



TVTools TOUR DE STADE

Les solutions d'affichage dynamiques et d'IPTV



Manuel d'utilisation

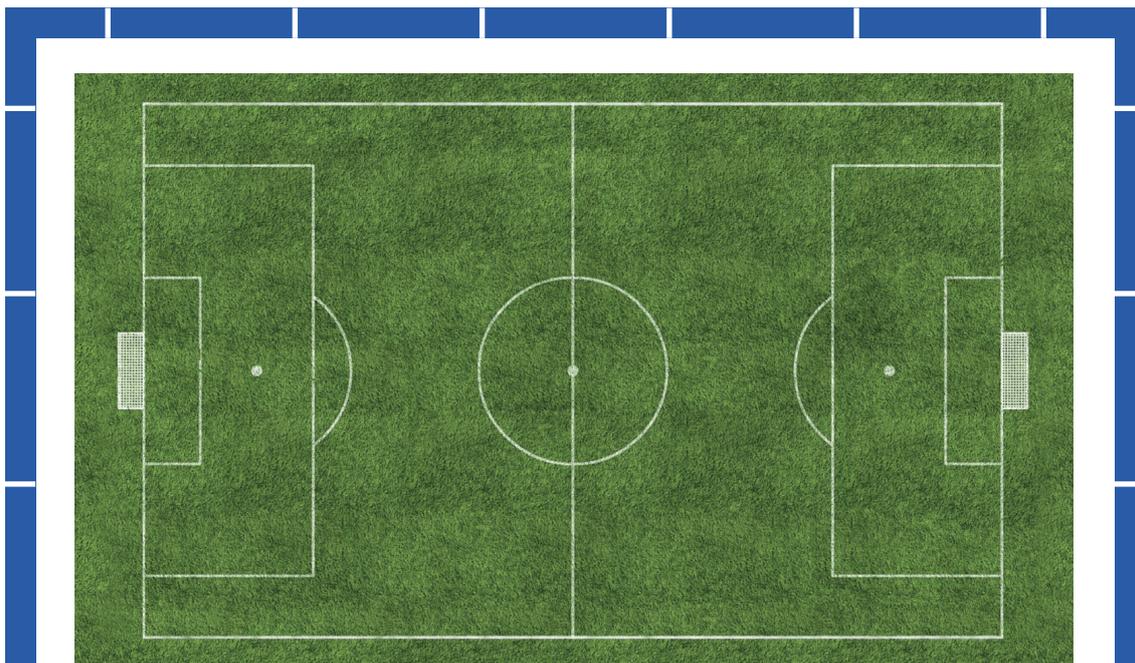
 version française

VERSION

12

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 succession 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).

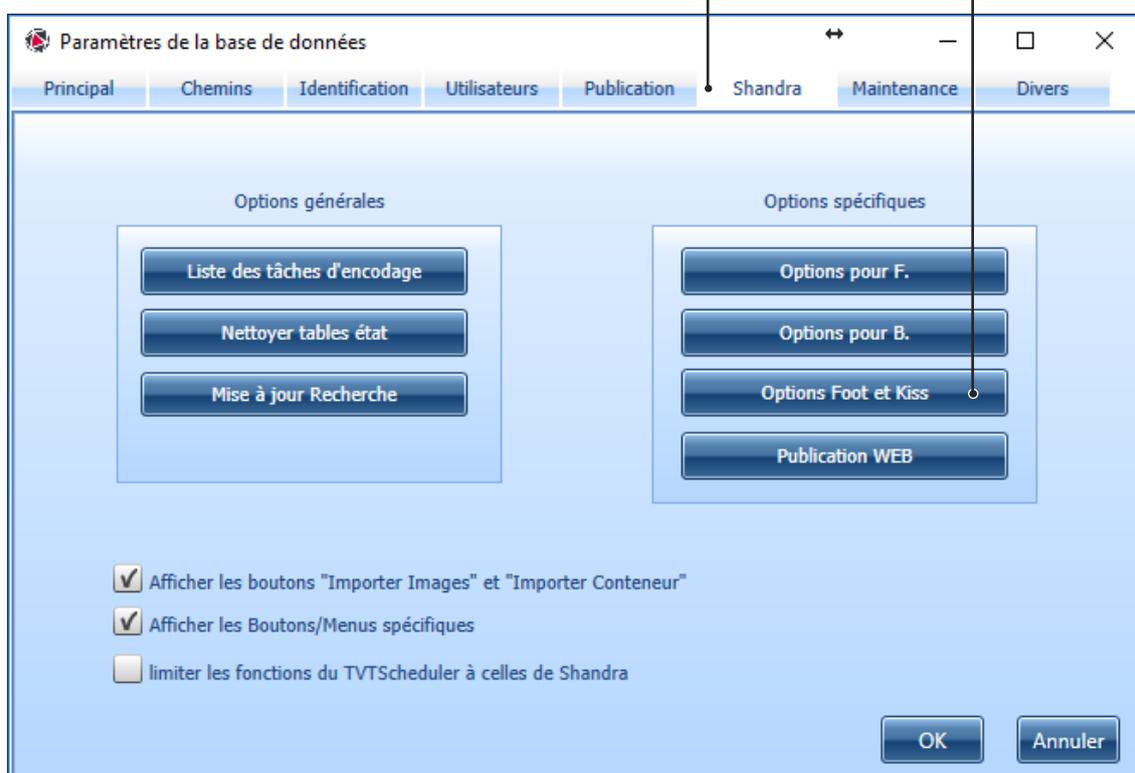
II. Configuration spécifique



Pour activer les options spécifiques aux tours de stade dans le module du "TVTScheduler", cliquez sur la boule avec le logo "TVTools" pour afficher le menu déroulant.

Choisissez ensuite la fonction "Administration".

