



TVTools

DIGITAL SIGNAGE

Les solutions d'affichage dynamique et d'IPTV



Manuel d'utilisation

 version française

VERSION
12



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

I. TV Tools : 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. TVT Scheduler: configuration de démarrage	p11
6. Prise en main rapide	p12-14
7. Résumé	p15
8. Conclusion	p15

II. TVT Scheduler

1. Présentation de l'interface	p17
2. Le ruban	
A. Menu principal	p18-20
B. Bibliothèque	p21
C. Extras	p22-23
3. L'explorateur	p24
A. La fenêtre "Éléments"	p24
B. La fenêtre "Niveaux de grille"	p25-26
4. La grille et les TimeBlock	p27-32
5. Les propriétés	p33
A. Propriétés des TimeBlock	p33-35
B. Propriétés des Emissions	p36-38
C. Propriétés des Vidéos	p39
D. Propriétés des Groupes	p40-41
E. Propriétés des Commandes	p42-43
F. Propriétés du Niveau de grille	p44-46
G. Paramètres Diffuseur	p46
6. Composition d'une grille	p47-49
7. Exemples de grilles	p50-53
8. Exemple de composition de grilles multi-sites	p54-60
9. Publication et envoi aux diffuseurs	p61
10. Héritage de Timeblocks	p62-64
11. Les templates	p65-70
12. Database	p71-80



III. Le Designer

1. Introduction

- A. Configuration et lancement du Designer p81-82
- B. Composition de l'écran principal du Designer 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 du Designer 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 le Designer 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. Commande Multizone	p164
A. Utilisation d'une configuration multizone existante	p164-165
B. Utilisation d'une nouvelle configuration multizone	p166-172
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 le TVT Scheduler	p183-186

VI. Borne interactive

1. Introduction	p188
2. Codes et automatisation	p188-189

VII. Maintenance et options de configuration

1. Architecture réseau	p191-196
2. Maintenance en TCP	
A. Maintenance des PC-Players en TCP	p197-198
B. Player PC Control	p199-202
3. Maintenance en Everywhere	
A. Maintenance des Players en HTTPS Everywhere / Cloud	p203-206
B. Attribuer un niveau à un Player	p207-208
C. Télémaintenance	p209-210
4. Editeur de logfiles	p211
5. Autres options de configuration	p212-219
6. Notes pour débutants	p220-221

VIII. Configuration administration

1. L'administration dans le TVT Scheduler	p223-228
--	----------

IX. Spécificités android

1. Fonctionnalités incompatibles sous android	p230
2. Contribution de designs spécifiques pour android	p230-233
3. Création d'un container pour android	p234-238
4. Publication	p239-240
5. Affecter un sous-niveau à un player android	p241



1 Présentation générale



TVTools



I. 1. Introduction

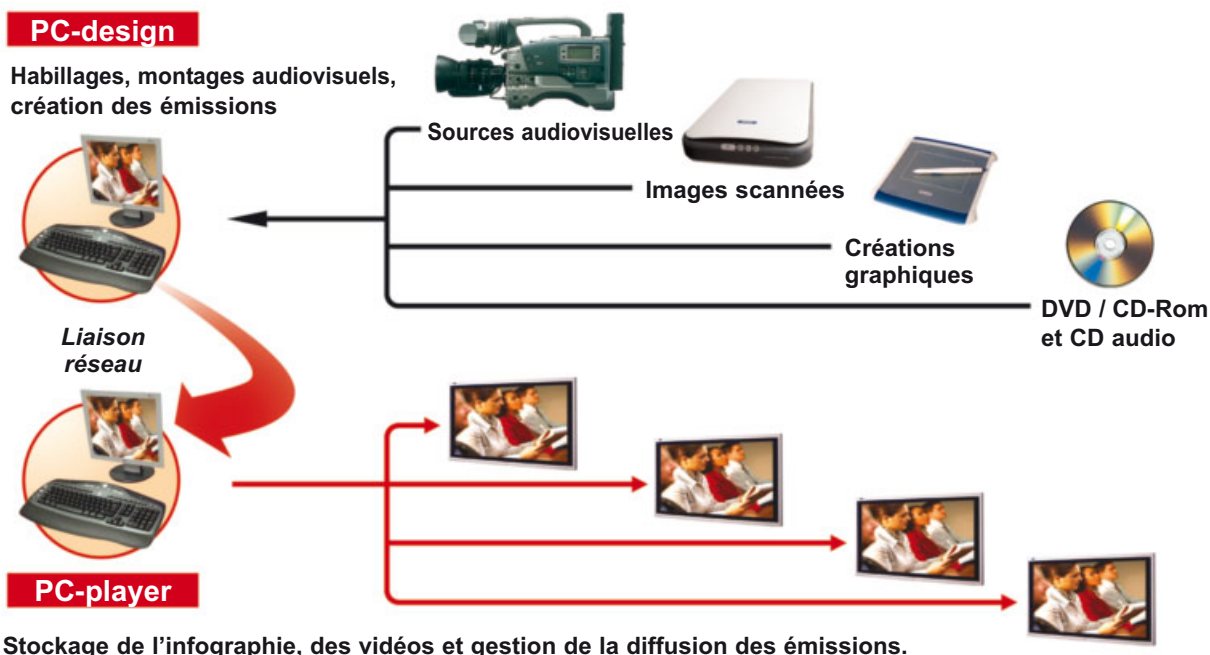
Que vous soyez professionnel ou néophyte, TV Tools vous permet de mettre en forme de l'information de façon dynamique en utilisant toutes les ressources du Multimédia : que ce soient des images, du texte, du son, de la vidéo ou encore des animations : tous ces médias se combinent efficacement pour donner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

Le système de TV Tools se compose de trois modules principaux :

- **Le Designer** : il permet de créer vos émissions infographiques.
- **Le Scheduler** : 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, TV Tools 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

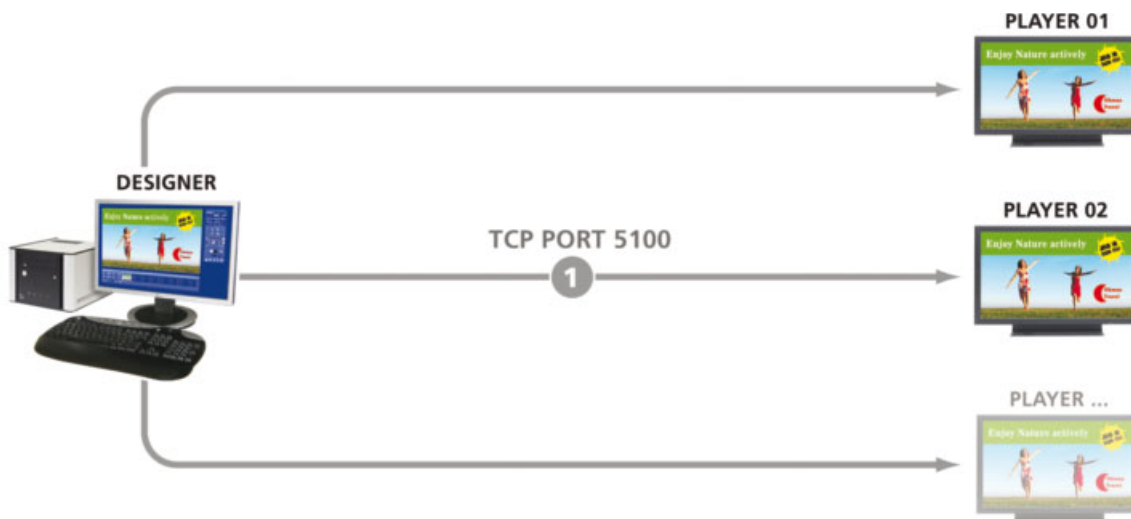
Cette séparation des tâches entre PCdesign et PC-Player a trois avantages :

- 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).

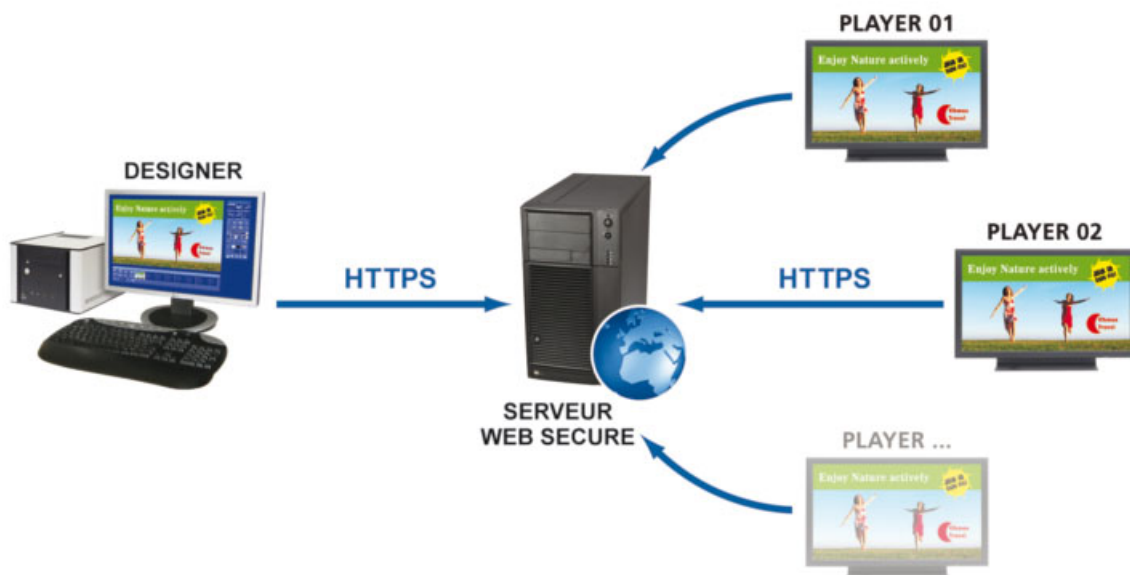


I. 3. Topologie réseau

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 TV Tools : 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 du designer de type fichiers Excel, flux rss, csv, xml, access, calendrier exchange, chaîne 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 :

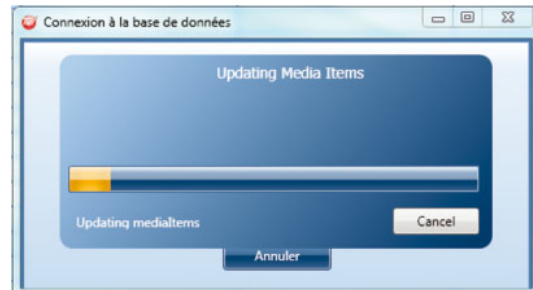
- **Mode 1 passage** : la grille joue une seule fois les émissions de façon successive en respectant l'ordre de défilement de la liste.
- **Mode cycle** : les émissions cyclent sur elles-mêmes de façon à créer une boucle continue. Arrivée à la fin de la dernière émission de la liste, la grille va instantanément 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 :

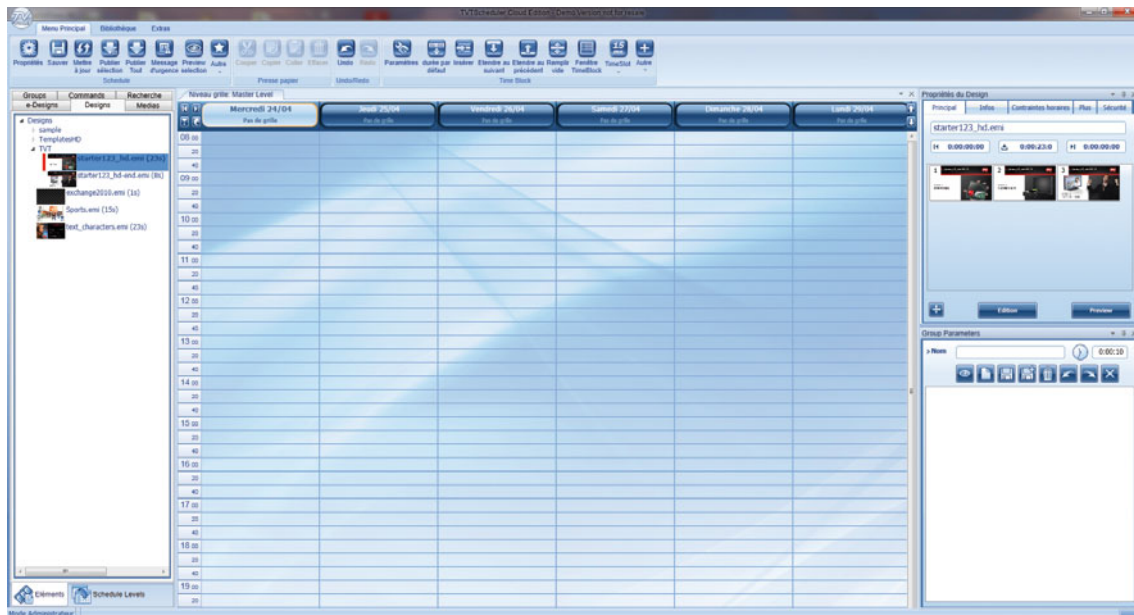
Dans chacun de ces deux modes, vous pouvez attribuer des contraintes de dates-horaires. Vous pouvez composer ainsi la diffusion de chacune de vos émissions à la date et à l'heure de votre choix. Cette programmation permet non seulement d'aménager des plages d'émissions spécialisées à des horaires bien 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. TVT Scheduler configuration de démarrage



❶ Après la procédure d'installation du fichier **"setup_tvtools.exe"**, le TVT Scheduler se lance et le logiciel up-date la fenêtre **"Élément"** contenant les **"MediaItems"** (émissions, médias, groupes, commandes...) déjà présents dans les dossiers répertoires de TV Tools dans le cas où vous avez choisi l'installation des fichiers de démos.



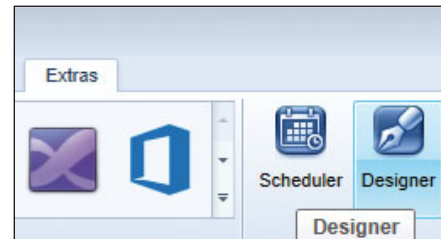
❷ Vous pouvez d'ores et déjà constituer vos grilles avec du contenu existant ou créer votre propre contenu à l'aide du module **"TVT Scheduler"**.

**I. 6. Prise en main rapide**

Afin de comprendre rapidement le système, nous allons créer une nouvelle émission, l'intégrer dans une grille puis l'envoyer à un PC-Player.

❶ Lancez le TVT Scheduler sur le PC-Design.

❷ Dans le menu du haut cliquez sur l'onglet "**Extras**" puis choisissez l'icône "**Designer**". Plutôt que d'utiliser une émission existante, nous allons composer une émission simple d'une seule page.



❸ Dans le **Designer**, 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.

❹ Choisissez également une image en cliquant sur le bouton "**images**". Ici nous avons choisi une image détourée en tga ainsi qu'un logo.



❺ Nous avons créé une boîte texte à l'aide du bouton "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 que vous souhaitez. En double cliquant dedans vous pouvez saisir le texte. Les couleurs et choix de typos sont paramétrables également dans la fenêtre d'outil.

I. 6. Prise en main rapide

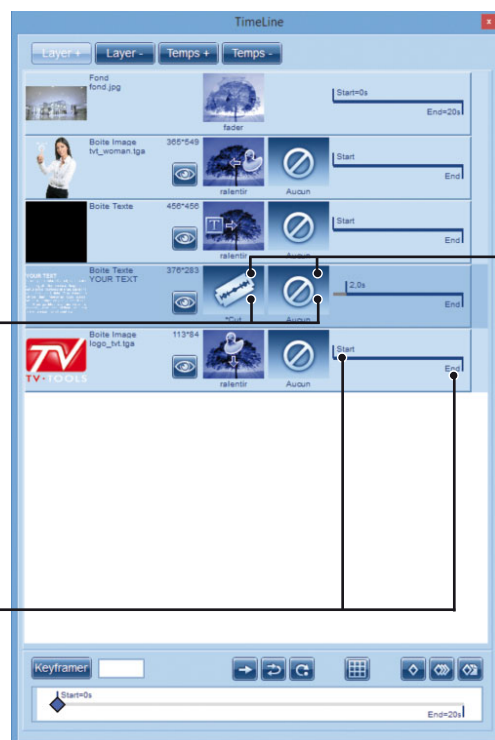
Disposez les éléments que vous souhaitez sur votre image de fond. Une fois votre mise en page effectuée, il faut établir une temporisation sur les différents éléments. Pour ceci allez dans le menu Fenêtre puis sélectionnez "Timeline".

⑥ Cliquez sur l'image de fond pour actualiser la fenêtre Timeline. Vous retrouvez les différents éléments de votre page disposés ligne par ligne. 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/...". Ce fichier va s'enregistrer dans le dossier "Design" de TV tools. Vous pouvez quitter le Designer et revenir sur le TVT Scheduler.



fenêtre "Paramètres"



Paramètres liés aux effets d'apparition (ici : un effet ralentir en vitesse 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 Dans le TVT scheduler, dans la fenêtre de gauche “**Élément**”, vous retrouvez l’émission que vous venez de créer. *Si ce n’est pas le cas, cliquez avec le bouton droit sur “Designs” et sélectionnez la fonction “Mettre à jour Dossiers”.*

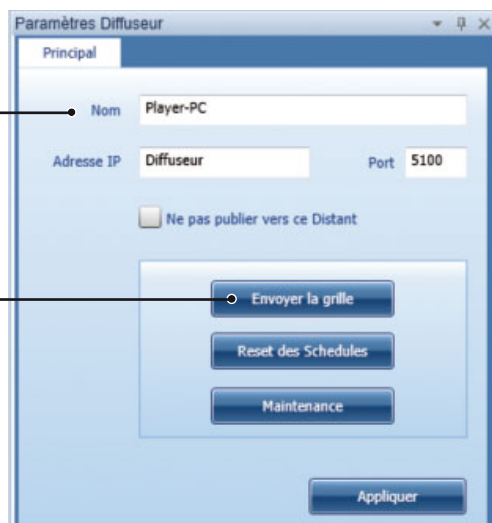
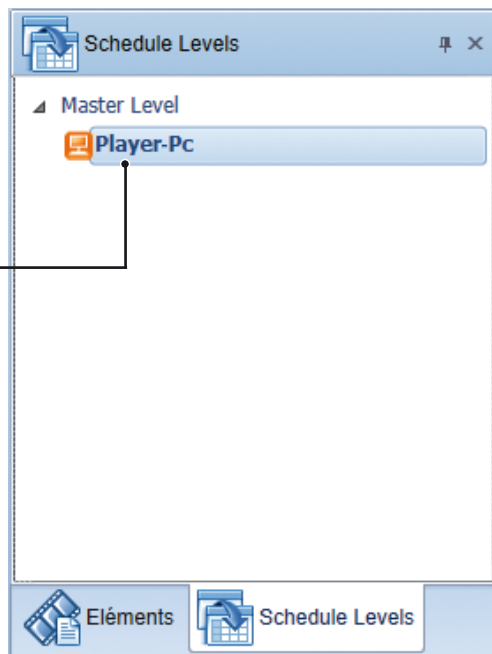
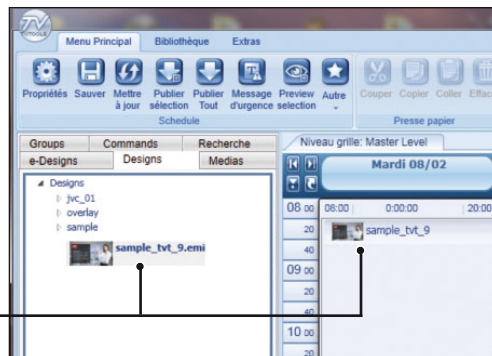
⑪ Faites glisser cette émission dans la grille. Un “TimeBlock” contenant votre émission va remplir toute la colonne de grille. L’émission va donc, par défaut, se jouer en boucle pendant la journée entière. Vous pouvez glisser d’autres émissions ou vidéo à la suite pour compléter ce “TimeBlock”. Pour visualiser votre grille, vous pouvez cliquer sur le bouton “Preview sélection”.

⑫ Cliquez ensuite sur l’onglet “**Niveaux de grille**”, et sélectionner le diffuseur “**Player-PC**” (nomination par défaut).

Remarque : La fenêtre “Paramètres Diffuseur” va alors s’ouvrir à droite de l’écran.

⑬ Paramétrez votre diffuseur en donnant un nom et en renseignant son adresse IP / ou le nom de la machine (nom d’hôte résolu).

⑭ Dernière étape : vous pouvez cliquer sur le bouton “**Envoyer la grille**” dans la fenêtre des “**Paramètres Diffuseur**” ou le bouton “**Publiez sélection**” pour transférer votre grille à votre PC-Player.



I. 7. Résumé

De façon schématique dans le **Designer** 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 TVT Scheduler 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 **TVT Scheduler** 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 du TVT Scheduler.

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 Le TVT Scheduler

II. 1. Présentation de l'interface

D'un aspect simple et convivial, le **TVT Scheduler** permet la composition, la gestion et la diffusion de vos grilles. Une grille détermine la planification de vos programmes devant être diffusés sur votre ou vos PC Players lors d'une journée. Chaque grille est représentée sous la forme d'une colonne découpée en créneaux horaires dans lesquelles vous disposez à votre gré vos contenus (Designs - Médias - Groupes - Commandes).

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

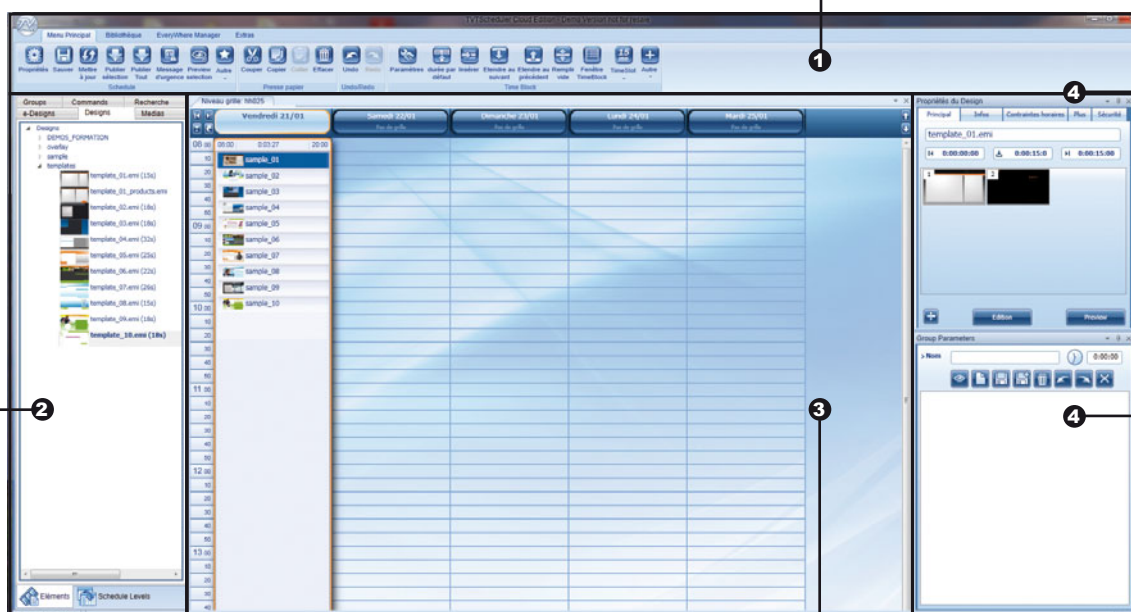
- **une grille pour chaque jour** (grille sous forme de date - exemple : 12-10-2010)
- **une seule grille par défaut** (une grille unique pour tous les jours)
- **une grille pour chaque jour de la semaine** (qui correspond à des grilles hebdomadaires comme lundi, mardi, mercredi...).

Ecran du TVT Scheduler

L'écran de travail du **TVT Scheduler** est subdivisé en 4 zones principales :

❶ **Le ruban** : barre d'outils se situant en haut d'écran.

❷ **L'explorateur** : emplacement situé à gauche de l'écran avec la liste des éléments disponibles pour la construction de votre grille : Designs, e-Designs, Médias, Groups et Commandes

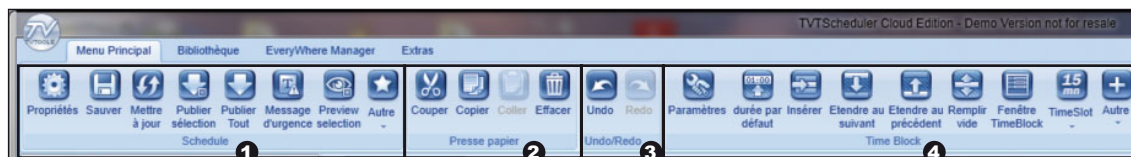


❸ **La grille** : colonne(s) de composition de(s) grille(s).

❹ **Les propriétés et groupes** : emplacement divisé en deux parties à droite de l'écran.

II. 2. A. Le ruban : Menu principal

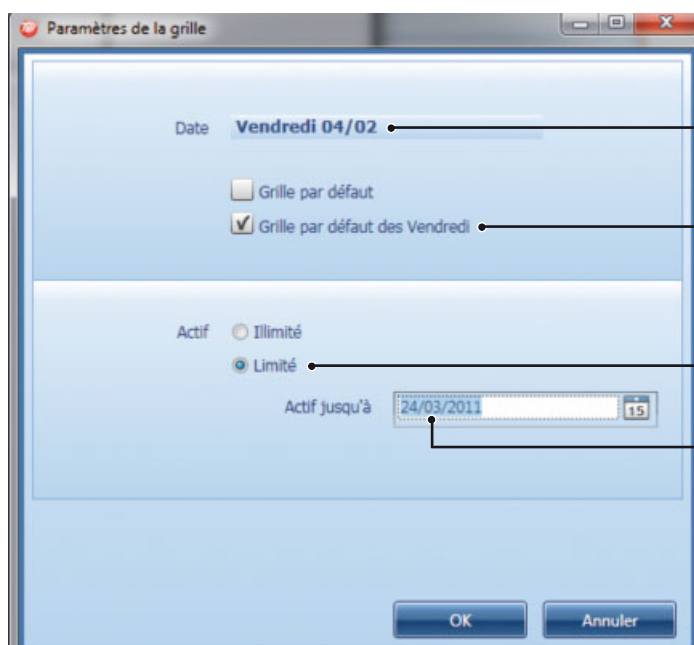
Il s'agit de la zone rectangulaire située en haut de l'interface du TVT Scheduler. Cette zone contient 3 onglets : "Menu principal", "Bibliothèque" et "Extras" incluant une panoplie complète d'outils symbolisés par des icônes.



❶ Partie Schedule : les paramètres liés à la gestion de la grille

- bouton "Propriétés" : à l'ouverture du programme une grille est définie en mode "**une grille pour chaque jour**" ce bouton permet de convertir la grille sélectionnée dans les 2 autres modes "**grille par défaut**" (qui correspond à une grille unique se jouant tous les jours) ou "**grille par défaut du jour**" (une grille pour chaque jour de la semaine - exemple : le même contenu devant se diffuser tous les vendredis).

Ecran de Paramètres de la grille

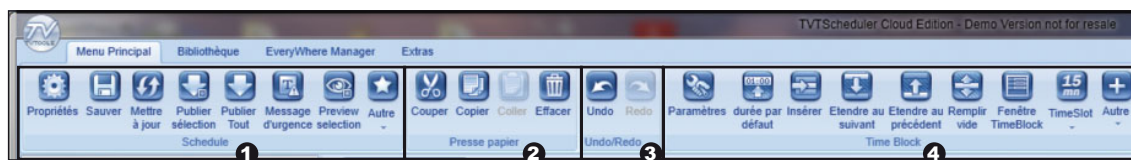


Date du jour correspondant à la grille sélectionnée.

Exemple : En choisissant l'un ou l'autre de ces modes, vous pouvez donner une limite à la diffusion de votre grille.

Dans l'exemple ci-contre nous définissons une grille par défaut pour tous les "**vendredi**" limitée à la période du "**04/02/2011**" au "**24/03/2011**".

II. 2. A. Le ruban : Menu principal



❶ Partie Schedule (suite) :

- bouton **“Sauver”** : sauvegarde des dernières manipulations sur les grilles.
- bouton **“Mettre à jour”** : permet d’actualiser vos grilles dans le cadre d’un travail collaboratif sur plusieurs PC-design.
- bouton **“Publier sélection”** : publie la grille en cours d’activation sur le ou les PC-Player(s).
- bouton **“Publier tout”** : publie toutes les grilles affichées sur le ou les PC-Player(s).
- bouton **“Message d’urgence”** : permet de jouer un texte défilant en incrustation sur le ou les PC-Player(s)
- bouton **“Preview sélection”** : aperçu de la diffusion de la grille à partir de l’élément sélectionné en un seul passage (ne tient pas compte des contraintes horaires).
- bouton **“Autre”** : menu déroulant avec les fonctions pour créer une nouvelle grille et aussi pour la copier - coller. La fonction “montrer un maximum de colonnes” se base sur la résolution de votre affichage graphique afin d’afficher le plus grand nombre de colonnes de grilles possible. Deux autres fonctions vous permettent de visualiser à l’écran la grille d’une seule journée ou de deux jours.

❷ **Partie Presse papier** : présente les fonctions de couper, copier, coller et effacer pour agir sur les éléments contenus dans une grille (Emissions, Médias, Groupes, Commandes ou TimeBlocks).

❸ **Partie Undo/Redo** : mémorise l’historique de vos manipulations. Vous pouvez donc annuler ou restaurer à volonté vos actions.

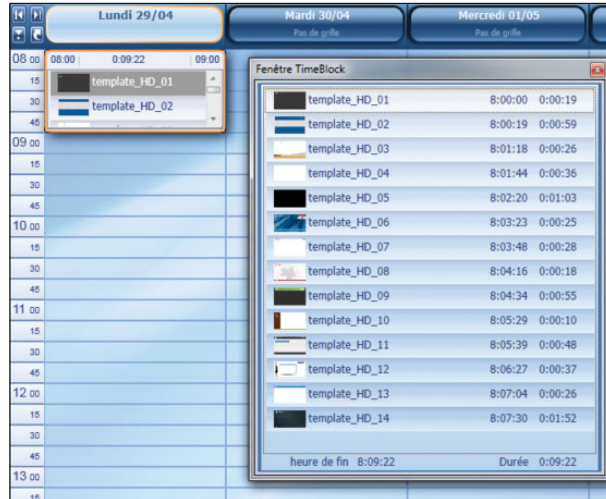
❹ **Partie Time-Block** : regroupe les fonctions pour agir sur les TimeBlocs contenus dans la grille. A savoir :

- bouton **“durée par défaut”** : réinitialise le time block sélectionné à une durée d’une heure.
- bouton **“insérer un Timeblock”** : permet de scinder en deux un Timeblock existant dans le but d’insérer un nouveau Timeblock.
- bouton **“Etendre au suivant”** : permet d’étirer automatiquement le Timeblock sélectionné jusqu’au Timeblock suivant.
- bouton **“Etendre au précédent”** : permet d’étirer automatiquement le Timeblock sélectionné pour rejoindre le Timeblock précédent.
- bouton **“Remplir vide”** : étend le Timeblock afin de combler les espaces vides entre un bloc suivant et précédent.

II. 2. A. Le ruban : Menu principal

- bouton “**Fenêtre Timeblock**” : ouvre une fenêtre flottante et redimensionnable qui permet de visualiser la liste des éléments (émissions, vidéos, commandes) contenus dans le Timeblock sélectionné.

Cette fonctionnalité est très appréciable lors de l'utilisation de Timeblocks sont de courtes durée ou particulièrement denses en terme de contenu.



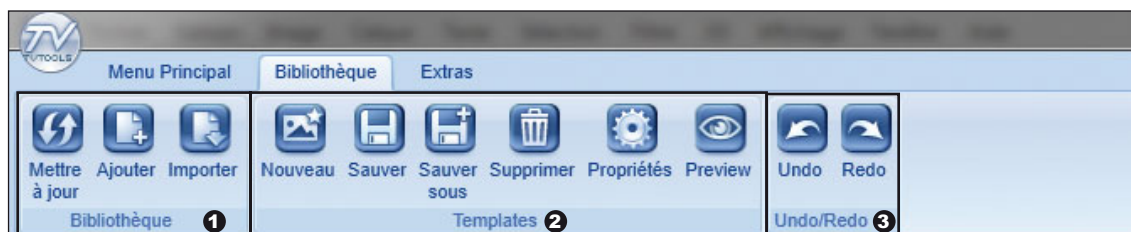
Vous disposez également d'un bouton avec un menu déroulant pour la gestion des “**Time-slot**”. Les “Time-slot” déterminent l'échelle de temps de la grille. Par défaut la grille est découpée en créneaux d'un quart d'heure. Il vous sera parfois nécessaire de jouer sur l'échelle de la grille soit pour agir sur certains éléments de la grille avec davantage de précision, soit pour obtenir une vision d'ensemble du contenu votre grille. Pour ce faire vous pouvez changer l'unité d'affichage de la colonne (unités en minutes). Vous disposez alors de 6 échelles : 2 mn, 5 mn, 10 mn, 15 mn, 20 mn et 30 mn.



- bouton “**Autre**” : donne accès à d'autres fonctions comme notamment la possibilité de gérer l'ajustement des Timeblocks qui sont insérés entre d'autres Timeblocks, d'étier un Timeblock à toute la journée, d'afficher ou non les Timeblocks de la grille (pour une utilisation particulière des groupes et non de la grille, par exemple). D'autres fonctions pour afficher le contenu de chaque Timeblock ou seulement celui sélectionné et pour faire apparaître ou disparaître la grille de repère en fond.



II. 2. B. Le ruban : Bibliothèque



❶ Partie Bibliothèque :

Cet encart est dédié à une application additive à **TV Tools** nommée **SHANDRA** (Système Hypertexte d'Archivage et de Numérisation Des Ressources Audiovisuelles). Cet outil permet la gestion, le stockage et l'annotation sous forme de fiches de bibliothèques vidéos et images. Cette application dispose de son manuel d'utilisation spécifique.

❷ **Partie Templates** : présente les fonctions de couper, copier, coller et effacer pour agir sur les éléments contenus dans une grille (Emissions, Médias, Groupes, Commandes ou TimeBlocks).

- bouton "**Nouveau**" : ouvre une liste sous la forme de vignettes des différents templates ou modèles disponibles dans la base. Les gabarits sont au format HD (1920 x1080px). La plupart de ces templates sont créés en orientation paysage, mais vous disposez également de quelques gabarits en mode portrait.
- bouton "**Sauver**" : sauve le template sélectionné soit en local soit vers le serveur cloud (dans un fonctionnement de TV tools hébergé).
- bouton "**Sauver sous**" : duplique le template sélectionné sous un autre nom.
- bouton "**Supprimer**" : supprime le template sélectionné sous un autre nom.
- bouton "**Propriétés**" : usage futur.
- bouton "**Preview**" : permet de visualiser le template avec le nouveau contenu mis à jour par l'utilisateur.



❸ **Partie Undo/Redo** : permet d'annuler ou de restaurer vos manipulations.

II. 2. C. Le ruban : Extras

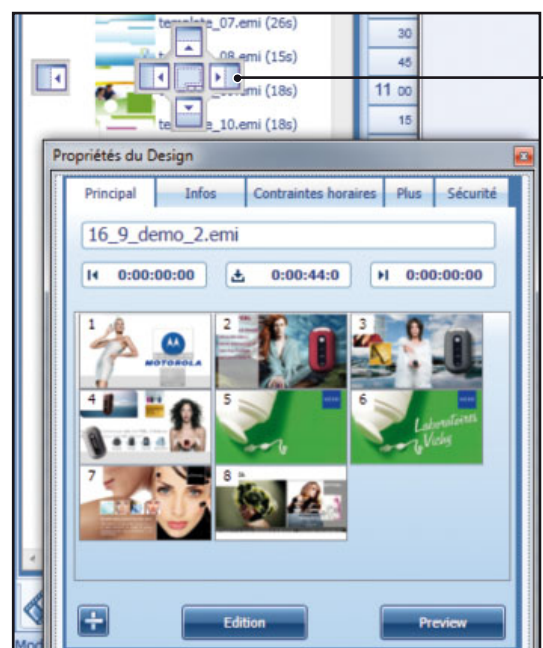


❶ Partie Fenêtres :

La fonction **“Positions par défaut”** permet de restaurer la position des fenêtres. En effet il vous est possible de lier ou délier à l'interface principale les fenêtres “propriétés”, “groupes”, “élément” et “niveaux de grille”. Vous avez la possibilité de disposer ces fenêtres en mode flottant, notamment afin de visualiser un maximum de colonnes de grilles à l'écran (particulièrement appréciable en configuration double écrans), de les masquer ou de les combiner entre elles à votre convenance.



Pour agir sur les positions des fenêtres, cliquez avec le bouton droit sur l'onglet de la fenêtre. Un menu apparaît avec les 5 fonctions suivantes : **“Floating”** (fenêtre flottante), **“Dockable”** (verrouille la fenêtre), **“Tabbed document”** (la fenêtre devient accessible depuis un nouvel onglet à partir de la fenêtre de la grille), **“Auto Hide”** (la fenêtre se dispose sous la forme d'un onglet vertical sur le côté droit de l'écran) et pour finir la fonction **“Hide”** (masque automatiquement la fenêtre).



Exemple : choisissez le mode flottant puis déplacez votre fenêtre en la glissant avec le bouton gauche de la souris. Lorsque vous chevauchez une autre fenêtre, des icônes de positionnement apparaissent. Cliquez sur l'un des boutons de direction pour valider le type de position que vous souhaitez (haut, bas, droite ou gauche). Les fenêtres vont alors s'encapsuler.

II. 2. C. Le ruban : Extras

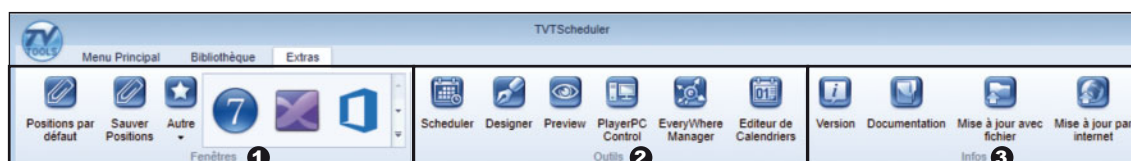


Nous avons choisi dans l'exemple ci-contre l'icône de séparation par le haut. Nous avons placé la fenêtre "Propriétés" dans la zone de l'explorateur (partie gauche de l'écran). Cette zone va donc se scinder verticalement en deux parties.

1^{ère} partie : Fenêtre "Propriétés"

2^{ème} partie : Fenêtre "Élément"

NB : Pour retrouver l'espace de travail d'origine, cliquez sur le bouton "positions par défaut" du ruban.



② **Partie Outils :** regroupe les fonctions suivantes :

- **"Scheduler"** : ouvre l'ancien éditeur de grille de TV tools.
- **"Designer"** : permet d'ouvrir le Designer afin de composer de nouvelles émissions.
- **"Preview"** : simule sur le créateur l'élément sélectionné dans la grille.
- **"Player PC control"** : ouvre l'outil de gestion des PC-Players selon un type de configuration avec un traitement **séquentiel** des commandes et des états sur les diffuseurs.
- **"EveryWhereManager"** : ouvre le même outil que le "Player PC control" avec cette fois une configuration avec un traitement **simultané** des commandes et des états sur les diffuseurs.
- **"Editeur de Calendriers"** : permet de générer des fichiers de calendriers au format "txt" utilisables dans le **"Designer"**.

③ **Partie Infos :**

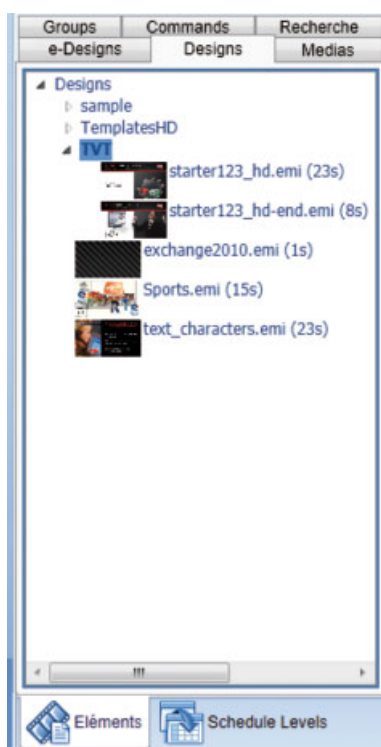
- **"Version"** : informations sur la version de TV tools.
- **"Documentation"** : accès au manuel utilisateur au format PDF.
- **"Mise à jour avec fichier"** : permet l'accès au fichier "miseajour.zip" à décompresser dans la racine du "C:\".
- **"Mise à jour par internet"** : permet de télécharger la mise à jour du logiciel avec une procédure automatique d'installation suivi d'un reboot automatique.

II. 3. L'explorateur

Cette zone verticale à gauche de l'écran permet d'afficher la fenêtre "Éléments" et la fenêtre des "niveaux de grille". Elles sont toutes deux accessibles par 2 onglets en bas de fenêtre.

II. 3. A. La fenêtre Éléments

Vous retrouvez la liste des médias et autres éléments nécessaires à la création de votre grille sous forme d'arborescence. La classification des éléments disponibles est répertoriée sous 6 onglets : Designs, Médias, Groupes, Commandes, Templates et Recherche.

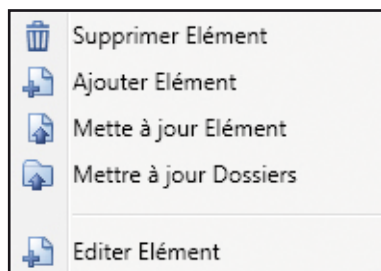


- **Onglets Design et e-Design** : contient la liste de toutes les émissions conçues avec le Designer de TV tools et stockées dans le répertoire "C:\tvtools\designs", ainsi que les e-Designs construites sur la base des templates du TVT Scheduler.

- **Onglet Médias** : contient la liste des vidéos disponibles dans le répertoire "C:\tvtools\videos" ainsi que des éléments graphiques destinés à la contribution des e-Designs.

- **Onglet Groupes** : contient la liste des groupes disponibles et assemblés dans la fenêtre "groupes" dans la partie droite de l'interface. Les "groupes" permettent de regrouper une succession d'émissions et/ou de vidéos afin de vous faciliter la construction de votre grille et vous éviter des insertions répétitives.

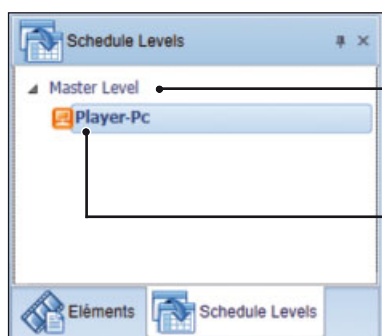
- **Onglet Commandes** : cet onglet regroupe la liste des commandes disponibles dans TV tools. Les commandes sont des modules externes développés en xml servant à piloter TV tools. Ces modules vous offrent diverses fonctionnalités, des plus simples ou plus complexes, comme notamment les commandes d'allumage et d'extinction des écrans, les fonctions incrustations graphiques (l'heure, logo, animation, etc...) mais aussi le fractionnement de votre écran de diffusion en zones indépendantes de contenus (commande multizones).



Remarque : En cliquant sur un élément avec le bouton droit de la souris, vous disposez des fonctions suivantes : supprimer l'élément, ajouter un élément, mise à jour de l'élément ou du dossier sélectionné, ainsi que l'édition (ouvre les émissions dans le Designer).

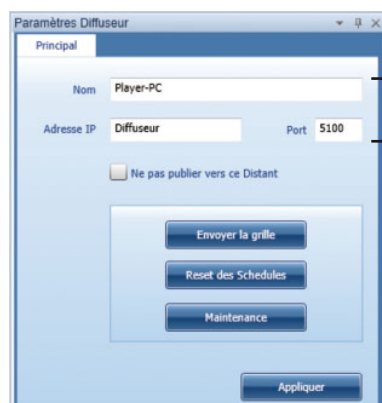
II. 3. B. La fenêtre Niveaux de grille

Si vous utilisez des grilles multiples avec des contenus différents, vous pouvez aisément les structurer par niveaux et y adjoindre le(s) PC-players chargés de les diffuser. Cette fenêtre contient la liste de vos niveaux et sous-niveaux de grille ainsi que la liste de vos PC players. Avec ce type de gestion par arborescence vous n'avez aucune limite en nombre de sous-niveaux.



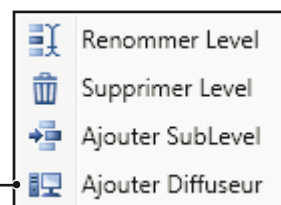
Par défaut vous disposez uniquement d'un seul niveau : le **"Master Level"**. Ce niveau suffira à un type de besoin se limitant à un contenu unique à diffuser sur un ou plusieurs PC-Players.

Vous avez également accès à un diffuseur nommé **"PC-player"** visualisé sous la forme d'un icône orange. Pour le paramétrer cliquez simplement dessus et entrez ses attributs dans la fenêtre **"Paramètres du diffuseur"** à droite de l'écran.

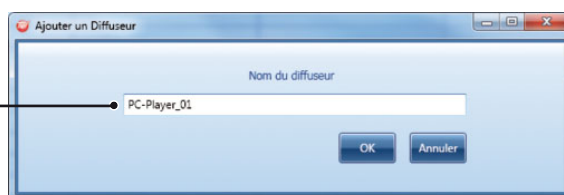


Procédez à l'identification du diffuseur en spécifiant son adresse IP ou le nom de l'ordinateur ainsi que l'attribution du port (ici : **"5100"**). Validez par **"Appliquer"**.

Pour **Ajouter un diffuseur** : cliquez sur **"Master Level"** avec le bouton droit de la souris pour accéder au menu contextuel ci-contre. Puis Choisissez la fonction **"Ajouter Diffuseur"**.



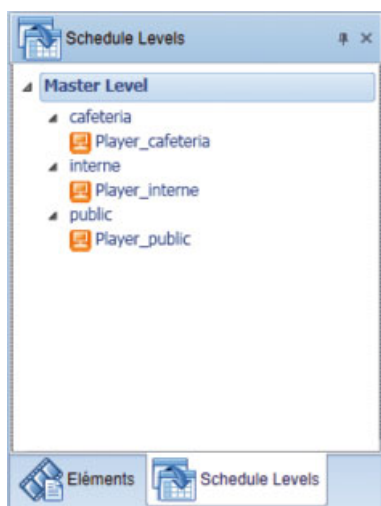
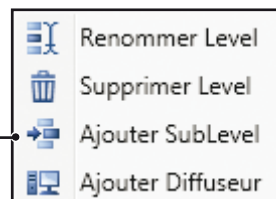
Nommez ensuite le nouveau diffuseur et identifiez-le, comme précédemment dans la fenêtre **"Paramètres Diffuseur"**.



II. 3. B. La fenêtre Niveaux de grille

Exemple d'utilisation des niveaux de grilles : Si vous souhaitez diffuser des contenus différents sur votre parc de PC-players, le principe est simple : vous ajoutez autant de sous-niveaux de grille qu'il y a de contenus différents sous la forme d'une arborescence de dossiers.

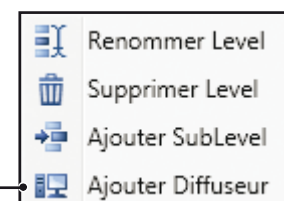
1. Ajoutez un sous- niveau : pour ajouter un sous-niveau cliquez sur "Ajouter Sublevel" puis donner un nom.



Dans l'exemple ci-contre, on désire gérer 3 types de grille, avec chacune des contenus spécifiques destinés à alimenter le canal interne d'une entreprise. On peut donc voir en dessous du "Master Level" les 3 sous-niveaux de grille suivants : "**cafeteria**", "**interne**" et "**public**".

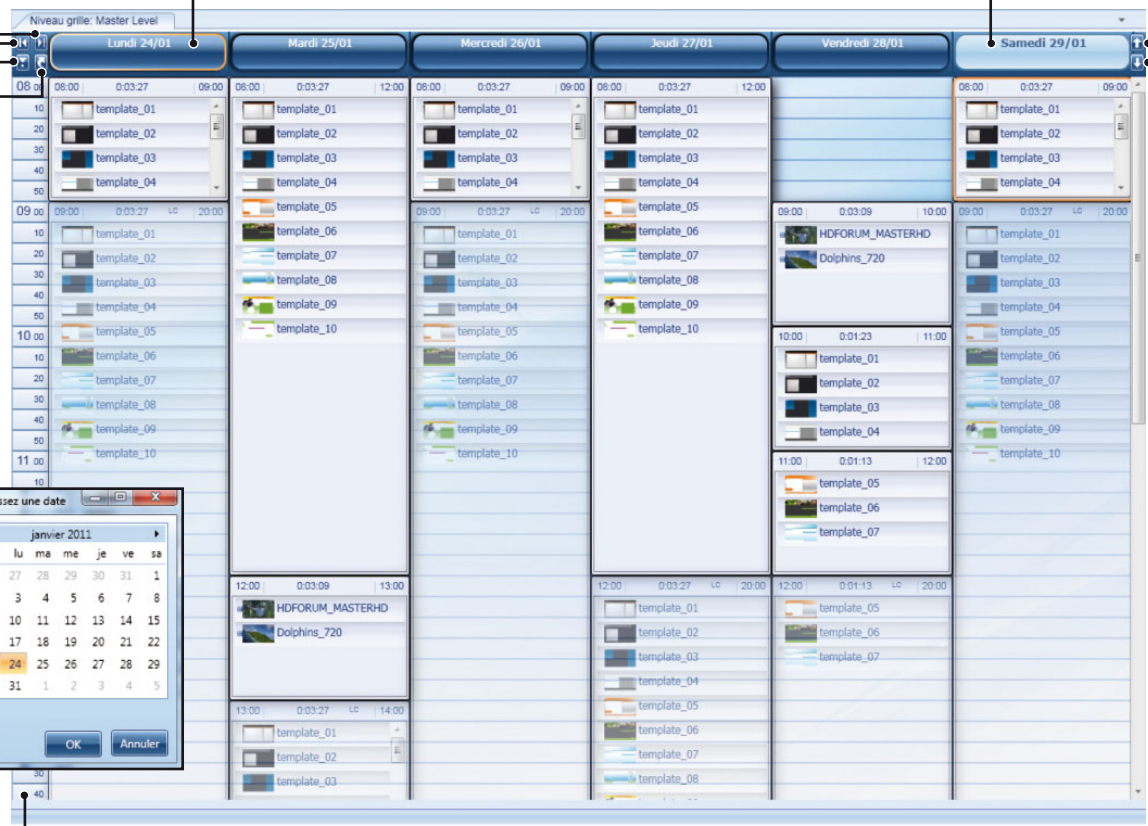
Vous pouvez également définir les PC-players qui sont associés à la diffusion de chacune de ces grilles. Il s'agit dans cet exemple de : "**Player_cafeteria**" pour la grille "cafeteria", "**Player_interne**" pour la grille "interne", et de "**Player_public**" pour la grille "public".

2. Ajoutez un diffuseur : pour ajouter un diffuseur cliquez sur "Ajouter un diffuseur" puis nommez le diffuseur. Vous pouvez associer ce nouveau diffuseur au niveau ou sous-niveau de votre choix en le glissant sur la ligne du niveau. Un curseur "ajouter" avec un carré "+" va alors s'afficher. Ici nous glissons un nouveau diffuseur nommé "**Player_hall**" dans le sous-niveau "interne".



II. 4. La grille et les TimeBlocks

La grille vous permet de composer votre planification de diffusion et de voir le détail de chacune des grilles sous la forme d'un calendrier. Chaque grille est présentée par colonne représentant une journée. Il suffit tout simplement de découper cette journée par **"TimeBlock"** afin d'attribuer à vos événements un créneau horaire et un ordre de passage chronologique. Vous pouvez planifier vos diffusions à n'importe quelle date. Par défaut, à l'ouverture du TVT Scheduler, la grille est positionnée sur le jour courant. Si vous choisissez d'intervenir sur la planification d'un autre jour, le jour courant reste toujours identifié par un cadre orange.



Bouton de retour au "jour courant".

Sélection des Timeblocks précédents et suivants.

Boutons permettant d'aller au "jour précédent" et au "jour suivant".

Sélection du jour sur lequel on choisit de construire ou modifier une grille.

Encart orangé pour visualiser le jour courant

Chisissez une date

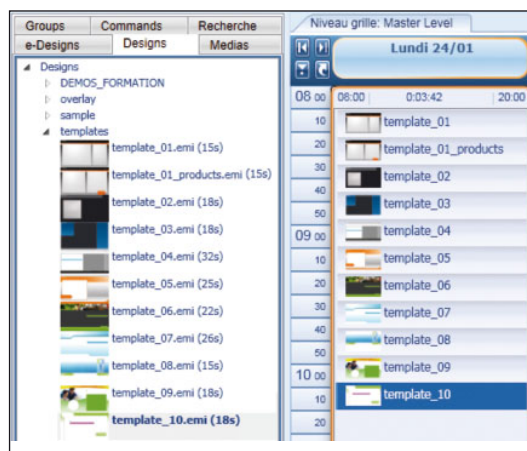
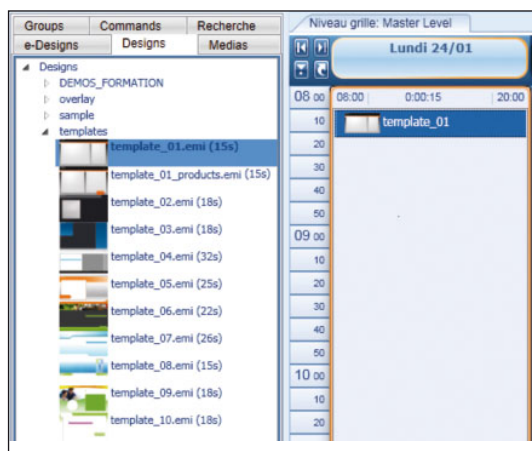
Bouton d'affichage du calendrier pour la création ou la consultation de vos grilles à une date donnée.

Echelle de temps : par défaut l'échelle des colonnes de grilles est définie en quart d'heure. Si vous désirez obtenir une vue plus précise ou plus générale, vous pouvez changer l'unité d'affichage de la colonne (en minutes) dans l'encart "TimeSlot" du ruban. Vous disposez alors de 6 échelles : 2 mn, 5 mn, 10 mn, 15 mn, 20 mn et 30 mn.

II. 4. La grille et les TimeBlocks

Pour créer un **“TimeBlock”** il suffit de cliquer-déposer un élément, que ce soit une émission, une vidéo, un groupe ou un contrôle sur la grille. Par défaut le **“TimeBlock”** remplit la totalité de la journée et se joue en **“mode cycle”**. Le **“TimeBlock”** va donc se diffuser en continu en rebouclant sur lui-même.

“TimeBlock” par défaut

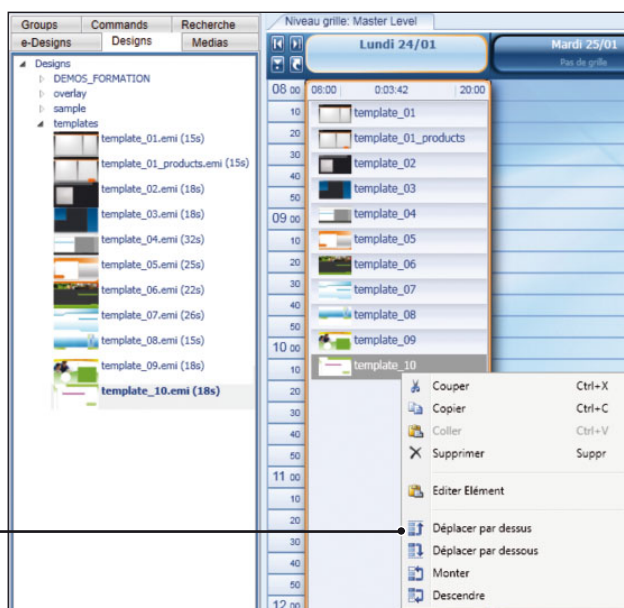


❶ Déplacez en cliquer-déposer un Design de la fenêtre “Éléments” vers la grille. Au lâcher de souris un nouveau “TimeBlock” se crée avec la vignette de l’élément. Le “TimeBlock” s’étend sur toute la journée.

❷ Vous pouvez agrémenter votre “TimeBlock” d’autant d’éléments que vous souhaitez en glissant d’autres éléments.

❸ Vous pouvez disposer chaque élément du “TimeBlock” selon l’ordre chronologique de votre choix. Pour intervertir sur l’ordre d’un élément cliquez sur celui-ci avec le bouton droit de la souris.

Un menu contextuel va alors s’ouvrir avec les fonctions : “Déplacer par dessus”, “Déplacer par dessous”, “Monter” en début de la liste du “TimeBlock” sélectionné et “Descendre” en fin de liste du “TimeBlock”.

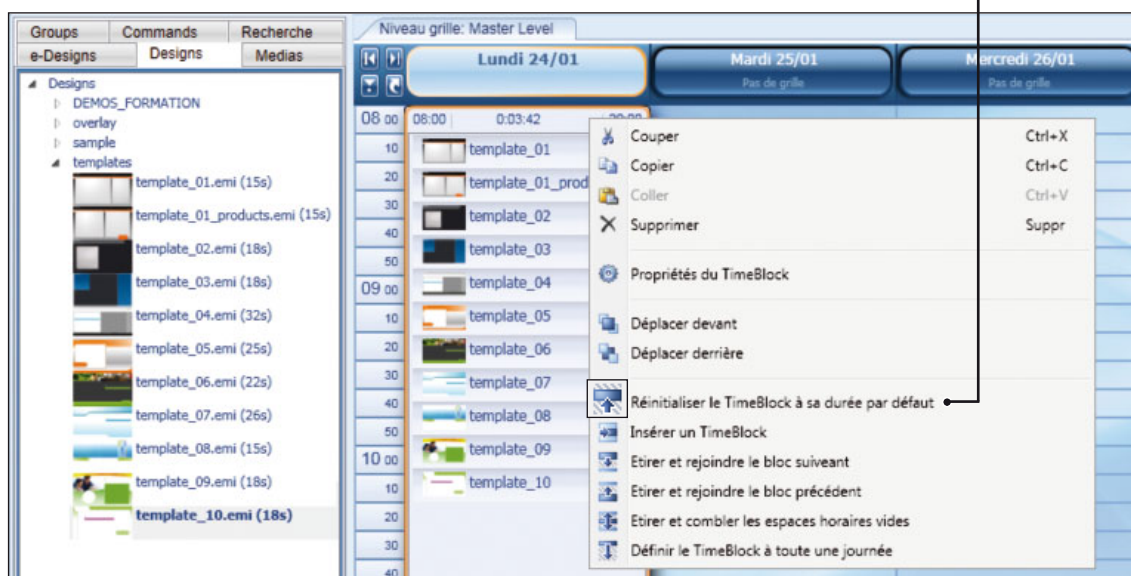


II. 4. La grille et les TimeBlocks

En plaçant un élément dans la grille, un nouveau Timeblock se crée remplissant la totalité de la journée par défaut. Cette journée est définie par l'heure de début et de fin de diffusion (fenêtre propriété du niveau de grille).

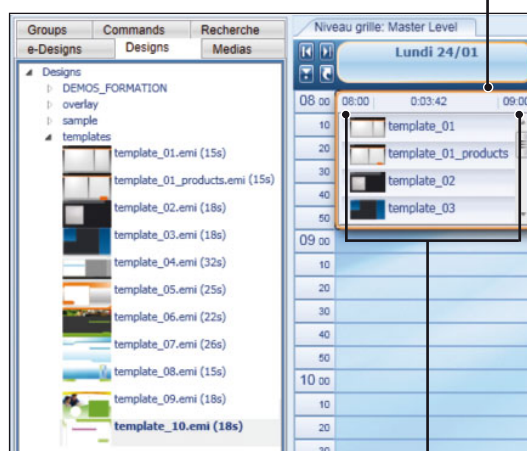
“TimeBlock” avec créneaux horaires

❶ Pour désactiver la fonction “Définir le TimeBlock à toute la journée”, cliquez sur le bouton “durée par défaut” dans l'encart “TimeBlock” du ruban ou cliquez sur cette même fonction du menu contextuel accessible avec le bouton droit de la souris sur le haut du “TimeBlock”.



❷ Le “TimeBlock” va alors se positionner en début de grille avec une durée d'une heure par défaut. Dans cet exemple la grille est configurée pour débuter à 08h00. Vous pouvez déplacer le “TimeBlock” en le maintenant avec la souris par la barre du haut. Le curseur va alors se transformer en flèche directionnelle. Il vous suffit de glisser le Timeblock à l'heure de votre convenance.

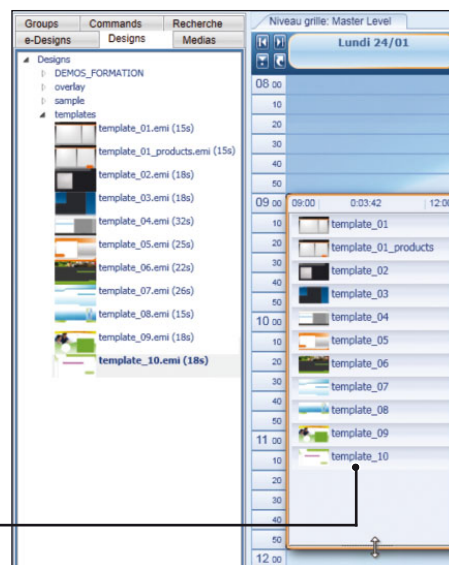
Remarque : en déplaçant un “TimeBlock” vous constatez que les heures de début et de fin changent instantanément.



II. 4. La grille et les TimeBlocks

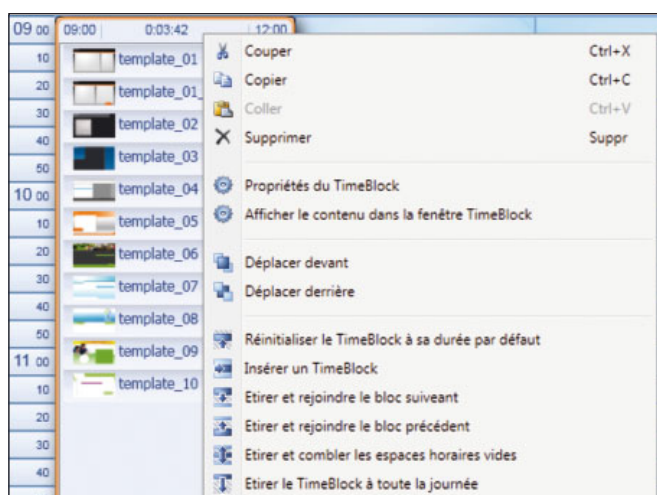
③ Dans l'exemple ci-contre, nous avons déplacé le "TimeBlock" de 8h00 à 9h00. Pour augmenter la durée du "TimeBlock", étirez le block par le bas. Le curseur va alors se transformer en flèche à 2 branches.

Remarque : Nous venons d'étirer le "TimeBlock" jusqu'à 12h00. Les 11 émissions contenues dans ce "TimeBlock" vont donc se jouer en boucle de 9h00 à 12h00.



Autres fonctionnalités

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

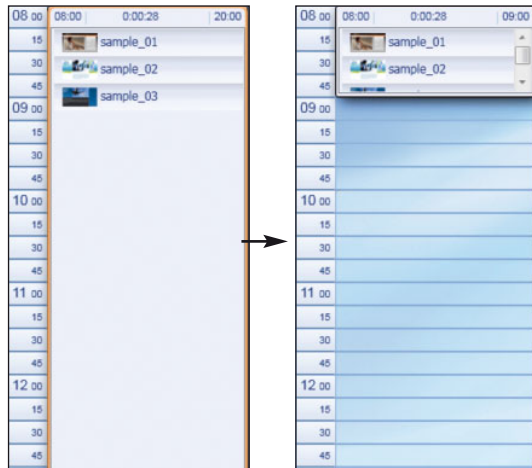


Vous pouvez également accéder à ces fonctions par l'encart "TimeBlock" du ruban. Vous avez le choix entre : "durée par défaut" (ajuste le Timeblock à la durée d'une heure), "Insérer un Timeblock", "Etirer et rejoindre le bloc suivant", "Etirer et rejoindre le bloc précédent" et "Etirer et combler les espaces horaires vides". Dans le menu contextuel vous disposez d'une fonction supplémentaire : "Etirer le TimeBlock à toute la journée".

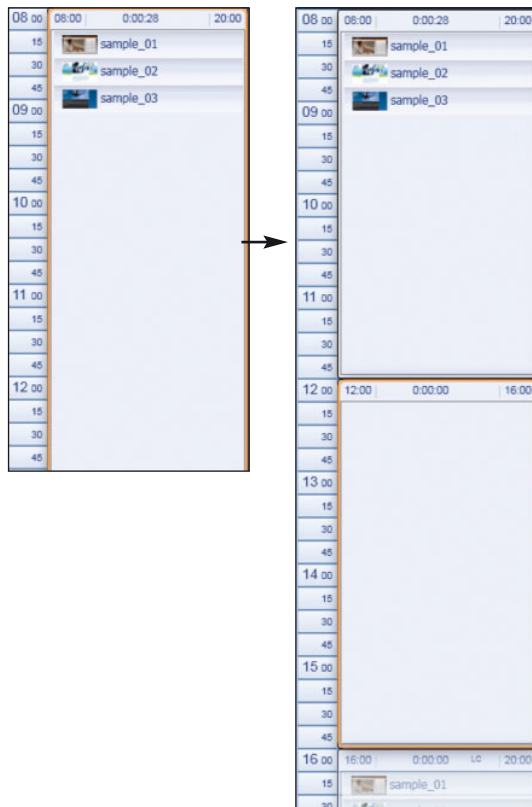
NB : Nous préconisons fortement l'utilisation de ces fonctions afin d'éviter les espaces vides, même infimes, entre les blocs. Sachant que les espaces vides risquent d'engendrer des écrans noirs à la diffusion.



II. 4. La grille et les TimeBlocks



Fonction : “durée par défaut” : permet de repositionner le “TimeBlock” en début de grille avec une durée d’une heure par défaut.



Fonction : “Insérer un Timeblock” permet de scinder en deux un Timeblock existant en rajoutant un Timeblock vierge. Vous pouvez y placer vos contenus depuis la fenêtre “éléments” puis l’agrandir, le rétrécir ou le déplacer dans la colonne de grille afin de lui attribuer la durée désirée.

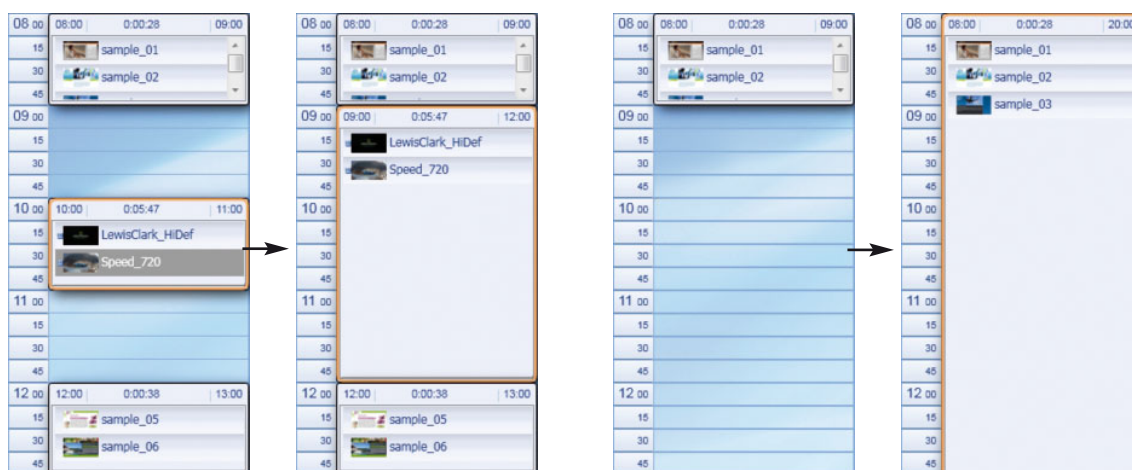
II. 4. La grille et les TimeBlocks



Fonction : "Etendre au suivant"



Fonction : "Etendre au précédent"



Fonction : "Remplir vide" permet d'étirer le TimeBlock pour combler les espaces vides entre les TimeBlocks.

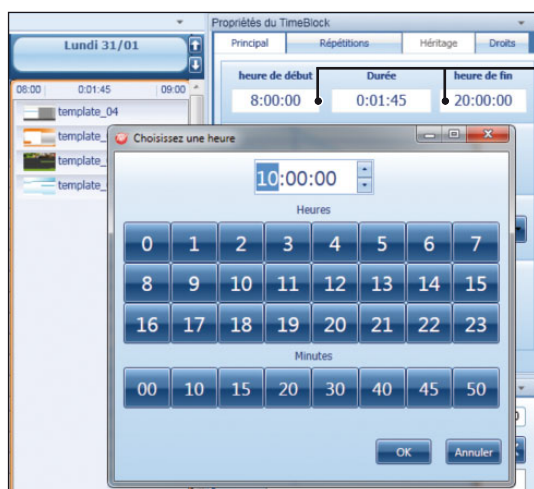
Fonction : "Définir le TimeBlock à toute la journée" permet de revenir au mode par défaut. Cette fonction est accessible uniquement avec le bouton droit sur le Timeblock.

II. 5. Les Propriétés

La fenêtre “Propriétés” située 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 6 types de propriétés liées aux éléments (“Designs”, “Videos”, “Groupes”, “Commandes”, “Templates” et “Recherche”), de 2 propriétés liées à la gestion de la diffusion (“Niveaux de grille” et “Paramètres des diffuseurs”), ainsi que les propriétés liées aux “Timeblocks”.

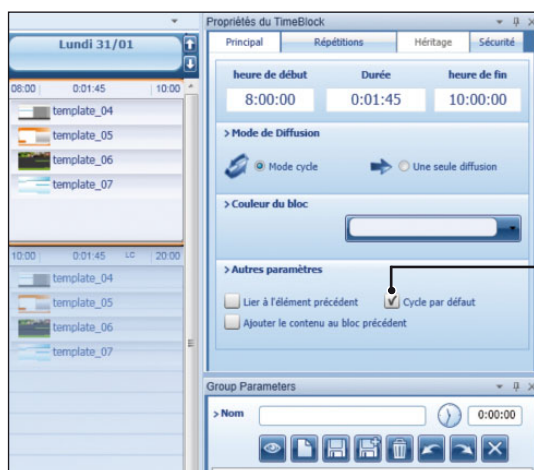
II. 5. A. Propriétés du TimeBlock

Les propriétés des “Timeblocks” sont indispensables à la planification de vos contenus dans la grille. Pour accéder aux propriétés du “TimeBlock”, insérez un “TimeBlock” dans la grille, complétez-le avec des émissions puis cliquez sur le haut du “TimeBlock” pour accéder aux propriétés. Grâce à ce système chaque “Timeblock” possède ses propres attributs.



Par défaut un “TimeBlock” est défini en mode “**cycle**” et s’étend à toute la journée. Vous pouvez modifier manuellement les horaires de début et de fin en cliquant directement dans les cases correspondantes à partir de la fenêtre “Propriétés du TimeBlock”.

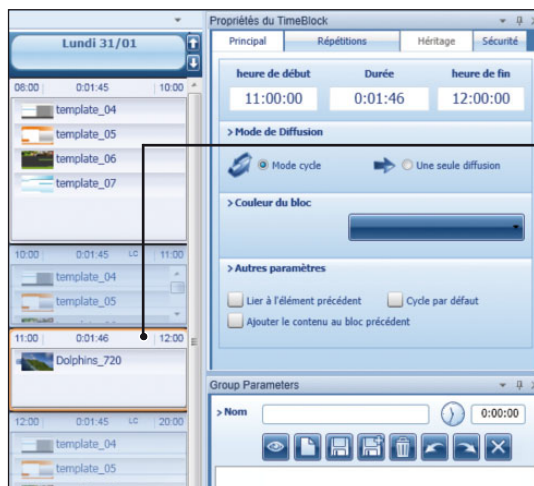
Dans cet exemple la succession d’émissions contenues dans ce “Timeblock” va donc se jouer en boucle de 8h à 10h.



Nous allons définir ce “Timeblock” en tant que “**Cycle par défaut**”. Le “TimeBlock” va alors se dupliquer en-dessous en transparence.

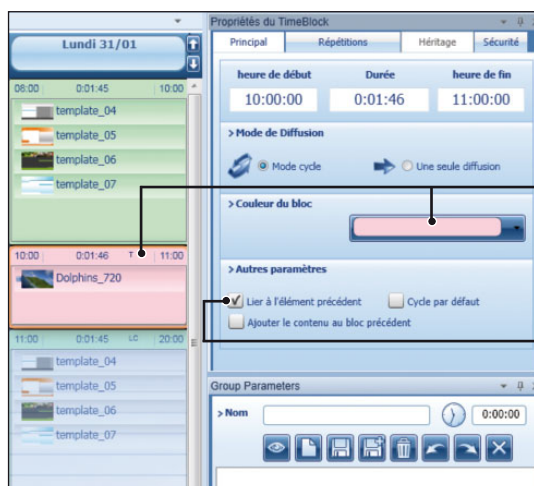
Si vous souhaitez rajouter d’autres émissions ou vidéos, il vous suffit de les placer dans le “TimeBlock” d’origine, ils seront automatiquement dupliqués visuellement dans la partie transparente.

