

*Manuel de l'utilisateur*



# SOMMAIRE

<b>1</b>	<b>Installation et paramétrage d'un appareil Gekkota</b>	<b>5</b>
1.1	Installation du logiciel Gekkota	5
1.1.1	Clé autorun (MS-Windows)	5
1.1.2	Gekkota déjà pré-installé	5
1.2	Paramétrage du logiciel Gekkota	5
<b>2</b>	<b>Installation et paramétrage de Screen Composer</b>	<b>5</b>
2.1	Pré-requis	5
2.2	Installation du logiciel Screen Composer sur le poste de travail	6
2.3	Paramétrage du logiciel Screen Composer sur le poste de travail	7
<b>3</b>	<b>Présentation de l'interface graphique Screen Composer</b>	<b>8</b>
3.1	Barre de menu	9
3.1.1	Fichier	9
3.1.2	Réglages	9
3.1.2.1	Préférences	9
3.1.2.1.1	Projet et App	9
3.1.2.1.2	Appareils	10
3.1.2.1.3	Calendrier	10
3.1.2.1.4	Commandes utilisateurs	11
3.1.2.1.5	Publication	11
3.1.2.1.6	Réseau	11
3.1.2.1.7	Tâches	12
3.1.2.2	Afficher la vue	12
3.1.2.3	Liste des référentiels	12
3.1.3	Aide	12
3.2	Barre d'outils	12
3.2.1	Nouveau projet	12
3.2.2	Ouvrir	12
3.2.3	Enregistrer	12
3.2.4	Publier	12
3.2.4.1	Publier vers un ou plusieurs appareils	13
3.2.4.2	Publier vers un répertoire	13
3.2.4.3	Publier vers un serveur WebDAV	13
3.2.5	Outils systèmes	13
3.2.5.1	Nouveau script de configuration pour les appareils	13
3.2.5.2	Nouveau logiciel pour les appareils	13
3.2.5.3	Purger	13
3.2.5.4	Importer des modèles ou une App	13
<b>3.3</b>	<b>Mes ressources</b>	<b>14</b>
3.3.1	Mes grilles	14
3.3.2	Mon référentiel	14
3.3.2.1	Fichiers	14
3.3.2.1.1	Playlists, règle de jeu de fichier, règle de playfolder	15
3.3.2.2	Favoris réseau	15
3.3.2.3	Polices	15

3.3.2.4	Mes périphériques	16
3.3.2.5	Mes variables	16
<b>3.4</b>	<b>Composition de la grille de programmes</b>	<b>17</b>
3.4.1	Calendrier	17
3.4.2	Scénario	17
3.4.3	Habillage	18
3.4.4	Propriétés	18
3.4.5	Manifest	19
3.4.6	Scripts à exécuter	19
<b>3.5</b>	<b>Rapport de commandes</b>	<b>19</b>
<b>4</b>	<b>Description détaillée du fonctionnement de Screen Composer</b>	<b>20</b>
<b>4.1</b>	<b>Créer un nouveau projet / ouvrir un projet) existant</b>	<b>20</b>
4.1.1	Créer un nouveau projet	20
4.1.1.1	Quelle App pour quels appareils	21
<b>4.2</b>	<b>Récupérer le projet Screen Composer créé sur un autre ordinateur</b>	<b>22</b>
<b>4.3</b>	<b>Créer un nouveau projet de type App SignMeeting</b>	<b>23</b>
4.3.1	Ouvrir une grille de programmes existante	24
<b>4.4</b>	<b>Réglages (configuration du projet)</b>	<b>24</b>
4.4.1	Afficher la vue	25
4.4.2	Préférences	25
4.4.2.1	Projet et App	25
4.4.2.1.1	Playzilla 3	25
4.4.2.1.2	Playzilla 4	25
4.4.2.2	Appareils	26
4.4.2.2.1	Auto-détection	26
4.4.2.2.2	Importer une liste d'appareils depuis un fichier MS-Excel	27
4.4.2.2.3	Ajouter un appareil manuellement	28
4.4.2.3	Commandes utilisateurs	29
4.4.2.3.1	Création de nouvelles commandes utilisateurs	30
4.4.2.4	Publication	32
4.4.2.5	Réseau	32
4.4.2.6	Tâches	33
4.4.3	Liste des référentiels	33
4.4.3.1	Créer un référentiel de médias	33
4.4.3.2	Changer le référentiel de médias	34
4.4.4	Calendrier	34
<b>5</b>	<b>Composition de la grille de diffusion</b>	<b>35</b>
<b>5.1</b>	<b>Mes grilles</b>	<b>36</b>
5.1.1	Fonctionnalités	36
5.1.2	Créer une nouvelle grille d'habillage	36
5.1.3	Configurer l'habillage de votre grille	37
5.1.4	Taille et l'orientation de l'affichage sur vos écrans	38
5.1.5	Fond de l'écran en choisissant	38
5.1.6	Ajouter/éditer/supprimer des zones	38
5.1.7	Activer une zone audio	39
5.1.8	Agencer des zones dans votre grille	39
<b>5.2</b>	<b>Mes médias</b>	<b>41</b>
5.2.1	Média de type fichier ou règles	42

5.2.1.1	Insertion d'un média	42
5.2.1.2	Règles de dossier à jouer (Playfolder)	43
5.2.1.2.1	Récapitulatif des fonctions XPATH disponibles	44
5.2.1.3	Règles de fichier à jouer	45
5.2.1.4	Playlist	45
5.2.1.5	Assistant de génération de document multimédia	46
5.2.1.5.1	Créer un document multimédia au moyen d'un modèle	46
5.2.1.5.2	Formulaire d'édition d'un document multimédia associé à un personnalisée	46
5.2.1.5.3	Menu contextuel de Mes médias	49
5.2.1.5.4	Créer un Nouveau dossier / sous-dossier	49
5.2.1.5.5	Créer un fichier texte	50
5.2.1.5.6	Ajouter un média dans la bibliothèque	50
5.2.1.6	Pages HTML	50
5.2.2	Favoris réseau	52
5.2.2.1	Diffuser une capture audio/vidéo ou recevoir la TNT au moyen d'une carte DVBT-CVBS	52
5.2.2.2	Diffuser une page web URL	53
5.2.2.3	Insérer un favori réseau dans le calendrier	53
5.2.2.4	Éditer un favori réseau	54
5.2.2.5	Fonts (Polices de caractères)	54
<b>5.3</b>	<b>Feuille de composition : Calendrier</b>	<b>56</b>
5.3.1	Planification de la diffusion des médias dans le calendrier	57
5.3.1.1	Généralités sur l'affichage des plages horaires dans le calendrier	57
5.3.1.2	Insérer les médias et habillages dans le calendrier	57
5.3.2	Fonctions du calendrier	57
5.3.2.1	Copier / Coller une plage horaire	58
5.3.2.2	Editer : insérer ou modifier l'ordre de passages des médias	59
5.3.2.3	Planification d'une plage horaire récurrente	60
<b>5.4</b>	<b>Feuille de composition : Évènements</b>	<b>61</b>
5.4.1	Gekkota : Calendrier	61
5.4.2	Gekkota : Autres plages horaires	62
5.4.3	Gekkota : Tâche	63
5.4.3.1	Insertion d'une fonction Tâche	63
5.4.4	Mes Périphériques	64
5.4.4.1	Insérer une fonction d'un périphérique.	66
<b>5.5</b>	<b>Feuille de composition : Medias</b>	<b>67</b>
<b>6</b>	<b>COMMANDES DE LA BARRE D'OUTILS</b>	<b>68</b>
6.1	Publication de la grille de programme	68
6.2	Mise à jour du firmware	68
6.3	Nettoyer les données de l'appareil	69
6.4	RAPPORT DE COMMANDE	70

## 1 Installation et paramétrage d'un appareil Gekkota

### 1.1 Installation du logiciel Gekkota

#### 1.1.1 Clé autorun (MS-Windows)

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

Attention :

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

#### 1.1.2 Gekkota déjà pré-installé

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

### 1.2 Paramétrage du logiciel Gekkota

Le paramétrage du logiciel Gekkota se réalise avec sa WebUI.

Pour plus d'information, consulter la note d'application Gekkota-WebUI-user-guide-001G\_en.pdf (ou supérieure).

