



TVTools



EFFICIENT



INTUITIF

PERFORMANT



TVTools, au cœur de votre communication digitale

■ **MANUEL D'UTILISATION**

Ceci est le manuel d'utilisation, vous disposez de compléments de notes techniques sur le site : <http://www.tvtools.info/forum>

I. TVTools : Présentation générale

1. Introduction	p06
2. Un système multiple	p06-07
3. Topologie réseau	p07-08
4. Les différents niveaux	p08
A. Niveau 1 : les boîtes	p09
B. Niveau 2 : les pages	p09
C. Niveau 3 : les émissions	p10
D. Niveau 4 : la grille	p10
5. L'éditeur de grilles : configuration de démarrage	p11
6. Prise en main rapide	p12-14
7. Résumé	p15
8. Conclusion	p15

II. L'éditeur de grilles

1. Présentation de l'interface	p17
2. Le ruban	
A. Fichier	p18-20
B. Grilles	p21
C. Extras	p22-23
3. La bibliothèque	
A. Présentation	p24
B. Les émissions	p24
C. Les e-designs	p25-26
D. Les médias	p24
E. Les groupes	p25-26
F. Les commandes	p25-26
4. Les niveaux de grilles	p25-26
5. La grille	
A. Présentation	p33-35
B. Grilles par défaut	p36-38
C. Créneaux horaires	p39
6. Les propriétés	
A. Niveaux de grilles	p33-35
B. Niveaux de grilles et héritages	p36-38
C. Créneaux horaires	p39
D. Eléments	p39
7. Les bases de données	p65-70

III. L'éditeur d'émissions

1. Introduction	
A. Configuration et lancement de l'éditeur d'émissions	p81-82
B. Composition de l'écran principal de l'éditeur d'émissions	p83
2. Palette d'outils de création des boîtes	
A. Composition de la palette d'outils	p84
B. Présentation globale des différents types de boîtes	p84
C. Les outils standards de l'éditeur d'émissions	p85
D. Les calques	p85
E. Fonctions de zoom	p85
3. La barre de gestion des pages	
A. Les commandes de gestion des émissions	p86
B. Les commandes de gestion des pages	p87
C. Les commandes de visualisation des pages	p87

IV. Détails des boîtes

1. Les boîtes : définition	
A. Généralités	p89
B. Modification d'une boîte	p89
C. Fonctions de base sur une boîte	p90
2. Les paramètres des boîtes	p91-93
3. La boîte fond	
A. Création d'une boîte fond	p94
B. Paramètres d'une boîte fond	p94-95
C. Conditions horaires	p96
4. La boîte image	
A. Création d'une boîte image	p97
B. Modification d'une boîte image	p97
C. Effets et paramètres d'une boîte image	p98
D. Fenêtre "Effets Image et Texte"	p99
5. La boîte texte	
A. Création d'une boîte texte	p100
B. Modification d'une boîte texte	p100
C. Saisie du texte	p100-101
D. Couleur et transparence	p101-102
E. Effets et paramètres d'une boîte texte	p102-103
F. Fenêtre "Effets Image et Texte"	p104-105
G. La fenêtre insertion texte	p106-115
H. La fenêtre paragraphe texte	p116
6. La boîte vidéo	
A. Création d'une boîte vidéo	p117
B. Paramètres d'une boîte vidéo	p117-118
C. Lire un fichier vidéo par VLC dans l'éditeur d'émissions	p119
7. La boîte animation	
A. Création d'une boîte animation	p120
B. Paramètres GIF-AVI-TGA	p120-121
C. Paramètres Flash (swf)	p121
D. Paramètres Quicktime (mov)	p122
E. Paramètres URL	p123-124
F. Paramètres d'une boîte VLC	p125
G. Paramètres Powerpoint	p126-127
8. La boîte son	
A. Création d'une boîte son	p128
B. Paramètres d'une boîte son	p128-129

IV. Détails des boîtes (suite...)

9. Container et éditeur de formats	
A. La boîte container	p130-136
B. L'éditeur de formats	p137-143
C. Container et flux RSS	p144-147
D. Room-booking	p148-155
10. Fenêtre Informations	p156
11. Fenêtre Timeline	p157-158
12. Keyframer	p159-160
13. Boîte PDF	p161-162

V. Multizone, autres commandes et URL

1. Création d'un Multizone	p164
2. Commande écran allumage-extinction	p173-174
3. Commande Web Radio	p175
4. Les commandes Overlay	
A. Utilisation des fonctions Overlay	p176-179
B. Les différentes commandes Overlay	p180-182
5. La commande VLC (VidéoLan)	p183
6. Ajout d'URL depuis l'éditeur de grilles	p183-186

VI. Borne interactive

1. Introduction	p191
2. Codes et automatisation	p191-192

VII. Maintenance et options de configuration

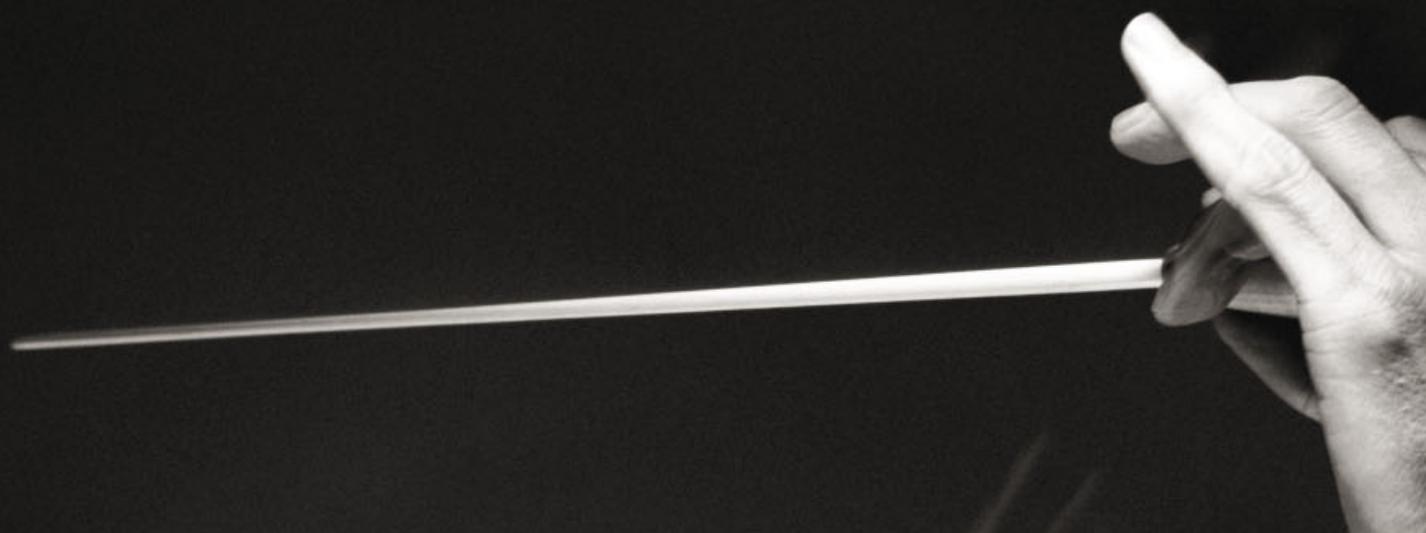
1. Architecture réseau	p194-199
2. Maintenance en TCP	
A. Maintenance des PC-Players en TCP	p200-201
B. Player PC Control	p202-205
3. Maintenance en Everywhere	
A. Maintenance des Players en HTTPS Everywhere / Cloud	p206-209
B. Attribuer un niveau à un Player	p210-211
C. Télémaintenance	p212-213
4. Editeur de logfiles	p214
5. Autres options de configuration	p215-222
6. Notes pour débutants	p223-224

VIII. Configuration administration

1. L'administration dans l'éditeur de grilles	p226-231
--	----------

IX. Spécificités android

1. Fonctionnalités incompatibles sous android	p233
2. Contribution d'émissions spécifiques pour android	p234-235
3. Les effets spécifiques pour android	p236-238
4. Création d'un container pour android	p239-243
5. Publication	p244-245
6. Affecter un sous-niveau à un player android	p246



1 Présentation générale



I. 1. Introduction

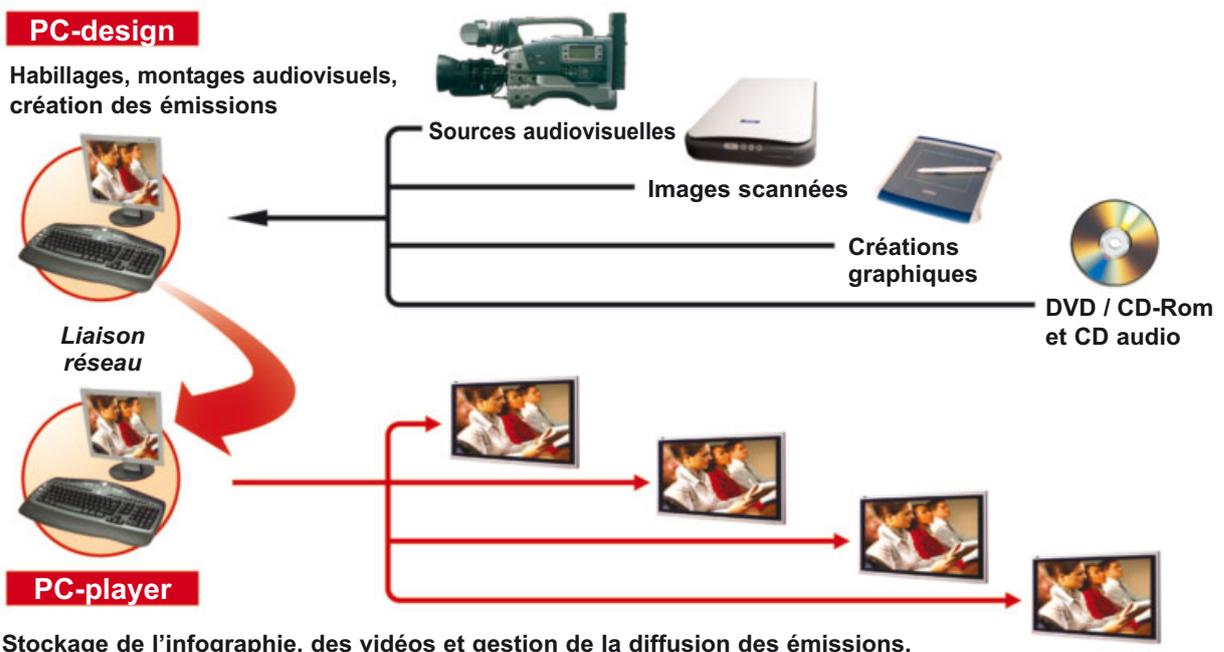
Que vous soyez professionnel ou néophyte, TVTools vous permet de mettre en forme de l'information de façon dynamique en utilisant toutes les ressources du Multimédia : que ce soient des images, du texte, du son, de la vidéo ou encore des animations : tous ces médias se combinent efficacement pour donner du sens à vos messages vidéographiques. TVTools permet ainsi de réaliser instantanément de véritables émissions de qualité.

Le système de TVTools se compose de trois modules principaux :

- **L'éditeur d'émissions** : il permet de créer vos émissions infographiques.
- **L'éditeur de grilles** : permet de composer votre programmation à diffuser sous forme d'une liste chronologique d'émissions et/ou de vidéos.
- **Le Player** : il permet de jouer le contenu de la grille sur le(s) PC-player(s).

I. 2. Un système multiple

Pour que des émissions puissent être diffusées en continu, TVTools est conçu comme un système multi-machine. Ce système multi-machine repose sur la distinction entre un poste de travail dédié à la création d'émissions (composées de fonds, d'images, de vidéos, d'animations ou de textes,...) appelé à juste titre "**PC-design**" et un autre poste qui gère uniquement la diffusion des émissions appelé quand à lui "**PC-player**".



I. 2. Un système multiple

Cette séparation des tâches entre PCdesign et PC-Player a trois avantages :

- La diffusion ne peut être interrompue lors de la modification d'une émission (ce qui se produit inévitablement lorsqu'un poste cumule les deux fonctions.)
- Les deux postes de création et de diffusion peuvent ainsi être séparés géographiquement, aussi loin que nécessaire, du moment qu'ils soient reliés par réseau.
- Il y a également la possibilité de fonctionner avec un PC-design à la tête d'un réseau multi-site distribuant les programmes à diffuser non pas à un seul PC-player, mais à plusieurs postes de diffusion.

I. 3. Topologie réseau

1. TCP Transfert

Le transfert TCP est communément utilisé pour de petites installations. PC Designer <-> PC Player via un port TCP entrée/sortie (Par défaut le port 5100 est utilisé, mais peut être changé).

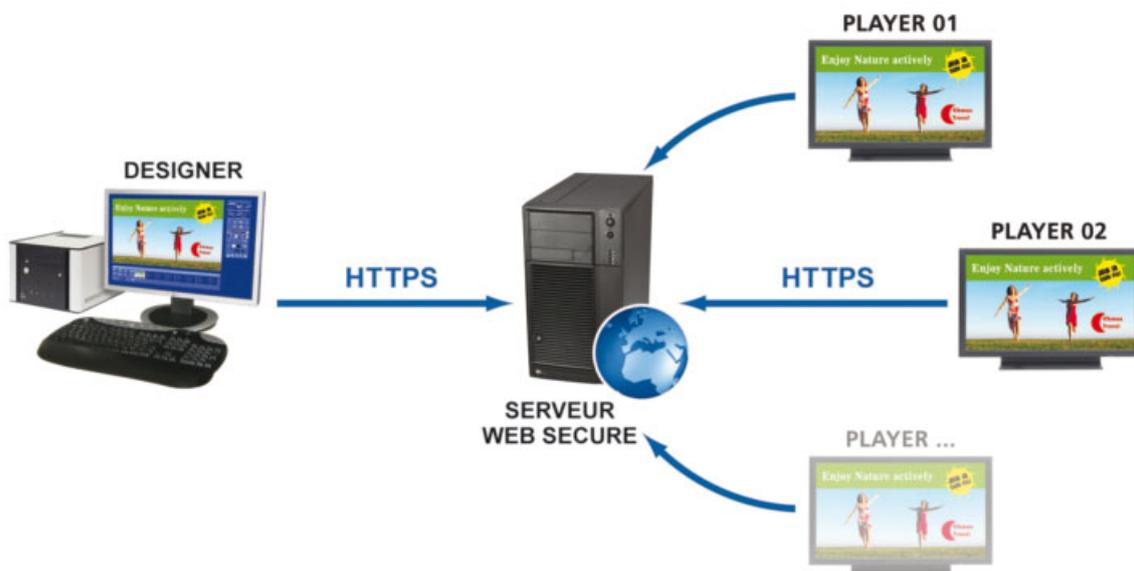


I. 3. Topologie réseau

2. Everywhere / Cloud

Pour des déploiements massifs ou avec un niveau de sécurité maximal nous recommandons l'architecture **EveryWhere**. Basé sur un service web sécurisé par certificat (protocole https), le serveur EveryWhere fournit un état en temps réel de l'intégralité du parc de diffuseurs et permet de déclencher simultanément des téléchargements, des procédures de mise à jour et la supervision.

Pull mode https : PC Designer-> Serveur upload -> PC Player download



I. 4. Les différents niveaux du contenu à diffuser

La mise en forme de l'information se fait en différents niveaux hiérarchiques, allant du plus simple au plus complexe. On peut ainsi répertorier 4 différents niveaux :

- **Au niveau 1** : nous avons d'abord les différents médias et éléments que l'on va utiliser dans notre production de contenu (images, animations, vidéos, texte...) que l'on va nommer "**boîtes**".
- **Au niveau 2** : ces boîtes vont être disposées de façon cohérente et esthétique sur des "**pages**".
- **Au niveau 3** : puis les pages d'un thème commun sont ensuite contenues dans une "**émission**".
- **Au niveau 4** : les différentes émissions sont ordonnées et planifiées dans un calendrier de "**grilles**" avec des plages de diffusion (dates, jours, horaires). Le contenu de ces grilles va finalement être envoyé aux PC-Players qui vont les diffuser.

I. 4. A. Niveau 1 : les boîtes

C'est le niveau élémentaire de TVTools : les boîtes contiennent chacune un type spécifique de fichier et chaque fichier possède ses propres attributs que l'utilisateur peut paramétrer. On peut distinguer 6 types de boîtes :

- **Boîte “fond”** : qui contient une image de fond (pleine taille de l'écran de la zone de travail) sur laquelle viennent se superposer les autres boîtes. Cette image doit être en mode RVB quel que soit le format. Nous vous conseillons le format jpeg.
- **Boîte “texte”** : qui contient le texte avec ses attributs de police, de corps, de couleur et de mise en page.
- **Boîte “image”** : qui contient une image à n'importe quelle taille aux formats “bmp”, “jpg” ou “tga” et “png” pour les images détourées.
- **Boîte “son”** : qui contient un fichier son (musiques, commentaires, bruitage) aux formats “wav”, “mp3” ou “aif”.
- **Boîte “vidéo”** : qui contient une séquence en vidéo numérique aux formats AVI, DV natif, Windows Média vidéo (extension wmv), Quicktime (extension mov) et également au format Divx, Mpeg 1, Mpeg 2 ou Mpeg 4.
- **Boîte “animation”** : qui permet de jouer des animations (exemple : logo animé...) aux formats gif, avi, tga, quicktime, flash (swf), url, Powerpoint et vlc.
- **Boîte “container”** : qui permet l'utilisation de base de données au sein de l'éditeur d'émissions de type fichiers Excel, flux rss, csv, xml, access, calendrier exchange, chaine de connexion, calendrier Google, iCalendar, etc...

Remarque : les boîtes ne contiennent pas toujours l'information représentée de façon visuelle. Certaines boîtes comme la boîte vidéo, son et animation (pour certains types de fichiers) sont matérialisées à l'écran par un rectangle gris contenant une représentation graphique.

I. 4. B. Niveau 2 : les pages

Une page est composée d'une image de fond en plein écran sur laquelle viennent se placer d'autres boîtes. Chaque page obéit à une temporisation : on peut définir à quel moment une boîte va apparaître et avec quel type d'effet. Lors de la lecture, une page qui regroupe plusieurs boîtes va se dérouler dans le temps en additionnant les différentes durées que l'on a attribuées à toutes ses boîtes. Chaque boîte dispose d'un temps de début et de fin d'effet : ceci pour pouvoir régler l'apparition, la durée et la disparition de chacune d'elle et donc rythmer le déroulement de la page. Une page peut être très simple et ne durer qu'un très court instant (exemple : un panneau fond avec un texte). Elle peut aussi être très complexe et durer beaucoup plus longtemps : une image de fond avec une multitude de boîtes images, d'animations et de textes qui se combinent avec des effets spéciaux variés. Notez qu'une page ne dispose que d'une seule image de fond. Par contre vous pouvez cumuler sans limites d'autres types de boîtes sur cette image de fond.

I. 4. C. Niveau 3 : les émissions

La complexité d'une page n'est limitée que par la lisibilité de sa mise en page. Tout comme on pourrait écrire, de façon absurde, un livre entier sur une seule page, en écrivant très petit et serré, une page peut contenir des dizaines de boîtes superposées les unes aux autres.

Comme pour les chapitres d'un livre, pour favoriser la compréhension et la clarté du message, les émissions sont en général constituées par une suite de pages qui traitent du même thème ou de mêmes sous-thèmes : on trouvera par exemple les émissions "météo", "sport", "actualité", "reportage", "horoscope", "magazine", "agenda",...

I. 4. D. Niveau 4 : la grille

Une grille est une liste chronologique d'émissions / vidéos qui se succèdent. La grille est le niveau le plus complexe : tout comme un programme de télévision classique, elle obéit à une succession de programmes diffusés aux téléspectateurs. Une grille permet deux types de diffusion :

- **Mode 1 passage** : la grille joue une seule fois les émissions de façon successive en respectant l'ordre de défilement de la liste.
- **Mode cycle** : les émissions cyclent sur elles-mêmes de façon à créer une boucle continue. Arrivée à la fin de la dernière émission de la liste, la grille va instantanément recharger le début de la première émission et perpétuer une boucle qui va se jouer à l'infini ou jusqu'à la prochaine contrainte horaire (si elle existe). La diffusion d'émissions en boucle permet d'obtenir une diffusion permanente avec un nombre restreint d'émissions.

Contraintes horaires :

Dans chacun de ces deux modes, vous pouvez attribuer des contraintes de dates-horaires. Vous pouvez composer ainsi la diffusion de chacune de vos émissions à la date et à l'heure de votre choix. Cette programmation permet non seulement d'aménager des plages d'émissions spécialisées à des horaires bien définis (bilan de production, marketing, sécurité et affichage du menu cantine le matin - les formations, les informations de la vie de l'entreprise, le programme du CE, et les news internationales l'après-midi) mais aussi de diffuser des émissions particulières.

Par exemple : le passage de flashes d'actualité de façon régulière toutes les heures ou un groupe de plusieurs émissions et/ou vidéos devant être diffusé ponctuellement à différents horaires dans la journée).

I. 5. L'éditeur de grilles : prise en main rapide

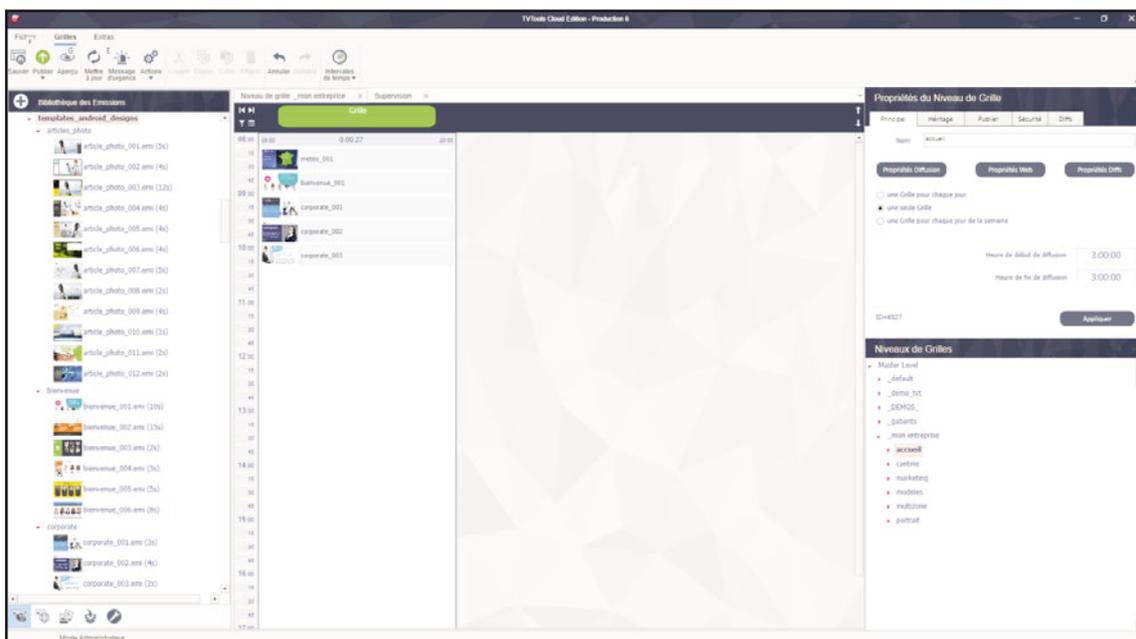


❶ Lancer le client lourd pour ouvrir l’**“éditeur de grilles”**. Après le lancement du logiciel, la fenêtre ci-contre s’ouvre.

Entrez vos identifiants (nom d'utilisateur et mot de passe) pour vous connecter à votre compte TVTools.

Dans l’**“éditeur de grilles”** vous accédez à votre - ou vos - niveaux liés à votre compte. Dans l'exemple ci-dessous nous avons sélectionné le niveau **“_mon_entreprise/accueil”**. Ce niveau possède déjà une grille existante composée d'une liste de 5 émissions.

Vous pouvez trouver dans la fenêtre **“Bibliothèque”** (à gauche de l'écran) les éléments nécessaires à la construction de vos grilles. Ces éléments sont classés sous différents onglets : émissions, médias, groupes, commandes,...

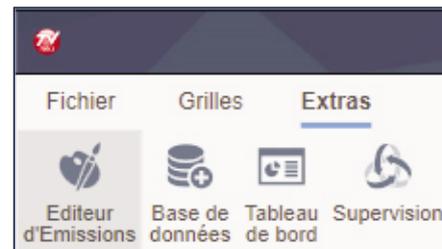


❷ Vous pouvez d’ores et déjà constituer vos grilles avec les contenus existants, importer des médias externes (images, vidéos...) ou encore créer vos émissions infographiques à l’aide du module **“éditeur d’émissions”**.

I. 6. Prise en main rapide

Afin de comprendre rapidement le système, plutôt que d'utiliser une émission existante, nous allons créer une nouvelle émission, l'intégrer dans une grille puis publier cette grille.

- 1 Dans le menu du haut cliquez sur l'onglet "Extras" puis choisissez l'icône "éditeur d'émission". Nous allons composer une émission simple d'une seule page.



- 2 Dans l'éditeur d'émissions, cliquez sur le bouton "fond" dans la palette d'outil et choisissez une image de fond parmi celles disponibles. Après validation l'image de fond va remplir la zone de travail.
- 3 Choisissez également une image en cliquant sur le bouton "images". Ici nous avons choisi une image détourée avec des personnages au format png, ainsi qu'un logo.



- 4 Nous avons créé deux boîtes textes à l'aide du bouton "texte" (une boîte texte avec juste un aplat de couleur noir et une autre avec du texte). Vous obtenez une zone en pointillés. Cliquez au milieu de cette zone pour la déplacer ou sur les bords pour l'étirer à la taille voulue. Pour passer en mode saisie double cliquez dans la zone de texte. Les couleurs, les choix de typos et les attributs de texte sont paramétrables également dans la fenêtre d'outil.

I. 6. Prise en main rapide

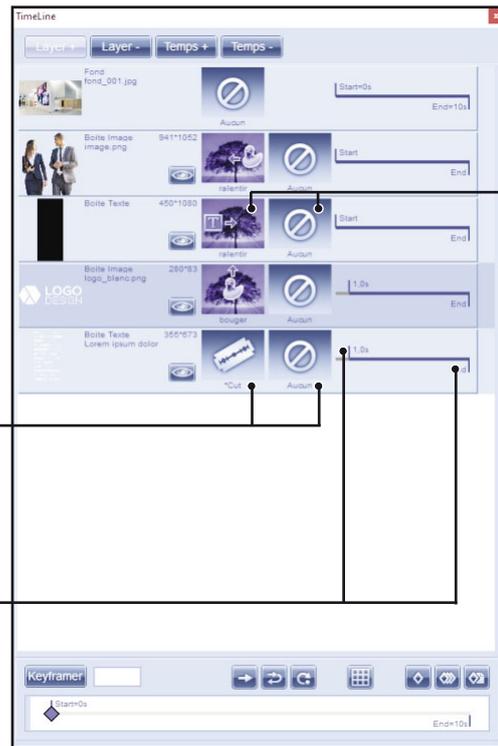
Disposez les éléments que vous souhaitez sur votre image de fond. Une fois votre mise en page effectuée, il faut établir une temporisation sur les différents éléments. Pour ceci allez dans le menu Fenêtre puis sélectionnez "Timeline".

6 Cliquez sur l'image de fond pour actualiser la fenêtre Timeline. Vous retrouvez les différents éléments de votre page disposés en colonne. Vous pouvez donner une durée totale à votre page en cliquant avec le bouton droit de la souris sur le curseur "End". Par défaut la page dure 20 secondes.

7 Pour choisir des effets, cliquez avec le bouton droit de la souris sur les visuels représentant les icônes "cut" (effets d'apparition) ou les icônes "aucun" (effets de disparition). Vous accédez alors à la fenêtre des paramètres. Vous pouvez choisir le type d'effet d'apparition ou de disparition parmi une liste complète d'effets et également établir une temporisation sur chaque élément.

8 La temporisation peut aussi se définir avec le bouton droit de la souris en déplaçant les curseurs "Start" ou "End".

9 Sauvegardez votre émission dans le menu du haut "Designs/sauvez sous". Nous sauvons l'émission en tant que : "_DEMOS_/demo_doc.emi". Vous pouvez quitter l'éditeur d'émissions et revenir sur l'éditeur de grilles.



fenêtre "Paramètres"



Paramètres liés aux effets d'apparition (ici : un effet ralentir en vitesse très rapide débutant à partir du début de la page (temps : 0)).

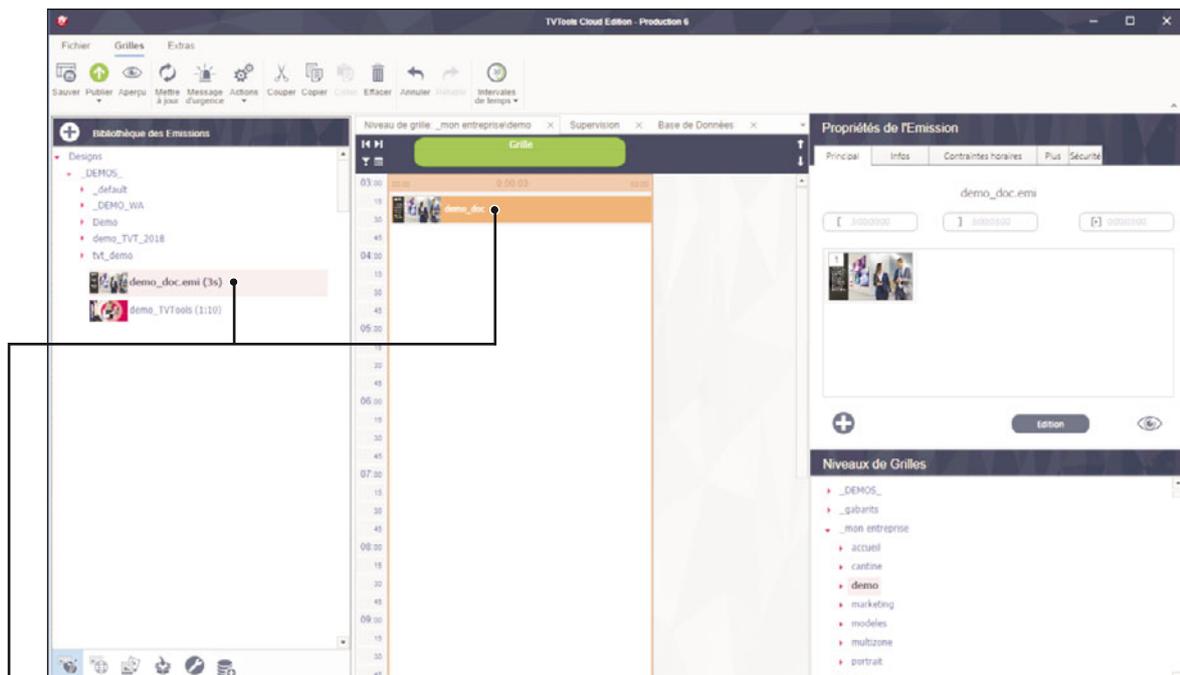
Paramètres liés aux effets de disparition. Ici en mode "aucun" : l'élément va donc rester sur la page pendant la durée totale de celle-ci.

I. 6. Prise en main rapide

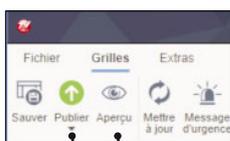
⑩ Retournez dans l’**éditeur de grille**. Dans la fenêtre **“Niveaux de grille”**, sélectionnez le sous-niveau sur lequel vous souhaitez créer une grille et y placer votre nouvelle émission. Nous choisissons ici le sous-niveau **“demo”**.



⑪ Vous retrouvez l’émission **“demo_doc.emi”** dans la fenêtre **“Bibliothèque”**. Si ce n’est pas le cas, cliquez avec le bouton droit sur votre dossier et sélectionnez la fonction **“Mettre à jour Dossiers”**.



⑫ Faites glisser cette émission dans la grille. Un **“créneau horaire”** contenant votre émission va remplir toute la colonne de la grille. L’émission va donc, par défaut, se jouer en boucle pendant la journée entière. Vous pouvez glisser d’autres émissions ou vidéo à la suite pour compléter ce **“créneau horaire”**.



⑬ Pour visualiser votre grille sur votre machine, vous pouvez cliquer sur le bouton **“Aperçu”**. Et pour publier votre grille et l’envoyer en diffusion sur votre ou vos Players cliquer sur le bouton **“Publier”**.

I. 7. Résumé

De façon schématique dans l'**éditeur d'émissions** vous pouvez éditer vos boîtes textes, images, vidéo, animations, etc... (niveau 1). Ces boîtes que vous allez mettre en place vont s'assembler sur des pages (niveau 2). Ces pages sont alors regroupées par thèmes et sauvegardées en tant qu'émissions (niveau 3). Et pour finir vous allez choisir un niveau de grille et éditer une grille (niveau 4) dans le l'éditeur de grilles pour élaborer le programme de diffusion : c'est-à dire définir quelles émissions doivent être jouées, dans quel ordre et à quel moment.

Une fois les émissions éditées et la grille d'émissions composée vous pouvez par sûreté tester l'ensemble de votre grille sur la machine de création. Pour ceci sélectionnez votre grille dans le **l'éditeur de grilles** puis cliquez l'icône "**Preview selection**" pour simuler la diffusion de votre grille en plein écran sur le PC-design. Cette preview débute par le premier élément que vous avez sélectionné dans la grille. Elle va enchaîner une seule fois les différents éléments de la grille sans tenir compte des contraintes horaires. Une fois toutes les émissions ou vidéos jouées le mode preview se quitte automatiquement et revient à l'écran principal de l'éditeur de grilles.

Il reste encore à transférer cette grille au PC-player. Pour ceci il suffit de sélectionner votre niveau de grille et le PC-player de destination dans la fenêtre "**Niveaux de grille**", de sélectionner la grille souhaitée puis de cliquer sur "**Publier la sélection**". L'envoi de la grille permet d'établir la liaison entre le PC-design et le PC-player tout en comparant la liste des fichiers à envoyer avec celle déjà contenue sur le PC-player. Cette procédure permet d'envoyer, via le réseau, uniquement les fichiers nouveaux ou modifiés. Il est évidemment possible d'envoyer autant de grilles avec des contenus différents qu'il y a de PC-players. Le PC-design joue alors le rôle de répartiteur des différentes grilles d'émissions vers les PC-players.

I. 8. Conclusion

TV Tools vous permet de réaliser du contenu d'affichage dynamique (composé de séquences vidéo, d'images, de textes, d'animations, etc... Ceci avec des effets d'apparition et de disparition sur les différentes boîtes. Les plus petits composants de ces contenus sont les "boîtes" qui contiennent chacune des informations spécifiques (texte, image, son, vidéo,...) : il existe donc une variante de boîte spécifique pour chaque type de données.

Les boîtes sont organisées sur les "pages" avec une temporisation. Comme le principe d'un livre, une page ne peut contenir qu'une quantité limitée d'informations pour assurer une bonne lisibilité. On va donc composer autant de pages qu'il sera nécessaire pour contenir toutes les informations que l'on veut transmettre. Les suites de pages sont ensuite regroupées en émissions appelées "designs" qui sont par la suite ajoutées et ordonnées dans une grille appelée "schedule".

Cette rigueur de conception très hiérarchisée permet à l'utilisateur d'intervenir facilement à tous les niveaux du système.



2 L'éditeur de grilles

II. 1. Présentation de l'interface

D'un aspect simple et convivial, l'**éditeur de grilles** permet la composition, la gestion et la diffusion de vos grilles. Une grille détermine la planification de vos contenus devant être diffusés sur votre ou vos Players lors d'une journée. Chaque grille est représentée sous la forme d'une colonne dans laquelle vous disposez de façon chronologique différents types d'éléments comme des émissions, des médias, des groupes, des bases de données ou des commandes.

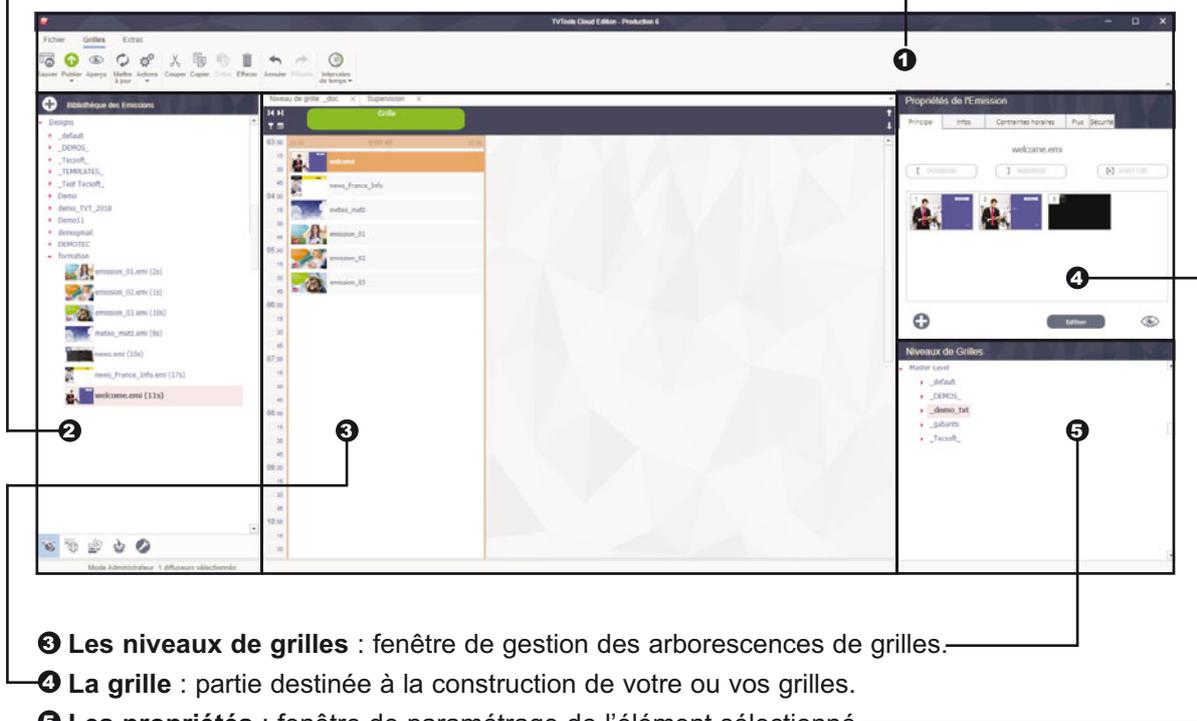
Pour répondre à tous vos besoins de diffusion, du plus simple au plus complexe, vous disposez de 3 types de grilles :

- **une grille pour chaque jour** : la grille est sous forme de date (exemple : 12-02-2021).
- **une seule grille** : une grille unique pour tous les jours (nommée "grille").
- **une grille pour chaque jour de la semaine** : la grille correspond à un jour de la semaine (exemple : lundi, mardi, mercredi...).

Écran de l'éditeur de grilles

L'écran de travail de l'**éditeur de grilles** est subdivisé en 5 zones principales :

- 1 **Le ruban** : barre d'outils se situant en haut d'écran.
- 2 **La bibliothèque**: emplacement situé à gauche de l'écran avec la liste des éléments disponibles pour la construction de votre grille répartis en 5 onglets : Emissions, e-Designs, Médias, Groupes et Commandes.

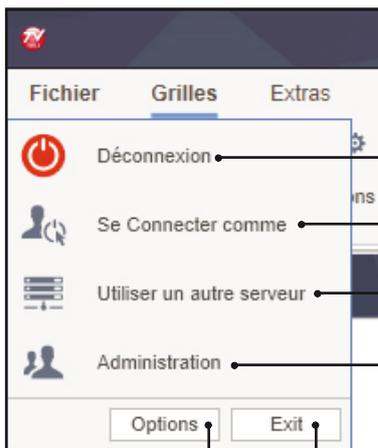


- 3 **Les niveaux de grilles** : fenêtre de gestion des arborescences de grilles.
- 4 **La grille** : partie destinée à la construction de votre ou vos grilles.
- 5 **Les propriétés** : fenêtre de paramétrage de l'élément sélectionné.

II. 2. A. Le ruban - Fichiers

Le ruban est situé en haut de l'interface de l'éditeur de grilles. Cette partie contient 3 onglets :

- **"Fichier"** : pour le paramétrage du logiciel TVtools et la configuration des accès utilisateurs
- **"Grilles"**: contient les outils nécessaires à la gestion de vos grilles.
- **"Extras"** : permet d'accéder à différents modules comme le **créateur d'émissions** ou la **fenêtre de supervision des players**.



L'onglet **"Fichier"** dispose d'un menu déroulant avec plusieurs fonctions :

Les boutons **"Connexion"** et **"Déconnexion"** pour permettre à l'utilisateur d'accéder ou de quitter sa session.

Le bouton **"Se connecter comme"** permet d'accéder au logiciel TVTools avec un autre compte. Et le bouton **"Utiliser un autre serveur"** permet la connexion à un autre serveur TVTools.

Le bouton **"Administration"** sert à la gestion des profils et accès des "utilisateurs", ainsi qu'au paramétrage de la publication, de la maintenance et de la configuration de certaines bases de données. **Attention** : l'usage de cette fonction est destiné à des profils **"administrateurs"**.

Le bouton **"Exit"** quitte le logiciel.

Le bouton **"Options"** donne accès à des panneaux de configuration générales, de diffusion ou de création du logiciel TVTools.

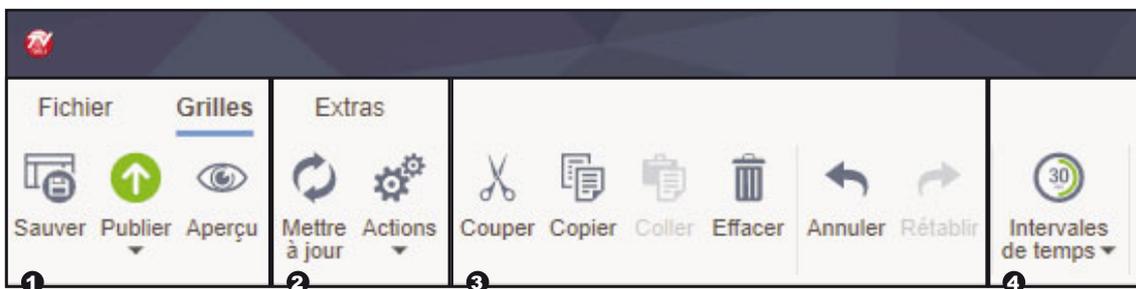


NB : Pour obtenir des explications complètes sur les **options** et l'**administration** du logiciel TVTools, reportez-vous **aux chapitres VII et VIII**.

II. 2. B. Le ruban - Grilles

L'onglet "Grilles" dispose des fonctions suivantes :

- bouton "**Sauver**" : enregistre les modifications pour toutes les grilles.
- bouton "**Publier**" dispose de deux fonctions :
 - "**Publier sélection**" : publie la grille qui est sélectionnée sur le ou les PC-Player(s).
 - "**Publier Tout**" : publie toutes les grilles du niveau sélectionné ainsi que des sous-niveaux sur le ou les PC-Player(s).
- bouton "**Aperçu**" : permet d'obtenir une prévisualisation du contenu de la grille à partir de l'élément sélectionné (*ne tient pas compte des contraintes horaires*).

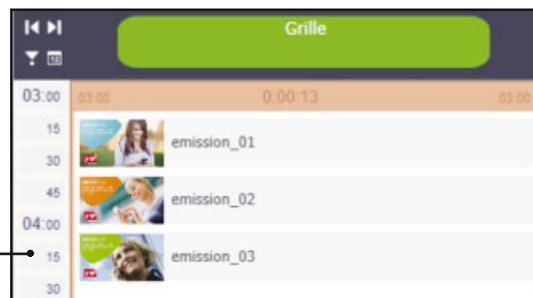


- bouton "**Mettre à jour**" : permet d'actualiser vos grilles dans le cadre d'un travail collaboratif sur plusieurs machines.
- bouton "**Actions**" : menu déroulant avec les fonctions pour créer une nouvelle grille, mais aussi pour copier, coller ou supprimer une grille. Vous disposez aussi des outils d'importation et d'exportation des grilles, et vous avez la possibilité de planifier la publication de vos grilles sur un nombre de semaines (à déterminer). Vous pouvez également régler l'affichage des grilles en mode "1 colonne", "2 colonnes" ou en utilisant la fonction "Afficher max. colonnes". Cette dernière fonction optimise la résolution de votre affichage graphique afin d'afficher le plus grand nombre de colonnes de grilles possible sur votre écran.

- boutons usuels pour les manipulations de vos grilles : "**Couper**", "**Copier**", "**Coller**" et "**Effacer**".
- fonctions "**Annuler**" et "**Rétablir**" qui mémorisent l'historique de vos manipulations. Vous pouvez donc annuler ou restaurer à volonté vos actions.

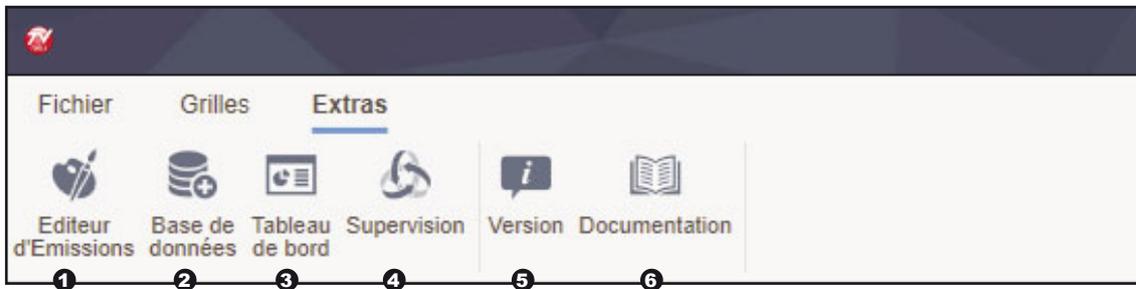
- Menu déroulant "**Intervalles de temps**" : il détermine l'échelle de temps à faire figurer dans la grille. Il peut être réglé à : 2, 5, 10, 15, 20 ou 30 minutes.

Dans l'exemple ci-contre l'intervalle de temps est découpé en créneaux de 15 minutes.



II. 2. C. Le ruban - Extras

L'onglet "**Extras**" regroupe 4 modules spécifiques et deux boutons d'informations sur le logiciel TVTools (numéro de version logicielle et documentation).

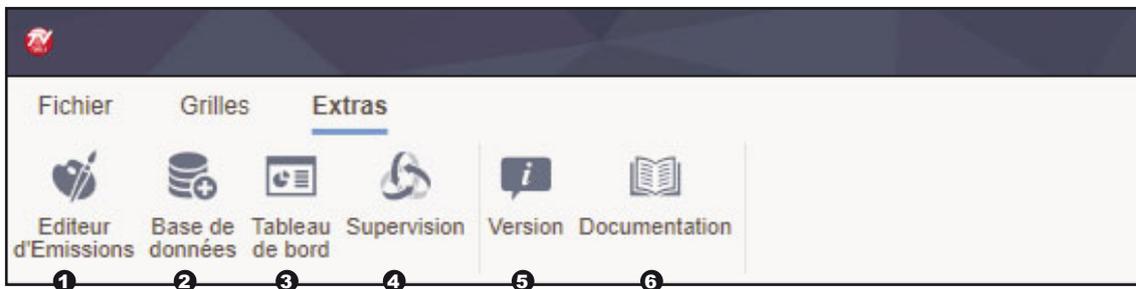


❶ L' "**Editeur d'Emissions**" : ce module est destiné à la création et à la mise en page graphique de vos contenus. L'éditeur d'émission intègre tous les outils nécessaires à l'affichage dynamique. Il permet l'insertion de tous types de médias (images, vidéos, textes, flux RSS, fichiers Powerpoint, animations...) pour la constructions de pages attractives. Certaines fonctionnalités sont tout particulièrement dédiées à l'automatisation votre affichage en s'appuyant sur diverses sources de bases de données (agendas, XML, Access, Excel, SQL, etc...).

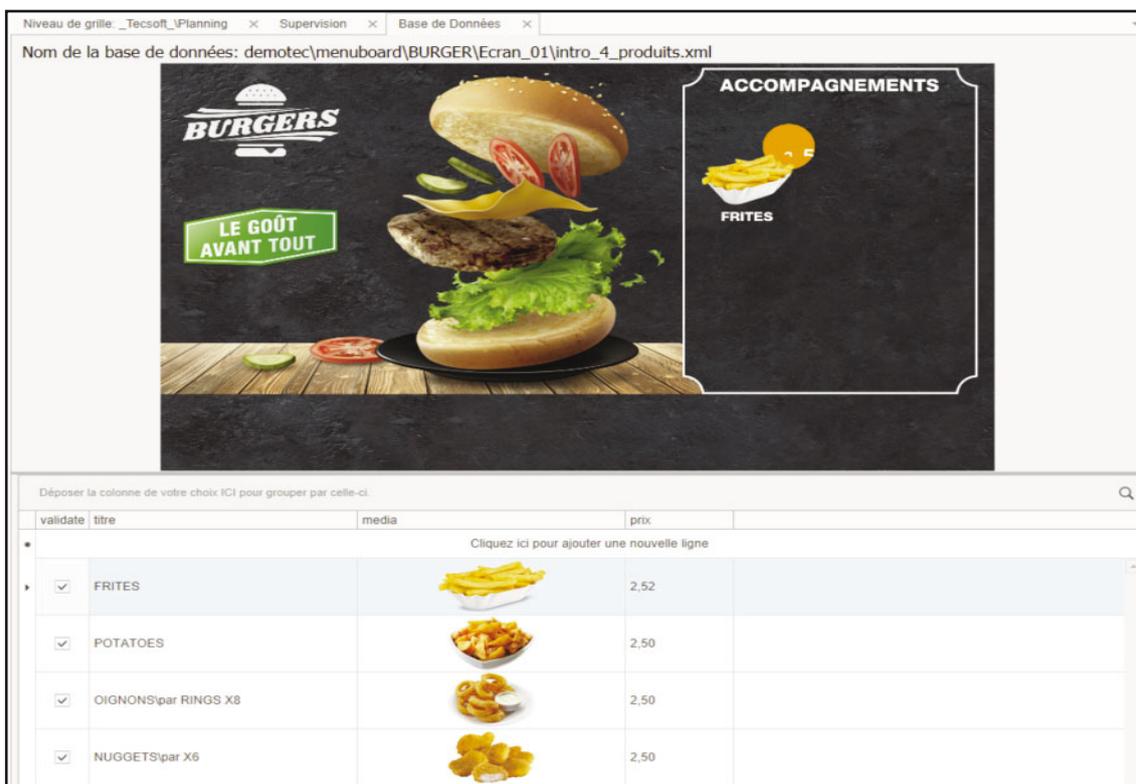


Ci-dessus : un exemple de l'interface de l' "**éditeur d'émissions**" avec dans la zone basse la fenêtre de gestion des pages, et à droite la fenêtre d'édition des boîtes médias.

II. 2. C. Le ruban - Extras

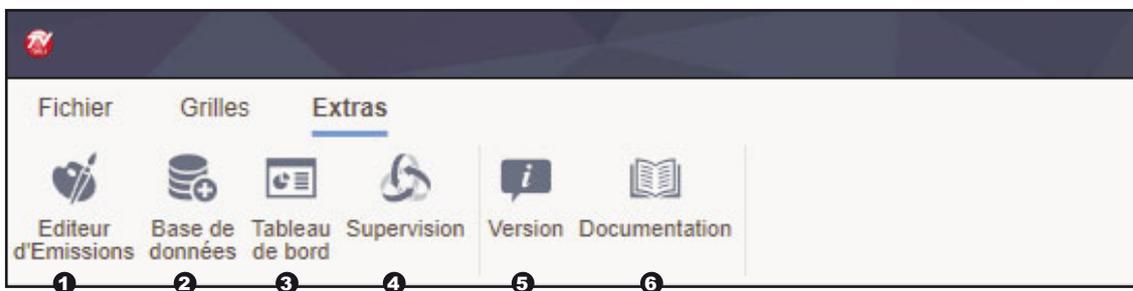


② **“Base de données”** : ce module sert à créer des bases de données au format xml pour alimenter des modèles graphiques. Ces modèles sont directement exploitables depuis le Web access. Le Web access permet la modification et la planification de vos modèles depuis internet sur n'importe quel support (smartphone, tablette ou ordinateur). Cet outil, développé et pensé pour la multi-contribution, est particulièrement apprécié par les utilisateurs non-initiés au logiciel TVTools.



Ci-dessus : un exemple d'une **“base de données”** avec la prévisualisation du modèle en partie haute et la gestion de 4 articles produits dans la partie basse.

II. 2. C. Le ruban - Extras

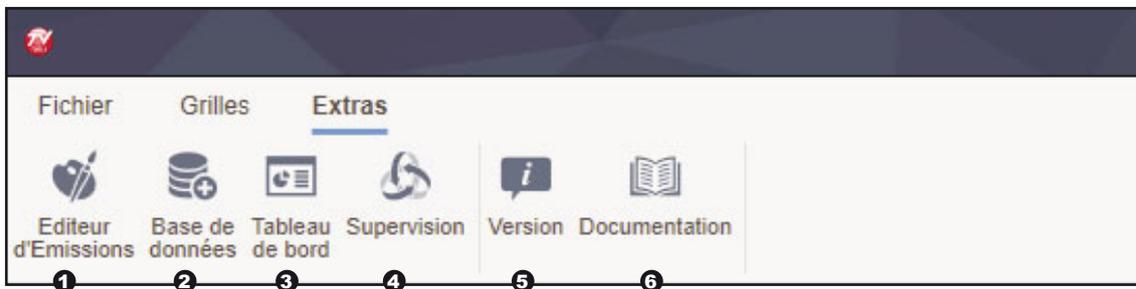


③ **“Tableau de bord”** : Le tableau de bord est destiné à verticaliser l’usage de TVTools. Ainsi il est possible d’exploiter directement une interface métier pour les usages de réservation de salle, de présentation multimédia, de gestion de mur d’images ou d’IPTV. Cet outil, véritable plateforme de contrôle, permet de superviser et de gérer en temps réel vos réseaux d’écrans depuis n’importe quel smartphone, tablette ou ordinateur.

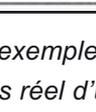
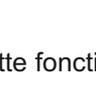


Ci-dessus : un exemple d’interface tactile de type **“tableau de bord”** sur une tablette permettant le contrôle du réseau d’affichage dynamique TVTools.

II. 2. C. Le ruban - Extras



④ **“Supervision”** : permet d'ouvrir la fenêtre de supervision pour une gestion efficace de votre parc de players. Vous pouvez ainsi surveiller les statuts des players, vérifier les diffusions en cours, affecter des grilles de conetnus à des players et effectuer les différentes tâches de télémaintenance.

S	Nom	Vignette	D	R	E	Version	Niveau de Grille	Date	Grille	Depuis	Élément	Info
	Formaposte-Celestine		0	0	0	2.63.42	Formapost	04/12 15:56	schedule.xml	0:00:05	(Celestine) - c:\tvtoo...	172.20.13.28
	Formaposte-Citrine		0	0	0	2.63.47	Formapost	04/12 15:56	schedule.xml	0:00:07	(Citrine) - c:\tvtools\...	172.20.13.27
	Formaposte-Emera...		0	0	0	2.63.42	Formapost	04/12 15:56	schedule.xml	0:00:08	(Emeraude) - c:\tvo...	172.20.13.24
	Formaposte-Espace...		0	0	0	2.63.30	FormapostEcransl...	25/05 09:53	schedule.xml	0:00:28	c:\tvtools\designs\F...	172.20.13.18
	Formaposte-Grenat		0	0	0	2.63.42	Formapost	04/12 15:56	schedule.xml	0:00:06	(Grenat) - c:\tvtools\...	172.20.13.13
	Formaposte-Lazuli		0	0	0	2.63.42	Formapost	04/12 15:56	schedule.xml	0:00:03	(Lazuli) - c:\tvtools\d...	172.20.13.14
	Formaposte-MOOC		0	0	0	2.63.42	Formapost	04/12 15:56	schedule.xml	0:00:03	(MOOC) - c:\tvtools\...	172.20.13.31
	Formaposte-opale		0	0	0	2.63.30	FormapostEcransl...	19/11 13:57	schedule.xml	0:00:19	c:\tvtools\designs\F...	172.20.13.21

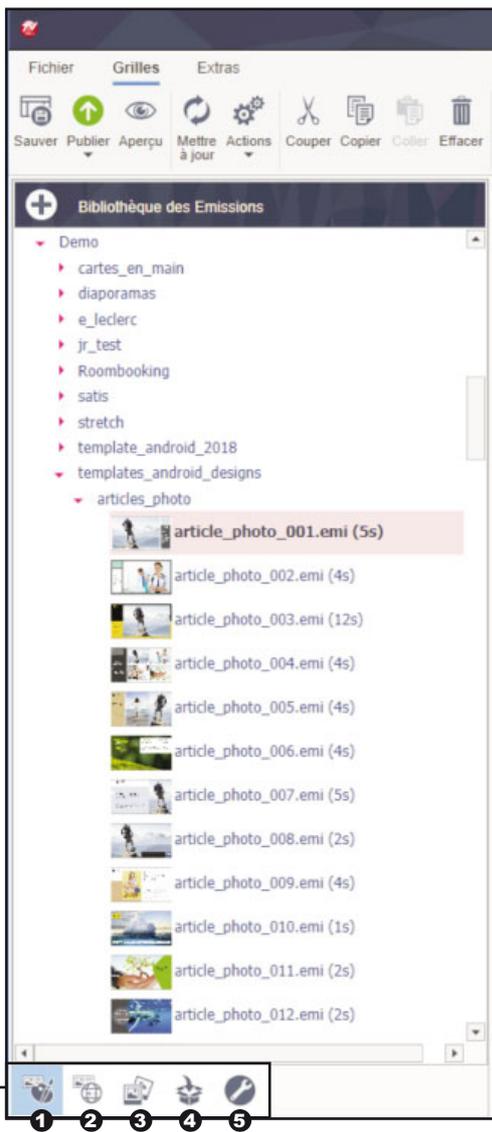
Ci-dessus : un exemple de visualisation de la fenêtre **“supervision”** montrant le statut de diffusion en temps réel d'un parc de players.

⑤ **“Version”** : cette fonction ouvre un panneau qui vous renseigne sur le numéro de version du logiciel TVTools.

⑥ **“Documentation”** : donne accès à la documentation en ligne du logiciel TVTools sous le lien suivant : <http://docs.tvtools.info/display/TVT/TVT>

II. 3. La bibliothèque

Dans la fenêtre “**bibliothèque**” vous retrouvez, sous forme d’arborescence, la liste des médias et des autres éléments nécessaires à la création de votre grille. La classification des éléments disponibles dans la “**bibliothèque**” est répertoriée par défaut sous 5 onglets : “**Emissions**”, “**eDesigns**”, “**Médias**”, “**Groupes**” et “**Commandes**”. Selon votre utilisation, vous pouvez disposer de 2 onglets supplémentaires : “**Base de données**” et “**Tableau de bord**”.



❶ **Onglet Emissions** : contient la liste de toutes les émissions conçues avec l’éditeur d’émissions de TVTools.

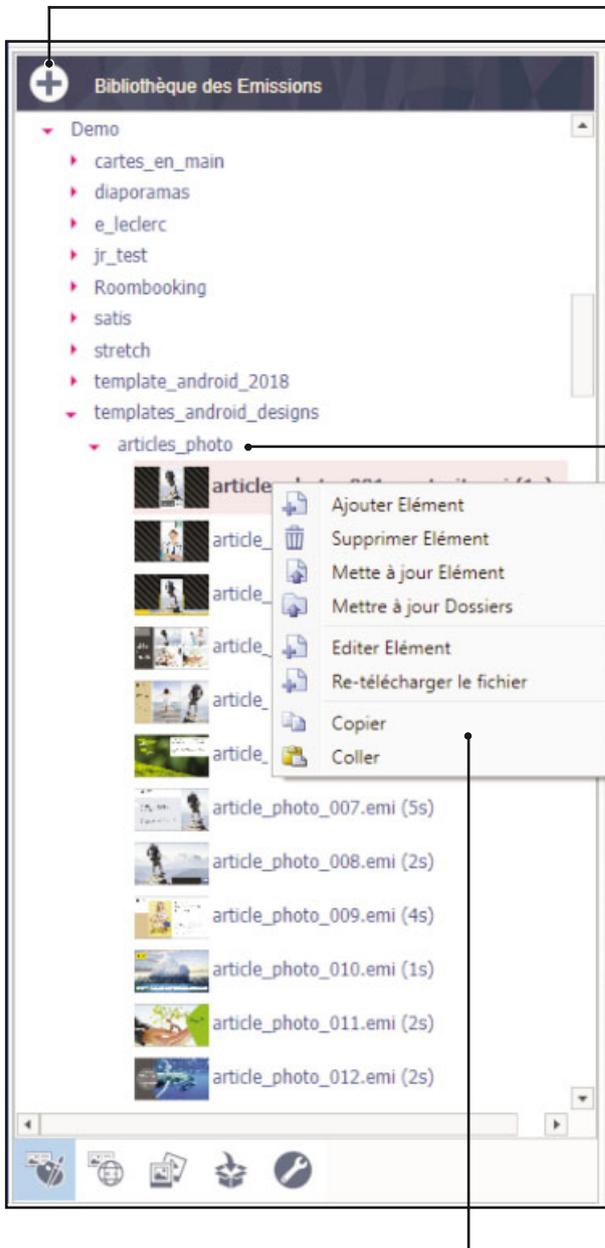
❷ **Onglet eDesigns** : les eDesigns sont conçues à l’aide de modèles graphiques dont les contenus sont modifiables très facilement depuis l’éditeur de grille.

❸ **Onglet Médias** : contient la liste des éléments graphiques (vidéos, images, powerpoint, pdf...) disponibles dans le répertoire “**tvtools\videos**”.

❹ **Onglet Groupes** : Les groupes permettent de construire une liste d’éléments (émissions, vidéos, ...) afin de vous faciliter l’élaboration de votre grille et vous éviter des insertions répétitives et parfois complexes.

❺ **Onglet Commandes** : Les commandes sont des fonctions développées au format xml servant à piloter TVTools. Ces fonctions vous offrent diverses possibilités, des plus simples ou plus complexes, comme les incrustations graphiques (heure, logo, graphismes, émissions...) mais aussi le fractionnement de votre écran en plusieurs zones indépendantes en terme de contenus (commande “**multizone**”).

II. 3. A. La bibliothèque - Présentation



Quel que soit l'onglet choisi, vous pouvez ajouter un nouvel élément dans la liste en cliquant sur le bouton "+".

Pour bénéficier d'un tri à la fois clair et facile, vous pouvez classer les éléments par thèmes avec une simple arborescence de dossiers et sous-dossiers.

Chaque dossier est précédé d'une flèche rouge. Il suffit de cliquer sur cette flèche pour ouvrir le contenu du dossier.

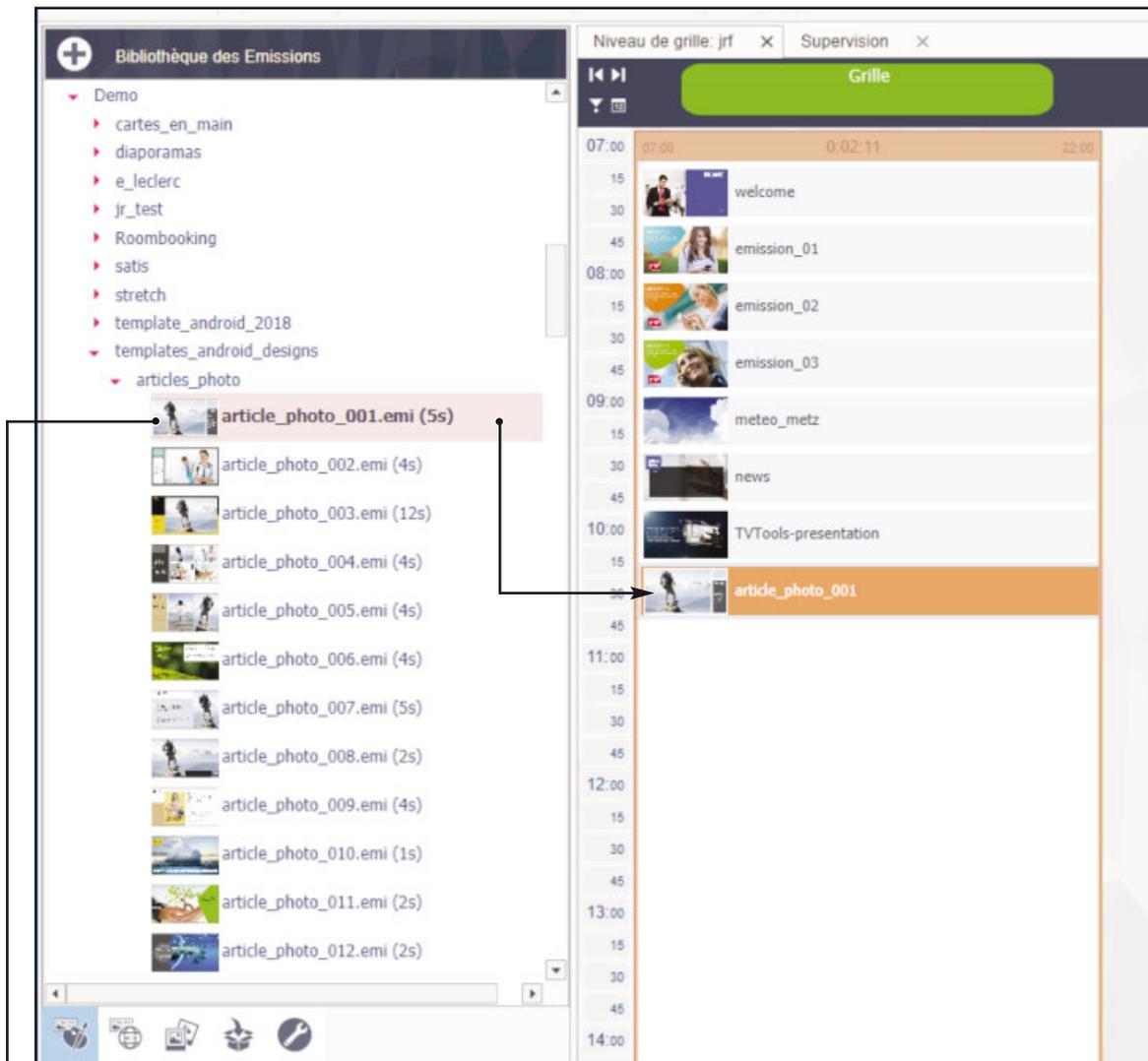
Dans cet exemple, nous pouvons voir l'affichage des émissions, sous la forme de vignettes, qui sont présentes dans le dossier suivant : **"Demo/templates_android_designs/articles_photo"**.

Remarque : Dans la fenêtre **"bibliothèque"** si vous cliquez sur un élément avec le bouton droit de la souris, vous disposez des fonctions suivantes :

- **"Ajouter"** ou **"Supprimer"** un élément (dans le dossier sélectionné),
- **"Mettre à jour l'élément"** : si vous avez modifié une image dans Photoshop par exemple.
- **"Mettre à jour le dossier"** : dans le cas de modifications multiples.
- **"Editer l'élément"** : dans le cas ici des émissions, vous ouvrez l'éditeur d'émissions afin de modifier son contenu ou sa mise en page
- Les fonctions **"Copier"** et **"Coller"** : pour placer un élément dans un autre dossier par exemple.

II. 3. B. La bibliothèque - Les émissions

Dans l'exemple ci-dessous, nous avons choisi de sélectionner la bibliothèque des “**Emissions**” en cliquant sur le premier onglet en bas de la fenêtre. Cette fenêtre nous montre la liste de toutes les émissions stockées dans le répertoire “**C:\tvtools\designs\...**”. Les fichiers “**émissions**” sont facilement reconnaissables grâce à leur extension en “**.emi**”.



Pour placer une émission dans la grille, il suffit simplement de sélectionner l'émission voulue et de la cliquer-glisser dans la grille. Ici nous avons implémenté dans la grille l'émission “**article_photo_001.emi**”.

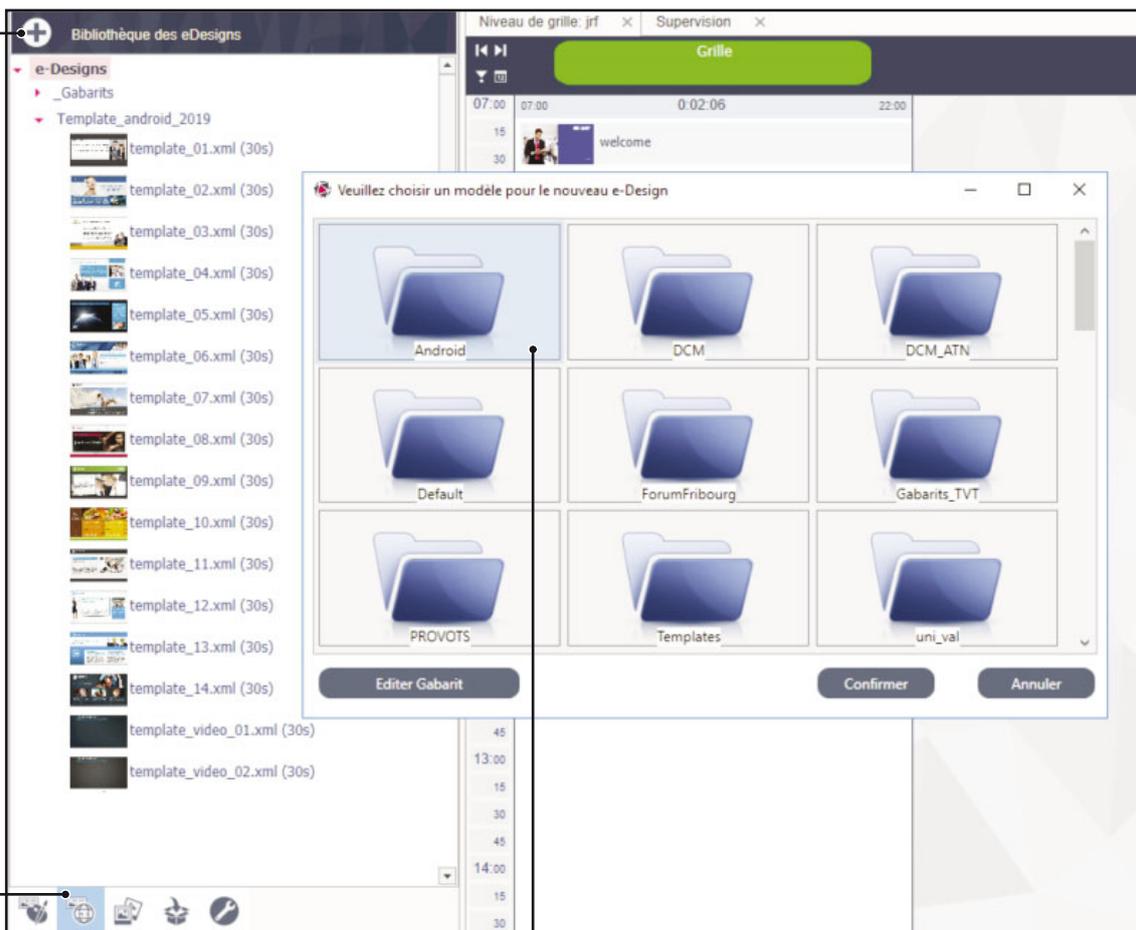
NB : Vous pouvez éditer cette émission en double-cliquant dessus aussi bien dans la fenêtre “**bibliothèque**” que directement depuis son emplacement dans la grille. En double-cliquant, l'émission s'ouvrira dans l’“**éditeur d'émissions**” TVTools.

II. 3. C. La bibliothèque - Les eDesigns

Afin de faciliter la conception et la mise à jour de votre diffusion, vous disposez d'une librairie de modèles directement modifiables dans l'**éditeur de grilles**. Ces modèles sont réalisés en full HD (1920x1080 px), pour la plupart au format paysage. Vous avez également à disposition quelques modèles en mode portrait.

Le principe : L'utilisateur va choisir un modèle dans lequel certains éléments sont modifiables (images, vidéo et texte). Rajouter un article est alors une tâche facile et consiste juste à modifier le contenu du modèle sans interférer sur la mise en page. Les modèles utilisent des feuilles de styles préalablement paramétrées afin de gérer les différents éléments (effets d'apparition et de disparition, typos (choix, taille, couleur...), emplacement et taille des différents éléments, et aussi temporisation). Lorsque vous enregistrez les modifications de votre modèle, vous allez créer un nouveau "**eDesign**".

Pour accéder à la liste des modèles, sélectionnez l'onglet "**eDesign**" dans la "**Bibliothèque**", puis cliquer sur le bouton "**+**" pour créer un nouveau "**eDesign**".

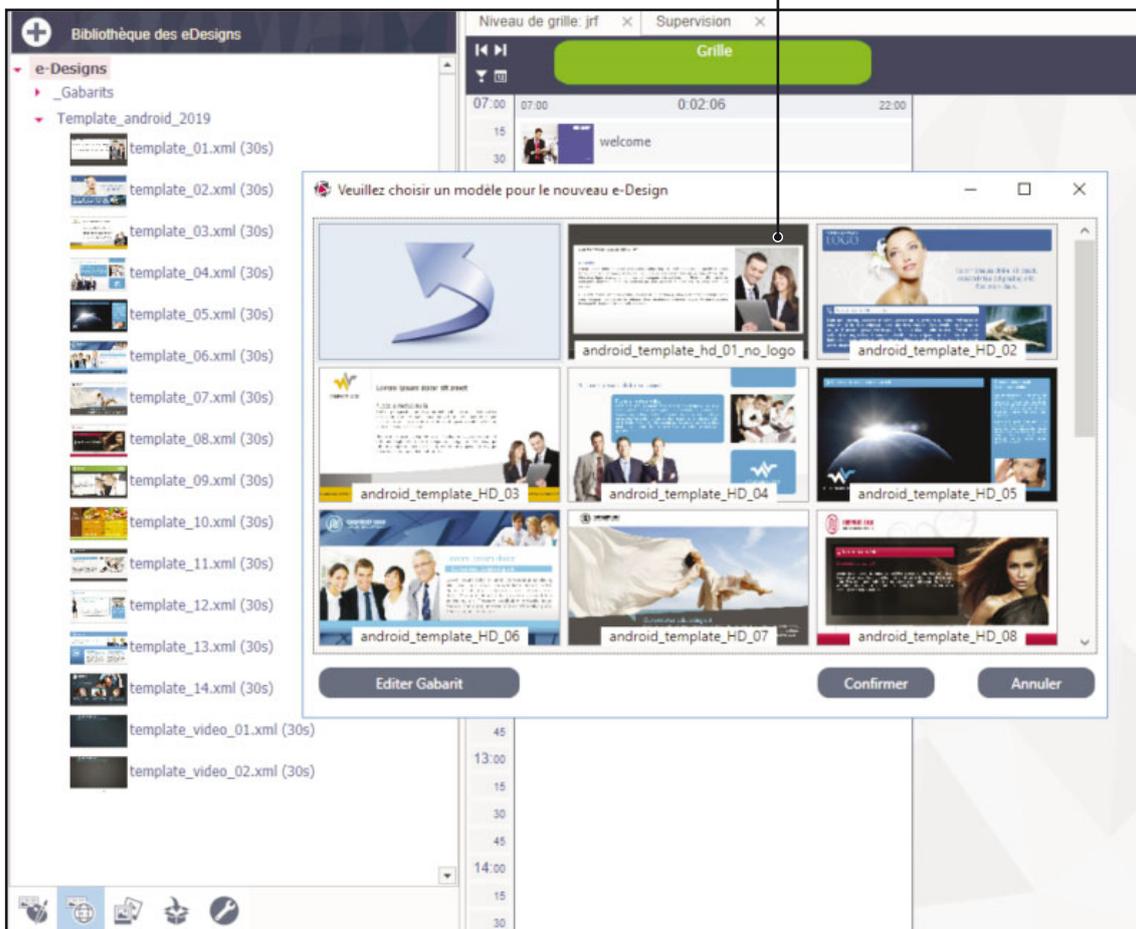


Une nouvelle fenêtre s'ouvre : double-cliquez sur le dossier de votre choix. Dans notre exemple, nous allons choisir le dossier "**Android**" qui contient des modèles adaptés pour une diffusion sur des players android.

II. 3. C. La bibliothèque - Les eDesigns

NB : les modèles dont le nom débute par **“android...”** sont destinées spécifiquement à des players Android (mais peut être aussi exploité par un player Windows). Contrairement aux autres templates, ils ne disposent pas d'effets d'apparition et de disparition ni de fonctions dynamiques en temps réel telles que Flux RSS, affichage de l'heure, de la date, etc...

Les modèles sont représentés sous la forme de vignettes. Sélectionnez alors le modèle de votre choix puis validez par **“Confirmer”**. Exemple : Nous allons choisir le modèle nommé **“android_template_hd_01_no_logo”**.



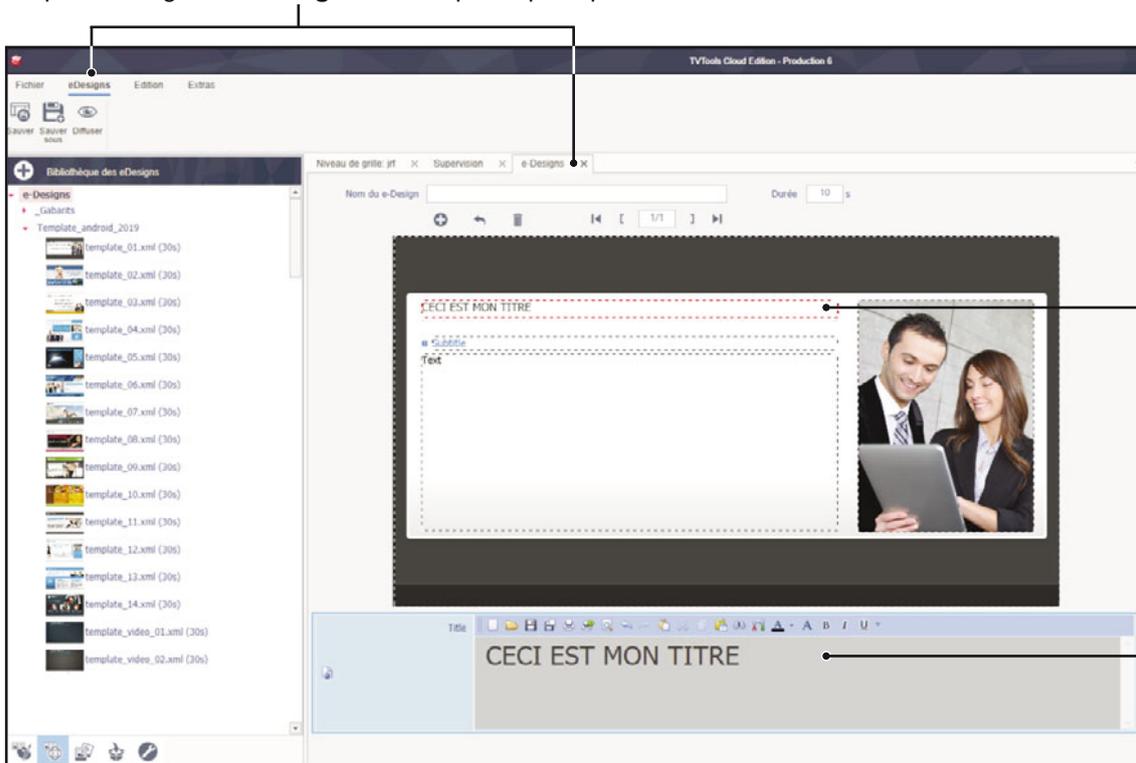
Chaque modèle permet de créer des **“eDesigns”** : des émissions spéciales utilisant la structure des modèles comme base de travail. Les **“eDesigns”** sont composées des différents champs pouvant être modifiés de façon dynamique. On peut y trouver deux types de champs : les champs textes et les champs médias (image ou vidéo).

Il existe deux types de champs texte : les champs de texte **“RTF”** et les textes **“classiques”** où les attributs du texte ne sont volontairement pas paramétrables dans cette interface. Ceci afin de restreindre volontairement l'utilisateur à une mise en page charté (typo, taille et couleur imposées).

II. 3. C. La bibliothèque - Les eDesigns

Les champs texte en **“RTF”** disposent quant à eux d'une barre d'outils de mise en forme du texte. Il est donc possible de changer les attributs de texte pour davantage de flexibilité (choix de police, style (gras, italique,...), taille, couleur, etc...).

En choisissant un modèle, l'onglet **“eDesign”** s'ouvre en haut dans le ruban ainsi que la fenêtre de paramétrage du **“eDesign”** dans la partie principale de l'écran.



Dans la zone de visualisation du modèle, vous pouvez voir que chacun des champs pouvant être modifié est matérialisé par un cadre en pointillé. Il suffit de cliquer sur un champ, pour que ses propriétés s'affichent en bas de la fenêtre. Nous cliquons ici sur le premier champ texte intitulé **“Title”**. Le champ sélectionné aborde un contour en pointillés rouges. Nous allons mettre le texte d'exemple **“CECI EST MON TITRE”** dans la zone de saisie. Comme cette zone de texte est en mode **“RTF”**, nous avons accès aux paramètres du texte qui se compose comme suit :

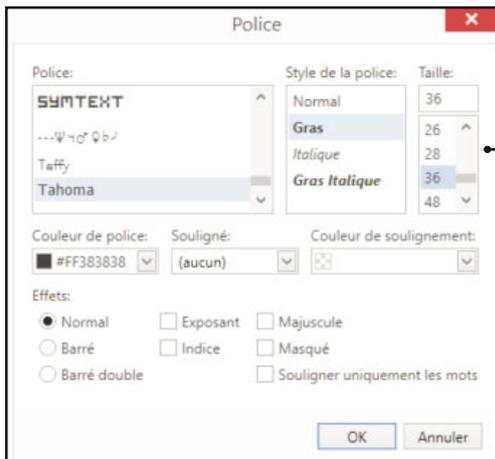


❶ Fonction de gestion du document : nouveau document, ouvrir un document, enregistrer, enregistrer sous, impression rapide, imprimer, aperçu avant impression et rechercher.

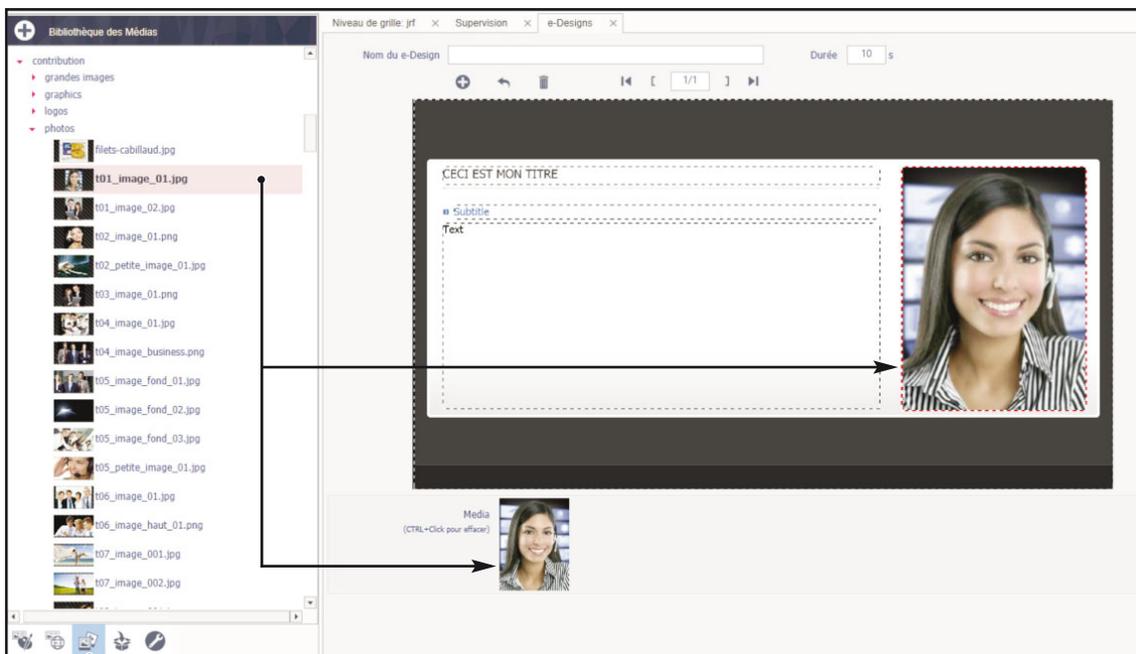
❷ Fonction de gestion du contenu : annuler, rétablir, copier, couper, coller, collage spécial, recherche, remplacer.

II. 3. C. La bibliothèque - Les eDesigns

③ Fonction de gestion de la typo : couleur de police, propriétés de la police, gras, Italique, souligné.



En cliquant sur le picto "A" vous ouvrez la fenêtre "Police" où vous pouvez changer les typos, les attributs de taille et la couleur du texte.



Pour changer une image dans un champ, allez tout d'abord dans l'onglet "Médias" et sélectionnez votre image et faites un cliqué-déposé sur la vignette du champ image que vous souhaitez modifier (soit dans la zone de visualisation ou directement dans le champ). Dans notre exemple, nous choisissons l'image "t01_image_01.jpg" dans le dossier "T:\tvtools\videos\contribution".

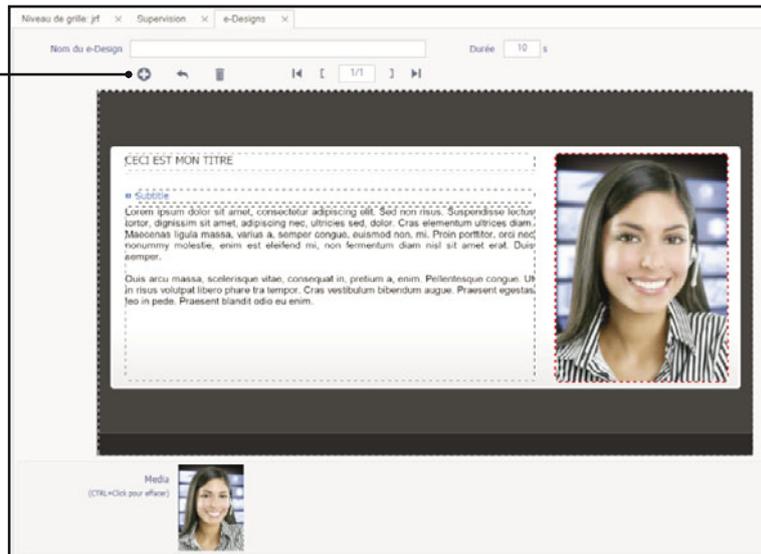
NB : Si vous souhaitez utiliser des images détournées, enregistrez-les au format "png".

II. 3. C. La bibliothèque - Les eDesigns

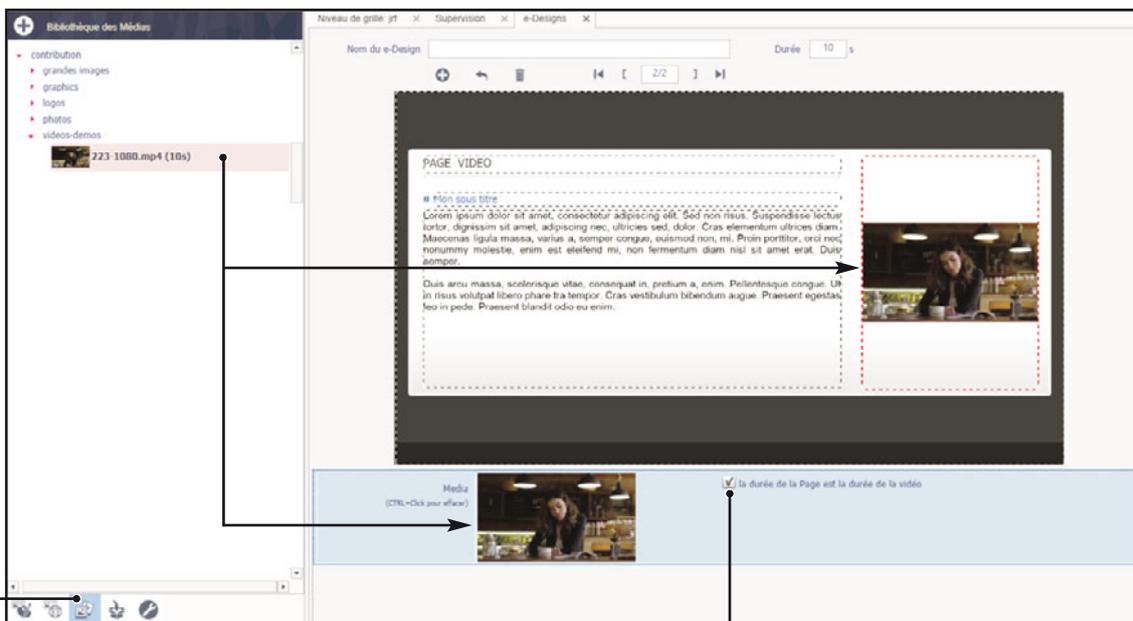
Après avoir changé l'image, nous remplissons les autres champs. Vous pouvez remarquer que la visualisation de vos modifications est constamment actualisée afin de vous garantir un aperçu réel avant diffusion.

Vous pouvez ajouter des pages supplémentaires à votre "eDesign".

Dans notre exemple, nous allons rajouter une seconde page en cliquant sur le bouton "+" dans la zone de gestion des pages.



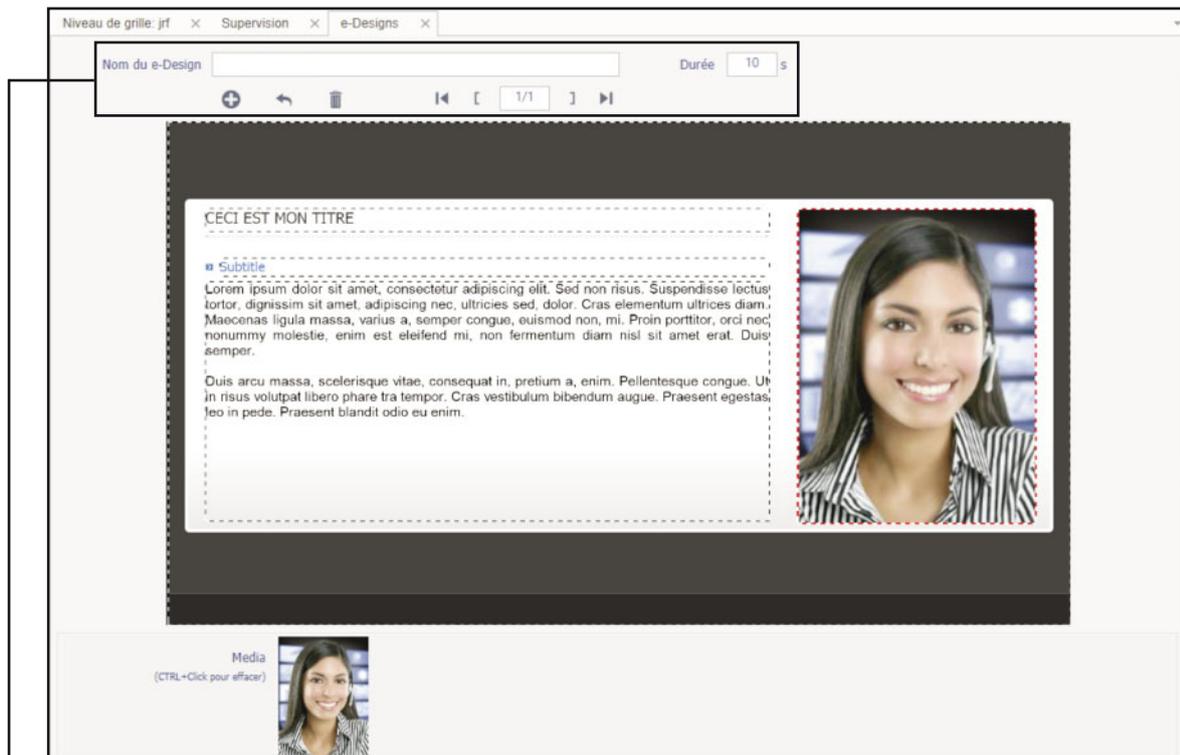
Nous complétons les champs de cette nouvelle page, mais cette fois nous allons insérer une vidéo dans le champ "Media". Pour ceci allez dans l'onglet "Médias" de la "bibliothèque" et faites glisser votre vidéo soit sur la vignette du champ ou soit dans la zone de visualisation.



Cochez la case "la durée de la Page est la durée de la vidéo" si vous souhaitez voir la vidéo en intégralité sur la page.

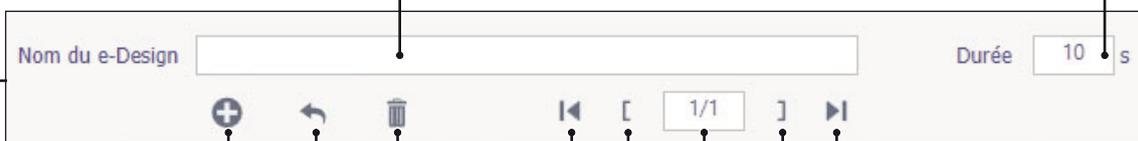
II. 3. C. La bibliothèque - Les eDesigns

La zone de gestion des pages du "eDesign" permet d'ajouter des pages, d'en insérer, d'en supprimer, de naviguer dans les différentes pages de votre "eDesign" et aussi d'imposer une temporisation. Dans notre exemple, chaque page a une durée de 10 secondes.