II. 5. A. Propriétés du TimeBlock



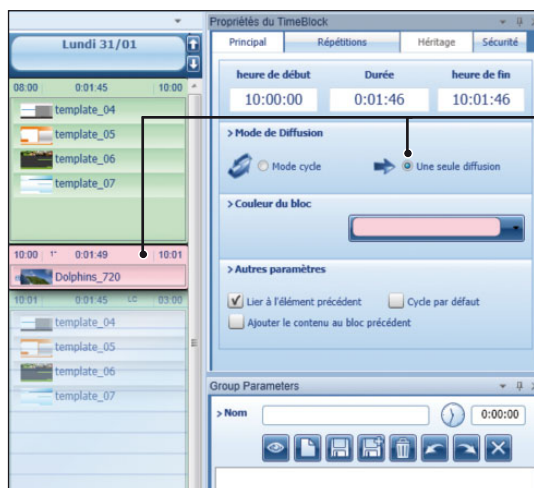
Nous allons créer un nouveau “TimeBlock” que l’on va glisser à 11h. Pour ce faire vous pouvez directement prendre un contenu (émission, vidéo,...) depuis votre la fenêtre “Éléments” en les glissant sur la grille pour créer le nouveau TimeBlock.

Vous pouvez remarquer que l’insertion de ce “TimeBlock” dans la grille scinde en deux le cycle par défaut.



Vous pouvez coloriser vos “TimeBlocks” pour les différencier visuellement. Dans cet exemple cette fonction peut se révéler pratique pour identifier le “cycle par défaut” en vert par exemple et le nouveau “TimeBlock” en rose.

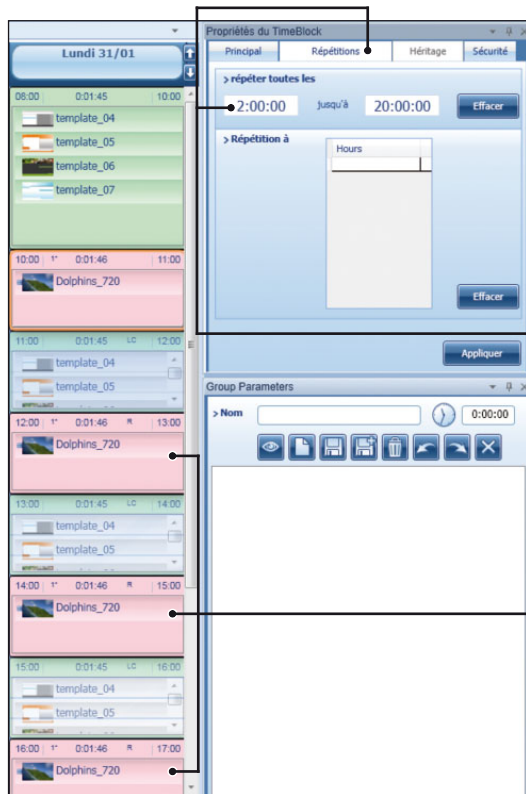
Vous pouvez lier un “TimeBlock” à un autre pour les faire s’enchaîner sans intervalles en cochant la fonction “**Lier à l’élément précédent**”. En mode lié, vous déplacez les “TimeBlocks” comme un seul élément. Le “Timeblock” rose va alors se jouer à 10h au lieu de 11h.



Si vous désirez diffuser en un seul passage le “Timeblock” rose cochez la case “**une seule diffusion**”. Sur la grille le “TimeBlock” va alors se minimiser en tenant compte de la durée totale des éléments qui y sont contenus. La mention “**1x**” va s’inscrire sur la barre du haut du Timeblock.

Conclusion : nous avons le “TimeBlock” par défaut (en vert) qui va cycliser toute la journée avec une interruption à 10h où le “TimeBlock” rose va se jouer une seule fois avant de revenir sur le cycle par défaut (en transparent).

II. 5. A. Propriétés du TimeBlock

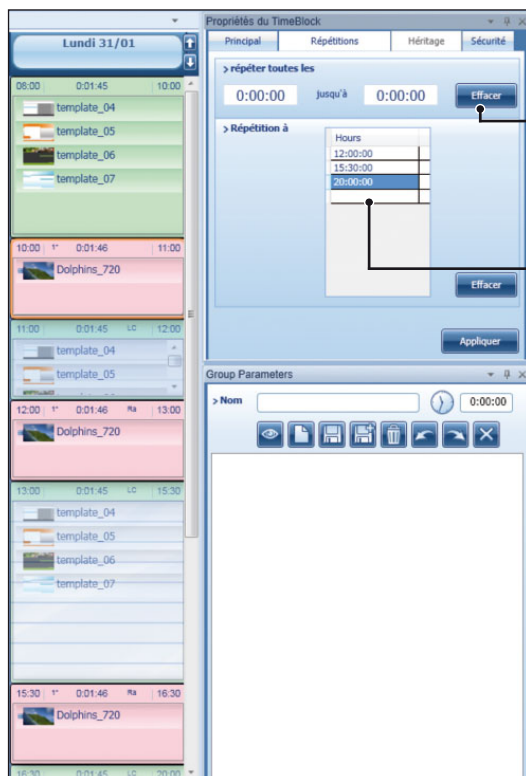


Reprenons l'exemple précédent en décochant la case "**Lier à l'élément précédent**" dans les propriétés du "TimeBlock" en rose. Pour revenir à la taille par défaut du "TimeBlock" cliquez sur l'icône du ruban :



Cliquez sur l'onglet "**Répétitions**". Nous allons cette fois répéter le "TimeBlock publicité" toutes les "**2**" heures et ceci jusqu'à 20h. Cliquez sur le bouton "Appliquer".

Le "TimeBlock" rose va donc se dupliquer toutes les deux heures à partir de sa première diffusion à 10h et ceci jusqu'à 20h.



Si vous désirez répéter le "TimeBlock" rose à des heures irrégulières, cliquez avant tout sur le bouton "**Effacer**" pour supprimer les variables précédentes.

Puis cliquez ensuite dans le tableau d'horaires afin de déterminer chacune des heures voulues et validez chaque horaire par "**Entrée**". Cliquez sur le bouton "**Appliquer**".

II. 5. B. Propriétés des émissions

Les propriétés des émissions sont accessibles en cliquant sur les émissions depuis la fenêtre “Éléments” ou en cliquant sur celles déjà contenues dans la grille. La fenêtre “Propriétés de l’émission” dispose de 5 onglets : “Principal”, “Infos”, “Contraintes horaires”, “Plus” et “Sécurité”.



Onglet “**Principal**” : affichage des attributs de l’émission sélectionnée avec son nom, sa durée (ici : 44 secondes) ainsi que la visualisation de celle-ci sous forme de petites vignettes. Les vignettes sont des miniatures de chacune des pages contenues dans l’émission. Ici l’émission sélectionnée est composée de 8 pages.

NB : Vous pouvez avoir un aperçu plus grand des miniatures en laissant le pointeur de la souris sur n’importe quelle vignette - que ce soit dans la fenêtre “Éléments”, dans “la Grille” ou dans les fenêtres “Propriétés”.

Le bouton “**Edition**” permet d’ouvrir l’émission sélectionnée dans le **Designer** afin d’y apporter toute modification nécessaire.

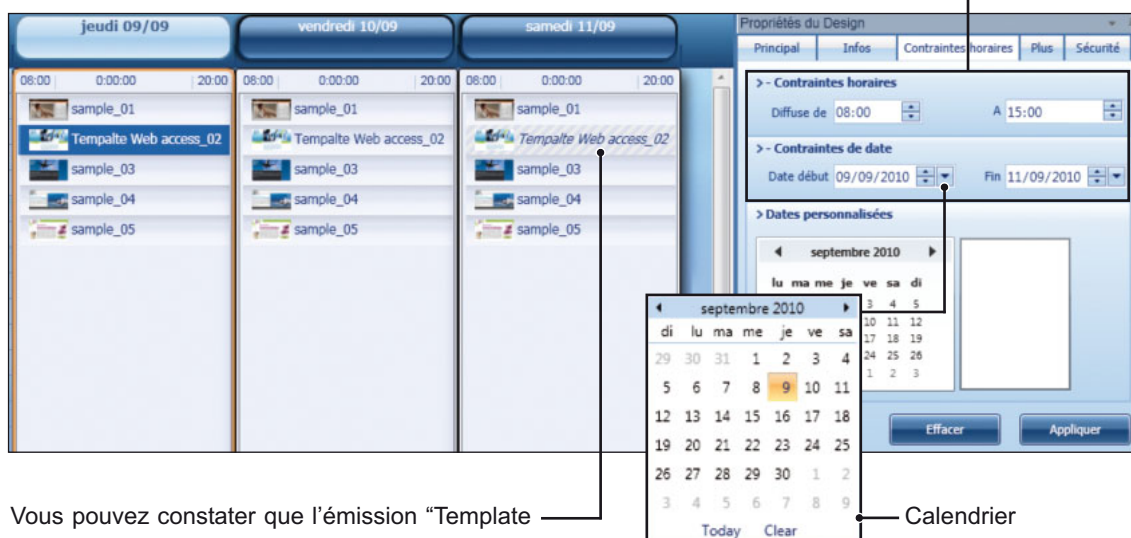
L’icône “+” permet de retrouver l’émission sélectionnée dans la liste des émissions de la fenêtre Éléments.



Onglet “**Infos**” : vous permet de spécifier des informations complémentaires avec notamment la possibilité de donner un titre autre que le nom du fichier d’origine afin de mieux identifier l’émission, ainsi qu’une description de celle-ci. Vous avez également l’indication quant à l’emplacement et le nom du fichier d’émission.

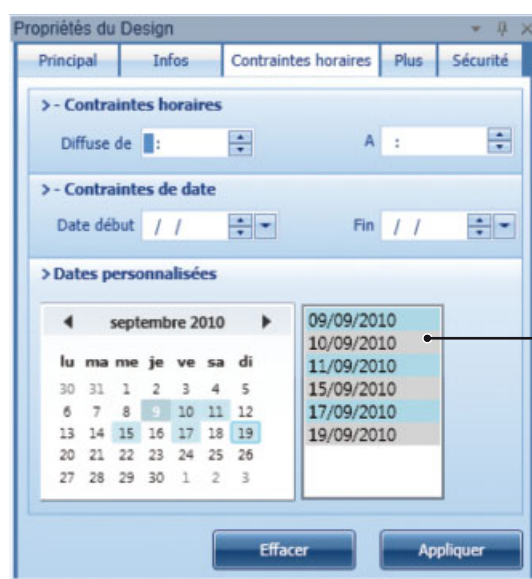
II. 5. B. Propriétés des émissions

Dans l'onglet "**Contraintes horaires**" : vous avez la possibilité d'attribuer des conditions de passage à chaque émission sous la forme de "**contraintes horaires**" et de "**contraintes de dates**". Dans l'exemple ci-dessous, l'émission "Template Web access_02" va donc se jouer le 09 et 10 Septembre 2010 de 8h à 15h. Validez les conditions de passage en cliquant sur le bouton "Appliquer".



Vous pouvez constater que l'émission "Template Web access_02" est représentée en hachurée le samedi 11 Septembre pour vous indiquer qu'elle ne sera pas jouée ce jour-ci, comme spécifié dans les contraintes horaires, malgré qu'elle soit contenue dans le "TimeBlock".

Calendrier pour la sélection de vos dates

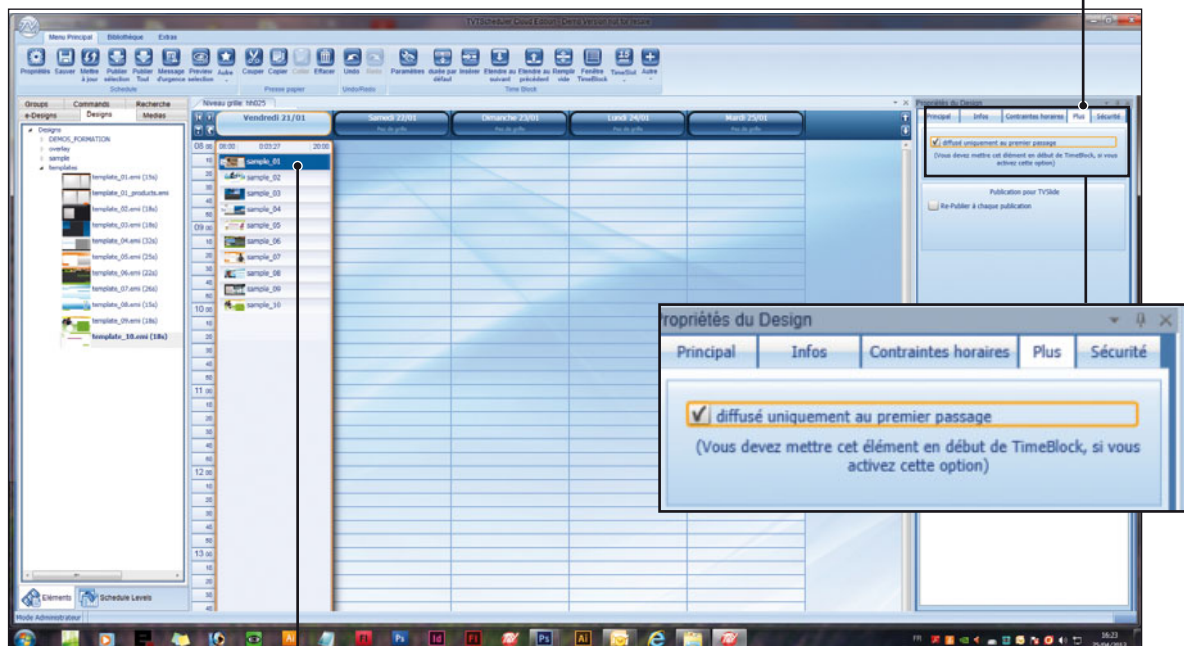


Vous pouvez également programmer des "**dates de passages personnalisées**" à votre émission. Pour ceci cliquez sur les dates de votre choix en maintenant la touche "ctrl" enfoncée. Validez ensuite en cliquant sur le bouton "Appliquer".

Pour supprimer les dates cliquez sur le bouton "Effacer"

II. 5. B. Propriétés des émissions

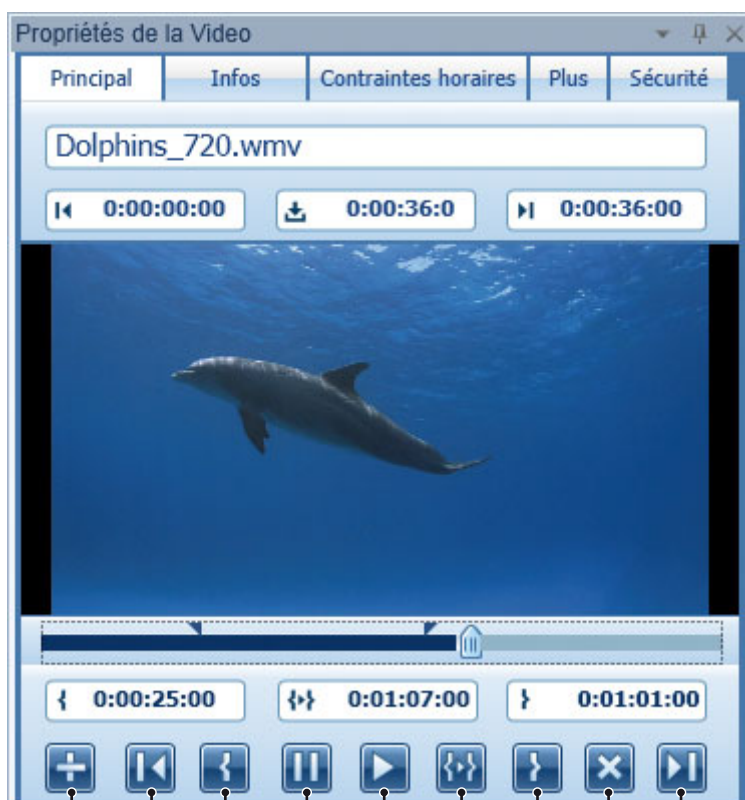
Dans l'onglet "**Plus**" vous pouvez déterminer qu'un élément (vidéo ou émission) contenu dans un TimeBlock en mode cycle puisse se jouer une seule fois. Pour ceci il faut cocher l'option "**diffusé uniquement au premier passage**".



Dans l'exemple ci-dessus, nous avons créé un TimeBlock 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 "**sample_01**". Pour ceci cochez l'option "**diffusé uniquement au premier passage**" sur cette émission. Cet émission ne sera visible qu'une seule fois dans la journée à partir de 8h uniquement lors de son premier passage.

II. 5. C. Propriétés des vidéos

En ce qui concerne les propriétés des vidéos, les fenêtres correspondant aux onglets “Infos”, “Contraintes horaires” et “Plus” sont identiques à celles des “Propriétés d’émissions”. La seule différence réside dans l’onglet “Principal” qui dispose d’outils de montage permettant de lire la vidéo et d’y apposer des points d’entrée et de sortie pour n’en sélectionner qu’une séquence.



Rechercher la vidéo
sélectionnée dans la
fenêtre “Éléments”

Aller au point d’entrée

Ajout d’un point d’entrée

Pause

Lecture de la vidéo

Aller au point de sortie

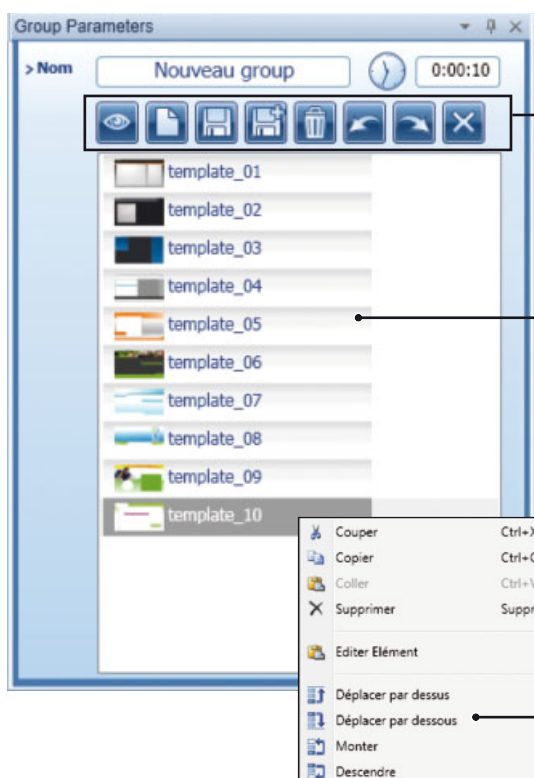
Annulation des points
d’entrée/sorties

Ajout d’un point de sortie

Lecture de la séquence
déterminée avec le point
d’entrée et le point de sortie.

II. 5. D. Les groups

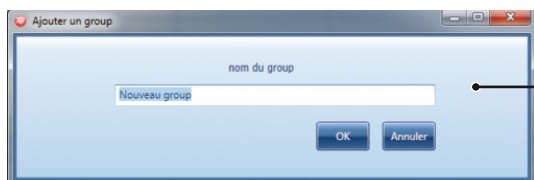
Afin d'automatiser la programmation de vos grilles et éviter certaines tâches répétitives, vous pouvez regrouper une succession d'éléments (vidéos, émissions,...) en un seul fichier appelé tout simplement **"Group"**. Cette fonction est particulièrement appréciée dans l'utilisation de grille avec des listes d'émissions ou de vidéos qui se répètent plusieurs fois, soit dans la journée soit dans d'autres grilles.



Outils : "Prévisualiser le groupe", "Nouveau groupe", "Sauver", "Sauver sous", "Supprimer le groupe", "Annuler", "Rétablir" la dernière manipulation et "vider la fenêtre".

❶ Le principe d'utilisation est simple : au lieu de glisser vos éléments directement dans la grille, glissez-les dans la fenêtre **"Group Parameters"** en bas à droite de l'écran.

❷ Une fois votre groupe complété, vous pouvez positionner les différents éléments dans l'ordre que vous souhaitez avec les fonctions accessibles avec le bouton droit de la souris "Déplacer par dessus", "Déplacer par dessous", "Monter" et "Descendre".

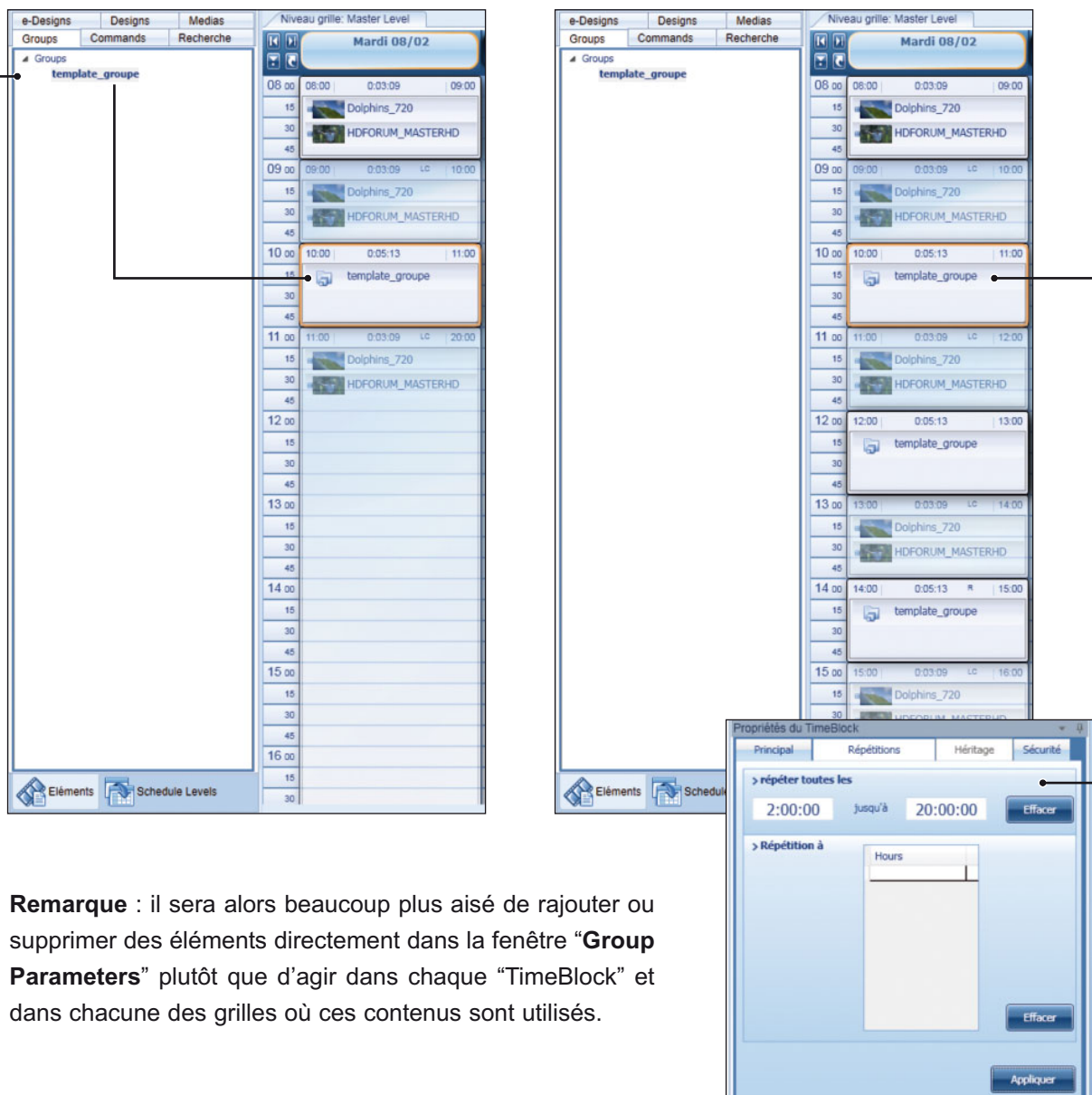


❸ Sauvegardez le fichier **"Group"** et donnez un nom.

II. 5. D. Les groups

④ Allez dans l'onglet **"Groups"** de la fenêtre **"Éléments"** pour retrouver le fichier que vous venez de sauvegarder. Glissez-le ensuite dans la grille.

⑤ Dans cet exemple nous avons défini un nouveau "TimeBlock" à 10h contenant le fichier "template-groupe" puis nous avons demandé une répétition toutes les deux heures dans la fenêtre "Propriétés des TimeBlock".

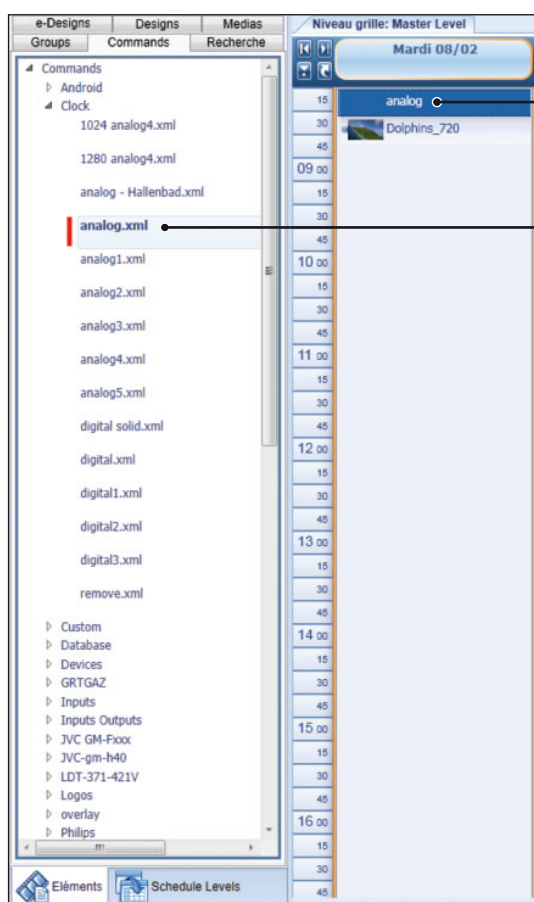


The image displays two screenshots of the TVTools software interface. The left screenshot shows the 'Groups' tab in the 'Éléments' window, where a group named 'template_groupe' is listed. The right screenshot shows the same window with the 'template_groupe' group added to the 10:00 time slot of the 'Mardi 08/02' schedule. Below the schedule, the 'Propriétés du TimeBlock' dialog is open, showing the 'Répétitions' tab. It is configured to repeat every 2:00:00 from 2:00:00 to 20:00:00.

Remarque : il sera alors beaucoup plus aisé de rajouter ou supprimer des éléments directement dans la fenêtre **"Group Parameters"** plutôt que d'agir dans chaque "TimeBlock" et dans chacune des grilles où ces contenus sont utilisés.

II. 5. E. Propriétés des Commandes

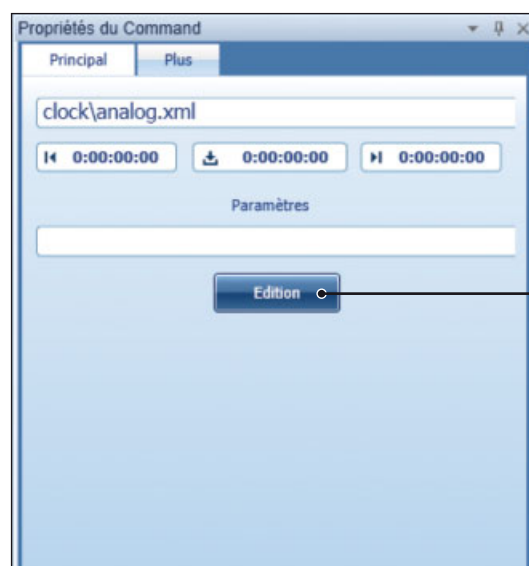
Vous pouvez accéder à différents plugins des commandes externes par l'intermédiaire de l'onglet **"Commandes"** de la fenêtre **"Éléments"**. Les fonctionnalités liées à ces commandes sont très diverses : elles peuvent aussi bien piloter les ports séries, incruster des éléments graphiques du types horloge, images, texte, animations,... ou encore opérer des changements du moteur vidéo. Nous allons vous montrer la procédure pour implémenter une commande à un élément de votre grille. Pour davantage de détails reportez-vous au **chapitre V "Multizone et autres commandes"**.



❶ Sélectionnez dans la liste des **"Commandes"** la commande de votre choix. Dans l'exemple ci-contre nous avons choisi la commande **"clock / analog.xml"** pour incruster une montre analogique sur une vidéo.

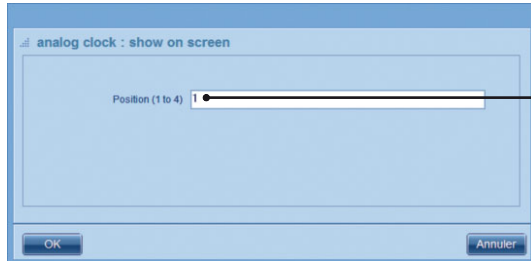
❷ Glissez votre commande dans la Grille ou dans un **"TimeBlock"**. Attention : il est impératif de placer la commande **au-dessus** de l'élément sur lequel il va être affecté (ici : au-dessus de la vidéo **"Dolphins_720"**).

❸ Vous pouvez éditer le fichier de commande depuis la fenêtre **"Propriétés du Command"**.





II. 5. E. Propriétés des Commandes



④ Chaque type de commande dispose de sa fenêtre de configuration. Dans la commande “analog_clock” vous pouvez déterminer une position préconfigurée (de 1 à 4) afin de déterminer l'emplacement de votre horloge sur la vidéo.

Vous pouvez prévisualiser le résultat en cliquant sur l'icône ci-contre du ruban.



Aperçu de la commande sur la vidéo

Position 1 : incrustation de l'horloge sur la vidéo en haut à gauche.



Position 2 : incrustation de l'horloge sur la vidéo en haut à droite.



Position 3 : incrustation de l'horloge sur la vidéo en bas à droite.



Position 4 : incrustation de l'horloge sur la vidéo en bas à gauche.



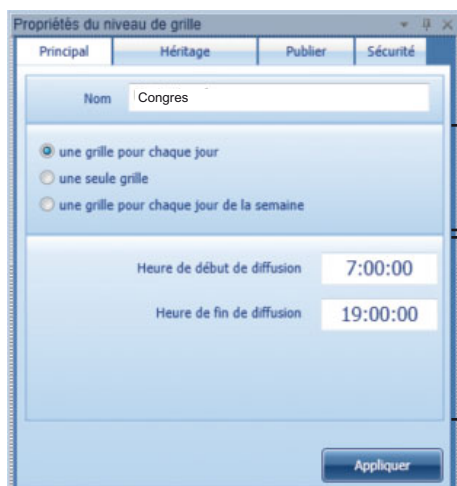
II. 5. F. Propriétés du niveau de grille

Dans la fenêtre “**Niveaux de grille**” de l’explorateur, vous disposez d’un seul niveau par défaut : le “**Master Level**”. Vous pouvez ajouter autant de sous-niveaux que vous souhaitez. Ceci peut se révéler indispensable dans le cadre de diffusions de grilles différentes sur des sites multiples.



Nous avons créé des 2 arborescences de sous-niveaux dans l’exemple ci-dessous (“**ACCUEIL**” et “**Congres**”) avec la fonction “**Ajouter SubLevel**” (bouton droit sur Master Level).

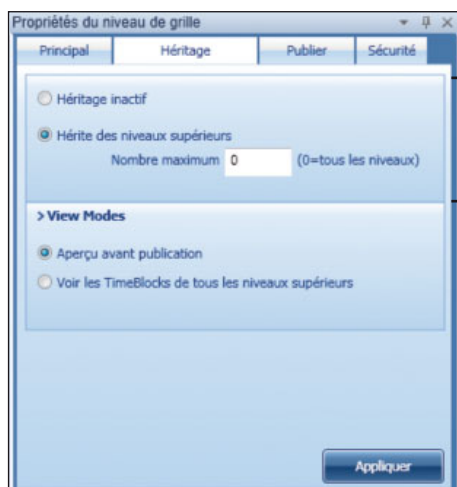
Remarque : vous ne disposez d’aucune limite en termes d’arborescence de niveaux et de sous-niveaux.



La fenêtre “**Propriétés du niveau de grille**” est affectée à la configuration de chacun de vos niveaux de grille (ici nous avons choisi le sous-niveau “**Congres**”). Cette fenêtre dispose de 4 onglets “Principal”, “Héritage”, “Publier” et “Sécurité”.

L’onglet “**Principal**” vous donne le choix entre 3 modes de grilles : “une grille pour chaque jour” (date), “une seule grille” (grille unique) ou “une grille pour chaque jour de la semaine” (lundi, mardi, etc....).

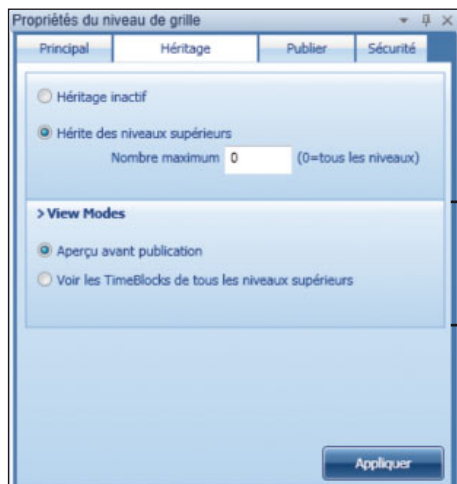
Vous paramétrez également l’heure de début et de fin de diffusion des grilles de votre niveau.



L’onglet “**Héritage**” permet à un sous-niveau d’hériter des grilles “du” ou “des” niveaux supérieurs. Ce système très pratique permet simplement de diffuser le contenu créé au “**niveau supérieur**” en cas d’absence de contenu dans un sous-niveau

N.B : Pour davantage de détails, voir l’exemple pratique de composition de grille multi-sites - Chapitre 8).

II. 5. F. Propriétés du niveau de grille

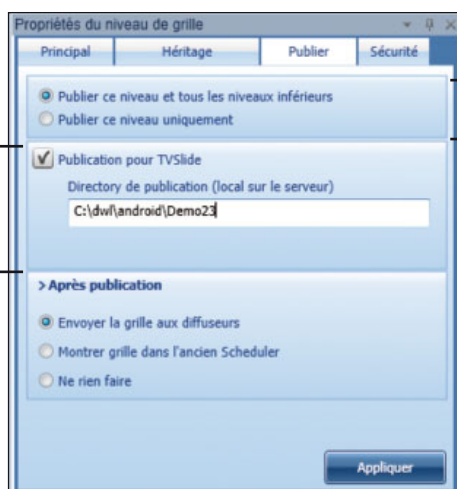


Vous pouvez visualiser en aperçu (mode transparent) le contenu des niveaux supérieurs dans votre grille. Ces contenus sont évidemment bloqués afin d'éviter toute manipulation. Il faut donc agir sur le niveau supérieur pour toute modification.

Ci-contre : un exemple de "TimeBlock" contenu dans une grille du sous-niveau inférieur (ici : niveau "congres") avec la visualisation du contenu de la grille du niveau supérieur en transparence (ici : niveau "ACCUEIL").



Remarque : La diffusion du contenu d'un sous-niveau est prioritaire sur celui d'un niveau supérieur. Dans cet exemple le contenu du "TimeBlock" va se jouer de 9h30 à 12h puis n'ayant plus d'autre contenu à partir de 12h, c'est le contenu du niveau "ACCUEIL" qui va être ensuite diffusé.

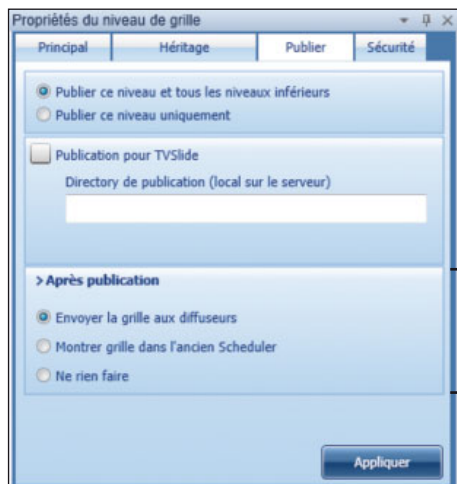


L'onglet "Publier" permet de configurer les paramètres de publication des grilles correspondant à vos niveaux et sous-niveaux. Vous disposez de trois choix de publications :

- **"Publier ce niveau et tous les niveaux inférieurs"** : pour gérer en une seule fois l'enregistrement de toutes les grilles du niveau choisi et des sous-niveaux qui lui sont liés.
- **"Publier ce niveau uniquement"** : enregistre les grilles niveau par niveau.
- **"Publication pour TVSlide"** : Mode de publication spécifique pour **TVTools Player Android**. Les designs sont compressés en une suite de bitmaps qui seront stockées dans un répertoire local du serveur cloud, il en va de même pour les vidéos et les schedules.

Dans cet exemple, le chemin "c:\dwl\android\Demo23" correspond à "http://cloud23.tvtools.info/demo".

II. 5. F. Propriétés du niveau de grille



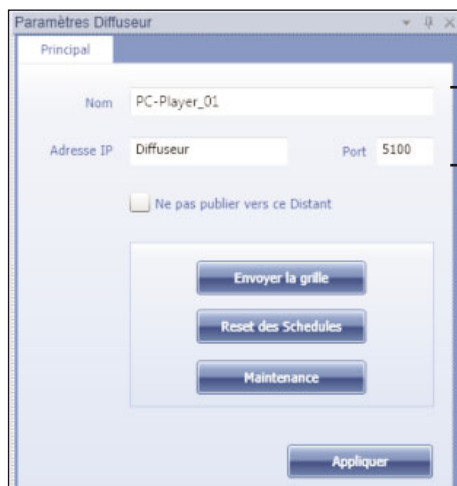
Après avoir défini ce premier paramètre, vous devez également choisir la propriété associée après la publication. Vous pouvez :

- **“Envoyer la grille aux diffuseurs”** : une fois les fichiers de grilles enregistrées, TV tools procède alors au transfert des fichiers sur le ou les diffuseurs associés à vos niveaux.
- **“Montrer la grille dans l'ancien Scheduler”** : après sauvegarde des fichiers de grille, TV tools lance l'ancien Scheduler (pour les utilisateurs de la version 8).
- **“Ne rien faire”** : se contente de sauver les grilles selon l'option de publication choisi.

Une fois vos paramètres de “publication” et “après publication” configurés, vous pouvez activer la publication en cliquant sur les boutons du ruban **“Publier tout”** (grilles visibles à l'écran) ou **“Publier sélection”** (la grille sélectionnée).



II. 5. G. Paramètres Diffuseur



La fenêtre **“Paramètres Diffuseur”** vous permet de renseigner les informations qui servent à communiquer avec le diffuseur. Vous pouvez aussi effectuer l'envoi de grille et la maintenance du diffuseur.

- **“Envoyer la grille”** : envoi la grille sélectionnée sur le diffuseur.
- **“Maintenance”** : ouvre la fenêtre **“Gérer maintenance”** pour intervenir sur le diffuseur.



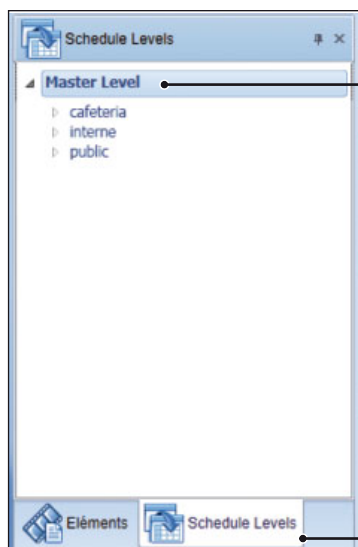
II. 6. Composition d'une grille

En fonction de vos besoins de diffusion, vous pouvez composer 3 types de grille dans le TVT scheduler :

- **“une grille pour chaque jour”** : ce mode permet de faire correspondre une grille à une date. Vous avez donc la possibilité de faire chaque jour une composition de grille différente et aussi de planifier vos diffusions grâce au **“calendrier”**. En sauvegardant vos grilles, vous obtenez automatiquement des fichiers xml sous forme de dates. **Exemple** : pour le **“vendredi 10 Septembre”** nous avons le fichier **“10-10-2010.xml”**.

Remarque : Dans ce mode, l'interface intègre une grille “dynamique” qui prend en compte la date actuelle et affiche au démarrage le jour actuel et la semaine en cours - avec autant de colonnes de jour que le permet l'affichage graphique de votre moniteur. Car plus la résolution d'affichage de votre moniteur est élevée, plus vous pouvez afficher simultanément un grand nombre de colonnes de grilles à l'écran. Par exemple en 1920x1080 px vous pouvez visualiser la composition des grilles sur 6 jours simultanément.

- **“une seule grille”** : constitue une grille unique jouée quelque soit le jour. Cette grille est souvent utilisée comme “grille par défaut”. Cette grille porte le nom : **“schedule.xml”**
- **“une grille pour chaque jour de la semaine”** : permet d'organiser vos grilles de façon hebdomadaire avec des grilles spécifiques pour chaque jour de la semaine. Exemple : pour les jours lundi et mardi, les fichiers de grilles portent le nom : **“lundi.xml”**, **“mardi.xml”**,...



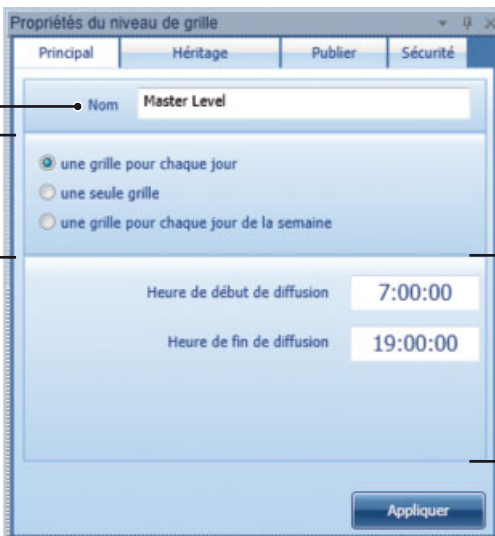
❶ Pour sélectionner le type de grille qui correspond à votre besoin, sélectionnez **“Niveau de grille”** dans la fenêtre de **“l'explorateur”** et cliquez sur **“Master Level”**.

II. 6. Composition d'une grille

② Après avoir choisi un niveau de grille, la seconde étape consiste à spécifier le type de grille dans les “**Propriétés du niveau de grille**” à droite de l'interface. Validez tout changement en cliquant sur le bouton “**Appliquer**”.

Les 3 choix de **type de grille**

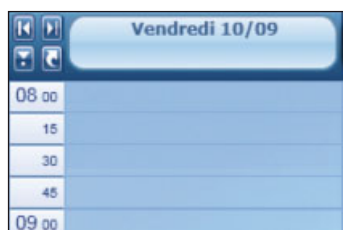
Nom du niveau de grille : ici “Master Level”



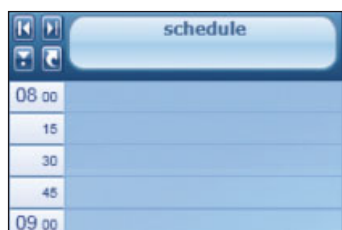
Heure de début de diffusion : détermine l'heure que l'on définit comme le début de la journée. Par exemple dans le cas d'une diffusion nocturne si vous programmez comme ici “07:00”, chaque grille va débuter à “07:00” du matin et se finir à “06:59”.

Heure de fin de diffusion : marque la plage horaire qui correspond à la durée que vous souhaitez étendre à votre diffusion.

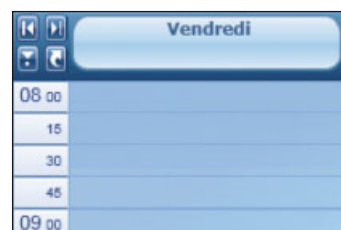
NB : Ci-dessous un aperçu des 3 types de grilles avec les dénominations des différents fichiers affiliés. Ce système est basé sur une hiérarchie donnant un ordre de priorité tout d'abord à la diffusion des dates, puis des jours et enfin de la grille par défaut.



une grille pour chaque jour :
affichage “Vendredi 10/09”
et appellation du fichier
“10-10-2010.xml”.



une seule grille :
affichage “schedule”
et appellation du fichier
“schedule.xml”.



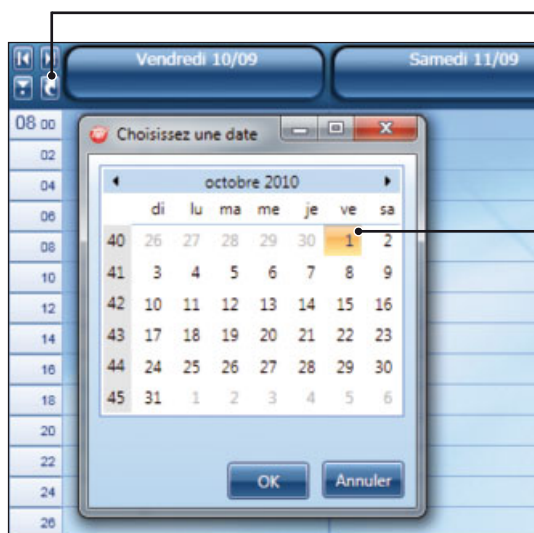
une grille pour chaque jour de la semaine : affichage
“Vendredi” et appellation du
fichier “vendredi.xml”.

II. 6. Composition d'une grille

Grâce à cette logique de priorité, vous pouvez combiner savamment ces 3 modes entre eux afin de planifier longtemps à l'avance vos diffusions et optimiser ainsi votre temps de travail.

Exemple de combinaison avec les 3 modes : Prenons le cas où une entreprise désire diffuser une grille par défaut sur son canal interne. Celle-ci souhaite diffuser chaque vendredi une grille spécifique avec le bilan de la semaine passée. Cette entreprise souhaite également couvrir un événement à une date précise. Exemple : une journée portes ouvertes le vendredi 1^{er} Octobre.

- ❶ Nous allons donc créer **“une seule grille”** qui sera notre grille par défaut - nommée **“schedule.xml”** et y implémenter le contenu.
- ❷ Puis **“une grille pour chaque jour de la semaine”** avec uniquement le contenu du bilan hebdomadaire dans la colonne du vendredi. Celle-ci sera appelé **“vendredi.xml”**. Tous les vendredis cette grille sera donc jouée à la place de la grille par défaut.
- ❸ Il ne reste plus qu'à choisir la date correspondant à la journée “porte ouverte”. Construisons en mode **“une grille pour chaque jour”** la grille du vendredi 1^{er} Octobre. Cette grille aura pour dénomination : **“01-10-2010.xml”** et sera donc prioritaire à la grille par défaut et à la grille du jour.



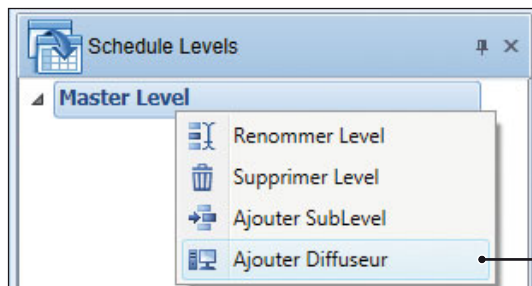
Vous pouvez créer des grilles à une date voulue grâce au calendrier en cliquant sur le bouton **“flèche du haut”**.

Nous choisissons le vendredi 1^{er} Octobre puis validons par **“OK”**. Ensuite nous alimentons le contenu de cette nouvelle grille dans la colonne **“Vendredi 01/10”**.

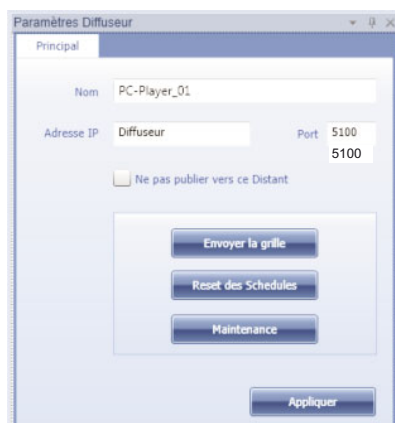
La grille du vendredi 1^{er} Octobre étant prioritaire au vendredi par défaut elle sera donc bien jouée pendant l'événement des journées portes ouvertes. Par contre le vendredi prochain ce sera bien la grille **“vendredi.xml”** qui va se jouer en l'absence d'autres dates.

II. 7. Exemples de grilles

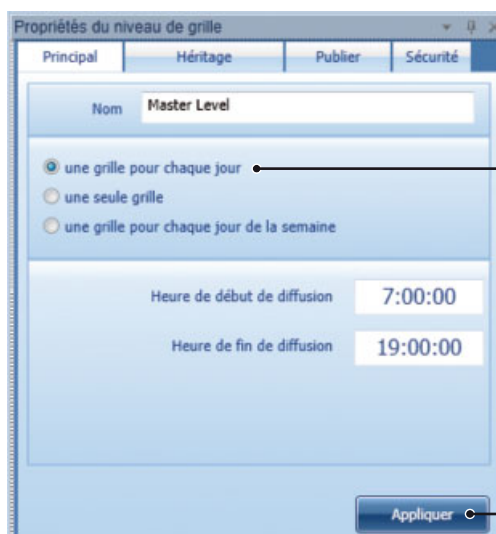
Cas n°1 grille simple avec un contenu (émissions, vidéos) en cycle sur toute la journée.



❶ Dans "l'explorateur", "**Niveau de grille**", si ce n'est déjà fait, ajoutez un diffuseur (bouton droit sur "**Master Level**" puis allez sur la fonction "**Ajouter Diffuseur**".



❷ Donnez un nom au diffuseur. Sélectionnez-le dans la fenêtre "**Niveau de grille**" et entrez l'adresse IP de la machine ou le nom de l'ordinateur dans la fenêtre des "**Paramètres Diffuseur**" puis renseignez le port (ici : "**5100**"). Validez ensuite par "**Appliquez**".



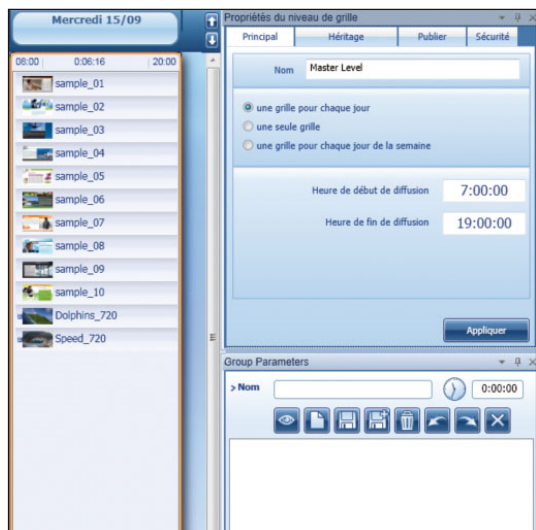
❸ Puis sélectionnez à nouveau votre niveau de grille dans "l'explorateur" (ici : "**Master Level**").

❹ Dans la fenêtre "**Propriétés du niveau de grille**" définissez votre mode de grille. Prenons par exemple le mode "**une grille pour chaque jour**", puis validez par "**Appliquez**".

II. 7. Exemples de grilles



- 5 Choisissez une date en activant le bouton du jour voulu en haut de la fenêtre grille.



- 6 Dans la fenêtre "Éléments" de "l'explorateur" choisissez le premier élément à insérer dans votre grille depuis les onglets "Médias" et/ou "émissions" et glissez-le vers la grille.

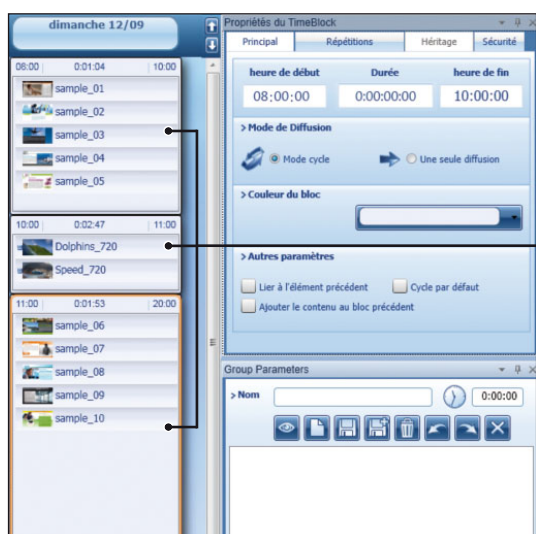
- 7 Un "TimeBlock" contenant votre élément va remplir automatiquement la journée.

- 8 Il ne vous reste qu'à compléter le contenu du "TimeBlock" avec les autres éléments que vous souhaitez diffuser.

- 9 Cliquez sur le bouton "Publier sélection" en haut du ruban pour envoyer cette grille au diffuseur "PC-Player_01".



Cas n°2 grille avec un contenu cyclique interrompu par d'autres contenus à heures précises. Nous allons partir de l'exemple précédent en insérant un "TimeBlock" de 10h à 11h puis un second à partir de 11h jusqu'à la fin de journée. Nous allons donc avoir dans cet exemple une journée ponctuée par 3 cycles différents : de 8h à 10h, de 10h à 11h puis à partir de 11h jusqu'à la fin de journée.



- 1 Réinitialisez le "TimeBlock" à sa "durée par défaut" en cliquant sur le bouton du ruban suivant :

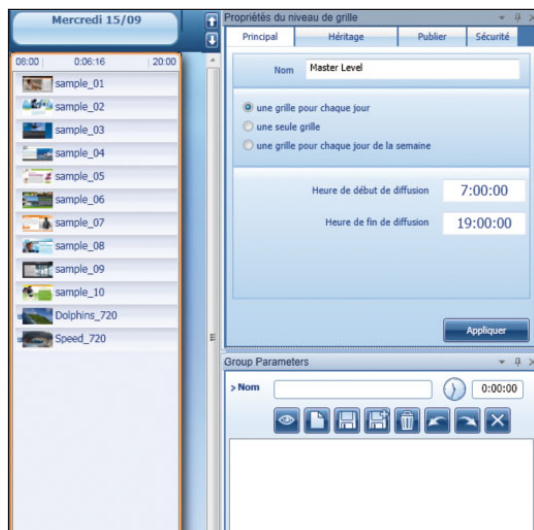


- 2 Etirez ensuite ce "TimeBlock" jusqu'à 10 heures puis rajouter un second TimeBlock à la suite. Vous pouvez indiquer manuellement les heures de passages directement dans les cases "heure début" et "heure fin" de l'onglet "Principal" plutôt que d'étirer le "TimeBlock" à la souris. Faites durer ce "TimeBlock" de 10h à 11h.

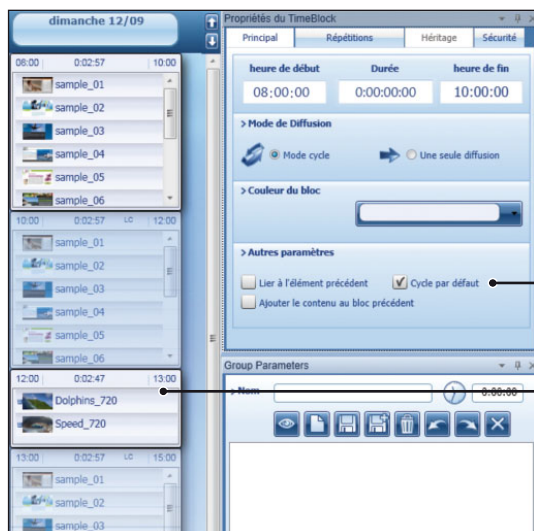
- 3 Insérer un dernier "TimeBlock" à la suite puis cliquez sur le bouton "Définir le TimeBlock à toute la journée" du ruban.

II. 7. Exemples de grilles

Cas n°3 nous allons faire une autre variante avec une grille avec un contenu cyclique interrompu par un “TimeBlock” à une heure donnée. Mais cette fois avec un **retour sur le cycle précédent** après lecture de ce second TimeBlock. Toujours en partant du premier cas nous allons :



❶ Réinitialisez le “TimeBlock” à sa durée par défaut” en cliquant sur le bouton du ruban suivant :



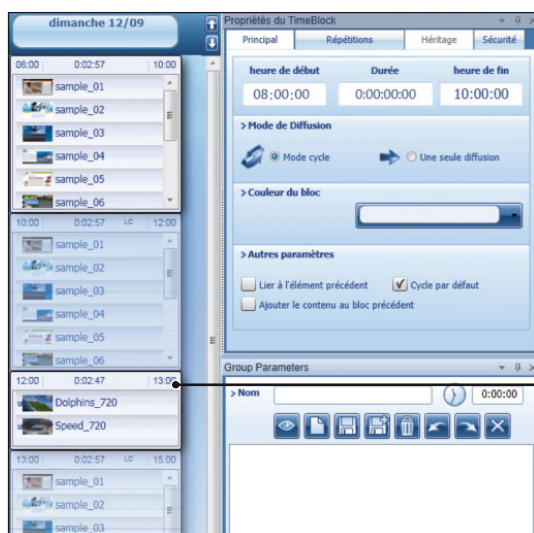
❷ Cochez ensuite la case “cycle par défaut” dans l’onglet “Principal”. Le “TimeBlock” va se dupliquer en transparence.

❸ Insérez un autre “TimeBlock” de 12h à 13h.

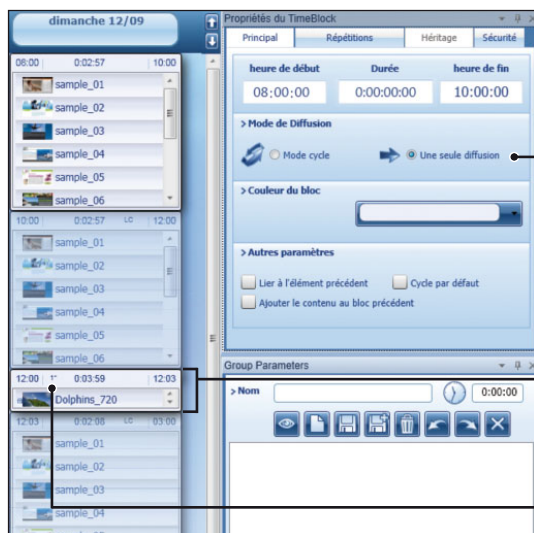
Remarque : Dans cet exemple un premier cycle va se jouer de 8h à 12h. Il va être interrompu par un autre cycle qui va durer une heure, de 12h à 13h. A la fin de celui, nous retournons sur le cycle précédent qui est défini comme le cycle par défaut.

II. 7. Exemples de grilles

Cas n°4 grille en cycle par défaut sur toute la journée interrompue par un “TimeBlock” à heure précise et en un passage. Si nous partons de l’exemple précédent il suffit de :



① Sélectionnez le “TimeBlock” de 12h à 13h et cochez le mode “**Une seule diffusion**” au lieu de “Mode Cycle” dans l’onglet “Principal”.



Dans ce cas le contenu du cycle va boucler toute la journée et sera coupé à 12h par le contenu du “TimeBlock” qui va se diffuser **une seule fois** avant de reprendre le cycle par défaut.

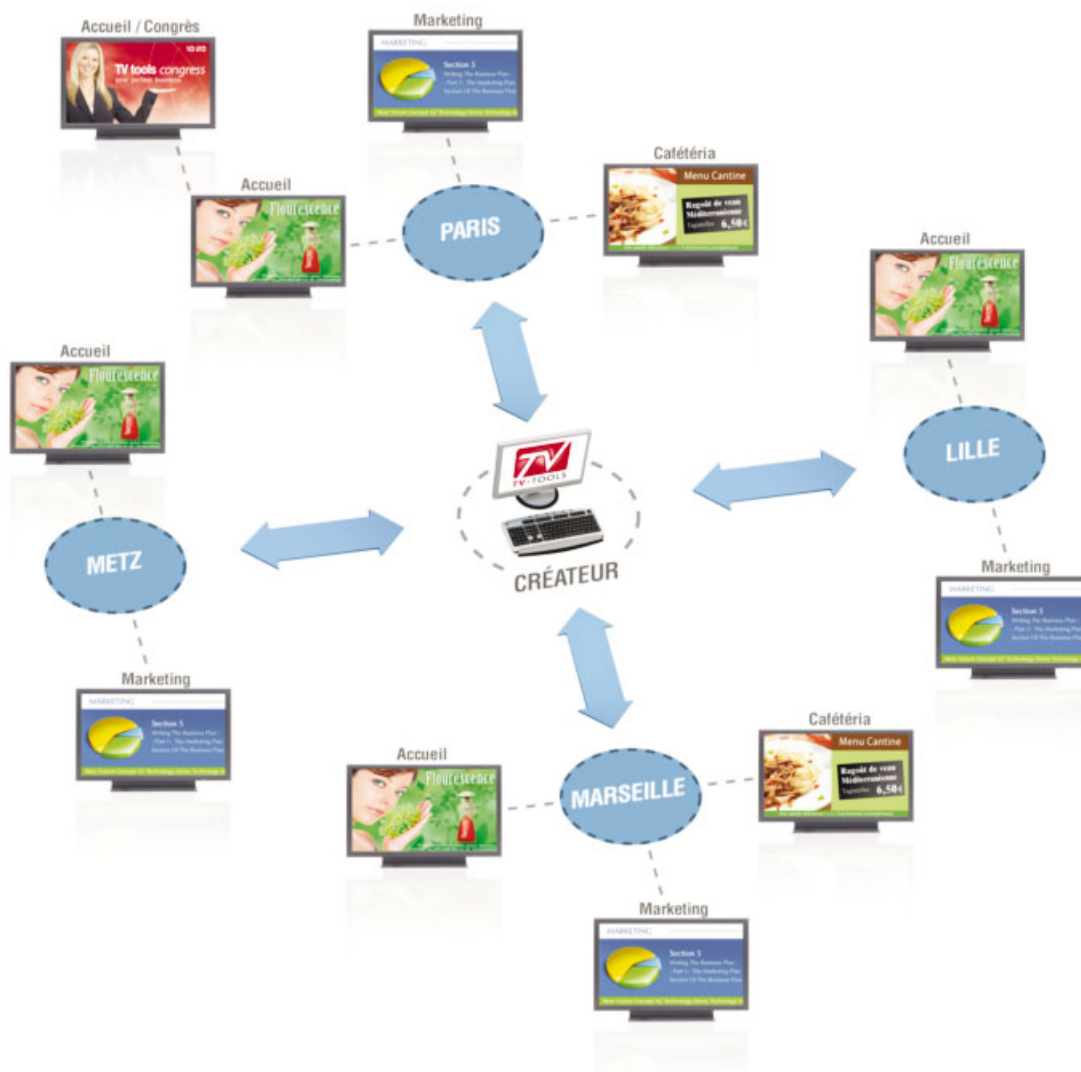
Dans l’exemple ci-contre le contenu du Timeblock en un passage a une durée de 3 minutes. Le “TimeBlock” ajuste sa taille dans la grille en fonction de sa densité de contenu. Par contre si la durée de celui-ci est relativement courte par rapport à l’échelle de TimeSlot (échelle de temps de la grille), le “TimeBlock” va s’adapter a un intervalle de “Timeslot” afin de faciliter sa visibilité dans la grille.

La mention “**1x**” vous indique que le Timeblock est en mode “**Une seule diffusion**”.



II. 8. Exemple de composition de grilles multi-sites

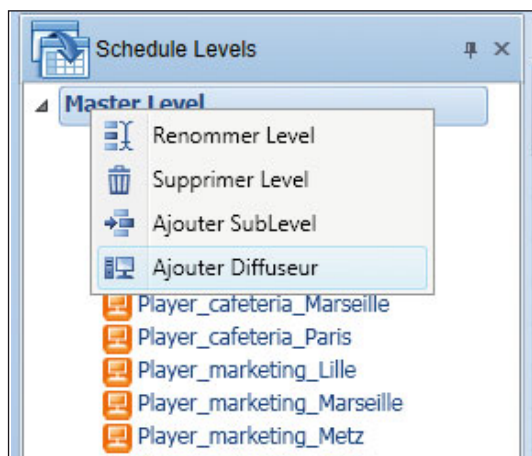
Nous allons créer un exemple type avec une entreprise qui aurait besoin de diffuser 3 contenus différents : **“Accueil”** destiné à la présentation et la promotion de produits pour le grand public, mais aussi à la présentation d’événements ponctuels (congrès, colloques, stages de formation), **“Marketing”** avec des contenus à usage interne à l’entreprise (production, chiffres, informations internes (CE, sécurité, revue de presse, etc...)) et **“Cafeteria”** avec l’affichage du menu du jour dans les lieux de restauration internes à l’entreprise. Nous avons reproduit schématiquement le schéma de diffusion comme suit :



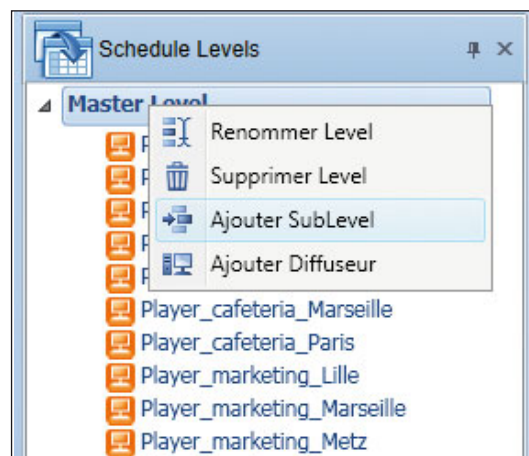
Prenons le cas où cette entreprise englobe 4 sites situés à Paris, Marseille, Metz et Lille. Tous les sites diffusent les contenus **“Accueil”** et **“Marketing”**, par contre Lille et Metz ne disposant pas de cafétérias, ils ne diffusent pas le contenu **“Cafeteria”**. De plus au siège de cette entreprise à Paris, il y a un écran prévu pour l’affichage des événements ponctuels. En cas d’absence d’événements, cet écran diffuse le contenu **“Accueil”**. Cet écran va être considéré comme un sous-niveau de **“Accueil”**, nous allons l’appeler **“Accueil/Congrès”**.

II. 8. Exemple de composition de grilles multi-sites

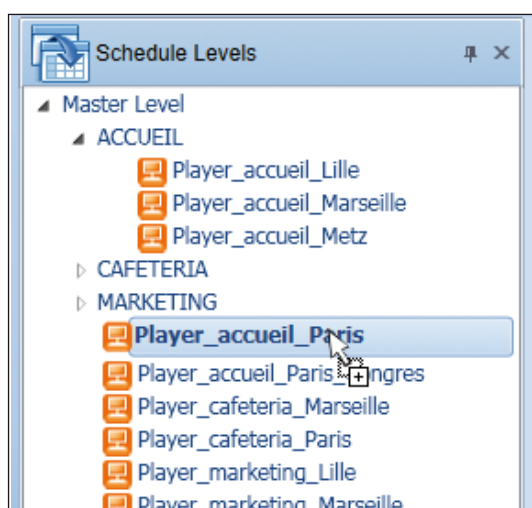
Dans le cadre de transfert des données en **TCP**, la première étape consiste à mettre en place la structure telle qu'elle apparaît sur le schéma précédent. Nous allons donc créer autant de diffuseurs qu'il y aura de lieux de diffusion. Si vous êtes en mode **Everywhere - Cloud** passez directement à l'étape 6.



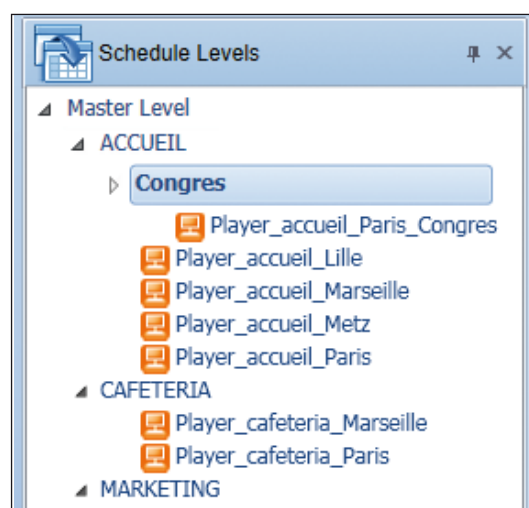
❶ Dans la fenêtre “Niveaux de Grille”, cliquez avec le bouton droit de la souris sur “**Master level**” puis sélectionnez la fonction “**Ajouter diffuseur**”. Nommez chaque nouveau diffuseur et reproduisez l’opération autant de fois que nécessaire. Dans cet exemple nous disposons de **11 points de diffusion**.



❷ Comme nous raisonnons en terme de contenus différents, nous allons créer les sous-niveaux suivants : “**ACCUEIL**”, “**MARKETING**” et “**CAFETERIA**”. Pour ceci cliquez avec le bouton droit de la souris sur “**Master level**” puis sélectionnez la fonction “**Ajouter SubLevel**”. Nommez un à un les 3 sous-niveaux.



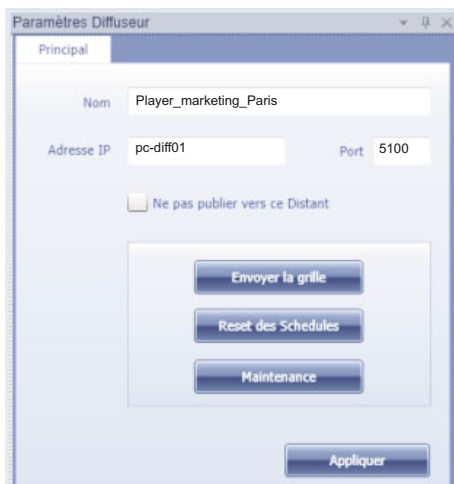
❸ Glissez chaque diffuseur dans le sous-niveau qui lui est désigné.



❹ Cliquez ensuite sur le sous-niveau “**ACCUEIL**” avec le bouton droit pour ajouter un sous-niveau à “**ACCUEIL**” que nous allons nommer “**Congres**”. Glissez dans ce nouveau sous-niveau le diffuseur qui lui est dédié. (ici : “**Player_accueil_Paris_Congres**”).

II. 8. Exemple de composition de grilles multi-sites

La seconde étape consiste à paramétrer les diffuseurs et les sous-niveaux de grille que nous venons de créer.



⑤ Vous pouvez d'ores et déjà sélectionner un diffuseur et renseigner ses paramètres dans la fenêtre "**Paramètres Diffuseur**". Reproduisez l'opération pour chaque diffuseur.



⑥ Nous allons ensuite configurer la gestion des grilles pour chaque sous-niveau dans la fenêtre "**Propriétés du niveau de grille**". Nous avons rentré les paramètres suivants :

- Le sous-niveau "**ACCUEIL**" correspond à une gestion de la grille en mode "**une grille pour chaque jour**" afin notamment de pouvoir planifier les événements qui vont pouvoir se diffuser à des dates différentes sur "**ACCUEIL/Congres**".

- En ce qui concerne les sous-niveaux "**MARKETING**" et "**CAFETERIA**", nous avons validé une gestion de la grille en mode "**une grille pour chaque jour de la semaine**". Ceci afin de planifier notamment le menu des cafétérias pour chaque semaine (lundi, mardi, mercredi,...).

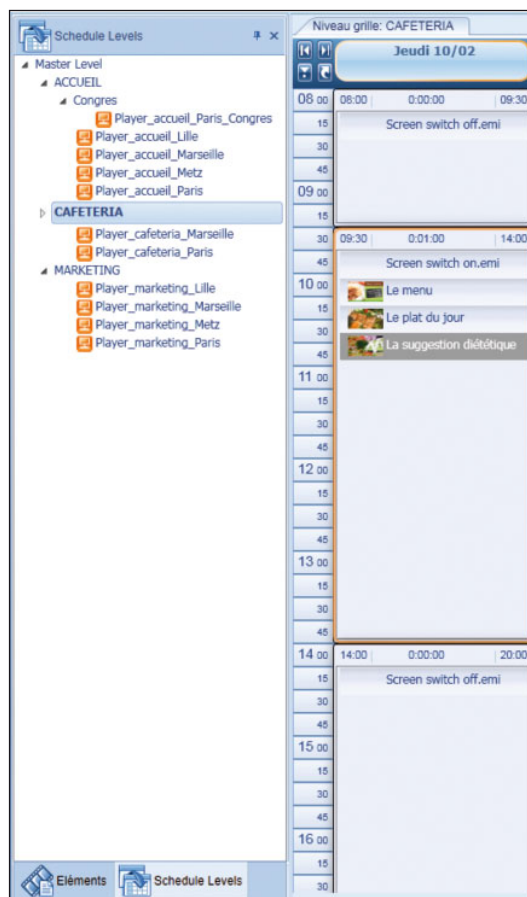
NB : Vous pouvez également à ce stade choisir les heures de début et de fin de diffusion pour chaque Niveau de grille.

II. 8. Exemple de composition de grilles multi-sites

La troisième étape consiste à mettre en place les différents contenus de vos 3 niveaux de grille. Ci-dessous nous vous proposons des exemples de grilles :



⑦ Le niveau de grille **“MARKETING”** diffuse une série de 3 émissions (“marketing1”, “marketing2” et “marketing3”) à partir de 9h30 jusqu’à 18h45. Les commandes d’allumage et d’extinction des écrans étant paramétrées dans ce sens (“Screen switch on” à 9h30 et “Screen switch off” à partir de 18h45).



⑧ Le niveau de grille **“CAFETERIA”** diffuse une série de 3 émissions (“Le menu”, “Le plat du jour” et “La suggestion diététique”) à partir de 9h30 jusqu’à 14h00. En effet il n’est plus utile de diffuser le menu au-delà des heures de repas. Pour ceci nous avons placé les commandes Screen switch on à 9h30 et Screen switch off à 14h.

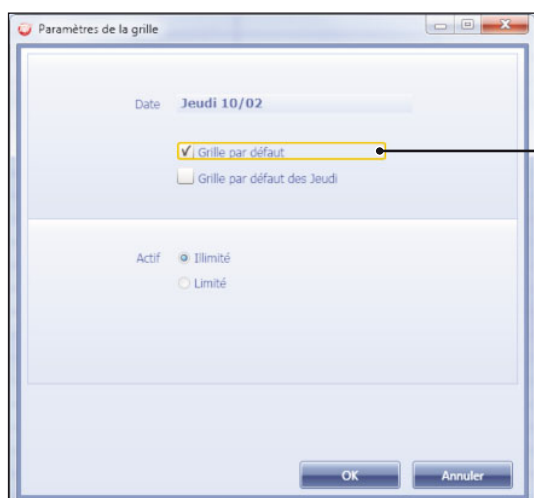
Les 3 émissions de ce “TimeBlock” sont définies ici comme faisant partie du **“cycle par défaut”** et vont donc se diffuser en boucle toute la journée. Nous avons également placé un autre “TimeBlock” (durée : 1h) contenant l’émission “On air”. Celui-ci va s’insérer toutes les 2 heures sur le cycle par défaut (Fenêtre **“Propriétés du TimeBlock”** / onglet **“Répétitions”**).