## 2 Installation et paramétrage de Screen Composer

### 2.1 Pré-requis

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

Configuration minimale pour logiciel Screen Composer :

- OS: Windows XP, Windows 7/Vista, Windows Server 2000 / 2003 / 2008R2
- Java 1.5 ou supérieur  
*Si votre PC MS-Windows ne possède pas le logiciel JAVA, vous pouvez le télécharger gratuitement et l'installer sur votre machine en allant sur le site <http://www.java.com/fr/>. Cliquer sur le bouton*

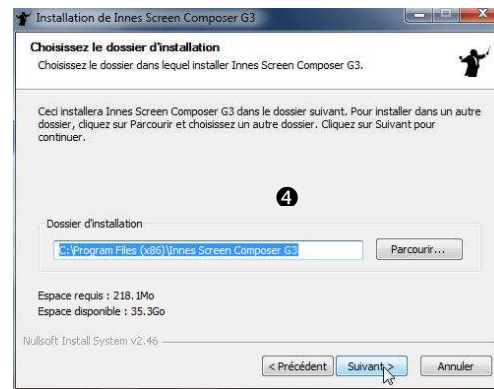
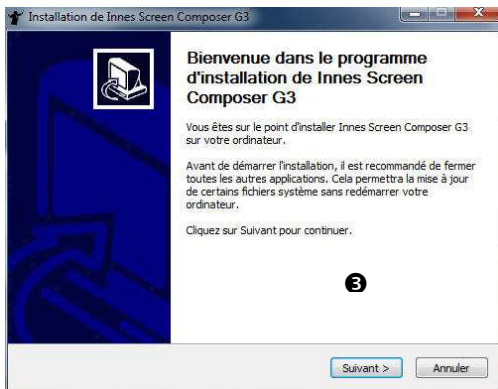


- Ouverture du port http (80) en sortie

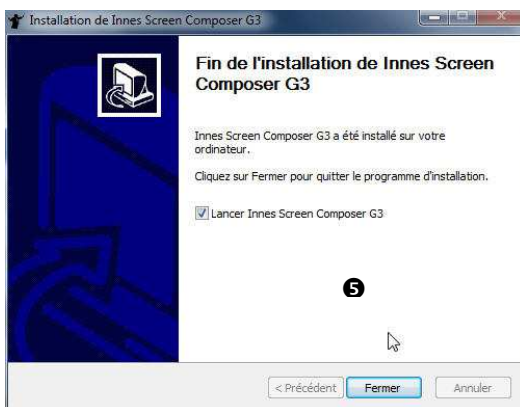
Pour l'installation du logiciel Gekkota, reportez-vous à l'un des paragraphes ci-dessous selon le modèle d'appareil que vous utilisez. Attention, la configuration de l'appareil nécessite d'installer le plug-in Adobe Flash Player 10.1 ou supérieur dans votre navigateur Web.

## 2.2 Installation du logiciel Screen Composer sur le poste de travail

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

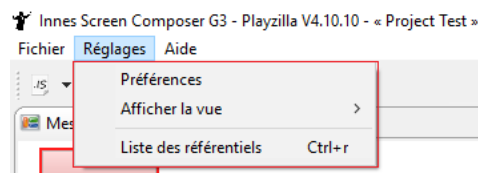


*Ce message d'erreur peut survenir si JAVA n'a jamais été installé*

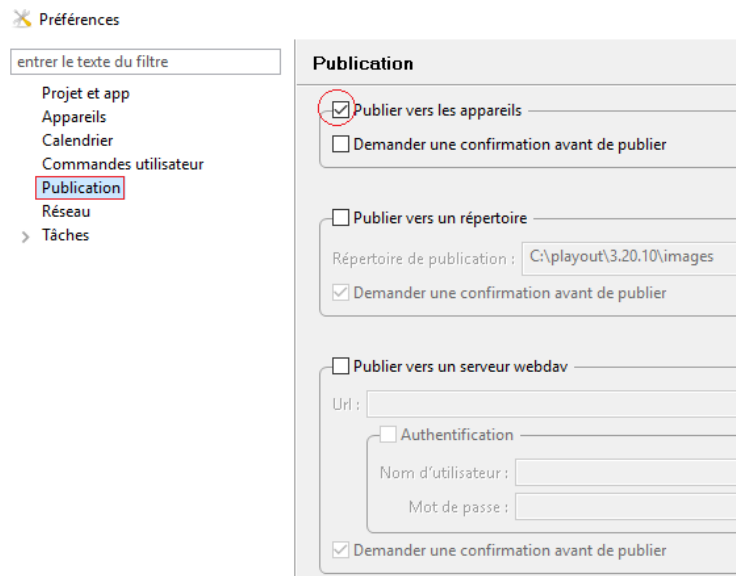


## 2.3 Paramétrage du logiciel Screen Composer sur le poste de travail

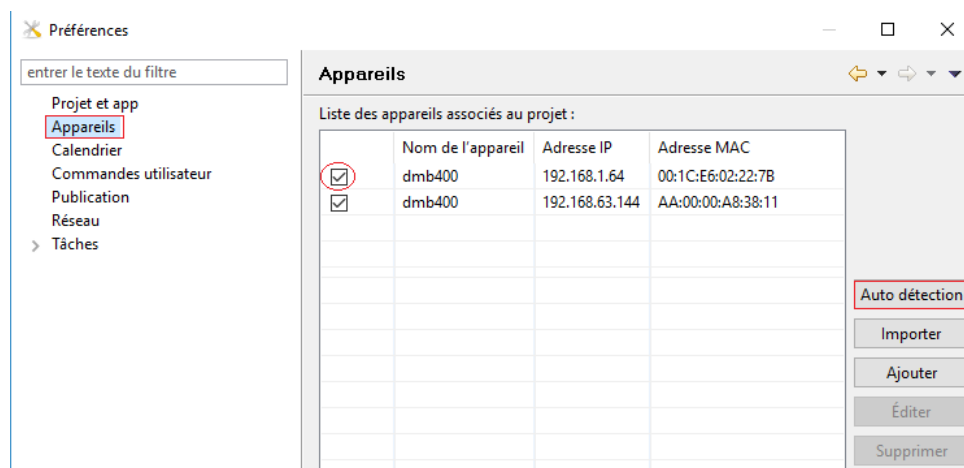
Lancez Screen Composer. Cliquez sur Réglages > Préférences



Sélectionner **Publication** dans le menu à gauche. Et cocher **Publier vers les appareils**.



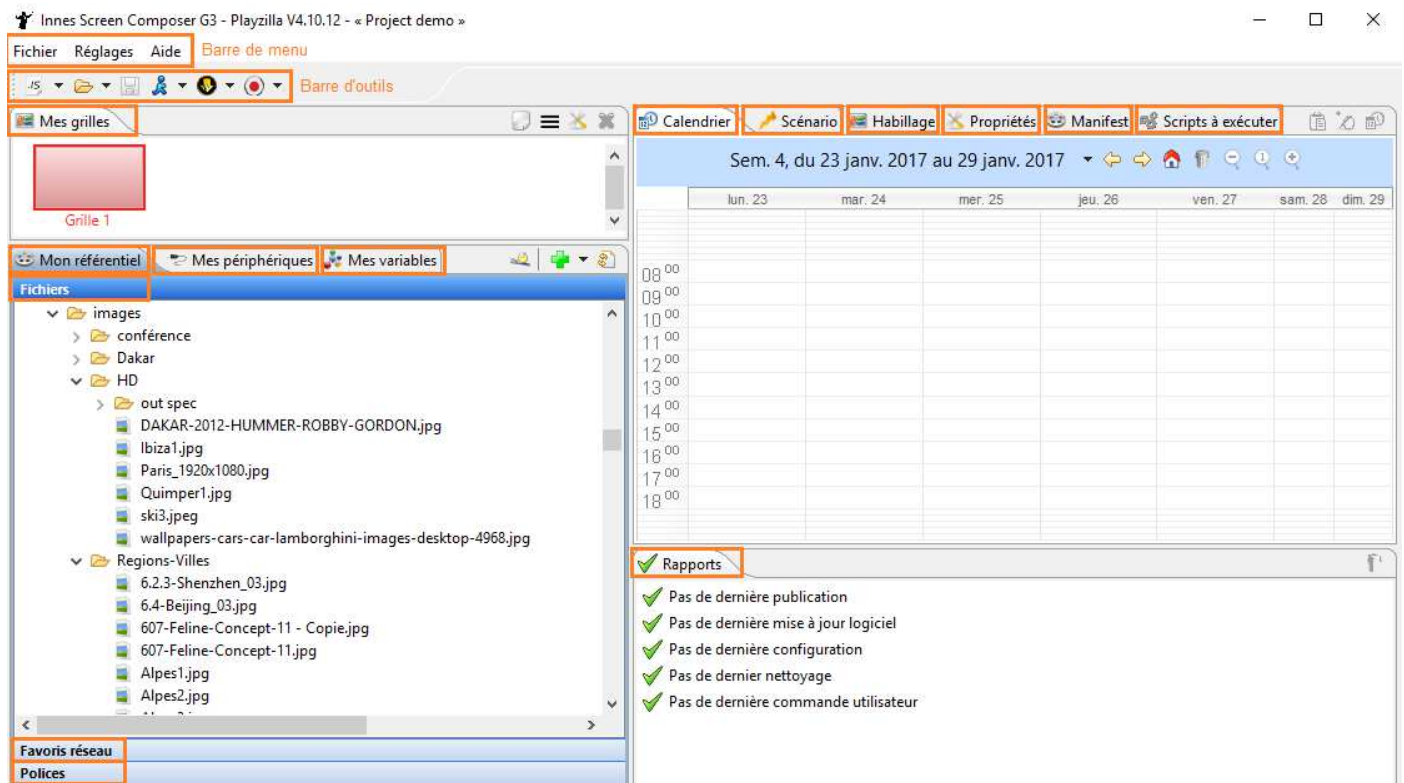
Sélectionner le menu **Appareils**, utiliser la fonction **Auto détection** pour trouver les appareils disponibles. Et cochez les appareils que vous voulez associer à ce projet. Cliquer sur **Terminer**.