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



II. Configuration spécifique

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



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

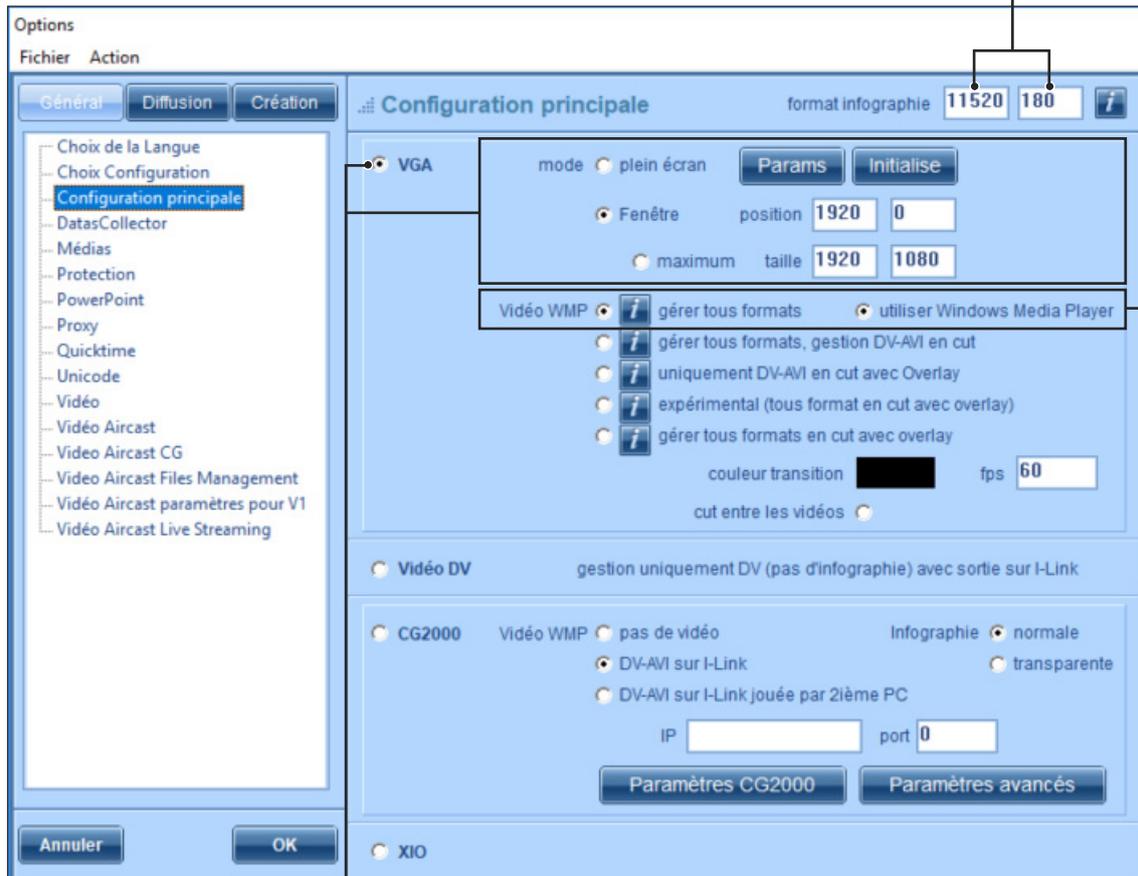
NB : Nous allons entrer les paramètres de la résolution graphique du bandeau. Dans notre exemple celui-ci a une définition de "23040 x 90 pixels".

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**".

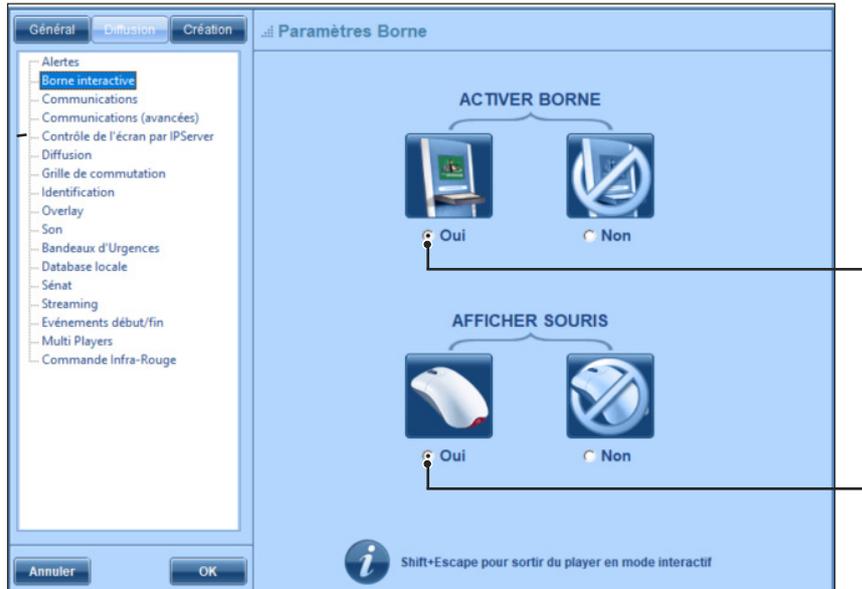


Activez la case "**VGA**". Cochez ensuite la case "**Fenêtre**" en renseignant tout d'abord les champs "**position**" en "**1920 - 0**" puis les champs "**taille**" en "**1920 - 1080**". Ce paramètre permet d'obtenir l'affichage du contenu sur le second écran dans une configuration en full HD.

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

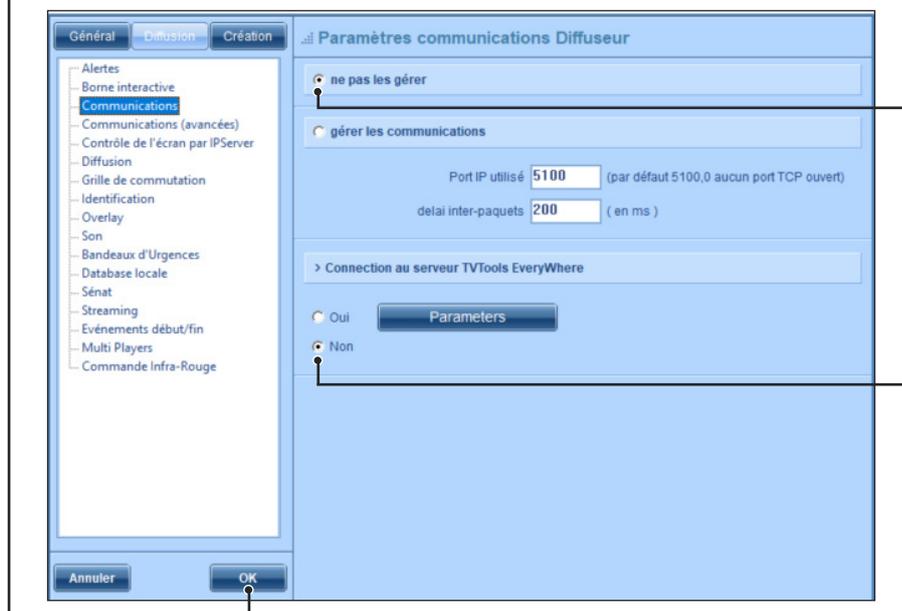
II. Configuration spécifique

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**".



