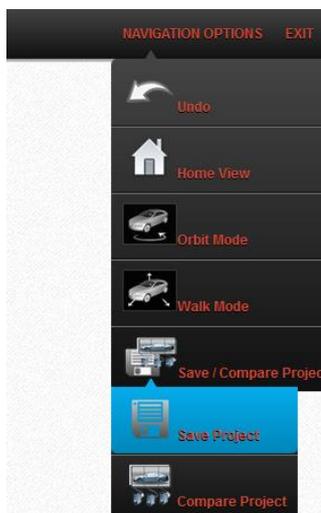


Figura 49

Questo comando permette il salvataggio con un nome specifico della scena visualizzata da parte dell'utente. La Message Reference adoperata per completare quest'azione è APPLICATION_SAVE_SCENE_WITH_TEXTURES. Il nome che viene utilizzato per salvare la scena è stabilito automaticamente dal software ed è composto da:

- nome del progetto
- data
- ora

Dopo aver cliccato il pulsante "Save Project" il client riceverà un messaggio come quello rappresentato nella Figura 50 che riporta il nome del nuovo file salvato.

Il nuovo progetto è automaticamente memorizzato nel percorso: C:\Showcase-Project. Da questo percorso, infatti, questo sarà facilmente raggiungibile anche dall'utente per permettere la comparazione del progetto.

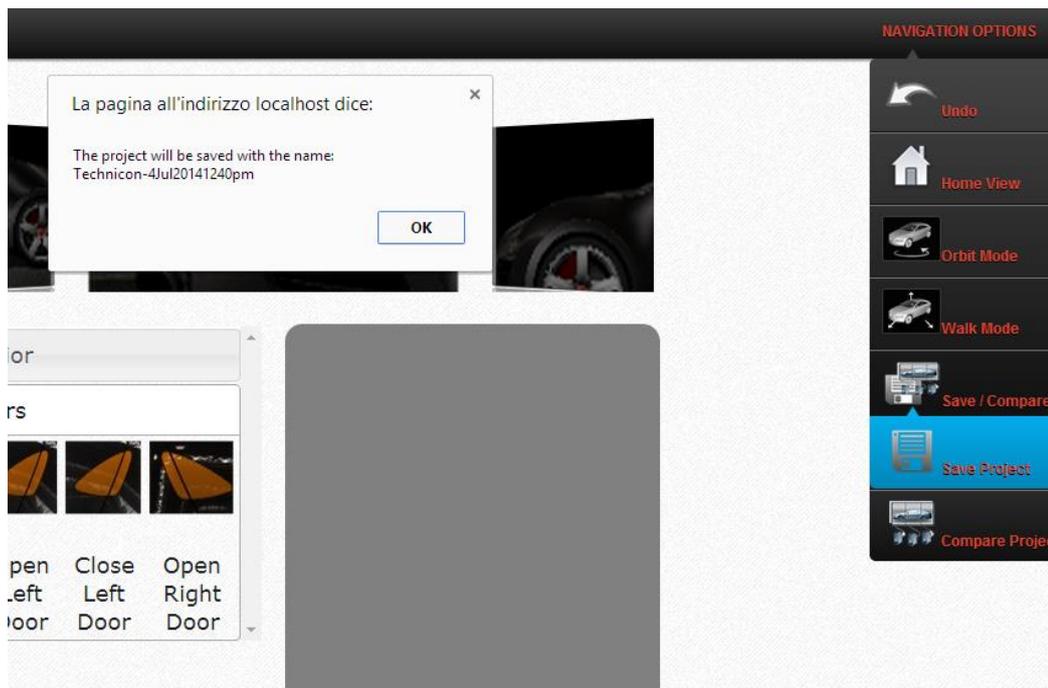


Figura 50

4.4.7 Navigation Options - Compare Project

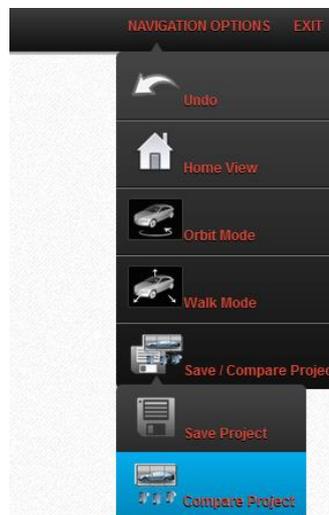


Figura 51

Questo pulsante permette di accedere alla pagina "Compare Project" solo se l'amministratore ha abilitato la funzione di comparazione del progetto. In caso contrario viene visualizzato un messaggio di impossibilità ad accedere alla pagina selezionata.

Se l'utente ha la possibilità di avviare la comparazione del progetto il click su questo pulsante permetterà un redirect alla pagina presentata in Figura 52.

