# Hardware Evaluation & Tests

## Änderungsgeschichte

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Version | Änderung | Autor |
| 04.05.2012 | 1.0 | Erste Version des Dokuments | CH |

## Hardware Setup

Für die Evaluierung der Hardware mussten folgende Punkte geklärt werden: Grösse und Anzahl der Monitore so wie benötigte Grafikkarten. Ersteres wird im Unterkapitel I.6.1 Monitore behandelt, auf den zweiten Punkt wird im Unterkapitel I.6.2 Grafikkarten eingegangen.

### Monitore

Es ist geplant, die Video Wall im Gebäude 4 an der Wand zwischen dem Rektorat und dem Eingang für die Post zu montieren. Die Raumhöhe dieses Gebäudes ist aber im Vergleich zu anderen Räumen an der HSR eher tief, sie beträgt 2.81 Meter. Daher war es fraglich, ob sich eine grosse Videowand gut in diesen Raum einbringen kann.

Neben dem Finden der passenden Räumlichkeiten ist auch die optimale Anzahl der Bildschirme und deren Anordnung ein wichtiges Thema. Folgende drei Varianten standen zur Diskussion:

* 3 x 3 55“ Monitore
* 2 x 2 55“ Monitore
* 1 x 6 55“ Monitore

Um eine realistische Einschätzung machen zu können, wie die drei unterschiedlichen Monitorkonstellationen im für die Video Wall vorgesehenen Raum wirken, wurde eine Visualisierung mithilfe eines Hellraumprojektors durchgeführt. Dazu wurden die Seitenverhältnisse der verschiedenen Konstellationen aufgezeichnet und auf eine A4 Folie gedruckt. Zusätzlich wurde ein gewünschtes Anzeigemedium, in diesem Fall ein Poster, ebenfalls auf der Folie platziert. Da sich an der Wand, an welcher die Video Wall installiert werden soll, zurzeit noch ein Infostand (Möbel-Elemente mit Broschüren, eine Pinnwand mit Plakaten und ein öffentlich zugänglicher PC) befindet, wurden die drei Montagevarianten an die gegenüberliegende Wand projiziert. Der Hellraumprojektor wurde so im Raum platziert, dass die Projektion jeweils soweit vergrössert wurde, dass sie den echten Massen der Monitore entsprach.

#### Variante A: 3 x 3 55“ Monitore



Abbildung 15 - Variante A: 3 x 3 55" Monitore, Ansicht

Wie aus der Aufgabenstellung ersichtlich ist (TODO: Aufgabenstellung), wurde eine Monitorwand mit 3 x 3 55“ Monitoren vorgeschlagen. Zu Beginn wurde befürchtet, dass diese durch ihre Abmessungen übermässig gross in dem Raum erscheinen würde. Auch wurde davon ausgegangen, dass die auf der Video Wall dargestellten Elemente nicht auf einen Blick erfasst werden können.



Abbildung 16 - Variante A: 3 x 3 55" Monitore, Hellraumprojektor Test

Durch die anschauliche Projektion konnte sich das Team jedoch von dem Gegenteil überzeugen. Das auf der Video Wall dargestellte Poster besitzt in dieser Variante eine angenehme Grösse, um die darauf platzierten Texte zu lesen und die Bilder zu betrachten. Auch die Wand wirkt nicht zu massiv, dafür sehr eindrücklich. Das klassische Format mit dem Seitenverhältnis 16:9 eignet sich auch gut für Spiele und die Darstellung von Videos.

#### Variante B: 2 x 2 55“ Monitore



Abbildung 17 - Variante B: 2 x 2 55" Monitore, Ansicht

Wie im Unterkapitel I.6.1.1 Variante A: 3 x 3 55“ Monitore erwähnt, wurde bei der Variante A davon ausgegangen, dass die Monitorwand im Gebäude 4 an der vorgesehenen Wand zu gross wirken würde. Daher wurde eine kleinere Variante mit 2 x 2 55“ Monitoren ebenfalls getestet.



