

TVTools TOUR DE STADE Les solutions d'affichage dynamiques et d'IPTV

Manuel d'utilisation version française





I. Principe de fonctionnement

Dans l'exemple ci-dessous, le tour de stade est composé de 3 parties jointives : centrale, droite et gauche. Le système doit afficher une succesion d'animations sur les écrans LED composant le tour de stade. Celui-ci affiche une surface totale de 23040 x 90 pixels. Cette surface est scindée en 12 zones de 1920 x 90 pixels.



Les animations utilisées pour alimenter ces écrans LED ont, pour le moment, une taille unique de 1920 x 90 pixels. Ces animations sont préalablement créées au format QuickTime 32 bits (couches : "RVB+alpha" - Profondeur : "millions de couleurs +" - codec vidéo "Animation").



Ci-dessus le rendu de Tour de stade (en phase de test).



II. Configuration spécifique



Dans la fenêtre "Paramètres de la base de données" cliquez sur l'onglet "Shandra" puis sur le bouton "Options Foot et Kiss".

🖓 Paramètres de la base de données	•	• _		×						
Principal Chemins Identification Utilisateurs Publication	Shandra	Maintenance	Divers							
Options générales	Options	spécifiques								
Liste des tâches d'encodage	Option	is pour F.								
Nettoyer tables état	Nettoyer tables état Options pour B.									
Mise à jour Recherche	Options Foot et Kiss									
	Publica	tion WEB								
✓ Afficher les boutons "Importer Images" et "Importer Conteneur"										
✓ Afficher les Boutons/Menus spécifiques										
limiter les fonctions du TVTScheduler à celles de Shandra										
		ОК	Annu	ler						



II. Configuration spécifique

Cochez la fonction "Activer les options spécifiques pour la gestion des bandeaux de stade", puis validez par "OK". -

]								
۲	Options spécifiques **	-		×						
V	Activer les options spécifiques pour la gestion des bandeaux de stade									
	Activer les options Kiss									
	URL vers serveur Kiss									
C	Activer gestion Besat									
	Nombre de passages initial 10									
	Stats									
	Activer les options pour Orange CD									
		ок	Annu	ıler						

Ċ.	Déconnexion
	Se Connecter comme
	Utiliser un autre serveur
2	Synchroniser
	Administration
	• Options Exit

De retour dans l'éditeur de grilles, cliquez sur la boule "TVTools" et sélectionnez la fonction "Options".

NB : Nous allons entrer les paramètres de la résolution graphique du bandeau. Dans notre exemple celui-ci a une définition de "23040 x 90 pixels".

DirectX a une limitation physique de 16384 x 16384 pixels. Pour pallier à cette limite, il est possible de doubler, tripler, etc... Les bandes horizontales afin d'obtenir la résolution souhaitée.

Dans notre cas, et compte tenu de cette contrainte technique, nous allons donc saisir une définition de "11520 x 180 pixels".



II. Configuration spécifique

Dans l'onglet **"Général**" de la fenêtre **"Options**", allez sur le menu **"Configuration principale**". Puis saisissez votre valeur dans les deux cases correspondant au format de l'infographie. Dans notre exemple, nous rentrons les valeurs : **"11520 x 180 pixels**".

Options Fichier Action	
Sénéral Diffusion Création - Choix de la Langue - Choix Configuration - Choix Configuration - Choix Configuration principale - DatasCollector - Médias - Protection - Protection - ProverPoint - Proxy - Quicktime - Unicode - Vidéo - Vidéo - Vidéo - Vidéo Aircast - Video Aircast CG	: Configuration principale format infographie 11520 180 • VGA mode • plein écran Params Initialise • Fenêtre position 1920 0 • maximum taille 1920 1080 Vidéo WMP • • • gérer tous formats • utiliser Windows Media Player • • • • • • • • • • • • • • • • • • •
 Video Aircast Files Management Vidéo Aircast paramètres pour V1 Vidéo Aircast Live Streaming 	couleur transition tps bu cut entre les vidéos cut entre les vidéos cut entre les vidéos Vidéo DV gestion uniquement DV (pas d'infographie) avec sortie sur I-Link C CG2000 Vidéo WMP C pas de vidéo Infographie C normale © DV-AVI sur I-Link C transparente
Annuler OK	OV-AVI sur I-Link jouée par 2ième PC IP

Activez la case "VGA". Cochez ensuite la case "Fenêtre" en renseignant tout d'abord les champs "position" en "1920 - 0" puis les champs "taille" en "1920 - 1080". Ce paramètre permet d'obtenir l'affichage du contenu sur le second écran dans une configuration en full HD.