Nom de votre e-Design

Durée de chaque page du e-Design



Ajouter une page

Insérer une page entre deux pages

Supprimer une page

Aller à la dernière page

Reculer d'une page

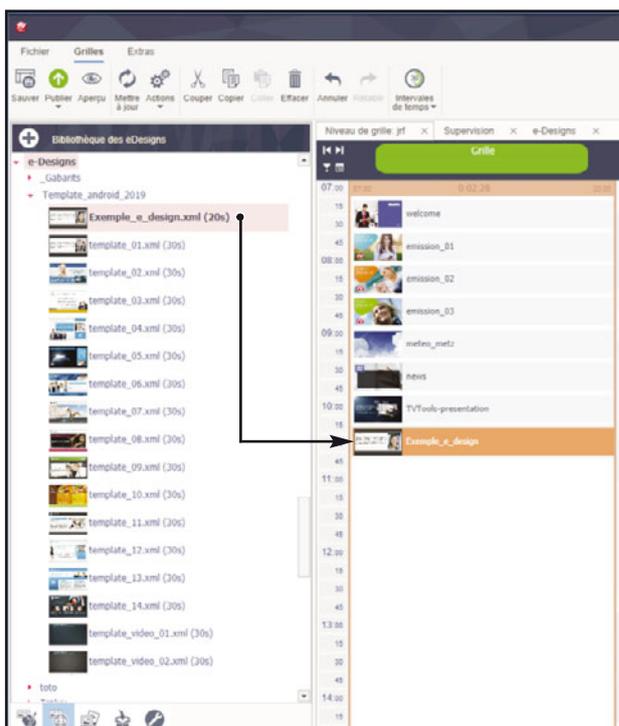
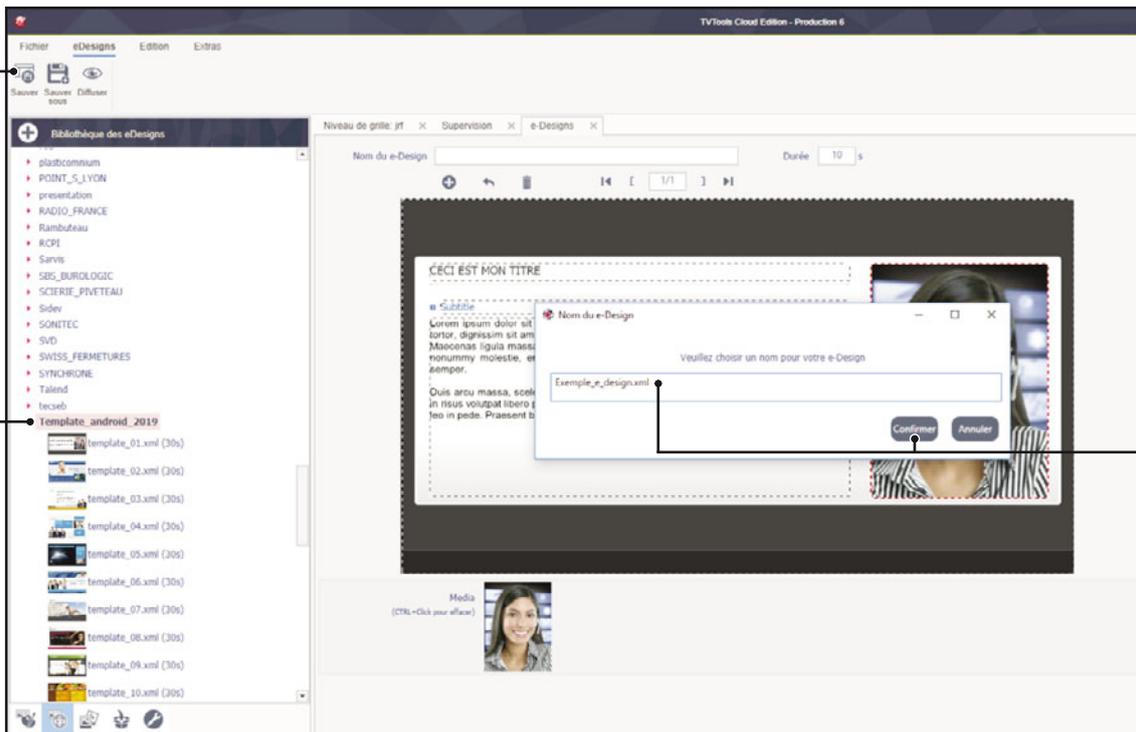
indicateur de la page courante

Avancer d'une page

Aller à la première page

II. 3. C. La bibliothèque - Les eDesigns

Une fois toutes les modifications faites, choisissez le dossier où vous souhaitez sauvegarder votre fichier dans la **"bibliothèque"**. Cliquez ensuite sur le bouton **"Sauver"** du ruban. La fenêtre **"Nom du eDesign"** s'ouvre, saisissez alors le nom de votre fichier puis cliquez sur le bouton **"Confirmer"**.

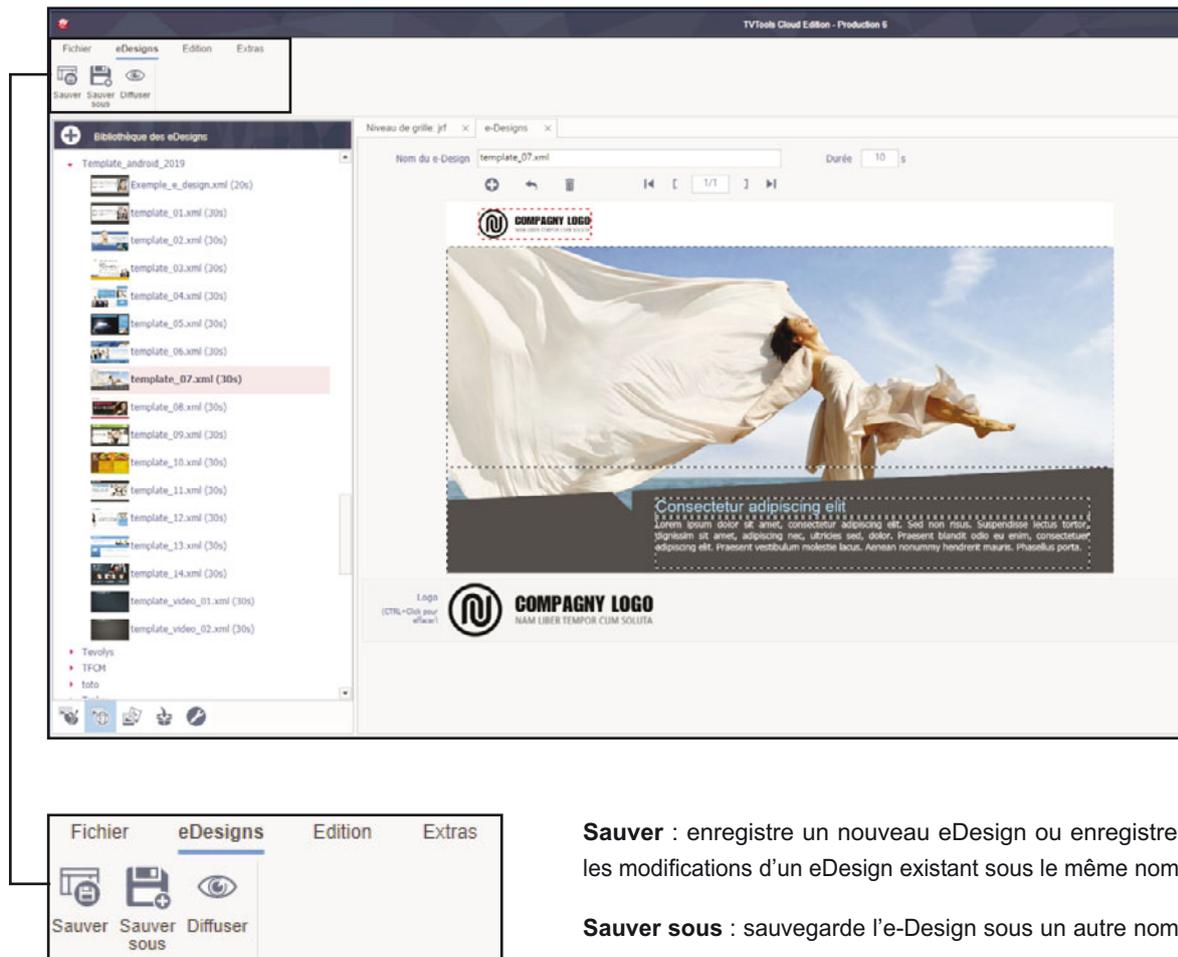


Dans notre exemple, nous avons sauvé le fichier **"Exemple_e_design"** dans le dossier **"Template_android_2019"**.

Pour insérer ce nouveau **"eDesign"** dans une grille, il suffit de cliquer-glisser le fichier depuis la fenêtre **"bibliothèque"** vers la grille.

II. 3. C. La bibliothèque - Les eDesigns

Vous pouvez modifier simplement les “eDesigns” contenus dans la “bibliothèque” en double-cliquant sur le fichier xml de votre choix : la fenêtre “eDesigns” s’ouvre. Dans cet exemple, nous avons ouvert le fichier “template_07.xml”. Les 3 boutons du ruban vous permettent de “sauver”, de “sauver sous” ou d’avoir un aperçu de votre “eDesign”.



Sauver : enregistre un nouveau eDesign ou enregistrer les modifications d’un eDesign existant sous le même nom.

Sauver sous : sauvegarde l’e-Design sous un autre nom.

Diffuser : permet de visualiser les pages de l’e-Design avec les différents effets utilisés et la temporisation en temps réel.

II. 3. D. La bibliothèque - Les Médias

En cliquant dans l'onglet **"Medias"** de la fenêtre **"bibliothèque"** vous retrouvez la liste des médias déjà enregistrés dans TVTools. Si vous souhaitez importer d'autres médias, sélectionnez dans un premier temps votre dossier (dans l'exemple ci-dessous nous avons sélectionné le dossier **"videos/contribution/videos_demos"**) puis cliquez ensuite sur le bouton **"+"**.

The screenshot shows the TVTools interface. On the left, the 'Bibliothèque des Médias' panel is open, showing a tree view with folders like 'contribution', 'grandes images', 'graphics', 'logos', 'photos', and 'videos_demos'. A video file '223-1080.mp4 (10s)' is visible under 'videos_demos'. In the center, a 'Grille' (grid) shows a schedule with items like 'absences', 'article_teste_photo_01', 'article_teste_photo_02', 'menu_cantine', 'article_teste', and 'video'. On the right, the 'Propriétés du créneau horaire' panel is visible, showing start and end times and diffusion options. A 'Nouveau Media' dialog box is overlaid in the foreground, with the text 'Créer élément dans niveau: toto' and several buttons: 'Ajouter un média (images/vidéo)', 'Ajouter nouvelle page web', 'Ajouter un flux vidéo', 'Ajouter un questionnaire', 'Widget Météo', and 'Widget RSS'. The first button is highlighted with a red circle and a line pointing to the text below.

Cliquer sur le premier bouton **"Ajouter un média (images/vidéo)"**.

The screenshot shows a Windows file explorer window titled 'Choisissez un Média'. The address bar shows the path 'Travail (T:) > _DEMOS_MEDIAS > videos'. The search bar contains 'Rechercher dans : videos'. The main area displays several video files: 'Boy.mp4', 'lecture.mp4', 'Meeting.mp4', 'Montagne.mp4', and 'vagues.mp4'. At the bottom, the 'Nom du fichier' field is empty, and the file type is set to 'Médias (*) (*)'. The 'Ouvrir' button is highlighted with a red circle and a line pointing to the text below.

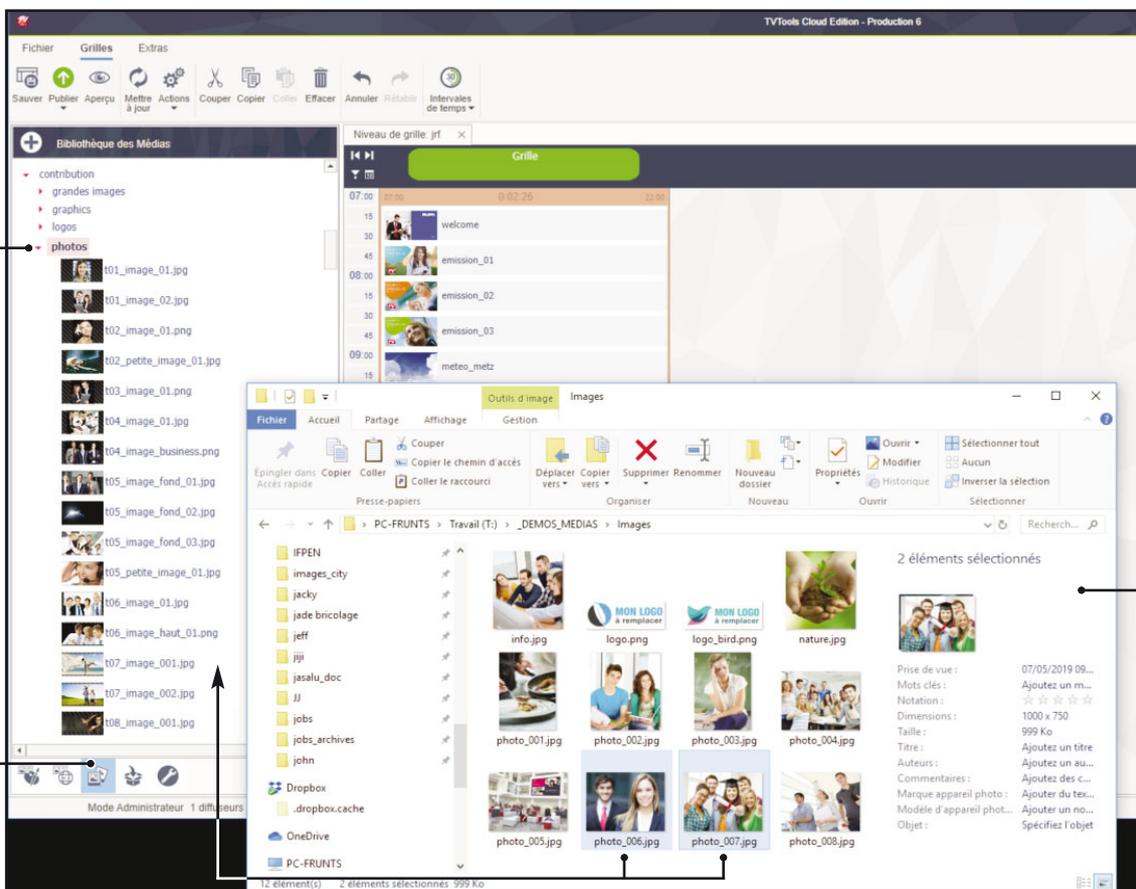
Et enfin choisissez votre média dans la fenêtre d'explorateur de fichiers de Windows et cliquez sur **"Ouvrir"**.

II. 3. D. La bibliothèque - Les Médias

Vous pouvez également importer des médias par simple cliquer-glisser depuis une fenêtre de l'explorateur de fichiers Windows vers la "bibliothèque". Dans l'exemple ci-dessous nous avons sélectionné le dossier "videos/contribution/photos".

Ouvrez une fenêtre "explorateur de Windows". Il suffit de choisir le(s) média(s) que vous désirez importer, puis de les glisser dans la fenêtre "bibliothèque".

NB : vous pouvez faire une multi-sélection de fichiers en les ajoutant avec la touche "Ctrl".



Une fenêtre de confirmation s'ouvre, vérifiez le bon emplacement de l'importation puis valider par "Oui".



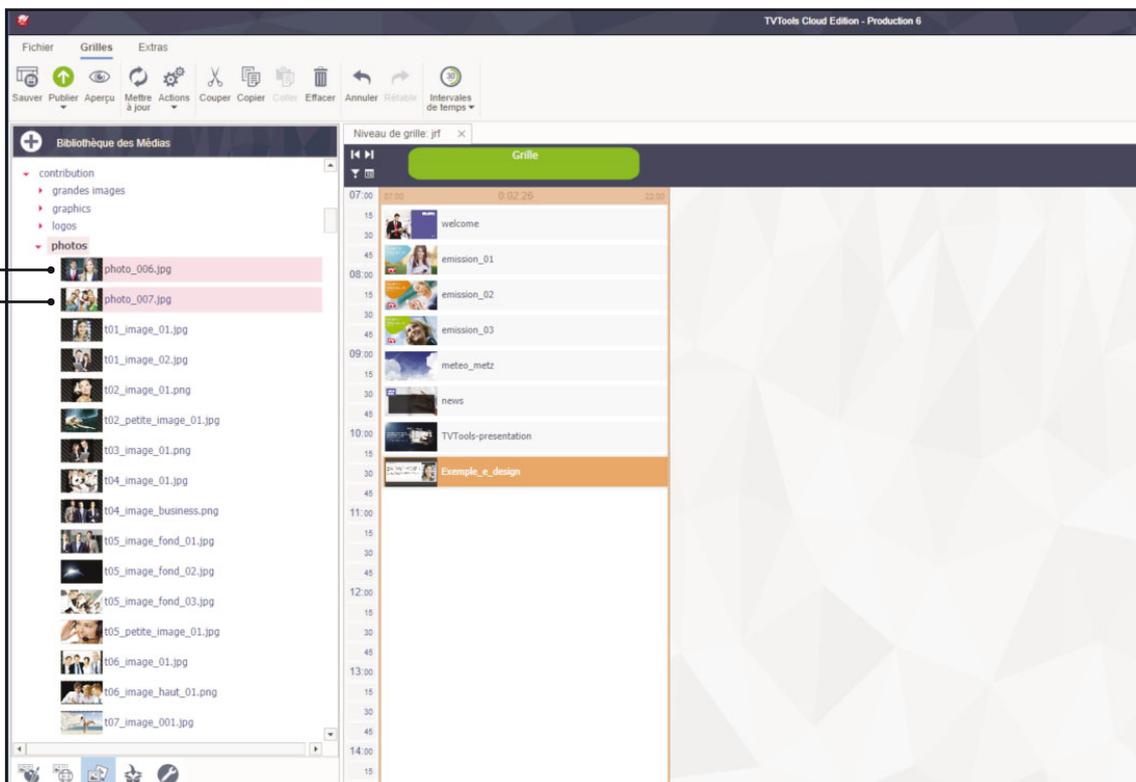
II. 3. D. La bibliothèque - Les Médias

Le transfert de vos fichiers s'effectue vers la base TVTools. Vous pouvez suivre ce téléchargement depuis la fenêtre "**gestionnaire de transferts**". Le temps de chargement dépend de la taille de vos fichiers et de votre connexion. Pour les images évitez les tailles supérieures à l'usage en plein écran d'un full HD (1920x1080 pixels). Pour les fichiers vidéo volumineux, le transfert peut prendre plusieurs minutes.



Nom	type	Action	status
photo_006.jpg	100%	upload	encode
photo_007.jpg	0%	upload	encode

Dans notre exemple, nous avons importé les deux images ci-dessous contenues dans le dossier "**videos/contribution/photos**".



The screenshot shows the TVTools interface. On the left, the 'Bibliothèque des Médias' (Media Library) is expanded to show the 'photos' folder, with 'photo_006.jpg' and 'photo_007.jpg' highlighted. On the right, the 'Grille' (Grid) editor is visible, showing a timeline with various program segments like 'welcome', 'emission_01', 'emission_02', 'emission_03', 'meteo_metz', 'news', 'TVTools-presentation', and 'Example_e_design'.

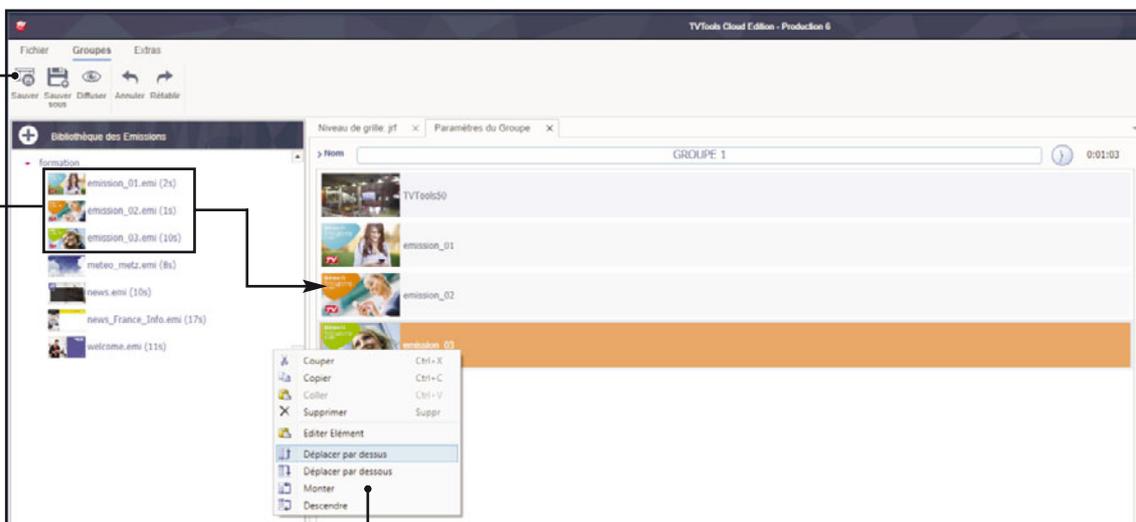
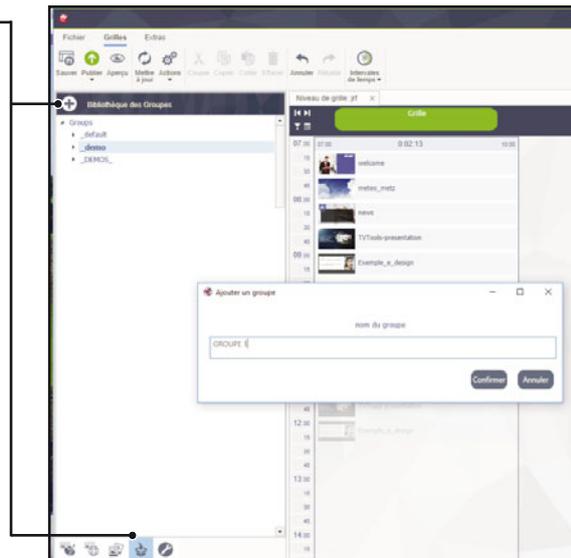
NB : il faut parfois attendre quelques secondes avant que la vignette de l'image s'affiche.

II. 3. E. La bibliothèque - Les Groupes

Afin d'automatiser la programmation de vos grilles et éviter certaines tâches répétitives, vous pouvez regrouper une succession d'éléments (vidéos, émissions,...) en un seul fichier appelé **"Groupe"**. Cette fonction est très utile lorsque des listes d'émissions et/ou de vidéos se répètent plusieurs fois dans une même grille ou sont communes dans des grilles différentes.

Pour créer un nouveau groupe, allez dans l'onglet **"Groupe"** de la fenêtre **"bibliothèque"** puis cliquer sur le bouton **"+"**.

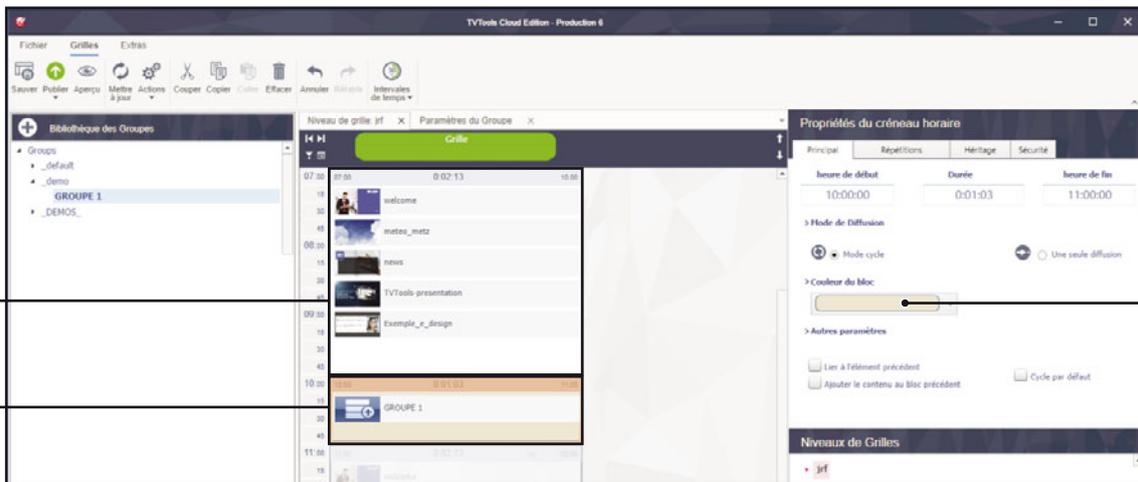
Saisissez le nom de votre groupe dans la fenêtre **"Ajouter un groupe"** et validez en cliquant sur le bouton **"Confirmer"**. La fenêtre **"Paramètres du Groupe"** s'ouvre dans la partie centrale.



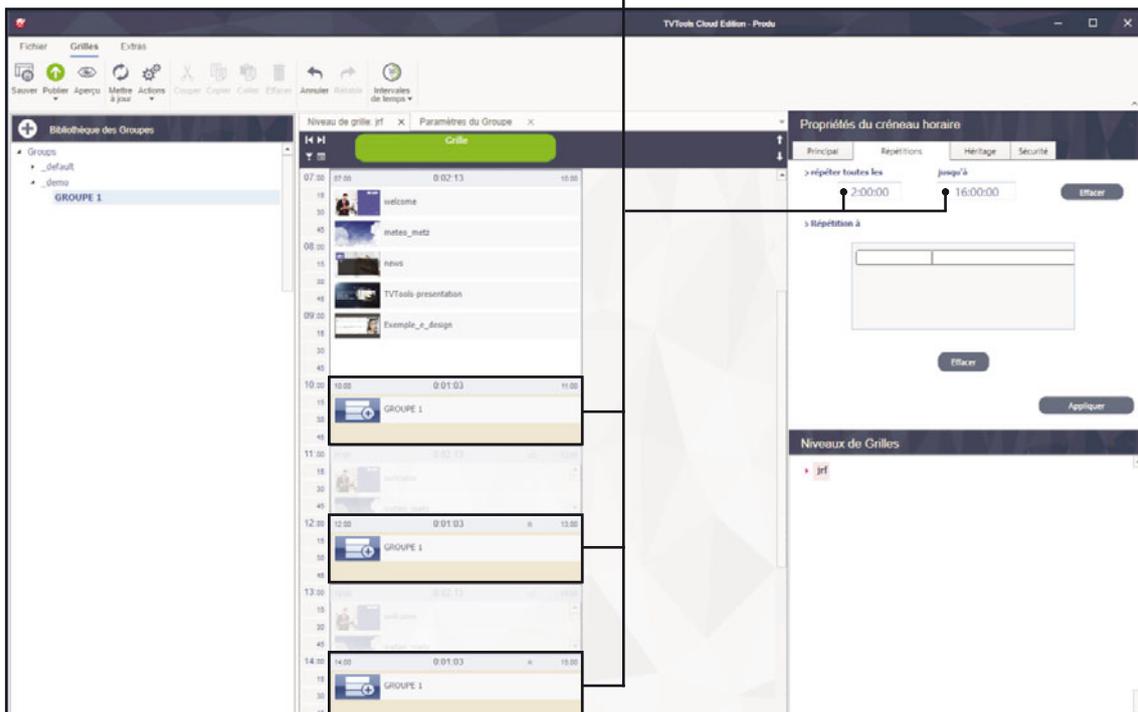
Le principe d'utilisation est simple : au lieu de glisser vos éléments de la **"bibliothèque"** dans la grille, glissez-les dans la fenêtre **"Paramètres du Groupe"**. Dans cet exemple, nous avons insérer une vidéo et 3 émissions dans le groupe. Une fois votre groupe complété, vous pouvez positionner les différents éléments dans l'ordre que vous souhaitez en cliquant sur un des éléments avec le bouton droit de la souris. Un menu s'ouvre avec les fonctions suivantes : **"Déplacer par-dessus"** (déplace l'élément en haut de la liste), **"Déplacer par dessous"** (en bas de liste), **"Monter"** (monte d'un cran dans la liste) et **"Descendre"** (descend d'un cran dans la liste). Une fois vos modifications faites, cliquez sur le bouton **"Sauver"** en haut dans le ruban.

II. 3. E. La bibliothèque - Les Groupes

Cas pratique : Dans l'exemple ci-dessous nous avons une grille en mode **"Cycle"**. Les éléments de cette grille se jouent donc en boucle pendant toute la journée. Nous souhaitons ponctuer cette grille en insérant notre groupe à intervalles réguliers toute les 2 heures. Pour ceci nous glissons notre nouveau groupe intitulé **"GROUPE 1"** dans un **"créneau horaire"** en dessous du créneau horaire existant. Pour une meilleure visibilité, nous avons colorisé notre groupe en beige.



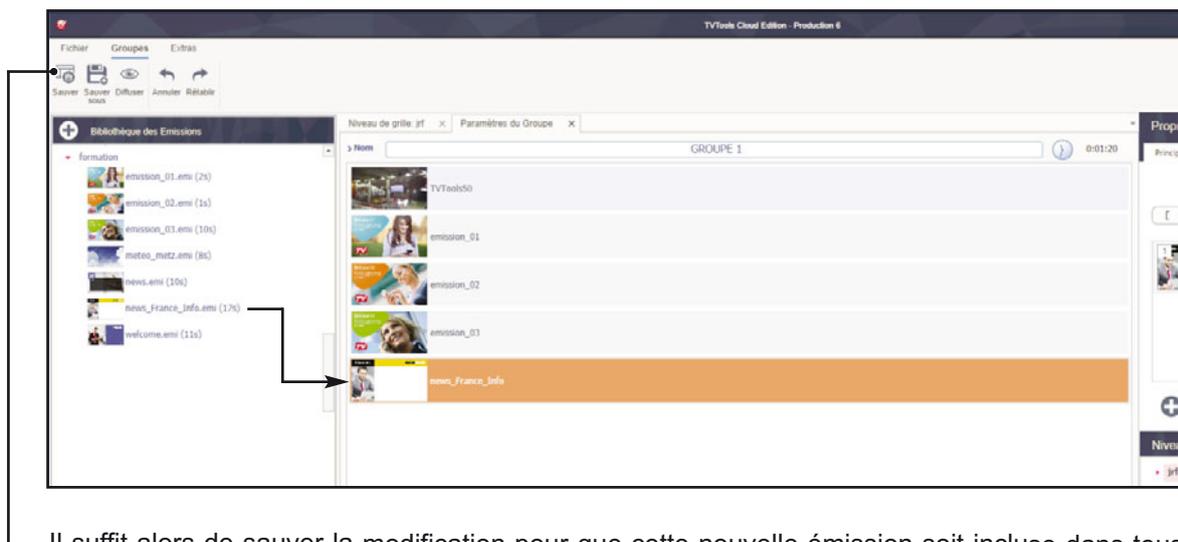
Dans la fenêtre **"propriétés du créneau horaire"** nous appliquons une répétition de notre groupe toutes les **2 heures jusqu'à 16h**. Les **"créneaux horaires"** contenant le groupe vont alors se dupliquer dans la grille.



II. 3. E. La bibliothèque - Les Groupes

Remarque : dans le cas de multi-grilles ou de grille unique avec des contenus redondants, il sera alors beaucoup plus facile de rajouter ou de supprimer des éléments directement dans un groupe plutôt que d'agir dans chaque "créneau horaire" de chacune des grilles.

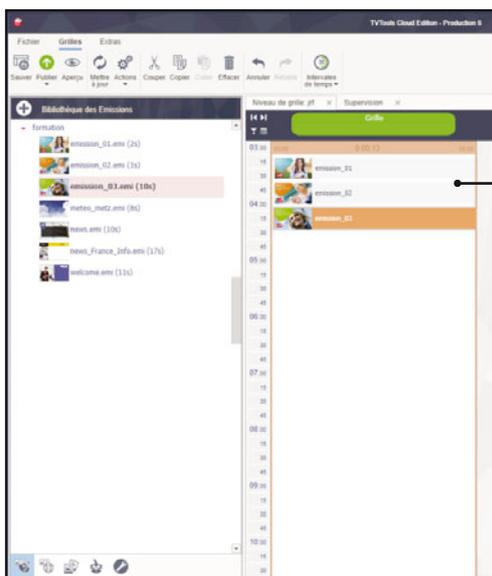
Pour modifier un groupe double-cliquez sur celui-ci soit dans la grille ou soit depuis la fenêtre "bibliothèque". Dans l'exemple ci-dessous nous rajoutons une émission à notre "GROUPE 1".



Il suffit alors de sauvegarder la modification pour que cette nouvelle émission soit incluse dans tous les groupes du même nom, quel que soit le nombre de grilles où ces groupes sont utilisés.

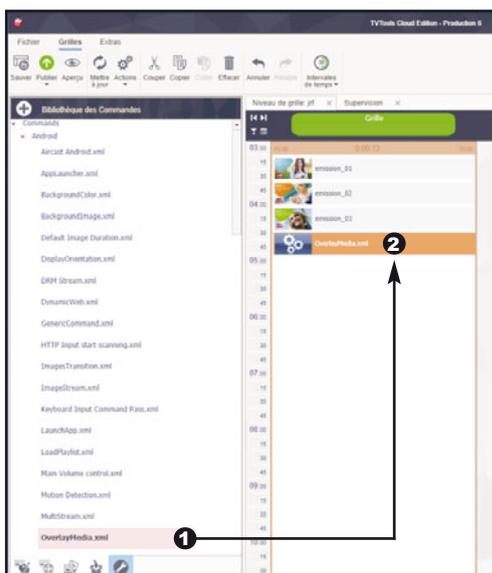
II. 3. F. La bibliothèque - Les Commandes

Vous pouvez accéder à différentes commandes par l'intermédiaire de l'onglet "**Commandes**" de la fenêtre "**bibliothèque**". Les fonctionnalités liées à ces commandes sont très diverses : elles peuvent aussi bien piloter les ports séries, fractionner l'écran en diverses zones indépendantes en terme de contenus, incruster des éléments graphiques du types horloge, images, texte, animations,... ou encore opérer des changements du moteur vidéo.



Nous allons vous montrer la procédure pour implémenter une commande dans votre grille.

Dans l'exemple ci-contre, nous construisons une grille simple en glissant 3 émissions les unes en dessous des autres (emission_01, emission_02 et emission_03).



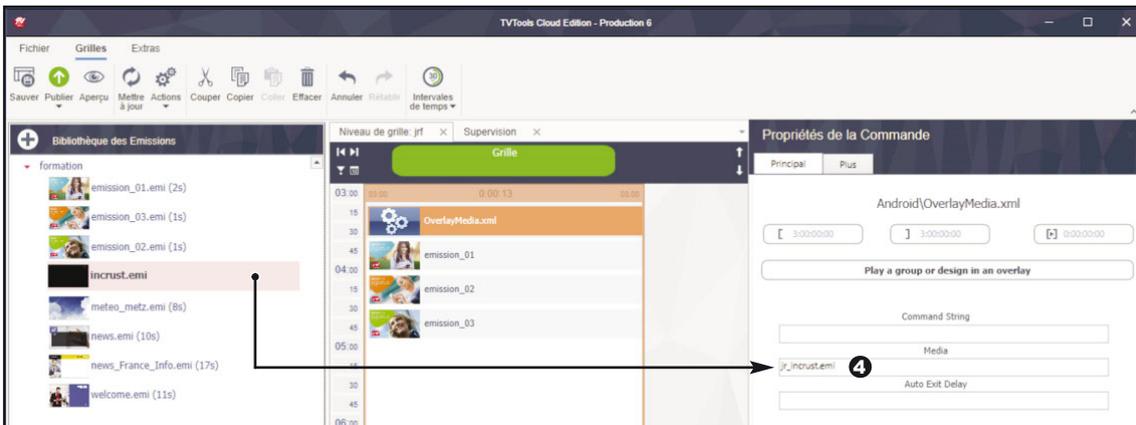
❶ Sélectionnez la commande de votre choix dans la "**bibliothèque**". Nous avons choisi la commande "**OverlayMedia.xml**" qui permet l'incrustation de médias (images ou émissions).

❷ Glissez la commande "**OverlayMedia.xml**" dans la Grille. **Attention** : il est impératif de placer une commande **au-dessus** de l'élément ou des éléments sur lesquels elle va être affectée. Nous voulons ici qu'un média puisse s'incruster sur nos 3 émissions.

II. 3. F. La bibliothèque - Les Commandes



③ Pour déplacer la commande dans la grille cliquez dessus avec le bouton droit de la souris. Puis dans le menu déroulant, choisissez la fonction “**Déplacer par-dessus**”.



④ Pour finir nous allons affecter le média que l'on souhaite incruster dans cette commande. Dans ce cas précis, nous avons choisi d'incruster une émission avec uniquement un fond noir (qui sera transparent par défaut) et un logo placé dans le coin supérieur droit. Nous glissons l'émission “**incrust.emi**” depuis la fenêtre “**Bibliothèque**” vers l'encart “**Media**” de la fenêtre “**Propriétés de la commande**”.

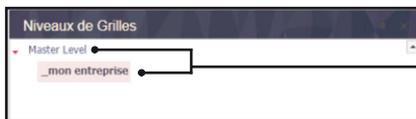


Ci-contre l'aperçu de l'une de nos 3 émissions avec le logo en incrustation.

II. 4. Les Niveaux de grilles

Grâce à TVTools, vous pouvez facilement diffuser sur vos écrans des grilles multiples composées de contenus différents, que ce soit sur un même site géographique ou sur de multiples sites éloignés. Vous pouvez ainsi créer des niveaux de diffusion national, régional ou local ou des niveaux thématiques (exemple : accueil, cafeteria, marketing, formation, etc...).

Le logiciel TVTools intègre également la gestion des niveaux d'utilisateurs. L'administrateur peut alors déterminer le champ d'action de ses contributeurs. Lorsque le **"super administrateur"** se connecte à l'**"éditeur de grilles"** il a accès au niveau principal appelé **"Master level"** dans la fenêtre **"Niveaux de grilles"**. Tandis que les **"administrateurs de niveaux"** (avec des droits d'utilisation plus limités) se connectent sur leurs niveaux respectifs.



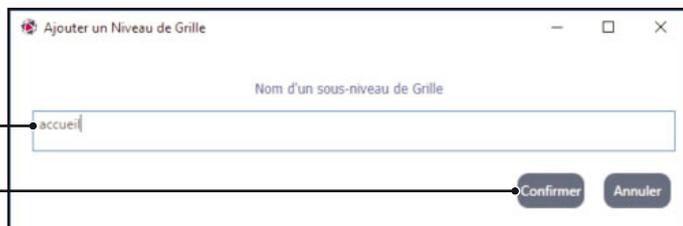
Dans l'exemple ci-contre, nous sommes en mode **"super administrateur"** et avons accès au niveau **"Master level"** ainsi qu'à un sous-niveau nommé ici **"_mon entreprise"**.

La fenêtre **"Niveaux de grilles"** permet l'organisation de la diffusion de vos contenus. Chacun de vos Players étant associé à un niveau de grille, vous pouvez donc programmer des contenus adaptés à chacun de vos écrans. Dans notre exemple on désire gérer 3 grilles avec chacune des contenus spécifiques destinés à alimenter le canal interne d'une entreprise. Nous allons donc rajouter au sein du niveau **"_mon entreprise"** 3 sous-niveaux nommés : **"accueil"**, **"cantine"** et **"marketing"**.

❶ Sélectionnez le niveau **"_mon entreprise"** puis cliquez sur le bouton droit de la souris pour choisir dans le menu déroulant la fonction **"Ajouter sous niveau"**.

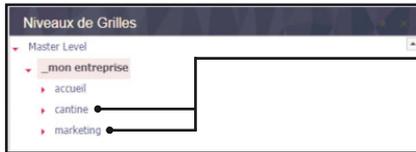


❷ Saisissez le nom **"accueil"** puis cliquez sur **"Confirmer"**.



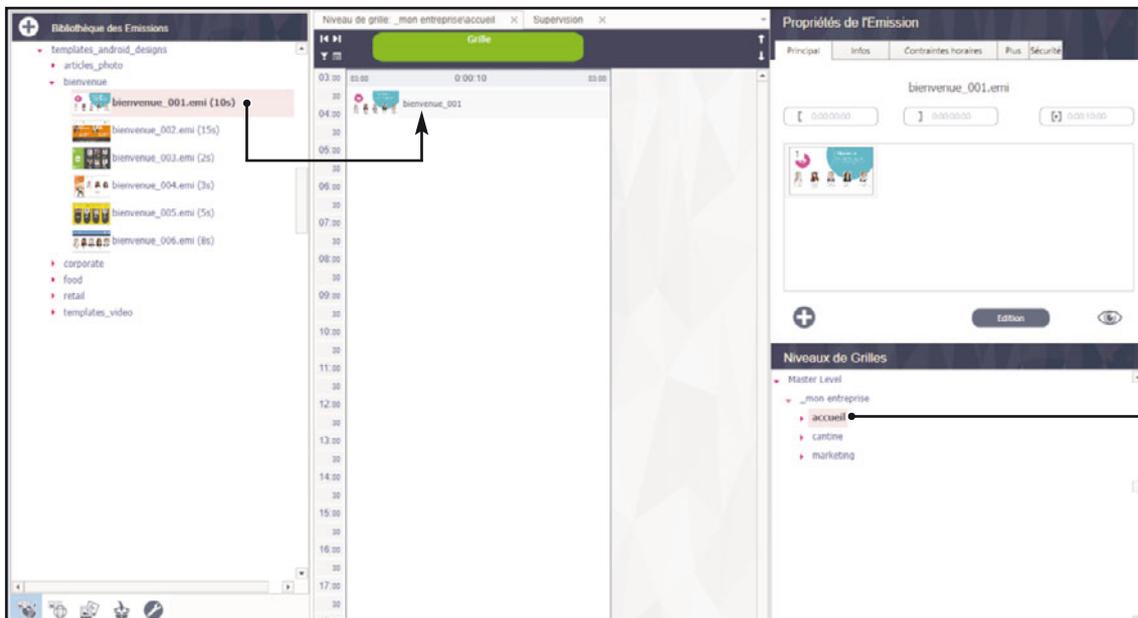
Le sous-niveau **"accueil"** s'est bien rajouté sous le niveau **"_mon entreprise"**.

II. 4. Les Niveaux de grilles

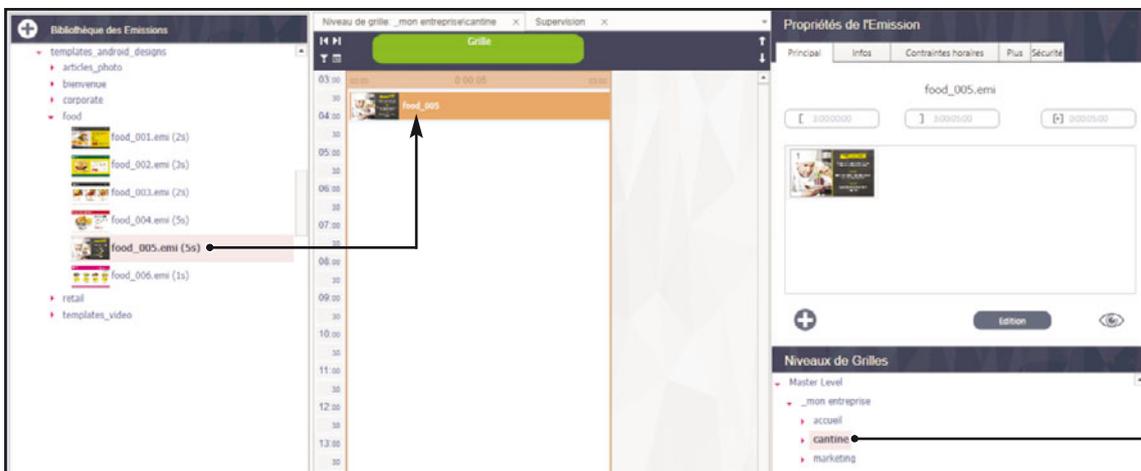


③ Nous allons de la même manière rajouter les deux autres sous-niveaux “**cantine**” et “**marketing**”. Nous obtenons donc l’arborescence ci-contre.

④ Une fois nos trois sous-niveaux créés, nous allons construire des grilles spécifiques pour chacun de ces 3 sous-niveaux. Ci-dessous nous plaçons l’émission “**bienvenue_001.emi**” dans la grille du niveau “**accueil**”.

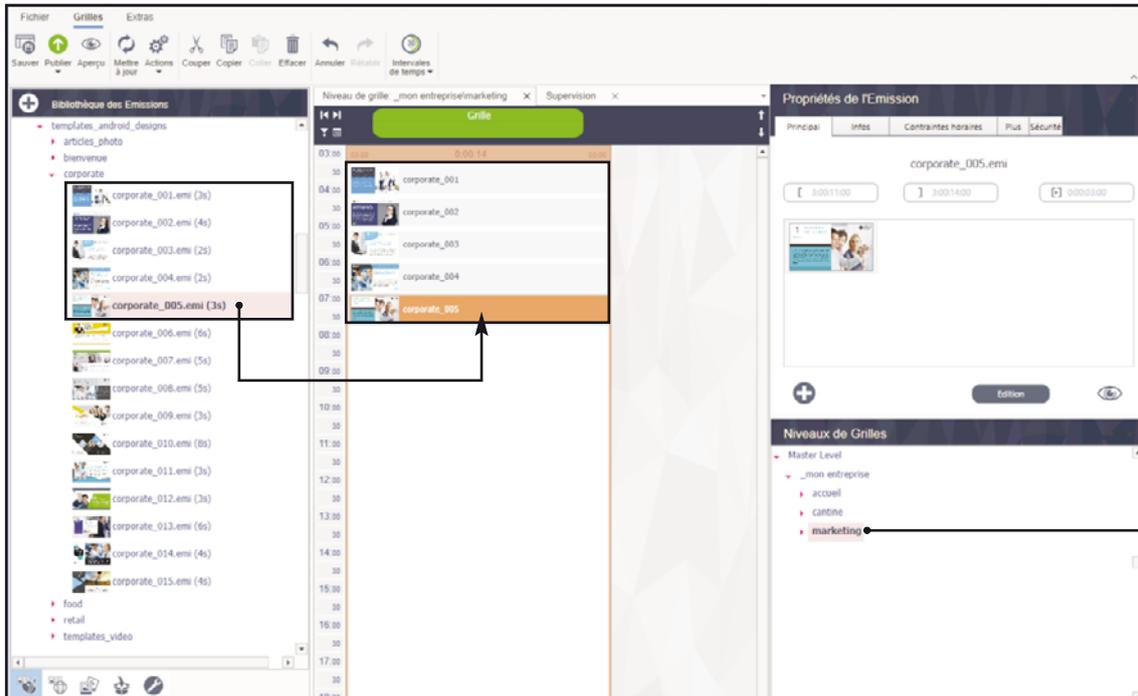


⑤ Puis dans la grille du niveau “**cantine**”, nous glissons l’émission “**food_006.emi**” pour l’affichage des plats du jour.



II. 4. Les Niveaux de grilles

⑥ Pour finir, nous complétons la grille du niveau “marketing” avec une liste d’émissions liées au milieu de l’entreprise. Dans notre exemple : de “corporate_001.emi” à “corporate_005.emi”.



Conclusion : nous venons donc de créer le niveau “_mon entreprise” composé des trois sous-niveaux “accueil”, “cantine” et “marketing” avec une grille spécifique liée à chacun de ces sous-niveaux.



Pour publier ces grilles sur vos players : sauvegardez tout d’abord vos grilles en cliquant sur le bouton “Sauver” puis sélectionnez le niveau de votre choix (ici niveau “marketing”) et cliquez sur le bouton “Publier” dans le ruban.

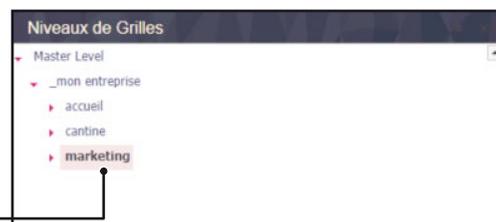
II. 5. La grille

La grille vous permet de composer et de planifier la liste de vos contenus à diffuser. Chaque grille est représentée par une colonne représentant une journée. Cette journée peut être paramétrée selon 3 types de grille :

- **“une grille pour chaque jour”** (exemple : **“Mardi 21/07”**) : ce mode permet d’associer une grille pour chaque jour en fonction de sa date. Ce type de grille est utilisé pour des besoins de compositions de grilles journalières avec des possibilités de planification infinies. Vous pouvez donc par ce procédé diffuser aussi bien des grilles différentes tous les jours ou des grilles par défaut pendant une période donnée, tout en gérant la planification de vos grilles à tout moment.
- **“une seule grille”** (nommée **“grille”**) : ce type de grille est considéré comme le mode de grille classique. Il s’agit d’une grille unique dont le contenu est joué en permanence. Ce contenu est alors actualisé au grès de vos modifications spontanées.
- **“une grille pour chaque jour de la semaine”** (exemples : **“lundi.xml”**, **“mardi.xml”**,...) : ce mode permet d’organiser vos grilles de façon hebdomadaire. Vous pouvez donc prévoir une grille spécifique pour chaque jour de la semaine.

Pour attribuer un mode de grille à un sous-niveau, allez dans la fenêtre **“Propriétés du Niveau de Grille”** :

- 1 Sélectionnez le niveau de grille. Dans cet exemple, nous choisissons le niveau **“marketing”**.



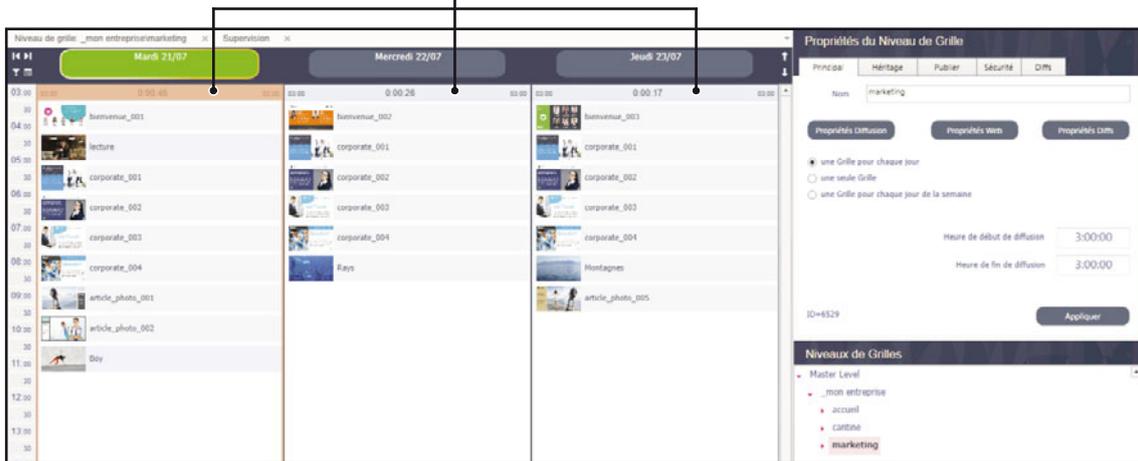
- 2 Choisissez parmi l’un des 3 modes de grilles proposé.

- 3 Cliquez sur le bouton **“Appliquer”** pour valider votre choix.



II. 5. A. La grille - présentation

Dans l'exemple ci-dessous, nous avons choisi le mode **“une grille pour chaque jour”**. Les grilles débutent à 3h du matin pour se finir le lendemain matin à 3h par défaut. Dans l'exemple ci-dessous nous avons construit 3 grilles avec des contenus différents pour chaque jour. Les contenus sont insérés dans un cadre dynamique appelé **“créneau horaire”**. Ci-dessous ces **“créneaux horaires”** remplissent toute la journée.



NB : Dès l'ouverture de l'éditeur de grille, la grille sélectionnée par défaut est celle du jour courant. Si vous choisissez d'intervenir sur la planification d'un autre jour, le jour courant reste toujours identifié par un cadre orangé. Par contre la grille sur laquelle vous travaillez, quel que soit le jour, est sélectionnée en vert.

Boutons permettant d'aller au **“jour précédent”** et au **“jour suivant”**.

Encart orangé pour visualiser le jour courant

Encart vert de la grille qui est sélectionnée

Sélection des **“créneaux horaires”** précédents et suivants.

The screenshot shows the TVTools grid editor interface with annotations. The main area displays a grid for three days: Mardi 21/07, Mercredi 22/07, and Jeudi 23/07. The grid is divided into time slots (03:00 to 03:00) and content slots. The content slots are labeled with IDs like 'bienvenue_001', 'lecture', 'corporate_001', 'corporate_002', 'corporate_003', 'corporate_004', 'corporate_005', 'corporate_006', 'corporate_007', 'corporate_008', 'corporate_009', 'corporate_010', 'corporate_011', 'corporate_012', 'corporate_013', 'corporate_014', 'corporate_015', 'corporate_016', 'corporate_017', 'corporate_018', 'corporate_019', 'corporate_020', 'corporate_021', 'corporate_022', 'corporate_023', 'corporate_024', 'corporate_025', 'corporate_026', 'corporate_027', 'corporate_028', 'corporate_029', 'corporate_030', 'corporate_031', 'corporate_032', 'corporate_033', 'corporate_034', 'corporate_035', 'corporate_036', 'corporate_037', 'corporate_038', 'corporate_039', 'corporate_040', 'corporate_041', 'corporate_042', 'corporate_043', 'corporate_044', 'corporate_045', 'corporate_046', 'corporate_047', 'corporate_048', 'corporate_049', 'corporate_050', 'corporate_051', 'corporate_052', 'corporate_053', 'corporate_054', 'corporate_055', 'corporate_056', 'corporate_057', 'corporate_058', 'corporate_059', 'corporate_060', 'corporate_061', 'corporate_062', 'corporate_063', 'corporate_064', 'corporate_065', 'corporate_066', 'corporate_067', 'corporate_068', 'corporate_069', 'corporate_070', 'corporate_071', 'corporate_072', 'corporate_073', 'corporate_074', 'corporate_075', 'corporate_076', 'corporate_077', 'corporate_078', 'corporate_079', 'corporate_080', 'corporate_081', 'corporate_082', 'corporate_083', 'corporate_084', 'corporate_085', 'corporate_086', 'corporate_087', 'corporate_088', 'corporate_089', 'corporate_090', 'corporate_091', 'corporate_092', 'corporate_093', 'corporate_094', 'corporate_095', 'corporate_096', 'corporate_097', 'corporate_098', 'corporate_099', 'corporate_100'. A date picker dialog is open, showing the month of août 2020, with the date 25 selected. The dialog has 'Confirmer' and 'Annuler' buttons.

Bouton d'affichage du calendrier : plutôt que se déplacer d'un jour à l'autre, vous pouvez créer ou bien consulter une grille à une date donnée. Cliquez sur ce bouton puis choisissez une date dans la petite fenêtre qui s'ouvre. Validez votre choix en cliquant sur le bouton **“Confirmer”**.

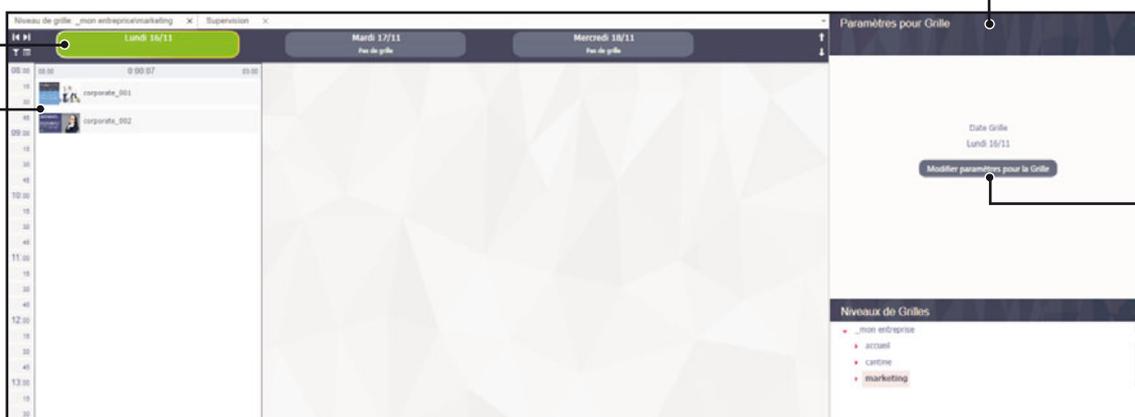
Bouton de retour au **“jour courant”**.

II. 5. B. Les grilles par défaut

Comme nous l'avons vu précédemment dans le mode “**une grille pour chaque jour**” vous pouvez très largement planifier dans le temps la gestion de vos grilles. Vous pouvez utiliser des “**grilles par défaut**” si vous avez besoin de dupliquer des grilles identiques sur plusieurs jours, semaines ou mois.

NB : ce mode fonctionne dans les deux modes “**une grille pour chaque jour**” et “**une grille pour chaque jour de la semaine**”.

❶ Dans notre exemple nous allons créer une grille pour le “**Lundi 11 Novembre**” en y plaçant deux émissions. Nous allons ensuite cliquer sur le bouton vert qui symbolise le jour sélectionné. La fenêtre “**Paramètres pour Grille**” va alors s'ouvrir à droite de l'interface.



❷ Cliquez sur le bouton “**Modifier paramètres pour la Grille**” pour ouvrir la fenêtre “**Paramètres de la Grille**”.

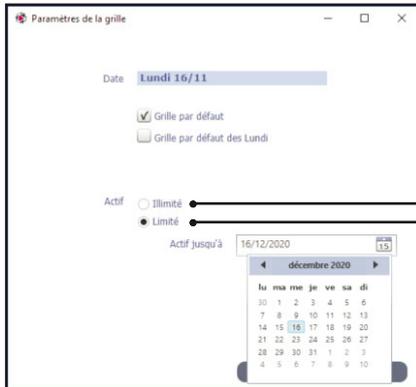


Dans cette nouvelle fenêtre vous avez le choix entre deux possibilités de gestion de grille par défaut :

- “**Grille par défaut**” : la grille va donc se dupliquer tous les jours à partir du 16 Novembre.
- “**Grille par défaut des lundis**” : la grille va se dupliquer uniquement les lundis à partir du 16 Novembre.

Nous allons laisser cocher la fonction “**Grille par défaut**”.

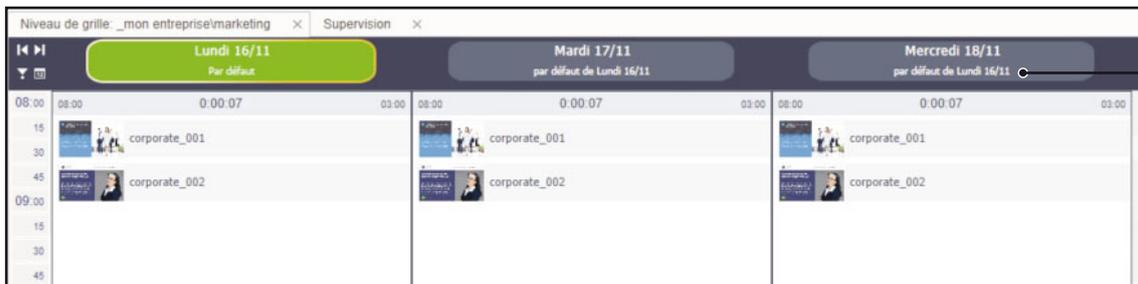
II. 5. B. Les grilles par défaut



Vous pouvez également choisir une duplication de grilles “illimité” ou “Limité”, jusqu’à une date donnée. Nous allons cocher ici la fonction “Limité”.

Dans le calendrier nous choisissons de dupliquer notre grille pendant une durée d’un mois, soit donc jusqu’au “Mercredi 11 décembre”.

③ Une fois vos modifications effectuées, cliquez sur le bouton “Confirmer”.



Votre grille initiale du “Lundi 11 novembre” va donc se dupliquer automatiquement tous les jours jusqu’au “Mercredi 11 décembre”. Pour facilement vous repérer dans vos grilles, vous pouvez remarquer que chaque bouton représentant une journée, jusqu’au “Mercredi 11 décembre”, porte alors la mention “par défaut de Lundi 16/11”.

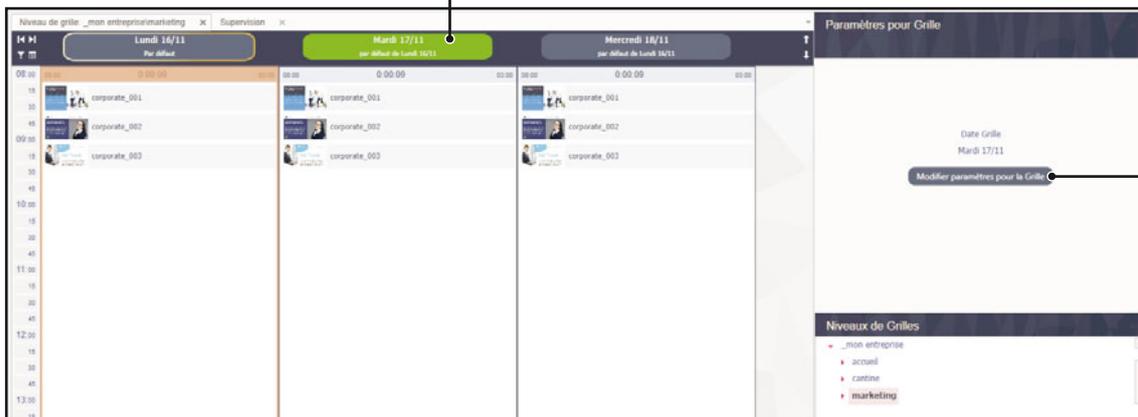


Remarque : En dehors de la simplicité de paramétrage, l’autre atout majeur des “grilles par défaut” c’est qu’elles ne sont pas figées et conservent leur caractère dynamique. Vous pouvez donc ajouter ou supprimer du contenu dans n’importe quelle grille de jour : ce contenu sera reporté sur toutes les grilles par défaut. Par exemple nous venons de rajouter une émission “corporate_003” dans la grille du “Lundi 11 novembre”, vous constatez que cette émission est également présente dans les autres grilles.

II. 5. B. Les grilles par défaut

Nous allons maintenant insérer une grille spécifique dans la période correspondant à notre grille par défaut, c'est à dire entre le **"Lundi 11 Novembre"** et le **"Mercredi 11 décembre"**. Nous choisissons de créer une grille vierge le **"Mardi 12 Novembre"**.

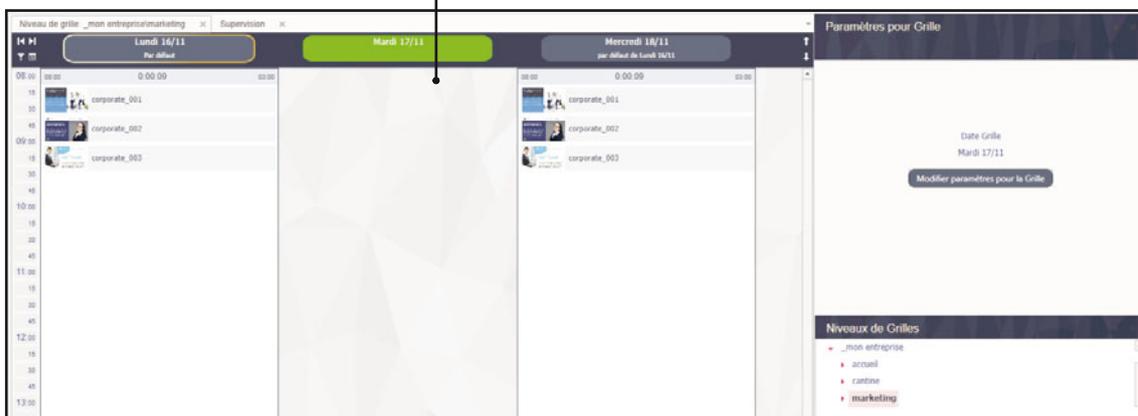
- 1 Cliquez sur le bouton du jour **"Mardi 12 Novembre"** pour le sélectionner en vert.



- 2 Puis cliquez sur le bouton **"Modifier paramètres pour la Grille"** dans la fenêtre **"Paramètres pour Grille"**.

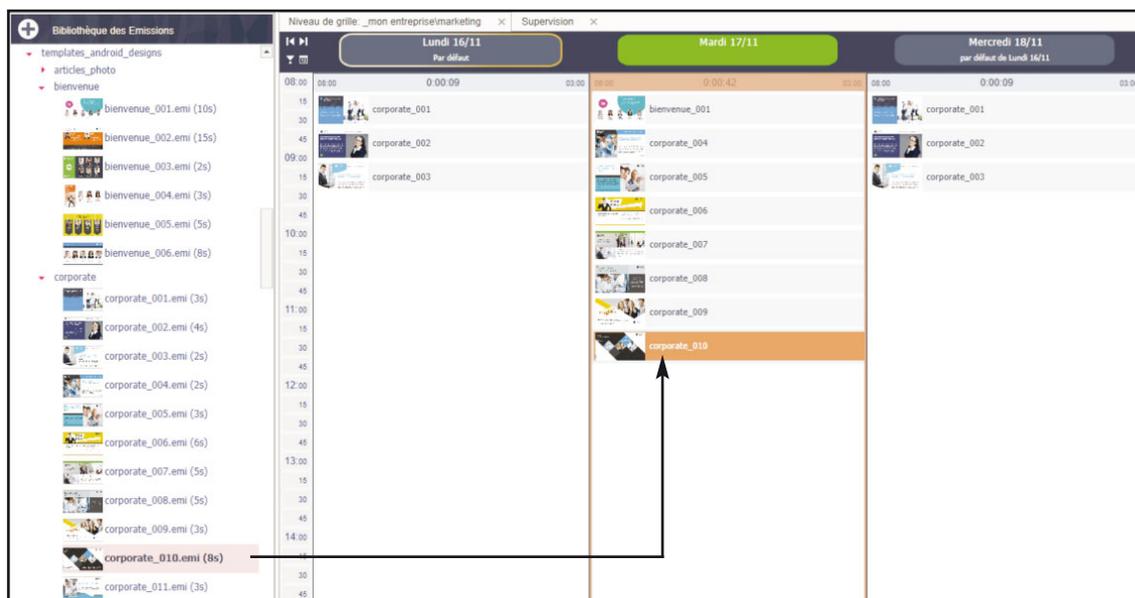


- 3 Dans la fenêtre **"Paramètres de la Grille"**, cliquez sur la fonction **"créer une grille pour ce jour"** afin de disposer d'une grille vide de tout contenu.



II. 5. B. Les grilles par défaut

④ Pour finir nous complétons cette nouvelle grille du **"Mardi 12 Novembre"** en y insérant plusieurs émissions.



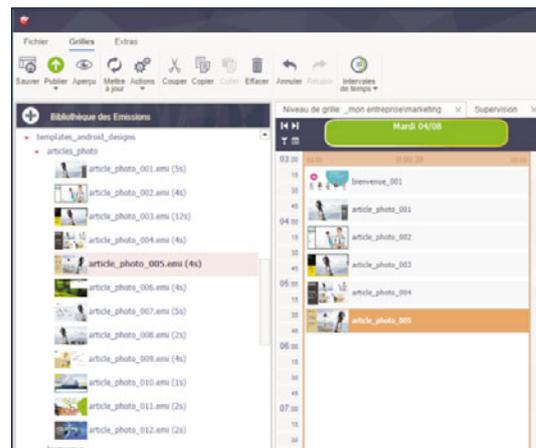
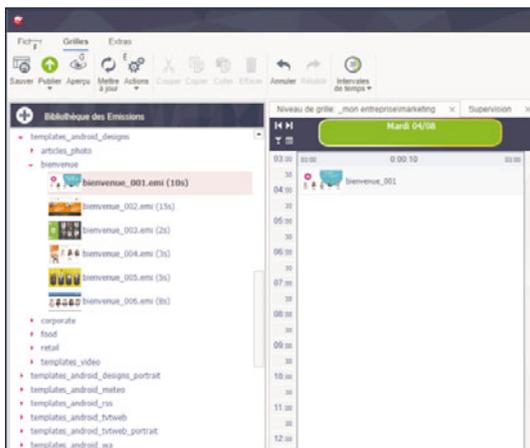
Conclusion : ce procédé simple de gestion des **"Grilles par défaut"** vous permet d'alterner dans votre planification à la fois :

- des grilles identiques sur une période définie (limitée ou illimitée).
- et des grilles spécifiques pour certains jours.

II. 5. A. La grille - Les créneaux horaires

Pour créer un “**créneau horaire**” il suffit de cliquer-glisser un élément de la fenêtre “**bibliothèque**” (émission, média, groupe,...) vers la grille. Par défaut le “**créneau horaire**” remplit la totalité de la journée (celle-ci étant définie dans la fenêtre des propriétés de la grille). Il se joue en “**mode cycle**”, donc de façon continue pendant toute la journée.

“créneau horaire” par défaut

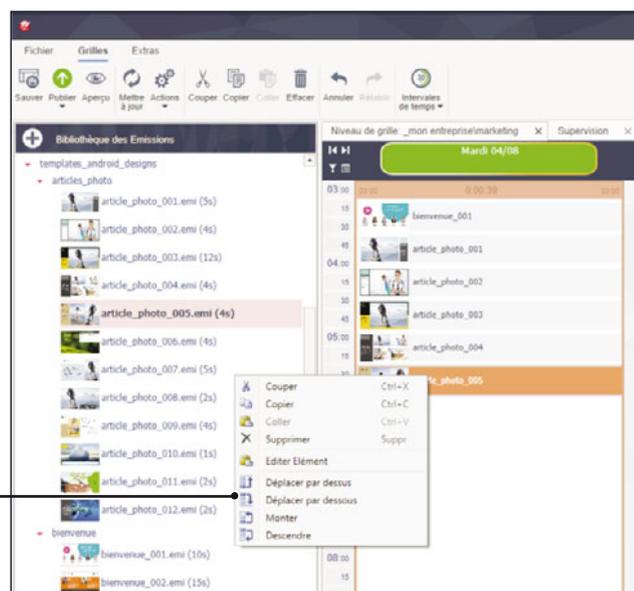


❶ Cliquez-déposez une émission depuis la fenêtre “**Bibliothèque**” vers la grille. Au lâcher de souris un nouveau “**créneau horaire**” se crée avec la vignette de l’élément. Ce “**créneau horaire**” s’étend sur toute la journée.

❷ Vous pouvez compléter votre “**créneau horaire**” avec autant d’éléments que vous souhaitez en les glissant successivement dans la grille.

❸ Vous pouvez disposer chaque élément du “**créneau horaire**” selon l’ordre chronologique de votre choix. Pour changer l’ordre d’un élément cliquez dessus avec le bouton droit de la souris.

Un menu contextuel va alors s’ouvrir avec les 4 fonctions : “**Déplacer par dessus**”, “**Déplacer par dessous**”, “**Monter**” (passe en début de la liste du “**créneau horaire**”) et “**Descendre**” (passe en fin de liste du “**créneau horaire**”).

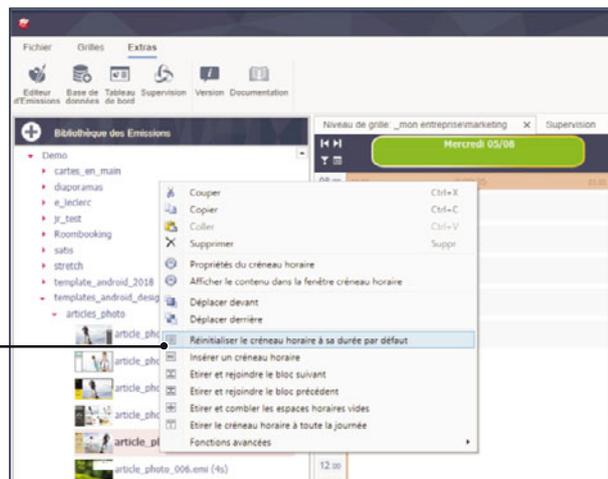


II. 5. A. La grille - Les créneaux horaires

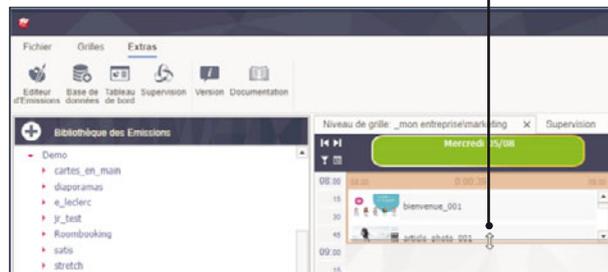
Si vous souhaitez ponctuer la journée avec la diffusion de contenus à des horaires précis, vous pouvez ajouter autant de blocs que vous le voulez plutôt que d'utiliser l'unique bloc "créneau horaire" dont vous disposez par défaut. Ceci vous permet donc de cibler la diffusion de vos informations à des heures précises.

"créneaux horaires" ponctuels

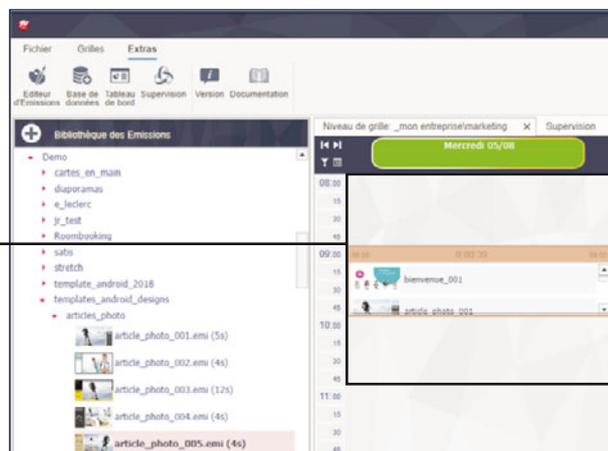
❶ Pour désactiver la fonction qui étend le "créneau horaire" à toute la journée par défaut, sélectionnez d'abord le bloc "créneau horaire" puis cliquez dessus avec le bouton droit de la souris.



❷ Le "créneau horaire" va alors se positionner en début de grille avec une durée d'une heure. Dans cet exemple la grille est configurée pour débuter à 08h00.



Vous pouvez agrandir ou rétrécir ce bloc (et donc augmenter ou diminuer sa durée) en jouant sur le bord bas du bloc avec la souris. Le curseur va alors se transformer en double flèches directionnelles.



Dans cet exemple, nous allons étirer le "créneau horaire" jusqu'à 12h00.

Les 6 émissions contenues dans ce "créneau horaire" vont donc se jouer en boucle de 9h00 à 12h00.

II. 5. A. La grille - Les créneaux horaires

“créneaux horaires” ponctuels

③ Dans l'exemple ci-contre, nous souhaitons déplacer un “créneau horaire” positionné de 8h00 à 9h00 pour le placer de 10h00 à 11h00.

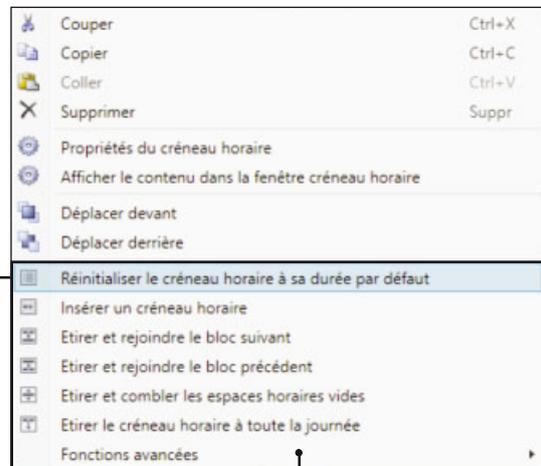
Pour déplacer un “créneau horaire” il suffit de cliquer sur la partie supérieure du bloc et de le glisser à l'heure voulue en prenant comme repères les intervalles de temps sur le côté gauche.

Remarque : en modifiant la durée du “créneau horaire” les heures de début et de fin du bloc changent instantanément.



Autres fonctionnalités

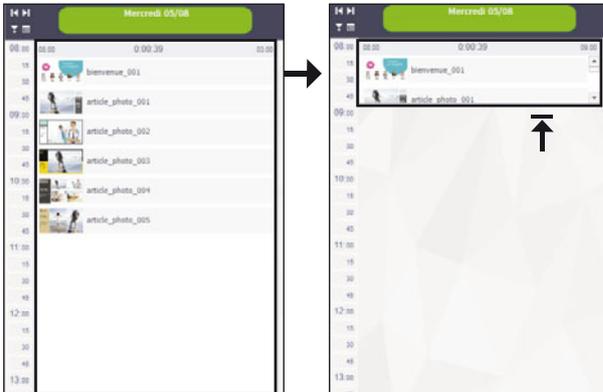
En cliquant avec le bouton droit de la souris sur la partie haute du “créneau horaire”, un menu contextuel vous propose plusieurs fonctions afin de vous faciliter les manipulations des blocs au sein de votre grille.



Vous avez le choix entre : “**Réinitialiser le créneau horaire à sa durée par défaut**” (ajuste le bloc à la durée d'une heure), “**Insérer un créneau horaire**”, “**Etirer et rejoindre le bloc suivant**”, “**Etirer et rejoindre le bloc précédent**”, “**Etirer et combler les espaces horaires vides**” et “**Etirer le créneau horaire à toute la journée**”.

NB : Nous préconisons fortement l'utilisation de ces fonctions afin d'éviter les espaces vides, même infimes, entre les “créneaux horaires”. Sachant que les espaces vides risquent d'engendrer des écrans noirs à la diffusion.

II. 5. A. La grille - Les créneaux horaires

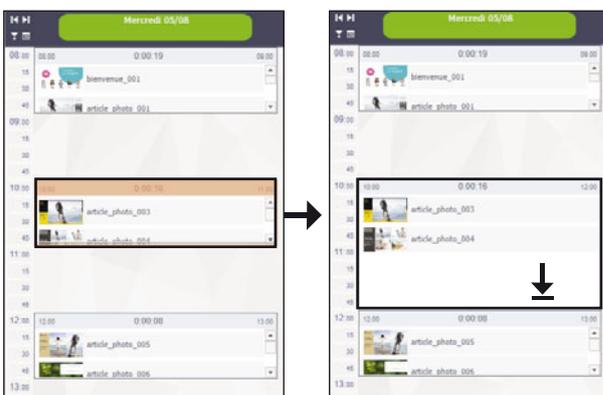


Fonction **“Réinitialiser le créneau horaire à sa durée par défaut”** : permet de positionner le “créneau horaire” en début de grille avec une durée d’une heure. Dans notre exemple la grille débutant à 08h00, le bloc va s’étendre de 08h00 à 9h00.



Fonction **“Insérer un créneau horaire”** permet de scinder un “créneau horaire” existant en deux blocs.

Le second bloc est vierge. Vous pouvez y placer vos contenus depuis la fenêtre **“éléments”**.



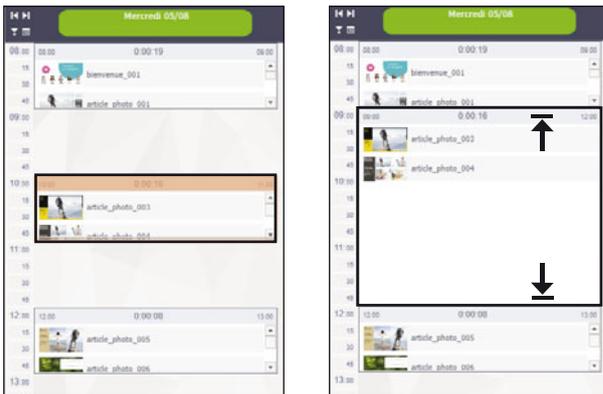
Fonction **“Étirer et rejoindre le bloc suivant”**. Dans l’exemple ci-contre nous avons créé trois “créneaux horaires” dans la grille : le premier en début de grille de 08h00 à 09h00, le second de 10h00 à 11h00 et le dernier de 12h00 à 13h00.

Nous souhaitons ici étirer le “créneau horaire” du milieu pour qu’il puisse rejoindre le dernier bloc de façon automatique.

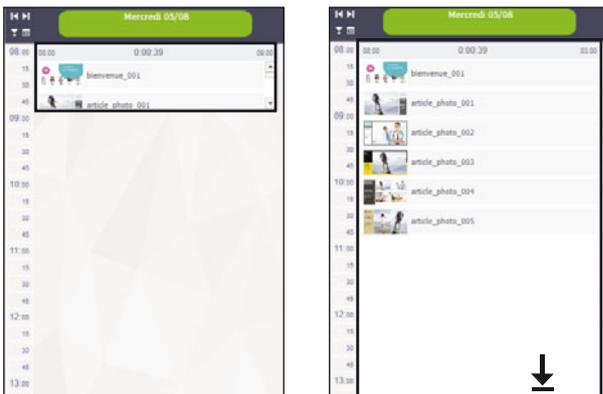
II. 5. A. La grille - Les créneaux horaires



A l'inverse de l'exemple précédent, nous allons utiliser la fonction **"Etirer et rejoindre le bloc précédent"** pour étirer le "créneau horaire" du milieu afin qu'il puisse rejoindre le premier bloc de la grille.



Fonction **"Etirer et combler les espaces horaires vides"** permet d'étirer le "créneau horaire" sélectionné pour se coller à la fin du bloc précédent et au début du bloc suivant.



Pour finir la fonction **"Etirer le créneau horaire à toute la journée"** permet de remplir la totalité de la grille entre son heure de début et de fin.

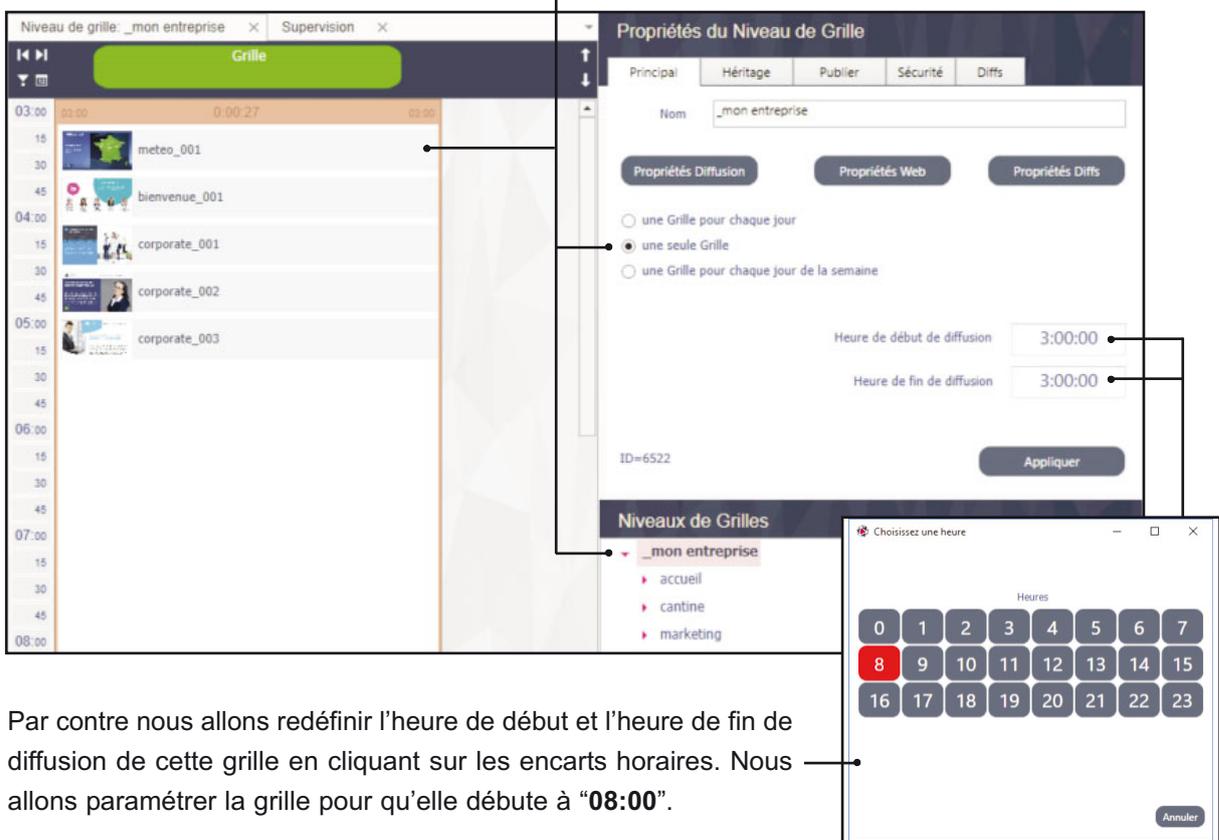
II. 6. Les Propriétés

La fenêtre "**Propriétés**" située en haut à droite de l'écran affiche les fonctionnalités propres à l'élément sélectionné que ce soit depuis la fenêtre "**Éléments**" ou "**Niveaux de grille**" mais aussi directement depuis la grille. Vous disposez ainsi de 5 types de propriétés liées aux éléments ("Emissions", "eDesigns", "Medias", "Groupes" et "Commandes"), de 2 propriétés liées à la gestion de la diffusion ("Niveaux de grille" et "Paramètres des diffuseurs"), ainsi que les propriétés liées aux "créneau horaire".

II. 6. A. Propriétés - Niveaux de grilles

Comme nous l'avons vu précédemment dans la gestion de la grille, lorsque l'on sélectionne un niveau de grille, la fenêtre "**Propriétés**" affiche, dans l'onglet "**Principal**", les choix des types de grille (pour chaque jour, une seule grille ou une grille pour chaque jour de la semaine) ainsi que les heures de début et de fin de la grille associé au niveau.

Dans l'exemple ci-dessus, nous avons sélectionné le niveau "**mon entreprise**" et avons laissé le mode "**une seule Grille**" par défaut. Nous avons ensuite ajouté 5 émissions pour alimenter en contenu cette nouvelle grille.



The screenshot shows the TVTools interface. On the left, a grid view displays a schedule for the level "_mon entreprise" with five items: "meteo_001", "bienvenue_001", "corporate_001", "corporate_002", and "corporate_003". On the right, the "Propriétés du Niveau de Grille" window is open, showing the "Principal" tab. The "Nom" field contains "_mon entreprise". Under "Propriétés Diffusion", the radio button for "une seule Grille" is selected. The "Heure de début de diffusion" and "Heure de fin de diffusion" are both set to "3:00:00". Below this, a "Niveaux de Grilles" list shows "_mon entreprise" selected, with sub-items "accueil", "cantine", and "marketing". A time selection dialog titled "Choisissez une heure" is open, showing a grid of hours from 0 to 23. The number "8" is highlighted in red, indicating the selection of 08:00. An "Annuler" button is visible at the bottom right of the dialog.

Par contre nous allons redéfinir l'heure de début et l'heure de fin de diffusion de cette grille en cliquant sur les encarts horaires. Nous allons paramétrer la grille pour qu'elle débute à "**08:00**".

II. 6. A. Propriétés - Niveaux de grilles

Nous allons ensuite définir l'heure de fin de diffusion de la grille à "20:00".
L'échelle de grille à gauche va donc s'étendre de "08:00" à "20:00".

II. 6. B. Propriétés - Niveaux de grilles et Héritage

Dans l'exemple précédent nous avons mis du contenu sur le niveau principal "mon entreprise".
Nous souhaitons cette fois alimenter le sous-niveau "cantine" avec uniquement un design qui présente l'affichage du menu du jour (dans l'exemple ci-dessous : "menu du jour").

II. 6. B. Propriétés - Niveaux de grilles et Héritage

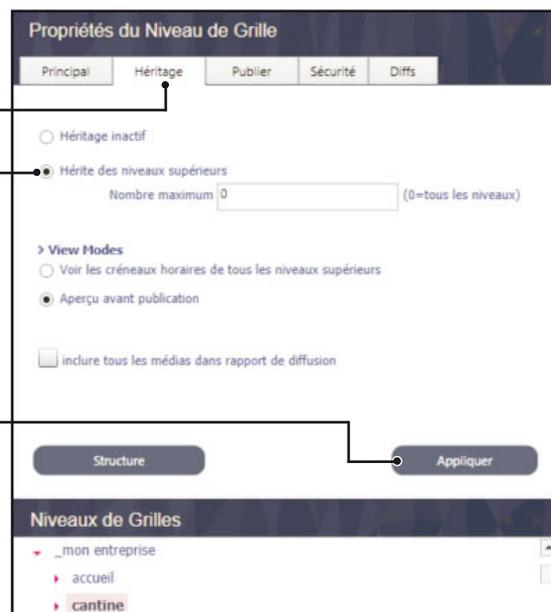
Nous souhaitons diffuser le menu du jour dans un créneau horaire compris entre “10:00” et “12:00”. Pour ceci cliquez sur le créneau horaire contenant l’émission “**menu du jour**” puis changez les heures de début et de fin dans la fenêtre “**Propriétés**”.



Le “**menu du jour**” va donc se jouer uniquement le matin de “10:00” et “12:00”. Par contre nous voulons surtout éviter d’avoir un écran noir en dehors de ces deux heures de diffusion. Nous allons combler le reste de la journée avec le contenu du niveau principal (dans notre exemple, il s’agit du niveau “**mon entreprise**”).

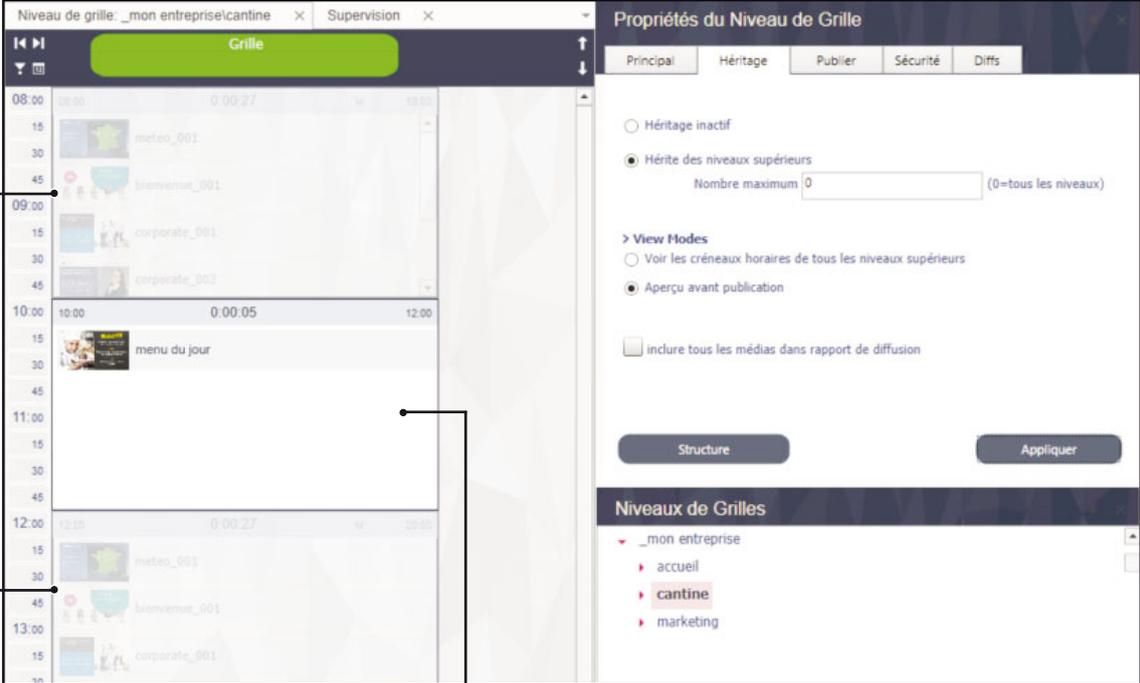
Pour ce faire, restez sur le niveau “**cantine**”, puis cliquez sur l’onglet “**Héritage**” dans la fenêtre “**Propriétés**”.

Cochez alors la case “**Hérite des niveaux supérieurs**” puis validez en cliquant sur le bouton “**Appliquer**”.



II. 6. B. Propriétés - Niveaux de grilles et Héritage

Vous pouvez visualiser dans la grille le contenu du niveau principal “**mon entreprise**”, ici matérialisé par un bloc en mode transparent. Ce contenu va combler tous les espaces vides de la grille du sous-niveau “**cantine**”. Il va donc se jouer en boucle, toute la journée de “**08:00**” à “**20:00**” - ce qui correspond ici à la durée totale de la grille.



The screenshot displays the TVTools interface. On the left, a grid editor shows a timeline from 08:00 to 13:00. A transparent block labeled 'mon entreprise' spans from 08:00 to 20:00. Other content includes 'menu du jour' from 10:00 to 12:00. On the right, the 'Propriétés du Niveau de Grille' panel is visible, with the 'Héritage' tab selected. The 'Héritage des niveaux supérieurs' option is checked, and the 'Nombre maximum' is set to 0. The 'View Modes' section shows 'Aperçu avant publication' selected. The 'Niveaux de Grilles' list at the bottom shows a hierarchy: '_mon entreprise' (expanded) containing 'accueil', 'cantine', and 'marketing'.

Par contre le contenu en transparence va se couper de “**10:00**” à “**12:00**” afin de diffuser le contenu prioritaire du niveau “**cantine**” contenant le “**menu du jour**”.