Abbildung 18 - Variante B: 2 x 2 55" Monitore, Hellraumprojektor Test

Aus Abbildung 12 - Variante B: 2 x 2 55" Monitore, Hellraumprojektor Test (auf dem Hellraumprojektor sind immer noch 3x3 Monitore sichtbar, da diese auf der Folie fest eingezeichnet wurden) ist jedoch schnell ersichtlich, dass diese Konstellation klein und verloren wirkt im Raum. Die Eindrücklichkeit, welche Variante A (siehe I.6.1.1 Variante A: 3 x 3 55“ Monitore) vermittelt, entfällt hier.

#### Variante C: 1 x 6 55“ Monitore



Abbildung 19 - Variante C: 1 x 6 55" Monitore, Ansicht

Diese Variante fügt sich von den Abmessungen her perfekt in den Gang des Gebäudes 4 ein. Die Personen, die an der Video Wall vorbei gehen, müssen bei dieser Variante eine längere Strecke bewältigen, bis sie das andere Ende der Wand erreichen. Daher ist die Zeit, in der sich die Passanten vor der Video Wall bewegen, bei dieser Monitorkonstellation grösser. Die längere Zeitspanne bietet noch bessere Gelegenheit, die vorbeilaufende Person zu animieren, die Video Wall zu benutzen. Denkbar ist auch, dass die Möbel-Elemente des Infostandes (siehe Kapitel I.6.1 Monitore) ihren Platz behalten und die sechs Bildschirme darüber montiert werden. Das 1 x 6 Format ist jedoch für klassische Anwendungen wie Videos oder Spiele unvorteilhaft. Auf den Seiten der Bildschirmfläche würde zu viel Platz ungenutzt bleiben. 

Abbildung 20 - Variante A: 1 x 6 55" Monitore, Hellraumprojektor Test

In der Abbildung 10 - Variante A: 1 x 6 55" Monitore, Hellraumprojektor Test ist ersichtlich, dass das auf der Video Wall angezeigte Poster nur über die mittleren beiden Bildschirme geht. Ein weiterer negativer Punkt ist, dass die Konstellation mit ihrer geringen Höhe im Raum verloren wirkt, obwohl dieser selbst auch über keine grosse Höhe verfügt. Der Hauptnachteil ist jedoch, dass für diese Länge der Monitorkonstellation mehrere Kinects benötigt werden würden, um den gesamten Bereich mit Sensoren abdecken zu können. Dies würde die Entwicklung verkomplizieren.

#### Fazit

Die Nutzwertanalyse bietet eine Auswertung der Kriterien, die in diesem Kapitel für die einzelnen Monitorkonstellationen diskutiert wurden.

TODO: Erklärung Gewichtungswerte

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nutzwertanalyse: Auswahl Monitorkonstellation für Video Wall | | | | | | |  |
|  |  | **Variante 1** | | **Variante 2** | | **Variante 3** | |
|  |  | **3 x 3 55" Monitore** | | **2 x 2 55" Monitore** | | **1 x 6 55" Monitore** | |
| **Kriterium** | **Gewichtung** | **Bewertung** | **Total** | **Bewertung** | **Total** | **Bewertung** | **Total** |
| Eignung für Raumhöhe (Raumgefühl) | 5 | 3 | 15 | 2 | 10 | 5 | 25 |
| Bildschirmfläche überblickbar | 3 | 4 | 12 | 5 | 15 | 2 | 6 |
| Eignung des Formats (Seitenverhältnis) | 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 |
| Darstellungsqualität/-grösse zum Lesen | 5 | 5 | 25 | 3 | 15 | 2 | 10 |
| Kosten | 1 | 1 | 1 | 4 | 4 | 3 | 3 |
| **Total Punkte** |  |  | **58** |  | **49** |  | **47** |
| **Rang** |  |  | **1** |  | **2** |  | **3** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| Bemerkung: Die Gewichtungs- / Bewertungsskala geht von 1 (am schlechtesten) bis 5 (am besten). | | | | | | |  |

Tabelle 3 - Nutzwertanalyse: Monitorkonstellation für Video Wall

Aus der Analyse (siehe Tabelle 3 - Nutzwertanalyse: Monitorkonstellation für Video Wall) geht hervor, dass sich die ursprünglich vorgeschlagene Variante (siehe I.6.1.1 Variante A: 3 x 3 55“ Monitore) am besten für den vorgesehenen Raum eignet.