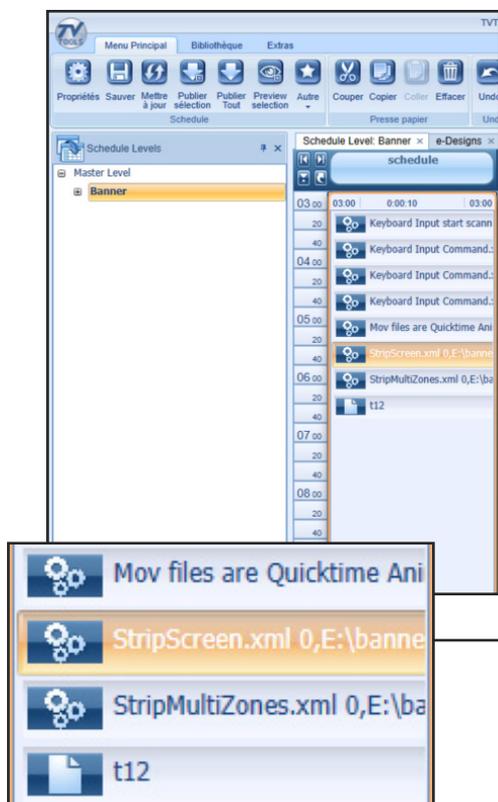
Décochez la case "**gérer les communications**" (dans ce cas la case "**ne pas les gérer**" s'active automatiquement). Décochez également les connexions au serveur TVTools Everywhere en sélectionnant "**Non**".

Validez les modifications en cliquant sur le bouton "**OK**".



III. Composition de la grille de diffusion

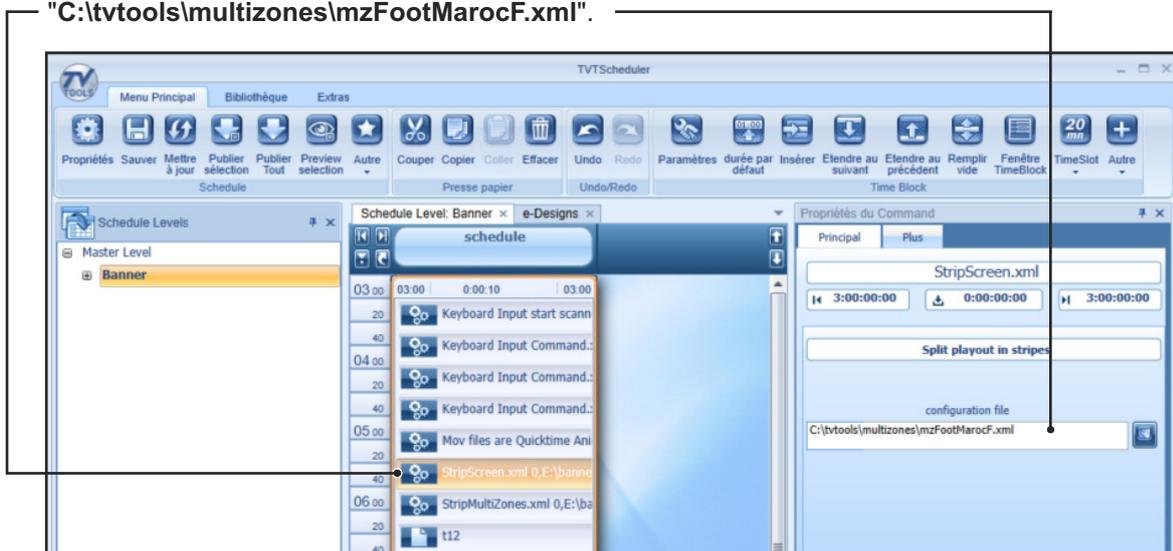
Vous pouvez accéder à la grille depuis l'onglet "**Schedule Levels**" du TVTScheduler. Celle-ci est composée de plusieurs commandes indispensables au bon fonctionnement du système d'affichage du tour de stade :



- 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:\tvtools\multizones\mzFootMarocF.xml**".



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.

Zone Editor: E:\bannerTVT\multizones\mzFootMarocF.xml
Fichier Zoom Infos

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 size 1920 by 90	1920:540
0:540	Zone 7 size 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 size 1920 by 90	1920:900
0:900	Zone 11 size 1920 by 90	1920:990
0:990	Zone 12 size 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.

The screenshot shows the TVTScheduler interface. The 'Schedule Level: Banner' window displays a timeline with various commands. The 'StripMultiZones.xml' command is highlighted at 06:00. The 'Propriétés du Command' window on the right shows the configuration for 'StripMultiZones.xml', including the 'configuration file' path: 'C:\tvtools\misc\stripMultiZonesMarocF.xml'.

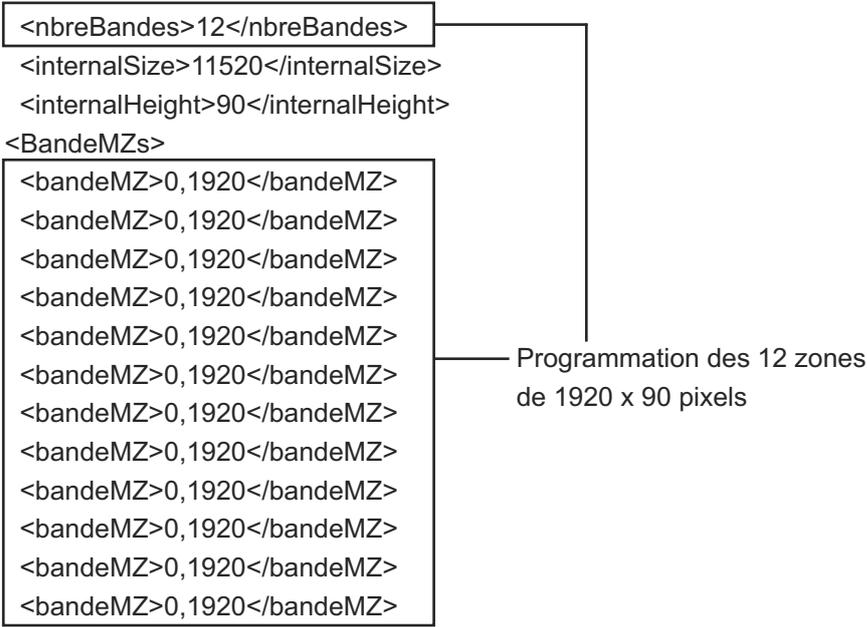
III. Composition de la grille de diffusion

