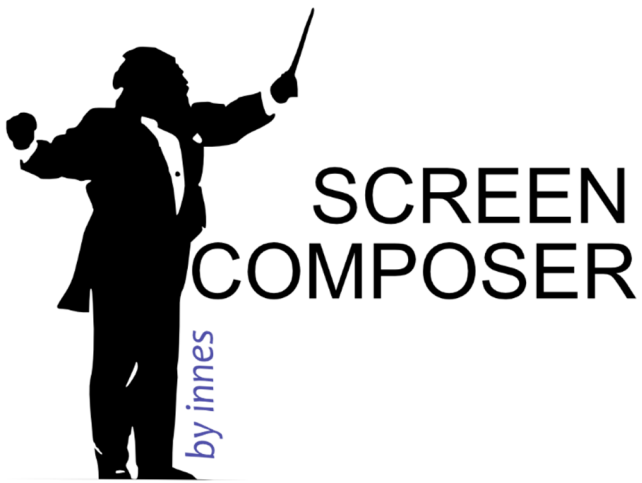


Manuel de l'utilisateur



Avril 2016
Screen Composer G3 – Manuel Utilisateur
Version 1G

SOMMAIRE

<i>I. INSTALLATION DES LOGICIELS</i>	6
<i>Pré-requis</i>	7
1. INSTALLATION & PARAMÉTRAGE DU LOGICIEL GEKKOTA	8
1.1. Installation du logiciel Gekkota	8
1.1.1. Clé autorun (Windows)	8
1.1.2. Gekkota déjà pré-installé	8
1.2. Paramétrage du logiciel Gekkota	8
1.2.1. Configuration	9
1.2.1.1. Administrateur	9
1.2.1.2. Lan	9
1.2.1.3. Écran	9
1.2.1.4. Serveurs	10
1.2.1.5. Licence	10
1.2.2. Maintenance	11
1.2.2.1. Date et heure	11
1.2.2.2. Mire	11
1.2.3. Information	11
1.2.3.1. Version	11
1.2.3.2. Réseau	12
2. INSTALLATION & PARAMÉTRAGE DU LOGICIEL SCREEN COMPOSER	13
2.1. Installation du logiciel Screen Composer sur le poste de travail	13
2.2. Paramétrage du logiciel Screen Composer sur le poste de travail	14
<i>II. UTILISATION DE SCREEN COMPOSER</i>	15
1. PRÉSENTATION DU LOGICIEL DE COMPOSITION	16
1.1. Barre de menu	16
1.2. Barre d'outils	16
1.3. Référentiel	17
1.4. Composition de la grille de programmes	17
1.5. Rapport de commandes	17
2. NOUVEAU PROJET / TYPE DE PROJET	18
2.1. Créer un nouveau projet (type app « Playzilla » par défaut)	18
2.1.1 Récupérer le projet Screen Composer d'un poste	20
2.1.2 Créer un nouveau projet (type app « SignMeeting »)	21
2.2. Ouvrir une grille de programmes existante	22
2.3. Référentiel de médias	22

2.3.1. Créer un référentiel de médias.....	22
2.3.2. Changer le référentiel de médias	23
3. CONFIGURATION DU PROJET	23
3.1. Préférences du projet	25
3.1.1. Nom de la grille de programme.....	25
3.1.1. Affectation du référentiel de média.....	25
3.2. Players	25
3.2.1. Affectation des players	25
3.2.1.1. Ajouter des players par auto détection	25
3.2.1.2. Ajouter des players depuis un fichier MS Excel	26
3.2.1.3. Ajouter un player manuellement	28
3.2.2. Modifier un player déjà présent dans la liste	29
3.2.3. Supprimer un player de la liste.....	29
3.2.4. Nettoyer un player de la liste	29
3.2.5. Remarques sur les players	30
3.3. Calendrier	31
3.4. Publication.....	31
3.4. Réseau	31
3.5. Tâches.....	31
3.5. Commandes utilisateurs	31
4. COMPOSITION DE LA GRILLE DE DIFFUSION.....	32
4.1. Mes grilles d’habillage	32
4.1.1. Fonctionnalités.....	32
4.1.2. Créer une nouvelle grille d’habillage.....	32
4.1.3. Propriétés	33
4.1.3.1. Renommer une grille d’habillage	33
4.1.3.2. Générer une description automatique d’une grille d’habillage.....	33
4.1.4. Édition des caractéristiques générales de l’habillage.....	34
4.1.4.1. Ajouter une zone.....	36
4.1.4.2. Modifier les propriétés d’une zone d’un habillage	39
4.1.4.3. Supprimer une zone	40
4.1.5. Supprimer un habillage.....	40
4.2. Mes médias	41
4.2.1. Média de type fichier ou règles.....	41
4.2.1.1. Insertion d’un média	42
4.2.1.2. Règles de dossier à jouer (Playfolder).....	42

4.2.1.1. Récapitulatif des fonctions XPATH disponibles	43
4.2.1.3. Règles de fichier à jouer	44
4.2.1.3. Playlist	44
4.2.1.4. Assistant de génération de document multimédia.....	45
4.2.1.2.1. Créer un document multimédia au moyen d'un modèle	45
4.2.1.2.2. Formulaire d'édition d'un document multimédia associé à un personnalisée	45
4.2.1.2.2.1. Formulaire de saisie	45
4.2.1.2.2.2. Médias liés	46
4.2.1.2.2.2. Propriétés.....	47
4.2.1.2.3. Menu contextuel de l'assistant de génération de documents multimédias	47
4.2.1.3. Menu contextuel de " Mes médias "	48
4.2.1.3.1. Créer un " Nouveau dossier / sous-dossier "	48
4.2.1.3.2. Créer un fichier texte	49
4.2.1.4. " Ajouter " un média dans la bibliothèque.....	49
4.2.1.5. Pages HTML	49
4.2.2. Favoris réseau	51
4.2.2.1. Diffuser une capture audio/vidéo ou recevoir la TNT au moyen d'une carte DVBT-CVBS .	51
4.2.2.2. Diffuser une page web " URL "	52
4.2.2.3. Insérer un favori réseau dans le calendrier	52
4.2.2.4. Éditer un favori réseau	53
4.2.3. Fonts (Polices de caractères)	53
4.3. Feuille de composition : Calendrier.....	55
4.3.1. Planification de la diffusion des médias dans le calendrier	56
4.3.1.1. Généralités sur l'affichage des plages horaires dans le calendrier	56
4.3.1.2. Insérer les médias et habillages dans le calendrier	56
4.3.2. Fonctions du calendrier	57
4.3.2.1. Copier / Coller une plage horaire	57
4.2.2.2. " Editer " : insérer ou modifier l'ordre de passages des médias	58
4.2.2.3. Planification d'une plage horaire récurrente	59
4.4. Feuille de composition : Évènements.....	60
4.4.1. Gekkota : Calendrier	60
4.4.2. Gekkota : Autres plages horaires	61
4.4.3. Gekkota : Tâche.....	62
4.4.3.1. Insertion d'une fonction "Tâche"	62
4.4.4. Mes Périphériques	63
4.4.4.1. Insérer une fonction d'un périphérique.....	65

4.5. Feuille de composition : Medias	66
5. COMMANDES DE LA BARRE D'OUTILS	67
5.1. Publication de la grille de programme	67
5.2. Mise à jour du firmware	67
5.3. Nettoyer les données du player	68
6. RAPPORT DE COMMANDE	69

I. INSTALLATION DES LOGICIELS

Pré-requis

Pour l'installation du logiciel Screen Composer, nous vous recommandons de respecter les pré-requis mentionnés ci-après.

Configuration minimale pour logiciel Screen Composer :

- OS : Windows XP, Windows 7/Vista, Windows Server 2000 / 2003 / 2008R2
- Java 1.5 ou supérieur
- Ouverture du port http (80) en sortie

Nous vous recommandons d'installer les logiciels dans l'ordre proposé.

1. INSTALLATION & PARAMÉTRAGE DU LOGICIEL GEKKOTA

Pour l'installation du logiciel Gekkota (le logiciel player), reportez-vous à l'un des paragraphes ci-dessous selon le modèle de player que vous utilisez.

Attention, la configuration du player nécessite d'installer le plug-in Adobe Flash Player 10.1 ou supérieur dans votre navigateur Web.

1.1. Installation du logiciel Gekkota

1.1.1. Clé autorun (Windows)

Si votre logiciel vous a été livré sous la forme d'une clé USB autorun, placez simplement cette clé dans un emplacement USB sur votre player équipé de Windows XP/XPE/Vista/7. Attendez la fin de l'installation qui peut prendre quelques minutes. Passez au paragraphe 5. Paramétrage du logiciel Gekkota.

Attention :

- Sur des écrans Samsung série N, l'écran peut subitement devenir bleu. Cet état peut persister sur de longues périodes. Ne redémarrez pas manuellement l'écran.
- Si Windows vous propose de redémarrer pendant cette période, répondez "non".

1.1.2. Gekkota déjà pré-installé

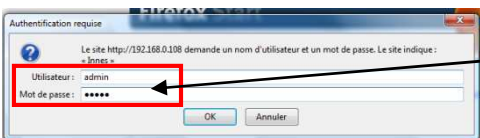
Si votre logiciel est déjà préinstallé sur le matériel player, aucune installation n'est nécessaire. Passez directement au paragraphe suivant pour paramétrer votre player.

1.2. Paramétrage du logiciel Gekkota



Ouvrez une fenêtre Internet Explorer ou Firefox.

Tapez l'adresse IP de votre machine player, par défaut : "http://192.168.0.2".



À l'ouverture de la fenêtre d'identification, entrez **admin** comme identifiant et comme mot de passe.

1.2.1. Configuration

1.2.1.1. Administrateur



❶ L'interface de configuration s'affiche.

❷ L'onglet "Administrateur" récapitule les données de l'équipement que vous allez configurer.

❸ Au besoin, renommez l'équipement.

❹ Validez la page.

1.2.1.2. Lan

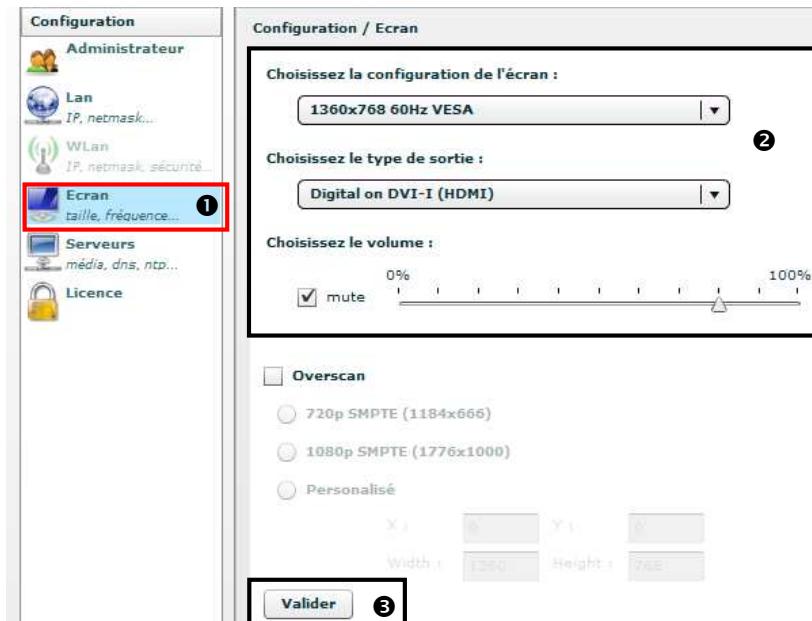


❶ Cliquez sur "Lan"

❷ Vérifiez l'adresse IP de l'équipement, le masque et la passerelle. Si vous avez modifié l'adresse IP, mettez-la à jour.

❸ Validez la page.

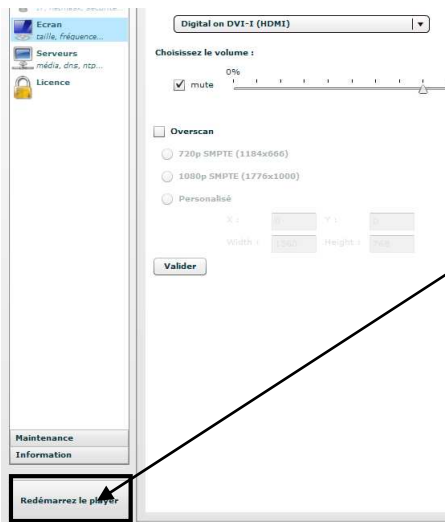
1.2.1.3. Écran



❶ Cliquez sur "Écran"

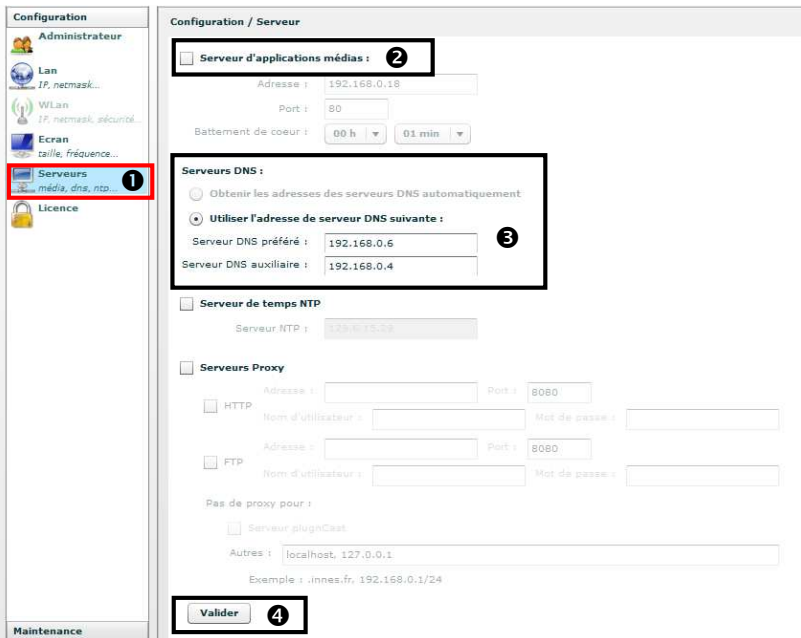
❷ Vérifiez la configuration de l'écran, le type de sortie et le volume sonore.

❸ Validez la page.



Cliquez sur **Redémarrez le player**.
La mire vous permet de valider le paramétrage des écrans.

1.2.1.4. Serveurs



- ❶ Cliquez sur "Serveurs"
- ❷ Décochez "Serveur d'applications médias"
- ❸ Vérifiez l'adresse de serveur DNS
- ❹ Validez la page.

1.2.1.5. Licence



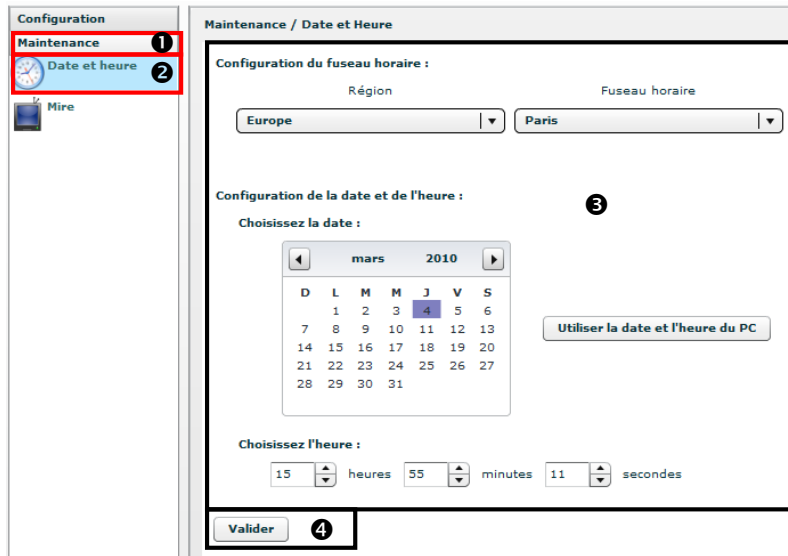
- ❶ Cliquez sur "Licence"
- ❷ Saisissez votre numéro de licence
- ❸ Validez la page.

Comment obtenir une clef de licence pour un Gekkota Windows?

Envoyez un email à license@innes.fr et précisez dans l'objet du message l'adresse MAC et le numéro de série de votre boîte Gekkota.
Votre numéro de licence vous est ensuite communiqué par retour de mail.

1.2.2. Maintenance

1.2.2.1. Date et heure



- ❶ Cliquez sur “Maintenance”
- ❷ Cliquez sur “Date et heure”
- ❸ Sélectionnez un fuseau horaire, réglez la date et l’heure.
- ❹ Validez la page

1.2.2.2. Mire

La mire permet d’utiliser avec efficacité le mode “auto réglage” des écrans



- ❶ Cliquez sur “Mire”
- ❷ La mire doit être **désactivée**.



N’oubliez pas de **redémarrer le player** pour que toutes les modifications soient bien prises en compte.

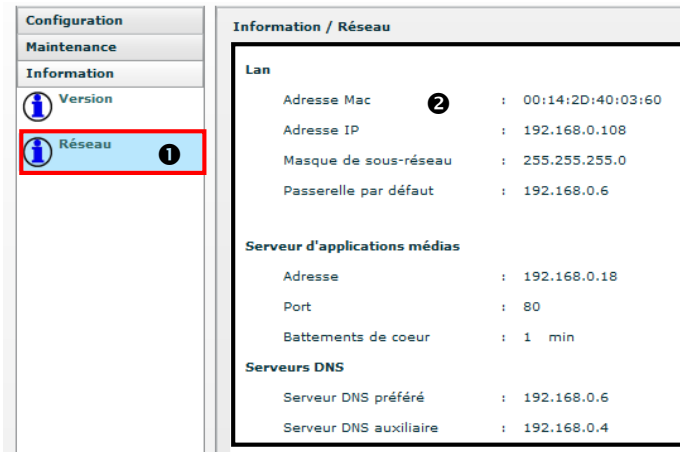
1.2.3. Information

1.2.3.1. Version



- ❶ Cliquez sur “Information”
- ❷ Cliquez sur “Version”
- ❸ La version du firmware et l’identifiant MAC du player sont présentés à droite de l’écran.

1.2.3.2. Réseau



Configuration

Maintenance

Information

Version

Réseau ❶

Information / Réseau

Lan

Adresse Mac ❷ : 00:14:2D:40:03:60

Adresse IP : 192.168.0.108

Masque de sous-réseau : 255.255.255.0

Passerelle par défaut : 192.168.0.6

Serveur d'applications médias

Adresse : 192.168.0.18

Port : 80

Battements de coeur : 1 min

Serveurs DNS

Serveur DNS préféré : 192.168.0.6

Serveur DNS auxiliaire : 192.168.0.4

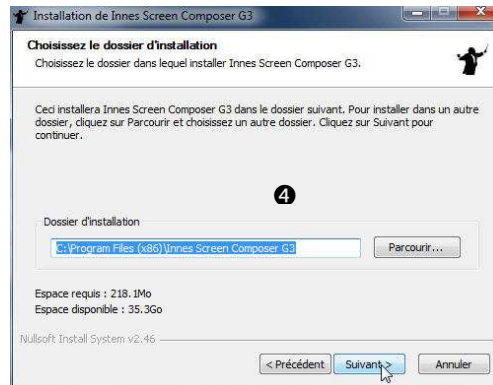
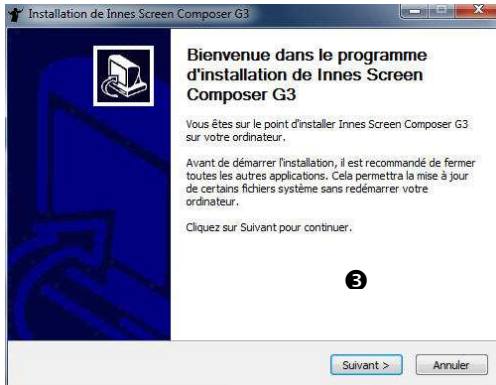
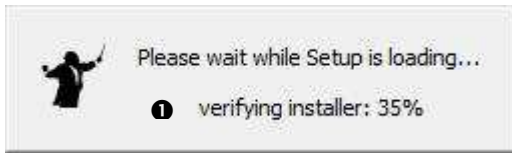
❶ Cliquez sur “Réseau”

❷ Tous les paramètres de la configuration sont récapitulés à droite de l’écran.

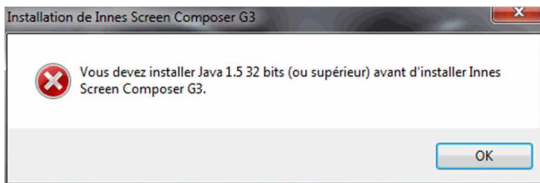
2. INSTALLATION & PARAMÉTRAGE DU LOGICIEL SCREEN COMPOSER

2.1. Installation du logiciel Screen Composer sur le poste de travail

- Lancez le setup *Innes Screen Composer Setup V3.yy.zz.exe* à partir du CD-ROM d'installation.



Un message d'erreur bloquante peut survenir



C'est pourquoi nous conseillons la préinstallation ou la mise à jour de votre plateforme Java
<http://www.java.com/fr/>

cliquez sur 



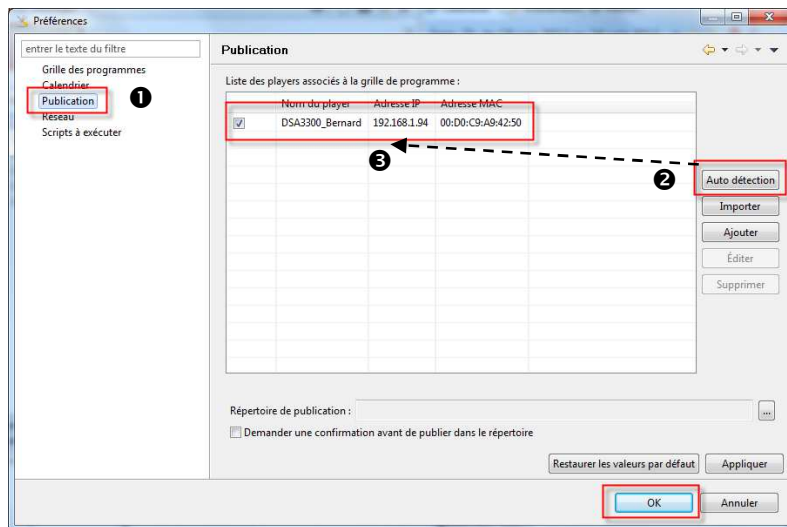
2.2. Paramétrage du logiciel Screen Composer sur le poste de travail

Lancez Screen Composer puis déclarez les players :

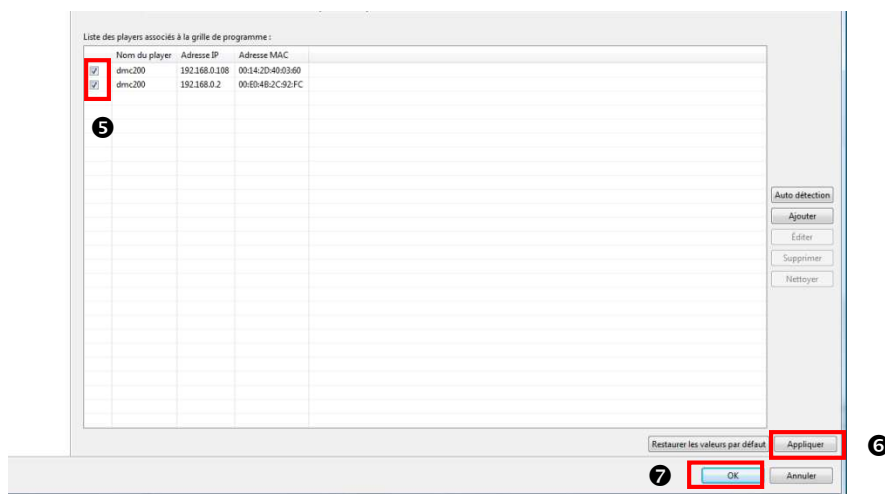


Cliquez sur **Réglages > Préférences**

- ❶ Sélectionner **“Publication”** dans le menu à gauche.
- ❷ Utiliser la fonction **“Auto détection”** pour trouver les players disponibles.
- ❸ Dans la fenêtre **“Players disponibles”**, cochez les players que vous voulez rendre disponibles à la grille en cours puis cliquez sur **“Terminer”**



- ❹ Cocher les boîtiers player qui doivent être affectés à la grille. Lorsque vous planifierez une mise à jour des players ou la publication de la grille de programmes, cela affectera uniquement les players cochés.
- ❺ Cliquer sur **“Appliquer”** pour enregistrer les préférences relatives à la grille des programmes.
- ❻ Cliquer sur **“OK”** pour fermer la fenêtre **“préférences”** (ou cliquez sur une autre rubrique du menu préférences à gauche comme indiqué en ❶).

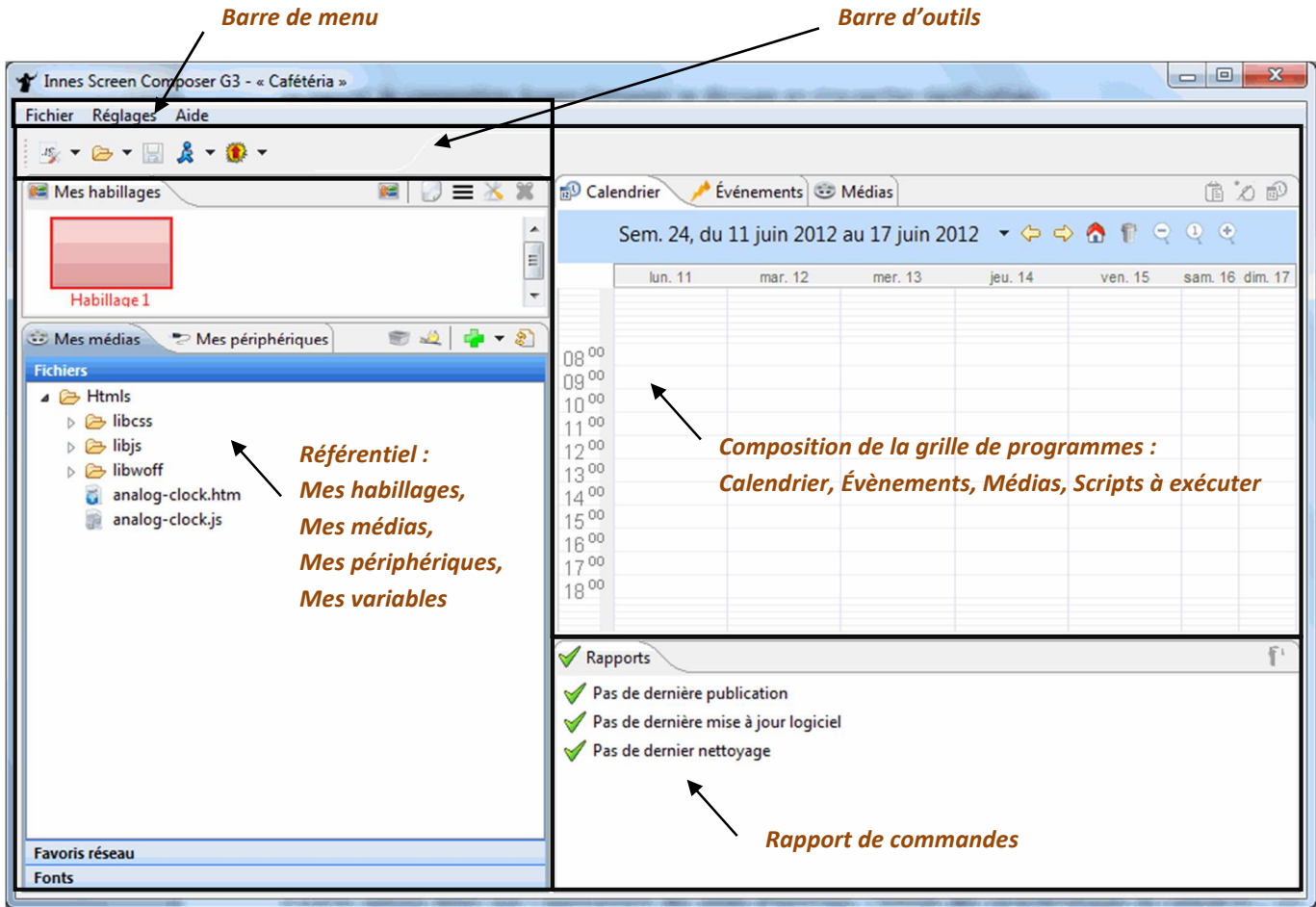


⇒ Reportez-vous au paragraphe **3.2. Publication** pour plus de détails sur la déclaration des players.