### Grafikkarten

Für die gewünschte Monitorkonstellation von 3 x 3 Bildschirmen wurde nach einer Grafikkartenlösung für die Ansteuerung von neun Bildschirmen gesucht. Daher wurden Kartenhersteller oder Drittanbieter bezüglich einer Offerte angefragt. Die erhaltenen Offerten können im Anhang (TODO) eingesehen werden.

Die Offerte der Firma Matrox konnte eine sehr zufriedenstellende Lösung anbieten. Folgende Karten wurden gewählt:

1. Matrox M9188 mit 8 Anschlüssen



Abbildung 21 - Matrox M9188

1. Matrox M9128 mit 2 Anschlüssen



Abbildung 22 - Matrox M9128

## Auflösung Video Wall

Am 15.03.2012 wurde die Testhardware aufgebaut. Dabei wurden die im Kapitel (TODO: Verlinkung Vorstudie) beschrieben Karten in einen Schulcomputer eingebaut. An diesen wurden neun Monitore (Fujitsu P22W-5 ECO IPS, 22 Zoll) angeschlossen mit je einer maximalen Auflösung von 1680 x 1050. Dies entspricht nicht ganz dem vorgesehenen Setup von 3x3 FullHD Monitoren, ist aber für ein Testsetup ausreichend.



Abbildung 3 - Testhardware

### Performance Tests mit WPF Applikationen

#### Übersicht

Um zu testen, wie flüssig verschiedene WPF Applikationen auf der Test Wall laufen, wurde einerseits die Studienarbeit Project Flip 2.0[[1]](#footnote-1), welche das Team im Herbstsemester 2011 erarbeitet hatte (Applikation, mit welcher Projekte durchstöbert, gefiltert und gelesen werden können), und zum anderen die Testapplikation für den empirisch formativen Test (TODO: Verlinkung) genutzt.

Für die Steuerung der neu eingebauten Hardware standen zwei Treiber zu Verfügung, einer basiert auf dem Windows Display Driver Model (WDDM[[2]](#footnote-2), neu seit Windows Vista) und der andere auf dem Windows 2000 Display Driver Model (XDDM[[3]](#footnote-3)).

#### WDDM

Zu Beginn wurde der WDDM-Treiber verwendet. Mit diesem lief jedoch keine Applikation flüssig, schon nur das Vergrössern einer Applikation auf alle neun Bildschirme dauerte ein paar Sekunden. Applikationen mit einem aufwändigen GUI und Animationen, wie bei Project Flip 2.010, hatten starke Probleme. Die Applikation war sehr langsam und die Bildschirme waren nicht immer synchron. Bei einer tieferen Auflösung (1280 x 800 - 640 x 480 pro Bildschirm) liefen die Monitore wieder ohne Probleme synchron, aber auch mit diesen Einstellungen war die Applikation nicht flüssig und reagierte nur langsam. Die Testapplikation war ebenfalls langsam. Die Poster wurden der Applikation zum Testzeitpunkt als XPS-Dokumente zur Verfügung gestellt. Der Wechsel vom einen zum nächsten Poster brauchte spürbar Zeit.

#### XDDM

Daraufhin wurde der XDDM Treiber installiert, in der Hoffnung, dass dieser performanter sei. Zusätzlich wurden bei der Project Flip 2.010 Applikation alle Effekte (Schlagschatten- oder Unschärfeeffekt) des GUIs entfernt. Dadurch konnte zumindest einigermassen flüssig durch die Projekteübersicht gescrollt werden. Trotz Allem waren aufwändigere Animationen in der hohen Auflösung nicht flüssig. Die dargestellten XPS-Dokumente der Testapplikation brauchten bei einer hohen Auflösung immer noch einige Zeit, um geladen zu werden. Diese Zeit war auch immer noch spürbar, wenn die Auflösung weit heruntergesetzt wurde (640 x 480 pro Bildschirm).

#### Darstellungsoptionen Poster / PDF

Im Zuge der Evaluation I.2.2 PDF Darstellung wurde die Applikation für den empirisch formativen Test leicht geändert, um weitere PDF Darstellungsoptionen zu prüfen. Die Variante 1: PDF direkt darstellen konnte nach kurzer Testphase ausgeschlossen werden und wurde daher nicht mit verschiedenen Auflösungen getestet. Variante 3: Umwandlung zu Bild hingegen wurde auf der Wand ausführlicher untersucht. Die Bilder benötigten bei den verschiedenen Auflösungen erwartungsgemäss immer etwa gleich lange, um geladen zu werden. Mit dieser Variante könnte die Video Wall daher die volle Auflösung nutzen.