Cochez également les cases "gérer tous formats" et "utiliser Windows Media Player". -



II. Configuration spécifique

Dans l'onglet "Diffusion", allez dans le menu "Borne interactive" et cochez les cases "Oui" pour activer les deux fonctions "Activer borne" et "Affichez souris".

Général Diffusion Création	: Paramètres Borne	
Alertes Borne interactive Communications Communications (avancées) Contrôle de l'écran par IPServer Diffusion Grille de commutation Identification Overlay Son Bandeaux d'Urgences	ACTIVER BORNE	
Database locale - Sénat Streaming Evénements début/fin Multi Players Commande Infra-Rouge	AFFICHER SOURIS	
Annuler	Shift+Escape pour sortir du player en mode interactif	

Décochez la case **"gérer les communications**" (dans ce cas la case **"ne pas les gérer**" s'active automatiquement). Décochez également les connections au serveur TVTools Everywhere en sélectionnant **"Non**".

Général Diffusion Création	.# Paramètres communications Diffuseur
Alertes Borne interactive Communications Communications Communications (avancées) Contrôle de l'écran par IPServer Diffusion Grille de commutation Identification	C gérer les communications Port IP utilisé 5100 (par défaut 5100,0 aucun port TCP ouvert)
– Overlay – Overlay – Son – Bandeaux d'Urgences – Database locale – Sénat – Streaming – Evénements début/fin – Multi Players – Commande Infra-Rouge	delai inter-paquets 200 (en ms) Connection au serveur TVTools EveryWhere Coui Parameters CNon

05



Tour de stade

	T	Menu F	Principal	Biblic	thèque	Extra	5				
	Propriét	és Sauver	Mettre à jour	Publier sélection Schedule	Publier Tout	Preview selection	Autre	Couper 0	Copier Colle	Effacer	Undo
	D Mad	Schedule I ter Level Banner	: evels	schedule		* ×	Schee () () () () () () () () () ()	0300 0 0000 0 0000 0 0000 0 0000 0 0000 0 0000 0 0000 0 0000 0 0000 0 0000 0	Comparison of the series	r e-Desig ale put start : put Comn put Comn put Comn put Comn e Quicktim vxml (),E)(E)	uns × os.oo xann hand.: hand.: hand.: e Ani e Ani e Chi e Chi Chi e Chi e Chi e Chi Chi Chi Chi e Chi Chi Chi Chi Ch
-	80 80	М	ovi	files	ar	e Qu	uick	time	e Ani		
	90 0.,	St	rip! rip!	Scre Mult	en.	xml nes	0,6	:\ba	anne E•\ba		
	-20 -	t1	2	-run		1100			100		

III. Composition de la grille de diffusion

Vous pouvez accéder à la grille depuis l'onglet **"Schedule Levels"** du TVTScheduler. Celle-ci est composée de plusieurs commandes indispensables au bon fonctionnement du système d'affichage du tour de stade :

- La commande intitulée "Mov files are Quicktime Animation" qui permet d'optimiser la gestion des fichiers d'animation au format Quicktime (extension "mov").
- La commande "Strip Screen.xml" qui s'appuie sur un fichier de multizone. Ce fichier au format xml permet de fractionner le tour de stade en différentes bandes (dans notre exemple, des bandes de 1920 x 90 pixels).
- La commande "Strip MultiZones.xml" qui fait le lien entre le template qui sert à organiser les médias et l'endroit où ils vont s'afficher dans chacune des bandes.