B. La Commande Strip Multizone

Ci-dessous le détail du fichier "C:\tvtools\misc\stripMultiZone MarocF.xml".

```

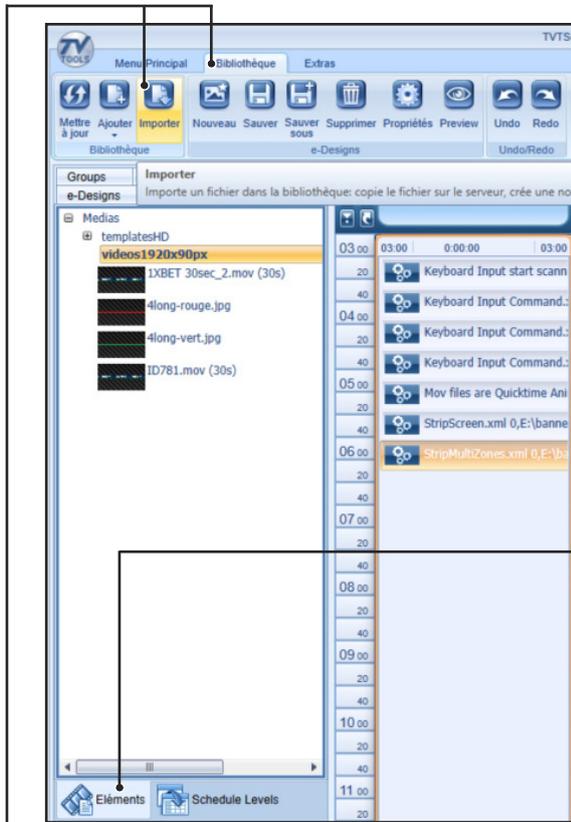
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<StripMZDefinitionFile xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"
xmlns:xsd="http://www.w3.org/2001/XMLSchema">
  <type>1</type>
  <size>23040</size>
  <nbreBandes>12</nbreBandes>
  <internalSize>11520</internalSize>
  <internalHeight>90</internalHeight>
  <BandeMZs>
    <bandeMZ>0,1920</bandeMZ>
    <bandeMZ>0,1920</bandeMZ>
  </BandeMZs>
</StripMZDefinitionFile>
  
```


 Programmation des 12 zones
de 1920 x 90 pixels

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

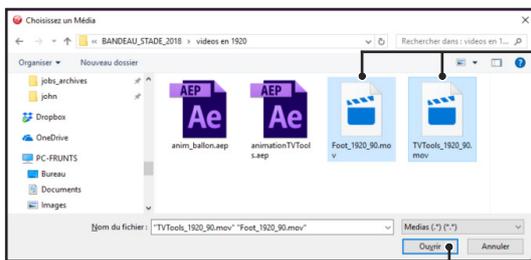


Nous allons simuler les différentes tâches de l'opérateur afin d'envoyer des animations sur le tour de stade.

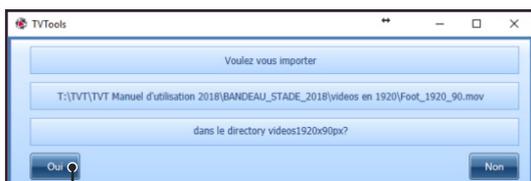
1 A la première ouverture du **TVTScheduler** de **TVTools** allez dans l'onglet "**Eléments**" (dans la partie droite en bas de l'écran). Cliquez ensuite sur l'onglet "**Medias**".

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**".

2 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**".

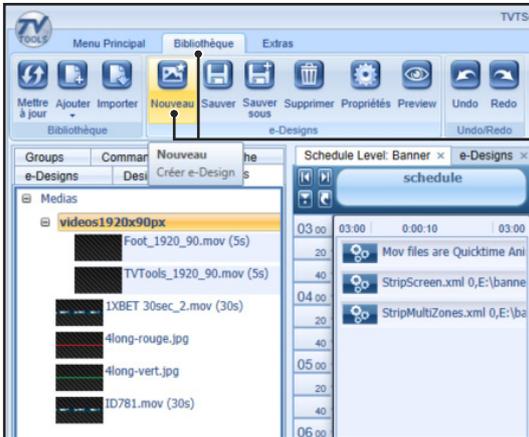


3 Sélectionnez le ou les fichiers vidéos que vous souhaitez importer dans **TVTools**. Vous pouvez faire une sélection multiple tout en maintenant la touche "**ctrl**". Cliquez ensuite sur le bouton "**Ouvrir**".



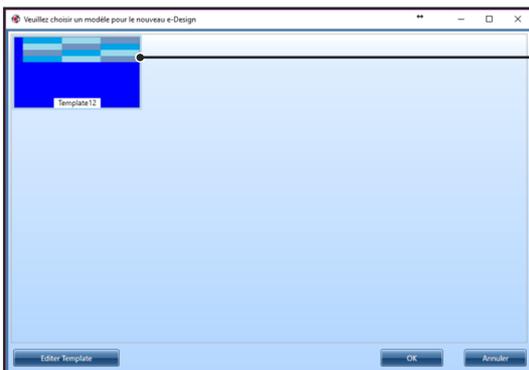
4 Une fenêtre de validation va s'ouvrir. Les deux fichiers que nous avons choisis vont se copier dans le dossier "**videos1920x90px**" que nous avons préalablement sélectionné. Validez l'opération en cliquant sur le bouton "**Oui**".