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

### 3 Présentation de l'interface graphique Screen Composer

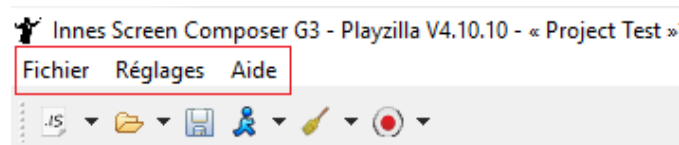
Le logiciel *Screen Composer* permet de réaliser une composition multimédia compatible avec les appareils utilisant le langage SMIL du W3C ou son extension XPF (eXtended Player Format) promue par Innes. Le logiciel se découpe en plusieurs fonctions:



- Barre de menu
- Barre d'outils
- A gauche, la partie ressources
  - Mes grilles (une grille « Grille 1 » par défaut)
  - Mon référentiel
    - Fichiers
    - Favoris réseau
    - Polices
  - Mes périphériques
  - Mes variables
- A droite, la partie élaboration du programme de diffusion
  - Calendrier,
  - Scénario,
  - Habillage,
  - Propriétés,
  - Manifest,
  - Scripts à exécuter
- En bas à droite, l'onglet de rapport indiquant si les opérations vers les appareils se sont déroulés correctement ou pas
  - Rapports

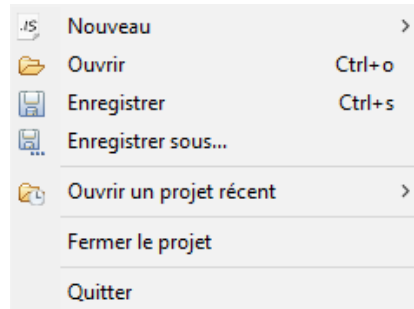


## 3.1 Barre de menu



### 3.1.1 Fichier

Le menu **Fichier** permet notamment d'ouvrir, créer, ou sauvegarder des projets Screen Composer.

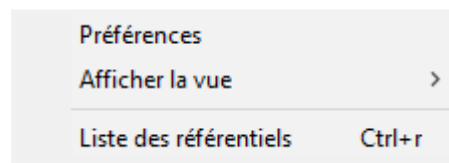


*Note : A chaque projet est associé un type d'appareil. En fonction de l'appareil choisi, certains type de médias ne pourront pas être insérés dans votre programme de diffusion*

### 3.1.2 Réglages

L'onglet **Réglages** permet d'accéder à des sous-menus :

- Préférences
- Afficher la vue
- Liste des référentiels



#### 3.1.2.1 Préférences

Le menu **Préférences** permet d'accéder au menus :

- [Projet et App](#)
- [Appareils](#)
- [Calendrier](#)
- [Commandes utilisateurs](#)
- [Publication](#)
- [Réseau](#)
- [Tâches](#)

##### 3.1.2.1.1 Projet et App

L'écran **Projet et App** permet de rappeler

- Le nom de projet
- Le type d'appareils du projet
- Le nom et la version de l'App Playzilla
- L'emplacement du projet .is
- L'emplacement du référentiel de médias
- Le nom de l'utilisateur pour les licences Playzilla 4 (appareils Gekkota4)
- Les listes des licences enregistrées (une par appareil)

Préférences

Projet et App

Nom : 3.20.10 Video 2

Emplacement : C:\Users\Frederic\Innes Screen Composer G3\3.20.10 Video 2.is

Référentiel : C:\Users\Frederic\Innes Screen Composer G3\Workspace

Nom de l'App : Playzilla

Id de l'App : urn:innes:system-app#playzilla

Version de l'App : 4.10.12

Type d'appareils : Gekkota 4 DMB400

Adresse e-mail : labs@innes.fr

10	Licences	PSN	Expire le
✓	CwuDh - Zs	- Tcm6A	PSN00000-00000 CD1
✓	SUkdh - pu	J - MvdL - X8taQ	PSN00000-00001 CD1
✓	EREXQ - rl1	/l+0 - 9m1zg	PSN00000-00002 CD1
✓	CQmwW - :	4 - 2s9p - rGNlyQ	PSN00000-00003 CD1
✓	vr4b9 - 9vG	- TspW - MtRvg	PSN00000-00004 CD1
✓	AABKx - xX	- FqE3 - cDfZg	PSN00000-00005 CD1
✓	FBSSJ - BM	- R/vh - YCGcQ	PSN00000-00006 CD1
✓	urrYB - Xh9	MJ0B - iDhHw	PSN00000-00007 CD1
✓	HR1G1 - 3C	- OqT8 - /AUwQ	PSN00000-00008 CD1
✓	sbFdR - Tot	- ZclO - KCK1Q	PSN00000-00009 CD1

### 3.1.2.1.2 Appareils

L'écran **Appareils** permet d'enregistrer les appareils actifs sur lesquels vous souhaitez publier.

Préférences

entrer le texte du filtre

Projet et App

**Appareils**

Calendrier

Commandes utilisateur

Publication

Réseau

➤ Tâches

**Appareils**

Liste des appareils associés au projet :

	Nom de l'appareil	Adresse IP	Adresse MAC
<input type="checkbox"/>	DMB300FRD2	192.168.1.39	00:1C:E6:02:1B:83
<input checked="" type="checkbox"/>	dmb400	192.168.1.131	00:1C:E6:02:22:AD
<input type="checkbox"/>	dmb400-00080	192.168.1.11	00:1C:E6:02:22:E5
<input type="checkbox"/>	dmb400-00206	192.168.1.67	00:1C:E6:02:23:52
<input checked="" type="checkbox"/>	DMB400-FRD1	192.168.1.64	00:1C:E6:02:22:7B
<input type="checkbox"/>	innes-ge03	192.168.1.101	00:24:8C:2F:43:90
<input type="checkbox"/>	sma300-00047	192.168.1.171	00:1C:E6:02:1E:45

### 3.1.2.1.3 Calendrier

L'écran **Calendrier** permet de configurer

- L'amplitude horaire du calendrier hebdomadaire ainsi que
- Les jours où l'appareil doit jouer le programme de diffusion

Préférences

entrer le texte du filtre

Projet et App

Appareils

**Calendrier**

Commandes utilisateur

Publication

Réseau

➤ Tâches

**Calendrier**

Feuille d'édition du calendrier

Plage horaire d'édition :

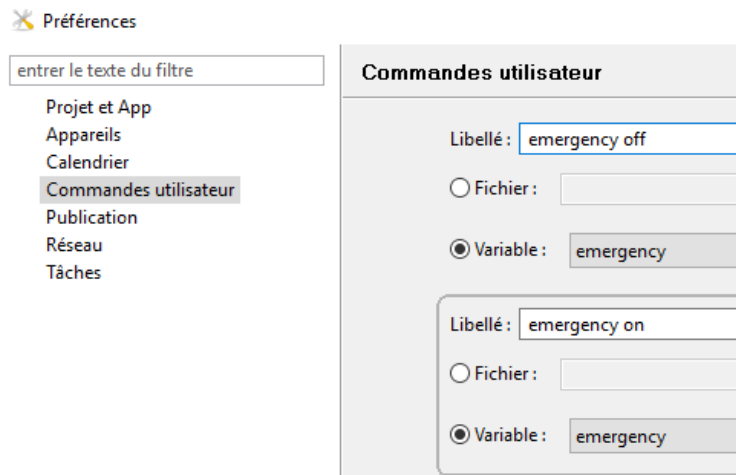
De: 08 h 00 à: 19 h 00

Jours ouvrables d'édition :

lundi  mardi  mercredi  jeudi  vendredi  samedi  dimanche

### 3.1.2.1.4 Commandes utilisateurs

L'écran **Commandes utilisateurs** permet de configurer ou créer de nouvelles commandes utilisateurs (basées sur des variables) (voir aussi l'écran variable)

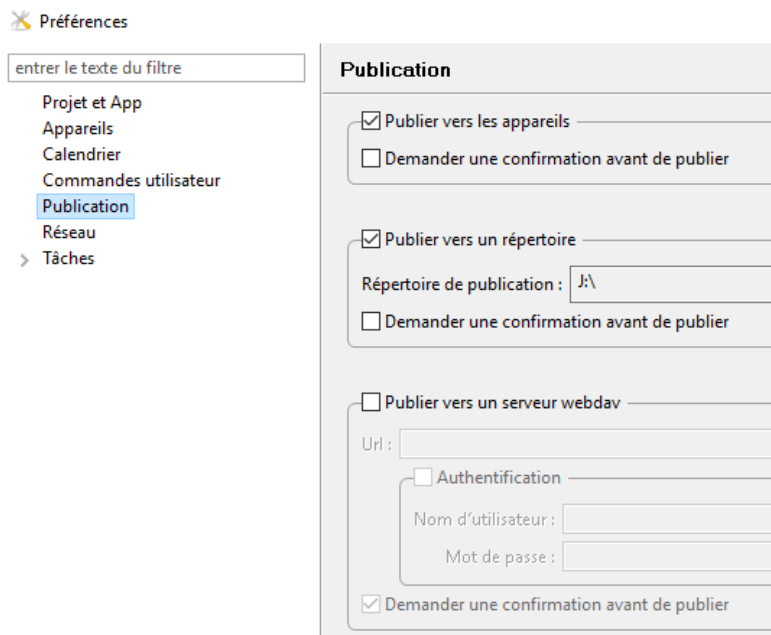


### 3.1.2.1.5 Publication

L'écran **Publication** permet d'offrir la possibilité de publier le programme de diffusion