II. 8. Exemple de composition de grilles multi-sites

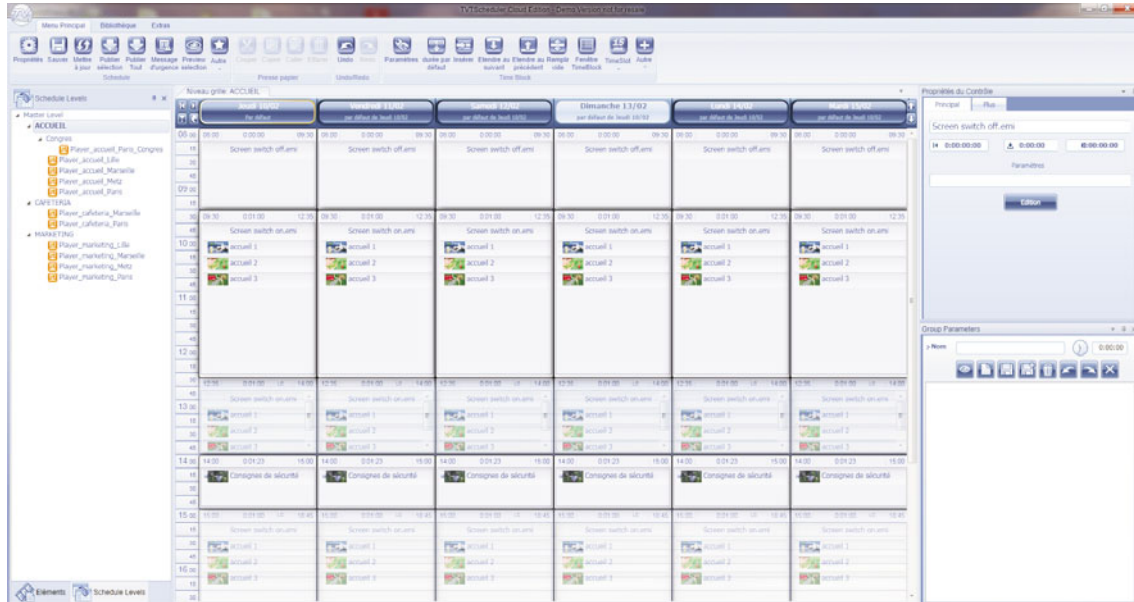


⑨ Le niveau de grille “**ACCUEIL**” quant à lui diffuse une série de 3 émissions en cycle par défaut (“accueil1”, “accueil2” et “accueil3”) à partir de 9h30 jusqu’à 18h45. Un autre “TimeBlock” va se jouer en boucle de 14h à 15h avec une vidéo sur les “Consignes de sécurité”.



⑩ Nous allons cliquer sur le bouton du jour sélectionné pour paramétrer la grille comme “**Grille par défaut**”. Puis validez par “OK”.

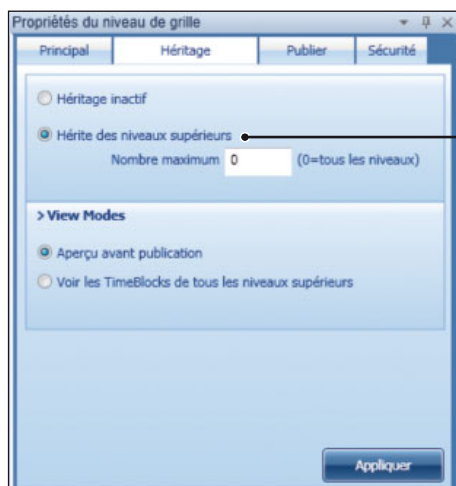
II. 8. Exemple de composition de grilles multi-sites



Remarque : La grille du **"Jeudi 10/02"** va donc se dupliquer en **"illimité"**. Cette grille va se diffuser tous les jours (options **"illimité"** cochée dans les **"Paramètres de la Grille"** en l'absence de toute autre grille de date spécifique.



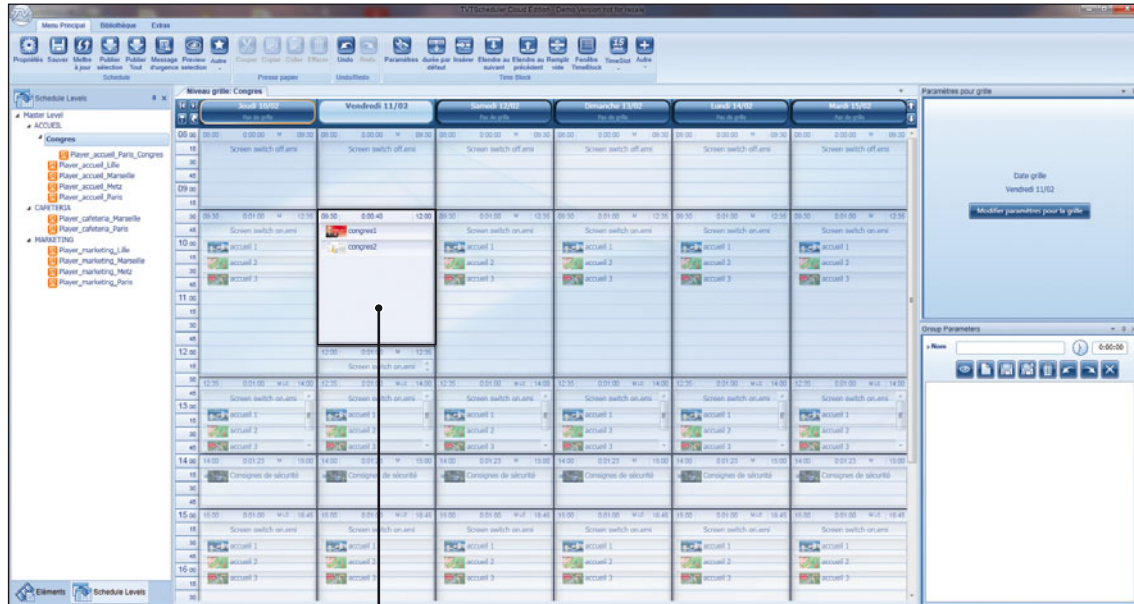
❶ Nous allons constituer le dernier contenu pour le niveau de grille **"Congres"** destiné à l'affichage des événements ponctuels. Nous désirons qu'en cas d'absence d'événements, cet écran diffuse le contenu **"ACCUEIL"**.



❷ Pour ce faire, sélectionnez le niveau de grille **"Congres"** et allez dans l'onglet **"Héritage"** de la fenêtre **"Propriétés du niveau de grille"**.

❸ Cochez la case **"Hérite des niveaux supérieurs"** pour récupérer le contenu des grilles du niveau **"ACCUEIL"** puis validez par **"Appliquer"**.

II. 8. Exemple de composition de grilles multi-sites



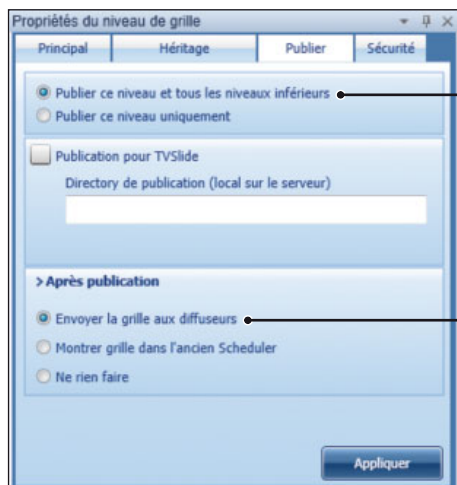
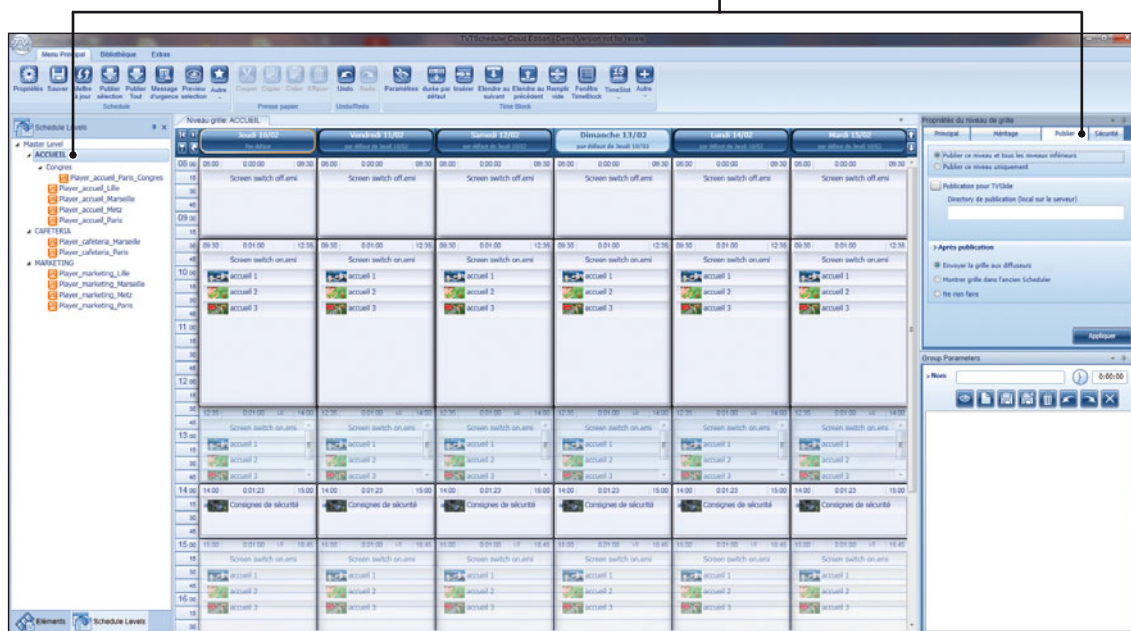
14 Au niveau **"Congres"** nous allons placer un "TimeBlock" devant illustrer un événement à la date le **Vendredi 11/02**. Dans notre exemple, imaginons qu'il s'agisse d'un Congrès avec la diffusion du programme, des différents thèmes et intervenants et le plan d'accès aux salles.

Le congrès se clôturant à 12h, nous avons disposé uniquement un "TimeBlock" de 9h30 à 12h00. Après 12h cet écran va diffuser par défaut le contenu du niveau **"ACCUEIL"** (ici visualisé en transparence). Les autres colonnes de grilles étant vides, le contenu **"ACCUEIL"** sera également joué tous les jours de la semaine.

Remarque : Le système d'héritage fonctionne par hiérarchie. Le contenu du sous-niveau le plus bas est toujours **prioritaire** sur les niveaux supérieurs. Nous observons une logique allant du contenu **"particulier"** vers le(s) contenu(s) **"générique(s)"**.

II. 9. Publication et envoi aux diffuseurs

❶ Une fois toutes nos grilles composées, il ne nous reste plus qu'à envoyer nos différentes grilles sur les diffuseurs. Pour ceci sélectionnez un niveau de grille (ici : le niveau **"ACCUEIL"**), puis allez dans l'onglet **"Publier"** de la fenêtre **"Propriétés du niveau de grille"**.



❷ Configurez votre mode de publication. Dans cet exemple nous avons choisi le mode **"Publier ce niveau et tous les niveaux inférieurs"**. Nous allons donc publier le contenu **"ACCUEIL"** sur tous les diffuseurs liés à ce niveau ainsi que le contenu **"Congres"** qui correspondent au niveau inférieur de **"ACCUEIL"**. Cochez également la fonction **"Envoyer la grille aux diffuseurs"**. Validez par **"Appliquer"**.

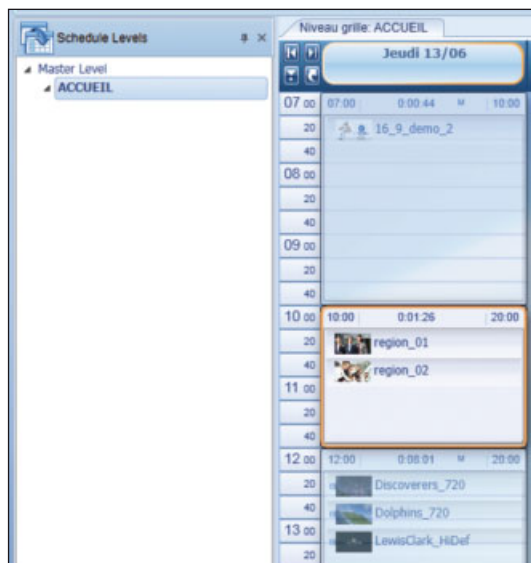
❸ Chaque diffuseur ayant été préalablement renseigné dans les étapes précédentes, (nom dans TV Tools, adresse IP ou nom d'hôte et port) dans la fenêtre **"Paramètres Diffuseur"**. Procédez de la même façon pour chacun de vos niveaux.

❹ Choisissez le niveau que vous souhaitez envoyer aux diffuseurs dans la fenêtre **"Niveaux de la grille"** et cliquez sur le bouton du ruban **"Publier Tout"** (publie toutes les grilles visibles à l'écran appartenant au même niveau ainsi que ses structures inférieures) ou **"Publier sélection"** (publie uniquement la grille sélectionnée et sa structure inférieure correspondant à la même grille (même date ou même jour ou grille). Une fenêtre va afficher l'état de transfert des éléments contenus dans les grilles vers les diffuseurs.



II. 10. Héritage de Timeblock

Rappel : Comme nous venons de le voir précédemment, le système des niveaux et des hiérarchies permet facilement aux utilisateurs de gérer chaque point de diffusion de façon autonome avec des priorités de diffusions en privilégiant les **niveaux inférieurs** (considérés comme des niveaux particuliers) par rapport aux **niveaux supérieurs** ou par rapport au **Master level** (considérés comme des niveaux génériques).



Ce principe permet donc de jouer le contenu des sous-niveaux qui se substitue aux contenus des niveaux supérieurs.

Dans l'exemple ci-contre, le niveau "**ACCUEIL**" joue un contenu uniquement de 10h à 12h. Le contenu générique du "**Master level**" est donc interrompu à partir de 10h pour jouer la vidéo "**TVTools-présentation**" en cycle jusqu'à 12h. A partir de 12h, n'ayant pas d'autre contenu à diffuser dans le niveau "**ACCUEIL**", la diffusion reprend avec le contenu générique inclus dans le "**Master level**".

Conclusion : L'utilisation des héritages dans les niveaux supposent donc de remplacer du contenu par empilement de couches : les Timeblocks des sous-niveaux se plaçant au-dessus des Timeblocks des niveaux supérieurs.

Exemple d'utilisation des héritages de Timeblocks

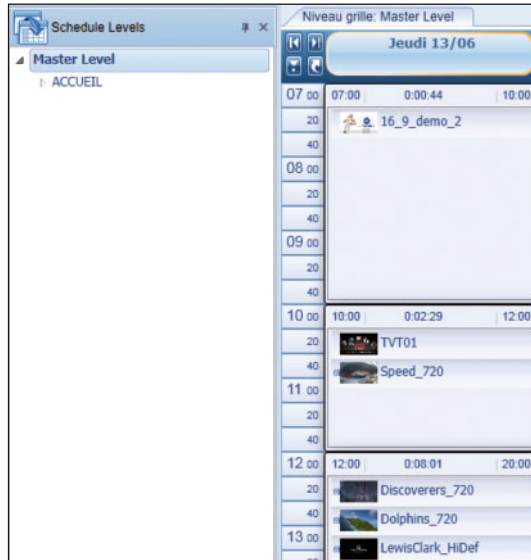
Dans certains cas, le système des héritages liés aux niveaux ne suffit pas à résoudre toutes les problématiques de diffusion.

Exemple : Prenons le cas d'une grande entreprise qui souhaite diffuser un contenu national en Master level sous forme de différents Timeblock en cycle. Cette entreprise souhaite également diffuser le contenu national sur les players liés aux niveaux des entités régionales. Ce contenu national doit être agrémenté de nouveaux contenus spécifiques à chacune des régions.

Les utilisateurs exploitant les niveaux des régions ont des restrictions leur interdisant d'agir sur le Master Level. Par contre les nouveaux contenus qu'ils doivent produire ne doivent pas couper les cycles du contenu national pour les remplacer par leurs contenus spécifiques mais **doivent plutôt se rajouter à ce contenu national**.

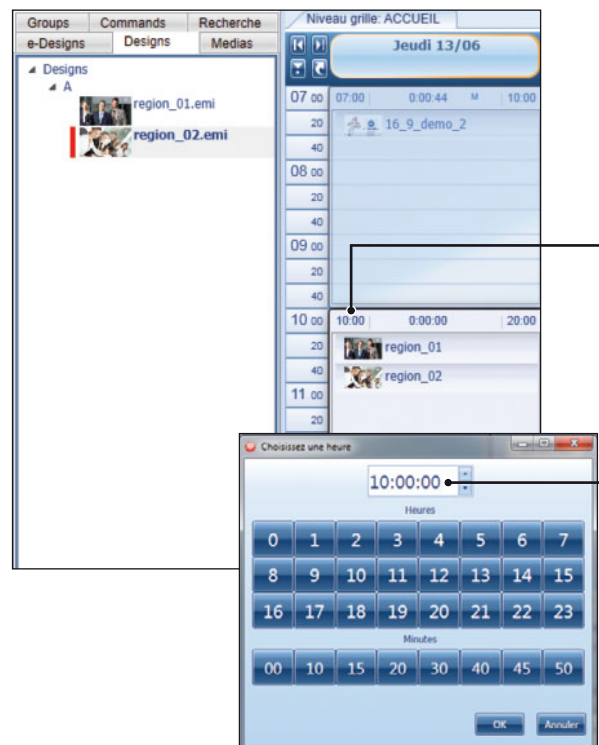
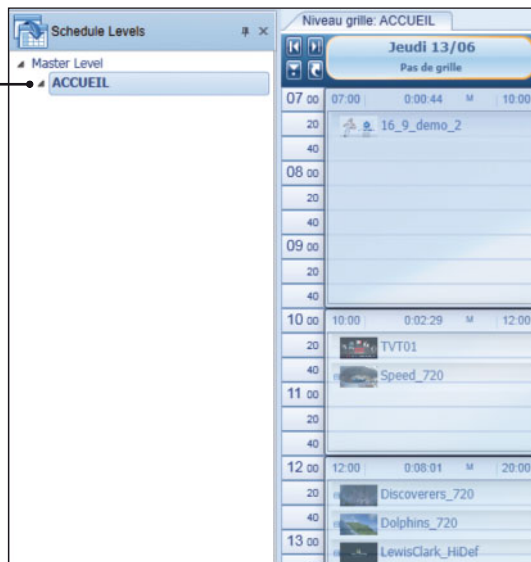


II. 10. Héritage de Timeblock

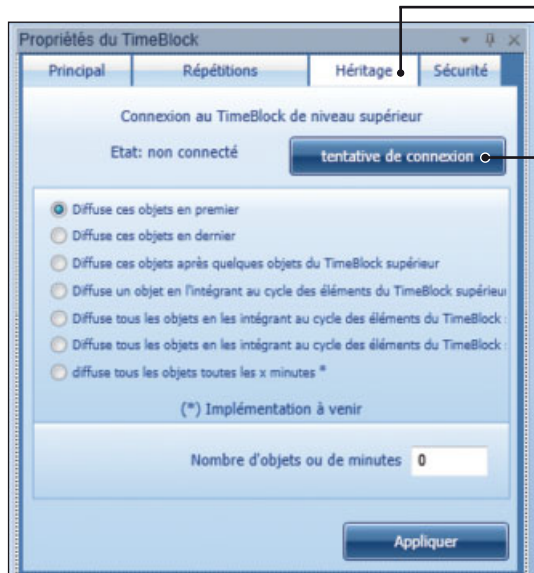


① Nous allons construire une grille en Master level qui va correspondre dans notre exemple précédent au contenu national. Nous avons choisi de placer plusieurs Timeblocks afin de ponctuer la journée.

② Nous plaçons un sous-niveau ici nommé “**ACCUEIL**” en activant l’héritage sur le niveau supérieur. Puis nous disposons un Timeblock avec un contenu composé d’émissions à partir de 10h. Nous souhaitons que ces nouvelles émissions s’ajoutent à celles contenues dans le Timeblock de 10h à 12h du Master level.



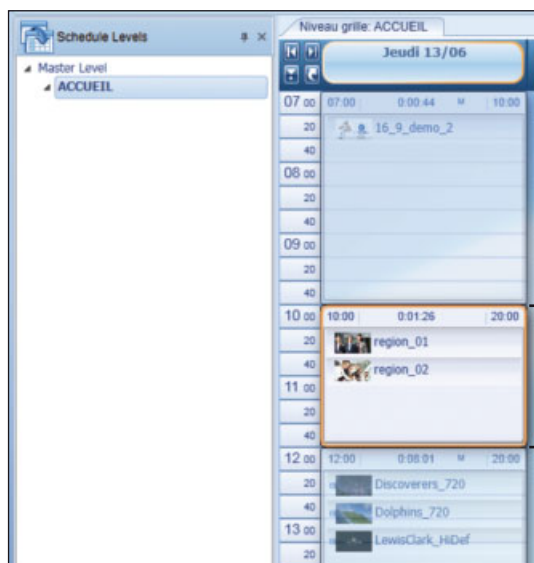
II. 10. Héritage de Timeblock



③ Cliquez ensuite dans l'onglet "**Héritage**" de la fenêtre "Propriétés du Timeblock" puis cliquez sur le bouton "**Tentative de connexion**".

Le Timeblock va s'adapter en se calant sur la durée du Timeblock du master level qui va lui servir de modèle.

Le Player va donc jouer par défaut le Timeblock de 10h à 12h avec les émissions "**region_01**" et "**region_02**" suivi de celles contenues dans le Timeblock modèle du Master level avec "**TVT 01**" et "**Speed_720**".



④ Dans notre exemple, nous avons choisi de diffuser les éléments de notre Timeblock à la suite de ceux contenus dans le Timeblock du Master level (option "**Diffuse ces objets en dernier**" de cochée).

NB : Vous disposez de plusieurs options pour la diffusion des éléments de votre Timeblock au sein de celui du niveau supérieur. Vous pouvez "diffuser ces objets en premier" ou en "dernier", mais aussi les intercaler avec ceux du niveau supérieur. Dans ce cas vous spécifiez le nombre d'éléments qui vont se jouer préalablement à ceux de votre Timeblock dans l'encart "**Nombre d'objets**".

II. 11. Les templates

Afin de faciliter la conception et la mise à jour de votre diffusion, depuis la version 10 de TV tools, vous disposez de templates (ou modèles) directement modifiables dans le TVT Scheduler. Ces templates sont réalisés en full HD (1920x1080 px), pour la plupart au format paysage. Vous avez également à disposition quelques templates en mode portrait.

Le principe : L'utilisateur a donc le choix entre plusieurs modèles graphiques appelés “e-Designs” dans lesquels certains éléments sont modifiables (images, emplacements vidéo et texte). Rajouter un article est alors une tâche aisée et consiste à en écrire uniquement le contenu. Les e-Designs 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, temporisation).

Pour accéder aux templates, allez dans l'onglet “**Bibliothèque**” du ruban, puis cliquez sur l'icône “**Nouveau**”.



Une nouvelle fenêtre s'ouvre : double-cliquez sur le dossier “Windows” ou “Android” pour accéder à la liste des e-Designs disponibles selon le système de diffusion souhaité. Les e-Designs sont représentées sous la forme de vignettes. Sélectionnez alors l'e-Design de votre choix puis validez par “OK”. Exemple : Nous allons choisir le e-Design nommé “**template_hd_01**” dans le dossier “Windows”.

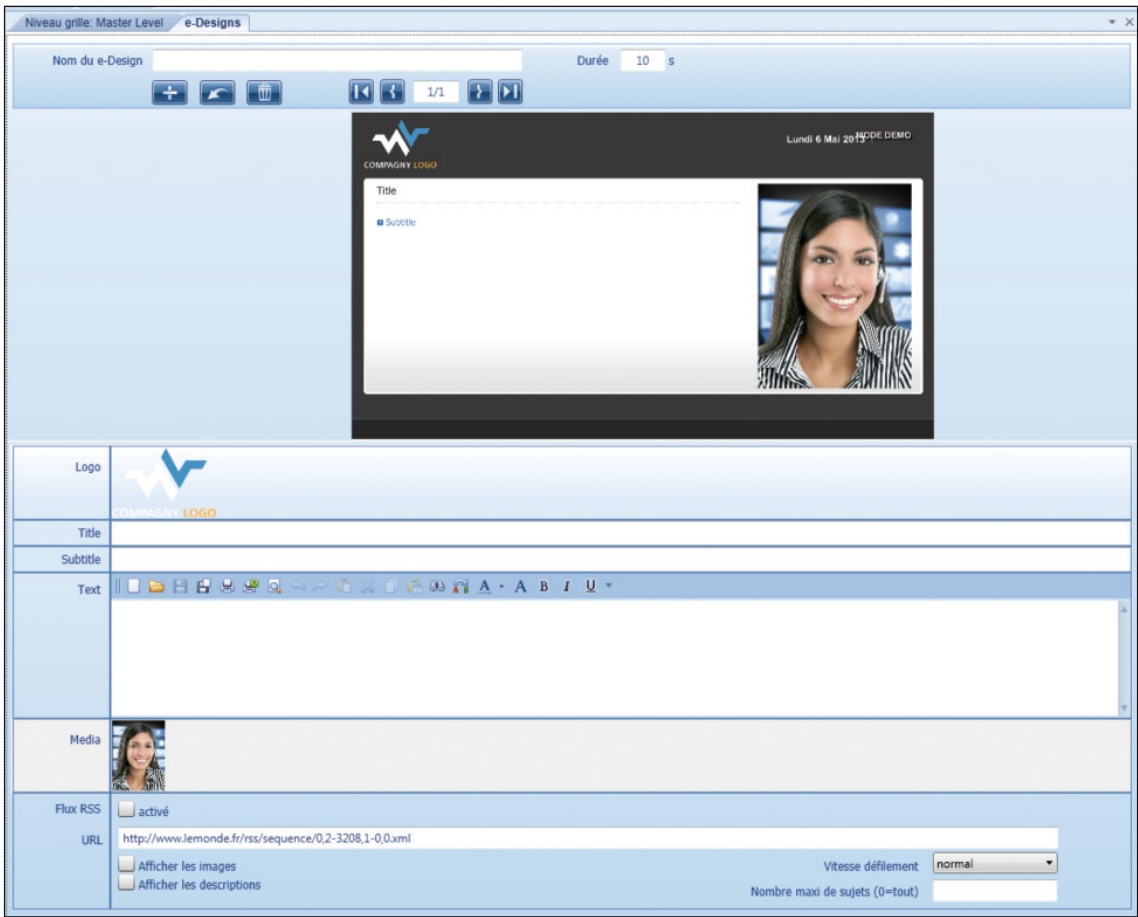
NB : les e-Designs dont le nom débute par “**android...**” sont destinées spécifiquement à des players Android (mais peut être aussi exploité par un player Windows). Contrairement aux autres e-Designs, ils ne disposent pas d'effets d'apparition et de disparition ni de fonctions dynamiques en temps réel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

II. 11. Les templates

Chaque template permet de composer des “**e-designs**” (des émissions spéciales utilisant la structure des templates). Les e-Designs sont composées des différents champs pouvant être modifiés de façon dynamique. On peut y trouver trois différents types de champs : textes, images/vidéos et Flux RSS.

Il existe deux types de champs texte : les champs de texte RTF et les champs de texte classiques où les attributs du texte ne sont volontairement non paramétrables dans cet interface, mais seulement depuis le Designer. Ceci afin de restreindre l'utilisateur à un habillage donné. 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...).

Onglet “e-Designs”



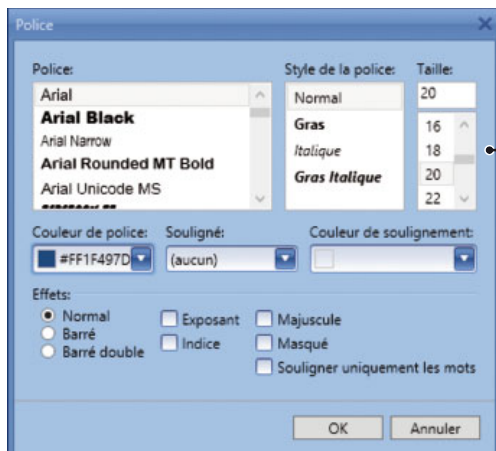
The screenshot shows the 'e-Designs' interface with the following components and annotations:

- Zone de gestion des pages du templates**: Points to the top navigation bar containing 'Niveau grille: Master Level' and 'e-Designs'.
- Zone de prévisualisation**: Points to the central preview area showing a demo of the e-Design layout with a logo, title, subtitle, and a photo of a woman.
- champ texte RTF avec la barre d'outils de mise en forme du texte.**: Points to the 'Text' field which includes a rich text editor toolbar with options for bold, italic, underline, and font color.
- Champs texte classique**: Points to the 'Title' and 'Subtitle' fields, which are simple text input areas.
- Champ Flux RSS**: Points to the 'Flux RSS' section, which includes a checkbox for 'activé', a URL input field, and checkboxes for 'Afficher les images' and 'Afficher les descriptions'.
- Champs images**: Points to the 'Media' field, which displays a thumbnail image of a woman.

II. 11. Les templates

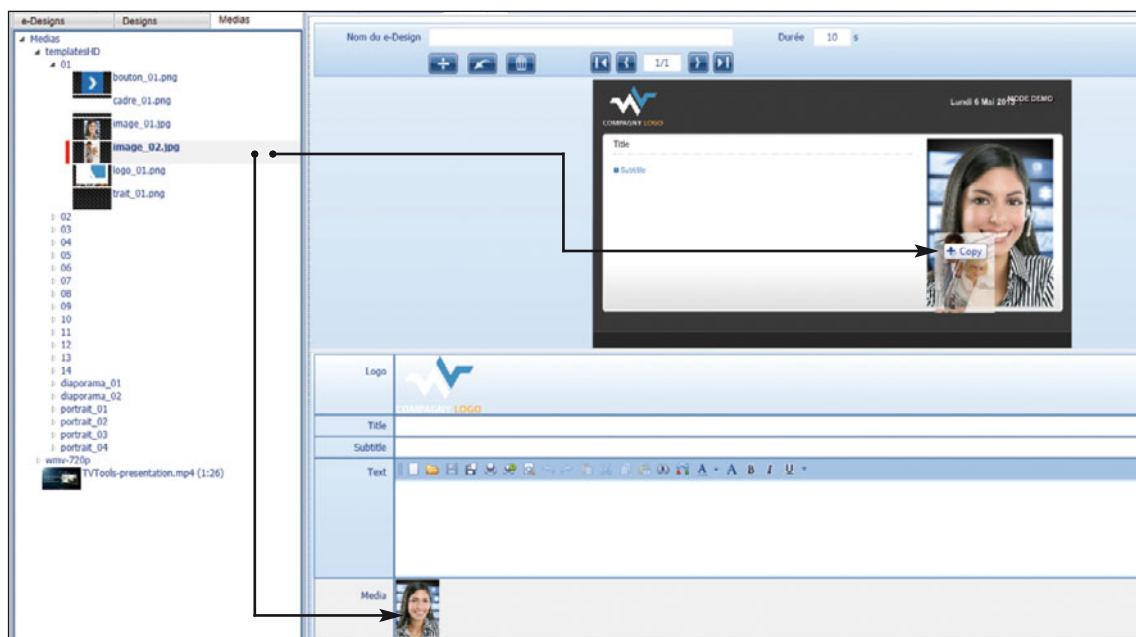
❶ Fonction de gestion du document : nouveau document, ouvrir un document, enregistrer, enregistrer sous, impression rapide, imprimer, aperçu avant impression.

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



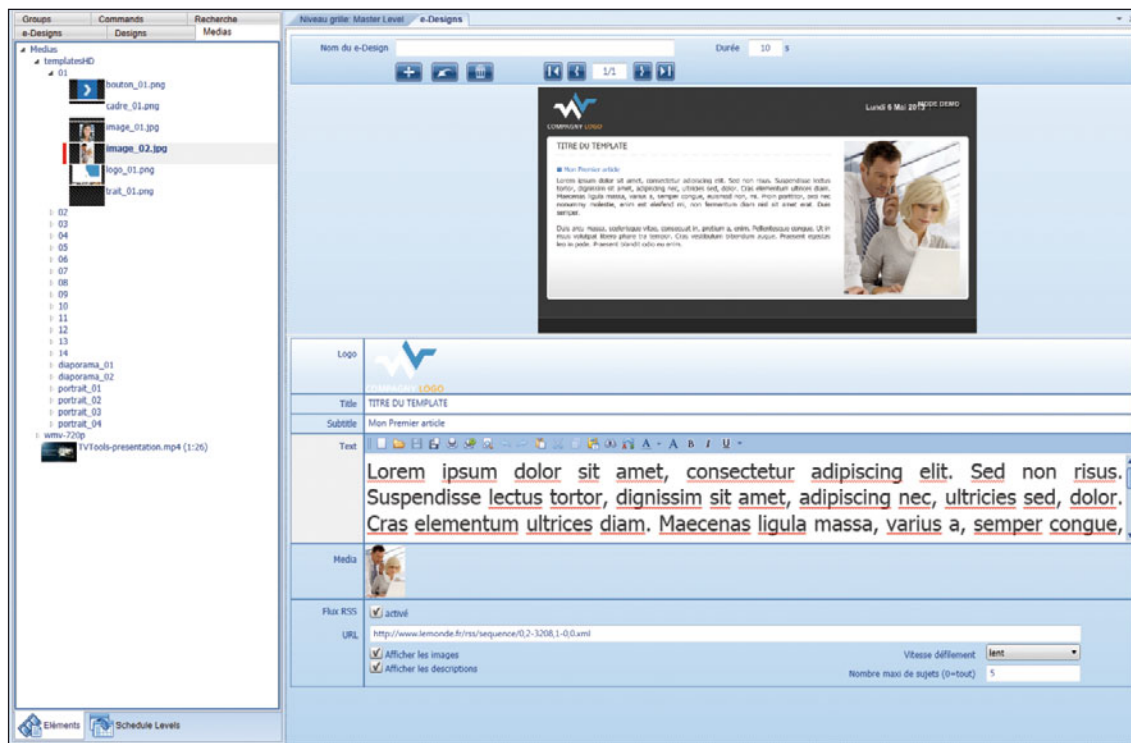
❸ Fonction de gestion de la typo : couleur de police, propriétés de la police, gras, Italique, souligné.

Pour changer une image, allez tout d'abord dans l'onglet "**Médias**" - et éventuellement dans le sous-dossier de votre choix (dans cet exemple "templatesHD/01"), sélectionnez ensuite une image et faites un cliqué-déposé sur la vignette du champ image que vous souhaitez modifier. Vous pouvez également glisser la nouvelle image à l'emplacement voulu directement sur la fenêtre de prévisualisation.



II. 11. Les templates

Si vous souhaitez utiliser des images détournées, enregistrez-les au format “png” ou “tga” dans le dossier “C:\tvtools\videos\...”. Dans cet exemple, nous utilisons une image en png pour le logo.



Après avoir changé une image, nous remplissons les différents champs textuels. Vous pouvez remarquer que la prévisualisation de vos modifications est constamment actualisée afin de vous garantir un aperçu réel avant diffusion.

Certaines e-Designs de la liste contiennent des champs “**Flux RSS**”. Cliquez sur le bouton “**activé**” pour valider cette fonction dans notre e-Design.



Fonctions permettant d'afficher les vignettes et la description liée à chaque article du flux RSS

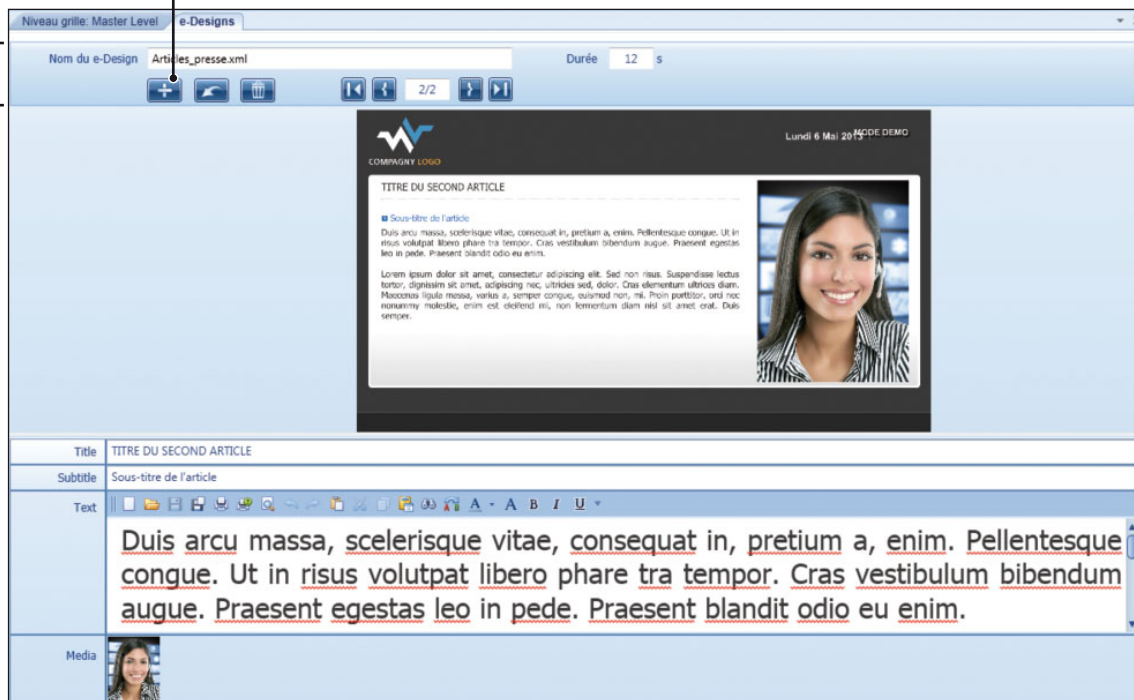
URL indiquant par défaut le flux “Le Monde”. Vous pouvez y inscrire dans cet emplacement l’url du flux de votre choix.

Nombre de sujets que vous désirez diffuser. Par défaut “0” diffuse tous les articles contenus dans le flux.

Vitesse de défilement du flux RSS : très lent, lent, normal, rapide ou très rapide.

II. 11. Les templates

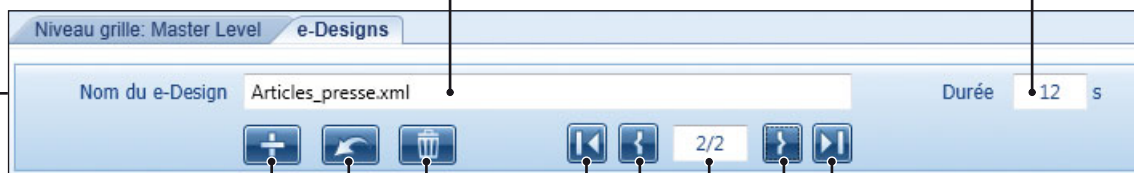
Vous pouvez ajouter des pages supplémentaires à votre “e-Design”. Dans notre exemple, nous allons rajouter une seconde page à en cliquant sur le bouton “+” dans la zone de gestion des pages.



NB: Vous pouvez remarquer que les champs “Flux RSS” et “Logo” ne sont pas présents sur la seconde page. Ces champs sont définis comme “**uniques**” pour ce template et vont donc se prolonger sur chacune des pages que vous allez ajouter.

Indiquez ici le 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

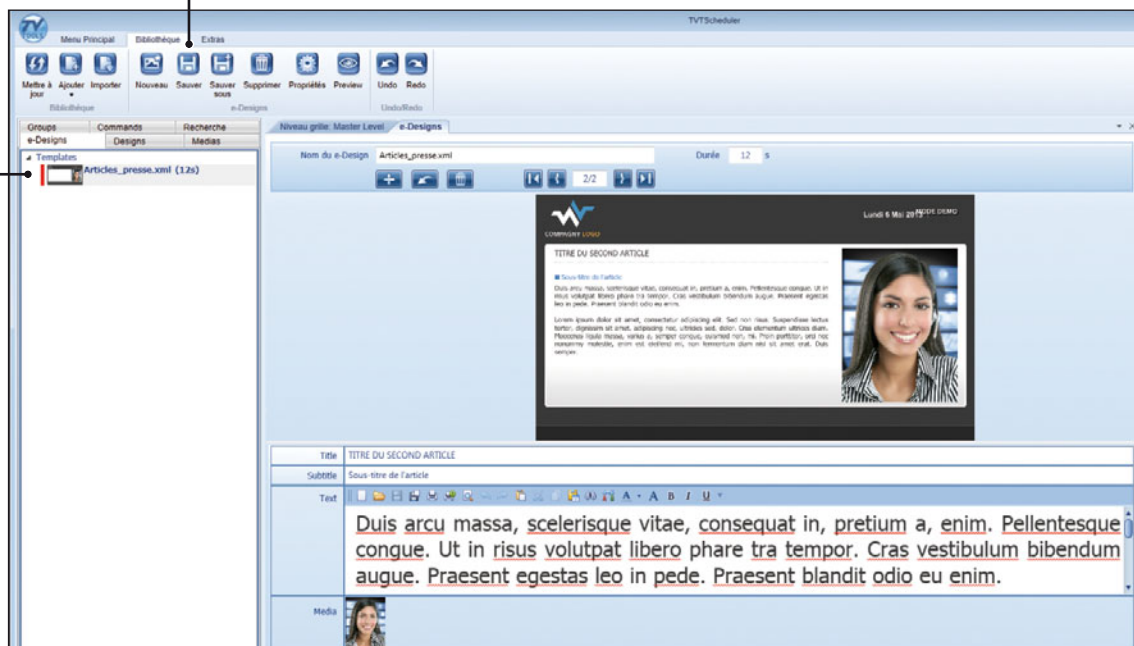
indicateur de la page courante

Avancer d'une page

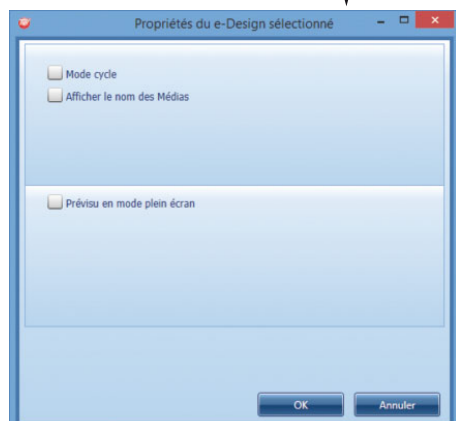
Aller à la première page

II. 11. Les templates

Nous avons alimenté en contenu les deux pages de notre “e-Design”. Après l’avoir nommé (dans cet exemple, nous l’avons appelé : “Articles_presse”), cliquez sur le bouton “**Sauver**” dans la partie “e-Designs” du ruban. Le nouvel “e-Design” est alors automatiquement téléchargé au serveur cloud (dans le cas d’un fonctionnement de TV tools hébergé) ou en local. Il est désormais accessible depuis l’onglet “e-Designs” de la fenêtre “Bibliothèque”. Vous pouvez le disposer dans la grille par simple cliqué-déposé de la même façon que tout autre design ou vidéo.



Onglet “Templates” du ruban



Nouveau : ouvre la liste des templates.

Sauver : enregistre l’e-Design.

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

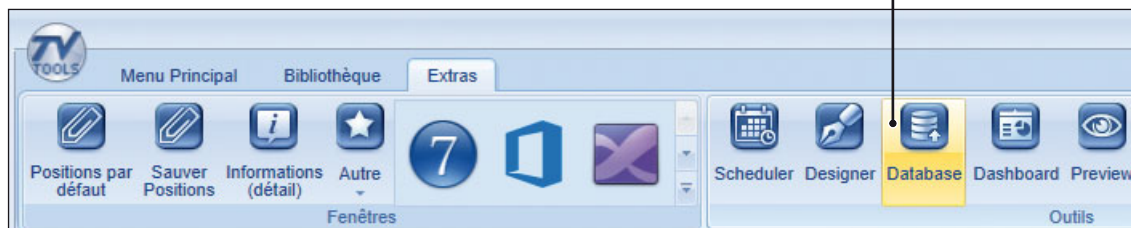
Supprimer : détruit l’e-Design sélectionné.

Propriétés : ouvre la fenêtre “propriétés de l’e-Design sélectionné”. Vous disposez des fonctions “**Mode cycle**” (pour que l’e-Design cycle sur lui-même dans le cas d’applications interactives par exemple), “**Afficher le nom des Médias**” (permet de visualiser les noms des fichiers face aux différents champs images au sein d’un e-Design) et “**Pévisu en mode plein écran**”.

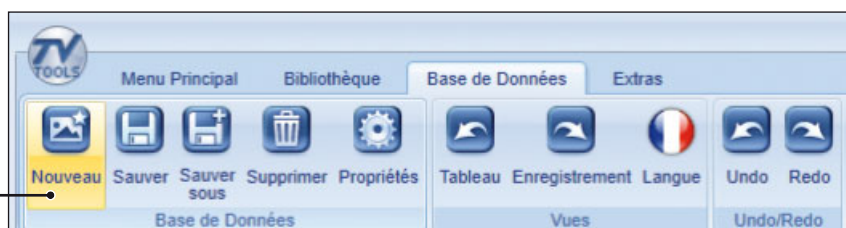
Preview : permet de visualiser les pages de l’e-Design avec les différents effets utilisés et la temporisation en temps réel.

II. 12. Database

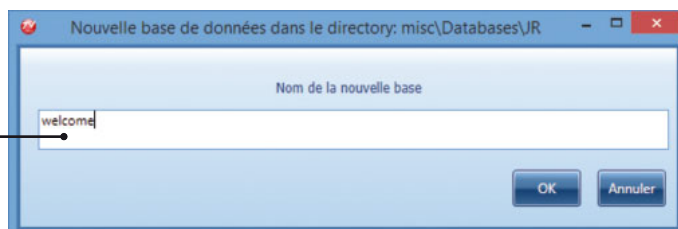
Vous pouvez générer une base de données directement depuis TVT Scheduler. Nous souhaitons par exemple créer une base de données simple à diffuser sur un écran d'accueil avec le nom, le prénom, l'entreprise partenaire et la photo de chaque visiteur. Pour ce faire, allez dans l'onglet "**Extras**" puis cliquez sur le bouton "**Database**".



Dans l'onglet "**Base de données**" cliquez sur le bouton "**Nouveau**".

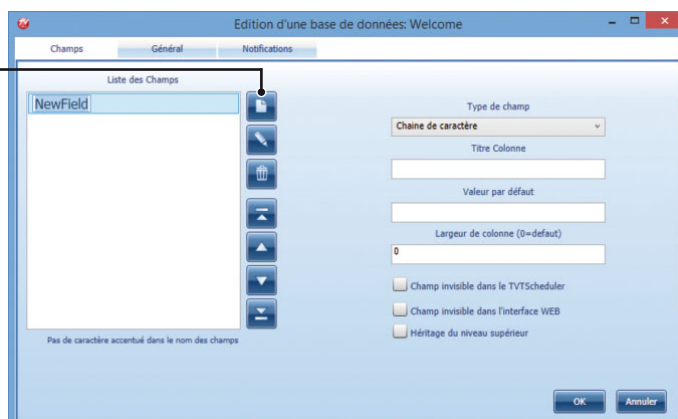


Donnez un nom à votre nouvelle base de données. Nous l'avons appelé "**Welcome**". Validez par "**OK**". Le nouveau fichier créé va s'enregistrer dans le dossier "**misc\Databases**" de TV Tools.



L'éditeur de base de données va alors s'ouvrir.

Nous allons tout d'abord créer un premier champ en cliquant sur le bouton "**Nouveau**".

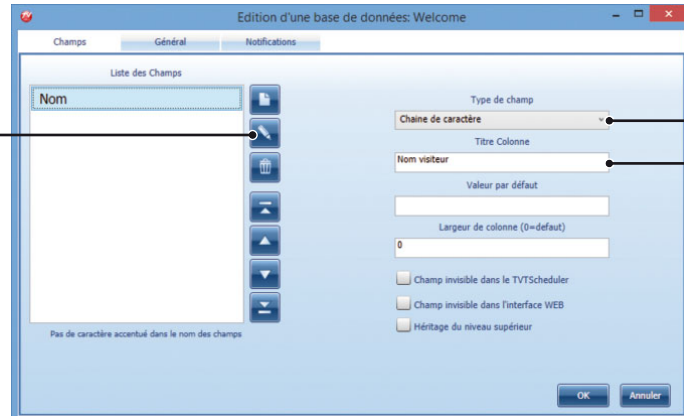


II. 12. Database

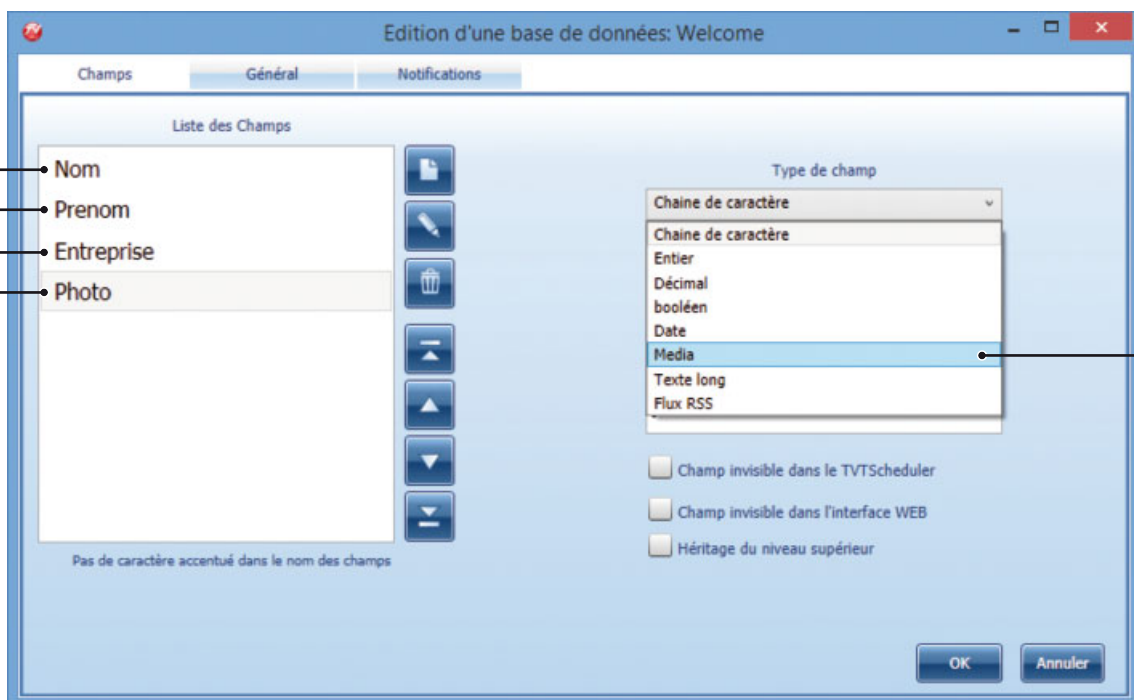
Nous allons ensuite nommer ce champ en cliquant sur le bouton **"Edition"** (représenté par un crayon).

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

Dans notre exemple nous avons choisi de l'appeler **"Nom"**.

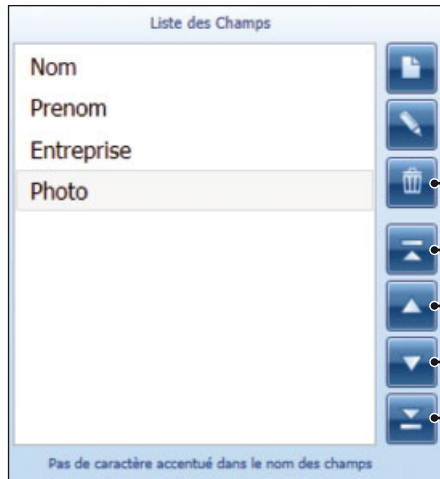


Nous allons ensuite déterminer à quel type de champ nous souhaitons l'affecter parmi les options de la liste déroulante. Nous pouvons choisir entre : chaîne de caractère (texte simple), nombre entier, décimal booléen (exemple : 0-1, oui-non, vrai-faux...), date, média (images...), texte long ou encore flux rss. Indiquez un nom qui correspondra au titre de la colonne de votre champ (dans cet exemple : **"Nom visiteur"**).



Nous pouvons compléter notre base de données sur le même principe avec les trois champs suivants : **"Nom"**, **"Prenom"**, et **"Entreprise"** que nous mettons tous en type **"chaîne de caractère"** puisqu'il s'agit uniquement de champs textuels. Nous rajoutons un dernier champ **"Photo"** que nous paramétrons cette fois en type **"Media"**.

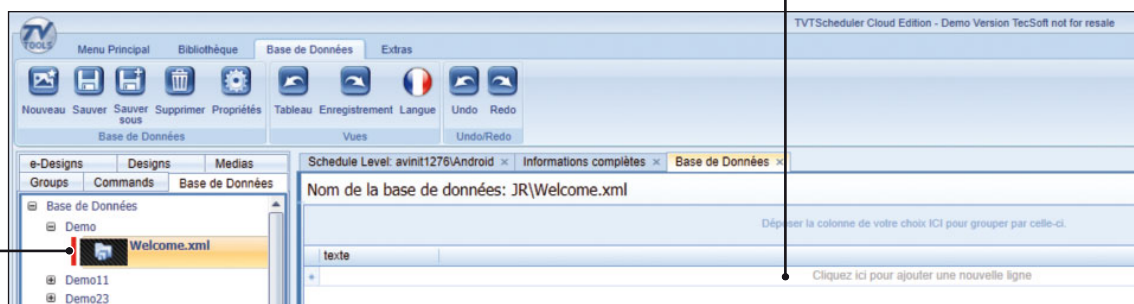
II. 12. Database



En dehors des fonctions "**Nouveau**" et "**Edition**", vous pouvez "**Supprimer**" un champ (bouton corbeille) et ordonner le champ sélectionné pour : le positionner en premier dans la liste, pour le faire monter ou descendre d'un cran ou pour le déplacer en fin de liste.

Une fois toutes vos modifications effectuées, validez par "**OK**" pour quitter l'éditeur de base de données.

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

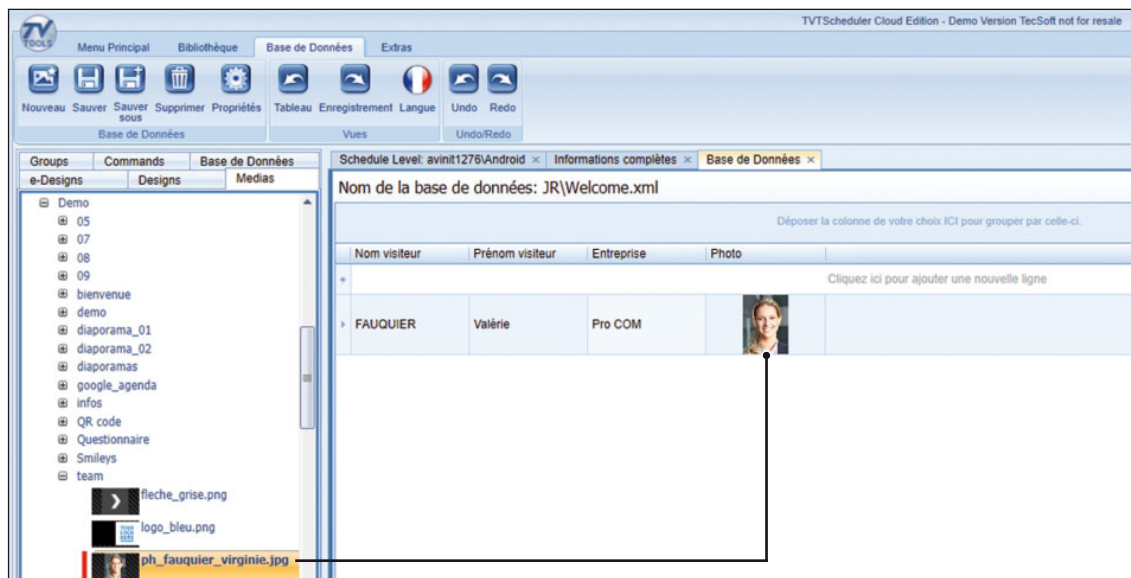


Un article vierge s'affiche alors avec nos 4 champs. Chaque champ correspond à une colonne que nous avons nommée de la façon suivante : "**Nom visiteur**", "**Prénom visiteur**", "**Entreprise**" et "**Photo**". Vous pouvez maintenant effectuer la saisie des 3 premiers champs texte.

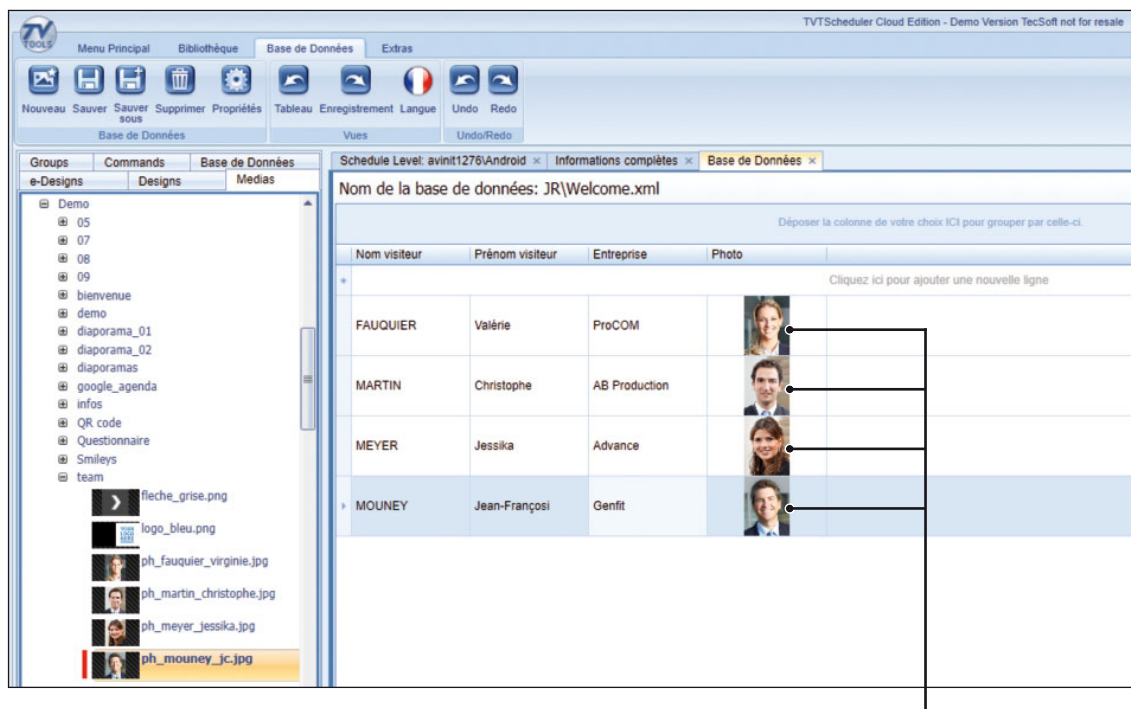


II. 12. Database

Pour enrichir le champ **"Photo"**, allez dans l'onglet **"Médias"** de la fenêtre **"Bibliothèque"**, puis glissez la photo de votre choix.



NB : Vous pouvez importer de nouvelles photos en allant dans l'onglet **"Bibliothèque"** en haut d'écran puis en cliquant sur le bouton **"Importer"**.

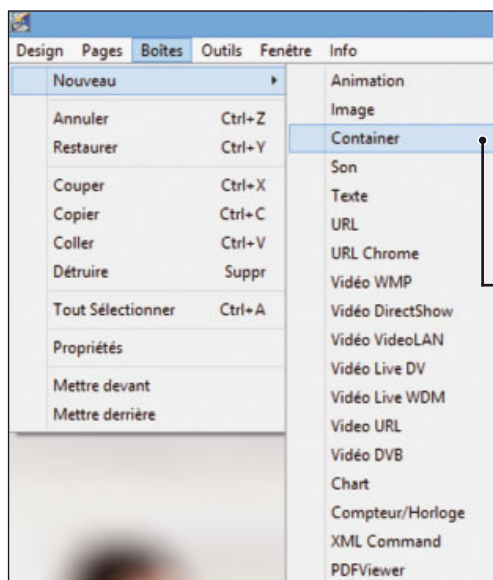


Nous allons compléter notre base de données en créant d'autres articles. Dans notre exemple nous nous limiterons à ces 4 articles.



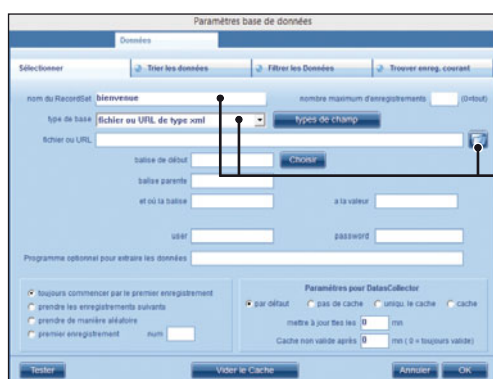
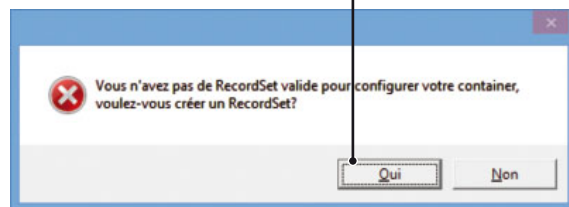
II. 12. Database

Cliquez sur le bouton **“Sauver”** du ruban pour sauvegarder votre base de données enrichie par vos articles.



Nous allons désormais créer un nouveau design et y implanter notre base de données. Pour ceci ouvrez le **Designer de TV tools** et construisez votre première page.

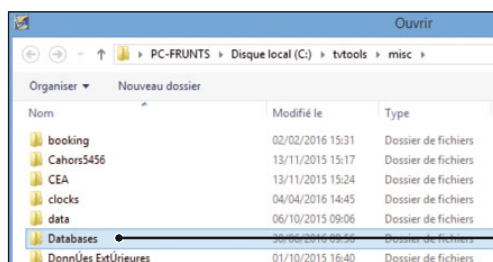
Dans le menu du haut, choisissez la fonction **“Boîtes”** puis **“Nouveau/Container”**. Une fenêtre d’alerte s’ouvre. Confirmez la création d’un RecordSet en cliquant sur **“Oui”**.



Dans la fenêtre **“Paramètres base de données”** indiquez le nom de votre Recordset. Nous allons mettre **“bienvenue”** à titre d’exemple.

Choisissez le mode **“fichier ou URL de type xml”** dans la liste déroulante **“Type de champ”**.

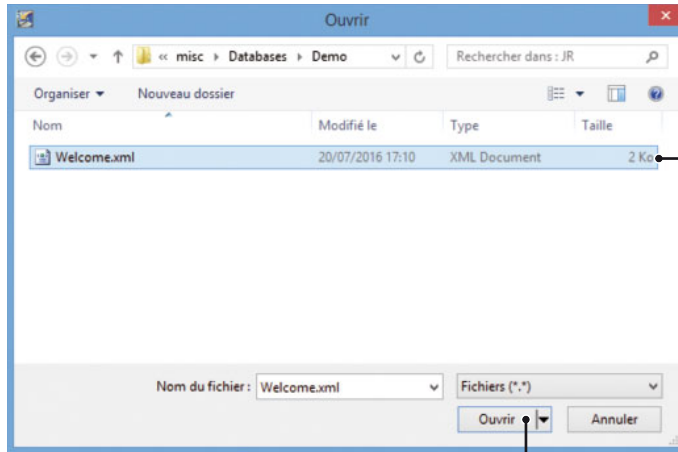
Cliquez ensuite sur le bouton **“dossier”** afin de renseigner le chemin vers le fichier de la base de donnée **“Welcome.xml”**.



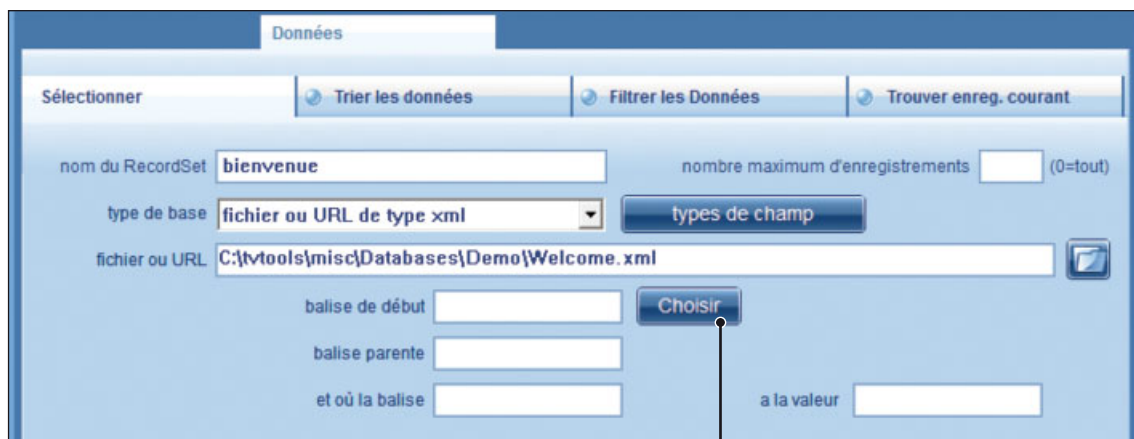
Sélectionnez le dossier **“misc\Databases”** pour choisir votre fichier xml.



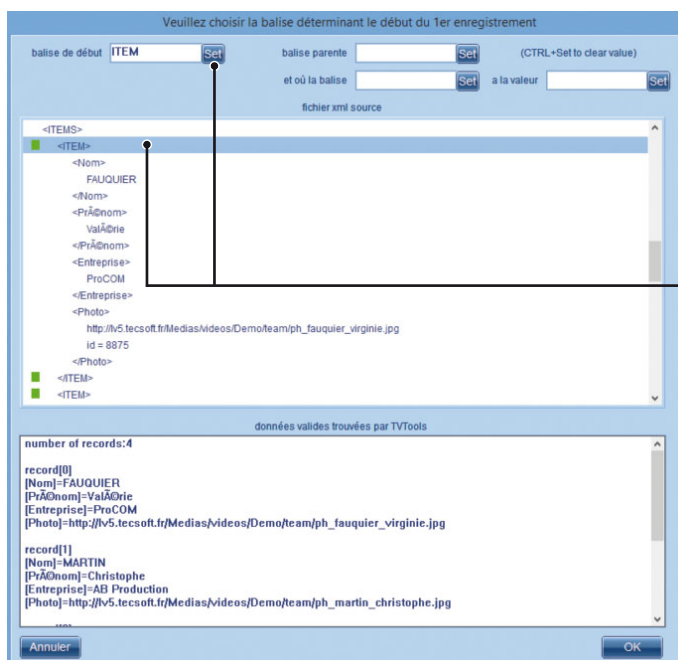
II. 12. Database



Dans cet exemple, nous cliquons sur le fichier **“Welcome.xml”**. Validez ensuite par **“Ouvrir”**.



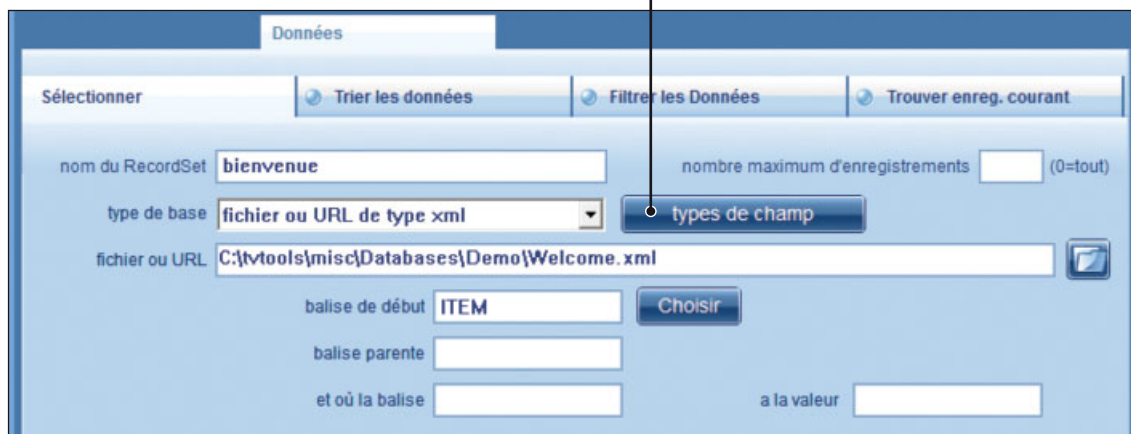
Cliquez ensuite sur le bouton **“Choisir”** pour déterminer la balise de début.



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. 12. Database

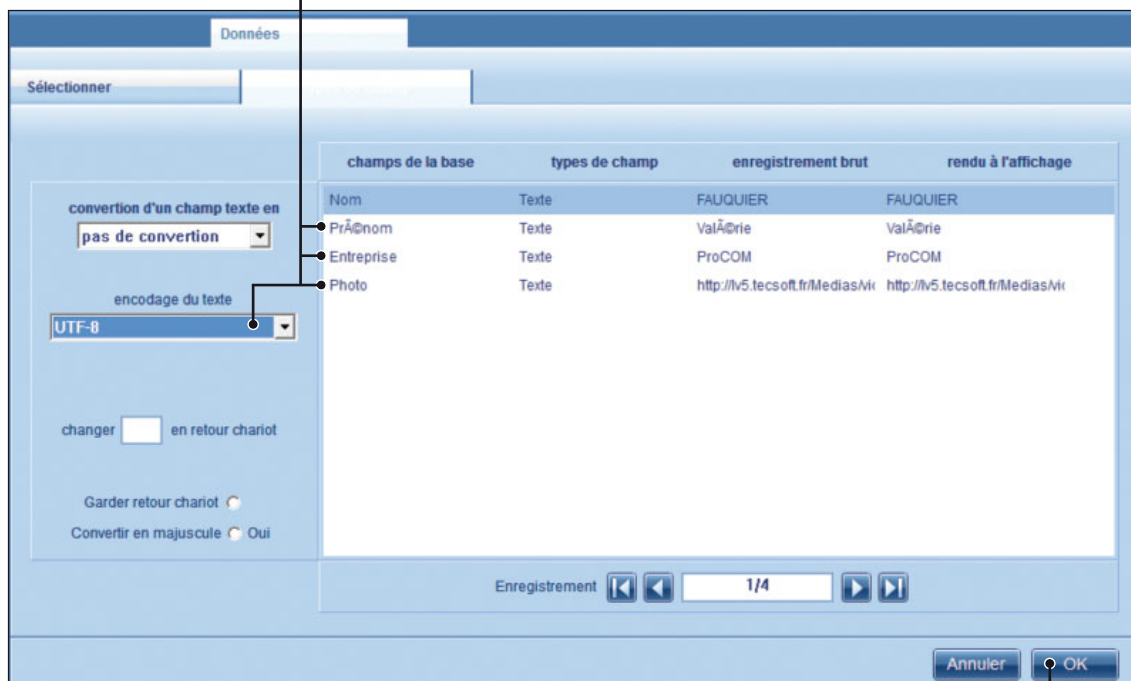
De retour dans la fenêtre “Paramètres base de données”, cliquez sur le bouton “Types de champ”.



The screenshot shows the 'Données' window with the following fields and buttons:

- Buttons: Sélectionner, Trier les données, Filtrer les Données, Trouver enreg. courant
- nom du RecordSet:
- nombre maximum d'enregistrements: (0=tout)
- type de base:
- types de champ: (highlighted)
- fichier ou URL:
- balise de début:
- 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 : “Nom”, “Prénom” et “Entreprise”.



The screenshot shows the 'conversion d'un champ texte en' dialog with the following options and table:

- conversion d'un champ texte en:
- encodage du texte: (highlighted)
- changer ☐ en retour chariot
- Garder retour chariot ☐
- Convertir en majuscule ☐ Oui

champs de la base	types de champ	enregistrement brut	rendu à l'affichage
Nom	Texte	FAUQUIER	FAUQUIER
PrÃ©nom	Texte	ValÃ©rie	ValÃ©rie
Entreprise	Texte	ProCOM	ProCOM
Photo	Texte	http://v5.tecsoft.fr/Medias/vir	http://v5.tecsoft.fr/Medias/vir

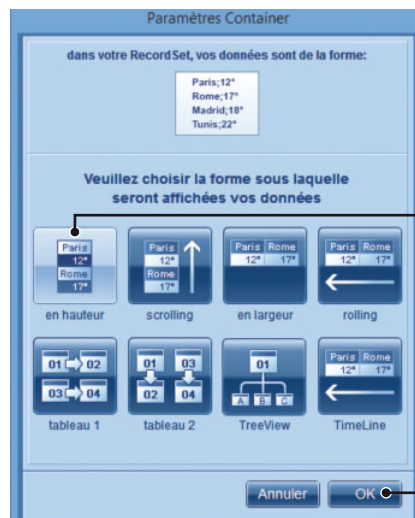
Buttons: Annuler, (highlighted)

Validez ensuite par “OK”.