IV. Utilisation du système par l'opérateur

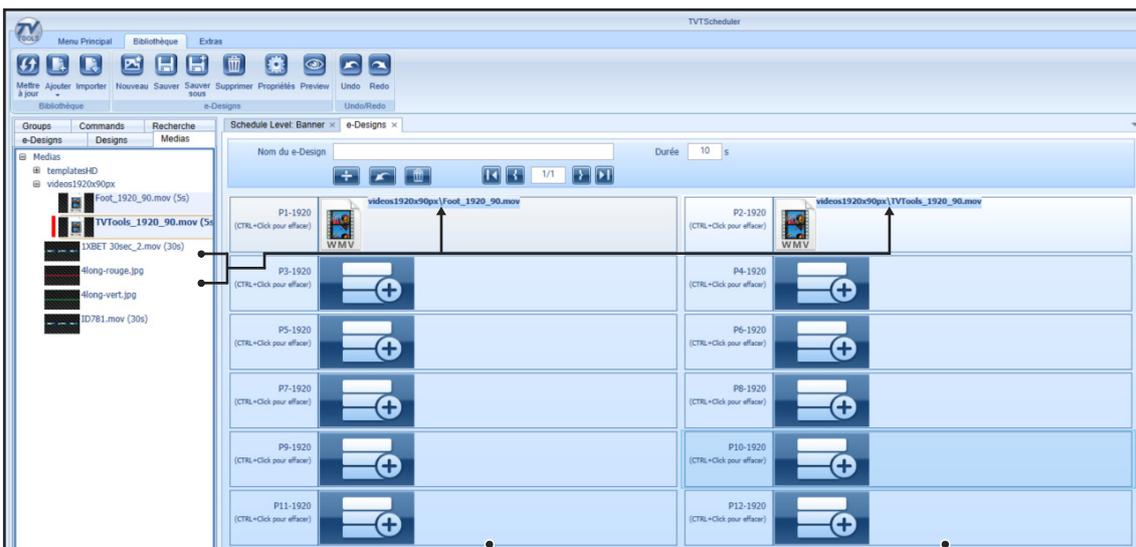


Les deux animations sont désormais disponibles dans la liste des **"Médias"**.

⑤ 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"**.



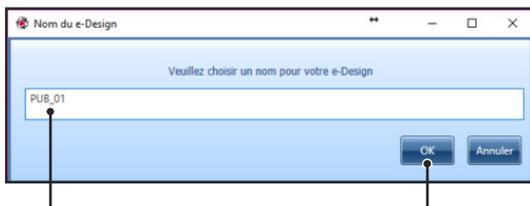
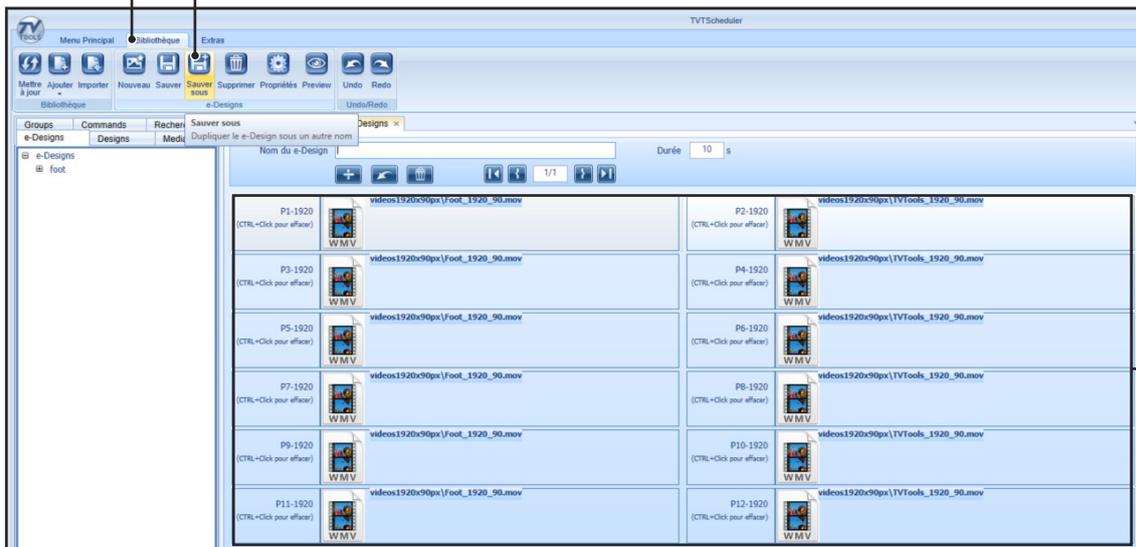
⑥ Dans la fenêtre ci-contre, sélectionnez le template intitulé **"Template12"** puis validez par **"OK"**.



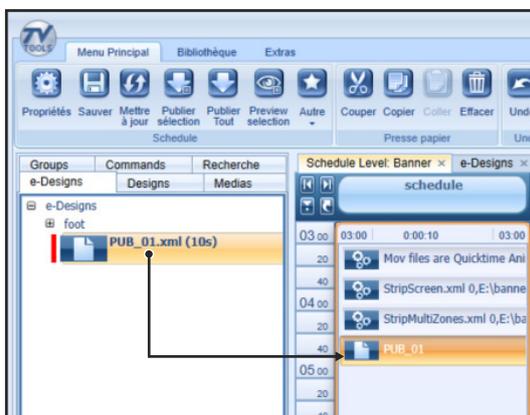
⑦ Dans ce template les 12 bandes du tour de stade sont matérialisées par une liste de champs présentée sur 2 colonnes de 6 lignes. Ces 12 champs sont nommés de **"P1"** à **"P12"**. Il suffit simplement de cliquer-glisser vos animations depuis la fenêtre **"Médias"** vers les champs de votre choix.

IV. Utilisation du système par l'opérateur

③ 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).

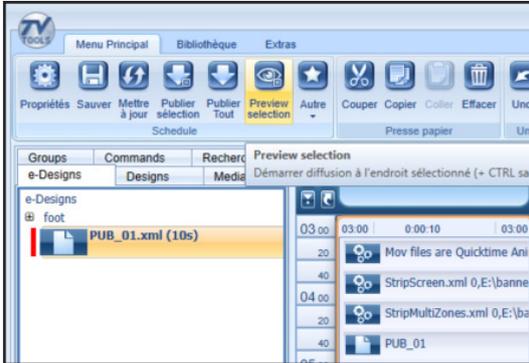


④ Saisissez le nom de votre e-design. Dans notre exemple nous l'avons nommé "PUB_01", et validez par "OK".