- Vers des appareils
- Vers un répertoire
- Vers un serveur WebDAV

Par défaut à l'installation, la publication n'est pas active (pour des soucis de sécurité). Il faut cocher Publier vers les appareils pour que votre appareil puisse jouer votre contenu après une publication réussie

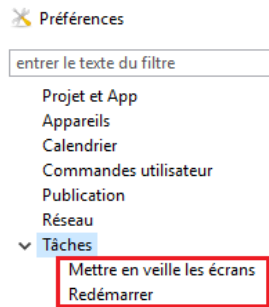


### 3.1.2.1.6 Réseau

L'écran **Réseau** permet d'activer un serveur SMTP



### 3.1.2.1.7 Tâches



L'écran **Tâches** permet de créer des tâches de

- Mise en veille des écrans
- Redémarrage des appareils
  - o *Pour garantir la stabilité de votre appareil, une tâche de redémarrage est ajoutée pour chaque création de nouveau projet*

### 3.1.2.2 Afficher la vue

### 3.1.2.3 Liste des référentiels

## 3.1.3 Aide

En cliquant sur le menu **Aide**, puis sur **À propos de Innes Screen Composer**, vous pouvez retrouver

- le numéro de version du logiciel ainsi que
- des **détails** sur les bibliothèques logicielles utilisées ainsi que la configuration système.

## 3.2 Barre d'outils




### 3.2.1 Nouveau projet


L'icône **Nouveau projet**  permet de créer une grille de façon

- Automatique ou
- Personnalisée


### 3.2.2 Ouvrir

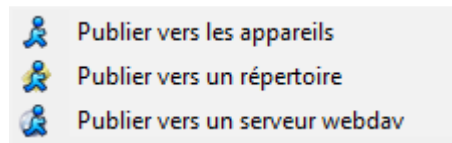
L'icône **Ouvrir**  permet d'ouvrir une grille de programme existante de votre ordinateur (ou une grille de programme récente).

### 3.2.3 Enregistrer

L'icône **Enregistrer**  permet de sauvegarder la grille de programme.

### 3.2.4 Publier

L'icône **Publier**  permet de publier votre grille de programme

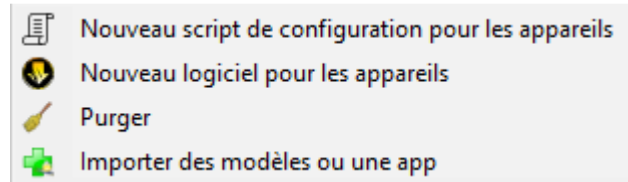


### 3.2.4.1 Publier vers un ou plusieurs appareils

### 3.2.4.2 Publier vers un répertoire

### 3.2.4.3 Publier vers un serveur WebDAV

## 3.2.5 Outils systèmes



Les outils Système  permettent de:

### 3.2.5.1 Nouveau script de configuration pour les appareils

- Charger un nouveau script de configuration pour les appareils,
  - Par exemple :
    - Un fichier configuration-by-script 000000000000.js
    - *Note : quand il est chargé dans un appareil (et ce fichier correctement configuré 000000000000.js, il peut activer/désactiver/configurer toutes les interfaces présentes dans la WebUI des appareils*

### 3.2.5.2 Nouveau logiciel pour les appareils

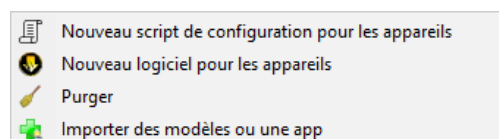
- Charger un nouveau logiciel pour les appareils,
  - Par exemple
    - Un nouveau firmware (.exe ou .frm)
    - Un patch (.frm)

### 3.2.5.3 Purger

- Purger les médias et ressources associées dans les appareils (nettoyage),
  - Affichant au passage un scène Information « Aucun contenu »

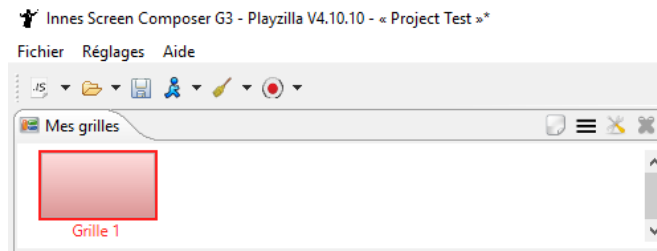
### 3.2.5.4 Importer des modèles ou une App

- Importer des modèles ou une App pour charger ou mettre à jour une App ou un pack de modèle
  - Par exemple :
    - une App Playzilla 4.10.10,
    - une App SignMeeting 1.12.20,
    - un pack de modèle V3.39 (\*.zip)...
    -



## 3.3 Mes ressources

### 3.3.1 Mes grilles



L'onglet **Mes Grilles** permet de créer une grille d'habillage et de stocker toutes les grilles d'habillage disponibles. Une grille est une composition pour un écran basée sur une configuration de zones :

- Principale (au minimum)
- Bandeau gauche (optionnelle)
- Bandeau droit (optionnelle)
- Bandeau haut (optionnelle)
- Bandeau bas (optionnelle)
- Flottante (optionnelle)

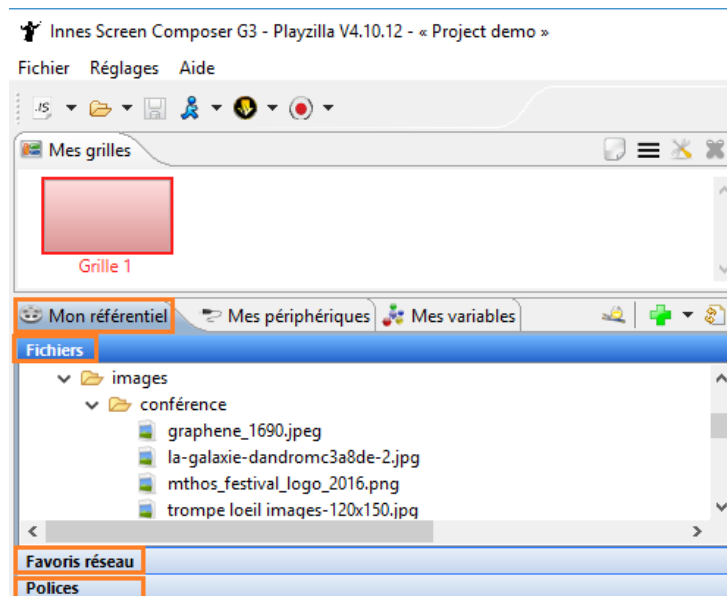
Ces zones peuvent permettre par exemple d'afficher des logos, des cartouches type TV, de la signalétique ainsi que tout autre média supporté par votre appareil.