II. UTILISATION DE SCREEN COMPOSER

1. PRÉSENTATION DU LOGICIEL DE COMPOSITION

Le logiciel *Screen Composer* permet de réaliser une composition multimédia compatible avec les players utilisant le langage SMIL du W3C ou son extension XPF (eXtended Player Format) promue par Innes. Le logiciel se découpe en cinq parties significatives :



1.1. Barre de menu

Les menus "*Fichier*" et "*Réglages*" permettent respectivement d'ouvrir/fermer une grille, et de paramétrer d'autres options telles que l'agencement des zones d'habillage, l'édition des caractéristiques du calendrier... (cf. chapitre "*Réglages*").

En cliquant sur le menu "*Aide*", puis sur "*À propos de Innes Screen Composer*", vous pouvez retrouver le numéro de la version du logiciel ainsi que des détails sur les bibliothèques logicielles utilisées et la configuration système.

1.2. Barre d'outils

Les outils "*Nouvelles grilles de programmes*" permettent respectivement de créer une grille de façon automatique ou de façon personnalisée.

Les outils "*Ouvrir*" permettent respectivement d'ouvrir n'importe quelle grille de programme disponible sur le système de fichier de votre ordinateur ou d'ouvrir une grille de programme parmi les 10 plus récemment ouvertes. L'ouverture d'une nouvelle grille amène systématiquement à la fermer la grille en cours d'utilisation. Une confirmation de sauvegarde avant fermeture pourra vous être demandée.

L'outil "**Enregistrer**" permet de sauvegarder la grille de programme actuellement ouverte sur le système de fichier de votre ordinateur.

Les outils "**Publier**" permettent respectivement de publier votre grille de programme vers un ou plusieurs players, vers un répertoire préalablement défini dans les réglages ou vers un serveur web.

Les outils "**Système**" permettent respectivement de mettre à jour le firmware des players défini dans les réglages de la grille de programme et de purger les médias et ressources associées dans les players (fonction nettoyage).

1.3. Référentiel

La vue du référentiel présente les ressources disponibles pour réaliser la composition de la grille de programmes.

- **Mes habillages** : création et gestion des grilles d'habillages d'écrans. Une grille d'habillage d'écran est une mise en page constituée d'une ou plusieurs zones pré-positionnées sur l'espace de l'écran pouvant recevoir des logos, des cartouches type TV, de la signalétique ou tout autre média.
- **Mes médias et périphériques** : référentiel des contenus à manipuler (fichiers, favoris réseau, fonts) et des appareils connectables au player (caméras, GPIO,...).

1.4. Composition de la grille de programmes



La vue de composition de la grille de programmes présente les trois feuilles d'éditions permettant de générer les éléments à publier vers les players.

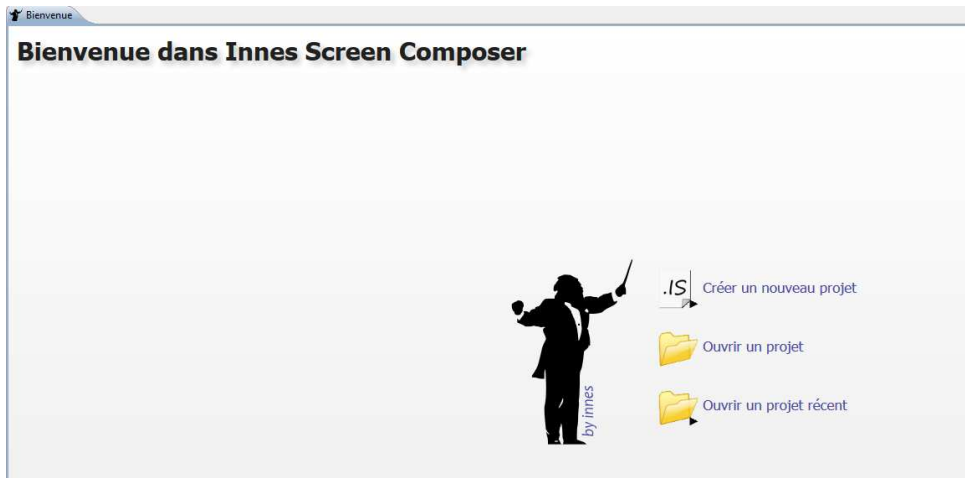
- **Le calendrier hebdomadaire** pour éditer les séquences de médias à jouer avec une logique de plage horaire,
- **L'arborescence des évènements** pour éditer les actions à mener sur le player,
- **La feuille d'édition des médias persistants** pour éditer les médias à laisser en permanence dans le player et pour avoir une idée du volume de médias et ressources qui seront consommés par le player.

1.5. Rapport de commandes

Le rapport de commandes présente le résultat des commandes réalisées. Il indique l'état des dernières mises à jour logicielles, de publication de scénario de diffusion, etc...

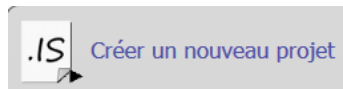
2. NOUVEAU PROJET / TYPE DE PROJET

À la première utilisation du logiciel *Screen Composer*, une fenêtre de bienvenue vous demande de choisir entre la création d'un nouveau projet , l'ouverture d'un projet  (existant), ou l'ouverture d'un projet récent

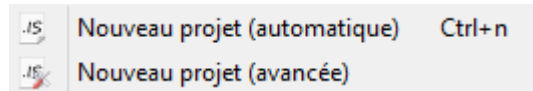


2.1. Créer un nouveau projet (type app « Playzilla » par défaut)

Pour créer une nouvelle grille de programmes, cliquez sur l'icône «Créer un nouveau projet ».

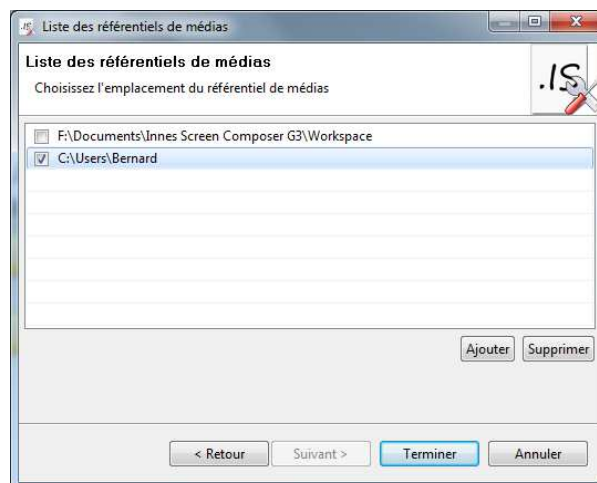


Il est ensuite proposé de choisir entre :



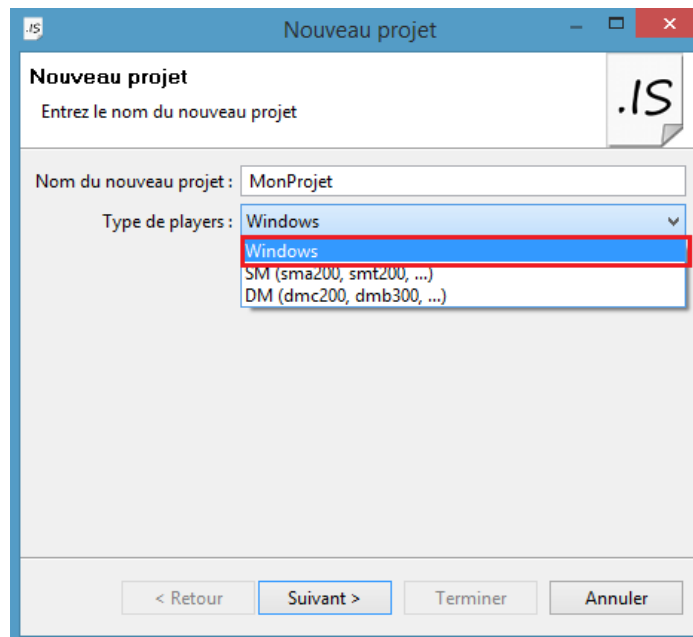
- un nouveau projet (automatique) : emplacement par défaut
- un nouveau projet (utilisation avancée) : l'utilisateur peut choisir l'emplacement pour la création de sa bibliothèque de ses médias

ex :



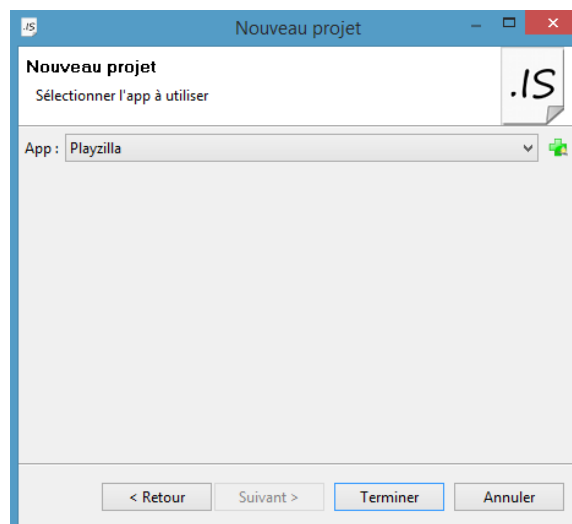
Choisir « **Nouveau projet (automatique)** »

Rentrer un **Nom pour votre projet** et choisir le **Type de Player** « Windows » (qui implique moins de restriction de média)

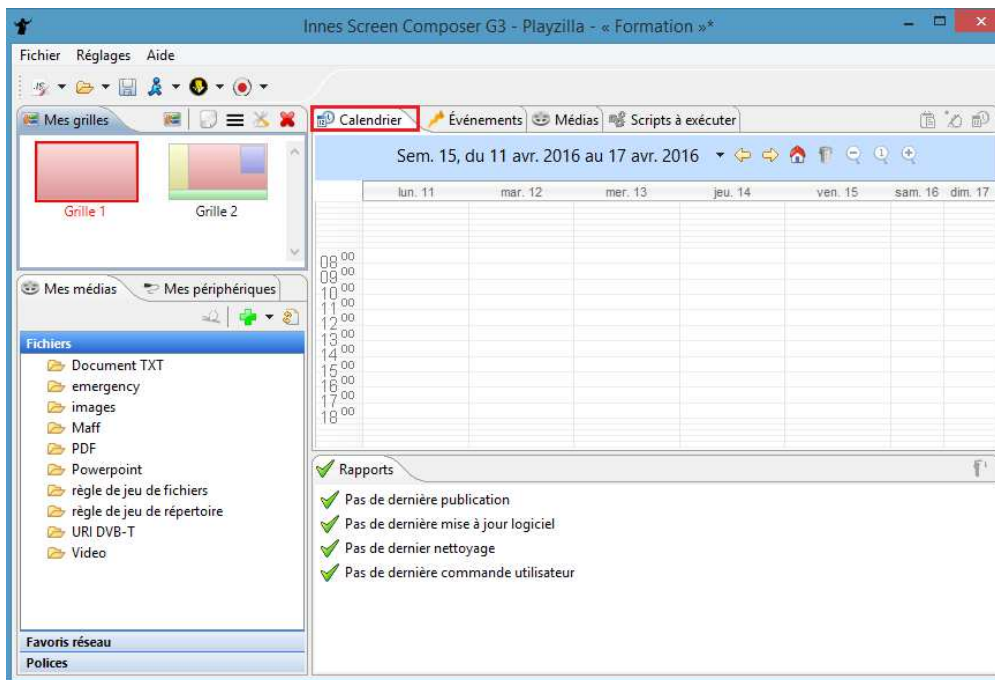


Cliquer sur « **Suivant** » puis « **Terminer** ».

Note : Screen Composer créé par défaut un projet type App « Playzilla » qui permet la programmation de séquences multimédia dans un calendrier.



- Interface Screen Composer

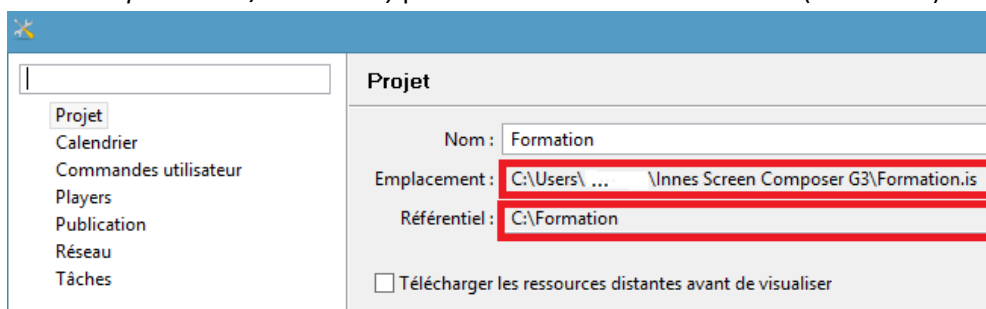


2.1.1 Récupérer le projet Screen Composer d'un poste

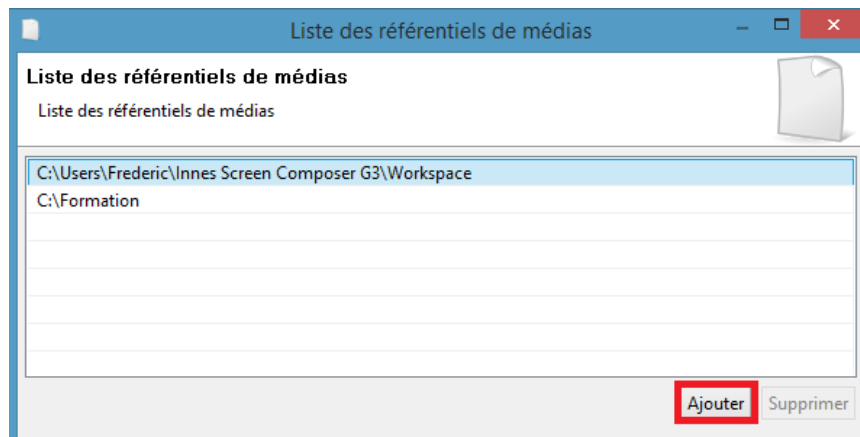
Pour récupérer un projet (par exemple, pour pouvoir utiliser ce même projet sur un autre poste), il faut copier 2 choses :

- Le fichier .is
- Le référentiel de médias associé

1. Ouvrir le projet à sauvegarder, aller dans le menu **Réglage > préférences > Projet** et consulter les chemins des deux éléments à sauvegarder. Copier les 2 éléments depuis l'explorateur Windows (*dans l'exemple le fichier Formation.is et le répertoire C:/Formation*) puis les archiver sur votre réseau (ou autre...)



2. Sur l'autre poste, il s'agit ensuite de coller le projet .is avec son référentiel de média. Ouvrir le projet .is sur ce nouveau poste qui possède Screen Composer G3. Si le référentiel de médias n'est pas détecté, il faut l'ajouter. Aller dans le menu **Réglages > Liste des référentiels des médias** et sélectionner **Ajouter**. Sélectionner ensuite le répertoire (**référentiel de médias**) que vous venez de copier sur ce nouveau poste (exemple : répertoire « C:\Formation »)



2.1.2 Créer un nouveau projet (type app « SignMeeting »)

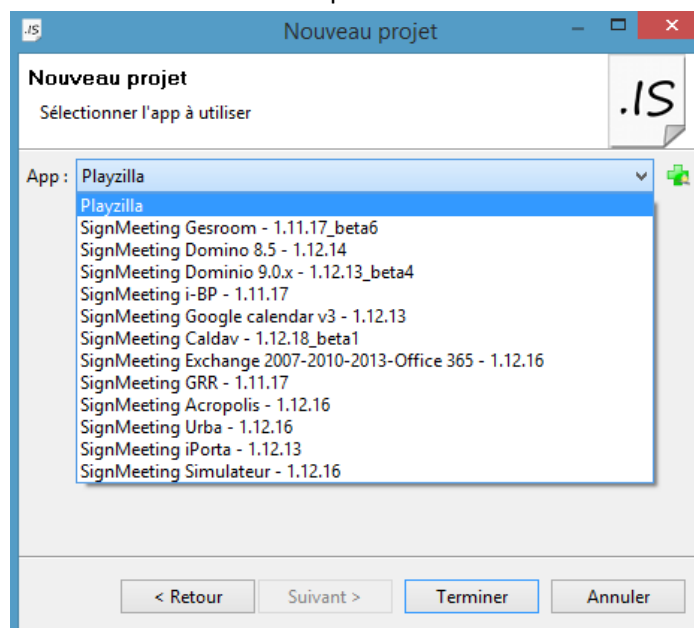
Screen Composer supporte aussi la création de projet de type App « SignMeeting » (à la place du type app « Playzilla »).

L'app « SignMeeting » tourne ainsi à l'infini toute la journée.

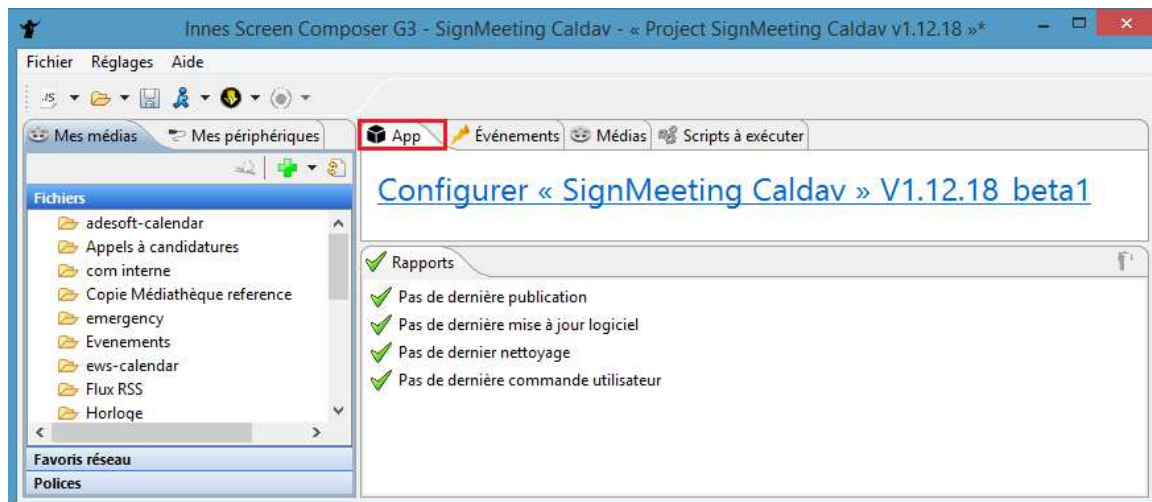
Par défaut, il n'y a pas d'app « SignMeeting » disponible. Se rendre sur le site <http://www.innes.pro/fr/support> pour télécharger l'app SignMeeting (.appi) qui correspond à votre système de calendrier puis la charger dans Screen

Composer grâce au bouton 

Une fois chargée, la sélectionner dans la liste déroulante puis « Terminer ».



- Interface Screen Composer (type app SignMeeting)



2.2. Ouvrir une grille de programmes existante

Pour ouvrir un projet existant, cliquez sur l'icône « **Ouvrir un projet** »



Choisissez ensuite le projet (.is) avec lequel vous souhaitez travailler puis validez.

2.3. Référentiel de médias

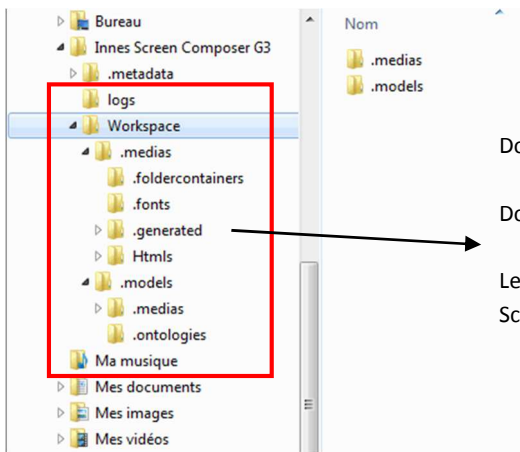
Le référentiel de médias est un dossier dans lequel sont placés tous les médias et ressources utilisés dans le logiciel *Screen Composer*. Un référentiel de médias peut être partagé pour plusieurs grilles de programmes. Créer plusieurs référentiels de médias vous permet de disposer de plusieurs répertoires de médias pour la composition des grilles de programmes.

2.3.1. Créer un référentiel de médias

Ouvrez une fenêtre Windows Explorateur puis allez dans le dossier “Innes Screen Composer”, créez votre dossier référentiel de médias. Insérez ensuite vos médias (images, animations flash, etc.)

Dans Screen Composer, lors du choix du référentiel (se reporter aux paragraphes précédents), sélectionnez un référentiel et validez par “Terminer”.

Un répertoire “.médias” est généré automatiquement dans votre dossier référentiel (Windows Explorateur). Si vous déposez des médias dans ce fichier, ils seront automatiquement disponibles dans Screen Composer.



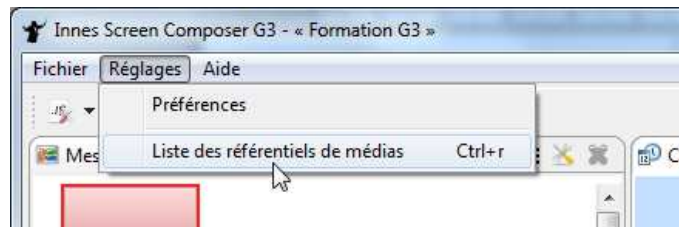
Dossier référentiel de médias

Dossier généré automatiquement : ".medias »

Les dossiers médias créés dans Screen Composer apparaissent de façon identique

2.3.2. Changer le référentiel de médias

Pour changer le référentiel de médias de la grille sur laquelle vous travaillez, cliquez sur " **Réglages** " puis sur " **Liste des référentiels des médias** " et choisissez le référentiel dans la fenêtre qui s'affiche.



3. CONFIGURATION DU PROJET

Un projet Screen Composer est une configuration qui contient

- Un calendrier qui contient une ou plusieurs séquences multimédia
- Une ou plusieurs grilles d'habillage
- Un référentiel de médias (partagé ou pas)
- Une liste de players

Les projets sont stockés au format « .is ».

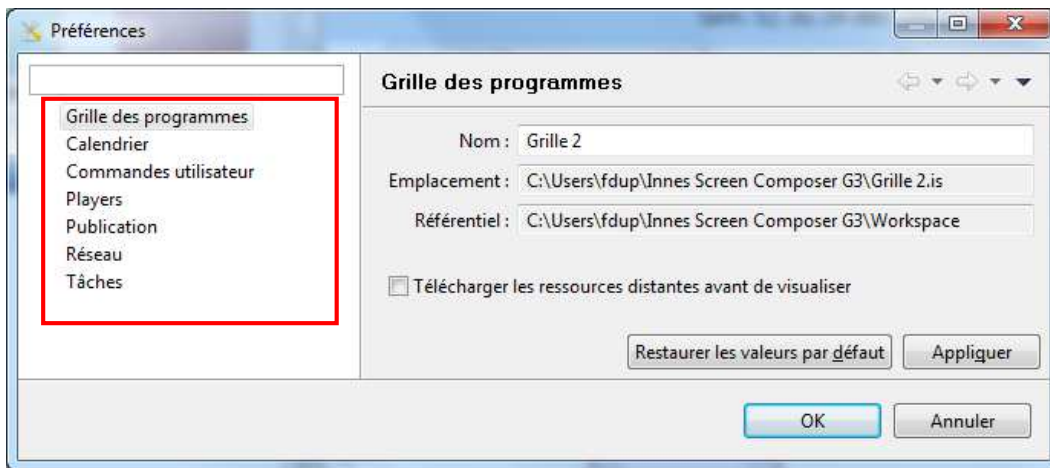
Note : Ces fichiers sont à usage mono utilisateur; il n'est donc pas possible de les partager entre plusieurs utilisateurs sur un réseau.

Le nom du projet en cours d'utilisation est indiqué en haut de la fenêtre de Screen Composer.

Pour changer de grille de travail, cliquez sur " Fichier " puis « Ouvrir » ou ("Ouvrir un projet récent") et sélectionnez le projet de votre choix.

Pour accéder aux préférences, cliquez sur " Réglages " en haut de la fenêtre de Screen Composer, puis cliquez sur " Préférences ".

Une fois dans le menu " Préférences ", vous pouvez choisir de configurer différentes rubriques :

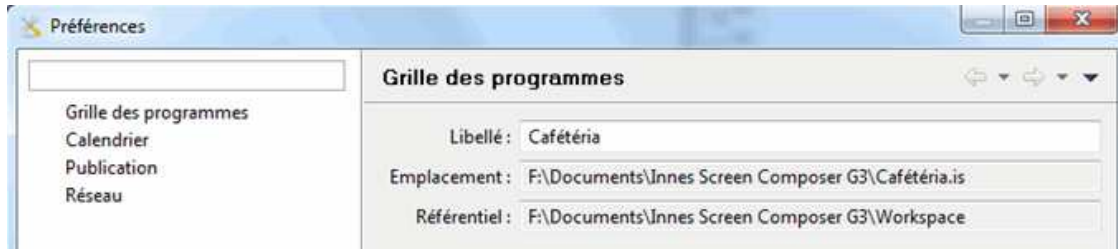


Cliquez sur la rubrique de votre choix.