A. La Commande Strip Screen

Le principe : afin d'alimenter en médias le tour de stade de 23040 x 90 pixels, nous allons utiliser la commande "Strip Screen.xml". Sélectionnez cette commande dans la grille pour accéder aux paramètres dans la fenêtre "Propriétés du Command". Celle-ci pointe sur le fichier multizone : — "C:\tytools\multizones\mzFootMarocF.xml".

T											TVTS	cheduler									-	
TOOLS	Menu Pri	ncipal	Biblic	othèque	Extra	IS																
	H	6			9		X		0	Ì		2	2	01.00	6	3	1	-		20 mn	Đ	
Propriétés	Sauver	Mettre à jour	Publier sélection	Publier	Preview	Autre	Couper	Copier	Coller	Effacer	Undo	Redo	Paramètres	durée par défaut	r Ins	érer Etendre a suivant	u Etendre a précéder	t Remplin t vide	Fenêtre TimeBlock	TimeSlo	Autre	
		1	Schedule					Presse	papier		Undo	Redo					Time Block					
- Set	edule I e	vels			4 x	Sche	dule Lev	el: Banr	ner ×	e-Desig	yns ×				-	Propriétés du	Command	1				4
4								SC	hedul	e						Principal	Plus					
Maste	Level				_	20												StrinScr	een xml			
± 58	nner					03 00	03:00	0:0	0:10	1	03:00				-	2:00:0	0-00	. 0.00	000-00	(00.00.	
						20	00	Keyboa	ard Inp	ut start s	scann					14 3.00.0	0.00	<u>د</u> 0.00		PI	00.00.	
						40	0.	Keybo	ard Inn	ut Comn	hac											_
						04 00	- 20	ne,ou	ard mp	ut comm	iono.						5	plit playou	it in stripe			
						20	80	Keyboa	ard Inp	ut Comn	hand.:											
						40	80	Keyboa	ard Inp	ut Comn	nand.:						0	onfiguration	n file			
						05 00	Q ₀	Moy fil	es are	Ouicktim	e Ani					C:\tvtools\m	ultizones\mz	FootMaroc	F.xml			5
						20	- 20		es ure	Quicitani												
						40	• %			nl 0,E:\t	anne											
						06 00	80	StripM	ultiZon	es.xml 0,	E:\ba											
						20		t12			_											
						40					_				=							



III. Composition de la grille de diffusion

Dans ce fichier "multizone background" le tour de stade de 23 040 x 90 pixels est décomposé en 12 bandes de 1920 x 90 pixels chacune. Ces bandes s'affichent les unes en dessous des autres mais seront présentées les unes à côtés des autres lors de la diffusion sur les écrans LED du tour de stade. -٦

Zone Editor: E:\bannerTVT\multizones\mzF Fichier Zoom Infos	ootMarocF.xml	
Bouton droit de la souris sur une	zone, pour afficher le menu	
0:0	Zone 1 size 1920 by 90	1920:90
0:90	Zone 2 size 1920 by 90	1920:180
0:180	Zone 3 size 1920 by 90	1920:270
0:270	Zone 4 size 1920 by 90	1920:360
0:360	Zone 5 size 1920 by 90	1920:450
0:450	Zone 6	1920:540
0:540	stz 1920 by 90	1920:630
0:630	Zone 8 size 1920 by 90	1920:720
0:720	Zone 9 size 1920 by 90	1920:810
0:810	Zone 10 stze 1920 by 90	1920:900
0:900	Zone 11 size 1920 by 90	1920:990
0:990	Zone 12 stze 1920 by 90	1920:1080

B. La Commande Strip Multizone

La commande "Strip Multizone.xml" fait appel au fichier xml : "C:\tvtools\misc\stripMultiZone MarocF.xml". Ce fichier permet de programmer des zones où vont être contenus les médias au sein des bandes de 1920 x 90 pixels. -Т