### 3.3.2 Mon référentiel

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

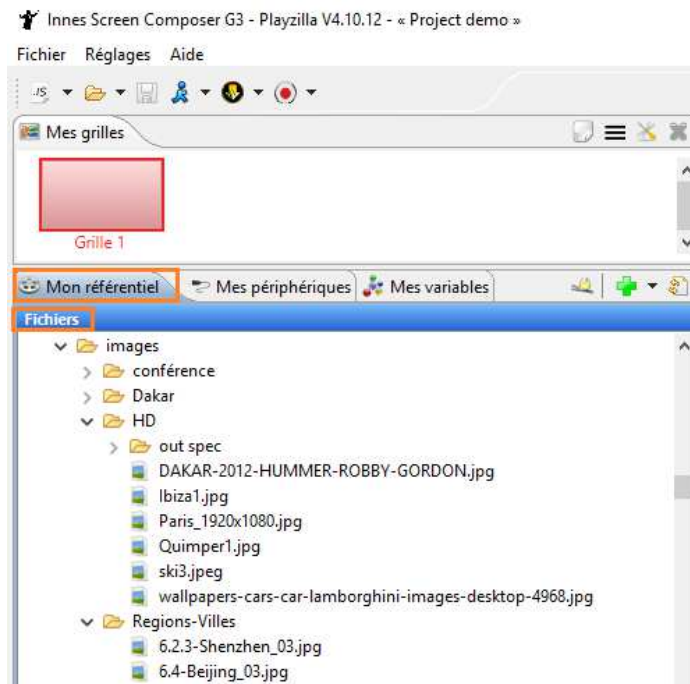
Elle se décline en 3 onglets

- Fichiers
- Favoris réseau
- Polices



#### 3.3.2.1 Fichiers

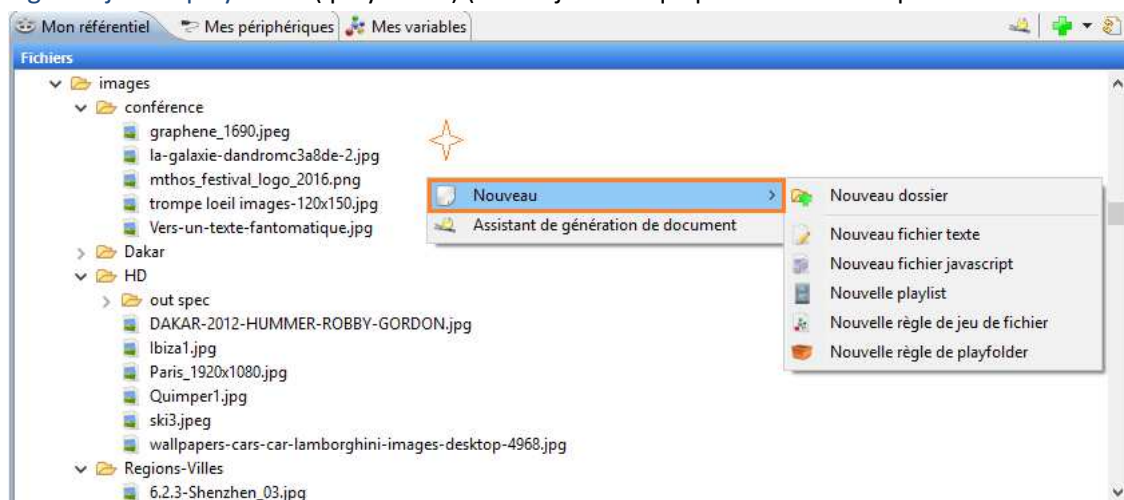
La vue fichiers permet de créer ou d'importer des fichiers (médias ou ressources) et de les ranger dans des répertoires.



### 3.3.2.1.1 Playlists, règle de jeu de fichier, règle de playfolder

Un clic droit, permet de créer une nouvelle

- Playlist (de médias audio, de médias visuels)
- Règle de jeu de fichier (.xspf) (média jouable qui pointe vers un fichier distant, ou vers un fichier de votre bibliothèque)
- Règle de jeu de playfolder (.playfolder) (média jouable qui pointe vers un répertoire de votre bibliothèque)



### 3.3.2.2 Favoris réseau

La vue **Mon référentiel** > **Favoris réseau** permet de créer

- Des URL de page Web
- Des URN TNT
- Des URL UDP de TNT streaming (ou des acquisitions Wireshark)
- Des URL vers des fichiers distants

### 3.3.2.3 Polices

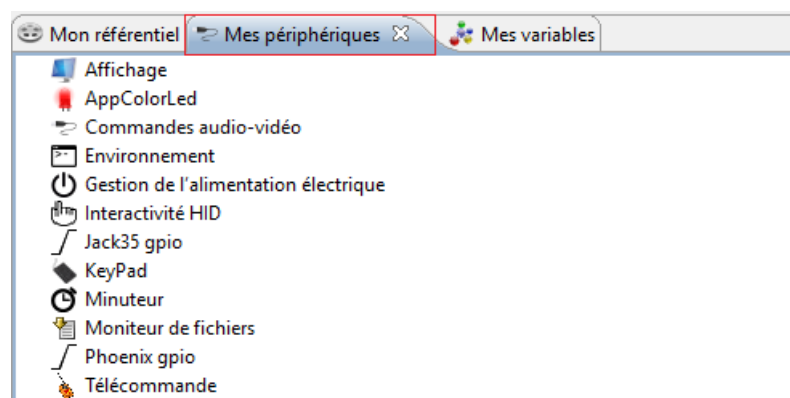
La vue **Mon référentiel** > **Polices** permet d'importer et de stocker des polices dans votre bibliothèque de polices.



### 3.3.2.4 Mes périphériques

La vue Mes périphériques permet de gérer des périphériques en interface avec l'appareil

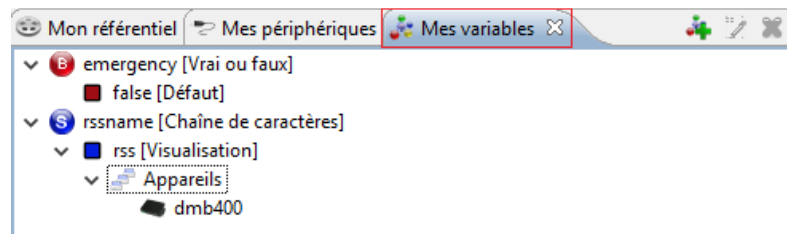
Nom de l'ontologie	Fonction
Affichage	Changement de la luminosité des écrans, Mise en veille/réveil des écrans
AppColorLed	Activation et gestion des couleurs des LED de l'appareil SMT210
Commande audio-vidéo	Action de commandes TV vers les moniteurs ou TV (AVCmd)
Environnement	Action de lancement d'exécutable (notamment de contrôle d'écran)
Gestion de l'alimentation électrique	Action de redémarrage des écrans
Interactivité HID	Déclenchement de séquence multimédia ou d'actions sur détection d'inactivité
Jack35 gpio	Déclenchement de séquence multimédia ou d'actions sur changement d'état du GPIO du jack 3,5'
Keypad	Déclenchement de séquence multimédia ou d'actions sur appui sur touches d'un clavier USB
Phoenix gpio	Déclenchement de séquence multimédia ou d'actions sur changement d'état du GPIO type Phoenix
Minuteur	Déclenchement de séquence multimédia ou d'actions sur compte à rebours
Moniteur de fichiers	Déclenchement de séquence multimédia ou d'actions sur détection d'ajout/suppression/modification de fichier
Télécommande	Déclenchement de séquence multimédia ou d'actions sur appui touche de télécommande (référence Innes)



### 3.3.2.5 Mes variables

La vue Mes variables permet de créer des variables (tags) de différents types les affecter à des appareils.





Note : si l'onglet variable n'est pas présent, cliquer sur Réglages > Afficher la vue > Mes variables.

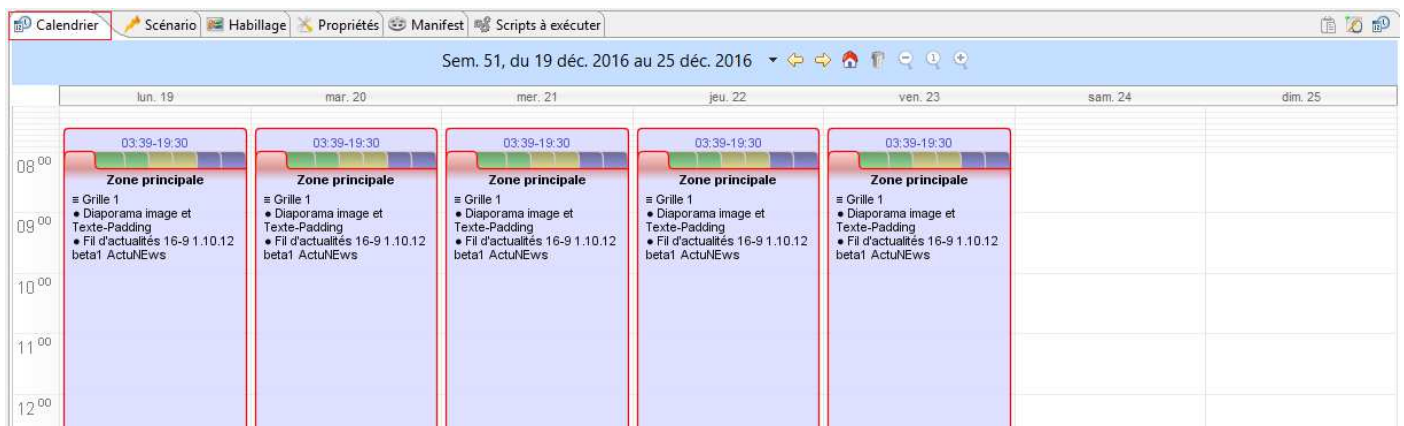
### 3.4 Composition de la grille de programmes

La vue de composition de la grille de programmes présente 6 onglets d'édition permettant de composer votre programme de diffusion :