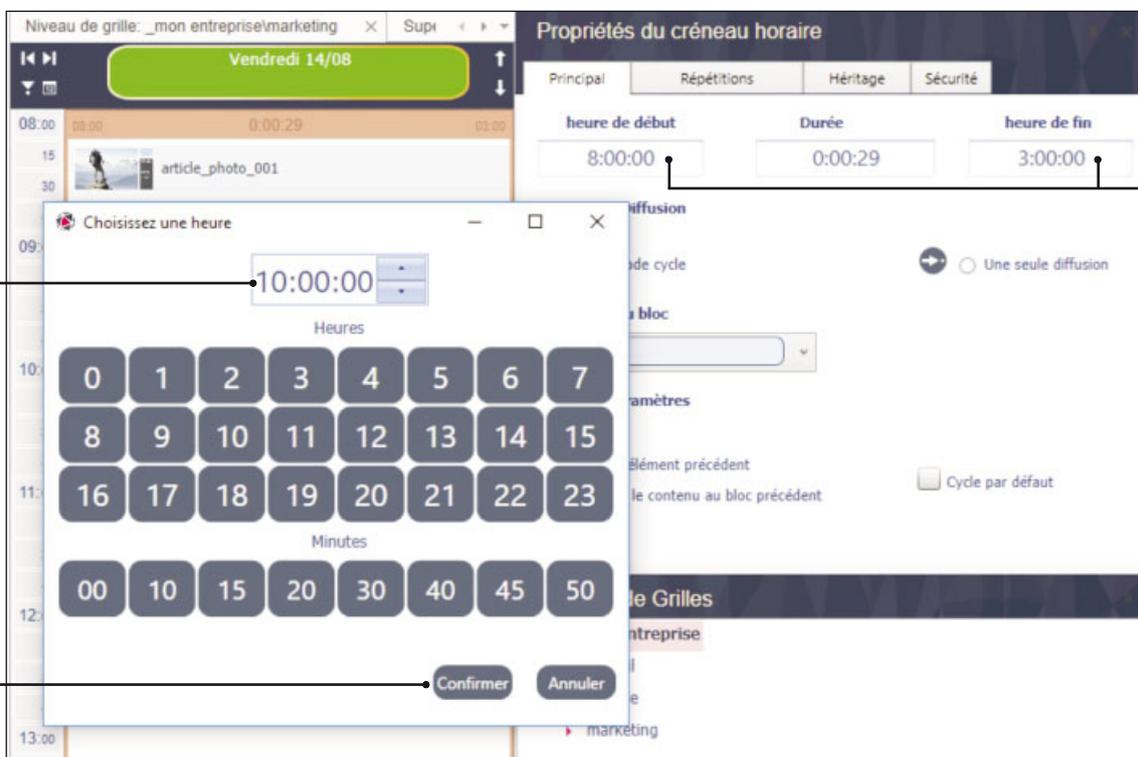
Conclusion : Le système d'héritage fonctionne par hiérarchie. Le contenu du sous-niveau le plus bas est toujours **prioritaire** sur le(s) niveau(x) supérieur(s). Dans la cadre de diffusion avec des niveaux multiples, “**l'Héritage**” est une solution très simple pour alterner :

- Un contenu spécifique avec des contraintes d'heures de diffusion (sous-niveaux inférieurs).
- Et un contenu plus générique qui remplit les tronçons horaires vides (niveaux inférieurs) .

II. 6. C. Propriétés du créneau horaire

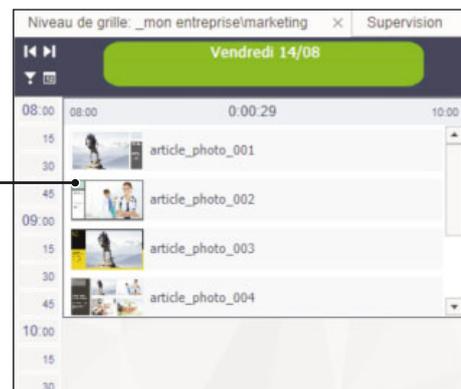
Les propriétés des “**créneaux horaires**” sont indispensables à la planification de vos contenus dans la grille. Pour accéder aux propriétés du “**créneau horaire**”, glissez un ou plusieurs éléments dans la grille (émissions, médias,...) afin de créer un “**créneau horaire**”, puis cliquez sur le haut du bloc pour accéder aux propriétés. Chaque “**créneau horaire**” possède ses attributs spécifiques.

Par défaut un “**créneau horaire**” est défini en mode “**cycle**” et s’étend sur toute la journée. Mais vous pouvez modifier manuellement les heures de début et de fin en cliquant dans les cases “**heure de début**” et “**heure de fin**” de la fenêtre “**Propriétés du créneau horaire**”. Indiquez ensuite votre horaire dans la fenêtre “**Choisissez une heure**”.



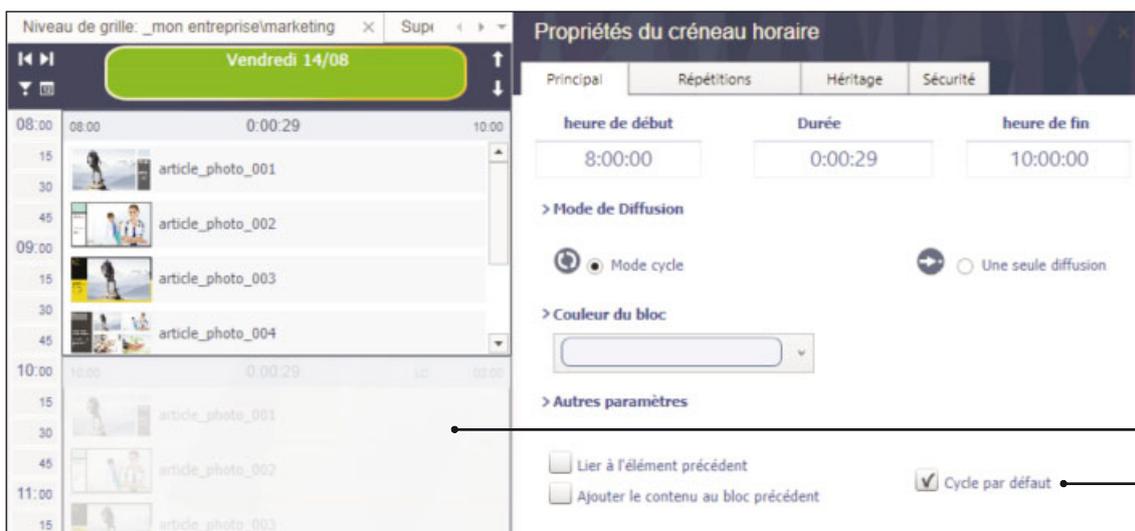
Dans cet exemple nous allons définir une heure de fin à “**10h00**”. Cliquez sur le bouton “**Confirmer**” afin de valider l’heure.

La succession d’émissions contenues dans ce “**créneau horaire**” va donc se jouer en boucle de “**08:00**” à “**10:00**”.

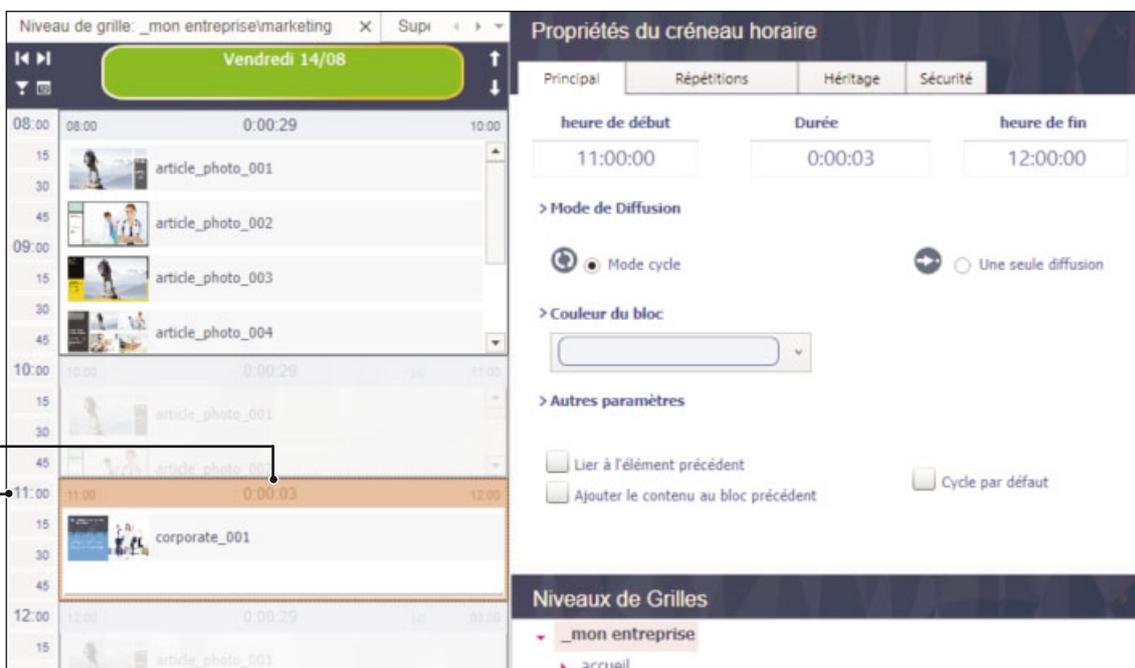


II. 6. C. Propriétés du créneau horaire

Nous allons ensuite définir ce “**créneau horaire**” en tant que “**Cycle par défaut**”. Le “**créneau horaire**” va alors se dupliquer en-dessous en transparence pour couvrir toute la journée. Si vous souhaitez rajouter d'autres émissions ou vidéos dans ce “**créneau horaire**”, il vous suffit de les placer dans le bloc d'origine (ici définit de 8h00 à 10h00).



The screenshot shows the 'Propriétés du créneau horaire' (Hourly slot properties) panel. The 'Cycle par défaut' (Default cycle) checkbox is checked. The grid on the left shows a block from 08:00 to 10:00 with content 'article_photo_001' to '004'.

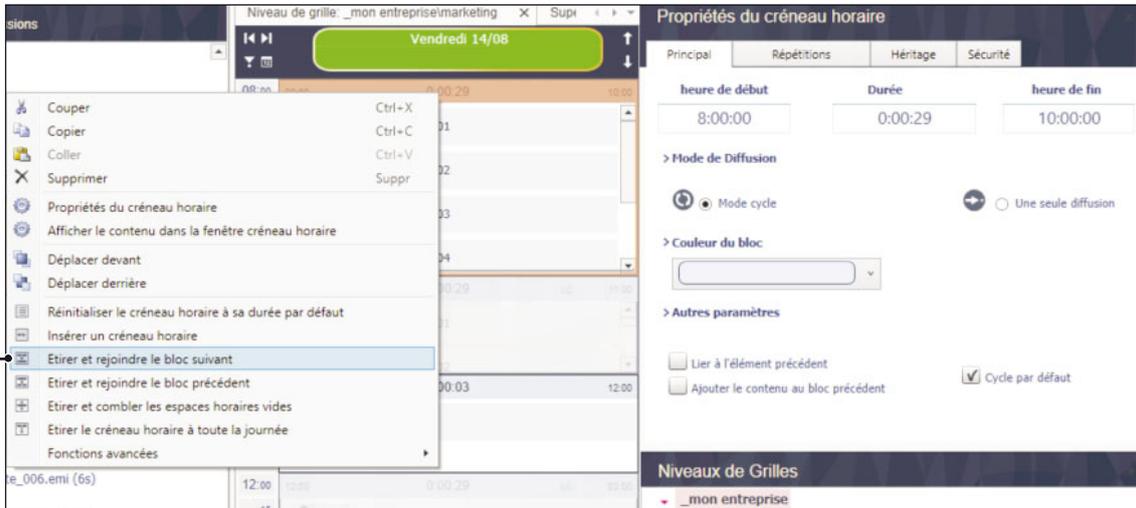


The screenshot shows the 'Propriétés du créneau horaire' panel. The 'Cycle par défaut' checkbox is unchecked. A new block is being created from 11:00 to 12:00 with content 'corporate_001'.

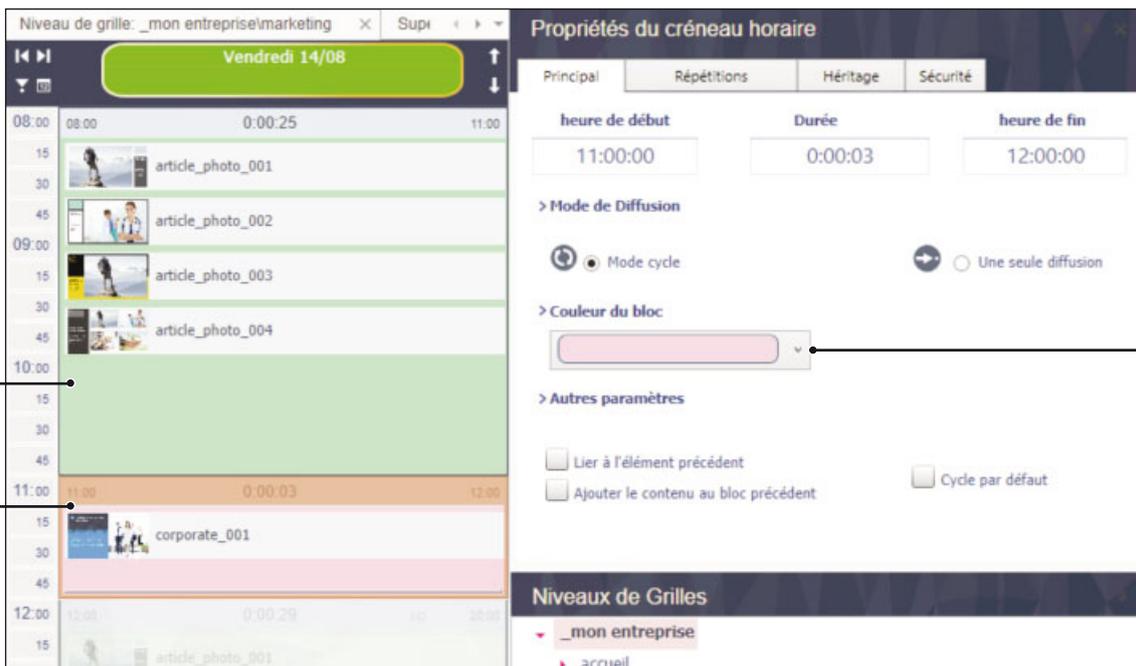
Nous allons créer un nouveau “**créneau horaire**” à 11h00 en glissant dans la grille un contenu quelconque (émission, vidéo,...) depuis la fenêtre “**Éléments**”. Pour une insertion précise du bloc dans la grille, nous nous basons sur l'échelle des intervalles de temps (ici à gauche).

II. 6. C. Propriétés du créneau horaire

Nous allons étirer le premier “**créneau horaire**” afin qu’il se colle automatiquement à celui de 11h00. Pour ceci nous utilisons la fonction “**Étirer et rejoindre le bloc précédent**” avec le bouton droit de la souris.



Vous pouvez coloriser vos “**créneaux horaires**” avec la fonction “**Couleur du bloc**” afin de les différencier visuellement. Dans cet exemple, cette fonction peut se révéler pratique pour identifier le “**créneau horaire**” en “**cycle par défaut**” (ici de couleur verte) du nouveau “**créneau horaire**” (en rose).



II. 6. C. Propriétés du créneau horaire

Si vous ne souhaitez pas que le contenu d'un "créneau horaire" se joue en boucle, cochez la case "une seule diffusion". Le "créneau horaire" va alors se minimiser dans la grille en tenant compte de la durée totale des éléments qui y sont contenus. La mention "1x" va également s'inscrire dans la barre supérieure du bloc.



The screenshot displays the TVTools interface. On the left, a grid for Friday 14/08 shows a green block from 08:00 to 11:00 and a pink block from 11:00 to 11:03. The right panel, titled 'Propriétés du créneau horaire', shows settings for the selected block. The 'Mode de Diffusion' section has 'Une seule diffusion' selected, which is highlighted by a line from the text above. Other settings include start time (11:00:00), duration (0:00:03), end time (11:00:30), and options for linking to the previous element and adding content to the previous block.

Conclusion : nous avons le "créneau horaire" par défaut (en vert) qui va cycliser toute la journée avec une interruption à 11h où le "créneau horaire" (en rose) va se jouer **une seule fois** avant de revenir sur le cycle par défaut (en transparent).

II. 6. C. Propriétés du créneau horaire



Reprenons l'exemple précédent en décochant la case **"une seule diffusion"** dans les propriétés du **"créneau horaire"** de 11h (ici en rose).

Sélectionnez le bloc avec le bouton droit et choisissez la fonction **"Réinitialisez le créneau horaire à sa durée par défaut"** (correspond à une durée d'une heure).

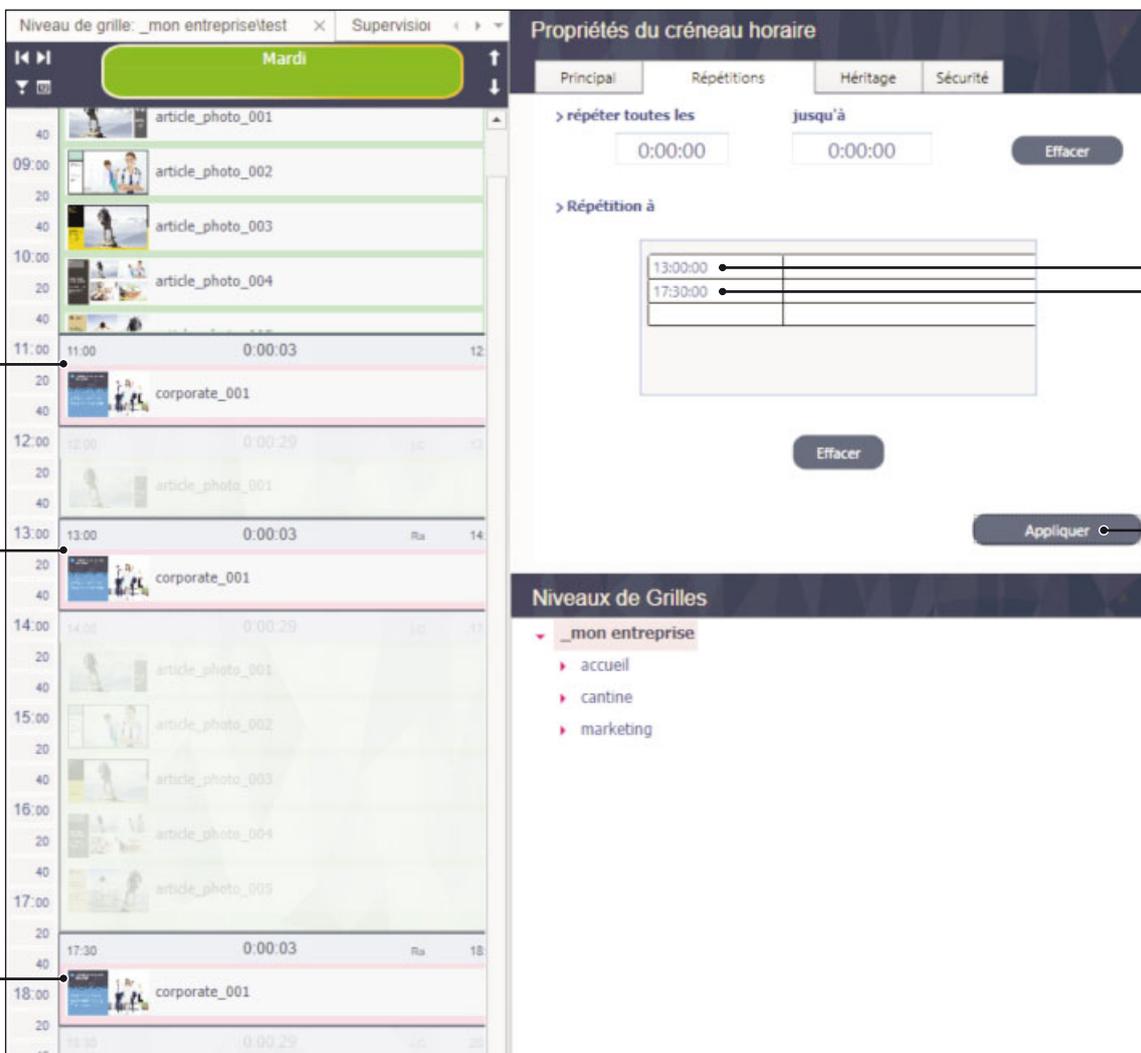
Cliquez ensuite dans l'onglet **"Répétitions"** de la fenêtre **"Propriétés"**. Dans cette exemple nous allons répéter le **"créneau horaire"** sélectionné toutes les **"2"** heures jusqu'à **"18h"**. Mettez donc **"2"** dans l'encart **"répéter toutes les"** et **"18"** dans l'encart **"jusqu'à"**. Pour valider cliquez sur le bouton **"Appliquer"**. Ci-dessous le **"créneau horaire"** va donc se dupliquer toutes les deux heures à partir de sa première diffusion de 11h, et ce jusqu'à 18h.

II. 6. C. Propriétés du créneau horaire

Dans le cas où vous souhaitez dupliquer un “**créneau horaire**” à des heures irrégulières, vous pouvez utiliser le mode “**Répétitions à**”.

Avant tout cliquer sur le bouton “**Effacer**” pour supprimer les variables de répétitions régulières précédentes.

Puis cliquez ensuite dans le tableau des horaires afin de déterminer chacune des heures voulues et validez à chaque horaire par “**Entrée**”. Nous avons saisi les deux horaires suivants : “**13:00**” et “**17:30**”. Cliquez sur le bouton “**Appliquer**”.



The screenshot displays the 'Propriétés du créneau horaire' (Hourly Slot Properties) dialog box. The 'Répétitions' (Repetitions) tab is selected. Under the 'Répétition à' (Repeat at) section, a table lists the times 13:00:00 and 17:30:00. The 'Appliquer' (Apply) button is highlighted with a red circle. The background shows a grid editor for Tuesday with various content slots.

Le “**créneau horaire**” va donc se dupliquer donc 2 fois aux heures que nous avons indiquées.

Conclusion : ce procédé permet de cibler un type de contenu spécifique devant être diffusé à des horaires précis, avec la possibilité de diffuser un contenu plus générique en dehors de ces “**créneaux horaires**”.

II. 6. D. Propriétés des éléments

Les “**Propriétés**” des éléments (émissions, médias, groupes,...) sont accessibles soit en cliquant sur un élément depuis la fenêtre “**Bibliothèque**” ou soit en cliquant sur un élément contenu dans une grille. La fenêtre “**Propriétés**” des éléments dispose de 5 onglets : “**Principal**”, “**Infos**”, “**Contraintes horaires**”, “**Plus**” et “**Sécurité**”. A titre d'exemple, comme type d'élément, nous avons sélectionné ici une émission depuis la fenêtre “**Bibliothèque**”.

Propriétés des Emissions

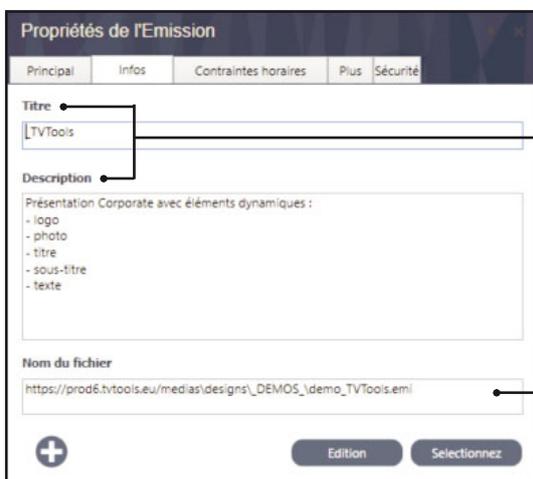


Onglet “**Principal**” : qui contient l’affichage des attributs de l’émission sélectionnée avec son nom, sa durée (ici : 1 minute et 10 sec.) ainsi que sa représentation sous forme de petites vignettes. Les vignettes sont des miniatures de chacune des pages contenues dans l’émission. Cette émission est composée de 7 pages.

Le bouton “**Prévisualisation**” joue l’émission en plein écran.

Le bouton “**Edition**” permet d’ouvrir l’émission sélectionnée dans l’ “**Editeur d’émissions**” afin d’y apporter une modification graphique ou de mise en page.

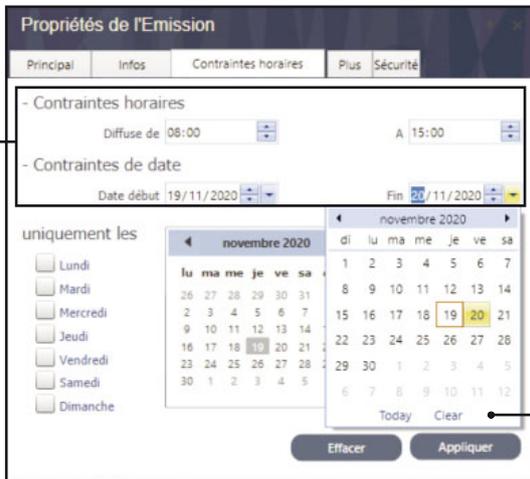
L’icône “**+**” permet de retrouver l’émission dans la fenêtre “**Bibliothèque**”.



Onglet “**Infos**” : vous permet de saisir et afficher des informations complémentaires : comme la possibilité de donner un titre différent au nom du fichier d’origine (afin de mieux repérer l’émission), et y adjoindre une description.

Vous retrouvez aussi l’emplacement et le nom du fichier de l’émission.

II. 6. D. Propriétés des éléments



Onglet “**Contraintes horaires**” : Dans ce menu, vous pouvez paramétrer des conditions de passage d’une émission avec 4 modes : selon un tronçon horaire (d’une heure à une autre), sur une période déterminée (comprise entre une date de début et une date de fin), en cochant un ou plusieurs jours de la semaine (lundi, mardi, mercredi,...) ou à sélectionnant une ou plusieurs dates précises.

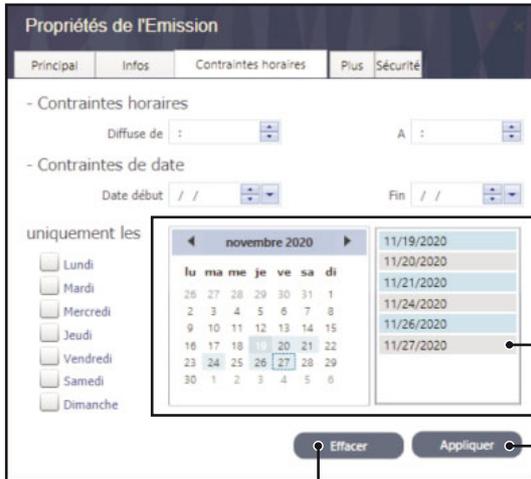
Calendrier pour la sélection de vos dates.

Nous avons choisi d’imposer à l’émission “**demo_TVTools**” un passage de “**08:00**” à “**15:00**” sur une période de deux jours consécutifs du “**19/11/20**” au “**20/11/20**” compris. Cliquez sur le bouton “**Appliquer**” pour valider vos paramètres.



Dans notre exemple, l’émission “**demo_TVTools**” est contenue dans une grille par défaut. Vous pouvez remarquer qu’un pictogramme vert apparait pour signifier que l’émission doit se jouer dans les deux grilles du “**19/11/20**” et du “**20/11/20**”. Dans le cas contraire, si l’émission est contenue dans une grille, mais que les contraintes horaires interdisent sa diffusion à cette date, le pictogramme est représenté par une croix rouge.

II. 6. D. Propriétés des éléments

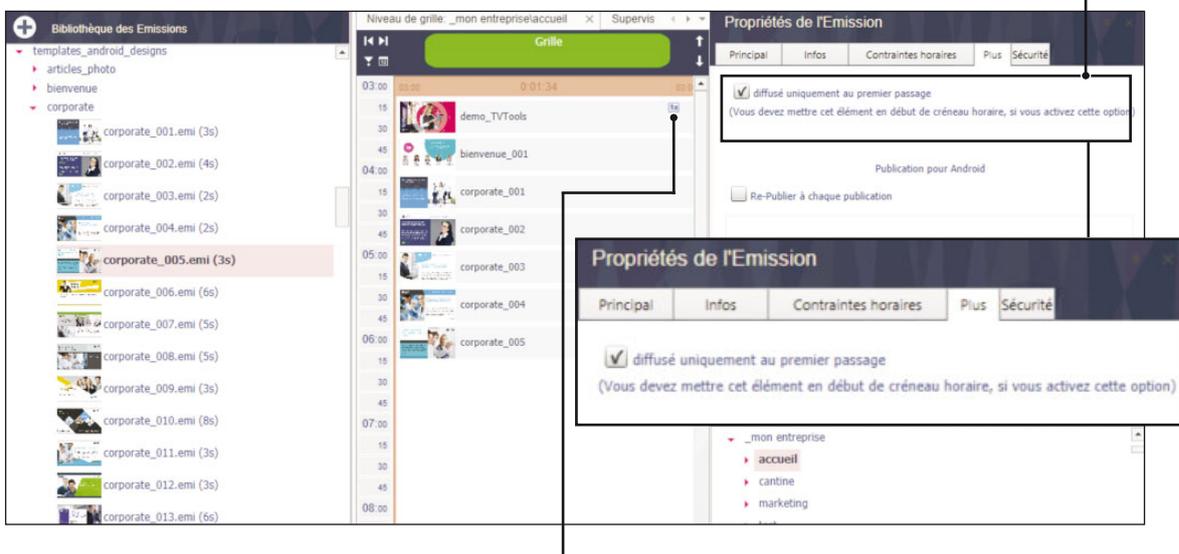


Vous pouvez également programmer des **“dates de passages personnalisées”** à votre émission.

Pour ceci cliquez sur les dates de votre choix dans le calendrier tout en maintenant la touche **“ctrl”** enfoncée pour les ajouter dans la liste. Validez cette liste en cliquant sur le bouton **“Appliquer”**.

NB : Pour supprimer une contrainte horaire (heure, date, jour...) cliquez sur le bouton **“Effacer”**.

Dans l'onglet **“Plus”** vous pouvez imposer qu'un élément contenu dans un **“créneau horaire”** de la grille en mode cycle puisse se jouer une seule fois. Pour ceci il faut cocher l'option **“diffusé uniquement au premier passage”**.



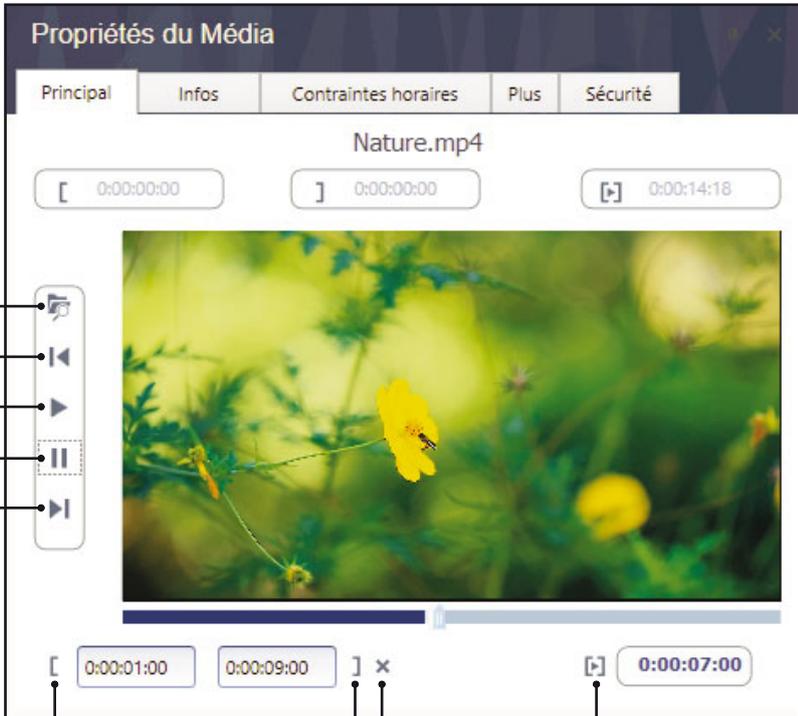
Dans l'exemple ci-dessus, nous avons créé un **“créneau horaire”** avec une succession d'émissions. Celui-ci s'étend sur toute la journée. Par contre nous souhaitons ne visualiser qu'une seule fois l'émission **“demo_TVTools”**. Pour ceci cochez l'option **“diffusé uniquement au premier passage”**. Cette émission ne sera visible qu'une seule fois dans la journée à partir de **“08:00”**, uniquement lors de son premier passage. Un pictogramme **“1x”** va s'inscrire à droite de l'émission.

II. 6. D. Propriétés des éléments

Les fenêtres des onglets “Infos”, “Contraintes horaires” et “Plus” des “Propriétés” sont identiques pour tous les catégories d’éléments (émissions, e-Designs, Médias, Groupes...). L’unique différence réside dans l’onglet “Principal” qui propose des outils spécifiques à chaque type d’élément.

Par exemple la fenêtre “Principal” des “Médias/vidéos” dispose d’outils de montage permettant de lire la vidéo, d’y apposer des points d’entrée et de sortie et d’en extraire une séquence.

Propriétés des Médias vidéos



The screenshot shows the 'Propriétés du Média' window for a video file named 'Nature.mp4'. The window has five tabs: 'Principal', 'Infos', 'Contraintes horaires', 'Plus', and 'Sécurité'. The 'Principal' tab is active. At the top, there are three time input fields: a start bracket [0:00:00:00], an end bracket] 0:00:00:00, and a crop icon [0:00:14:18]. Below these is a video player showing a yellow flower. A playback control bar is at the bottom of the player. Below the player, there are two sets of time input fields: the first set has a start bracket [0:00:01:00, a time input 0:00:09:00, and an end bracket] x; the second set has a crop icon [0:00:07:00. Annotations with lines pointing to these elements explain their functions.

- Rechercher la vidéo sélectionnée dans la fenêtre “Éléments” — points to the search icon (magnifying glass) on the left.
- Aller au point d’entrée — points to the left arrow icon on the left.
- Lecture de la vidéo — points to the right arrow icon on the left.
- Pause — points to the double vertical bar icon on the left.
- Aller au point de sortie — points to the right arrow icon on the left.
- Lecture de la séquence déterminée avec le point d’entrée et le point de sortie. — points to the crop icon [0:00:07:00.
- Suppression des points d’entrée/sorties — points to the 'x' icon between the brackets [0:00:09:00 and] x.
- Ajout d’un point de sortie — points to the right bracket] x.
- Ajout d’un point d’entrée — points to the left bracket [0:00:01:00.

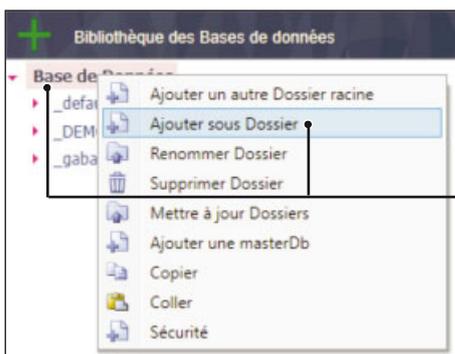
II. 7. Les Bases de données

Vous pouvez générer une base de données directement depuis "l'éditeur de grilles". Grâce à ce module, vous pouvez même créer vos propres modèles qui seront accessibles depuis la plateforme internet de création et d'administration TVTools : le "WebAccess".

Nous allons vous montrer la procédure pas à pas pour créer un nouveau modèle. Notez qu'il sera nettement plus simple de partir d'un modèle existant mis à votre disposition pour en modifier juste certains champs (dans ce cas, reportez-vous à la page 00).



Nous allons donc créer une base de données pour un usage de modèle web. Pour ce faire, allez dans l'onglet "Extras" puis cliquez sur le bouton "Base de données".



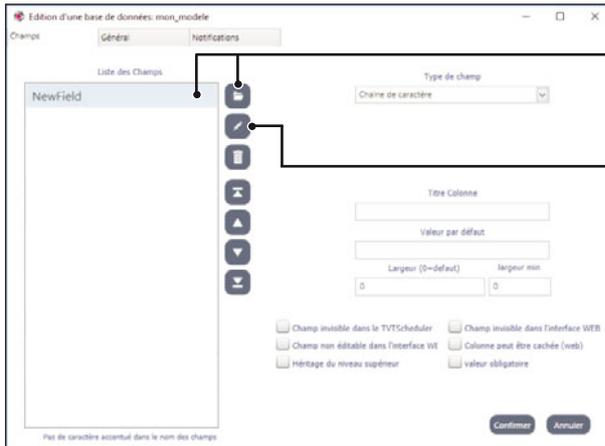
Dans l'onglet "Databases", sélectionnez un sous-dossier où vous allez enregistrer votre nouvelle base de données. Vous pouvez également créer un nouveau dossier en cliquant avec le bouton droit de la souris sur le dossier principal "Base de données" puis sur la fonction "Ajouter sous Dossier". Donnez un nom à votre sous dossier, comme par exemple "_mes_modeles".

Pour rajouter une nouvelle base de données, cliquez sur le bouton "+" (en vert) et donnez un nom à votre fichier. Dans notre exemple nous l'appellerons "mon_modele". Validez en cliquant sur le bouton "Confirmer".



II. 7. Les Bases de données

Dans un premier temps nous allons mettre en place les différents champs nécessaires à la gestion d'un modèle dans le "WebAccess". Nous avons uniformisé tous nos modèles afin qu'ils puissent disposer tous de la même structure de champs.



L'éditeur de base de données va s'ouvrir. Nous allons créer un premier champ en cliquant sur le bouton "Nouveau".

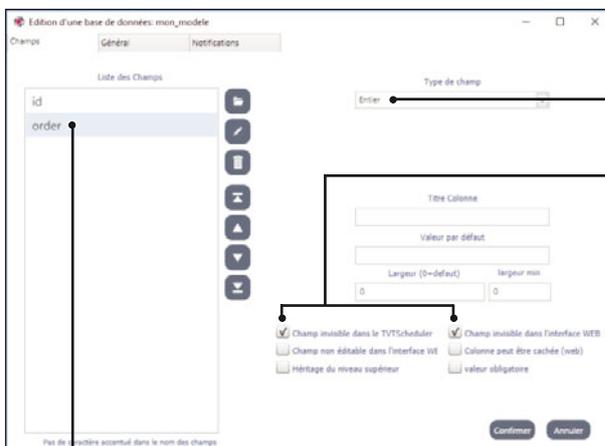
Nous allons ensuite nommer ce champ en cliquant sur le bouton "Edition" (représenté par un crayon). Nous nommons ce champ "id".

NB : Attention toutefois à ne pas saisir de caractères accentués dans le nom des champs.



Nous choisissons à quel type de champ nous allons affecter le champ "id" dans la liste déroulante.

Nous pouvons choisir différents types de champs comme : chaîne de caractère (texte simple), nombre entier, décimal, booléen (exemple : oui-non), date, média (images...), texte long, flux rss, liste, table liée, etc...

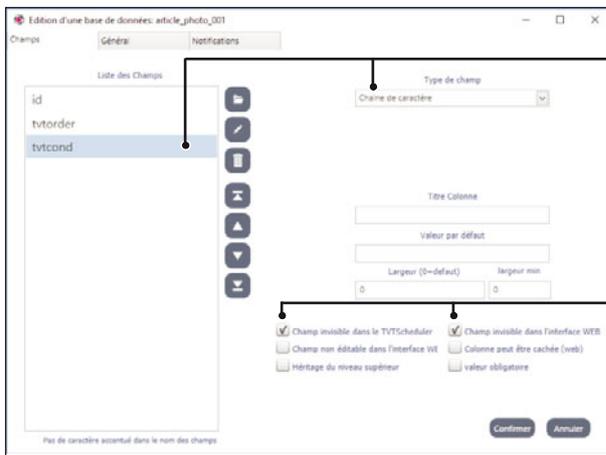


Nous allons paramétrer le champ "id" en type "Entier" et nous cochons les deux cases :

"Champ invisible dans le TVTscheduler" et "Champ invisible dans l'interface WEB" pour rendre ce champ inaccessible.

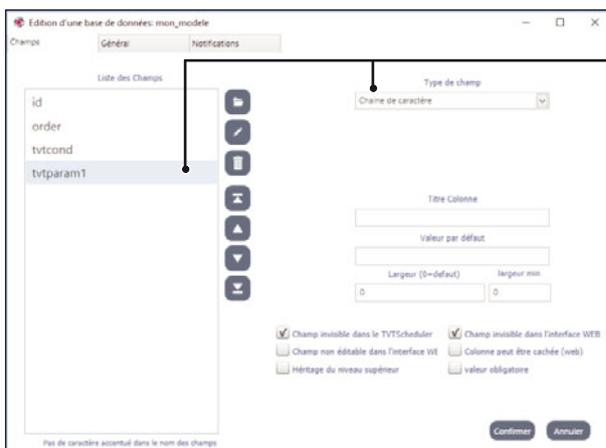
Nous allons créer un autre le champ "order" avec les mêmes paramètres. Ce champ va permettre d'ordonner les articles depuis le "WebAccess".

II. 7. Les Bases de données



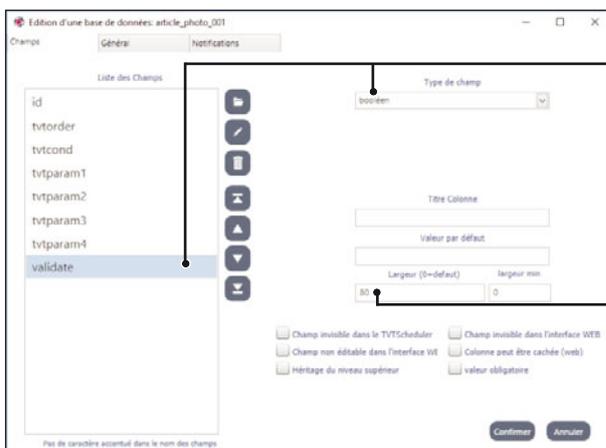
Nous allons créer un champ **"tvcond"** en choisissant **"chaîne de caractère"** en type de champ.

Nous mettons également ce champ en mode invisible.



Nous ajoutons quatre nouveaux champs **"tvtparam1"**, **"tvtparam2"**, **"tvtparam3"**, et **"tvtparam4"** en choisissant **"chaîne de caractère"** en type de champ et en cochant le mode invisible.

NB : ces champs sont destinés à de futures utilisations du **"WebAccess"**.

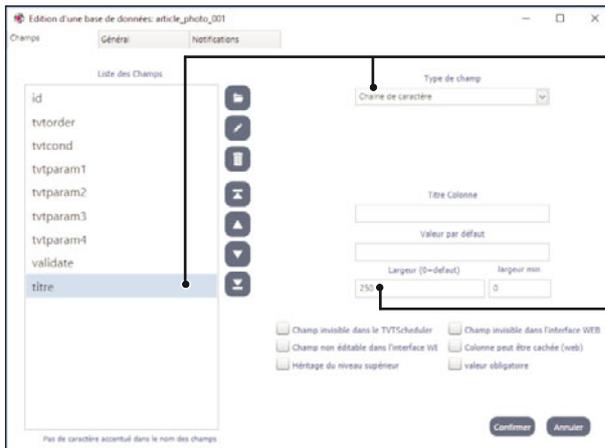


Pour finir, nous allons rajouter le champ **"validate"** qui correspond au dernier champ obligatoire pour l'utilisation des modèles depuis l'interface du **"WebAccess"**. Ce champ va permettre de valider ou non la diffusion d'un article depuis le **"WebAccess"**.

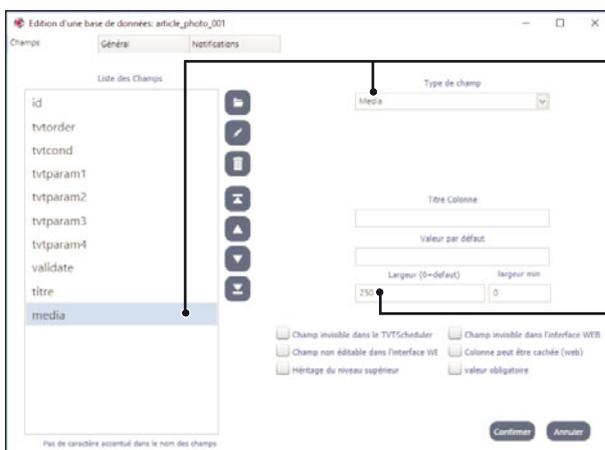
Nous paramétrons ce champ en type **"booléen"** et donnons une largeur de 80 pixels. Contrairement aux autres champs précédents celui doit être en mode **"visible"**.

II. 7. Les Bases de données

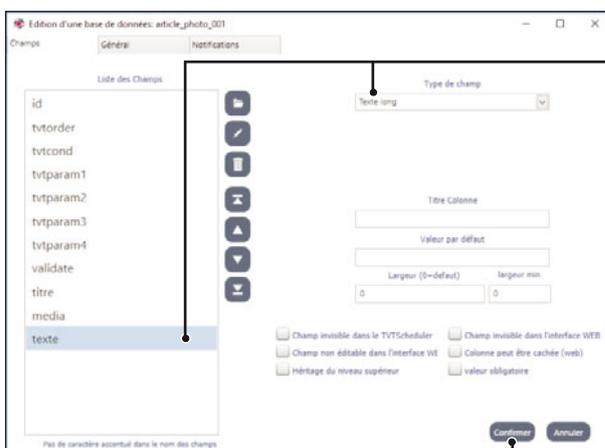
Nous allons maintenant créer les champs qui vont constituer notre article et qui vont donc être alimentés en données depuis le **“WebAccess”**. Ces champs vont être en mode **“visible”** par défaut. Nous souhaitons disposer d'un article simple avec un champ **“titre”**, un champ **“media”** et un champ **“texte”**.



Nous allons créer un champ **“titre”** en type **“Chaîne de caractère”**. Nous choisissons une largeur de 250 pixels qui correspond à la largeur de la colonne de ce champ dans le **“WebAccess”**.



Puis nous ajoutons un champ **“media”** en type **“Media”** dans lequel on pourra y placer aussi bien des images que des vidéos. Nous conservons une largeur de colonne de 250 pixels.



Et pour finir nous allons créer un champ **“texte”** en type **“Texte long”** pour que la colonne de ce champ puisse contenir une densité plus importante de texte dans le **“Webaccess”**.

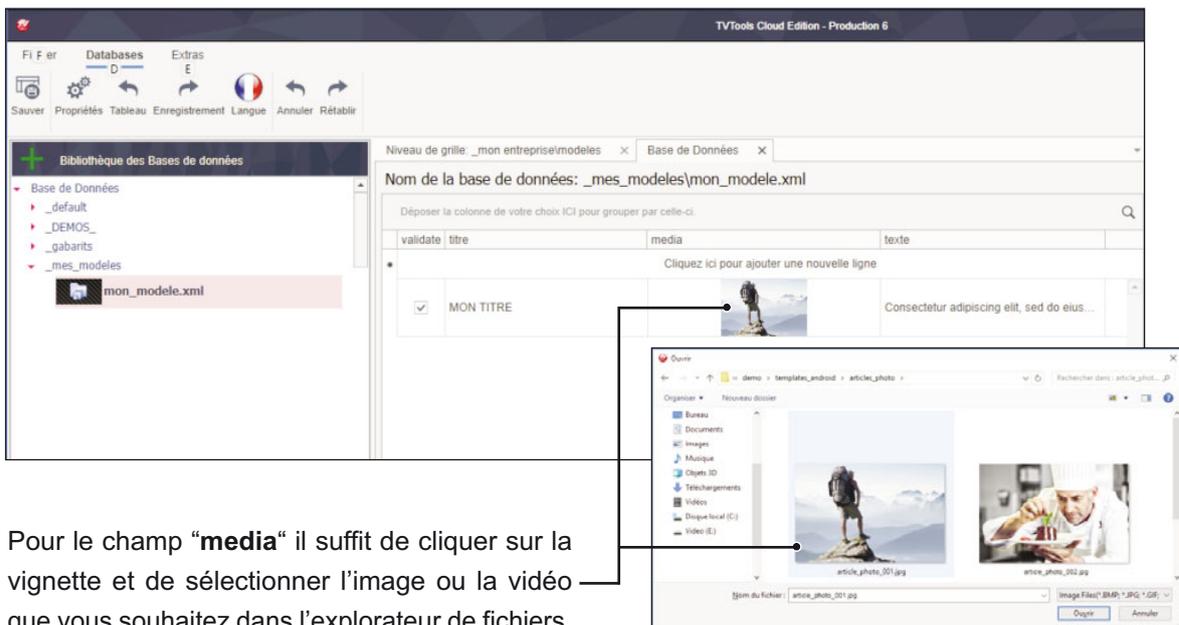
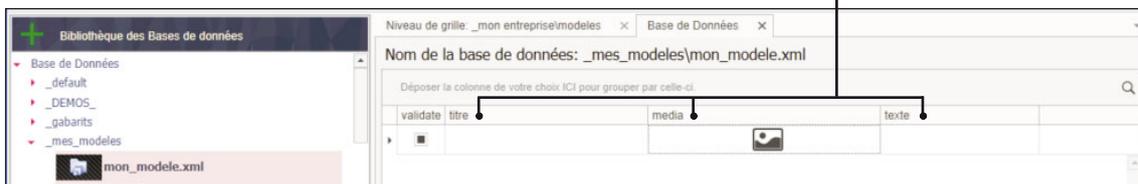
Cliquer sur le bouton **“Confirmer”**.

II. 7. Les Bases de données

Notre nouvelle base de donnée **"mon_modele.xml"** est disponible depuis l'onglet **"Databases"**. Nous pouvons désormais enrichir notre base de données. Pour créer votre premier article cliquez dans la zone blanche avec la mention **"Cliquez ici pour ajouter une nouvelle ligne"**.



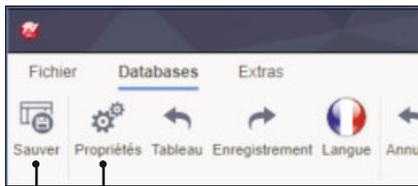
Un article vierge s'affiche alors avec nos 3 champs. Chaque champ correspond à une colonne que nous avons nommée de la façon suivante : **"titre"**, **"media"** et **"texte"**. Vous pouvez effectuer la saisie des deux champs texte.



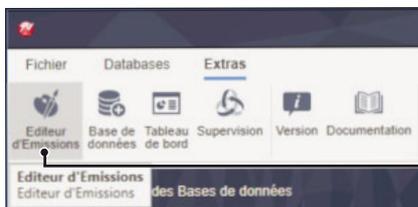
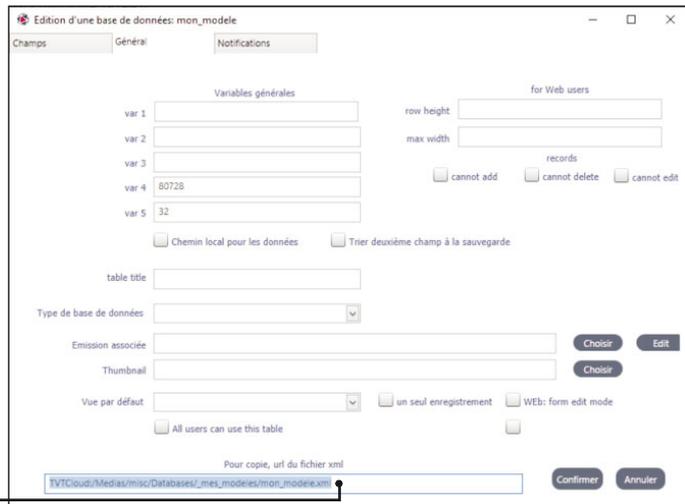
Pour le champ **"media"** il suffit de cliquer sur la vignette et de sélectionner l'image ou la vidéo que vous souhaitez dans l'explorateur de fichiers.

II. 7. Les Bases de données

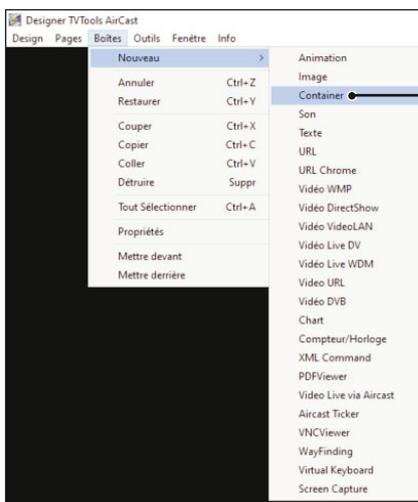
Une fois votre premier article complété, cliquez sur le bouton **“Sauver”** pour sauvegarder votre base de données. Puis cliquez sur le bouton **“Propriétés”**.



Dans l'onglet **“Général”** copier le lien généré automatiquement vers votre nouvelle base de données (dans notre exemple : **“TVTCloud:/Medias/misc/Databases/_mes_modeles/mon_modele.xml”**).



Nous allons désormais créer une nouvelle émission pour y implanter notre base de données. Pour ceci ouvrez l'**“Editeur d'émissions”** depuis l'onglet **“Extras”** du ruban.



Dans l'**“Editeur d'émissions”** choisissez la fonction **“Boîtes”** dans le menu du haut, puis **“Nouveau/Container”**.



Une fenêtre d'alerte s'ouvre. Confirmez la création d'un RecordSet en cliquant sur **“Oui”**.

II. 7. Les Bases de données

Dans la fenêtre “Paramètres base de données” indiquez le nom de votre Recordset. Nous allons mettre “Mon modèle 01” à titre d'exemple. Choisissez le mode “fichier ou URL de type xm ou Json” dans la liste déroulante du champ “Type de base”.

Coller ensuite le lien vers votre base de données (comme ici : “TVTCloud:/Medias/ misc/Databases /_mes_modeles/mon_modele.xml”).

Cliquez ensuite sur le bouton “Choisir” pour déterminer la balise de début.

Faites défiler la page à l'aide de l'ascenseur et sélectionnez la balise “<ITEM>” qui définit le début du premier article. Validez par “Set” puis cliquez sur “OK”.

II. 7. Les Bases de données

De retour dans la fenêtre “Paramètres base de données”, cliquez sur le bouton “Types de champ”.

Données

Sélectionner | Trier les données | Filtrer les Données | Trouver enreg. courant

nom du RecordSet: nombre maximum d'enregistrements:

type de base: **types de champ**

fichier ou URL:

balise de début: Choisir

balise parente:

et où la balise: a la valeur:

Veillez à convertir les champs textuels en “UTF-8” afin de conserver les caractères spéciaux et accentués. Dans notre exemple nous allons convertir en UTF8 les champs : “titre” et “texte”.

Paramètres base de données

Données

Sélectionner

conversion d'un champ texte en:

encodage du texte:

changer en retour chariot

Garder retour chariot

Convertir en majuscule Oui

recharger

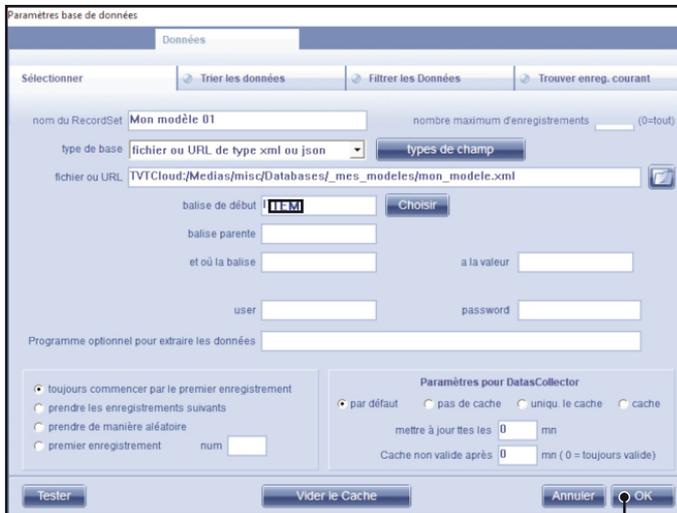
champs de la base	types de champ	enregistrement brut	rendu à l'affichage
id	Texte	0	0
order	Texte	0	0
tvcond	Texte		
tvparam1	Texte		
tvparam2	Texte		
tvparam3	Texte		
tvparam4	Texte		
validate	Texte	True	True
titre	Texte	MON TITRE	MON TITRE
media	Texte		
texte	Texte	Consectetur adipiscing elit.	Consectetur adipiscing elit.

Enregistrement:

Annuler OK

Validez ensuite par “OK”.

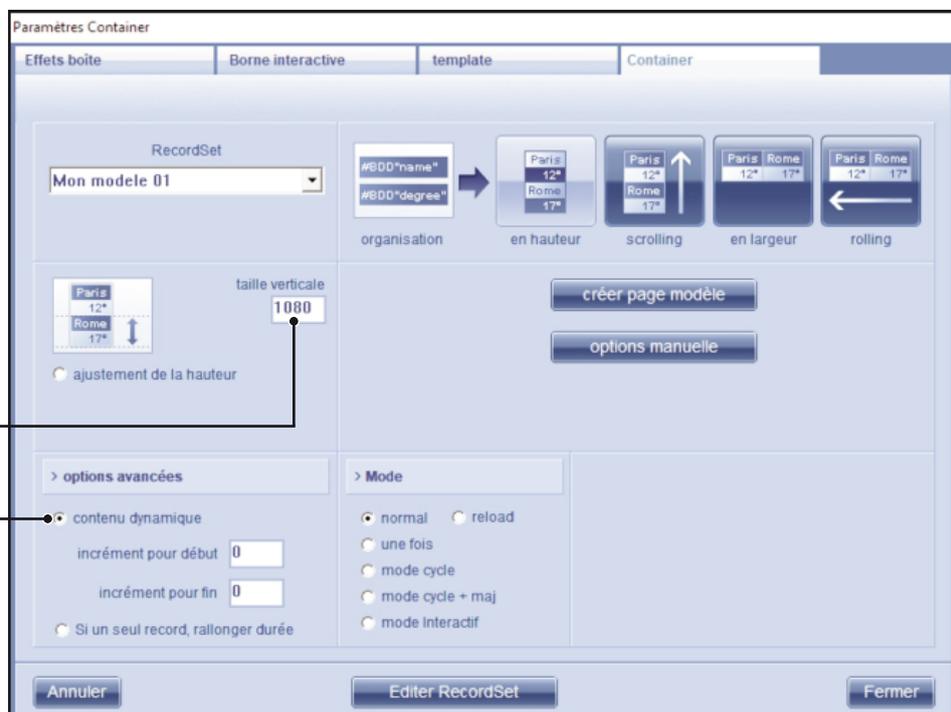
II. 7. Les Bases de données



Fermez la fenêtre **“Paramètres base de données”** en cliquant sur le bouton **“OK”**.



Choisissez le type de présentation que vous souhaitez affecter à votre conteneur. Nous avons choisi ici le premier mode avec une disposition des données en **“hauteur”**. Validez par **“OK”**.



Dans la fenêtre **“Paramètres Conteneur”** indiquez une taille verticale pour la construction de votre boîte conteneur. Dans notre exemple nous avons saisi la valeur de 1080 pixels. Nous avons coché l’option **“contenu dynamique”** afin de donner des effets aux différentes boîtes.

II. 7. Les Bases de données

Cliquez ensuite sur le bouton "créer page modèle".

Triez les champs textes et images en cliquant sur le bouton "Ajouter" pour les champs "titre" et "texte", et sur le bouton "Aj.image" pour le champ "media". Validez par "OK".

II. 7. Les Bases de données

Créez votre mise en page en disposant les 2 champs “titre” et “texte” ainsi que le champ “media” sur la page modèle. Par défaut la page modèle se positionne en page 2 de votre émission. Donnez une durée sur votre page modèle (dans cet exemple nous avons mis 10 secondes).

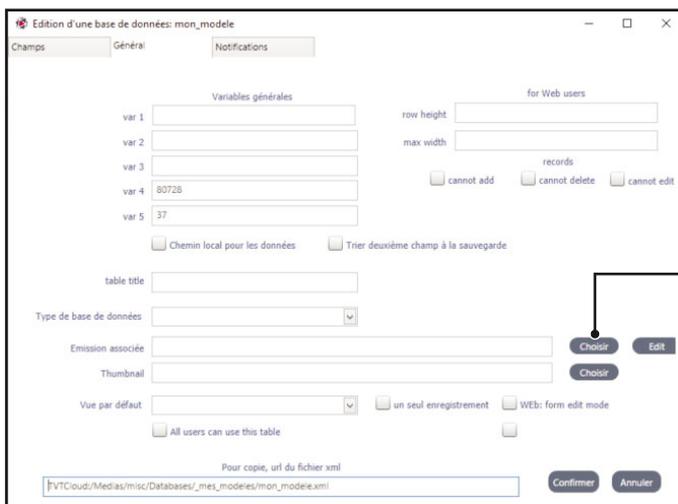


Allez sur la première page de l'émission. Nous avons mis un fond de couleur blanc et rajouté une boîte texte avec juste une couleur de fond gris. Cette boîte texte va servir d'encart aux champs “titre” et “texte”. Cliquez sur le bouton “preview” (picto “œil”) : votre article va se jouer pendant une durée de 10 secondes.



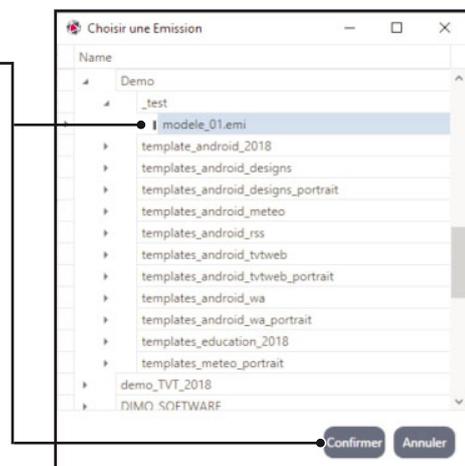
II. 7. Les Bases de données

Nous sauvegardons cette émission sous le nom de “**modele_01.emi**” puis nous quittons l’“**éditeur d'émissions**”. De retour dans l’“**éditeur de grilles**”, cliquez sur le bouton “**Propriétés**” de l’onglet “**Databases**”.

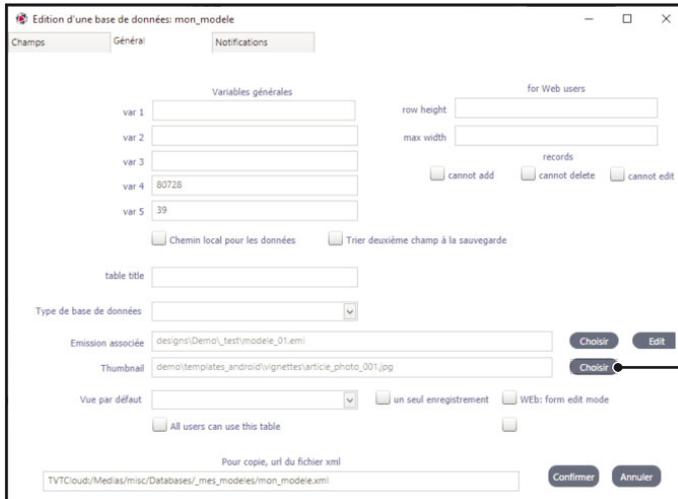


Dans l’onglet “**Général**”, cliquez sur le bouton “**choisir**” pour associer l’émission que nous venons de créer à la base de données.

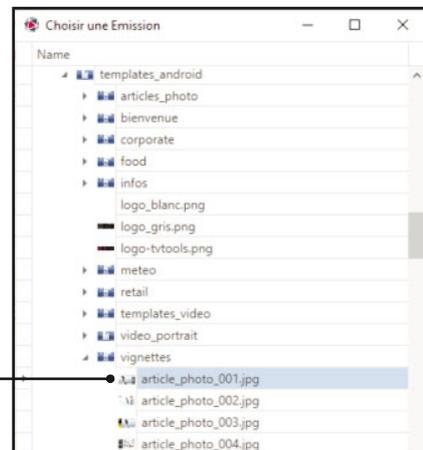
Sélectionnez l’émission intitulée “**modele_01.emi**” et validez en cliquant sur le bouton “**Confirmer**”.



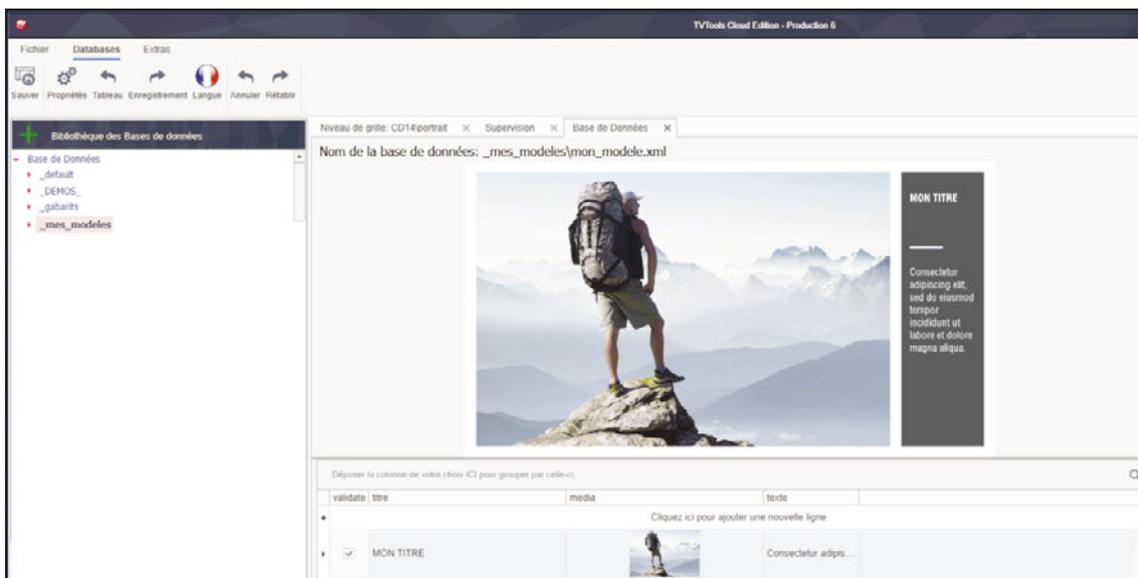
II. 7. Les Bases de données



Vous pouvez choisir une image qui servira de vignette représentant ce modèle dans le **“WebAccess”**.



Cliquez sur le bouton **“Choisir”** du champ **“Thumbnail”** et sélectionnez une image. Cliquez sur **“Confirmer”**.



Conclusion : Votre base de données est désormais parfaitement opérationnelle depuis l'interface du **“WebAccess”**.

3 L'éditeur d'émissions

PROD. NO.
SCENE



L'**éditeur d'émissions** est le module de création de **TV Tools** : il regroupe les outils nécessaires à la composition de vos émissions sous forme de pages. Ces pages sont constituées par différents types de boîtes (fonds, textes, images, sons, vidéo...) et chacune de ces boîtes obéit à des conditions et des attributs d'apparition, de disparition et de temporisation.

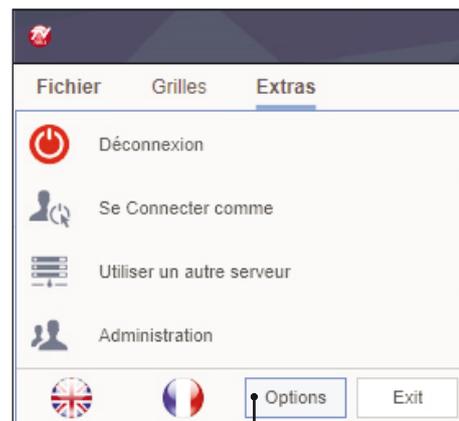
III. 1. A. Configuration et lancement de l'éditeur d'émissions

Pour accéder à l'**éditeur d'émissions** à partir de l'**éditeur de grilles**, sélectionnez dans l'onglet "**Extras**" du ruban le bouton "**éditeur d'émissions**".

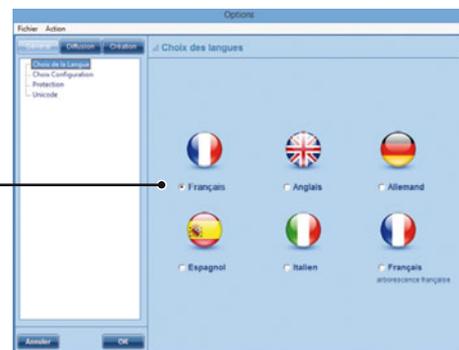


L'**éditeur d'émissions** va s'ouvrir dans la configuration par défaut de **1920x1080 px** au format **paysage**.

Si vous souhaitez réaliser des émissions dans un format différent ou au format portrait, il vous faut modifier la configuration infographique de l'**éditeur d'émissions**. Pour ceci allez dans le menu "**démarrer**" de **TVTools** en haut à gauche et cliquez sur le bouton "**Options locales**".



Une fenêtre s'ouvre avec les différentes "**Options**" de TVTools. Ces options vont vous permettre d'agrémenter de multiples configurations à votre système pour obéir à vos besoins les plus divers et vos demandes les plus complexes. A l'ouverture de la fenêtre "Options", le premier écran de configuration est le "**Choix des langues**" de l'onglet "**Général**".

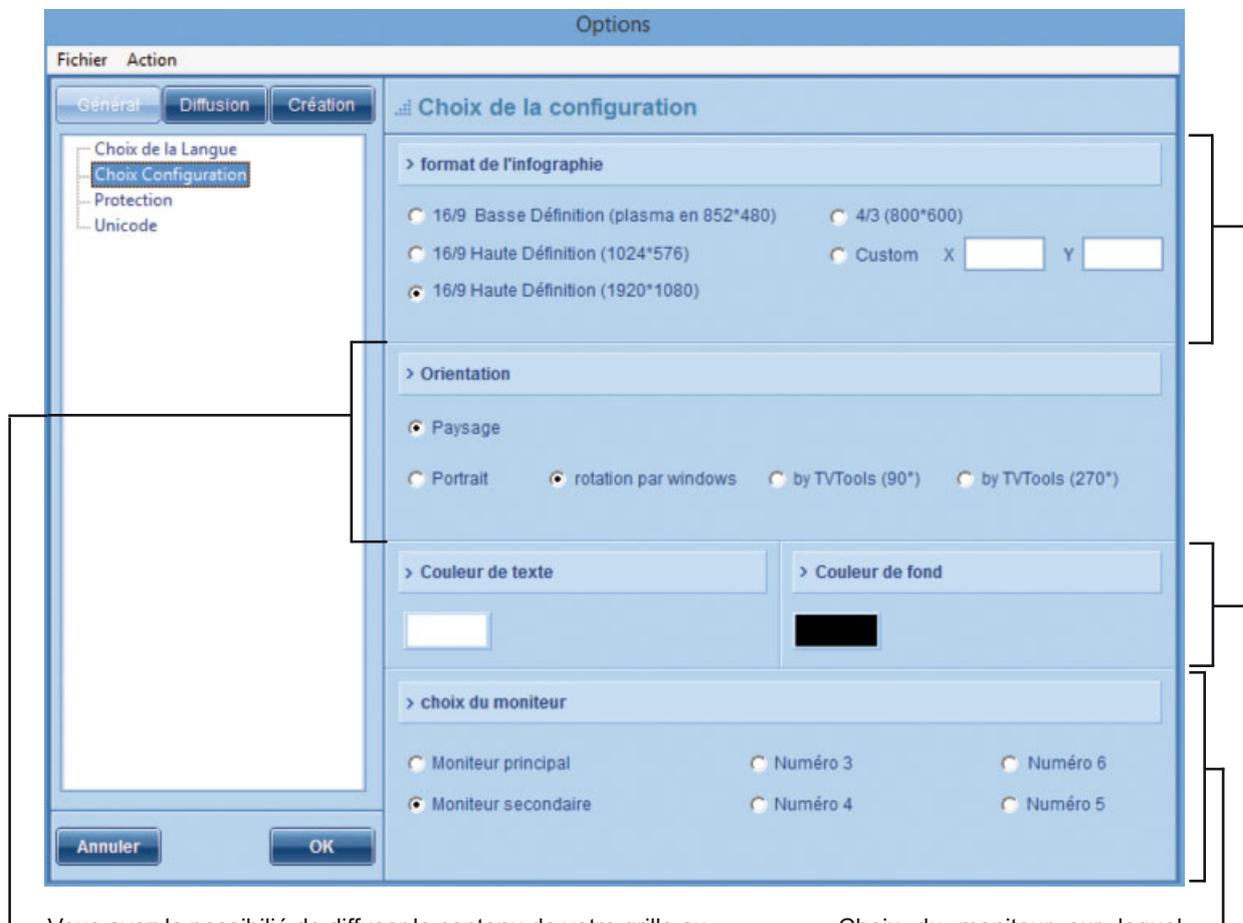


III. 1. A. Configuration et lancement de l'éditeur d'émissions

Pour accéder aux réglages infographiques, cliquez sur le menu **“Choix de la Configuration”** dans l'onglet **“Général”**.

Options/ Choix de la configuration

Choix de la taille (en pixels) et du format (16/9^{ème} ou 4/3) de la diffusion et de la conception des émissions infographiques. Nous vous recommandons de travailler pour le format 16/9^{ème} en **1920 x 1080 px** ou en **1024 x 576 px**. Pour des besoins spécifiques, vous avez aussi la possibilité de “customiser” votre taille de travail.



Vous avez la possibilité de diffuser le contenu de votre grille au format 16/9^{ème} en mode portrait. Pour ce faire vous pouvez paramétrer l'orientation de la diffusion soit par Windows (attention : ne fonctionne qu'avec des cartes ATI) ou soit par TVTools pour bénéficier d'une meilleure fluidité. Par contre dans ce type de gestion l'inclusion des pages web et des fichiers Powerpoint demeurent au format paysage.

Choix du moniteur sur lequel seront jouées la prévisualisation et la diffusion.

Possibilité de changer les couleurs de la boîte fond et du texte par défaut dans l'éditeur d'émissions.

III. 1. B. Composition de l'écran principal de l'éditeur d'émissions

L'écran de l'éditeur d'émissions est divisé en quatre zones :

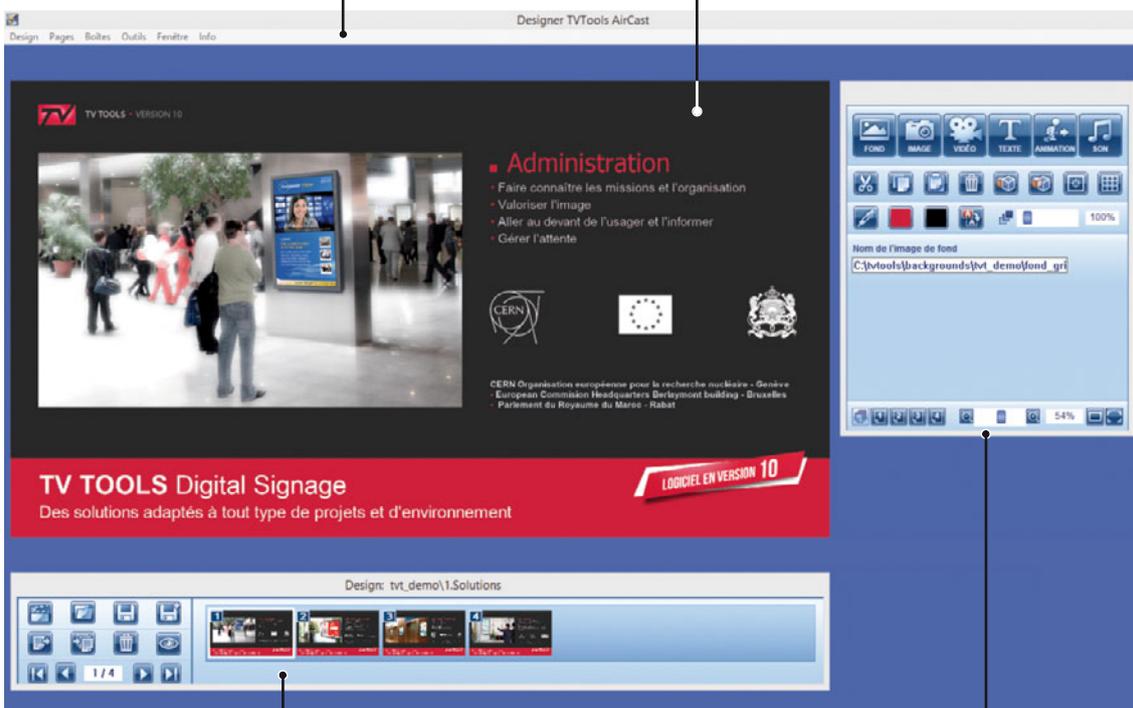
- une **“barre de menus déroulants”** en haut.
- une **“zone de travail”** au milieu de l'écran, où viendront se placer les différentes boîtes composant votre page.
- une **“barre de gestion des pages”** en bas d'écran.
- et une **“palette d'outils de création”** disposée en colonne sur la droite de l'écran.

❶ La barre de menus déroulants

qui regroupe les commandes et fonctions de base (ouvrir et sauvegarder un fichier, copier, couper, coller ou effacer un élément, la gestion des boîtes et des pages, etc...), mais aussi des options de réglages et différentes fenêtres de paramètres.

❷ La zone de travail

C'est dans cette zone que l'on compose le contenu des pages d'une émission. Elle correspond à la zone qui sera jouée en plein écran à la diffusion sur le PC-player.



❸ La **barre de gestion des pages** qui regroupe les commandes de gestion des pages (ajouter, insérer ou supprimer une page,...) et les commandes de visualisation des pages créées (aller au début ou à la fin de l'émission, avancer ou reculer d'une page et la lecture de l'émission en cours à partir de la page sélectionnée).

❹ La **palette des outils de création** qui regroupe les icônes de création des boîtes (fond, texte, image, vidéo, son, animation), la gestion du texte, les outils de la palette de travail (couleurs, pipette, avant et arrière plan d'une boîte, transparence des boîtes, etc...), ainsi que la gestion des calques de la page.

III. 2. A. Composition de la palette d'outils de création de boîte

Cette palette regroupe les fonctions essentielles pour la création de vos émissions. Elle permet avant tout de créer vos différents types de boîtes. Elle regroupe également les principales fonctions pour la gestion et la saisie du texte.

Les icônes de création des boîtes : il existe 6 icônes de création de boîtes : boîtes “fond”, “images”, “vidéo”, “texte”, “animation” et “son”. Ces icônes distincts permettent de classer, d'ordonner et de disposer des différents types de fichiers nécessaires à la conception de vos pages.

Outils standards de l'éditeur d'émissions : applicables sur tout type de boîte (couper, copier, coller et supprimer une boîte). Vous disposez d'une grille magnétique, d'une grille overscan et de deux outils pour la disposition de vos boîtes en avant ou en arrière plan.

Palette de couleur et transparence : gestion des couleurs de texte et du fond de la boîte texte, gestion de la transparence des boîtes texte et images.

Les outils dédiés aux boîtes texte : choix et taille des polices, interlignage, espacement, styles des caractères (gras, italique, souligné), justifications et zone de saisie.

Calques et zoom : permet de choisir quel numéro calque va être visualisé et de réduire ou d'agrandir la zone de travail.

III. 2. B. Présentation globale des différents types de boîtes

- ❶ Bouton boîte “**fond**” : permet de choisir des images en fond de page d'une taille donnée. Attention : chaque page dispose d'un seul fond.
- ❷ Bouton boîte “**image**” : permet de disposer des images de tailles indifférentes sur vos pages. Vous pouvez placer autant de boîtes images que vous le désirez sur une même page.
- ❸ Bouton boîte “**vidéo**” : permet d'introduire une séquence vidéo en plein écran ou en mode fenêtre au sein d'une émission infographique.
- ❹ Bouton boîte “**texte**” : pour saisir le texte que vous voulez faire apparaître sur les pages.
- ❺ Bouton boîte “**animation**” pour animer de façon plus dynamique vos émissions.
- ❻ Bouton boîte “**son**” : permet de créer des boîtes son capables de jouer des musiques, de programmer et d'enchaîner un ou plusieurs morceaux, ou encore de basculer une autre source externe comme une chaîne radio par exemple.

III. 2. C. Les outils standards de l'éditeur d'émissions

Couper, copier et coller : agissent directement sur le ou les boîtes sélectionnées. Ces fonctions n'agissent pas sur la "boîte fond" : pour ce faire, utilisez les fonctions dans le menu "pages" en haut d'écran.



Suppression : permet de supprimer une boîte.

Disposition avant plan et arrière plan : permet de faire passer la boîte sélectionnée devant ou derrière les autres boîtes indépendamment de son ordre d'apparition dans la page.

Centrer boîte : permet de centrer une boîte au milieu de la page.

Grille magnétique : permet d'avoir une grille dont le pas se paramètre dans le menu émission - options. Cette grille est bien pratique pour caler et aligner facilement plusieurs boîtes.

III. 2. D. Les calques

Dans TV Tools, vous n'êtes pas restreint à un nombre limité de boîtes par pages. Par contre pour faciliter la disposition des boîtes qui risquent de se chevaucher les unes sur les autres



et améliorer la visibilité de la page, vous avez accès à 4 calques. Vous pouvez attribuer un calque à chaque type de boîte : ceci dans la fenêtre des paramètres de la boîte. Par contre dans la palette d'outils, le menu calque est activé par défaut dans le mode "tous" : ce qui correspond à visualiser l'ensemble des 4 calques d'une page. Pour un meilleur aperçu et une facilité de composition de vos pages, vous pouvez choisir de voir uniquement l'un des 4 calques.

Remarque : vous disposez également d'une fenêtre "**Timeline**" (menu Fenêtre/Timeline) qui permet la gestion d'une composition complexe sans aucune limite de calque.

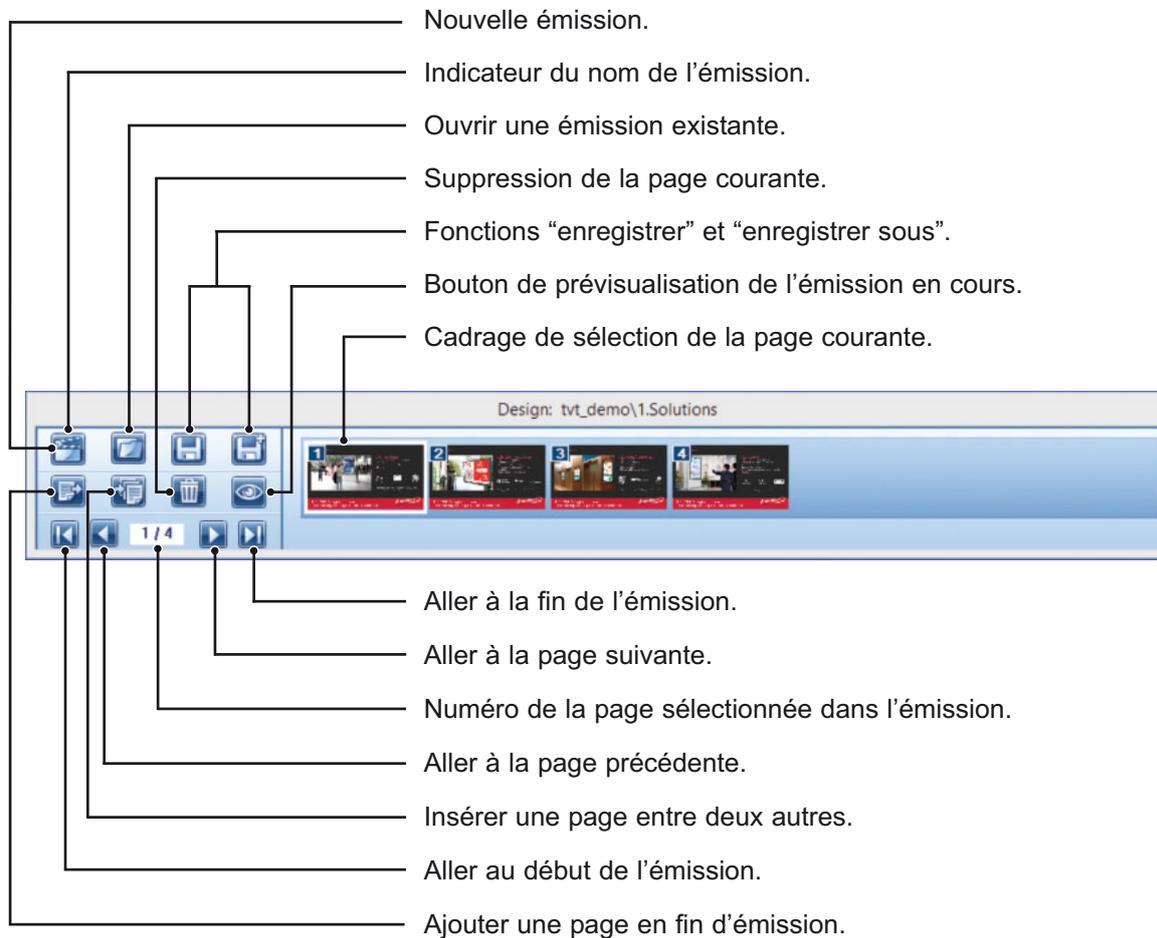
III. 2. E. Fonctions de zoom

Pour un meilleur confort, vous pouvez agrandir ou réduire la zone de travail avec le slider ou les fonctions de



"**loupe+**" et "**loupe-**". Ces fonctions se révèlent très utiles si vous devez travailler dans un format HD (1920x1080px) avec une résolution d'écran inférieure par exemple. Vous disposez également de deux boutons : l'un pour revenir automatiquement à un affichage de la zone de travail à 100% et l'autre pour obtenir un affichage de la zone de travail en plein écran.

La barre de gestion des pages.



III. 3. A. Les commandes de gestion des émissions

Pour lire, enregistrer ou créer une nouvelle émission, vous disposez des 4 icônes suivantes :



Permet de créer une nouvelle émission vierge.



Permet d'ouvrir une émission existante.



Enregistre les modifications d'une émission existante sous le même nom.



Permet d'enregistrer une émission sous un nouveau nom.

III. 3. B. Les commandes de gestion des pages ■

Chaque émission étant une suite de pages, vous disposez d'outils pouvant moduler à volonté les pages de votre émission :



L'ajout de page permet de créer une nouvelle page vierge à la fin de l'émission en cours.



L'insertion de page permet de créer une nouvelle page vierge avant la page courante.



La suppression de page, matérialisée par la corbeille, permet de détruire la page courante.

III. 3. C. Les commandes de visualisation des pages ■



En bas d'écran, cette barre affiche une prévisualisation réduite des pages. Ces pages sont numérotées par défaut (sauf si vous avez donné un nom de page à votre boîte fond comme ici "intro"). En cliquant sur l'une de ces vignettes, elle s'encadre d'un contour blanc et s'affiche dans l'écran de travail : on peut ainsi d'une façon très simple sélectionner et modifier la page courante ainsi que chaque page de l'émission. Cette barre permet l'affichage simultané de 8 vignettes. Un ascenseur horizontal permet de se déplacer à travers toutes les pages d'une émission quelle que soit sa composition en nombre de pages.

N.B : Si toutefois vous remarquez que les images diffèrent entre les pages et les vignettes : choisissez la fonction "Emission - Actualiser - Vignettes" dans la barre de menu en haut d'écran. Tous vos visuels seront alors mis à jour.



Ces commandes permettent de se déplacer dans les pages d'une émission : aller sur la première page de l'émission en cours, à la dernière page de l'émission, à la page précédente et à la page suivante. Un indicateur vous donne le numéro de la page courante par rapport au nombre de pages total composant l'émission. Exemple : **1 / 4** signifie que la page courante est la 1^{ère} d'une émission de 4 pages. Vous pouvez cliquer dans cet encart afin de taper le numéro de page sur laquelle vous voulez directement aller, suivi de la touche "entrée" pour valider.



Ce bouton de visualisation permet de jouer l'émission à partir de la page sélectionnée dans l'éditeur d'émissions. On peut à tout moment quitter cette prévisualisation en appuyant sur la touche "Echap" du clavier. Si vous appuyez sur "ctrl" en cliquant sur cet icône, vous avez une prévisualisation de l'émission identique à celle de la grille du PC-player (l'émission se joue avec le Player de TVTools).

4 Détails des boîtes

IV. 1. A. Généralités

Pour créer une boîte, choisissez un type de boîte en cliquant sur le bouton gauche de la souris sur un des 6 icônes de la barre d'outils de création. Ces icônes correspondent aux 6 types de boîtes disponibles (boîtes de fond, d'image, de texte, de vidéo, de son et d'animation).

IV. 1. B. Modification d'une boîte

- Pour **déplacer** une boîte, il suffit de cliquer sur celle-ci tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé : la boîte va ensuite suivre le mouvement de votre souris. Vous pouvez vous déplacer avec les flèches du pavé directionnel pixel par pixel et aussi de 10 pixels en 10 pixels en maintenant la touche "**shift**".
- Pour **changer la taille** d'une boîte, il suffit de placer la souris sur les côtés de la boîte. Le curseur de la souris se modifie pour indiquer dans quelle direction la boîte va être étirée. Si vous voulez changer la taille de la boîte tout en conservant ses rapports hauteur-largeur, cliquez sur le coin inférieur droit de la boîte tout en maintenant la touche "**shift**" enfoncée.
- Pour **déformer une** boîte, maintenez "**ctrl**" enfoncé avec les flèches du pavé directionnel. La boîte va s'agrandir ou se rétrécir pixel par pixel. Vous pouvez également utiliser "**ctrl + shift**" avec les flèches du pavé directionnel pour déformer la boîte de 10 pixels en 10 pixels.
- Vous pouvez également redimensionner manuellement le **texte** de la boîte en maintenant la touche "**shift**" enfoncée tout en tirant sur le coin en bas à droite de la boîte avec la souris : le lettrage s'anamorphose selon vos désirs.
- Pour supprimer une boîte, sélectionnez-la puis appuyez sur la touche "**Suppr**" du clavier ou cliquez sur l'icône "poubelle" de la palette d'outils.
- Pour accéder aux paramètres d'une boîte et y appliquer des effets d'apparition, de disparition et des temporisations, cliquez dessus avec le bouton **droit** de la souris.

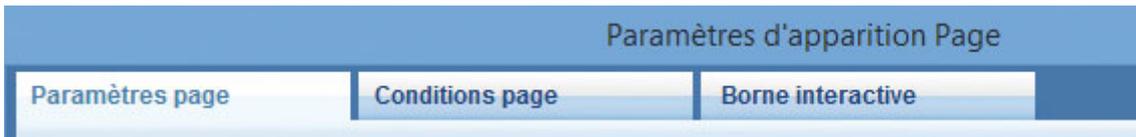
IV. 1. C. Fonctions de base sur une boîte

Dans la fonction “**boîtes**” du menu déroulant en haut d’écran, vous disposez également des fonctions suivantes :

- **Sélection (ctrl)** : permet la sélection ou la désélection multiples des boîtes en les additionnant ou en les soustrayant.
- **Sélection totale (ctrl+A)** : permet la sélection de la totalité des boîtes de la page.
- **Copier (ctrl + C)** : permet de faire une copie d’une boîte ou d’une portion de texte.
- **Couper (ctrl + X)** : permet de faire une copie d’une boîte ou d’un texte tout en le supprimant.
- **Coller (ctrl + V)** : recopie la boîte que l’on vient de copier ou de couper en la plaçant à côté.
- **Coller (ctrl + shift + V)** : recopie la boîte que l’on vient de copier ou de couper exactement au même emplacement. Cette manipulation est idéale pour créer une suite d’images qui vont s’enchaîner successivement au même emplacement.
- **Annuler (ctrl + Z)** : permet d’annuler une ou plusieurs manipulations.
- **Restaurer (ctrl + Y)** : permet de restaurer une ou plusieurs manipulations précédemment annulées.

Chaque boîte possède différents paramètres de réglage. Pour y accéder, il suffit de cliquer sur la boîte en question avec le bouton droit de la souris. Ces paramètres sont répartis sur plusieurs fenêtres accessibles par des onglets*.

***Ici la boîte fond avec les onglets paramètres, conditions et borne**



• Les **boîtes images** et **texte** peuvent apparaître et disparaître à l'écran de différentes manières : d'un seul coup, directement sur son emplacement sans aucune transition (effet cut), ou d'une façon moins brutale et plus dynamique avec l'utilisation d'un des effets de transition d'apparition et de disparition de boîte. Vous disposez de la liste d'effets ci-joints :



Bouger - Glisser - Les Effets 2D (regroupant une panoplie de sous-effets avec notamment des fondus de formes, des textures et des ouvertures variées d'iris) - Iris en mode barres - Ralentir - Survol - Volets - Zigzag et des Zooms.

Remarque : Pour la boîte texte vous disposez des mêmes effets que ceux utilisés pour la boîte image avec deux effets supplémentaires spécifiques au texte : l'effet rolling (permet de faire un défilement horizontal du texte à l'intérieur de la boîte texte) et l'effet scrolling (permet de faire un défilement vertical du texte).



• En choisissant un type d'effet de transition vous pouvez par la suite choisir des variantes de cet effet (exemple : ci-contre dans le dossier "bouger", on peut choisir parmi 8 possibilités, pour définir le sens de la direction d'apparition ou encore de disparition de la boîte).

• Vous pouvez également cumuler n'importe quel effet avec un fondu enchaîné. Pour ceci, cochez dans le mode Fader des menus "effet apparition" et/ou de "disparition" les cases **V1** ou **V2** qui correspondent à deux vitesses de fondu enchaîné (V1 pour vitesse normale et V2 pour vitesse rapide).



- Après avoir donné un effet d'apparition à une boîte, vous pouvez régler une pause dont l'unité est exprimée en secondes. Ceci grâce à la fonction "temps d'attente avant disparition". Cette durée de pause correspond au temps d'affichage de la boîte demeurant fixe à l'écran. Après cette pause, la boîte peut rester en place jusqu'à la venue de la prochaine page ou bien disparaître avec un effet.
- Les effets de disparition sont identiques aux effets d'apparition hormis qu'ils effacent la boîte au lieu de l'afficher.