3.1. Préférences du projet

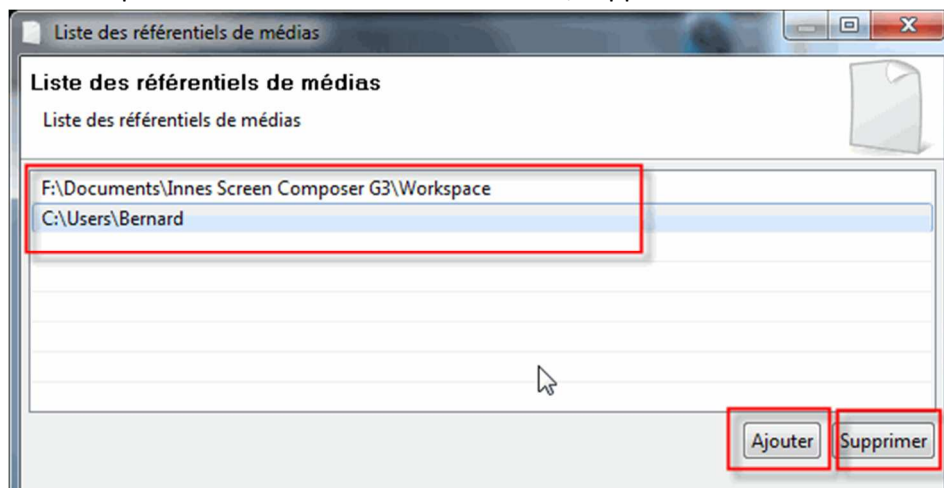
3.1.1. Nom de la grille de programme

- ❶ Dans le menu **Réglages > Préférences**, sélectionnez " **Grille des programmes** "
- ❷ Vous pouvez modifier le libellé de la grille en face du champ " Libellé "



3.1.1. Affectation du référentiel de média

- ❶ Dans le menu **Réglages > Préférences**, sélectionnez " **Liste des référentiels de médias** "
- ❷ Vous pouvez ajouter un répertoire de destination du référentiel, supprimer une destination de référentiel



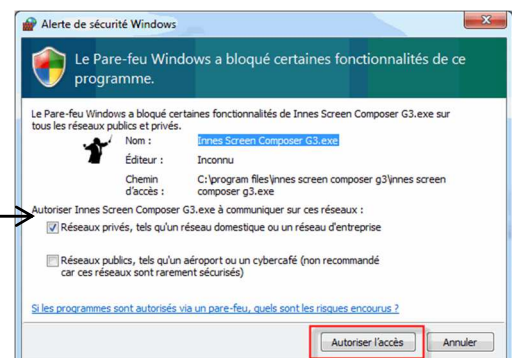
3.2. Players

3.2.1. Affectation des players

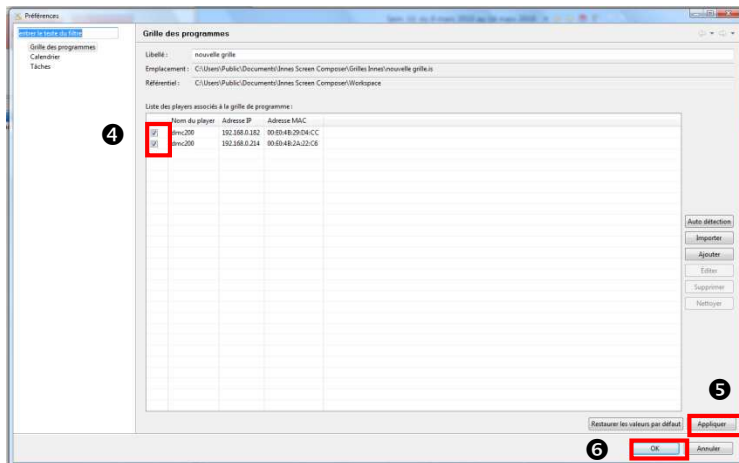
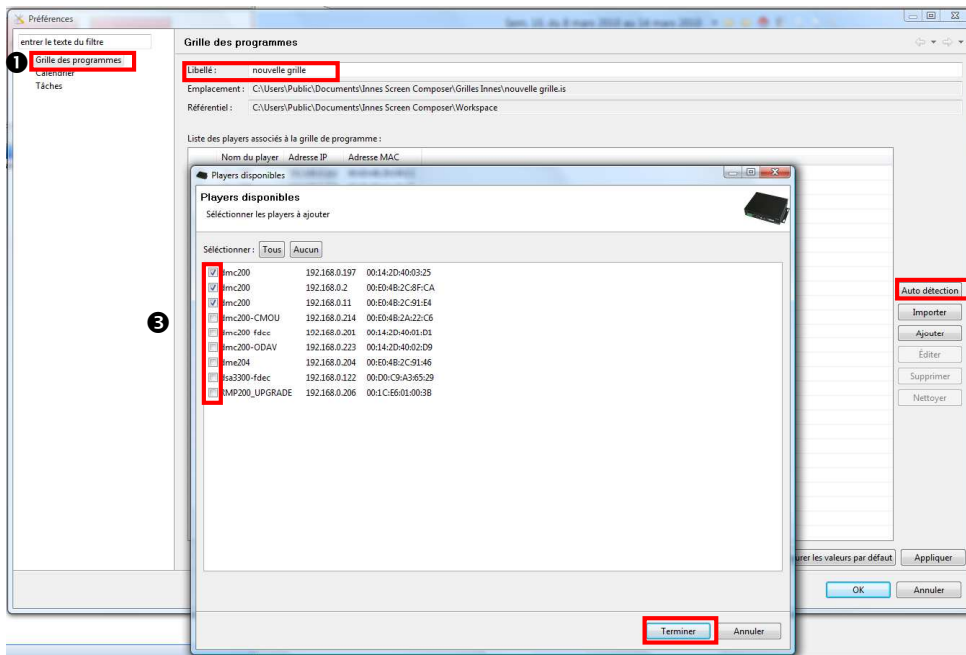
3.2.1.1. Ajouter des players par auto détection

- ❶ Dans le menu **Réglages > Préférences**, sélectionnez " **Publication** "
- ❷ Utilisez la fonction " **Auto détection** " pour trouver les players disponibles sur le réseau.
Un message émanant du pare feu Windows peut vous bloquer l'auto détection.

Autorisez l'accès et redémarrez la détection



- ❸ Dans la fenêtre " **Players disponibles** ", **cochez les players** (maximum 10) que vous voulez rendre disponibles à la grille en cours puis cliquez sur " **Terminer** "



4 Cochez les **players** qui doivent être affectés à la grille. Lorsque vous planifierez une mise à jour des players ou la publication de la grille de programmes, cela affectera uniquement les players cochés.

5 Cliquer sur "**Appliquer** "pour enregistrer les préférences relatives à la grille des programmes.

6 Cliquer sur "**OK** "pour fermer la fenêtre "préférences "(ou cliquez sur une autre rubrique du menu préférences à gauche comme indiqué en 1).

3.2.1.2. Ajouter des players depuis un fichier MS Excel

Il est possible d'importer un fichier MS Excel récapitulant tous les players afin que ces derniers apparaissent dans la liste des players disponibles de Screen Composer.

Préparation du fichier MS Excel :

Préparez un fichier MS Excel dans lequel sera obligatoirement indiqué :

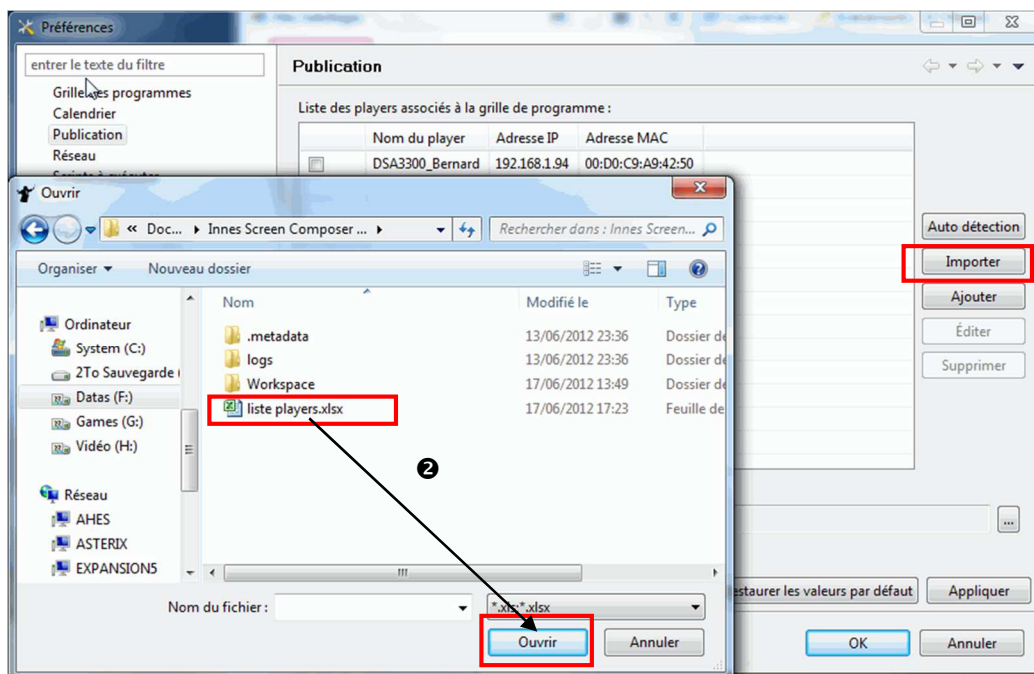
- Le nom du player
- L'adresse IP
- L'adresse MAC
- Le mot de passe
- L'identifiant de connexion (login)

	A	B	C	D	E	F
1	LISTE DES PLAYERS					
2	Nom	IP	MAC	Mot de passe	Login	
3	Hall Accueil	192.168.1.12	00:00:00:00:00	hallaccueil	accueil	
4	Salle réunion	192.168.1.13	11:11:11:11:11	sallereunion	reunion	
5	Cafétéria	192.168.1.14	aa:aa:aa:aa:aa	cafeteria	cafet	
6						

Vous pouvez ajouter d'autres informations (utilisateur, etc.), mais celles-ci ne seront pas utilisées dans le logiciel Screen Composer :

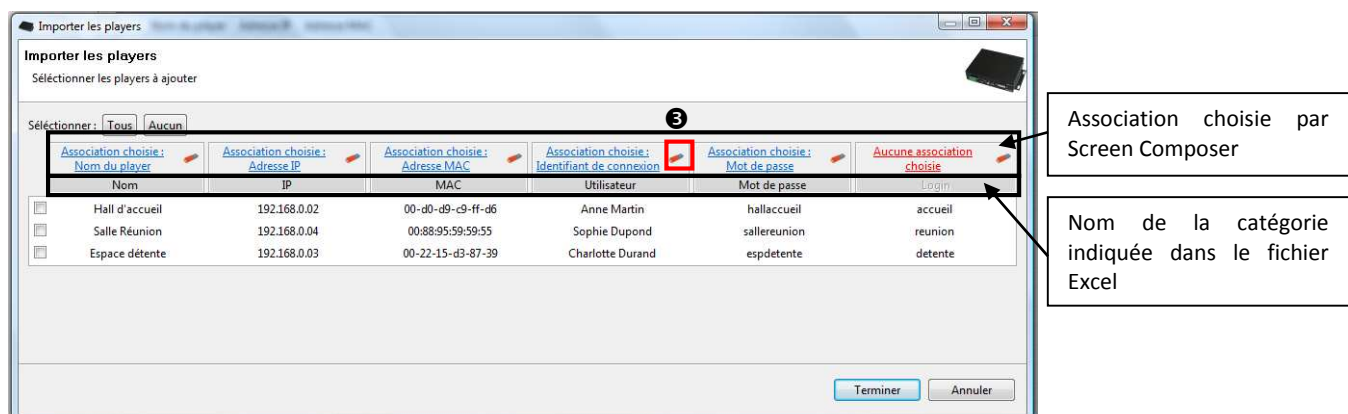
Dans Screen Composer (menu Réglages > Préférences > Publication) :


- 1 Cliquez sur " Importer "
- 2 dans l'explorateur Windows, sélectionnez votre fichier Excel et cliquez sur " Ouvrir "

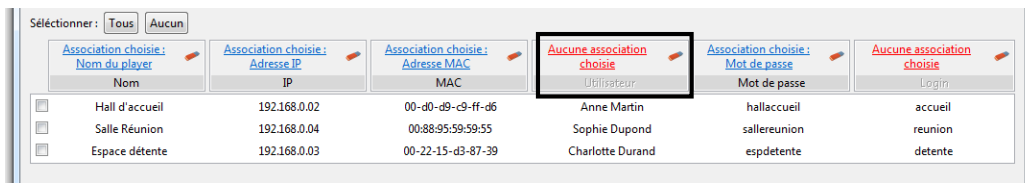


3 Tous les éléments du fichier Excel sont récupérés par Screen Composer et affectés à l'une des cinq catégories : nom du player, adresse IP, adresse MAC, identifiant de connexion, mot de passe.

Si votre fichier Excel comportait plus de catégories, il est possible que certaines d'entre elles aient été mal attribuées par le logiciel. Dans ce cas, cliquez sur la gomme

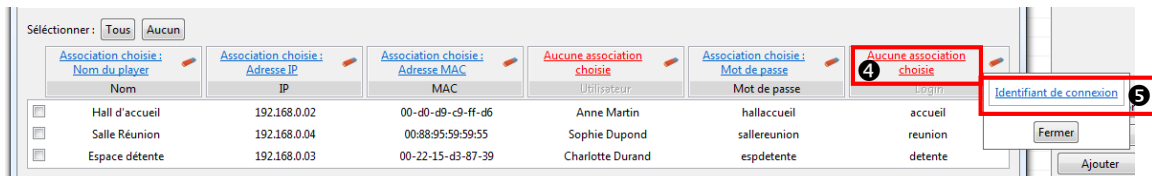


Après avoir cliqué sur , le nom correspondant à la catégorie dans le fichier Excel se grise et la mention " aucune association choisie " est indiquée au-dessus de la colonne.



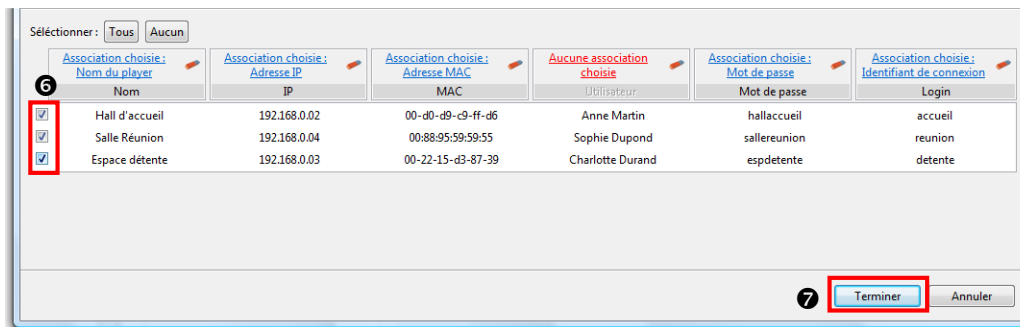
4 Cliquez sur " Aucune association choisie " pour faire apparaître les associations possibles

5 Cliquez sur un nom de catégorie disponible



6 Une fois que les cinq associations sont établies, cochez le ou les players que vous souhaitez voir apparaître dans la liste des players disponibles.

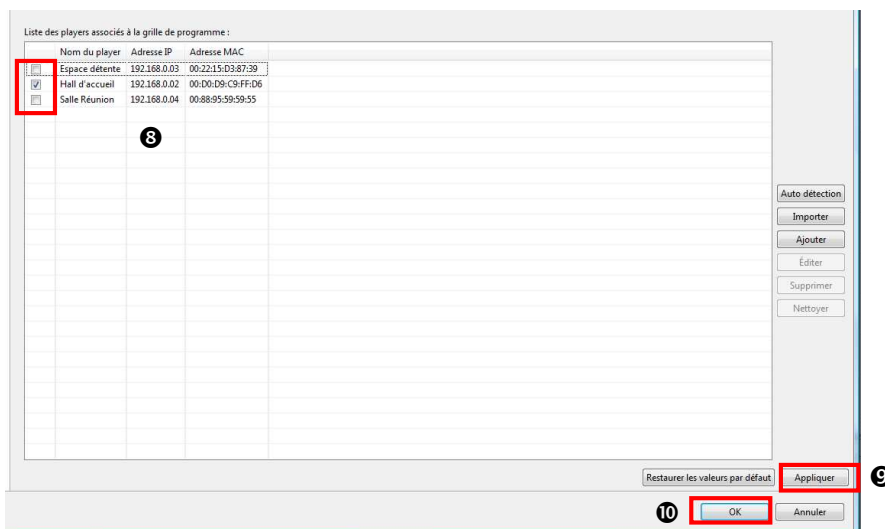
7 Validez.



8 Dans la fenêtre " Préférences ", cochez les boîtiers player qui doivent être affectés à la grille. Lorsque vous planifierez une mise à jour des players ou la publication de la grille de programmes, cela affectera uniquement les players cochés.

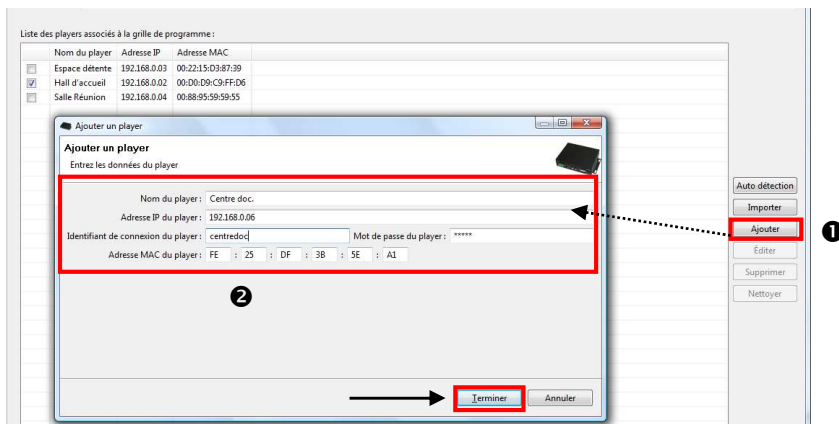
9 Cliquez sur " Appliquer " pour enregistrer les préférences relatives à la grille des programmes.

10 Cliquez sur " OK " pour fermer la fenêtre " préférences " (ou cliquez sur une autre rubrique du menu préférences à gauche).



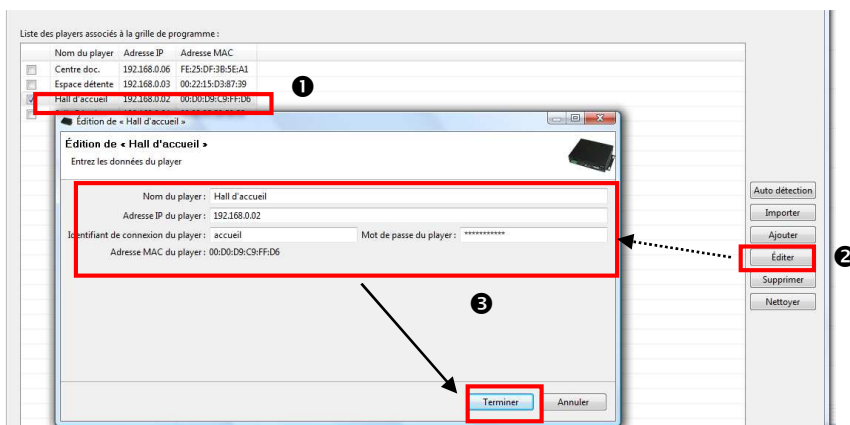
3.2.1.3. Ajouter un player manuellement

- ❶ Cliquez sur "Ajouter"
- ❷ Remplissez les champs de la fenêtre "Ajouter un player" : nom du player, adresse IP, adresse MAC... et validez en cliquant sur "Terminer".



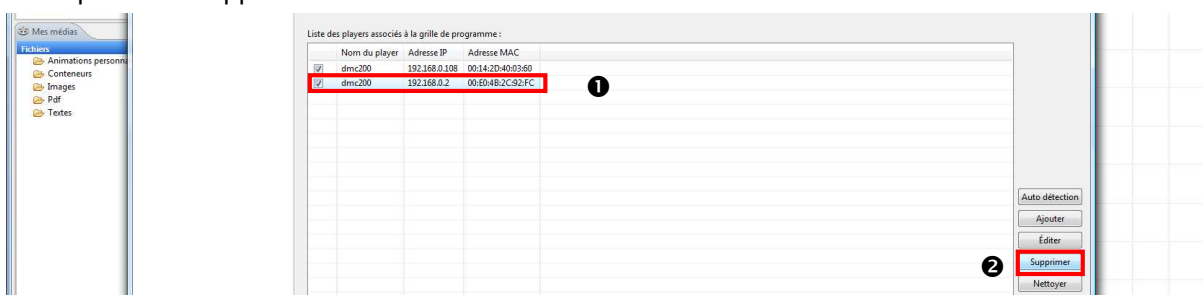
3.2.2. Modifier un player déjà présent dans la liste

- ❶ Sélectionnez un player dans la liste (le nom du player se trouve surligné)
- ❷ Cliquez sur "Editer"
- ❸ Modifiez les champs de la fenêtre "Édition de ..." et validez par "Terminer"



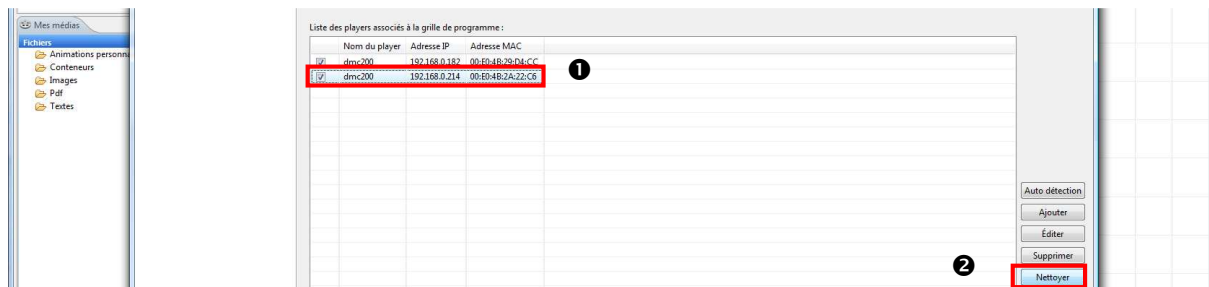
3.2.3. Supprimer un player de la liste

- ❶ Sélectionnez un player dans la liste (pour en sélectionner plusieurs, maintenir la touche Ctrl enfoncée et cliquez sur les players)
- ❷ Cliquez sur "Supprimer"



3.2.4. Nettoyer un player de la liste

- ❶ Sélectionnez un player dans la liste (pour en sélectionner plusieurs, maintenir la touche Ctrl enfoncée et cliquez sur les players)
- ❷ Cliquez sur " Nettoyer "

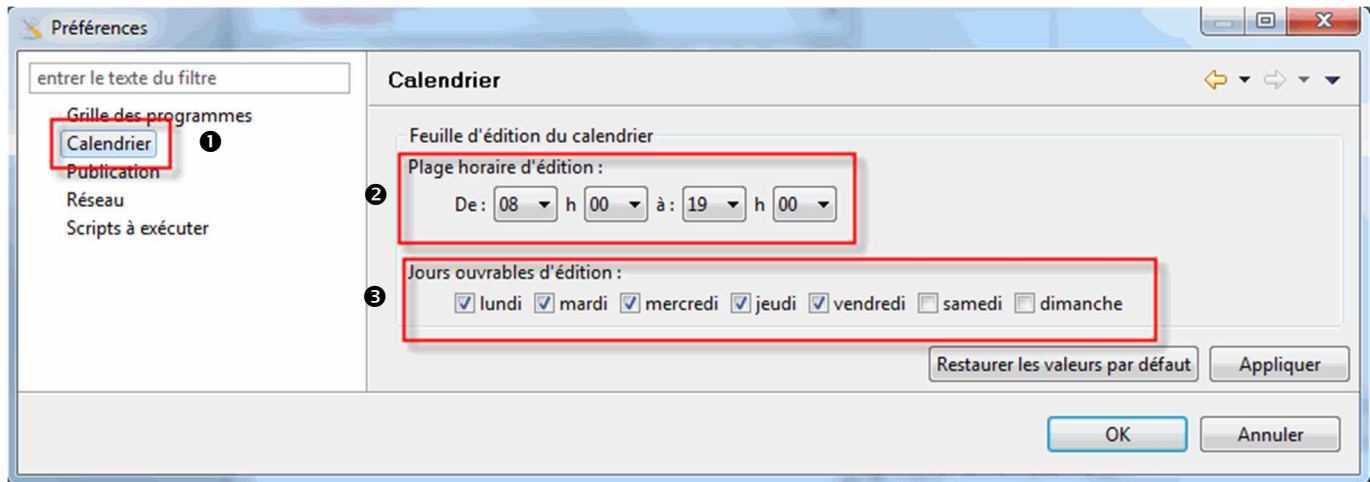


3.2.5. Remarques sur les players

Un player ne peut lire qu'une seule grille de programmes. En revanche, une grille de programme peut être lue par plusieurs players en même temps.

3.3. Calendrier

- ❶ Dans le menu **Réglages > Préférences**, sélectionnez " **Calendrier** "
- ❷ Indiquez l'échelle horaire que vous souhaitez voir sur le calendrier
- ❸ Cochez les jours qui doivent apparaître sur le calendrier avec une dimension normale



- ❹ Cliquez sur " OK " pour fermer la fenêtre " préférences " (ou cliquez sur une autre rubrique du menu préférences à gauche comme indiqué en ❶)

3.4. Publication

Le menu **Réglages > Préférences > Publication** vous permet de définir les cibles de publication parmi les 3 choix suivants :

- Publication vers les players préalablement définis,
- Publication vers un répertoire
- Publication vers un serveur WEBDAV

3.4. Réseau

Le menu **Réglages > Préférences > Réseau** vous permet de régler certains paramètres réseau :

- Utilisation d'un serveur Proxy

3.5. Tâches

Le menu **Réglages > Préférences > Tâches > Mise en veille** vous permet de définir une plage horaire de mise en veille des écrans.