- Calendrier
- Scénario
- Habillage
- Propriétés
- Manifest
- Script à exécuter

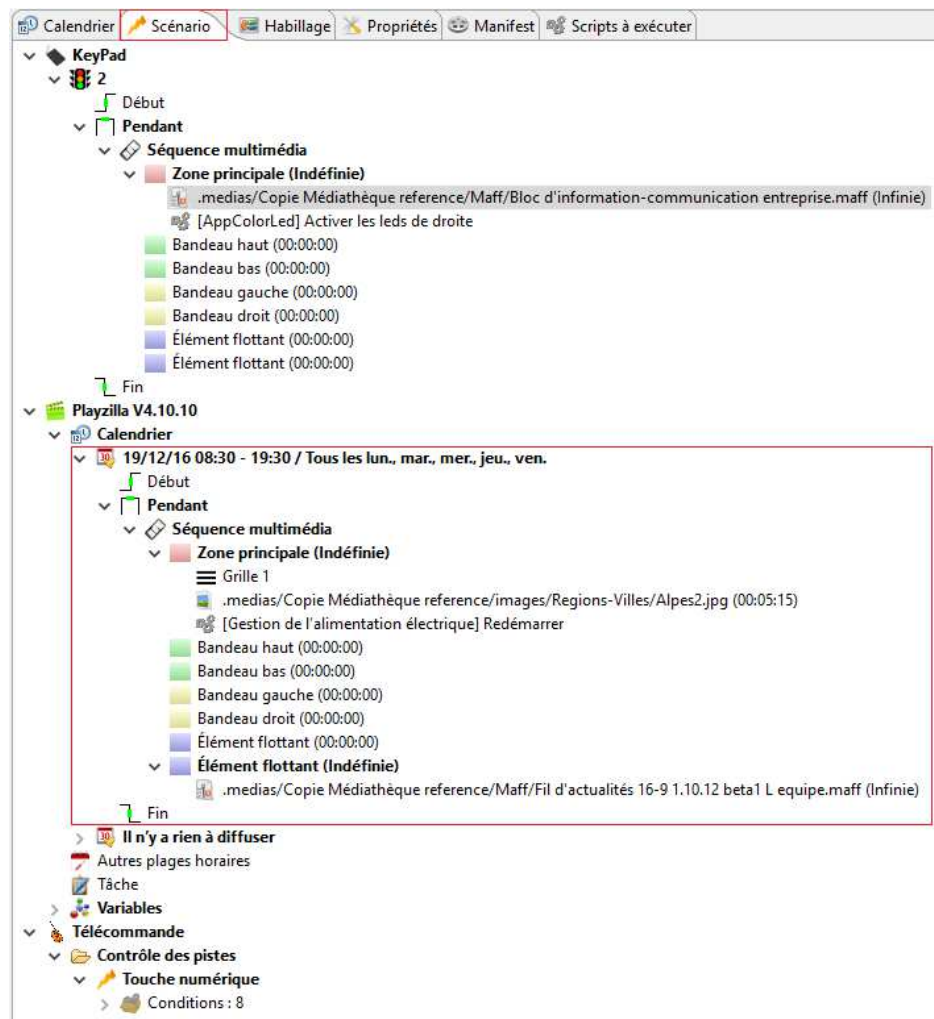
#### 3.4.1 Calendrier

**Calendrier** : Présentation et mise à jour des médias dans vos plages horaires dans une vue de calendrier hebdomadaire



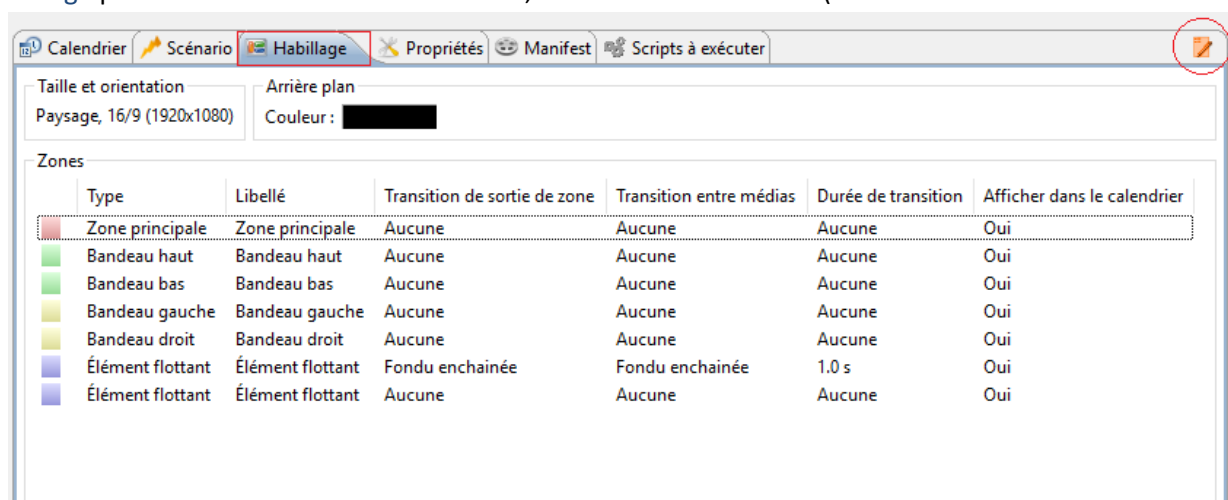
#### 3.4.2 Scénario

- **Scénario** : Présentation et mise à jour du séquençage des médias dans une vue éclatée (à plat) par type (App et ontologies)



### 3.4.3 Habillage

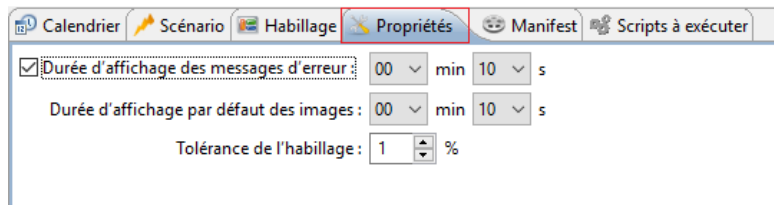
La vue **Habillage** permet de créer de nouvelles zones, d'activer les transitions (entre médias ou transition de zones)



### 3.4.4 Propriétés

La vue **Propriétés** permet de configurer

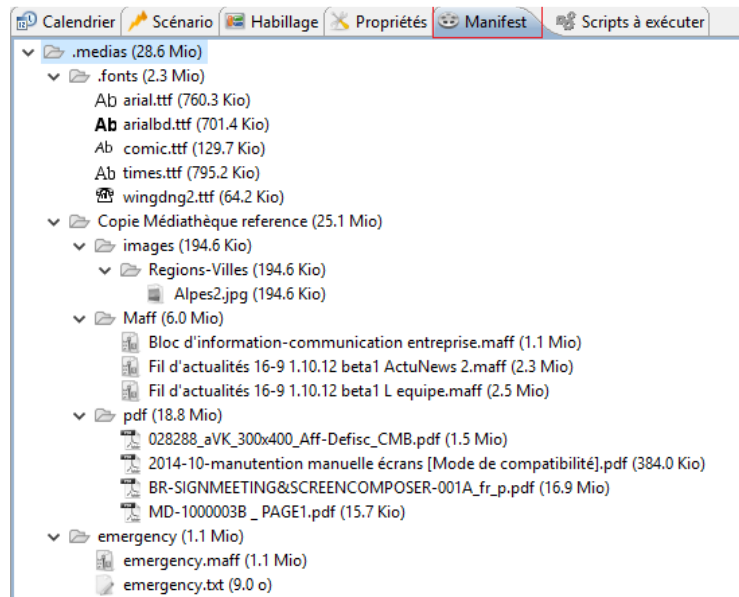
- la durée d'affichage des messages d'erreur,
- la durée d'affichage par défaut des images,
- la tolérance de l'habillage



### 3.4.5 Manifest

La vue **Manifest** liste tous les médias insérés dans votre programme de diffusion (ainsi que leurs dépendances le cas échéant).

Note: Sur simple glisser-déposer, il peut contenir aussi des médias supplémentaires hors programme de diffusion qui seront téléchargés sur l'appareil lors de la publication en plus de votre programme de diffusion.



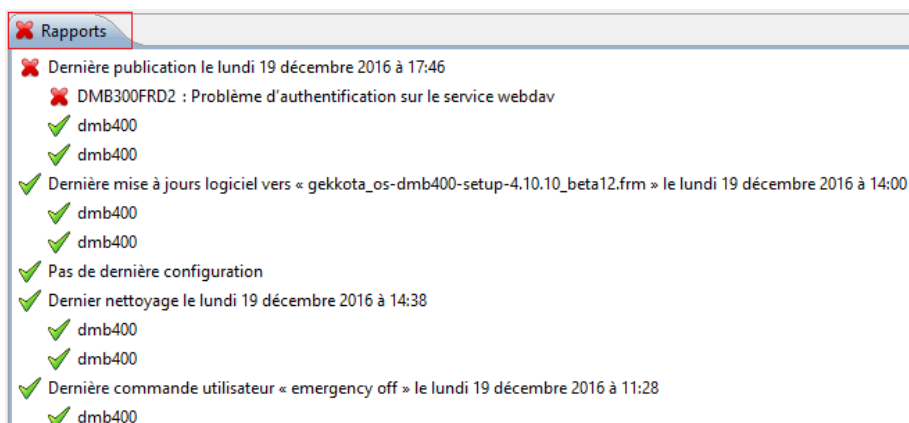
### 3.4.6 Scripts à exécuter

La vue **Scripts à exécuter** permet d'exécuter une tâche supplémentaire grâce à un script (de type Javascript) dès que le programme de diffusion démarre.