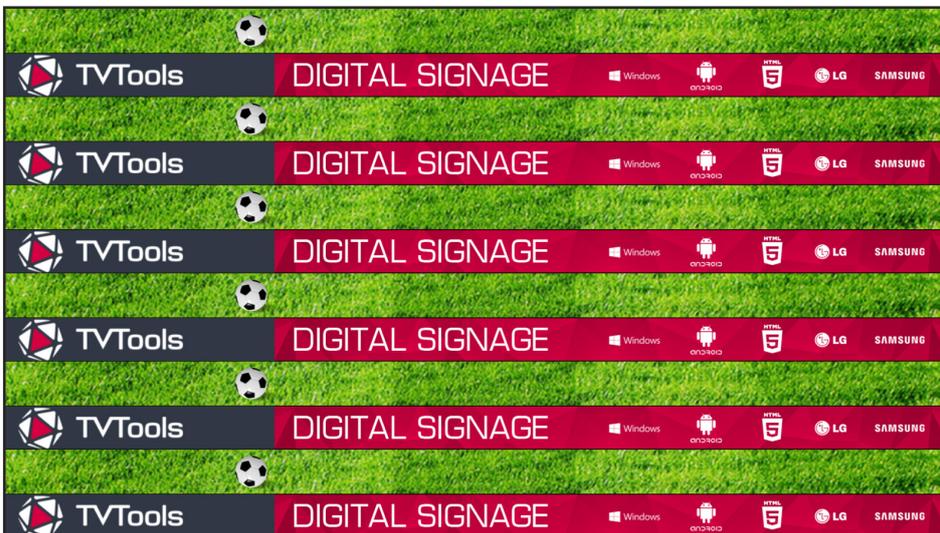
⑤ Glissez dans la grille le fichier "PUB_01.xml" depuis l'onglet "e-Designs", à la suite des trois commandes suivantes : "Mov files are Quicktime Animation", "StripScreen.xml" et "Strip Multi-zone.xml".

IV. Utilisation du système par l'opérateur



⑩ 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"**.



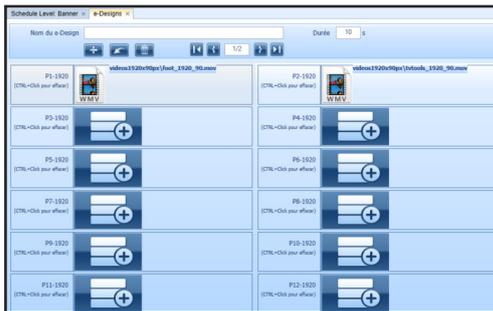
Preview de la grille

0:0	Zone 1 size 1920 by 90	19
0:90	Zone 2 size 1920 by 90	19
0:180	Zone 3 size 1920 by 90	19
0:270	Zone 4 size 1920 by 90	19
0:360	Zone 5 size 1920 by 90	19
0:450	Zone 6 size 1920 by 90	19
0:540	Zone 7 size 1920 by 90	19
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	19
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.



Dans chacune de ces zones vous pouvez glisser sur le picto , soit :

- 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 :



- 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'enchaînement d'animations. Vous pouvez rajouter autant de pages que vous le désirez, les unes à la suite des autres.



Cas de figure n° 1

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



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

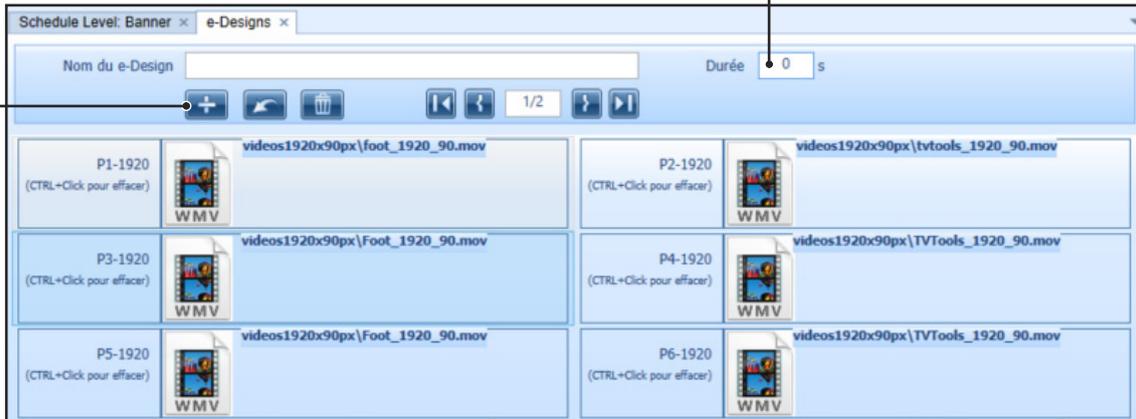


Résultat : dans ce cas de figure, lors de la diffusion sur le tour de stade, les animations de la "page 1/2" vont se jouer pendant "10 secondes" puis les animations de la "page 2/2" vont alors s'enchaîner également pendant une durée de "10 secondes". S'il n'y a pas d'autres pages dans le template, le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

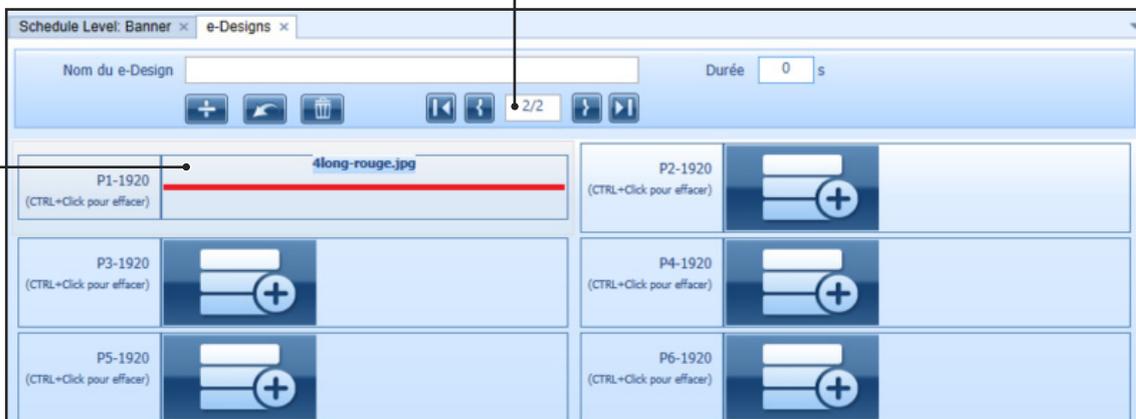
V. Détail de l'utilisation du template

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.