T					TVTSchedule	br						
Menu Principal	Bibliothèque	e Extra	IS									
🖸 🗄 🖸	🔛 💟			🔀 🗾 🗐 🛅					1		20 mn	Ŧ
Propriétés Sauver Mettre à jour	Publier Publie sélection Tout	er Preview selection	Autre	Couper Copier Coller Effacer	Undo Redo	Paramètres (durée par In: défaut	sérer Etendre au suivant	Etendre au précédent	Remplir Fenêtre vide TimeBlock	TimeSlot	Autre
	Schedule			Presse papier	Undo/Redo			٦	Time Block			
Schedule Levels		# x	Sche	dule Level: Banner ×			-	Propriétés du	Command			4
		1		schedule			•	Principal	Plus			
Master Level									Stri	inMultiZones ym		
• banner			03 00	03:00 0:00:10 0	3:00		^	3:00:00	00	0:00:00:00	L 31	10-00-0
			20	So Keyboard Input start se	ann			14 5.00.00			PT - 3-1	0.00.0
			40	Qo Keyboard Input Comm	and.:				Free Codita (and a	
			04 00	00 major angeles angele	_				For Split s	screen: Huiti zone	mode	
			20	So Keyboard Input Comm	and.:							
			40	So Keyboard Input Comm	and.:				con	figuration file		
			05 00	So Mov files are Quicktime	Ani			C:\tvtools\mi	sc\stripMultiZ	onesMarocF.xml	•	1
			20	On StripScroop yml 0 Ethy								
			40	So subscreen xill of E. (De								
			06.00	StripMultiZones.xml 0,E	a\ba							
			20	t12			=					
			40									



III. Composition de la grille de diffusion B. La Commande Strip Multizone Ci-dessous le détail du fichier "C:\tvtools\misc\stripMultiZone MarocF.xml". <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?> <StripMZDefinitionFile xmIns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance" xmlns:xsd="http://www.w3.org/2001/XMLSchema"> <type>1</type> <size>23040</size> <nbreBandes>12</nbreBandes> <internalSize>11520</internalSize> <internalHeight>90</internalHeight> <BandeMZs> <bandeMZ>0,1920</bandeMZ> <bandeMZ>0,1920</bandeMZ> <bandeMZ>0,1920</bandeMZ> <bandeMZ>0,1920</bandeMZ> <bandeMZ>0,1920</bandeMZ> Programmation des 12 zones <bandeMZ>0,1920</bandeMZ> de 1920 x 90 pixels <bandeMZ>0,1920</bandeMZ> <bandeMZ>0,1920</bandeMZ> <bandeMZ>0,1920</bandeMZ> <bandeMZ>0,1920</bandeMZ> <bandeMZ>0,1920</bandeMZ> <bandeMZ>0,1920</bandeMZ>

</BandeMZs>

</StripMZDefinitionFile>

NB : dans notre exemple, nous souhaitons inclure des médias ayant une résolution de 1920x90 pixels dans des bandes de la même taille.

Il est évidemment possible de programmer des tailles différentes de celles des bandes. Dans ce cas, il faudra remplacer les valeurs de taille ainsi que le nombre des variables à partir de la balise <BandeMZs>.





IV. Utilisation du système par l'opérateur

Nous allons simuler les différentes tâches de l'opérateur afin d'envoyer des animations sur le tour de stade.

• A la première ouverture du **TVTScheduler** de TVTools allez dans l'onglet "Eléments" (dans la partie droite en bas de l'écran). Cliquez ensuite sur l'onglet "Medias".

NB : Dans le cas d'une toute première utilisation, il se peut que la liste soit vide. Si vous avez préalablement agrémenté le dossier "C:\tvtools\ videos\..." de fichiers d'animations et que rien ne s'affiche, cliquez sur le dossier "Medias" avec le bouton droit de la souris et choisissez la fonction "Mettre à jours Dossiers".

Pour importer de nouvelles animations dans TVTools, sélectionnez avant tout le dossier de votre choix depuis la fenêtre "Eléments\Medias". Puis cliquez sur le bouton "Importer" de l'onglet "Bibliothèque".



3 Sélectionnez le ou les fichiers vidéos que vous souhaitez importer dans TVTools. Vous pouvez faire une sélection multiple tout en maintenant la touche "ctrl". Cliquez ensuite sur le bouton "Ouvrir".