Fenêtre des effets de la boîte image

Dossiers renfermant des sous-effets ou des variantes de l'effet sélectionné.

Choix entre la liste des **effets d'apparition** et de **disparition**

Choix du calque sur lequel va être disposée la boîte.

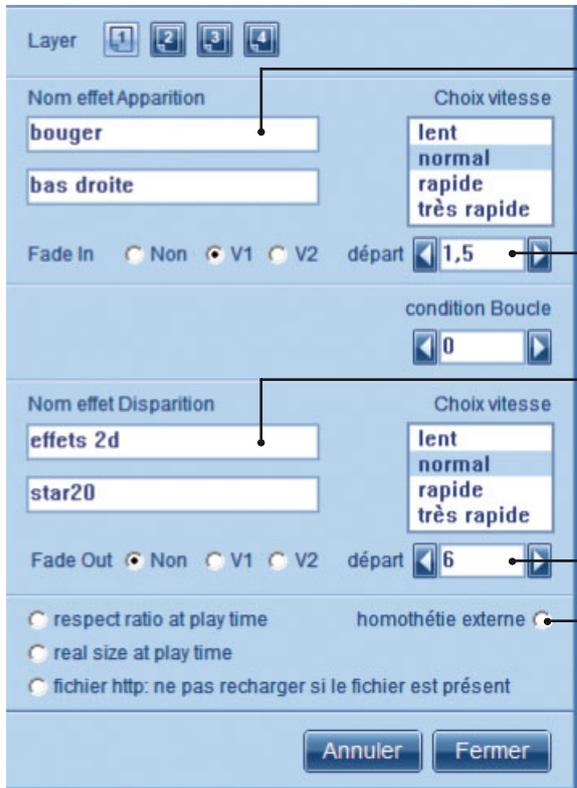
Nom de l'effet d'apparition choisi + direction ou variante de l'effet.

Possibilité d'attribuer en plus de l'effet choisi, un fondu enchaîné avec 2 vitesses (V1 et V2).

Choix de la vitesse de l'effet

Temporisation : temps du début de l'effet d'apparition et temps du début de l'effet de disparition.

Fenêtre des effets de la boîte image



Type d'effet d'apparition
ici un effet bouger - direction vers le bas à droite. Cet effet bouger est couplé avec un fondu (case V1 cochée).

Temps début de l'effet d'apparition

Type d'effet de disparition
ici un effet 2D appelé star 20.

Temps début de l'effet de disparition

Respect du ratio : permet de conserver les proportions de l'image une fois agrandie ou rétrécie lors de l'utilisation de templates.

- Pour une gestion plus précise des temporisations de boîtes, les temps peuvent être exprimés avec des décimales. Exemple ci-dessus : la boîte arrivera sur la page avec un effet "bouger vers le bas à droite" à partir d'une seconde et demie (1,5 s.) après la fin de l'effet d'apparition du fond et disparaîtra ensuite à partir de 6 secondes avec un effet 2D - star20.

- En se basant sur cet exemple : si vous désirez faire arriver une autre boîte 2 secondes plus tard par rapport à celle déjà créée et la faire disparaître au même moment : il faudra dans ce cas indiquer en temps de l'effet d'apparition "3,5", et "6" en temps de l'effet de disparition. La boîte restera donc 2,5 secondes à l'écran.

Les fonds sont des images ayant la particularité d’avoir été conçues dans une taille équivalente à celle de la zone de travail (exemple : 1920x 1080 ou 1024x576 pixels au format 16/9). Dans le cas où l’image de fond n’est pas identique au format de la zone de travail, elle va s’étirer pour remplir pleinement la zone de travail, quitte à être déformée (par exemple dans le cas du passage au format 16/9^{ème} en mode paysage vers portrait). Vous disposez d’une seule boîte fond par page, sur laquelle viennent se déposer les autres types de boîtes. On ne peut volontairement pas la redimensionner ni même la déplacer. Nous préconisons l’utilisation des images au format **JPEG** en mode RVB (format de base standard - et non pas en base optimisé).

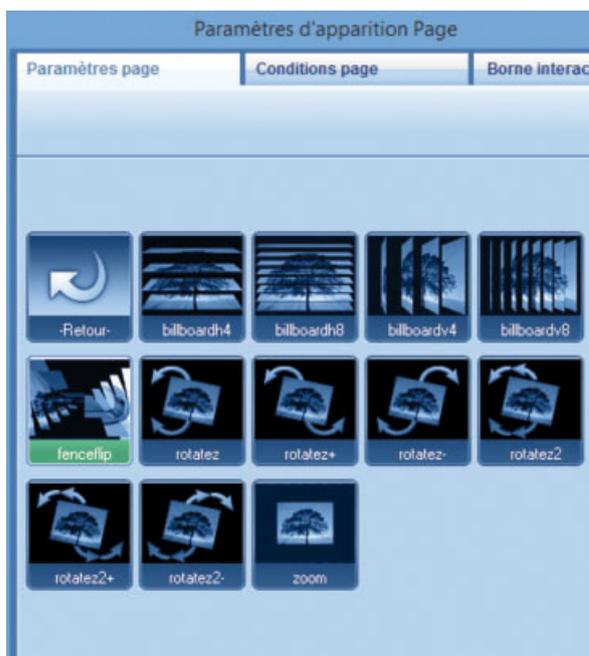
IV. 3. A. Création d’une boîte fond

Pour créer une boîte fond, il suffit de cliquer sur l’icône fond de la palette d’outils de création avec le bouton gauche de la souris pour ouvrir l’explorateur Windows. Vous accédez directement au contenu du dossier “tvtools\backgrounds” dans lequel est stockée la librairie de tous vos fonds disponibles. Double-cliquez ensuite sur l’image de votre choix.



IV. 3. B. Paramètres d’une boîte fond

Pour accéder aux paramètres de la boîte fond, la manipulation est strictement la même qu’avec les autres boîtes. Cliquez sur l’image de fond dans la zone de travail avec le bouton droit de la souris. Une fenêtre s’ouvre alors avec les différentes possibilités de réglages spécifiques liés à la boîte fond.



- Une boîte fond dispose d’un seul effet de transition contrairement aux boîtes textes, images et animations : **l’effet d’apparition**. La disparition s’effectue simplement par l’apparition d’une autre boîte fond qui se substitue au fond précédent.

- Par contre les effets sont plus nombreux que dans les boîtes images et textes. Ils sont disposés dans des dossiers dans lesquels sont rangés les différentes variantes de l’effet sous forme de vignettes. (Exemple : ci-contre le contenu du dossier Iris et ses différents types d’effets). Pour ressortir d’un dossier, cliquez sur la première vignette en haut à gauche représentée par une flèche.

Fenêtre des paramètres de la boîte fond

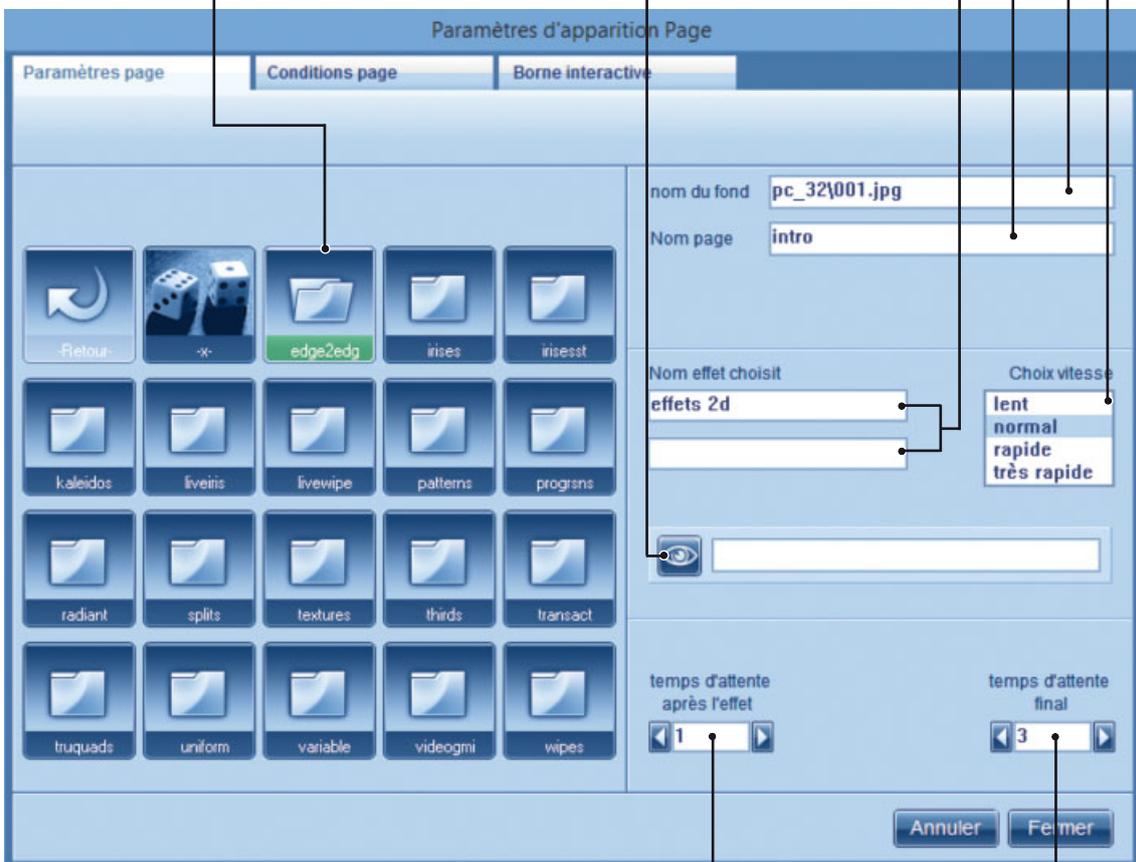
Vitesse de l'effet.

Nom de l'image utilisée par la boîte fond

Nom de la page qui sera visible dans la barre de gestion des pages

Nom et variante de l'effet sélectionné.

Bouton voir effet permet de visualiser l'effet choisi sur deux images fictives.

Dossiers thématiques regroupant les différentes variantes des effets d'apparition des fonds.

Temps d'attente après l'effet : dans cet exemple il y aura 1 seconde d'attente sur l'image de fond avant l'apparition des autres boîtes contenues sur la page.

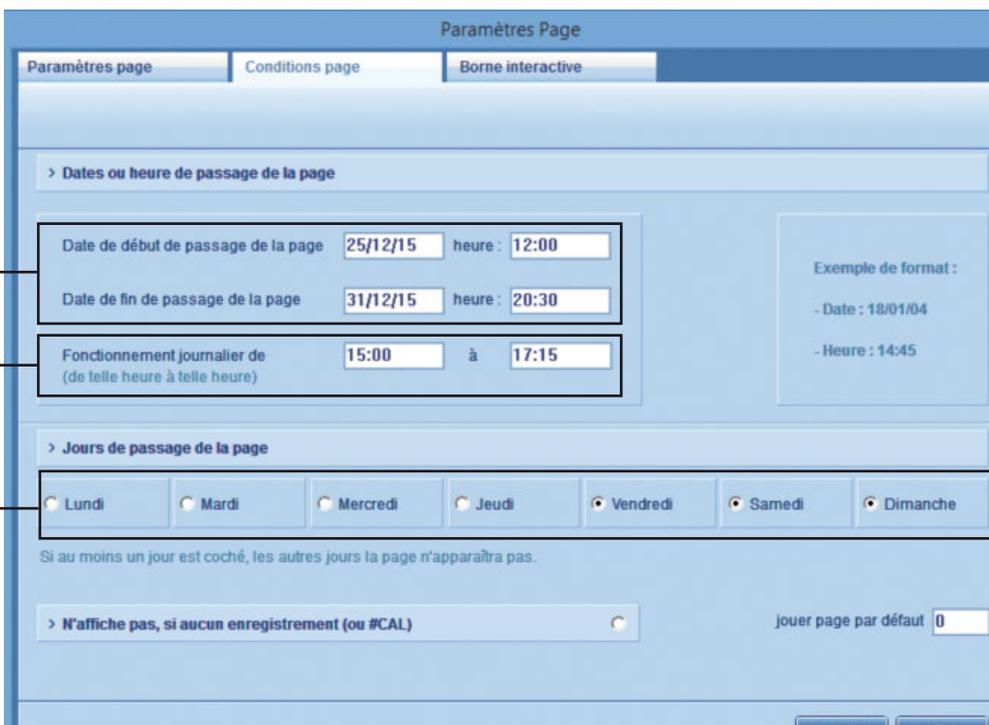
Temps d'attente final : c'est la durée totale d'affichage de la page. Dans l'exemple ci-dessus il y aura donc 3 secondes d'affichage de la page. Si vous avez d'autres types de boîtes sur cette page (texte, images, animations...) qui dépassent 3 secondes d'affichage, ce sera par défaut la durée de la dernière boîte qui déterminera la durée définitive de la page. Vous avez la possibilité de changer ce paramètre dans la grille : Fichier/Options/Diffuseur/ Diffusion en remplaçant le temps d'attente de la page coché dans le mode "à partir du début" par "à partir de la fin". Dans ce cas on attendra 3 secondes après l'effet de la dernière boîte de la page avant de passer à la page suivante.

IV. 3. C. Conditions horaires

Vous pouvez attribuer à chaque page d'une émission des contraintes de diffusion (date et heure de passage) indépendamment des autres pages et ceci sans pour autant intervenir au jour le jour sur vos émissions. Vous pouvez ainsi planifier la diffusion d'une émission page à page dès sa conception : chaque événement contenu sur une page ne sera diffusé que si la date du jour est comprise dans les conditions de passage liées à cette page. Pour ce faire, cliquez sur l'onglet conditions page, vous disposez alors de trois possibilités :

- Donner une date de début de passage et de fin de passage avec également la possibilité de gérer une heure précise de début et de fin de diffusion - **exemple 1**. Dans l'exemple 1, la page va être jouée à partir du 25 décembre à midi jusqu'au 31 décembre à 20h30.
- Donner un créneau horaire de diffusion de la page au sein d'une même journée - **exemple 2**. Vous permet d'insérer une page uniquement de telle à telle heure même si elle fait partie d'une émission qui va tourner en boucle toute la journée. Dans l'exemple 2, la page va apparaître dans la journée uniquement de 15h00 à 17h15.
- Donner une ou plusieurs journées à la diffusion de votre page - **exemple 3**. Dans l'exemple 3, votre page va être diffusée tous les vendredis, samedis et dimanches. Pour davantage de précision, cette fonction est cumulée avec les dates de début et de fin de passage ainsi qu'avec les fonctionnements journaliers de telle heure à telle heure.

Exemple 01 : Date de début de passage et de fin de passage + horaires de fin et début



The screenshot shows the 'Paramètres Page' window with three tabs: 'Paramètres page', 'Conditions page', and 'Borne interactive'. The 'Conditions page' tab is active. It contains several sections:

- > Dates ou heure de passage de la page**: This section has two rows of input fields. The first row is labeled 'Exemple 1' and shows 'Date de début de passage de la page' as 25/12/15 and 'heure' as 12:00. The second row is labeled 'Exemple 2' and shows 'Date de fin de passage de la page' as 31/12/15 and 'heure' as 20:30.
- Fonctionnement journalier de (de telle heure à telle heure)**: This section is labeled 'Exemple 2' and shows a time range from 15:00 to 17:15.
- > Jours de passage de la page**: This section is labeled 'Exemple 3' and shows radio buttons for the days of the week: Lundi, Mardi, Mercredi, Jeudi, Vendredi (selected), Samedi, and Dimanche.

Below these sections, there is a note: 'Si au moins un jour est coché, les autres jours la page n'apparaîtra pas.' At the bottom, there is a checkbox for '> N'affiche pas, si aucun enregistrement (ou #CAL)' and a field for 'jouer page par défaut' set to 0. 'Annuler' and 'OK' buttons are at the bottom right.

TV Tools reconnaît deux types de format d'image pour les boîtes images : les images opaques au format **BMP** ou **JPEG** et les images détournées au format **TGA 32 bits** ou **PNG**. Contrairement à la boîte fond, les images contenues dans les boîtes images peuvent être de toutes tailles. Dans les deux cas, veillez cependant à ce qu'elles soient enregistrées dans une résolution de 72 DPI et en mode RVB (dans les options d'enregistrement du fichier, cochez "non" pour l'entrelacement).



IV. 4. A. Création d'une boîte image

Pour créer une boîte image, il suffit de cliquer sur l'icône "image" de la palette d'outils de création avec le bouton gauche de la souris. Vous pouvez alors choisir votre image grâce à l'explorateur Windows dans le répertoire ou les sous-répertoires de C:\tvtools\images. Pour ouvrir votre image, double-cliquez dessus : l'image viendra se placer tout en haut à gauche de la zone de travail.



IV 4. B. Modification d'une boîte image

- Pour **déplacer** une boîte, cliquez sur le bouton gauche de la souris et déplacez la boîte en maintenant le bouton enfoncé. Relâchez le bouton de la souris dès que l'image est à l'emplacement voulu. Vous pouvez également la déplacer avec les flèches du pavé directionnel.
- Pour **redimensionner** une boîte image, placez vous sur les bords de celle-ci et étirez-la. Vous pouvez la déformer de façon plus précise (pixel par pixel) avec les flèches du pavé directionnel tout en maintenant la touche "ctrl" enfoncé. En ajoutant "ctrl" et "shift" vous déformez la boîte de 10 pixels en 10 pixels. En cliquant sur le bord en bas à droite de la boîte en maintenant la touche "shift" enfoncé, vous redimensionnez votre image en conservant le rapport hauteur-largeur.

IV. 4. C. Effets et paramètres d'une boîte image

- Une boîte image dispose d'un effet d'apparition et de disparition et de multiples effets et sous-effets. Vous pouvez également attribuer vos temporisations, placer un fondu d'apparition et de disparition en complément des autres effets, et choisir de placer votre image sur l'un des 4 calques disponibles sur la page. Ceci afin de pouvoir superposer les images tout en gardant la possibilité de les sélectionner et d'agir dessus manuellement. Par défaut chaque nouvelle image est en Layer 1. Choisissez ensuite le numéro de calque que vous voulez voir dans la zone de travail par l'intermédiaire des icônes Layers (Tous, 1, 2, 3 ou 4) de la fenêtre d'outils.
- Notez que si vous ne donnez ni effets ni temporisation, les images arrivent en même temps que le fond et avec l'effet de la boîte fond.
- Pour utiliser des images détournées enregistrez-les aux formats TGA ou PNG. La transparence des images TGA et PNG est automatiquement reconnue par TV Tools.
- Vous n'êtes pas limité par le nombre de boîtes images sur une page.



La barre d'opacité de la palette d'outils de travail permet de régler le pourcentage de transparence des images. Par défaut chaque boîte image est opaque à 100% ; la modification de son taux d'opacité sera effective sur toute sa durée de visualisation à l'écran.

IV. 4. D. Fenêtre “Effets Image et Texte”

Une fenêtre spécifique permet d’attribuer des ombres et des rotations en 3D sur vos boîtes images. Pour disposer de cette palette, allez dans le menu **“fenêtre”** du haut de l’écran puis choisissez **“Effets Images et Texte”** (ou raccourci clavier : touche de fonction F4).

Attention : la plupart des fonctionnalités sont principalement applicables aux boîtes textes. Sur le visuel ci-dessous les zones non utilisables pour les boîtes images sont volontairement grisées.

Fenêtre “Effet Image et Texte”

Ces trois jauges permettent de gérer la distance de l’ombre par rapport au texte, la quantité de flou (du plus net au plus flou) et l’intensité de l’ombre (du plus transparent vers le plus opaque).

Rotation sur l’axe ou les axes de votre choix (possibilité de cumuler) en fonction des effets d’apparition et de disparition attribués à la boîte. Vous pouvez faire varier le nombre de tours en fonction des 3 vitesses : V1, V2 ou V3.

IV. 5. A. Création d'une boîte texte ■

Pour créer une boîte texte, il suffit de cliquer sur l'icône correspondant sur la barre d'outils de création avec le bouton gauche de la souris : un rectangle avec la mention "nouvelle boîte texte" va automatiquement apparaître dans l'angle supérieur gauche de la zone de travail. Ce rectangle de contours blancs et noirs délimitera les bords de la boîte. Pour la saisie de votre texte, faites un double-clic de souris sur la boîte : le curseur de texte va apparaître en clignotant.



IV. 5. B. Modification d'une boîte texte ■

Une boîte texte dispose de deux modes : un "mode d'**édition**" où un curseur vous permet de faire votre saisie dans la boîte tout comme n'importe quel traitement de texte, et un "mode **sélection**" grâce auquel on peut agir sur la taille et l'emplacement de la boîte. **Changement de mode :**

- Pour passer du mode édition au mode sélection : cliquez une fois en dehors de la boîte.
- Pour passer du mode sélection au mode édition : cliquez deux fois dans la boîte.

- Pour déplacer une boîte texte, cliquez sur le bouton gauche de la souris et déplacez la boîte en maintenant le bouton enfoncé. Relâchez le bouton de la souris dès qu'elle sera à l'emplacement voulu.

- En mode édition, vous pouvez copier, couper et coller du texte ou des portions de texte d'une autre boîte texte, mais aussi importer du texte entre TV Tools et un logiciel de traitement de texte par le biais du presse papier de Windows.

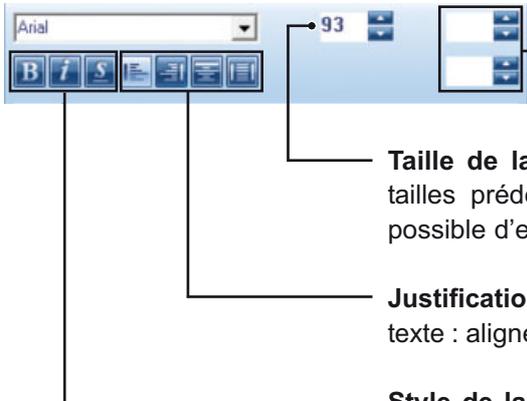
IV. 5. C. Saisie du texte ■

La saisie et la mise en page de votre texte se gère par l'intermédiaire des **outils dédiés aux boîtes texte** de la palette des outils de création de boîte.



Choix de la police : menu déroulant qui permet de sélectionner la ou les polices de votre choix dans le répertoire "fonts" de Windows. Les polices disponibles sont donc celles installées sur votre station de travail dans le menu Windows "polices" ou "fonts". Vous pouvez utiliser plusieurs polices avec différents attributs (taille, couleur...) dans la même boîte texte.

Attention : veillez à n'utiliser dans vos émissions que les polices **True Type** (polices marquées d'un double "T") et non pas les polices écrans. Pensez également à installer les mêmes "polices" utilisées par votre PC-design sur le ou les PC-players.



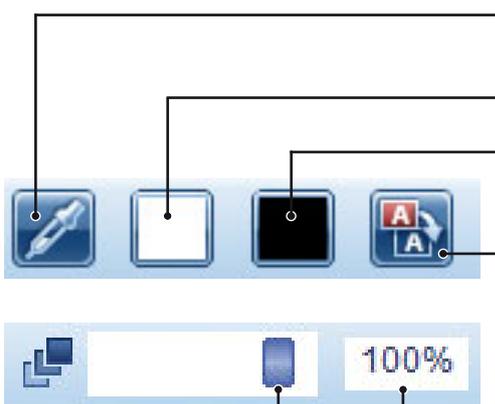
Interlignage et espacement : permet de gérer l'espacement entre les lignes ou entre les lettres. Vous pouvez saisir les valeurs de votre choix.

Taille de la police : vous pouvez choisir parmi une liste de tailles prédéfinies allant de 8 à 72 points. Il est également possible d'entrer une valeur précise en tapant dans cette case.

Justification : vous disposez de 4 modes de justification de votre texte : aligné sur la gauche, aligné sur la droite, centré, ou étalé.

Style de la police : vous pouvez attribuer à votre texte les 3 styles suivants : gras, italique et/ou surligné.

IV. 5. D. Couleur et transparence



Pipette : permet de mémoriser une couleur de lettrage et/ou de fond d'une boîte texte.

Couleur du lettrage

Couleur de fond : fond de la boîte de texte et/ou couleur unie de la page.

Retour transparence : pour restaurer la transparence du fond de la boîte texte.

Barre d'opacité : permet de donner une transparence aux boîtes textes, images et animations.

 Cliquez sur la boîte texte de votre choix puis sur l'icône pipette : la couleur du texte et celle du fond de la boîte sélectionnée seront mémorisées dans les deux cases de couleur de la palette d'outils.

- **Pour coloriser des lettres** : cliquez sur la première case de couleur à gauche de la palette d'outils en prenant bien soin d'avoir sélectionné au préalable la lettre ou le groupe de mot que vous voulez mettre en couleur.
- **Pour coloriser le fond de la boîte texte** : cliquez sur la seconde case à droite de la palette d'outils, sachant que chaque nouvelle boîte texte dispose par défaut d'un fond transparent.
- **Pour donner une couleur unie à la page** : Si vous ne voulez pas mettre une image en boîte de fond sur une page mais uniquement une couleur unie, vous pouvez choisir une couleur en cliquant sur cette même case à gauche de la palette d'outils. Ceci à condition qu'aucune boîte ne soit sélectionnée.



❶ **Couleur de lettre** : pour donner une couleur au texte sélectionné. Vous pouvez avoir plusieurs couleurs au sein de la même boîte texte.

❷ **Couleur de fond** : vous pouvez choisir entre deux modes : “plein” ou “transparent” pour le fond des boîtes texte. En mode plein vous pouvez choisir une couleur unie dans la palette de couleur.

Palette de couleur : cette fenêtre est accessible en cliquant sur la case de couleur texte ou la case de couleur fond de la palette d'outils. Vous pouvez taper des valeurs en mode RVB pour obtenir une couleur de référence. Vous avez également la possibilité d'ajouter et de mémoriser votre gamme de couleurs personnalisées pour obtenir votre propre charte : pour ceci définissez une couleur et appuyez ensuite sur le bouton “ajouter aux couleurs personnalisées”.



Le bouton “**mode transparent**” de la boîte texte : si vous avez préalablement attribué une couleur de fond à une boîte texte, en cliquant sur cet icône vous pouvez à tout moment retrouver la transparence d'origine de votre boîte.

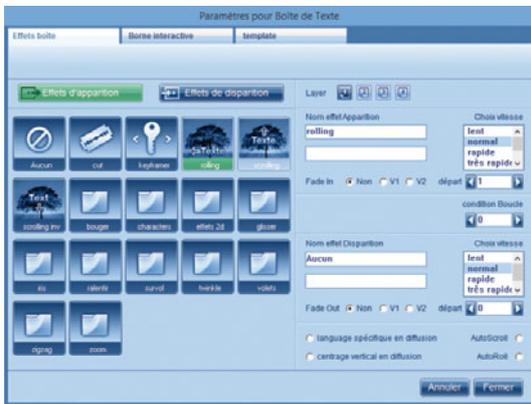


La barre d'opacité : elle permet de régler, grâce au slider le pourcentage de transparence des boîtes textes, mais aussi image et animation. Par défaut chaque boîte est opaque à 100%. Vous pouvez la rendre transparente soit en jouant avec le curseur ou soit en tapant directement une valeur de pourcentage dans la case à droite de la jauge.

IV. 5. E. Effets et paramètres d'une boîte texte

- Tout comme la boîte image, la boîte texte dispose d'un effet d'apparition et de disparition. Mais par rapport aux boîtes images, vous disposez de deux effets supplémentaires spécifiques au texte : l'**effet rolling** (permet de faire un déroulement horizontal du texte à l'intérieur de la boîte texte) et l'**effet scrolling** (permet de faire un défilement vertical du texte). Dans ces deux cas, tapez votre texte sans vous soucier de la mise en forme, TV Tools fera automatiquement le défilement ou le déroulement compte tenu de la vitesse que vous attribuez à votre boîte (lent, normal, rapide ou très rapide). La visibilité du texte sera limitée par les bords de la boîte : si vous voulez obtenir un défilement du texte sur tout l'écran étirez votre boîte texte d'un bout à l'autre de l'écran.

Exemple d'effet rolling de la boîte texte : le texte va défiler quelque soit sa longueur de droite à gauche sur la page (plus exactement du bord droite au bord gauche de la boîte texte). Vous pouvez faire varier la vitesse de défilement en lent, normal, rapide ou très rapide).



Exemple d'effet scrolling de la boîte texte : le texte va se dérouler cette fois-ci du bas vers le haut (plus exactement du bord bas au bord haut de la boîte texte). Vous pouvez faire varier la vitesse de déroulement en lent, normal, rapide ou très rapide).



Vous pouvez paramétrer votre effet rolling ou scrolling avec des paramètres supplémentaires :
 Le paramètre "1" : permet de cycler un rolling pendant la durée de la page.
 Le paramètre "2" : permet également de cycler la boîte texte sur la page avec une procédure de mise à jour du contenu dans le cas d'utilisation de variables telles que #FIC ou #RSS par exemple.

IV. 5. F. Fenêtre “Effets Image et Texte”

Une fenêtre spécifique permet d’attribuer des effets aux lettres et images tels que l’ajout d’ombrage, la mise en volume du texte par l’extrusion, la possibilité de choisir un cadrage en bordure de la boîte texte, l’insertion d’image dans les lettres ou sous forme de textures mappées sur le fond de la boîte texte. Pour disposer de cette palette, allez dans le menu “fenêtre” du haut de l’écran et choisissez “Effets Images et Texte” (ou raccourci clavier : touche de fonction F4).

Ces effets de lettrage vous permettent plus de créativité dans vos pages notamment si elles sont composées de peu d’éléments graphiques. Toutes les modifications que vous faites sur la boîte de texte sont directement visibles en mode édition.

Fenêtre “Effet Image et Texte”

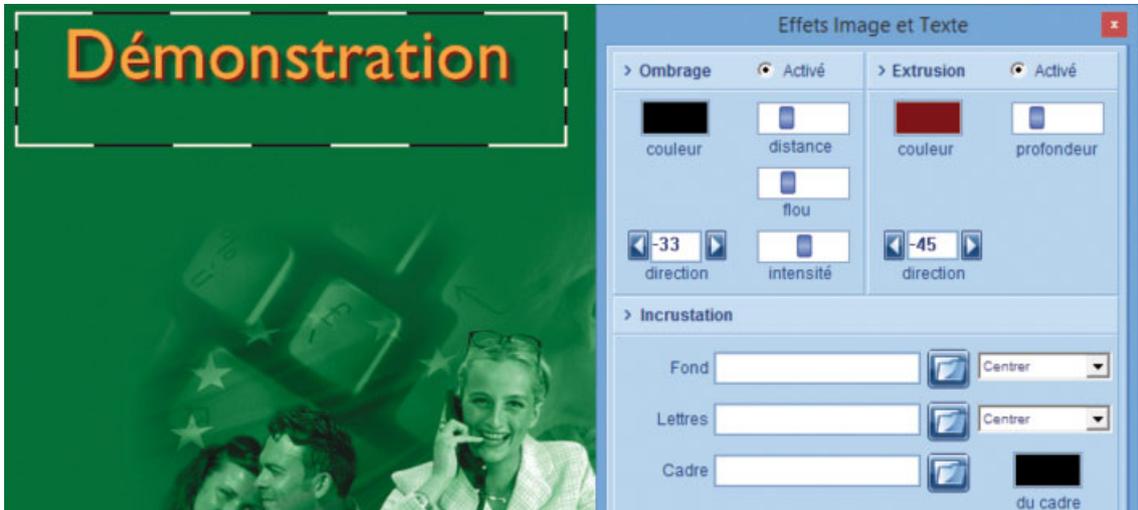
Ces trois jauges permettent de gérer la distance de l’ombre par rapport au texte, la quantité de flou (du plus net au plus flou) et l’intensité de l’ombre (du plus transparent vers le plus opaque).

The screenshot shows the 'Effets Image et Texte' window with the following sections and annotations:

- Ombrage:** Includes an 'Activé' checkbox, a 'couleur' selector (black), a 'distance' slider, a 'flou' slider, and a 'direction' spinner set to 15. Annotations include 'Activation de l’ombrage.', 'Couleur d’ombrage.', and 'Orientation de l’ombre.'
- Extrusion:** Includes an 'Activé' checkbox, a 'couleur' selector (orange), and a 'profondeur' slider. Annotations include 'Activation de l’extrusion.' and 'Couleur et valeur d’extrusion du texte.'
- Incrustation:** Features 'Fond' (eau3rond.png), 'Lettres' (A01.bmp), and 'Cadre' (cadre1.tga) fields, each with a 'Centre' dropdown. Annotations include 'Choix de l’image à incorporer dans le fond de la boîte texte.', 'Choix de l’image à incorporer dans le lettrage.', and 'Affichage des images de fond et de lettres en mode centrer, étirer ou mosaïque.'
- Rotation:** Shows 'X' (24), 'Y' (23), and 'Z' (28) values with a 'Rez' button. Annotations include 'Remise à zéro des valeurs de rotation.' and 'Rotation en 3D sur les axes X, Y, et Z.'
- Dégradé:** Includes an 'Activé' checkbox, two 'couleur' selectors (yellow and red), and directional arrows. Annotations include 'Activation du dégradé.' and 'Choix des deux couleurs attribuées au dégradé.'
- Annotations:** 'Orientation de l’extrusion.' points to the 'direction' spinner in the Extrusion section. 'Choix du type de cadre à insérer autour de la boîte texte et choix de sa couleur.' points to the 'Centre' dropdowns. 'Choix du type de dégradés (linéaire, radial et losange).' points to the directional arrows.

Rotation sur l’axe ou les axes de votre choix (possibilité de cumuler) en fonction des effets d’apparition et de disparition attribués à la boîte. Vous pouvez faire varier le nombre de tours en fonction des 3 vitesses : V1, V2 ou V3.

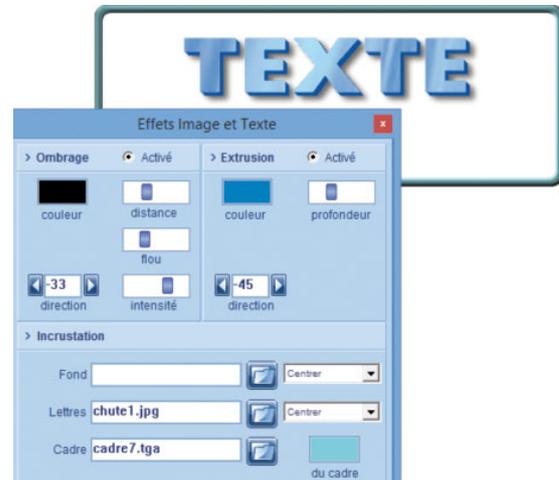
IV. 5. F. Fenêtre “Effets Image et Texte”



Exemple 1 : Application d'une ombre noire et une couleur d'extrusion avec une profondeur. Dans cet exemple la boîte de texte reste transparente sur la page.



Exemple 2 : Application d'une ombre noire et d'une image en fond de boîte. Ces images peuvent être aux formats bmp, tga ou png si vous voulez bénéficier de la transparence. En cliquant sur l'icône ouvrir vous êtes par défaut dans le dossier "pattern" où vous disposez de plus de 300 formes prédéfinies. Vous pouvez y placer vos propres motifs, découpes ou textures. Dans cette exemple, cette boîte texte dispose également d'un effet de rotation (voir page précédente).

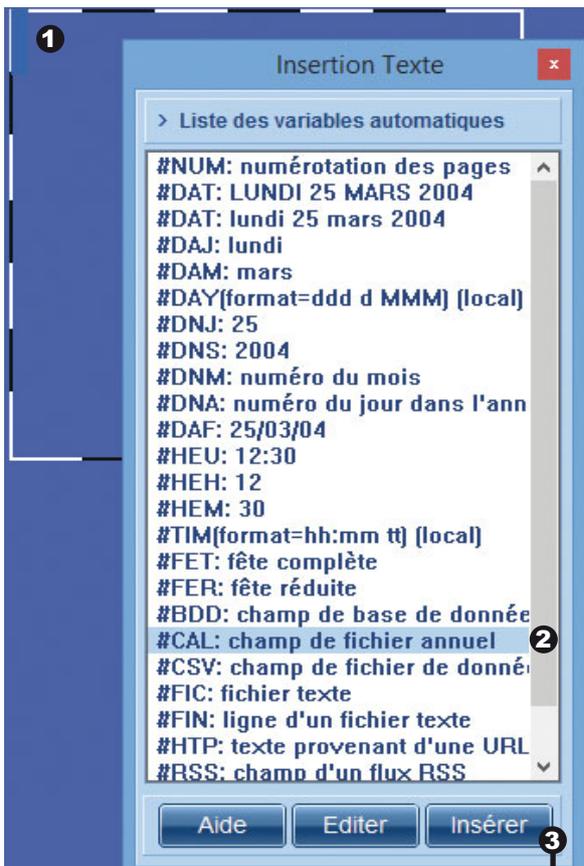


Exemple 3 : Application d'une image en incrustation dans le lettrage, d'une couleur et une profondeur d'extrusion ainsi qu'un modèle de cadre. Chaque cadre modèle peut être colorisé en choisissant sa couleur dans la case couleur de cadres.

IV. 5. G. La fenêtre insertion texte

TVTools permet d'inclure certaines fonctions préprogrammées en insérant des codes dans une boîte texte. Ces codes sont disponibles par la fenêtre "insertion texte". Pour afficher cette fenêtre, allez dans le menu "fenêtre" du haut de l'écran et choisissez "insertion texte" (ou raccourci clavier : touche de fonction F3).

Fenêtre "Insertion texte"



❶ Pour implémenter un code dans une boîte texte, double-cliquez avant tout dans une boîte texte pour vous mettre en mode édition (mode utilisé pour la saisie du texte).

❷ Puis sélectionnez dans la fenêtre "insertion texte" la variable de votre choix dans la liste ci-contre.

❸ Cliquez ensuite sur le bouton "insérer" : Certaines variables font appel à un fichier externe à TV tools qu'il vous faut spécifier (comme #BDD, #CAL, #FIC, #FIN, #HTP et #RSS).



❹ Une fenêtre va alors s'ouvrir pour que vous puissiez indiquer l'emplacement du fichier à inclure.

Après validation, la variable va se placer dans la boîte texte sous forme de code. Elle sera remplacée par les informations qui y sont rattachées seulement en mode lecture de la page.

IV. 5. G. La fenêtre insertion texte

Ci-dessous la liste des insertions automatiques disponibles dans TV Tools et leurs fonctions.

#NUM	Numéro de la page au sein de l'émission (1/10)
#DAT	Date complète du jour sous la forme majuscule ou minuscule au choix (lundi 26 octobre ou LUNDI 26 OCTOBRE)
#DAJ	Nom du jour (lundi)
#DAM	Nom du mois (octobre)
#DNJ	Numéro du jour dans le mois (26)
#DNM	Numéro du mois (10)
#DNA	Numéro de l'année (2002)
#DAF	Date complète du jour sous forme de chiffres (26/10/02)
#HEU	Heure actuelle complète (15:12)
#HEH	Heure seule (15)
#HEM	Minutes uniquement (12)
#FET	Nom des Saints du jour - exemple : la fête des Thérèse, Teresa, Aurélie
#FER	Nom du Saint du jour (réduite à un seul saint) (la fête des Thérèse)
#RTF"C:\fichier.rtf".	Cette variable permet d'intégrer au sein d'une boîte texte de TV Tools des fichiers textes pouvant provenir de Word, Wordpad ou autres traitements de texte, tout en conservant leurs différents attributs d'origine (tailles de polices, couleurs, etc...).
#BDD	Insertion de champs provenant d'une base de données (Microsoft Excel) dans une boîte texte.
#CAL"C:\fichier.txt"	Insertion d'un fichier texte lié à un agenda journalier automatique.
#CSV"C:\fichier.txt"3,2.	Insertion d'un fichier texte avec des champs délimités. Possibilité de gérer également images.
#FIC"C:\fichier.txt"	Insertion d'un fichier texte externe au format "txt" avec la possibilité de donner les mêmes attributs (police, taille, couleur effets) à l'ensemble du texte.
#FIN"C:\fichier.txt"2.	Fonction #FIC avancée qui permet d'importer dans une boîte texte la ligne de votre choix. Dans cet exemple le chiffre "2" va afficher la troisième ligne du fichier texte (la première ligne correspond à 0).
#HTP	Insertion d'un contenu texte dans la boîte texte provenant d'une page avec une URL.
#RSS	Insertion et paramétrage de flux RSS dans une boîte texte.

IV. 5. G. La fenêtre insertion texte

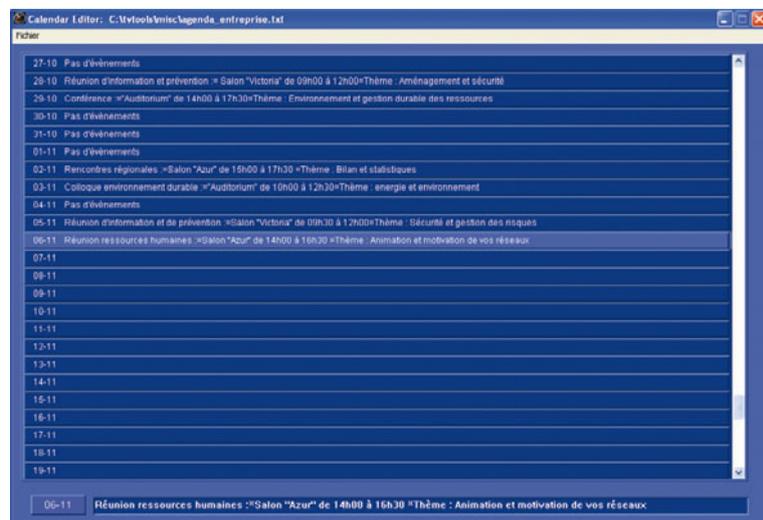
Chaque variable incorporée dans une boîte texte dispose des mêmes fonctionnalités et attributs que le texte courant : choix et taille de la police, couleur, effets sur le texte (ombre, extrusion) et effets d'apparition et de disparition de la boîte.

Exemple de la variable automatique #CAL

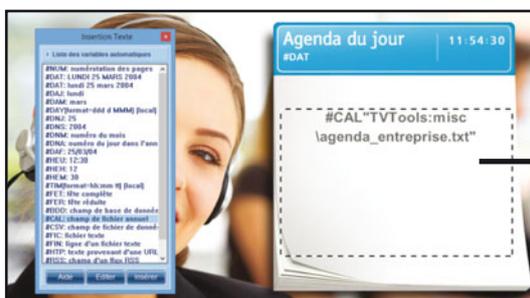
La variable **#CAL** s'appuie sur un fichier au format "txt" similaire à celui des "Fetes.txt". Vous pouvez créer votre fichier de texte annuel depuis l'éditeur de grilles dans l'onglet "Extras/Editeur de Calendriers". Nous allons utiliser cet éditeur afin de simuler un exemple d'agenda d'entreprise.



1 Première étape : dans "L'éditeur de Calendriers" sélectionnez une ligne de la liste en fonction de la date. Puis faites votre saisie dans la zone textuelle en bas. Pour valider, cliquez sur la ligne suivante. Renouvelez ainsi l'opération avec l'ensemble des dates que vous voulez entrer, puis sauvez votre fichier "texte" dans le menu "Fichier/Sauver".



Remarque : si vous désirez faire des retours à la ligne forcés dans votre mise en page, tapez le symbole "¶" (touche \$) à chaque fois que vous souhaitez faire un saut de ligne.

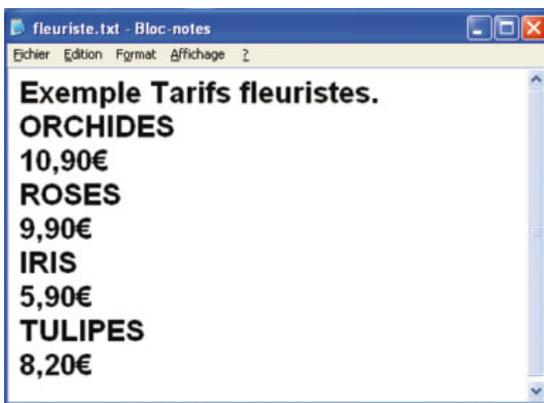


2 Deuxième étape : dans l'éditeur d'émissions double-cliquez dans une boîte texte (mode édition), puis choisissez la variable **#CAL** dans la fenêtre "insertion texte". Validez cette fonction en cliquant sur le bouton "insérer" puis indiquez dans l'explorateur Windows l'emplacement de votre fichier texte à insérer.

3 Troisième étape : Donnez des attributs au texte (choix de couleur et typo) puis visualisez la page en mode lecture afin de vérifier que le contenu affiché est bien conforme à la date du jour.

IV. 5. G. La fenêtre insertion texte
Exemple de la variable automatique #FIN

La variable **#FIN** s'appuie également sur un fichier au format "txt". Plutôt que d'insérer du texte en bloc, vous pouvez choisir la ou les lignes à faire apparaître en leur spécifiant à chacune des attributs de texte pouvant être différents. Par contre, vous ne pouvez insérer qu'une seule fonction **#FIN** à la fois. Il faudra donc placer dans la boîte texte autant de variables que de champs de texte devant figurer sur la page. Dans l'exemple suivant, nous simulons la fluctuation automatisée des prix de diverses compositions florales dans une coopérative de fleuristes :



1 Première étape : tapez la liste des bouquets de fleurs et leurs prix ligne par ligne dans un fichier txt sous Wordpad. Il suffira juste de modifier ce fichier texte pour la mise à jour de la diffusion. Ce qui permet l'intervention de n'importe quel utilisateur n'ayant même aucune notion sur le système TV Tools.

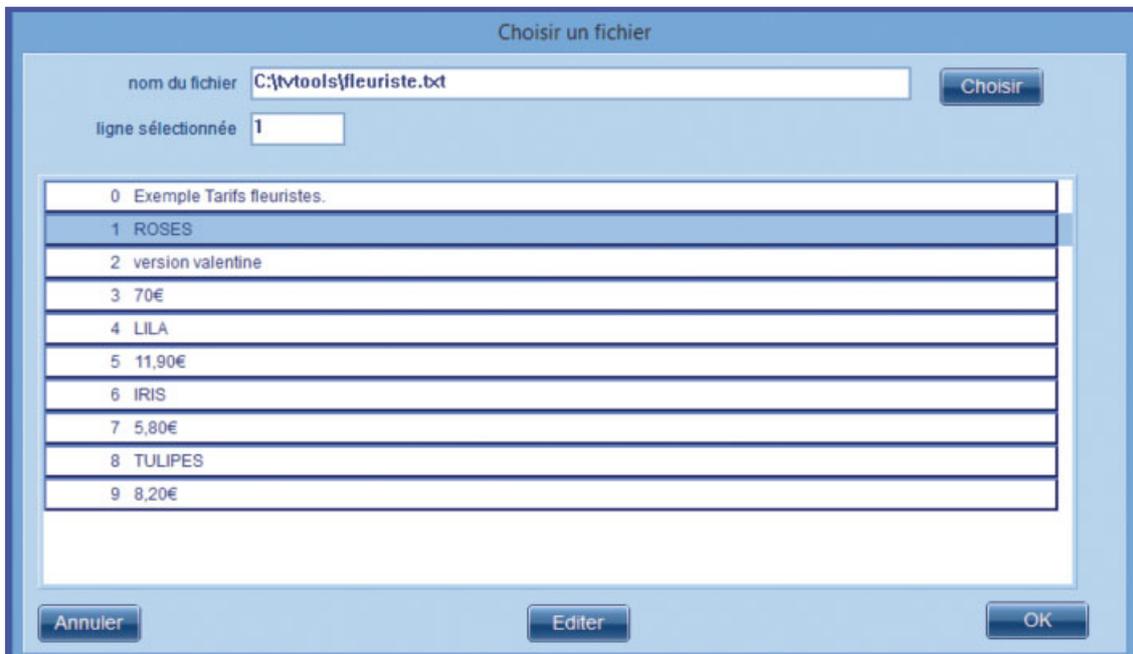
Attention : la première ligne du fichier texte (dans cet exemple "Exemple Tarifs fleuristes") est reconnue par TV Tools comme la ligne 0. La ligne 1 sera donc "ORCHIDES".



2 Deuxième étape : double-cliquez dans la boîte texte pour passer en mode édition, puis choisissez la variable **#FIN** dans la liste de la fenêtre "insertion texte". Pour valider la fonction cliquez sur le bouton "insérer".



3 Troisième étape : Spécifiez l'emplacement du fichier texte (au format "txt") à insérer en cliquant simplement dessus dans la fenêtre de l'explorateur de Windows, comme ci-contre.

IV. 5. G. La fenêtre insertion texte
Exemple de la variable automatique #FIN (suite...)


4 **Quatrième étape** : le menu ci-contre reproduit le fichier texte d'origine au format "txt" en une suite de lignes cliquables. Sélectionnez dans la liste la ligne que vous voulez insérer puis validez votre choix avec le bouton "OK". Au besoin, vous pouvez directement intervenir sur le fichier texte d'origine avec Wordpad en cliquant sur le bouton "Editer" en bas de ce menu.



• Aperçu de la boîte texte en mode édition de texte ou en mode normal dans l'éditeur d'émissions.



• Aperçu du rendu de la boîte texte à la lecture de l'émission dans l'éditeur d'émissions ou à la diffusion.

IV 5. G. La fenêtre insertion texte
Exemple de la variable automatique #RSS

Les flux RSS (Real Simple Syndication) permettent de diffuser les informations d'un site internet sans le visiter. En indiquant l'URL d'un flux, la variable **#RSS** va mettre à jour en temps réel le contenu pour diffuser les dernières informations.

1 Première étape : double-cliquez dans la boîte texte pour passer en mode édition, puis choisissez la variable **#RSS** dans la liste de la fenêtre "insertion texte". Pour valider la fonction cliquez sur le bouton "insérer".

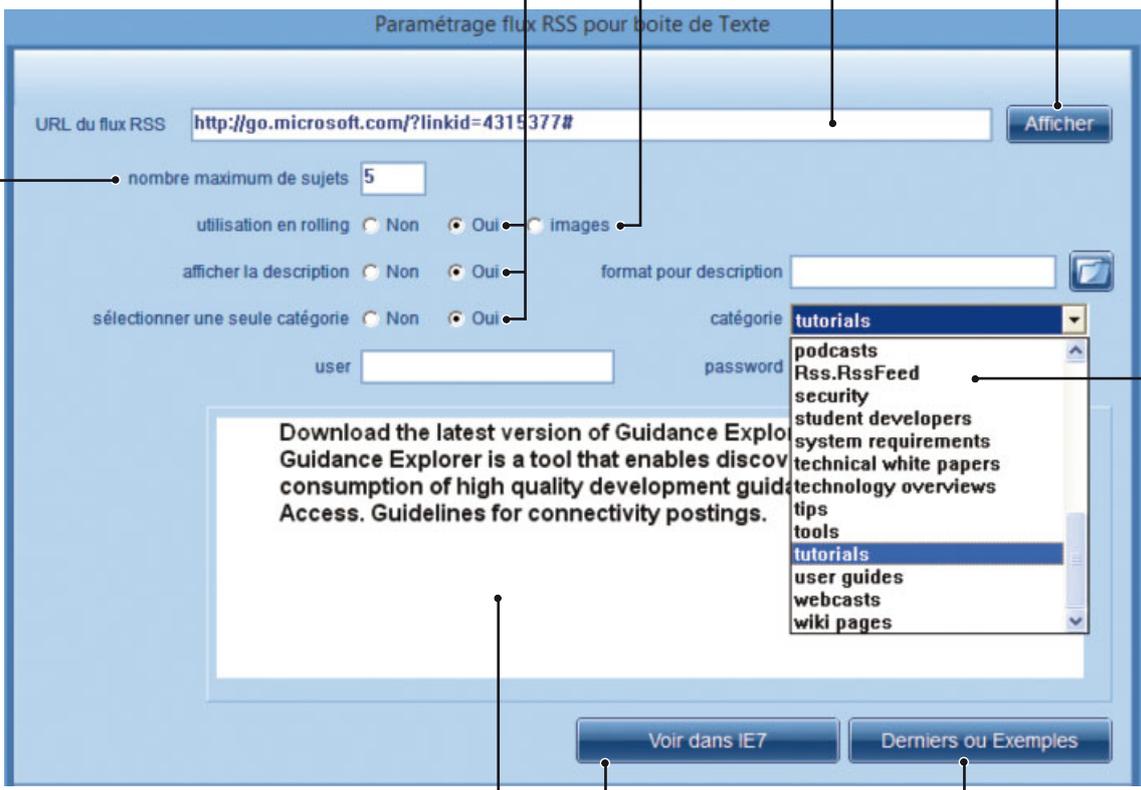
2 Deuxième étape : entrez l'URL du flux RSS de votre choix dans la fenêtre "Paramétrage flux RSS".

Possibilité d'insérer les images pouvant être contenues dans les flux dans la boîte texte.

Possibilités de jouer les flux RSS en rolling, d'afficher la description des flux en complément des titres et de sélectionner des catégories au sein des flux lorsqu'elles ont été définies.

Adresse URL du flux RSS

Afficher le contenu du flux dans le cadre de visualisation.



The screenshot shows the 'Paramétrage flux RSS pour boîte de Texte' window. It includes a text field for the RSS URL (http://go.microsoft.com/?linkid=4319377#), a button 'Afficher', and several configuration options: 'nombre maximum de sujets' (5), 'utilisation en rolling' (Oui), 'images' (Oui), 'afficher la description' (Oui), 'sélectionner une seule catégorie' (Oui), 'format pour description', 'catégorie' (dropdown menu), 'user', and 'password'. A preview window shows a snippet of text: 'Download the latest version of Guidance Explo... Guidance Explorer is a tool that enables discov... consumption of high quality development guid... Access. Guidelines for connectivity postings.' At the bottom, there are buttons 'Voir dans IE7' and 'Derniers ou Exemples'. A dropdown menu for categories is open, showing options like 'tutorials', 'podcasts', 'Rss.RssFeed', 'security', 'student developers', 'system requirements', 'technical white papers', 'technology overviews', 'tips', 'tools', 'tutorials', 'user guides', 'webcasts', and 'wiki pages'.

Nombre maximum de sujets que l'on désire diffuser.

Cadre de visualisation du flux RSS.

Aperçu du flux dans Internet Explorer 7.

Accès à la liste d'exemples de flux RSS ainsi qu'aux précédents flux utilisés.

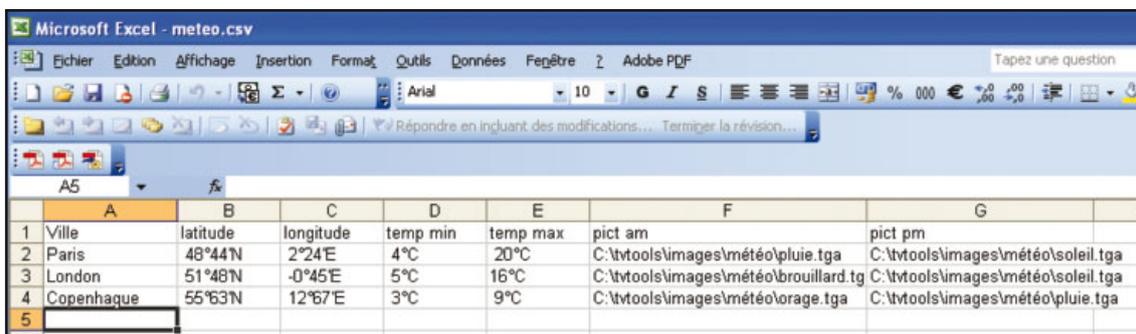
Liste des catégories liées au flux RSS.

IV. 5. G. La fenêtre insertion texte

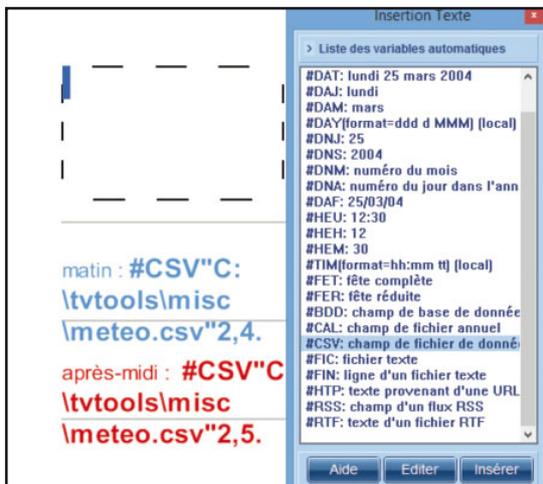
Exemple de la variable automatique #CSV

La variable **#CSV** s'appuie, comme son nom l'indique, sur un fichier texte aux champs délimités enregistré au format "csv". Dans l'exemple suivant, nous simulons une météo optimisée pour fonctionner de façon dynamique uniquement par la mise à jour du fichier csv.

- 1** **Première étape** : Création de votre fichier : ci-dessous un feuille Microsoft Excel avec les différents champs nécessaires. Enregistrez votre fichier au format CSV (séparateur : point-virgule).

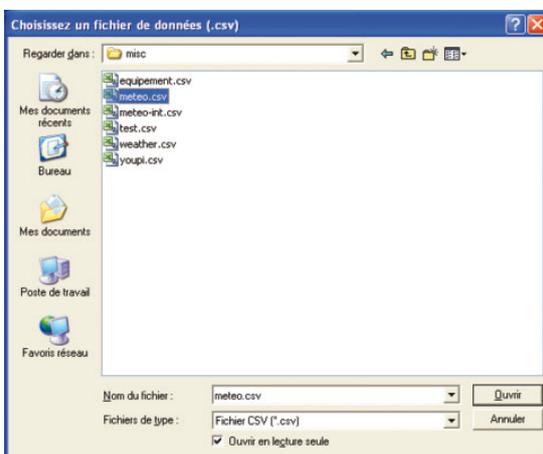


	A	B	C	D	E	F	G
1	Ville	latitude	longitude	temp min	temp max	pict am	pict pm
2	Paris	48°44N	2°24E	4°C	20°C	C:\tvtools\images\météo\pluie.tga	C:\tvtools\images\météo\soleil.tga
3	London	51°48N	-0°45E	5°C	16°C	C:\tvtools\images\météo\brouillard.tg	C:\tvtools\images\météo\soleil.tga
4	Copenhague	55°63N	12°67E	3°C	9°C	C:\tvtools\images\météo\orage.tga	C:\tvtools\images\météo\pluie.tga



matin : **#CSV**"C:
ltvtools\misc
meteo.csv"2,4.
après-midi : **#CSV**"C:
ltvtools\misc
meteo.csv"2,5.

- 2** **Deuxième étape** : double-cliquez dans une boîte texte pour passer en mode édition, puis choisissez la variable **#CSV** dans la liste de la fenêtre "insertion texte", puis validez la fonction en cliquant sur le bouton "insérer".



Choisissez un fichier de données (.csv)

Regarder dans : misc

Nom du fichier : meteo.csv

Fichiers de type : Fichier CSV (*.csv)

Ouvrir en lecture seule

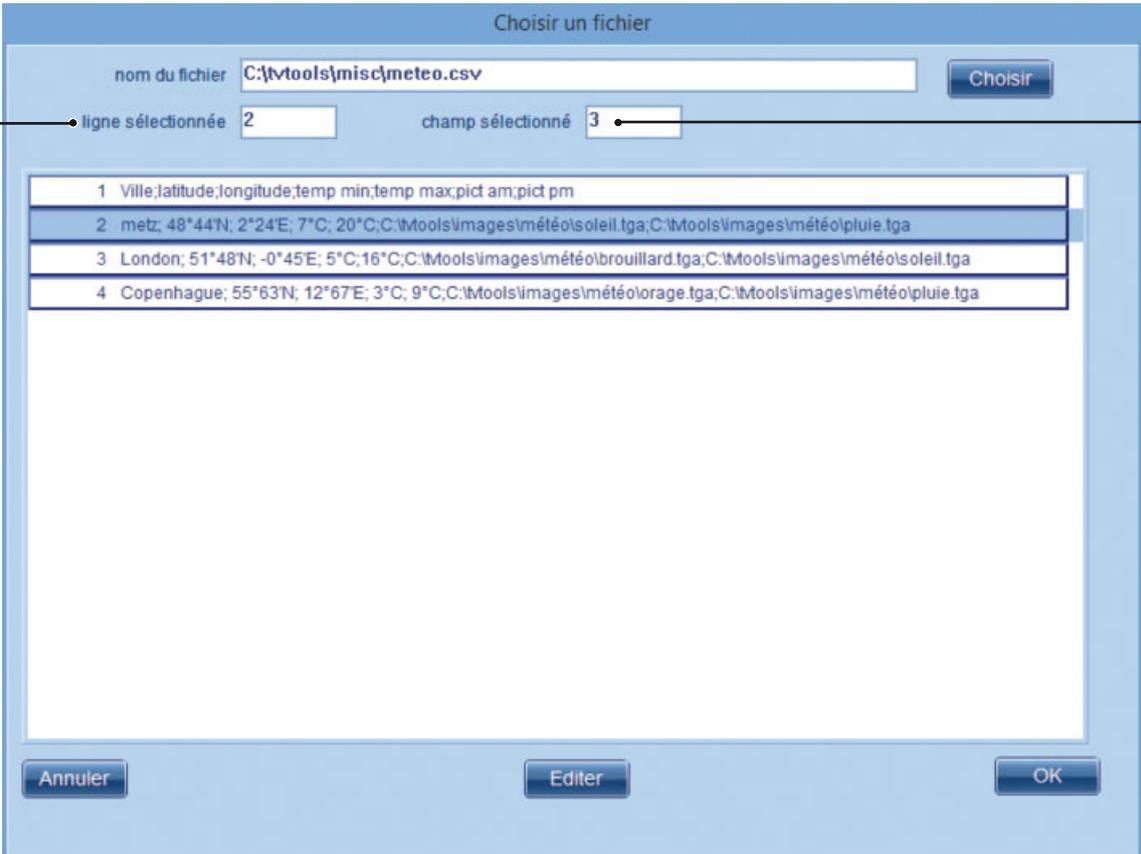
- 3** **Troisième étape** : Spécifiez l'emplacement du fichier "csv" à insérer dans la boîte en cliquant dessus dans la fenêtre de l'explorateur de Windows.

IV. 5. G. La fenêtre insertion texte

Exemple de la variable automatique #CSV

- 4** **Quatrième étape** : Cliquez sur la ligne choisie et tapez le numéro du champ que vous voulez insérer dans votre boîte texte.

Numéro de ligne à afficher Numéro de champ à afficher



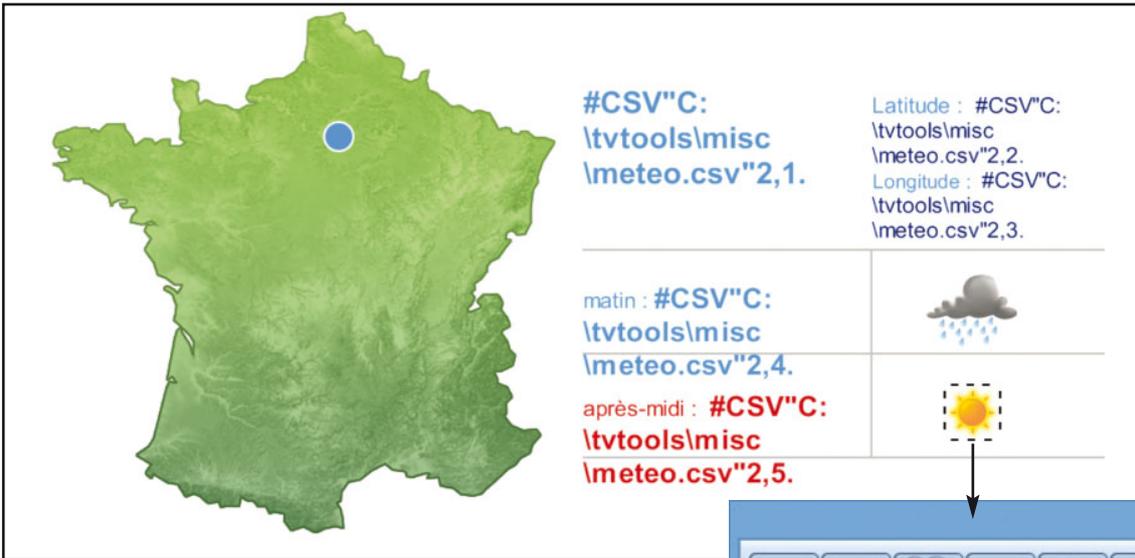
1	Ville;latitude;longitude,temp min,temp max;pict am;pict pm
2	metz; 48°44'N; 2°24'E; 7°C; 20°C;C:\tvtools\images\météo\soleil.tga;C:\tvtools\images\météo\pluie.tga
3	London; 51°48'N; -0°45'E; 5°C; 16°C;C:\tvtools\images\météo\brouillard.tga;C:\tvtools\images\météo\soleil.tga
4	Copenhague; 55°63'N; 12°67'E; 3°C; 9°C;C:\tvtools\images\météo\orage.tga;C:\tvtools\images\météo\pluie.tga

- 5** **Cinquième étape** : Procédez de la même manière pour chacune des boîte texte de votre page en suivant les étapes précédentes (2, 3 et 4).

IV. 5. G. La fenêtre insertion texte

Exemple de la variable automatique #CSV

⑥ **Sixième étape** : Pour insérer des images liées aux fichiers csv, ouvrez une des images que vous voulez utiliser en cliquant sur l'icône boîte image (NB : l'idéal est de prévoir préalablement des images de tailles identiques). Puis dans le menu "Fenêtre/Informations" à l'emplacement réservé au "nom de l'image" rentrez la ligne de commande **#CSV** "chemin et nom du fichier.csv" numéro de ligne, numéro du champ.



Emplacement où entrer la ligne de commande csv.
 N.B : en cas de modification, cliquez sur le bouton "Mise à jour" pour valider.



• Aperçu à la lecture de l'émission dans l'éditeur d'émissions ou à la diffusion.

IV. 5. G. La fenêtre insertion texte

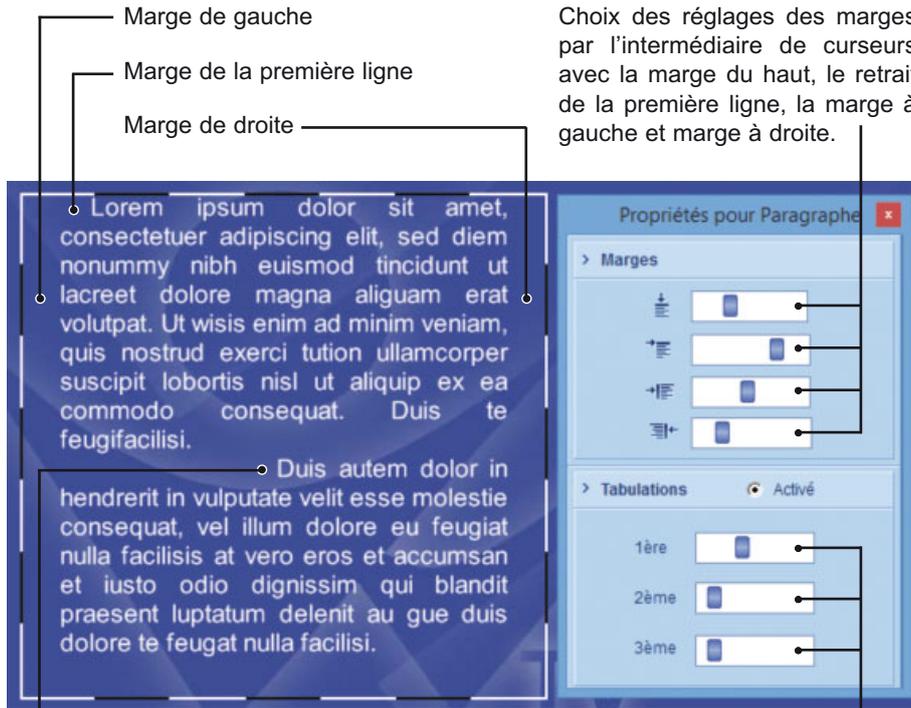
Chaque variable incorporée dans une boîte texte dispose des mêmes fonctionnalités et attributs que le texte courant : choix et taille de la police, couleur, effets sur le texte (ombre, extrusion) et effets d'apparition et de disparition de la boîte.

Remarques d'utilisation des variables :

- Il est possible de taper directement les variables automatiques dans une boîte texte sans appeler la fenêtre "insertion texte". L'activation des variables passe par la touche "**#**" (touches "alt Gr" + "3") et par un libellé en 3 lettres majuscules. Par exemple, le code **#HEU** sera remplacé par l'heure actuelle sous forme HH:MM (exemple 15:12).
- Les fonctions **#FET** ou **#FER** vont puiser leurs données dans un fichier texte (au format txt) accessible à l'adresse suivante : C:\tvtools\prive\Fetes.txt".
- Attention : si vous utilisez des variables dont la densité de texte est volumineuse ou est amenée à changer régulièrement (comme c'est le cas avec les **#FET** et **#RSS**), il vous est recommandé de construire des boîtes de texte suffisamment grandes ou d'attribuer des effets de défilements à la boîte texte (rolling ou scrolling). Ces deux effets sont particulièrement utilisés dans le cadre de textes dense à lire comme l'emploi de la fonction **#RSS**.
- Il est possible d'antidater un code pour obtenir par exemple la date du lendemain ou de la veille au lieu du jour même. On écrira alors **#DAF+1** pour le lendemain ou **#DAF-1** pour la veille. Pour les variables non incluses dans la fenêtre "insertion texte", il faudra mettre la syntaxe suivante : **#CAL"c:\tvtools\prive\urgences.txt"+1**.

IV. 5. H. La fenêtre paragraphe texte

Pour harmoniser la mise en page de vos textes vous disposez d'une fenêtre qui permet la gestion des marges et des tabulations au sein de vos boîtes textes. Pour disposer de cette palette, allez dans le menu "fenêtre" du haut de l'écran et choisissez "paragraphe texte" (ou raccourci clavier : touche de fonction F2).



Marge de gauche

Marge de la première ligne

Marge de droite

Choix des réglages des marges par l'intermédiaire de curseurs avec la marge du haut, le retrait de la première ligne, la marge à gauche et marge à droite.

Utilisation de la première tabulation.

Activation des tabulations : vous avez la possibilité de gérer 3 tabulations par boîte texte (allant de la gauche vers la droite).

NB : En mode de saisie de texte, à chaque fois que vous appuyez sur la touche de tabulation de votre clavier (Tab), un espace est inséré et le texte à droite du curseur se positionne sur la prochaine tabulation.

IV. 6. A. Création d'une boîte vidéo

Pour créer une boîte vidéo, cliquez sur l'icône correspondant sur la palette d'outils de création avec le bouton gauche de la souris pour faire apparaître la fenêtre de paramètres vidéo. Vous pouvez lire des vidéos aux formats AVI, DV natif, Dif, Windows Média Vidéo (wmv), Divx, Quicktime (mov), Mpeg 1, Mpeg 2 ou Mpeg 4 contenues dans le répertoire tvtools/videos.

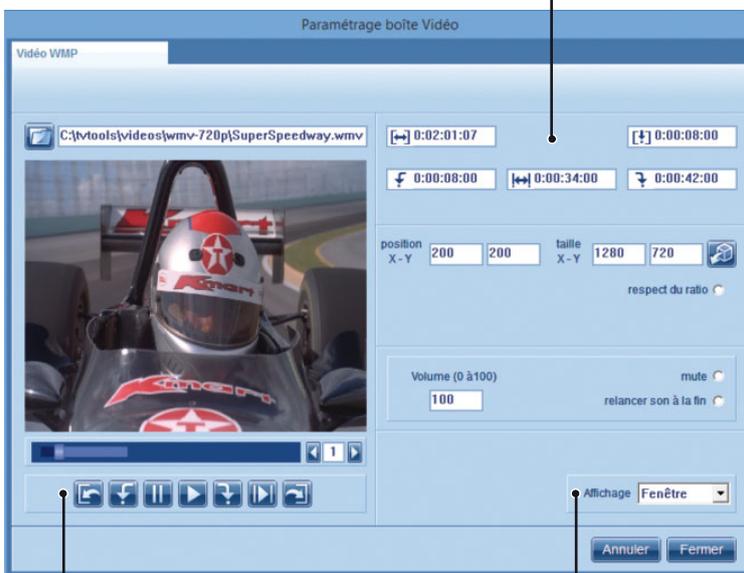


IV. 6. B. Paramètres d'une boîte vidéo

Il n'est possible de jouer qu'une seule boîte vidéo à la fois sur une page infographique. Les boîtes vidéo sont toujours en premier plan et donc systématiquement au-dessus de toutes les autres boîtes. Par défaut, la boîte vidéo s'ouvre automatiquement en **mode fenêtre**. Vous pouvez également donner une taille et une position à votre boîte par l'intermédiaire de la fenêtre "Informations" en cochant le lien pour conserver les proportions.

Fenêtre menu de la boîte vidéo

Repères time-code de la séquence : Ils permettent de connaître la durée totale de la séquence vidéo d'origine, la position du curseur, le time-code des points d'entrée et de sortie d'une nouvelle séquence de coupe, ainsi que la durée de celle-ci. Vous pouvez cliquer sur les valeurs en donnant manuellement des time-codes, puis validez par "entrée".



Paramètres de la vidéo : vous pouvez donner des coordonnées (en pixels) pour déterminer avec précision l'emplacement et la taille de votre fenêtre vidéo sur un fond infographique.

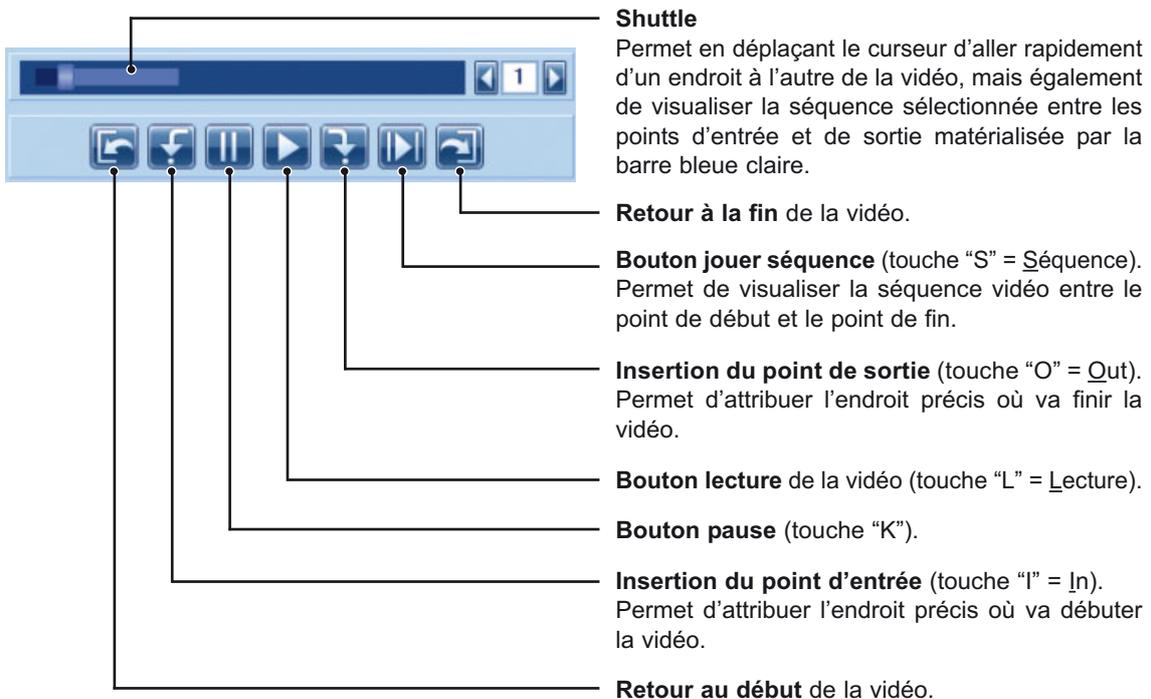
Gestion du son : volume de la vidéo, coupure du son et possibilité de relancer le son précédent la boîte vidéo à la fin de celle-ci.

Boutons de contrôles de la vidéo : Ils permettent de voir et de piloter votre séquence vidéo, mais aussi d'insérer des points d'entrée et de sortie pour sélectionner une séquence dans votre vidéo.

Affichage : vous avez la possibilité de visualiser la boîte vidéo en mode plein écran ou par défaut en mode fenêtre.

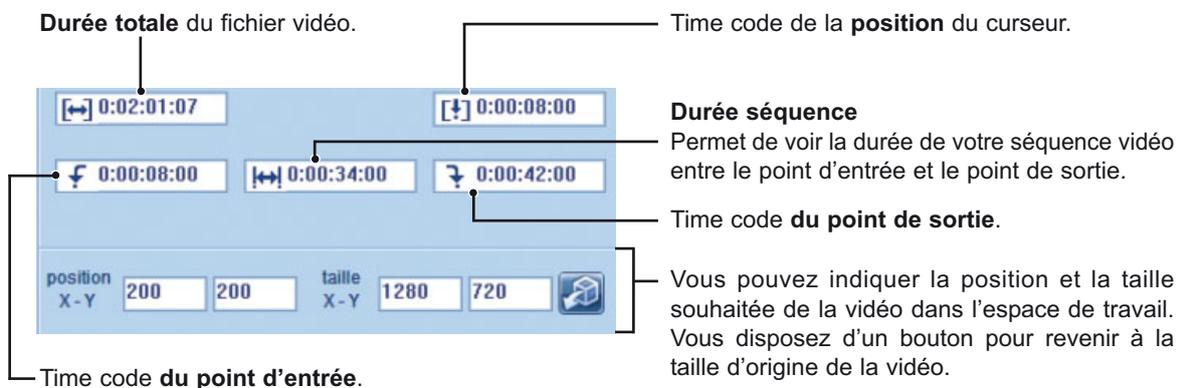
IV. 6. B. Paramètres d'une boîte vidéo

Boutons de contrôles de la vidéo



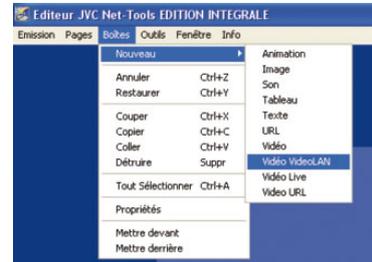
Vous pouvez vous déplacer dans la vidéo avec les flèches droite et gauche du pavé directionnel : un **appui rapide** sur les flèches vous permet d'avancer ou de reculer d'une image. Et pour vous permettre plus de souplesse, un **appui long** fait avancer ou reculer de plus en plus vite, jusqu'à quatre fois la vitesse normale. La touche "J" vous permet de jouer la séquence vidéo à l'envers.

Champs de contrôles de la vidéo



IV. 6. C. lire un fichier vidéo par VLC dans l'éditeur d'émissions

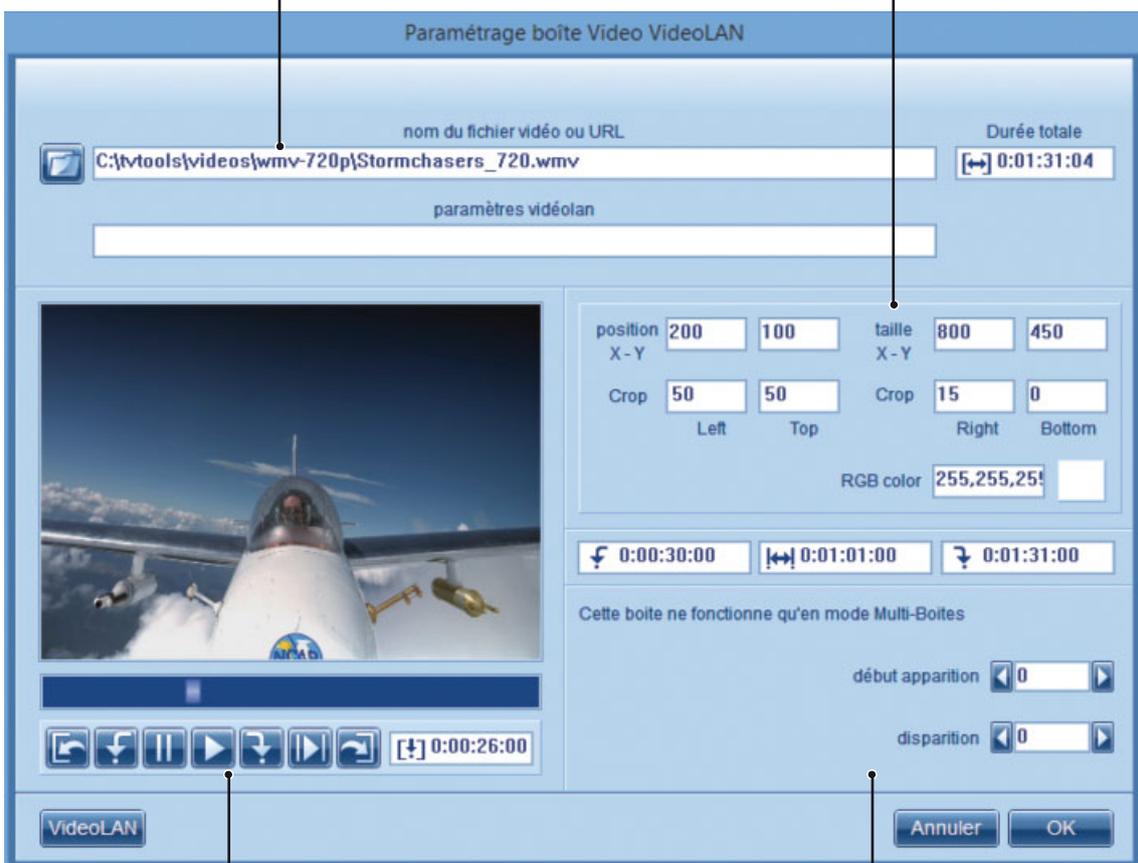
Si vous rencontrez des problèmes de lecture de fichiers vidéos avec Windows Média Player, il vous est possible de lire ces fichiers par l'intermédiaire de VLC Média Player (lecteur de vidéos universel qui ne nécessite pas de codecs supplémentaires). Pour ce faire, cliquez dans le menu intitulé "Boîtes" de l'éditeur d'émissions et choisissez la fonction "Nouveau" puis "Video VideoLan".



Fenêtre VideoLan

Chemin du fichier vidéo à jouer.

Paramètres de position et de taille de la fenêtre vidéoLan dans la page. Vous pouvez effectuer une découpe de votre vidéo avec les fonctions de "Crop" et également choisir une couleur de préchargement de la vidéo (autre que le noir par défaut) afin de mieux coïncider avec les couleurs que vous utilisez dans la page.



Boutons de contrôles de la vidéo avec possibilité de couper et jouer une séquence dans le fichier vidéo.

Gestion de la temporisation des temps d'apparition et de disparition.

IV. 7. A. Création d'une boîte animation

Pour créer une boîte animation, cliquez sur l'icône animation de la barre d'outils de création avec le bouton gauche de la souris. L'explorateur Windows s'ouvre dans le dossier tvtools/anims. Choisissez le fichier de votre choix, le logiciel ouvre automatiquement la fenêtre de paramètres liés au format de fichier que vous avez sélectionné. Vous disposez de 5 onglets de paramètres pour lire les différents types de fichiers les plus couramment utilisés pour concevoir des animations : gif-avi-tga / Quicktime / Flash / URL-VLC / Powerpoint.

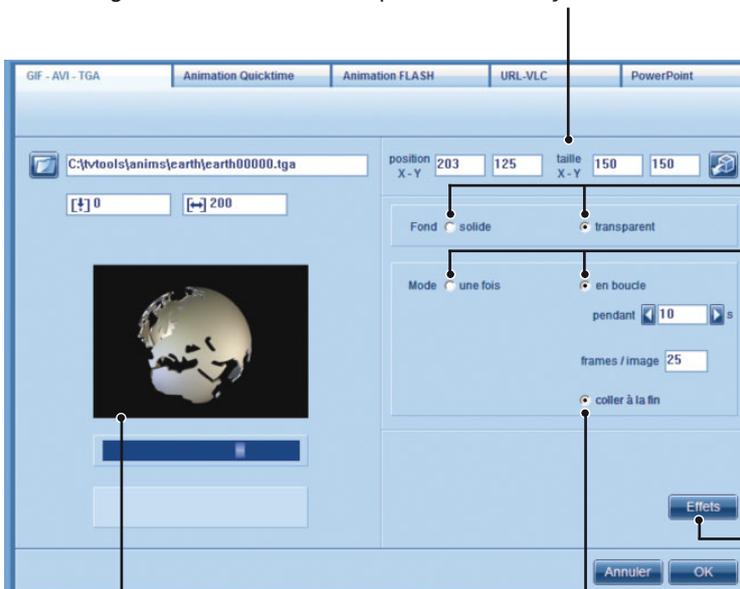


IV. 7. B. Paramètres d'une boîte animation aux formats GIF-AVI-TGA

En utilisant les formats de fichiers en **GIF-AVI-TGA** pour vos animations, vous avez la possibilité de jouer votre objet animé en transparence sur le fond de la page. TV Tools reconnaît de façon automatique les animations détournées.

Fenêtre menu de la boîte animation GIF-AVI-TGA

Position et taille de votre animation : vous pouvez attribuer des coordonnées précises (en pixels) pour déterminer l'emplacement de votre animation, donner la taille de votre convenance ou attribuer la taille d'origine de l'animation telle qu'elle a été conçue.



Fond : pour choisir le type d'incrustation de l'animation sur la page : solide ou transparent.

Mode de la séquence : vous avez le choix de jouer la séquence animée une seule fois ou en boucle pendant une durée à déterminer (en s.). Si aucune valeur n'est rentrée, l'animation va se perpétuer jusqu'à la fin de la page.

Effets d'animation : voir détails (cf page suivante)

Visualisation de l'animation.

Coller à la fin. Cette fonction permet de coller la dernière image de l'animation jusqu'à la disparition totale de la page. Ceci permet d'éviter toute disparition brutale des animations.

Fenêtre du sous-menu Effet de la boîte animation



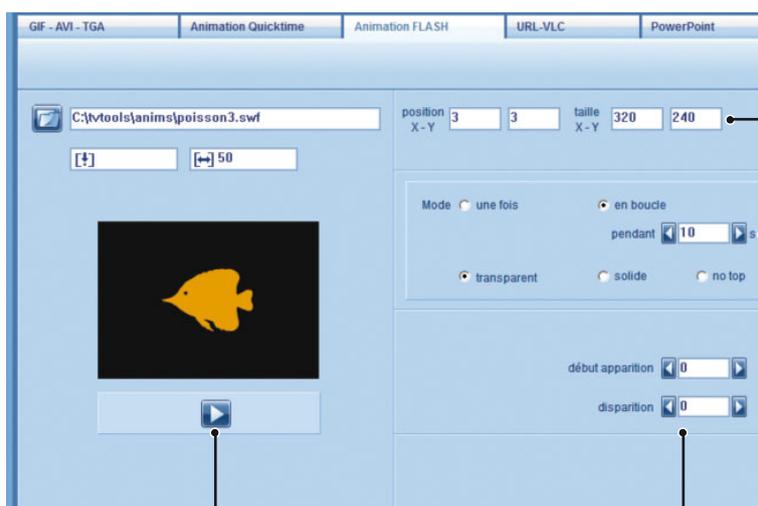
Effets d'apparition et de disparition : vous précisez les effets utilisés avec la possibilité de changer les vitesses parmi les quatre variantes (lent, normal, rapide ou très rapide).

Temps de début : permet de temporiser vos animations sur la page avec les effets d'apparition et de disparition.

IV. 7. C. Paramètres d'une boîte animation au format Flash (SWF) ■

Tout comme les formats GIF-AVI ou TGA, le mode d'animation Flash peut se jouer également en transparence sur la page et peuvent se redimensionner. Veillez à supprimer toute interactivité à votre animation Flash, pour ne pas rester bloqué à la diffusion par l'attente d'un clic de souris. L'avantage majeur des animations vectorielles conçues avec Flash c'est qu'elles peuvent être agrandies à volonté sans perte de qualité. Par contre les boîtes d'animation Flash ne bénéficient pas d'effets d'apparition et de disparition (seulement cut).

Fenêtre menu de la boîte animation Flash (SWF)



Position et taille de votre animation : vous pouvez donner une taille et une position précise de l'animation sur la page. Vous pouvez aussi la redimensionner à la souris une fois placée sur la page.

Mode de la séquence animées : vous avez le choix de jouer la séquence animée une seule fois ou en boucle (pendant le nombre désiré de secondes) ou pendant la durée de la page. Vous pouvez aussi déterminer qu'elle soit solide ou transparente.

Bouton de contrôle : il permet de jouer ou rejouer votre animation.

Gestion temporisation : vous pouvez jouer plusieurs animations Flash en même temps avec la possibilité de donner des temps d'apparition et de disparition en seconde.

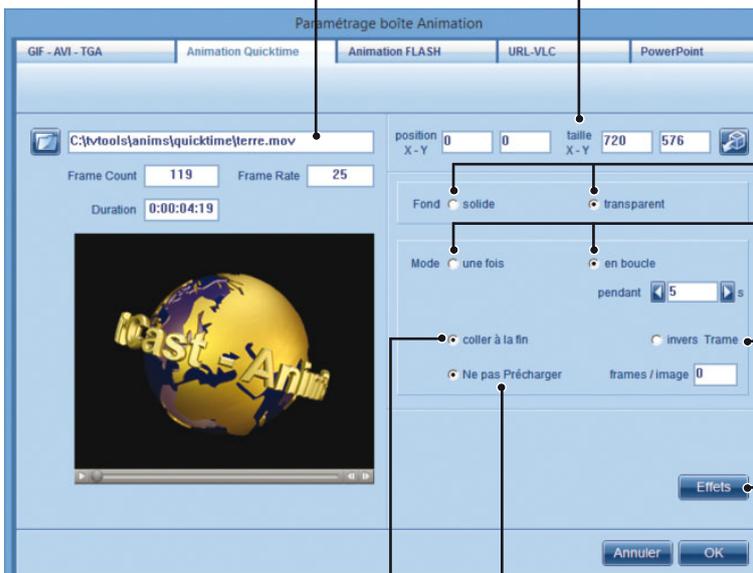
IV. 7. D. Paramètres d'une boîte animation au format Quicktime (mov)

Les animations Quicktime génèrent des fichiers vidéo avec l'extension ".mov". Vous avez la possibilité de donner une transparence en alpha en choisissant l'encodage en "**million plus**" avec le codec "**animation**". Pour les animations Quicktime vous bénéficiez des mêmes possibilités que le mode "gif, avi, tga" ainsi que des mêmes effets de trajectoire et de fondu. Vous avez deux options supplémentaires : l'une pour inverser les trames vidéo, l'autre pour précharger votre animation dans le cas de fichiers inférieurs à 30 secondes.

Fenêtre menu de la boîte animation Quicktime

Informations et visualisation de l'animation : nom et emplacement du fichier, durée de l'animation, informations à propos des images.

Position et taille de votre animation : vous pouvez attribuer des coordonnées précises (en pixels) pour déterminer l'emplacement de votre animation, donner la taille de votre choix ou attribuer la taille d'origine de l'animation, telle qu'elle a été conçue.



Fond : si vous voulez choisir une animation pleine ou alors transparente sur la page.

Mode de la séquence : pour jouer l'animation une seule fois ou en boucle pendant la durée de votre choix.

Inversion de trames : pour pouvoir inverser les trames vidéos directement dans TV Tools.

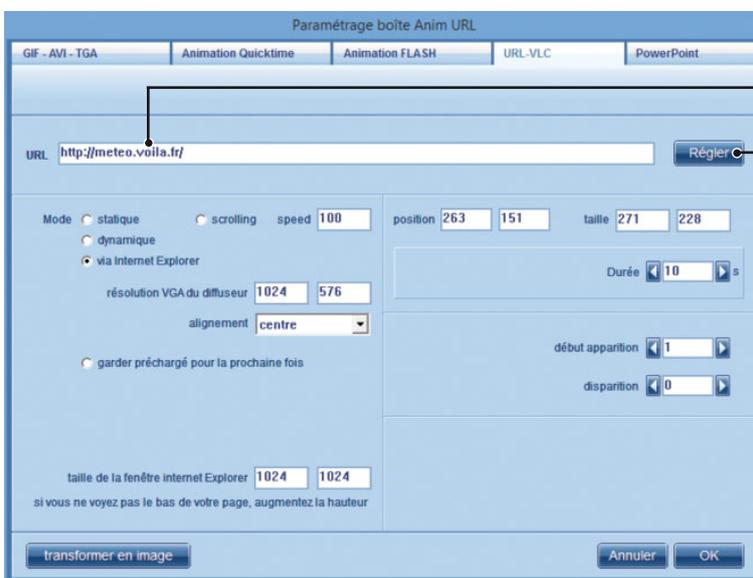
Effets d'animation

Coller à la fin. Cette fonction permet de coller la dernière image de l'animation jusqu'à la disparition totale de la page. Ceci permet d'éviter toute disparition brutale des animations.

Précharger : pour que vos fichiers d'animations soient préchargés avant d'être joués.

IV. 7. E. Paramètres d'une boîte URL

Vous pouvez intégrer au sein de vos pages des boîtes URL. Pour ce faire cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône "animation" puis ensuite sur l'onglet "URL". Rentrez ensuite l'adresse complète de la page à afficher dans l'emplacement URL. Vous avez la possibilité de visualiser uniquement une portion de la page web (pour éviter d'afficher les bannières publicitaires par exemple...) en découpant une zone au sein même de cette page. Pour ce faire cliquez sur le bouton "Régler". Vous pouvez disposer plusieurs boîtes URL dans votre page.



URL : indiquez dans cet emplacement l'URL de votre choix.