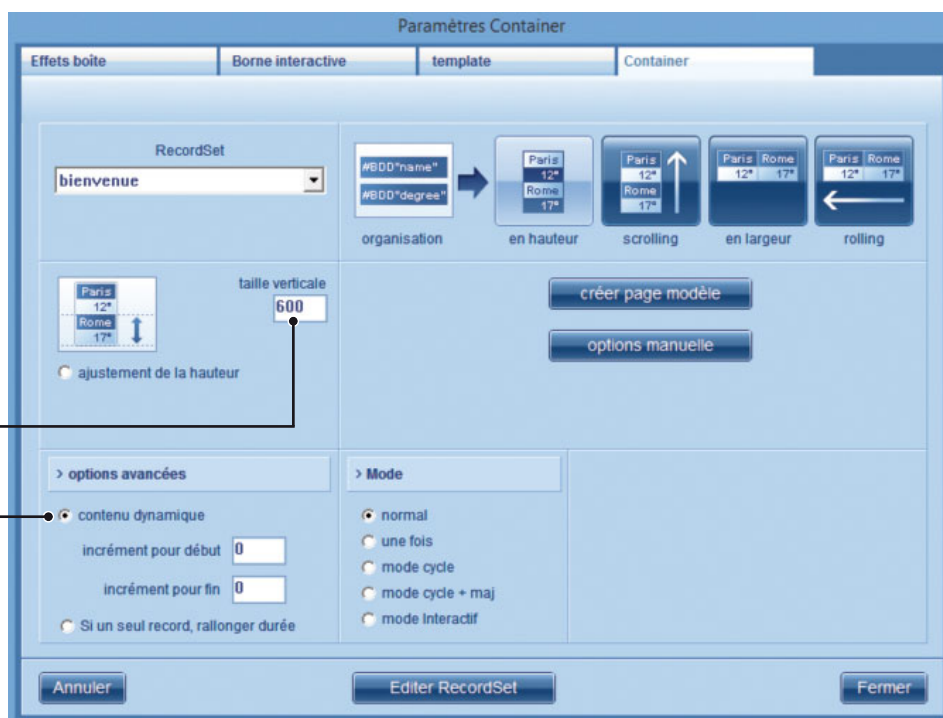
II. 12. Database



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



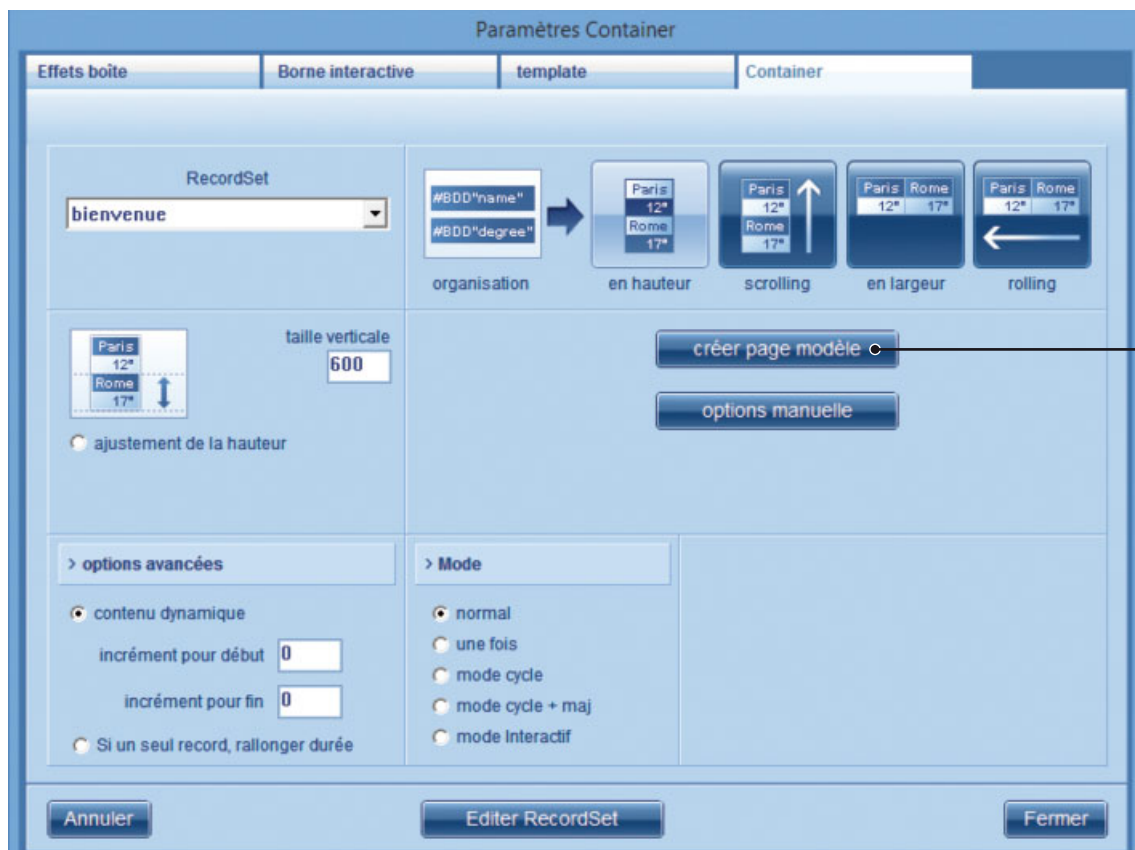
Choisissez le type de présentation que vous souhaitez affecter à votre container. Nous avons choisi ici le premier mode avec une disposition des données en **“hauteur”**. Validez par **“OK”**.



Dans la fenêtre **“Paramètres Container”** indiquez une taille verticale pour la construction de votre boîte container. Dans notre exemple nous avons saisi la valeur de 600 pixels. Nous avons coché l’option **“contenu dynamique”** afin de donner des effets aux différentes boîtes.

II. 12. Database

Cliquez ensuite sur le bouton “créer page modèle”.



Paramètres Container

Effets boîte | Borne interactive | template | Container

RecordSet: bienvenue

organisation: #BDD"name" → #BDD"degree"

en hauteur: Paris 12°, Rome 17°

scrolling: Paris 12°, Rome 17°

en largeur: Paris 12°, Rome 17°

rolling: Paris 12°, Rome 17°

créer page modèle

options manuelle

taille verticale: 600

ajustement de la hauteur

> options avancées

contenu dynamique

incrément pour début: 0

incrément pour fin: 0

Si un seul record, rallonger durée

> Mode

normal

une fois

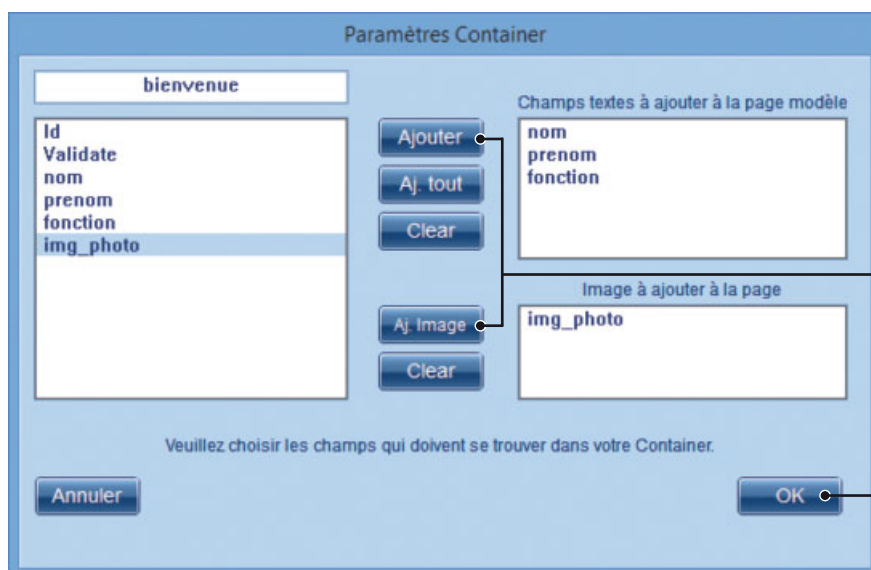
mode cycle

mode cycle + maj

mode Interactif

Annuler | Editer RecordSet | Fermer

Triez les champs textes et images en cliquant sur le bouton “Ajouter” pour les champs texte ou sur le bouton “Aj.image” pour les champs image. Validez par “OK”.



Paramètres Container

RecordSet: bienvenue

Id

Validate

nom

prenom

fonction

img_photo

Ajouter

Aj. tout

Clear

Aj. Image

Clear

Champs textes à ajouter à la page modèle

nom

prenom

fonction

Image à ajouter à la page

img_photo

Veillez choisir les champs qui doivent se trouver dans votre Container.

Annuler | OK

II. 12. Database

Créez votre mise en page en disposant les 3 champs textes et le champ image sur la page modèle. Par défaut la page modèle se positionne en page 2 de votre design.



Donnez une durée sur votre première page (dans cet exemple nous avons mis 10 secondes) et faites un **“preview”**. Vos quatre articles vont alors défiler les uns après les autres avec une durée de 10 secondes par article.



3 Le Designer

PROD. NO.
SCENE

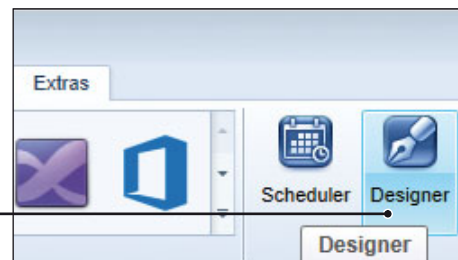


TVTools

Le Designer est le module de création de TV Tools installé sur la machine PC-design : 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 du Designer

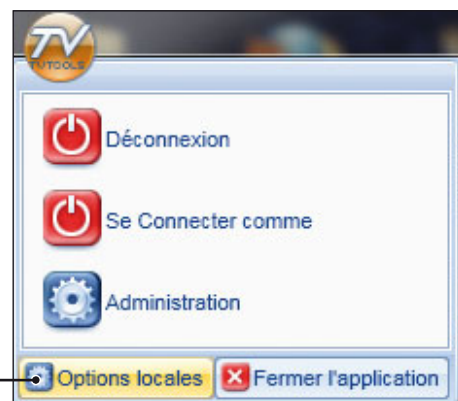
Pour accéder au **Designer (ou créateur)** à partir du **TVT scheduler**, sélectionnez dans l'onglet "**Extras**" du ruban le bouton "**Designer**".



Le module **Designer** 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 du Designer.

Pour ceci allez dans le menu "démarrer" de TV tools en haut à gauche et cliquez sur le bouton "**Options locales**".



Une fenêtre s'ouvre avec les différentes "**Options**" de TV tools. 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**".

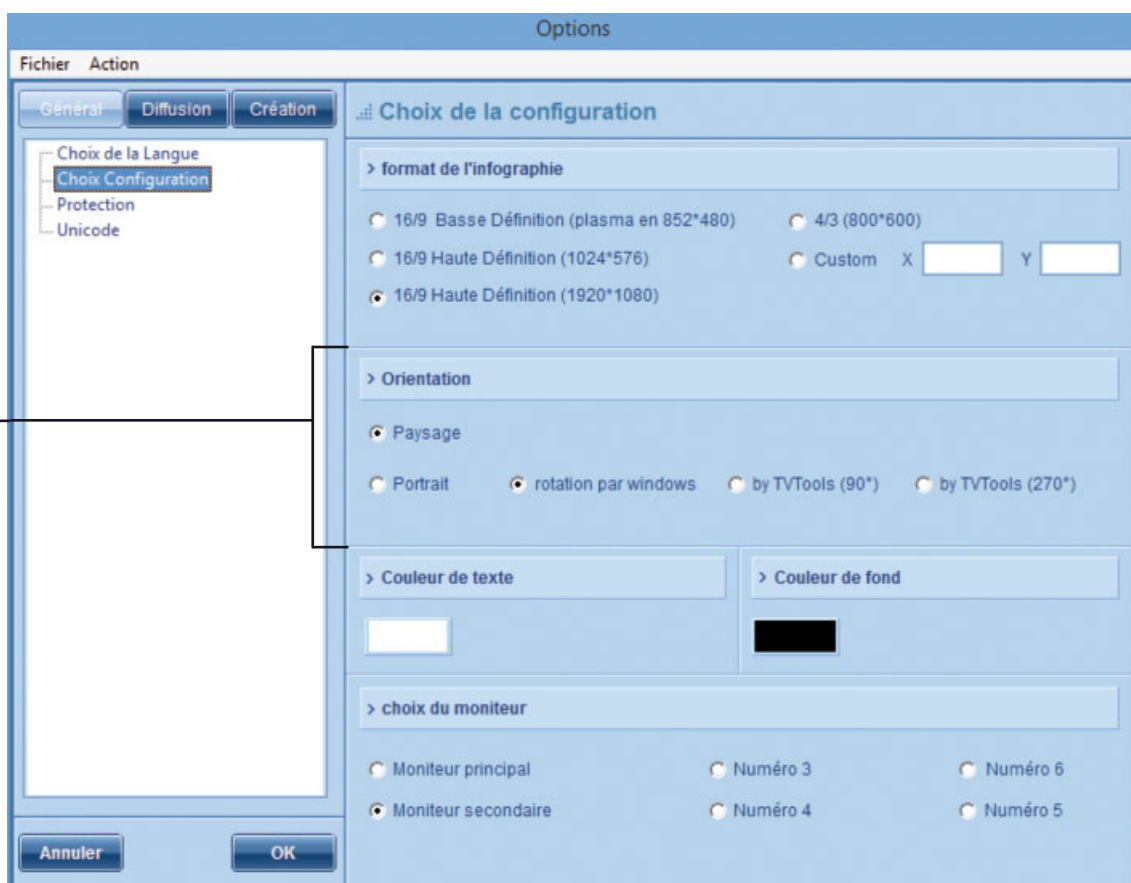


III. 1. A. Configuration et lancement du Designer

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 TV tools 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 le Designer.

III. 1. B. Composition de l'écran principal du Designer

L'écran du Designer est divisé en quatre zones :

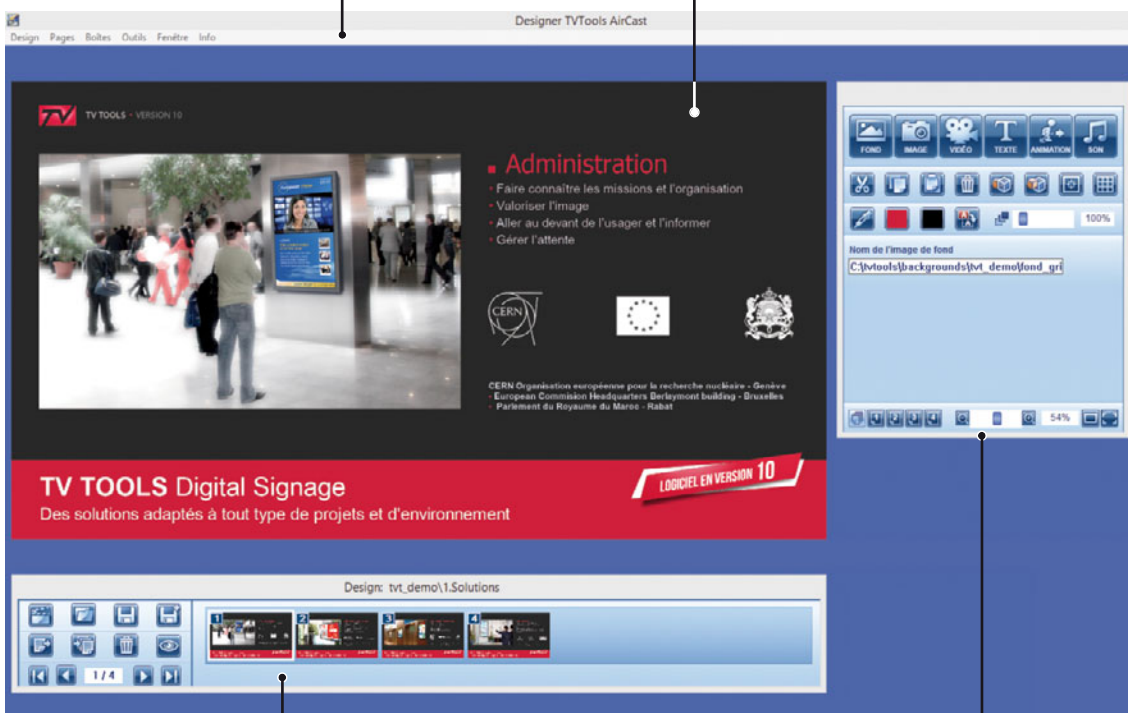
- une **“barre de menus déroulants”** en haut.
- une **“zone de travail”** au milieu de l'écran, où viendront se placer les différentes boîtes composant votre page.
- une **“barre de gestion des pages”** en bas d'écran.
- et une **“palette d'outils de création”** disposée en colonne sur la droite de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

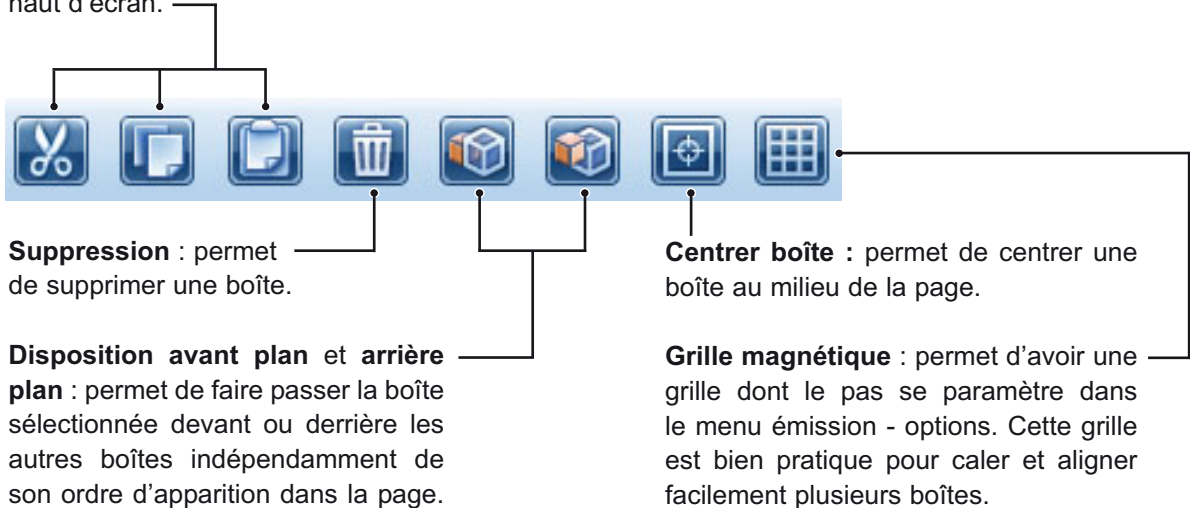
Calques et zoom : permet de choisir quel numéro calque va être visualisé et de réduire ou d'agrandir la zone de travail.

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 du Designer

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.



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.

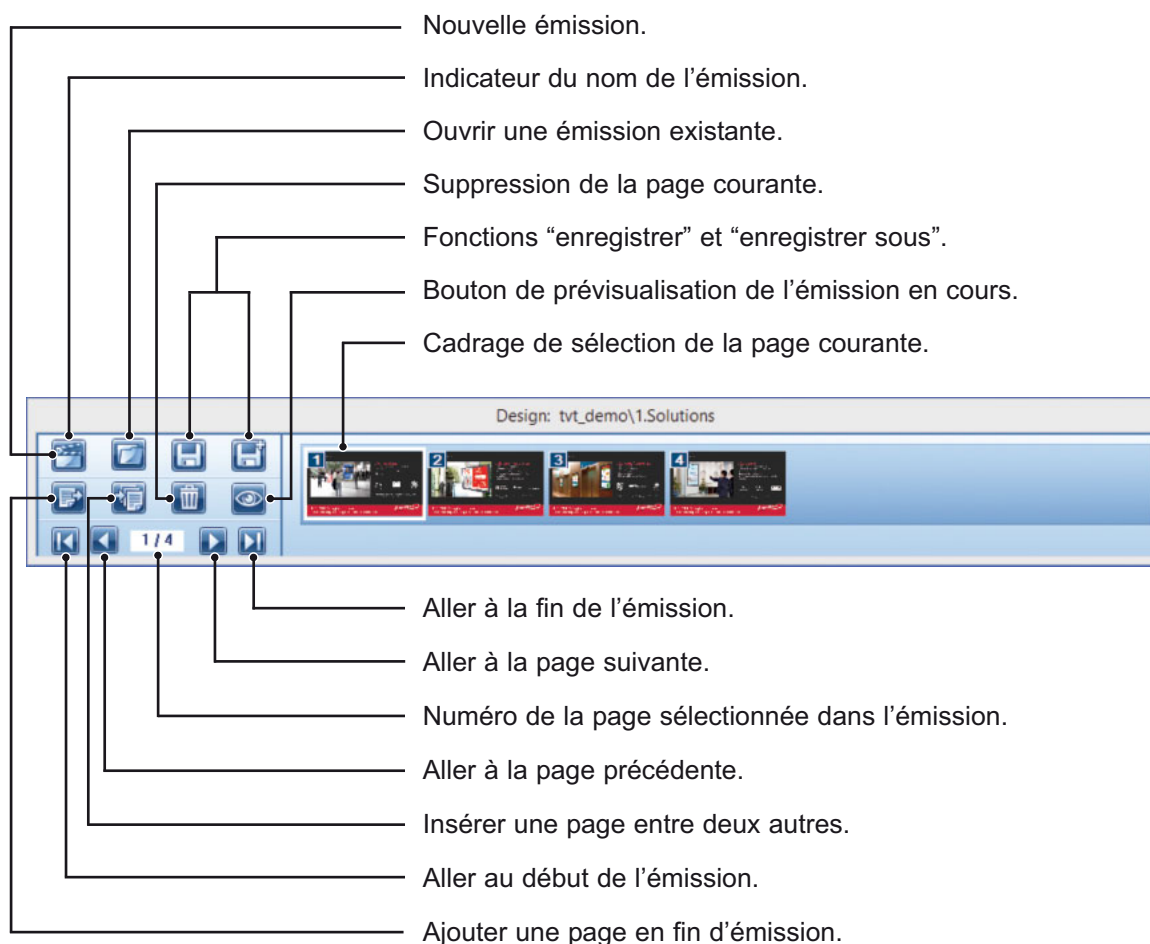
III. 2. E. Fonctions de zoom

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 le Designer. 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 TV tools).

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.

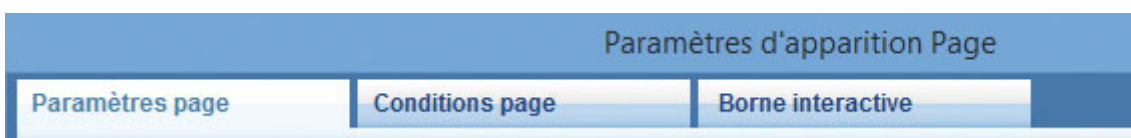
IV. 1. C. Fonctions de base sur une boîte

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.

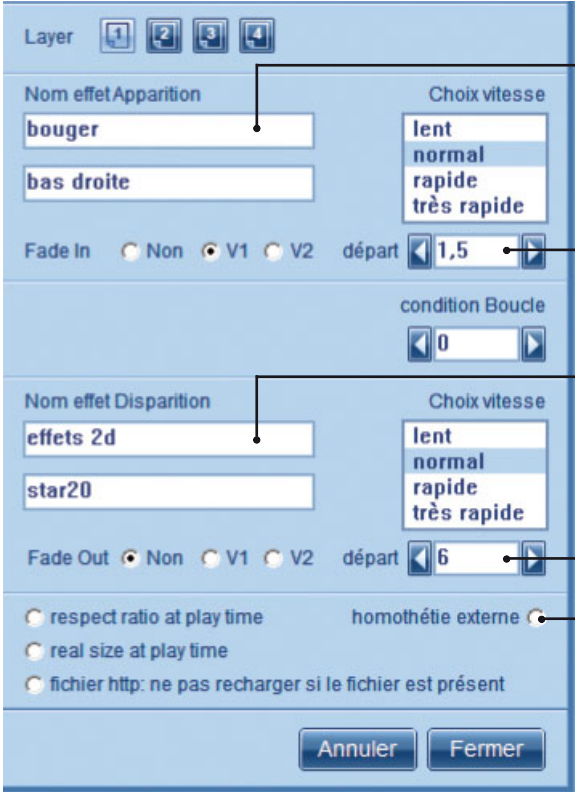
Nom de l'effet d'apparition choisi + direction ou variante de l'effet.

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



The screenshot shows a software window titled 'Fenêtre des effets de la boîte image'. It contains two main sections for configuring appearance and disappearance effects. Annotations with arrows point to specific controls:

- Type d'effet d'apparition**: Points to the 'Nom effet Apparition' field, which contains 'bouger'. A note explains: '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**: Points to the 'départ' spinner box, which is set to '1,5'.
- Type d'effet de disparition**: Points to the 'Nom effet Disparition' field, which contains 'effets 2d'. A note explains: 'ici un effet 2D appelé star 20.'.
- Temps début de l'effet de disparition**: Points to the 'départ' spinner box for the disappearance effect, which is set to '6'.
- Respect du ratio**: Points to the 'homothétie externe' checkbox, which is checked. A note explains: 'permet de conserver les proportions de l'image une fois agrandie ou rétrécie lors de l'utilisation de templates.'

Other visible controls include 'Layer' (1-4), 'Choix vitesse' (lent, normal, rapide, très rapide), 'Fade In' (Non, V1, V2), 'condition Boucle' (0), 'Fade Out' (Non, V1, V2), and checkboxes for 'respect ratio at play time', 'real size at play time', and 'fichier http: ne pas recharger si le fichier est présent'. Buttons at the bottom are 'Annuler' and 'Fermer'.

- 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.

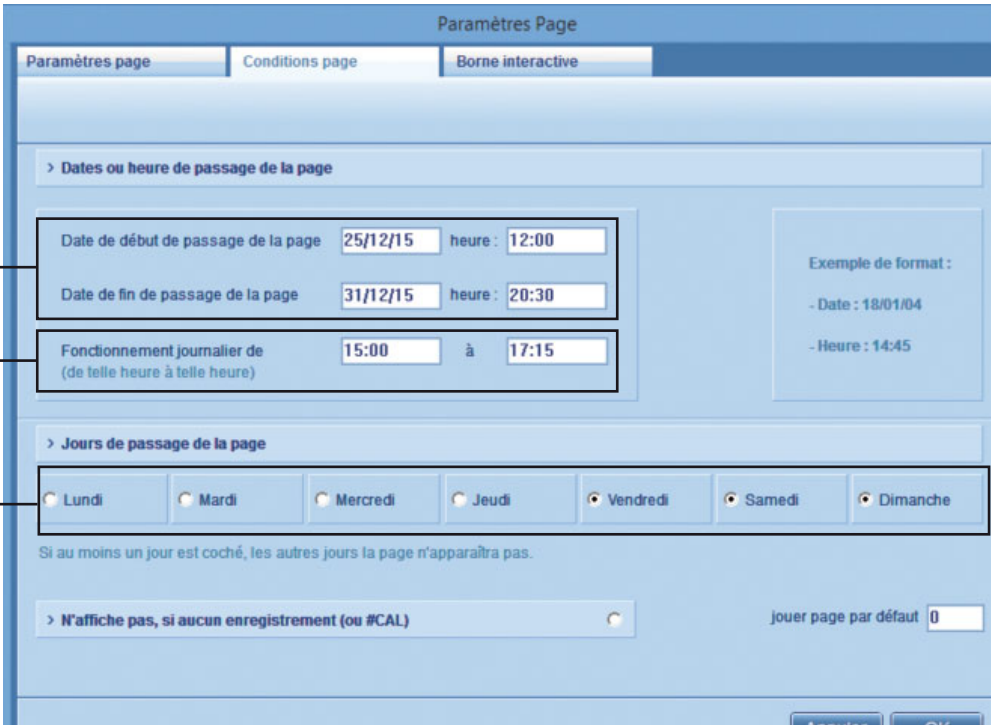
Temps d'attente final : c'est la durée totale d'affichage de la page. Dans l'exemple ci-dessus il y aura donc 3 secondes d'affichage de la page. Si vous avez d'autres types de boîtes sur cette page (texte, images, animations...) qui dépassent 3 secondes d'affichage, ce sera par défaut la durée de la 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



Exemple 1 → Date de début de passage de la page : 25/12/15 heure : 12:00
Date de fin de passage de la page : 31/12/15 heure : 20:30

Exemple 2 → Fonctionnement journalier de (de telle heure à telle heure) : 15:00 à 17:15

Exemple 3 → Jours de passage de la page : ☒ Lundi ☐ Mardi ☐ Mercredi ☐ Jeudi ☒ Vendredi ☒ Samedi ☒ Dimanche

Si au moins un jour est coché, les autres jours la page n'apparaîtra pas.

☐ N'affiche pas, si aucun enregistrement (ou #CAL) ☐ jouer page par défaut 0

Annuler OK



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.



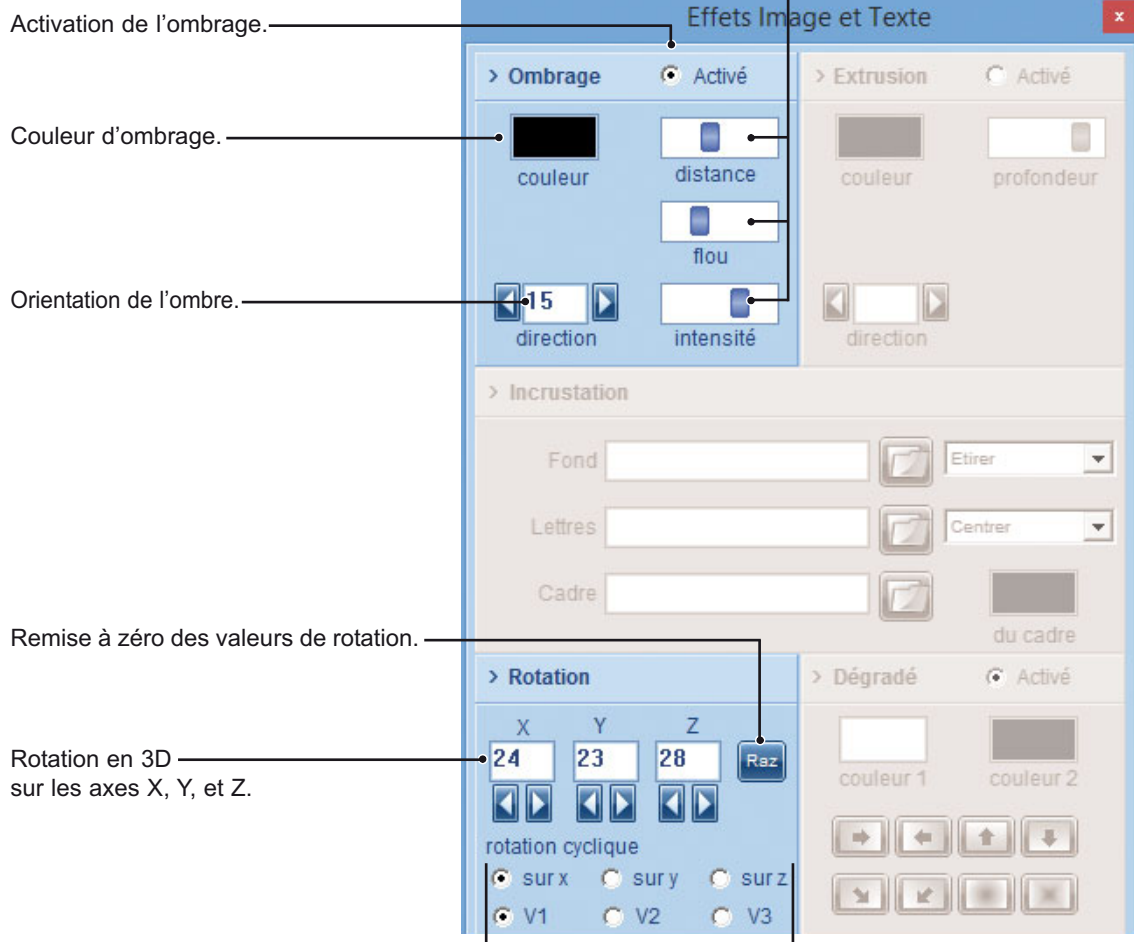
IV. 4. D. Fenêtre “Effets Image et Texte”

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.



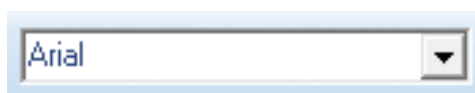
IV. 5. B. Modification d'une boîte texte

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.

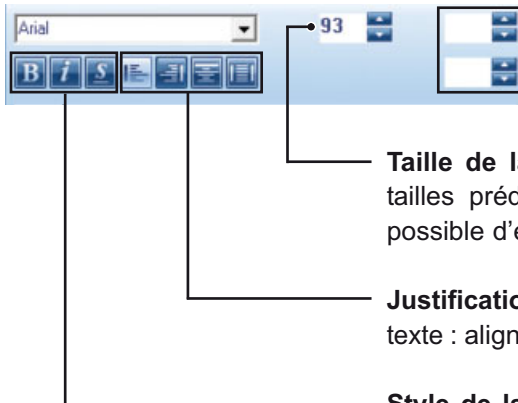
IV. 5. C. Saisie du texte

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.



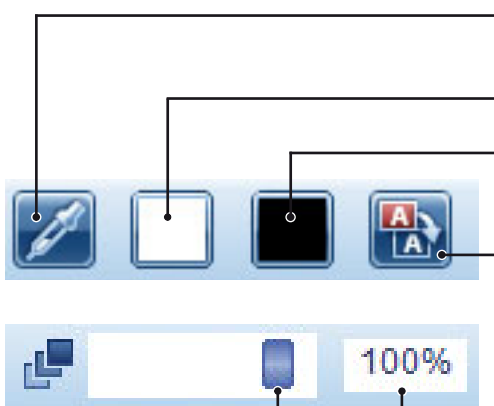
Interlignage et espacement : permet de gérer l'espacement entre les lignes ou entre les lettres. Vous pouvez saisir les valeurs de votre choix.

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.

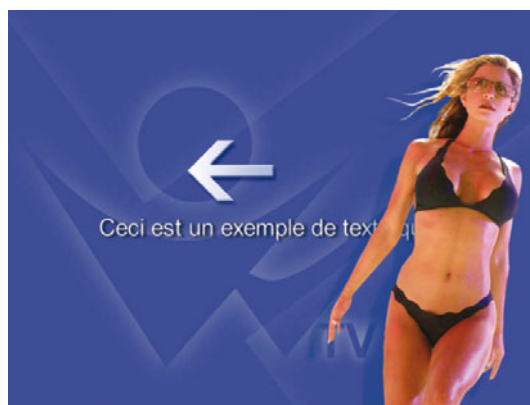
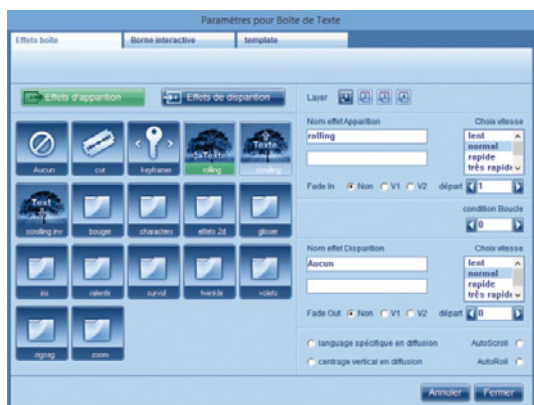


La barre d'opacité : elle permet de régler, grâce au slider le pourcentage de transparence des boîtes textes, mais aussi image et animation. Par défaut chaque boîte est opaque à 100%. Vous pouvez la rendre transparente soit en jouant avec le curseur ou soit en tapant directement une valeur de pourcentage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

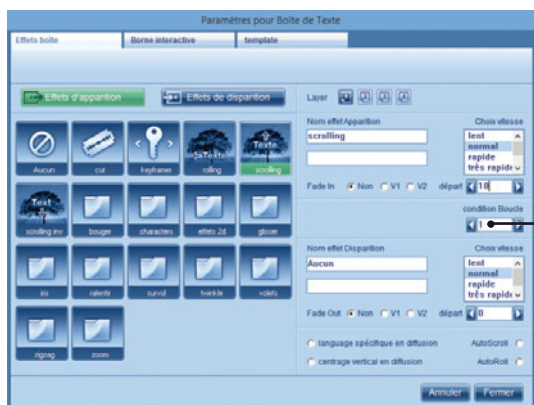
IV. 5. E. Effets et paramètres d'une boîte texte

- 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 limité 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.

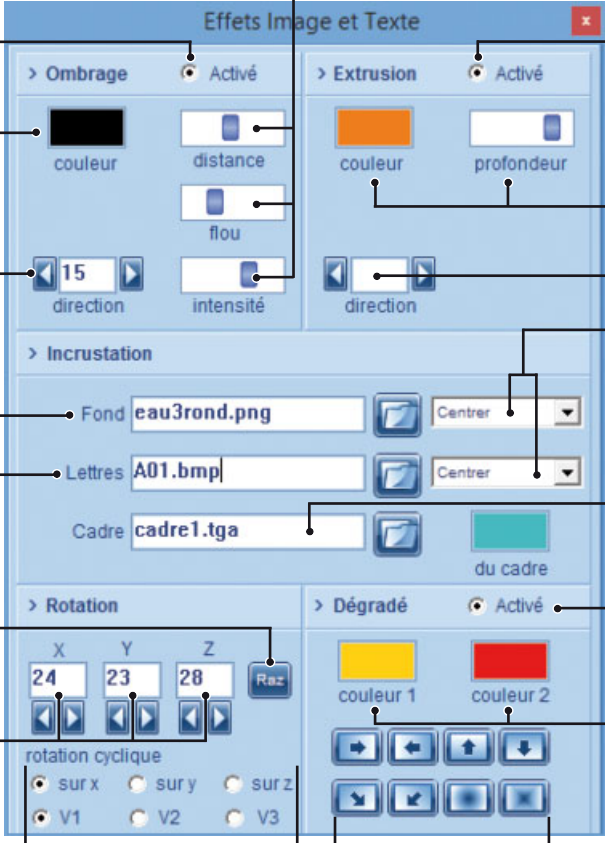
IV. 5. F. Fenêtre “Effets Image et Texte”

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).



Activation de l'ombrage.

Couleur d'ombrage.

Orientation de l'ombre.

Choix de l'image à incorporer dans le fond de la boîte texte.

Choix de l'image à incorporer dans le lettrage.

Remise à zéro des valeurs de rotation.

Rotation en 3D sur les axes X, Y, et Z.

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.

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).

Activation de l'extrusion.

Couleur et valeur d'extrusion du texte.

Orientation de l'extrusion.

Affichage des images de fond et de lettres en mode centrer, étirer ou mosaïque.

Choix du type de cadre à insérer autour de la boîte texte et choix de sa couleur.

Activation du dégradé.

Choix des deux couleurs attribuées au dégradé.

Choix du type de dégradés (linéaire, radial et losange).



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.



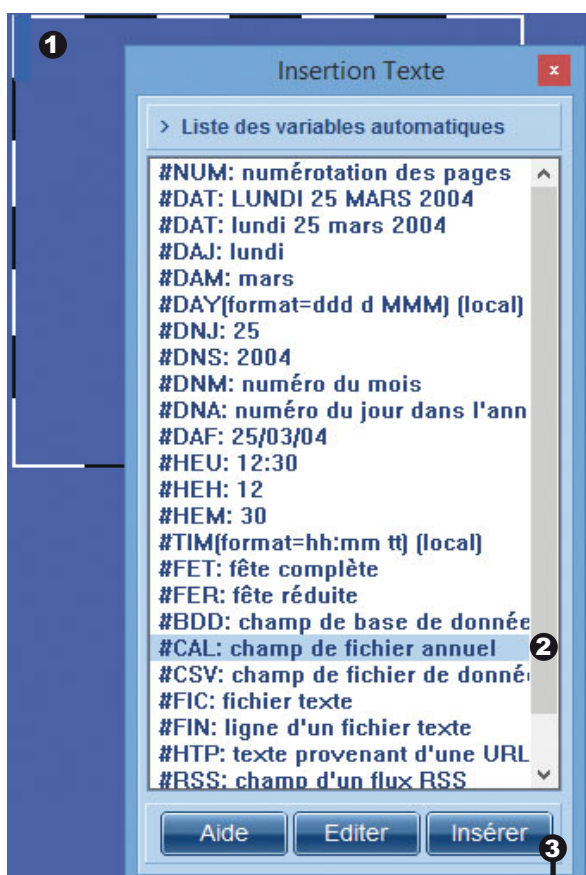
Exemple 2 : Application d'une ombre noire et d'une image en fond de boîte. Ces images peuvent être aux formats bmp, tga ou png si vous voulez bénéficier de la transparence. En cliquant sur l'icône ouvrir vous êtes par défaut dans le dossier "pattern" où vous disposez de plus de 300 formes prédéfinies. 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

TV Tools 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.

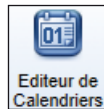
#NUM	Numéro de la page au sein de l'émission (1/10)
#DAT	Date complète du jour sous la forme majuscule ou minuscule au choix (lundi 26 octobre ou LUNDI 26 OCTOBRE)
#DAJ	Nom du jour (lundi)
#DAM	Nom du mois (octobre)
#DNJ	Numéro du jour dans le mois (26)
#DNM	Numéro du mois (10)
#DNA	Numéro de l'année (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

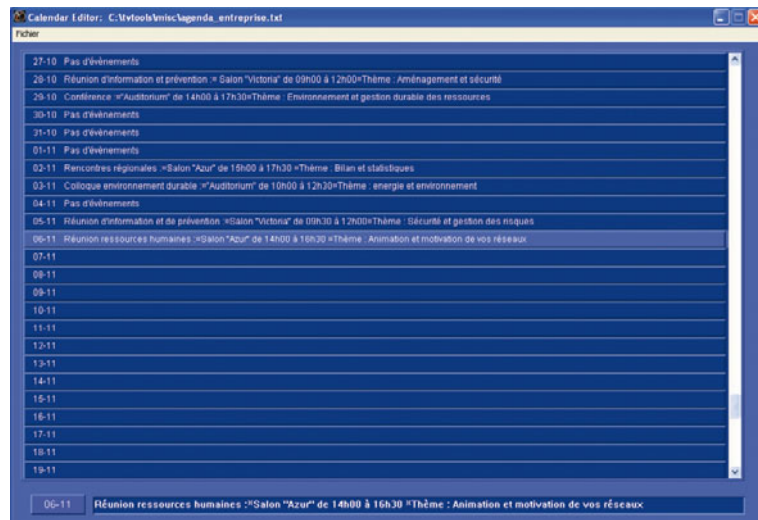
Chaque variable incorporée dans une boîte texte dispose des mêmes fonctionnalités et attributs que le texte courant : choix et taille de la police, couleur, effets sur le texte (ombre, extrusion) et effets d'apparition et de disparition de la boîte.

Exemple de la variable automatique #CAL

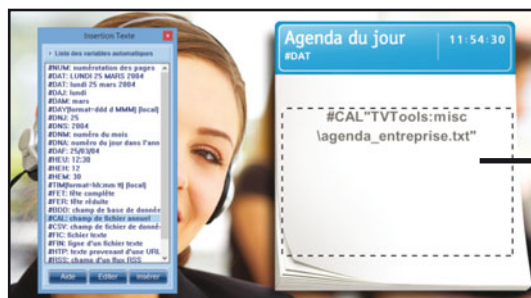
La variable **#CAL** s'appuie sur un fichier au format "txt" similaire à celui des "Fetes.txt". Vous pouvez créer votre fichier de texte annuel depuis le TVT Scheduler dans l'onglet "Extras/Editeur de Calendriers". Nous allons utiliser cet éditeur afin de simuler un exemple d'agenda d'entreprise.



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 le Designer, 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 :

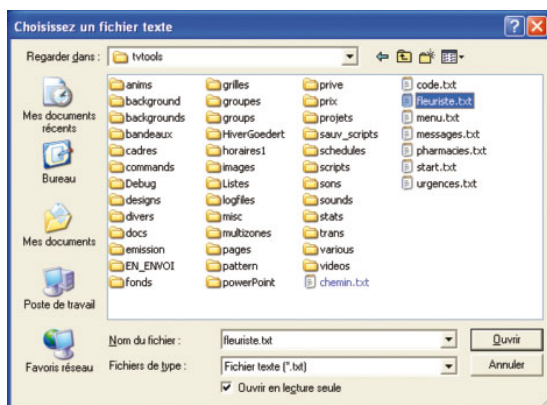


1 Première étape : tapez la liste des bouquets de fleurs et leurs prix ligne par ligne dans un fichier txt sous Wordpad. Il suffira juste de modifier ce fichier texte pour la mise à jour de la diffusion. Ce qui permet l'intervention de n'importe quel utilisateur n'ayant même aucune notion sur le système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

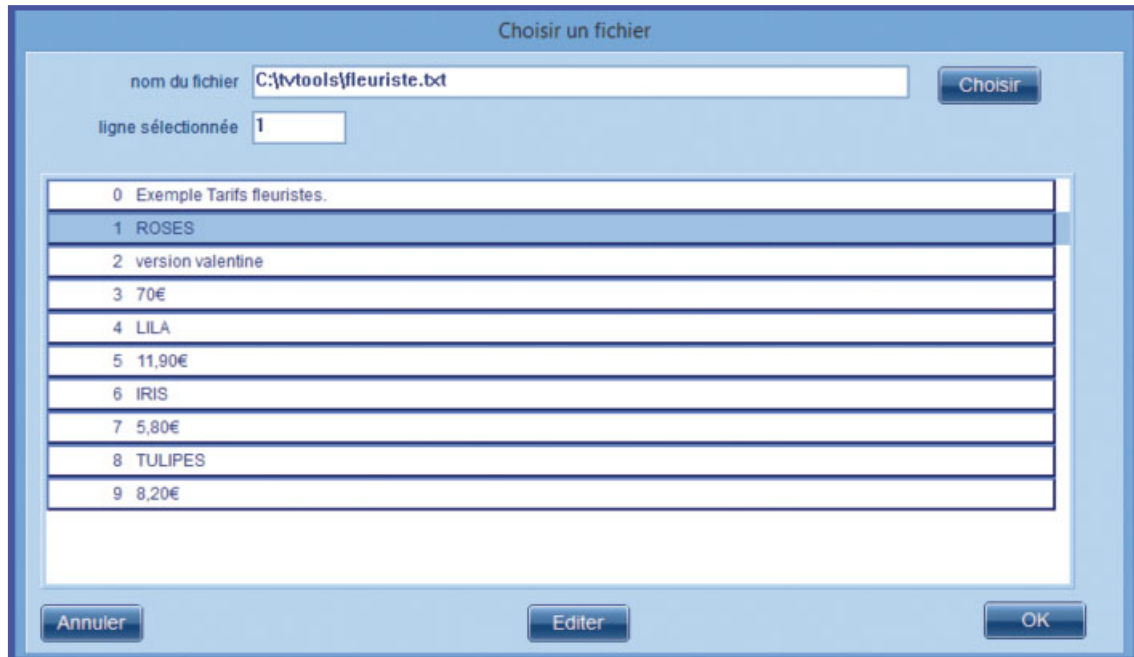


3 Troisième étape : Spécifiez l'emplacement du fichier texte (au format "txt") à insérer en cliquant simplement dessus dans la fenêtre de l'explorateur de Windows, comme ci-contre.



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 le Designer.



- Aperçu du rendu de la boîte texte à la lecture de l'émission dans le Designer 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".

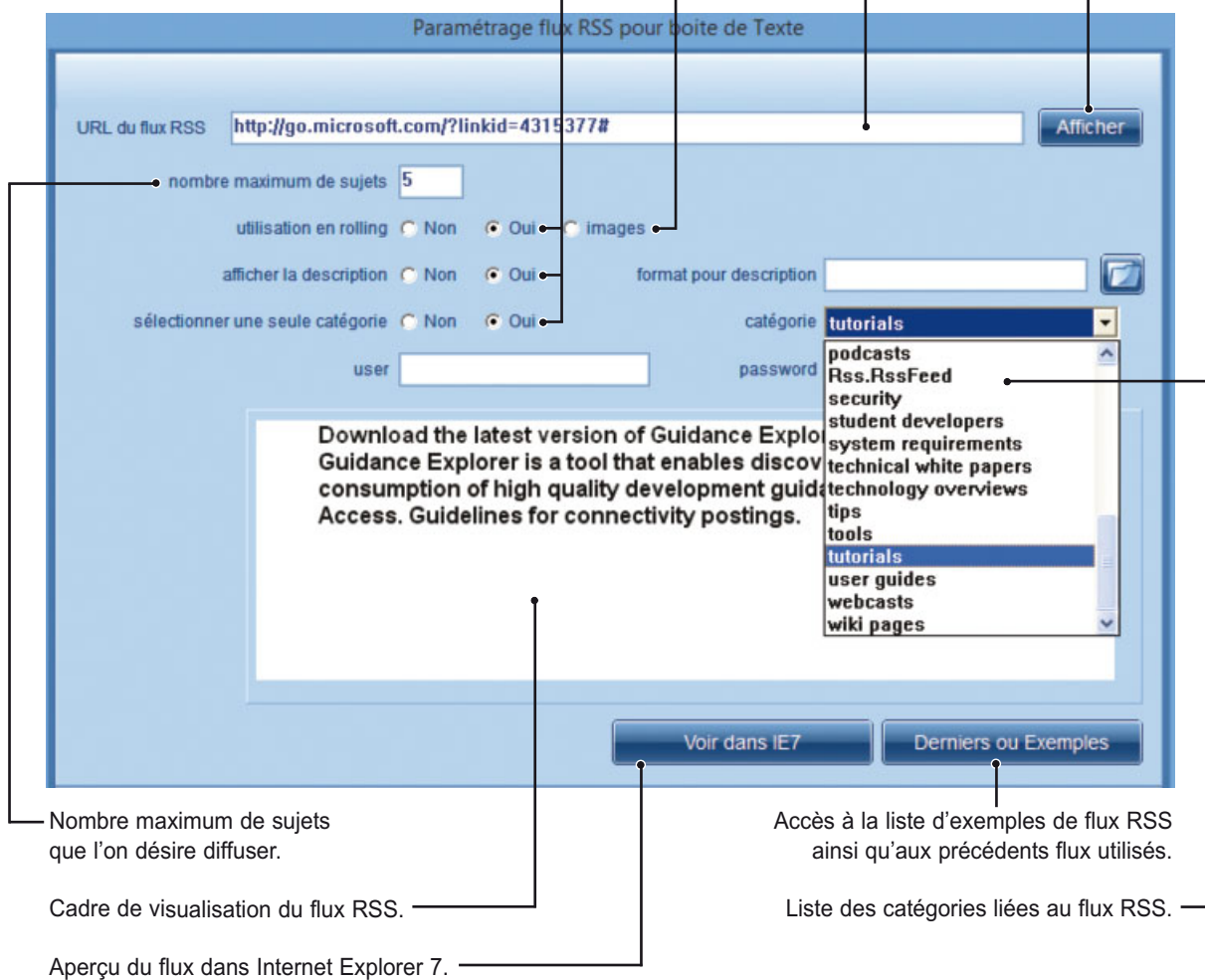
2 Deuxième étape : entrez l'URL du flux RSS de votre choix dans la fenêtre "Paramétrage flux RSS".

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.



URL du flux RSS

nombre maximum de sujets

utilisation en rolling ☐ Non ☒ Oui

images ☐ Non ☒ Oui

afficher la description ☐ Non ☒ Oui

sélectionner une seule catégorie ☐ Non ☒ Oui

format pour description

catégorie

user

password

Download the latest version of Guidance Explorer
Guidance Explorer is a tool that enables discovery
consumption of high quality development guidance
Access. Guidelines for connectivity postings.

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.

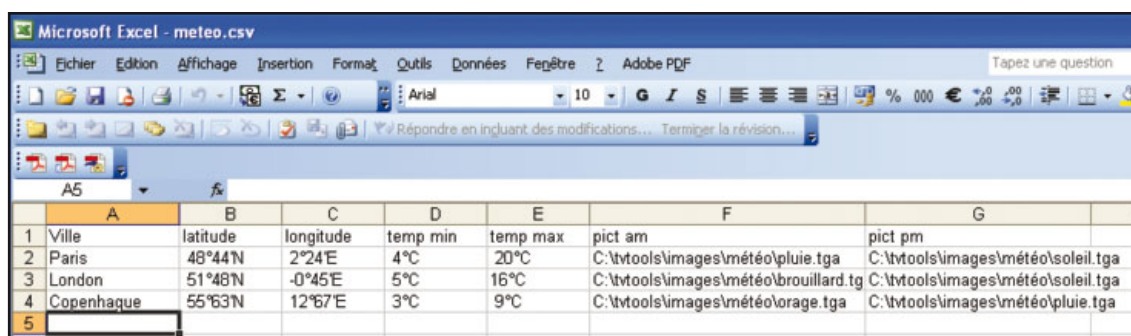
Liste des catégories liées au flux RSS.

IV. 5. G. La fenêtre insertion texte

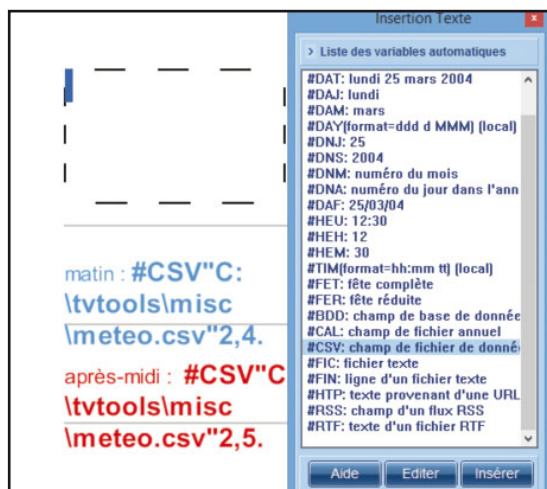
Exemple de la variable automatique #CSV

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.

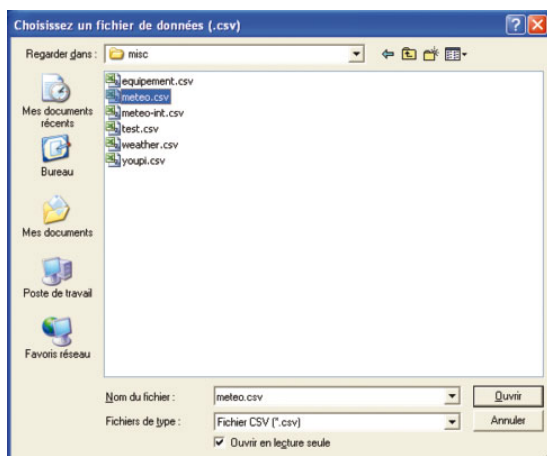
- Première étape** : Création de votre fichier : ci-dessous un feuille Microsoft Excel avec les différents champs nécessaires. Enregistrez votre fichier au format CSV (séparateur : point-virgule).



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



- 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".



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

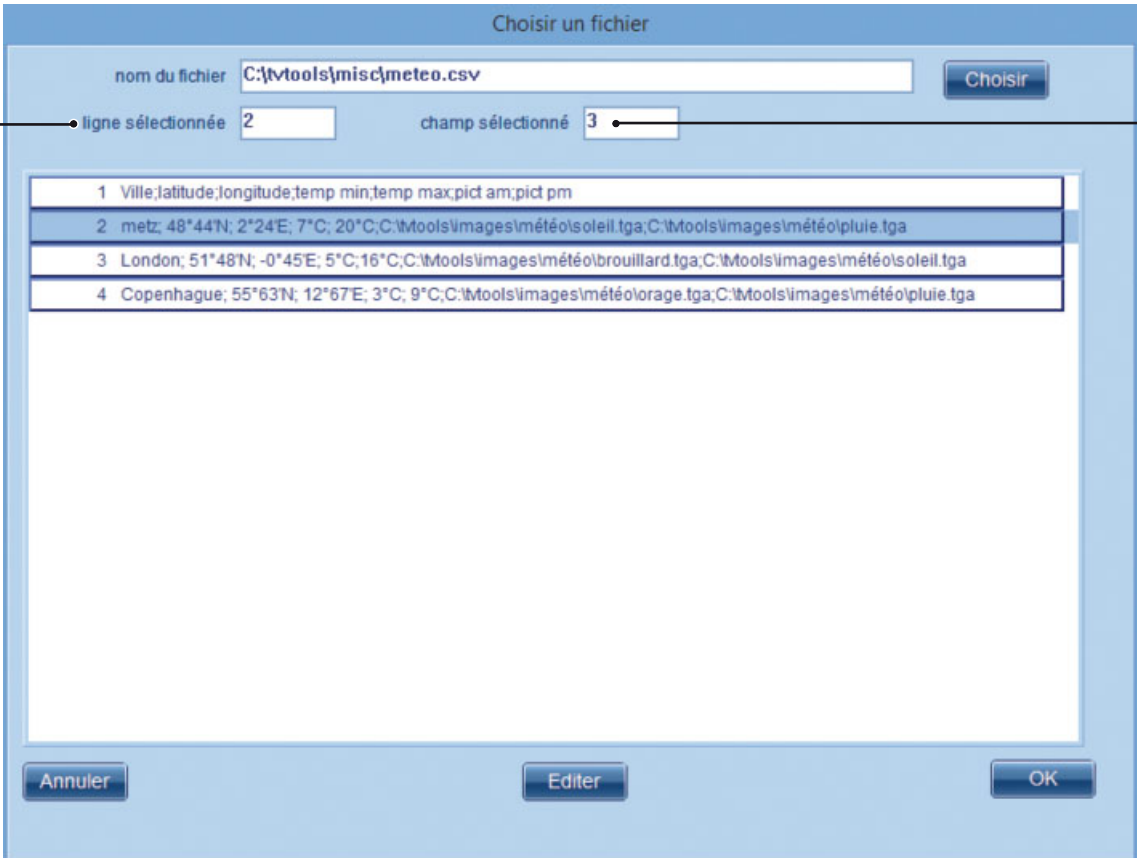
IV. 5. G. La fenêtre insertion texte

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



Choisir un fichier

nom du fichier C:\tvtools\misc\meteo.csv

Choisir

ligne sélectionnée 2 champ sélectionné 3

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

Annuler Editer OK

- 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**.



#CSV"C:
\tvtools\misc
\meteo.csv"2,1.

Latitude : #CSV"C:
\tvtools\misc
\meteo.csv"2,2.
Longitude : #CSV"C:
\tvtools\misc
\meteo.csv"2,3.

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

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





PARIS

matin : 4°C après-midi : 20°C	 
---	--

• Aperçu à la lecture de l'émission dans le Designer 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.

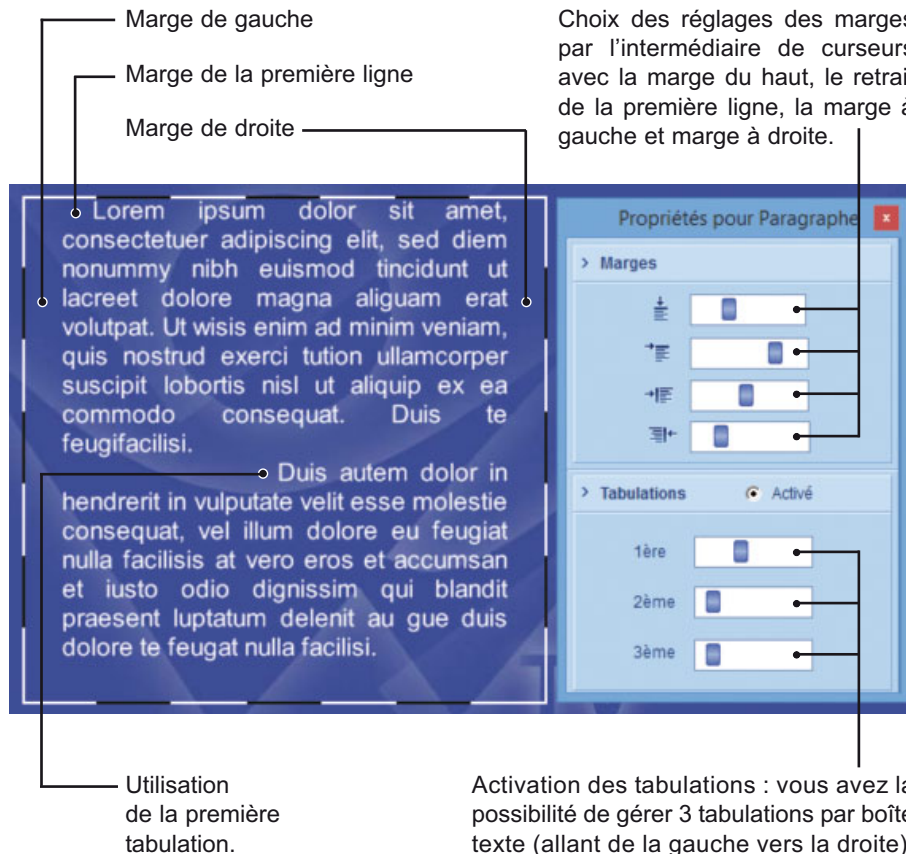
Remarques d'utilisation des variables :

- 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).



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.

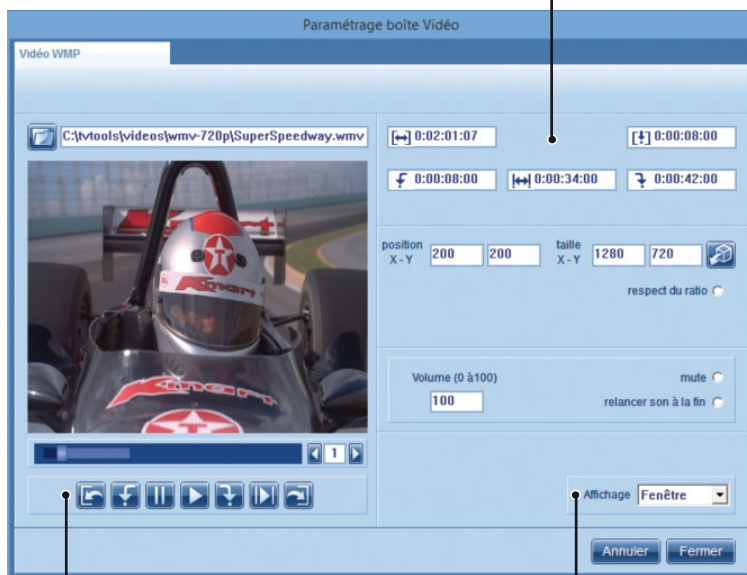


IV. 6. B. Paramètres d'une boîte vidéo

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.

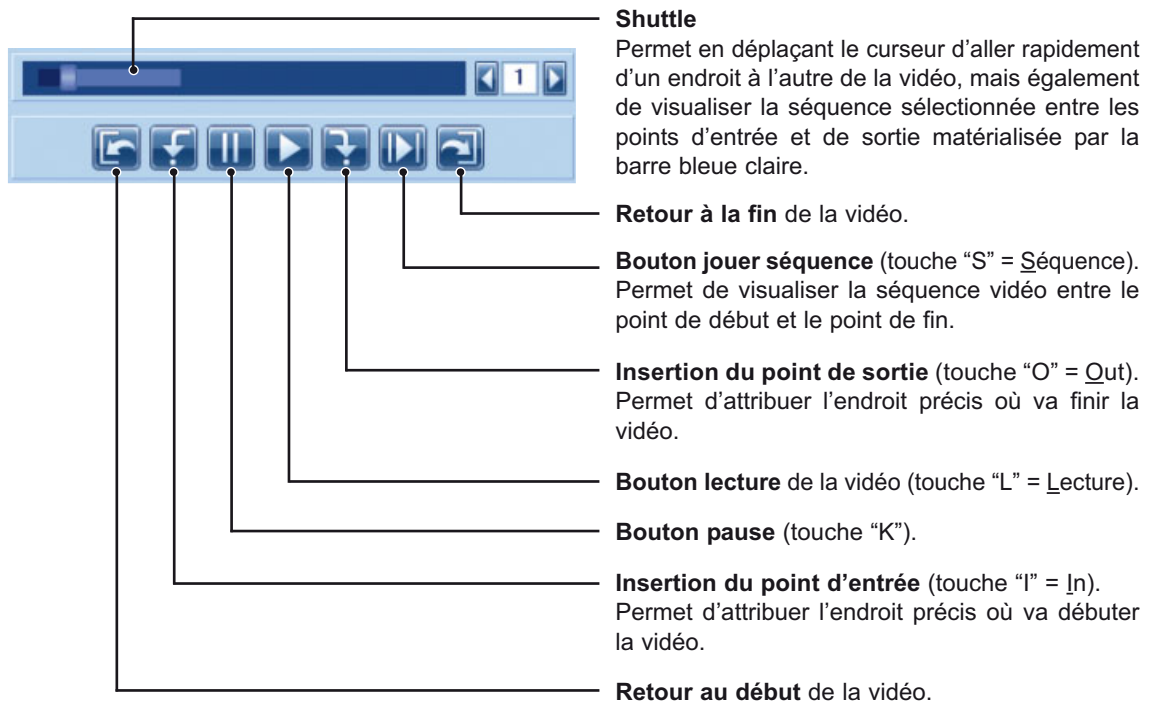
Gestion du son : volume de la vidéo, coupure du son et possibilité de relancer le son précédent la boîte vidéo à la fin de celle-ci.

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.

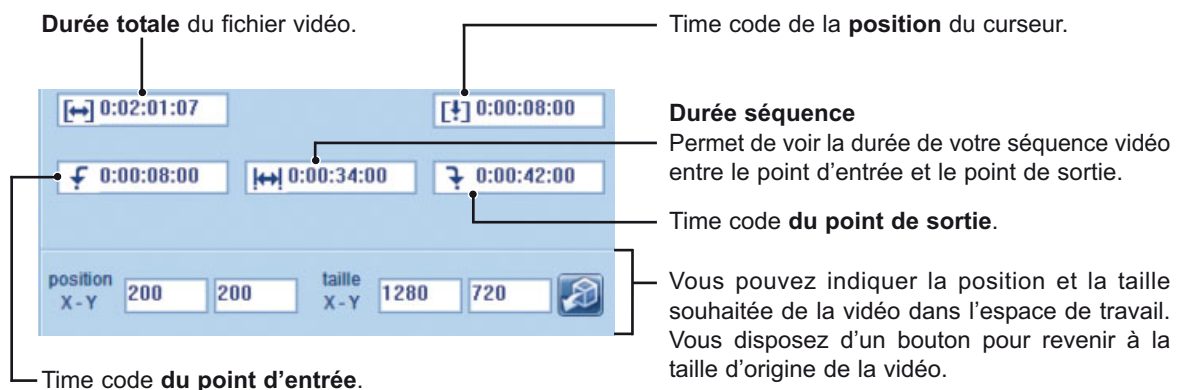
IV. 6. B. Paramètres d'une boîte vidéo

Boutons de contrôles de la vidéo



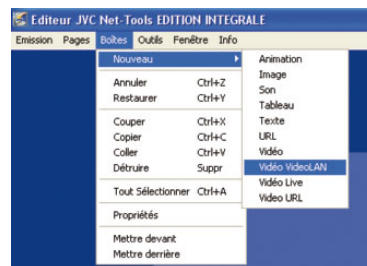
Vous pouvez vous déplacer dans la vidéo avec les flèches droite et gauche du pavé directionnel : un **appui rapide** sur les flèches vous permet d'avancer ou de reculer d'une image. Et pour vous permettre plus de souplesse, un **appui long** fait avancer ou reculer de plus en plus vite, jusqu'à quatre 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 le Designer

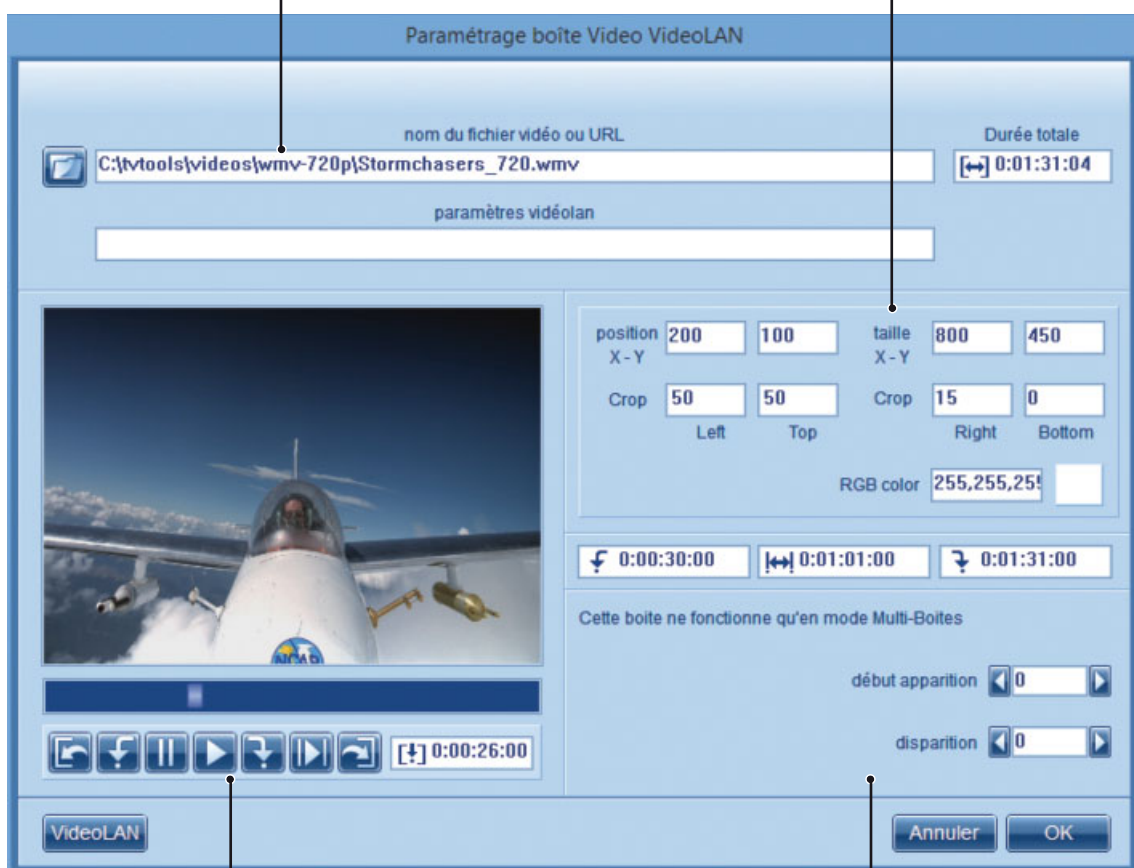
Si vous rencontrez des problèmes de lecture de fichiers vidéos avec Windows Média Player, il vous est possible de lire ces fichiers par l'intermédiaire de VLC Média Player (lecteur de vidéos universel qui ne nécessite pas de codecs supplémentaires). Pour ce faire, cliquez dans le menu intitulé **"Boîtes"** du Designer 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.

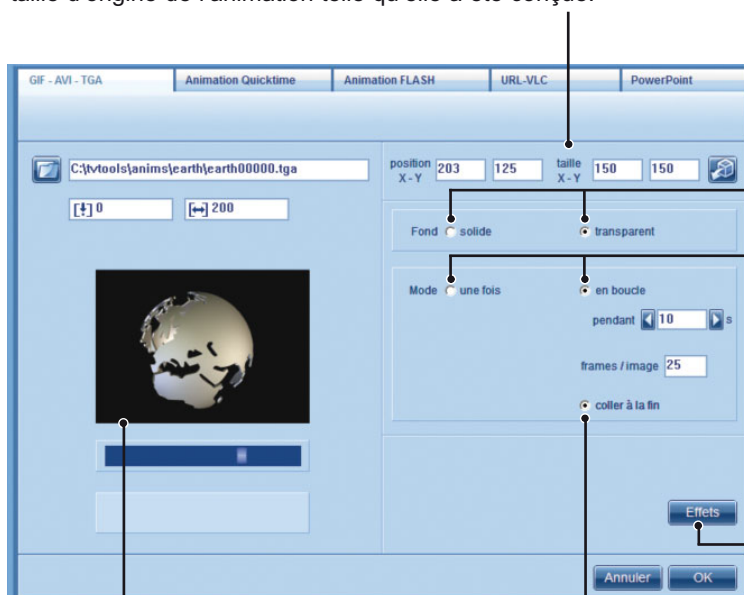


IV. 7. B. Paramètres d'une boîte animation aux formats GIF-AVI-TGA

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



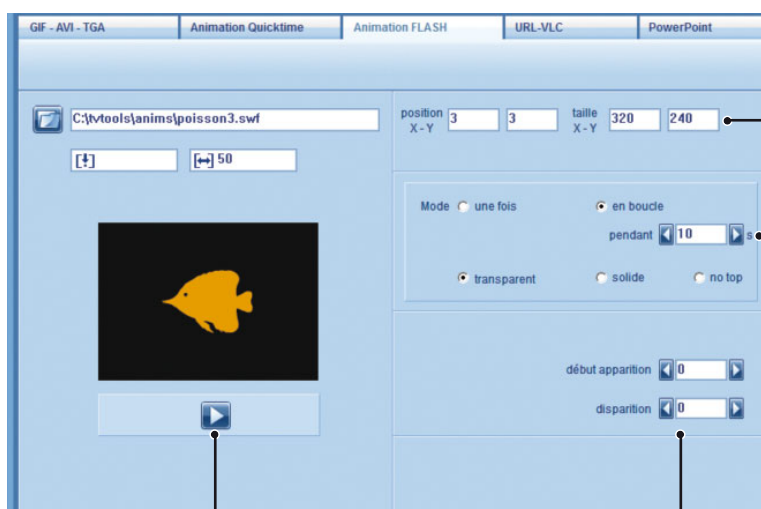
Effets d'apparition et de disparition : vous précisez les effets utilisés avec la possibilité de changer les vitesses parmi les quatre variantes (lent, normal, rapide ou très rapide).