3.5. Commandes utilisateurs

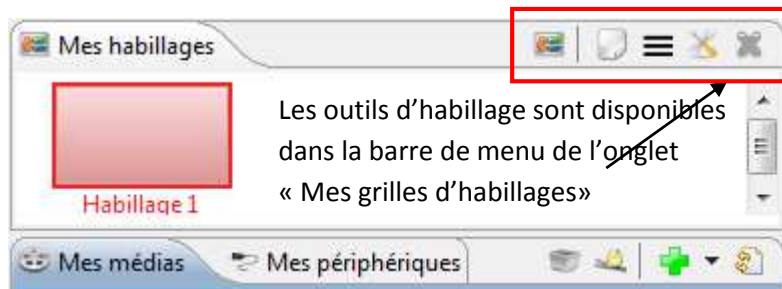
Le menu **Réglages > Préférences > Commandes utilisateurs** vous permet de définir une liste de commandes utilisateurs permettant d'envoyer directement aux players des fichiers xml ou des variables. L'envoi se réalise par un simple HTTP PUT.

4. COMPOSITION DE LA GRILLE DE DIFFUSION

La composition d'une grille de programme s'effectue très simplement en utilisant le référentiel à gauche (Mes grilles d'habillages, Mes Médias, Mes périphériques) puis en glissant-déposant les éléments souhaités dans la feuille de composition à droite (Calendrier, Évènements et Médias persistants).

4.1. Mes grilles d'habillage

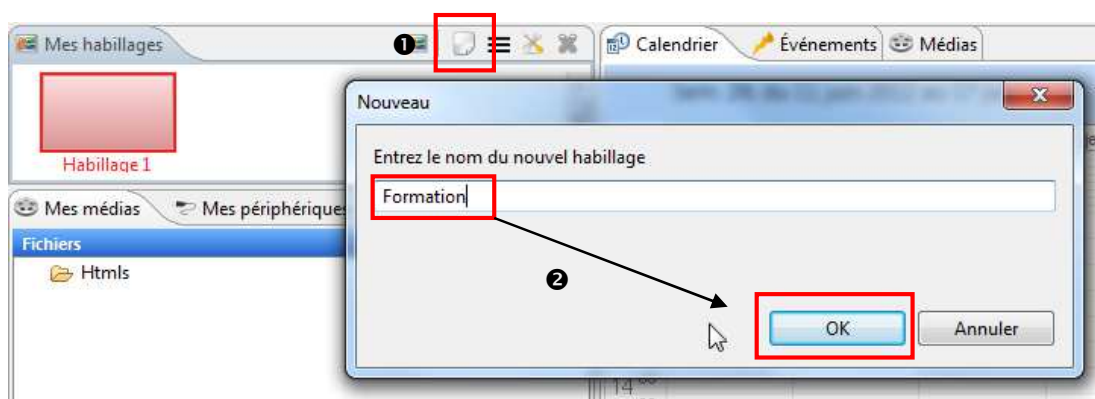
4.1.1. Fonctionnalités



	Éditer les zones	Édition des zones utilisables dans les grilles d'habillages
	Nouveau	Créer un nouvel habillage
	Propriétés	Libellé et description de l'habillage
	Éditer	Éditer l'habillage sélectionné
	Supprimer	Supprimer l'habillage sélectionné

4.1.2. Créer une nouvelle grille d'habillage

- ❶ Cliquez sur " Nouveau "
- ❷ Nommez la grille d'habillage et validez

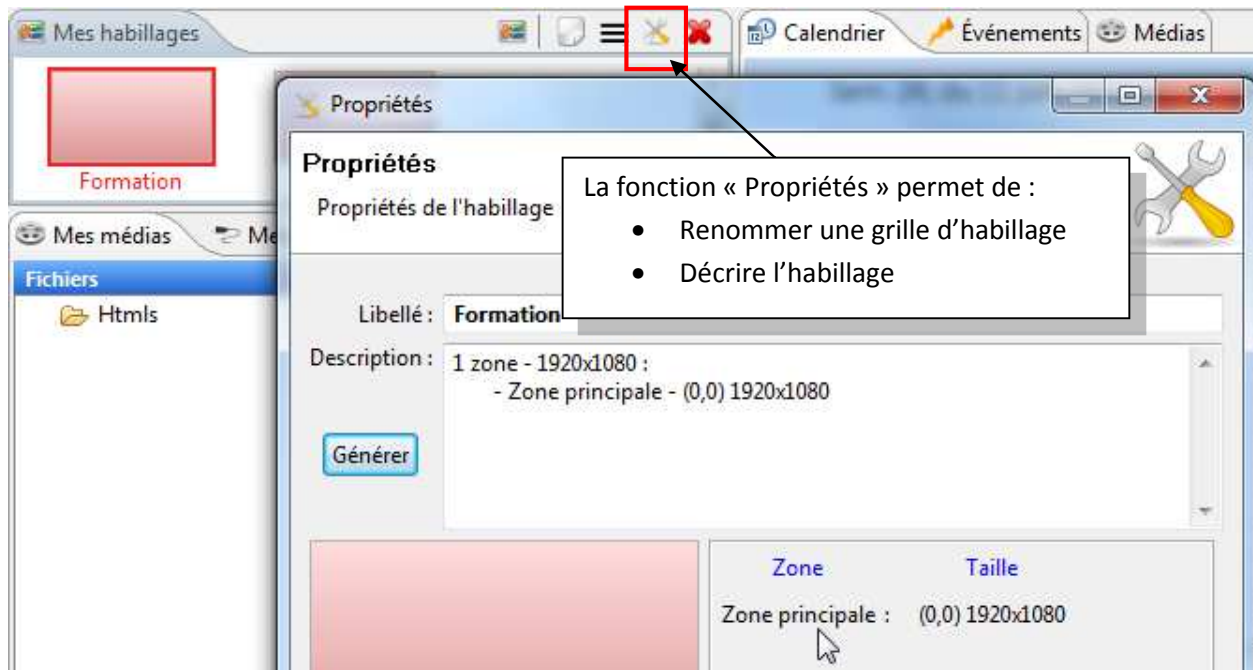


Remarque :

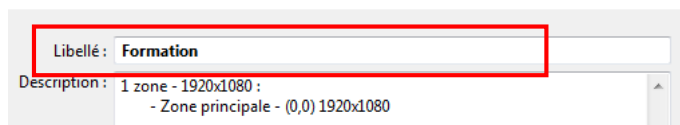
- Pour supprimer une grille d'habillage, il est nécessaire d'en avoir créé au moins deux.

4.1.3. Propriétés

Cliquez sur  « Propriétés »



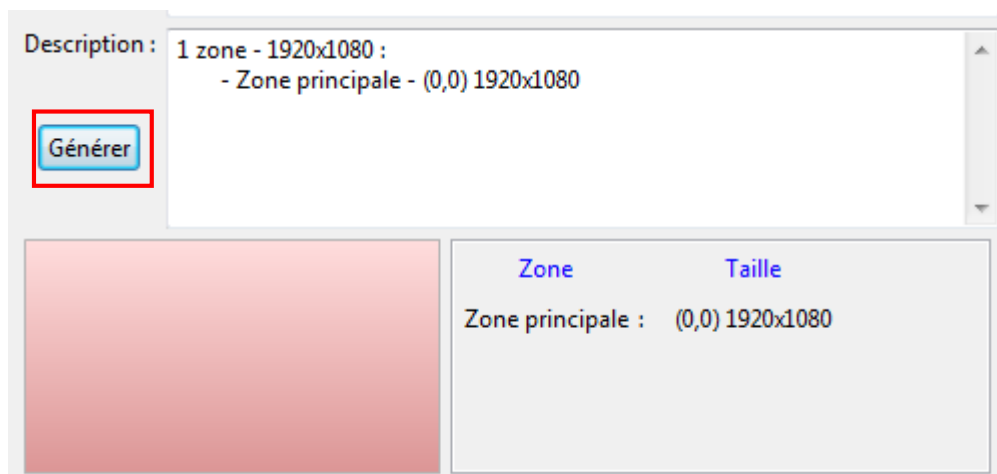
4.1.3.1. Renommer une grille d’habillage




Dans le champ « Libellé », saisissez le nouveau nom de la grille d’habillage

4.1.3.2. Générer une description automatique d’une grille d’habillage

Cliquez sur " Générer " pour faire apparaître dans la description toutes les caractéristiques de la grille d’habillage (zones : zone principale, bandeau haut, etc.) et de résolution de l’écran.
Vous pouvez aussi remplir manuellement le champ.



4.1.4. Édition des caractéristiques générales de l'habillage

En cliquant sur l'icône " Éditer " , vous ouvrez la fenêtre d'édition des caractéristiques de l'habillage.

❶ Définissez la taille et l'orientation de l'affichage sur vos écrans

Habillages
Habillages

Taille et orientation

paysage portrait Personnalisé

16/9 (1920x1080)

Largeur : Hauteur :

❷ Définissez le fond de l'écran en choisissant une couleur puis une image de fond ou un canevas

Background

Couleur :

Image : ...

Canevas :

 Les canevas sont des JavaScript qui dessinent à l'écran.

Vous pouvez utiliser les modèles de canevas proposés ou créer votre propre JavaScript avec l'id " background ". Attention, cette fonction, consommatrice en temps processeur, est réservée à des plateformes matérielles player dotées d'une carte graphique puissante comme celles que nous pouvons trouver sur les PC de dernières générations.

❸ Définissez les zones utilisables dans les grilles d'habillages de l'écran

Habillages

Habillages

Taille et orientation

paysage portrait Personnalisé

16/9 (1920x1080)







Largeur : Hauteur :

Background

Couleur :

Image : ...


Canevas :

Type	Libellé	Transition de sortie de zone	Transition entre médias	Durée de transition	Afficher dans le calendrier
	Zone principale	Aucune	Aucune	Aucune	Oui
	Bandeau haut	Fondu enchaînée	Fondu enchaînée	1.0 s	Oui
	Bandeau bas	Vers le bas	Fondu enchaînée	1.0 s	Oui
	Bandeau gauche	Fondu enchaînée	Fondu enchaînée	1.0 s	Oui
	Bandeau droit	Vers la droite	Fondu enchaînée	1.0 s	Oui
	Élément flottant	Fondu enchaînée	Fondu enchaînée	1.0 s	Oui

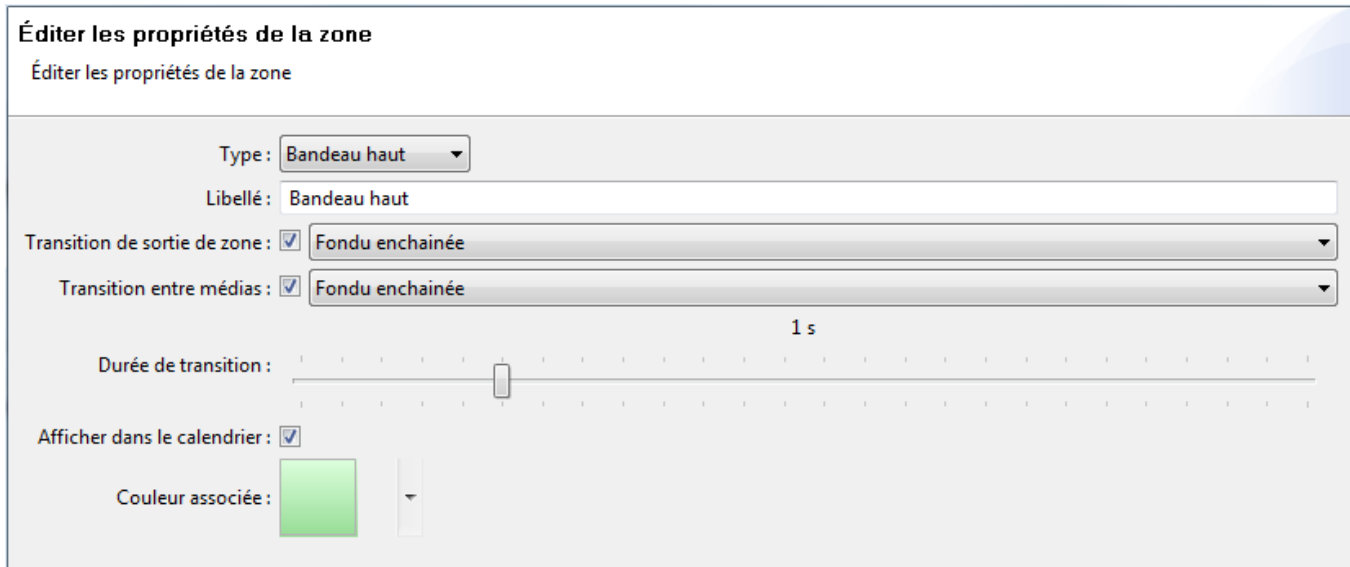
Ajouter

Éditer

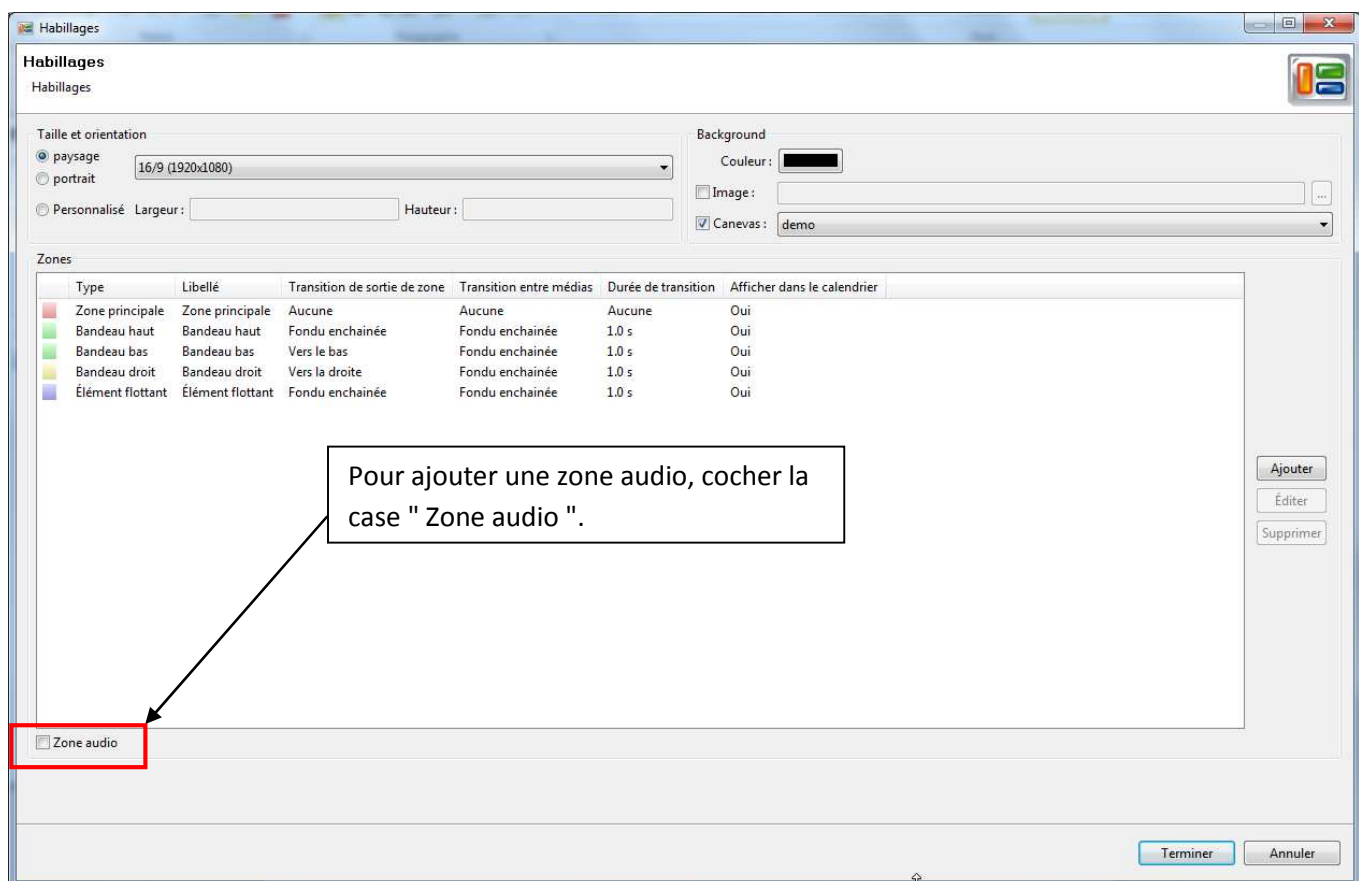
Supprimer

 Un habillage contient toujours une zone principale.

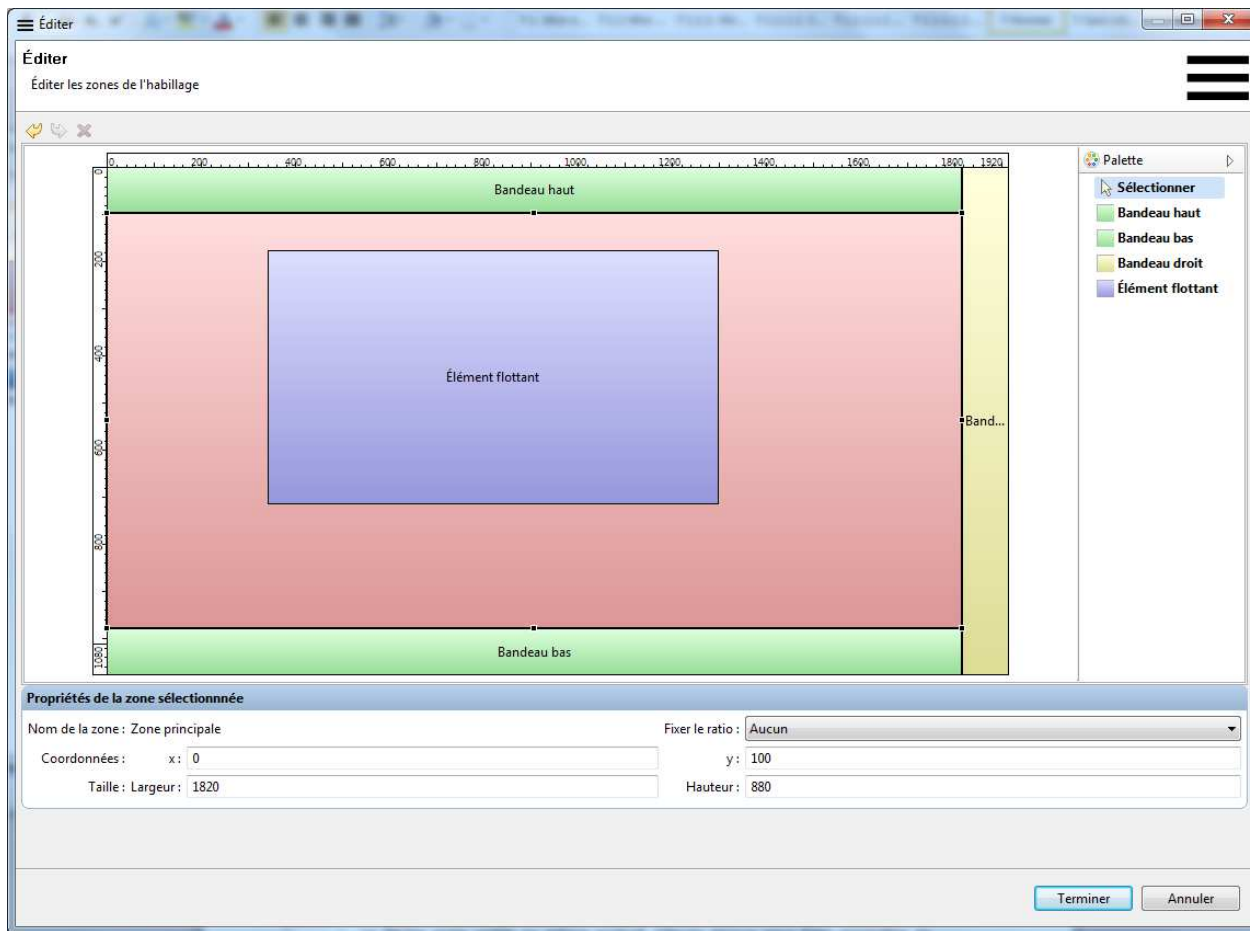
Pour ajouter d'autres zones visuelles à l'écran, appuyer sur le bouton " Ajouter ".



Éditer maintenant les propriétés de la zone. Vous pouvez définir le comportement des transitions de zones et des transitions entre les médias. Attention, ces fonctionnalités nécessitent une carte graphique puissante sur le Player



Toutes les zones créées dans les préférences seront disponibles pour les éditions d'habillages.



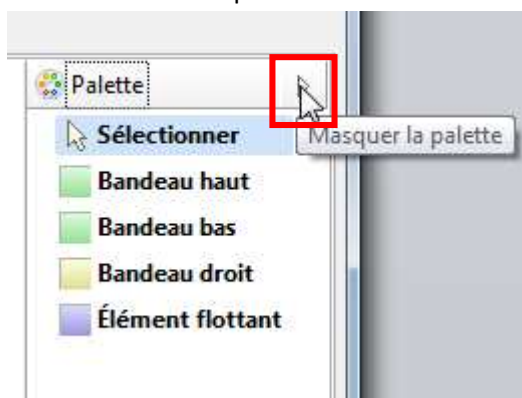
Les zones sont différenciées par les couleurs prédéfinies dans les réglages associés.

Exemple :

- Zone principale : rose
- Zone horizontale : vert
- Zone verticale : jaune
- Élément flottant : bleu

4.1.4.1. Ajouter une zone

La palette, située à droite de la fenêtre, vous montre l'ensemble des zones disponibles et pouvant être " sélectionnée / affectée " dans l'espace de l'écran.



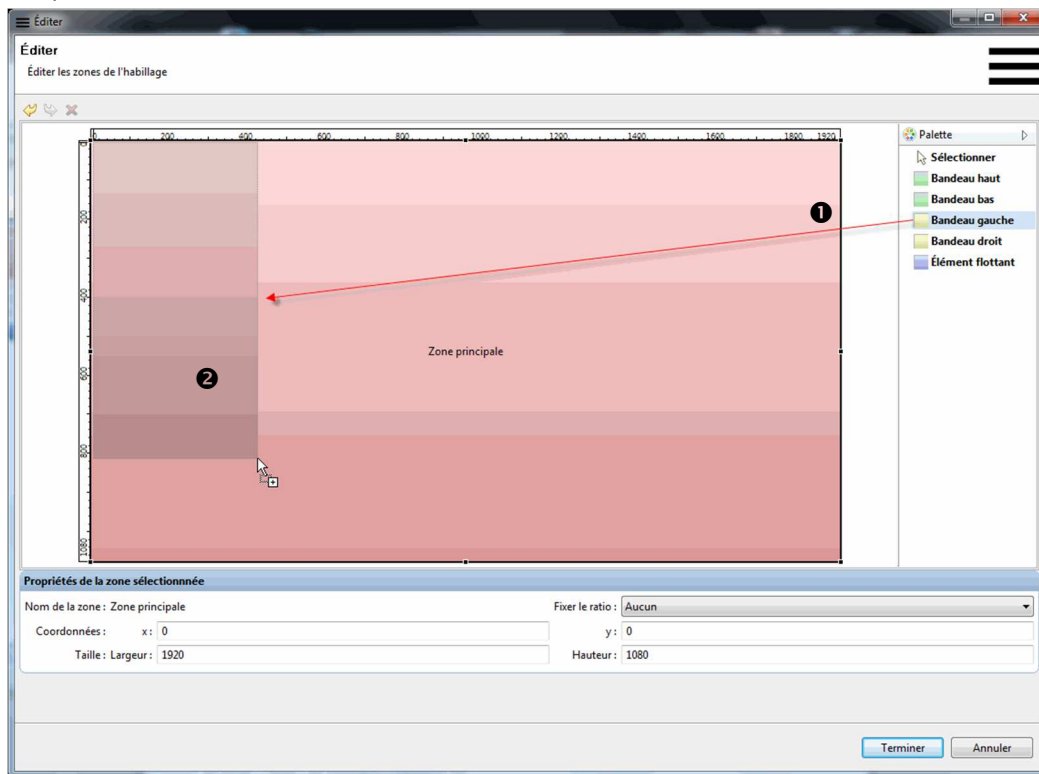
✖ Pour masquer la palette, cliquez sur la flèche en haut à gauche du cadre.

La flèche reste visible au même endroit.

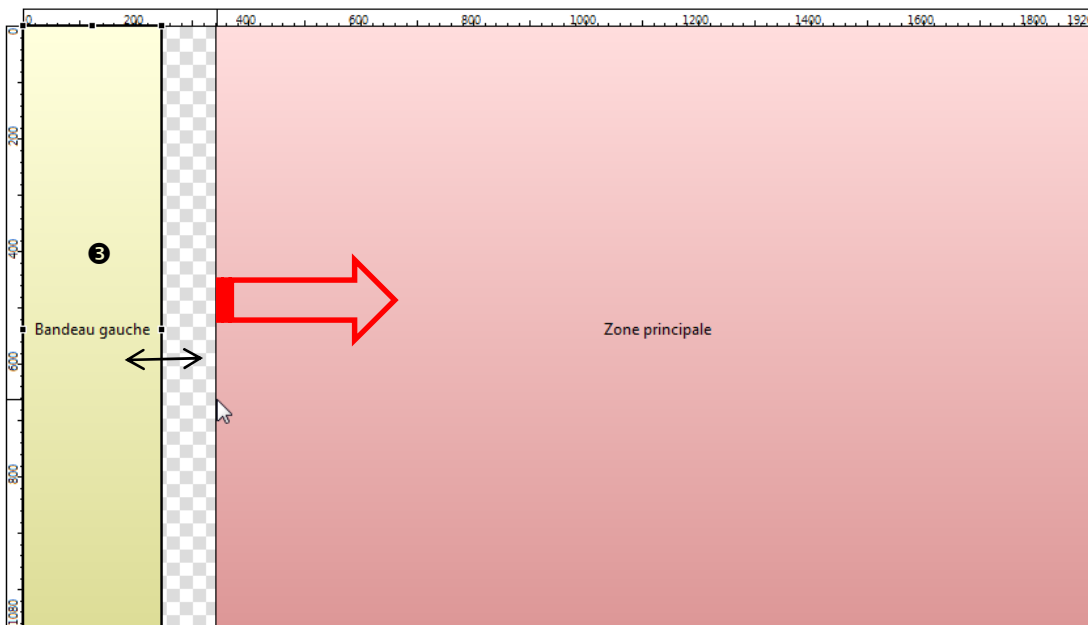
Cliquez dessus pour faire apparaître de nouveau la palette.

❶ Cliquez sur la zone choisie dans le menu " Palette ", la case correspondant à votre choix est mise en évidence au moyen d'un fond bleu.


➊ Déplacez ensuite votre curseur sur le cadre de visualisation où vous souhaitez que la nouvelle zone apparaisse. Le curseur de souris devient un carré avec un " + " pour montrer la possibilité " d'ajouter ". Faites un clic gauche. La zone est placée.




➋ Vous pouvez modifier la taille de la zone placée avec le curseur en tirant sur les côtés du cadre. À condition d'avoir libéré de la place dans la zone principale pour cette nouvelle zone.