## 3.5 Rapport de commandes

Le rapport de commandes présente le résultat des commandes réalisées daté :

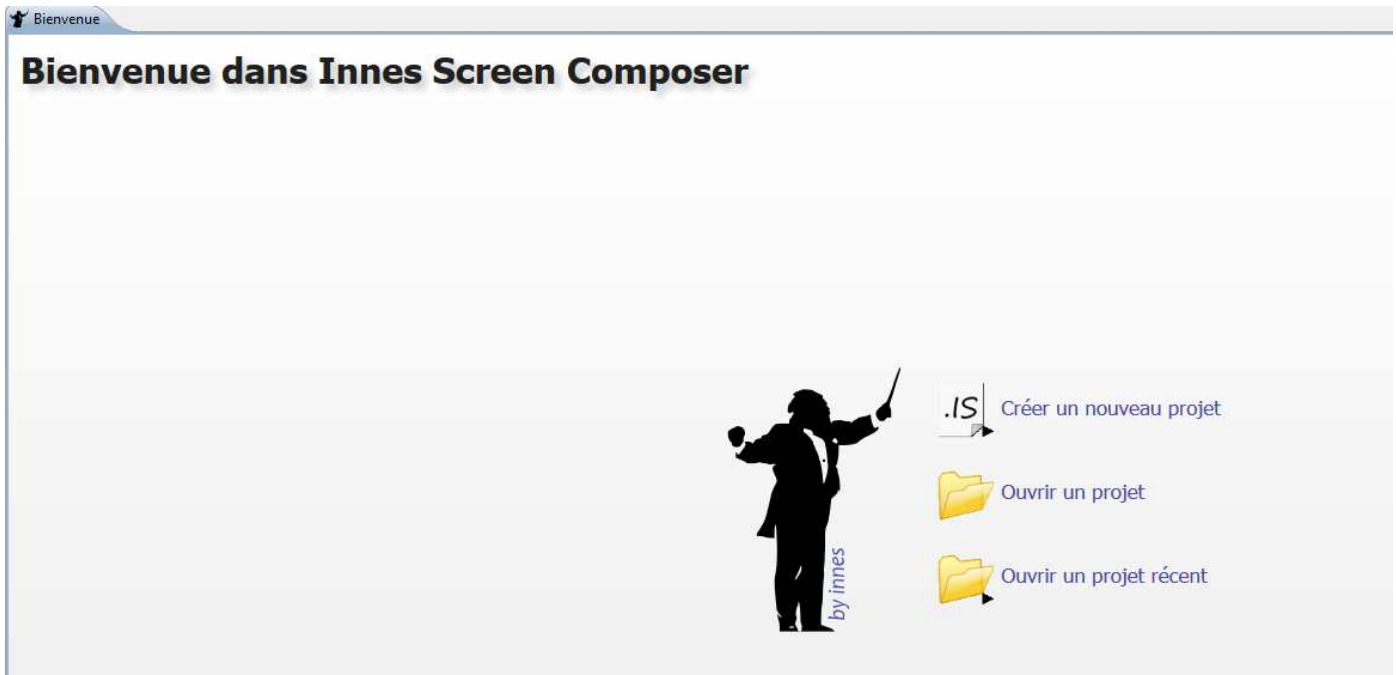
- Rapport de la dernière publication
- Rapport de la dernière mise à jour du logiciel
- Rapport de la dernière configuration par script
- Rapport du dernier nettoyage d'appareil
- Rapport de la dernière commande utilisateur



## 4 Description détaillée du fonctionnement de Screen Composer

### 4.1 Créer un nouveau projet / ouvrir un projet) existant

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



#### 4.1.1 Créer un nouveau projet

Les projets sont stockés au format \*.is

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

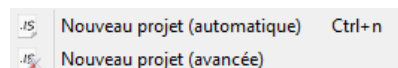
Le nom du projet en cours d'utilisation est indiqué en haut de la fenêtre de Screen Composer.

Pour changer de projet, cliquez sur **Fichier** puis **Ouvrir** ou (**Ouvrir un projet récent**) et sélectionnez le projet de votre choix.

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

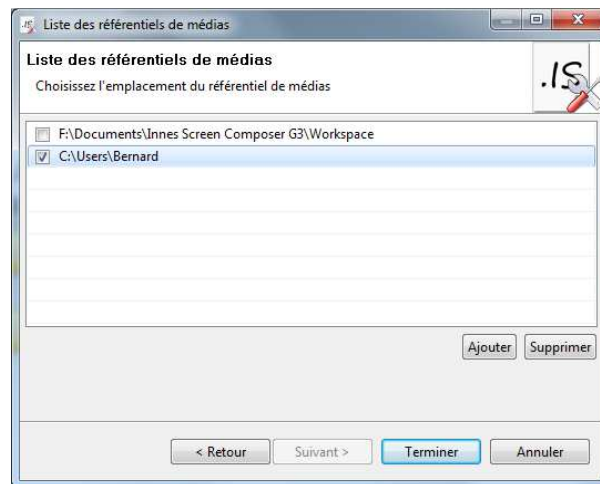


Il est ensuite proposé de choisir entre :



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

Ex:



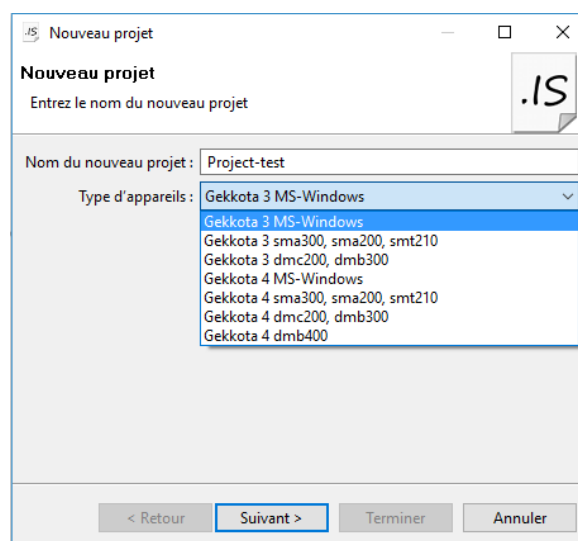
### Choisir Nouveau projet (automatique)

Rentrer le Nom du nouveau projet et choisir le Type d'appareils.

Par exemple :

- Pour un parc d'appareil de type DMB400, choisir le projet **Gekkota 4 dmb400**
- Pour un parc d'appareil de type SMA300, choisir le projet **Gekkota 3 sma300, sma200, smt210**.

*Le choix du type d'appareil conditionne le choix des types de médias supportés lors de leur glisser-déposer de la bibliothèque de contenu vers la grille des programmes afin de guider l'utilisateur. Dans le cas d'un parc d'appareils hétérogène (Gekkota 3), il est conseillé d'avoir un projet par type d'appareil. Il est possible aussi d'avoir un seul type de projet (choisir le type d'appareil Gekkota 3: Windows qui n'implique pas de restriction de média). C'est ensuite à l'utilisateur de mémoriser les types de médias qui ne sont pas supportés en fonction des appareils utilisés afin de ne pas les insérer dans les grilles de programmes de ces appareils et risque de voir un message d'erreur indiquant que le média n'est pas supporté par la plateforme.*



Cliquer sur Suivant.

#### 4.1.1.1 Quelle App pour quels appareils

### Important :

Dans les types de projet Gekkota 3, l'App Playzilla 3.10.10 est chargée par défaut automatiquement (transparent pour l'utilisateur). Il est ensuite possible de charger un App SignMeeting (le cas échéant)

A partir de la version Screen Composer 3.20.10, il faut choisir l'App :

Par exemple

- Playzilla 3.10.10
- Playzilla 4.10.1X
- SignMeeting EWS 1.12.23

- SignMeeting GESROOM 1.11.17

Pour les types de projet Gekkota 4 (supportés depuis la version Screen Composer 3.20.10), il est nécessaire de charger manuellement l'App Playzilla 4 ( 4.10.1X) pour pouvoir l'utiliser sur un appareil Gekkota 4 (appareils en version 4.XX.XX)

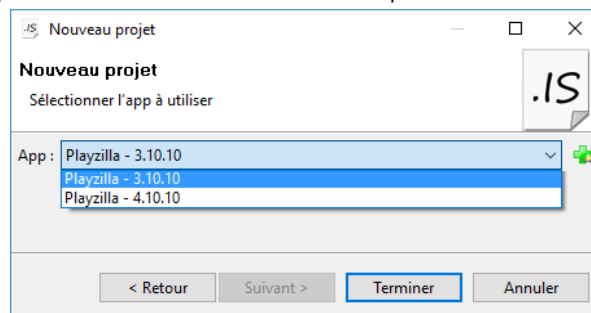
Appareils Gekkota 3 (ex : 3.12.37)