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.

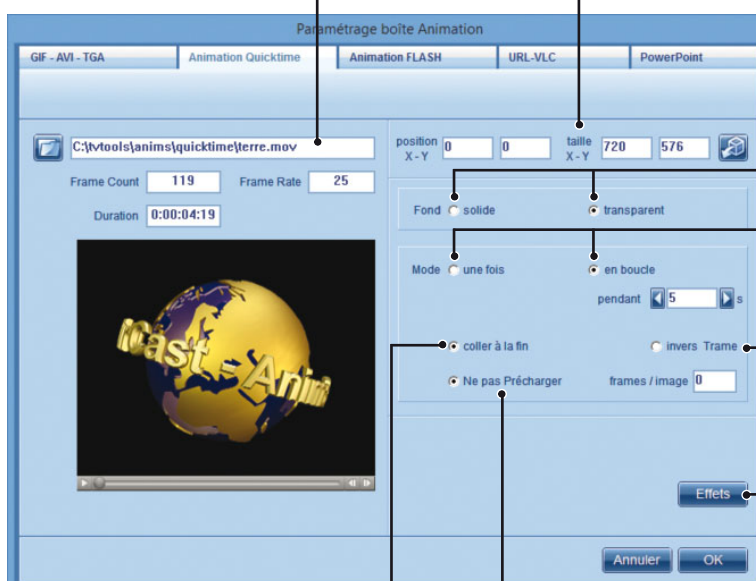
IV. 7. D. Paramètres d'une boîte animation au format Quicktime (mov) ■

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.

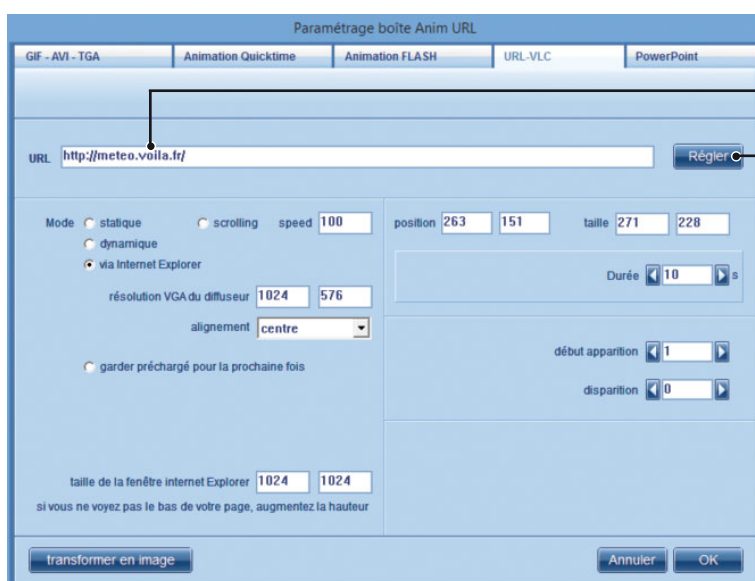
Effets d'animation

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.

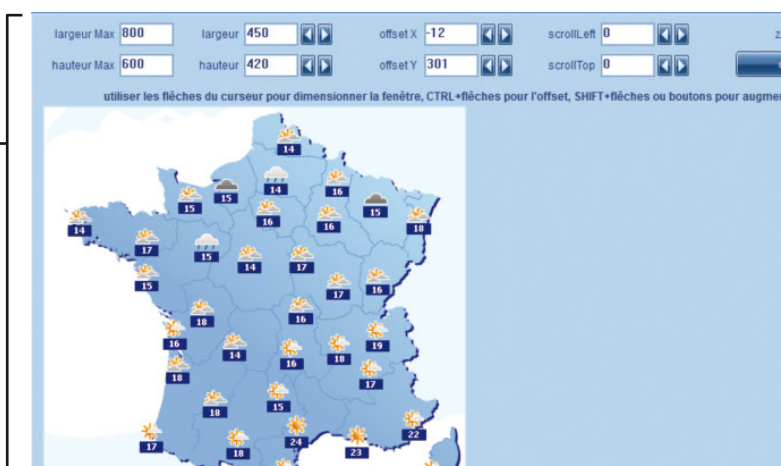
IV. 7. E. Paramètres d'une boîte URL

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.

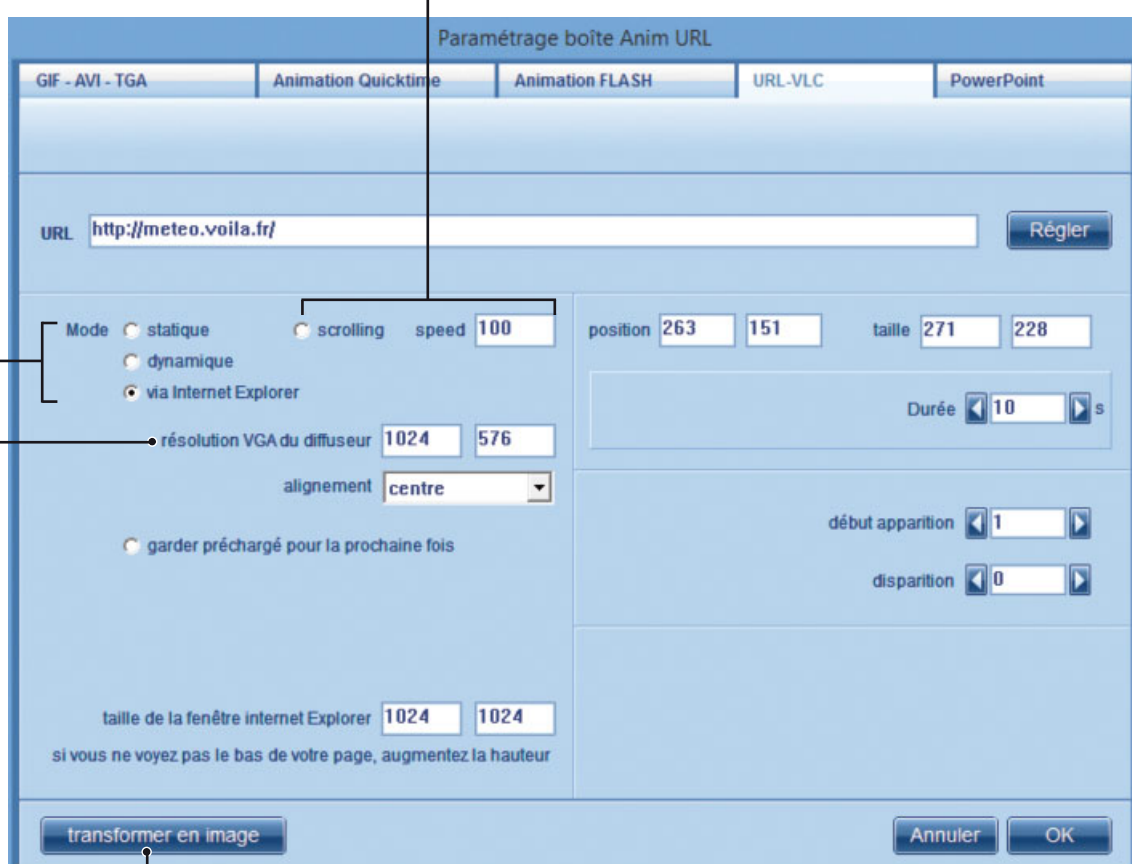


Remarque : pour éviter les erreurs de tailles et de positionnements de votre boîte URL, vous pouvez avoir un aperçu dans le Designer fidèle à la taille VGA du PC-player en cliquant sur "**ctrl** + **icône œil**". Cette manipulation simule une diffusion en utilisant le Player.

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".

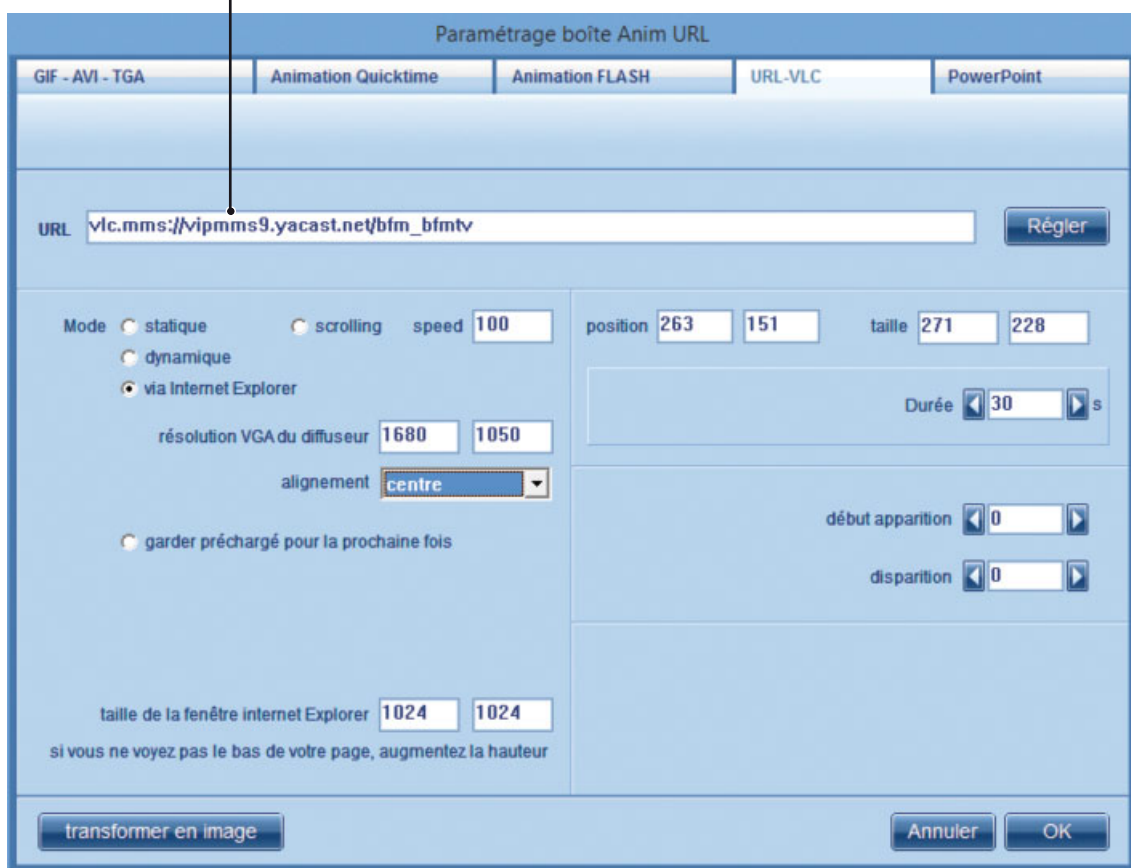
Résolution du PC-player : l'idéal étant de travailler sur le Designer avec une taille équivalente dans la zone de travail à celle de la diffusion pour que les boîtes URL soient identiques en taille et position à la création et à la diffusion.

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.

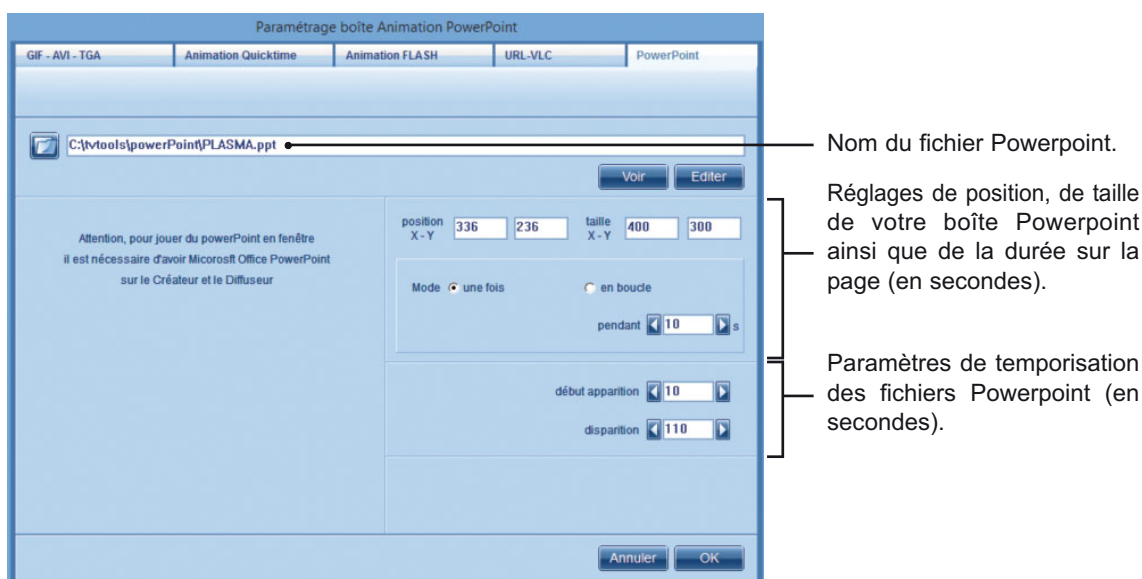
IV. 7. G. Paramètres d'un Powerpoint

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.

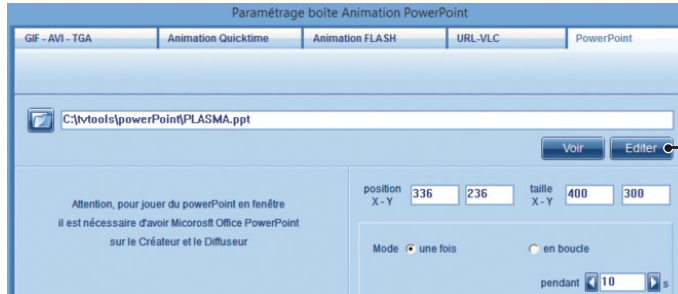
Fenêtre paramètres boîte animation



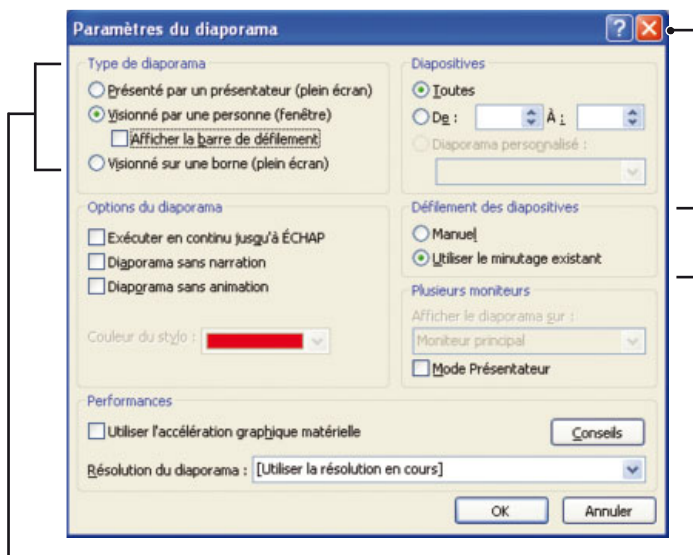
Attention : Le ppt en fenêtre ne fonctionne qu'à partir de la version Microsoft Office Powerpoint 2003. Evitez les accents, espaces et caractères spéciaux dans la nomination de vos fichiers ppt.

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 TV tools.

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

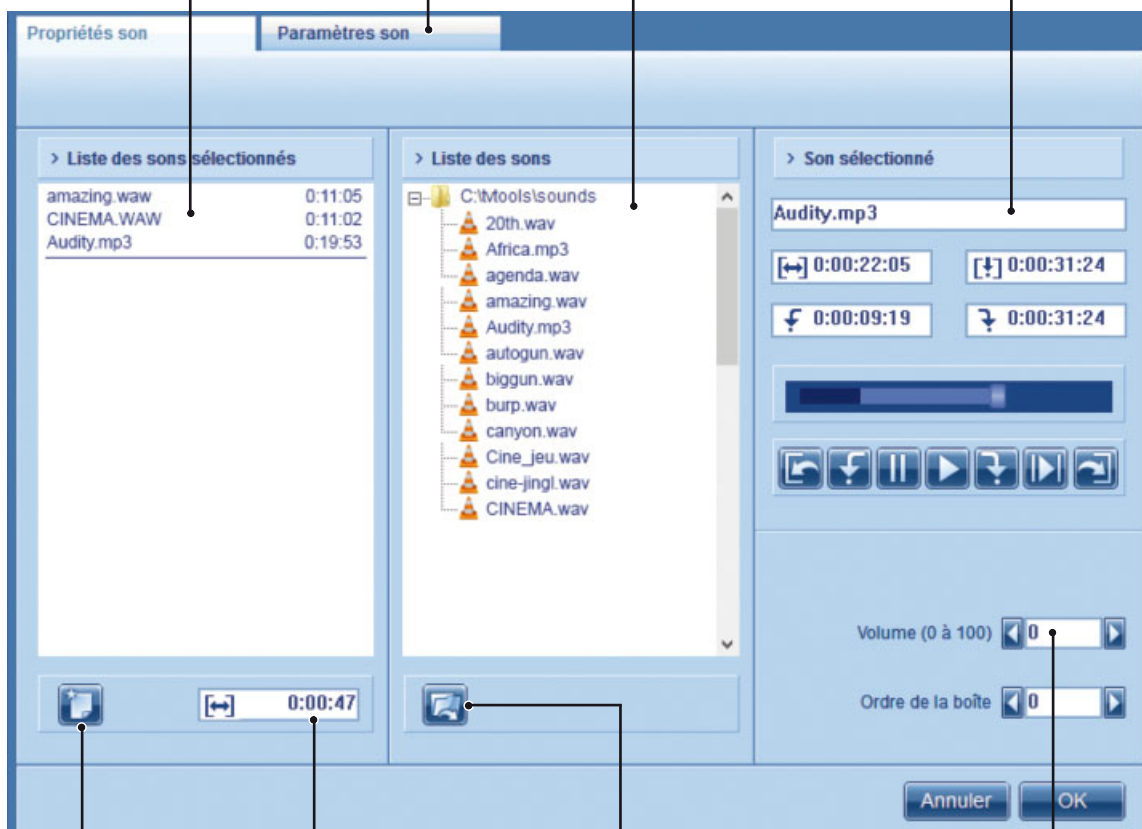
Fenêtre propriétés de la boîte son

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.

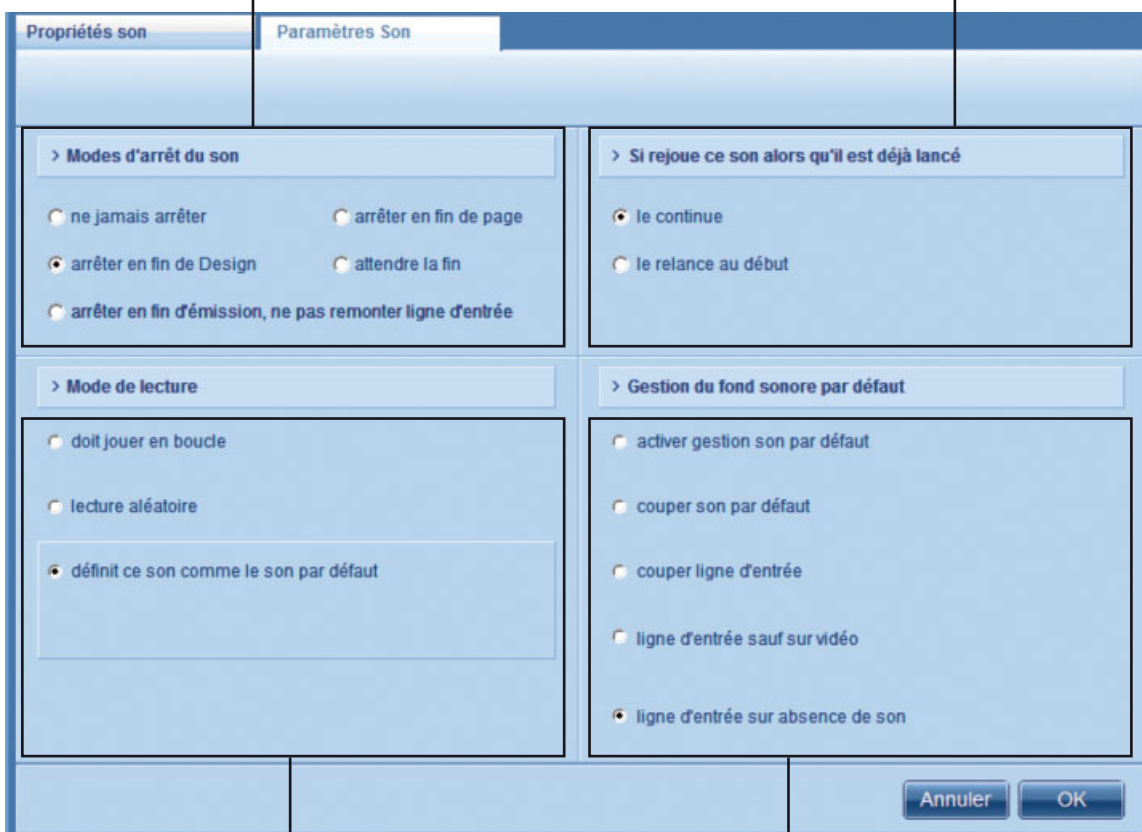
Volume : pourcentage du volume sonore de la boîte son. Par défaut laissez la valeur "0".

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) : sonorisé 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** : sonorisé 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 TV tools 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, TV tools 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

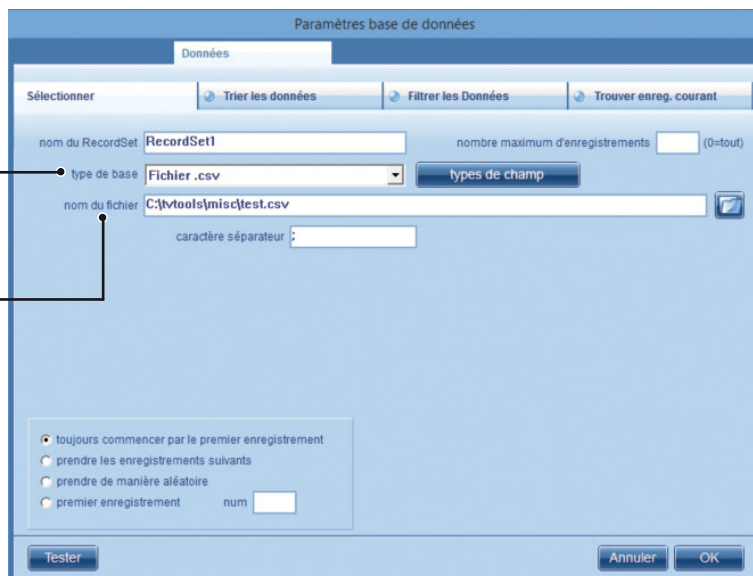
❶ Dans l'éditeur d'émissions de TV tools, dans une émission vierge, allez dans le menu du haut dans la fonction “Boîtes / Nouveau/ Container. Une boîte transparente intitulée “Container” va s'afficher sur votre page avec un message d'alerte “Vous n'avez pas de RecordSet valide pour configurer votre container, 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.

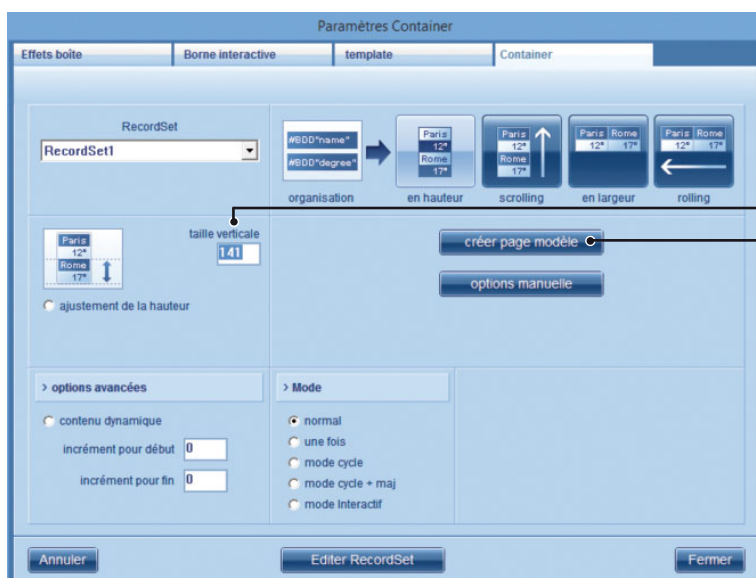
Vous pouvez ainsi cumuler plusieurs jeux d’enregistrements dans une même émission.



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”.

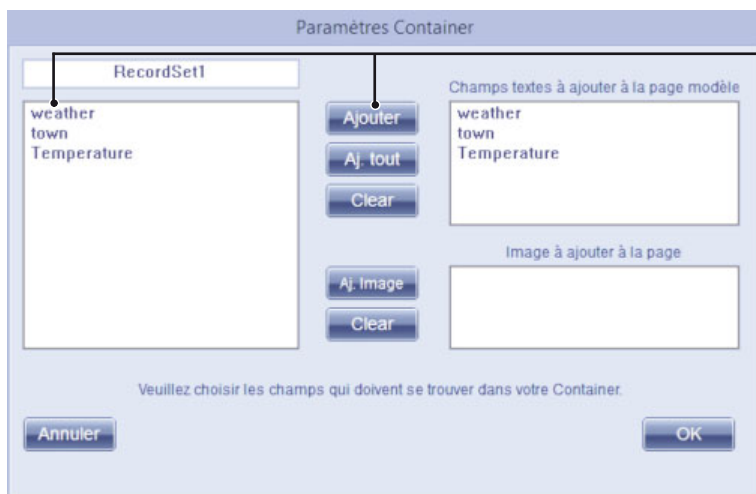
IV. 9. A. La boîte “container”

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.



⑧ Choisissez la taille verticale en pixels pour la mise en forme de chacun de vos enregistrements. Entrez par exemple : 40 pixels.

⑨ 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”

⑪ 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, TV tools 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.

⑫ 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”.

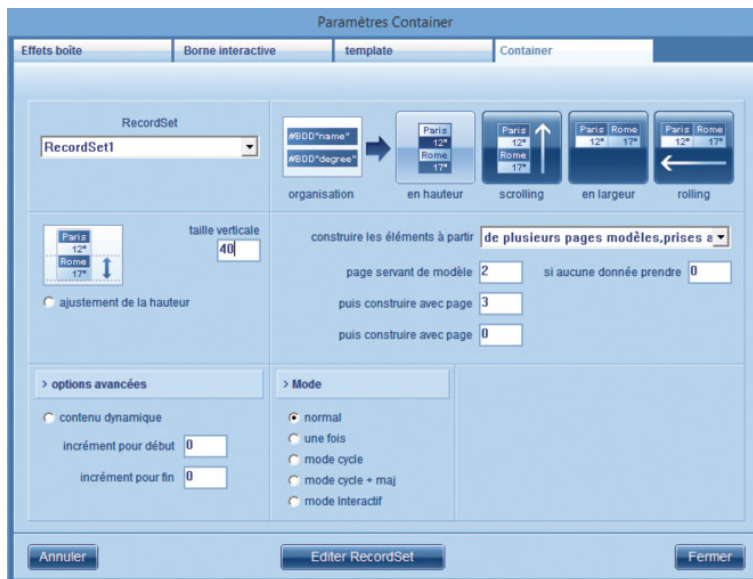
Correspond à la variable #BDD “temperature” avec le tri par ordre décroissant.

Correspond à la variable #BDD “weather”.

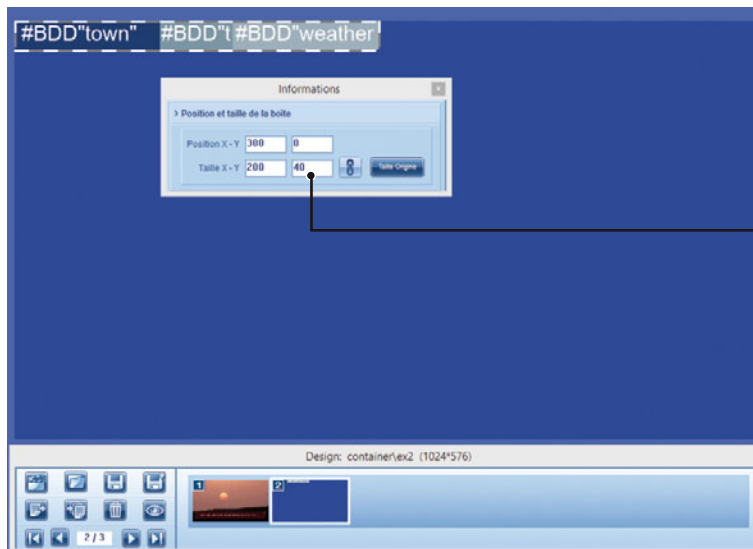
IV. 9. A. La boîte “container”

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.

Container : exemple 2



❶ Allez dans les paramètres de la boîte “Container” 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.

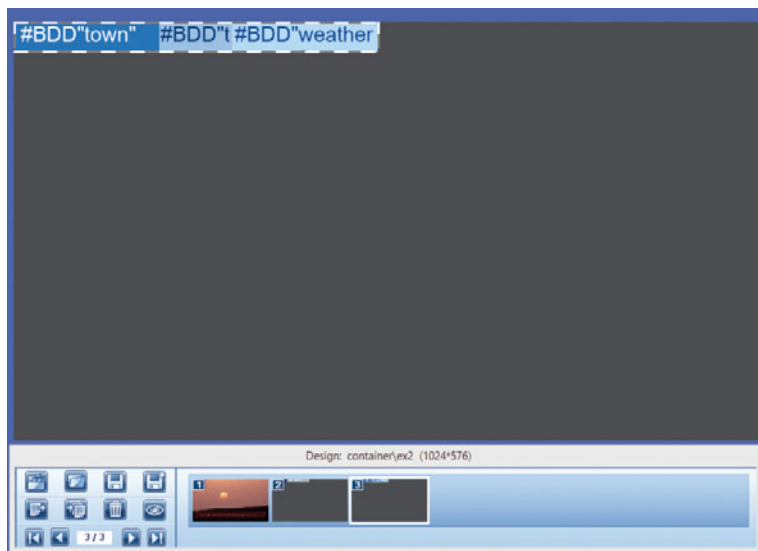


❷ Nous allons coloriser le fond des boîtes texte avec les variables #BDD plutôt que de les laisser en transparence. Sur la seconde page donnez des différentes à chacune des 3 boîtes textes en vérifiant dans la fenêtre “Informations” qu’elles aient toutes la même hauteur (ici : 40 pixels).

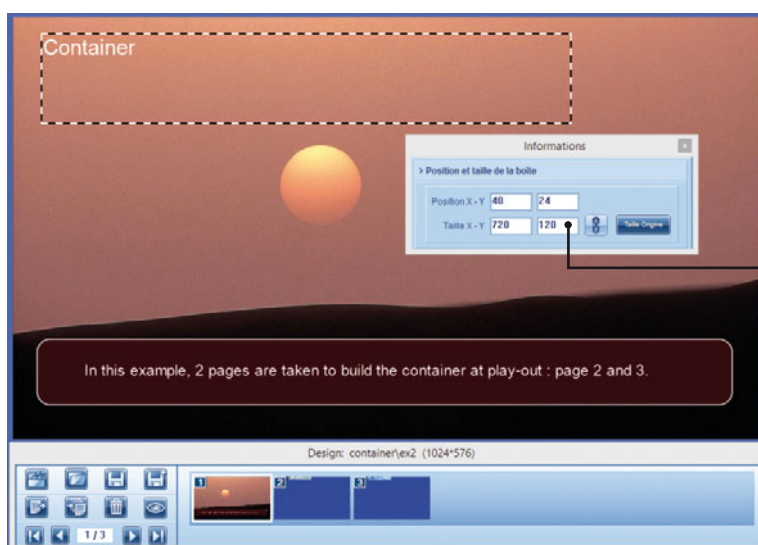
IV. 9. A. La boîte “container”



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.

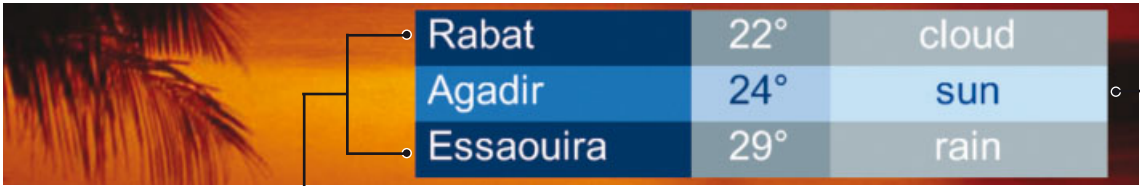


➌ Réduisez la boîte container sur la première page. Dans cet exemple, nous allons faire en sorte de n'afficher que 3 enregistrements par page. Nous avons déjà défini une taille verticale de 40 pixels dans les paramètres de la boîte container. A l'aide de la fenêtre “Informations”, donnez alors une taille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



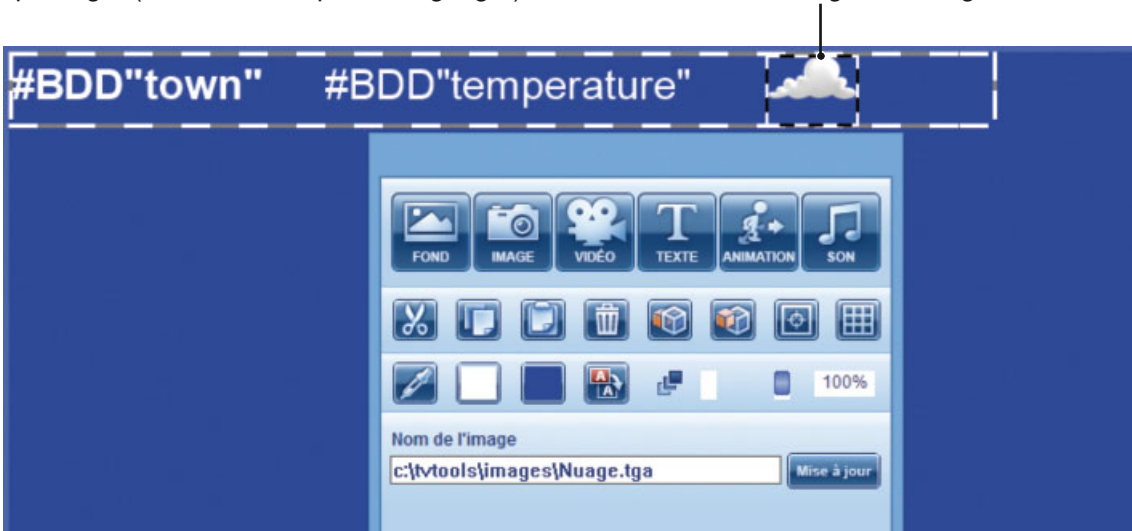
Correspond au modèle de la 2^{ème} page mise en mode “invisible” avec les 3 variables #BDD.

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

Container : exemple 3

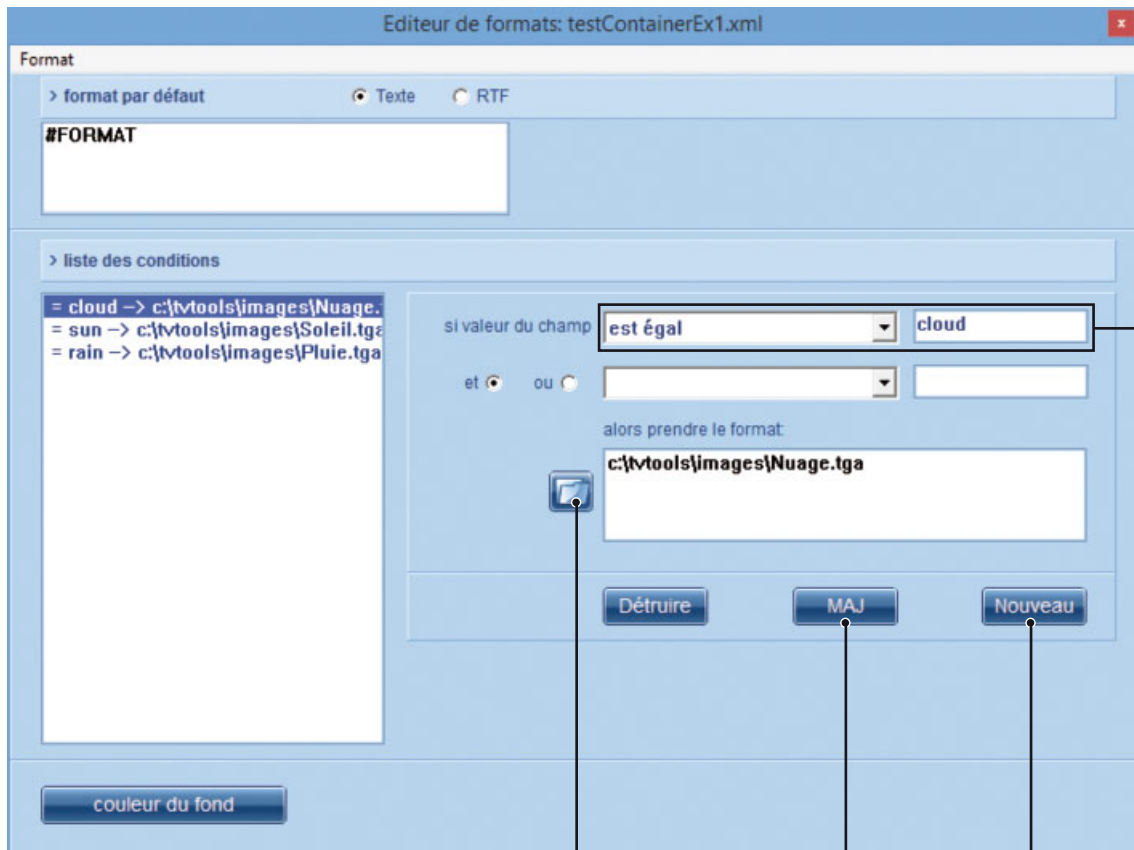
Nous allons cette fois remplacer les textes #BDD“weather” par des images avec des icônes météo (nuages, pluie, soleil, etc...). Pour ce faire, nous allons utiliser l'éditeur de format pour faire correspondre les images “nuages.tga”, “soleil.tga” et “pluie.tga”) aux mots “cloud”, “sun” et “rain” contenus 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.

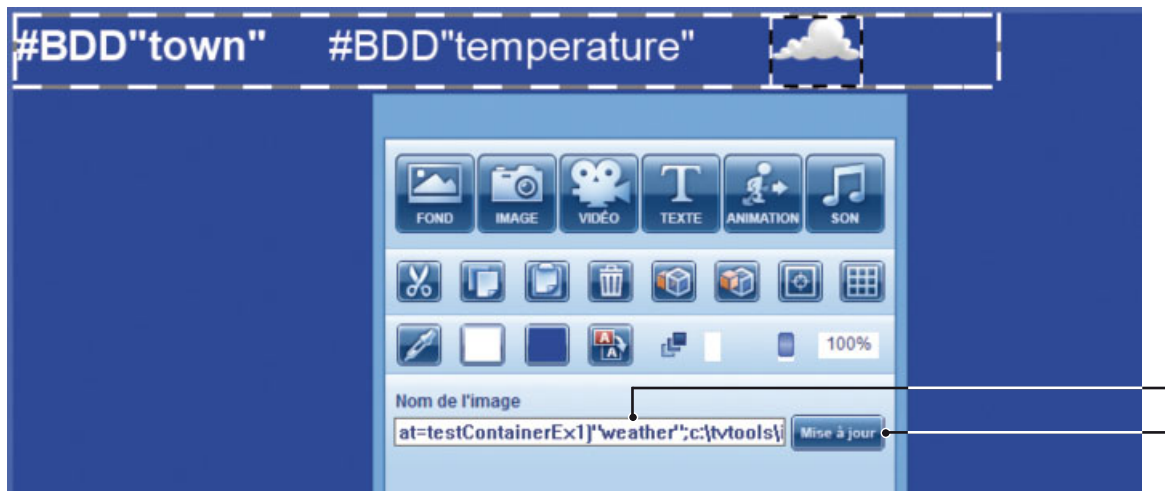
➌ Validez votre opération en cliquant sur le bouton MAJ (mise à jour) : votre condition va alors s’inscrire dans la liste des conditions.

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



① 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".

② 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.

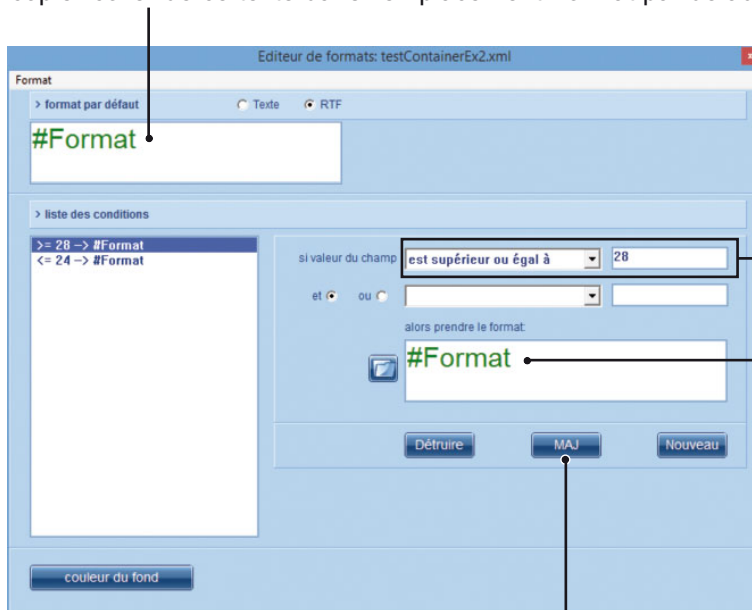


Attention : activez votre tri de données en cliquant sur le bouton vert de l'onglet. Puis fermez la fenêtre avec "OK" puis "Fermer".

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.

❸ 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”.



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

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

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

❼ 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.

❽ 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.



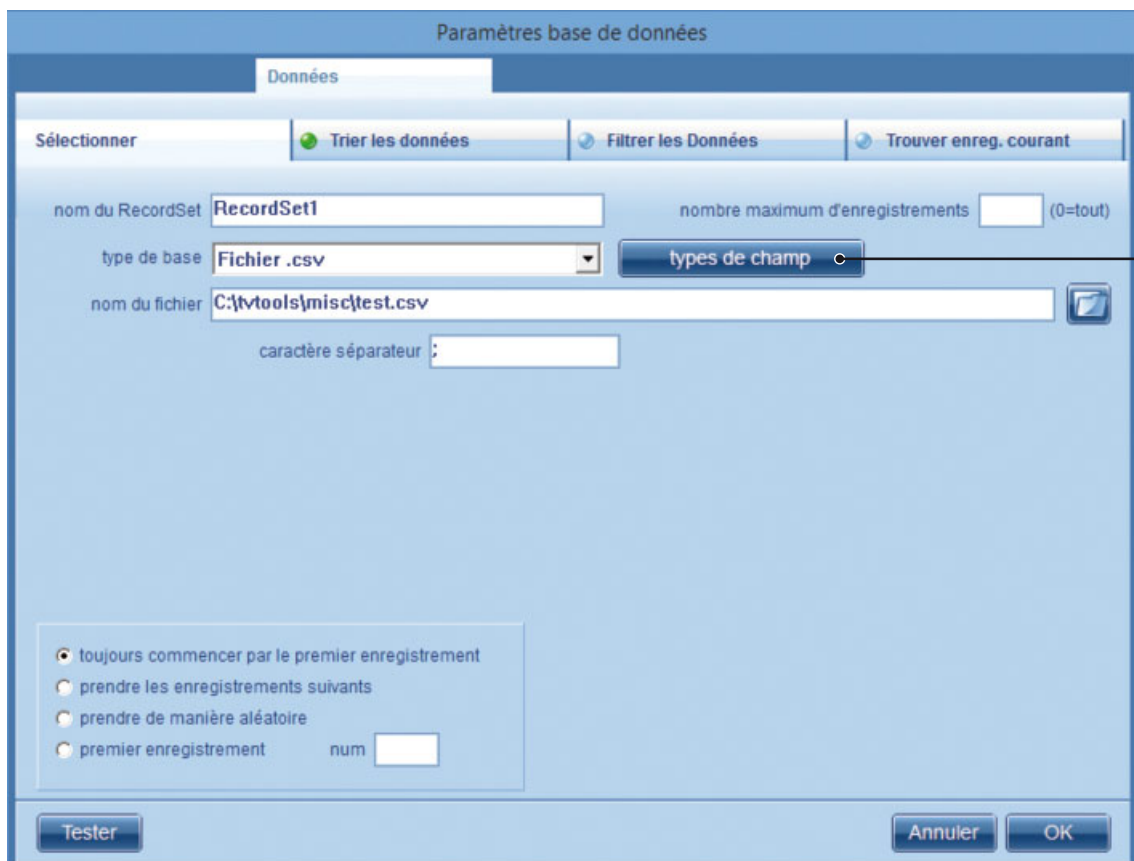
IV. 9. B. L'éditeur de formats

- 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.

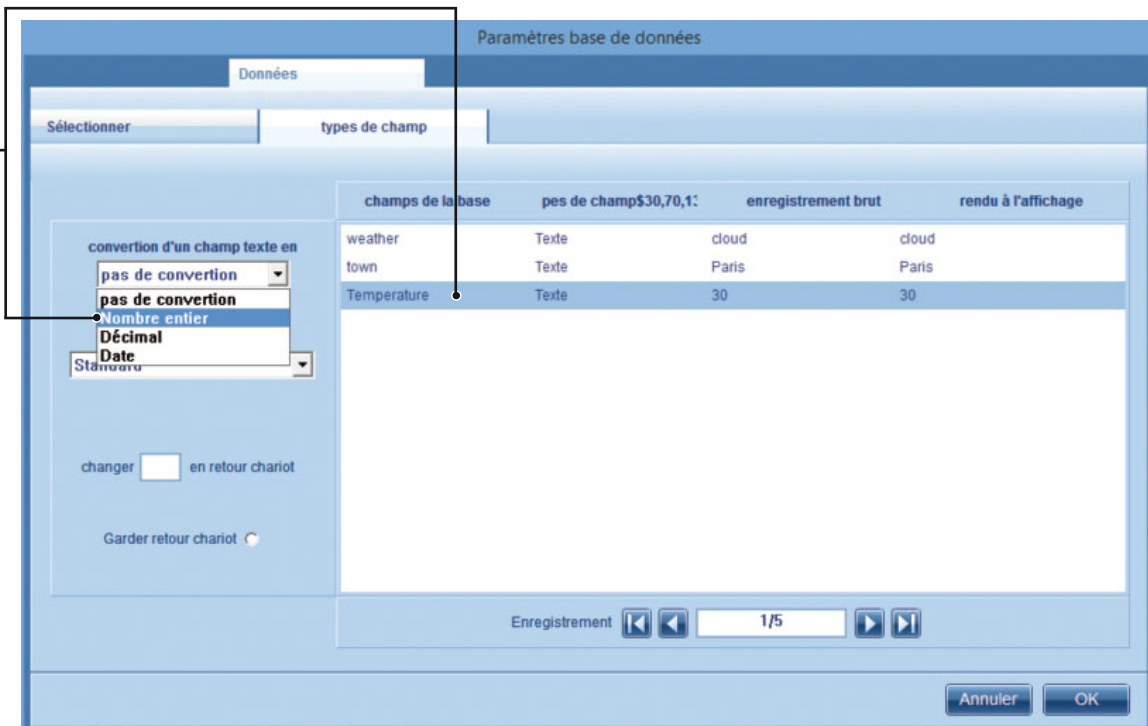
- ⑩ Retournez sur la première page de votre émission, puis double-cliquez sur la boîte Container. Cliquez ensuite sur le bouton **"Paramétrer les données"** puis sur le bouton **"types de champ"**.





IV. 9. B. L'éditeur de formats

⑩ Pour que TV tools 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”.



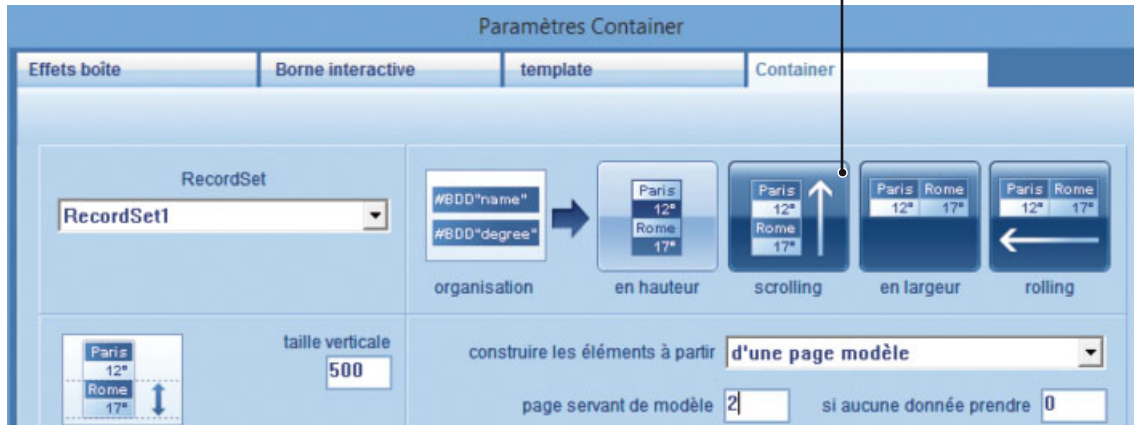
Affichage des températures obéissant aux conditions du fichier format “**testContainerEx2.xml**”.

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".

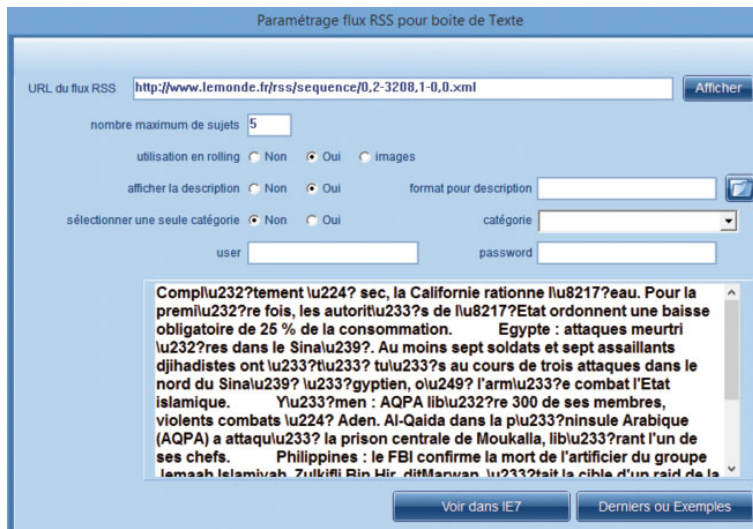


IV. 9. C. Container et flux RSS

Sur le même principe nous allons exploiter un flux RSS en jouant sur sa mise en forme graphique dans TV tools 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.

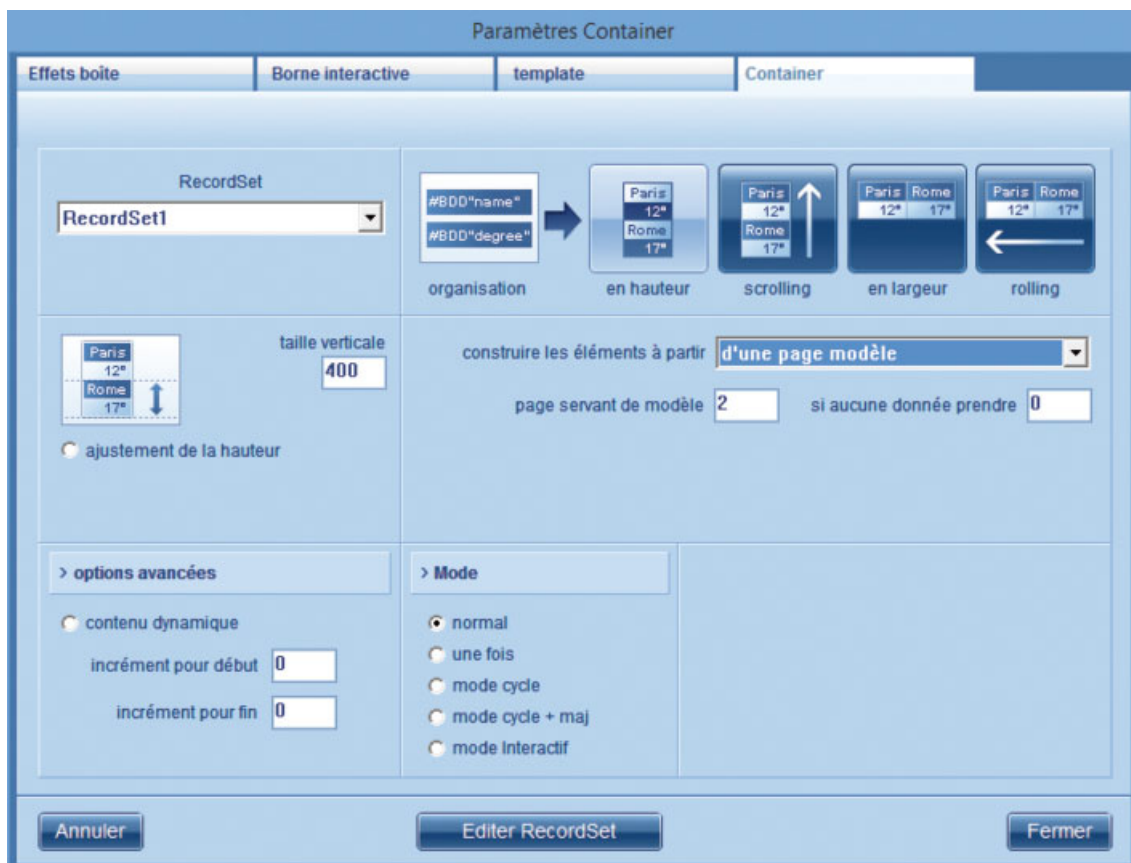



- ❸ Vous pouvez saisir ou copiez-collez l’URL de votre flux RSS. Déterminez aussi ses options (nombre de sujets, utilisation en rolling, affichage de la description, etc...). Validez ensuite par “OK”. De retour sur la fenêtre des “Paramètres de base de données”, validez également par “OK” afin d’ouvrir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

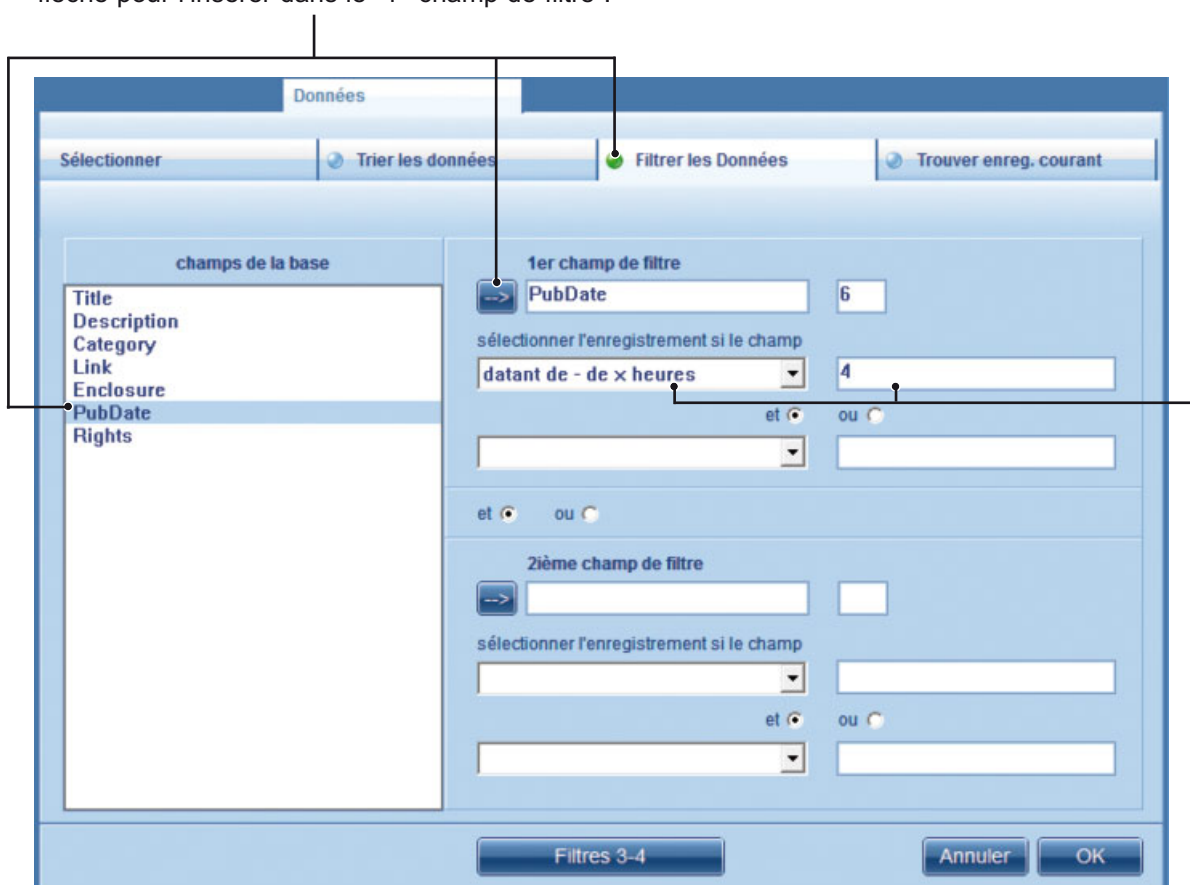



⑥ Ajouter les champs textes que vous souhaitez insérer dans la page modèle. Puis validez par **"OK"**.

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".



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.



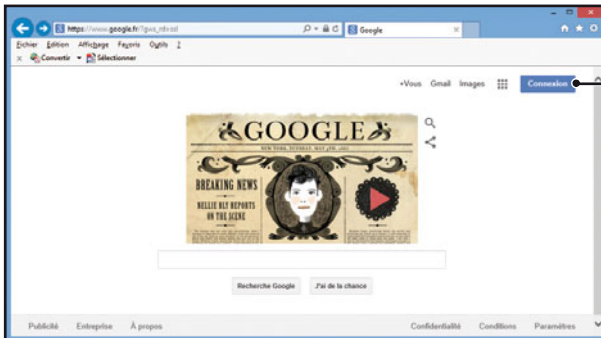
⑪ Nous allons remplacer la boîte texte `#BDD"Enclosure"` par une image quelconque (qui servira de référence de taille). Puis dans la fenêtre "Informations" saisissez la variable `#BDD"Enclosure"`; avant l'emplacement et le nom de l'image utilisée. Validez par "Entrée".



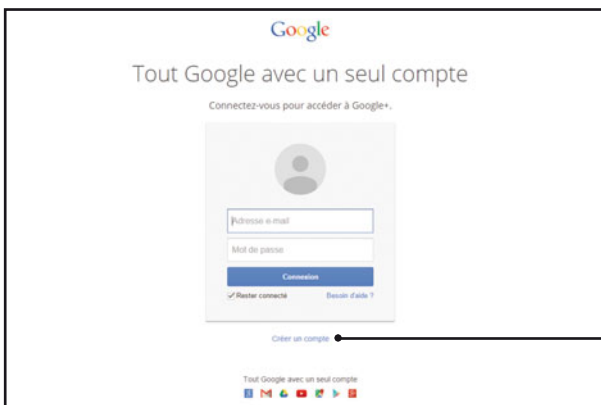
⑫ Visualisez l'émission. Le flux RSS va défiler avec les images contenues dans le flux dont la taille est déterminée par l'image de la page modèle (ici : 100x75 pixels).

IV. 9. D. Room Booking

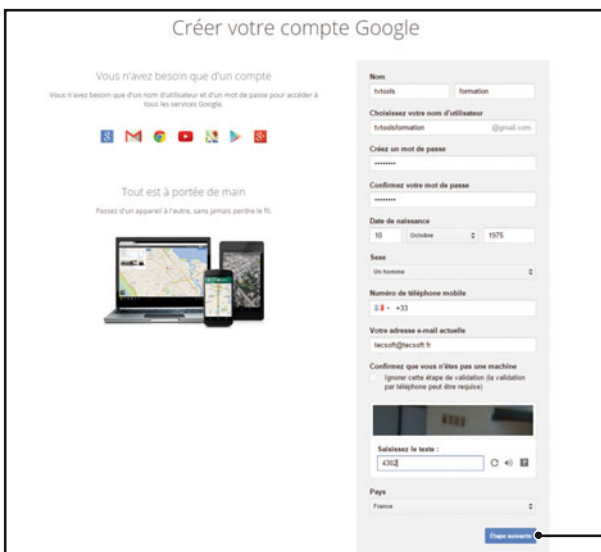
Nous allons créer une émission d'exemple destinée à de la gestion et de la réservation de salles. Pour ceci nous allons nous appuyer sur **"l'agenda de Google"**. Cet agenda peut servir pour tout besoin d'affichage de données de type calendaires (affichage d'événements d'entreprises, de menus de cantines,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

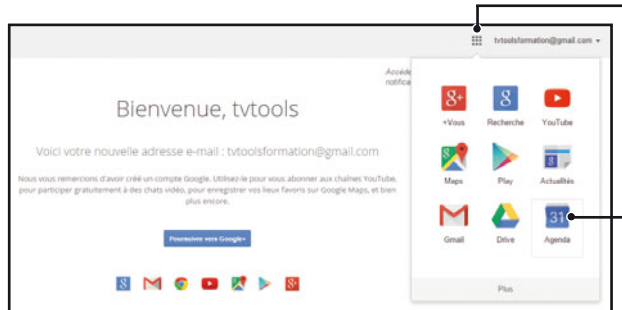


❷ Comme nous présumons que nous n'avons pas de compte Google, cliquez à nouveau sur le lien **"Créer un compte"**.



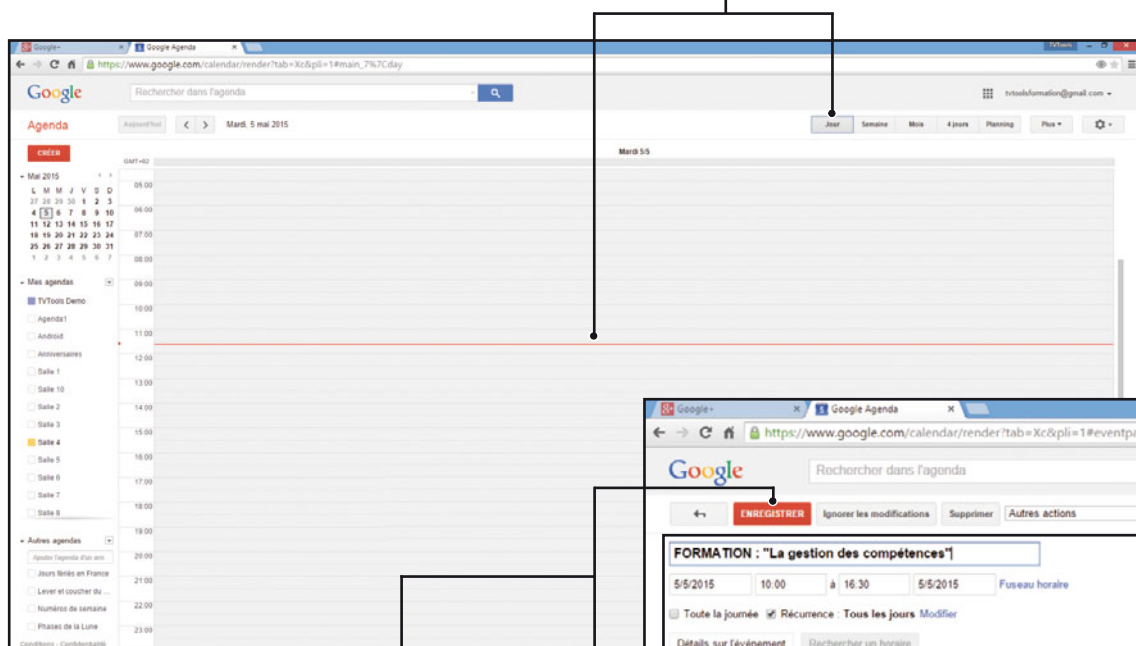
❸ Remplissez le formulaire ci-contre afin de paramétrer votre compte (nom, nom d'utilisateur, mot de passe, contact mail, etc...) et cliquez sur le bouton **"Etape suivante"** pour valider.

IV. 9. D. Room Booking

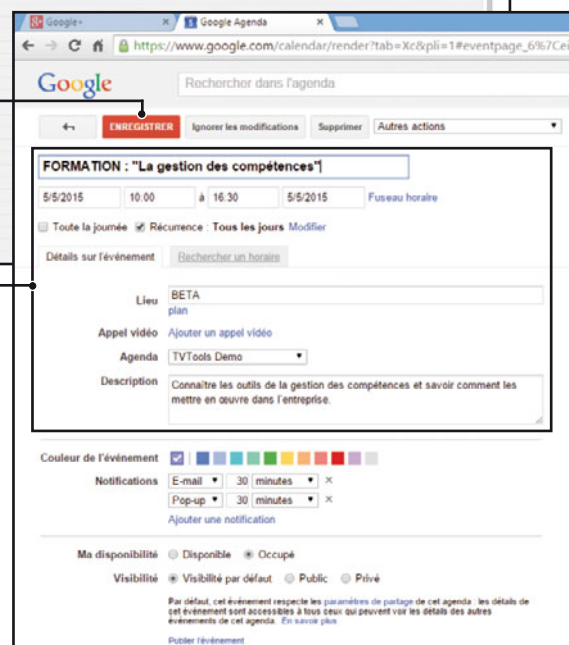


④ Cliquez sur le picto "**Applications**", puis sélectionnez "**Agenda**" pour lancer l'application.

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 événement.



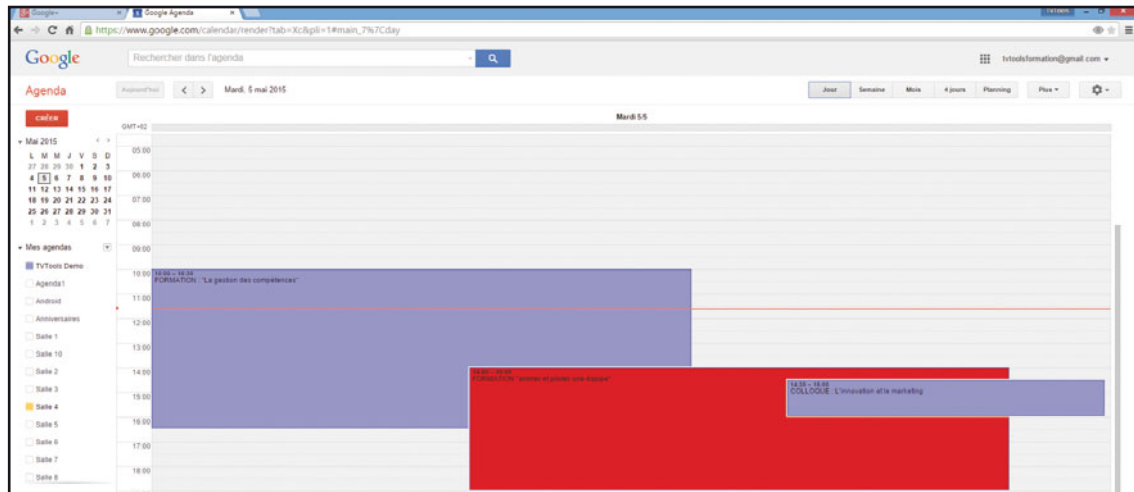
⑥ Saisissez le nom de l'événement ainsi qu'une heure de début et de fin. Par exemple, saisissez "*Formation : la gestion des compétences*" de 10h à 16h30. Sinon vous pouvez cocher la case "**toute la journée**" si votre événement couvre l'ensemble de la journée. Dans notre exemple nous avons également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



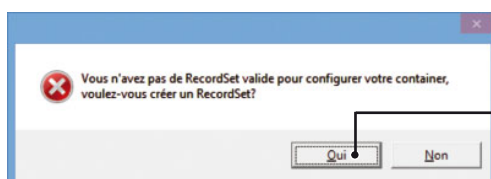


IV. 9. D. Room Booking

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



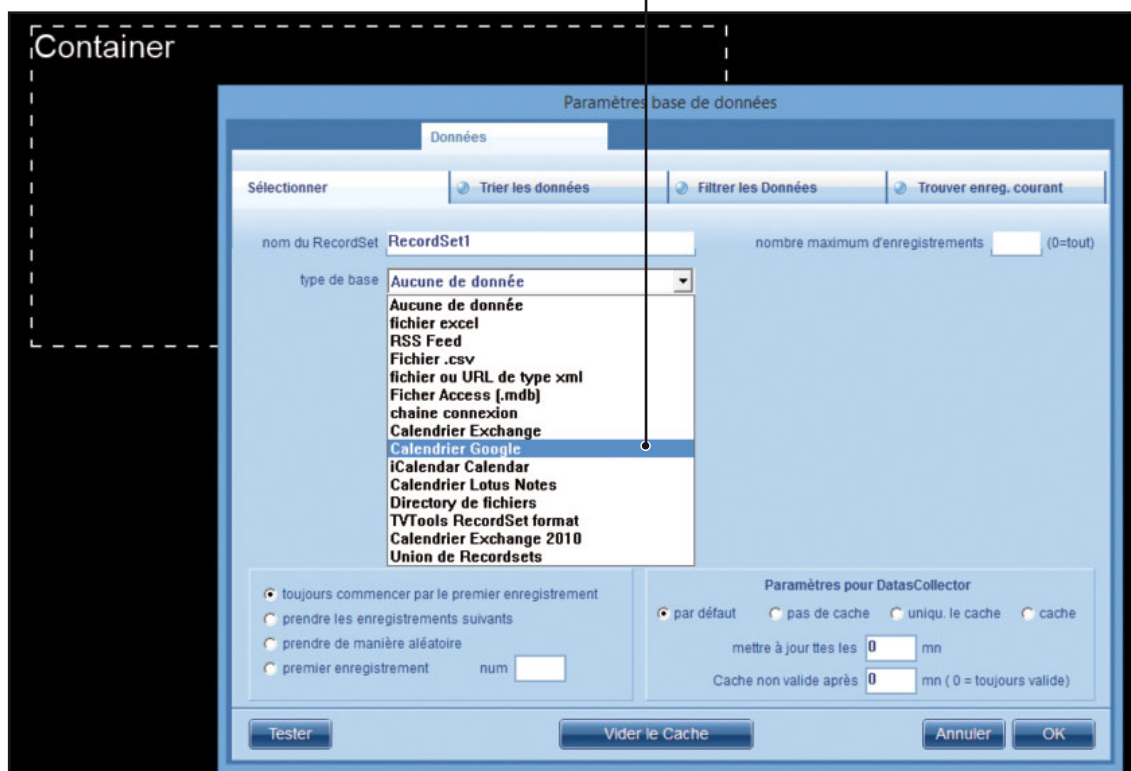
⑧ Dans le Designer de TV tools nous allons créer une nouvelle émission avec une boîte "container" sur la première page (accès par le menu du haut "Boîte/Nouveau/Container").



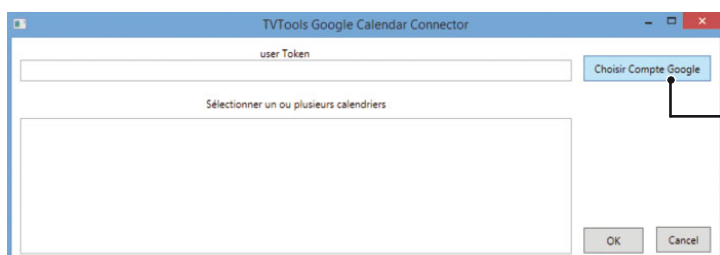
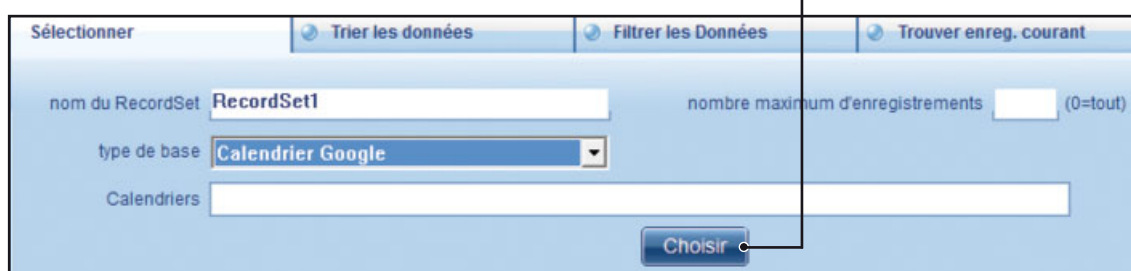
⑨ Validez par "Oui" dans la fenêtre ci-contre afin de créer un nouveau RecordSet.

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".