TVTools	*	-		×
Voulez vous impo	rter			
T:\TVT\TVT Manuel d'utilisation 2018\BANDEAU_STADE	_2018\videos en 1920\Fo	ot_1920_9	0.mov	
dans le directory videos1	920x90px?			
Oui			N	on

4 Une fenêtre de validation va s'ouvrir. Les deux fichiers que nous avons choisis vont se copier dans le dossier "videos1920x90px" que nous avons préalablement sélectionné. Validez l'opération en cliquant sur le bouton "Oui".



IV. Utilisation du système par l'opérateur



Les deux animations sont désormais disponibles dans la liste des "Médias".

• Nous allons charger le template qui va nous permettre d'organiser nos animations sur les 12 bandes du tour de stade. Pour ceci cliquez sur le bouton "Nouveau" de l'onglet "Bibliothèque".



6 Dans la fenêtre ci-contre, sélectionnez le template intitulé "Template12" puis validez par "OK".

	TVTScheduler
Menu Principal Bibliothèque Extras	
Mettre Ajouter Importer Nouveau Sauver Sauver Supprimer Propriétés Preview Undo Redo	
Bibliothèque e-Designs Undo/Redo	
Groups Commands Recherche Schedule Level: Banner × e-Designs ×	
Hedias Nom du e-Design	Durée 10 s
B templatesHD	
videos1920x90px Font 1920 90 mpv (5s)	
P1-1920	P2-1920
(CTRL+Click pour efface)	(CTRL+Click pour effacer)
1XBET 30sec_2.mov (30s)	WMV
4long-rouge.jpg P3-1920	P4-1920
4long-vert.jpg	(CTRL+Click pour effacer)
ID781.mov (305)	
P5-1920	P6-1920
P7-1920 (CTR+Click course = filtrar)	P8-1920
P9-1920 (CTRL+Click pour effacer)	P10-1920 (CTRL+Click pour effacer)
P11.1020	812,1020
(CTRL+Click pour effacer)	(CTRL+Click pour effacer)

O Dans ce template les 12 bandes du tour de stade sont matérialisées par une liste de champs présentée sur 2 colonnes de 6 lignes. Ces 12 champs sont nommés de "P1" à "P12". Il suffit simplement de cliquez-glissez vos animations depuis la fenêtre "Médias" vers les champs de votre choix.



IV. Utilisation du système par l'opérateur

O Dans l'exemple ci-dessous nous avons complété le template avec une alternance de nos deux animations "Foot_1920_90.mov" et "TVTools_1920_90.mov". Cliquez sur le bouton "Sauver sous" de l'onglet "Bibliothèque" pour enregistrer un "e-design" (un design généré à l'aide d'un template).

		TVTScheduler
Menu Principal Bibliothèque Extras	8 88	
Mettre Ajouter Importer Nouveau Sauver Sauver Supprimer Propriétés I	Preview Undo Redo	
Bibliothèque e-Designs	Undo/Redo	
Groups Commands Recher Sauver sous e-Designs Designs Media Dupliquer le e-Design sous u	n autre nom	
e-Designs Nom du e-0	Durée	10 s
P1-19 (CTRL+Click pour effac	videos1920c30px(Foot_1920_90.mov	P2-1920 (CTR,+Old: por efficer)
P3-19 (CTRL+Click pour effic	20 v) videos1920x90px\Foot_1920_90.mov	P4-1920 (CTRL-Clds your offsorr) WMV
PS-19 (CTRL+Click pour effec	20 v v v v v v v v v v v v v v v v v v v	P6-1920 (CTR:-Clcl poor effer) WMV
P7-19 (CTRL+Click pour effec	20 v) videos1920x90px\Foot_1920_90.mov	P6-1920 (CTR,-Cldx par efficer) VMV
P9-19 (CTRL+Click pour effec	20 v) videos1920x90px\Foot_1920_90.mov	P10-1920 (CTR:-Ock your officer) WMV
P11-19 (CTRL+Click pour effec	20 videos1920:90px\Foot_1920_90.mov	P12-1920 (CTRL-Gld your effer) WMV

😵 Nom du e-Design		+	-		×
	Veuillez choisir un nom pour votre e-Design	n			
PUB_01				6. j.,	
			ок	An	nuler
		_		_	

9 Saisissez le nom de votre e-design. Dans notre exemple nous l'avons nommé "PUB_01", et validez par "OK".



Olissez dans la grille le fichier "PUB_01.xml" depuis l'onglet "e-Designs", à la suite des trois commandes suivantes : "Mov files are Quicktime Animation", "StripScreen.xml" et "Strip Multizone.xml".