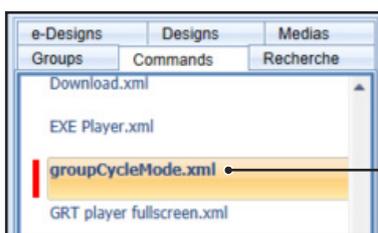
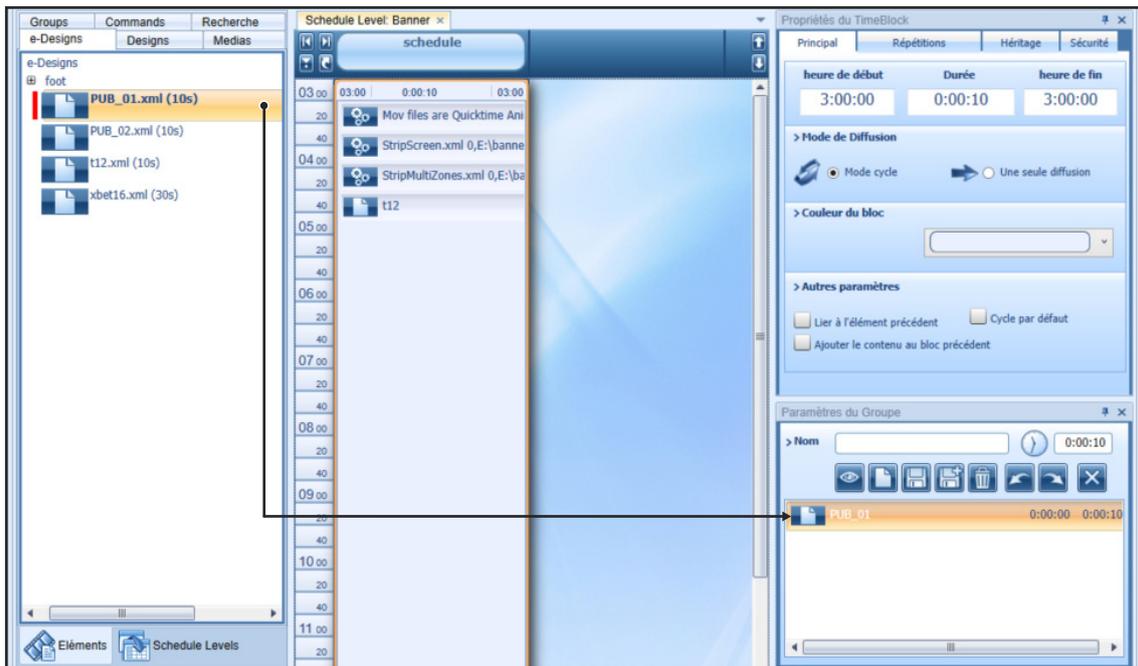


Résultat : à la diffusion cette fois l'animation contenu dans la zone "P1-1920" de la "page 1/2" va se jouer une fois. Lorsqu'elle termine, le système va enchaîner sur l'animation paramétrée dans la zone "P1-1920" de la "page 2/2". Les animations des autres zones vont par contre boucler sur elles-mêmes.

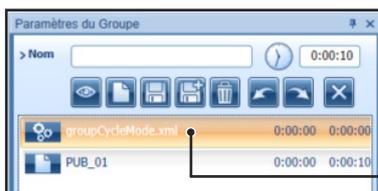
VI. Groupes et interactivité des contenus

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 cliquer-glisser le e-design "PUB_01" dans la fenêtre "Paramètres du Groupe" en bas à droite de l'écran.

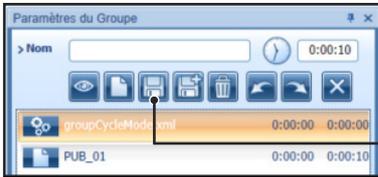


Nous allons insérer dans notre groupe une commande "groupCycleMode.xml" accessible depuis la fenêtre "Eléments/Commands".



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.

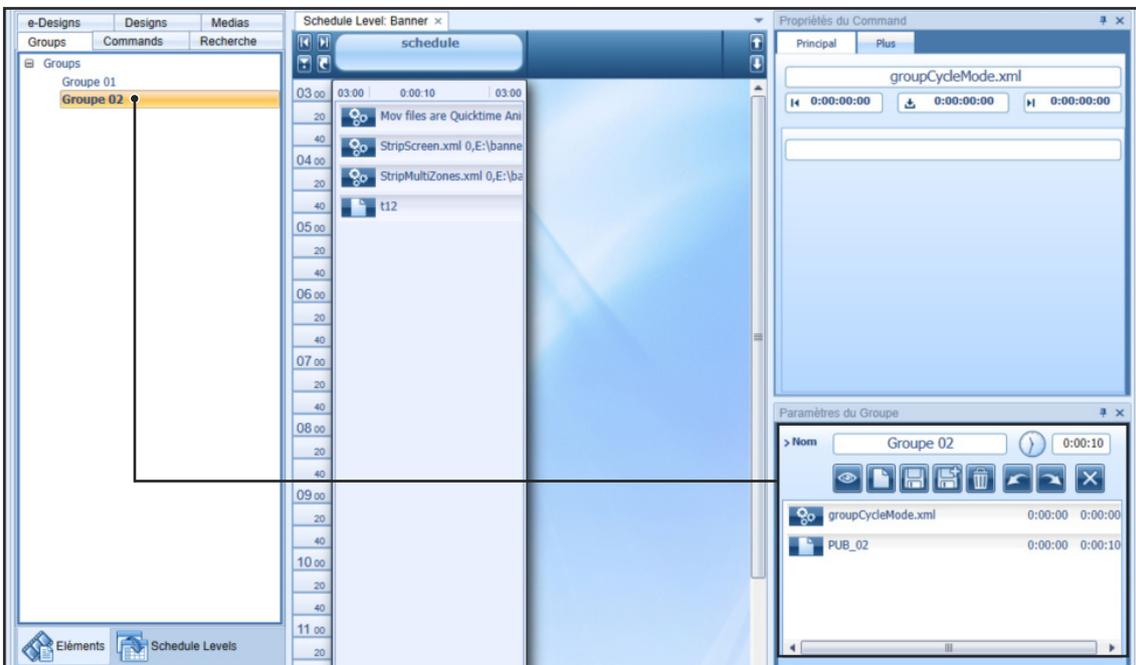
VI. Groupes et interactivité des contenus