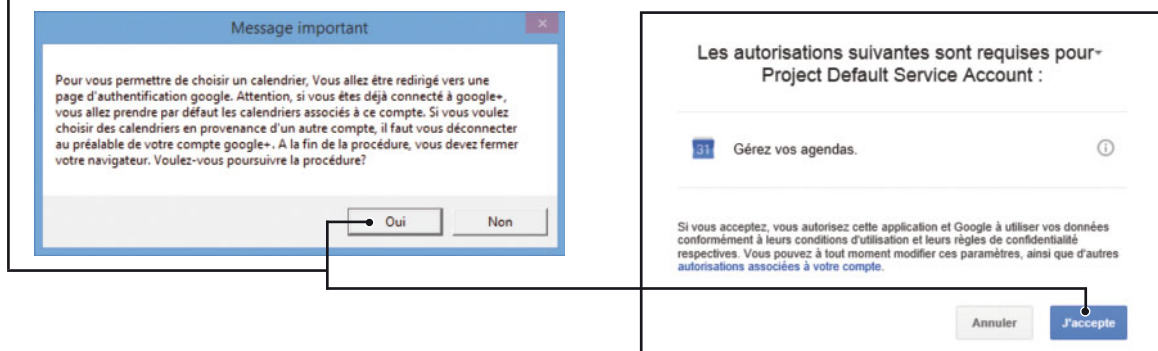
⑪ Cliquez sur le bouton "Choisir" pour ouvrir la fenêtre "TVTools Google Calendar Connector".



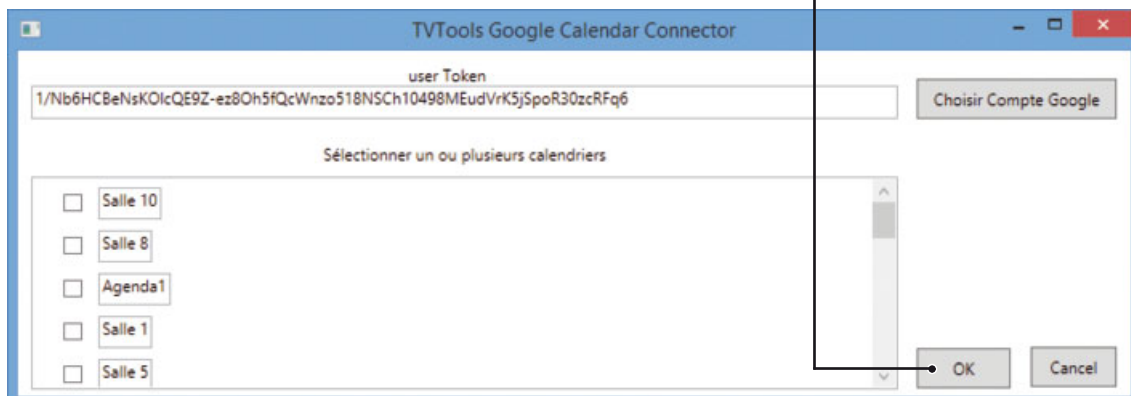
⑫ Cliquez ensuite sur le bouton "Choisir Compte Google".

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".



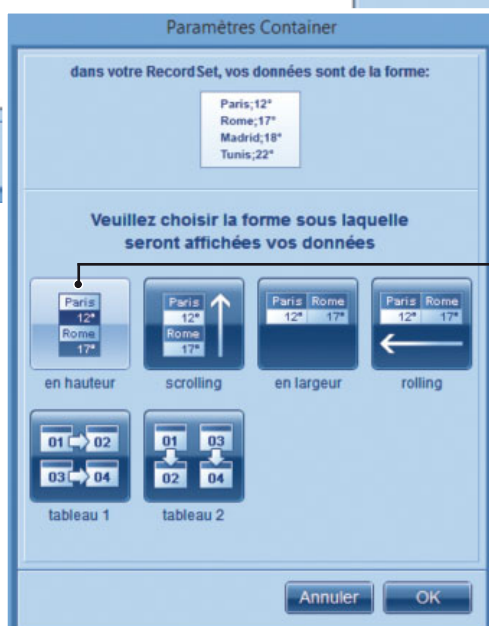
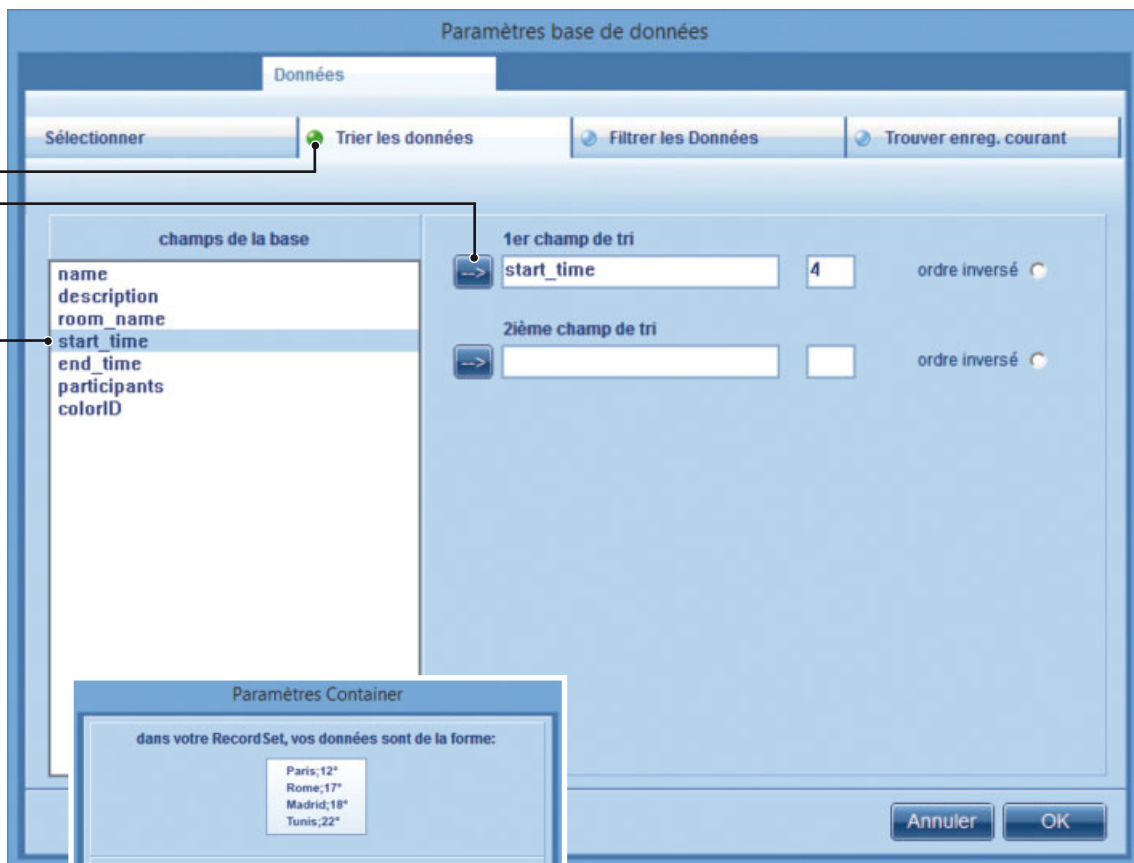
15 Le compte va s'identifier dans le champ "Calendriers".





IV. 9. D. Room Booking

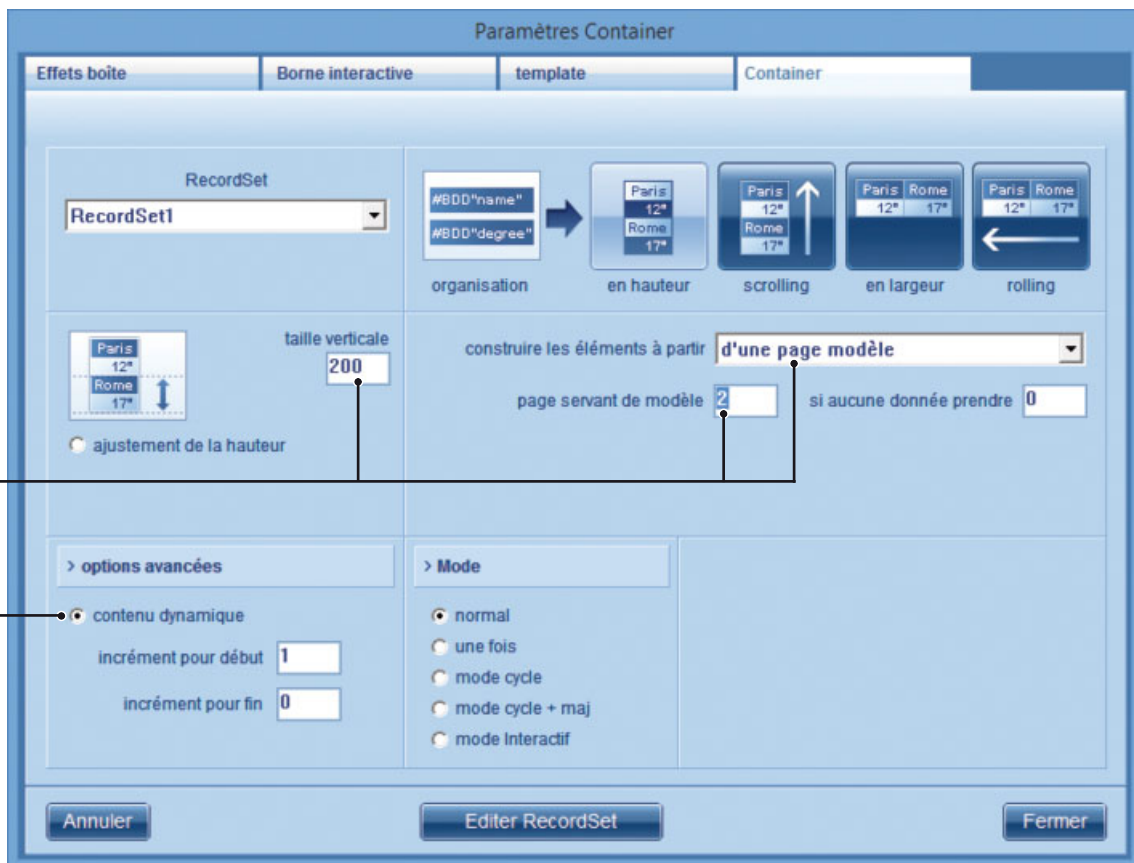
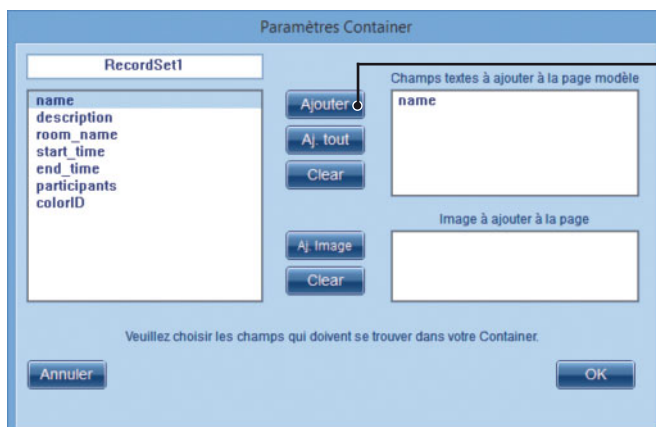
⑩ Dans la fenêtre "Paramètres base de données" sélectionnez l'onglet "Trier les données". Choisissez le champ "start_time" en cliquant sur le bouton fléché pour effectuer le tri. Cette manipulation permet de faire une sélection des enregistrements en affichant uniquement ceux qui doivent se dérouler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

⑩ 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".

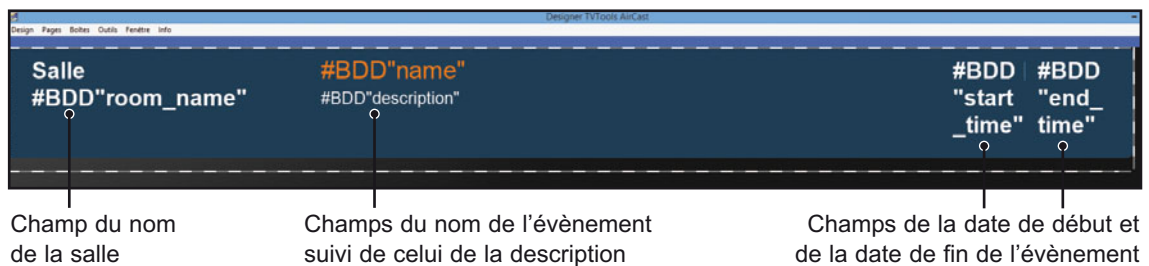



⑪ Vous pouvez choisir les champs que vous souhaitez voir apparaître dans votre Design. Sélectionnez un champ dans la colonne de gauche puis cliquez sur le bouton "Ajouter" (comme dans l'exemple ci-contre avec le champ "name"). Valider par "OK".

IV. 9. D. Room Booking

② 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.



② 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).

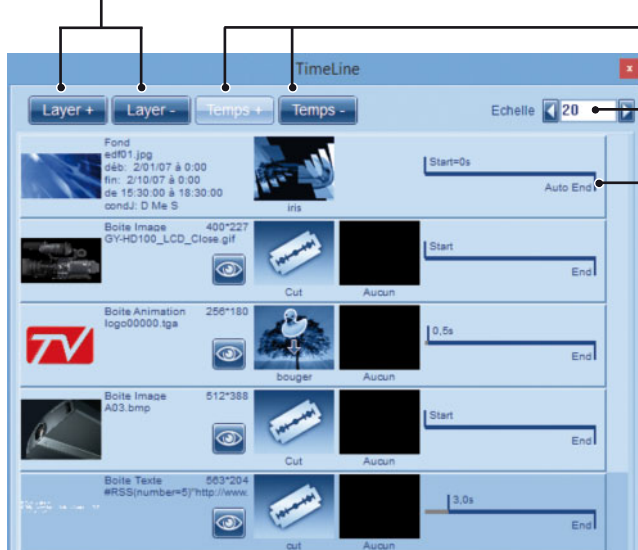
Chaîne : Lorsque vous rentrez manuellement une valeur en X ou en Y, TV Tools calcule automatiquement la seconde valeur tout en conservant le ratio de l'image.

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

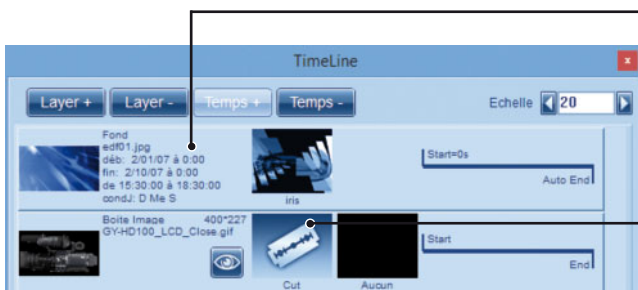
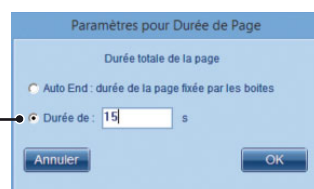
Visualisation des vignettes en fonction de l'ordre des calques sur la page.



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).



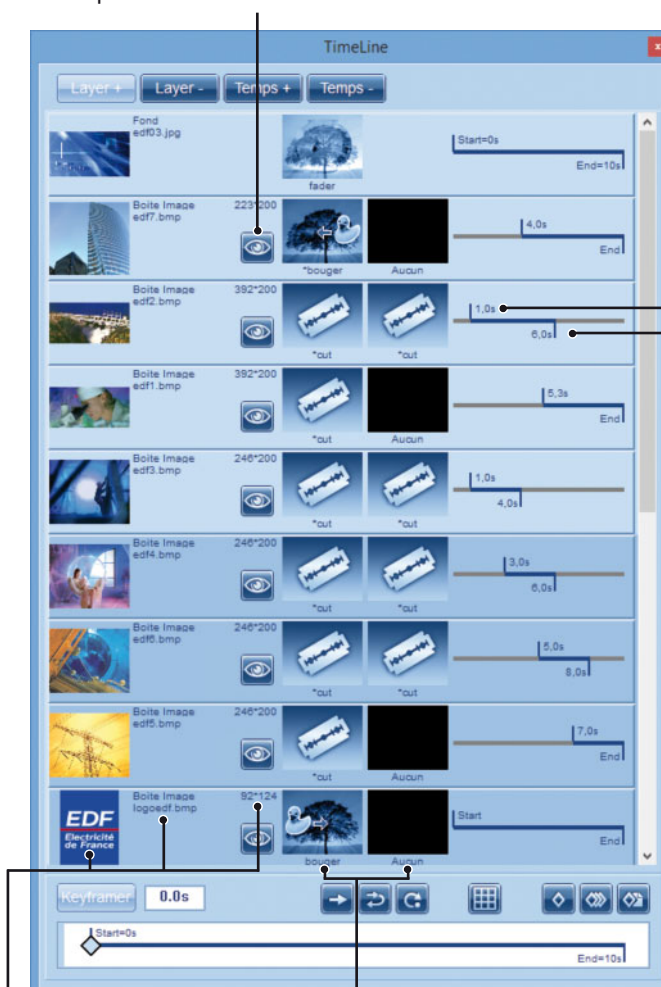
Affichage des conditions de passage de la page (dates de début et de fin de passage / heures et jours).

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").

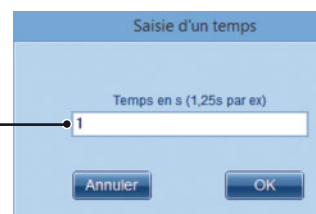
Pour une meilleure lisibilité de votre travail, vous pouvez rendre visible ou invisible les différentes boîtes de la page en cliquant avec le bouton droit de la souris sur l'icône "oeil".



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.

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".

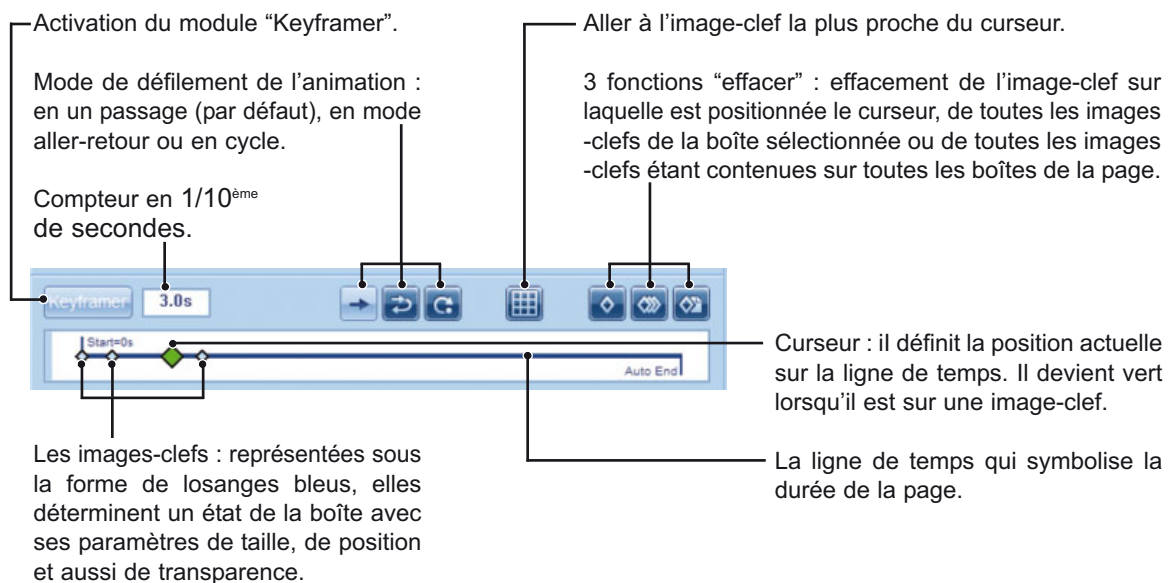
IV. 12. Fenêtre Timeline - Le Keyframer

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

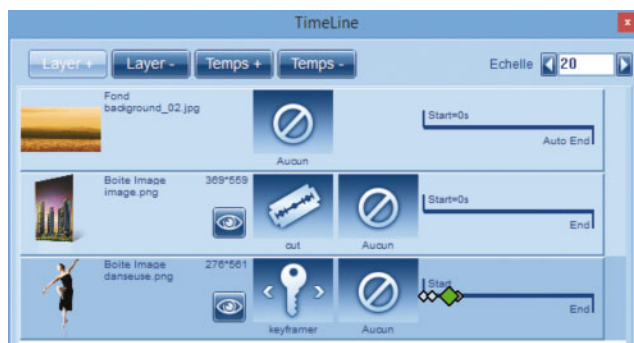


IV. 12. Fenêtre Timeline - Le Keyframer

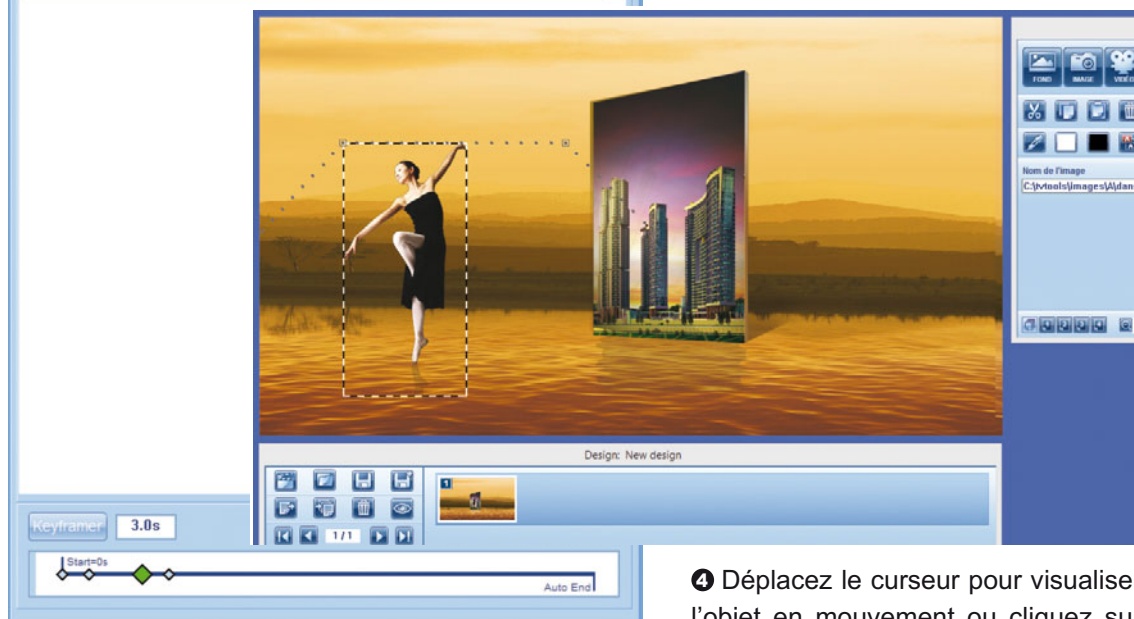
Nous allons mettre en pratique ce module en créant une phase d'animation avec une image de danseuse se déplaçant à l'écran.

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%.

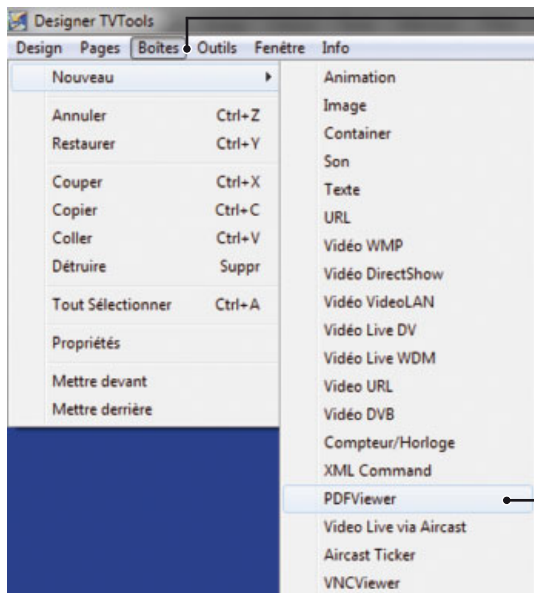


❸ Reproduisez cette opération en déplaçant le curseur à "3.0s" puis à "4.0s" afin de générer deux nouvelles "images-clefs". Sur la page, la trajectoire de votre animation est représentée en pointillés et chaque "image-clef" est symbolisée par un petit carré. La trajectoire est calée sur le coin supérieur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



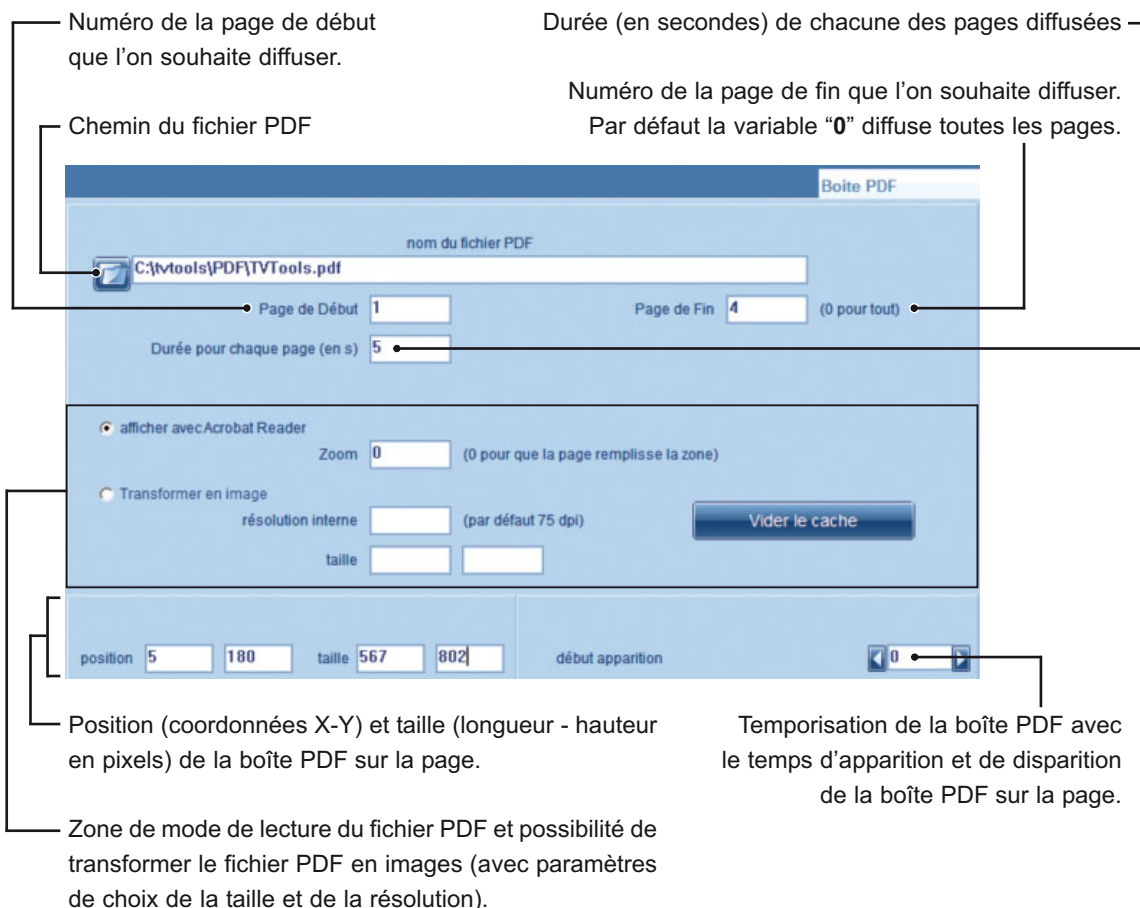
❹ Déplacez le curseur pour visualiser l'objet en mouvement ou cliquez sur l'icône "œil" pour jouer l'animation.

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.

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.

Chemin du fichier PDF

nom du fichier PDF

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.

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

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)

Vider le cache

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**”.





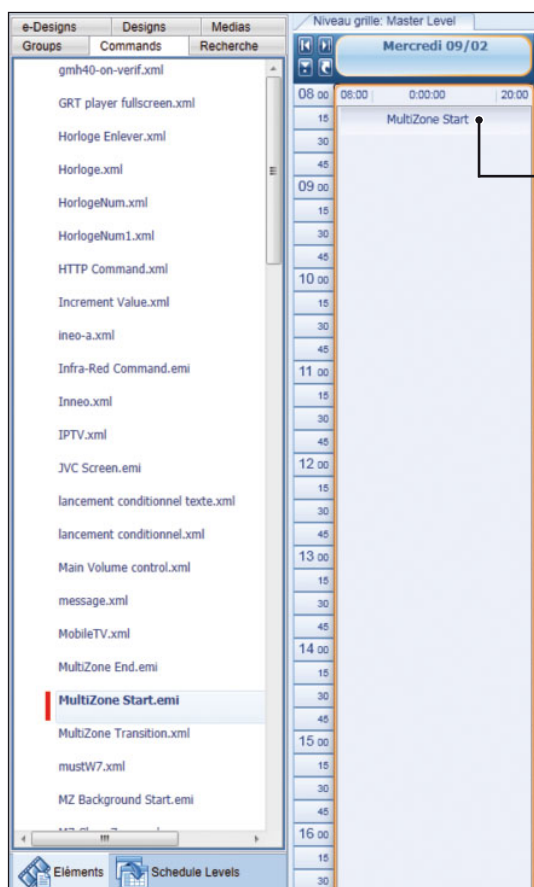
5 Multizone, autres contrôles et URL

V. 1. Commande multizone

La commande “multizone” permet de fractionner votre zone graphique de diffusion en plusieurs zones indépendantes. 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.

V. 1. A. Utilisation d’une configuration multizone existante

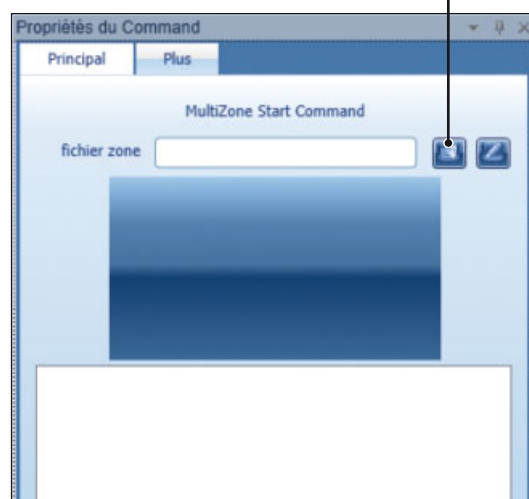
La commande Multizone est disponible dans l’onglet “**Commandes**” de la “**Éléments**” du TVT Scheduler. Cette commande fait appel à des fichiers de configuration au format xml. Vous avez la possibilité de générer un nouveau fichier de configuration grâce à un éditeur de création de zones. Cet éditeur permet de créer des découpes spécifiques pour répondre à vos besoins. Par ailleurs vous disposez également de configuration préétablies par défaut. A partir de la version 10 de TV tools, le mode multizone peut atteindre 25 zones indépendantes, à défaut de la limitation des 5 zones dans les versions antérieures.



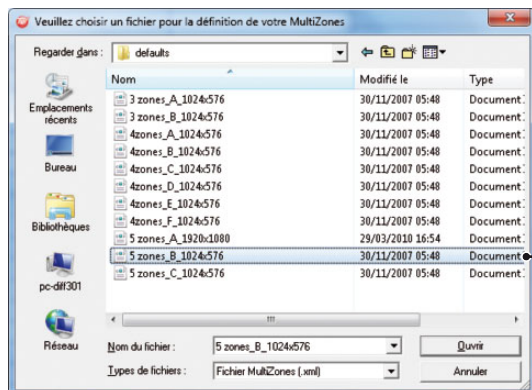
❶ Cliquez sur l’onglet “**commandes**” pour avoir accès à la commande “**Multizone Start**”.

❷ Glissez cette commande dans la grille pour générer un “TimeBlock”.

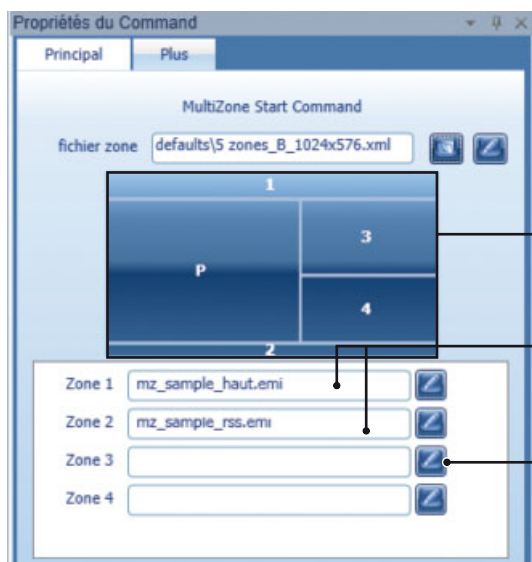
❸ Dans la fenêtre “**Propriétés du Contrôle**”, cliquez sur l’icône “**ouvrir**” pour avoir accès à la liste des configurations par défaut.



V. 1. A. Utilisation d'une configuration multizone existante

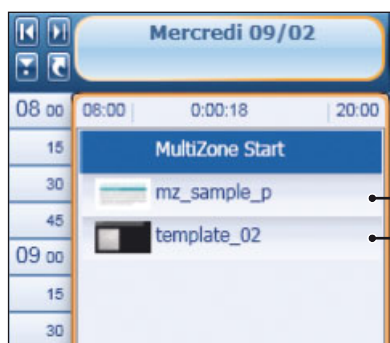


④ Les configurations xml disponibles sont classées par nombre de zones et par taille graphique (ex : 1024x576 px, 1920x1080 px). Sélectionnez la configuration souhaitée. Nous avons choisi ci-contre une configuration avec 5 zones en 1024x576 px. Validez par “ouvrir”.



⑤ De retour sur la fenêtre “**Propriétés du Command**” vous pouvez visualiser sous forme de miniature l’aspect du multizone choisi. La “**Zone Principale**” est identifiée par la lettre “P”, les autres zones portent des numéros.

⑥ Pour attribuer le contenu à diffuser dans chacune des “**zones numérotée**”, il suffit soit de glisser des émissions existantes depuis la fenêtre “**Éléments**” vers les cases des zones correspondantes ou soit d’en créer de nouvelles ; ceci en cliquant sur l’icône crayon à droite de chaque encart lié à une zone. Le Designer va s’ouvrir dans la taille spécifique à chacune des zones.



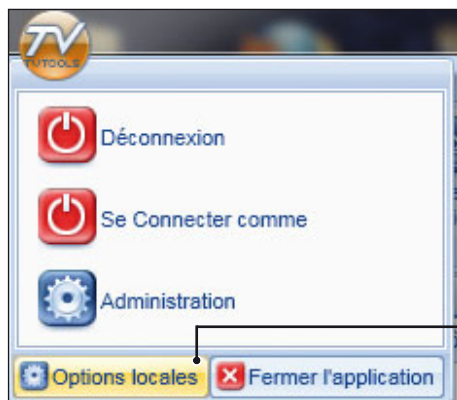
⑦ La “**Zone Principale**” va être définie par le contenu que vous allez glisser dans la grille sous la commande “**Multizone Start**”

⑧ Une fois toutes vos zones définies et la zone principale complétée dans la grille, vous pouvez visualiser le résultat en cliquant ensuite sur l’icône “**Preview sélection**” du ruban.



V. 1. B. Création d'une nouvelle configuration multizone

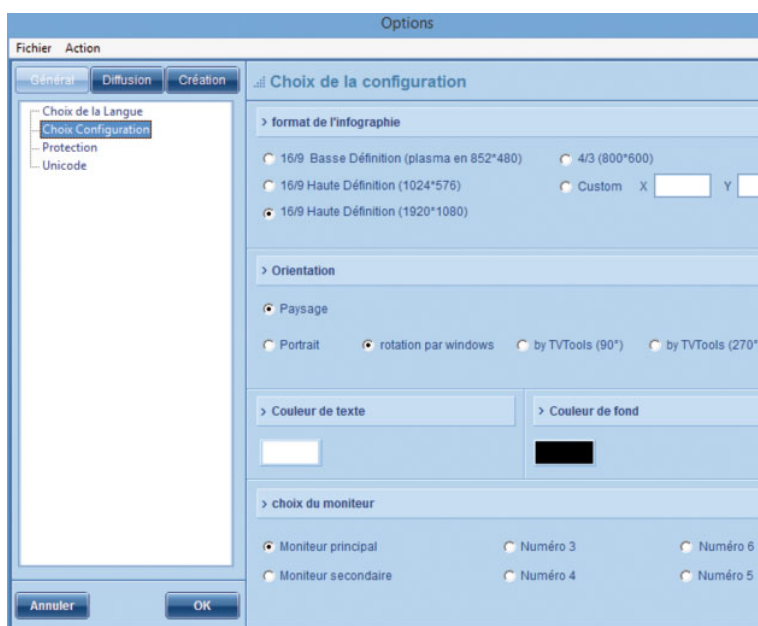
Vous disposez également d'un "éditeur de création de zones" pour concevoir précisément vos projets avec vos contraintes de tailles. L'éditeur de zones va s'ouvrir par défaut à la taille spécifiée dans votre configuration générale.



Si vous souhaitez réaliser des multizones dans un format différent ou au format portrait, il vous faut modifier la configuration infographique du Designer.

Pour ceci aller dans le menu "démarrer" de TV tools en haut à gauche et cliquez sur le bouton "**Options locales**".

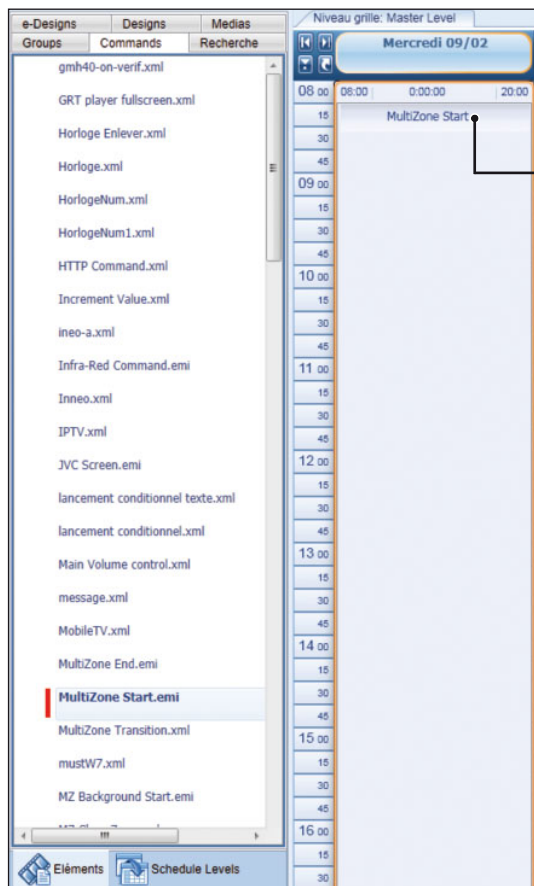
Dans la fenêtre "**Options**" de TV tools choisissez le menu "**Choix de la Configuration**" dans l'onglet "**Général**".



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

L'éditeur de multizone va donc s'ouvrir à cette taille.

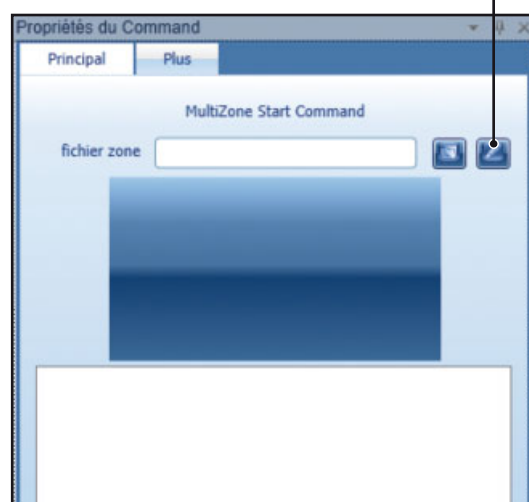
V. 1. B. Création d'une nouvelle configuration multizone



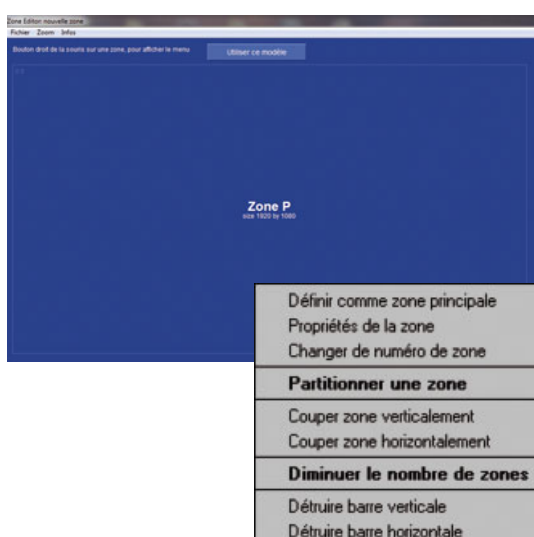
❶ Cliquez sur l'onglet **"commandes"** pour avoir accès à la commande **"Multizone Start"**.

❷ Glissez cette commande dans la grille pour générer un "TimeBlock".

❸ Dans la fenêtre **"Propriétés du Command"**, cliquez sur l'icône **"crayon"** pour ouvrir **"l'éditeur de zones"**.



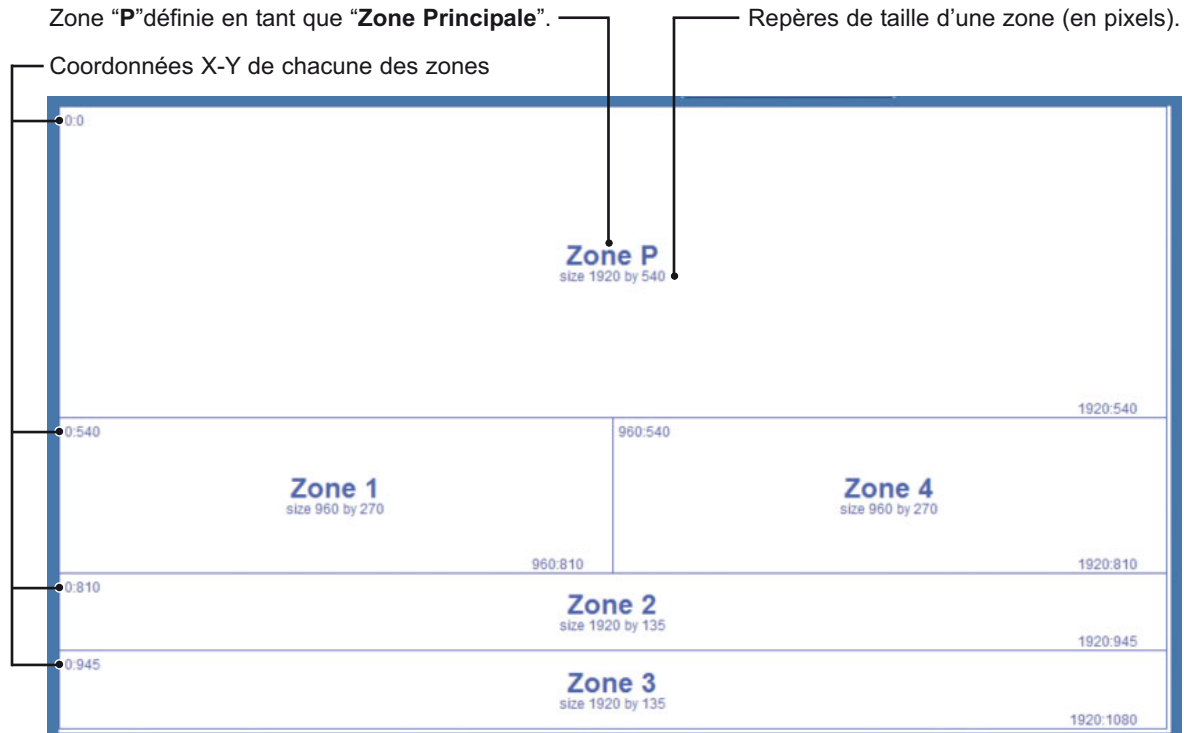
❹ L'éditeur de multizone va s'ouvrir avec une seule zone par défaut : la **"Zone P"** correspondant à la zone principale.



❺ 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, attribuer la zone de votre choix en tant que zone principale et détruire les barres verticales ou horizontales non voulues.

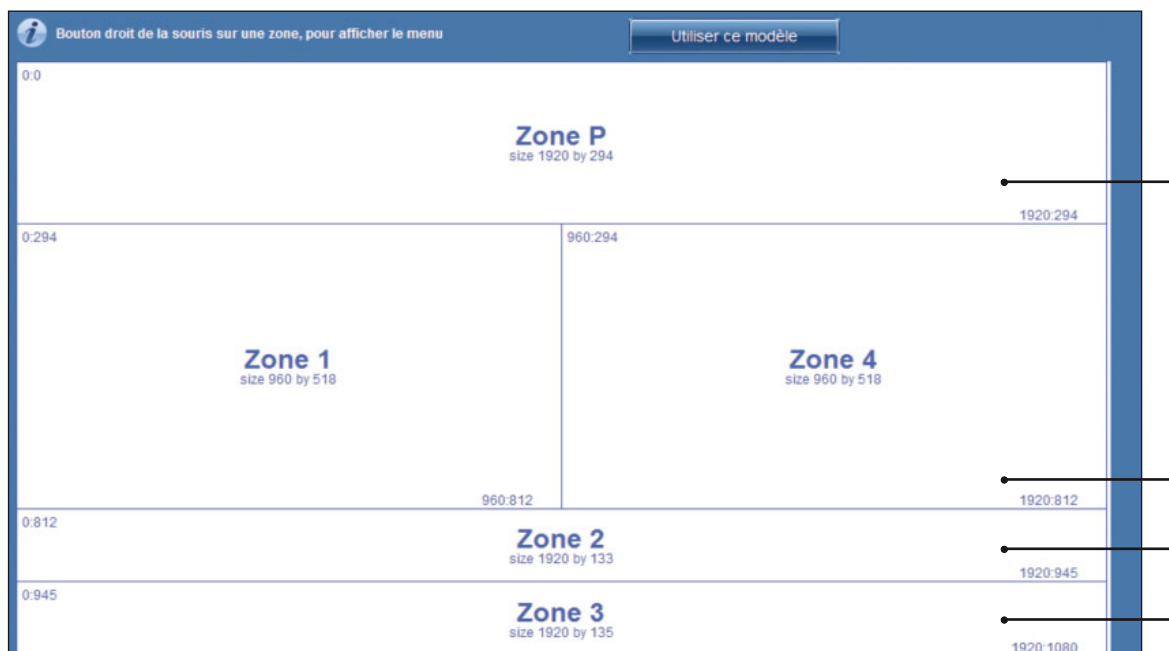


V. 1. B. Création d'une nouvelle configuration multizone

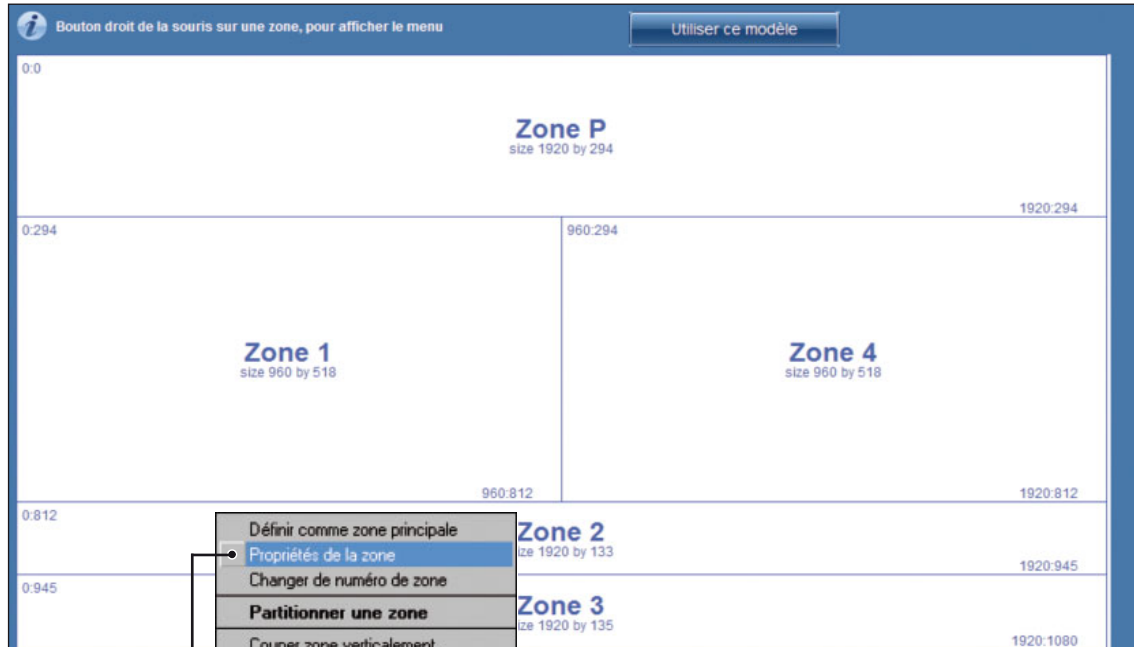


⑥ Nous allons procéder à notre découpage de zones. Dans cet exemple nous coupons 3 fois l'écran horizontalement. Puis nous coupons la seconde zone une fois verticalement.

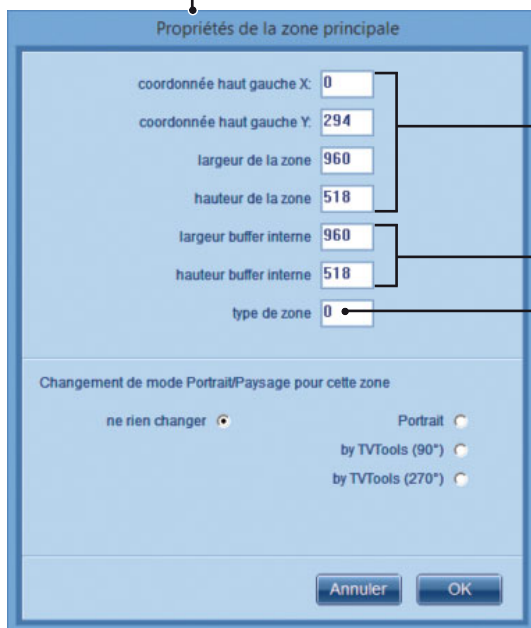
⑦ Vous pouvez ensuite ajuster les zones en déplaçant les lignes horizontales et verticales : un curseur à double flèche apparaît. Afin de vous garantir une précision au pixel près, les repères de tailles des zones ainsi que les coordonnées se modifient en direct lors du déplacement des lignes.



V. 1. B. Création d'une nouvelle configuration multizone



Vous pouvez accéder aux propriétés de chacune des zones en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris, puis menu **“Propriétés de la zone”**.

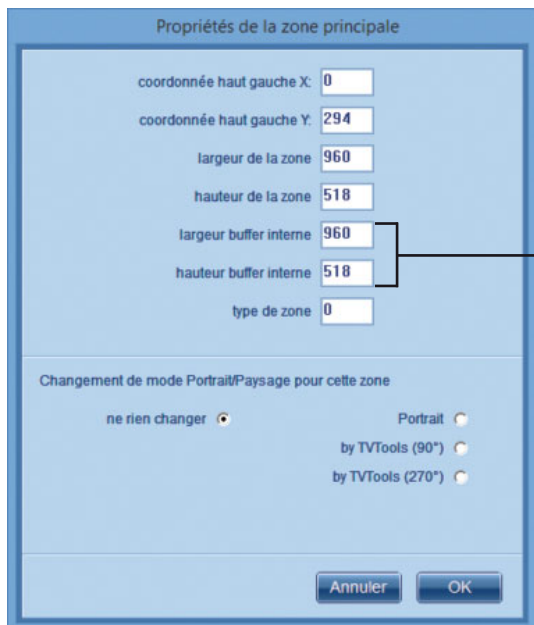


La Fenêtre **“Propriétés de la zone”** vous indique les coordonnées en X et Y à partir du point où débute la zone sélectionnée (point haut gauche - ici : 0-294) ainsi que la taille totale de la zone (ici la largeur est de 960 px et la hauteur de 518px).

La taille du buffer interne correspond à la taille réelle en pixels du contenu (émissions, vidéos...) devant être joué dans cette zone. Vous pouvez donc incruster des émissions qui ont été conçues dans une taille différente au sein de votre zone.

Le type de zone est défini par défaut à **“0”** pour tout type de contenu, sauf si vous comptez jouer uniquement du Flash dans votre zone : dans ce cas, mettez le paramètre **“1”**, spécialement optimisé pour des fichiers au format swf.

V. 1. B. Création d'une nouvelle configuration multizone



❸ Important : nous allons remplacer dans la zone principale les valeurs 960 - 518 px par 1920 - 1080 px afin d'exploiter des émissions déjà réalisées en plein écran. Celles-ci vont donc être réduites par deux pour rentrer pleinement dans la zone principale.

Remarque : Si vous ne voulez pas subir de zones tronquées sur le contenu des émissions, il est nécessaire de conserver un ratio équivalent entre la taille d'origine de l'émission et la taille de la zone dans laquelle elle va être jouée.

Exemple : une émission créée en plein écran au format 16/9^{ème} 1920x1080 pixels va pouvoir s'adapter parfaitement à une zone en 960 x 518 px (taille divisée par 2) et ratio 16/9^{ème} respecté.



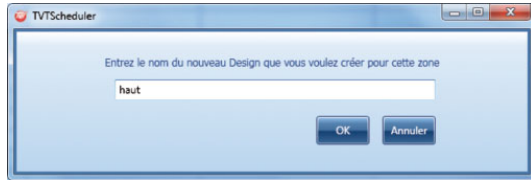
❹ Validez par "OK", puis faites "**Fichier/ Sauver Sous**" dans le menu du haut de l'éditeur de multizone puis donnez un nom pour sauvegarder votre nouveau fichier de configuration xml. Cliquez ensuite sur le bouton "**Utilisez ce modèle**" pour revenir sur la fenêtre "**Propriétés du Command**".



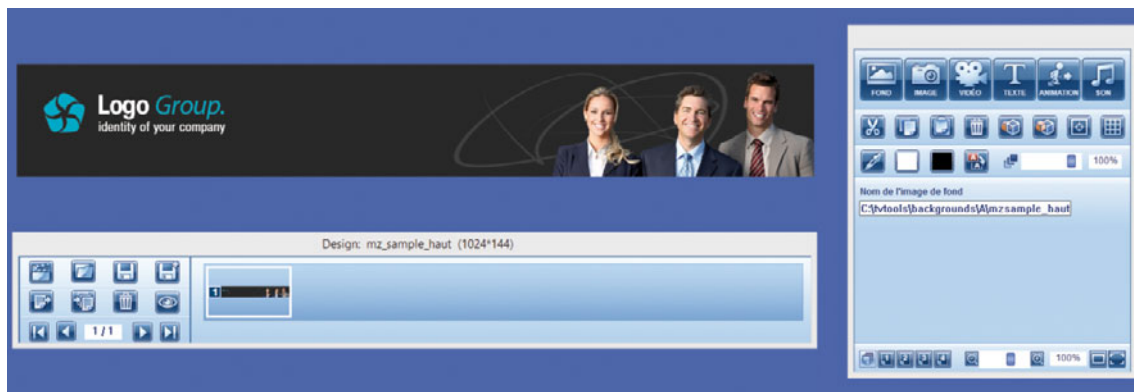
❺ Vous pouvez remarquer le visuel de votre nouveau multizone en miniature.

❻ Vous pouvez glisser des émissions existantes depuis la fenêtre "Éléments" vers les encarts de zones ou créer de nouvelles émissions avec des tailles adaptées à chacune des zones en cliquant sur l'icône "crayon".

V. 1. B. Création d'une nouvelle configuration multizone

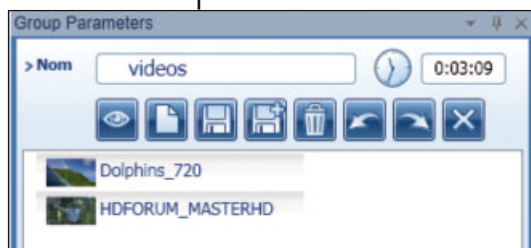


⑪ Nommez votre nouvelle émission. Celle-ci va s'ouvrir dans le Designer à la taille spécifiée dans le fichier de configuration xml. Ci-dessous un aperçu de l'émission créée pour la "Zone 1" en "1920 x 294 px".



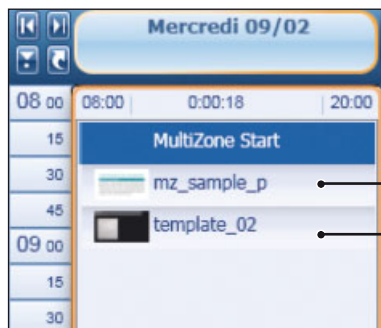
⑫ Nous allons procéder de la même façon en composant dans le Designer de nouvelles émissions spécifiques pour les zones 2, et 3.

Si vous souhaitez intégrer plusieurs émissions ou même une ou des vidéos dans une zone autre que la "Zone Principale", vous pouvez créer un "Groupe" et le glisser dans la zone depuis la fenêtre "Éléments / onglet Groups".



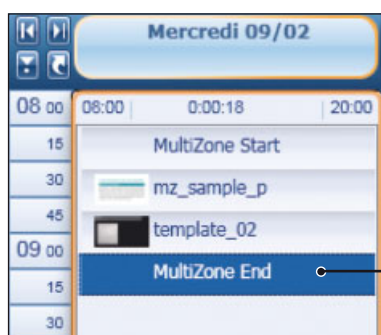
⑬ Dans notre exemple, nous voulons mettre deux vidéos au format 16/9^{ème} en "Zone 4". La "Zone 4" faisant un taille de 960x518 px elle conserve le ratio 16/9^{ème} et les vidéos vont donc parfaitement remplir cette zone (sans bordures noires). Nous glissons ces deux vidéos dans la fenêtre "Group Parameters", puis nous sauvons le "Groupe" sous le nom "videos".

V. 1. B. Création d'une nouvelle configuration multizone



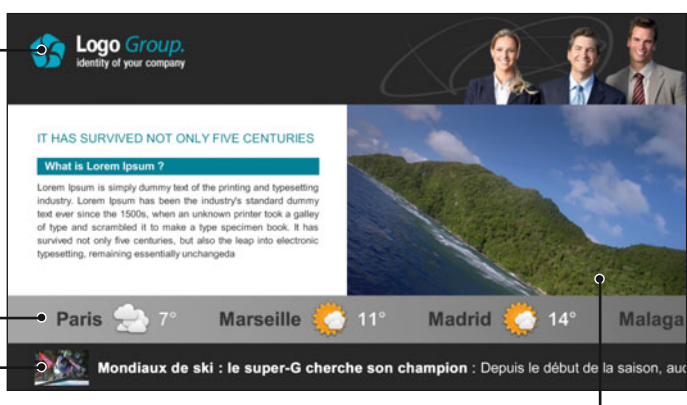
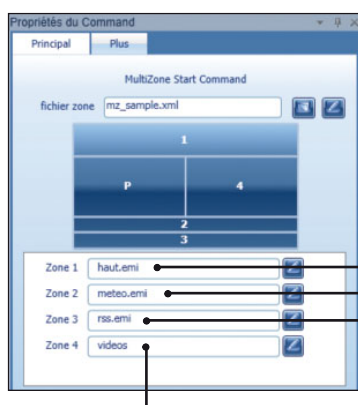
14 Il ne reste qu'à placer le contenu devant se jouer dans la "Zone Principale". Pour ceci, glissez les éléments depuis la fenêtre "Éléments" vers la grille sous la commande "MultiZone Start".

NB : c'est la durée totale des éléments appliqués en "Zone Principale" qui va attribuer la durée de l'ensemble du Multizone. La "Zone principale" est également la seule zone sonorisée.



15 Si vous souhaitez enchaîner un contenu en multizone et un contenu en plein écran, il est nécessaire de positionner une commande "Multizone End" à la suite du contenu de la "Zone Principale". Il est également possible d'enchaîner une autre commande Multizone avec un autre type de découpe de zones.

Vous pouvez cliquer sur l'icône "Preview" du ruban afin de visualiser votre Multizone sur le PC-Design. Ci-dessous la correspondance entre les propriétés des zones et le rendu visuel. Dans cet exemple, la "Zone 1" correspond au bandeau du haut avec le logo de l'entreprise. La "Zone 2" est réservée à des informations météo (villes, pictos et températures) sous forme de bandeau défilant. La "Zone 3" va jouer un flux rss (ici : "le flux Rss - Le Monde") également en défilant. La "Zone 4" va jouer notre Groupe "videos" en cycle.

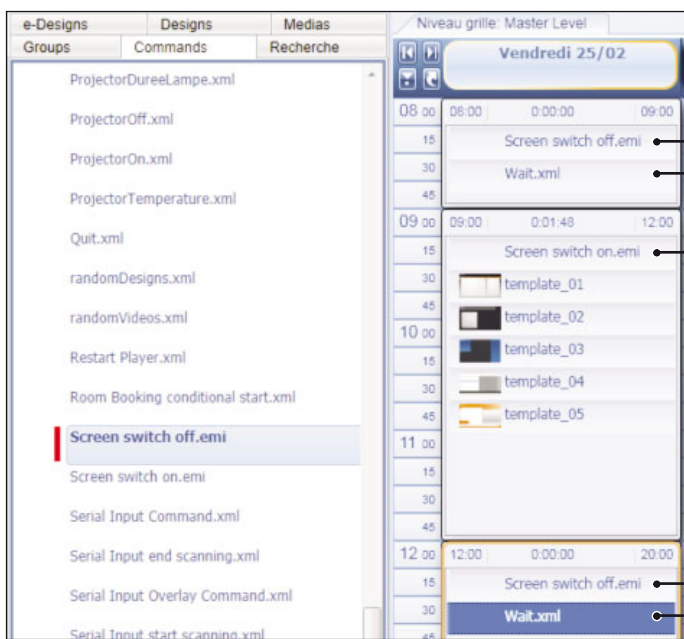


V. 2. Commande écran allumage - extinction

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.



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 "Timeblock" 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 "TimeBlock" 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 "TimeBlock" 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).

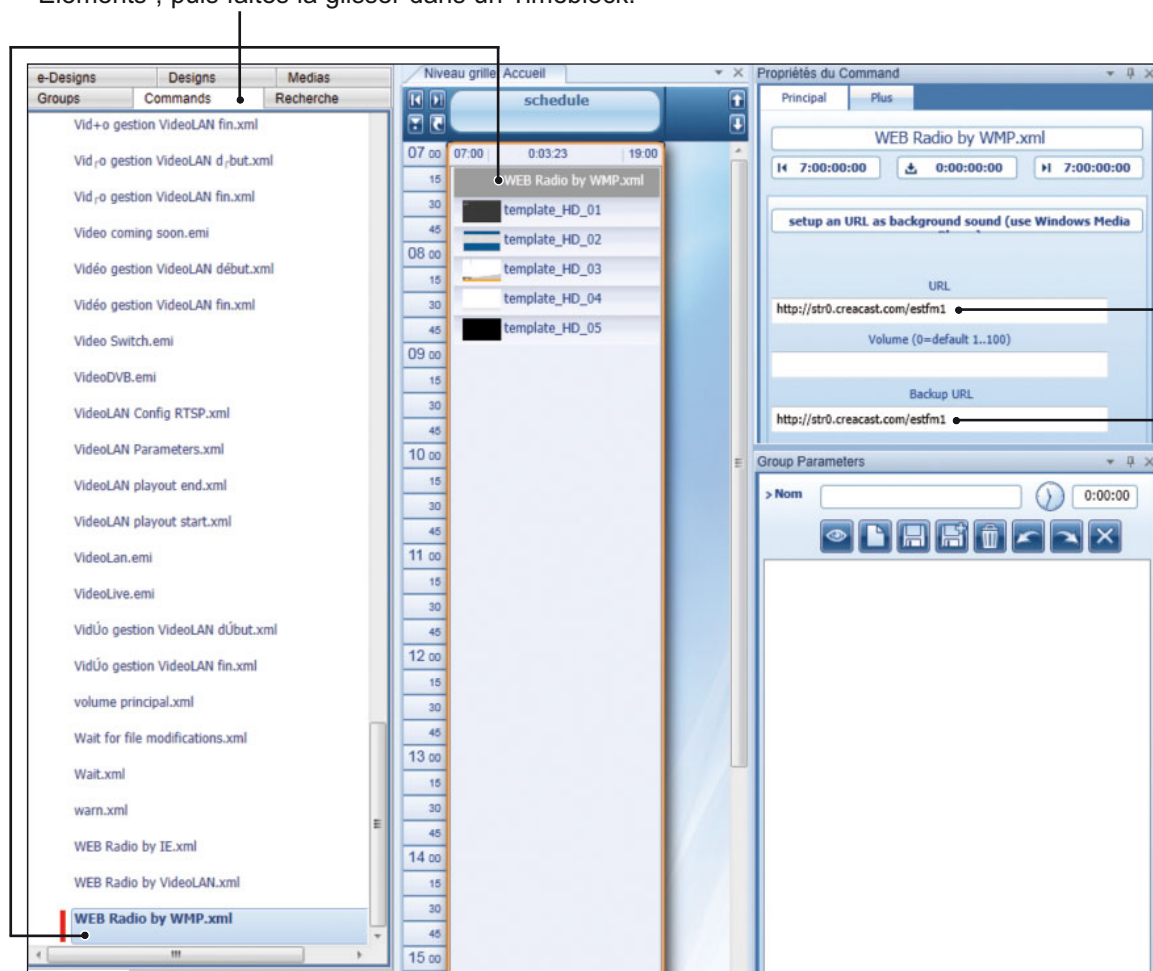
Remarque : les fichiers de commande ne sont **PAS** téléchargés vers les PC-players car selon le type d'écran les données changent. Ainsi, un même fichier allumage.xml sur plusieurs PC-players diffère dans son contenu selon le modèle d'écran à piloter, mais dans la grille la commande s'appelle toujours "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 TV Tools 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).

❶ Sélectionnez la commande WEB Radio de votre choix dans l'onglet "Commandes" de la fenêtre "Éléments", puis faites la glisser dans un Timeblock.



❷ Indiquez l'URL de votre web radio dans la fenêtre des "Propriétés du Command". Si vous entrez une URL dans l'encart "Backup URL" TV tools 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.

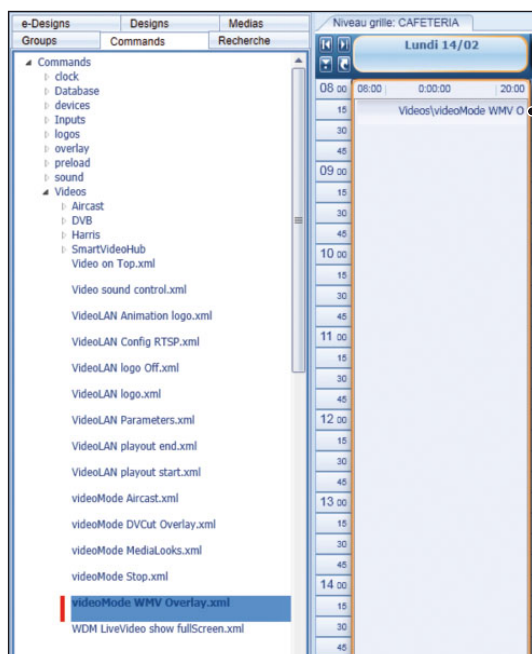
V. 4. Les Commandes - Overlay

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).

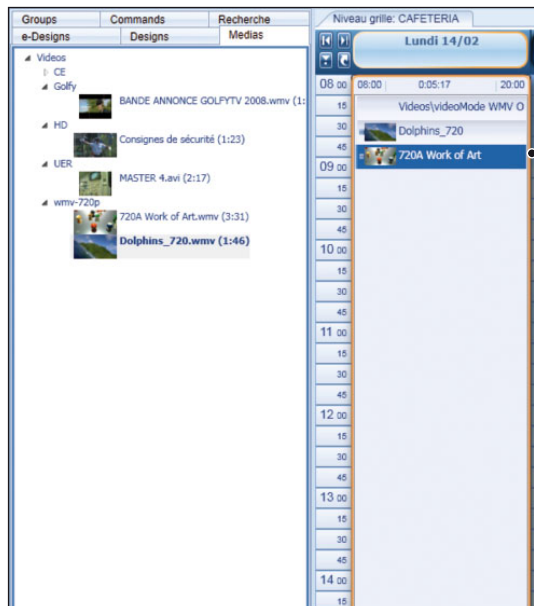
V. 4. A. Utilisation des fonctions Overlay



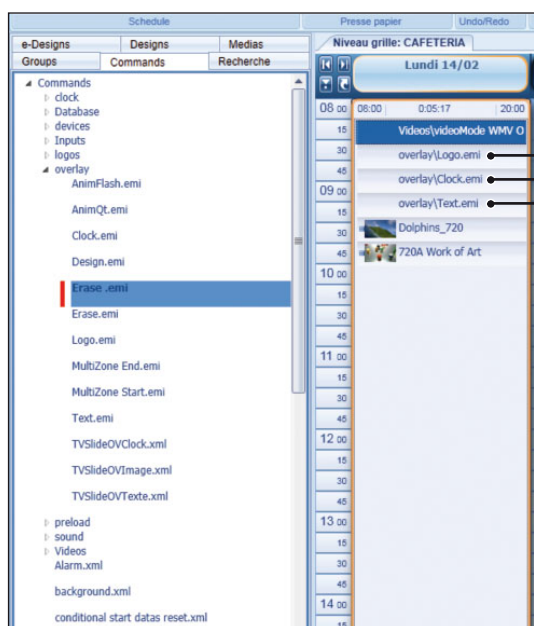
1 Avant tout allez dans l'onglet "Commandes" de la fenêtre "Éléments", puis choisissez dans le dossier "Videos" soit la commande **"videoMode WMV Overlay"** si vous utilisez des vidéos de tous types de formats ou **"videoMode DVCut Overlay"** pour l'utilisation de DV stream (uniquement valable pour des 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 "TimeBlock" va se créer.

V. 4. A. Utilisation des fonctions Overlay



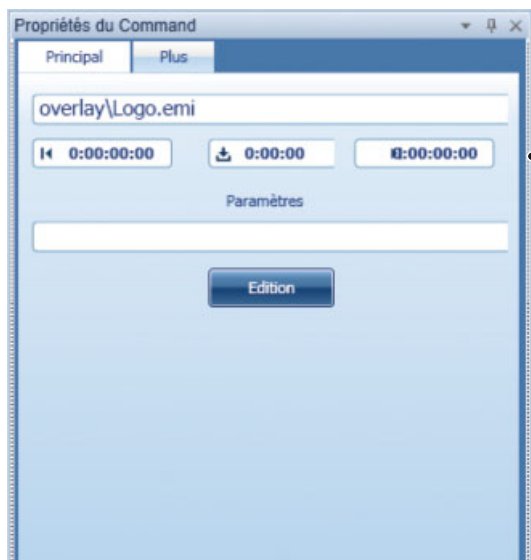
② Placez les éléments (vidéos / émissions) sur lesquels vous souhaitez incruster les fonctions d'Overlay en dessous de la commande **"videoMode WMV Overlay"**.



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

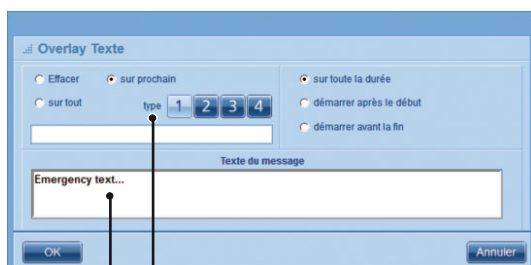


④ Sélectionnez chacune de vos commandes Overlay afin de définir ses paramètres dans la fenêtre "**Propriétés du Command**" / bouton "**Edition**".



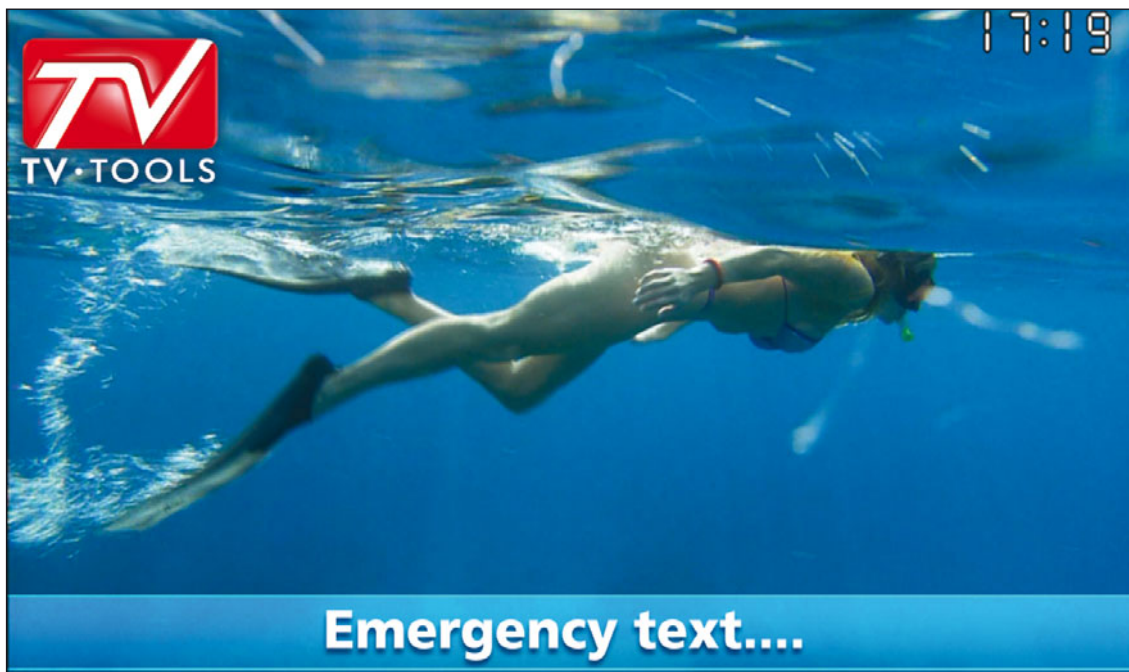
⑤ Dans cet exemple, nous allons paramétrer la commande "**Overlay logo**". Cliquez sur l'icône "**ouvrir**" afin de choisir le fichier image que vous voulez utiliser en tant que logo (contenu dans le répertoire "images" de TV tools).