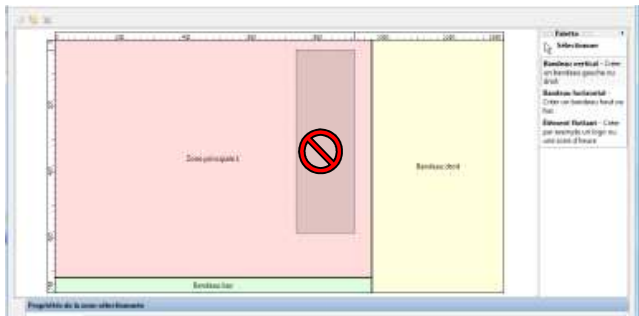


Exemple : création d'un bandeau vertical gauche

 Restrictions :

Une zone étant toujours conditionnée par les zones voisines (sauf cas des éléments flottants), la nouvelle zone sera toujours adjacente à ses voisines.

Il est impossible de créer deux zones verticales ou deux zones horizontales côte à côte (un logo " interdiction "  apparaît pour vous avertir de l'impossibilité de l'action)



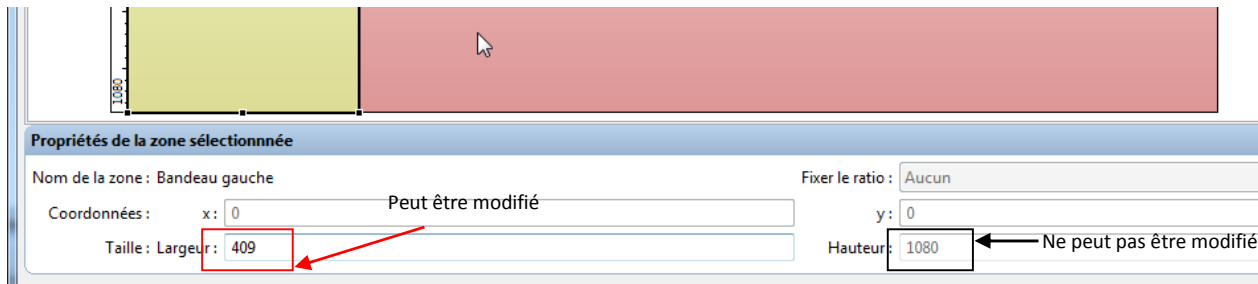
Impossible de créer une nouvelle zone verticale à droite, car il existe déjà un bandeau droit (en jaune)

4.1.4.2. Modifier les propriétés d'une zone d'un habillage

Pour modifier les propriétés d'une zone d'un habillage, sélectionnez une zone en cliquant dessus. Le cadre bleu intitulé " Propriétés de la zone sélectionnée " est situé juste en dessous du cadre d'habillage et comprend plusieurs caractéristiques que vous pouvez modifier : nom de la zone, taille, positionnement relatif au point d'origine en haut à gauche, etc.

Remarque :

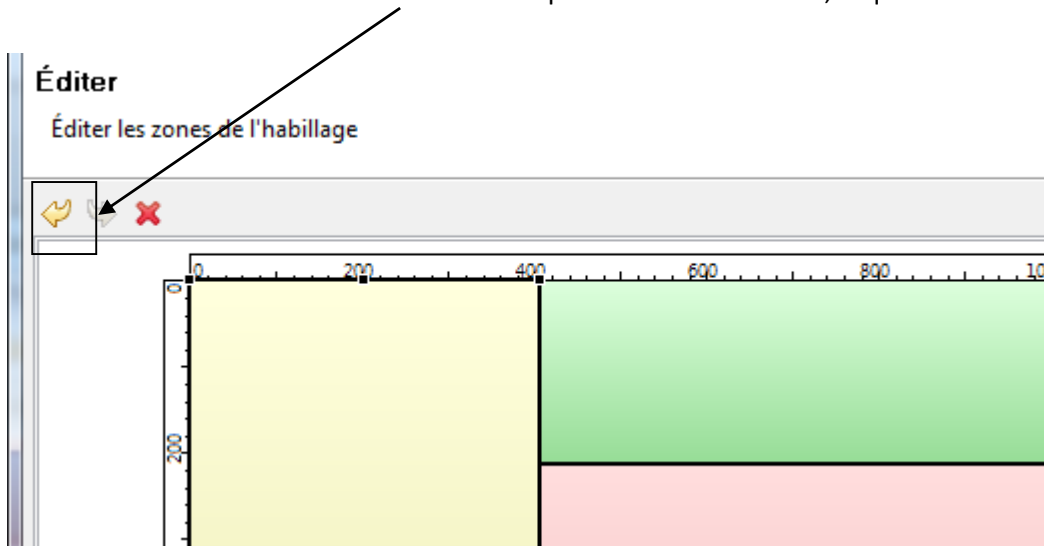
Une zone ne peut pas chevaucher une autre zone (sauf dans le cas d'un élément flottant). Par conséquent, il est possible que le logiciel refuse de modifier certaines données concernant la taille de la zone.



Exemple :

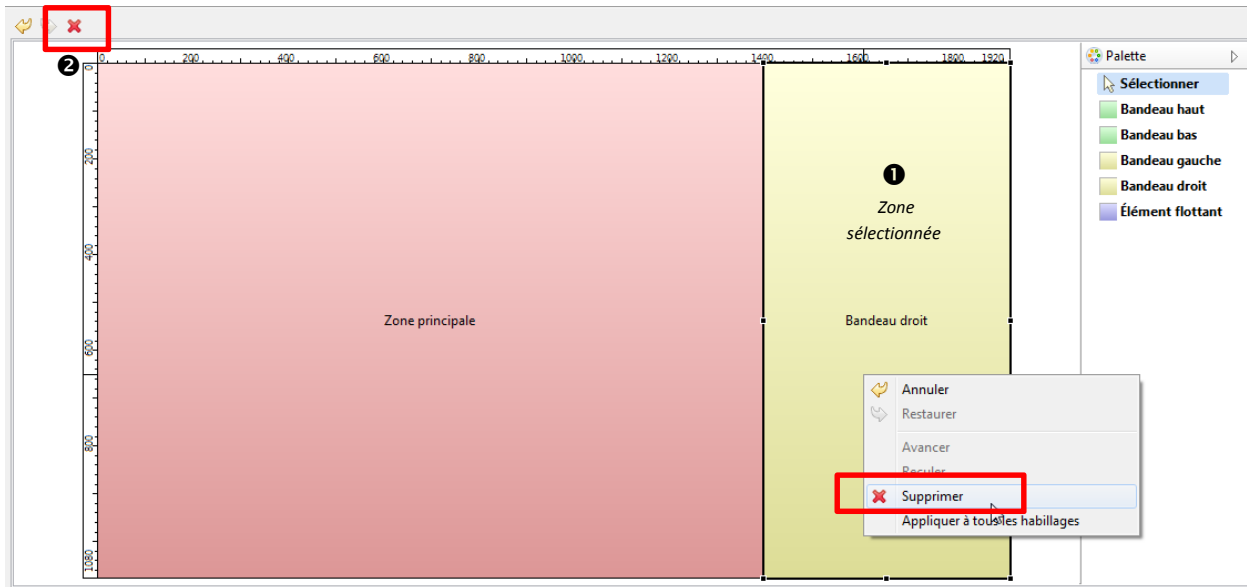
Sur le cadre bleu matérialisé ci-dessus, les propriétés de la zone correspondent au bandeau droit (en jaune sur le schéma). La hauteur étant en gris, elle ne peut pas être modifiée. En revanche, la largeur peut être modifiée, ce qui entraînera une modification automatique de la coordonnée sur l'axe des abscisses (x).

Pour annuler une action ou revenir à l'action qui vient d'être annulée, cliquez sur les flèches jaunes :




4.1.4.3. Supprimer une zone

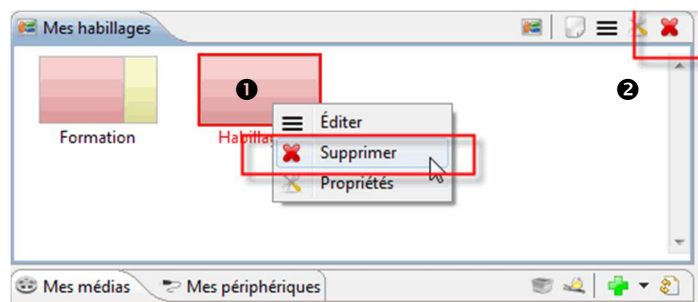
Si vous voulez supprimer une zone, cliquez sur cette dernière. Des carrés noirs tout autour du cadre et l'apparition de la croix rouge indiquent que la zone est bien sélectionnée (❶). Cliquez ensuite sur la croix rouge (❷) pour supprimer la zone. Ou cliquez avec le bouton droit de la souris sur cette zone et validez " supprimer "



4.1.5. Supprimer un habillage

❶ Sélectionnez un habillage.

❷ Cliquez sur , Ou cliquez avec le bouton droit de la souris sur cette zone et validez " supprimer "

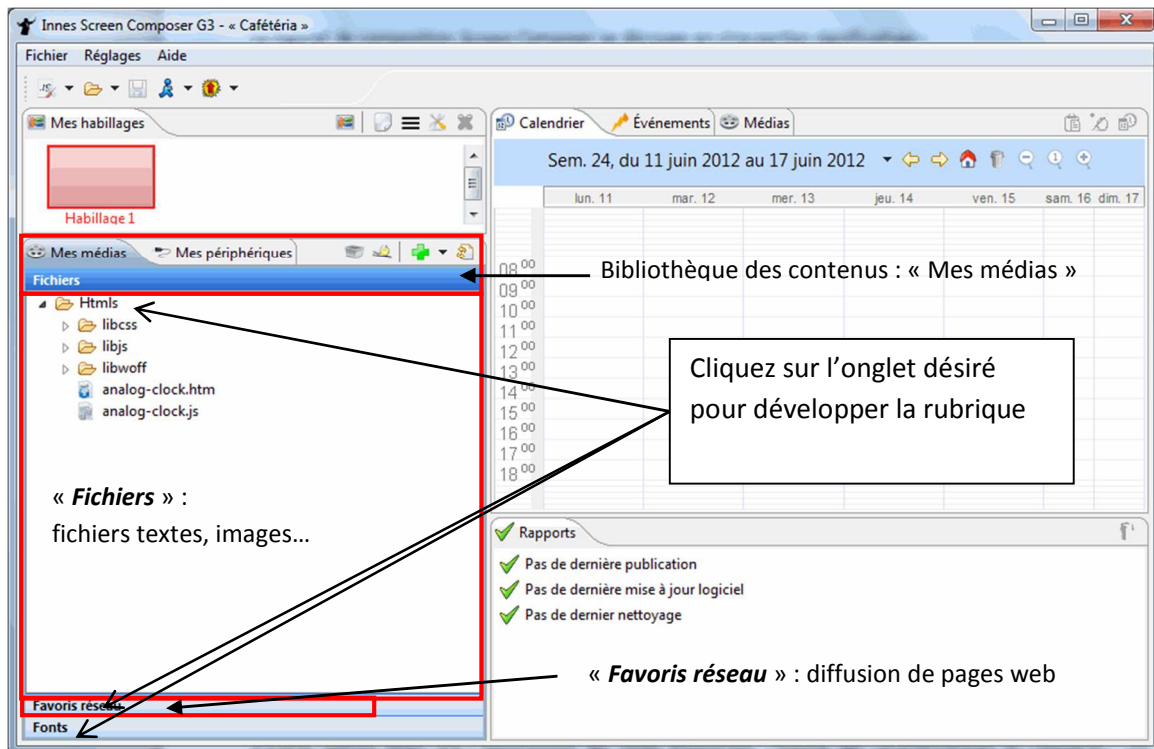


4.2. Mes médias

L'onglet " Mes médias " permet de gérer le référentiel des contenus. Diverses possibilités facilitent l'importation de fichiers médias et ressources associées pour les intégrer à la grille de programme.

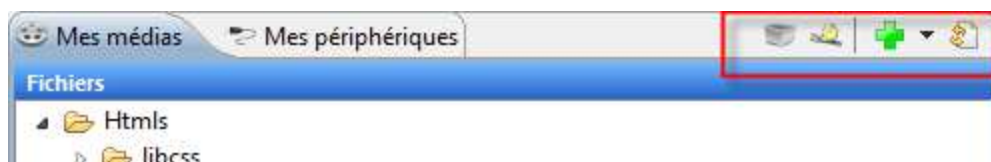
L'onglet " Mes médias " est une vue " accordéon " subdivisé en trois parties :

- **Fichiers** : peut contenir des éléments textes, vidéos, audios, images, flashs, html, MS-Powerpoint, xml, etc.
- **Favoris Réseau** : peut contenir des raccourcis vers des pages web ou des flux streamé (udp/rtp),
- **Fonts** : peut contenir les fonts (Polices de caractères) pouvant être utilisées par les médias.



4.2.1. Média de type fichier ou règles

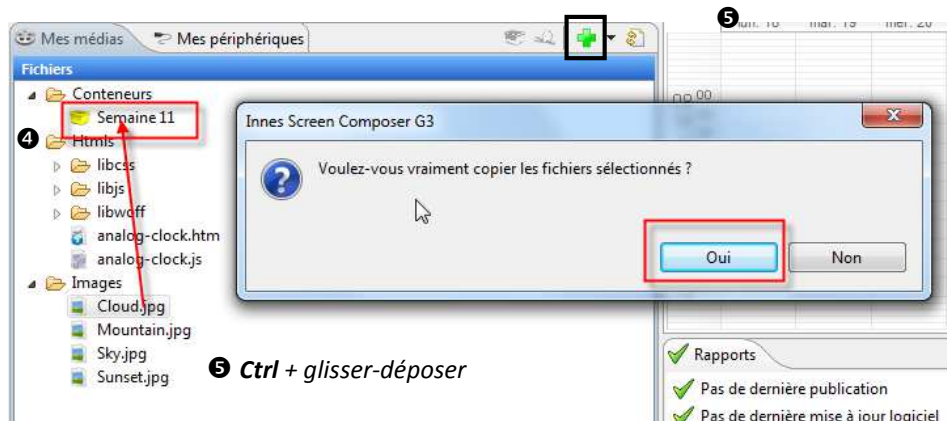
Plusieurs options en haut de la fenêtre " Fichiers " (ou via le menu contextuel dans la zones des fichiers) vous offrent diverses possibilités :



	Nouveau	Créer un nouveau fichier de type texte, un dossier ou une règle
	Assistant de génération d'animations personnalisées	Ajouter une animation au moyen d'un modèle prédéfini
	Ajouter	Importer un média depuis votre système de fichiers
	Rafraîchir	Actualiser la vue du référentiel des médias

4.2.1.1. Insertion d'un média

Cliquez sur pour insérer des médias dans le dossier ou bien sélectionnez un média du référentiel et copiez-le dans le dossier avec la commande **Ctrl + glisser-déposer**

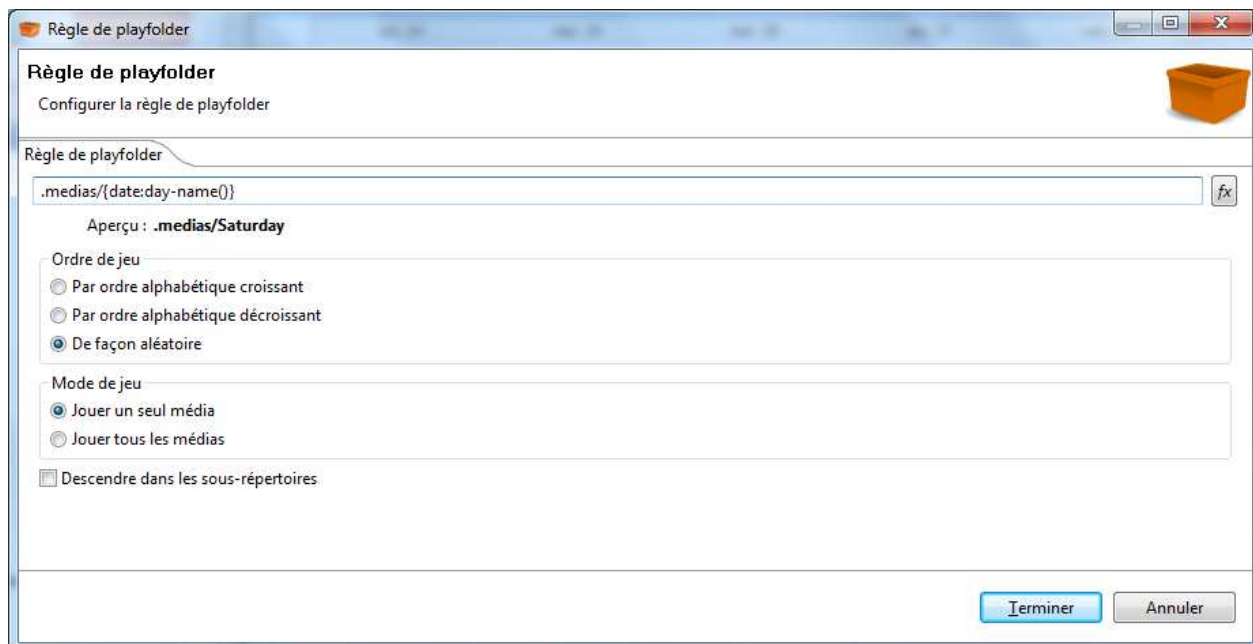


4.2.1.2. Règles de dossier à jouer (Playfolder)

Une règle de Playfolder permet de définir un scénario de jeu dans un dossier contenant des fichiers. Elle se caractérise par un fichier RDF d'extension « .playfolder-rule ».

Des formules XPATH peuvent être utilisées pour définir le chemin du répertoire. Une liste de formules XPATH est proposée en appuyant sur le bouton 'fx'.

Le mode de jeu permet de définir si l'ensemble des médias du dossier (et éventuellement de ses sous-répertoires) doit être joué ou si seulement un fichier doit être joué à la fois. Dans ce dernier cas, une mémorisation permettra alors à la règle de ne pas jouer de nouveau un fichier tant que la liste n'est pas entièrement consommée.



4.2.1.1. Récapitulatif des fonctions XPATH disponibles

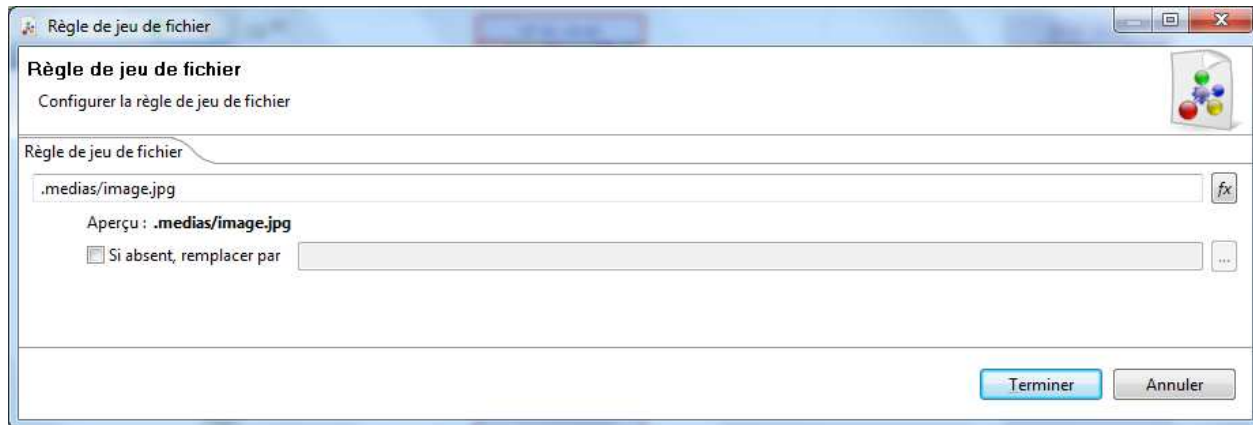
Fonction	Descriptif	Norme d'écriture	Exemple
date:date	renvoie la date courante	format anglais : AAAA-MM-JJ	2014-06-20
date:day-abbreviation	renvoie l'abréviation du nom du jour	trois caractères en anglais, le premier en majuscule, les deux autres en minuscule	Mon, Tue, Wed, Thu, Fri
date:day-in-month	renvoie le jour dans le mois	date du jour	pour le 5 novembre : 5
date:day-in-week	renvoie le jour dans la semaine	numéro du jour de la semaine de 1 pour dimanche à 7 pour samedi	4 (pour les mercredis)
date:day-in-year	renvoie le jour dans l'année	chiffre compris entre 1 et 365	309
date:day-name	renvoie le nom du jour	jour en anglais, commençant par une majuscule	Monday
date:day-of-week-in-month	renvoie le numéro du jour dans la semaine qui sera répété dans tout le mois	numéro du jour de la semaine de 1 pour dimanche à 7 pour samedi - pour indiquer tous les lundis du mois, saisir : 2	2
date:month-abbreviation	renvoie l'abréviation du nom du mois	trois caractères en anglais, le premier en majuscule, les deux autres en minuscule	Nov
date:month-in-year	renvoie le mois	numéro correspondant à un mois	10 (pour Octobre)
date:month-name	renvoie le nom du mois	nom du mois en anglais	October
date:week-in-month	renvoie le numéro de la semaine dans le mois	chiffre compris entre 1 et 4	2
date:week-in-year	renvoie le numéro de la semaine dans l'année	chiffre compris entre 1 et 53	46
date:year	renvoie l'année	Format AAAA	2014

4.2.1.3. Règles de fichier à jouer

Il est quelquefois intéressant de définir une règle pour associer dans la grille de programme un média dont le nom est dynamique.

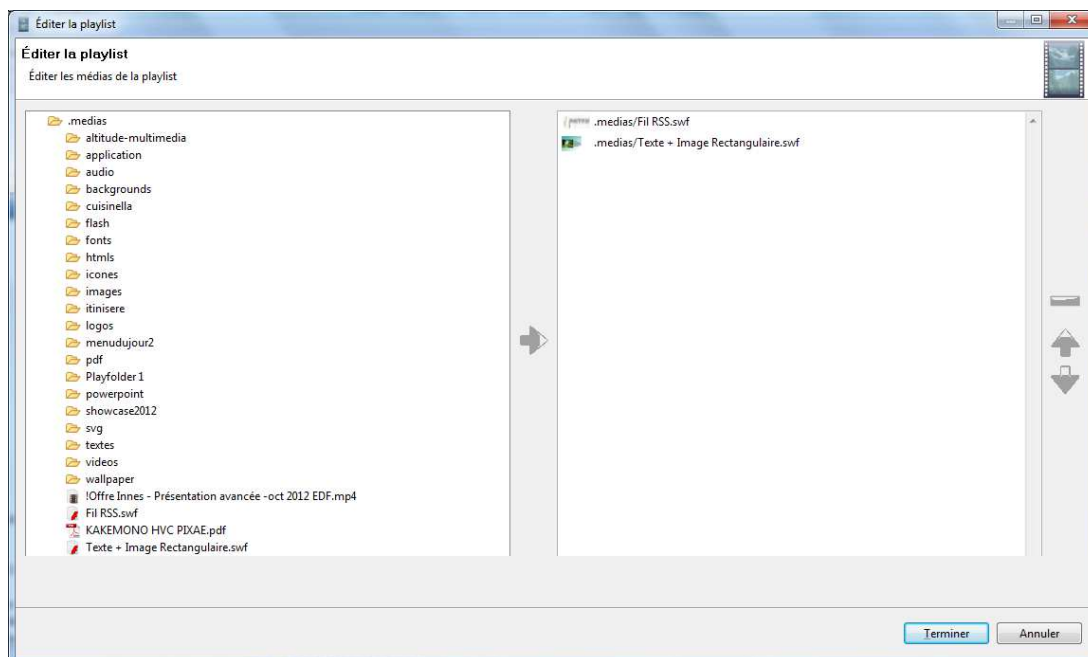
Un référentiel de média peut, par exemple, contenir plusieurs fichiers MS PowerPoint comportant chacun dans le titre une date au format AAAA-MM-JJ. La règle, insérée dans une plage horaire programmée toute une semaine, permettra la diffusion du MS PowerPoint contenant la date courante ou un fichier média par défaut.

La règle peut être modifiée au moyen du menu contextuel « Editer ».



4.2.1.3. Playlist

Screen Composer supporte les playlists au format « xspf ».

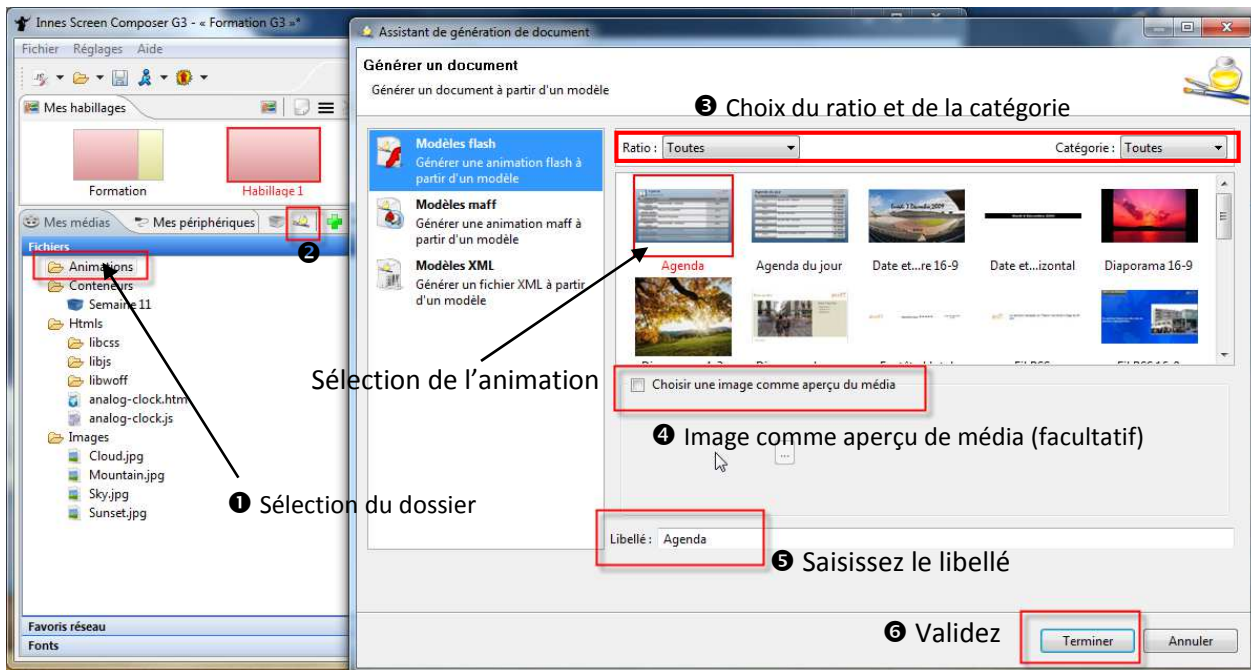


4.2.1.4. Assistant de génération de document multimédia

L'assistant de génération de document multimédia permet de générer facilement de nouveaux médias au moyen de modèles prédéfinis. De nombreux modèles sont livrés nativement dans Screen Composer. De nouveaux modèles peuvent être créés au moyen du kit de développement des modèles (MDK) disponible sur simple demande à « support@innes.fr ».