Fenêtre de découpe de la zone d'affichage. Comme indiqué, vous pouvez déplacer la zone visible avec la touche "ctrl" + "les flèches de directions" et changer la taille simplement avec les "flèches". Ceci pixel par pixel ou de dix pixels en dix pixels avec "shift" aussi bien pour la taille que pour la découpe de la zone.

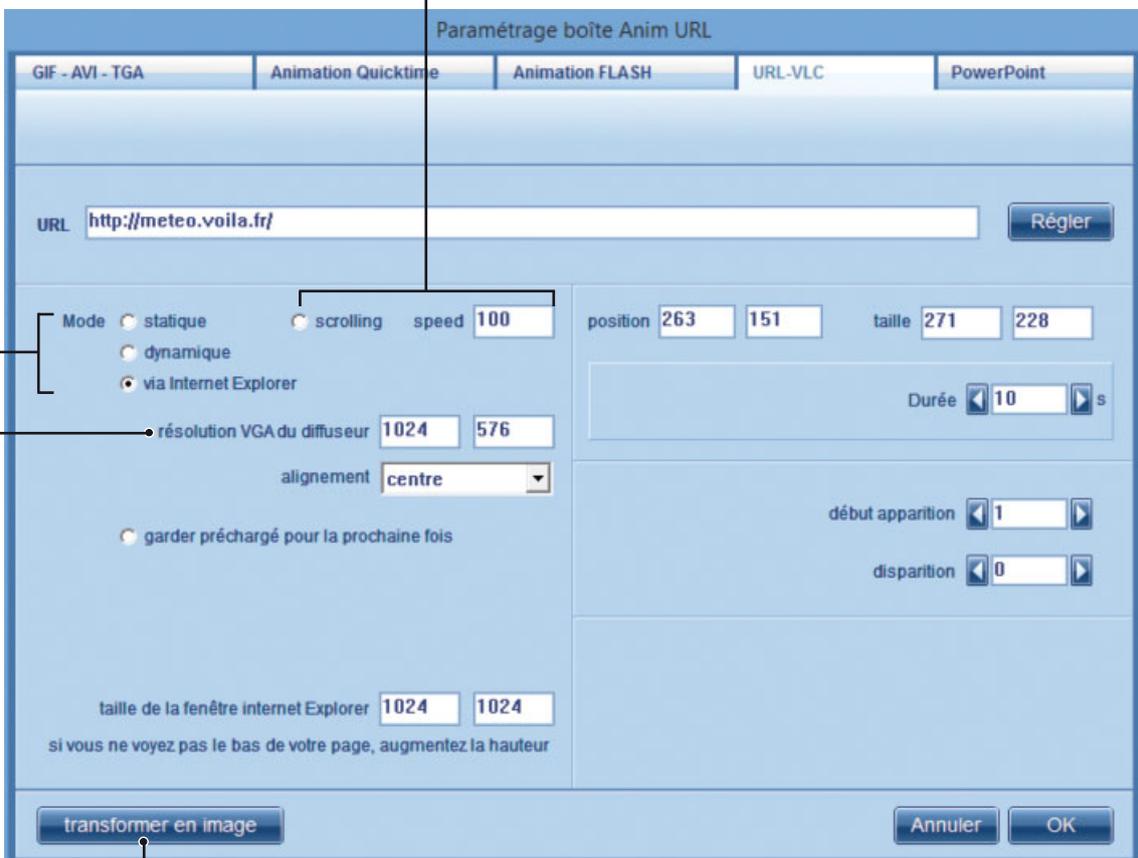


 **Remarque** : pour éviter les erreurs de tailles et de positionnements de votre boîte URL, vous pouvez avoir un aperçu dans l'éditeur d'émissions fidèle à la taille VGA du PC-player en cliquant sur "**ctrl + icône oeil**". Cette manipulation simule une diffusion en utilisant le Player.

IV. 7. E. Paramètres d'une boîte URL

- Mode statique : la boîte URL ne se remet pas à jour mais peut être agrandie ou réduite en conservant ses proportions.
- Mode dynamique : correspond au mode statique mais avec un rafraîchissement de l'URL (toutes les frames - attention : ce mode est gourmand en ressources).
- "via Internet Explorer" permet le recadrage de l'URL mais sans agrandissement ou réduction de la zone recadrée contrairement aux deux autres modes précédents. Par contre cette zone se met à jour à chaque diffusion de la page.

Possibilité d'effectuer un scrolling sur la boîte URL avec la gestion de la vitesse de scroll.



Vous pouvez transformer votre boîte URL en image afin de bénéficier des effets d'apparition et de disparition des boîtes images.

Temps d'apparition et la disparition de l'URL sur la page. L'URL apparaît et disparaît en "cut".

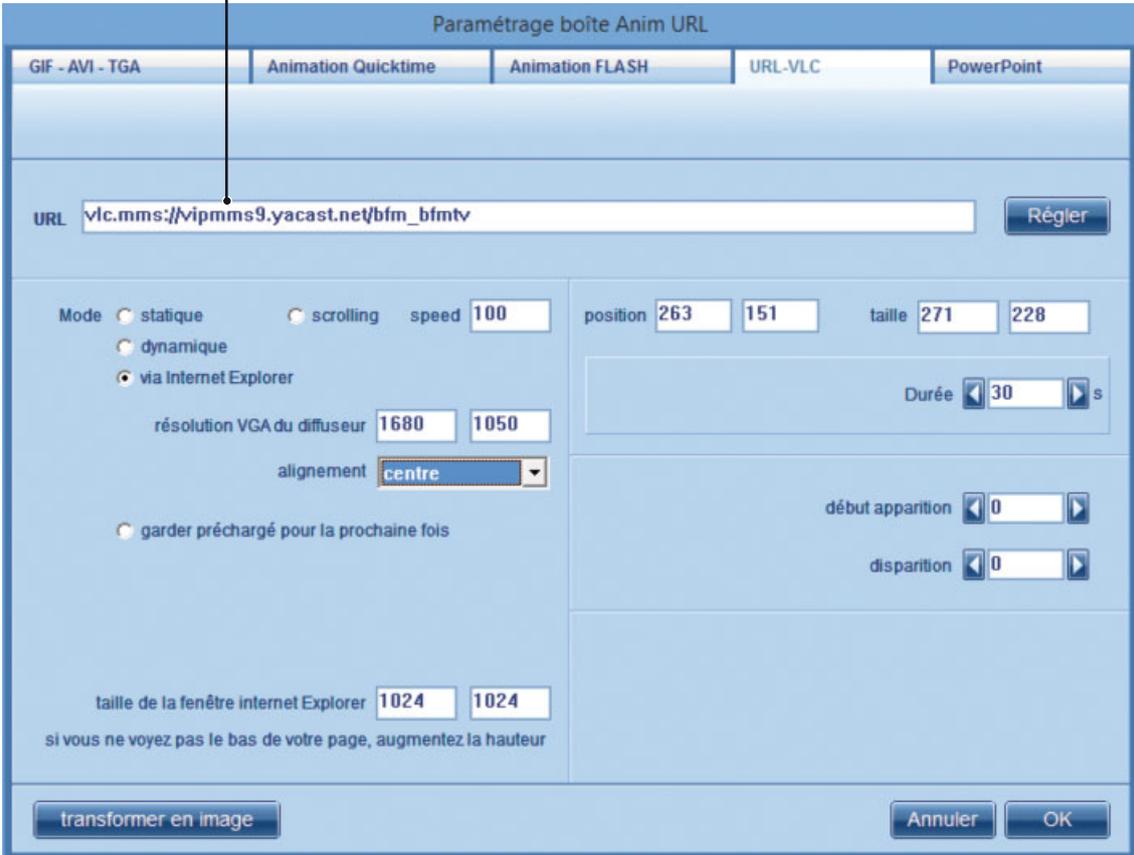
Résolution du PC-player : l'idéal étant de travailler sur l'éditeur d'émissions avec une taille équivalente dans la zone de travail à celle de la diffusion pour que les boîtes URL soient identiques en taille et position à la création et à la diffusion.

Réglages de position, de taille de votre boîte URL ainsi que de la durée d'affichage de l'URL sur la page (en s.).

IV. 7. F. Paramètres d'une boîte VLC

Vous pouvez jouer des vidéos en streaming par l'intermédiaire de VLC Média Player (lecteur de vidéos universel qui ne nécessite pas de codecs supplémentaires) - Flux supportés : http / mms / rtsp / udp multicast... Pour ce faire, cliquez sur l'onglet URL-VLC des paramètres de la boîte animation puis rentrez l'URL du flux que vous souhaitez jouer.

URL : taper en préfixe la variable "vlc:" suivi de l'URL de votre flux vidéo.



Réglages de position, de taille et de durée de votre boîte VLC sur la page (ici une durée de 30 secondes.)

Temporisation d'apparition et de disparition de la boîte VLC sur la page. La boîte apparaît et disparaît en cut.

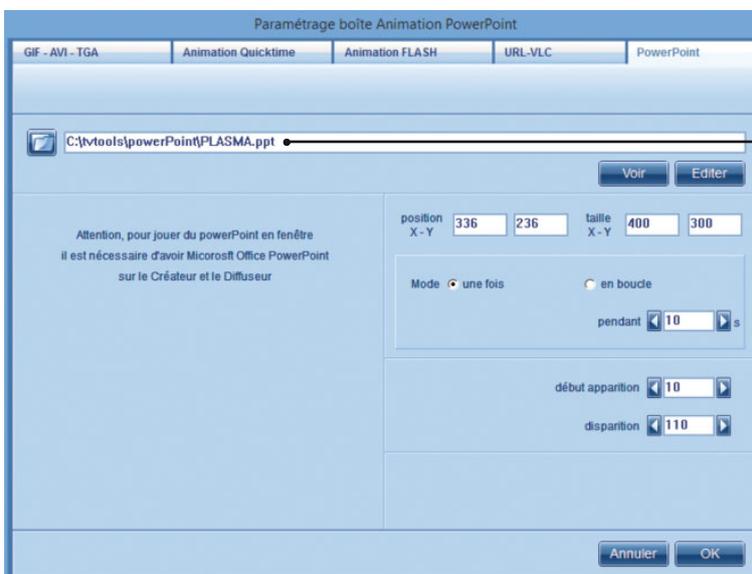
IV. 7. G. Paramètres d'un Powerpoint

Dans le cas d'une utilisation de vos fichiers Powerpoint en plein écran, il est nécessaire d'avoir la visionneuse Powerpoint sur vos machines pour lire les formats "**ppt**" et "**pptx**". Il est aussi préférable de choisir dans votre exploitation des fichiers Powerpoint ayant été créé au ratio 16/9^{ème} afin d'éviter l'ajout de bandes noires sur les côtés dans la cadre des Powerpoint au format 4/3.

Si vous disposez du logiciel "**Microsoft Office Powerpoint**" sur le PC-design et le PC-player, il vous est possible d'intégrer vos fichiers Powerpoint en mode fenêtre au sein d'une émission. Dans cet usage, vous pouvez redimensionner les animations Powerpoint dans la page.

Cliquez sur l'icône "**animation**" avec le bouton gauche de la souris pour choisir votre fichier "ppt" idéalement placé dans le dossier "tvtools/videos". Les fichiers Powerpoint placés dans ce dossier sont directement accessibles dans le Scheduler depuis l'onglet "**Médias**" de la "**Éléments**". Vous pouvez par ce biais les utiliser en mode plein écran dans vos Timeblocks par simple cliquer-déposer.

Fenêtre paramètres boîte animation



Nom du fichier Powerpoint.

Réglages de position, de taille de votre boîte Powerpoint ainsi que de la durée sur la page (en secondes).

Paramètres de temporisation des fichiers Powerpoint (en secondes).

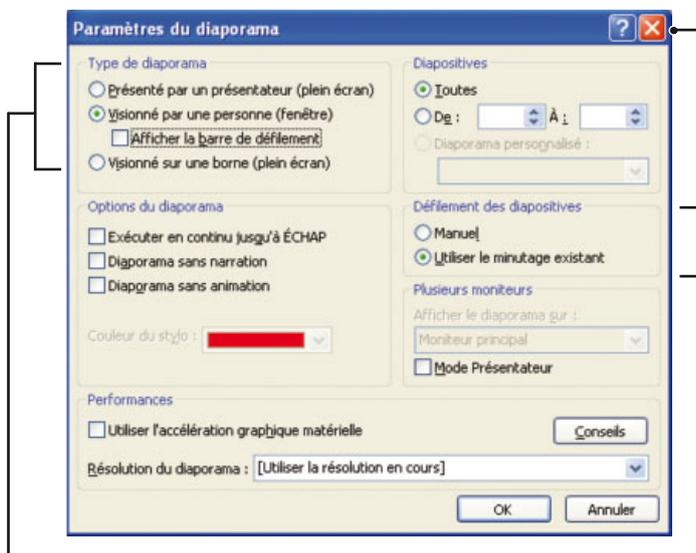
Attention : Le ppt en fenêtre ne fonctionne qu'à partir de la version Microsoft Office Powerpoint 2003. Evitez les accents, espaces et caractères spéciaux dans la nomination de vos fichiers ppt.

Dans le cas des fichiers "**pptx**", il faut installer la visionneuse **Powerpoint 2007** dans la langue du Windows de la machine (exemple si votre Windows est en français, il faut donc la visionneuse également en français). Le format pptx est reconnu uniquement depuis la version 10 de TVTools.

IV. 7. G. Paramètres d'un Powerpoint



❶ Pour visualiser correctement votre fichier Powerpoint en fenêtre et supprimer les ascenseurs de défilement, éditez le fichier en cliquant sur le bouton **“Editer”**.



❷ Dans le logiciel Powerpoint, allez dans le menu **“Diaporama”** et choisissez la fonction **“Paramètres du diaporama”**.

❸ Veillez à désactiver la fonction défilement manuel des diapositives.

❹ Cochez la fonction **“Visionné par une personne”**, puis décochez la fonction **“Afficher la barre de défilement”**.



❺ Appuyez sur la touche **“F5”** pour voir le diaporama puis faites un clic droit sur la barre de menu en haut d'écran et décochez la fonction **“Web”**. Sauvegardez ensuite votre fichier.

IV. 8. A. Création d'une boîte son

Pour créer une boîte son, cliquez sur l'icône correspondant sur la barre d'outils de création avec le bouton gauche de la souris : une fenêtre "propriétés son" apparaît. Vous pouvez lire des sons aux formats wav, mp3 ou aiff. Les transitions entre différents sons (infographie vers vidéo et inverse) vont automatiquement s'effectuer avec une seconde de fondu pour vous garantir un enchaînement moins brutal qu'en cut.



IV. 8. B. paramètres d'une boîte son

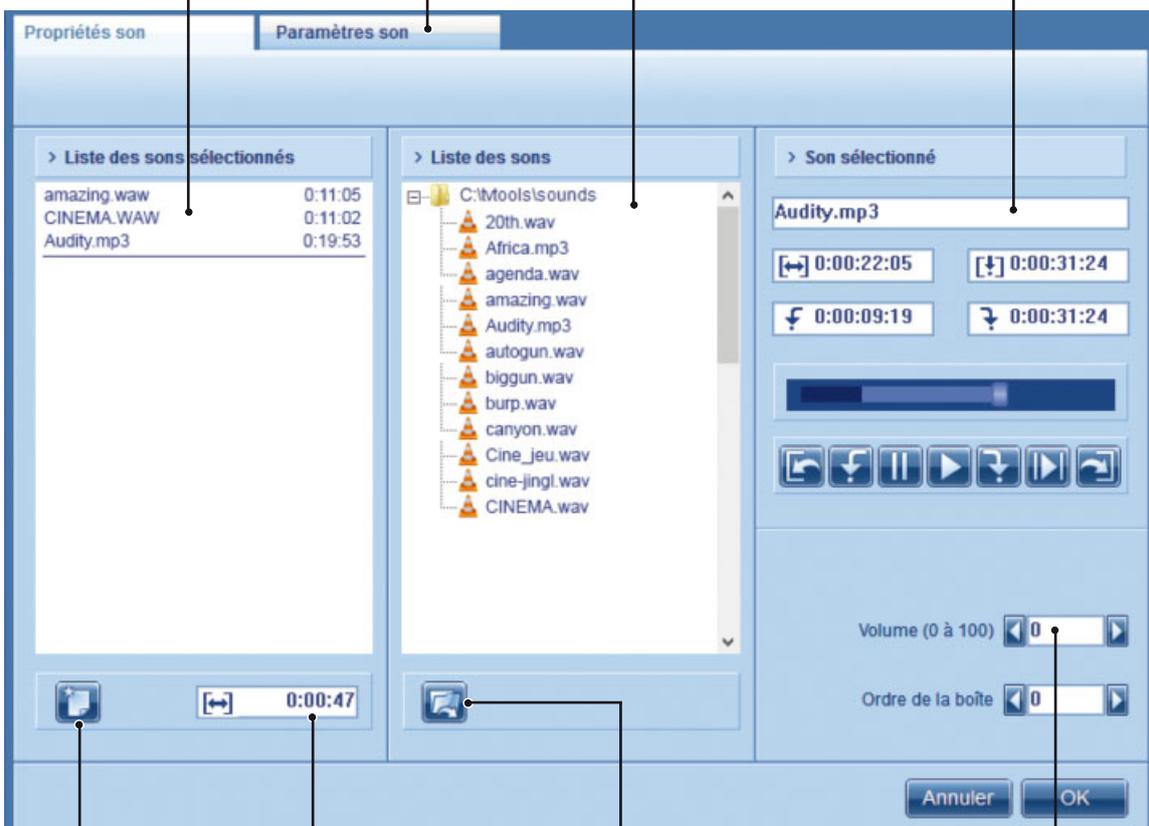
Fenêtre propriétés de la boîte son

Propriétés son : liste des sons ou dossiers son destinée à être jouée.

Paramètres : onglet d'accès aux paramètres de lecture de la boîte son.

Liste des sons : liste des fichiers audios contenus dans le dossier tvtools/sounds

Propriétés du son sélectionné : nom et lecture du son, durée.



Nouveau : permet d'effacer le contenu de la liste des sons à jouer.

Durée : temps total de tous les sons et musiques de la liste des sons à jouer.

Ajouter Dir : permet de sélectionner un dossier contenant plusieurs musiques.

Volume : pourcentage du volume sonore de la boîte son. Par défaut laissez la valeur "0".

Fenêtre paramètres de la boîte son

Modes d'arrêt du son : vous avez le choix entre 4 possibilités :

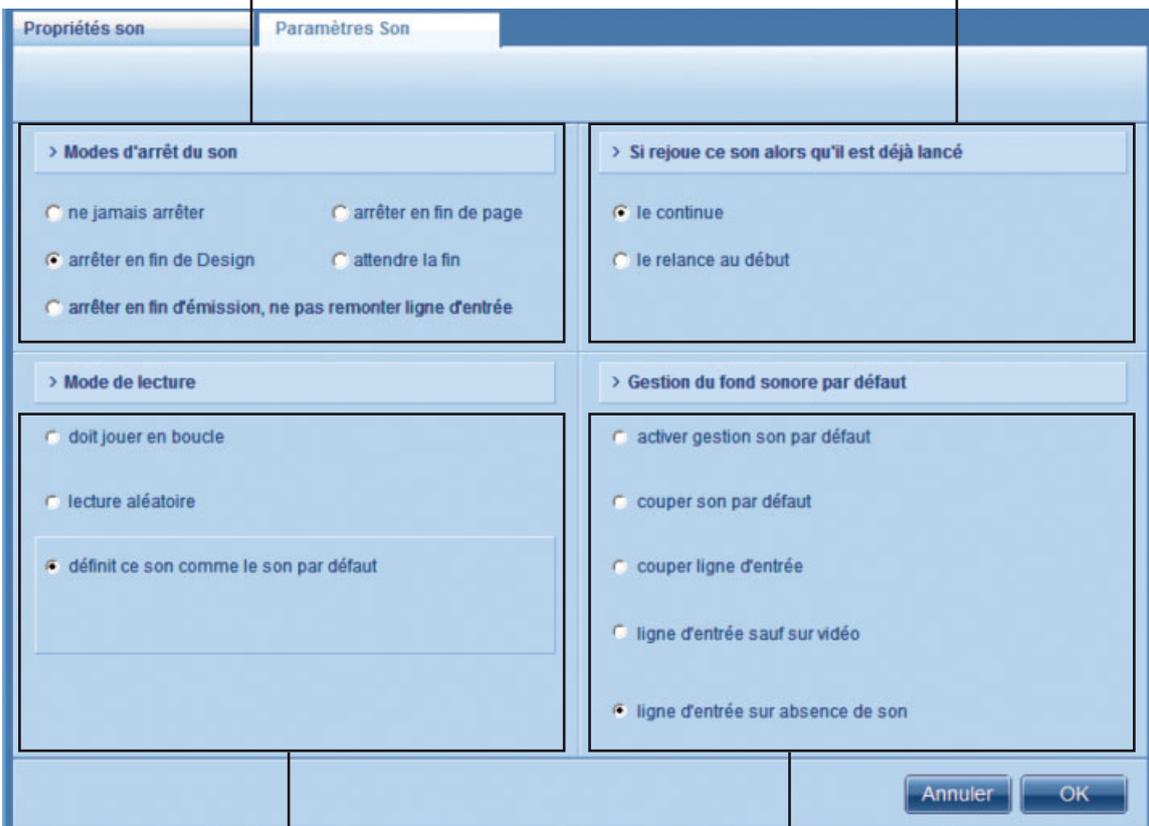
1. Ne jamais arrêter : le son ne s'arrête pas et va continuer à jouer sur les prochaines émissions dans le cas où elles ne sont pas sonorisées. Par contre il s'arrêtera dès qu'il rencontrera une autre boîte son sur une autre émission.

2. Arrêter en fin de page : la page va se prolonger quelque soit la durée des autres boîtes en attendant que le son soit joué en totalité.

3. Arrêter en fin d'émission (le cas le plus courant) : sonorise toute l'émission en cours en privilégiant la durée des pages. Dans le cas où le son est plus long que l'émission, le son sera simplement coupé de façon propre en fondu en donnant priorité à la durée des pages.

4. Attendre la fin : sonorise toute l'émission en cours avec priorité au son. Dans le cas où la durée du son est supérieure à celle des pages de l'émission, on s'arrête sur la dernière page en attendant la fin du son.

Rejoue le son alors qu'il est déjà lancé : Le son peut soit recommencer au début ou soit continuer à l'endroit où il a été coupé, dans le cas de l'insertion d'une vidéo sonorisée sur une des pages de l'émission.



Mode de lecture : Lorsque vous avez choisi plusieurs sons à jouer, vous pouvez exécuter toute la liste en boucle ou en aléatoire. Vous pouvez également définir la boîte son comme "son par défaut". Dans ce cas, elle sera alors jouée sur toutes les émissions où la fonction "activez gestion du son par défaut" sera cochée.

Si vous voulez mixer une boîte son "définit ce son comme le son par défaut" avec d'autres boîtes sons au sein de la même émission (musique et commentaires par exemple) : sélectionnez la fonction "toujours en fond" puis donnez le niveau de volume de votre son (en pourcentage).

Gestion du fond sonore par défaut : permet de gérer le son par défaut en l'activant ou en le coupant sur l'émission en cours.

Vous pouvez aussi activer "l'entrée ligne" de la carte son du PC-player pour coupler aux émissions une source "radio" par exemple. Soit sur l'ensemble des émissions à l'exception des vidéos soit sur les émissions non sonorisées uniquement.

IV. 9. A. La boîte “container”

Nous avons vu que TVTools permet d’importer des éléments textuels et/ou graphiques et de les afficher tel quel, de façon plus ou moins pertinente, grâce aux différentes variables comme le #FIC (insertion d’un fichier texte brut dans une boîte texte), #FIN (insertion d’une ligne d’un fichier texte) ou #CSV (affichage d’un contenu (texte ou chemin d’une image) sous forme de lignes et colonnes d’un fichier Excel). Il se peut que vos besoins nécessitent l’emploi d’un grand nombre de boîtes texte contenant ce type de variables. Pour simplifier cette mise en place, TVTools dispose de “**container**” pour non seulement encapsuler les boîtes dans des modèles, mais aussi gérer dynamiquement vos données grâce aux conditions de “**l’éditeur de formats**”.

Container : exemple 1

Prenons une base de données simple avec un fichier csv dans lequel nous avons plusieurs enregistrements. Dans cet exemple, nous nous intéressons à la météo marocaine de plusieurs villes telles que Casablanca, Marrakech, Tanger, etc... Pour chaque information météo d’une ville nous avons 3 champs : le nom de la ville, le temps (nuageux, ensoleillé, etc...) puis la température.

	A	B	C
1	town	weather	Temperature
2	Casablanca	cloud	28
3	Tanger	sun	23
4	Marrakech	sun	32
5	Rabat	cloud	22
6	Agadir	sun	24
7	Essaouira	rain	29
8	Ouarzazate	cloud	34

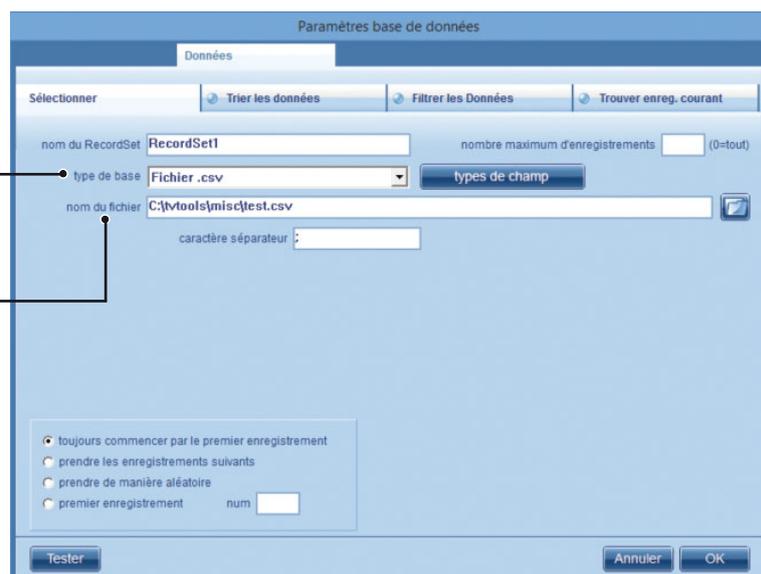
❶ Dans l’éditeur d’émissions de TVTools, dans une émission vierge, allez dans le menu du haut dans la fonction “Boîtes / Nouveau/ Container. Une boîte transparente intitulée “Container” va s’afficher sur votre page avec un message d’alerte “Vous n’avez pas de RecordSet valide pour configurer votre container, voulez-vous créer un RecordSet ?”, validez par “oui”.

❷ Une nouvelle fenêtre intitulée “Paramètres base de données” va s’ouvrir. Dans le menu déroulant nommé “type de base” choisissez la rubrique “fichier.csv”.

❸ Cliquez sur l’icône “ouvrir” du menu “nom du fichier” puis indiquez le chemin où est stocké votre fichier (dans cet exemple : c:\tvtools\misc\test.csv).

N.B : Les champs des différents enregistrements sont séparés par défaut avec le point virgule (“;”).

❹ Cliquez sur OK pour valider.



IV. 9. A. La boîte “container”

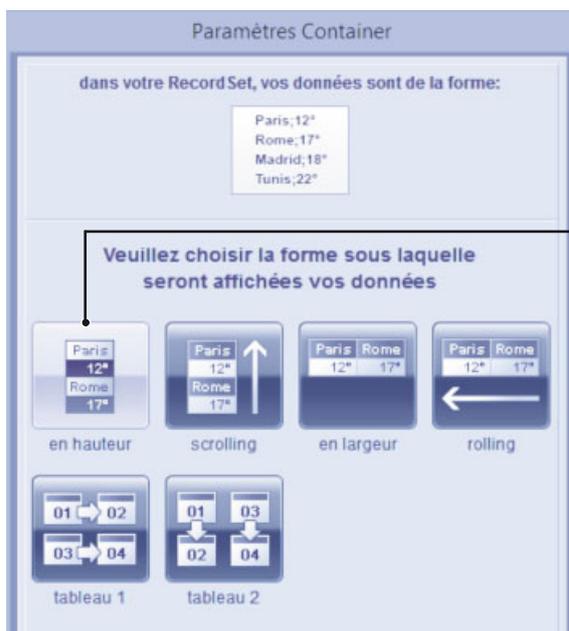


⑤ Afin de vérifier vos paramètres, un message d’alerte va s’ouvrir pour vous proposer de tester vos données. Cliquez sur “oui”.



⑥ Deux nouvelles fenêtres vont s’ouvrir. La fenêtre “RecordSets” qui affiche dans la liste des jeux d’enregistrement notre “RecordSet1” que nous venons de créer.

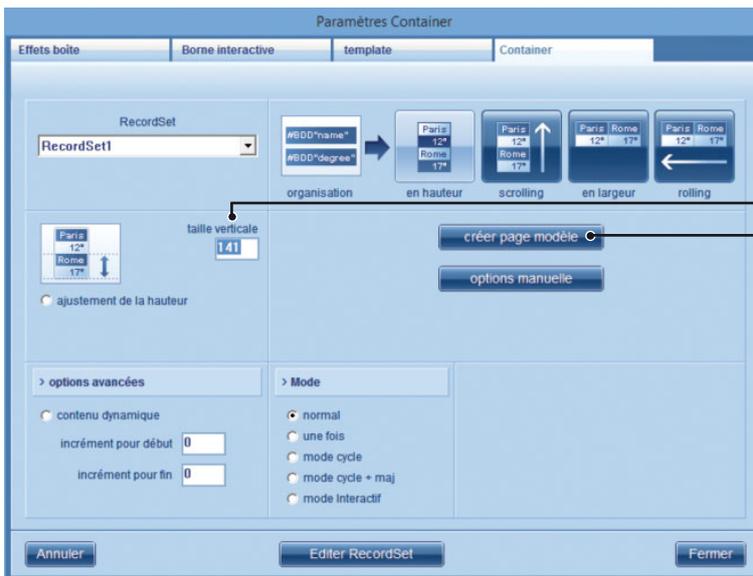
Vous pouvez ainsi cumuler plusieurs jeux d’enregistrements dans une même émission.



⑦ La seconde fenêtre “Paramètres Container” vous permet de choisir le type d’affichage des différents enregistrements de votre base selon 4 types d’organisation : en hauteur (les lignes fixes les unes en dessous des autres), en largeur (les lignes fixes les unes derrière les autres) ou en leur donnant du mouvement avec les fonctions de rolling (lignes défilantes de droite à gauche) et de scrolling (lignes déroulantes de bas en haut). Ici nous choisissons une organisation en hauteur, validez ensuite par “OK”.

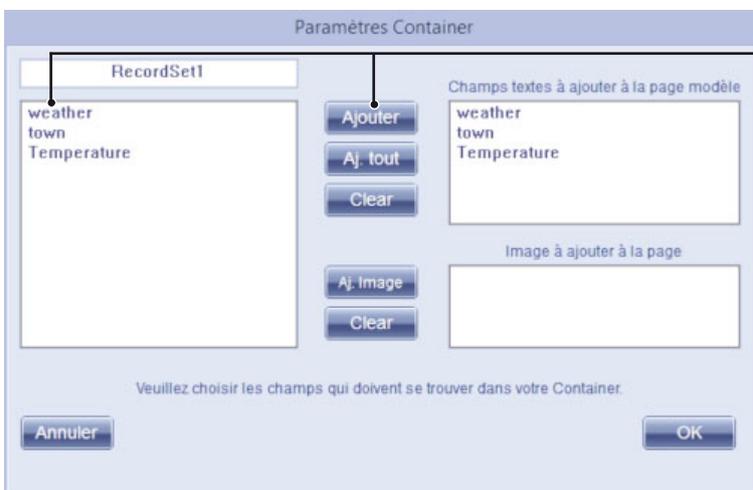
IV. 9. A. La boîte “container”

La fenêtre de récapitulation des paramètres de Container s’ouvre avec vos présélections : Le “RecordSet1” est activé dans la liste des jeux d’enregistrements ainsi que l’organisation de vos données en hauteur.



③ Choisissez la taille verticale en pixels pour la mise en forme de chacun de vos enregistrements. Entrez par exemple : **40** pixels.

④ Puis cliquez sur le bouton “Créer page modèle”.



⑩ sélectionnez les champs texte à faire figurer dans votre page depuis la liste “RecordSet1” puis cliquez sur le bouton “Ajouter”. Si vous désirez ajouter la totalité de vos champs texte, cliquez sur le bouton “Aj.tout”. Puis validez par OK.

N.B : Si vous utilisez des chemins vers des images dans un champ de votre fichier csv, sélectionnez ce champ et cliquez sur le bouton “Aj.Image” pour inclure une boîte image de référence dans la page modèle.

La fonction “Créer une page modèle” permet de créer automatiquement une seconde page dans cette émission sur laquelle seront disposées les variables des différents champs dans un gabarit (sous forme de boîte texte #BDD).

IV. 9. A. La boîte “container”

⑩ Déplacez toutes les variables #BDD dans le gabarit du container matérialisé par le cadre en pointillé blanc et gris. Dans cet exemple la taille en largeur du gabarit va correspondre à la taille de la boîte “Container” (ici placé sur la 1^{ère} page) par contre la hauteur sera de 40 pixels (taille indiquée dans l’étape n°8). Vous pouvez également donner des attributs texte différents (taille, police, couleur, etc...) aux différentes boîtes textes #BDD.



Ce procédé va permettre d’incruster sur la première page le contenu de la page modèle dans la zone de la boîte Container.

En fonction de la taille de votre boîte container, TVTools va jouer autant de fois la page que nécessaire pour diffuser tous les enregistrements. Plus votre boîte container est petite, plus il y aura donc de pages à jouer.

⑪ Sur la première page élargissez manuellement la boîte container de façon à jouer tous les enregistrements en une seule fois sur la page. Donnez une durée à votre page, puis cliquez sur l’icône “oeil” pour visualiser votre émission.



Correspond à la variable #BDD “town”.

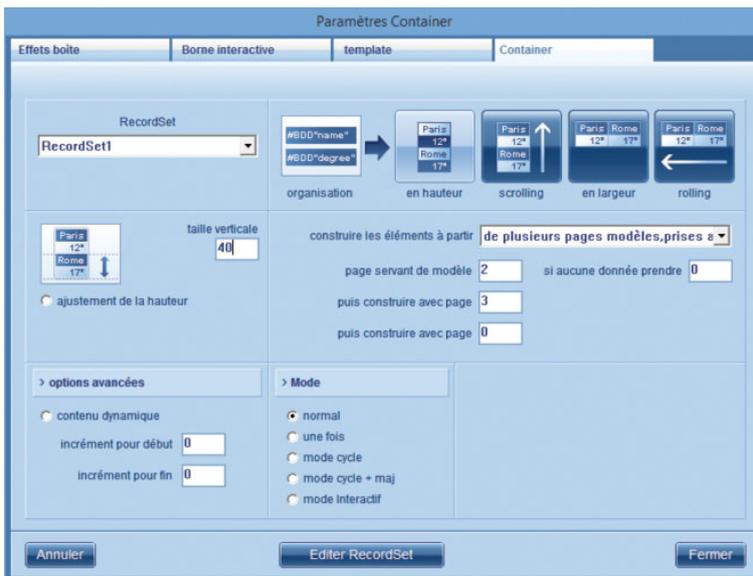
Correspond à la variable #BDD “temperature” avec le tri par ordre décroissant.

Correspond à la variable #BDD “weather”.

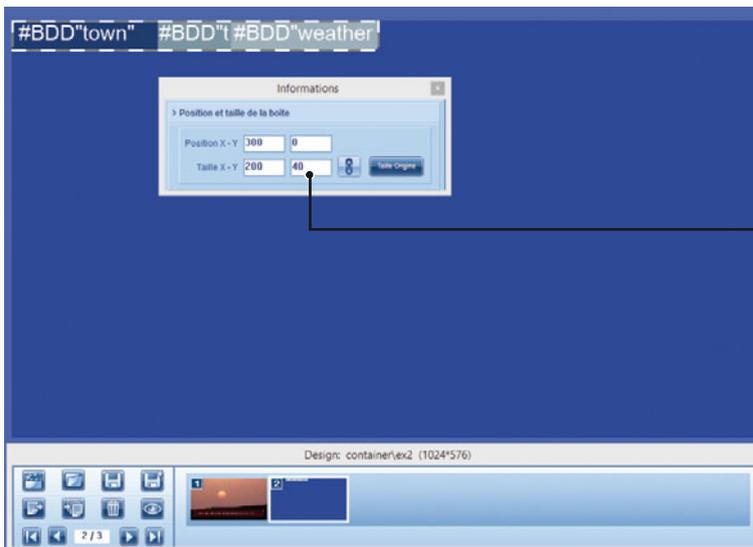
IV. 9. A. La boîte “conteneur”

Nous allons partir de l'exemple précédent pour créer une variante avec deux pages modèles au lieu d'une. Ceci va nous permettre d'avoir un affichage alterné des enregistrements de deux façons différentes.

Conteneur : exemple 2



1 Allez dans les paramètres de la boîte “Conteneur” en double-cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris. Sélectionnez la fonction “de plusieurs pages modèles, prises alternativement”. Laissez “2” en “numéro de la page servant de modèle” et “3” dans l'emplacement intitulé “puis construire avec page”. Fermez ensuite la fenêtre.

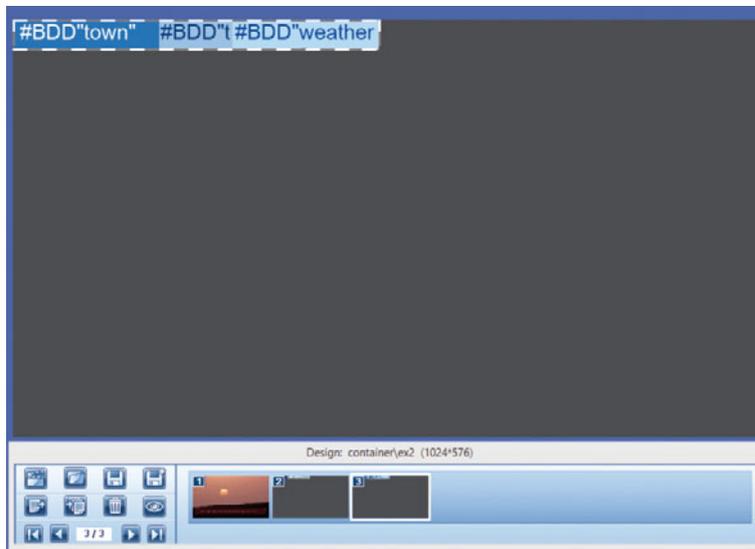


2 Nous allons coloriser le fond des boîtes texte avec les variables #BDD plutôt que de les laisser en transparence. Sur la seconde page donnez des différentes à chacune des 3 boîtes textes en vérifiant dans la fenêtre “Informations” qu’elles aient toutes la même hauteur (ici : 40 pixels).

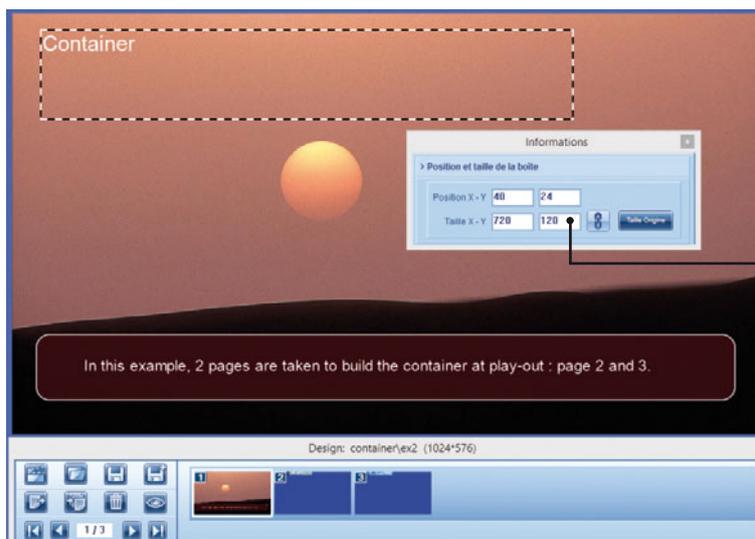
IV. 9. A. La boîte “container”



➊ Allez dans le menu du haut “Pages/Copier” puis Pages/Coller en Ajoutant pour obtenir une 3^{ème} page.



➋ Sur cette 3^{ème} page, donnez d’autres attributs (couleurs, typo, couleur de fond de boîte texte, etc...) aux 3 variables #BDD.

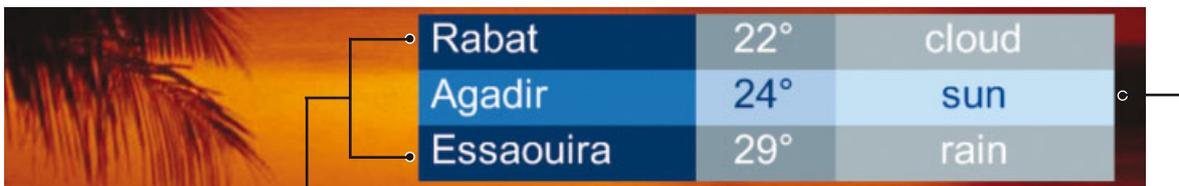


➌ Réduisez la boîte container sur la première page. Dans cet exemple, nous allons faire en sorte de n’afficher que 3 enregistrements par page. Nous avons déjà défini une taille verticale de 40 pixels dans les paramètres de la boîte container. A l’aide de la fenêtre “Informations”, donnez alors une taille de 120 pixels en hauteur pour la boîte container.

IV. 9. A. La boîte “container”

Dans cet exemple, la boîte container va diffuser autant d’enregistrements que de multiples de 40 pixels. Exemple : 3 enregistrements pour une taille de 120 pixels ou 4 pour 160 pixels. Notez que si la taille de la boîte container ne correspond pas à un multiple de 40 il ne sera joué qu’un nombre entier d’enregistrements : par exemple 3 enregistrements pour une taille de 140 pixels. Ceci afin de ne pas couper visuellement du contenu.

⑥ Visualisez avec l’icône “œil” la première page de l’émission.



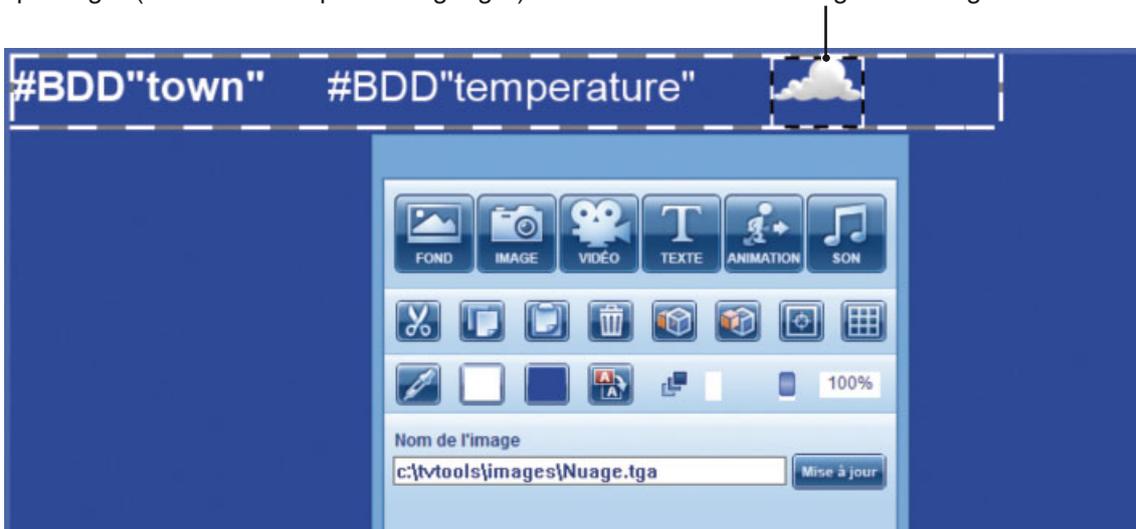
Correspond au modèle de la **2^{ème} page** mise en mode “invisible” avec les 3 variables #BDD.

Correspond au modèle de la **3^{ème} page** également en mode “invisible”.

Container : exemple 3

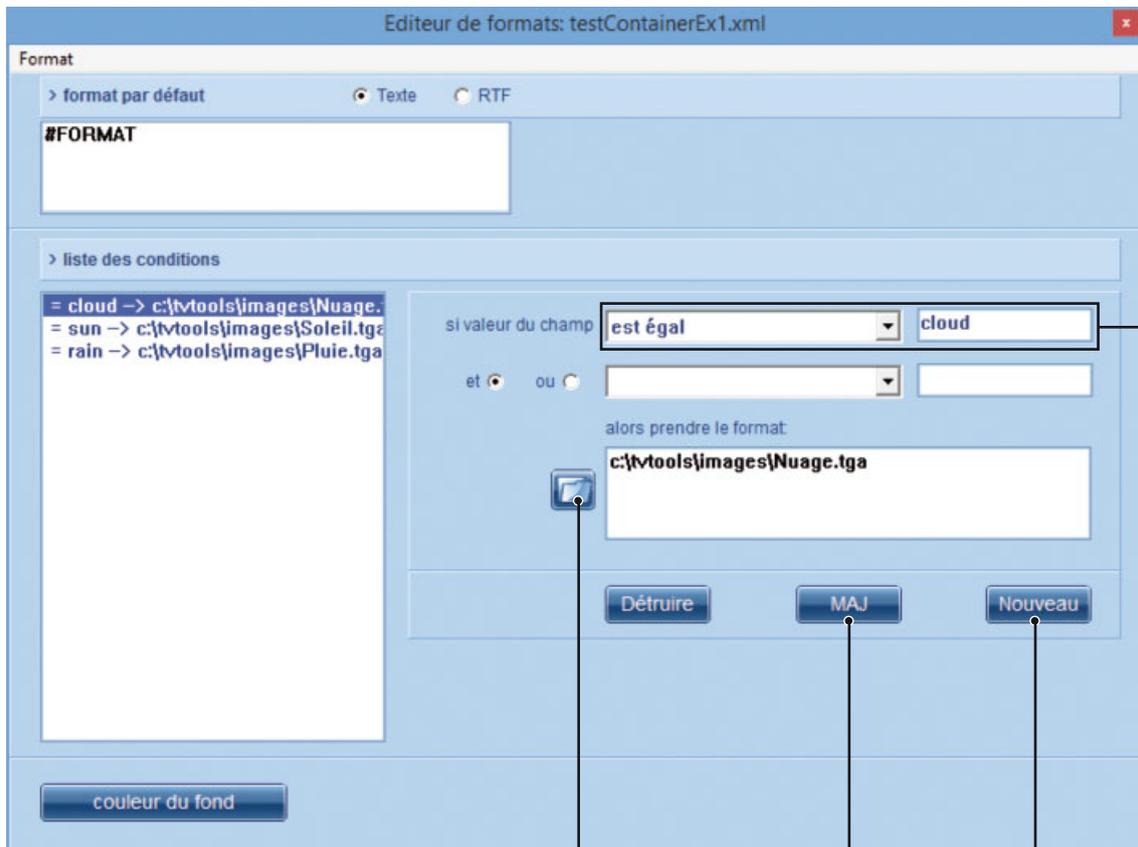
Nous allons cette fois remplacer les textes #BDD”weather” par des images avec des icônes météo (nuages, pluie, soleil, etc...). Pour ce faire, nous allons utiliser l’éditeur de format pour faire correspondre les images “nuages.tga”, “soleil.tga” et “pluie.tga”) aux mots “cloud”, “sun” et “rain” contenus à l’origine dans la colonne “weather” de notre fichier csv. Reprenons notre premier exemple à l’étape n°11.

① Sur la page servant de modèle (page n°2) effacez la boîte texte avec la variable #BDD”weather” et remplacez-la par une boîte image au choix parmi : “nuage.tga”, “soleil.tga” ou “pluie.tga” (dans cet exemple : “nuage.tga”). Placez ensuite cette image dans le gabarit.



IV. 9. B. L'éditeur de formats

➊ Allez dans le menu “**Fenêtre/Editeur de Formats**”, sélectionnez “est égal” dans la fonction intitulée “si valeur du champ” puis tapez “cloud” dans l'emplacement texte ci-contre.



➋ Sélectionnez ensuite l'image que vous voulez faire correspondre au mot “cloud” (ici ce sera l'image nommée “nuage.tga”) en cliquant sur l'icône ouvrir.

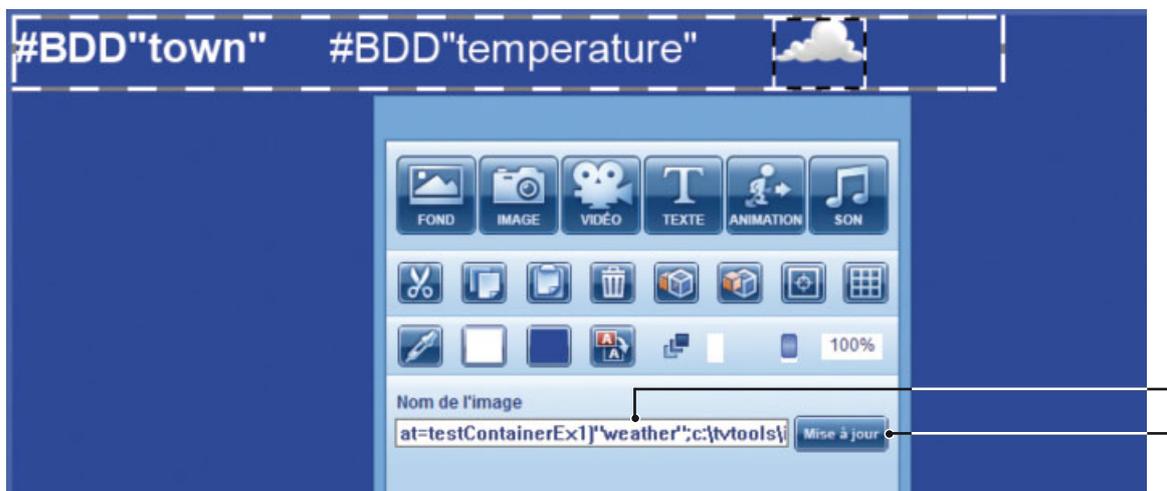
➌ Validez votre opération en cliquant sur le bouton MAJ (mise à jour) : votre condition va alors s'inscrire dans la liste des conditions.

➍ De la même manière, créez deux autres conditions en cliquant sur le bouton “Nouveau” en faisant correspondre le mot “sun” à l'image “soleil.tga” et “rain” à l'image “pluie.tga”.

IV. 9. B. L'éditeur de formats

⑥ Sauvegardez votre fichier "format" en xml dans le menu du haut "Format / Sauver sous" en donnant par exemple le nom "testContainerEx1.xml".

⑦ Dans l'emplacement réservé au nom de l'image de la fenêtre "information", tapez la formule "#BDD(format=testContainerEx1)"weather";c:\tvtools\images\Nuage.tga" devant le nom de l'image afin d'appeler le fichier "format". Cliquez ensuite sur le bouton "mise à jour" afin de valider cette opération.



Affichage des images en corrélation avec d'une part le fichier source au format "csv" et d'autre part les conditions du fichier format "testContainerEx1.xml".

	Casablanca	28°	
	Tanger	23°	
	Marrakech	32°	
	Rabat	22°	
	Agadir	24°	
	Essaouira	29°	
	Ouarzazate	34°	

Remarque : si la valeur du champ ne répond pas à une des conditions du format, ce sera l'image par défaut (ici "nuage.tga") qui sera utilisée par le modèle à l'affichage.

IV. 9. B. L'éditeur de formats

Nous allons compléter l'exemple précédent en triant par ordre décroissant les températures (du plus chaud au plus froid), tout en ajoutant également des conditions de couleurs aux températures. Prenons le cas où nous voulons afficher automatiquement les températures inférieures à 24° en rouge et les températures supérieures ou égales à 28° en vert.

Container : exemple 4



❶ Dans la fenêtre "RecordSets", cliquez sur le bouton "Edition" afin d'ouvrir la fenêtre "Paramètres base de données", cliquez ensuite sur l'onglet "Trier les données".

❷ Choisissez le champ "Temperature" dans la colonne "champs de la base", validez votre choix avec le bouton flèche du "1^{er} champ de tri" puis cochez la fonction "ordre inverse". Cette manipulation va permettre d'avoir un affichage par ordre décroissant des températures des différentes villes.

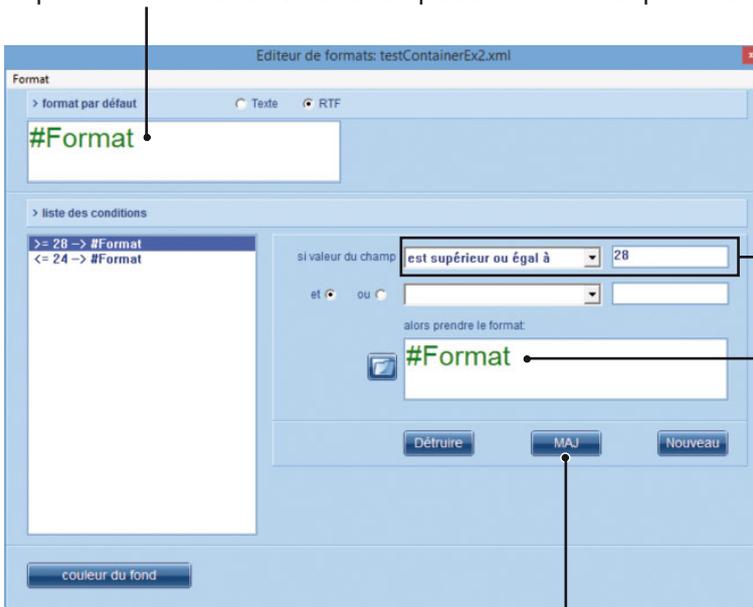


Attention : activez votre tri de données en cliquant sur le bouton vert de l'onglet. Puis fermez la fenêtre avec "OK" puis "Fermer".

IV. 9. B. L'éditeur de formats

Nous venons de procéder au tri des températures, il nous reste à donner des conditions de couleurs aux températures. Pour ceci nous allons définir un nouveau format.

➊ Avant tout, créez une nouvelle boîte texte sur votre page en tapant “#Format” avec la police et la couleur que vous souhaitez, ici en **blanc**. Ouvrez ensuite l'éditeur de formats et faites un copier-coller de ce texte dans l'emplacement “format par défaut”.



➋ Choisissez “**est supérieur ou égal à**” en valeur de champ, puis tapez “**28**” dans l'emplacement texte ci-contre.

➌ Copier-coller un autre style de texte avec le contenu “#Format”, ici en **vert**, par l'intermédiaire d'une boîte texte.

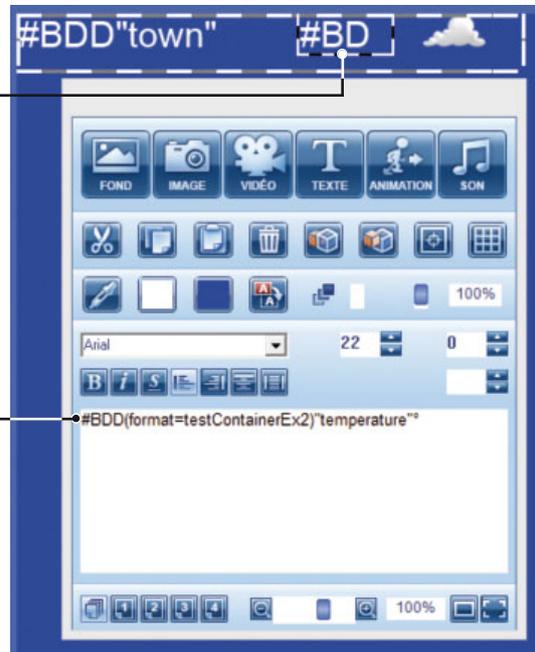
➍ Cliquez sur le bouton “MAJ” (mise à jour) pour insérer le modèle de format dans la liste des conditions.

➎ Cliquez sur “Nouveau” pour faire un nouveau modèle de format et effectuez les mêmes manipulations avec cette fois “**est inférieur**” en valeur de champ, suivi de “**24**” dans l'emplacement texte et un copier-coller du texte “#Format” en **rouge** cette fois.

➏ Sauvegardez votre fichier “format” en xml dans le menu du haut “Format / Sauver sous” sous le nom “testContainerEx2.xml”. Puis quittez l'éditeur de formats.

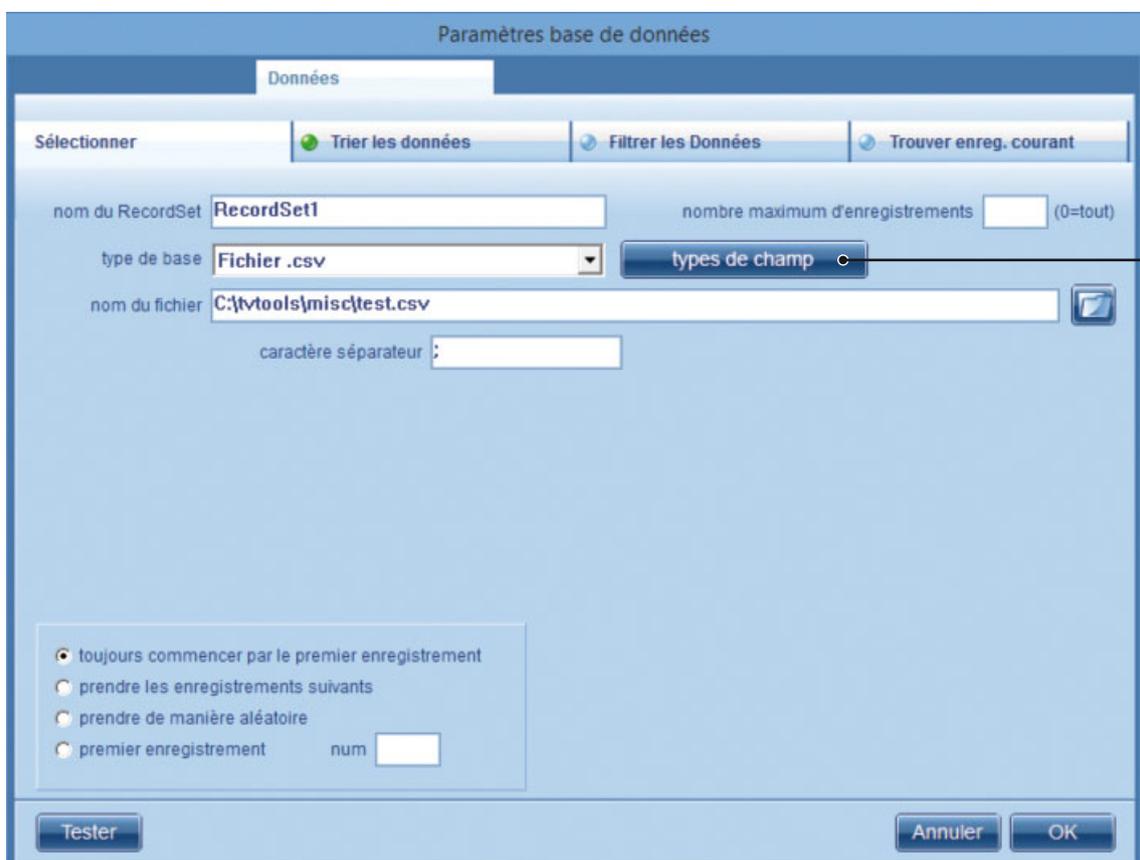
IV. 9. B. L'éditeur de formats

⑨ Remplacez sur la page modèle la variable #BDD"temperature" par la formule suivante : #BDD(format=testContainerEx2)"temperature".



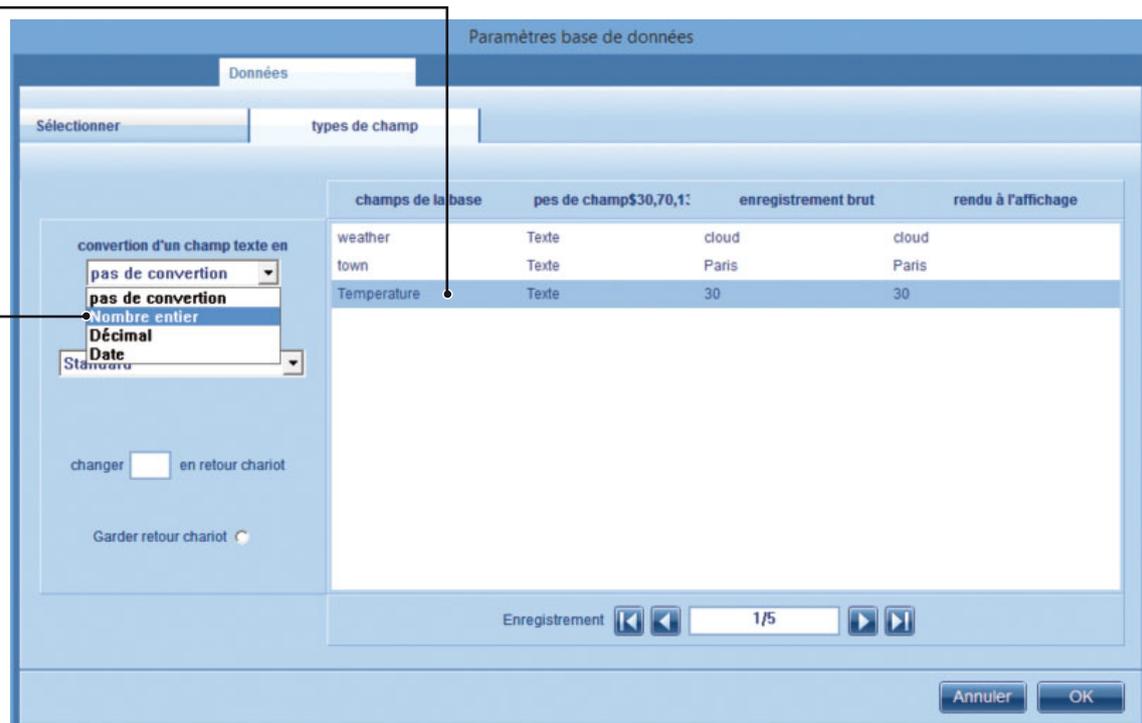
Pour vous faciliter l'opération vous pouvez utiliser la zone de saisie de texte de la palette d'outils.

⑩ Retournez sur la première page de votre émission, puis double-cliquez sur la boîte Container. Cliquez ensuite sur le bouton "Paramétrer les données" puis sur le bouton "types de champ".

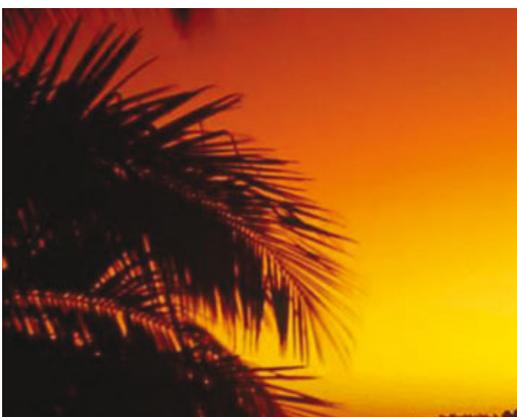


IVI. 9. B. L'éditeur de formats

① Pour que TVTools puisse attribuer les conditions de format aux chiffres des températures, il faut avant tout convertir le texte du fichier csv d'origine en nombre décimal. Pour ce faire cliquez sur la ligne Temperature, puis dans le menu “**conversion d'un champ texte en**” choisissez la mention “**Nombre entier**”. Cette manipulation va s'appliquer sur tous les autres enregistrements du fichier csv. Validez par “OK” puis “Fermer”.



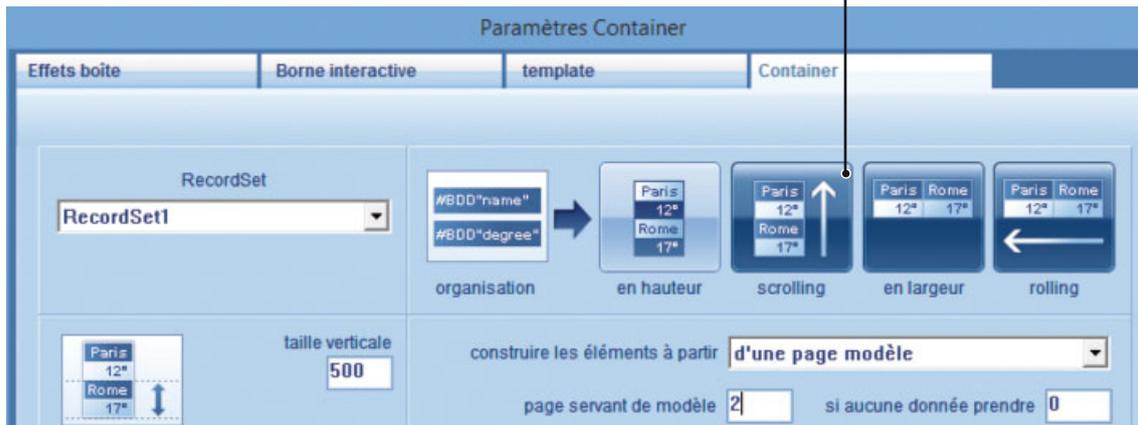
Affichage des températures obéissant aux conditions du fichier format “**testContainerEx2.xml**”.

	Ouarzazate	34	
	Marrakech	32	
	Essaouira	29	
	Casablanca	28	
	Agadir	24	
	Tanger	23	
	Rabat	22	

Remarque : Les valeurs comprises entre 24° et inférieures à 28° seront dans la couleur du format par défaut, en l'occurrence en **blanc** dans cet exemple.

IV. 9. B. L'éditeur de formats

12 En partant de cet exemple, nous allons changer le type de visualisation de ces différentes informations avec un rolling (défilant) de tous les éléments (ville, température, visuel du temps). Pour ce faire, double-cliquez sur la boîte "Container" puis choisissez dans les paramètres un type d'organisation en "rolling".



13 Attribuez une taille horizontale d'un élément (ici valeur à "500" pixels) en veillant qu'aucun élément ne soit coupé lors de la diffusion. Cochez la case "ajustement automatique de la largeur" pour que les éléments puissent s'enchaîner correctement les uns derrière les autres. Vérifiez également que les variables #BDD contenues sur la 2^{ème} page rentrent bien dans le nouveau gabarit du container.

14 Pour une meilleure visualisation, vous pouvez mettre une boîte de texte avec un fond de couleur en transparence en arrière plan de la boîte "Container". Vous pouvez voir les différents éléments défiler pendant la durée de la page en cliquant sur l'icône "oeil".

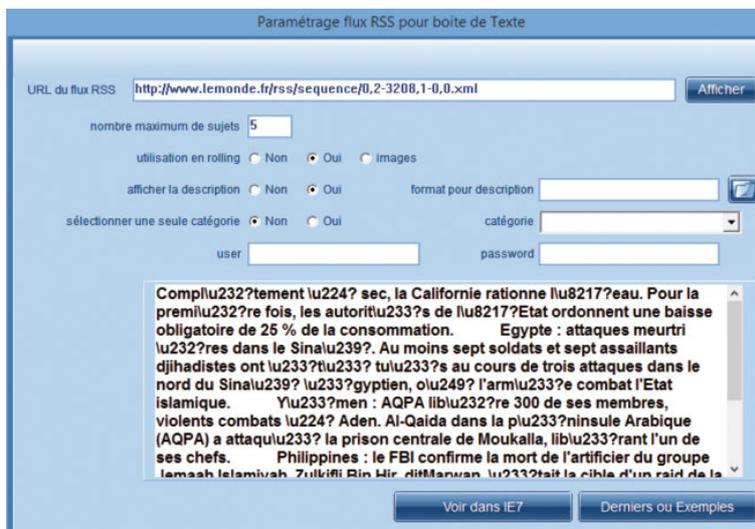


IV. 9. C. Container et flux RSS

Sur le même principe nous allons exploiter un flux RSS en jouant sur sa mise en forme graphique dans TVTools grâce à la boîte de Container.

Container : exemple 5

- ❶ Créez une nouvelle émission avec une boîte container sur la première page. Validez par “oui” pour la création d’un RecordSet.
- ❷ Choisissez “RSS Feed” dans le menu dans le type de base, puis cliquez sur le bouton “Choisir/Modifier” afin de déterminer l’URL de votre flux.

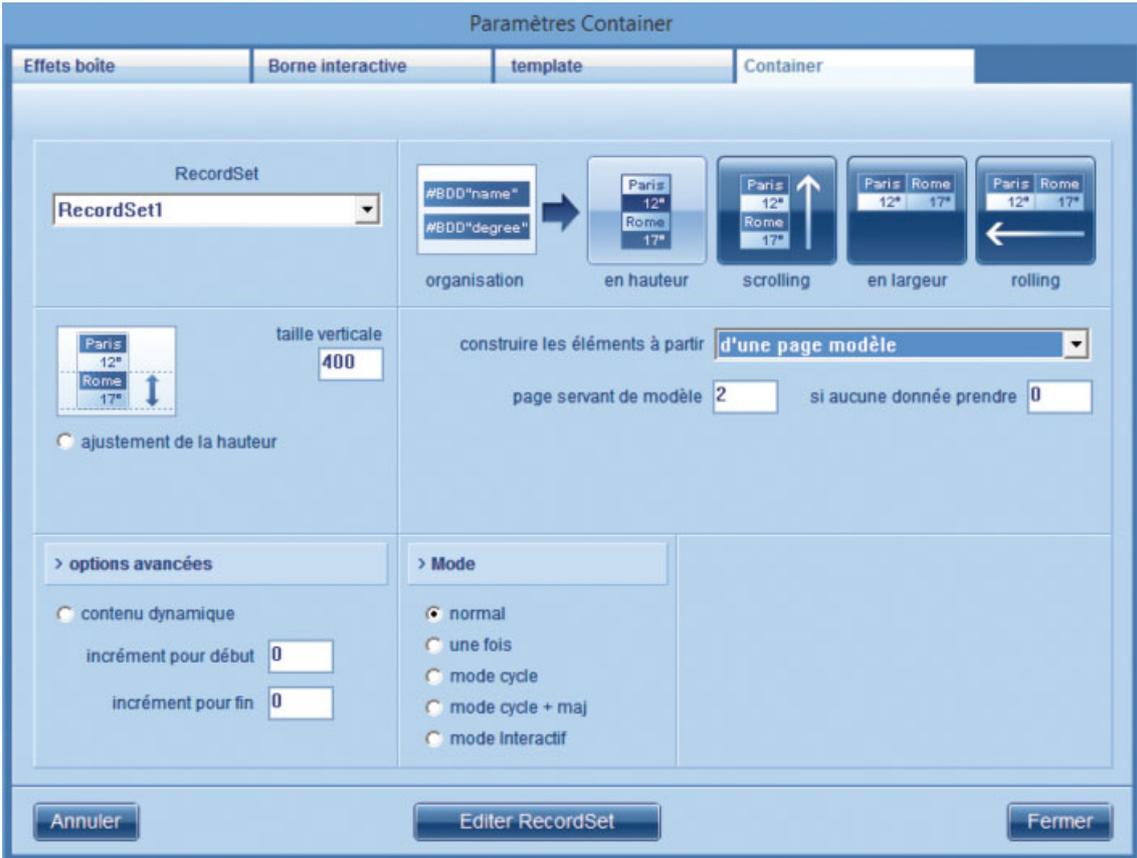



- ❸ Vous pouvez saisir ou copiez-collez l’URL de votre flux RSS. Déterminez aussi ses options (nombre de sujets, utilisation en rolling, affichage de la description, etc...). Validez ensuite par “OK”. De retour sur la fenêtre des “Paramètres de base de données”, validez également par “OK” afin d’ouvrir la fenêtre des “Paramètres de Container”.

IV. 9. C. Container et flux RSS

④ Choisissez un type d'organisation en **"rolling"**, une taille horizontale d'un élément à **"400"** pixels et cochez la fonction **"ajustement de la largeur"**.

⑤ Sélectionnez la fonction **"créer page modèle"** et donnez le numéro **"2"** pour la page qui va servir de modèle. Validez par "Fermer"

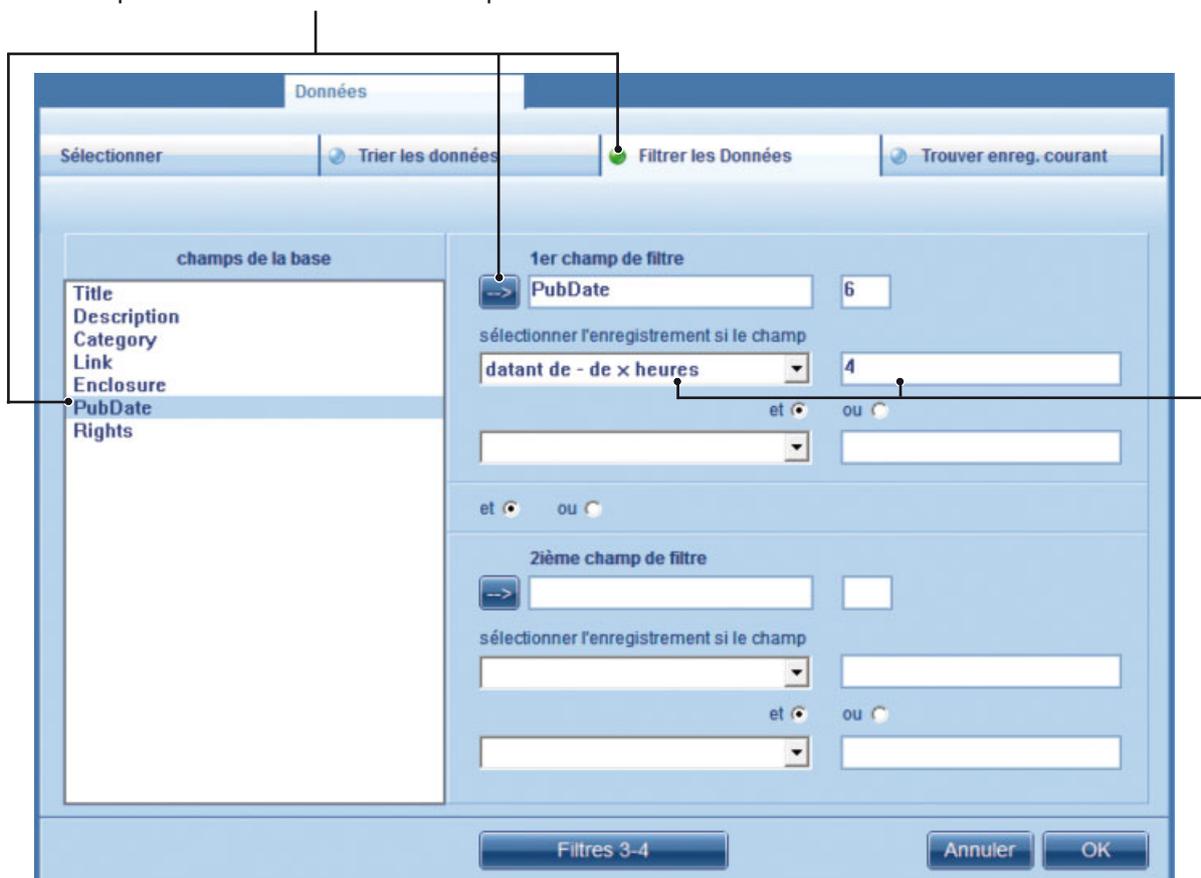



⑥ Ajouter les champs textes que vous souhaitez insérer dans la page modèle. Puis validez par "OK".

IV. 9. C. Container et flux RSS

⑦ Agrandissez la boîte Container de la première page de façon à ce qu'elle prenne toute la largeur de l'écran. Puis cliquez sur le bouton "Edition" de la fenêtre RecordSets. Par ce biais, nous allons déterminer des conditions de passage du flux en imposant uniquement le dernier flux mis à jour durant les quatre dernières heures. Pour ce faire cliquez sur l'onglet "Filtrer les Données".

⑧ Activez l'onglet en actionnant le "bouton vert" puis choisissez "PubDate" et validez avec la flèche pour l'insérer dans le "1^{er} champ de filtre".



The screenshot shows the 'Données' window with the 'Filtrer les Données' tab selected. On the left, a list of database fields includes 'PubDate'. The first filter field is populated with 'PubDate' and the value '6'. Below it, the dropdown menu is set to 'datant de - de x heures' with the value '4'. The second filter field is currently empty. At the bottom, there are buttons for 'Filtres 3-4', 'Annuler', and 'OK'.

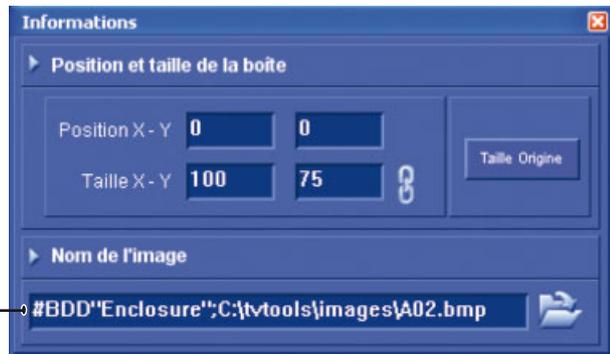
⑨ Choisissez la fonction "datant de - de x heures" et tapez "4" pour déterminer que le flux sera pris en compte s'il date de moins de 4 heures. Validez par "OK".

IV. 9. C. Container et flux RSS

⑩ Dans le gabarit du container matérialisé par un cadre en pointillé blanc et gris, modifiez les deux boîtes texte `#BDD"Title"` (correspondant au titre du flux RSS) et `#BDD"Description"` (correspondant à la description du flux RSS) avec les typos et la couleur de votre choix.



⑪ Nous allons remplacer la boîte texte `#BDD"Enclosure"` par une image quelconque (qui servira de référence de taille). Puis dans la fenêtre "Informations" saisissez la variable `#BDD"Enclosure"`; avant l'emplacement et le nom de l'image utilisée. Validez par "Entrée".



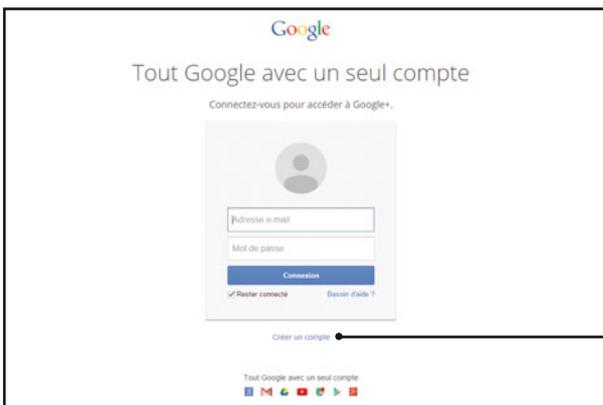
⑫ Visualisez l'émission. Le flux RSS va défilier avec les images contenues dans le flux dont la taille est déterminée par l'image de la page modèle (ici : 100x75 pixels).

IV. 9. D. Room Booking

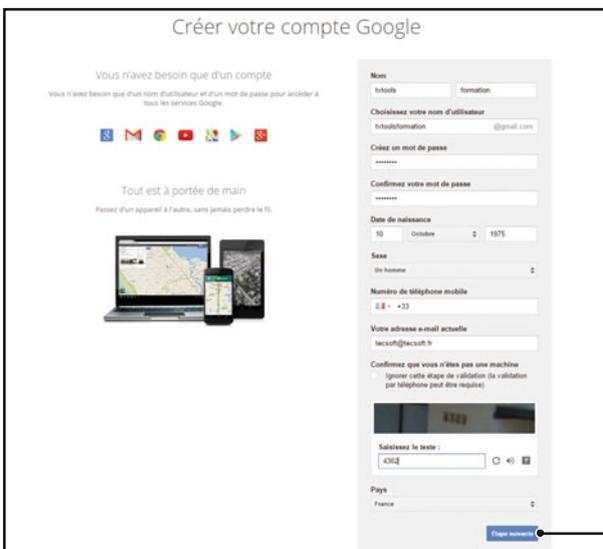
Nous allons créer une émission d'exemple destinée à de la gestion et de la réservation de salles. Pour ceci nous allons nous appuyer sur **"l'agenda de Google"**. Cet agenda peut servir pour tout besoin d'affichage de données de type calendaires (affichage d'évènements d'entreprises, de menus de cantines, de la liste des professeurs absents, de concerts, etc...).



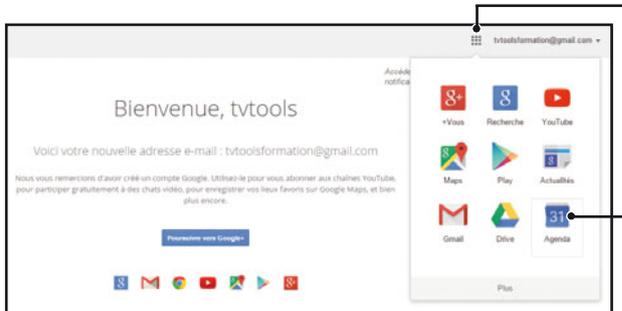
❶ Avant tout, il faut créer un compte Google. Pour ceci, entrez le lien suivant : <http://www.google.fr> dans votre navigateur web, puis cliquez sur le bouton **"Connexion"**.



❷ Comme nous présumons que nous n'avons pas de compte Google, cliquez à nouveau sur le lien **"Créer un compte"**.

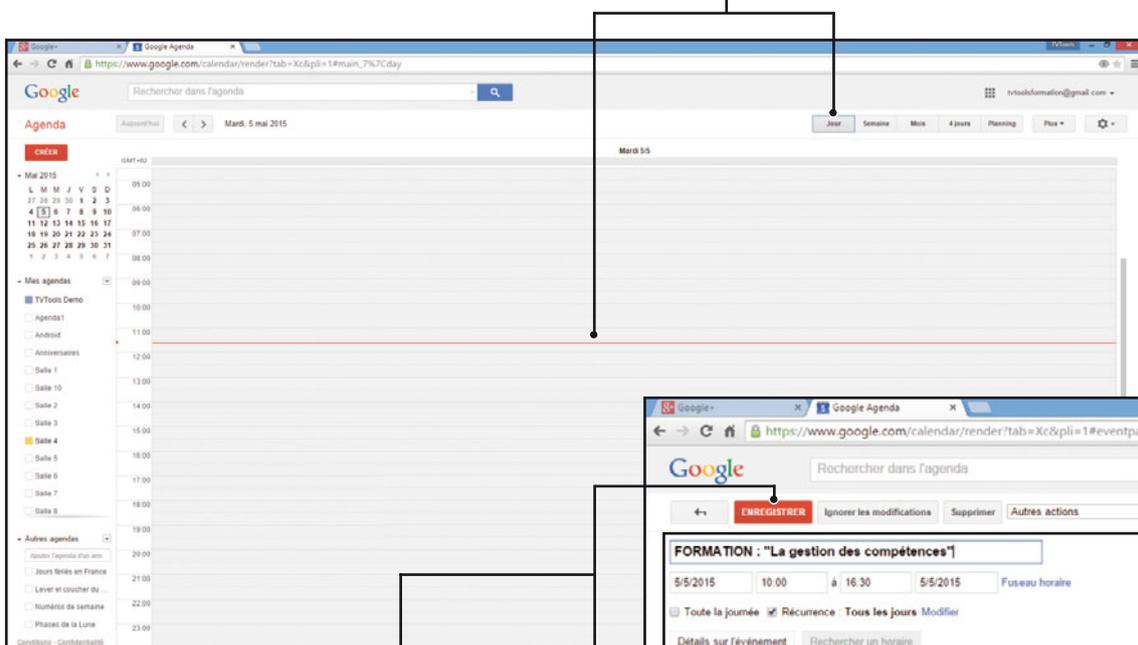


❸ Remplissez le formulaire ci-contre afin de paramétrer votre compte (nom, nom d'utilisateur, mot de passe, contact mail, etc...) et cliquez sur le bouton **"Etape suivante"** pour valider.

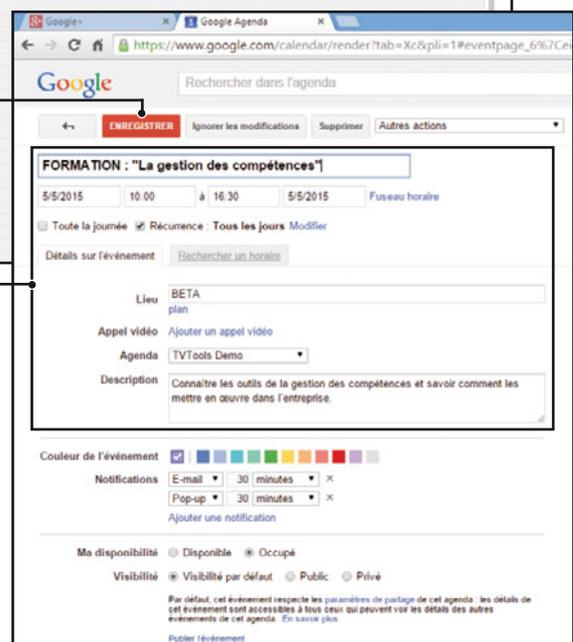
IV. 9. D. Room Booking


④ Cliquez sur le picto "**Applications**", puis sélectionnez "**Agenda**" pour lancer l'application.

⑤ Vous accédez à l'interface de l'agenda Google. Dans notre exemple, nous allons afficher la grille horaire dans la vue "**Jour**". Nous allons ensuite double-cliquer à une heure quelconque sur la grille horaire afin d'attribuer un nouvel évènement.

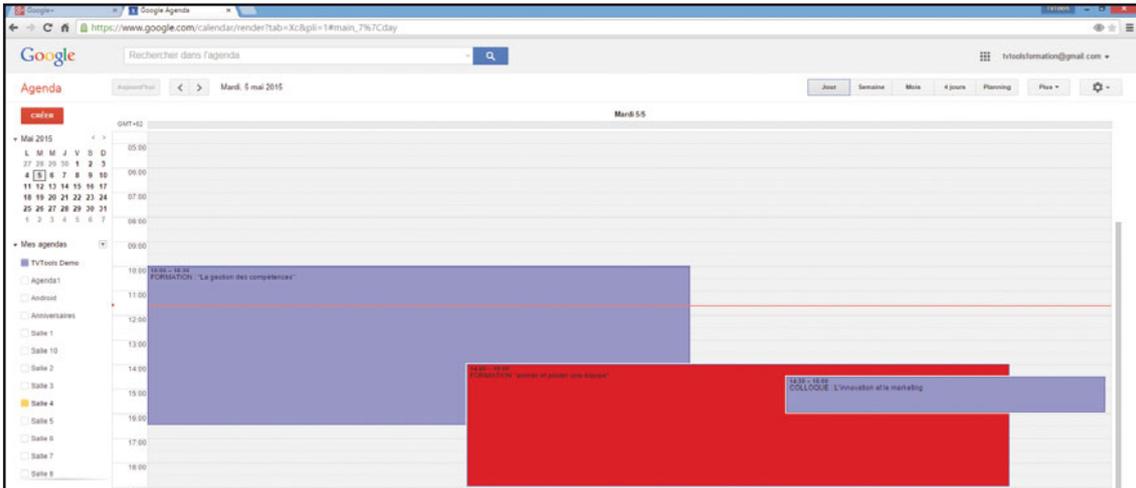


⑥ Saisissez le nom de l'évènement ainsi qu'une heure de début et de fin. Par exemple, saisissez "**Formation : la gestion des compétences**" de 10h à 16h30. Sinon vous pouvez cocher la case "**toute la journée**" si votre évènement couvre l'ensemble de la journée. Dans notre exemple nous avons également rempli les champs "**Lieu**" et "**Description**". Cliquez sur le bouton "**enregistrer**" pour sauvegarder vos informations et retourner sur la fenêtre de planification.



IV. 9. D. Room Booking

⑦ Nous allons compléter la journée en cours par d'autres enregistrements. Dans notre exemple nous allons créer 3 enregistrements couvrant différents créneaux horaires.



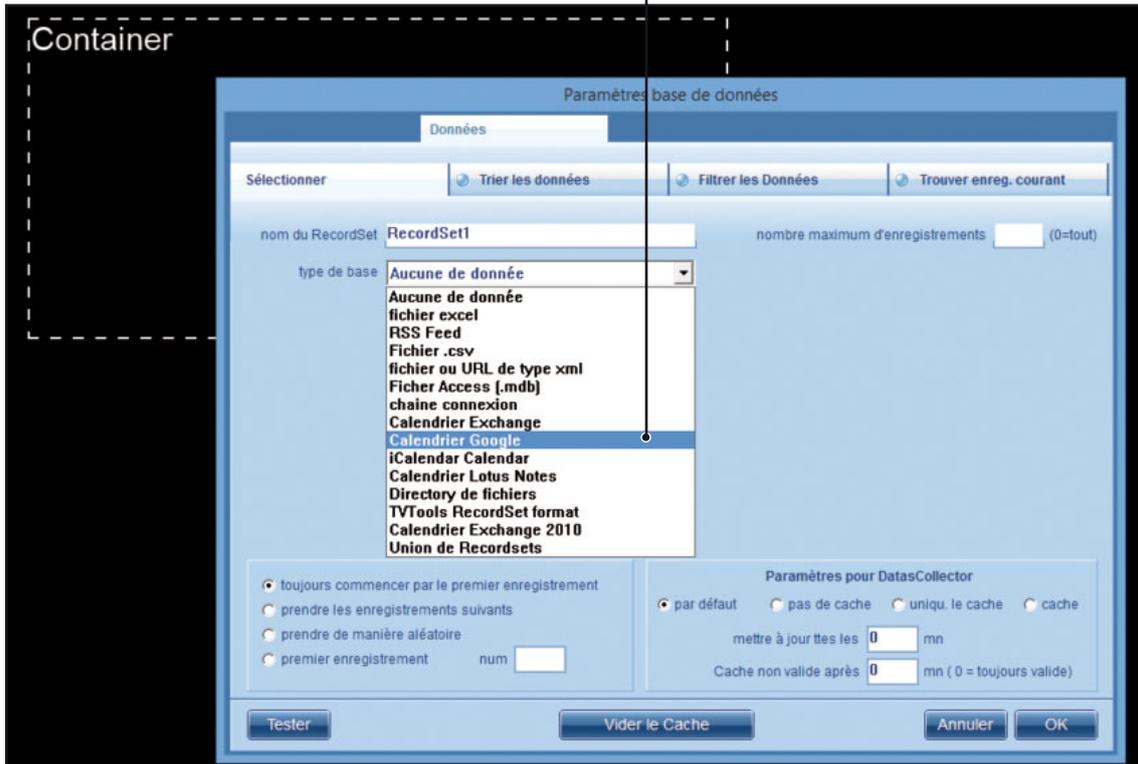
⑧ Dans l'éditeur d'émissions de TVTools nous allons créer une nouvelle émission avec une boîte "container" sur la première page (accès par le menu du haut "Boîte/Nouveau/Container").



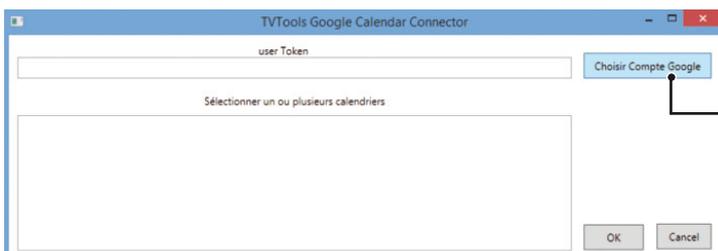
⑨ Validez par "Oui" dans la fenêtre ci-contre afin de créer un nouveau RecordSet.

IV. 9. D. Room Booking

⑩ Dans la fenêtre "Paramètres base de données" sélectionnez la rubrique "Calendrier Google" dans le menu déroulant "Type de base".



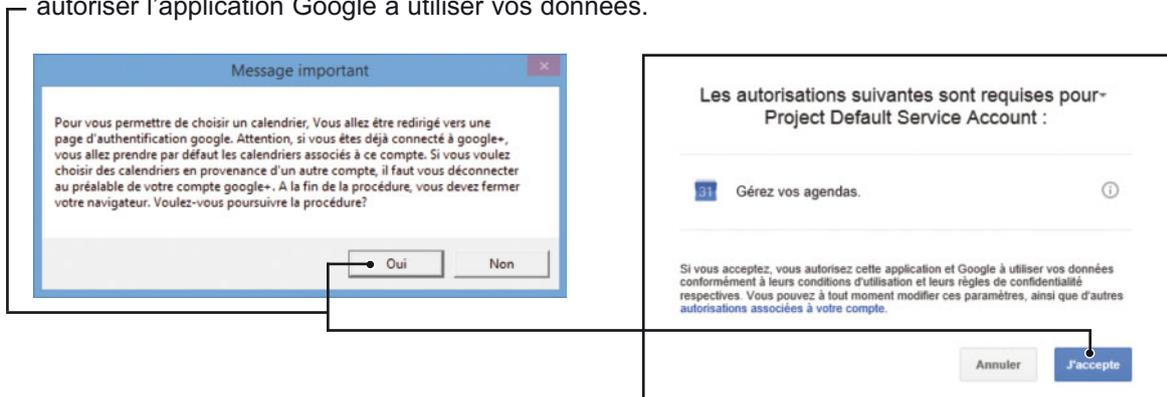
⑪ Cliquez sur le bouton "Choisir" pour ouvrir la fenêtre "TVTools Google Calendar Connector".