IV. Utilisation du système par l'opérateur



O Pour visualiser le rendu, sélectionnez la grille puis cliquez sur le bouton "Preview sélection" dans l'onglet "Menu Principal".

NB : Les animations vont se jouer sur l'écran secondaire. Nous avons bien l'alternance des deux animations que nous avons inclus dans le template (une bande sur deux) conformément au réglage du fichier "multizone background".

and the part of the second		and the second s	alteria († 17. juni:	and a	maker
🐌 TVTools	DIGITAL SIGNAGE	🛒 Windows 👘	5	🕞 LG	SAMSUNG
and the part of the second		and a second	andre I Fannser	The second	
🐌 TVTools	DIGITAL SIGNAGE	🛒 Windows 👘	5	🕞 LG	SAMSUNG
•	a di sana sa	and the second s	alerine († Franker		
🚯 TVTools	DIGITAL SIGNAGE	📕 Windows 👘	, t	🕞 LG	SAMSUNG C
•	a di kana di ka	and the second s	elevier) Frankr		
🐌 TVTools	DIGITAL SIGNAGE	🖽 Windows 🦷	, 5	🕞 LG	SAMSUNG
•	a de la companya de l	and the second s	christer) Frankrige	Alterna	- TARKY T
🚯 TVTools	DIGITAL SIGNAGE	🛒 Windows 👘	, 5	🕞 LG	SAMSUNG
• • • • • • • • • • • • • • • • • • •	a la construction de la construction	and the second s	alerine († Frankjer	all and	- Markin
🐌 TVTools	DIGITAL SIGNAGE	🛒 Windows 👘	, 5	🕒 LG	SAMSUNG

Preview de la grille

0:0	Zone 1 size 1920 by 90	
0:90	Zone 2 size 1920 by 90	15
0:180	Zone 3 size 1920 by 90	15
0:270	Zone 4 size 1920 by 90	19
0:360	Zone 5 size 1920 by 90	19
0:450	Zone 6	15
0:540	si Z 378 17 80 size 1920 by 90	15
0:630	Zone 8 size 1920 by 90	19
0:720	Zone 9 size 1920 by 90	19
0:810	Zone 10 size 1920 by 90	15
0:900	Zone 11 size 1920 by 90	19

Fichier Multizone background



V. Détail de l'utilisation du template

Le **"Template12**" est composé de 12 zones identifiées selon une nomenclature avec un titre de zone. Ci-contre vous pouvez visualiser un gros plan avec la zone **"P3-1920**" qui correspond à la diffusion du 3^{ème} bandeau sur le tour de stade.

Schedule Level: Banner × e-Designs ×	
Nom du e-Design	Durée 10 s
	2 1 1
P1-1920 (CTRL-Click pow efficer) WMW	P2-1920 (CTRL-Click pour effloor)
(578 + Ock paur efficar)	(CTR.=Did: paur effear)
(CTRL+Old: pour effort)	(CTXL=Dick.poor effects)
(CTRL+Old: pour effort)	(CTXL=Dick.poor effect)
(CTRL+Click poor efficar)	P10-1920 (CTRL-Clck pour effear)
P11-1920 (CTRL+Click poor efface)	P12-1920 (CTRL+CTals pow efficer)

Dans chacune de ces zones vous pouvez glisser sur le picto

P3-1920

- Une animation quicktime à la dimension exacte de la zone (donc ici une animation de 1920 x 90 px).
- Une image (au format png ou jpeg).
- Un **"group**" contenant plusieurs fichiers quicktime et/ou plusieurs fichiers images.