4.2.1.2.1. Créer un document multimédia au moyen d'un modèle

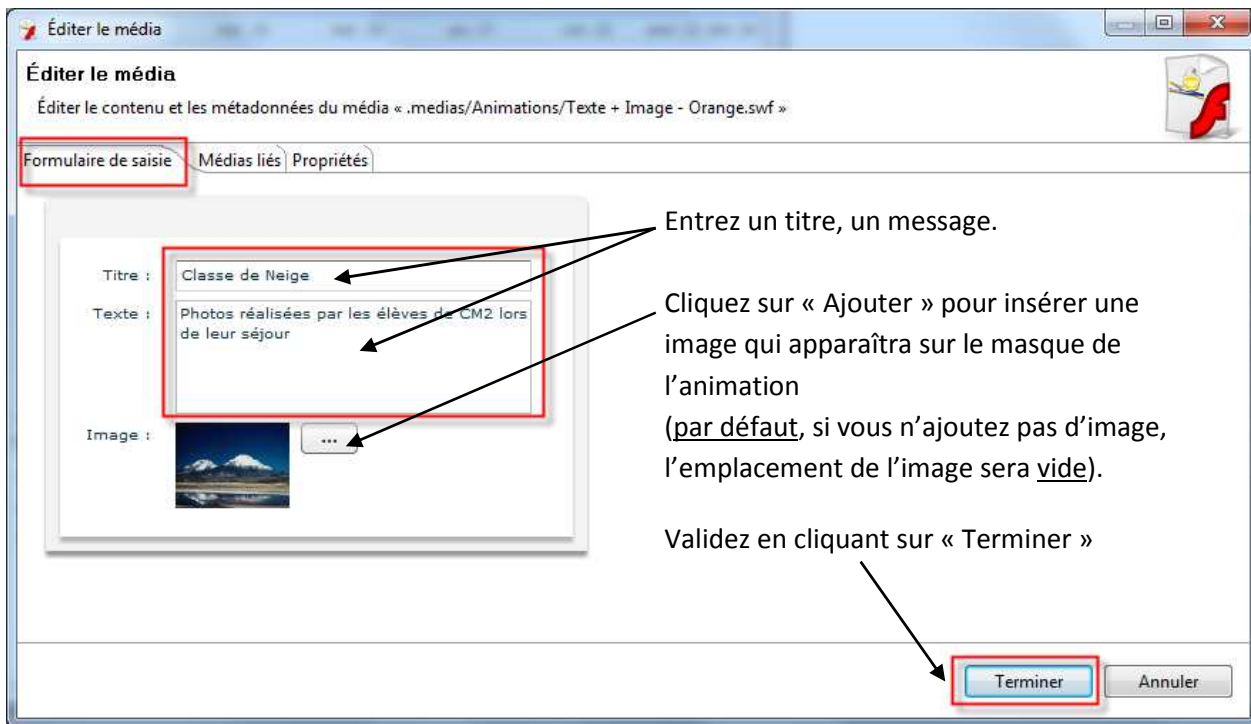
- ❶ Sélectionnez le dossier dans lequel doit se trouver le document multimédia.
- ❷ Cliquez sur l'icône " Assistant de génération de document multimédia ".
- ❸ Choisissez un ratio et une catégorie (par défaut, sélectionnez " Toutes ") à l'aide du menu déroulant, puis sélectionnez une animation. Le cadre de l'animation sélectionnée devient rouge.
- ❹ Vous pouvez insérer une image comme aperçu de média (facultatif) en cochant la case " Choisir une image comme aperçu de média " puis en cliquant sur parcourir (...) pour chercher l'image dans vos documents.
- ❺ Entrez le libellé de l'animation. (Le champ doit nécessairement être renseigné.)
- ❻ Cliquez sur " Terminer " pour finaliser l'action ou sur " Annuler ".



4.2.1.2.2. Formulaire d'édition d'un document multimédia associé à un personnalisé

4.2.1.2.2.1. Formulaire de saisie

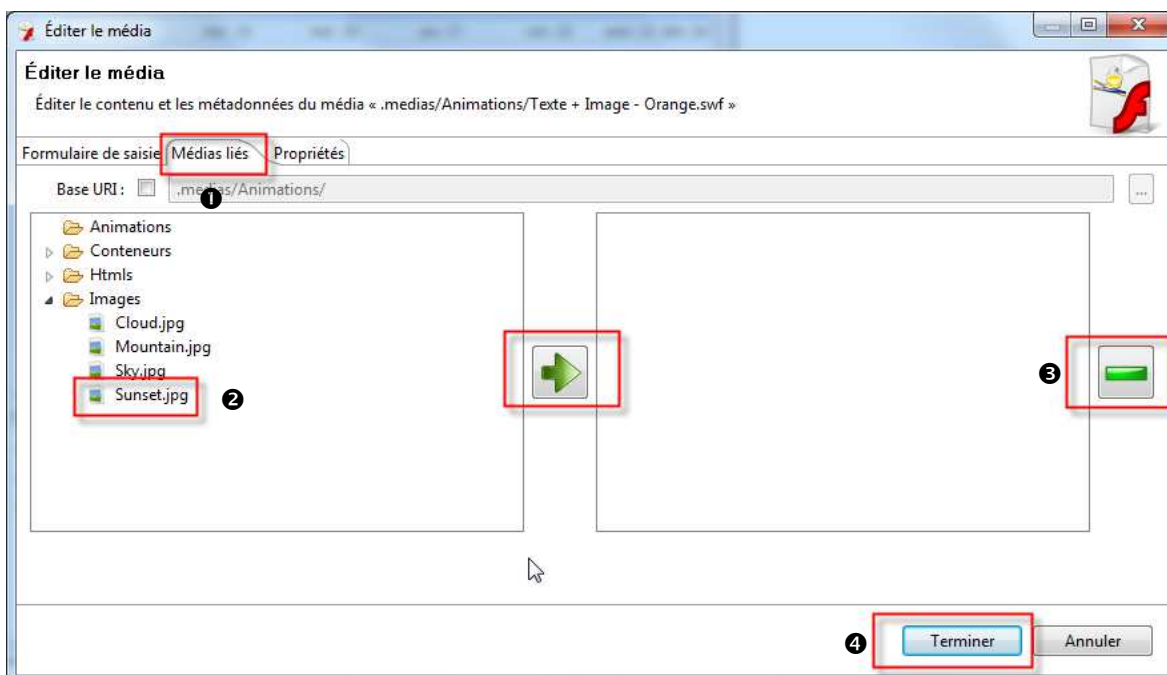
Le formulaire d'édition de l'animation s'affiche automatiquement après un choix de modèle. Dans " Formulaire de saisie ", réglez les paramètres et validez en cliquant sur " Terminer ".



4.2.1.2.2. Médias liés

Certains fichiers médias nécessitent d'être liés à un ou plusieurs fichiers de ressources (.xml, .txt, .jpg,...) pour fonctionner correctement. C'est à ce niveau que vous devez indiquer que le média, sur lequel vous travaillez, doit être lié à un ou plusieurs fichiers de ressource.

- ❶ Cliquez sur l'onglet " Médias liés "
- ❷ Sélectionnez le fichier de ressource à lier au média et insérez-le au moyen de la flèche ➡
- ❸ Pour retirer un fichier lié au média flash, sélectionnez-le dans la colonne de droite et cliquez sur 🗑️
- ❹ Validez par " Terminer " ou annuler l'action.



4.2.1.2.2.2. Propriétés

- ❶ Cliquez sur l'onglet " Propriétés "
- ❷ La durée et la résolution du média sont indiquées en haut. Certaines animations nécessitent la saisie d'une durée.
- ❸ Vous pouvez " choisir une image comme aperçu du média " en cochant la case puis en cliquant sur " ... ".
- ❹ Validez par " Terminer " ou annuler l'action.

Éditer le média
 Éditer le contenu et les métadonnées du média « .medias/Animations/Texte + Image - Orange.swf »

Formulaire de saisie Médias liés **Propriétés** ❶

Durée : 00 h 00 min 10 s ❷
 Résolution : 1280x720

Choisir une image comme aperçu du média

... ❸

❹ **Terminer** Annuler

4.2.1.2.3. Menu contextuel de l'assistant de génération de documents multimédias

Vous pouvez par la suite accéder au formulaire en utilisant la fonction " Editer " du menu contextuel. Faites un clic droit sur le document d'animation :

	Visualiser	Aperçu de l'animation telle qu'elle apparaît à l'écran
	Éditer	Atteindre les propriétés de l'animation (durée...)
	Renommer	Modifier la dénomination de l'animation
	Supprimer	Supprimer l'animation

4.2.1.3. Menu contextuel de " Mes médias "

En faisant un clic droit dans l'onglet " Fichiers " de " Mes médias ", vous ouvrez le menu contextuel qui vous permet d'accéder à différents formulaires de création de fichiers/conteneurs/dossiers... :

	Nouveau dossier
	Nouvel règle
	Nouveau fichier texte
	Nouveau fichier JavaScript

4.2.1.3.1. Créer un " Nouveau dossier / sous-dossier "

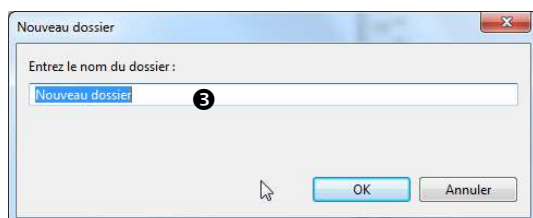
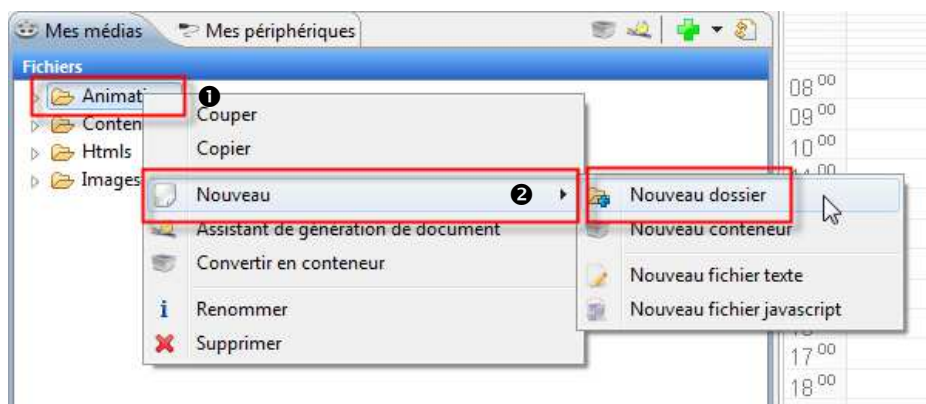
Pour créer un dossier :

Clic droit > Nouveau > Nouveau dossier

Une fenêtre s'affiche, entrez le nom du nouveau dossier. Patientez, le dossier apparaît dans le volet " Fichiers " de " Mes médias ". Vous pouvez maintenant ajouter des éléments dans ce dossier.

Pour créer un sous-dossier :

- ❶ Sélectionnez le dossier dans lequel le sous-dossier doit être créé.
- ❷ Clic droit > Nouveau > Nouveau dossier
- ❸ Entrez le nom du sous-dossier, puis validez par OK

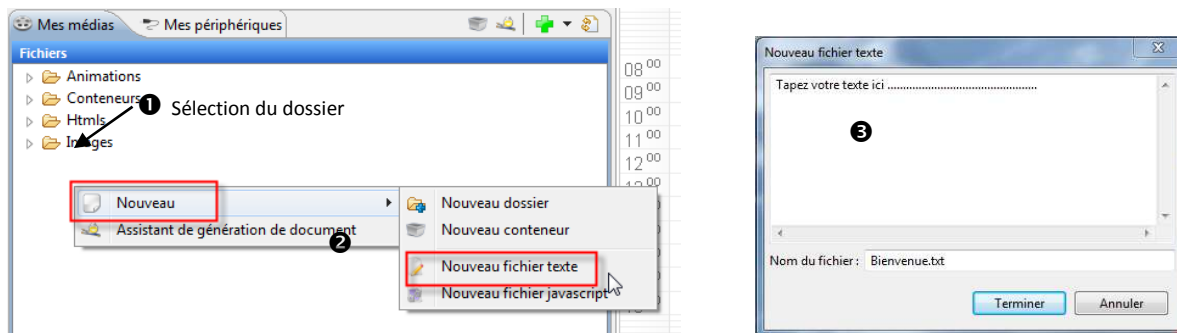


Pour supprimer un dossier, faites un clic droit sur le dossier et cliquez sur " supprimer ". Attention, en supprimant un dossier, vous supprimez aussi tous les sous-dossiers.

4.2.1.3.2. Créer un fichier texte

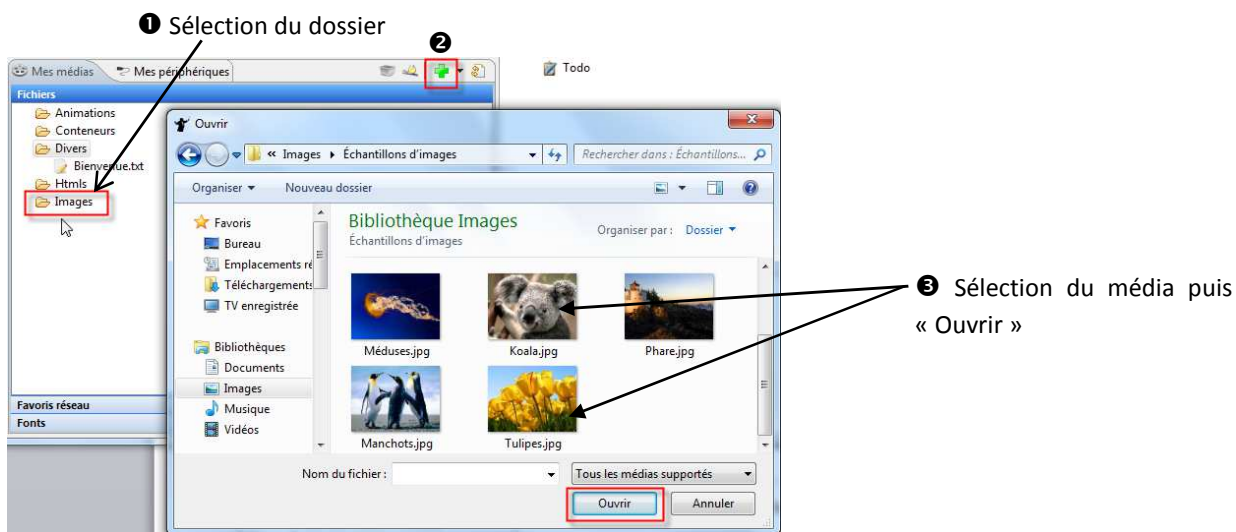
Pour créer un texte qui pourra être utilisé dans une zone du masque en tant que texte défilant :

- ❶ Sélectionnez le dossier dans lequel devra apparaître le nouveau fichier texte.
- ❷ Faites un clic droit sur le dossier et cliquez sur " Nouveau " puis " Nouveau fichier texte "
- ❸ Dans la fenêtre " Création d'un fichier texte ", tapez votre texte et validez par " Terminer "



4.2.1.4. " Ajouter " un média dans la bibliothèque

Pour importer un média de vos documents vers la bibliothèque, sélectionnez le dossier dans lequel vous souhaitez importer un média. Le dossier se grise. Cliquez sur l'icône " Ajouter " . Une fenêtre donnant accès à l'explorateur Windows apparaît. Sélectionnez votre média et cliquez sur " Ouvrir ".



Remarque :

Vous pouvez modifier l'emplacement d'un média en cliquant sur ledit média et en maintenant enfoncée la partie gauche de la souris. Déplacez votre curseur jusqu'à l'emplacement désiré et relâchez la souris.

4.2.1.5. Pages HTML

Dans favoris réseau (4.2.2) vous pouvez afficher une page html issue d'un site web ou présent localement dans votre référentiel de médias.

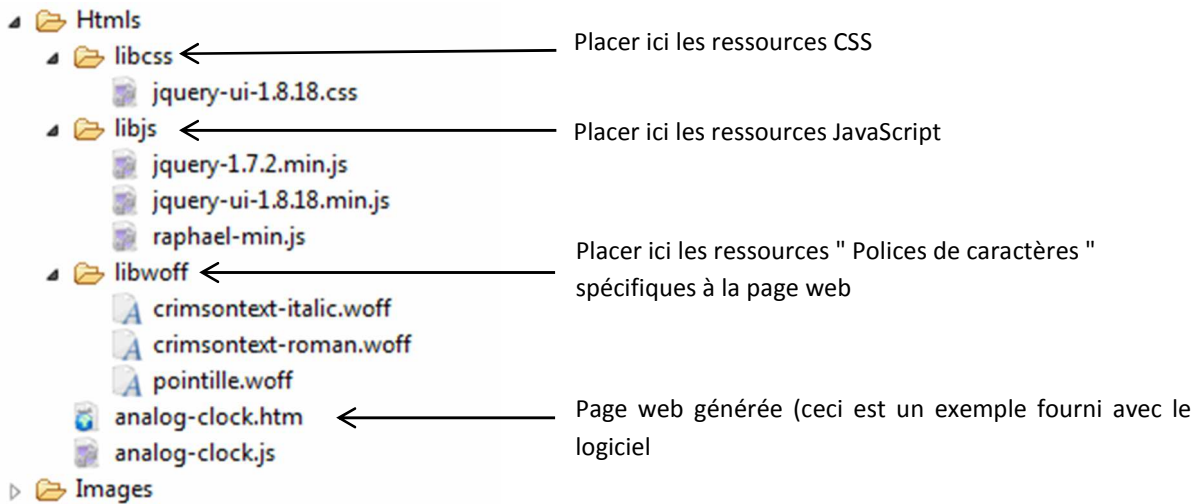
Attention, ces pages html nécessitent des ressources externes, telles les feuilles de styles (CSS) ou des mini-applications JavaScript (« app, widget »).

Dans le cas d'une utilisation de pages HTML avec ressources associées, ces dernières doivent être placées dans leurs

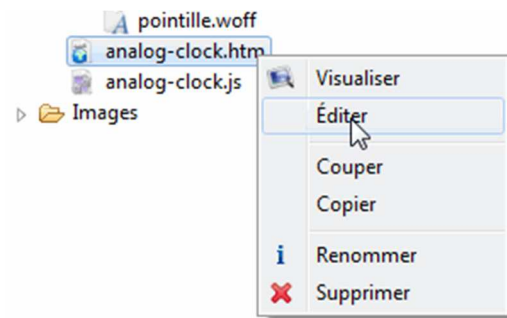
répertoires respectifs et déclarées comme fichiers liés.

L'exemple suivant présente une organisation permettant d'utiliser ce type de media.

Attention, cette partie est réservée à des personnes maîtrisant le HTML. Une modification non maîtrisée pouvant se révéler désastreuse en termes de rendu de la page web.



Vous pouvez éditer cette page web en cliquant avec le bouton droit de la souris et sur Éditer. Les CSS et JavaScript peuvent aussi être édités



Voici un exemple (tronqué) de cette page web. Un familier du HTML retrouvera rapidement ses marques

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
  <head>
    <meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=UTF-8"/>
    <meta charset="utf-8"/>
    <title>Innes Demo Analog Clock</title>

    <script src="libjs/jquery-1.7.2.min.js"></script>
    <script src="libjs/jquery-ui-1.8.18.min.js"></script>
    <script src="libjs/raphael-min.js"></script>
    <script src="analog-clock.js"></script>
    <script>
      var canvas;
      var clocked;
      var offset = 0;
      var wheight = 100;
      var divisor = 10;
      jQuery(document).ready(function($) {
        //wheight = parseInt($(window).height()) - 100;
        if(wheight &gt; 900){
          wheight = 900;
          divisor = 12;
        }else if((400 &lt; wheight) &amp;&amp; (wheight &lt; 600)){
          divisor = 9;
        }else if(wheight &lt; 400){
          wheight = 400;
          divisor = 8;
        }
      })
    ]&gt;&lt;/script&gt;
  &lt;/head&gt;
&lt;/html&gt;</pre>
</div>
<div data-bbox="604 690 860 876" data-label="Image">
<img alt="Screenshot of a digital analog clock displayed on a screen. The clock face is white with black numbers and hands. The text 'Innes Digital Signage' and 'The power of SMIL &amp; HTML5' is visible at the bottom of the clock face."/>
</div>
<div data-bbox="557 924 905 960" data-label="Text">
<p>Exemple: en changeant la valeur wheight à 400, l'horloge s'affiche en plus petit à l'écran</p>
</div>
<div data-bbox="44 966 328 981" data-label="Page-Footer">
<p>Manuel de l'utilisateur / Screen Composer G3</p>
</div>
<div data-bbox="895 953 951 967" data-label="Page-Footer">
<p>50 / 70</p>
</div>
```

```

weight = 600;
divisor = 8;