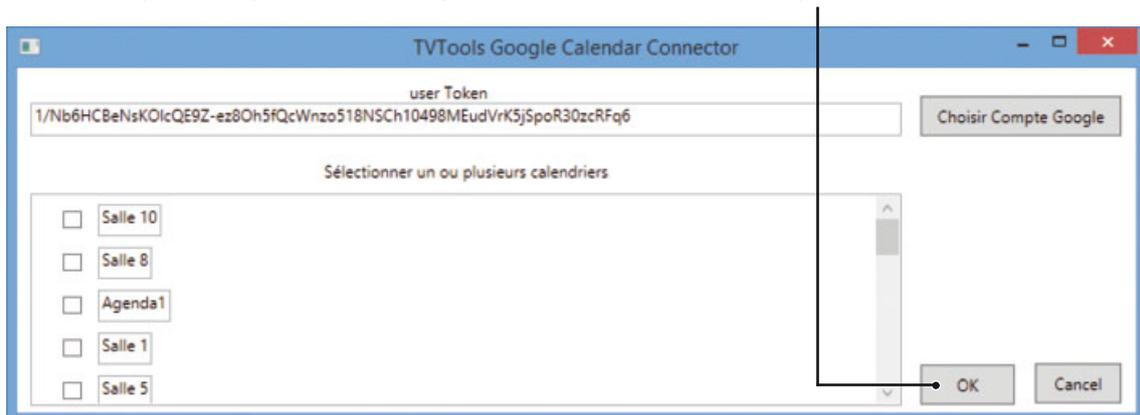
⑫ Cliquez ensuite sur le bouton "Choisir Compte Google".

IV. 9. D. Room Booking

13 Validez la fenêtre de message en cliquant sur "Oui" puis cliquer sur le bouton "J'accepte" pour autoriser l'application Google à utiliser vos données.



14 Le champ du compte va automatiquement s'authentifier. Validez par "OK".

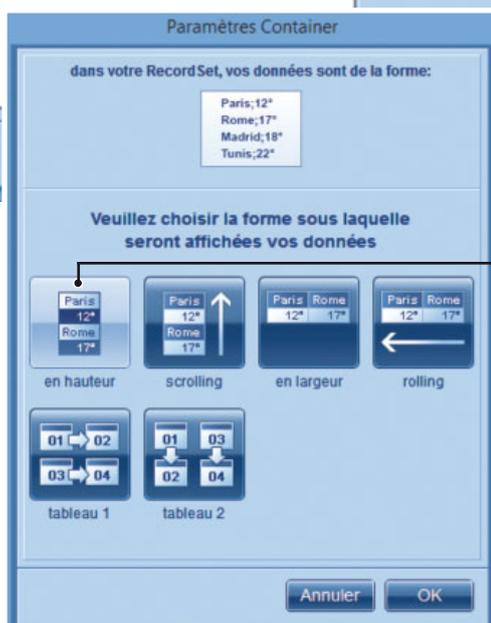
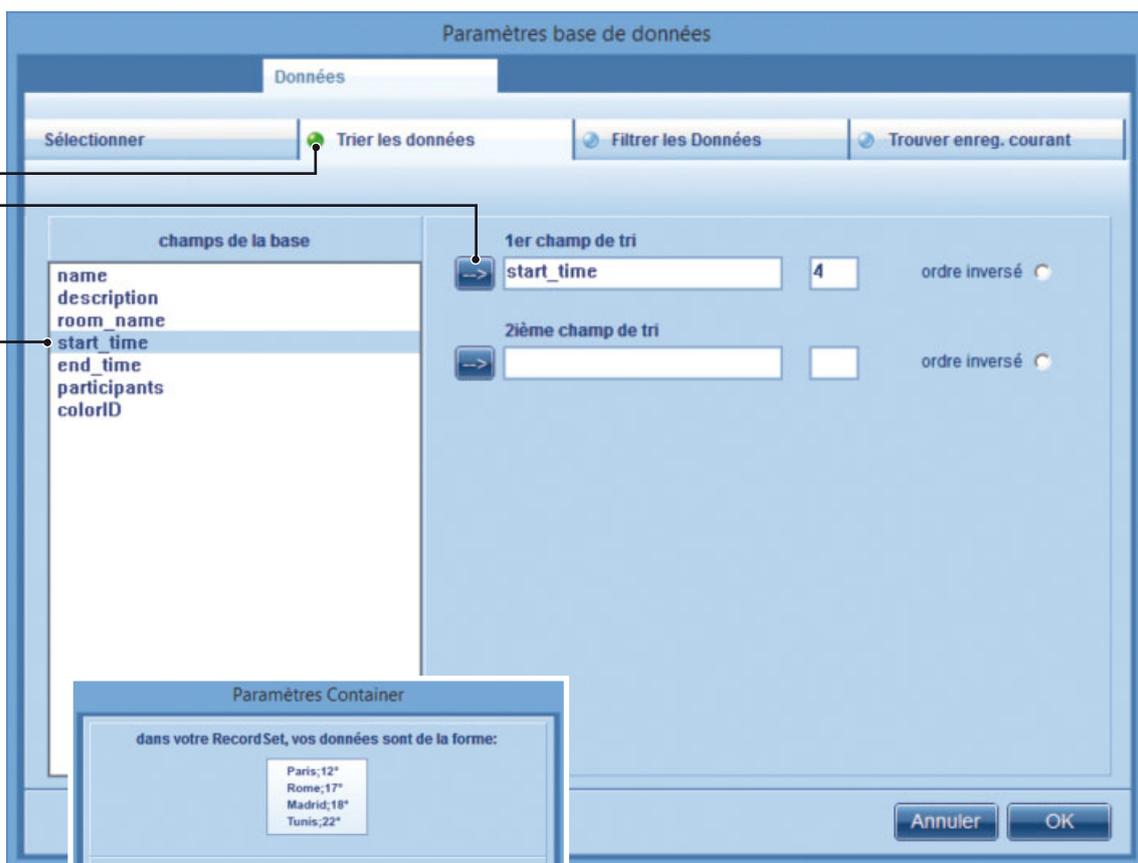


15 Le compte va s'identifier dans le champ "Calendriers".



IV. 9. D. Room Booking

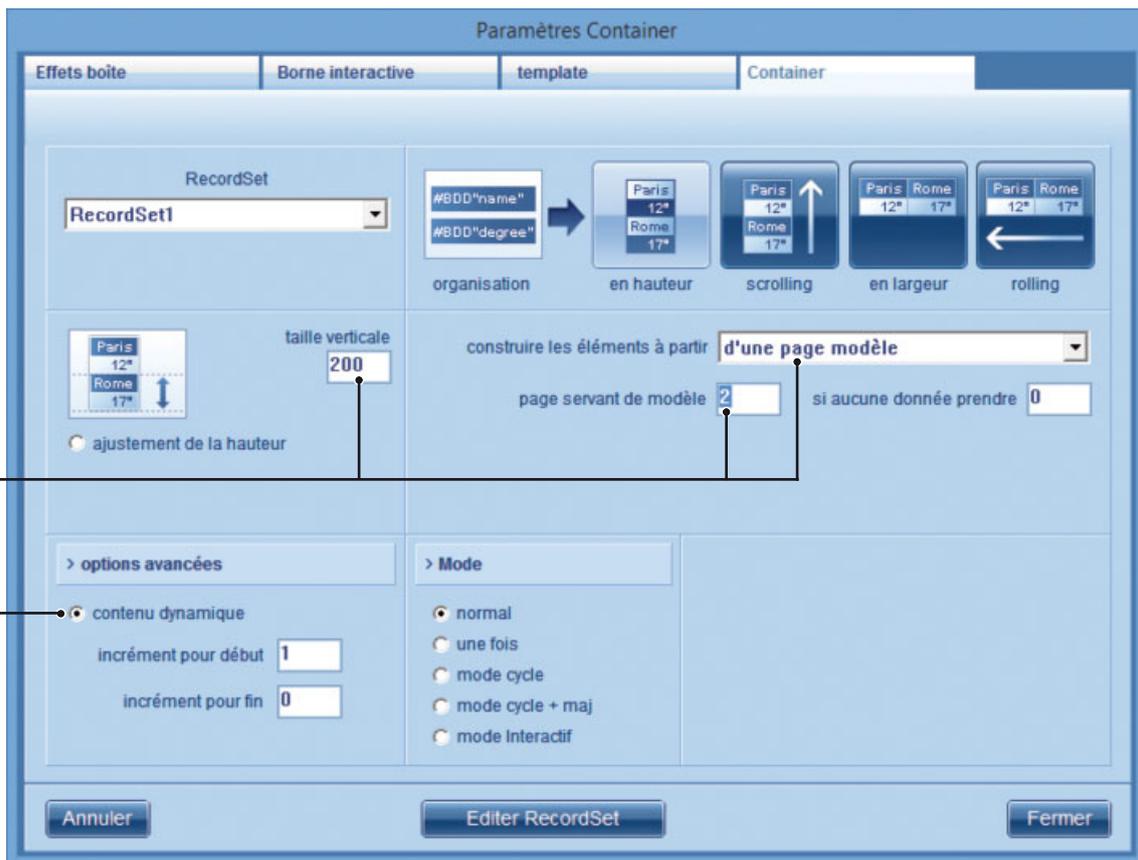
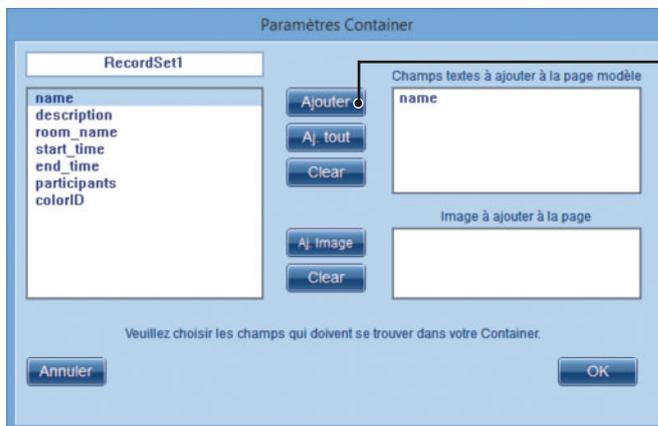
⑩ Dans la fenêtre "Paramètres base de données" sélectionnez l'onglet "Trier les données". Choisissez le champ "start_time" en cliquant sur le bouton fléché pour effectuer le tri. Cette manipulation permet de faire une sélection des enregistrements en affichant uniquement ceux qui doivent se dérouler à la date du jour. Cliquez sur la boule verte de l'onglet "Trier les données" pour activer ce tri.



⑪ Cliquez 2 fois sur le bouton "OK" pour valider et choisissez le type de forme "en hauteur" pour l'affichage de vos données. Validez à nouveau par "OK".

IV. 9. D. Room Booking

⑬ Dans la fenêtre "Paramètres Container" nous allons paramétrer la taille verticale à "200px" afin de placer plusieurs enregistrements sur notre page. Nous choisissons la construction des éléments à partir "d'une page modèle" et nous cochons l'option "Contenu dynamique" afin de pouvoir attribuer des effets sur chacun des éléments qui composent notre base de donnée (boîtes titre, description, nom de salle, etc...). Nous pouvons alors cliquer sur le bouton "Fermer".

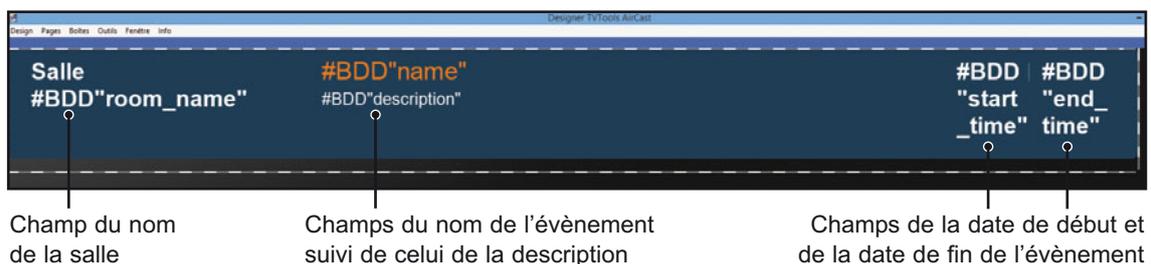



⑭ Vous pouvez choisir les champs que vous souhaitez voir apparaître dans votre Design. Sélectionnez un champ dans la colonne de gauche puis cliquez sur le bouton "Ajouter" (comme dans l'exemple ci-contre avec le champ "name"). Valider par "OK".

IV. 9. D. Room Booking

🕒 La page 2 va alors se créer avec les différents champs demandés. Vous pouvez construire votre mise en page en disposant à l'écran les différents champs à l'intérieur du cadre en pointillés. Ce cadre matérialise la taille d'un enregistrement. Vous pouvez également attribuer des paramètres typographiques (police, style, couleur...) aux différentes boîtes texte contenant les variables #BDD.

NB : Dans cet exemple, nous avons défini une taille en hauteur de 200px, la longueur dépendra de la taille horizontale de la boîte container de la 1^{ère} page.



🕒 De retour sur la page 1, nous avons étiré notre boîte container à 600px de hauteur : nous pouvons donc afficher 3 enregistrements simultanément dans notre Design. Cliquez sur le bouton **"preview"** pour visualiser vos données de façon dynamique.

IV. 10. Fenêtre informations

Pour caler ou ajuster la taille de vos différentes boîtes de façon très précise vous disposez d'une palette "**informations**" dans laquelle vous pouvez entrer des valeurs. Pour avoir accès à cette palette, allez dans le menu "**fenêtre**" du haut de l'écran et choisissez "**informations**" (ou raccourci clavier : touche de fonction F1).

Vous pouvez donner la taille en pixels de vos boîtes texte, image, animation et vidéo et les positionner au pixel près en hauteur et en largeur dans la page.

Fenêtre Informations

Position X - Y : Coordonnées de positionnement de la boîte dans la page.

Nom : nom et emplacement sur le disque dur du fichier utilisé par la boîte sélectionnée. Vous avez la possibilité de remplacer un fichier par un autre au sein d'une boîte en cliquant sur l'icône "ouvrir".



Taille X - Y : Correspond aux coordonnées de la taille de la boîte sélectionnée. Vous pouvez entrer les valeurs de votre choix.

Taille d'origine : Permet de restaurer la taille de la boîte d'origine (avant modifications).

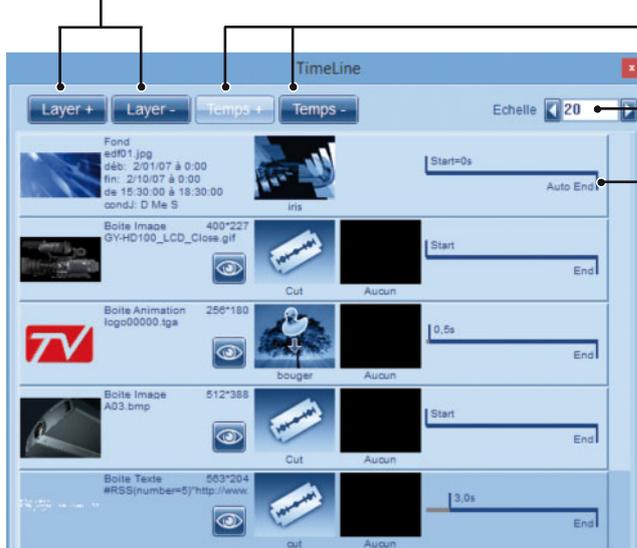
Chaîne : Lorsque vous rentrez manuellement une valeur en X ou en Y, TV Tools calcule automatiquement la seconde valeur tout en conservant le ratio de l'image.

IV. 11. Fenêtre Timeline

La fenêtre "Timeline" vous permet de gérer aisément toutes les boîtes qui composent une page sous la forme visuelle d'une timeline. Pour l'obtenir, allez dans le menu "Fenêtre" puis "Timeline". Cliquez ensuite sur la boîte fond de votre page pour obtenir un aperçu des différentes boîtes sous la forme de vignettes. Vous pouvez les trier en fonction de leurs ordres d'apparition : de la première boîte à la dernière boîte ou inversement en cliquant sur "temps +" ou "temps -" ; mais aussi en fonction de leur disposition par niveaux : de l'avant-plan à l'arrière plan ou inversement en cliquant sur "layer +" ou "layer -". La première ligne de la timeline correspond à la boîte fond de la page.

Fenêtre Timeline

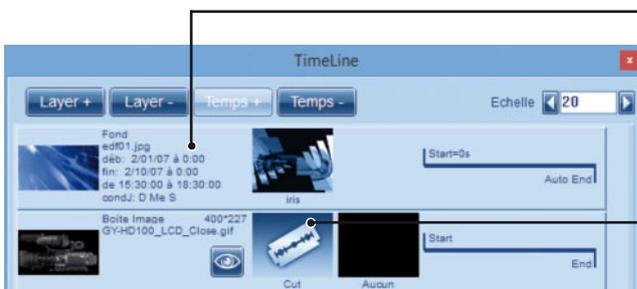
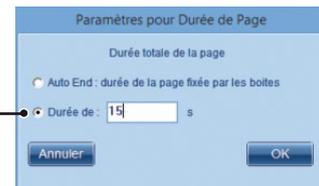
Visualisation des vignettes en fonction de l'ordre des calques sur la page.



Visualisation des vignettes en fonction de l'ordre d'apparition des boîtes sur la page.

Pour davantage de précision vous pouvez augmenter ou diminuer la taille de l'échelle des timelines.

Vous pouvez gérer la durée de la page selon deux modes. Par défaut, en mode "Auto-end" c'est la durée totale des différentes boîtes qui va déterminer la durée de la page. Sinon vous pouvez taper une valeur pour fixer une limite de temps à la page (en seconde).



Affichage des conditions de passage de la page (dates de début et de fin de passage / heures et jours).

Toute boîte configurée en ordre de boîte "0" sera collée à la boîte fond (visuel canard fixé sur le fond) et bénéficiera du même effet d'apparition que celle-ci.

IV. 11. Fenêtre Timeline

La fenêtre "Timeline" est l'outil indispensable pour paramétrer efficacement les différentes boîtes qui composent votre page. Elle est particulièrement adaptée pour gérer les temps et les effets d'apparition et de disparition (avec le bouton droit de la souris sur l'affichage temporel ou sur la vignette de l'effet). Vous avez la possibilité de grouper plusieurs boîtes (touche "ctrl" pour en sélectionner plusieurs) et d'attribuer à l'ensemble le même temps d'apparition et/ou de disparition. Vous pouvez aussi augmenter ou diminuer les temporisations de cet ensemble tout en conservant les mêmes intervalles de durées entre les boîtes (touche "ctrl").

Pour une meilleure lisibilité de votre travail, vous pouvez rendre visible ou invisible les différentes boîtes de la page en cliquant avec le bouton droit de la souris sur l'icône "oeil".

The screenshot shows the 'TimeLine' window with a list of image boxes. Each box has a thumbnail, a name, dimensions, and a timeline bar with start and end times. A dialog box titled 'Saisie d'un temps' is open, allowing the user to input a time value in seconds (1.25s per tick). The dialog has an input field with the value '1' and 'Annuler' and 'OK' buttons.

Temps de début d'apparition et de fin d'apparition des boîtes sur la page. Pour les modifier, bougez le trait vertical blanc à l'aide du bouton droit de la souris ou double-cliquez sur la valeur, également avec le bouton droit, puis tapez la valeur dans cette fenêtre et validez.

Possibilité d'agir sur plusieurs boîtes en les sélectionnant avec la touche "ctrl" ou "shift". Chaque ligne sélectionnée va se coloriser en bleu clair. Par défaut si vous agissez sur les temporisations, chacune de ces boîtes aura le même temps de début ou de fin. Mais si vous voulez conserver les mêmes intervalles de durées entre les boîtes, maintenez la touche "ctrl".

Vignette de la boîte avec informations : nom et taille, ainsi que le type de boîte.

Visuel + noms des effets d'apparition et de disparition de la boîte. Pour accéder à ces paramètres : cliquez avec le bouton droit de la souris sur le visuel de l'effet.

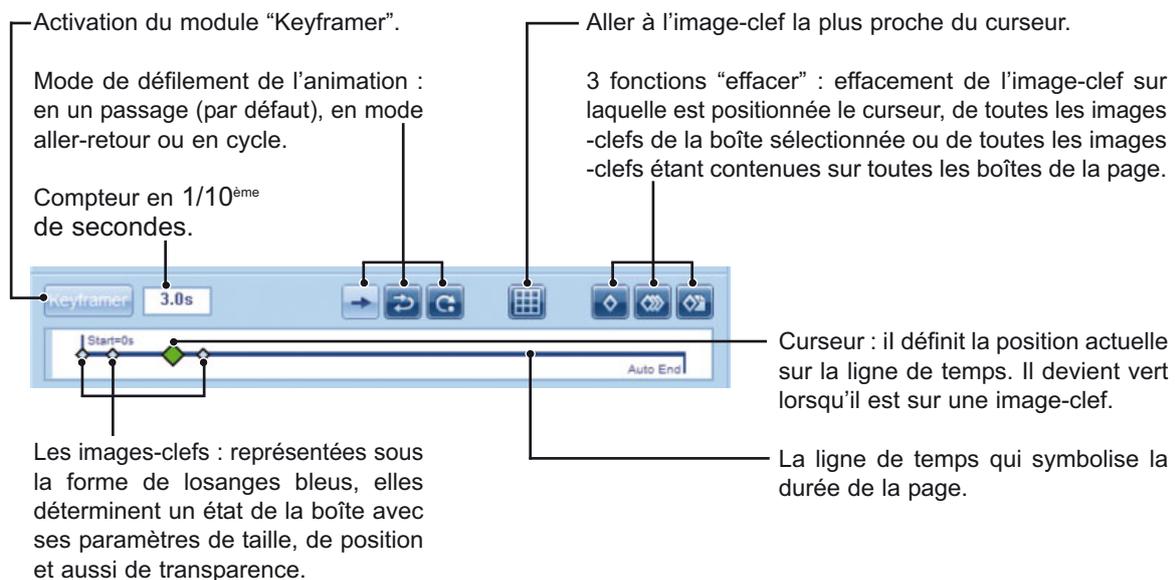
IV. 12. Fenêtre Timeline - Le Keyframer

La partie basse de la fenêtre "Timeline" permet une gestion avancée des animations sur les boîtes : appelé le "Keyframer". Ce module permet de créer une animation avec les boîtes sans se limiter à un unique effet d'apparition et de disparition.

Le principe est d'assigner à une boîte des "images-clefs", symbolisées par de petits losanges. Chaque "image-clef" dispose d'attributs différents de taille, de transparence et aussi de position de la boîte dans la page. Ces "images-clefs" sont disposées sur une ligne de temps représentée graphiquement par une ligne blanche. On peut ainsi, par ce procédé, établir des trajectoires évoluées aux boîtes avec un nombre considérables d'étapes.

Remarque : Ce type d'animation par "images-clefs" est considéré comme un effet à part entière et ne peut être cumulé avec un autre effet.

Fenêtre Timeline



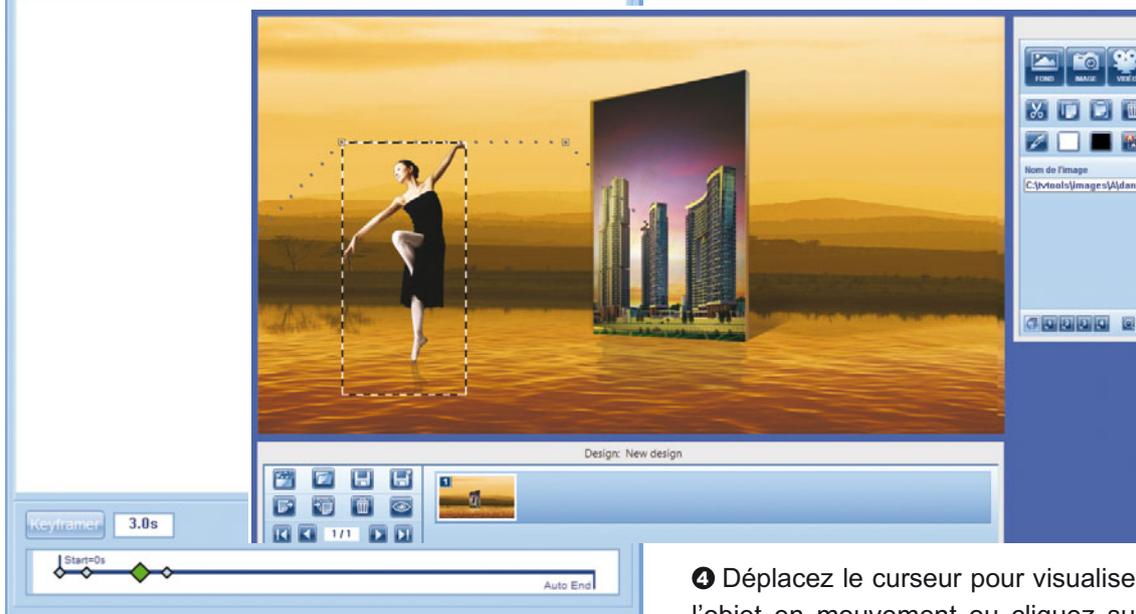
IV. 12. Fenêtre Timeline - Le Keyframer

Nous allons mettre en pratique ce module en créant une phase d'animation avec une image de danseuse se déplaçant à l'écran.

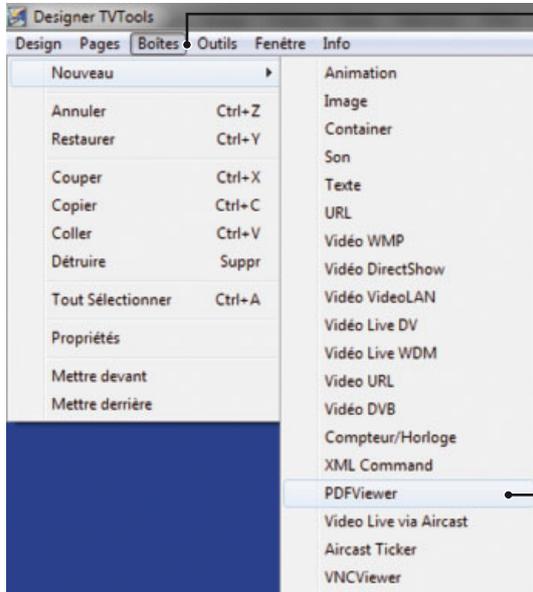
- ❶ Pour se faire, cliquez tout d'abord sur le bouton Keyframer afin d'activer ce module sur la boîte image de la danseuse. Puis modifiez votre image (taille, position ou transparence). Par exemple nous avons réduit la taille de la danseuse puis attribué une transparence d'opacité à "0" à l'aide de la palette d'outils.
- ❷ Déplacez ensuite votre curseur jusqu'à "0.1s". Vous remarquerez que vous venez préalablement de créer une "image-clé". Puis modifiez à nouveau les attributs de votre image. Ici nous avons agrandi l'image de la danseuse, nous l'avons déplacée vers la gauche et avons réglé l'opacité à 100%.



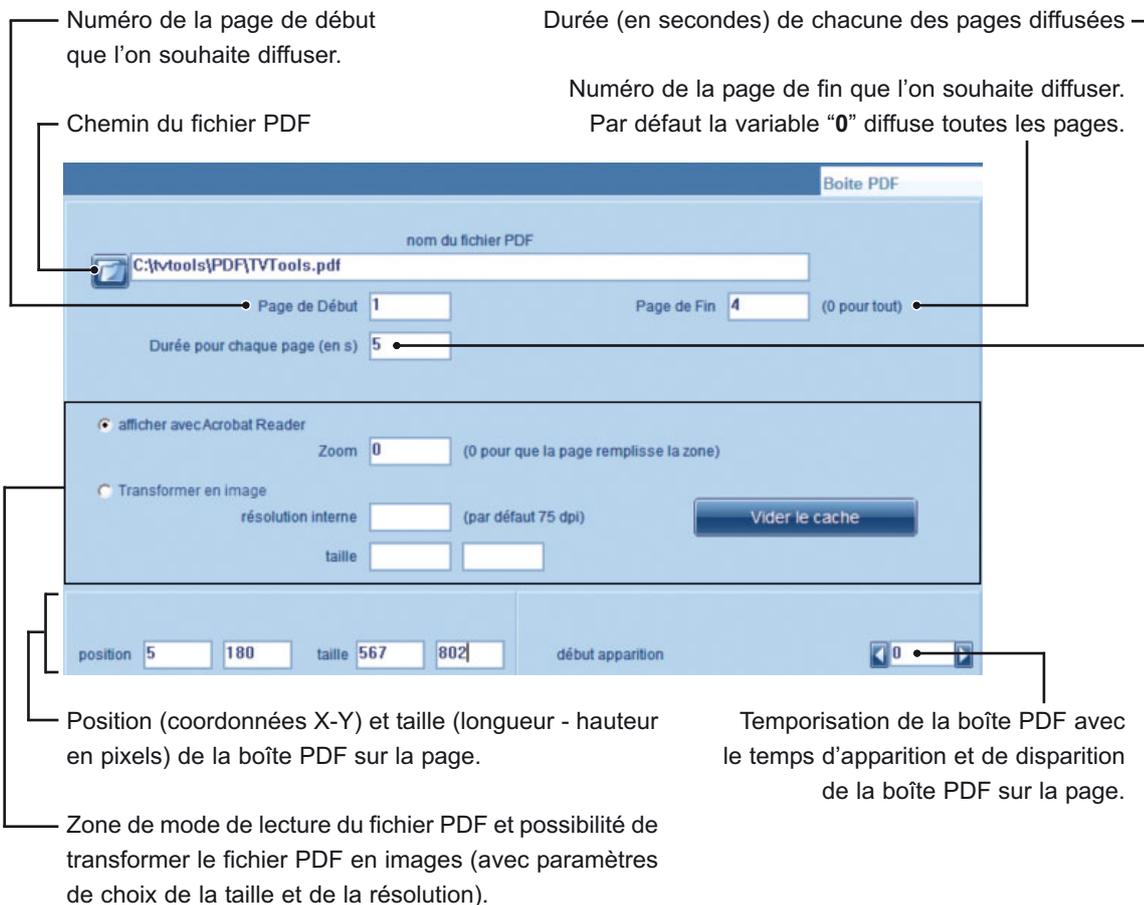
- ❸ Reproduisez cette opération en déplaçant le curseur à "3.0s" puis à "4.0s" afin de générer deux nouvelles "images-clefs". Sur la page, la trajectoire de votre animation est représentée en pointillés et chaque "image-clef" est symbolisée par un petit carré. La trajectoire est calée sur le coin supérieur gauche de l'image.



- ❹ Déplacez le curseur pour visualiser l'objet en mouvement ou cliquez sur l'icône "œil" pour jouer l'animation.

IV. 13. Boîte PDF


Pour créer une boîte PDF, allez dans l'onglet "Boîte" du menu du haut et sélectionnez la fonction "PDF Viewer". Une nouvelle fenêtre s'ouvre. Indiquez alors l'emplacement de votre fichier PDF puis définissez vos paramètres.

Fenêtre Paramètres pour boîte PDF


Numéro de la page de début que l'on souhaite diffuser.

Chemin du fichier PDF

Durée (en secondes) de chacune des pages diffusées

Numéro de la page de fin que l'on souhaite diffuser. Par défaut la variable "0" diffuse toutes les pages.

Page de Début 1 Page de Fin 4 (0 pour tout)

Durée pour chaque page (en s) 5

afficher avec Acrobat Reader Zoom 0 (0 pour que la page remplisse la zone)

Transformer en image résolution interne (par défaut 75 dpi) taille

Vider le cache

position 5 180 taille 567 802 début apparition

Position (coordonnées X-Y) et taille (longueur - hauteur) de la boîte PDF sur la page.

Zone de mode de lecture du fichier PDF et possibilité de transformer le fichier PDF en images (avec paramètres de choix de la taille et de la résolution).

Temporisation de la boîte PDF avec le temps d'apparition et de disparition de la boîte PDF sur la page.

IV. 13. Boîte PDF

Dans la zone du “mode de lecture de votre fichier PDF”, vous avez la possibilité de lire vos fichiers PDF :

soit avec **Acrobat Reader** (fonction “**afficher avec Acrobat Reader**” cochée). Ce mode présuppose que le logiciel Acrobat Reader est installé sur votre Player. Dans ce mode vous pouvez zoomer au sein de la “boîte PDF” afin d’en améliorer la lisibilité ou de visualiser une portion des pages de votre fichier PDF.

soit de transformer chaque page du fichier PDF en **image** (fonction “**Transformer en image**” cochée). Avec la possibilité dans ce cas de choisir la résolution interne des images pour obtenir plus ou moins de définition, et donc de lisibilité.

afficher avec Acrobat Reader
Zoom (0 pour que la page remplisse la zone)

Transformer en image
résolution interne (par défaut 75 dpi)

Résultat en prévisualisation

Dans cet exemple nous avons choisi de diffuser une émission avec une boîte PDF en mode portrait (le fichier PDF en question étant également en mode portrait au format A4).

Nous avons défini une boîte PDF ayant un ratio équivalent au format A4.

Puis nous avons opté pour un mode de lecture du fichier avec Acrobat Reader avec la lecture des pages 1 à 4 avec une durée de 5 secondes par page.

NB : afin d’avoir la certitude de diffuser la totalité des pages que vous avez choisi dans votre fichier PDF, il est préférable de mettre la boîte fond en “**Auto End**”.



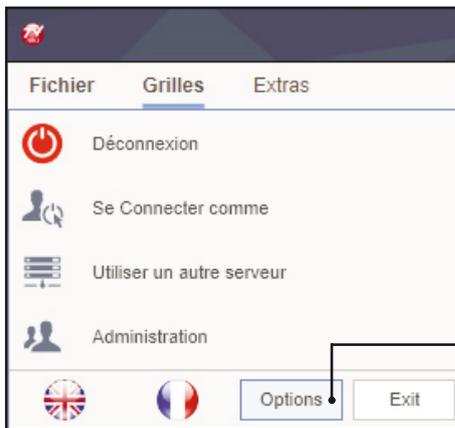


5 Multizone, autres contrôles et URL

V. 1. Création d'un multizone

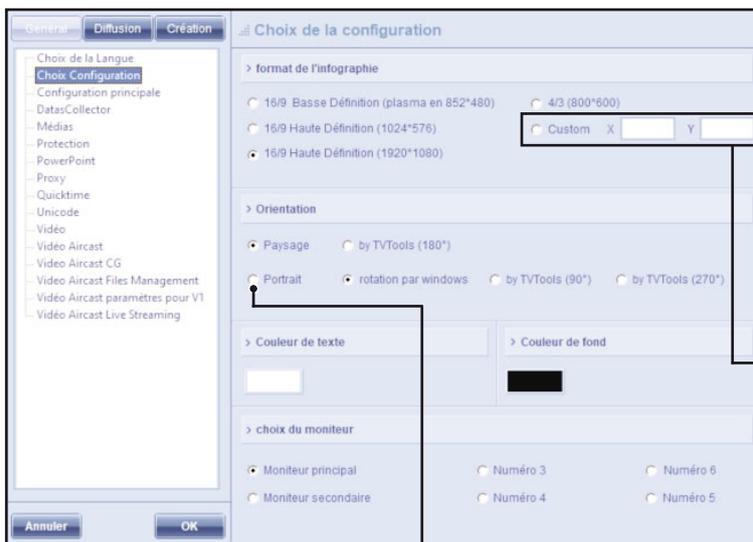
La commande "**multizone**" permet de fractionner votre écran en plusieurs zones indépendantes. Vous pouvez glisser des contenus spécifiques dans chacune des zones. Ce principe permet de cumuler facilement différents types de contenus et de médias sans subir de lourdes contraintes de synchronisation et de temporisation entre les éléments.

Vous disposez également d'un "**éditeur de création de zones**" pour concevoir précisément vos projets avec vos contraintes de tailles. L'"**éditeur de création de zones**" s'ouvre par défaut dans une configuration en full HD (1920 x 1080 pixels) au format paysage.



Si vous souhaitez réaliser des multizones dans une taille différente ou dans un format portrait, vous devez modifier la configuration infographique par défaut. Pour ceci aller dans le menu "**démarrer**" de TVTools en haut à gauche et cliquez sur le bouton "**Options**".

Dans la fenêtre "**Options**" de TVTools choisissez le menu "**Choix de la Configuration**" dans l'onglet "**Général**".



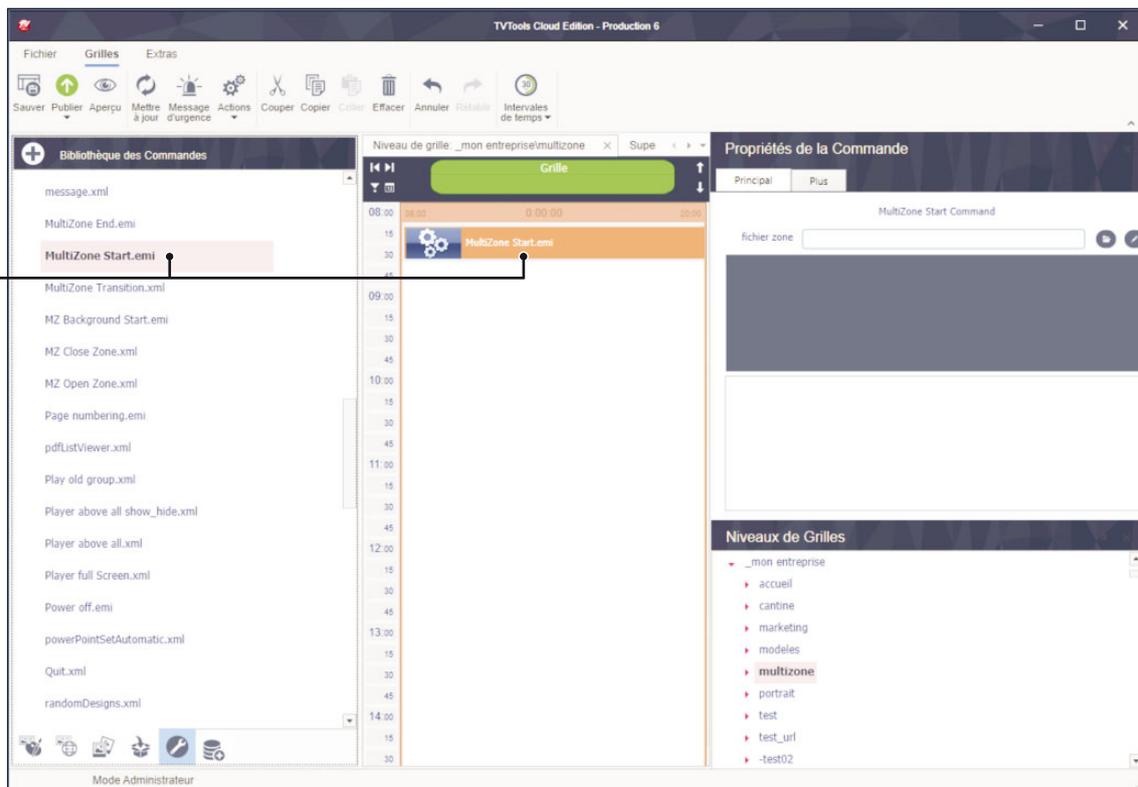
Par défaut, la configuration graphique est au format 16/9^{ème} en mode paysage en full HD (1920 x 1080 pixels).

Si vous souhaitez une taille spécifique, cochez le mode "**Custom**" et indiquez vos tailles en X et en Y.

Si vous souhaitez disposer d'un format d'affichage en vertical, cochez la fonction "**Portrait**".

V. 1. Création d'un multizone

Une fois la taille de votre écran paramétré, Pour créer un multizone, sélectionnez l'onglet **"commandes"** en bas de la fenêtre **"Bibliothèque"** Puis glissez la commande **"Multizone Start"** dans votre grille. Si vous avez une grille vide, un créneau horaire va alors se créer avec votre nouvelle commande en tête de liste.



Lorsque la commande **"Multizone Start"** est sélectionnée dans la grille, vous pouvez accéder aux paramètres de la commande depuis la fenêtre **"Propriétés de la commande"**,

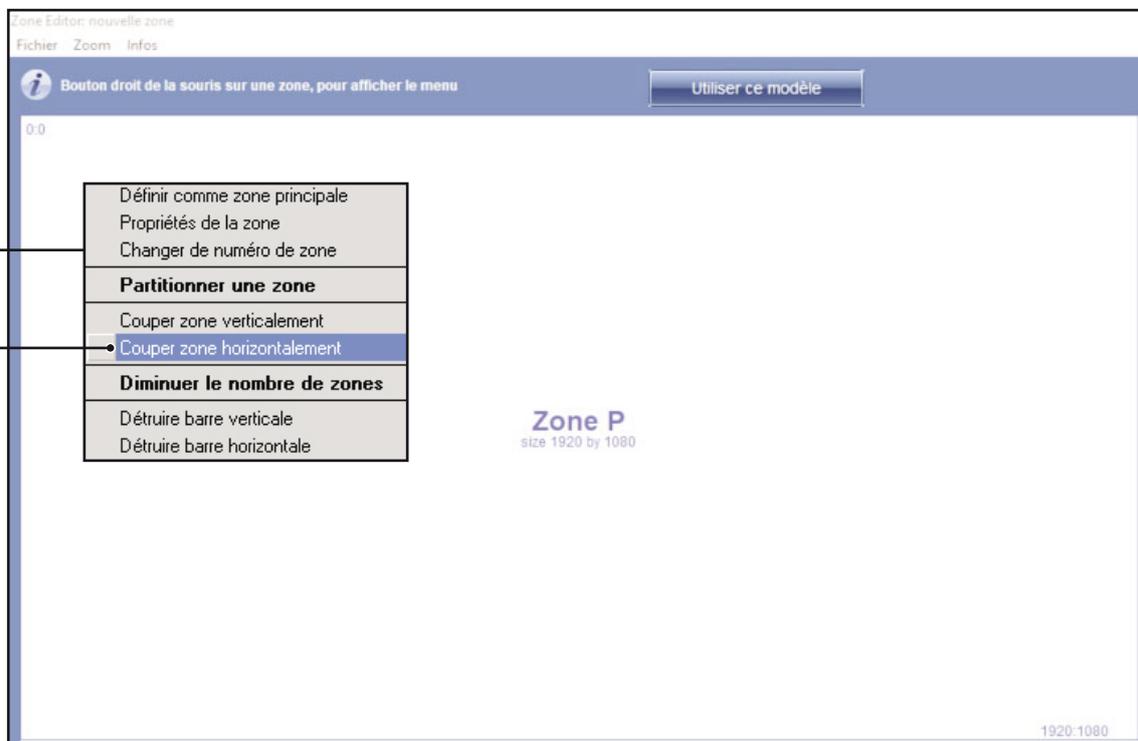
Cliquez sur l'icône **"crayon"** pour créer votre multizone.



V. 1. Création d'un multizone

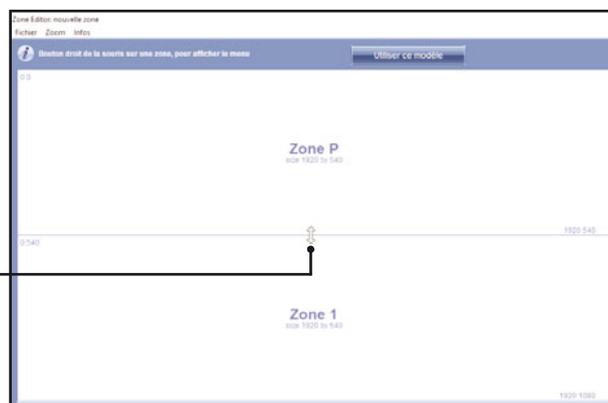
L'éditeur de multizone va s'ouvrir avec une seule zone par défaut : la "Zone P" correspondant à la zone principale. Dans notre exemple, cette zone principale correspond à un écran en full HD (1920x1080 pixels).

❶ En cliquant avec le bouton droit de la souris sur la "Zone P" vous accédez aux fonctionnalités liées aux zones. Vous pouvez scinder la zone principale verticalement ou horizontalement, gérer les propriétés des zones, changer leurs numéros, définir la zone de votre choix en tant que zone principale et détruire les barres verticales ou horizontales non voulues.

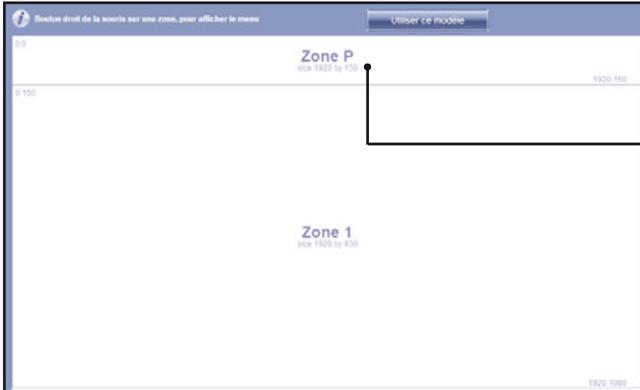


Nous allons créer un multizone composé de 4 zones.

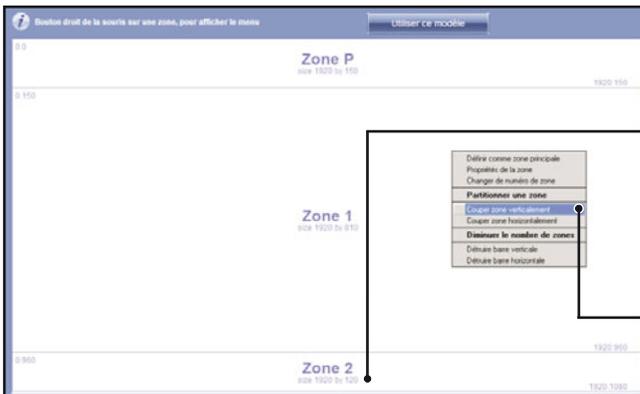
❷ Nous choisissons de fractionner l'écran en coupant la zone horizontalement. Vous pouvez étirer les zones pour leur donner la taille souhaitée grâce à un curseur de la forme d'une double flèche.



V. 1. Création d'un multizone

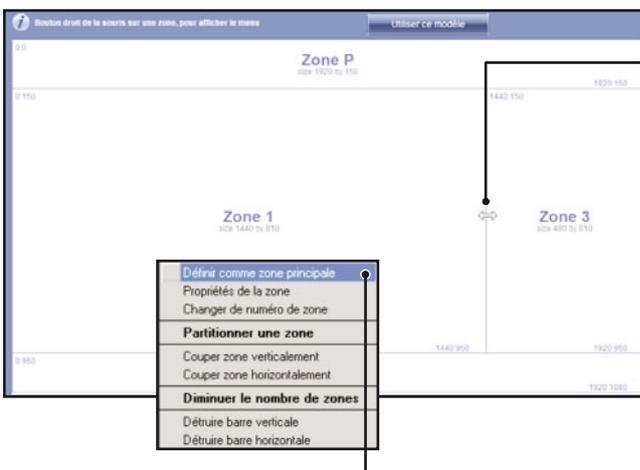


➊ Nous allons étirer la zone du haut pour lui donner la taille de 1920x150 pixels.



➋ Nous renouvelons cette opération en fractionnant horizontalement la "Zone 1". Cette fois nous étirons, avec la double flèche, cette nouvelle zone ("Zone 2") par le bas en lui donnant la taille de 1920 x 120 pixels.

➌ Pour finir, nous coupons la zone centrale de façon verticale.



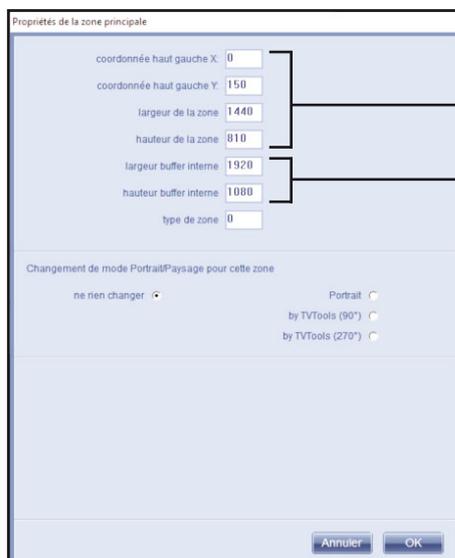
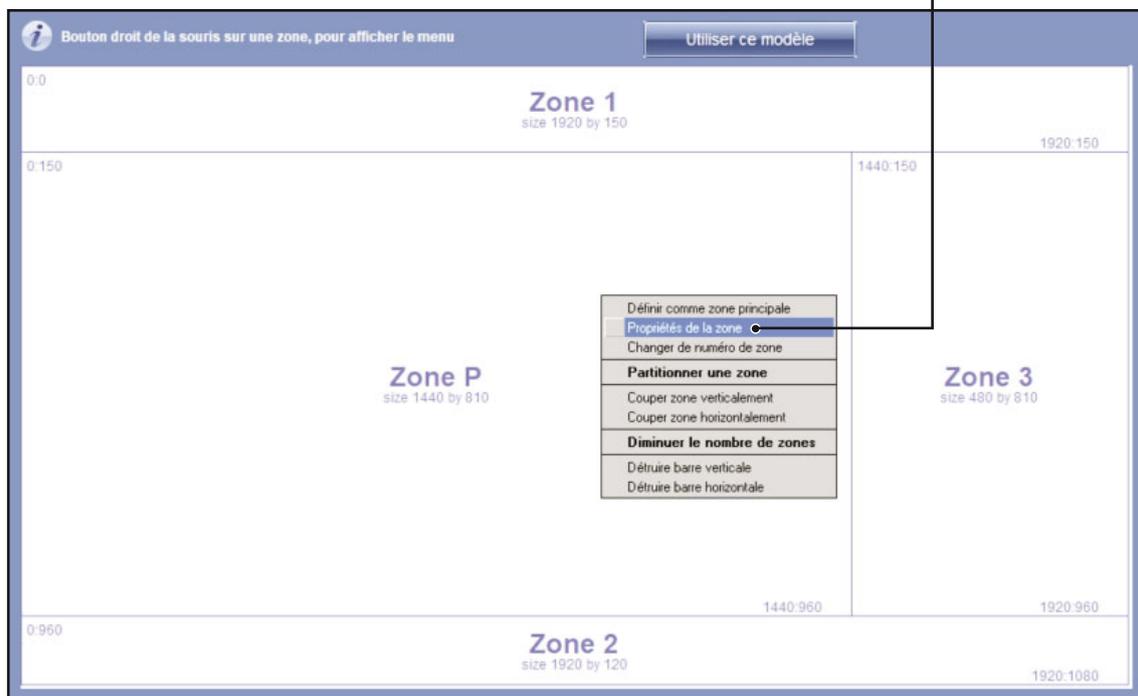
➍ Nous étirons la "Zone 3" sur la droite en lui donnant la taille de 480 x 810 pixels.

➎ Nous allons maintenant définir la "Zone 1" en tant que "Zone principale".

V. 1. Création d'un multizone

Nous avons défini la zone la plus grande en tant que **“Zone principale”**. Cette zone disposera du contenu le plus varié. Elle sera alimentée directement par le contenu de la grille. Nous avons volontairement pensé cette zone au ratio 16/9^{ème} comme nous voulons y placer des vidéos et d'autres émissions déjà enregistrées en plein écran.

⑧ Pour ceci il faut accéder aux propriétés de chacune des zones en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris, puis choisissez le menu **“Propriétés de la zone”**.



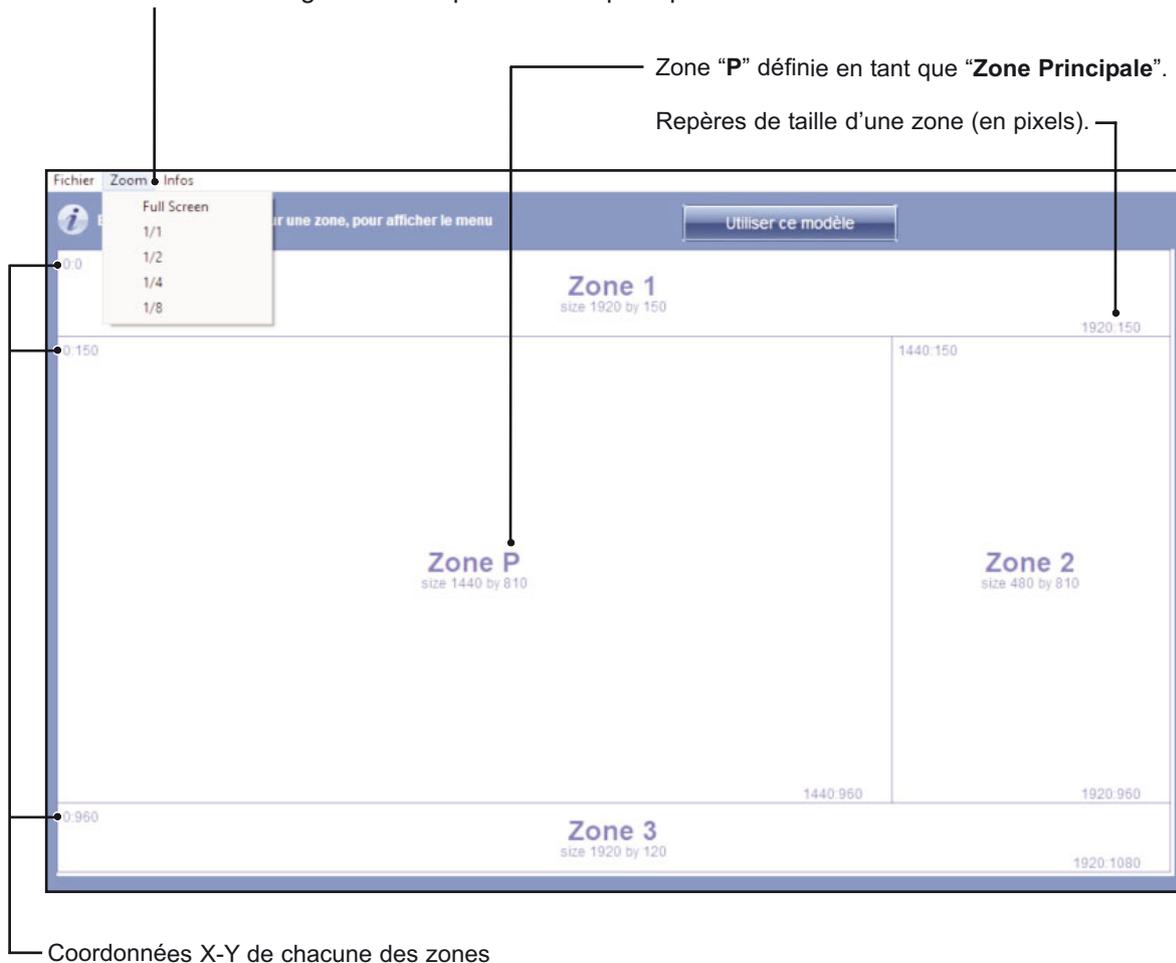
La Fenêtre **“Propriétés de la zone”** vous indique les coordonnées en X et Y à partir du point où débute la zone sélectionnée (ici point haut gauche : 0 - 150) ainsi que la taille totale de la zone (ici : largeur **“1440”** pixels et hauteur **“810”** pixels).

La taille du buffer interne correspond à la taille réelle en pixels du contenu (émissions, vidéos...) devant être joué dans cette zone.

⑨ Comme nous voulons incruster des émissions et des vidéos au format full HD dans cette zone, nous entrons les valeurs suivantes : **“1920”** et **“1080”** pixels. Validez par **“OK”**.

V. 1. Création d'un multizone

Vous pouvez à tout moment ajuster les zones en déplaçant les lignes horizontales et verticales avec la flèche. Les repères de tailles des zones ainsi que les coordonnées se modifient en direct lors du déplacement des lignes. Dans le menu du haut, vous disposez également de fonctions "Zoom" afin de vous garantir une précision au pixel près.

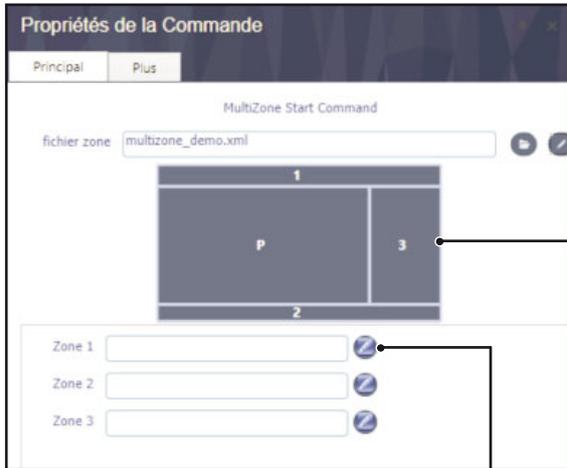


⑩ Nous allons sauvegarder notre nouveau fichier de multizone en allant dans le menu du haut "Fichier/Sauver Sous". Donnez un nom puis cliquer sur "Enregistrer". Nous enregistrons notre fichier multizone sous le nom "multizone_demo.xml".

⑪ Cliquez ensuite sur le bouton "Utiliser ce modèle" pour retourner dans l'"éditeur de grilles".



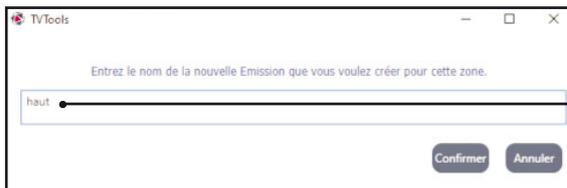
V. 1. Création d'un multizone



De retour dans la fenêtre **“Propriétés de la commande”** vous pouvez remarquer le visuel de votre nouveau multizone en miniature.

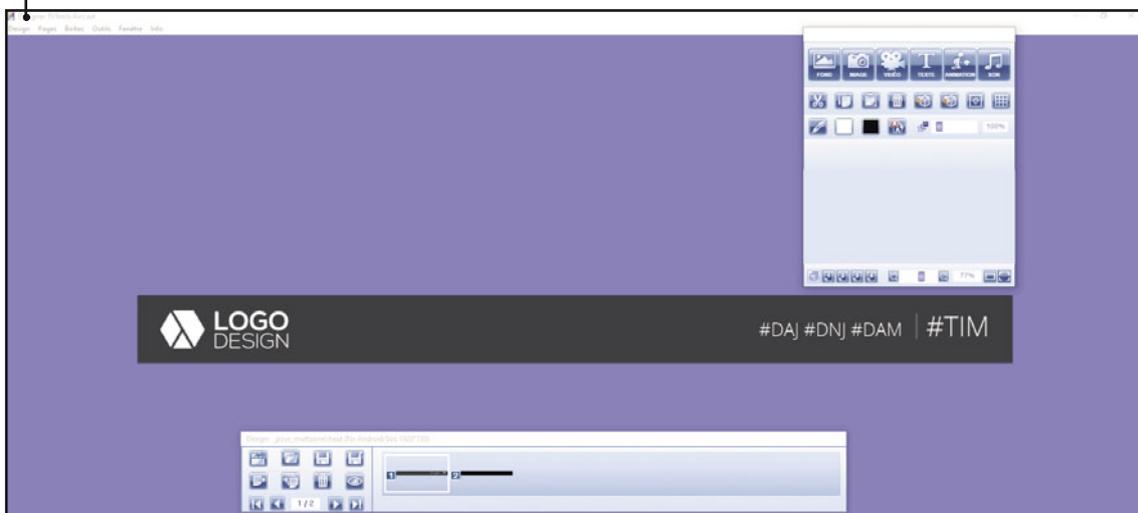
Pour mettre du contenu dans les zones, vous pouvez soit glisser des émissions existantes depuis la fenêtre **“Bibliothèque”** vers les 3 encarts de zones ou soit créer de nouvelles émissions avec des tailles adaptées à chacune des zones.

➊ Nous allons créer une nouvelle émission en **“Zone 1”**. Cliquez sur l’icône **“crayon”**.



➋ Nommez votre nouvelle émission (ici : **“haut”**). Celle-ci va s’ouvrir dans l’**éditeur d’émissions** dans la taille de la zone. Cliquez sur **“Confirmer”**.

➌ Nous construisons cette première émission (taille de 1920 x 150 pixels) comprise dans la zone du haut. Nous y plaçons un logo à gauche et des variables automatiques de dates (#DAJ #DNJ #DAM) et d’heure (#TIM(format"HH:mm")) dans la partie droite. Sauvegardez votre émission (menu du haut : **“Design/sauver”**).



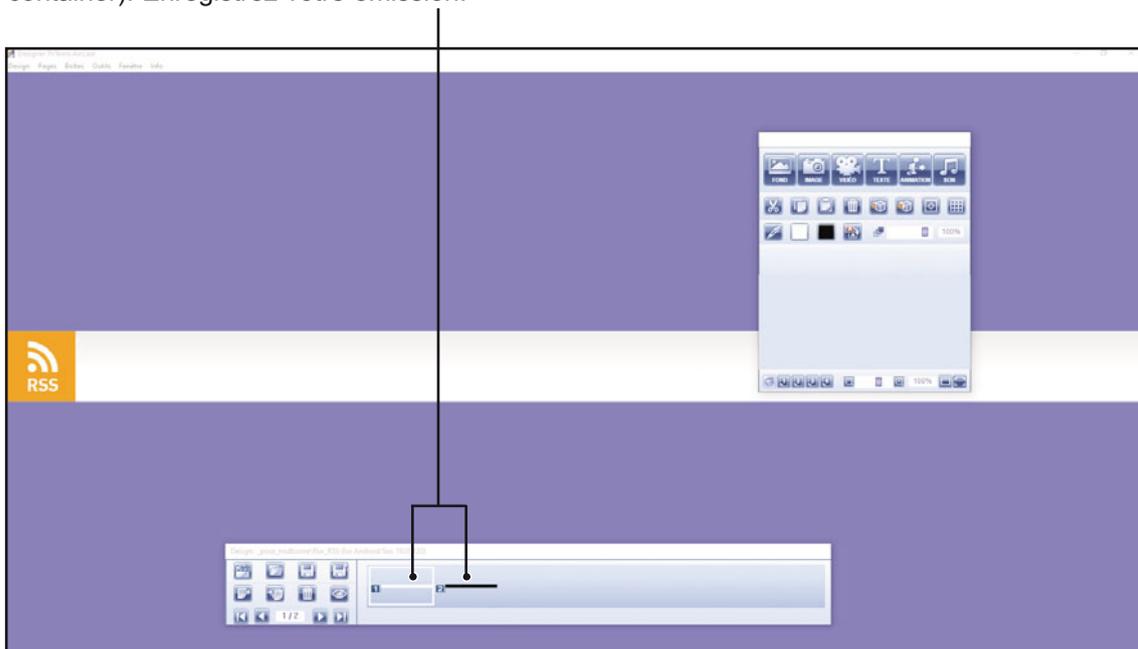
V. 1. Création d'un multizone


15 Nous allons créer une autre émission en “**Zone 2**” qui correspond à la zone du bas. Cliquez sur l’icône “**crayon**”.

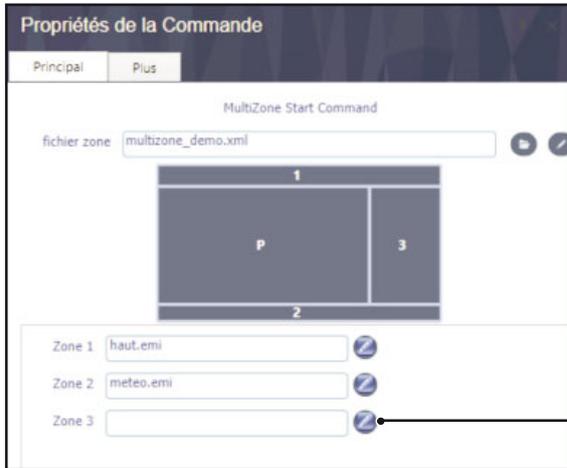


16 Nous allons nommer cette émission : “**flux_RSS**”.

17 Nous allons mettre en place un “**conteneur**” alimenter par un “**flux RSS**” avec des informations quotidiennes dynamiques. Cette émission est composée de deux pages (la première page avec le conteneur et la page modèle - cf : pour plus de détails, voir le chapitre sur la création de conteneur). Enregistrez votre émission.



V. 1. Création d'un multizone

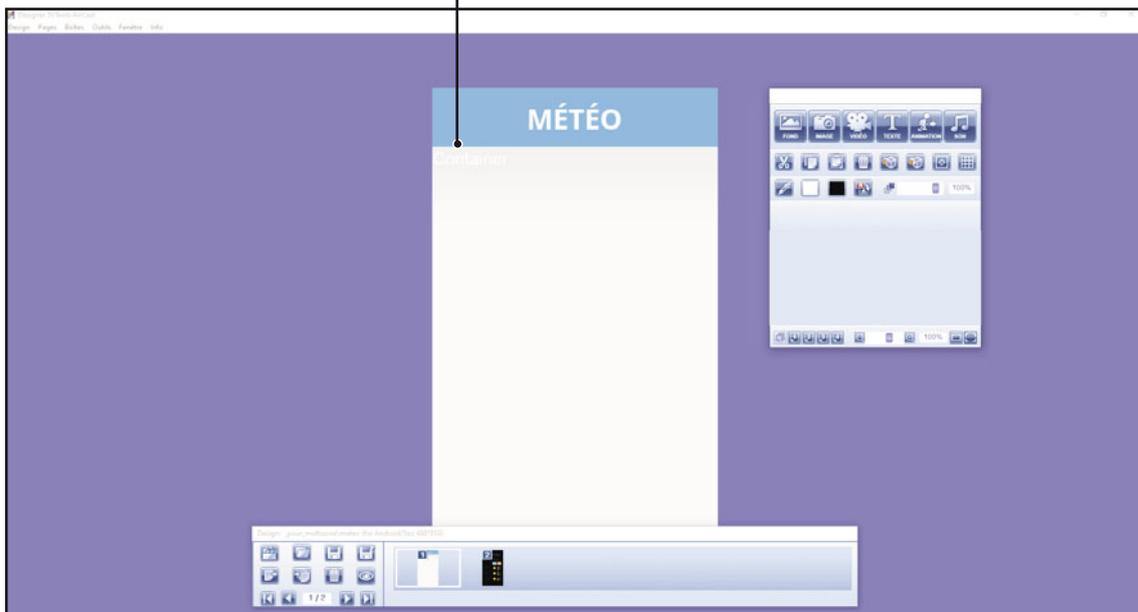


18 Cliquez sur l'icône **"crayon"** pour créer notre dernière émission pour la **"Zone 3"**, à droite de l'écran.

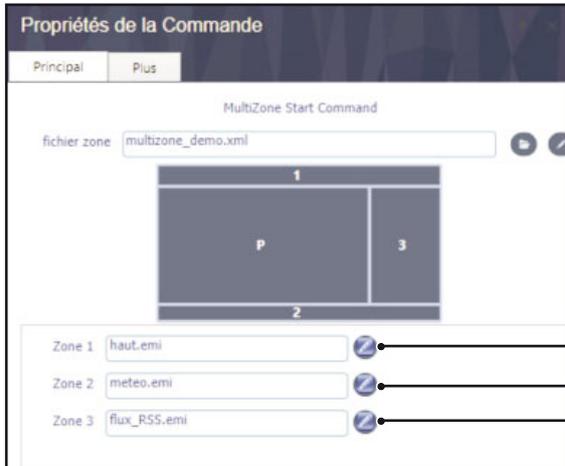


19 Nous allons nommer cette troisième émission : **"meteo"**.

20 Nous plaçons un **"container"** alimenté cette fois par des données xml devant afficher en direct des informations météorologiques. Enregistrez votre émission.

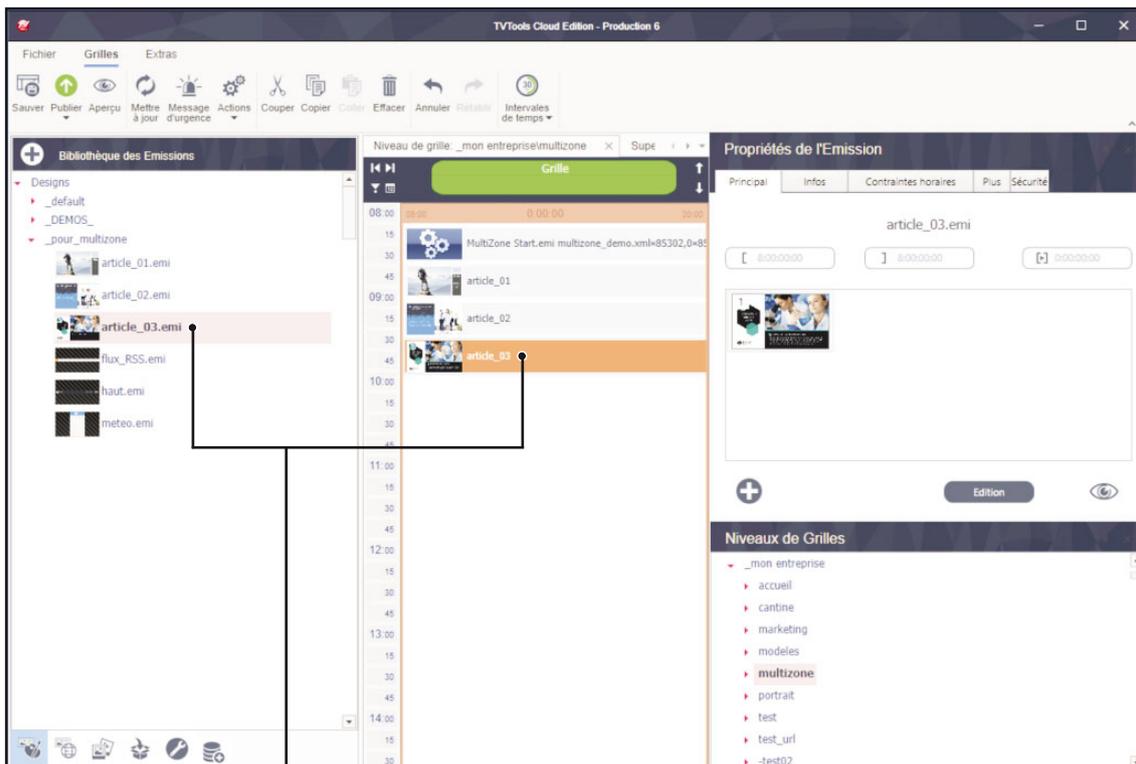


V. 1. Création d'un multizone



Nous venons d'alimenter les zones 1, 2 et 3 avec des émissions sur mesures.

Si vous souhaitez intégrer une liste d'émissions et/ou de vidéos dans une zone, vous pouvez créer un **"Groupe"** et le glisser dans la zone depuis la fenêtre **"Bibliothèque / onglet Groupes"**.

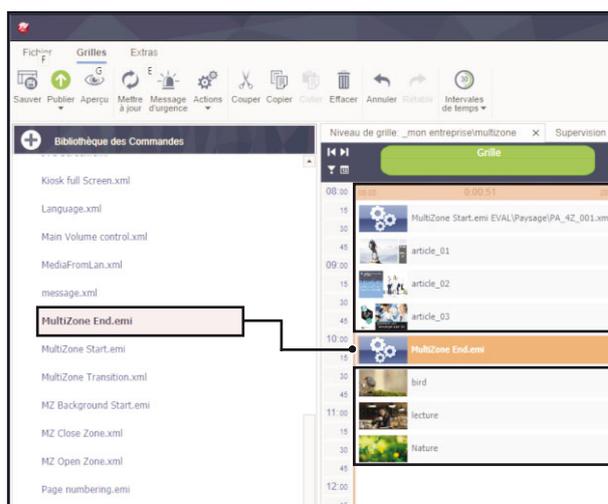
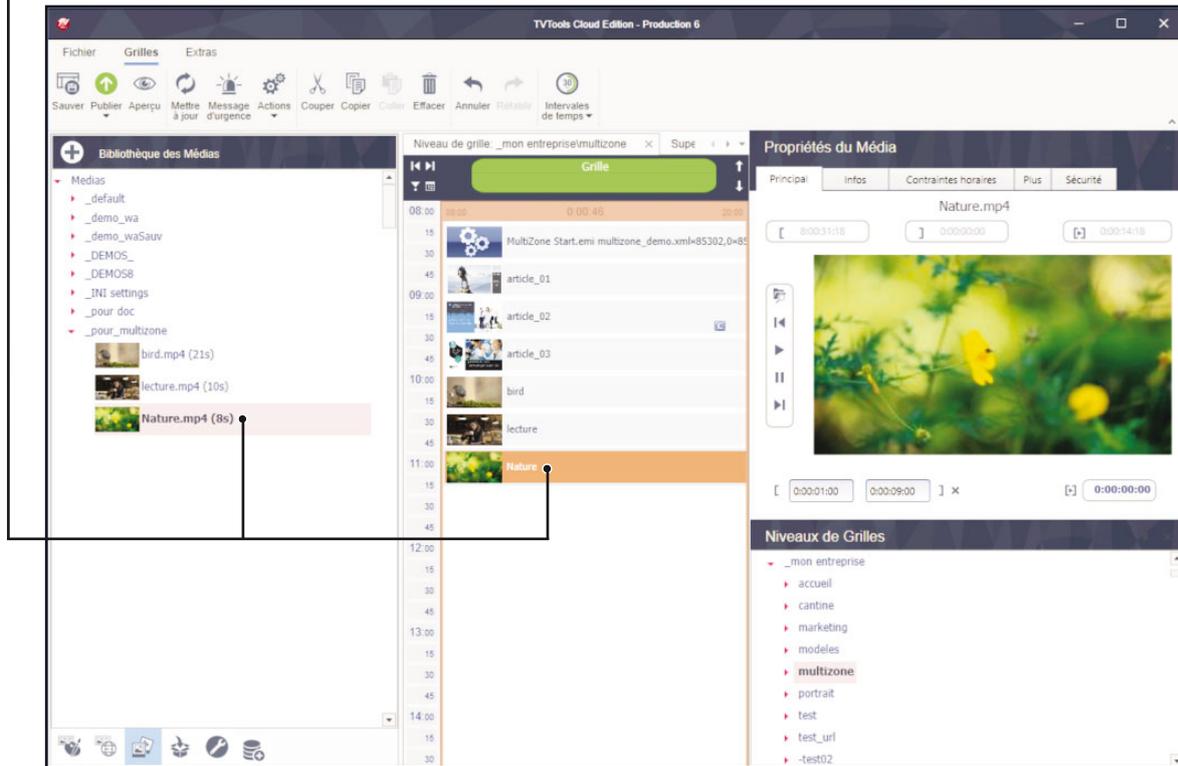


② Il ne reste qu'à placer le contenu devant se jouer dans la **"Zone Principale"**. Pour ceci, glissez les éléments depuis la fenêtre **"Bibliothèque"** vers la grille sous la commande **"MultiZone Start"**.

NB : c'est la durée totale des éléments contenus en **"Zone Principale"** qui va déterminer la durée de l'ensemble du Multizone. La **"Zone principale"** est également la seule zone sonorisée.

V. 1. Création d'un multizone

Depuis l'onglet **"Bibliothèque / Médias"** nous rajoutons des vidéos dans la grille à la suite des émissions. Ces vidéos et émissions sont au format full HD (plein écran) mais seront réduites automatiquement pour rentrer dans la taille de la zone **"Zone Principale"**.



NB : Dans le cas où vous souhaitez diffuser les 3 vidéos en plein écran, vous pouvez rajouter une commande **"MultiZone End"** à la fin de la dernière émission.

Dans notre exemple les 3 émissions contenues entre les commandes **"MultiZone Start"** et **"MultiZone End"** vont se jouer dans la **"Zone Principale"**.

Les vidéos vont alors s'enchaîner en plein écran.

Il est également possible d'enchaîner une autre commande Multizone avec un autre type de découpe de zones.

V. 1. Création d'un multizone



Vous pouvez cliquer sur l'icône **"Aperçu"** du ruban afin de visualiser votre Multizone. Nous pouvons voir ci-dessous la correspondance entre les propriétés des zones et le rendu visuel.



Dans notre exemple, la **"Zone 1"** correspond au bandeau du haut avec le logo, la date et l'heure. La **"Zone 2"** va jouer un flux rss sous forme de bandeau défilant. La **"Zone 3"** est réservée à des informations météo et la **"Zone P (ou Principale)"** va enchaîner une liste de 3 émissions et de 3 vidéos en cycle.



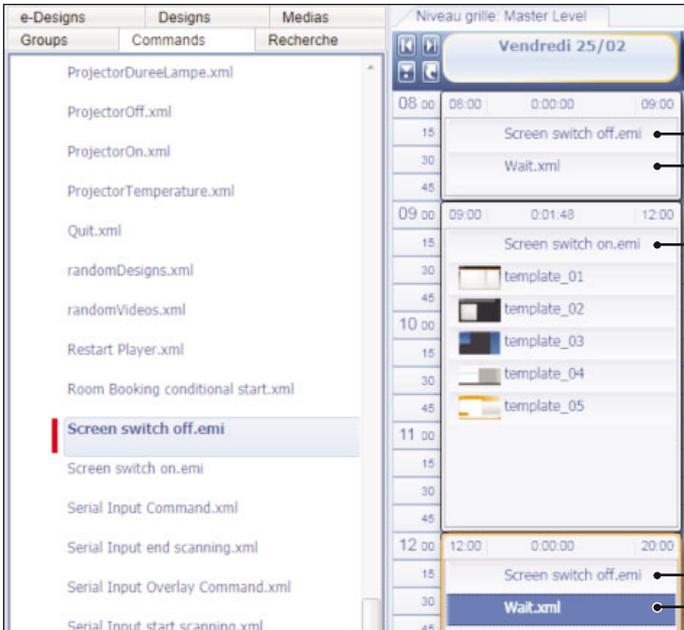
Ci-dessus le rendu du multizone en diffusion.

V. 2. Commande écran allumage - extinction

Pour exécuter des commandes externes depuis la grille, par exemple allumer ou éteindre automatiquement un écran à une heure donnée, vous pouvez utiliser les commandes existantes. Vous pouvez aussi les personnaliser en fonction de vos besoins ou même créer vos propres commandes au format "xml" dans le dossier "c:\tvtools\commands".

Commande Ecran Allumage - Ecran Extinction

Pour placer une commande, allez dans l'onglet "**Commandes**" de la fenêtre "**Éléments**". Chaque commande doit être placée dans la grille **au-dessus** de l'élément qu'elle contrôle.



The screenshot shows the TVTools interface with a grid for "Niveau grille: Master Level" on "Vendredi 25/02". The grid is divided into time slots. Three specific commands are highlighted with numbered callouts:

- 1** Commande "**Screen switch off**" pour l'extinction de l'écran suivie de la commande "**Wait**".
- 2** Commande "**Screen switch on**" pour l'allumage de l'écran suivie du contenu à diffuser.
- 3** Commande "**Screen switch off**" + commande "**Wait**".

Dans l'exemple ci-dessus, nous utilisons une grille par défaut avec une heure de début de diffusion à 08h00 et une heure de fin de diffusion à 20h00 dans la fenêtre "**Propriétés du niveau de grille**". Par contre nous souhaitons diffuser le contenu d'un "créneau horaire" en cycle de 09h00 à 12h00 tout en gérant l'allumage et l'extinction de l'écran : en dehors de ce créneau l'écran va rester éteint.

1 Pour ceci nous plaçons dans la grille un premier "créneau horaire" de 08h00 à 9h00 avec une commande "**Screen switch off**" suivie d'une commande "**Wait**". Dans ce cas, la commande "**Wait**" permet d'effectuer une temporisation pour maintenir l'écran éteint jusqu'à 09h00.

2 Puis nous glissons un second "créneau horaire" de 09h00 à 12h00 avec en début de liste une commande "**Screen switch on**" qui pilote l'allumage de l'écran. Nous mettons ensuite en-dessus de cette commande notre contenu à diffuser.

3 Il nous suffit alors de placer une commande "**Screen switch off**" à 12h00 suivi de la commande "**Wait**" afin d'éteindre à nouveau l'écran.

V. 2. Commande écran allumage - extinction

Voici un exemple de fichier :

```
- <COMMAND TYPE="SERIAL" NAME="DISPLAY ON">
- <SERIAL_CONFIG>
<PORT>1</PORT>
<BAUD_RATE>9600</BAUD_RATE>
<DATA_BITS>8</DATA_BITS>
<PARITY>NONE</PARITY>
<STOP_BITS>1</STOP_BITS>
<FLOW_CONTROL>OFF</FLOW_CONTROL>
</SERIAL_CONFIG>
- <PARAMS>
<TRACE>0</TRACE>
<DELAY>5</DELAY>
</PARAMS>
- <DATAS>
<NUMBER>7</NUMBER>
<D0>'k'</D0>
<D1>'a'</D1>
<D2>' '</D2>
<D3>1</D3>
<D4>' '</D4>
<D5>1</D5>
<D6>13</D6>
</DATAS>
</COMMAND>
```

Dans cette commande :

- Le type signifie commande série (port com) avec les paramètres de vitesse, parité, contrôle de flux.
- La valeur 7 dans la ligne <NUMBER>7</NUMBER> signifie qu'il y aura 7 octets envoyés, retour chariot inclus.
- Lorsque l'octet est entre apostrophe, il s'agit d'un caractère ASCII, si il n'y a pas d'apostrophe c'est une valeur décimale, exemple "0D" devient "13" (retour chariot).

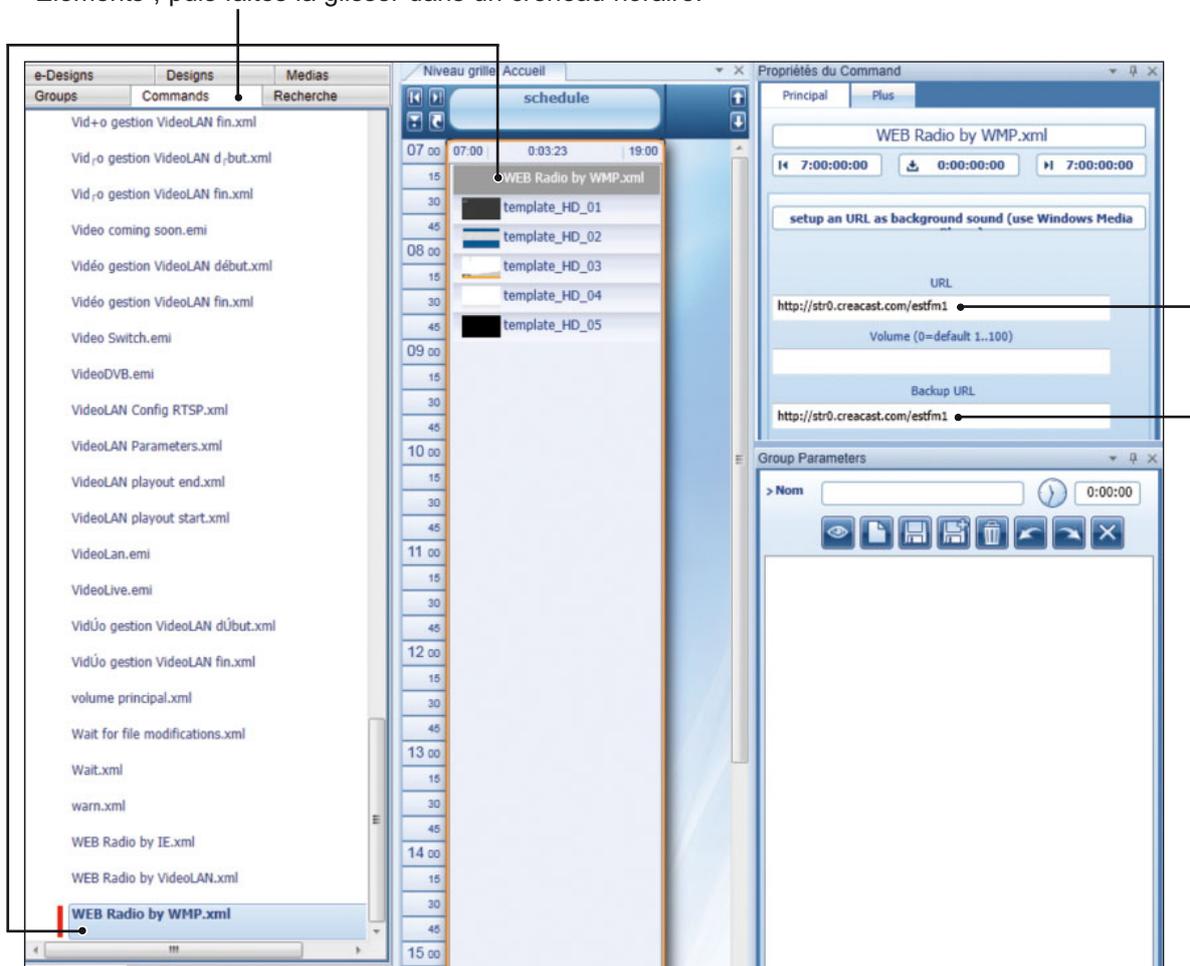
Remarque : les fichiers de commande ne sont **PAS** téléchargés vers les PC-players car selon le type d'écran les données changent. Ainsi, un même fichier allumage.xml sur plusieurs PC-players diffère dans son contenu selon le modèle d'écran à piloter, mais dans la grille la commande s'appelle toujours "allumage". Il faudra donc copier manuellement la commande et l'installer dans le dossier "c:\tvtools\prive\commande1" de chaque PC-player.

V. 3. Commande Web radio

Avec TVTools vous pouvez diffuser du son issu de web radios. Comme son nom l'indique une web radio est une station de radio diffusée sur Internet grâce à la technologie de la lecture en continu (streaming).

Vous disposez de 3 commandes accessibles depuis l'onglet "Commandes" de la fenêtre "Éléments" : **WEB Radio by IE** (avec internet explorer), **WEB Radio by VideoLAN** et **WEB Radio by WMP** (Windows Media Player).

- 1 Sélectionnez la commande WEB Radio de votre choix dans l'onglet "Commandes" de la fenêtre "Éléments", puis faites-la glisser dans un créneau horaire.



- 2 Indiquez l'URL de votre web radio dans la fenêtre des "Propriétés du Command". Si vous entrez une URL dans l'encart "Backup URL" TVTools s'occupe de "figer" la page dans le temps en la stockant dans le cache de la machine. Ce système permet d'éviter les coupures de votre web radio.

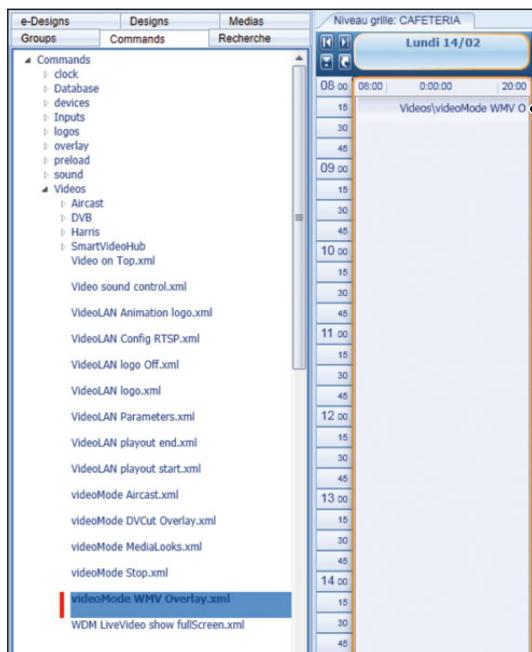
V. 4. Les Commandes - Overlay

Les commandes Overlay permettent de superposer des couches d'incrustation (images, texte, animation, heure en temps réelle, etc...) sur la diffusion des émissions et/ou vidéos de la grille. Ces fonctions Overlay prennent également en compte la transparence. Elles sont généralement utilisées pour afficher en permanence un logo ou l'heure réelle, mais peuvent avoir beaucoup d'autres utilités.

!!! Attention : les fonctions Overlay ne fonctionnent pas sur les Compact Player et les machines disposant de peu de ressources graphiques - Système requis : carte graphique 512 Mo de DDR3 dédiée minimum !!!

Vous disposez de 7 fonctions Overlay : AnimFlash (pour incruster des animations flash, swf) , AnimQt (pour les animations quicktime), Clock (pour l'incrustation de l'heure sous forme textuelle), Design (pour incruster des émissions simples dont le fond est transparent), Erase (pour effacer les commandes overlay précédentes), Logo (pour l'incrustation d'images) et Text (pour l'incrustation de boîtes textes fixes ou animées). Vous pouvez cumuler plusieurs de ces fonctions en même temps (dans la limite de la puissance machine).

V. 4. A. Utilisation des fonctions Overlay

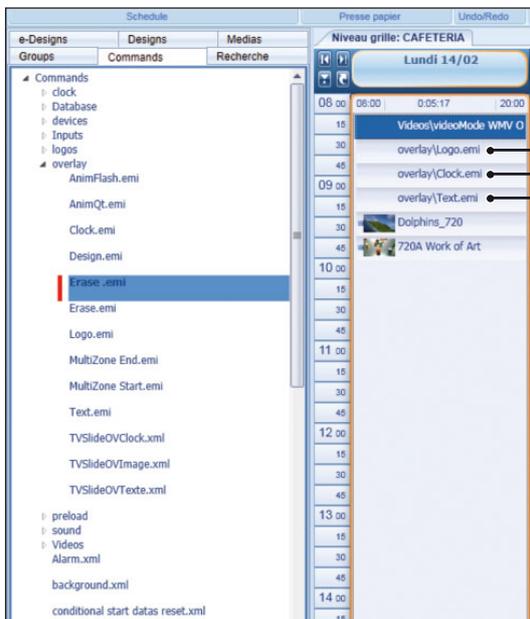


1 Avant tout allez dans l'onglet "Commandes" de la fenêtre "Éléments", puis choisissez dans le dossier "Videos" soit la commande "**videoMode WMV Overlay**" si vous utilisez des vidéos de tous types de formats ou "**videoMode DVCut Overlay**" pour l'utilisation de DV stream (uniquement valable pour des fichiers vidéos ayant pour extensions ".dv" ou ".dif"). Dans ce dernier cas, les enchaînements entre les vidéos et l'infographie seront parfaitement cut et ne présenteront pas de noirs en transition.

Glissez cette commande dans la grille. Un nouveau "créneau horaire" va se créer.

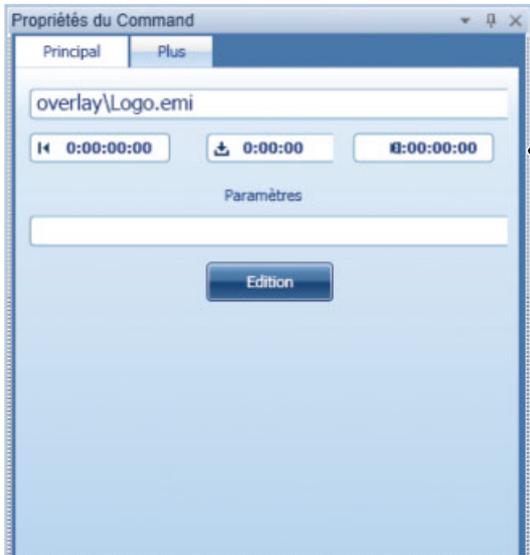
V. 4. A. Utilisation des fonctions Overlay


② Placez les éléments (vidéos / émissions) sur lesquels vous souhaitez incruster les fonctions d'Overlay en dessous de la commande **“videoMode WMV Overlay”**.



③ A la suite de la commande **“videoMode WMV Overlay”**, placez les commandes Overlay que vous souhaitez utiliser au dessus des émissions et/ou vidéos. Ces commandes sont disponibles dans le dossier **“Overlay”**.

Dans l'exemple ci-contre nous souhaitons incruster un logo, l'heure et un texte sur la vidéo **“Dolphins_720”**.

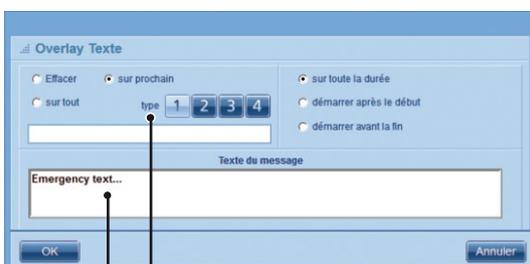
V. 4. A. Utilisation des fonctions Overlay


④ Sélectionnez chacune de vos commandes Overlay afin de définir ses paramètres dans la fenêtre "**Propriétés du Command**" / bouton "**Edition**".



⑤ Dans cet exemple, nous allons paramétrer la commande "**Overlay logo**". Cliquez sur l'icône "**ouvrir**" afin de choisir le fichier image que vous voulez utiliser en tant que logo (contenu dans le répertoire "images" de TVTools).

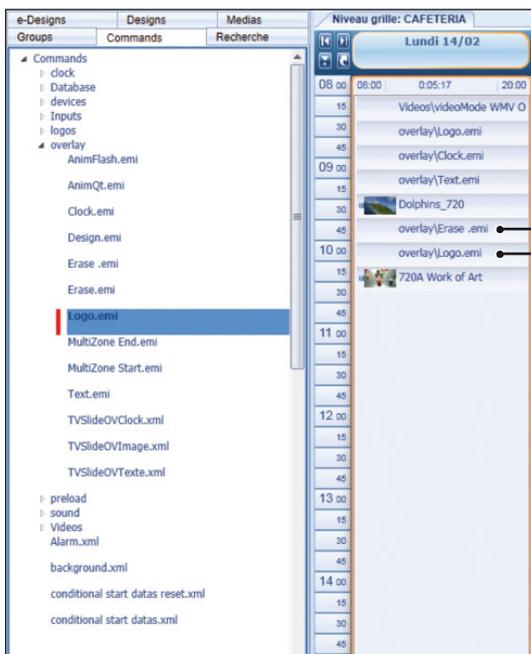
⑥ Nous avons également sélectionné les options d'incrustation du logo dans le coin gauche de l'écran et sur toute la durée du fichier vidéo.