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.

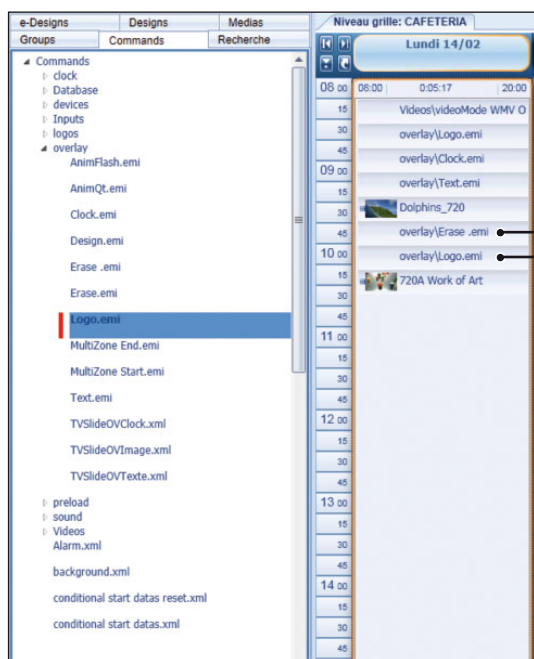


⑦ Procédez de la même façon pour les autres commandes Overlay. Ci-contre nous allons paramétrer la commande "**Overlay Texte**". Choisissez parmi 4 modèles prédéfinis (type 1, 2, 3 et 4) puis tapez votre texte dans la zone de saisie.

V. 4. A. Utilisation des fonctions Overlay



Remarque : en cliquant sur le “TimeBlock” 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 “Timeblock” (dans notre exemple sur les 2 vidéos).

⑧ Si nous souhaitons incruster d'autres types d'overlay sur la seconde vidéo de notre “TimeBlock”, 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

démarrer après le début

démarrer avant la fin

démarrer après le début

démarrer avant la fin

démarrer après le début

démarrer avant la fin

démarrer après le début

démarrer avant la fin

démarrer après le début

démarrer avant la fin

démarrer après le début

démarrer avant la fin

démarrer après le début

démarrer avant la fin

démarrer après le début

démarrer avant la fin

démarrer après le début

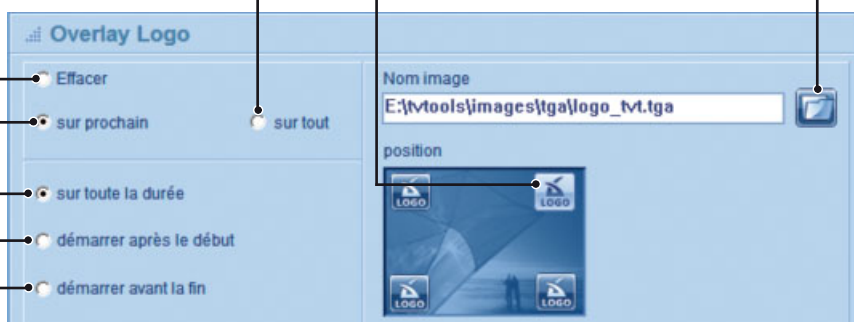
démarrer avant la fin

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

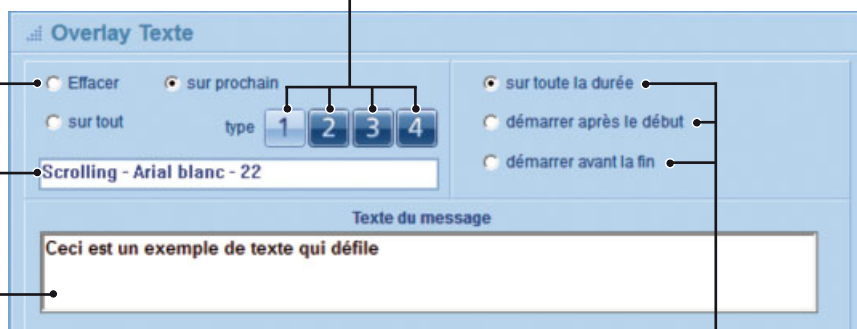
Vous pouvez choisir parmi 4 effets de texte différents que vous pouvez entièrement paramétrer. Pour une meilleure identification, vous pouvez donner un nom à chacun de ces 4 types d'effets de texte. (Exemple : ici nous avons choisi l'effet 1 dont le nom de l'effet est “scrolling”).

Effacer

Permet d'effacer une précédente commande “overlay texte”.

Nom du type d'effet.

Emplacement pour la saisie du texte.



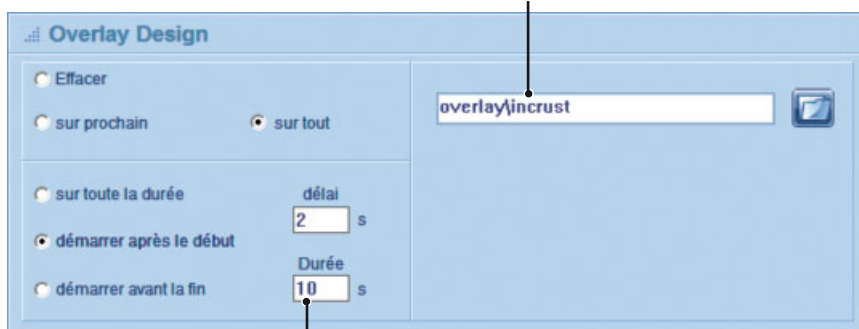
Paramètres d'affichage du texte

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) .

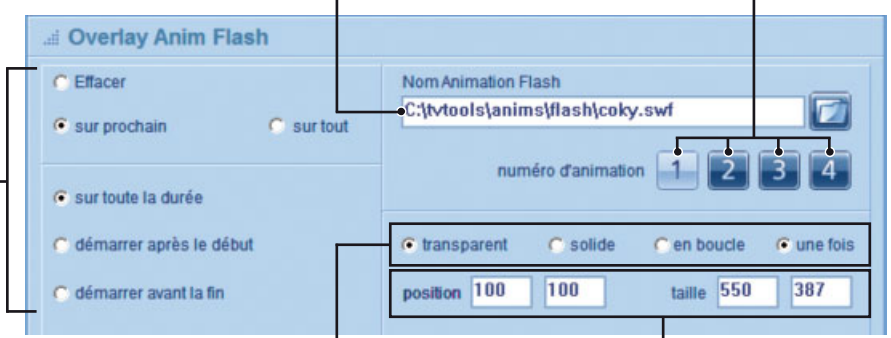


Paramètres d'affichage de l'émission : Dans cet exemple, l'overlay émission va démarrer 2 secondes après le début du premier fichier sur lequel il va être incrusté et pendant 10 secondes.

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

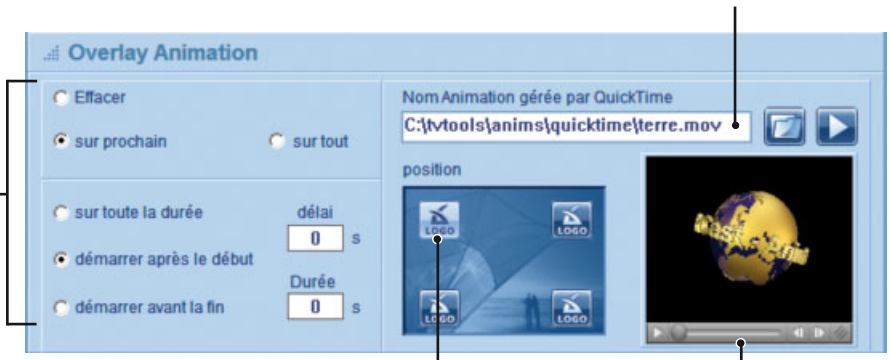
Choix du nombre d'animation : vous pouvez charger jusqu'à 4 animations Flash en même temps.

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



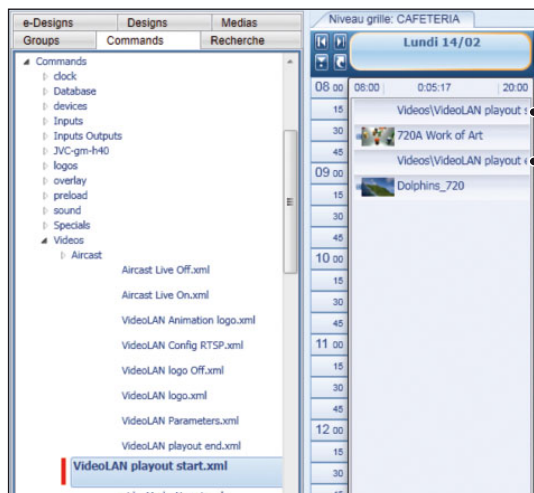
Choix du fichier d'animation

Paramètres d'incrustation (identiques aux autres commandes overlay).

Position de l'animation parmi les 4 proposées.

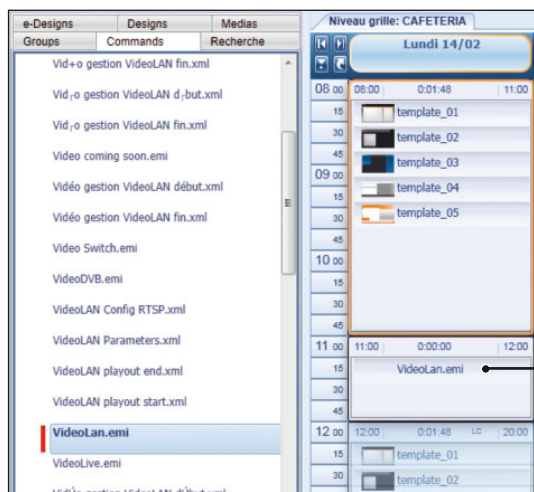
Fenêtre de visualisation du clip d'animation quicktime. Activation de l'animation avec le gros bouton de lecture à côté de l'icône ouvrir.

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 "TimeBlock" à l'heure souhaitée.

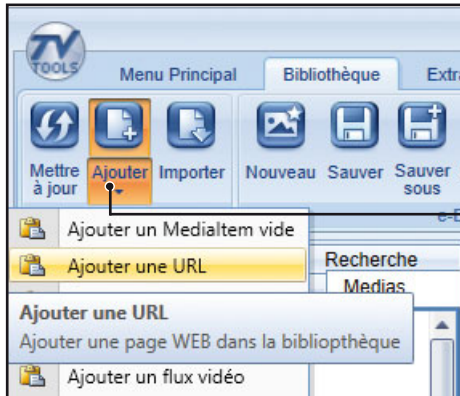


Indiquez dans la fenêtre de paramètres **"Vidéo diffusée par VideoLAN"** l'URL du flux vidéo à jouer, ainsi que la durée de la commande (il s'agit d'un compteur : heure /minutes/secondes/images).

NB : Dans notre exemple, la commande **"VideoLan"** est placée à 11h00 et va jouer le stream vidéo pendant 1h.



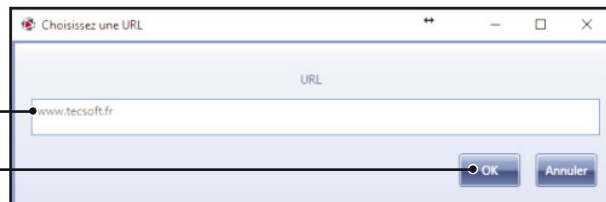
V. 6. Ajout d'URL depuis le TVT Scheduler



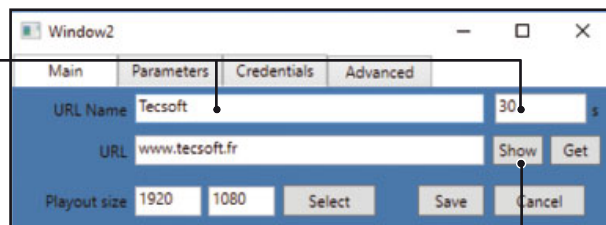
Vous pouvez afficher des pages web sur vos Players directement depuis l'interface du **TVT Scheduler**.

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"**.



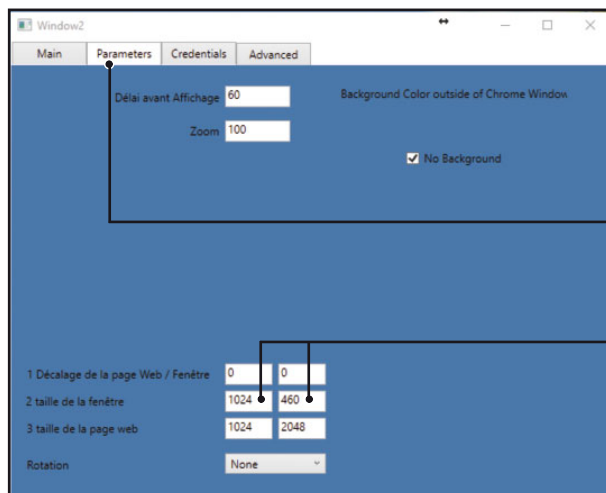
Indiquez ensuite le nom du fichier qui va être généré par l'éditeur de page web, ainsi que la durée d'affichage de la page (par défaut celle-ci est à 30 s.).



Cliquez sur le bouton **"Show"** pour visualiser la page web dans l'Editeur.



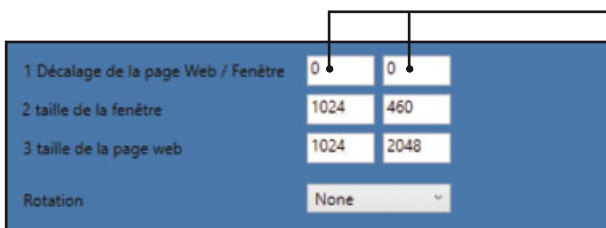
V. 6. Ajout d'URL depuis le TVT Scheduler



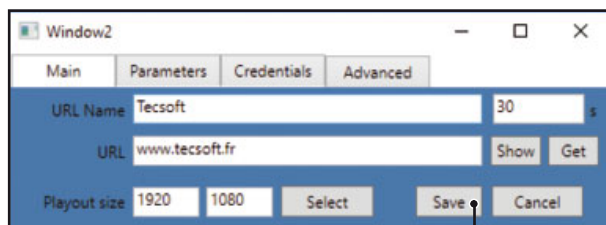
Plutôt que d'afficher la page web en totalité, vous pouvez découper une zone précise au sein de la page web.

Pour programmer une découpe au pixel près, cliquez sur l'onglet "**Parameters**".

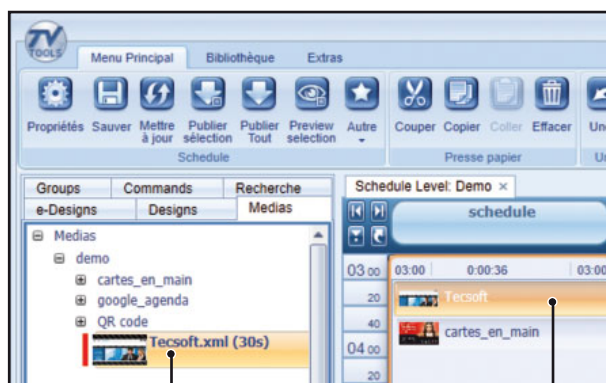
Dans cet exemple, nous souhaitons afficher une zone de **1024 x 460 pixels**. Pour ceci nous rentrons ces valeurs dans les cases "**taille de la fenêtre**".



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**".



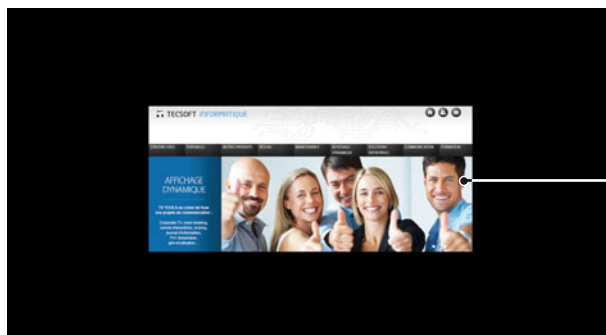
De retour sur la fenêtre principale, cliquez sur le bouton "**Save**". TVTools va alors générer un fichier xml portant le nom que vous avez indiqué dans l'encart "**URL Name**".



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 le TVT Scheduler



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 Borneo interactives



TVTools

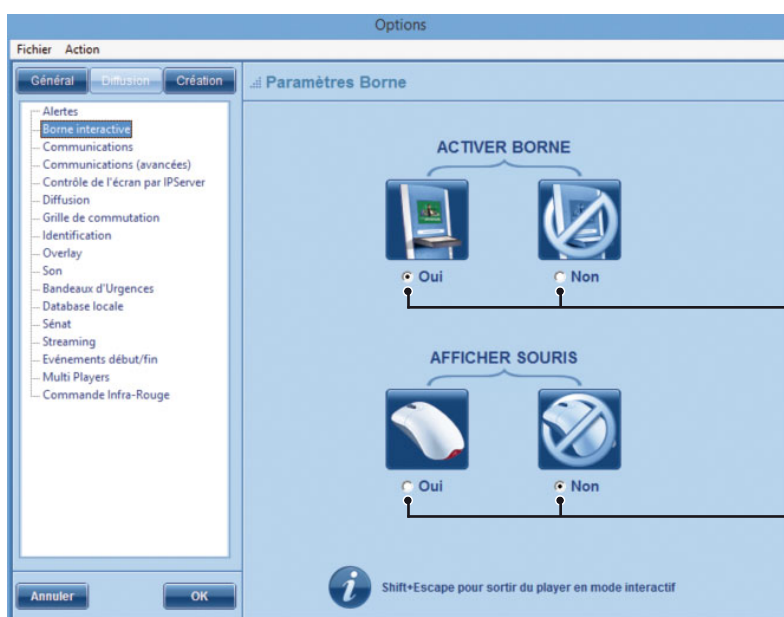
VI. 1. Introduction

TV Tools 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 TV Tools en mode "**borne interactive**" allez dans le TVT Scheduler/ 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

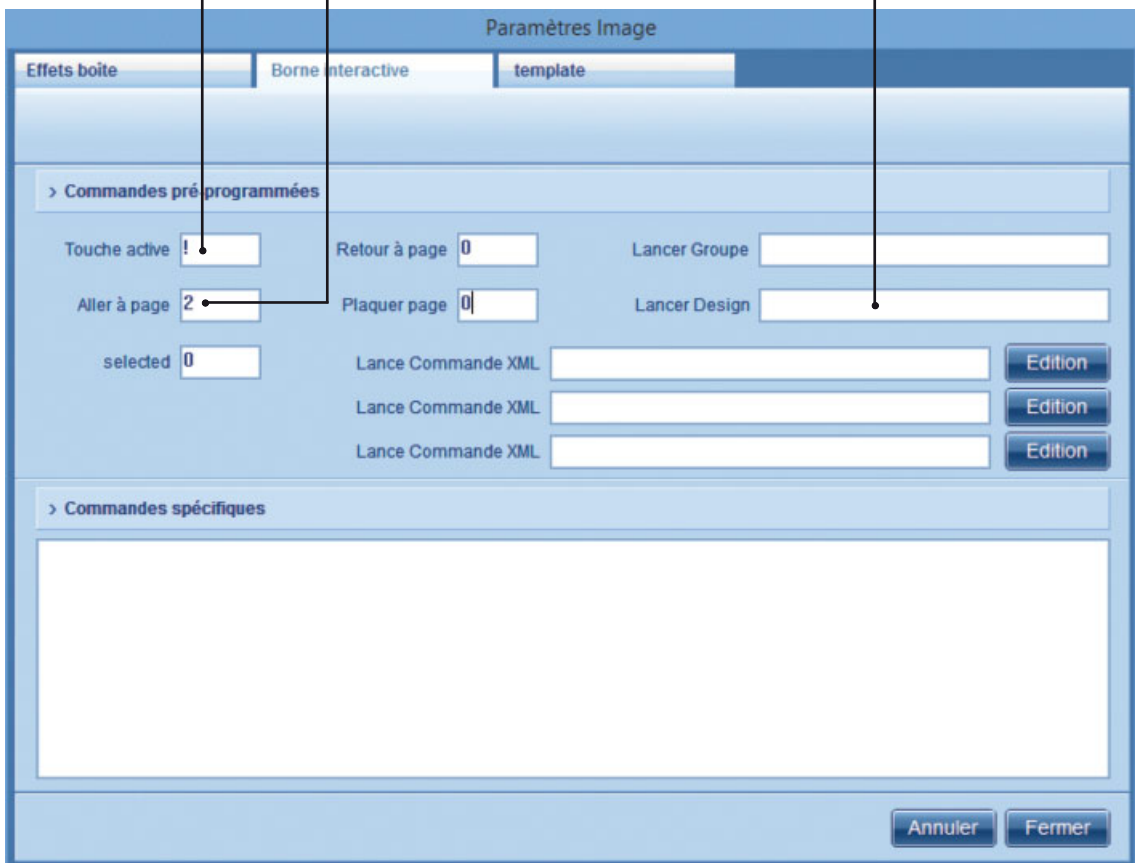
Vous pouvez très facilement créer une application interactive et mettre en place des boutons pour naviguer dans vos émissions. Il est possible d'attribuer automatiquement deux états pour un bouton : si vous disposez de deux graphismes différents (exemple : bouton normal et bouton enfoncé) il suffit d'enregistrer 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



TVTools



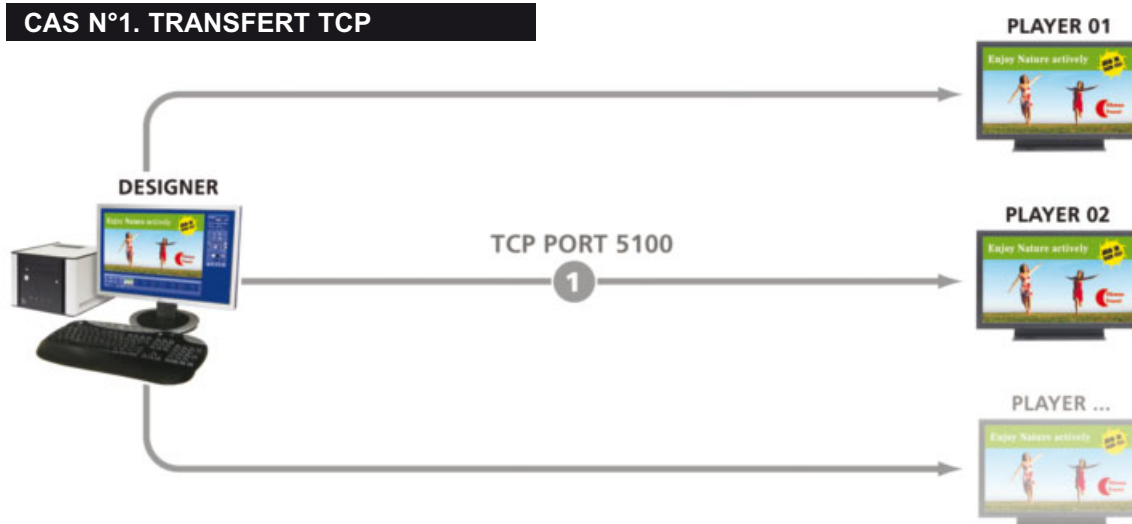
VII.1. Architecture réseau



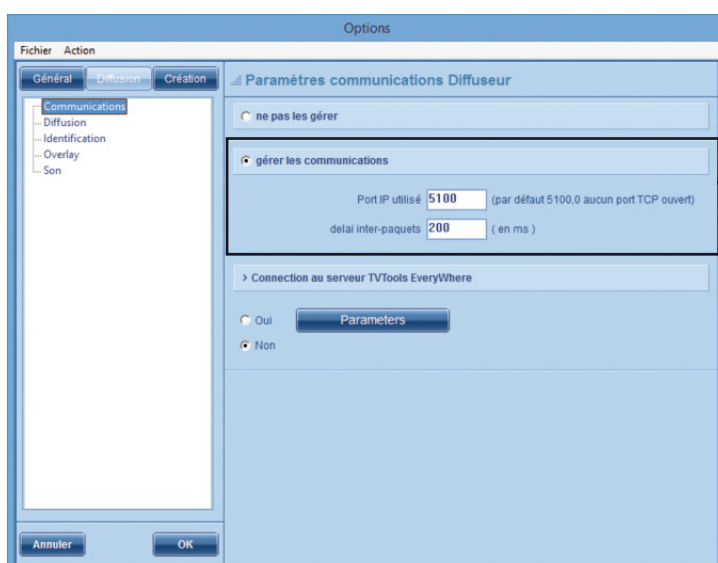
Pour envoyer des données au(x) diffuseur(s) configurez les options de diffusion de TV tools en fonction du type d'architecture réseau que vous souhaitez utiliser : transmission directe "TCP" ou "HTTPS".

Pour paramétrer les options de TV tools, allez dans le TVT Scheduler - cliquez sur le logo TV tools en haut à gauche - puis sur le bouton "Options locales".

CAS N°1. TRANSFERT TCP



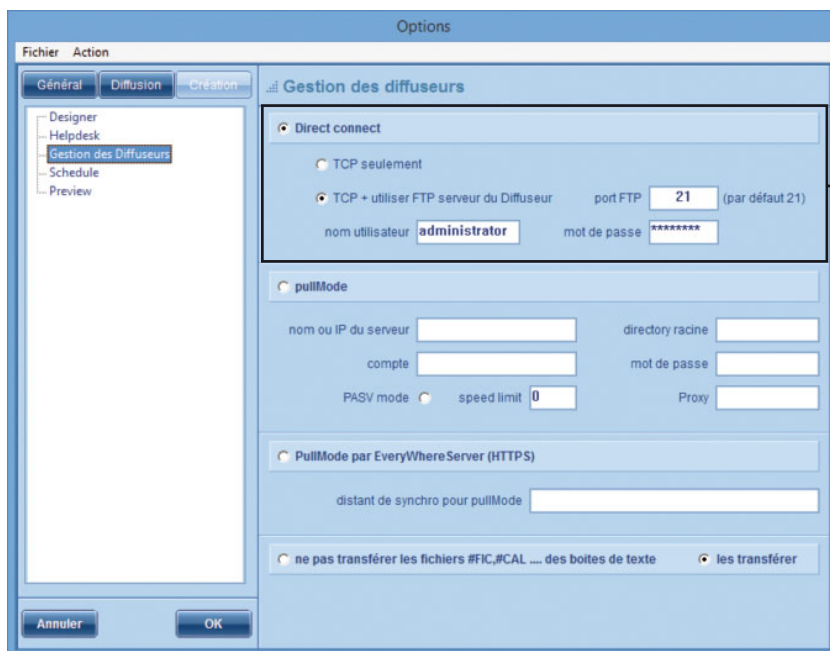
Onglet - Diffusion/Communications



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).

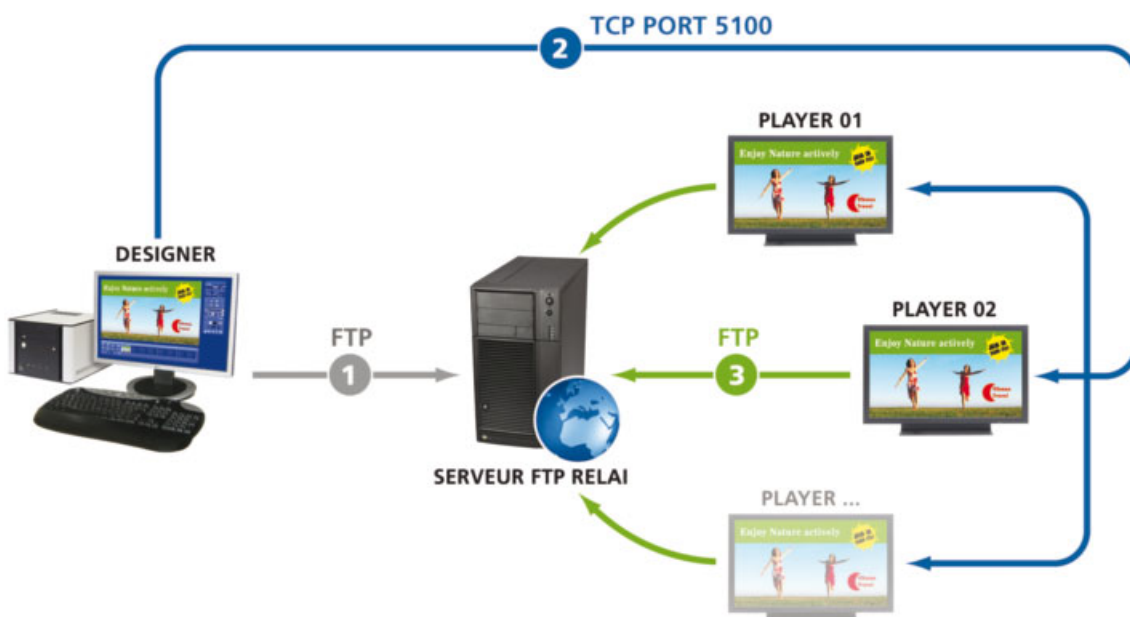
VII.1. Architecture réseau

Onglet - Création/Gestion des Diffuseurs



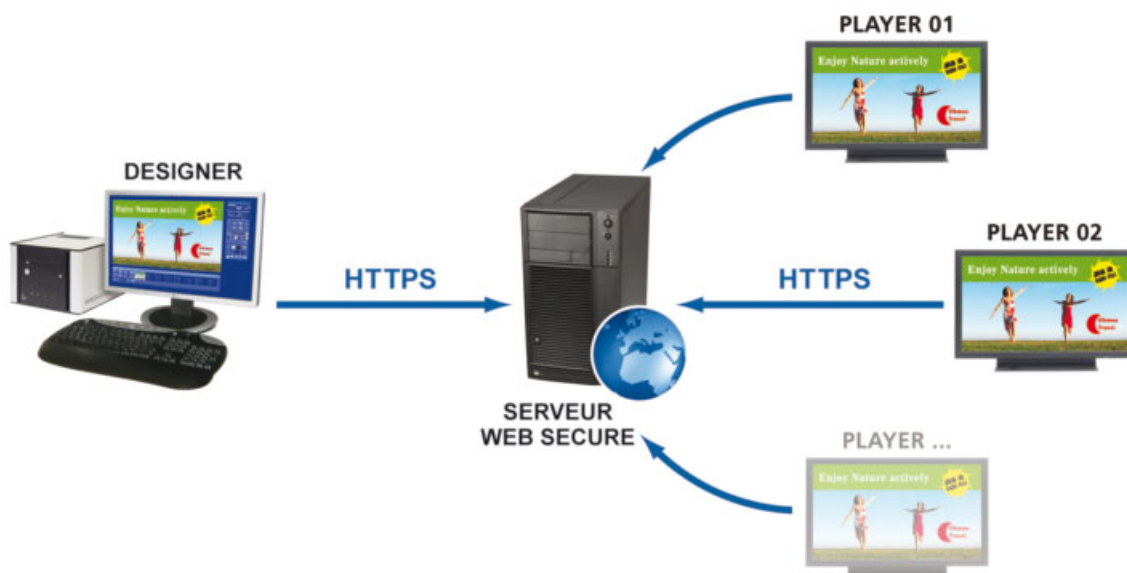
② Dans l'onglet "Création/Gestion des Diffuseurs" cochez la fonction "TCP+ utiliser FTP serveur" puis renseignez le port (par défaut : port FTP "21") ainsi que les identifiants (nom utilisateur et mot de passe). Vous pouvez cocher la fonction "TCP seulement" dans le cas où votre diffuseur ne possède pas de serveur FTP local.

CAS N°2. RELAI FTP - technologie obsolète

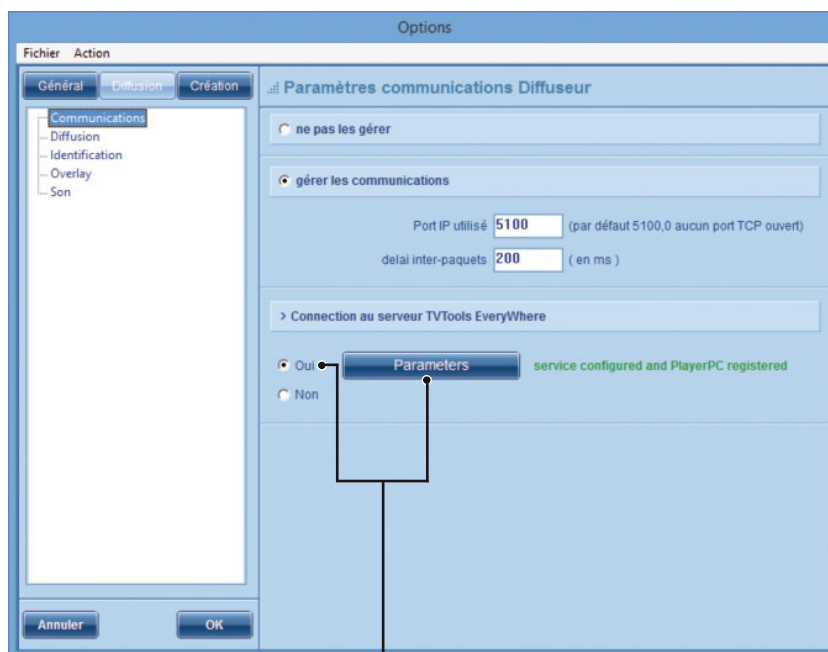


VII.1. Architecture réseau

CAS N°3. HTTPS Everywhere / Cloud



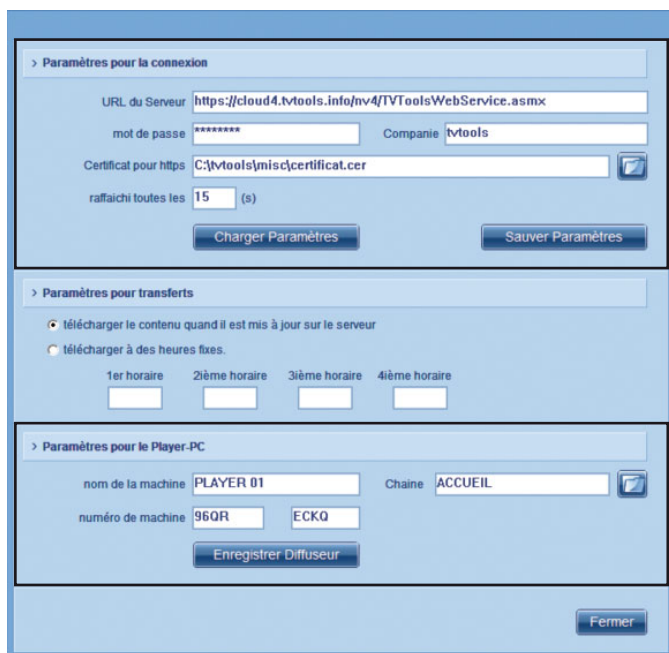
Onglet - Diffusion/Communications



❶ Au niveau des Options de TV tools, dans l'onglet **"Diffusion/Communications"** activez la connexion au serveur TV tools Everywhere en cliquant sur **"Oui"**, puis cliquez sur le bouton **"Parameters"** dans l'onglet **"Diffusion/Communications"**.

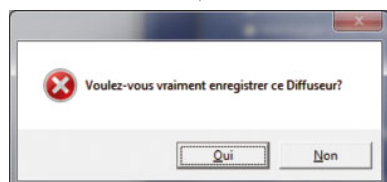
VII.1. Architecture réseau

Fenêtre Paramètres EveryWhere Server

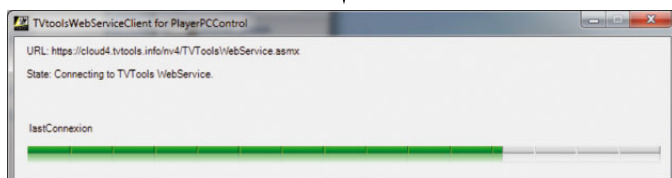


② Dans la partie “paramètres pour la connexion” cliquez sur le bouton “Charger paramètres” et sélectionnez le fichier “configEWS.zip”.
Les paramètres vont automatiquement se charger dans l’interface.

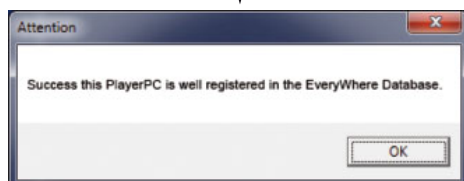
③ Nous allons devoir enregistrer le(s) Player(s) sur le serveur EveryWhere. Pour ce faire allez dans la partie “Paramètres pour le Player-PC” puis inscrivez le nom de votre Player (dans l’exemple ci-contre : “PLAYER 01”), le cas échéant renseignez le nom du niveau qui est propre à ce player (ici “ACCUEIL”), puis cliquez sur le bouton “Enregistrer Diffuseur”.



④ Cliquer sur “Oui” pour autoriser l’enregistrement du “player”.



⑤ Une jauge de progression de connexion au serveur EveryWhere va se lancer.



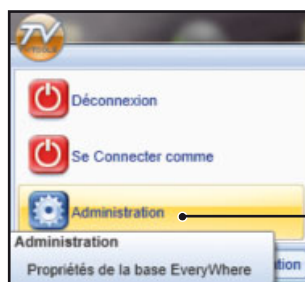
⑥ Si la procédure s’est déroulée correctement, vous verrez le message ci-contre apparaître.



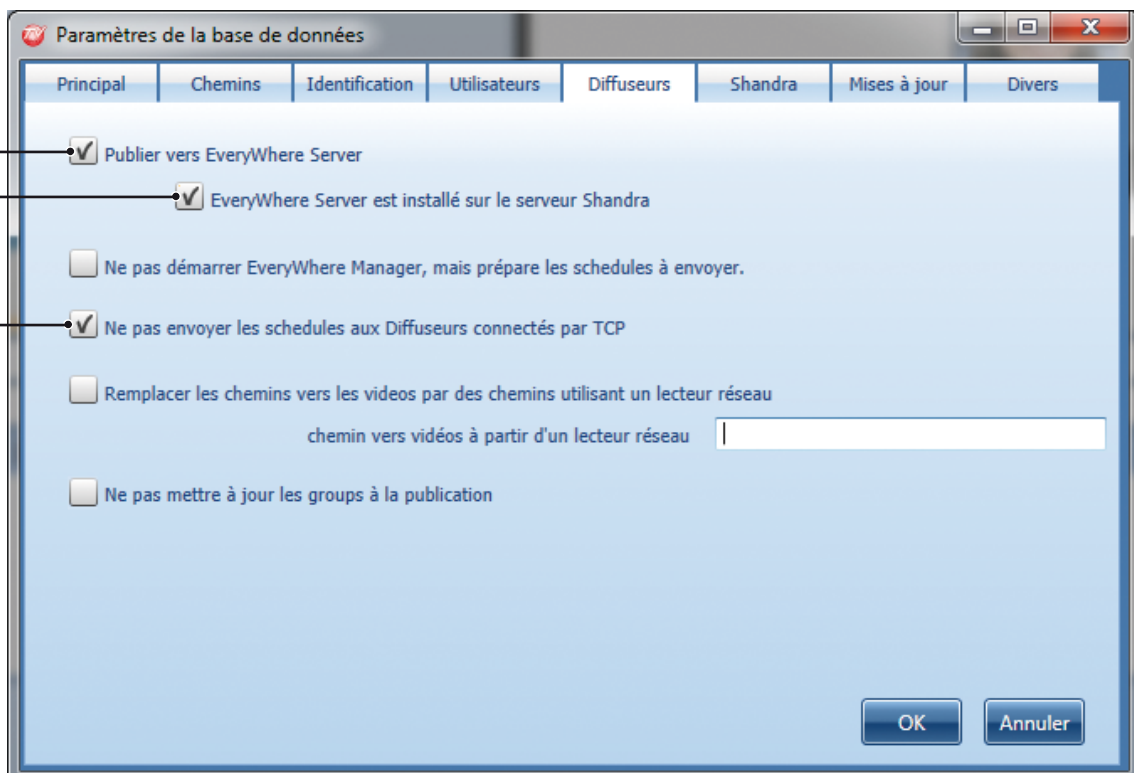
VII.1. Architecture réseau

La fenêtre de l' **"Everywhere Manager"** s'ouvre. Vous pouvez d'ailleurs visualiser le player que nous venons d'enregistrer (ici : "PLAYER 01").

Déposer la colonne de votre choix ici pour grouper par celle-ci.												
S	Name	Thumbnail	D	R	E	Version	Channel	Date	Schedule	For	Media	Info
▶	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.eml	
▶	PLAYER 03		0/99/0	0	169	10.0.8	CANTINE	29/10 11:50	lundi.xml	0:00:19	menu.eml	



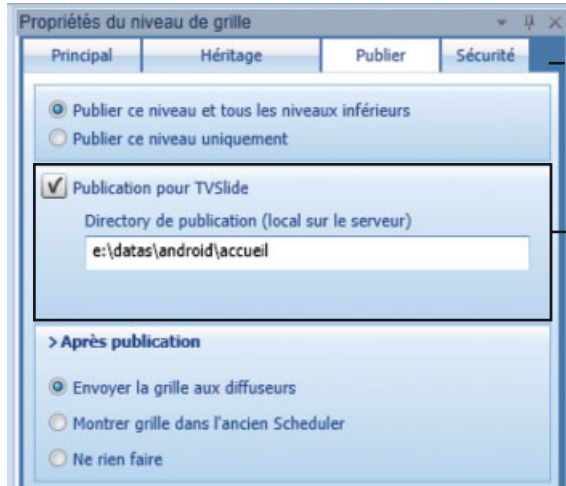
⑦ Il reste à paramétrer le mode de publication de vos grilles. Pour ceci cliquez sur le logo TV tools en haut du ruban - puis sur le bouton **"Administration"** pour paramétrer le mode de publication des grilles sur le(s) player(s). Sélectionnez ensuite l'onglet **"Diffuseurs"**.



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

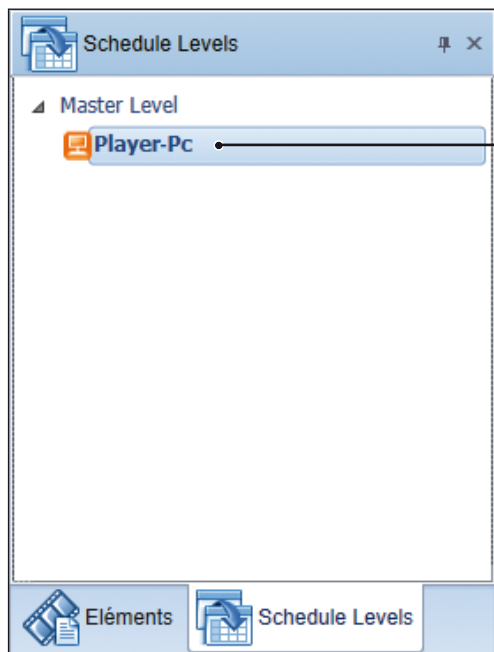


NB : si vous êtes dans une configuration Cloud pour Player Android, cochez l'option "**Publication pour TVSlide**" dans la fenêtre des "Propriétés du niveau de grille".

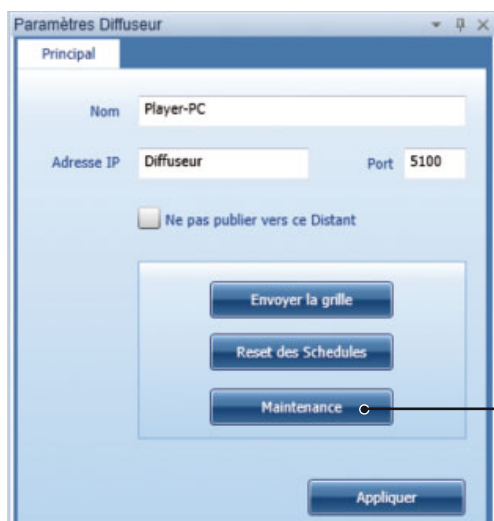
⑨ Vous pouvez désormais créer votre grille de contenu dans le Scheduler. Pour effectuer la publication de vos grilles cliquez sur le bouton "**Publier sélection**" ou "**Publier tout**" dans la partie Schedule du ruban.



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**" du TVT Scheduler 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 TV Tools.

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 TV Tools 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 le TVT Scheduler 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 TV Tools

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.

playerPCList TVTools AirCast: Nouvelle playerPCList											
Fichier Edition Ajouter Tester Envoyer Commande											
Envoi des commandes: ☐ Immédiat ☐ Ajouter à la pile ☐ Différé											
States: ☐ non tested ☐ OK ☐ no IPServer ☐ no Ping											
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.wm		R
Golf-02 Savigny				8.0.9	Golfy	27/09 09:32	Schedule	0:00:21	limagegolf_2409_2007092413		R
Golf-03 Falgos			17	8.0.9	Golfy	27/09 09:48	Schedule	0:00:26	CM AGADIR.wmv		R
Golf-04 Granville				8.0.9	Golfy	27/09 14:34	Schedule	0:01:12	VSG CHEVERNY.wmv		R
Golf-07 Bellême-Hôtel				8.0.9	Golfy	27/09 09:33	Schedule	0:00:09	SPOT CARTE GOLFY.wmv		R
Golf-08 La Valdaine				8.0.9	Golfy	27/09 09:33	Schedule	0:00:03	FLASH_20070927084146_88.wm		R
Golf-09 Graves et Sauternais				8.0.9	Golfy	27/09 09:33	Schedule	0:00:10	VSG-MASSANE.wmv		R
Golf-10 Evreux				8.0.9	Golfy	27/09 09:33	Schedule	0:04:25	VSG-MASSANE.wmv		R
Golf-11 Massane											R
Golf-12 Vaucouleurs				8.0.9	Golfy	27/09 09:34	Schedule	0:00:52	VSG-MASSANE.wmv		R
Golf-13 Sancerrois				8.0.9	Golfy	27/09 12:03	Schedule	0:02:43	CM MALDIVES.wmv		R
Golf-14 Mazamet				8.0.9	Golfy	27/09 09:34	Schedule	0:04:05	VSG-MASSANE.wmv		R
Golf-15 Macon				8.0.9	Golfy	27/09 09:34	Schedule	0:03:48	VSG-MASSANE.wmv		R
Golf-16 Valence St Didier				8.0.9	Golfy	27/09 09:34	Schedule	0:02:37	VSG-MASSANE.wmv		R
Golf-17 Lyon-Verger				8.0.9	Golfy	27/09 09:34	Schedule	0:01:55	VSG-MASSANE.wmv		R
Golf-18 Bellême-Golf				8.0.9	Golfy	27/09 09:58	Schedule	0:00:20	limagegolf_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 Arnéville				8.0.9	Golfy	27/09 09:35	Schedule	0:03:02	VSG-MASSANE.wmv		R
Golf-21 Brest les Abers				8.0.9	Golfy	27/09 09:35	Schedule	0:04:59	VSG-MASSANE.wmv		R
Golf-22 Albon	0/0/3			8.0.9	Golfy	26/09 13:46	Schedule	0:02:48	GOLFNEWS SEPTEMBRE07.wrr		R
Golf-23 Royan				8.0.9	Golfy	27/09 09:35	Schedule	0:00:01	BB GARDENA OUT.wmv		R
Golf-24 Grand Avignon Golf				8.0.9	Golfy	27/09 09:35	Schedule	0:02:44	VSG-MASSANE.wmv		R
Golf-25 Comblès				8.0.9	Golfy	27/09 09:36	Schedule	0:00:35	VSG-MASSANE.wmv		R

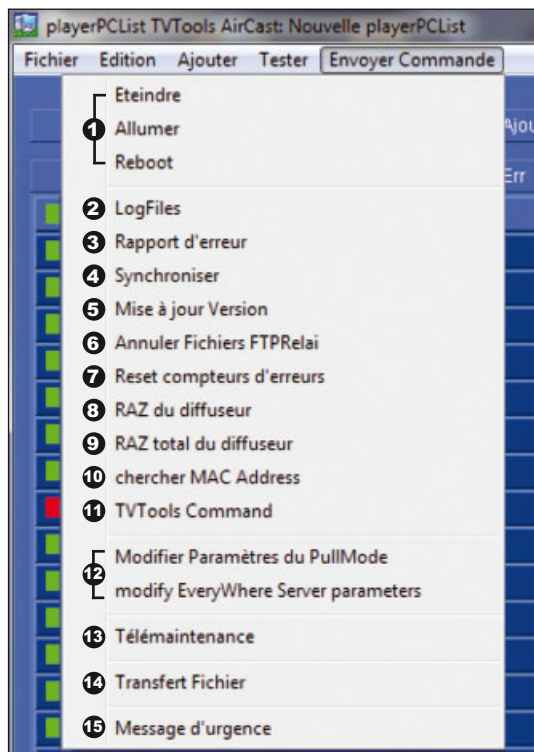
Trois indications : 1. nombre de fichiers déjà téléchargés, 2. nombre de fichiers plantés et 3. nombre de fichiers total dans la file d'attente.

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 **“TV Tools Command”** : permet d’envoyer une commande en direct sur le(s) diffuseur(s).

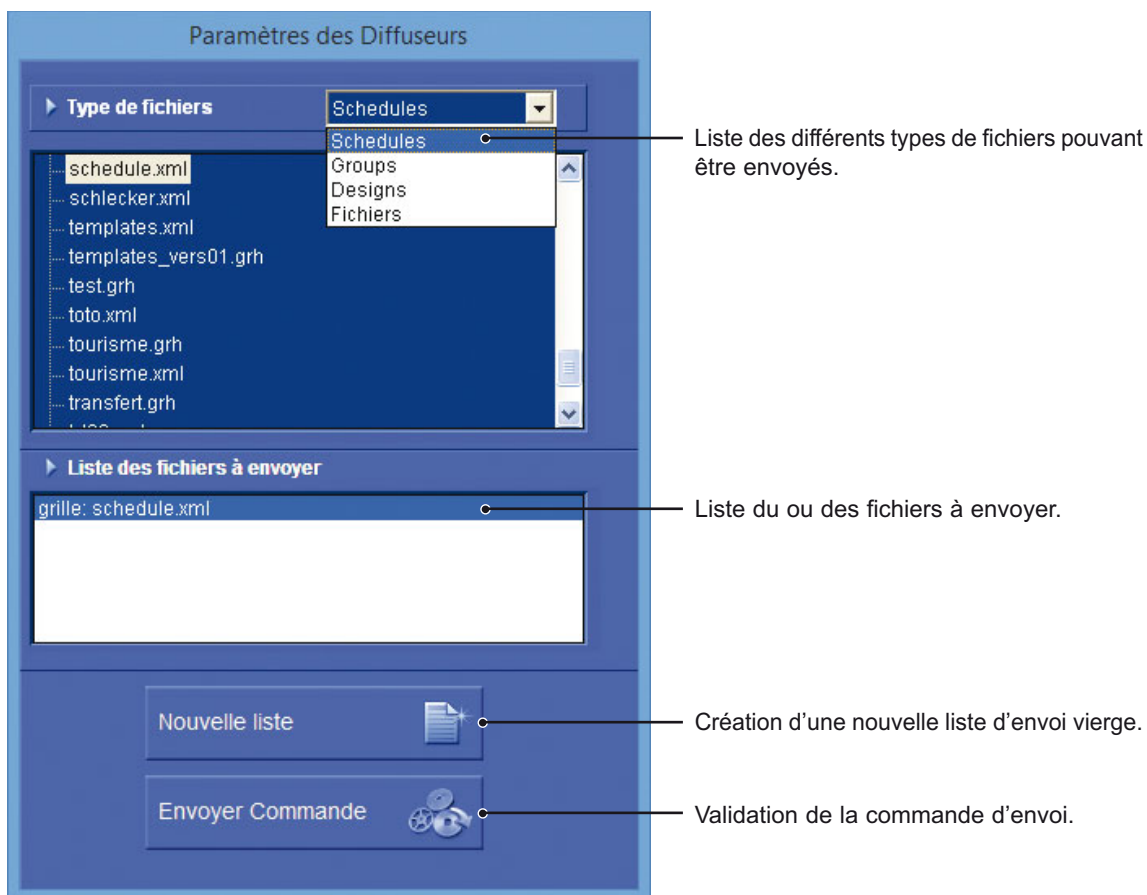
VII.2.b. Player PC Control

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”



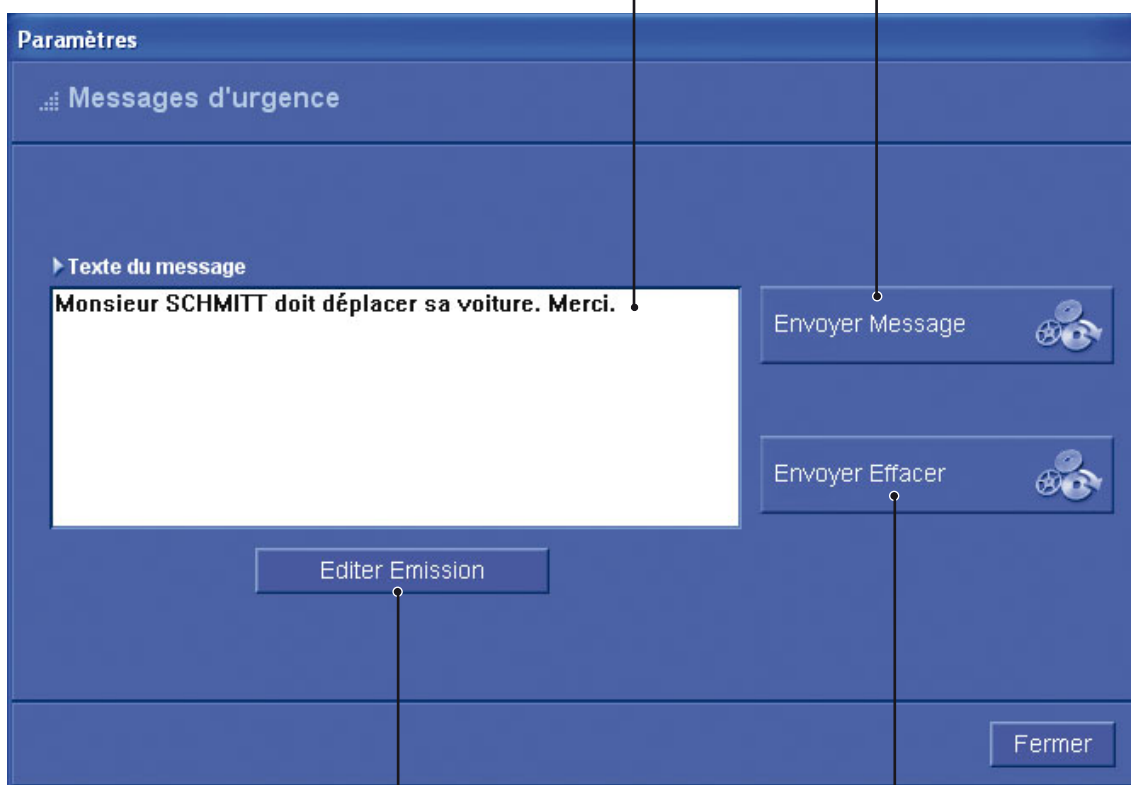
VII.2.b. Player PC Control

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.

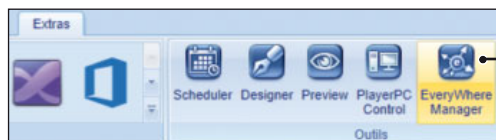
Envoi le message d’urgence sur le ou les PC-players préalablement sélectionnés.



Permet d’éditer directement l’émission “urgence.emi” dans le Designer et changer le style de votre message d’urgence (police/taille/couleur/bandeau/effets, etc...)

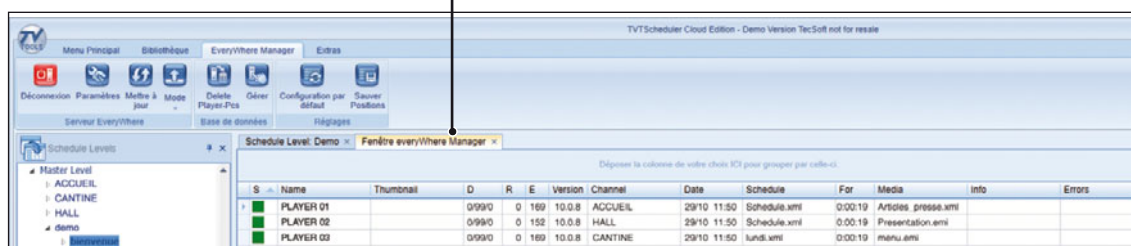
Envoi d’une commande “effacer” afin de supprimer le message d’urgence précédent.

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 du TVT Scheduler 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 TV Tools 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.

Schedule Level: Demo x Fenêtre everyWhere Manager x														
Déposer la colonne de votre choix ICI pour grouper par celle-ci.														
S	▲	Name	Thumbnail	D	R	E	Version	Channel	Date	Schedule	For	Media	Info	E
	■	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 PullMode Settings
- Modifier EveryWhere Settings
- Logfiles
- Rapport d'erreur
- Démarrer le monitoring
- Arrêter le monitoring
- Demande Informations

A RAZ du diffuseur
B RAZ total du diffuseur
C Mise à jour Version Android
D Mise à jour .INI pour Android
E Modifier Schedule Level pour Android

❶ RAZ du diffuseur : supprime le(s) grille(s) sur le Player Android.

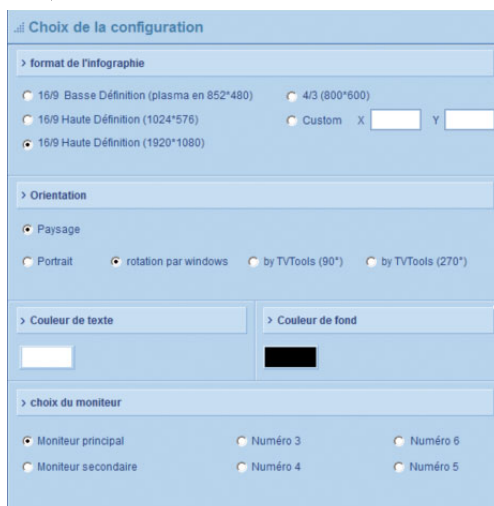
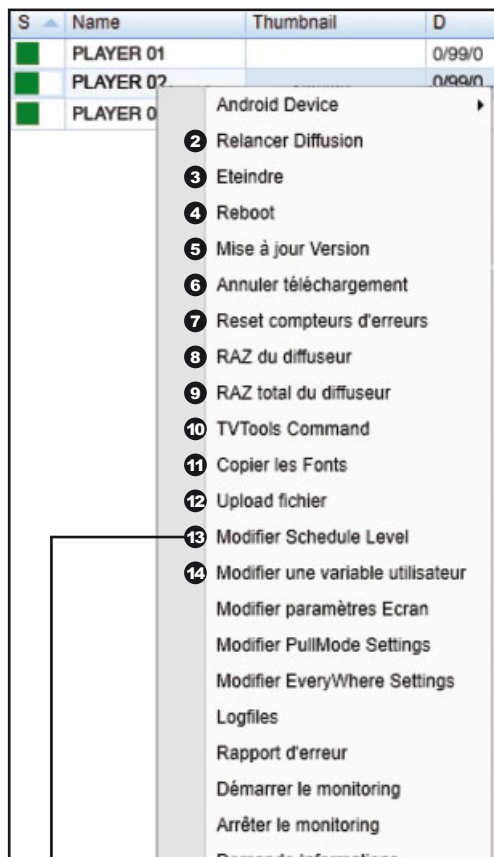
❷ RAZ total du diffuseur : supprime les grilles ainsi que les médias contenus sur le Player Android.

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.

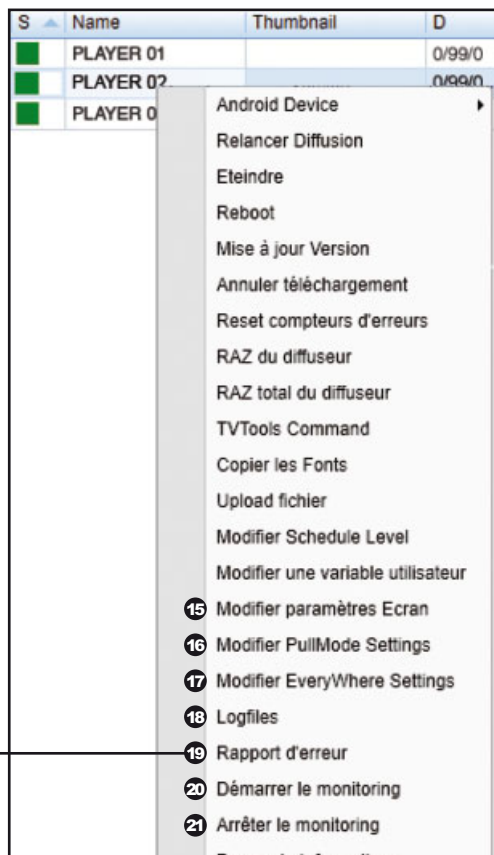
11 Permet l'envoi de fichiers (émissions, vidéos, images, groupes, etc...) depuis le PC-Design vers le PC-Player - sans interruption de la diffusion.

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



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".

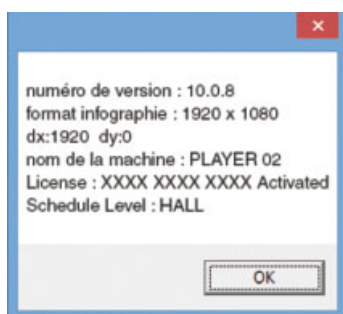
17 Rapport d'erreur : récupère sur le PC-Design les fichiers "archive.zip" (contenant la grille en cours, tous les logs et fichiers de debug) et "archive1.zip" (avec les émissions contenues dans la grille) depuis le dossier "logfiles /nom du PC-Player".

18 Message d'urgence : permet l'envoi direct d'un message texte d'urgence sur le PC-Player en mode défilant. Ce message s'incruste 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.

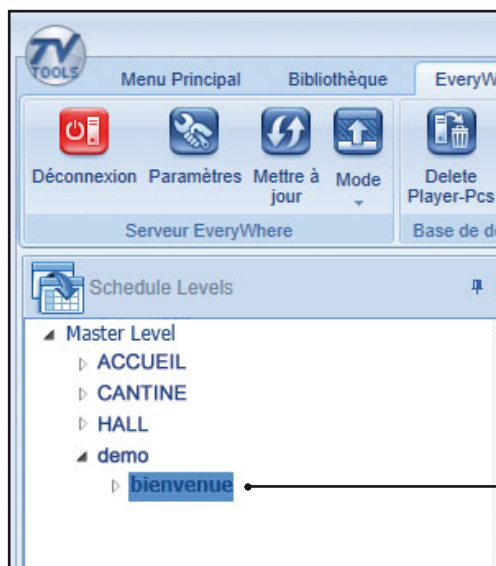
S	Name	Thumbnail	D	R	E	Version	Channel	Date	Schedule	Since	Media	Info
	PLAYER 01		0/99/0	0	169	10.0.8	ACCUEIL	29/10 11:50	Schedule.xml	0:00:10	Articles_presse.xml	
	PLAYER 02		0/0/1	0	152	10.0.8	HALL	29/10 11:50	Schedule.xml	0:00:19	Exemple_template.xml	
			0/99/0	0	169	10.0.8	CANTINE	29/10 11:50	lundi.xml	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

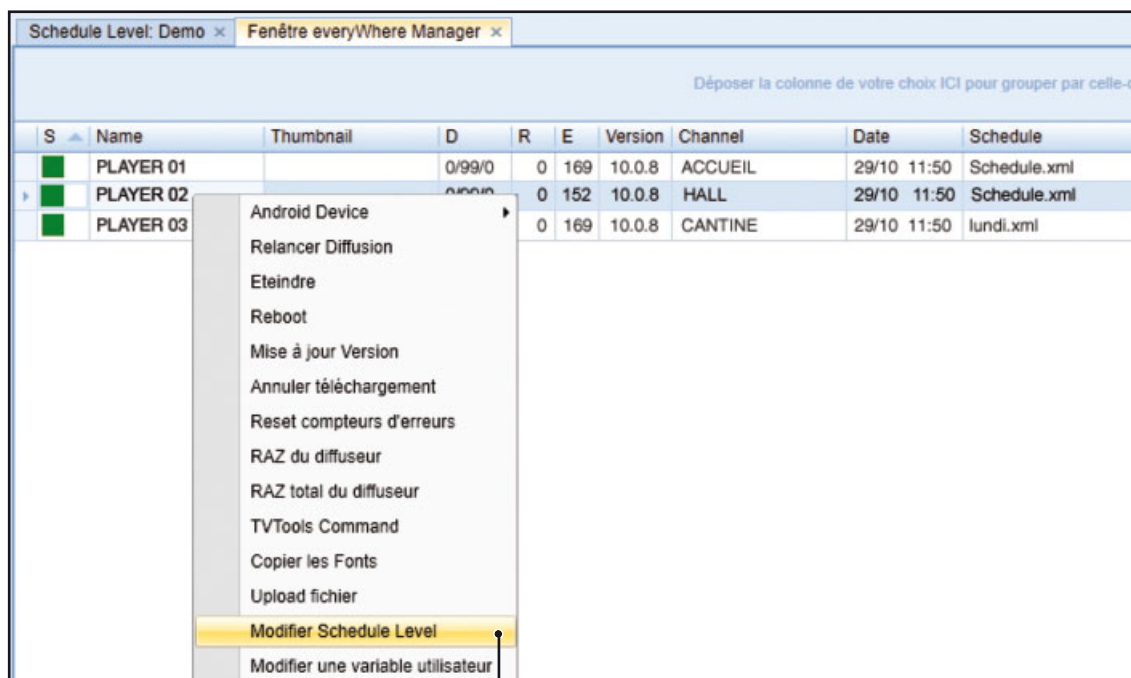
Vous pouvez aisément attribuer ou modifier un niveau ou sous-niveau à un Player, qu'il soit en système Windows ou Android, par l'intermédiaire de l'Everywhere Manager.



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"**.

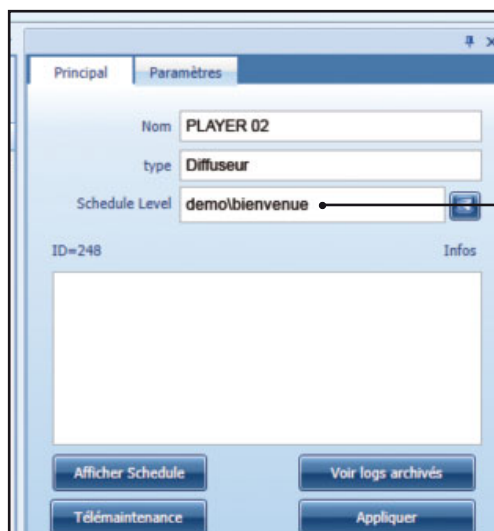
VII.3.b. Attribuer un niveau à un Player



4 4^{ème} étape : une fenêtre de confirmation s'ouvre. Validez votre demande en cliquant sur "Oui".

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 everyWhere Manager" cliquez sur la petite flèche noire devant le nom du Player pour afficher ces informations.

VII.3.c. Télémaintenance



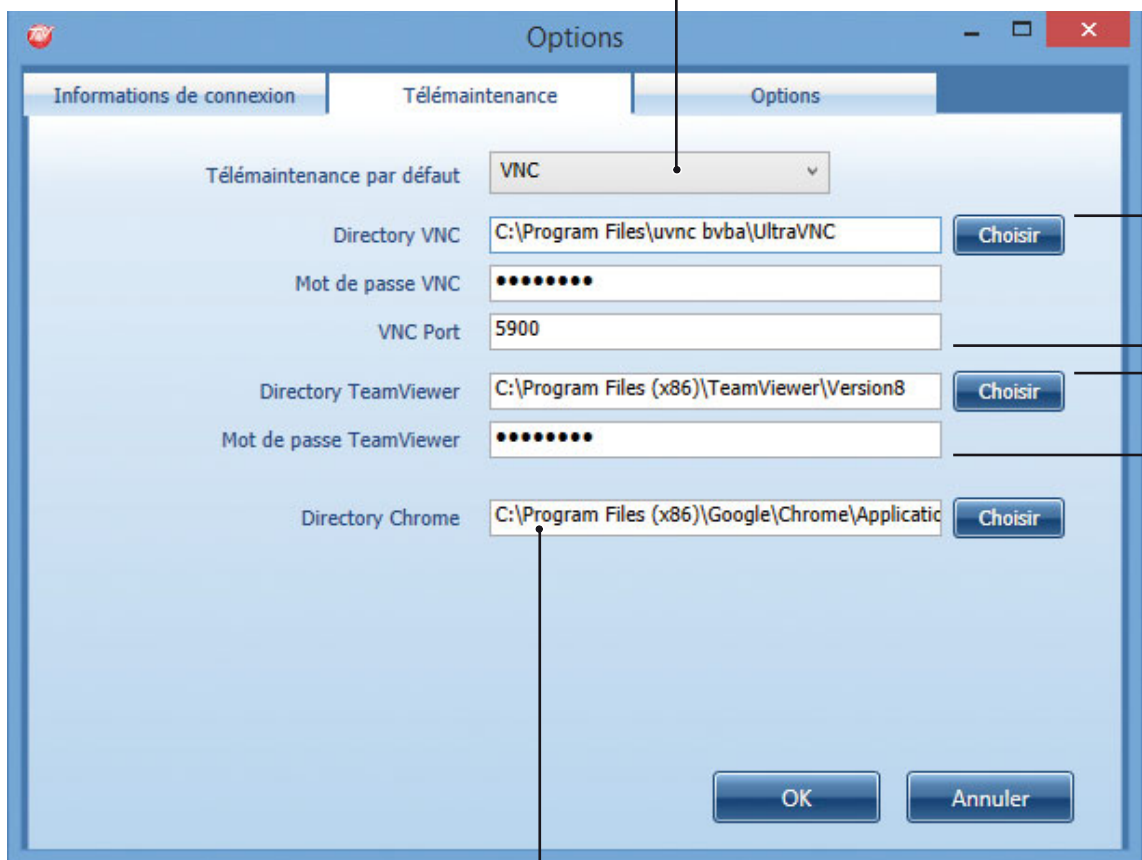
Pour effectuer la télémaintenance de vos Players, cliquez sur le bouton **"Everywhere Manager"** dans l'onglet **"Extras"** du ruban.

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



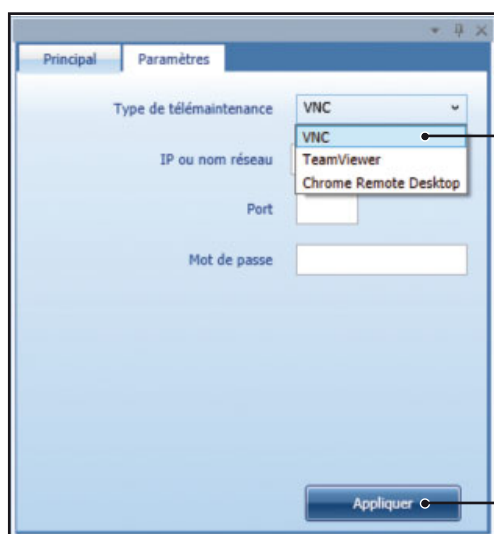
Paramètres Chrome

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.

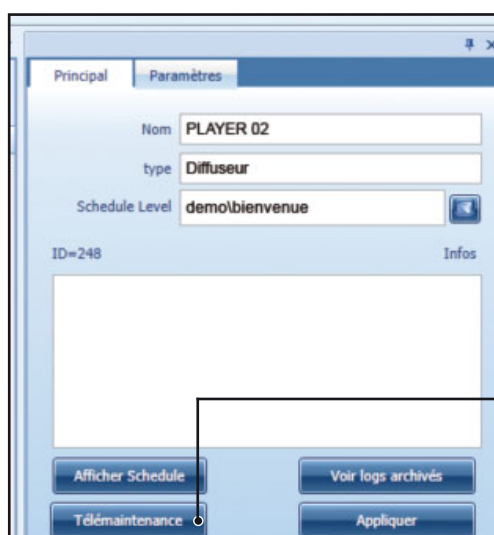


Choisissez le type de télémaintenance (VNC, TeamViewer, Chrome Remote Desktop) dans le menu déroulant.

- 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.

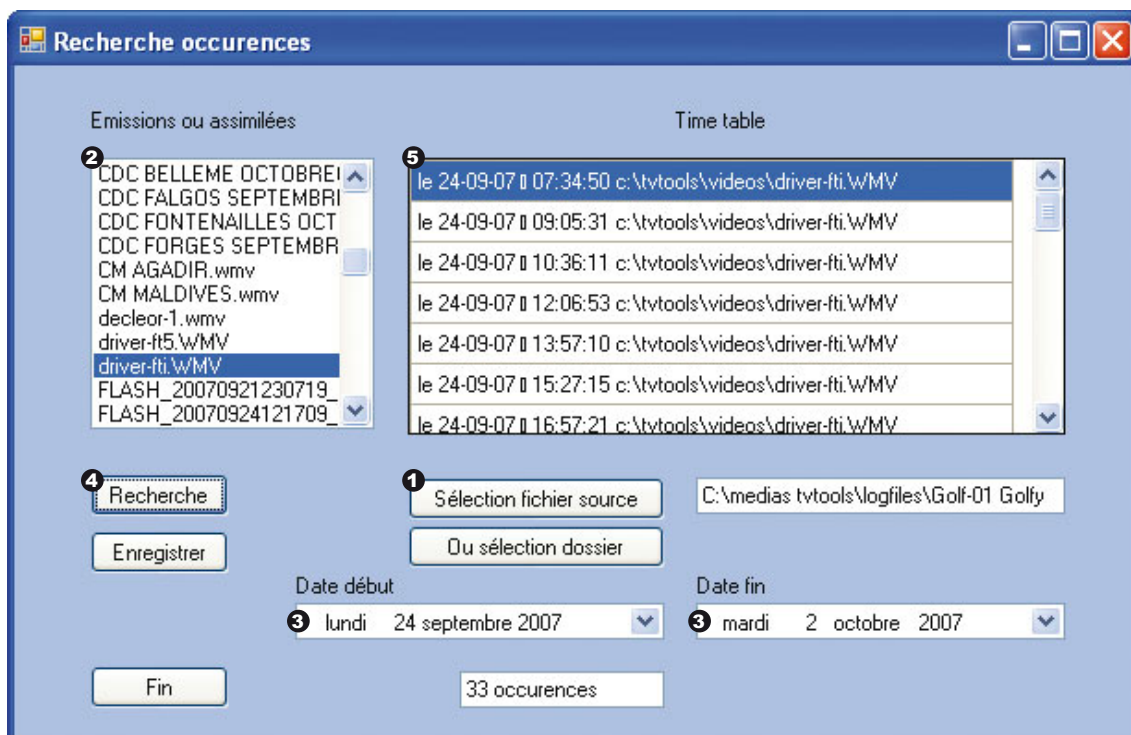


Retournez ensuite dans l’onglet “**Principal**” puis cliquez sur le bouton “**Télémaintenance**” pour accéder à l’interface de télémaintenance que vous avez choisi.