var canvas = Raphael("canvas", weight, weight);
var clocked = canvas.clock(weight/2,weight/2,weight/2-(weight/divisor));
});
//]]>
</script>
<style type="text/css">
@font-face {
font-family: 'Crimson Text';
font-style: normal;
font-weight: normal;
src: local('Crimson Text'), local('CrimsonText-Roman'), url('libwoff/crimson-text-roman.woff') format('woff');
}
@font-face {
font-family: 'Crimson Text';
font-style: italic;
font-weight: 400;
src: local('Crimson Text Italic'), local('CrimsonText-Italic'), url('libwoff/crimson-text-italic.woff') format('woff');
}
body {
/*background: #41403f;*/
/*background: -moz-radial-gradient(center 45deg, circle closest-side, #ddd 0%, #333 350%);*/
font-size: 18px;
.... /....

```

4.2.2. Favoris réseau

En haut de la fenêtre " Favoris Réseau ", retrouvez les différentes options :

	Assistant de génération de services réseau	ajouter un service dans la bibliothèque
	Rafraîchir	actualiser la bibliothèque en tenant compte des modifications de tous les utilisateurs

4.2.2.1. Diffuser une capture audio/vidéo ou recevoir la TNT au moyen d'une carte DVBT-CVBS

Les players DMC200, DME204 sont compatibles avec la carte Hauppauge wintv-hvr1400.

Cette carte permet de diffuser un flux d'entrée composite ou un flux TV TNT.

La plupart des cartes TNT compatibles Microsoft BDA peuvent être utilisées avec Gekkota pour Windows.



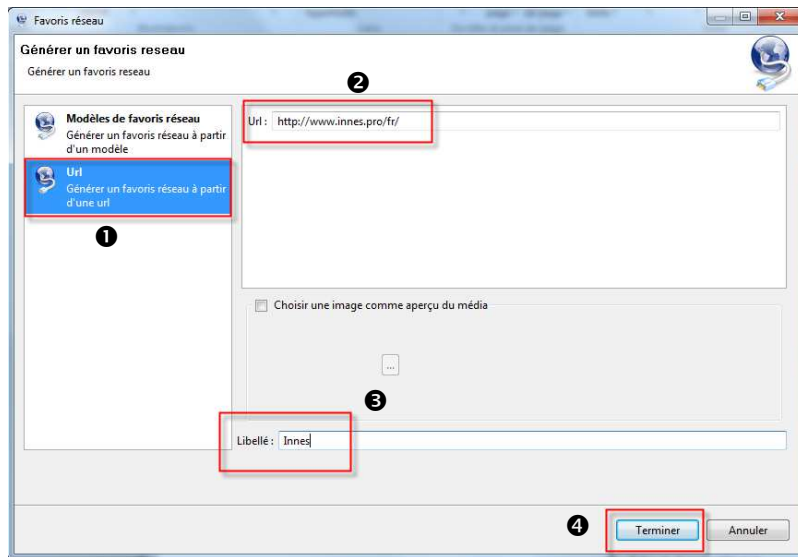
- 1 Dans « Favoris réseau » de l'onglet « Mes médias », cliquez sur pour ouvrir la fenêtre de génération d'un favori réseau.
- 2 Cliquez sur « Modèles de favoris réseau »
- 3 Sélectionnez la chaîne que vous voulez afficher
- 4 Saisissez éventuellement le libellé et validez.

Vous pouvez aussi diffuser une source CVBS, tel un DVD en sélectionnant Entrée ../Vidéo

4.2.2.2. Diffuser une page web " URL "

Pour diffuser la page d'accueil de votre site internet, par exemple, vous devez enregistrer l'URL de la page.

Pour cela, cliquez sur l'assistant de génération de services réseau



❶ Sélectionnez « URL »

❷ Entrez l'URL de la page internet

❸ Modifiez le libellé si besoin

❹ Validez par Terminer

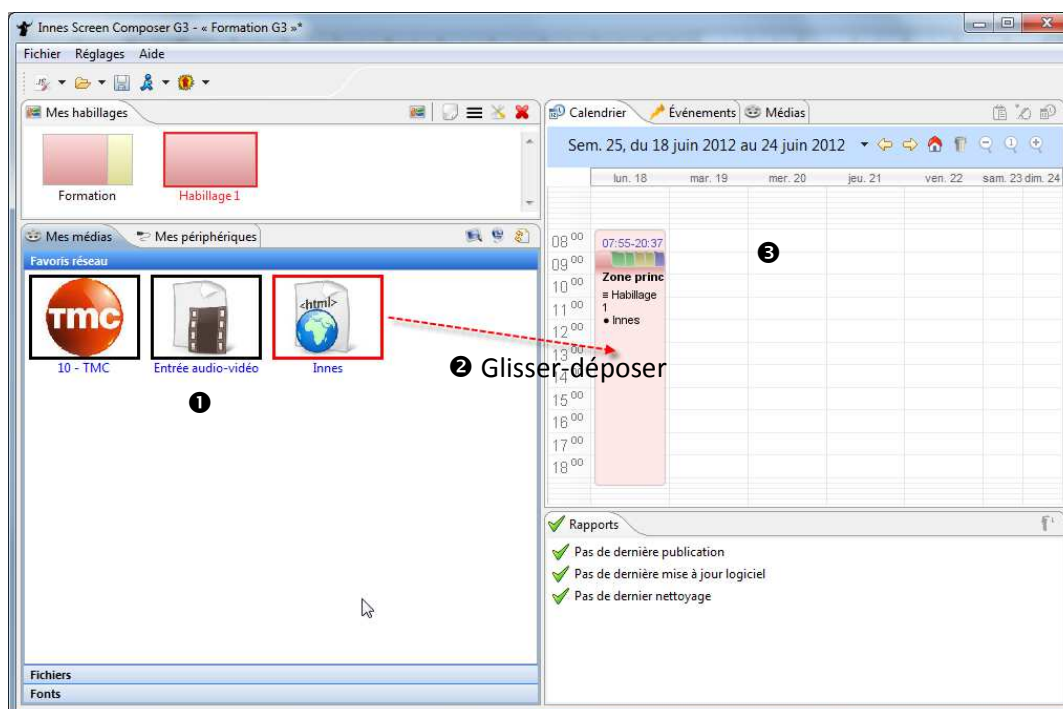
La page web apparaît ensuite dans les favoris réseau.

4.2.2.3. Insérer un favori réseau dans le calendrier

❶ Sélectionnez un flux dans la bibliothèque.

❷ Utilisez le glisser-déposer en cliquant sur un média et en maintenant la partie gauche de la souris enfoncée jusqu'à l'emplacement du média dans la partie composition.

❸ Relâchez la souris lorsque vous atteignez la zone de destination.



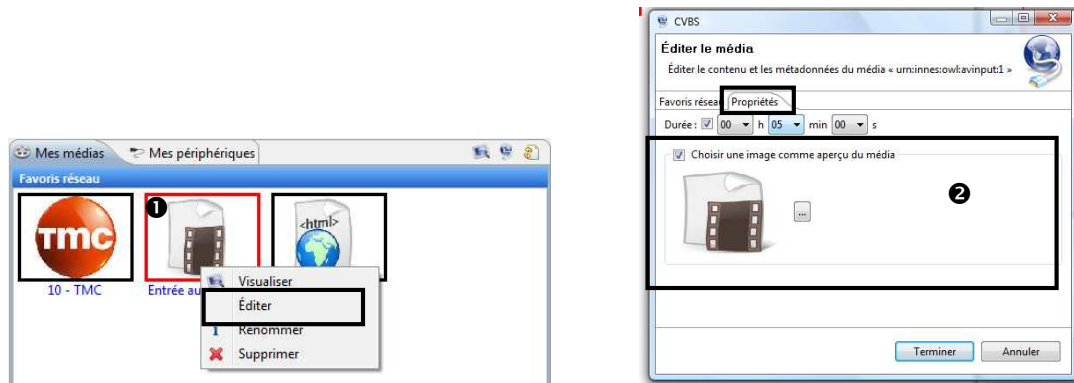
4.2.2.4. Éditer un favori réseau

Pour accéder au menu contextuel d'un favori réseau, faites un clic droit :

	Visualiser	aperçu du flux tel qu'il apparaît à l'écran
	Éditer	atteindre les propriétés du flux (durée...)
	Renommer	modifier la dénomination du flux
	Supprimer	supprimer le flux

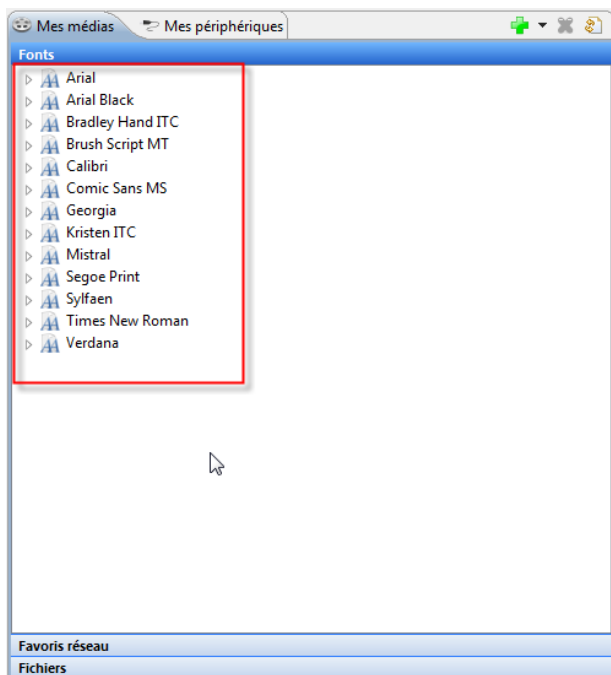
❶ Pour modifier la durée d'affichage du flux, faites un clic droit sur le flux CVBS et cliquez sur " Editer ".

❷ Modifiez la durée dans la fenêtre " Éditer le média > Propriétés "

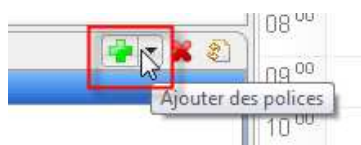


4.2.3. Fonts (Polices de caractères)

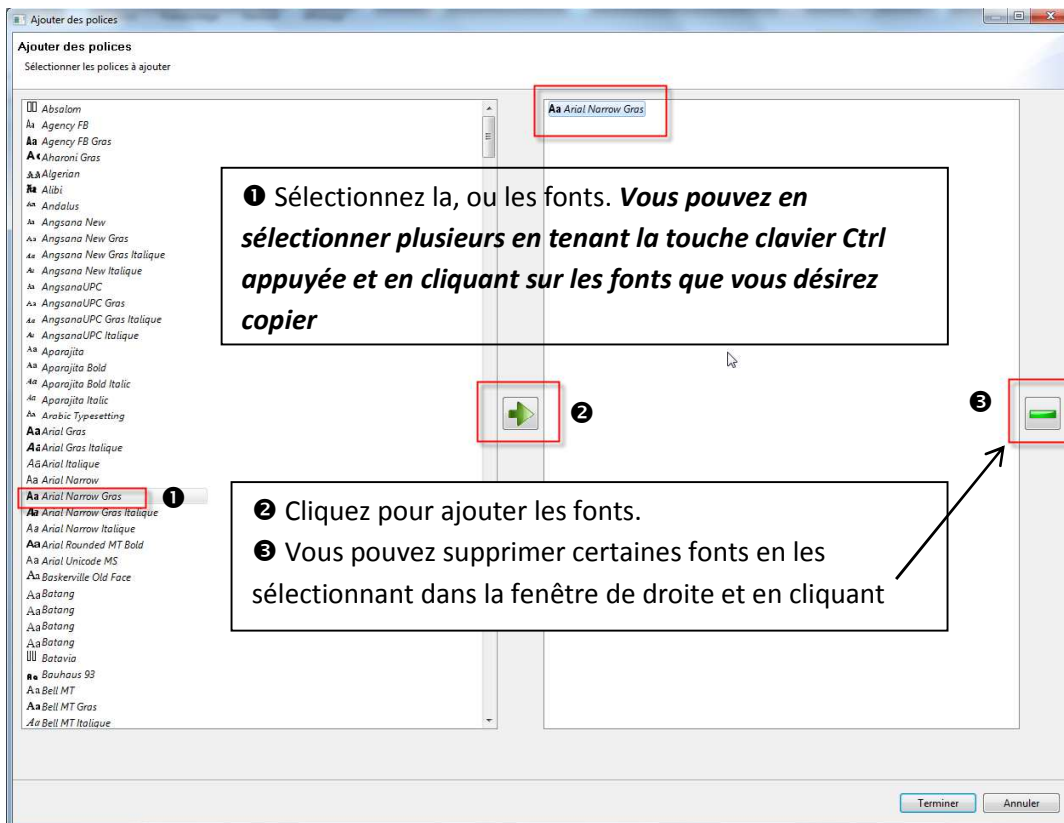
La vue des fonts vous permet de manipuler les fonts que vous utilisez en compléments de vos médias. Les fonts sont vus comme des ressources liées aux médias.



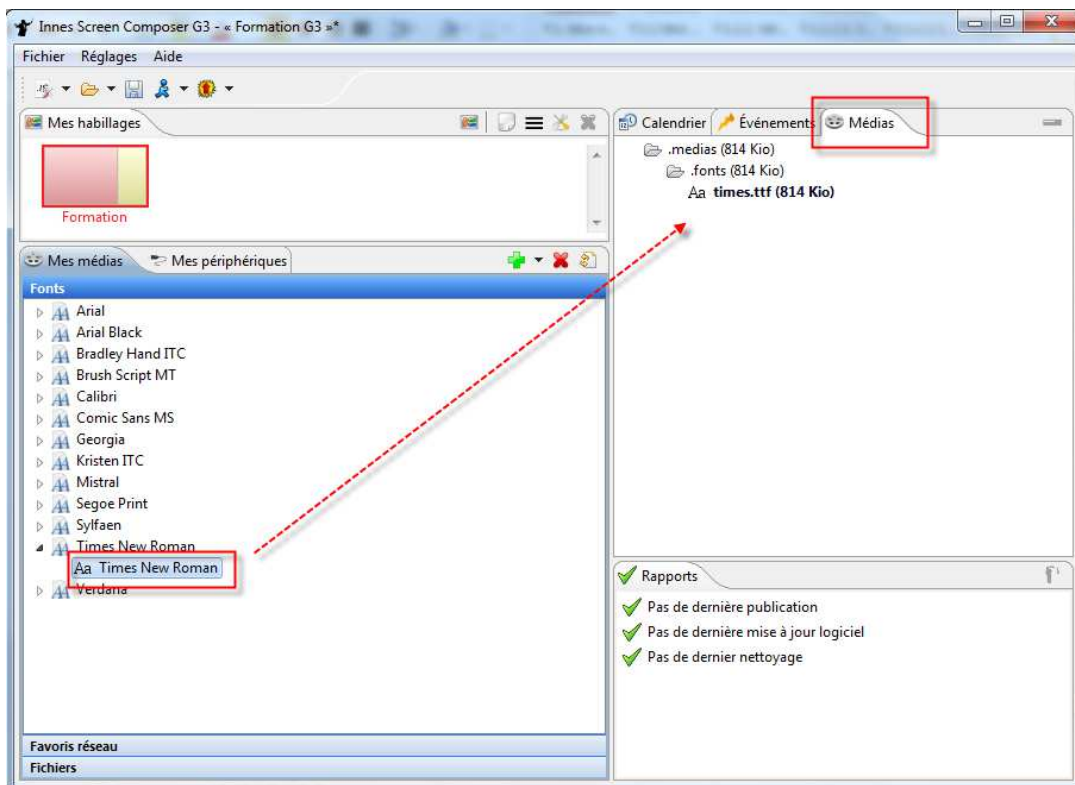
Cette vue est alimentée automatiquement par Screen Composer lorsque vous insérez un nouveau média associé à une ou plusieurs fonts



Vous pouvez aussi ajouter manuellement une ou plusieurs fonts au moyen des boutons « ajouter une font à partir d'un fichier » et « ajouter une font à partir des polices systèmes » de votre poste de travail.

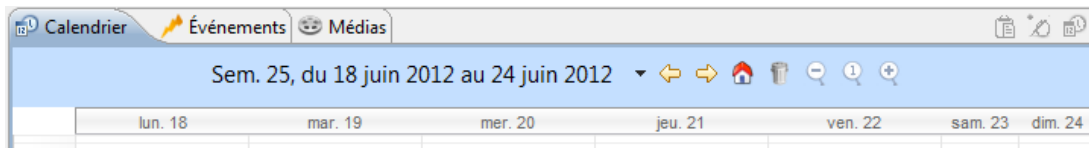


Vous pouvez rendre persistante une ou plusieurs fonts en les glissant / déposant dans la feuille de composition " Medias " .



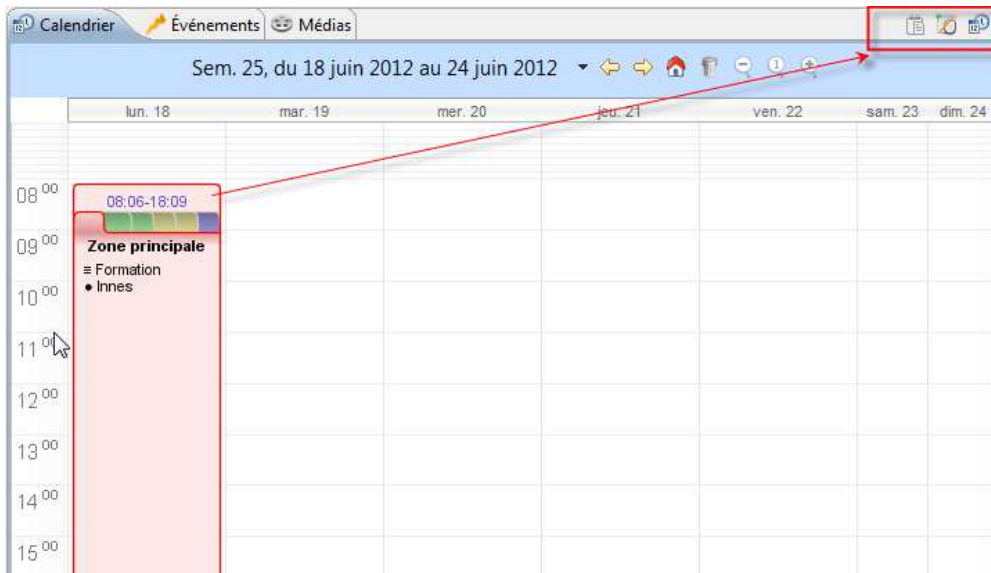
4.3. Feuille de composition : Calendrier

Vous pouvez vous repérer facilement sur le calendrier en utilisant les différentes fonctions présentes en haut de l'onglet " Calendrier " :



	Faire apparaître le calendrier et sélectionner la semaine désirée
	Passer à la semaine précédente
	Passer à la semaine suivante
	Retourner à la date d'aujourd'hui
	Effacer les plages horaires des jours passés
	Diminuer le facteur de zoom du calendrier
	Restaurer le zoom par défaut
	Augmenter le facteur de zoom du calendrier

Dès qu'une scène insérée dans le calendrier est sélectionnée (cadre de la scène rouge), des fonctions liées à l'édition et à la visualisation de la scène deviennent disponibles :



	Collage	coller une scène copiée (fonction copier-coller)
	Éditer	Sélectionner les médias et modifier l'ordre de passage
	Planification	modifier la plage horaire de diffusion

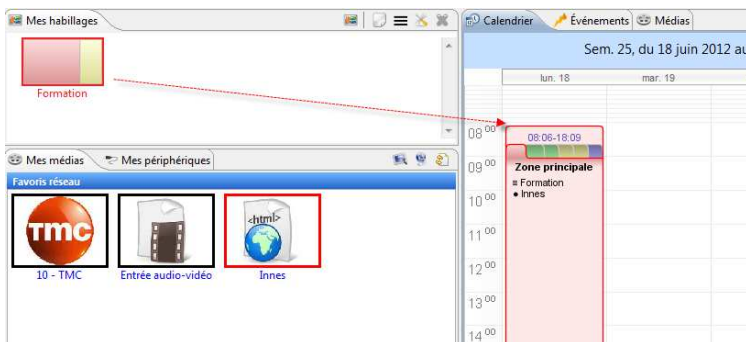
4.3.1. Planification de la diffusion des médias dans le calendrier

4.3.1.1. Généralités sur l'affichage des plages horaires dans le calendrier

Une plage horaire peut être créée en glissant / déposant un habillage ou un média dans le calendrier.
La plage horaire insérée dans le calendrier présente autant d'onglets que définit comme visibles dans les réglages de l'habillage d'écran.

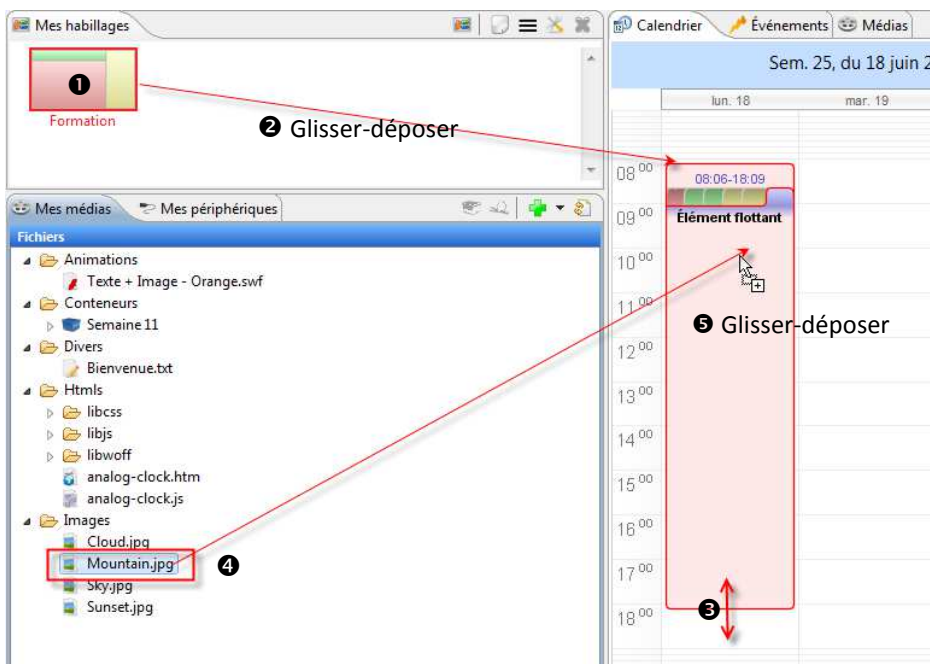
Exemple :

Le réglage de l'habillage d'écran comporte les zones définies : zone principale, bandeau haut et bandeau vertical
La plage horaire créée dans le calendrier présente les onglets définis en 4.1.4.1 et reprenant les noms et couleurs attribués à chaque zone : zone principale en rose, bandeau haut en vert et bandeau vertical en jaune.



4.3.1.2. Insérer les médias et habillages dans le calendrier

- ❶ Sélectionnez un habillage dans l'onglet " Mes habillages "
- ❷ Glisser-déposer l'habillage dans le calendrier
- ❸ Modifiez la durée de la plage horaire si besoin en tirant sur le bord inférieur du cadre
- ❹ Sélectionnez un média dans l'onglet " Mes médias "
- ❺ Glisser-déposer le média dans un des onglets de la plage horaire (passer la souris sur un onglet pour changer de zone)



4.3.2. Fonctions du calendrier

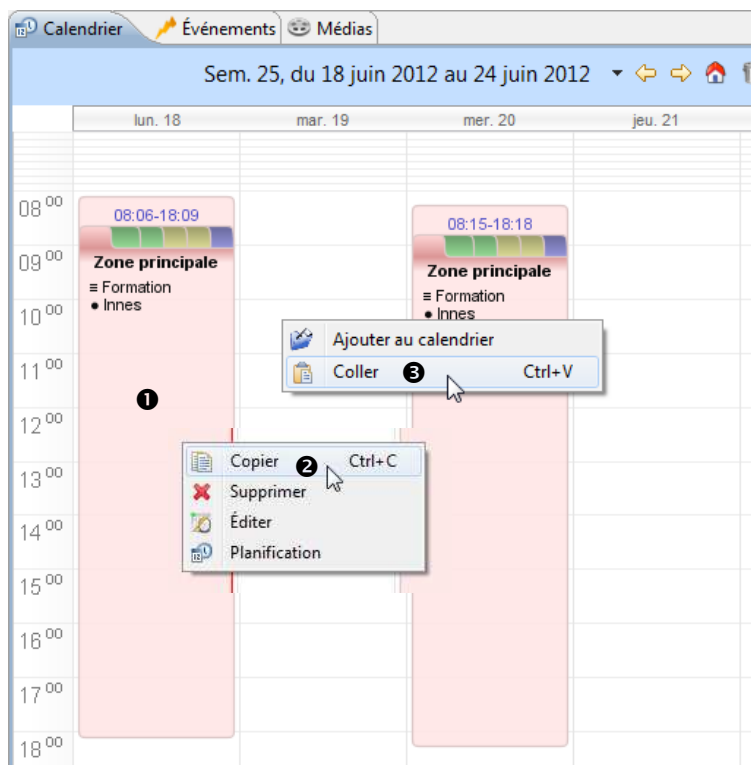
Pour modifier une plage horaire, sélectionnez la plage (le cadre devient rouge) puis faites un clic droit. Diverses options vous sont proposées dans le menu contextuel :

	Copier	reproduire un même programme de pages multimédias à divers moments
	Supprimer	supprimer la plage horaire sélectionnée
	Éditer	modifier l'ordre de passage des médias
	Planification	modifier les paramètres de planification (date & heure, récurrence)

4.3.2.1. Copier / Coller une plage horaire

Pour copier une plage horaire à l'autre.

- ❶ Sélectionnez la plage horaire de votre choix (le cadre devient rouge) et faites un clic droit.
- ❷ Cliquez sur " Copier " puis placez votre curseur au niveau du jour où le programme doit aussi être diffusé. ❸ Faites à nouveau un clic droit et cliquez sur " Coller ".



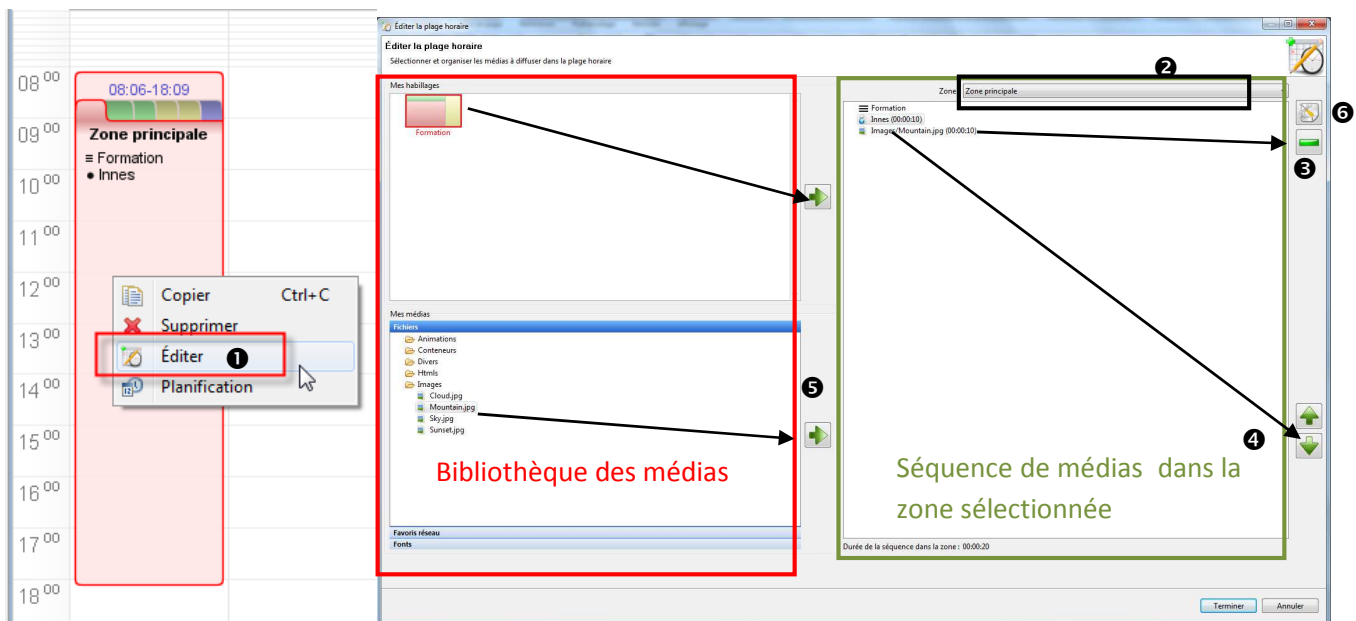
Remarque :

La fonction copier/coller pour une plage horaire ne permet pas de reproduire directement la plage à un horaire différent. Si vous souhaitez conserver le même programme, mais le diffuser une heure plus tôt le mercredi, vous devrez ensuite utiliser la fonction " Propriétés " (cf. §4.3.2.3.)

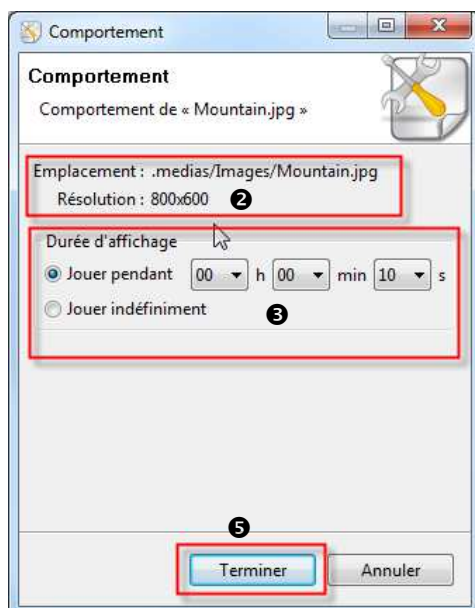
4.2.2.2. " Editer " : insérer ou modifier l'ordre de passages des médias

Pour insérer un média dans une plage horaire ou modifier son ordre de passage, cliquez sur " Editer " dans le menu contextuel (clic droit) de la plage horaire concernée.

- ❶ Faîtes un clic droit sur la scène et cliquez sur " Éditer "
- ❷ Sélectionnez une des zones de l'habillage
- ❸ **Retirer un média de la séquence** : sélectionnez un média parmi ceux de la liste (à droite) et cliquez sur
- ❹ **Modifier l'ordre de passage des médias** : sélectionnez un média parmi ceux de la liste (cadre à droite) et utilisez les flèches pour le déplacer.
- ❺ **Insérer un média dans la séquence** : sélectionnez un média dans " Fichiers " et cliquez sur
- ❻ **Modifier le comportement d'un média** : sélectionnez un média parmi ceux de la liste (à droite) et cliquez sur



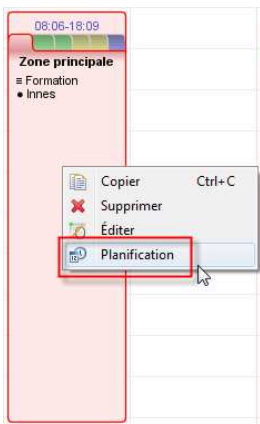
Vous pouvez modifier le comportement d'un média dans une séquence définissant la durée maximale de la diffusion du média par exemple.



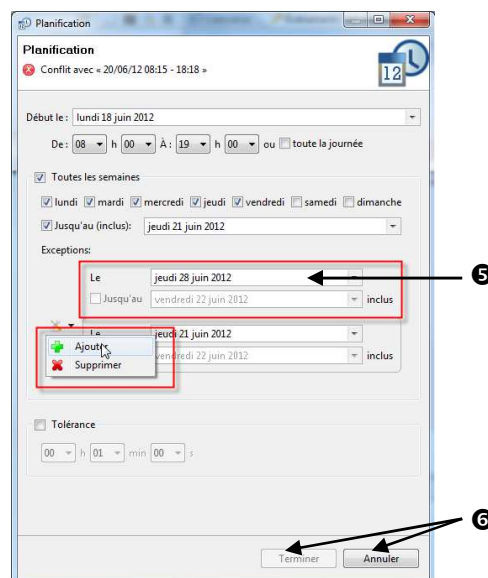
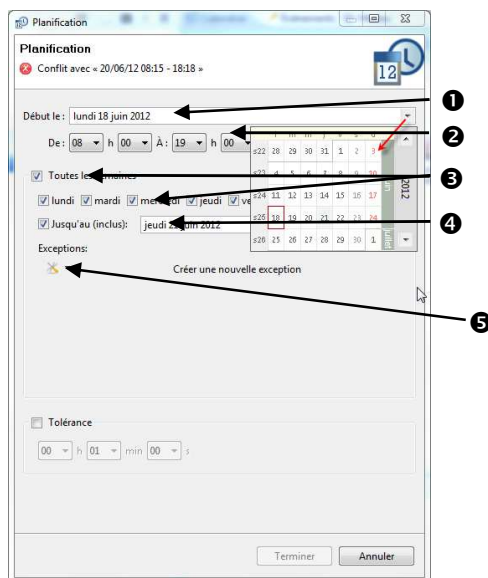
- ❶ Cliquez sur (❺ : voir capture page précédente)
- ❷ La résolution et la durée du média sont récapitulées en haut de la fenêtre.
- ❸ Vous pouvez choisir de répéter le média une ou plusieurs fois, indéfiniment ou pendant une durée maximale (la diffusion du média s'arrête même si elle n'était pas terminée).
Si, par exemple, vous indiquez « 5 min » en face de « Jouer pendant » et que le média flash dure 11 secondes, cela signifie donc que le flash se répétera pendant 5 min. Au bout de ces 5 min, la playlist jouera le média suivant en coupant la diffusion du flash, peu importe si la diffusion était terminée ou non.
- ❹ Selon le média, vous pouvez paramétrer d'autres fonctions liées au comportement du média.
- ❺ Validez en cliquant sur « Terminer »

4.2.2.3. Planification d'une plage horaire récurrente

Pour planifier une même plage horaire à différents jours de la semaine, faites un clic droit sur la plage horaire et sélectionnez " Planification "

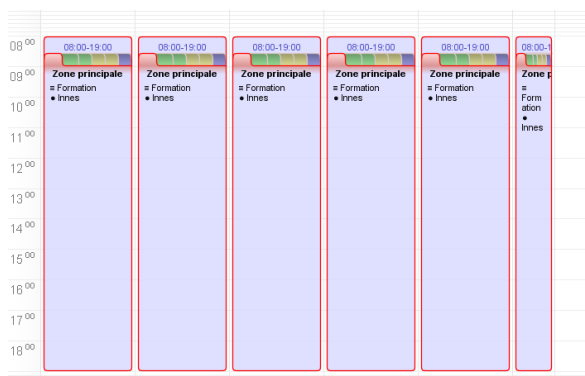


- ① Indiquer le 1^{er} jour de diffusion de la plage horaire.
- ② Préciser l'heure de début et de fin de la plage horaire.