### Test mit DirectX Applikationen

Das Hardware Setup mit den zwei Matox Grafikkarten ist bezüglich Performance suboptimal. So kann zum Beispiel beim Abspielen eines Videos oder einer einfachen Animation ein leichtes "Ruckeln" festgestellt werden. Da in der HSR Video Wall Applikation Animationen, später vielleicht auch Videos, eingesetzt werden sollen, stellt dieser Fakt nachhaltig ein grösseres Problem dar. Diese Problematik wird weiter verstärkt, da die Applikation eine neue Technologie demonstrieren soll und sofort einen positiven Eindruck auf den Benutzer hinterlassen soll.

Aus diesem Grund wurde bei dem Meeting vom 12.04.2012 mit Markus Flückiger von der Zühlke Engineering AG die Problematik bezüglich Grafikkarten besprochen. Seine erste Idee war, dass das Problem mit WPF zusammenhänge, da diese Technologie nicht auf Performance ausgelegt ist. Nach Absprache mit Spezialisten der der Zühlke Engineering AG in einem Mail vom 16.04.2012 (TODO: Referenz, Anhang?) wurde vorgeschlagen, dass der GUI Layer der Applikation mit DirectX entwickelt werden soll, um bessere Performance zu erhalten.

Da eine Ersetzung von WPF durch DirectX grossen Aufwand mit sich bringen würde, wurde zuerst abgeklärt, ob dies denn tatsächlich schneller funktionieren würde. Dies wurde mit verschiedenen 3D Programmen getestet, speziell mit 3D Computer Games (TODO: Referenz?). Bei diesen Tests wurde sehr schnell festgestellt, dass die Matrox Grafikkarten nicht den vollen Befehlssatz von DirectX implementieren (entsprechende Fehlermeldungen wurden bei den Tests angezeigt). Nachdem die Tests mit den Games fehlschlugen, wurden weiter Tests mit zwei Video Playern (VLC, Windows Media Player und selbst programmierte WPF Applikation ...XXXXXXXXXXXX) durchgeführt. Es wurde mit dem Windows 7 Beispiel Video (C:\Users\Public\Videos\Sample Videos\Wildlife.wmv) getestet. Dabei wurde folgendes festgestellt:

* VLC: Videos laufen flüssig mit DirectX oder mit Direct2D, evt. einzelne Frames übersprungen. Mit allen anderen Einstellungen funktioniert die Ausgabe nicht. Hervorzuhaben ist speziell, dass Direct3D nicht unterstützt wird.
* Windows Media Player: Videos laufen verlangsamt (ca. 0.6 Mal so schnell wie normal) ab bis etwa 20 Sekunden, danach wir an das Ende des Videos vorgespult.
* WPF Applikation: Video ruckelt spürbar, kann aber trotzdem angesehen werden und es tritt kein Fehler auf.

Tendenziell kann festgestellt werden, dass die Tests bei tieferer Auflösung schneller funktionieren als bei einer höheren Auflösung. Da nicht beliebig viel Zeit zur Verfügung stand und Experten für den Setup mit neun Monitoren und zwei Matrox Grafikkarten fehlten, muss der genaue Setup sowie die Performance mit DirectX nochmals genauer abgeklärt werden, wenn tatsächlich mit DirectX gearbeitet wird. Die Applikation wurde wie geplant weiter mit WPF entwickelt.

1. |  |  |
   | --- | --- |
   | [elmer11] | Lukas Elmer, Christina Heidt, Delia Treichler, „Project Flip 2.0“,  <http://eprints3.hsr.ch/220/>  letzter Zugriff: 13.04.2012 |

   [↑](#footnote-ref-1)
2. TODO <http://msdn.microsoft.com/en-US/library/aa480220.aspx> [↑](#footnote-ref-2)
3. TODO <http://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/hardware/ff570584(v=vs.85).aspx> [↑](#footnote-ref-3)