VII.4. Editeur de Logfiles

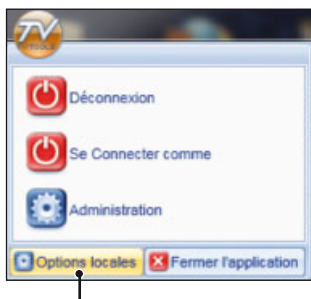
Vous pouvez consulter les informations liées aux passages du contenu (émissions/ vidéos/...) diffusé sur chaque PC-player grâce à l'**éditeur de logfiles**. Pour obtenir ce rapport précis, lancez l'application "C:\tvtools\prive\logfiles.exe" (ou "logfilesfr.exe" pour la version française).

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 le TVT Scheduler (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.

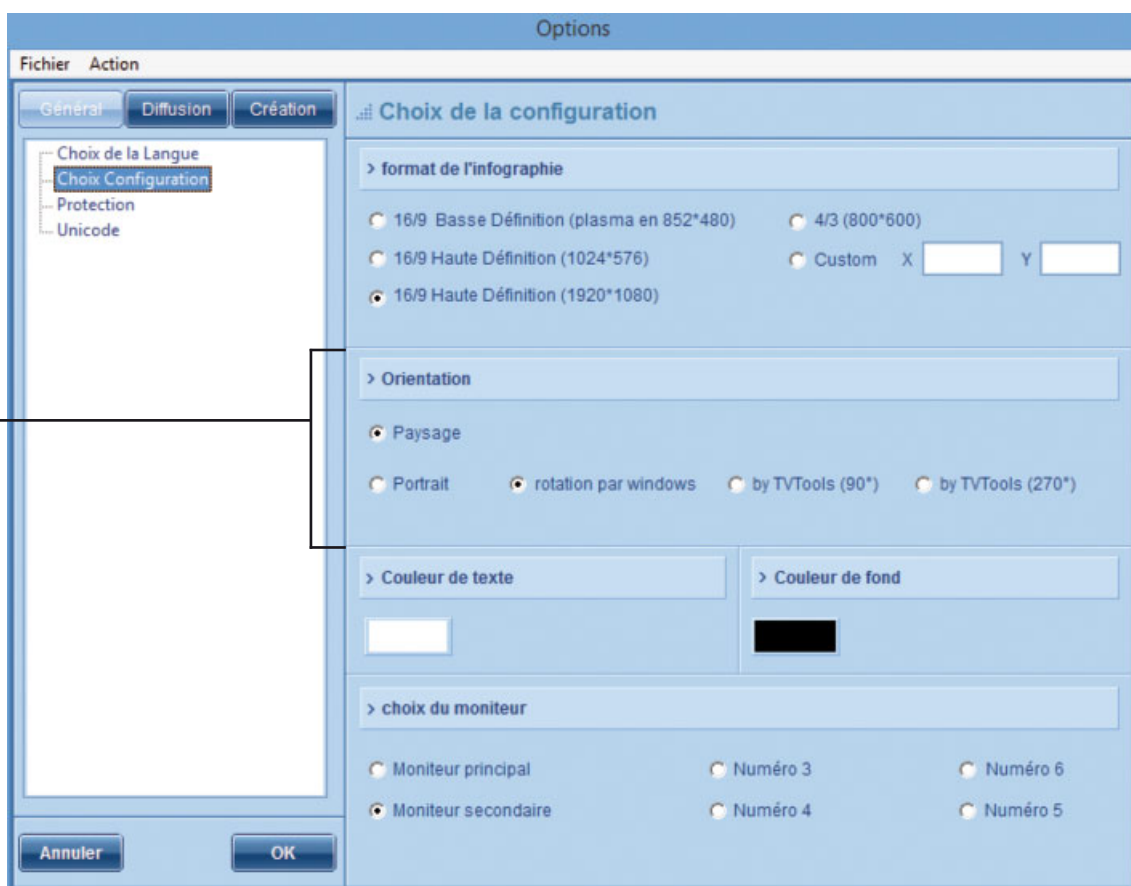
Important : Depuis la version 8, TV Tools propose par défaut une configuration en français international caractérisée par une arborescence des différents fichiers en langue anglaise (grille=schedule, émission=design, fond=background, etc...). Si vous souhaitez conserver une version entièrement française 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 TV tools, 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.



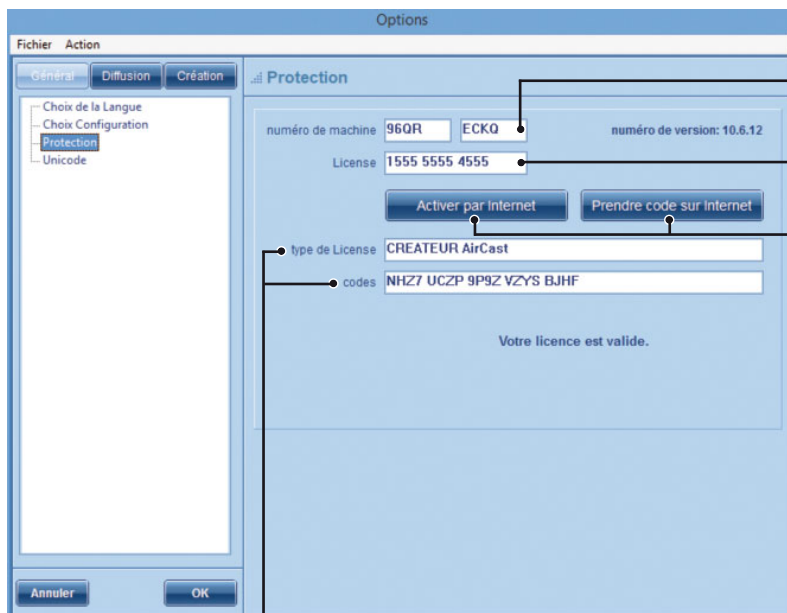
Vous avez la possibilité de diffuser le contenu de votre grille au format 16/9^{ème} en mode portrait. Pour ce faire vous pouvez paramétrer l'orientation de la diffusion soit par Windows (attention : ne fonctionne qu'avec des cartes ATI) ou soit par TV tools pour bénéficier d'une meilleure fluidité. 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 le Designer.

VII.5. Autres options de configuration

Onglet - Général/Protection



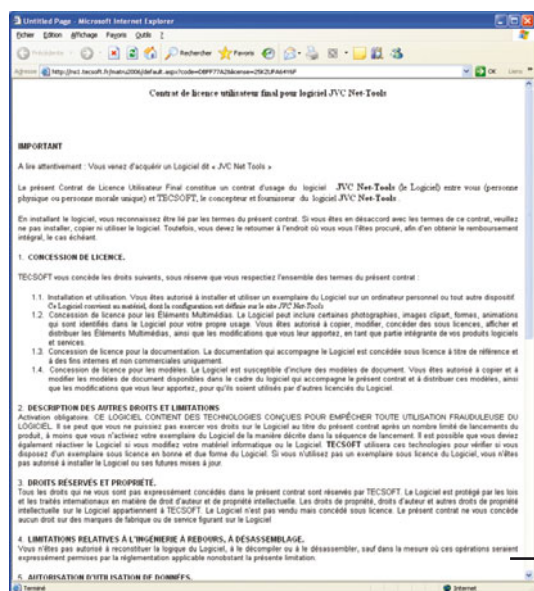
Numéro unique à chaque ordinateur. Ce numéro est affiché automatiquement.

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 débri- dage (2) du logiciel par internet.

Type de version du logiciel et code de débri- dage 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 débri- dage du logiciel.

Activation pour code de débri- dage (2)

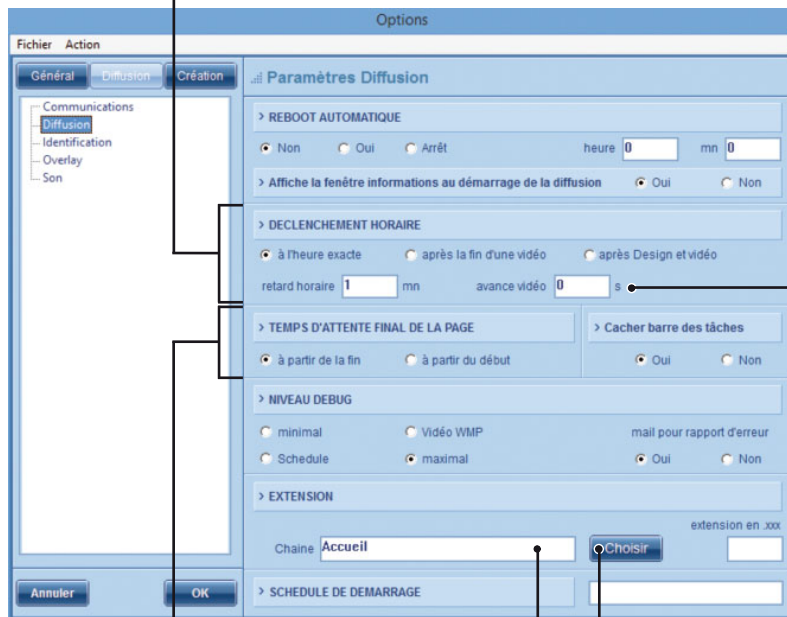


*Champs obligatoires
 **Dans grille - fichier - Protection - numéro de machine
 ***Vous trouvez le numéro de licence sur le CD qui vous a été livré

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.

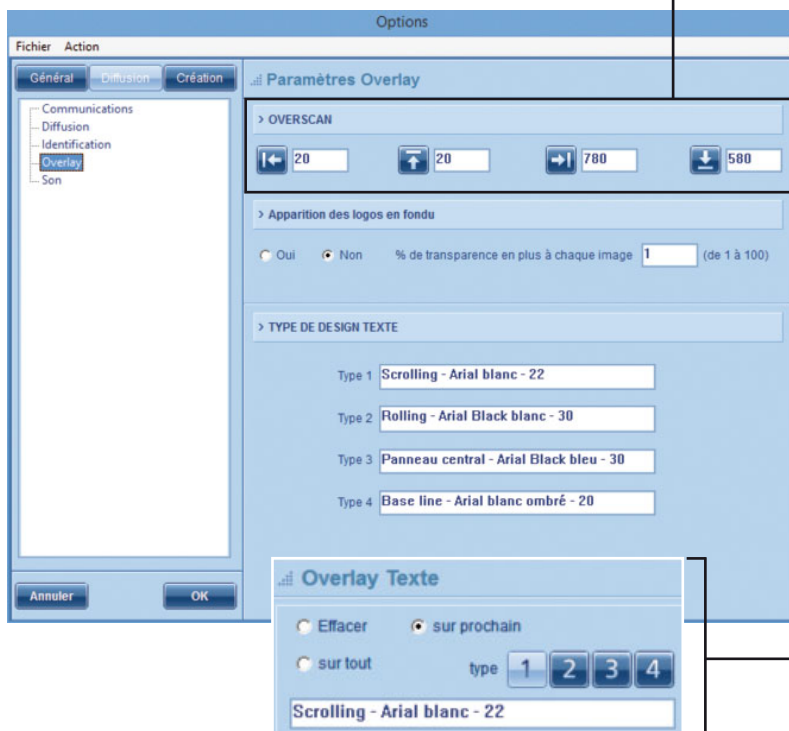
Permet de compter le temps total de la page selon deux modes :

- “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.

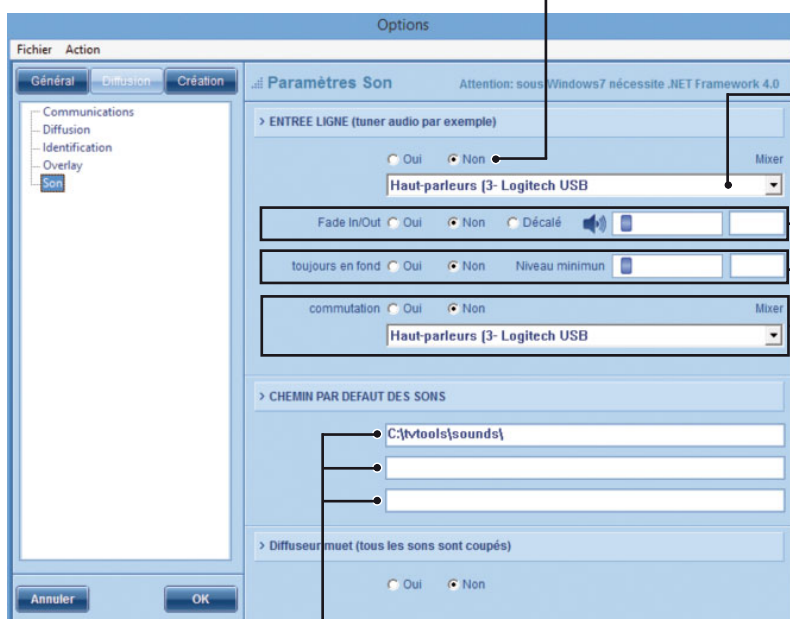
Ces paramètres permettent de positionner les fonctions overlays dans des zones visibles à l'écran pour ne pas qu'elles soient tronquées à la diffusion.

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\émission\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

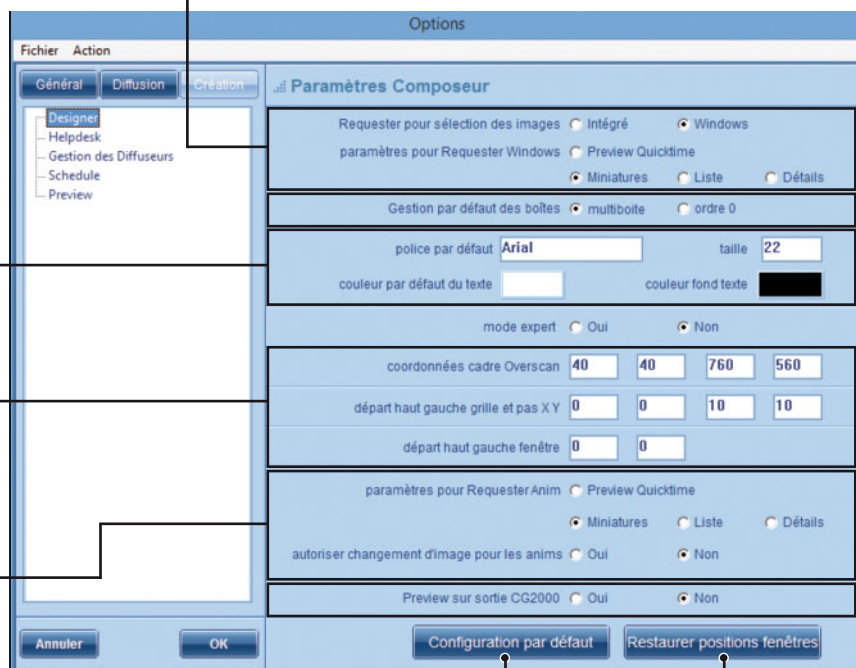
Pour la sélection des fichiers à incorporer dans vos boîtes du Designer, vous avez le choix entre deux types d'explorateurs : celui de Windows ou celui de TV Tools. Dans la configuration classique en Windows, vous pouvez choisir la visualisation par défaut sous forme de miniatures, par liste ou en détails.

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 du Designer.

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

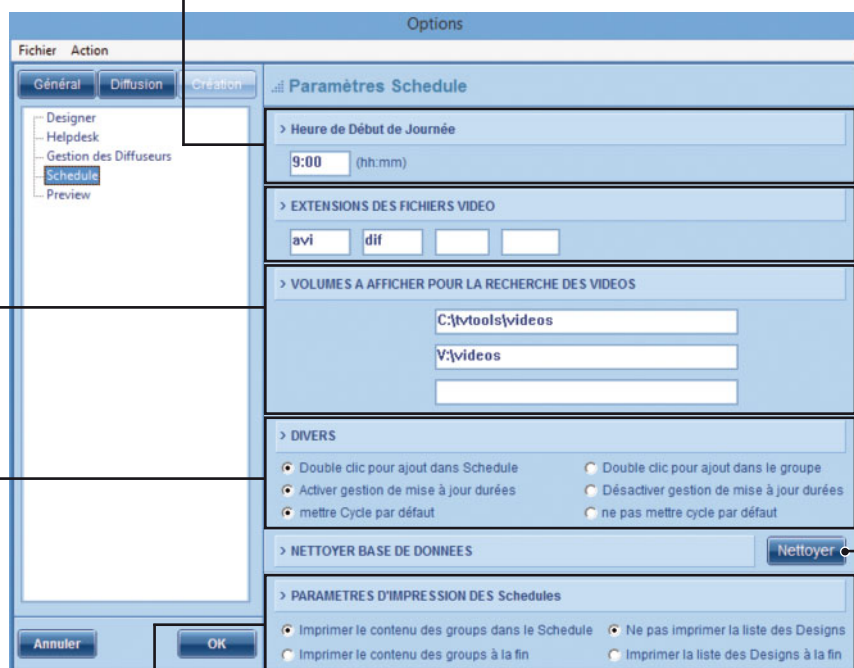
Onglet - Création/Schedule

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.

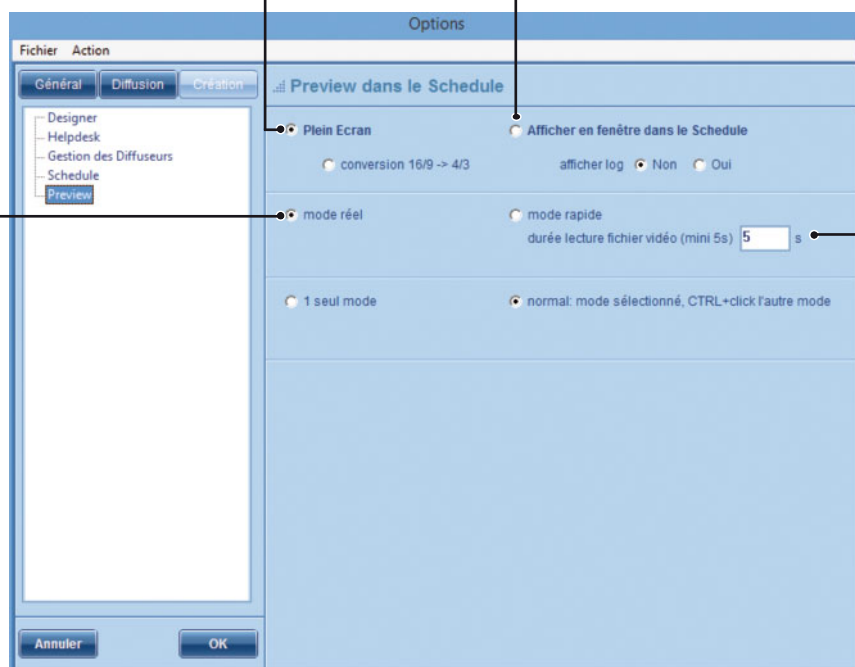
VII.5. Autres options de configuration

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 TV Tools est d'une grande simplicité grâce à une interface étudiée. Ce manuel tâche de vous guider dans l'utilisation de TV Tools 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

❖ 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 défilante et voir si tous les éléments qui la composent sont encore présents sur le disque dur et au bon format.

❖ 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".

❖ 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...

❖ 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.

❖ 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 découpez vos émissions par thèmes et contenus communs.

❖ 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 du Designer : ceci devrait vous alerter.

❖ Faites régulièrement une copie de sauvegarde de votre grille ou de vos grilles, qui pèse quelques Ko. Faites de même pour vos émissions principales.

❖ 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.

❖ Nommer 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 adminitsration

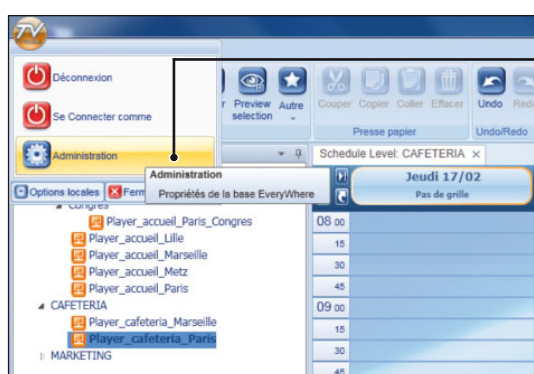


TVTools

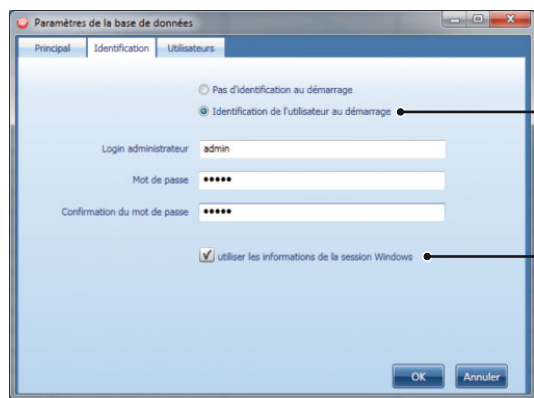
VIII. L'administration dans le TVT Scheduler

Le but est de restreindre l'exploitation du **TVT Scheduler** 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.

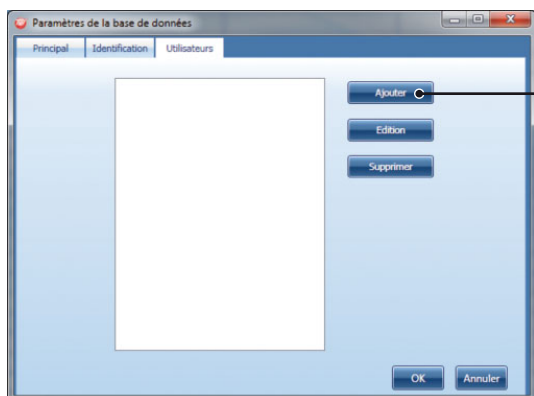


❶ Pour activer l'administration dans le TVT Scheduler, allez dans le menu TV tools (logo) en haut à gauche du ruban, puis choisissez la fonction "**Administration**".



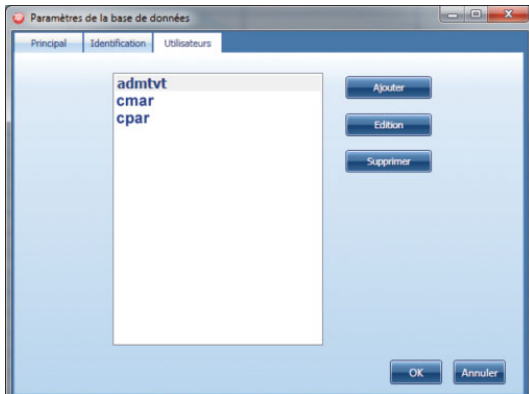
❷ Cliquez sur l'onglet "**Identification**" de la fenêtre "Paramètres de la base de données". Ici nous allons utiliser la base de compte **Active Directory** du domaine. La première étape étant d'ajouter un compte administrateur.

❸ Sélectionnez la fonction "**Identification de l'utilisateur au démarrage**" et cochez la case "**utiliser les informations de la session Windows**".

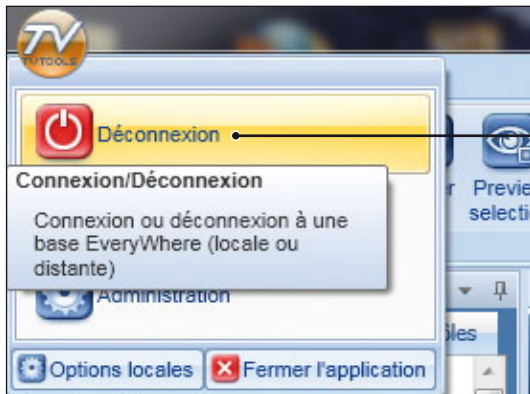


❹ Dans l'onglet "**Utilisateurs**" cliquez sur le bouton "**Ajouter**".

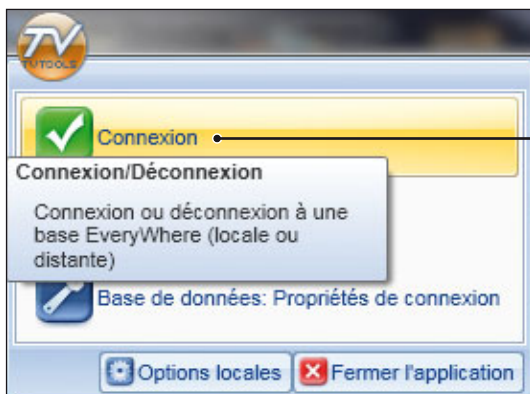
VIII. L'administration dans le TVT Scheduler



⑧ Ajoutez tous vos utilisateurs en renouvelant cette procédure autant de fois que nécessaire. Puis validez par "OK".

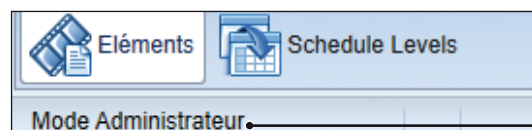
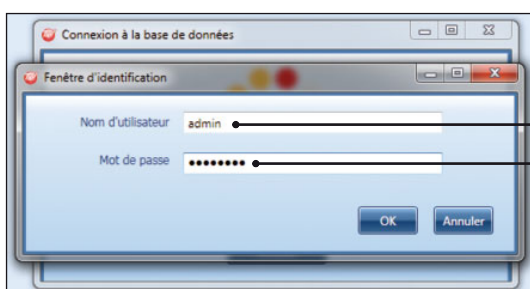


⑨ Déconnectez-vous dans le menu TV tools en haut du ruban.



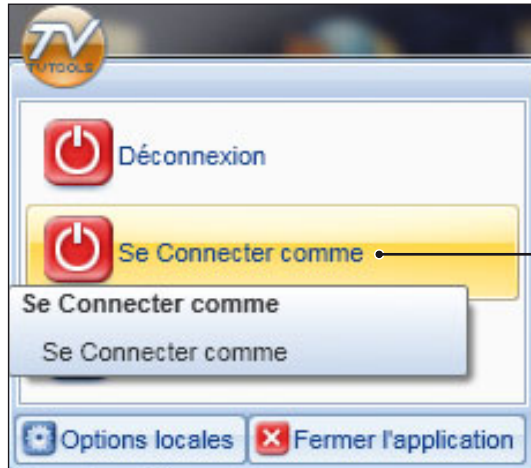
⑩ Reconnectez-vous en tant qu'administrateur. Puis identifiez-vous (nom d'utilisateur et mot de passe).

Remarque : dans la fenêtre "Explorateur" en bas à gauche on peut lire la mention "**Mode Administrateur**".



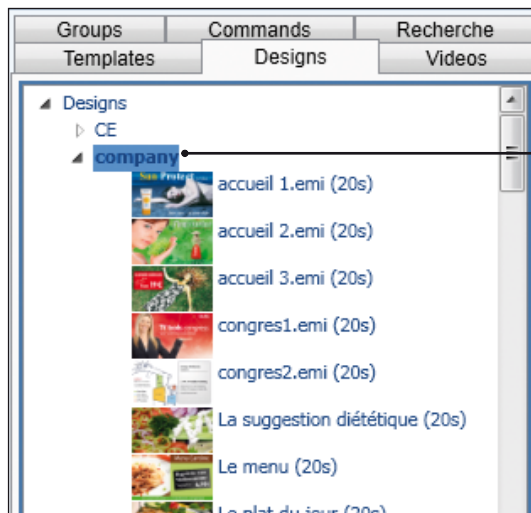


VIII. L'administration dans le TVT Scheduler



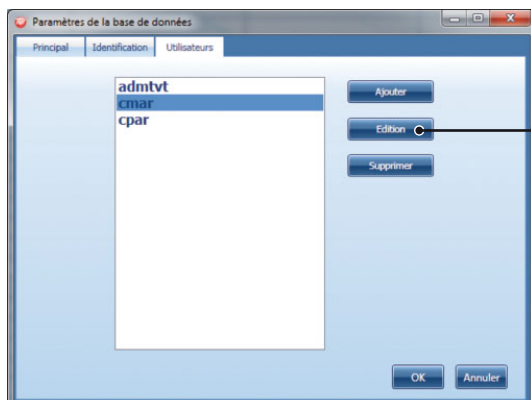
⑪ Nous allons limiter l'accès aux émissions de la compagnie pour les utilisateurs. Allez dans le menu "TV tools" puis cliquez sur la fonction "Se Connecter comme" en mode Administrateur.

⑫ Sélectionnez le niveau de grille sur lequel vous souhaitez abonner vos utilisateurs (dans cet exemple : "CAFETERIA").



⑬ 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.



⑭ Dans le menu "TV tools" retournez dans "Administration" puis dans la fenêtre "Paramètres de la base de données" cliquez sur le bouton "édition".



VIII. L'administration dans le TVT Scheduler

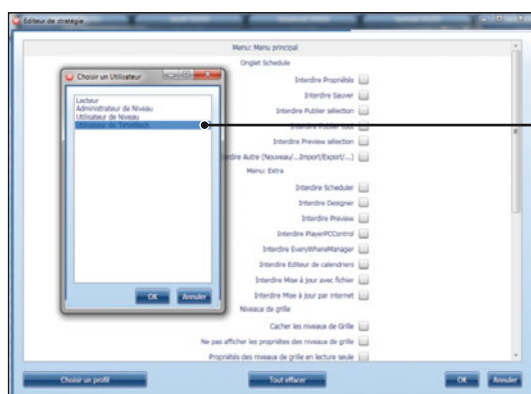


15 Dans la fenêtre **“Paramètres utilisateur”** cliquez sur le bouton **“Sélectionner”** pour déterminer le niveau de Design (ici : **“company”**).



16 Déterminez ensuite le niveau de grille (ici : **“CAFETERIA”**).

17 Puis cliquez sur le bouton **“Editeur de stratégie”**.



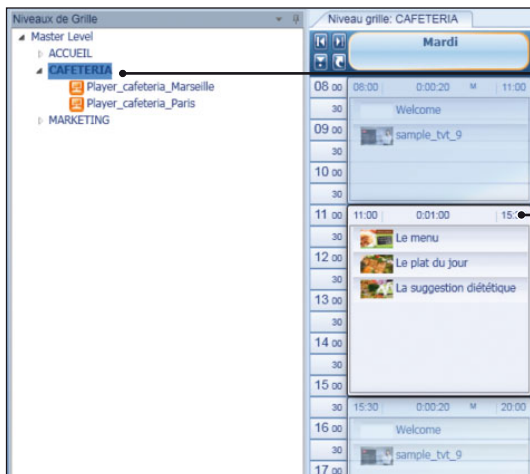
18 Dans la fenêtre **“Editeur de stratégie”** cliquez sur le bouton **“Choisir un profil”** et sélectionnez un profil de type **“Utilisateur de TimeBlock”**. Validez par **“OK”**.



VIII. L'administration dans le TVT Scheduler

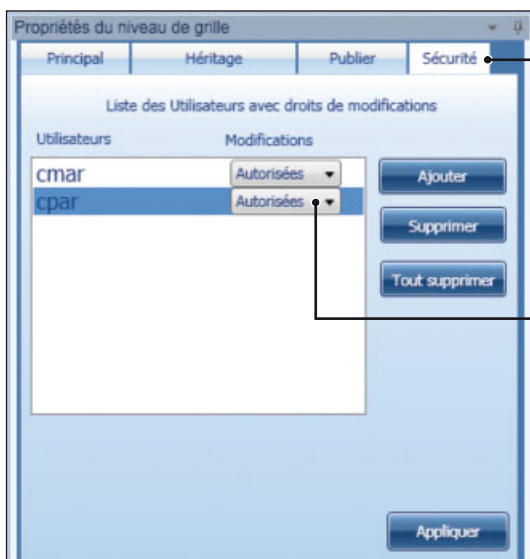


① Le menu principal coche automatiquement les propriétés liées au type de profil. Vous pouvez également activer / désactiver d'autres options. Validez par "OK".



② Dans la fenêtre "Niveaux de Grille" vérifiez que vous avez bien sélectionné le Niveau "CAFETERIA" puis cliquez sur le "TimeBlock" correspondant aux émissions spécifiques liées à la cafétéria.

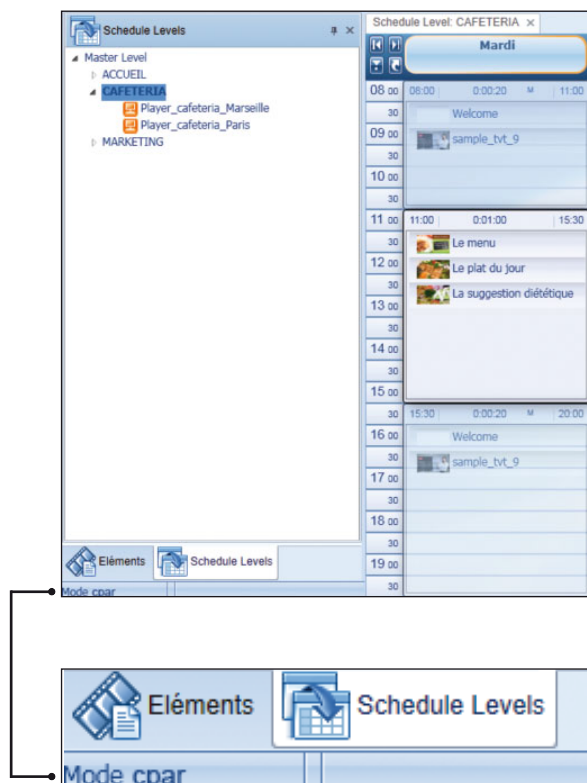
NB : Dans notre exemple ce TimeBlock est défini de 11h à 15h30 et contient 3 émissions en cycle : "Le menu", "Le plat du jour" et "La suggestion diététique".



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 "Timeblock".

④ Cliquez sur le bouton des "droits de modifications" afin d'autoriser l'accès au Timeblock à l'utilisateur choisi. Dans notre exemple nous avons autorisé l'accès au "TimeBlock" 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 le TTV Scheduler



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 “TimeBlock” de 11h à 15h30 est éditable.

9 Spécificités android



TVTools

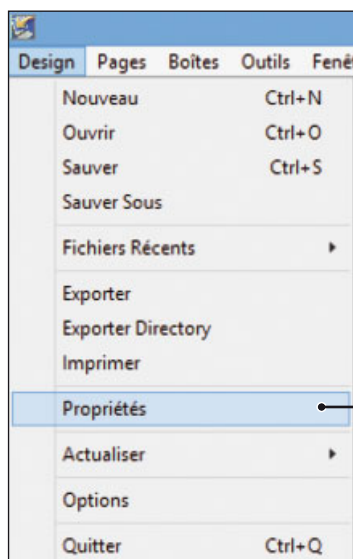
IX.1. Fonctionnalités incompatibles sous android

Dans le cadre de l'utilisation de players android, sachez que certaines fonctionnalités de **TV tools** 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 du Designer. 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**. 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.

IX.2. Construction de designs spécifiques pour android



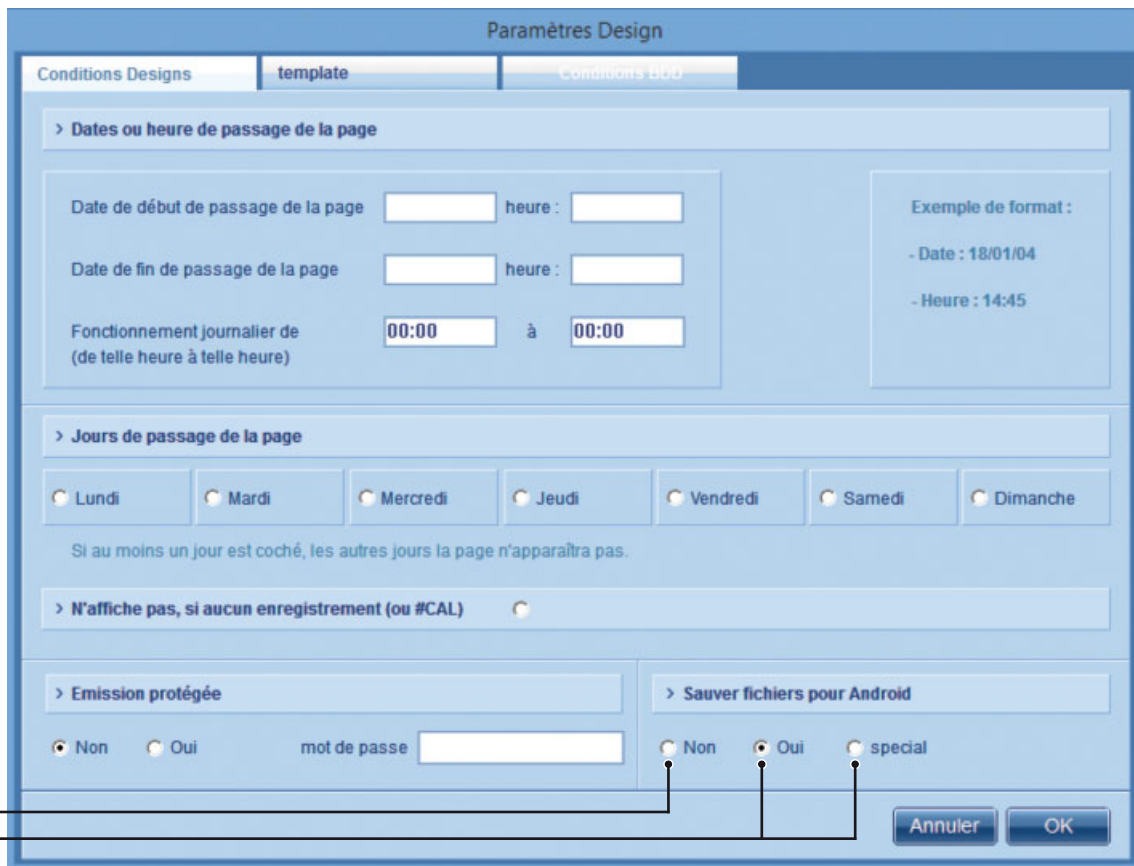
Important : les designs diffusés sur des players android sont par défaut en mode "**image**", c'est-à-dire qu'ils ne prennent pas en compte les effets d'apparition et de disparition, mais conservent uniquement la durée des pages.

Par contre si vous souhaitez créer des designs dynamiques et affecter certains effets à vos boîtes, vous devez spécifier que l'usage est destinée à un environnement android.

Pour ceci allez dans le menu déroulant "**Design**" du Designer et sélectionnez la fonction "**Propriétés**".

IX.2. Construction de designs spécifiques pour android

Dans la fenêtre “**Paramètres Design**”, l’encart “**Sauver fichier pour Android**” est initialement coché en mode “**Non**”. Les players android ne diffusent alors qu’une succession d’images fixes générées en amont par le serveur “**Cloud**”.



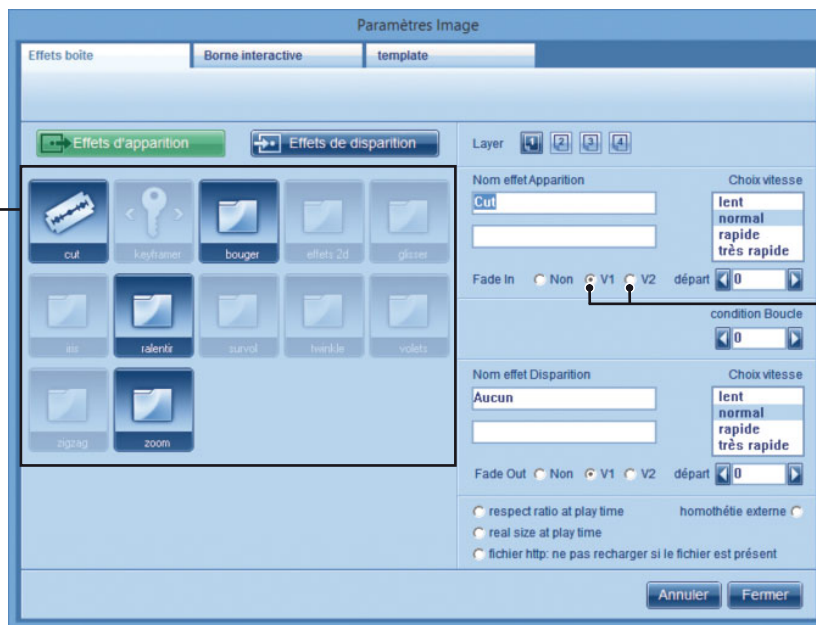
En mode “**Oui**” : le serveur “**Cloud**” prépare et gère les éléments des designs. Cette fonction permet notamment d’exploiter des bases de données qui sont incompatibles avec le système android comme par exemple l’utilisation des containers avec des bases de données issues de “**Google Calendar**”, “**d’Exchange**” ou provenant des fichiers “**Excel**” (csv, xls), etc...

En mode “**Special**” : le player android exploite en toute autonomie les fonctions de **TV tools** 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 designs avec certains effets d’apparition et de disparition liés aux boîtes.

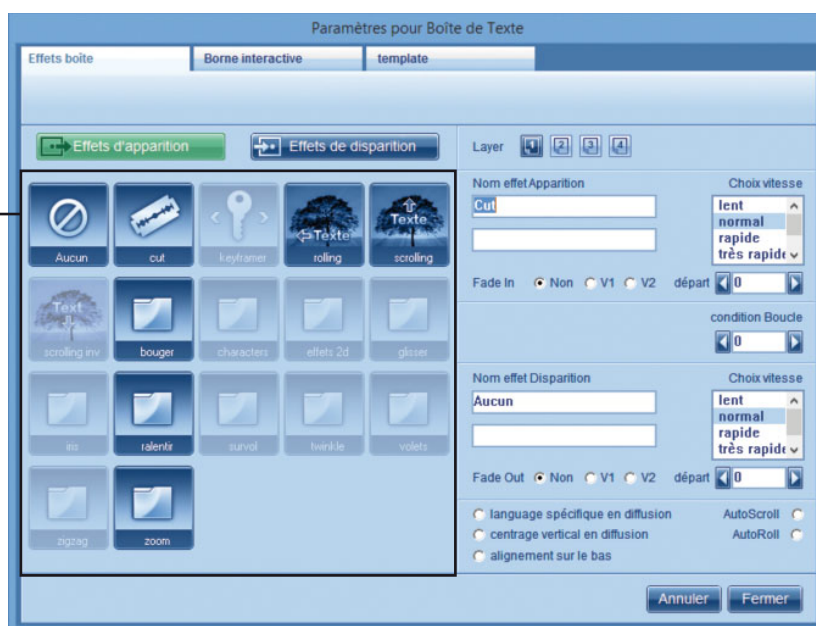


IX.2. Construction de designs spécifiques pour android

Les effets compatibles android dans le Designer sont limités pour les boîtes images à : “**Cut**”, “**bouger**”, “**ralentir**” et “**zoom**”. Ils sont disponibles depuis la fenêtre “**Paramètres Image**”. Les options de “**Fade In**”/ “**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 compatibles android.

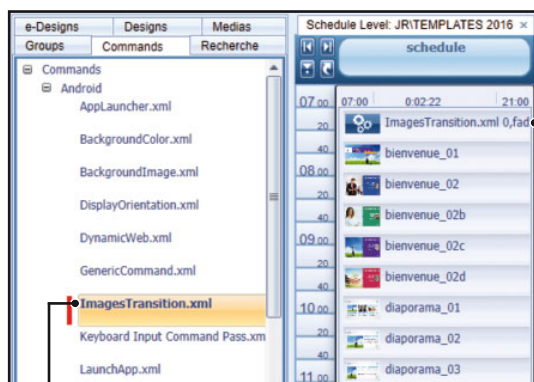


Quand aux boîtes textes, vous pouvez utiliser les effets suivant : “**Cut**”, “**rolling**”, “**scrolling**”, “**bouger**”, “**ralentir**” et le “**zoom**”.



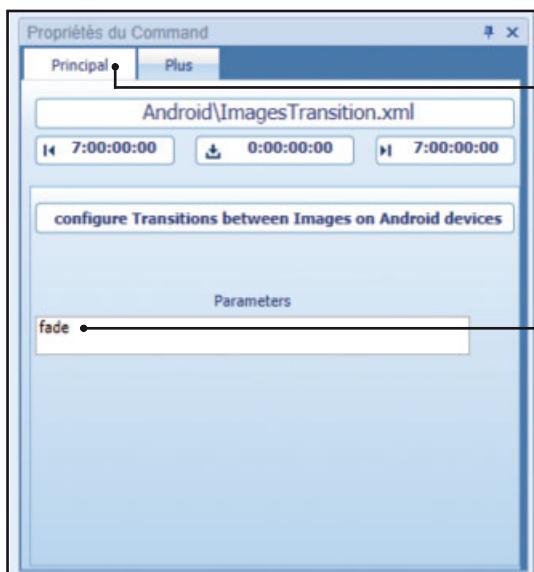
IX.2. Construction de designs spécifiques pour android

Vous pouvez attribuer des effets de transition entre vos Designs directement depuis le TVT Scheduler. 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 design 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'ajonction 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.

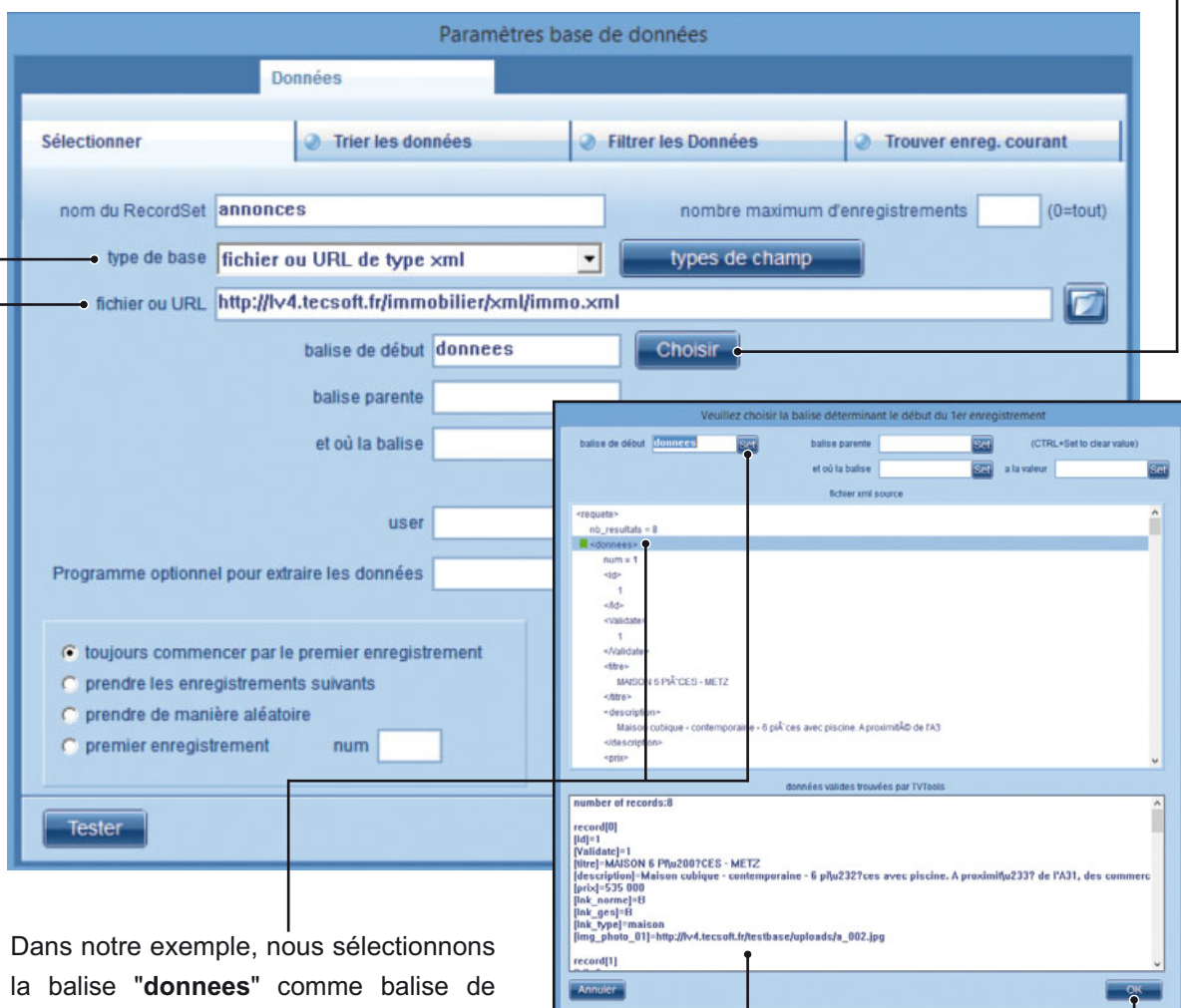
Exemple : si vous souhaitez un effet de glisser vers la droite, saisissez la variable "**slide, 2**".

IX.3. 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 du Designer, 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**".



Paramètres base de données

Données

Sélectionner Trier les données Filtrer les Données Trouver enreg. courant

nom du RecordSet nombre maximum d'enregistrements (0=tout)

type de base types de champ

fichier ou URL 

balise de début Choisir

balise parente

et où la balise

user

Programme optionnel pour extraire les données

☒ toujours commencer par le premier enregistrement

☐ prendre les enregistrements suivants

☐ prendre de manière aléatoire

☐ premier enregistrement num

Tester

Veuillez choisir la balise déterminant le début du 1er enregistrement

balise de début balise parente (CTRL+Set to clear value)

et où la balise a la valeur Set

fichier xml source

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<requete>
  nb_resultats = 8
  <donnees>
    num = 1
    <id>
      1
    </id>
    <valdate>
      1
    </valdate>
    <titre>
      MAISON 6 P&u2013CES - METZ
    </titre>
    <description>
      Maison cubique - contemporaine - 6 p&u2013ces avec piscine. A proximité de l'A31, des commerces
    </description>
    <prix>
      535 000
    </prix>
    <link_norme>
      0
    </link_norme>
    <link_photo_01>
      http://lv4.tecsoft.fr/tesbase/uploads/a_002.jpg
    </link_photo_01>
  </donnees>
</requete>
```

number of records: 8

```
record[0]
[id]=1
[valdate]=1
[titre]=MAISON 6 P&u2013CES - METZ
[description]=Maison cubique - contemporaine - 6 p&u2013ces avec piscine. A proximité de l'A31, des commerces
[prix]=535 000
[link_norme]=0
[link_photo_01]=http://lv4.tecsoft.fr/tesbase/uploads/a_002.jpg
record[1]
```

données valides trouvées par TVTools

Annuler OK

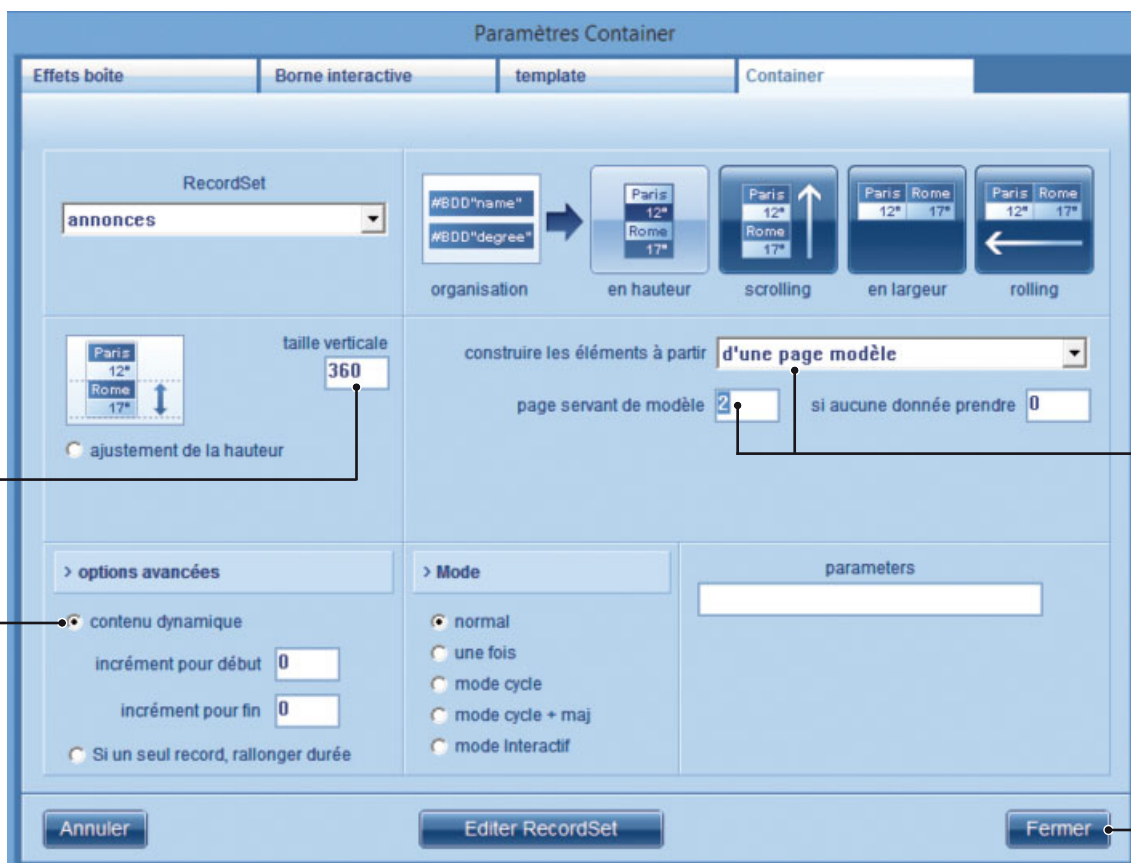
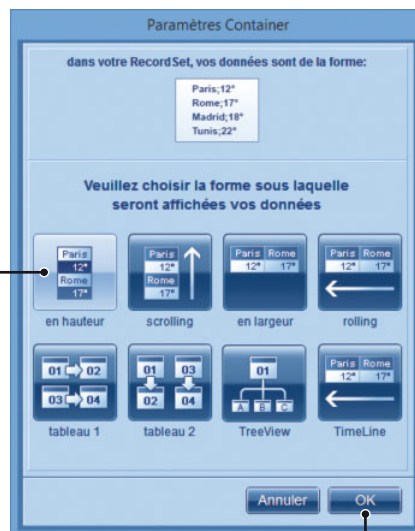
Dans notre exemple, nous sélectionnons la balise "donnees" comme balise de début. Cliquez ensuite sur le bouton "Set" et vérifiez le contenu dans la fenêtre "données valides trouvées par TvTools". Validez par "OK".

IX.3. Création d'un container pour android

Cliquez à nouveau sur "OK" pour quitter la fenêtre "Paramètres base de données".

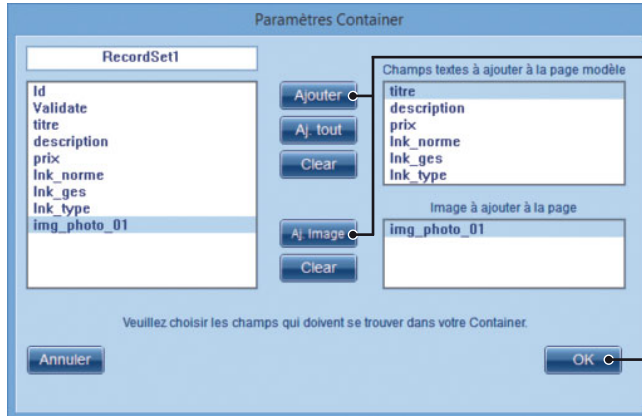
La fenêtre "Paramètres du container" va alors s'ouvrir. Nous allons choisir une disposition "en hauteur". Validez par "OK".

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".



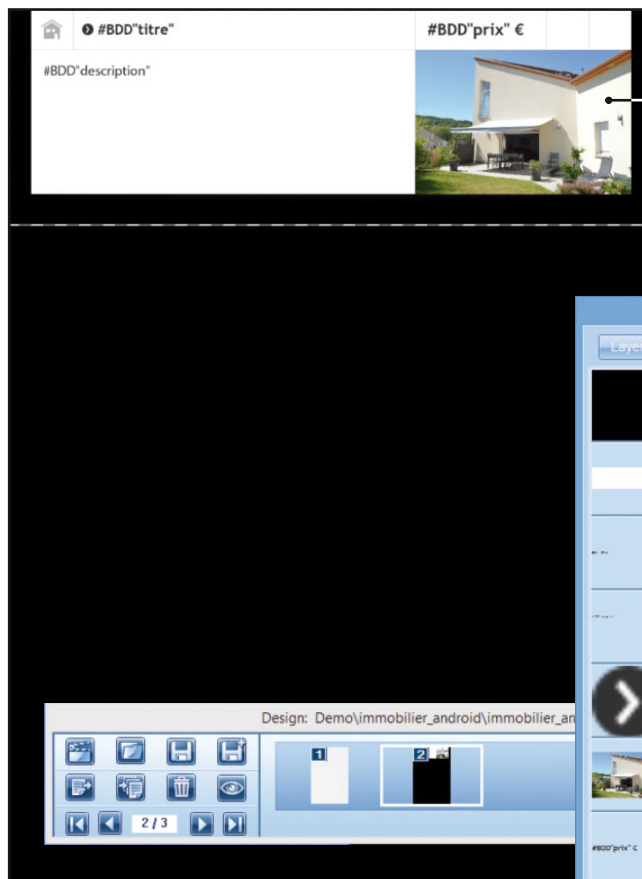
Nous définissons une construction des éléments à partir "d'une page modèle" en page "2" de notre émission. Cliquez sur le bouton "Fermer".

IX.3. Création d'un container pour android



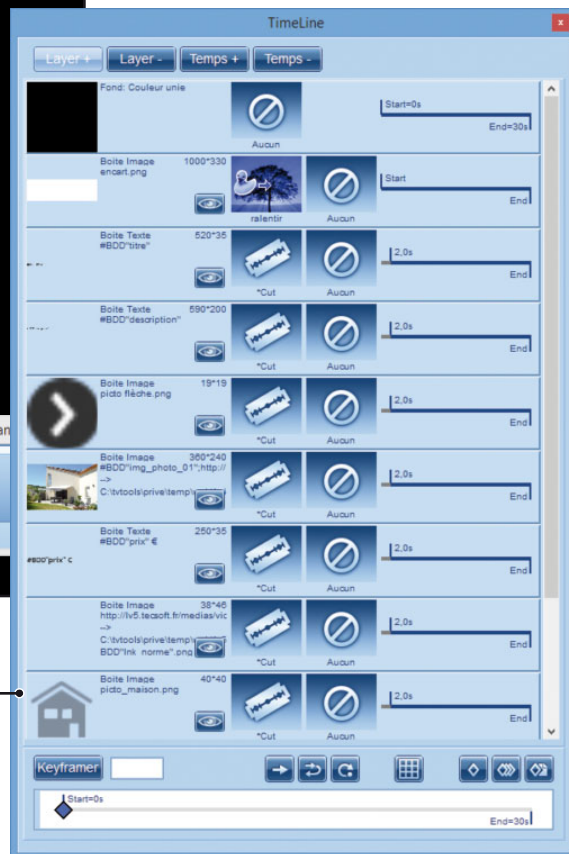
Ajouter les champs textes et images que vous souhaitez insérer dans la page modèle en cliquant sur les boutons **"Ajouter"**.

Puis validez par **"OK"**.

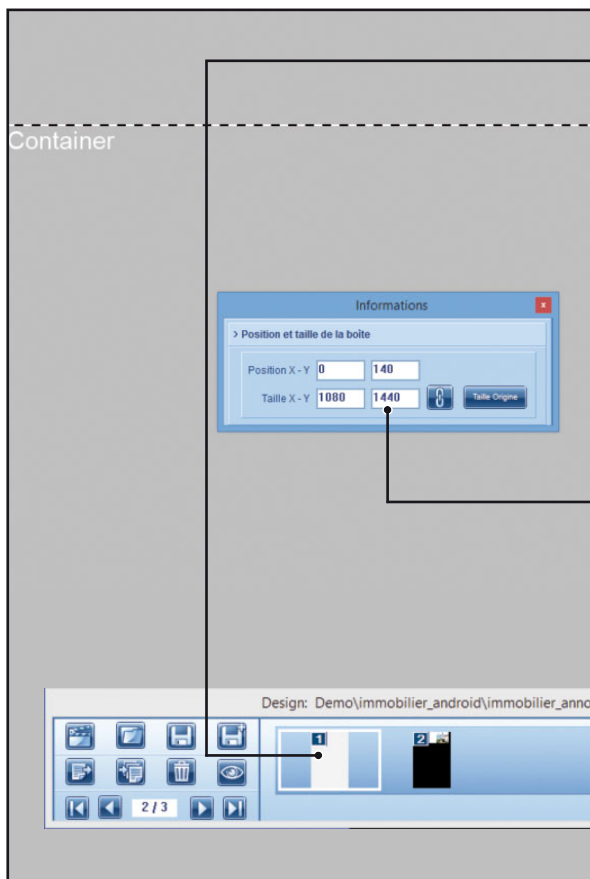


Positionnez les différents éléments (graphiques et champs textes) dans l'espace en pointillés (précédemment paramétré dans cet exemple à **"360 pixels"** de haut) sur la page **"2"**.

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.3. Création d'un container pour android



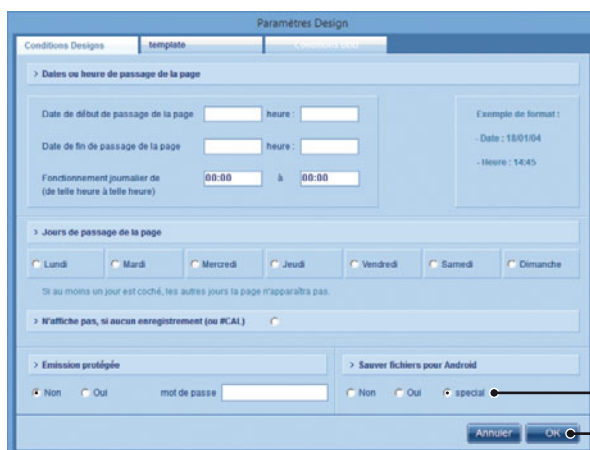
De retour sur la première page de notre Design, nous allons sélectionner la boîte container et modifier sa taille de façon proportionnelle au nombre d'articles que nous désirons visualiser simultanément à l'écran.

Nous avons préalablement fixé une taille verticale de **"360 pixels"** par article dans les paramètres du Container.

Dans cet exemple, nous souhaitons construire un enchainement 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"**).

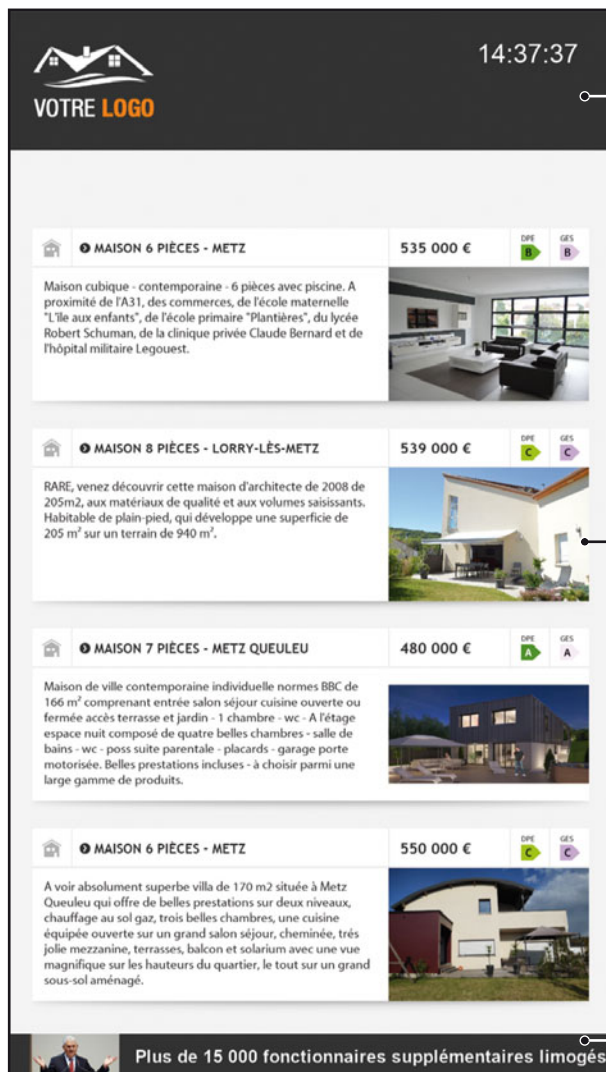
Important : Contrairement à une utilisation pour Windows, la durée des pages d'un design avec des containers est à indiquer sur la **"page modèle"** et non sur la page principale où est positionné le container. Dans notre exemple, nous allons attribuer une durée de **"0"** secondes sur la **"page 1"** 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 Design et publiez.

IX.3. Création d'un container pour android



Nous avons intégré notre design 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 Design. 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.

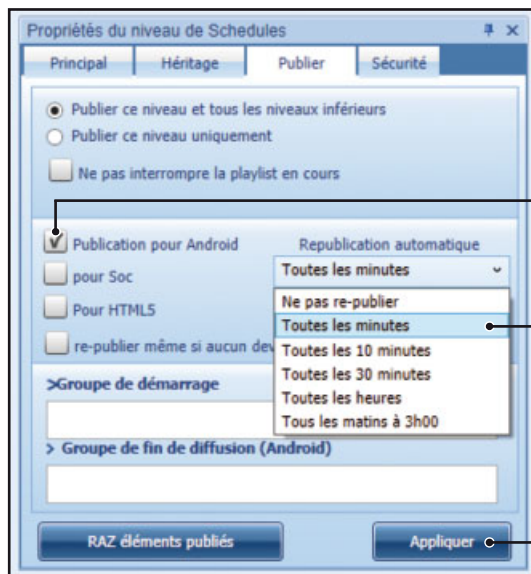
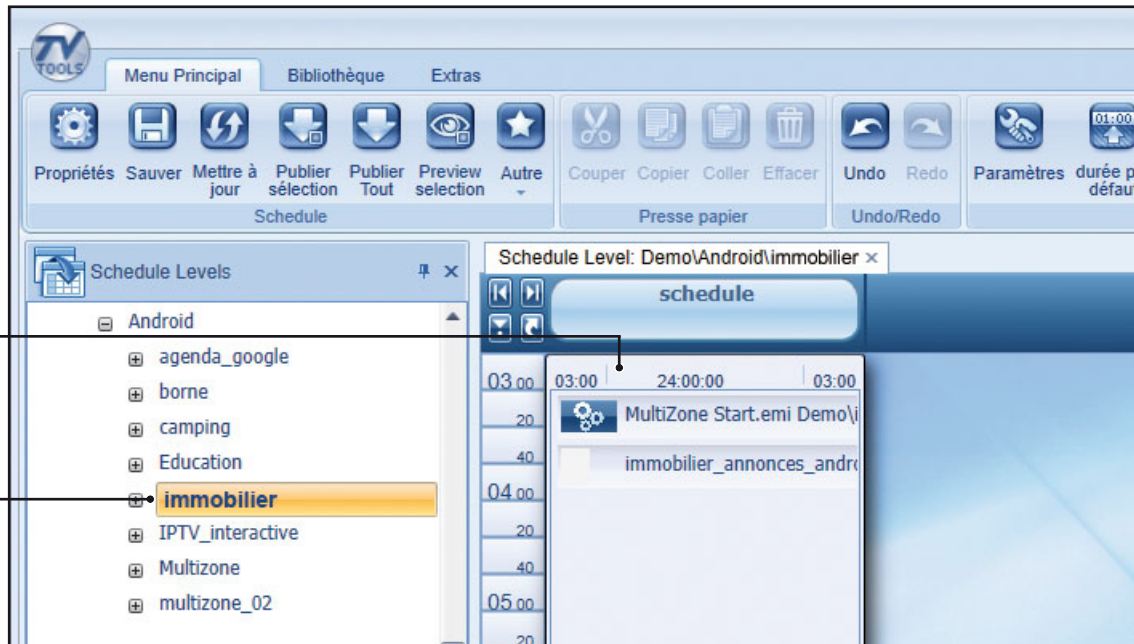
NB : Chaque affichage de page va durer 30 secondes.

Ci-dessus la prévisualisation de notre contenu intégré dans un multizone à 3 zones.



IX.4. Publication

Dans l'exemple ci-dessous, nous avons créé un nouveau sous-niveau nommé "**immobilier**", puis nous avons construit une grille en y plaçant le Design précédent avec les annonces immobilières. Ce design est adapté pour une diffusion avec le système android. Nous ne manquons pas d'insérer en début de grille la commande de multizone partitionnée en trois.



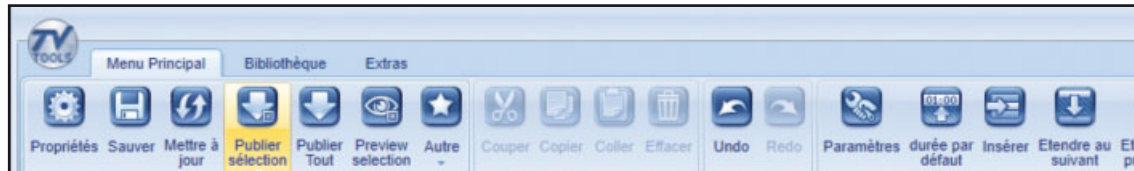
Dans la fenêtre "**Propriétés du Niveau de Schedules**", cochez la fonction "**Publication pour Android**".

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**",

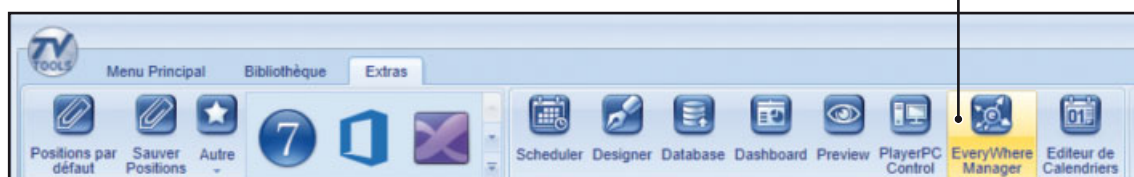
IX.4. Publication

Finalement publiez votre grille en cliquant sur le bouton "**Publier sélection**" depuis l'onglet "**Menu principal**" du ruban.

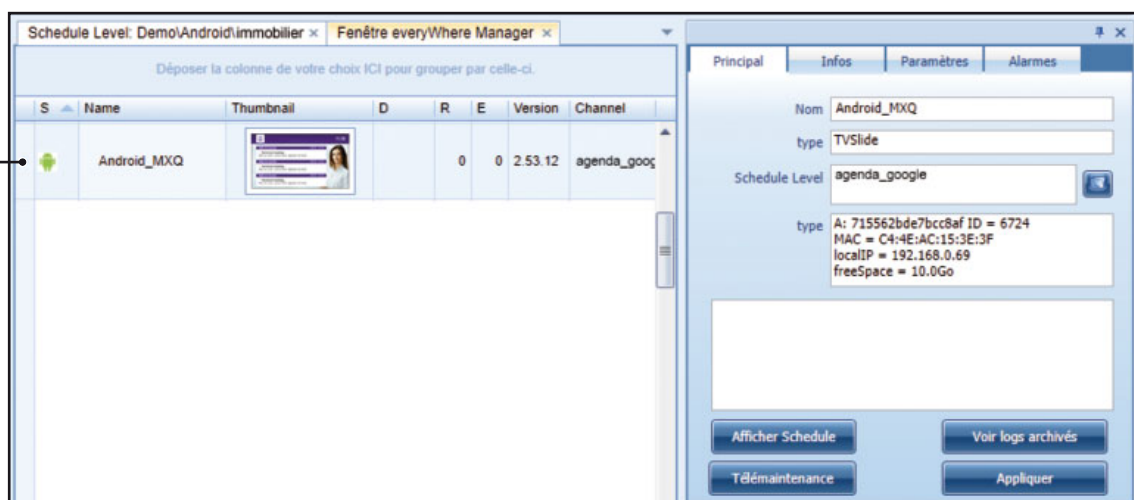
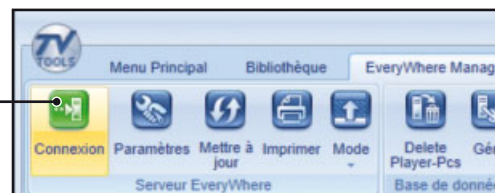


IX.5. Affecter un sous-niveau à un player android

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.5. 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 sur le bouton **"ouvrir"** face à l'encart **"Schedule Level"** pour accéder à la fenêtre du choix de Schedule. Sélectionnez le sous-niveau **"immobilier"** et validez par **"OK"**. La diffusion va alors basculer sur notre nouveau contenu.