- ③ Cocher « Toutes les semaines » puis cocher les jours de diffusion souhaités.
- ④ Indiquer le dernier jour (inclus) de diffusion de la plage horaire.
- ⑤ Pour insérer une exception (jour unique où la diffusion ne doit pas avoir lieu), cliquer sur puis sur « Ajouter », indiquer ensuite le jour durant lequel la plage horaire ne doit pas être diffusée. Une exception ne peut concerner qu'une seule date.
- ⑥ Cliquer sur « Terminer » pour valider ou sur « Annuler ».



Remarque : Pour supprimer une exception, cliquer sur , puis sur " Supprimer "

Les plages horaires récurrentes s'affichent en bleu encadré de rouge. La même plage horaire a été reproduite tous les jours sélectionnés :



Remarque :

Si vous supprimez une plage horaire récurrente, vous supprimez tout le groupe récurrent.

Pour supprimer une seule plage horaire, retournez dans le menu « Propriétés » (clic droit sur la plage horaire) et modifiez les options de planification.

4.4. Feuille de composition : Évènements

4.4.1. Gekkota : Calendrier

Dans la vue des évènements, le calendrier de la grille de programme est affiché de façon arborescente ce qui peut permettre une saisie plus rapide des séquences multimédias.

La page « Il n'y a rien à diffuser » permet de traiter des commandes ou jouer une séquence de médias par défaut quand le calendrier est vide.

The screenshot displays the 'Évènements' (Events) view in the software. On the left, there are two panels: 'Mes habillages' (My skins) showing six different skin thumbnails (Habillage 1 to 6), and 'Mes médias' (My media) showing a file explorer with various SVG files, including 'tiger.svg'. An arrow points from 'tiger.svg' in the file explorer to the 'Séquence multimédia' (Multimedia sequence) section in the main event list.

The main event list on the right shows a tree structure under 'Calendrier' (Calendar):

- Jack35 gpio
- Input 1
- KeyPad
- Phoenix gpio
- Input 1
- Input 2
- Playzilla
- Calendrier
 - 26/09/12 03:15 - 16:21
 - 09/04/12 00:00 - 23:59 / Tous les lun., mar., jeu., ven., dim.
 - 30/06/12 00:00 - 23:59 / Tous les sam.
 - Il n'y a rien à diffuser
 - Début
 - Pendant
 - Séquence multimédia
 - Zone principale (00:00:10)
 - .medias/svg/tiger.svg (00:00:10)
 - Bandeau bas (00:00:00)
 - Bandeau droit (00:00:00)
 - Logo (00:00:00)
 - Élément flottant 1 (00:00:00)
 - Élément flottant 2 (00:00:00)
 - Audio (00:00:00)
 - Fin
 - Autres plages horaires
 - Todo

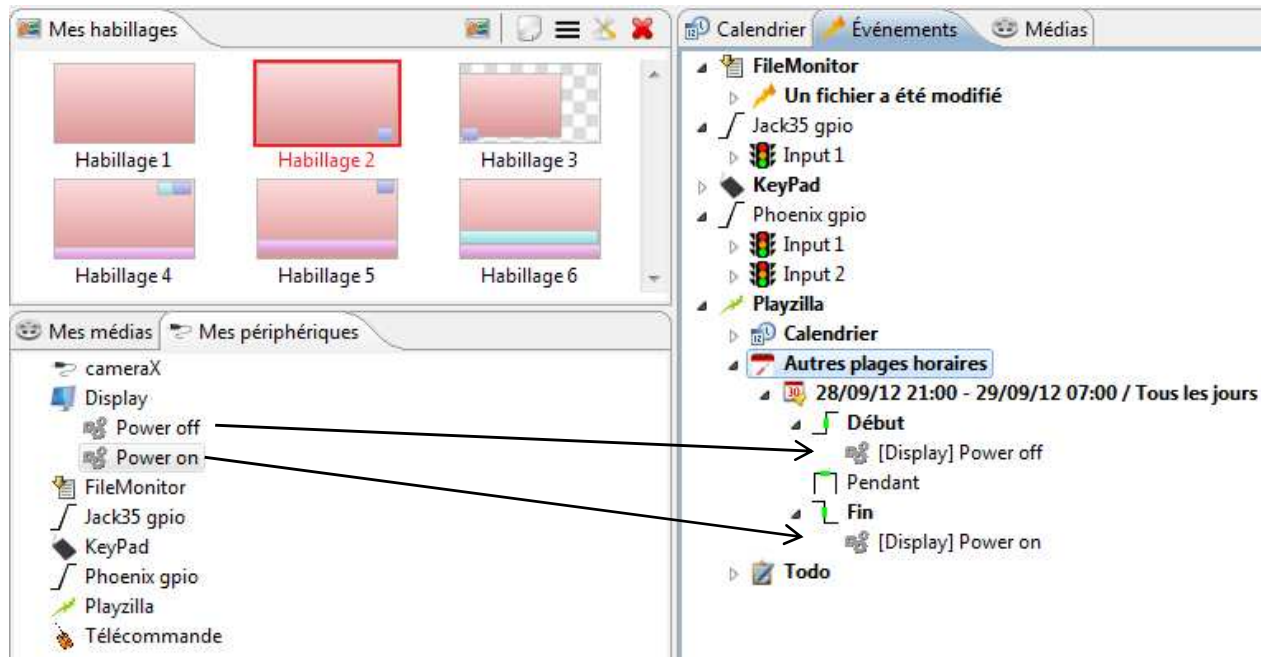
At the bottom, a 'Rapports' (Reports) section shows three green checkmarks indicating: 'Pas de dernière publication', 'Pas de dernière mise à jour logiciel', and 'Pas de dernier nettoyage'.

4.4.2. Gekkota : Autres plages horaires

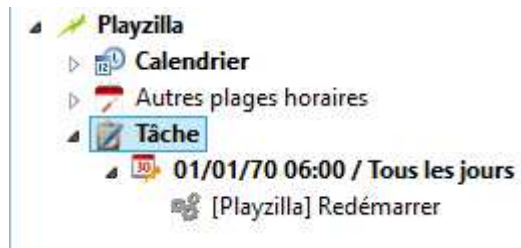
Vous pouvez définir des plages horaires indépendantes du calendrier pour par exemple définir une extinction des écrans le soir et l'allumage le matin.

Pour cela :

- ⇒ Faire un clic droit sur « **Autre plages horaires** » pour créer une nouvelle planification
 - Ex tous les jours de 21h à 7h
- ⇒ Affecter les commandes
 - « **Display/Power off** » dans l'état « **Début** » de la plage horaire et
 - « **Display/Power on** » dans l'état « **Fin** ».



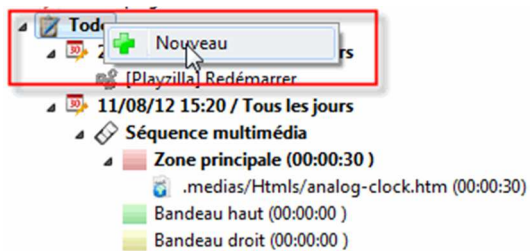
4.4.3. Gekkota : Tâche



Des actions ponctuelles peuvent être programmées dans le répertoire Tâche

- « **Redémarrer les players** »
(Inclus par défaut dans Screen Composer)
- Insérer une séquence multimédia, ou message d'alerte au moyen du modèle Richtexte par exemple.

4.4.3.1. Insertion d'une fonction "Tâche"



Cliquez avec le bouton droit de la souris sur "Tâche" pour insérer une nouvelle planification pour l'insérer dans le calendrier

4.4.4. Mes Périphériques

Screen Composer peut recevoir de nouvelles ontologies caractérisant un périphérique. Les ontologies, décrites dans le formalisme standardisé " OWL ", sont placées dans le répertoire ".models/.ontologies" du référentiel utilisé dans votre projet.

Plusieurs descriptions de périphériques sont déjà disponibles dans Screen Composer. Lorsque vous déplacez un évènement de la vue Périphérique vers la vue Évènement, vous aurez la possibilité d'insérer des commandes et des séquences multimédias.



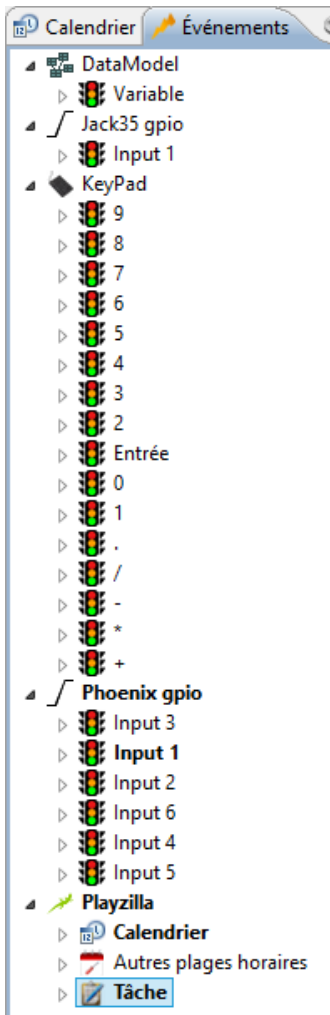
Une application concrète de ces périphériques:

Une animation défilante en continu est remplacée par un autre média lors de la pression du visiteur sur une touche du clavier numérique.

- "1" peut correspondre à l'insertion d'une vidéo pour approfondir un sujet précis
- "2" déclenche une autre vidéo.

Etc.

Vous créez ainsi une dynamique dans l'affichage de votre présentation.



Ces périphériques peuvent être de différentes sortes, allant de la pression sur une touche d'un clavier, à la détection de mouvements avec les périphériques appropriés.

Certains périphériques sont préconfigurés dans Screen Composer:

- La gestion des écrans (power off, power on)
- La gestion d'un contact sec sur la prise jack des matériels Innes
- La gestion d'un pavé numérique (keypad)
- La gestion de l'interface Phoenix GPIO
- La gestion d'une télécommande infra rouge
- La gestion de l'interface Gekkota
- La gestion des datamodel

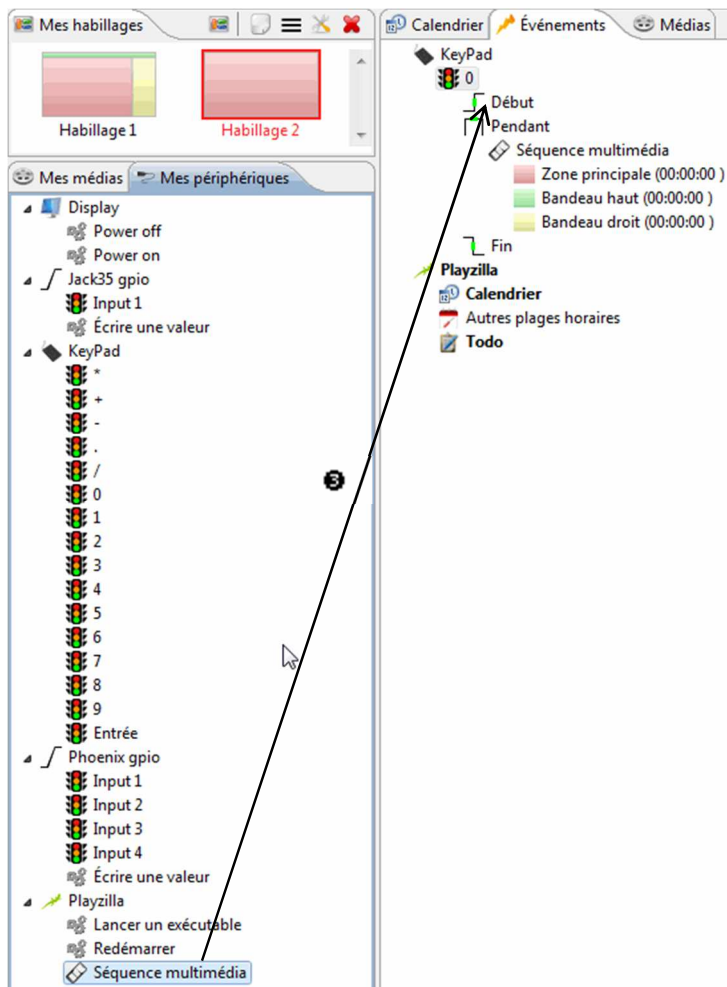
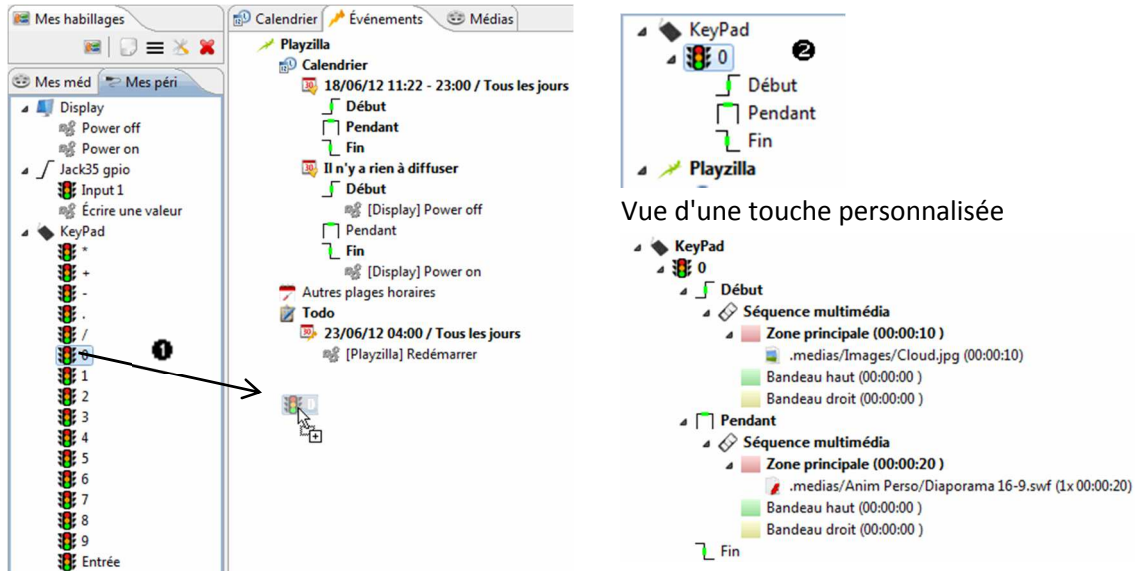
Vous retrouverez les paramètres de ces interfaces dans la documentation livrée avec votre player, ou disponibles sur l'espace de téléchargement dans le cadre de la maintenance.

Si besoin, envoyez un e-mail à « support@innes.fr » avec le n° PSN du logiciel et le numéro de licence pour obtenir un identifiant de connexion et un mot de passe au serveur de téléchargement.

4.4.4.1. Insérer une fonction d'un périphérique.

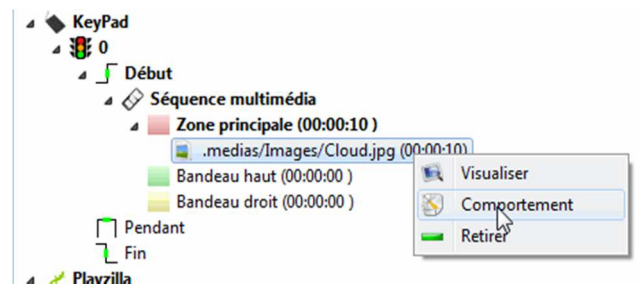
Choisir une des "touches fonction" de votre périphérique (dans cet exemple, il s'agit des touches d'un pavé numérique externe) et glisser la dans la fenêtre de composition. ❶

Une entrée KeyPad (Pavé Numérique) apparaît dans la fenêtre ❷



Faire glisser Une séquence multimédia depuis le répertoire Gekkota ❸

Insérez vos médias dans les zones de la séquence multimédia, et éditez-la, comme vous l'avez fait auparavant.

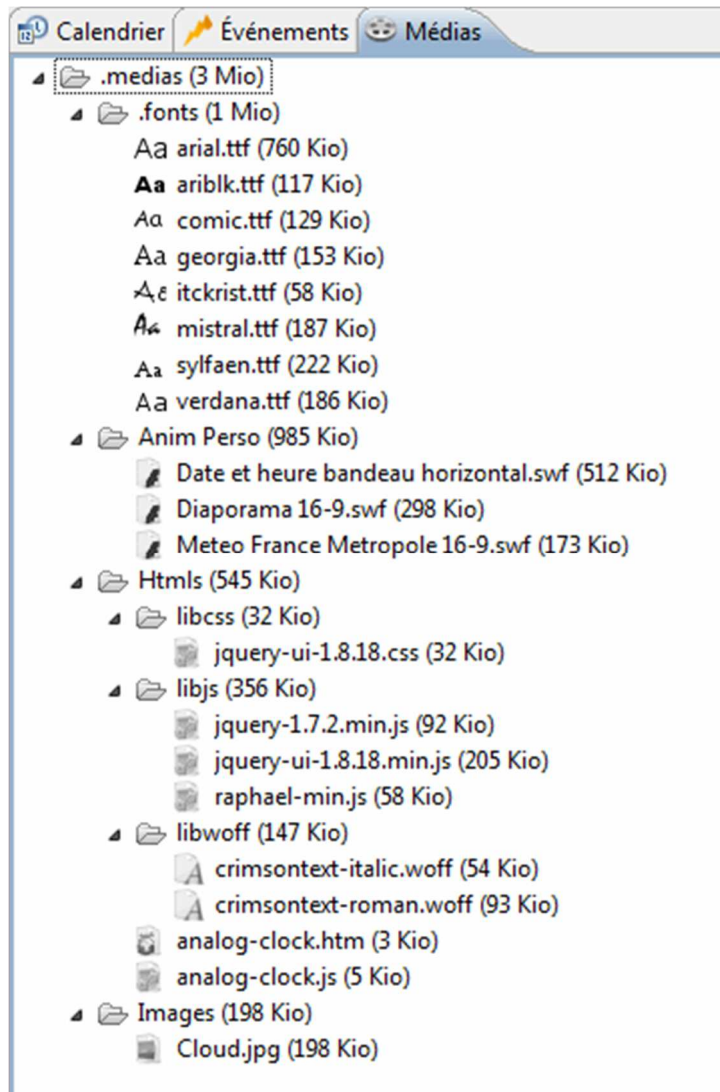


Résultat:

Lorsque le visiteur appuiera sur la touche appropriée, le média remplacera celui affiché, en plein écran, ou en mode fenêtré selon la configuration de cette séquence

4.5. Feuille de composition : Medias

L'onglet « Medias » de la feuille de composition, permet d'avoir une vue globale sur les médias qui seront publiés. La liste de ces médias est constituée de l'ensemble des médias et ressources manipulées dans la grille de programme, la taille fichier de chaque média, ainsi que des médias volontairement rendu persistant (utilisation des glisser/déposer avec visualisation en gras dans la vue).



5. COMMANDES DE LA BARRE D'OUTILS

5.1. Publication de la grille de programme

N'oubliez pas de publier votre grille afin qu'elle soit prise en compte immédiatement par le ou les player(s) : cliquez sur " Publier vers les players "



Pour enregistrer la grille sur une clé USB, cliquez sur " Publier vers un répertoire ".

5.2. Mise à jour du firmware

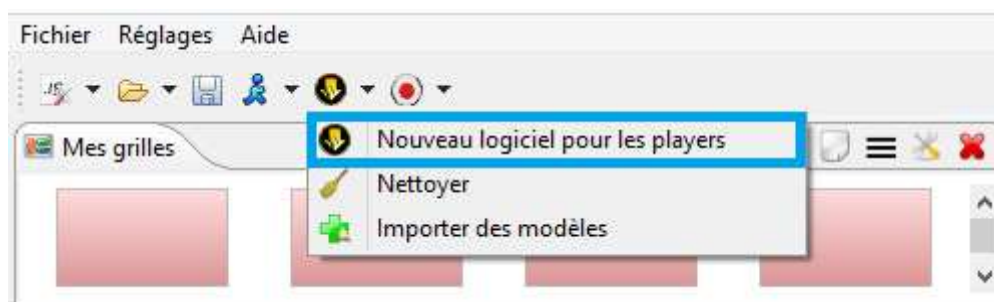
Attention, avant de mettre à jour le firmware d'un player, vous devez vérifier que **la version du firmware** dont vous disposez est bien **compatible avec votre matériel player** (DMC200 ou autre modèle).

Les mises à jour des firmware sont disponibles sur l'espace de téléchargement, gratuitement

- la première année d'utilisation du logiciel et
- les deux années suivantes si vous avez souscrit au contrat de maintenance.

Envoyer un mail à support@innes.fr avec le n° PSN du logiciel et le numéro de licence pour obtenir un identifiant de connexion et un mot de passe.

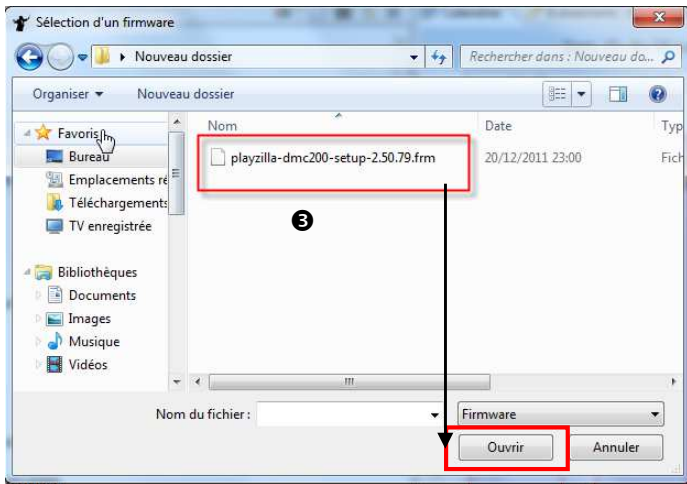
❶ Dans **Réglages > Préférences > Publication**, vérifier que le ou les players cochés correspondent bien à la version de firmware que vous allez lancer. **La version du firmware doit être compatible avec le matériel.**



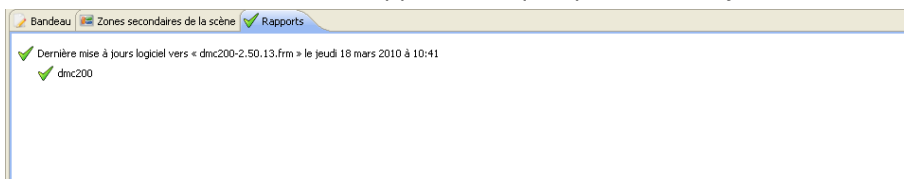
❷ Cliquez sur

❸ Dans la fenêtre Explorateur Windows, ouvrez le fichier firmware.

Patientez pendant le téléchargement.



④ L'icône ✓ dans la fenêtre Rapports indique que la mise à jour s'est bien passée.



5.3. Nettoyer les données du player

La commande « Nettoyer » purge tous les médias et ressources du player. Après un nettoyage, le player ne contient plus aucun média.

Le configuration système du player ne sont pas purgées (adresses IP, préférences, date,...).

Le nettoyage manuel du player permet de revenir à une configuration maitrisée du player.

① Sélectionnez un player dans la liste (pour en sélectionner plusieurs, maintenir la touche Ctrl enfoncée et cliquer sur les players)

② Cliquez sur " Nettoyer "



6. RAPPORT DE COMMANDE

Des indicateurs verts signalent le bon déroulement d'une commande. Si un problème survient, l'indicateur général se change en croix rouge avec une description de l'anomalie.

✓ Rapports
Indicateur général

- ✓ Pas de dernière publication
- ✓ Pas de dernière mise à jour logiciel
- ✓ Pas de dernier nettoyage

✗ Rapports

- ✓ Pas de dernière publication
- ✓ Pas de dernière mise à jour logiciel
- ✗ Dernier nettoyage le vendredi 22 juin 2012 à 00:16
- ✗ DSA3300_Bernard : Accès interdit au document

*Pour tout complément d'information, notre support technique se tient à votre disposition au **02.23.20.01.62***

*Contact support : **support@innes.fr***

*Contact commercial : **sales@innes.fr***

INNES SA

5A rue pierre joseph Colin
35700 RENNES

Tel : +33 (0)2 23 20 01 62

Fax : +33 (0)2 23 20 22 59

www.innes.pro/fr