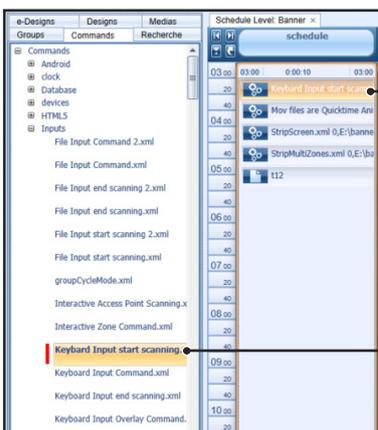
Vous pouvez compléter cette Playlist avec tous les éléments que vous désirez. Enregistrez ensuite le groupe en cliquant sur le bouton "**Sauver**".



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**".

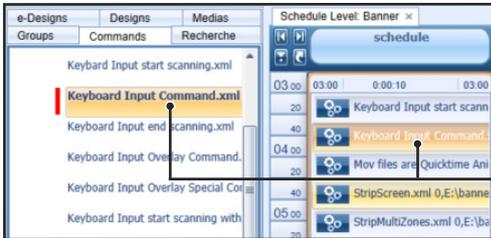


Reproduisez les mêmes manipulations pour constituer un nouveau groupe. Ici, nous avons créé un second groupe "**Groupe 02**" composé également de la commande "**groupeCycleMode.xml**", suivi du e-design "**PUB_02**".

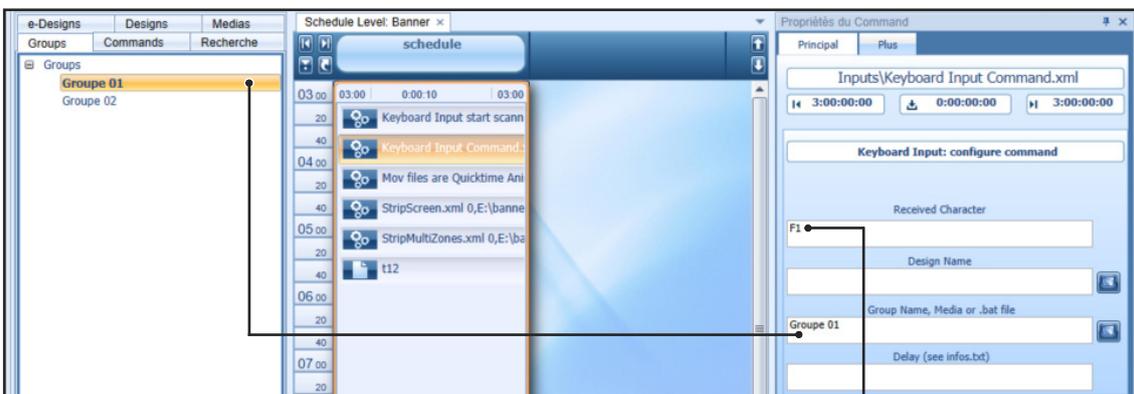


Nous plaçons la commande "**Inputs/Keyboard Input start scanning.xml**" en première ligne de la grille. Elle permet d'analyser si l'opérateur effectue une saisie au clavier lors de la diffusion.

VI. Groupes et interactivité des contenus



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".

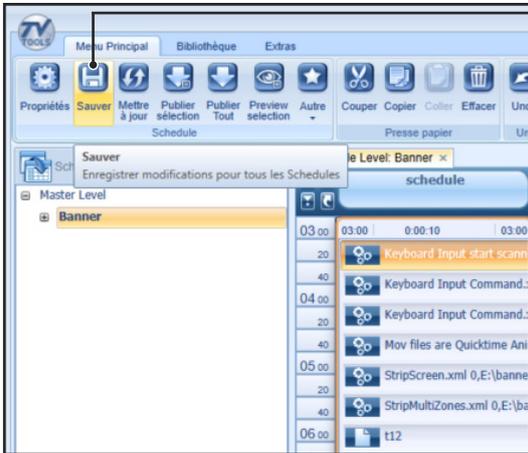


Sélectionnez cette commande pour afficher la fenêtre "Propriétés du Command" en haut à droite de l'écran. Nous allons saisir "F1" comme touche active dans le champ "Received Character". Glissez ensuite le groupe "PUB_01" dans le champ "Group Name, Media or .bat file".

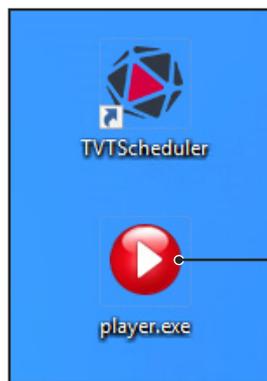


Nous allons reproduire ces manipulations en insérant une autre commande "Inputs/Keyboard Input Command.xml" dans la grille. Nous renseignons les paramètres de cette commande avec cette fois la touche active "F2" et le groupe "PUB_02".

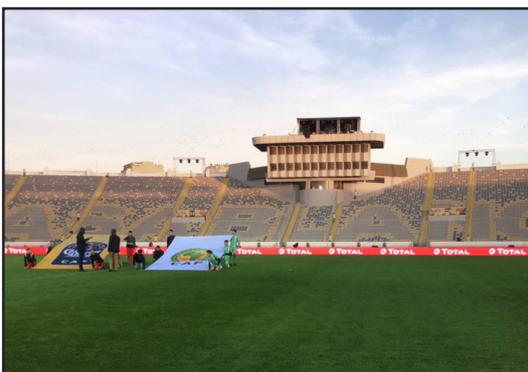
VII. Fonctionnement durant le match



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 ci-contre 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 mi-temps et à la fin de la rencontre.