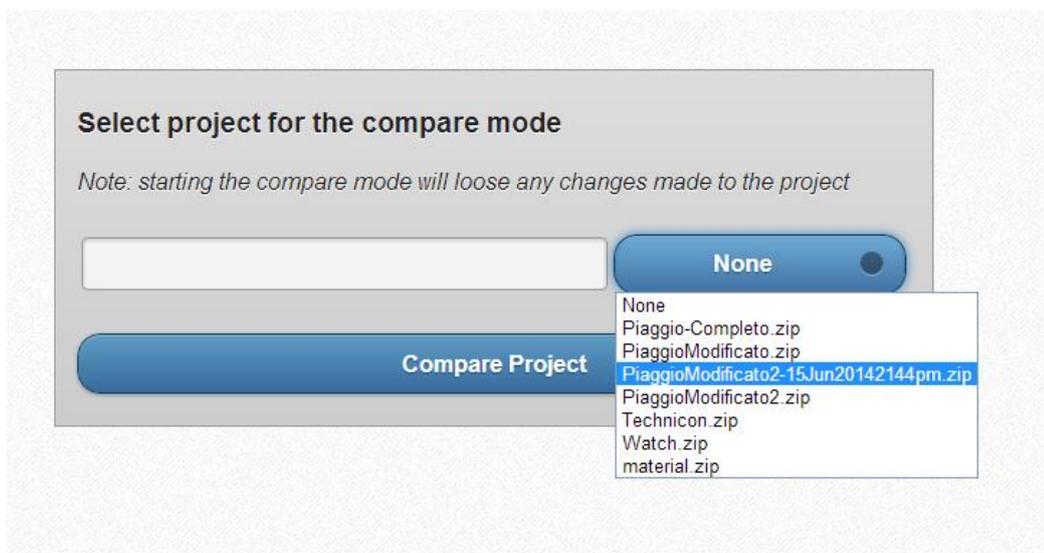


Figura 52

Da questa pagina l'utente avrà la possibilità di scegliere la scena da affiancare a quella già caricata su Showcase per la visualizzazione in comparazione. I progetti disponibili sono presentati all'interno del menu a tendina, come mostrato nella Figura 52. I progetti che fanno parte del menu sono quelli presenti all'interno della cartella: C:\Showcase-Project. Dopo aver scelto il progetto, sarà possibile avviare la comparazione di questo con il pulsante "Compare Project". Per i dettagli implementativi di quest'azione si rimanda il lettore al paragrafo Scegliere il progetto da comparare visto sopra.

La Figura 53 riporta un esempio di doppia comparazione del progetto.



Figura 53

4.4.8 Logout Applicazione



Figura 54

Attraverso il comando “Exit” è possibile effettuare il logout dall’applicazione web. Dopo aver effettuato l’uscita dall’applicazione l’utente verrà reindirizzato nuovamente sulla pagina di login.

Indice

1	Introduzione.....	1
2	Pagine Create	1
2.1	Login Admin	2
2.2	Amministrazione Generale.....	2
2.3	Amministrazione Salvataggio e Comparazione.....	4
2.4	Login User	5
2.5	Home Page.....	5
2.6	Paintshop	6
2.7	Environment	8
2.8	Action	9
2.9	Compare Project.....	10
3	Funzioni Implementate Administrator	11
3.1	Generali	11
3.1.1	Indirizzo IP del server Showcase	11
3.1.2	Percorso di installazione di Showcase.....	11
3.1.3	Selezionare o Caricare il progetto Showcase	12
3.1.4	Caricare l'immagine da visualizzare nella pagina home.....	13
3.1.5	Evitare il caricamento delle librerie di materiali	15
3.1.6	Abilitare l'utente alla visualizzazione di doppia comparazione del progetto	15
3.1.7	Salvare e caricare le impostazioni.....	15
3.2	Compare Project.....	16
3.2.1	Scegliere il progetto da visualizzare in Showcase	16
3.2.2	Abilitare/Disabilitare la visualizzazione in modalità compare	16
3.2.3	Scegliere il progetto da comparare.....	17
3.2.4	Salvare il progetto con un nome specifico	17
3.3	Option User Project	18
3.3.1	Profilo utente Wordpress.....	18
3.3.2	Chiusura forzata della sessione per l'utente	18
4	Funzioni Implementate User	19
4.1	Paintshop	19
4.1.1	Componenti del progetto.....	19
4.1.2	Materiali disponibili	20
4.1.3	Selezione del componente	21
4.1.4	Modifica del materiale al componente selezionato.....	22
4.1.5	Alternative.....	23
4.1.6	Aggiungere una nuova alternative al progetto	24
4.1.7	Centro di interesse del progetto sul componente selezionato	24
4.1.8	Selezionare o deselezionare tutti i componenti del progetto.....	25

4.2	Environment	25
4.2.1	Sfondo da applicare al progetto.....	25
4.2.2	Sorgente di luce preimpostata	26
4.3	Action	27
4.3.1	Shot	27
4.3.2	Trigger	27
4.3.3	Behavior	28
4.4	Comuni	30
4.4.1	Area Touch	30
4.4.2	Navigation Options - Undo.....	31
4.4.3	Navigation Options - Home View	31
4.4.4	Navigation Options - Orbit Mode.....	32
4.4.5	Navigation Options - Walk Mode	32
4.4.6	Navigation Options - Save Project.....	33
4.4.7	Navigation Options - Compare Project	34
4.4.8	Logout Applicazione	36