⑦ Procédez de la même façon pour les autres commandes Overlay. Ci-contre nous allons paramétrer la commande "**Overlay Texte**". Choisissez parmi 4 modèles prédéfinis (type 1, 2, 3 et 4) puis tapez votre texte dans la zone de saisie.

V. 4. A. Utilisation des fonctions Overlay


Remarque : en cliquant sur le “créneau horaire” puis sur le bouton “**Preview sélection**” du ruban, vous pouvez prévisualiser le contenu de la grille comprenant ici les 3 commandes Overlay : “**Logo**” (placé en haut à gauche), “**Clock**” (placé en haut à droite) et “**Text**” (en baseline) qui sont incrustées sur la vidéo vidéo “**Dolphins_720**”. Dans cet exemple la commande “Overlay Text” est un défilant.



NB : Si pour chacune des commandes overlay nous avons coché l’option “**sur tout**”, les overlays vont s’incruster sur tout le contenu de notre “créneau horaire” (dans notre exemple sur les 2 vidéos).

⑧ Si nous souhaitons incruster d’autres types d’overlay sur la seconde vidéo de notre “créneau horaire”, nous allons tout d’abord utiliser une commande “**Overlay erase**” au dessus de la vidéo “**720A work of Art**” qui a pour fonction d’effacer les 3 commandes overlay précédentes puis nous allons rajouter de nouvelles commandes au-dessus de cette vidéo. Ci-contre nous avons ajouté une commande “**Overlay logo**” avec un autre fichier image.

V. 4. B. Les différentes commandes Overlay

Les commandes overlay logo et horloge permettent d'afficher l'heure courante ou un logo en incrustation sur la vidéo et/ou sur la vidéo et l'infographie. Vous disposez de 4 positions différentes pour l'affichage de l'horloge ou du logo : dans les 4 coins de l'écran.

Commande Overlay Clock

Effacer

Permet d'effacer une précédente commande horloge.

Permet de choisir l'incrustation de l'horloge : soit uniquement sur la prochaine vidéo ou émission soit sur la totalité de ce qui suit jusqu'à une commande effacer.



Position

Permet de choisir l'une des 4 positions d'affichage de l'horloge en cliquant sur l'un des 4 boutons.

Commande Overlay Logo

Position

Permet de choisir l'une des 4 positions d'affichage du logo en cliquant sur l'un des 4 boutons.

Effacer

Permet d'effacer une précédente commande logo.

Sur tout

L'incrustation du logo se fera sur toutes les prochaines vidéos et sur les émissions infographiques.

Sur prochain

L'incrustation du logo se fera sur la prochaine vidéo ou émission jouées dans la grille.

sur toute la durée

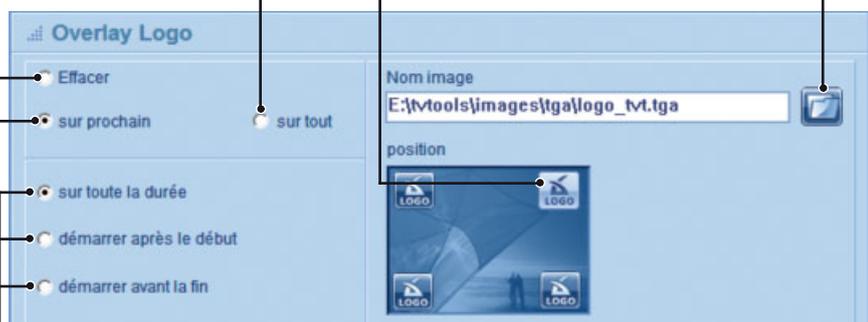
démarrer après le début

démarrer avant la fin

Nom de l'image

Pour insérer votre logo dans la commande, ouvrez le dossier image de TV Tools avec l'icône ouvrir.

Vous pouvez enregistrer votre logo au format "tga" (32 bits) pour conserver une découpe lors de l'incrustation ou sinon au format "bmp".



Paramètres d'affichage du logo

Ces paramètres permettent d'affiner l'apparition du logo. En choisissant "sur toute la durée", le logo apparaîtra soit "sur les prochains" ou "sur tout" les vidéos ou émissions. Par contre, vous pouvez choisir un délai d'apparition du logo en vous repérant soit par rapport au début ou soit par rapport à la fin du ou des fichiers sur lesquels il va être incrusté. En validant l'une de ces deux options, deux cases vont s'ouvrir pour attribuer un délai et une durée d'apparition du logo. Ces deux valeurs sont exprimées en secondes.

V. 4. B. Les différentes commandes Overlay

Les commandes overlay texte et émission font appel à des fichiers “emi”. Dans le cas des overlay texte, vous disposez de 4 émissions différentes et paramétrables (TEXTE 1,2,3 et 4.emi) dans “C:\tvtools\designs\overlay” avec chacune uniquement une boîte texte. Vous pouvez également attribuer des déplacements, des rolling , scrolling ou tout autre effet à ces boîtes.

Commande Overlay Texte

Choix du type de texte

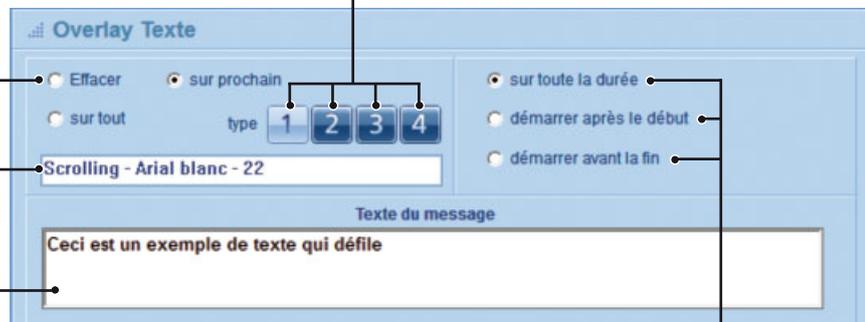
Vous pouvez choisir parmi 4 effets de texte différents que vous pouvez entièrement paramétrer. Pour une meilleure identification, vous pouvez donner un nom à chacun de ces 4 types d'effets de texte. (Exemple : ici nous avons choisi l'effet 1 dont le nom de l'effet est “scrolling”).

Effacer

Permet d'effacer une précédente commande “overlay texte”.

Nom du type d'effet.

Emplacement pour la saisie du texte.



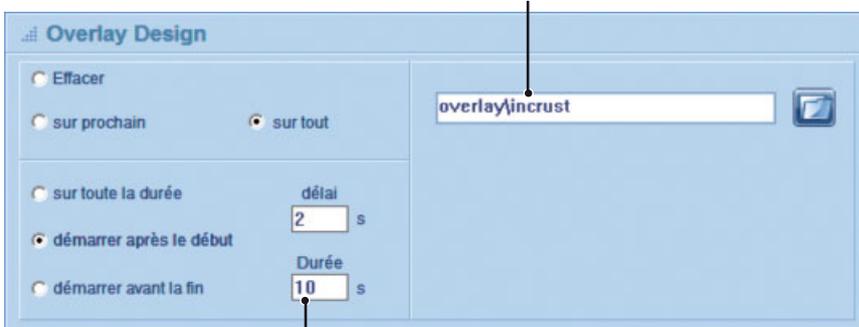
Paramètres d'affichage du texte

En choisissant “sur toute la durée”, le texte apparaîtra soit “sur les prochaines vidéos” ou “sur tout” en fonction de ce que vous avez réglé ci-contre. En choisissant les deux autres modes, vous pouvez choisir un délai d'apparition du texte en vous repérant soit par rapport au début ou soit par rapport à la fin du fichier sur lequel il va être incrusté. En validant l'une de ces deux options, deux cases vont s'ouvrir pour attribuer un délai et une durée d'apparition du texte à l'écran.

Commande Overlay Emission

Choix de l'émission

Pour insérer votre émission dans la commande, ouvrez le dossier émission de TV Tools avec l'icône ouvrir. Attention cette émission doit être construite sur une seule page et ne doit pas comprendre de boîte fond. Par contre elle peut contenir autant d'autres boîtes que vous souhaitez. Ici, l'émission “incrust.emi” va s'incruster sur toutes les émissions ou vidéos placées en dessous (mode “sur tout” coché) .

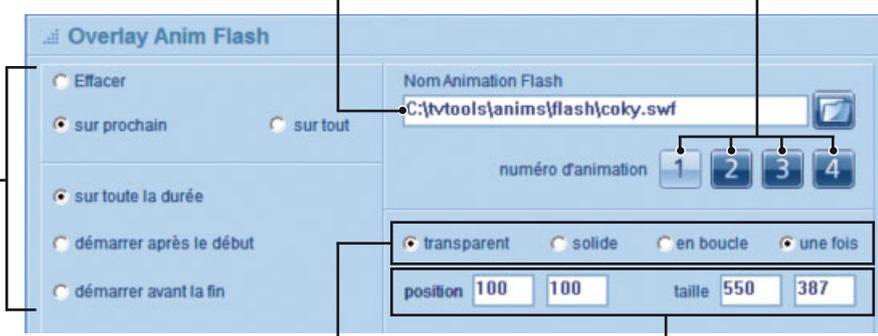


Paramètres d'affichage de l'émission : Dans cet exemple, l'overlay émission va démarrer 2 secondes après le début du premier fichier sur lequel il va être incrusté et pendant 10 secondes.

V. 4. B. Les différentes commandes Overlay

Les commandes overlay Flash et Quicktime font appel à des fichiers contenus dans le dossier C:\tvtools\anim.

Commande Overlay Flash



Choix du fichier d'animation

Choix du nombre d'animation : vous pouvez charger jusqu'à 4 animations Flash en même temps.

Paramètres d'incrustation (identiques aux autres commandes overlay).

Paramètres de lecture et de transparence pour la gestion de la transparence et l'activation de la lecture de l'animation en mode "une fois" ou en "boucle".

Paramètres de taille et de position Vous pouvez positionner et attribuer d'autres valeurs de taille que celle d'origine à votre animation Flash.

Commande Overlay Quicktime



Choix du fichier d'animation

Paramètres d'incrustation (identiques aux autres commandes overlay).

Position de l'animation parmi les 4 proposées.

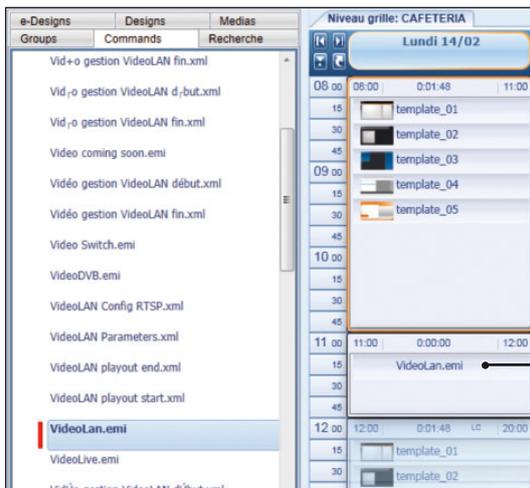
Fenêtre de visualisation du clip d'animation quicktime. Activation de l'animation avec le gros bouton de lecture à côté de l'icône ouvrir.

V. 5. La Commande VLC (VidéoLan)



Pour lire directement dans la grille une vidéo que vous n'arrivez pas à jouer par l'intermédiaire de Windows Média Player, vous pouvez utiliser une commande **"VideoLAN playback start"** suivi de votre fichier vidéo.

A la fin de votre vidéo glissez la commande **"Video VideoLAN playback end"** pour revenir au contenu normal de la grille



Pour jouer des **vidéos en streaming** avec VLC Media Player, placez dans la grille une commande **"VideoLan"** dans un "créneau horaire" à l'heure souhaitée.



Indiquez dans la fenêtre de paramètres **"Vidéo diffusée par VideoLAN"** l'URL du flux vidéo à jouer, ainsi que la durée de la commande (il s'agit d'un compteur : heure /minutes/secondes/images).

NB : Dans notre exemple, la commande **"VideoLan"** est placée à 11h00 et va jouer le stream vidéo pendant 1h.

V. 6. Ajout d'URL depuis l'éditeur de grilles



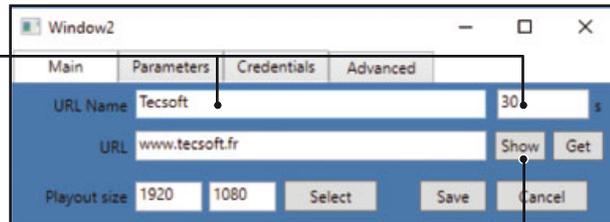
Vous pouvez afficher des pages web sur vos Players directement depuis l'interface de l'“éditeur de grilles”

Pour ce faire, allez dans l'onglet “Bibliothèque” du ruban, puis cliquez sur la fonction “Ajoutez/ Ajouter une URL”.

Dans la fenêtre ci-contre, saisissez l'URL de votre choix, puis validez par “OK”.



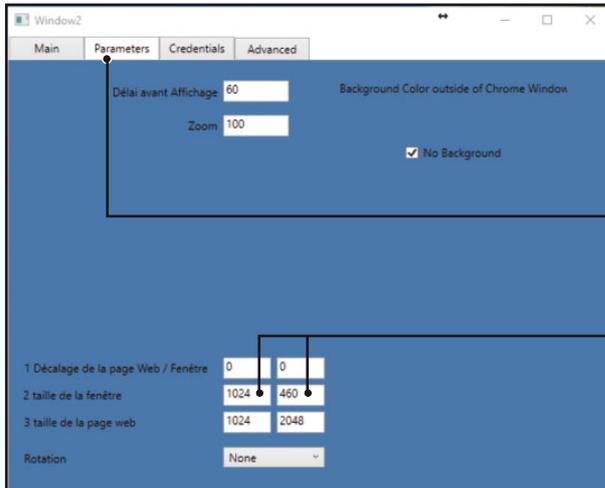
Indiquez ensuite le nom du fichier qui va être généré par l'éditeur de page web, ainsi que la durée d'affichage de la page (par défaut celle-ci est à 30 s.).



Cliquez sur le bouton “Show” pour visualiser la page web dans l'Editeur.



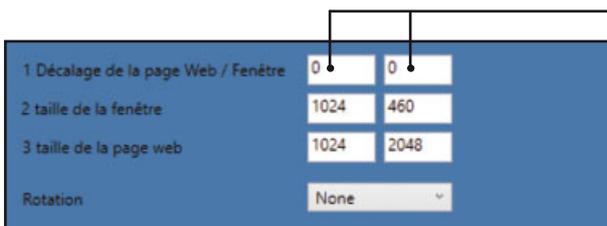
V. 6. Ajout d'URL depuis l'éditeur de grilles



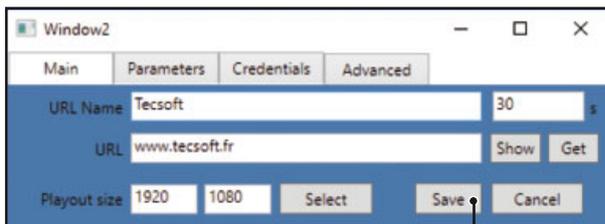
Plutôt que d'afficher la page web en totalité, vous pouvez découper une zone précise au sein de la page web.

Pour programmer une découpe au pixel près, cliquez sur l'onglet "**Parameters**".

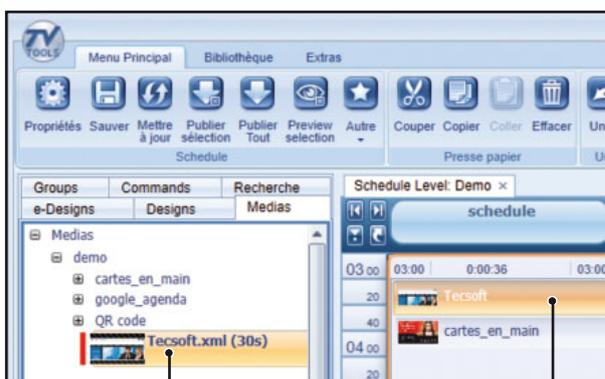
Dans cet exemple, nous souhaitons afficher une zone de **1024 x 460 pixels**. Pour ceci nous rentrons ces valeurs dans les cases "**taille de la fenêtre**".



NB : vous avez également la possibilité de décaler la page web en hauteur et /ou en largeur, avec précision, en rentrant un nombre de pixels dans les cases "**décalage de la page web / Fenêtre**".



De retour sur la fenêtre principale, cliquez sur le bouton "**Save**". **TVTools** va alors générer un fichier xml portant le nom que vous avez indiqué dans l'encart "**URL Name**".



Le fichier xml va s'enregistrer dans le sous-dossier de l'onglet "**Medias**", préalablement sélectionné.

Vous pouvez alors cliquer-glisser ce fichier dans la grille.

V. 6. Ajout d'URL depuis l'éditeur de grilles



En mode **“preview”**, vous obtenez la bonne découpe de votre page web centrée à l'écran.

NB : Dans l'exemple ci-contre, nous jouons le fichier URL à la taille de 1024 x 400 pixels dans une configuration d'écran en full HD (1920 x 1080 pixels).



Il est possible de zoomer sur le contenu de la page web.

Nous allons reprendre notre exemple en appliquant un zoom de **150%** dans la fenêtre **“Parameters”**. Nous avons choisi de paramétrer une zone de découpe de **1140 x 660 pixels** avec un décalage de 30 pixels depuis la gauche.



De retour sur l'onglet **“Main”**, cliquez sur le bouton **“Save”** pour sauvegarder vos modifications.

En mode **“preview”**, vous obtenez l'URL agrandie sur votre écran.



6 Bornes interactives

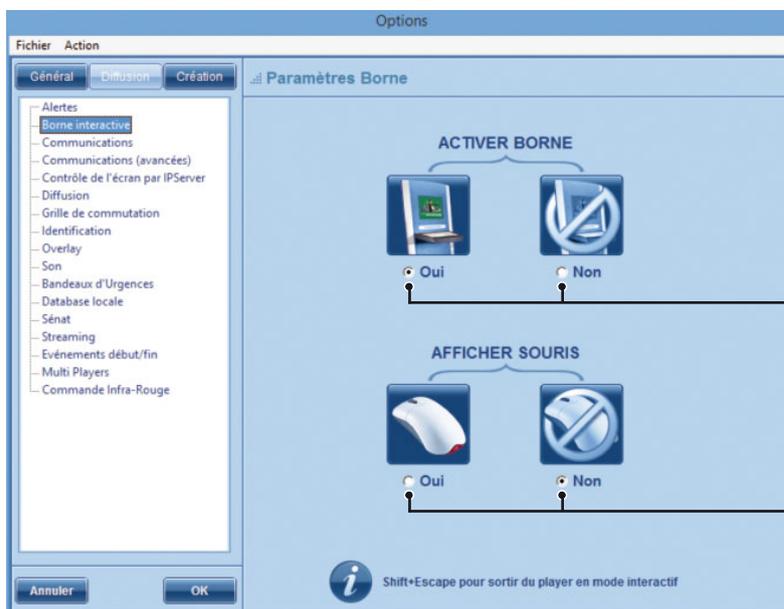
VI. 1. Introduction

TVTools fonctionne selon deux modes :

- Le **mode automatique** qui a été évoqué jusqu'à présent. Il diffuse les différentes émissions de la grille du début à la fin, chaque page après l'autre de façon séquentielle.
- Le **mode borne interactive** où c'est l'utilisateur qui interagit sur les émissions de trois façons possibles : en posant son doigt sur l'écran tactile, en tapant sur les touches d'un clavier ou en cliquant avec la souris. Les pages ne s'enchaînent donc pas automatiquement mais attendent que l'utilisateur sélectionne un des choix affichés à l'écran par l'intermédiaire de boutons ou zones interactives.



Pour paramétrer TVTools en mode "**borne interactive**" allez dans l'éditeur de grilles / menu TVT (logo en haut à gauche) / Options locales / fichier / Mode avancé / Diffusion / Borne interactive.



Activer ou non la souris selon l'utilisation. Si vous disposez d'un écran tactile cochez "non".

Activation du mode "borne interactive".

VI. 2. Codes et automatisation

Les émissions qui doivent être diffusées en mode interactif doivent être prévues en conséquence. Chaque boîte (texte, image...) qui va servir de bouton ou de zone cliquable doit disposer de liens où le programme va aller lorsque cette boîte est sélectionnée. Les liens peuvent se faire vers une page de la même émission (dont on précise simplement le numéro) ou vers la première page d'une autre émission (dont on précise également le nom).

VI. 2. Codes et automatisation

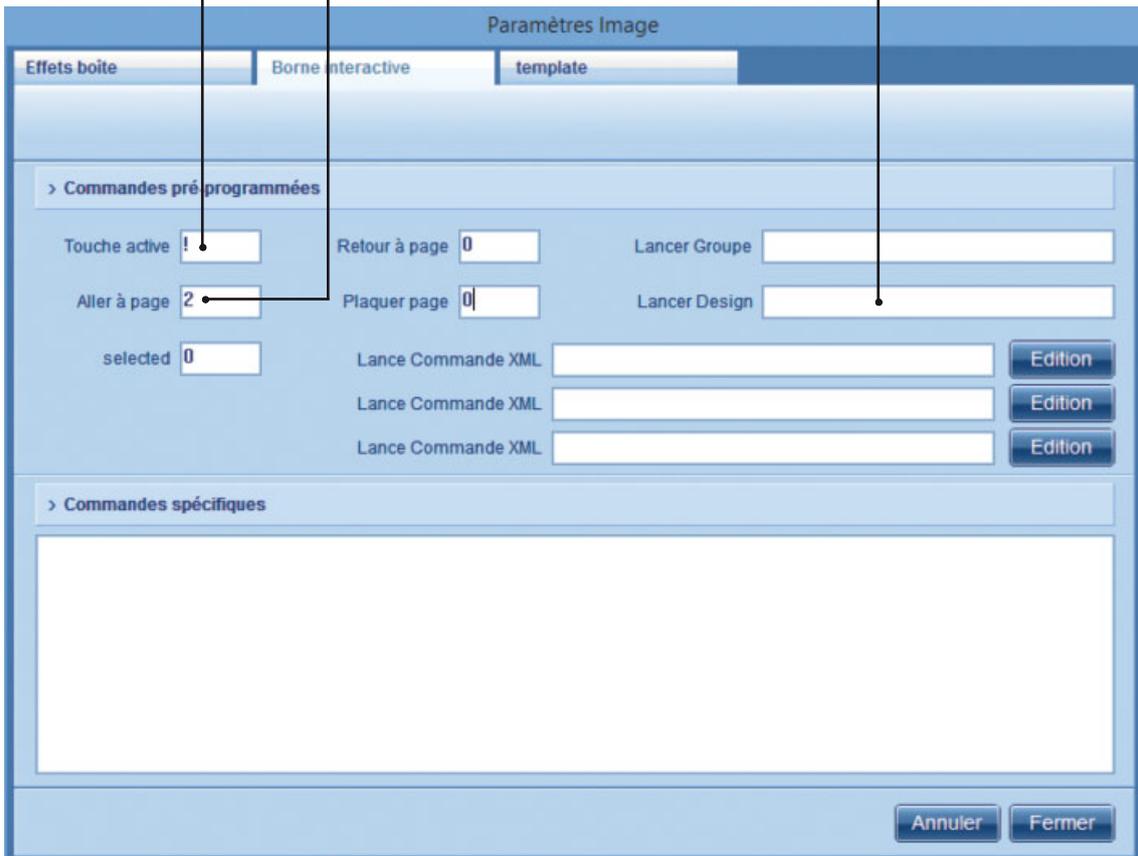
Vous pouvez très facilement créer une application interactive et mettre en place des boutons pour naviguer dans vos émissions. Il est possible d'attribuer automatiquement deux états pour un bouton : si vous disposez de deux graphismes différents (exemple : bouton normal et bouton enfoncé) il suffit d'enregistrer les deux fichiers sous la même dénomination dans le répertoire "C:\tvtools\images" en ajoutant la lettre "**d**" au bouton survolé. Exemple : "bouton.png" pour le bouton normal et "boutond.png" pour le bouton qui sera affiché au survol de la souris. Pour activer ces boutons et leur donner des liens, cliquez sur votre boîte image (représentant votre bouton actif) avec le bouton droit de la souris, puis allez dans l'onglet "borne interactive". Ajoutez "!" (point d'exclamation) dans la case "touche active" pour activer les deux états du bouton.

Paramètres boîte image - borne interactive

Mettre "!" pour activer les deux états de votre bouton.

Numéro de la "page" de l'émission en cours sur laquelle vous voulez pointer.

Nom de "l'émission" sur laquelle vous voulez pointer.



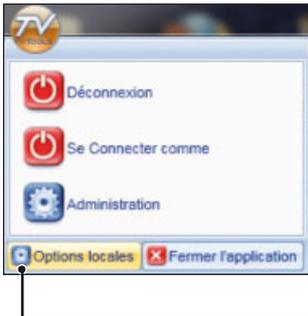
Attention : Lors de la diffusion en mode Borne faites "**SHIFT+Escape**" pour quitter le Player. Ceci afin d'éviter dans les fausses manipulations dans la cas où l'on utilise un clavier.



7 Maintenance, et options de configuration



VII.1. Architecture réseau



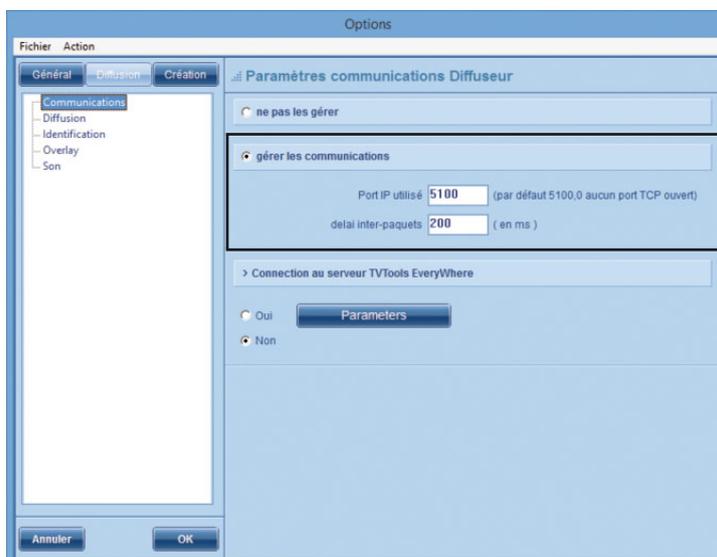
Pour envoyer des données au(x) diffuseur(s) configurez les options de diffusion de TVTools en fonction du type d'architecture réseau que vous souhaitez utiliser : transmission directe "TCP" ou "HTTPS".

Pour paramétrer les options de TV tools, allez dans l'éditeur de grilles - cliquez sur le logo TV tools en haut à gauche - puis sur le bouton "Options locales".

CAS N°1. TRANSFERT TCP



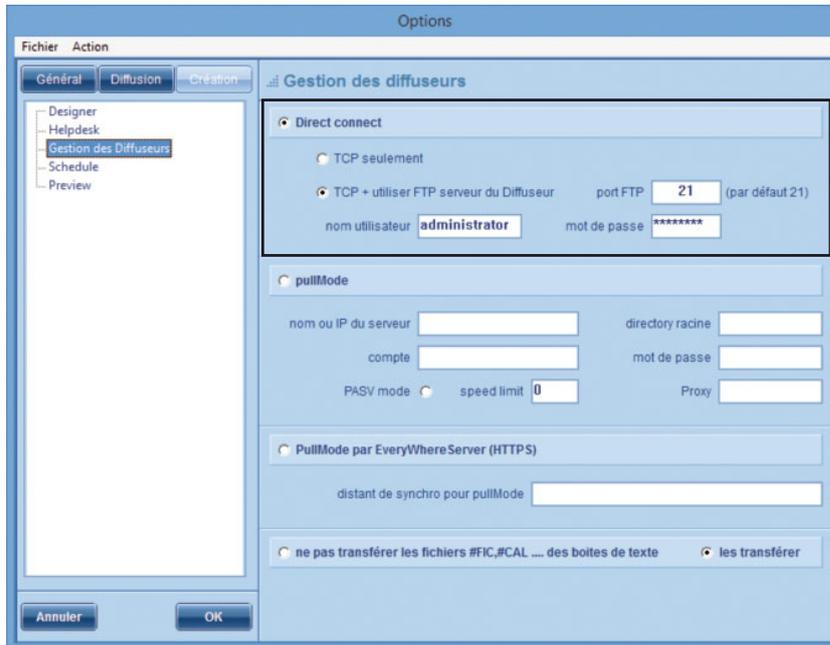
Onglet - Diffusion/Communications



① Cochez la fonction "gérer les communications" dans l'onglet "Diffusion/Communications" puis renseignez le port utilisé et le délai inter-paquets (ici : le port "5100" - et "200" ms).

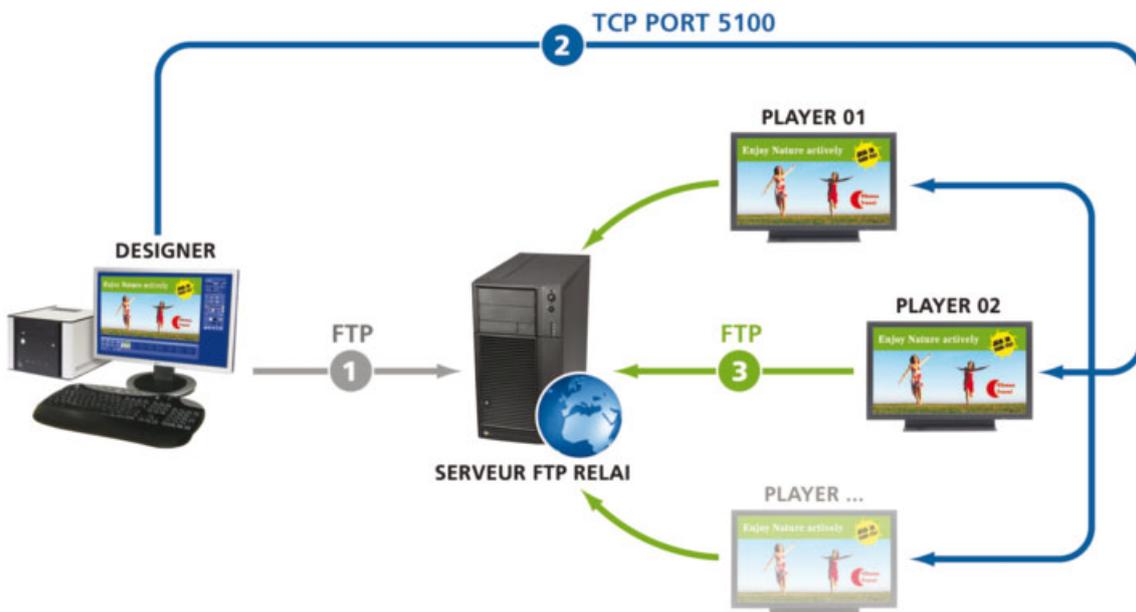
VII.1. Architecture réseau

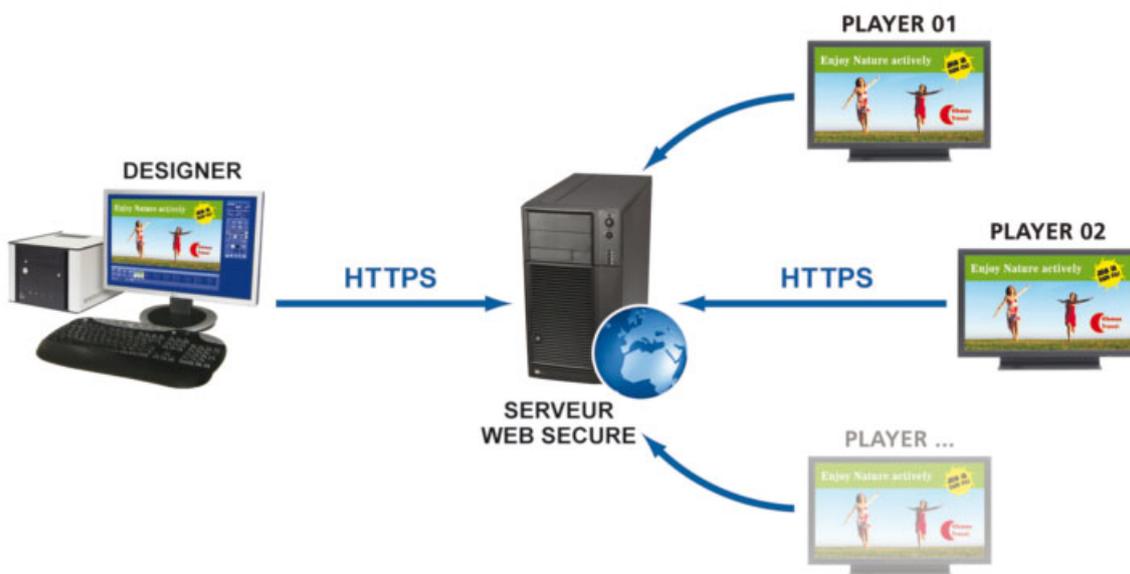
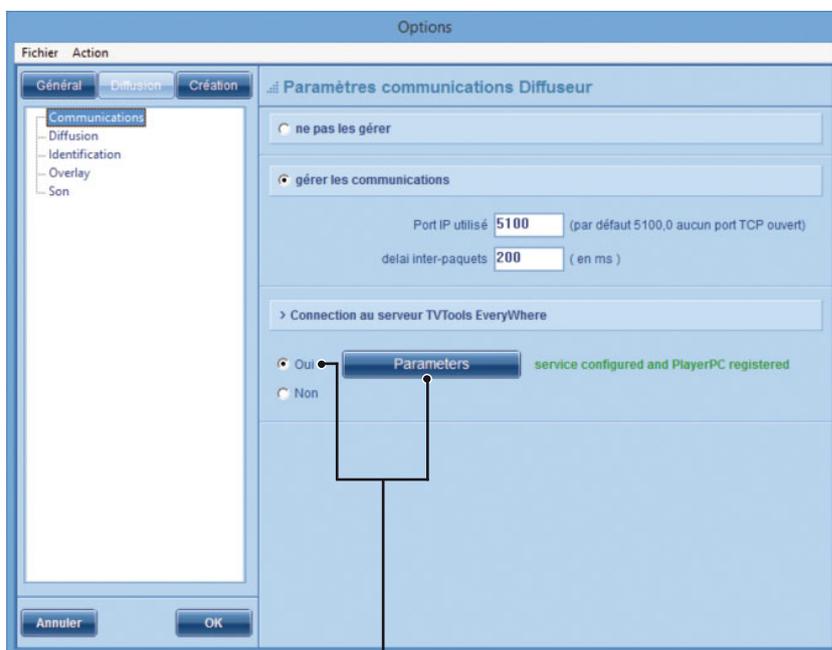
Onglet - Création/Gestion des Diffuseurs



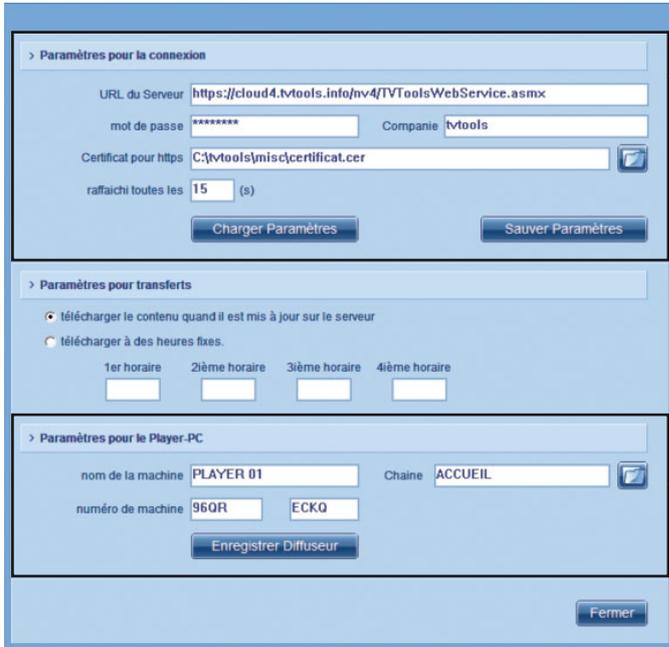
② Dans l'onglet "Création/Gestion des Diffuseurs" cochez la fonction "TCP+ utiliser FTP serveur" puis renseignez le port (par défaut : port FTP "21") ainsi que les identifiants (nom utilisateur et mot de passe). Vous pouvez cochez la fonction "TCP seulement" dans le cas où votre diffuseur ne possède pas de serveur FTP local.

CAS N°2. RELAI FTP - technologie obsolète



VII.1. Architecture réseau
CAS N°3. HTTPS Everywhere / Cloud

Onglet - Diffusion/Communications


❶ Au niveau des Options de TVTools, dans l'onglet "**Diffusion/Communications**" activez la connexion au serveur TVTools Everywhere en cliquant sur "**Oui**", puis cliquez sur le bouton "**Parameters**" dans l'onglet "**Diffusion/Communications**".

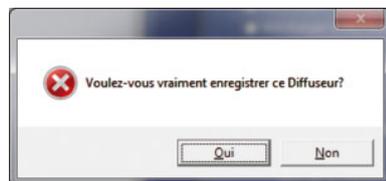
VII.1. Architecture réseau
Fenêtre Paramètres EveryWhere Server


➊ Dans la partie “paramètres pour la connexion” cliquez sur le bouton “Charger paramètres” et sélectionnez le fichier “configEWS.zip”.

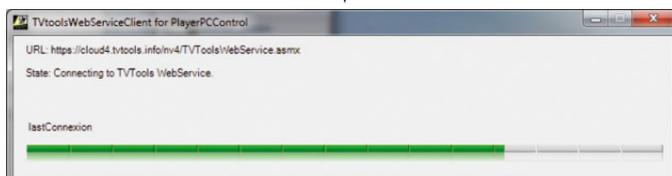
Les paramètres vont automatiquement se charger dans l’interface.

➋ Nous allons devoir enregistrer le(s) Player(s) sur le serveur EveryWhere. Pour ce faire allez dans la partie “Paramètres pour le Player-PC” puis inscrivez le nom de votre Player (dans l’exemple ci-contre : “PLAYER 01”), le cas échéant renseignez le nom du niveau qui est propre à ce player (ici “ACCUEIL”), puis cliquez sur le bouton “Enregistrer Diffuseur”.

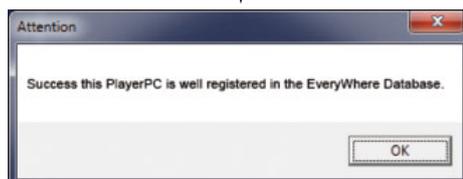
➌ Cliquer sur “Oui” pour autoriser l’enregistrement du “player”.



➍ Une jauge de progression de connexion au serveur EveryWhere va se lancer.



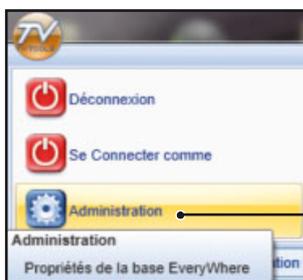
➎ Si la procédure s’est déroulée correctement, vous verrez le message ci-contre apparaître.



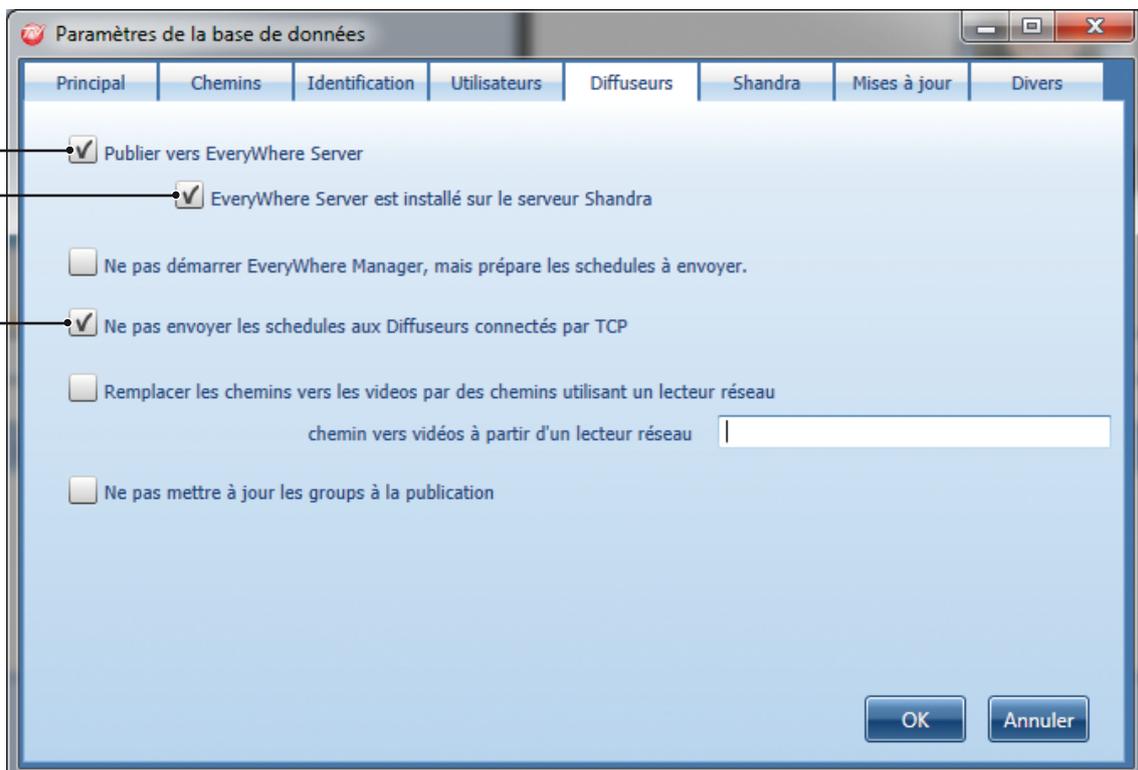
VII.1. Architecture réseau

La fenêtre de l' "Everywhere Manager" s'ouvre. Vous pouvez d'ailleurs visualiser le player que nous venons d'enregistrer (ici : "PLAYER 01").

S	Name	Thumbnail	D	R	E	Version	Channel	Date	Schedule	For	Media	Info	Err
▶	PLAYER 01		0/99/0	0	169	10.0.8	ACCUEIL	29/10 11:50	Schedule.xml	0:00:19	Articles_presse.xml		
▶	PLAYER 02		0/99/0	0	152	10.0.8	HALL	29/10 11:50	Schedule.xml	0:00:19	Presentation.emi		
▶	PLAYER 03		0/99/0	0	169	10.0.8	CANTINE	29/10 11:50	lundi.xml	0:00:19	menu.emi		



⑦ Il reste à paramétrer le mode de publication de vos grilles. Pour ceci cliquez sur le logo TV tools en haut du ruban - puis sur le bouton "Administration" pour paramétrer le mode de publication des grilles sur le(s) player(s). Sélectionnez ensuite l'onglet "Diffuseurs".



⑧ Cochez la fonction "Publier vers EveryWhere Server". Si vous êtes dans une configuration en serveur Cloud, cochez également l'option "EveryWhere Server est installé sur le serveur Shandra". Activez ensuite la fonction "Ne pas envoyer les schedules aux Diffuseurs connectés par TCP" et validez par "OK".

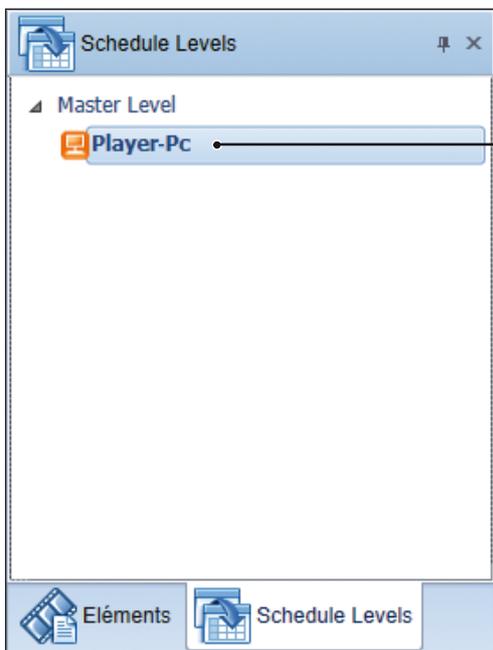
VII.1. Architecture réseau



NB : si vous êtes dans une configuration Cloud pour Player Android, cochez l'option **"Publication pour TVSlide"** dans la fenêtre des "Propriétés du niveau de grille".

⑨ Vous pouvez désormais créer votre grille de contenu dans le Scheduler. Pour effectuer la publication de vos grilles cliquez sur le bouton **"Publier sélection"** ou **"Publier tout"** dans la partie Schedule du ruban.



VII.2.a. Maintenance des PC-players - TCP


❶ Pour accéder à la maintenance d'un PC-Player, allez dans la fenêtre "**Niveaux de grille**" de l'éditeur de grilles puis sélectionnez le diffuseur (icône orange) sur lequel vous souhaitez effectuer la télémaintenance.



❷ Cliquez sur le bouton "**Maintenance**" de la fenêtre "**Paramètres Diffuseur**".

VII.2.a. Maintenance des PC-players - TCP

F1. Permet la visualisation et la maintenance du PC-player par **Ultra VNC** (à installer depuis le dossier "extra" du CD-Rom d'installation de TVTools).

F2. Permet l'envoi de fichiers tels que grilles, émissions, groupes ou tout type d'autres fichiers.

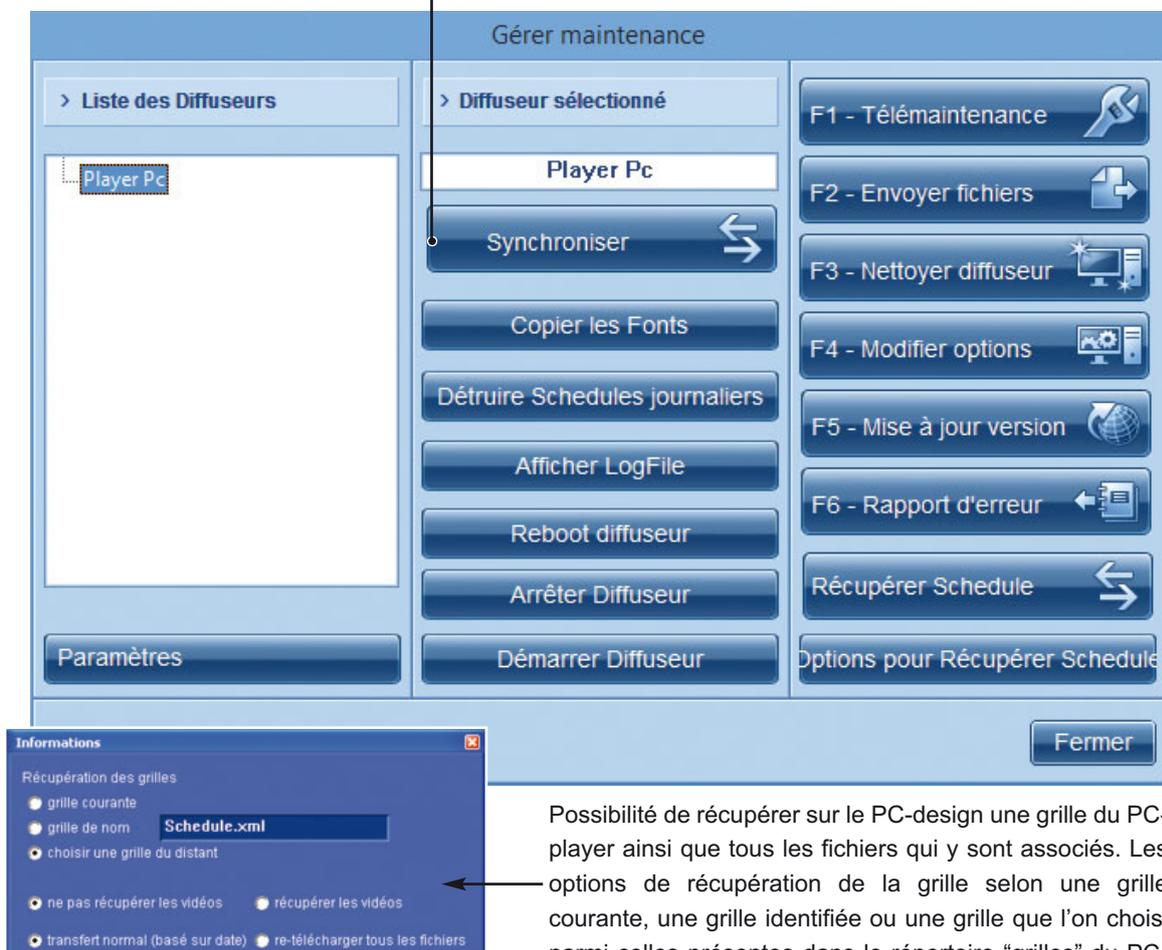
F3. Enlève sur le PC-player les fichiers qui ne sont plus présents sur le PC-design.

F4. Accès direct aux options du PC-player choisi.

F5. Permet la mise à jour du PC-player avec la version du PC-design.

F6. En cas de problème : envoi du journal d'évènements à l'éditeur du logiciel TVTools pour analyse.

Bouton "**Synchroniser**" : met à jour la copie de l'arborescence du PC-player sur le PC-design. A utiliser pour optimiser le transfert de nouveaux fichiers.



Possibilité de récupérer sur le PC-design une grille du PC-player ainsi que tous les fichiers qui y sont associés. Les options de récupération de la grille selon une grille courante, une grille identifiée ou une grille que l'on choisi parmi celles présentes dans le répertoire "grilles" du PC-player. Vous avez aussi la possibilité de rapatrier sur le PC-design les fichiers vidéos inclus dans la grille.

VII.2.b. Player PC Control

Pour la gestion de votre parc de PC-players en TCP vous disposez de l'outil "Player PC control" disponible par l'éditeur de grilles dans l'onglet "Extras" du ruban.

Vous pouvez contrôler chaque PC-player de votre parc. Pour ceci choisissez dans "Ajouter" le ou les machines à faire apparaître dans votre liste. Pour afficher les différentes données allez ensuite dans la fonction "Tester / Tous".



Fenêtre "Player PC Control"

Etats du PC-player (non testé, OK, pas d'IP server, pas de Ping).

Version du logiciel TVTools

Nombre d'erreurs contenues actuellement dans le journal d'erreurs lié à la diffusion.

Nom du PC-player

Légende des états du du/des PC-players.

Nom du fichier "grille" à jouer par le PC-player.

Nom du fichier en cours de lecture par le PC-player.

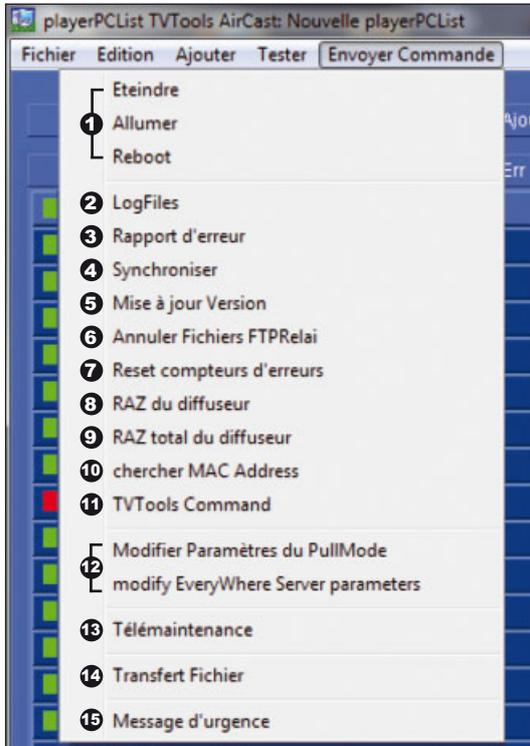
Player-PC's Name	Download	Rst	Err	Version	BouquetChaine	Schedule Date	Schedule	Since	current element	R
Golf-01 Golfy SAS				8.0.9	Golfy	27/09 09:29	Schedule	0:00:09	FLASH_20070927084146_88.wrm	R
Golf-02 Savigny				8.0.9	Golfy	27/09 09:32	Schedule	0:00:21	limagebugolf_2409_2007092413.	R
Golf-03 Falgos			17	8.0.9	Golfy	27/09 09:48	Schedule	0:00:26	CM AGADIR.wrmv	R
Golf-04 Granville				8.0.9	Golfy	27/09 14:34	Schedule	0:01:12	VSG CHEVERNY.wrmv	R
Golf-07 Bellême-Hôtel				8.0.9	Golfy	27/09 09:33	Schedule	0:00:09	SPOT CARTE GOLFY.wrmv	R
Golf-08 La Valdaine				8.0.9	Golfy	27/09 09:33	Schedule	0:00:03	FLASH_20070927084146_88.wrm	R
Golf-09 Graves et Sauternais				8.0.9	Golfy	27/09 09:33	Schedule	0:00:10	VSG-MASSANE.wrmv	R
Golf-10 Evreux				8.0.9	Golfy	27/09 09:33	Schedule	0:04:25	VSG-MASSANE.wrmv	R
Golf-11 Massane										R
Golf-12 Vaucouleurs				8.0.9	Golfy	27/09 09:34	Schedule	0:00:52	VSG-MASSANE.wrmv	R
Golf-13 Sancerrois				8.0.9	Golfy	27/09 12:03	Schedule	0:02:43	CM MALDIVES.wrmv	R
Golf-14 Mazamet				8.0.9	Golfy	27/09 09:34	Schedule	0:04:05	VSG-MASSANE.wrmv	R
Golf-15 Macon				8.0.9	Golfy	27/09 09:34	Schedule	0:03:48	VSG-MASSANE.wrmv	R
Golf-16 Valence St Didier				8.0.9	Golfy	27/09 09:34	Schedule	0:02:37	VSG-MASSANE.wrmv	R
Golf-17 Lyon-Verger				8.0.9	Golfy	27/09 09:34	Schedule	0:01:55	VSG-MASSANE.wrmv	R
Golf-18 Bellême-Golf				8.0.9	Golfy	27/09 09:58	Schedule	0:00:20	limagebugolf_2409_2007092413.	R
Golf-19 Dolce Chantilly				8.0.9	Golfy	27/09 09:35	Schedule	0:00:23	driver-f5.WMV	R
Golf-20 Amnéville				8.0.9	Golfy	27/09 09:35	Schedule	0:03:02	VSG-MASSANE.wrmv	R
Golf-21 Brest les Abers				8.0.9	Golfy	27/09 09:35	Schedule	0:04:59	VSG-MASSANE.wrmv	R
Golf-22 Albon	0/0/3			8.0.9	Golfy	26/09 13:46	Schedule	0:02:48	GOLFYNNEWS SEPTEMBRE07.wrm	R
Golf-23 Royan				8.0.9	Golfy	27/09 09:35	Schedule	0:00:01	BB GARDENA OUT.wrmv	R
Golf-24 Grand Avignon Golf				8.0.9	Golfy	27/09 09:35	Schedule	0:02:44	VSG-MASSANE.wrmv	R
Golf-25 Combles				8.0.9	Golfy	27/09 09:36	Schedule	0:00:35	VSG-MASSANE.wrmv	R

Trois indications : 1. nombre de fichiers déjà téléchargés, 2. nombre de fichiers plantés et 3. nombre de fichiers total dans la file d'attente.

Nom du bouquet et de la chaîne

Time code actuel du fichier en cours de lecture.

Date et heure de réception sur le PC-player de la grille en cours.

VII.2.b. Player PC Control


Pour intervenir sur votre PC-player ou vos PC-players, vous pouvez envoyer différents types de commandes avec le menu **“Envoyer Commande”**.

❶ **“Eteindre / Allumer”** : la machine par le réseau local et la fonction de **“Reboot”** immédiat de ou des PC-players.

❷ **“Logfiles”** : récupère dans le dossier *“logfiles/nom du PC-player”* les fichiers *“log.txt”* et *“error.txt”*.

❸ **“Rapport d’erreur”** : récupère dans le dossier *“logfiles/nom du PC-player”* les fichiers *“archive.zip”* (contenant les 2 fichiers texte : *“error.txt”* ainsi que *“masterReceive.txt”*) correspondant aux journaux d’événements et *“archive1.zip”* (contenant les émissions de la grille).

❹ **“Synchroniser”** : met à jour la copie de l’arborescence du PC-player sur le PC-design. A utiliser pour optimiser le transfert de nouveaux fichiers.

❺ **“Mise à jour Version”** : permet la mise à jour de TV Tools sur le ou les PC-players en partant de la version du PC-design.

❻ **“Annuler Fichiers FTPRelai”** : permet de purger la file d’attente des fichiers en cours de téléchargement.

❼ **“Reset compteurs d’erreurs”** : Purge le compteur d’erreurs.

❽ **“RAZ du diffuseur”** : remet à zéro les compteurs d’erreurs, les logs et les grilles.

❾ **“RAZ total du diffuseur”** : permet en plus que la fonction précédente, l’effacement du contenu de tous les répertoires de médias (images, anims, fonds, etc...).

❿ **“Chercher MAC Address”** : permet d’allumer à distance une machine éteinte.

⓫ **“TVTools Command”** : permet d’envoyer une commande en direct sur le(s) diffuseur(s).

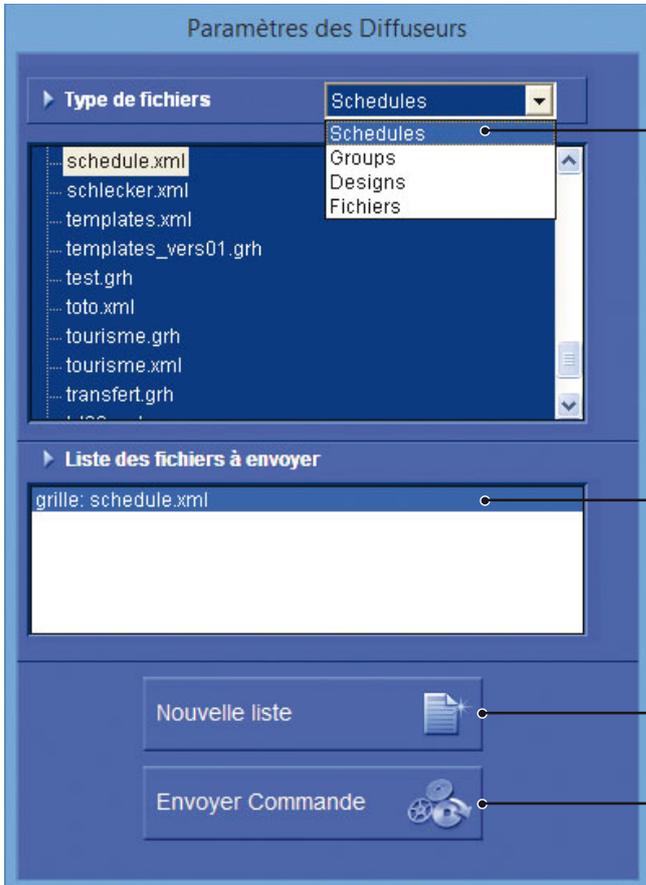
VII.2.b. Player PC Control

⑫ **“Modifier les paramètres du PullMode et de L’EveryWhere Server”** : permet d’ouvrir la fenêtre d’activation du **“Pull Mode”** ou la fenêtre de **“Connection au serveur Everywhere”**.

⑬ **“Télémaintenance”** : permet la télémaintenance du ou des postes de diffusion par **Ultra VNC**.

⑭ **“Transfert Fichier”** : cette fonction permet d’envoyer au PC-player des fichiers grilles, des groupes, des émissions ou tout autre type de fichiers ceci sans devoir obligatoirement interrompre la diffusion en cours.

Fenêtre “Transfert Fichier”



The screenshot shows the 'Paramètres des Diffuseurs' window. The 'Type de fichiers' dropdown is set to 'Schedules'. The file list includes: schedule.xml, schlecker.xml, templates.xml, templates_vers01.grh, test.grh, toto.xml, tourisme.grh, tourisme.xml, and transfert.grh. The 'Liste des fichiers à envoyer' contains 'grille: schedule.xml'. The 'Nouvelle liste' button has a document icon, and the 'Envoyer Commande' button has a play icon.

Liste des différents types de fichiers pouvant être envoyés.

Liste du ou des fichiers à envoyer.

Création d’une nouvelle liste d’envoi vierge.

Validation de la commande d’envoi.

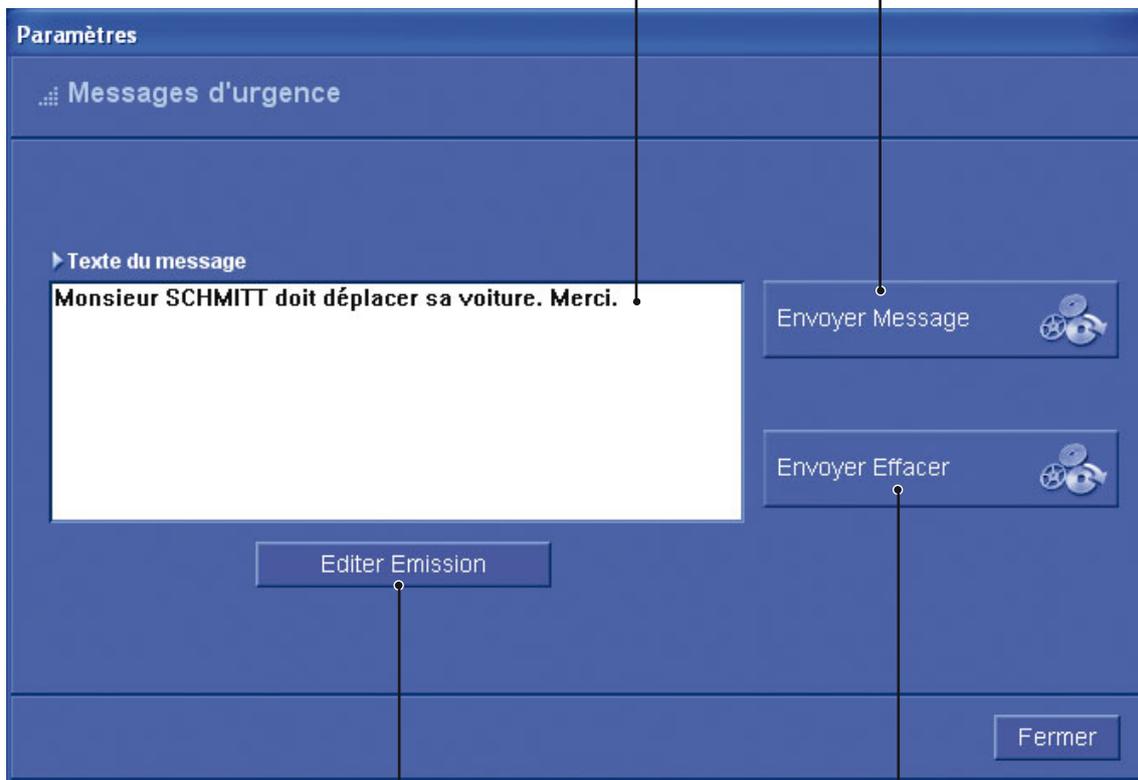
VII.2.b. Player PC Control

⑮ **“Message d’urgence”** : permet d’envoyer un message texte en incrustation sur la diffusion en cours que ce soit infographie ou vidéo.

Fenêtre “Messages d’urgence”

Zone de texte pour la saisie de votre message d’urgence.

Envoi le message d’urgence sur le ou les PC-players préalablement sélectionnés.



Permet d’éditer directement l’émission “urgence.emi” dans l’éditeur d’émissions et changer le style de votre message d’urgence (police/taille/couleur/bandeau/effets, etc...)

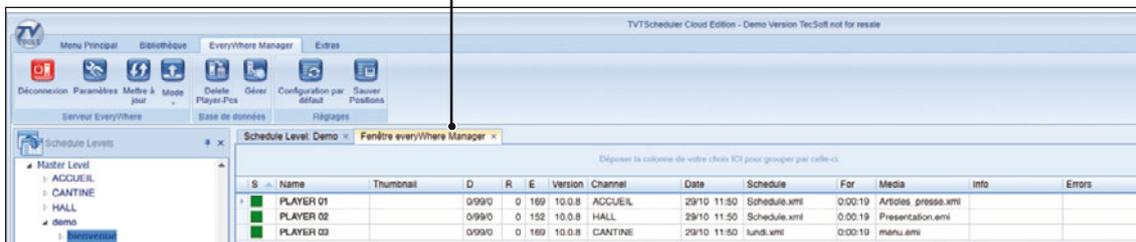
Envoi d’une commande “effacer” afin de supprimer le message d’urgence précédent.

VII.3.a. Maintenance des Players en HTTPS Everywhere / Cloud



Pour gérer de façon efficace votre parc de PC-Players, cliquez sur l'onglet **"Extras"** du ruban puis sur le bouton **"EveryWhere Manager"**.

Une nouvelle fenêtre va s'ouvrir dans la partie grille de l'éditeur de grilles sous l'onglet **"Fenêtre EveryWhere Manager"**.



Onglet "EveryWhere Manager"



❶ Bouton **"Connexion / Déconnexion"** à double fonction pour se connecter ou se déconnecter au serveur Everywhere.

❷ Le bouton **"Paramètres"** qui permet de régler les paramètres de connexion au serveur Everywhere.

❸ Le bouton **"Mettre à jour"** permet la mise à jour de la liste des PC-Players.

❹ Le bouton **"Mode"** pour l'envoi des commandes aux PC-Players de manière instantanée ou planifiée.

❺ Le bouton **"Delete Player-PCs"** permet de supprimer le(s) diffuseur(s) de la base de données. Vous pouvez effectuer une multi-sélection des diffuseurs avec la touche **"ctrl"**.

❻ Le bouton **"Gérer"** pour la gestion avancée de la partie **"Administration"**.

❼ Le bouton **"Configuration par défaut"** permet la restauration par défaut de la position des colonnes, la visibilité et les critères de tri.

❽ Le bouton **"Sauver Positions"** quant à lui permet la sauvegarde de la position des colonnes, la visibilité et les critères de tri.

VII.3.a. Maintenance des Players en HTTPS Everywhere / Cloud

Fenêtre "EveryWhere Manager"

Nom du niveau/sous-niveau auquel est affilié le PC-Player (ici : niveau "Accueil")

Version du logiciel TVTools sur le(s) PC Player(s)

Nom du fichier "grille" à jouer par le PC-Player.

Nom du fichier en cours de lecture par le PC-Player.

S	Name	Thumbnail	D	R	E	Version	Channel	Date	Schedule	For	Media	Info	Err
✓	PLAYER 01		0/99/0	0	169	10.0.8	ACCUEIL	29/10 11:50	Schedule.xml	0:00:19	Articles_presse.xml		
✓	PLAYER 02		0/99/0	0	152	10.0.8	HALL	29/10 11:50	Schedule.xml	0:00:19	Presentation.emi		
✓	PLAYER 03		0/99/0	0	169	10.0.8	CANTINE	29/10 11:50	lundi.xml	0:00:19	menu.emi		

Nom des PC-players

Date et heure de réception sur le PC-Player de la grille en cours.

Time code actuel du fichier en cours de lecture.

Etat des PC-Players :

- vert : communique avec le serveur
- rouge : pas de communication

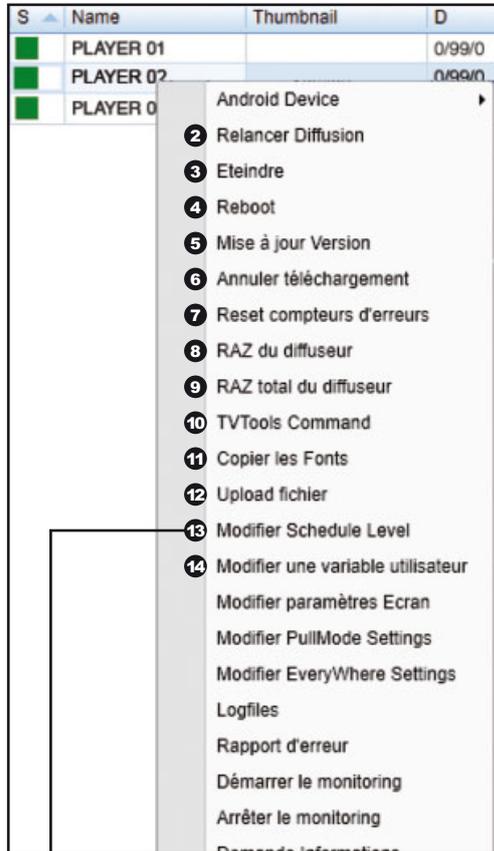
Si vous souhaitez intervenir sur un PC-Player, cliquez sur la ligne correspondante au PC-Player de votre choix avec le bouton droit de la souris. Une fenêtre va alors s'ouvrir avec, en tête de liste, les fonctions liées au système "Android" ❶.

S	Name	Thumbnail	D	R	E	Version	Channel	Date	Schedule	For	Media	Info	Errors
✓	PLAYER 01		0/99/0	0	169	10.0.8	ACCUEIL	29/10 11:50	Schedule.xml	0:00:19	Articles_presse.xml		
✓	PLAYER 02		0/99/0	0	152	10.0.8	HALL	29/10 11:50	Schedule.xml	0:00:19	Presentation.emi		
✓	PLAYER 03		0/99/0	0	169	10.0.8	CANTINE	29/10 11:50	lundi.xml	0:00:19	menu.emi		

❶ Android Device

- Relancer Diffusion
- Eteindre
- Reboot
- Mise à jour Version
- Annuler téléchargement
- Reset compteurs d'erreurs
- RAZ du diffuseur
- RAZ total du diffuseur
- TVTools Command
- Copier les Fonts
- Upload fichier
- Modifier Schedule Level
- Modifier une variable utilisateur
- Modifier paramètres Ecran
- Modifier FullMode Settings
- Modifier EveryWhere Settings
- Logfiles
- Rapport d'erreur
- Démarrer le monitoring
- Arrêter le monitoring
- Demande Informations

- ❶ RAZ du diffuseur : supprime le(s) grille(s) sur le Player Android.
- ❷ RAZ total du diffuseur : supprime les grilles ainsi que les médias contenus sur le Player Android.
- ❸ Met à jour la version du Player Android avec la version du serveur.
- ❹ Mise à jour de la configuration du Player Android.
- ❺ Modifier le customer code : permet le changement de niveau/sous-niveau.

VII.3.a. Maintenance des Players en HTTPS Everywhere / Cloud


2 Eteindre : permet l'extinction immédiate du PC-Player.

3 Reboot : fonction de redémarrage du PC-Player.

4 Mise à jour du PC-Player à partir de la version logicielle du serveur.

5 Annule le téléchargement de toutes les grilles envoyées au PC-Player.

6 Permet la purge du compteur d'erreurs.

7 RAZ du diffuseur : supprime la totalité des grilles contenues sur le PC-Player.

8 RAZ total du diffuseur : supprime les grilles ainsi que tous les médias stockés sur le PC-Player.

9 Permet l'envoi de commandes en direct (par exemple : l'allumage et l'extinction de l'écran du PC-Player).

10 Copie les fonts depuis le dossier "Windows/fonts" du PC-Design vers le PC-Player.

11 Permet l'envoi de fichiers (émissions, vidéos, images, groupes, etc...) depuis le PC-Design vers le PC-Player - sans interruption de la diffusion.

12 Permet de modifier le niveau/sous-niveau du PC-Player en sélectionnant le niveau désiré depuis la fenêtre "**Niveaux de grilles**".

13 Modifiez les paramètres écran du PC-Player : donne accès à la fenêtre "Choix de la configuration" graphique pour modifier la résolution de diffusion ou l'orientation (formats paysage ou portrait).

14 Permet la modification des paramètres du Pullmode, pour donner par exemple au PC-Player des pages d'autorisation ou d'interdiction de téléchargement.



VII.3.a. Maintenance des Players en HTTPS Everywhere / Cloud

S	Name	Thumbnail	D
<input checked="" type="checkbox"/>	PLAYER 01		0/99/0
<input checked="" type="checkbox"/>	PLAYER 02		0/99/0
<input checked="" type="checkbox"/>	PLAYER 03		0/99/0

- Android Device
- Relancer Diffusion
- Eteindre
- Reboot
- Mise à jour Version
- Annuler téléchargement
- Reset compteurs d'erreurs
- RAZ du diffuseur
- RAZ total du diffuseur
- TVTools Command
- Copier les Fonts
- Upload fichier
- Modifier Schedule Level
- Modifier une variable utilisateur
- 15 Modifier paramètres Ecran
- 16 Modifier PullMode Settings
- 17 Modifier EveryWhere Settings
- 18 Logfiles
- 19 Rapport d'erreur
- 20 Démarrer le monitoring
- 21 Arrêter le monitoring
- Demander Informations

15 Accès aux paramètres de connexion au serveur Everywhere.

16 Logfiles : récupère depuis le dossier "logfiles /nom du PC-Player" les fichiers "log.txt" et "error.txt".

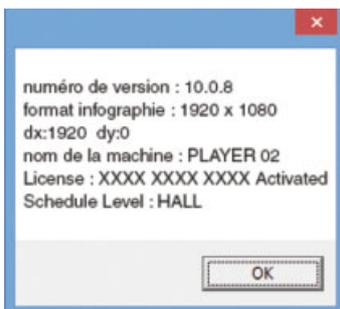
17 Rapport d'erreur : récupère sur le PC-Design les fichiers "archive.zip" (contenant la grille en cours, tous les logs et fichiers de debug) et "archive1.zip" (avec les émissions contenues dans la grille) depuis le dossier "logfiles /nom du PC-Player".

18 Message d'urgence : permet l'envoi direct d'un message texte d'urgence sur le PC-Player en mode défilant. Ce message s'incrute en bas d'écran sur la diffusion en cours.

19 Démarrer le monitoring : affiche le rendu en vignette de la diffusion du PC-Player. Vous pouvez visualiser la vignette en plus grand en passant la souris dessus.

20 Fonction d'arrêt du monitoring du PC-Player.

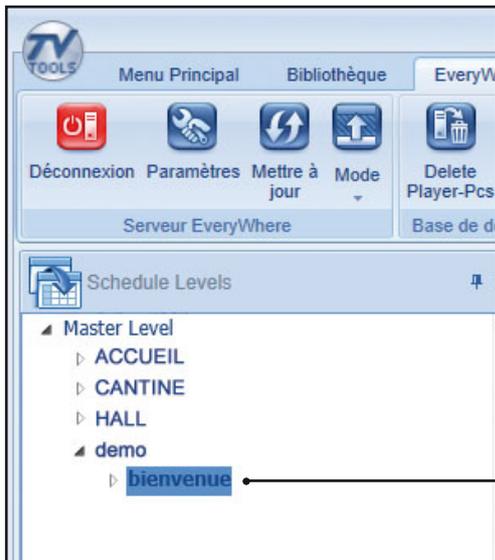
S	Name	Thumbnail	D	R	E	Version	Channel	Date	Schedule	Since	Media	Info
<input checked="" type="checkbox"/>	PLAYER 01		0/99/0	0	169	10.0.8	ACCUEIL	29/10 11:50	Schedule.xml	0:00:10	Articles_presse.xml	
<input checked="" type="checkbox"/>	PLAYER 02		0/0/1	0	152	10.0.8	HALL	29/10 11:50	Schedule.xml	0:00:19	Exemple_template.xml	
<input checked="" type="checkbox"/>	PLAYER 03		0/99/0	0	169	10.0.8	CANTINE	29/10 11:50	lundi.xml	0:00:20	menu.emi	



21 Demande d'informations sur le PC-Player : ouvre une petite fenêtre qui indique le numéro de version du logiciel TV Tools utilisé, le format de l'infographie, les coordonnées de positionnement de l'écran de diffusion en xy, le nom de la machine, le numéro de licence et le niveau de grille affilié au PC-Player sélectionné.

VII.3.b. Attribuer un niveau à un Player

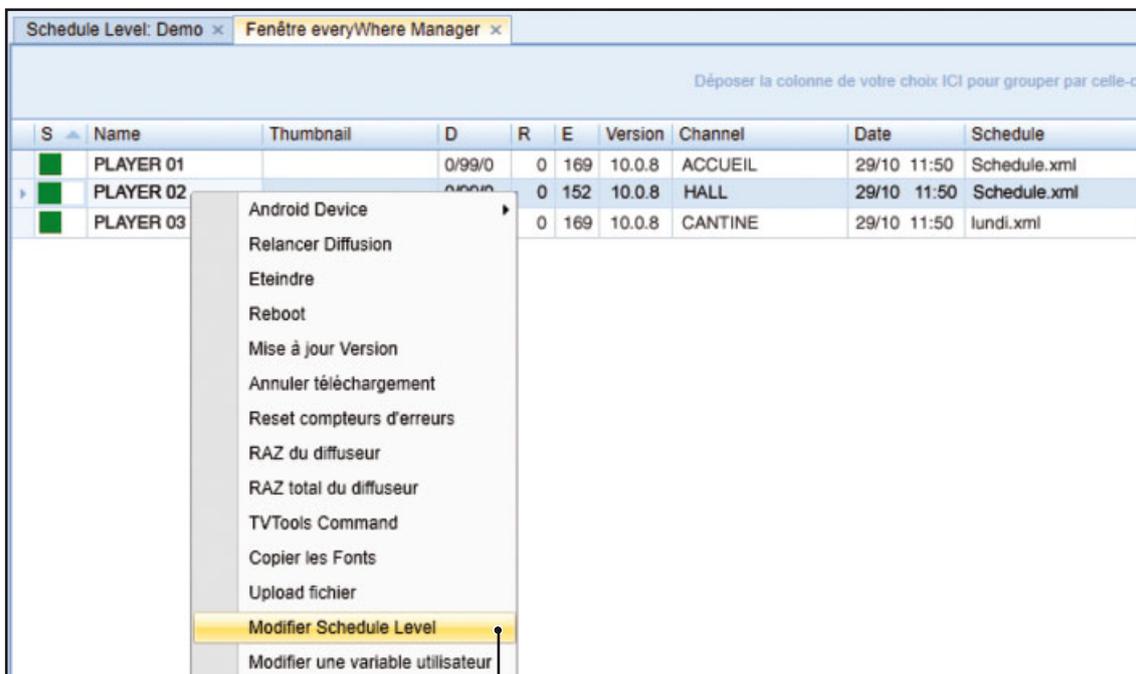
Vous pouvez aisément attribuer ou modifier un niveau ou sous-niveau à un Player, qu'il soit en système Windows ou Android, par l'intermédiaire de l'Everywhere Manager.



❶ 1^{ère} étape : créez votre nouveau niveau/sous-niveau dans la fenêtre "**Niveaux de grilles**". Par exemple nous allons créer un sous-niveau "**demo /bienvenue**".

NB : vous pouvez d'ores et déjà alimenter ce sous-niveau avec du contenu dans la grille. Si vous n'avez pas de contenu le Player diffusera une émission nommée "**MIRE.emi**".

❷ 2^{ème} étape : cliquez sur le sous-niveau désiré pour le sélectionner.



❸ 3^{ème} étape : dans la "**Fenêtre everyWhere Manager**" sélectionnez la ligne du Player que vous souhaitez associer à votre niveau. Dans notre exemple nous avons choisi le "**PLAYER 02**" pour diffuser le contenu du sous-niveau "**demo/bienvenue**". Cliquez ensuite avec le bouton droit de la souris pour sélectionner dans le menu déroulant la fonction "**Modifier Schedule Level**".

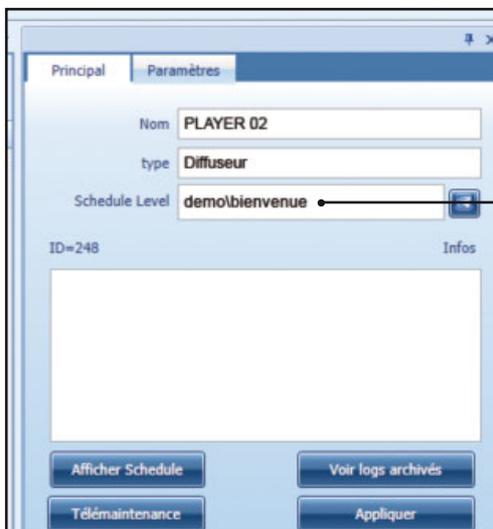
VII.3.b. Attribuer un niveau à un Player



4^{ème} étape : une fenêtre de confirmation s'ouvre. Validez votre demande en cliquant sur "Oui".

Niveau grille: demo/bienvenue Fenêtre everyWhere Manager											
Faites glisser un en-tête de colonne ici pour grouper par cette colonne											
Name	Thumbnail	D	R	E	Version	Channel	Date	Schedule	Since	Media	
PLAYER 01		0/99/0	0	169	10.0.8	ACCUEIL	29/10 11:50	Schedule.xml	0:00:10	Articles_presse.xml	
PLAYER 02		0/99/0	0	152	10.0.8	demo/bienvenue	29/10 11:50	Schedule.xml	0:00:19	Welcome.emi	
PLAYER 03		0/99/0	0	169	10.0.8	CANTINE	29/10 11:50	lundi.xml	0:00:20	menu.emi	

NB : Le Player va redémarrer avec les nouveaux paramètres. Vous pourrez constater la modification lorsque le Player ira à nouveau se connecter au serveur Everywhere. Dans notre exemple nous sommes passés du niveau "HALL" au sous-niveau "demo/bienvenue".



Vous pouvez également visualiser ces informations dans la fenêtre "Principal" à droite de l'écran.

Si ce n'est pas le cas, dans la "Fenêtre every Where Manager" cliquez sur la petite flèche noire devant le nom du Player pour afficher ces informations.

VII.3.c. Télémaintenance

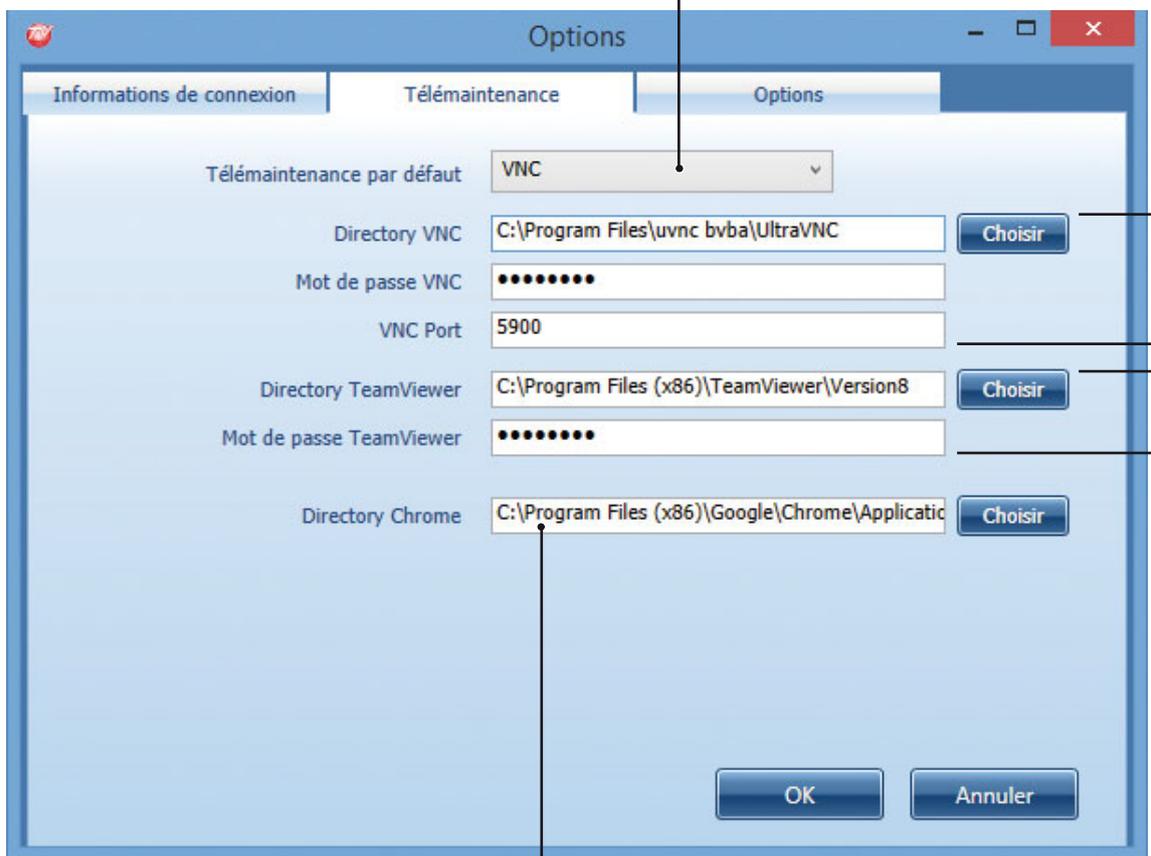

Pour effectuer la télémaintenance de vos Players, cliquez sur le bouton **“Everywhere Manager”** dans l’onglet **“Extras”** du ruban.

Cliquez ensuite sur le bouton **“Paramètres”** pour configurer vos paramètres de connexion liés à la télémaintenance.

Allez dans l’onglet **“Télémaintenance”** pour choisir le type de télémaintenance de vos Players à l’aide d’une solution tierce comme : **“VNC”**, **“Teamviewer”** ou encore par **“Chrome Remote Desktop”**. Renseignez ensuite les différents champs (Directory, mot de passe,...) correspondant à la - ou les - solution(s) de télémaintenance que vous souhaitez utiliser. Validez ensuite par **“OK”**.

Choix de la solution de télémaintenance

Paramètres VNC



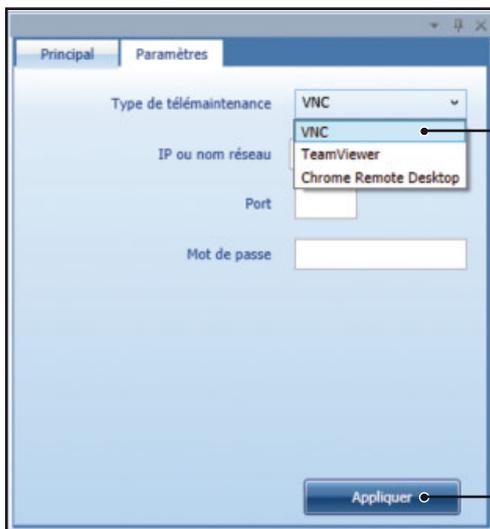
Paramètres Chrome

Paramètres TeamViewer

VII.3.c. Télémaintenance

Pour chaque diffuseur, il faut rentrer ensuite, les données qui lui sont particulières (comme son IP, ou son numéro TeamViewer). Vous avez également la possibilité de régler une télémaintenance par défaut en TeamViewer et choisir un autre moyen de télémaintenance pour un diffuseur spécifique (par exemple Chrome remote desktop au lieu de Teamviewer par défaut).

Sélectionnez le Player sur lequel vous souhaitez effectuer la télémaintenance dans la “**Fenêtre every Where Manager**”, puis cliquez sur l’onglet “**Paramètres**” à droite de l’écran.

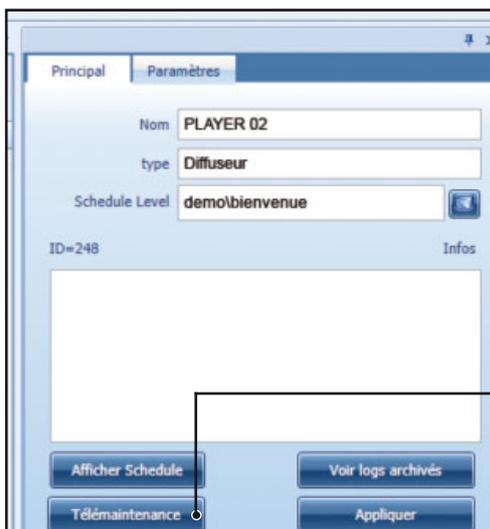


Choisissez le type de télémaintenance (VNC, TeamViewer, Chrome Remote Desktop) dans le menu déroulant.

- Si les cases de saisies sont vides, les paramètres de connexion par défaut sont ceux que nous avons précédemment renseignés dans la fenêtre “**Options /Télémaintenance**”.

- Sinon il est possible de saisir de nouveaux paramètres spécifiques pour ce Player.

Cliquez sur le bouton “**Appliquer**” pour valider vos paramètres.

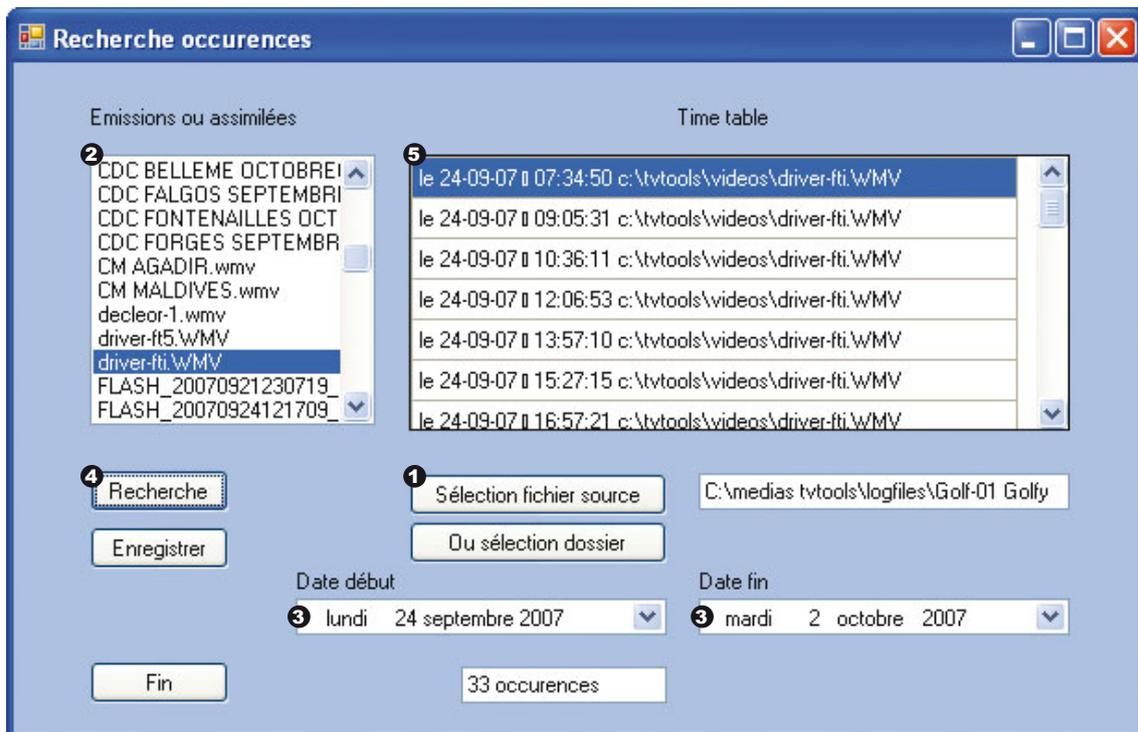


Retournez ensuite dans l’onglet “**Principal**” puis cliquez sur le bouton “**Télémaintenance**” pour accéder à l’interface de télémaintenance que vous avez choisi.

VII.4. Editeur de Logfiles

Vous pouvez consulter les informations liées aux passages du contenu (émissions/ vidéos/...) diffusé sur chaque PC-player grâce à l'**éditeur de logfiles**. Pour obtenir ce rapport précis, lancez l'application "C:\tvtools\prive\logfiles.exe" (ou "logfilesfr.exe" pour la version française).

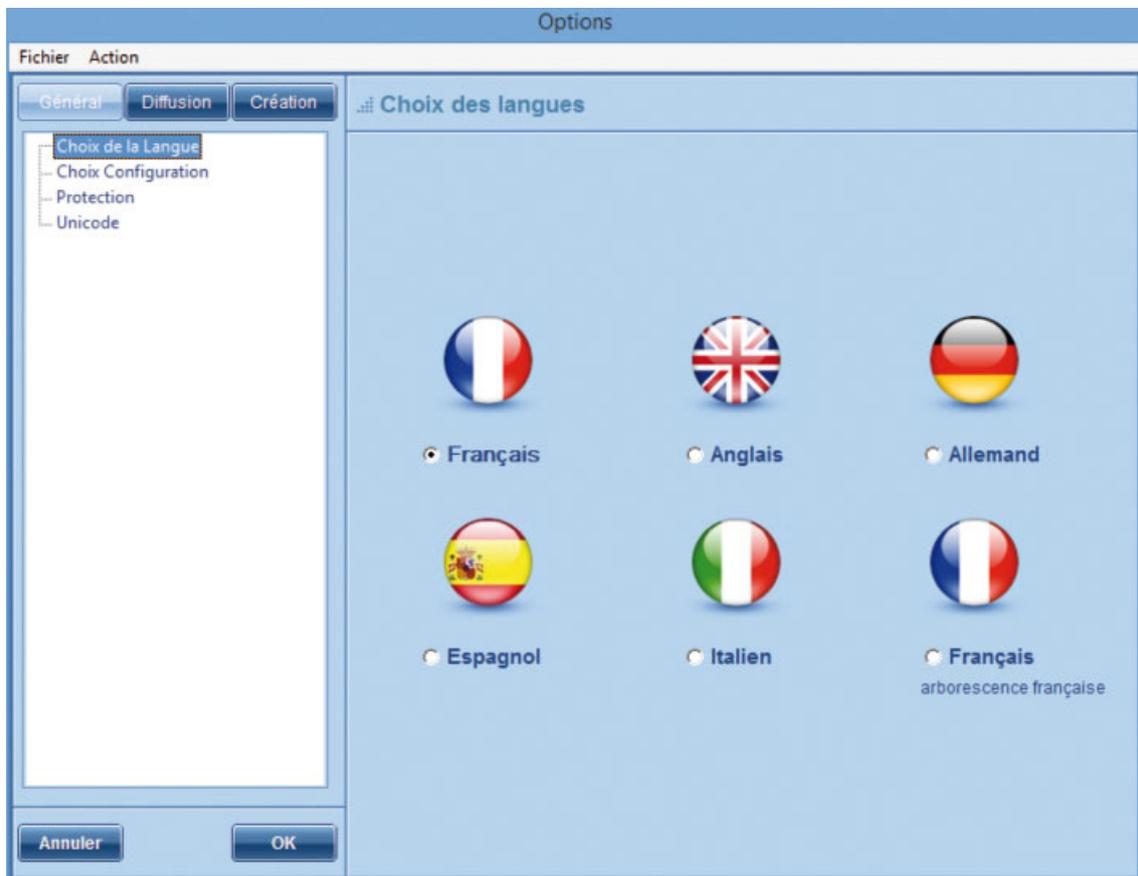
Editeur de logfiles



- ❶ Sélectionnez le fichier "log.txt" de votre PC-player dans le dossier "logfiles/nom du PC-player" (dans cet exemple : "logfiles/Golf-01 Golfy").
- ❷ La liste des émissions ou tout type de fichiers assimilés (vidéos par exemple) jouée par ce PC-player va s'afficher. Choisissez le fichier dont vous désirez avoir les informations de passage dans cette liste.
- ❸ Sélectionnez un jour ou donnez une période avec une "date de début" et une "date de fin".
- ❹ Puis validez par "Recherche".
- ❺ Vous pouvez visualiser la liste complète des passages du fichier en question avec les dates et horaires de diffusion. Ainsi que le nombre de passage du fichier (nombre d'occurrences).