Gestion de la durée du template

Dans le cadre de l'utilisation des animations pour le tour de stade, nous utilisons généralement des animations, contenues dans le template, ayant la même durée, à la frame près. Vous disposez cependant de plusieurs paramètres pour régler la durée de votre template :

Schedule Level: Banner × e-	Designs ×	
Nom du e-Design	Durée 10 s	<u> </u>
+		
P1-1920 (CTRL+Click pour effacer) WMV	videos1920x90px\foot_1920_90.mov P2-1920 (CTRL+Click pour effacer) WMV	

• Si vous saisissez la valeur "0" dans le champ "Durée" : les animations contenues dans le template – vont se jouer en boucle à l'infini.

Si vous indiquez une durée positive, comme ici "10" : les animations vont tourner pendant la – durée indiquée avant de passer soit à la page suivante du template (si toutefois elle existe), soit à la suite de la grille de diffusion. Les animations vont donc, dans ce cas, se jouer pendant "10 secondes".

 Si vous indiquez une durée négative : il va jouer "x fois" les animations de la première page du template avant de passer à la seconde page du template ou à la suite de la grille de diffusion.
 Exemple : si nous saisissons la valeur "-2", les animations vont se jouer deux fois.



V. Détail de l'utilisation du template

Gestion des pages du template

Vous pouvez rajouter des pages supplémentaires au template en cliquant sur le bouton "+". Cette manipulation vous permet de gérer simplement l'enchainement d'animations. Vous pouvez rajouter autant de pages que vous le désirez, les unes à la suite des autres.

Schedule Leve	el: Banner × e-Designs ×		*
Nom du	u e-Design	Durée 10 s	
	+ 🖍 💼		

Cas de figure n° 1

Dans notre premier exemple, nous avons compléter les "12 zones" avec des animations et donné une durée de "10 secondes" au template. Si vous souhaitez enchainer plusieurs animations les unes à la suite des autres, il suffit de rajouter une page supplémentaire à notre template (avec le bouton "+"). -

Schedule Level: Banner × e-Designs ×			
Nom du e-Design		Durée 10 s	
P1-1920 (CTRL+Click pour effacer) WMV	xx\foot_1920_90.mov	P2-1920 lick pour effacer) W M V	ls_1920_90.mov
P3-1920 (CTRL+Click pour effacer)	x\Foot_1920_90.mov	P4-1920 Jick pour effacer) WMV	ols_1920_90.mov

Vous pouvez alors insérer de nouveaux médias sur cette "page 2/2". Nous complétons cette page en remplissant toutes les zones. -----

Schedule Level: Banne	rr × e-Designs ×			-
Nom du e-Desig		2/2	Du	rée 10 s
P1-1920	4long-rouge.jpg		P2-1920	4long-vert.jpg
(CTRL+Click pour effacer)			(CTRL+Click pour effacer)	
P3-1920	4long-rouge.jpg		P4-1920	4long-vert.jpg
(CTRL+Click pour effacer)			(CTRL+Click pour effacer)	
P5-1920	4long-rouge.jpg		P6-1920	4long-vert.jpg
(CTRL+Click pour effacer)			(CTRL+Click pour effacer)	

Résultat : dans ce cas de figure, lors de la diffusion sur le tour de stade, les animations de la "page 1/2" vont se jouer pendant "10 secondes" puis les animations de la "page 2/2" vont alors s'enchainer également pendant une durée de "10 secondes". S'il n'y a pas d'autres pages dans le template, le player va alors jouer la suite de la grille de diffusion.



V. Détail de l'utilisation du template

Cas de figure n° 2

Reprenons la première page de notre exemple précédent. Mais cette fois, nous allons mettre la valeur "0" en durée de page. Nous allons ensuite construire une seconde page en cliquant sur le bouton "+". -



Dans la "page 2/2", nous allons placer uniquement une animation dans la première zone "P1-1920" et aucun média dans les autres zones.

Nom du e-Desi		Durée 0 s
P1-1920 (CTRL+Click pour effacer)	4long-rouge.jpg	P2-1920 (CTRL+Click pour effacer)
P3-1920 (CTRL+Click pour effacer)		P4-1920 (CTRL+Click pour effacer)
P5-1920 (CTRL+Click pour effacer)	•	P6-1920 (CTRL+Click pour effscer)

Résultat : à la diffusion cette fois l'animation contenu dans la zone "P1-1920" de la "page 1/2" va se jouer une fois. Lorsqu'elle termine, le système va enchainer sur l'animation paramétrée dans la zone "P1-1920" de la "page 2/2". Les animations des autres zones vont par contre boucler sur elles-mêmes.