VII.5. Autres options de configuration


Rappel : pour paramétrer les différents écrans d'options de TV tools, allez dans l'éditeur de grilles (boule avec le logo TV tools en haut à gauche) puis cliquez sur le bouton "**Options locales**".

Onglet - Général/Choix de la langue


Choix de la langue : choisissez votre langue en cochant la case correspondante puis validez par OK.

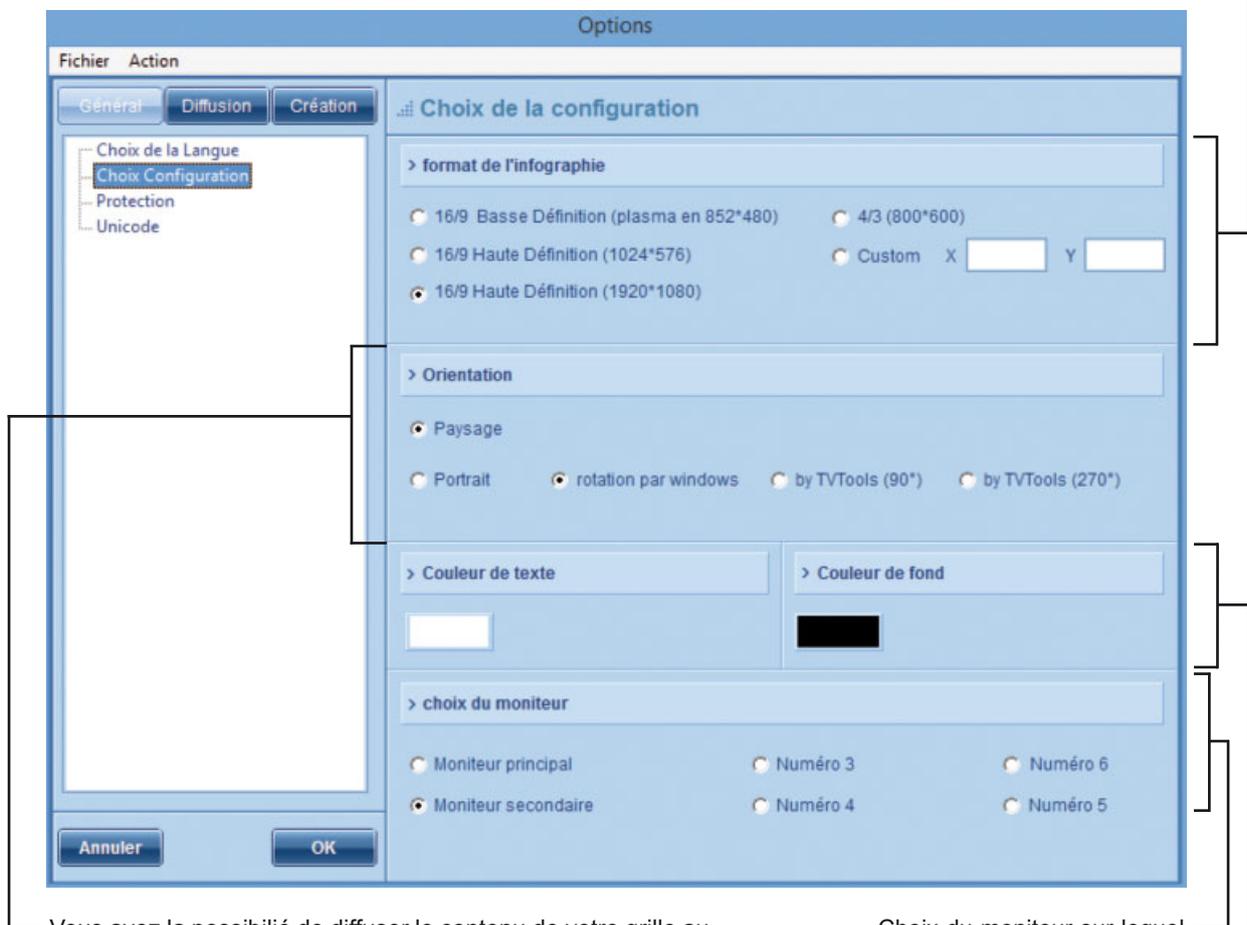
Important : Depuis la version 8, TV Tools propose par défaut une configuration en français international caractérisée par une arborescence des différents fichiers en langue anglaise (grille=schedule, émission=design, fond=background, etc...). Si vous souhaitez conserver une version entièrement française cliquez sur Français arborescence française.

VII.5. Autres options de configuration

La fenêtre de configuration principale est primordiale pour définir le format de travail et de votre diffusion. Par défaut depuis la version 10 de TVTools, le format de diffusion est de 1920x1080 pixels - au format 16/9^{ème} en orientation paysage.

Onglet - Général/Configuration

Choix de la taille (en pixels) et du format (16/9^{ème} ou 4/3) de la diffusion et de la conception des émissions infographiques. Nous vous recommandons de travailler pour le format 16/9^{ème} en **1920 x 1080** px ou en **1024 x 576** px. Pour des besoins spécifiques, vous avez aussi la possibilité de customiser votre taille de travail.



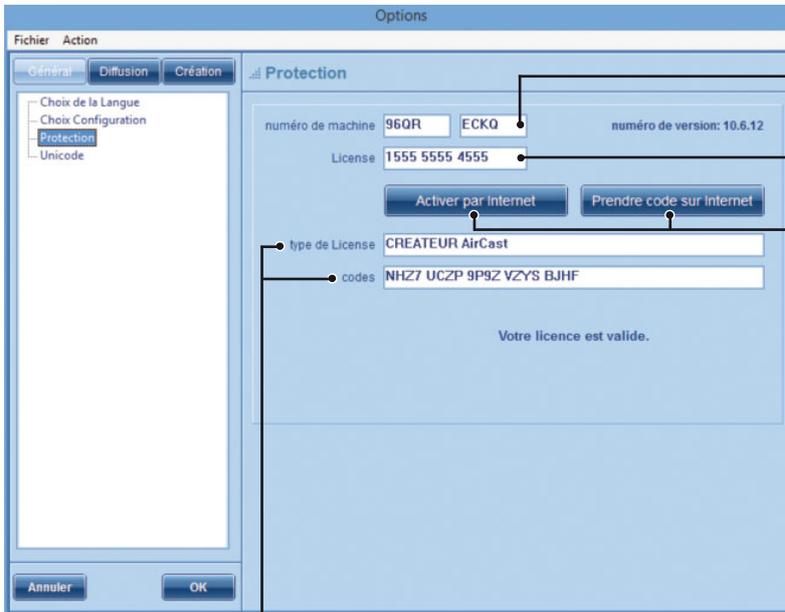
Vous avez la possibilité de diffuser le contenu de votre grille au format 16/9^{ème} en mode portrait. Pour ce faire vous pouvez paramétrer l'orientation de la diffusion soit par Windows (attention : ne fonctionne qu'avec des cartes ATI) ou soit par TVTools pour bénéficier d'une meilleure fluidité. Par contre dans ce type de gestion l'inclusion des pages web et des fichiers Powerpoint demeurent au format paysage.

Choix du moniteur sur lequel sera jouée la prévisualisation et la diffusion.

Possibilité de changer les couleurs de la boîte fond et du texte par défaut dans l'éditeur d'émissions

VII.5. Autres options de configuration

Onglet - Général/Protection



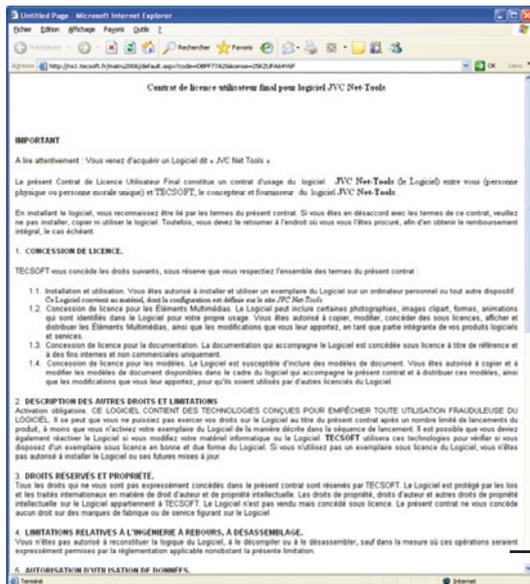
Numéro unique à chaque ordinateur. Ce numéro est affiché automatiquement.

Numéro de licence composé de 3 séries de 4 chiffres. Ce numéro vous est fourni avec le CD d'installation, il peut aussi être collé sur le côté de l'ordinateur ou figurer sur le contrat de licence.

Boutons pour l'activation de la licence (1) et du code de débridage (2) du logiciel par internet.

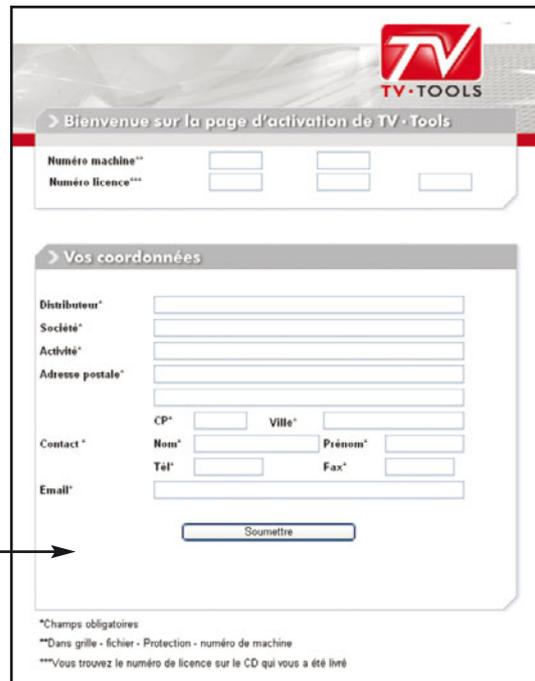
Type de version du logiciel et code de débridage activé. Une licence correspond à une machine.

Contrat de licence (1)



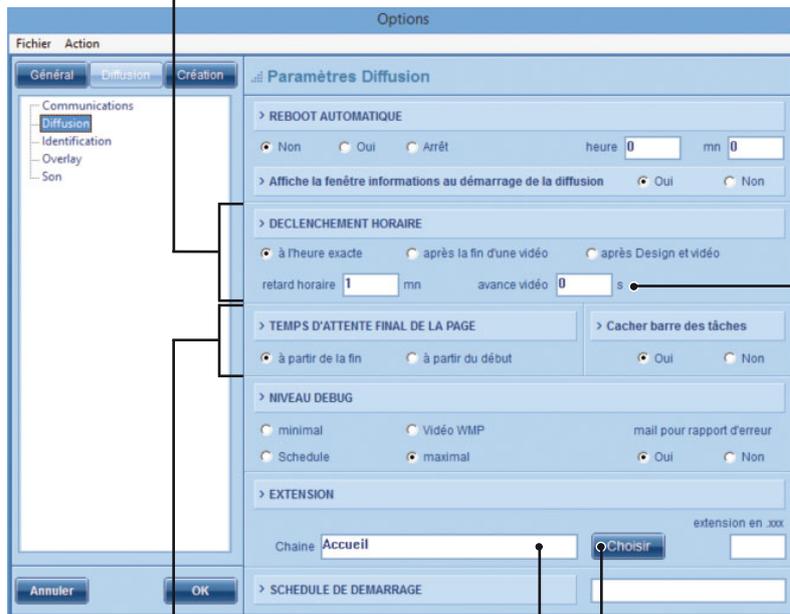
Validez l'acceptation du contrat (en bas de page) pour passer à la fenêtre d'activation de débridage du logiciel.

Activation pour code de débridage (2)



VII.5. Autres options de configuration
Onglet - Diffusion/Diffusion

Vous pouvez choisir de respecter scrupuleusement les contraintes horaires de votre grille avec le mode “à l’heure exacte”, quitte à couper de façon hasardeuse le cycle précédent. Vous pouvez également attendre la fin d’une vidéo ou la fin de la vidéo et de l’émission infographique en cours de diffusion sous réserve que le retard occasionné ne dépasse pas la durée inscrite dans la case retard horaire.



Possibilité de rebooter le PC-player soit par défaut après chaque envoi de grille, soit à une heure donnée (hh:mn).

Permet d’anticiper l’inertie de chargement avant le lancement d’une vidéo.

Accédez à ces fonctions que sur demande de l’éditeur du logiciel.

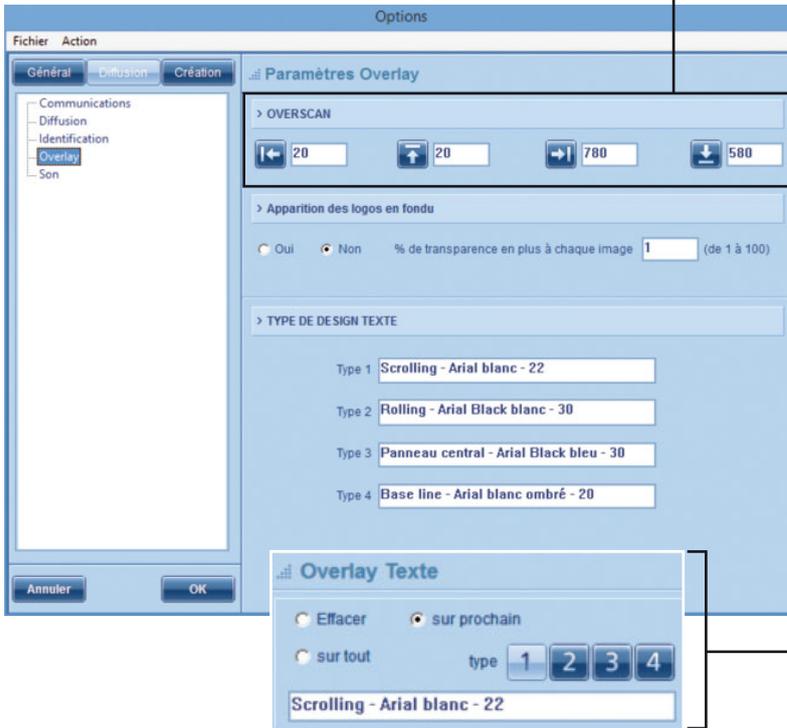
Permet de compter le temps total de la page selon deux modes :

- “à partir du début” : on commence à compter après la fin de l’effet d’apparition de la boîte fond.
- “à partir de la fin” : on commence à compter à partir du dernier effet de la dernière boîte présente sur la page.

Permet d’attribuer un niveau ou sous-niveau de grille soit pour prévisualiser le contenu de votre choix avec le “Player.exe” (si vous êtes sur un PC-Design) ou soit pour paramétrer votre PC-Player afin qu’il puisse jouer le contenu qui lui est associé. Cliquez sur le bouton “choisir” afin de déterminer dans le dossier “schedules” l’arborescence de votre niveau de grille. Dans cet exemple la prévisualisation ou la diffusion vont être associées au niveau “Accueil”.

VII.5. Autres options de configuration

Onglet - Diffusion/Overlay



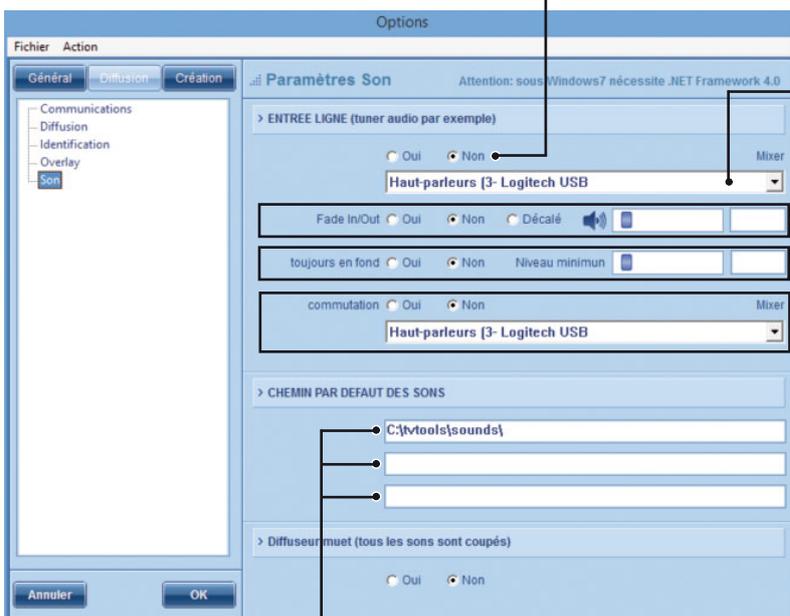
Paramètres overscan de la grille : à définir par rapport au format de l'infographie. Ces paramètres permettent de positionner les fonctions overlays dans des zones visibles à l'écran pour ne pas qu'elles soient tronquées à la diffusion.

Durée de fondu en image en 25^{ème} de seconde. Exemple :
 - 1 = 100 images (4s.)
 - 2 = 50 images (2s.), etc...

Description des 4 types d'overlay texte qui appellent les 4 émissions (texte1.emi / texte2.emi, etc...) qui sont contenues dans le dossier "C:\tvtools\emission\Overlay".

Ces descriptifs vont ensuite apparaître lors de l'utilisation d'une commande "overlay texte" dans la grille en cliquant sur les boutons type 1, 2, 3 et 4 comme sur la fenêtre ci-contre.

Onglet - Diffusion/Son



Sélection de l'entrée ligne sur le PC-player - à gérer en fonction des paramètres des boîtes sons.

Nom du périphérique.

Niveau du volume de la carte son et possibilité d'inclure des fondus sonores entre les différents fichiers.

Possibilité de mixer les boîtes sons utilisées dans la grille avec une source sonore en entrée ligne (tuner radio par exemple).

Selon le type de carte audio : à n'utiliser que si votre carte ne fonctionne pas en mode normal.

Chemin(s) à définir pour les fichiers sons.

VII.5. Autres options de configuration
Onglet - Création/Designer

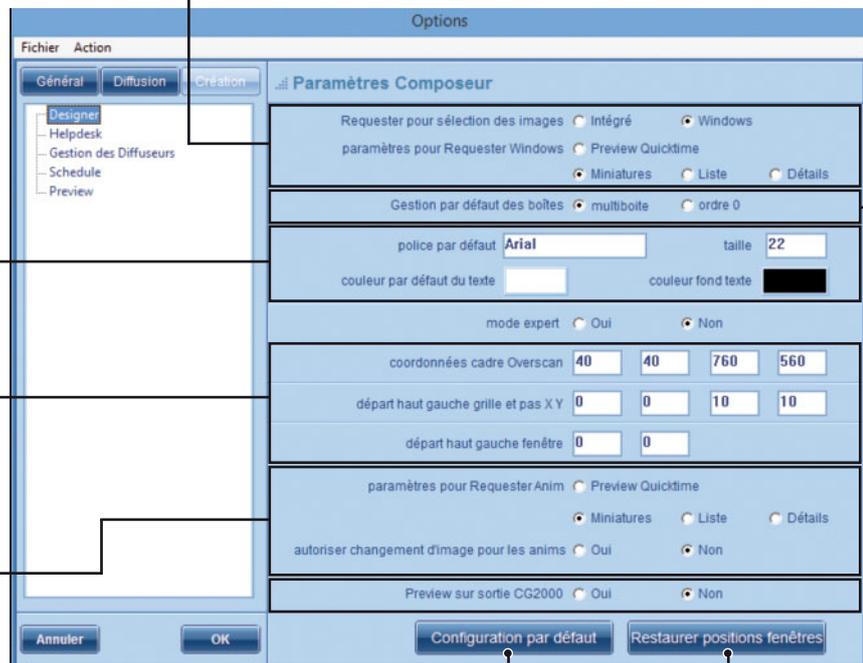
Pour la sélection des fichiers à incorporer dans vos boîtes de l'**éditeur d'émissions** vous avez le choix entre deux types d'explorateurs : celui de Windows ou celui de TVTools. Dans la configuration classique en Windows, vous pouvez choisir la visualisation par défaut sous forme de miniatures, par liste ou en détails.

Permet de choisir le mode de gestion par défaut des boîtes : soit par ordre ou soit en multiboîte pour une utilisation plus dynamique.

Paramètres de la boîte texte : choix de la police par défaut, de sa taille, de la couleur du texte et du fond de la boîte.

Paramètres de la grille overscan, de la grille magnétique (nombre de pas) et également de la position de la zone de travail à l'écran.

Paramètres de la boîte d'animation avec le type de visualisation des fichiers d'animation.



Activation de la carte CG2000 pour obtenir la prévisualisation des émissions de l'**éditeur d'émissions**.

Pour faire un "reset" des dernières modifications et retrouver la configuration d'origine.

Permet de restaurer la position d'origine des fenêtres. A utiliser par exemple lorsque l'on diminue la résolution d'affichage de la carte graphique.

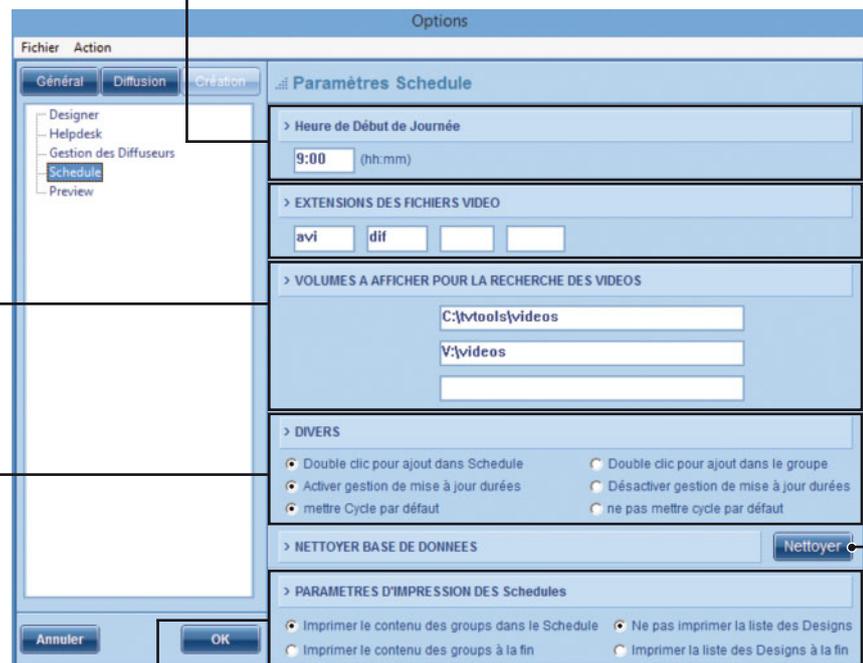
VII.5. Autres options de configuration
Onglet - Création/Schedule

Vous pouvez également choisir l'heure considérée comme le début de votre grille de programmation.

Permet de choisir les extensions des fichiers vidéo à afficher dans l'onglet "Médias" de la grille. Ici seuls les fichiers ".avi" et ".dif" seront visualisés. Si les cases sont vides, tout type de fichier sera visible.

Chemins à paramétrer pour accéder aux fichiers vidéos.

Fonctions diverses pour le paramétrage des grilles avec la possibilité lorsque l'on double clique sur un fichier émission, vidéo ou commande de l'ajouter directement dans la grille ou dans un groupe. Vous pouvez aussi désactiver ou activer la gestion de mise à jours des durées des fichiers placés dans la grille ou mettre le mode "cycle" ou le mode "un seul passage" par défaut.



Paramètres pour l'impression des grilles avec la décomposition des contenus des groupes et les 3 premières vignettes des émissions.

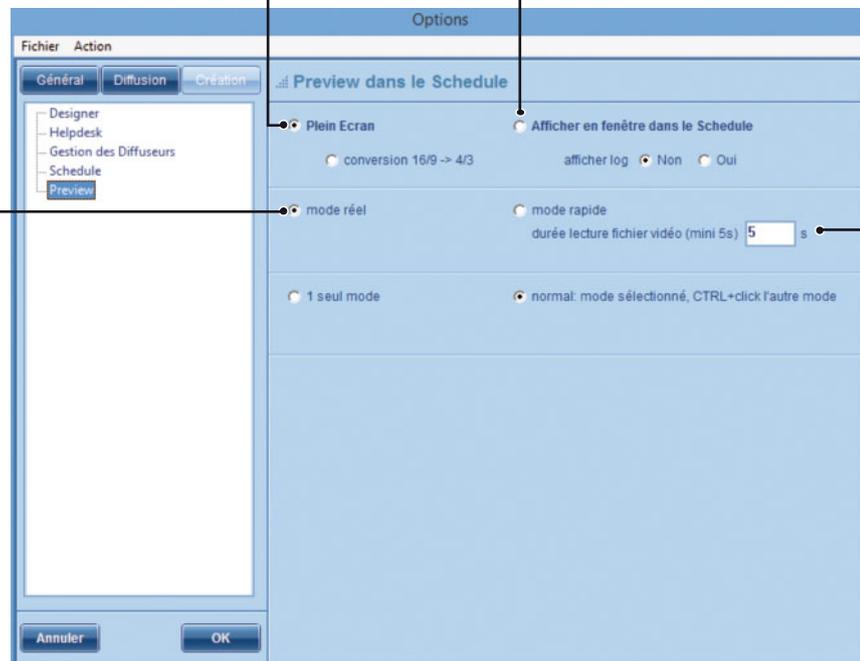
Remet à zéro les informations des durées pour les fichiers vidéos et émissions. Fonction à utiliser que sur demande du support technique.

VII.5. Autres options de configuration
Onglet - Création/Preview

Permet d'avoir la prévisualisation en plein écran sur le PC-design. Si l'écran est 4/3 vous pouvez visualiser des émissions créées en 16/9^{ème} avec des bords noirs en haut et en bas d'écran pour conserver les proportions de l'infographie. Attention : dans ce cas les URL en fenêtre ne sont pas redimensionnées.

Permet d'afficher en petite fenêtre la prévisualisation dans l'éditeur de grille. Fonction pratique si le PC-design dispose d'un seul écran : on peut visualiser dans le même écran les informations de la grille et sa prévisualisation. Le mode "log" peut être coché à "oui" uniquement pour les configurations dv, avi ou dif.

Dans ce mode : on prévisualise les vidéos dans toutes leurs durées.



Permet de prévisualiser les vidéos pendant une durée limitée en secondes (à paramétrer - ici : 5 s.) en début et en fin de vidéo. Cette manipulation permet la vérification rapide de votre grille.

VII.6. Notes pour débutants

L'utilisation de TVTools est d'une grande simplicité grâce à une interface étudiée. Ce manuel tâche de vous guider dans l'utilisation de TVTools uniquement. Cependant si vous êtes amené à travailler sur d'autres logiciels que TV Tools, il faudra vous reporter aux manuels d'utilisation correspondant à ces programmes.

Voici cependant quelques astuces et conseils d'ordre général qui pourront vous être utiles :

❶ Attention à ne jamais éteindre votre ordinateur directement. Vous devez d'abord quitter les programmes que vous avez lancés et seulement ensuite quitter le système par la fonction "arrêter l'ordinateur" dans le menu démarrer de la barre de tâche de Windows.

❷ La composition générale des pages doit respecter le critère des couleurs non saturées et pas trop contrastées ainsi que celui des associations de couleurs. Exemple : du texte écrit en jaune sur un fond blanc risque d'être difficilement visible à la diffusion sur une télévision. De même évitez le rouge trop saturé qui risque de "baver" à l'écran.

❸ Pensez lors de la composition de vos pages que votre écran informatique se situe à environ 50 centimètres de vos yeux. Par contre les spectateurs positionnent leurs téléviseurs en moyenne à 3 mètres d'eux. Par conséquent, les caractères "trop petits" (en dessous d'une taille de corps 18) ou les images aux détails minuscules sont à éviter.

❹ Les pages doivent durer suffisamment longtemps pour être lues, mais ne doivent pas être trop longues pour ne pas lasser le spectateur. La durée doit varier en fonction du remplissage de texte. La durée doit être courte lorsqu'il y a peu de texte (entre 2 à 5 secondes pour un simple titre) et plus longue pour un contenu de texte plus volumineux (10, 20, 30 secondes). Pour obtenir une dynamique équilibrée dans la durée de vos pages, il suffit de les lire doucement à voix basse, et éventuellement en chronométrant.

❺ Les images (images de fond et vignettes) doivent être contrôlées sur un écran vidéo plutôt que sur votre moniteur informatique, souvent trompeur sur le résultat final selon deux critères :

- Pas d'images trop nettes et contrastées : problème de scintillement dû à l'entrelacement de la vidéo. Une télévision affiche les lignes paires puis les lignes impaires d'une image 50 fois par secondes. Si l'image est trop contrastée, vous observerez un phénomène de scintillement indésirable.

- Pas de textes ou de détails importants de l'image en bordure d'écran : une télévision n'affiche pas entièrement l'image que vous avez sous les yeux dans le PC-design TV Tools. Les bords de l'image sont toujours légèrement tronqués. Pour vous donner un repère, utilisez la grille overscan de la palette de travail.

VII.6. Notes pour débutants

⑥ D'une manière générale, vérifiez toujours que vos émissions se déroulent sans problèmes sur le PC-design en mode "lecture" avant de les transmettre au PC-player. Si d'aventure vous remarquez qu'une émission bloque systématiquement sur une même page, détruisez cette page source d'erreurs puis vérifiez le bon fonctionnement de l'émission. Vous pourrez ensuite recomposer cette page défectueuse et voir si tous les éléments qui la composent sont encore présents sur le disque dur et au bon format.

⑦ Respectez scrupuleusement les formats de sauvegarde des différents types de fichiers qui composent vos émissions. Par exemple : n'utilisez pas d'images en CMJN mais en RVB. Pour les fonds utilisez du jpeg en mode "standard" et non en "mode optimisé".

⑧ Vérifiez à bien enregistrer les différents fichiers dans les dossiers adéquats de TV Tools. Les images dans le dossier image, les fonds dans le dossier fonds, les vidéos dans le dossier vidéos (attention, généralement la plupart des stations possèdent un disque dur dédié aux vidéos), etc...

⑨ En cas de plantage, pensez avant tout à redémarrer conventionnellement votre machine. S'il se produit un blocage sur le PC-player lors d'un transfert, éteignez et rallumez les deux postes puis relancez à nouveau le transfert de la grille. Cette manipulation simple peut résoudre souvent de petits soucis.

⑩ Par soucis de clarté et pour une plus grande aisance de composition, évitez de faire des émissions trop lourdes en nombre de pages. Pensez en toute logique à découper vos émissions par thèmes et contenus communs.

⑪ Vérifiez l'affichage graphique de votre carte (bouton droite sur le bureau de Windows - puis Propriétés - dans Propriétés d'affichage choisissez ensuite Paramètres). Pour une utilisation classique de TV Tools vous devez être en **16 ou 32 bits** d'affichage couleur et dans une résolution minimale de **1024x576 pixels** sur l'écran du PC-design. Si d'aventure vous lancez le programme TV Tools en affichage de 800x600 pixels, vous n'aurez à l'écran qu'une portion de l'écran principal de l'**éditeur d'émissions** : ceci devrait vous alerter.

⑫ Faites régulièrement une copie de sauvegarde de votre grille ou de vos grilles, qui pèse quelques Ko. Faites de même pour vos émissions principales.

⑬ Avant d'envoyer votre grille au PC-player, vérifiez que le Player de celui-ci est lancé. Même dans le cas où il n'y a pas de fichier "grille" sur le PC-player, celui-ci affichera un noir.

⑭ Nommez vos fichiers de grille comme stipulé dans le manuel sous les formats suivants: schedule.xml (pour la grille par défaut), lundi.xml (par exemple pour un jour de la semaine), 01-01-08.xml (pour une date). Toute autre formulation ne sera pas prise en compte par le PC-player.



8 Configuration administration



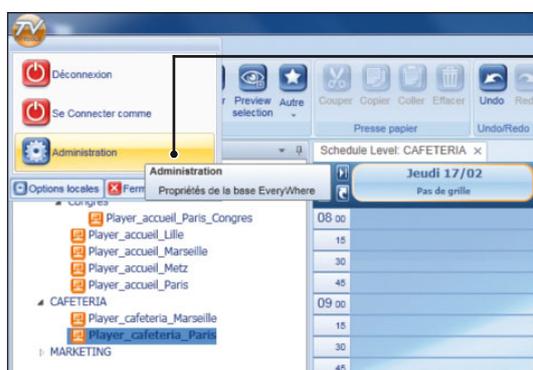
TVTools



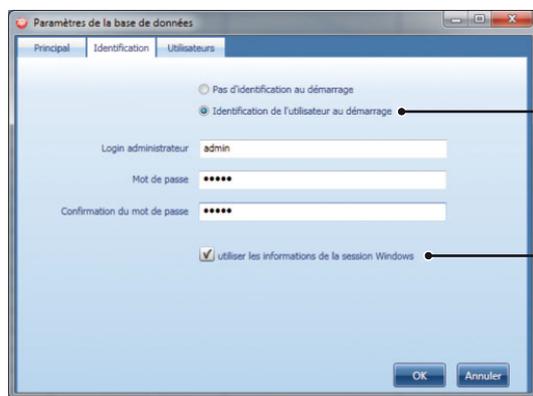
VIII. L'administration dans l'éditeur de grilles

Le but est de restreindre l'exploitation de l'«**éditeur de grilles**» à certains utilisateurs. Dans le cas d'un travail collaboratif, vous pouvez donc limiter l'accès au contenu jusqu'à la modification des «TimeBlocks».

Reprenons le contexte de l'exemple de composition de grilles multi-sites (chapitre II-8). Nous allons voir par un exemple concret comment on peut demander au chef de la cafétéria de Marseille de modifier le plat du jour, sans impacter la diffusion du matin et de l'après midi.

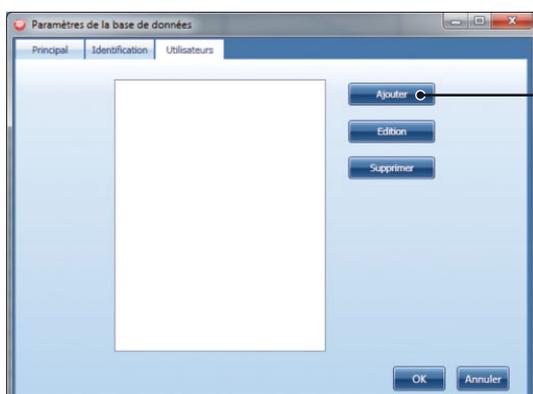


❶ Pour activer l'administration dans l'éditeur de grilles, allez dans le menu TVTools (logo) en haut à gauche du ruban, puis choisissez la fonction «**Administration**».

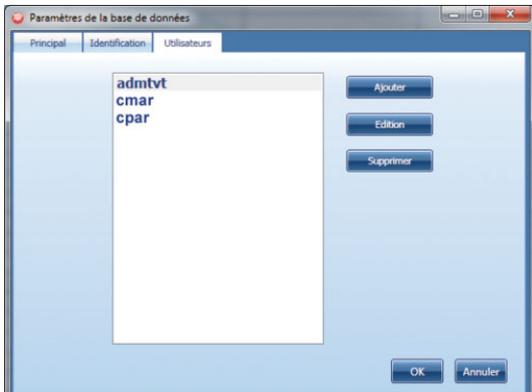


❷ Cliquez sur l'onglet «**Identification**» de la fenêtre «Paramètres de la base de données». Ici nous allons utiliser la base de compte **Active Directory** du domaine. La première étape étant d'ajouter un compte administrateur.

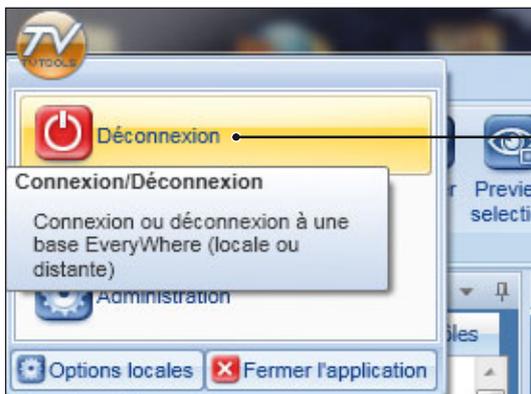
❸ Sélectionnez la fonction «**Identification de l'utilisateur au démarrage**» et cochez la case «**utiliser les informations de la session Windows**».



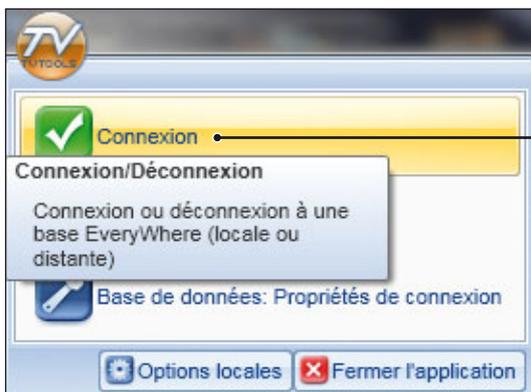
❹ Dans l'onglet «**Utilisateurs**» cliquez sur le bouton «**Ajouter**».

VIII. L'administration dans l'éditeur de grilles


⑨ Ajoutez tous vos utilisateurs en renouvelant cette procédure autant de fois que nécessaire. Puis validez par "OK".

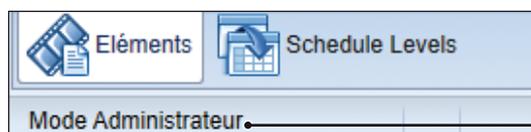
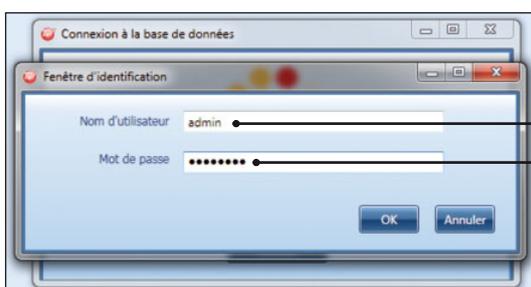


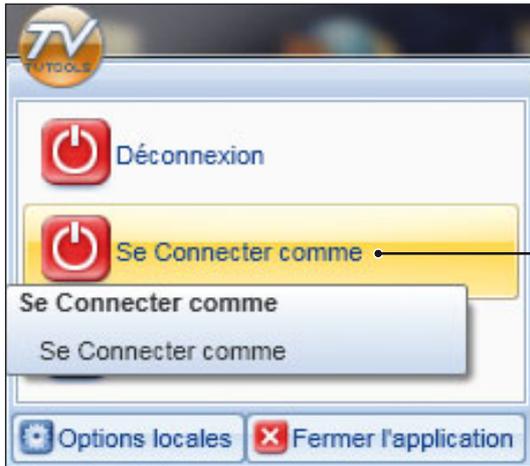
⑩ Déconnectez-vous dans le menu TVTools en haut du ruban.



⑪ Reconnectez-vous en tant qu'administrateur. Puis identifiez-vous (nom d'utilisateur et mot de passe).

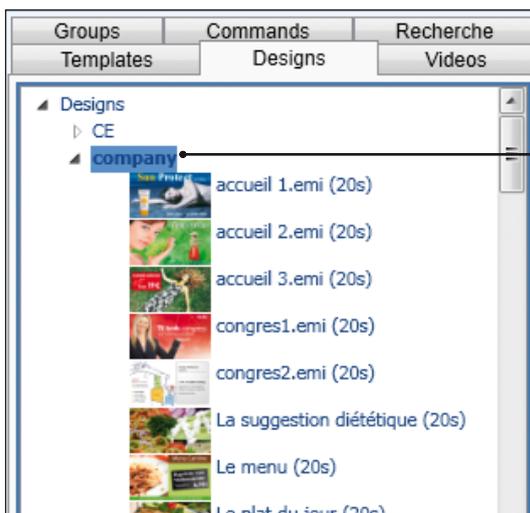
Remarque : dans la fenêtre "Explorateur" en bas à gauche on peut lire la mention "**Mode Administrateur**".



VIII. L'administration dans l'éditeur de grilles


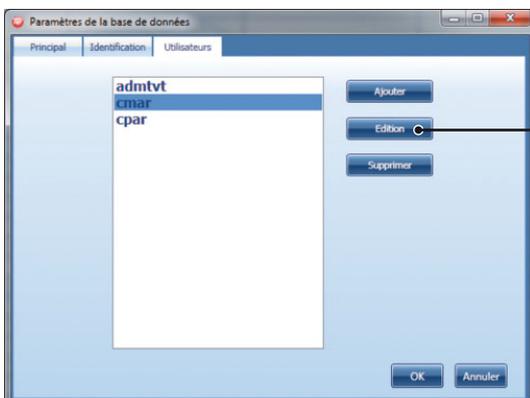
⑩ Nous allons limiter l'accès aux émissions de la compagnie pour les utilisateurs. Allez dans le menu "TVTools" puis cliquez sur la fonction "Se Connecter comme" en mode Administrateur.

⑪ Sélectionnez le niveau de grille sur lequel vous souhaitez abonner vos utilisateurs (dans cet exemple : "CAFETERIA").



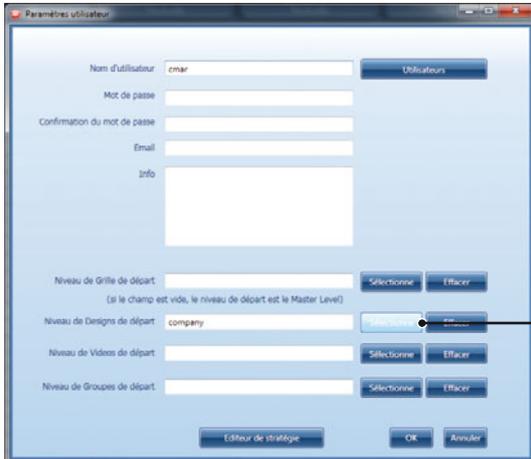
⑫ Dans l'onglet "Designs" de la "Éléments" sélectionnez le dossier correspondant aux émissions utilisées à la cafétéria (ici nous allons cliquer sur "company").

NB: vous pouvez utiliser un dossier générique pour la totalité des émissions utilisées dans vos grilles.



⑬ Dans le menu "TVTools" retournez dans "Administration" puis dans la fenêtre "Paramètres de la base de données" cliquez sur le bouton "édition".

VIII. L'administration dans l'éditeur de grilles

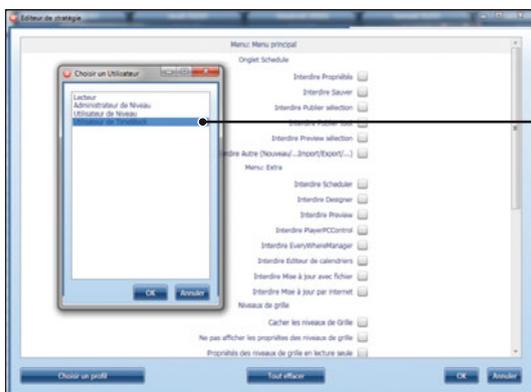


15 Dans la fenêtre **"Paramètres utilisateur"** cliquez sur le bouton **"Sélectionner"** pour déterminer le niveau de Design (ici : **"company"**).



16 Déterminez ensuite le niveau de grille (ici : **"CAFETERIA"**).

17 Puis cliquez sur le bouton **"Editeur de stratégie"**.

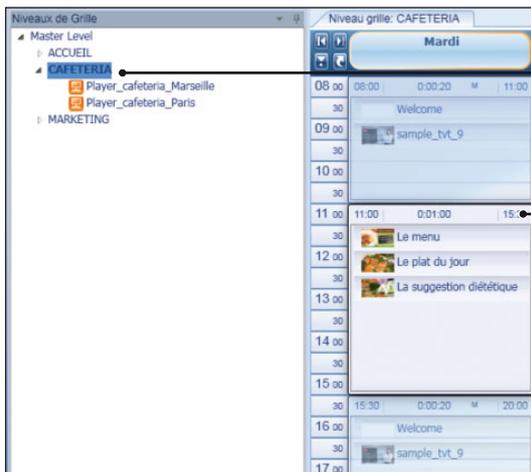


18 Dans la fenêtre **"Editeur de stratégie"** cliquez sur le bouton **"Choisir un profil"** et sélectionnez un profil de type **"Utilisateur de créneau horaire"**. Validez par **"OK"**.

VIII. L'administration dans l'éditeur de grilles

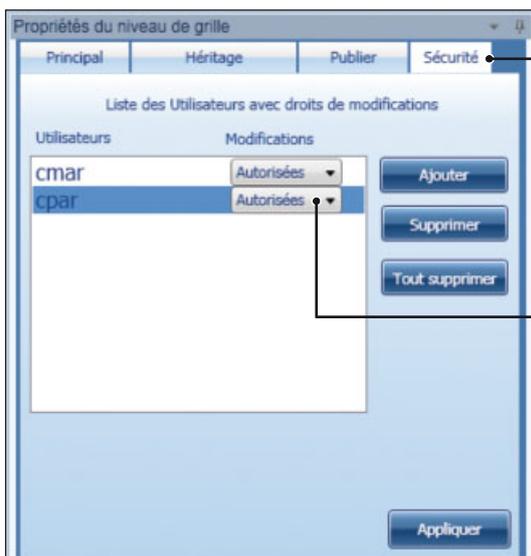


① Le menu principal coche automatiquement les propriétés liées au type de profil. Vous pouvez également activer / désactiver d'autres options. Validez par "OK".



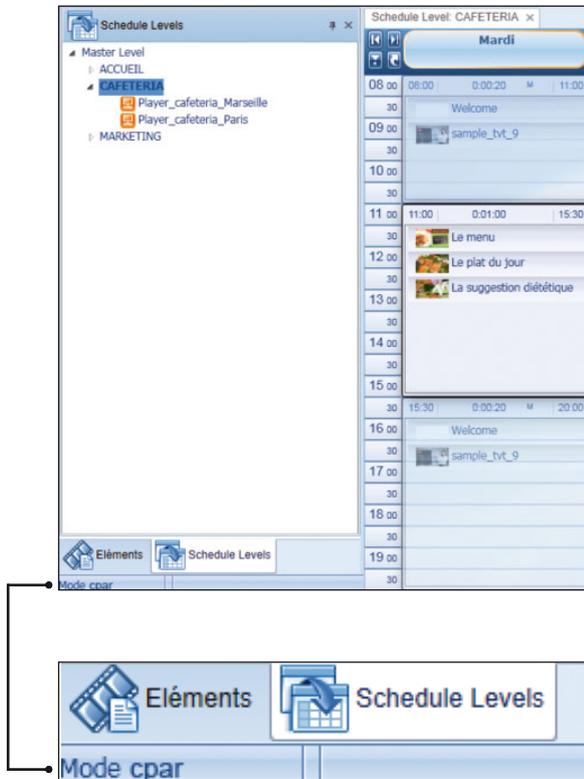
② Dans la fenêtre "Niveaux de Grille" vérifiez que vous avez bien sélectionné le Niveau "CAFETERIA" puis cliquez sur le "créneau horaire" correspondant aux émissions spécifiques liées à la cafétéria.

NB : Dans notre exemple ce créneau horaire est défini de 11h à 15h30 et contient 3 émissions en cycle : "Le menu", "Le plat du jour" et "La suggestion diététique".



③ Dans la fenêtre "Propriétés du niveau de grille" allez dans l'onglet "Sécurité" et sélectionnez l'utilisateur ou les utilisateurs ayant droit d'accès sur le "créneau horaire".

④ Cliquez sur le bouton des "droits de modifications" afin d'autoriser l'accès au créneau horaire à l'utilisateur choisi. Dans notre exemple nous avons autorisé l'accès au "créneau horaire" au chef de la cafétéria de Marseille ("cmar") et également au chef de la cafétéria de Paris ("cpar"). Validez par "Appliquer".

VIII. L'administration dans l'éditeur de grilles


Vous avez finalisé votre opération.

Remarque : si on se connecte désormais avec la session “cpar” ou “cmar” sous Windows, seuls les émissions de “Company” sont accessibles et uniquement le contenu du “créneau horaire” de 11h à 15h30 est éditable.

9 Spécificités android



IX.1. Fonctionnalités incompatibles sous android

Le logiciel **TVTools** permet de créer et diffuseur du contenu sous des systèmes d'exploitation différents, principalement sous Windows et android.

Dans la cadre de l'utilisation de players android, sachez que certaines fonctionnalités de **TVTools** ne sont pas compatibles avec l'environnement android telles que :

- Les fichiers provenant d'**Adobe Flash** (extension : **swf**).
- L'importation de fichiers graphiques aux formats **TIFF, TGA, BMP**.
- Les fichiers **Powerpoint** natifs.
- Gestion des effets d'ombrage et d'extrusion sur les textes et images (fenêtre "**Effets Image et Texte - F4**").
- Pas d'effets sur les boîtes fond à partir de l'**éditeur d'émissions** Il y a toutefois la possibilité d'attribuer des effets de page grâce aux commandes spécifiques android accessibles depuis le **TVT Scheduler**.
- Lecture des vidéos aux formats : Mpeg1-2, Divx, H.261, H.263, XviD, Cinepak, Thero, Dirac, MJPEG, WMV, Quicktime, DV, On2, Indeo Video v3 et Real Video. Pour l'utilisation de fichiers vidéo nous préconisons uniquement le format **mpeg-4 h264** - 4 à 15 Mbits/sec, 25/30/50/60 ips (extension : **mp4**).
- Les animations **Quicktime** et **TGA**. Si vous souhaitez utiliser des animations, nous vous conseillons d'utiliser des animations **GIF**.

NB : à noter que la taille maximum des images importées est limitée à **4096x4096** pixels. Pour les images de fond, nous vous conseillons de respecter la taille standard au format full-HD qui est de **1920x1080** pixels ou de vous baser sur la résolution maximale supportée par votre player android.

Important : les émissions diffusées sur des players android sont par défaut en mode "**image**", c'est-à-dire qu'ils ne prennent pas en compte les effets d'apparition et de disparition, mais conservent uniquement la durée des pages.

IX.2. Construction d'émissions spécifiques pour android

Cas N°1 : Création d'une émission vierge pour android



Pour la création de d'émissions dynamiques destinées à un environnement android, la méthode la plus simple consiste tout d'abord à ouvrir l'**éditeur d'émissions**.

Allez ensuite dans le menu déroulant "**Design**" et sélectionnez la fonction "**Nouveau**".

Dans la fenêtre "**Nouveau Design**" cochez la case "**Android /Soc**" pour activer le mode android. Indiquez également la taille de votre design. La taille par défaut est réglée sur un format full HD en paysage (1920 x 1080 pixels).



Cas N°2 : Conversion de designs Windows en mode android



Si vous disposez d'émissions à l'origine créés sous Windows, vous pouvez les convertir facilement en mode Android.

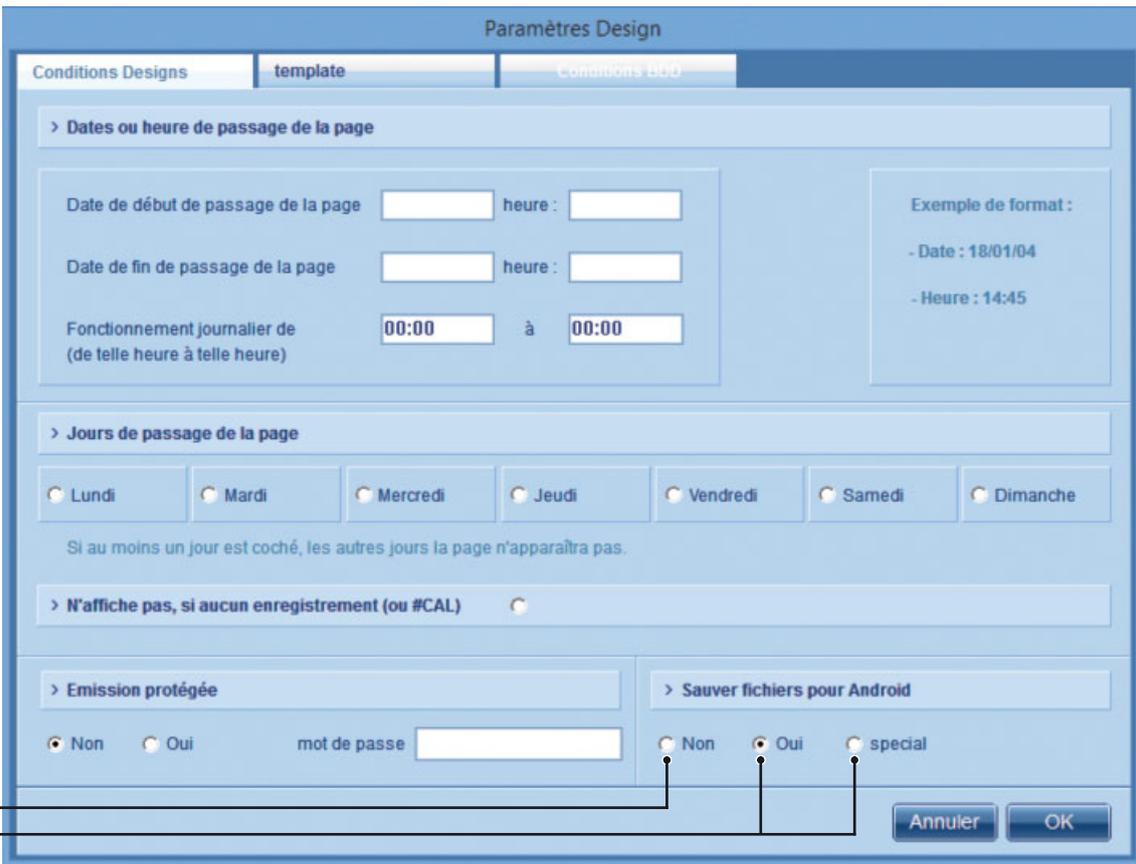
Pour ceci, ouvrez avant tout votre émission dans l'**éditeur d'émissions**.

Allez dans le menu déroulant "**Design**" puis sélectionnez la fonction "**Propriétés**".

IX.2. Construction d'émissions spécifiques pour android

Cas N°2 : Conversion d'émissions Windows en mode android (suite)

Dans la fenêtre “Paramètres Design”, l’encart “Sauver fichier pour Android” est initialement coché en mode “Non”. Dans ce cas les players android ne diffusent alors qu’une succession d’images fixes générées en amont par le serveur “Cloud”.

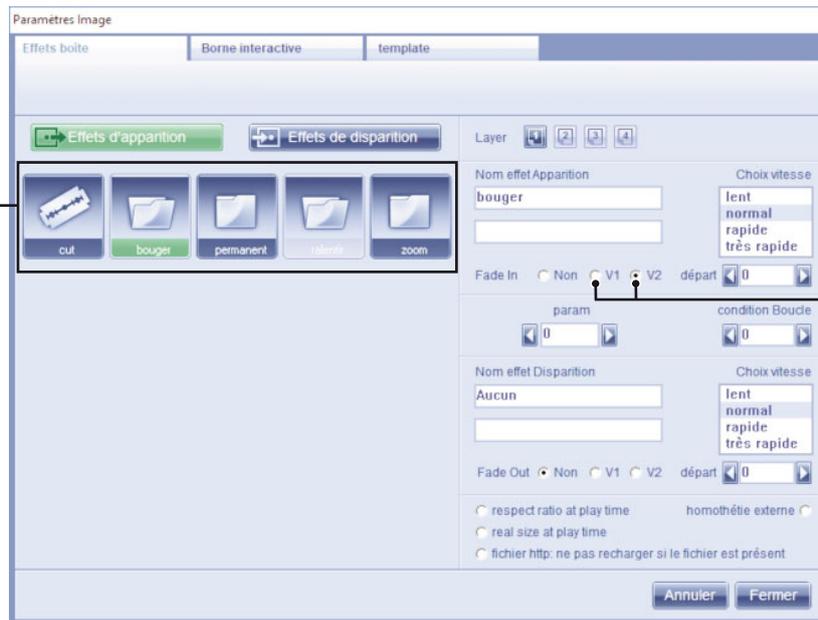


En mode “Oui” : le serveur “Cloud” prépare et gère les éléments des émissions. Cette fonction permet notamment d’exploiter des bases de données qui sont incompatibles avec le système android comme par exemple l’utilisation des containers avec des bases de données issues de “Google Calendar”, “d’Exchange” ou provenant des fichiers “Excel” (csv, xls), etc...

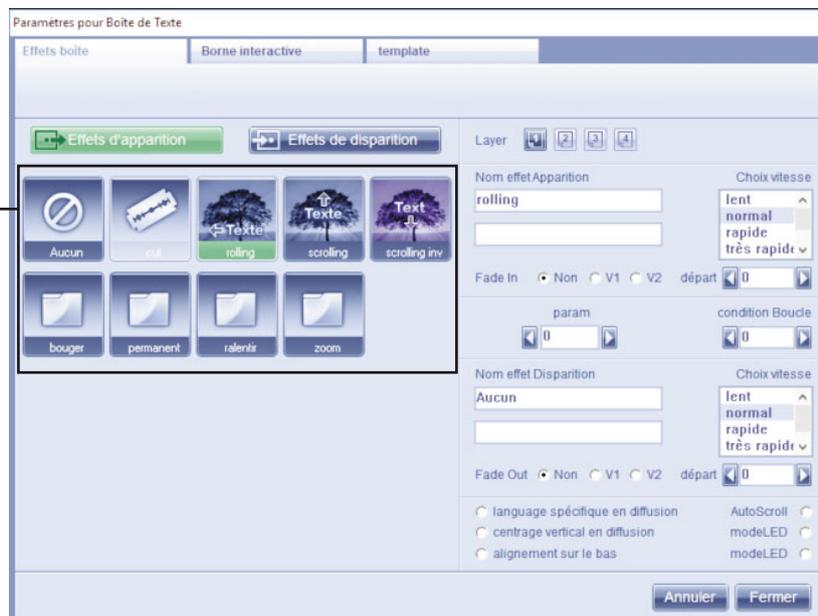
En mode “Special” : le player android exploite en toute autonomie les fonctions de TVTools compatibles avec cet environnement : comme par exemple la gestion des bases de données de type “xml” ou “rss”. Les informations issues de ces bases de données sont jouées par le player de façon dynamique. Vous pouvez également agrémenter vos émissions avec certains effets d’apparition et de disparition liés aux boîtes.

IX.3. Les effets spécifiques android

Quel que soit l'une des deux méthodes utilisées, une fois le mode **"Android"** sélectionné, vous avez désormais accès aux effets compatibles pour ce système. Dans la fenêtre **"Paramètres Image"**, vous disposez des effets suivants : **"bouger"**, **"permanent"**, **"ralentir"** et **"zoom"**. Les options de **"Fade In"** et **"Fade Out"** avec les deux vitesses de fondu enchainé **"V1"** et **"V2"** sont également fonctionnelles. Vous pouvez donc cumuler ces effets de fondu avec les autres effets.



Quant aux boîtes textes, vous pouvez utiliser les effets suivant : **"rolling"**, **"scrolling"**, **"bouger"**, **"permanent"**, **"ralentir"** et le **"zoom"**.



IX.3. Les effets spécifiques android

Ces effets disposent de variantes. Par exemple l'effet **"bouger"** propose différentes trajectoires en fonction des directions d'apparition ou de disparition des boîtes. L'effet **"permanent"** dispose quant à lui d'une panoplie plus variée avec : **"caoutchouc"**, **"clignotant"**, **"flottant"**, etc... Cet effet fonctionne aussi bien sur les boîtes images que sur les boîtes textes.

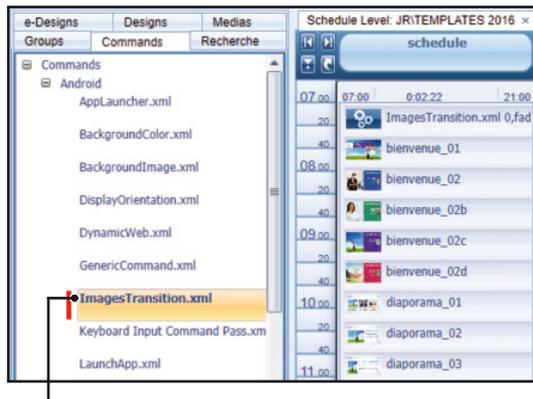


Vous pouvez affiner le rendu des effets en donnant une valeur dans la case **"param"** afin d'accentuer ou de diminuer les mouvements.

NB : Par contre vous ne pouvez pas prévisualiser l'effet dans un environnement Windows.

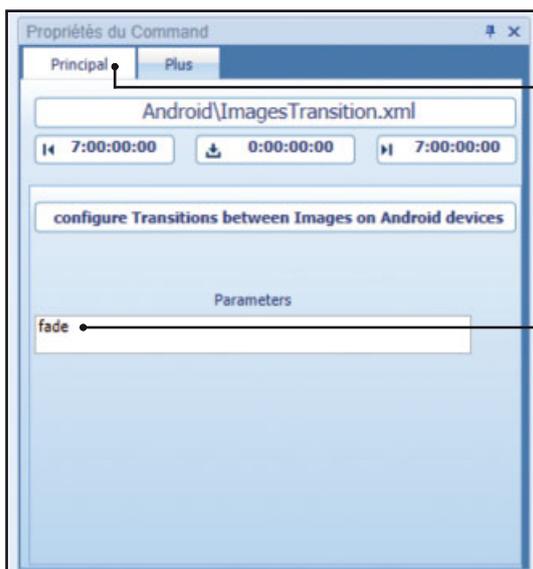
IX.3. Les effets spécifiques pour android

Vous pouvez attribuer des effets de transition entre vos émissions directement depuis l'éditeur de grilles. Pour ceci allez dans l'onglet "**Commands**" de la fenêtre "**Eléments**". Cliquez ensuite sur le dossier "**Android**" pour avoir accès aux commandes dédiées au système android.



Nous allons cliquer-glisser en première position de notre grille la commande intitulée "**Images Transition.xml**".

Cette transition va apparaître entre chaque émission contenu dans cette grille.



Vous pouvez configurer votre effet de transition en cliquant sur l'onglet "**Principal**" de la fenêtre "**Propriétés du Command**" à droite de l'écran,

Saisissez manuellement le nom de votre effet de transition parmi la liste suivante : "**fade**", "**blinds**", "**slide**", "**rotate**", "**zoom**" et "**dissolve**".

Vous pouvez également enrichir certains de ces effets avec l'adjonction des variables ci-dessous :

- **Blinds** : "0" effet en forme d'arc, "1" en cercle, "2" en volet ou "3" en stries.
- **Slide** : "0" effet de glisser depuis la gauche, "1" depuis le haut, "2" depuis la droite ou "3" depuis le bas.
- **Rotate** : "0" rotation depuis le coin gauche, "2" depuis le coin haut droit, "4" depuis le coin bas droit, "6" depuis le coin bas gauche.
- **Zoom** : "0" réduction, "1" réduction verticale, "2" réduction horizontale, "3" agrandissement, "4" agrandissement vertical et "5" agrandissement horizontal.

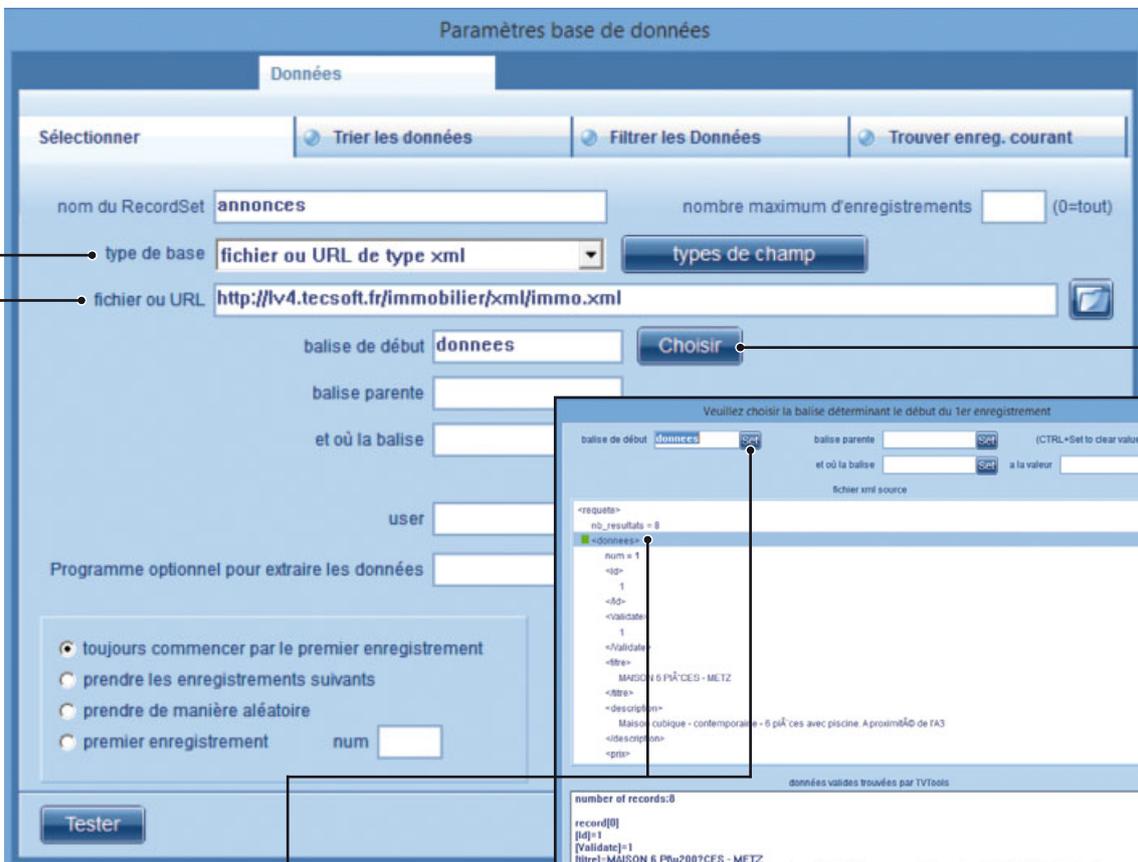
Exemple : si vous souhaitez un effet de glisser vers la droite, saisissez la variable "**slide, 2**".

IX.4. Création d'un container pour android

La construction des pages d'une émission avec des containers pour android diffèrent légèrement que pour une utilisation sous Windows. Nous allons faire un exemple de container avec un fichier "xml" pour une base de données de biens immobiliers.

Dans le menu du haut de l'éditeur d'émissions, sélectionnez la fonction "Boîte/Nouveau/Container". Cliquez sur "2" dans la fenêtre d'information de Recordset.

Dans la fenêtre "Paramètres base de données" donnez un nom à votre Recordset et indiquez le type de base au format "xml". Renseignez ensuite l'url du fichier et cliquez sur le bouton "Choisir".

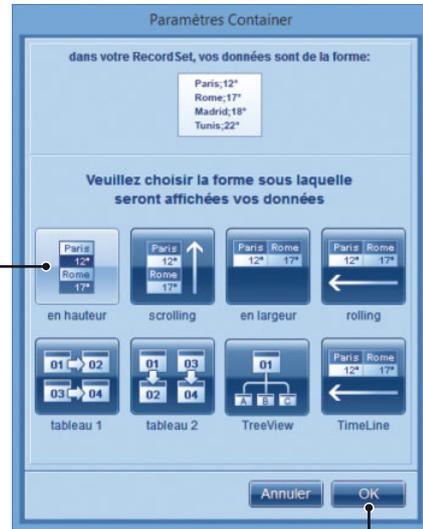


Dans notre exemple, nous sélectionnons la balise "donnees" comme balise de début. Cliquez ensuite sur le bouton "Set" et vérifiez le contenu dans la fenêtre "données valides trouvées par TVTools". Validez par "OK".

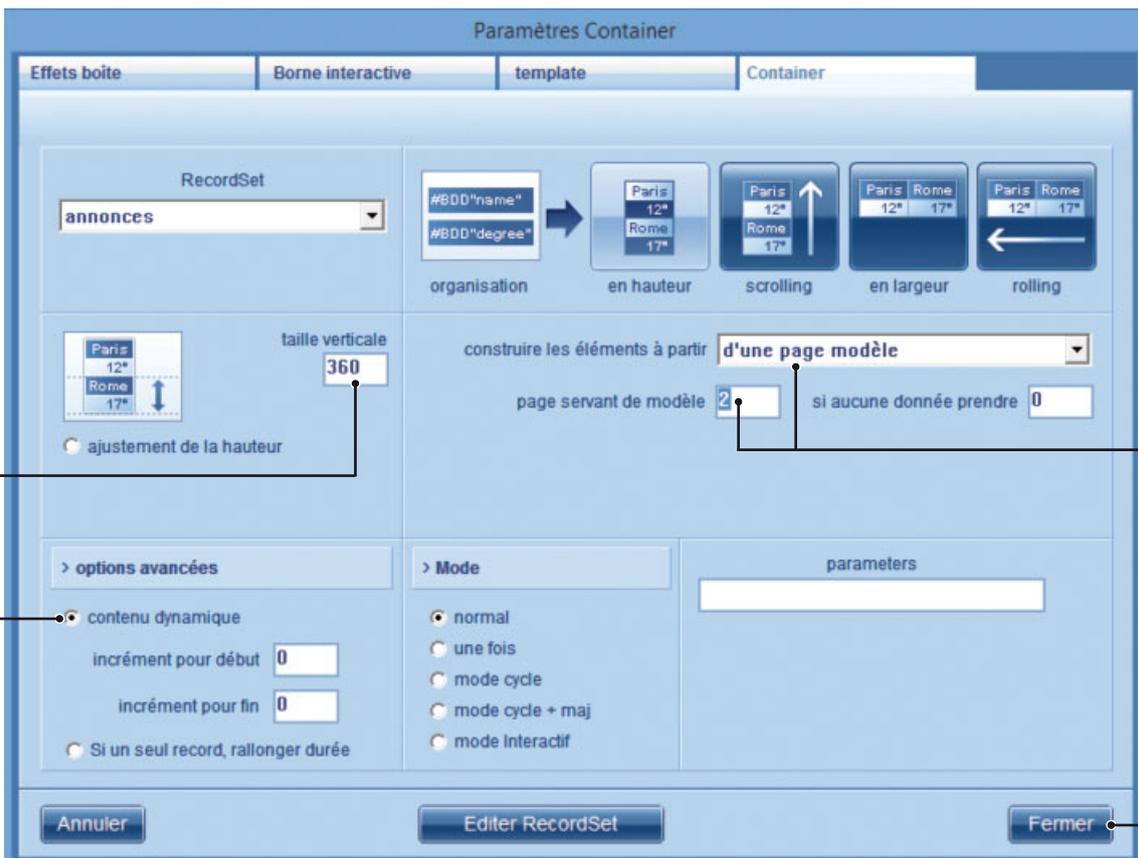
IX.4. Création d'un container pour android

Cliquez à nouveau sur "OK" pour quitter la fenêtre "Paramètres base de données".

La fenêtre "Paramètres du container" va alors s'ouvrir. Nous allons choisir une disposition "en hauteur". Validez par "OK".

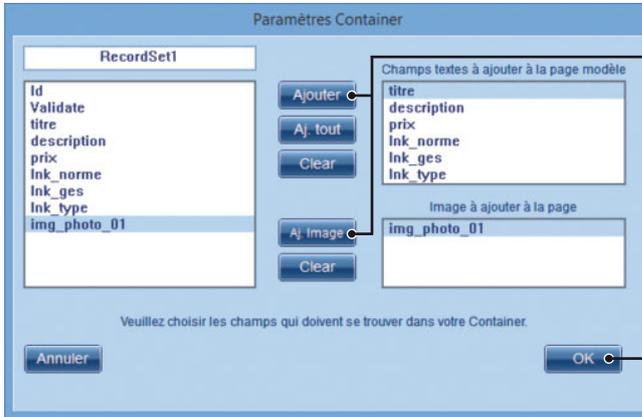


Nous souhaitons afficher plusieurs enregistrements simultanément sur la même page. Pour se faire, nous allons spécifier une taille verticale de "360 pixels" par exemple. Afin d'attribuer par la suite quelques effets, nous cochons l'option "contenu dynamique".



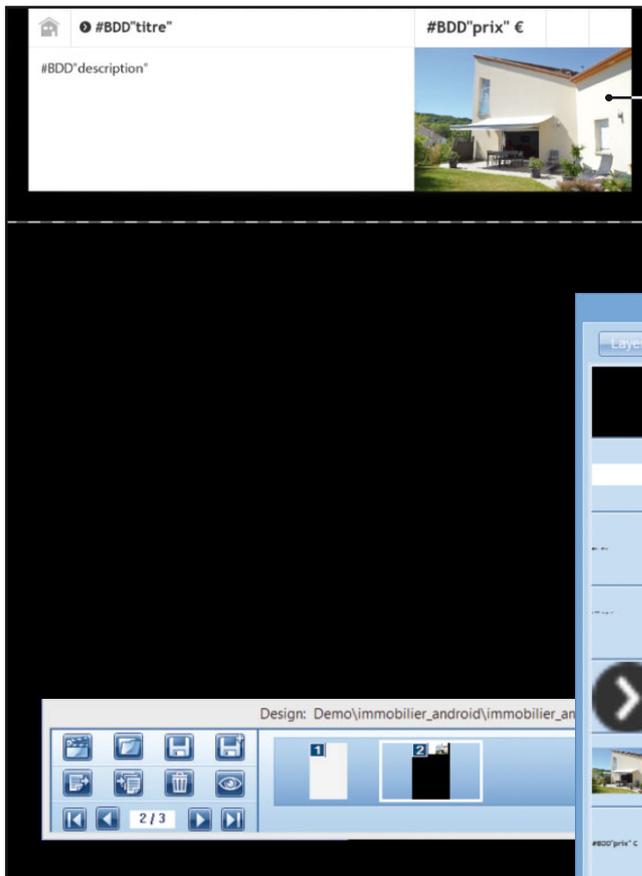
Nous définissons une construction des éléments à partir "d'une page modèle" en page "2" de notre émission. Cliquez sur le bouton "Fermer".

IX.4. Création d'un container pour android



Ajouter les champs textes et images que vous souhaitez insérer dans la page modèle en cliquant sur les boutons "Ajouter".

Puis validez par "OK".

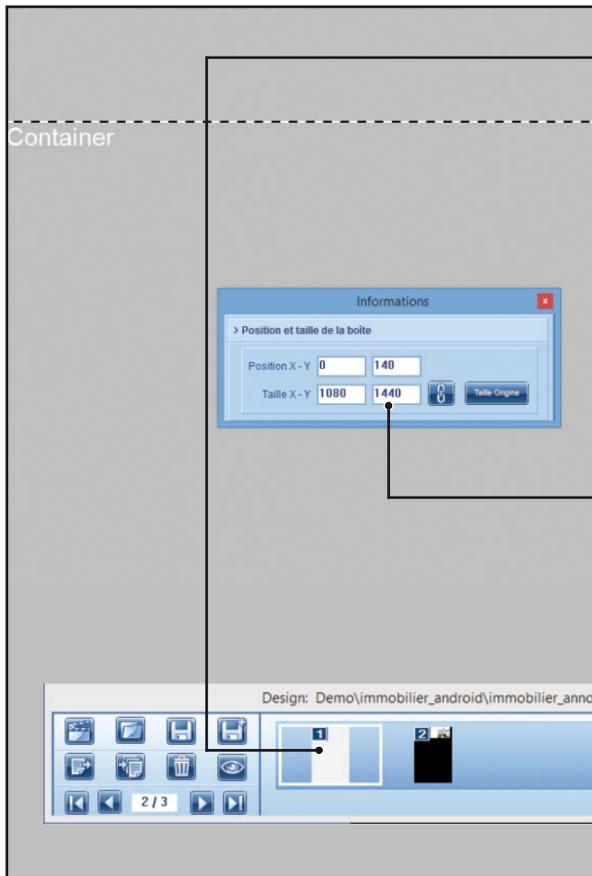


Positionnez les différents éléments (graphiques et champs textes) dans l'espace en pointillés (précédemment paramétré dans cet exemple à "360 pixels" de haut) sur la page "2".

Comme nous avons coché l'option "contenu dynamique" dans la fenêtre "Paramètres du container", vous pouvez ajouter des effets spécifiques android aux différentes boîtes. Pour attribuer vos effets de façon optimum, vous pouvez utiliser la fenêtre "Timeline".



IX.4. Création d'un container pour android



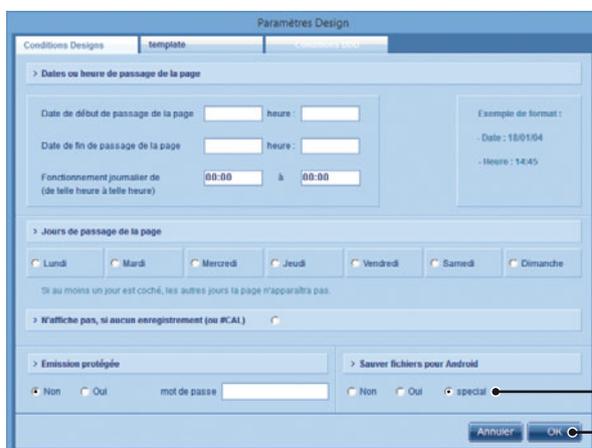
De retour sur la première page de notre émission, nous allons sélectionner la boîte container et modifier sa taille de façon proportionnelle au nombre d'articles que nous désirons visualiser simultanément à l'écran.

Nous avons préalablement fixé une taille verticale de **"360 pixels"** par article dans les paramètres du Container.

Dans cet exemple, nous souhaitons construire un enchaînement de pages avec des multiples de **"4"** articles. Pour ceci nous allons donc agrandir la boîte container à **"1440 pixels"** de hauteur ($360 \times 4 = 1440$).

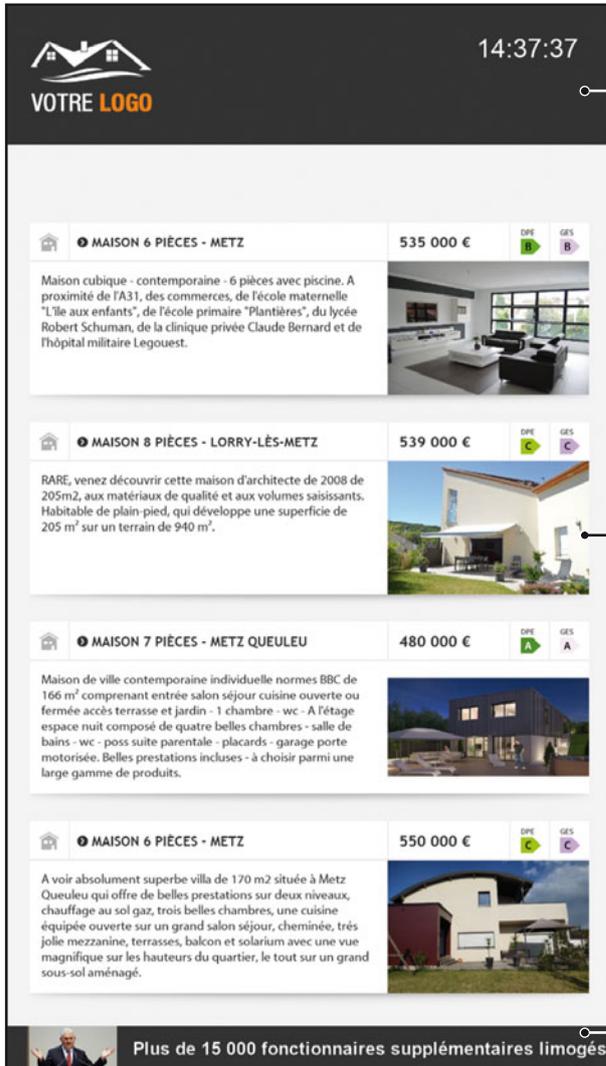
Pour ce faire, nous allons saisir cette valeur directement depuis la fenêtre **"Informations"** (disponible depuis le menu du haut **"Fenêtre / Informations"**).

Important Contrairement à une utilisation pour Windows, la durée des pages d'une émission avec des containers est à indiquer sur la **"page modèle"** et non sur la page principale où est positionné le container. Dans notre exemple, nous allons attribuer une durée de **"0"** secondes sur la **"page 1"** et une durée de **"30"** secondes sur la **"page 2"** (la page modèle).



Comme nous disposons d'une base de données dynamiques de type **"xml"**, nous allons cocher le mode **"Special"** dans la fenêtre **"Paramètres Design"** (disponible depuis le menu du haut **"Design/ Propriétés"**).

Validez par **"OK"** puis sauvegardez votre émission et publiez.

IX.4. Création d'un container pour android


Nous avons intégré notre émission dans la "zone principale" d'un multizone avec une "zone1" en haut affichant le logo et l'heure, et une "zone2" en partie basse avec un flux RSS.

A la diffusion, vous pouvez vérifier la mise en forme de notre émission. Cette page centrale va se jouer autant de fois qu'il y aura d'articles avec une présentation de 4 articles par page.

Exemple : si la base de données "xml" dispose de 11 articles, la page va se jouer 3 fois de la façon suivante :

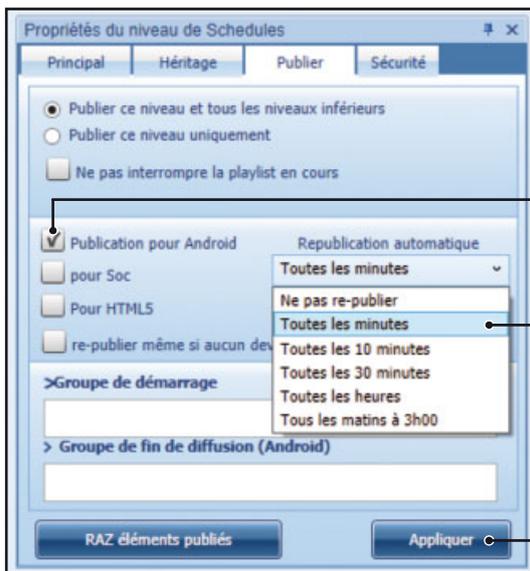
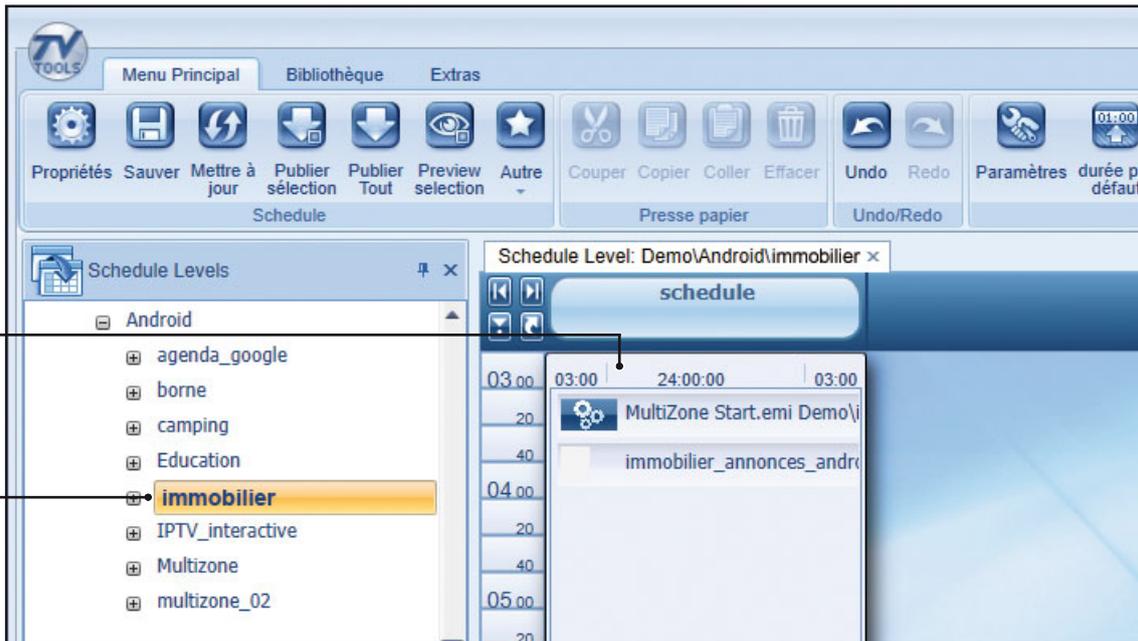
- **Le premier passage** :
avec les 4 premiers articles.
- **un second passage** :
avec les 4 articles suivants.
- **et un troisième passage** :
avec les 3 derniers articles de la base de données.

NB : Chaque affichage de page va durer 30 secondes.

Ci-dessus la prévisualisation de notre contenu intégré dans un multizone à 3 zones.

IX.5. Publication

Dans l'exemple ci-dessous, nous avons créé un nouveau sous-niveau nommé "immobilier", puis nous avons construit une grille en y plaçant l'émission précédente avec les annonces immobilières. Cette émission est adaptée pour une diffusion avec le système android. Nous ne manquons pas d'insérer en début de grille la commande de multizone partitionnée en trois.



Dans la fenêtre "**Propriétés du Niveau de Schedules**", cochez la fonction "**Publication pour Android**".

Vous pouvez imposer une republication automatique à différentes fréquences : "**Toutes les minutes**", "**Toutes les 10 minutes**",

Choisissez votre option de republication puis cliquez sur le bouton "**Appliquer**",

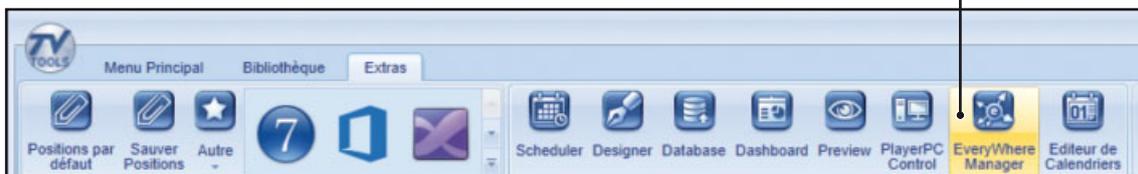
IX.5. Publication

Finalement publiez votre grille en cliquant sur le bouton "**Publier sélection**" depuis l'onglet "**Menu principal**" du ruban.

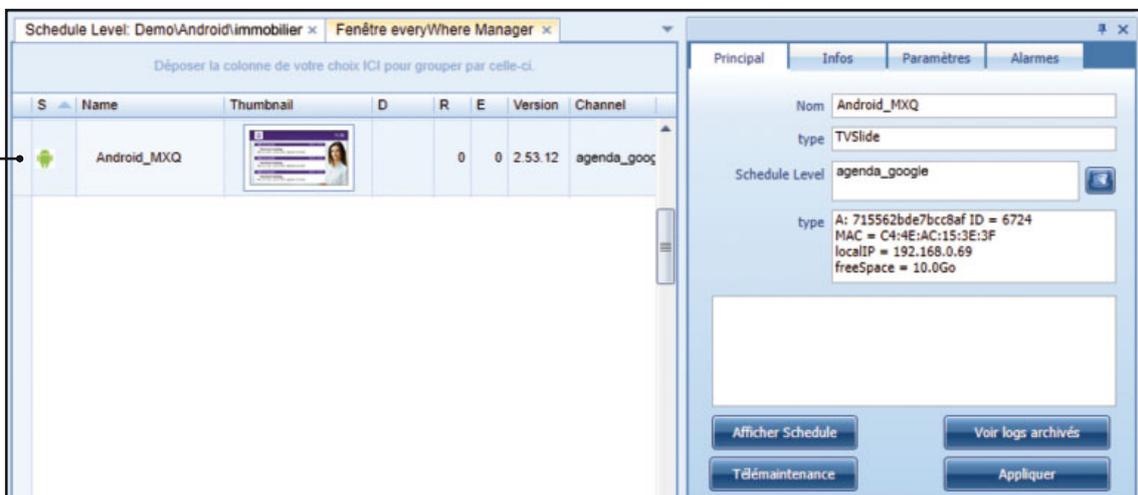
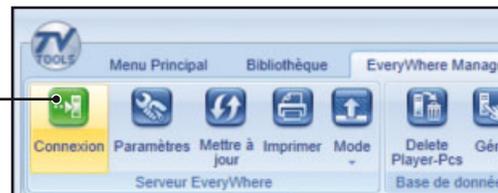


IX.6. Affecter un sous-niveau à un player android

Dans notre exemple nous allons affecter notre nouveau sous-niveau "**immobilier**" à un player android. Pour se faire, une fois la grille publiée sur le serveur, nous allons ouvrir "**l'Everywhere Manager**" accessible depuis l'onglet "**Extras**".



Dans l'onglet "**Everywhere Manager**" cliquez sur le bouton "**Connexion**" pour accéder à la liste de vos players connectés au serveur. Dans cet exemple, nous disposons d'un seul player android appelé "**Android MXQ**". Sélectionnez la ligne correspondant à ce player.

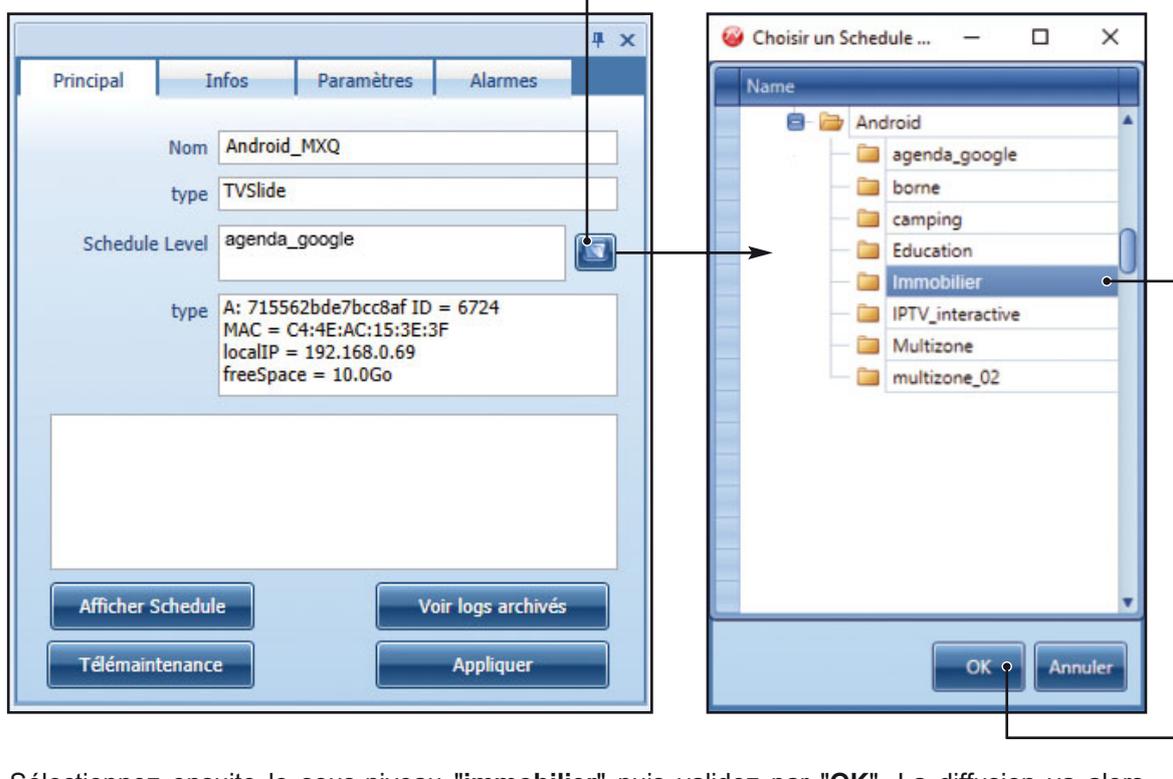


IX.6. Affecter un sous-niveau à un player android

Les propriétés du player sélectionné s'affiche dans la fenêtre **"Menu principal"** à droite de l'écran. Ce player joue actuellement un contenu lié au sous-niveau **"agenda_google"**.

Nous souhaitons plutôt affecter le sous-niveau **"immobilier"** à ce player.

Cliquez alors sur le bouton **"ouvrir"** face à l'encart **"Schedule Level"** pour accéder à la fenêtre intitulé **"Choisir un Schedule"**.



Sélectionnez ensuite le sous-niveau **"immobilier"** puis validez par **"OK"**. La diffusion va alors basculer sur la grille associée au sous-niveau **"immobilier"**.