VI. Groupes et interactivité des contenus

L'opérateur souhaite déclencher l'affichage d'un contenu à la demande avec un simple clic sur une touche du clavier. A titre d'exemple, nous allons créer deux groupes contenant chacun une animation Quicktime. L'opérateur pourra alors basculer d'un groupe à l'autre lors de la diffusion.

Dans notre exemple, nous allons cliquez-glissez le e-design "PUB 01" dans la fenêtre "Paramètres du Groupe" en bas à droite de l'écran.





Nous allons insérer dans notre groupe une commande "groupeCycleMode.xml" accessible depuis la fenêtre "Eléments/Commands".



Nous plaçons cette commande en tête de la Playlist. Cette commande permet, sans action de l'opérateur, de boucler automatiquement le contenu de la Playlist du groupe.



VI. Groupes et interactivité des contenus



Vous pouvez compléter cette Playlist avec tous les éléments que vous désirez. Enregistrez ensuite le groupe en cliquant sur le bouton "Sauver".



Dans la fenêtre "Ajouter un groupe", donnez un nom à votre fichier puis validez par "OK". Dans notre exemple, nous avons nommé notre fichier "Groupe 01".



Reproduisez les mêmes manipulations pour constituer un nouveau groupe. Ici, nous avons créé un second groupe "Groupe 02" composé également de la commande "groupeCycleMode.xml", suivi du e-design "PUB_02".



Nous plaçons la commande "Inputs/Keyboard Input start scanning.xml" en première ligne de la grille. Elle permet d'analyser si l'opérateur effectue une saisie au clavier lors de la diffusion.



VI. Groupes et interactivité des contenus

e-Designs	Designs	Medias	Sche	dule Lev	el: Banner ×	
Groups	Commands	Recherche			schedule	
Key	ybard Input start	scanning.xml	20			
Ka	whoard Input C	Imy bacman	03 00	03:00	0:00:10	03:00
Ne	yboard Input C		20	80	Keyboard Input	start scann
Key	yboard Input end	scanning.xml	40	9.0	Keyboard Ingut	Command
Key	board Input Ove	lay Command.	04 00		Mar Classes C	delations and
14-1			20	80	Mov files are Qu	JICKUME ANI
Key	yboard Input Ove	nay Special Col	40	80	StripScreen.xml	0,E:\banne
Key	board Input star	t scanning with	05.00	0,0	StripMultiZones	.xml 0,E:\ba
			20	Q.		

A la suite de la commande "Inputs/Keyboard Input start scanning.xml" nous rajoutons dans la grille une autre commande intitulée "Inputs/ Keyboard Input Command.xml".



Sélectionnez cette commande pour afficher la fenêtre "Propriétés du Command" en haut à droite de l'écran. Nous allons saisir "F1" comme touche active dans le champ "Received Character". Glissez ensuite le groupe "PUB_01" dans le champ "Group Name, Media or .bat file".



Nous allons reproduire ces manipulations en insérant une autre commande "Inputs/ Keyboard Input Command.xml" dans la grille. Nous renseignons les paramètres de cette commande avec cette fois la touche active "F2" et le groupe "PUB_02".

18



VII. Fonctionnement durant le match



Une fois le contenu de la grille vérifié en mode "Preview", cliquez sur le bouton "Sauver" dans l'onglet "Menu Principal" pour enregistrer les dernières modifications. Puis quittez le logiciel TVTools.



Lancer le module "player.exe" (raccourci cicontre sur le bureau) pour jouer le contenu de la grille sur le tour de stade.



Résultat : Lors de la rencontre, l'opérateur va pouvoir diffuser le contenu de son choix en appuyant sur les touches "F1" ou "F2". Il lancera soit le groupe "PUB_01" ou le groupe "PUB_02".

Grâce à ce système, l'opérateur peut facilement prévoir ses contenus et aussi les fragmenter en diffusant des groupes spécifiques par exemple : durant l'avant match, pendant le match, à la mitemps et à la fin de la rencontre.