Screen Composer	Playzilla	Appareils
3.11.12 (chargement automatique de Playzilla 3.10.10 par défaut)	3.10.10	DMB300, DMC200, SMA300, SMT210, SMP200, SMA200, EEEBOX, BoxPC
3.20.1X	3.10.10	DMB300, DMC200, SMA300, SMT210, SMP200, SMA200, EEEBOX, BoxPC

Appareil Gekkota 4 (ex : DMB400 4.10.10)

Screen Composer	Playzilla	Appareils
3.20.10	4.10.10*, 4.10.11, 4.10.12, etc...	DMB400
3.20.11 (et supérieure)	4.10.11, 4.10.12	DMB400

\*Playzilla 4.10.10 n'est pas compatible qu'avec la version 3.20.11 de Screen Composer



Pour un projet type Gekkota 3, dans la liste déroulante de vos Apps disponibles, choisir

- **Playzilla 3.10.10** (App pour un projet standard) ou
- **SignMeeting** (App de gestion de réunion)

Pour un projet type Gekkota 4, dans la liste déroulante de vos Apps disponibles, choisir

- **Playzilla 4.10.12** (App pour un projet standard) ou
- **SignMeeting** (App de gestion de réunion)

## 4.2 Récupérer le projet Screen Composer créé sur un autre ordinateur

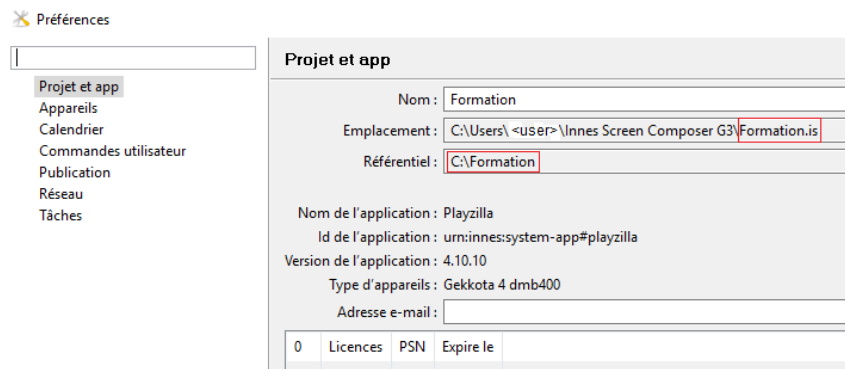
Pour récupérer un projet (par exemple, pour pouvoir utiliser ce même projet sur un autre poste), il faut copier 2 éléments :

- Le fichier .is
- Le référentiel de médias associés

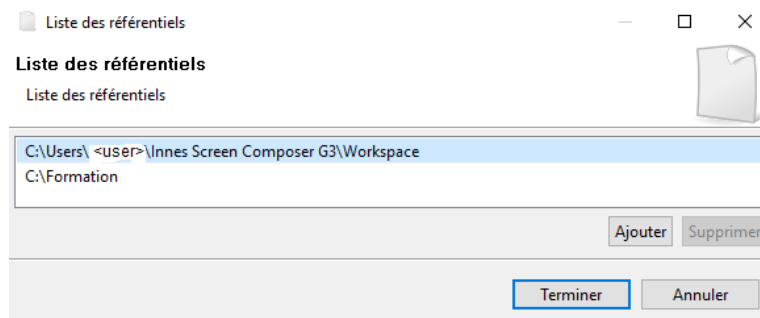
1. Ouvrir le projet à sauvegarder, aller dans le menu **Réglage > préférences > Projet et App** et consulter les chemins des deux éléments à sauvegarder. Copier les 2 éléments depuis l'explorateur Windows puis les archiver sur votre réseau (ou autre...)

*dans l'exemple*

- le fichier *C:/Users/<user>/Innes Screen Composer G3/Formation.is* ainsi que
- le répertoire *C:/Formation*



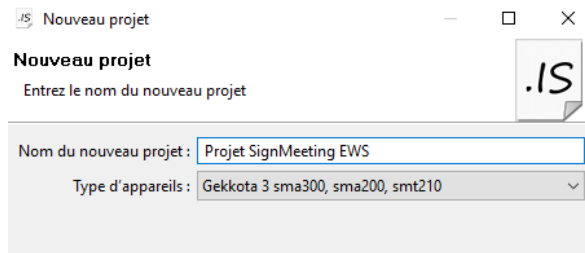
- Sur l'autre poste, il s'agit ensuite de coller le projet .is avec son référentiel de média. Ouvrir le projet .is sur ce nouveau poste qui possède Screen Composer G3. Si le référentiel de médias n'est pas détecté, il faut l'ajouter. Aller dans le menu **Réglages > Liste des référentiels** et sélectionner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



### 4.3 Créer un nouveau projet de type App SignMeeting

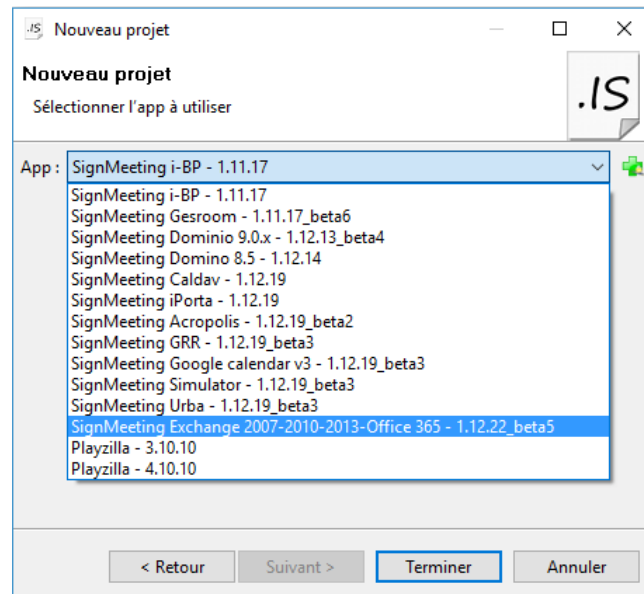
Screen Composer supporte la création de projet de type **App SignMeeting** (à la place du type **App Playzilla**). L'**App SignMeeting** tourne ainsi à l'infini toute la journée.

Créer un nouveau projet type SMT210 (Ecran de salle de réunion) ou tout autre type de projet (pour écran de synthèse de réunion).



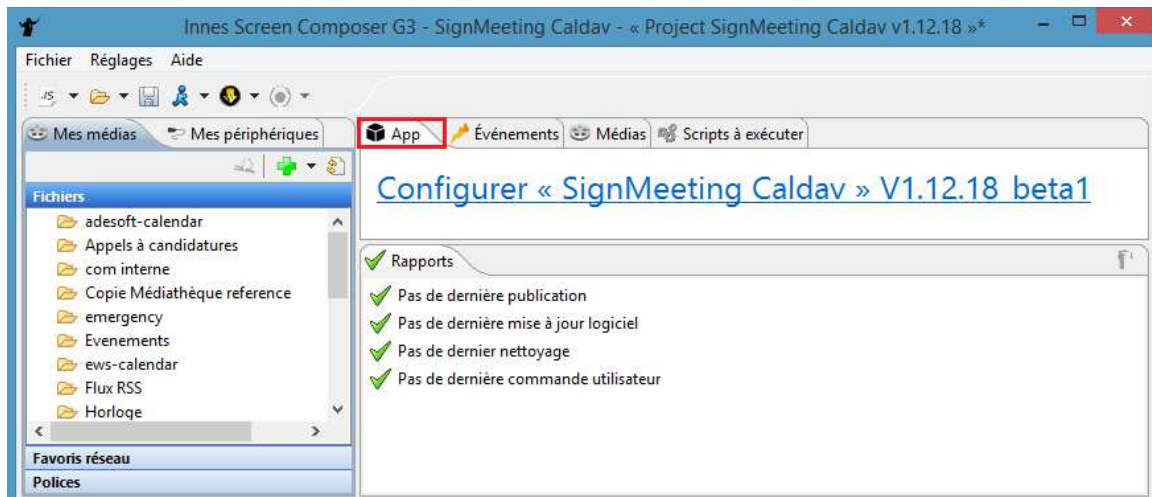
Charger l'App avec le bouton

Par défaut, il n'y a pas d'**App SignMeeting** disponible par défaut dans Screen Composer. Rendez-vous sur le site <http://www.innes.pro/fr/support> pour télécharger au préalable sur votre ordinateur l'**App SignMeeting** (.appi) (celle qui correspond à votre système de gestion de réunion : EWS, GESROOM, ...).



Sélectionner l'App de votre choix dans la liste déroulante puis Terminer.

- Interface Screen Composer (type App **SignMeeting**)



#### 4.3.1 Ouvrir une grille de programmes existante

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



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

#### 4.4 Réglages (configuration du projet)

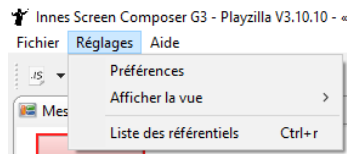
Un projet Screen Composer est une configuration qui contient

- Un calendrier avec une ou plusieurs plages horaires
- Une ou plusieurs grilles d'habillage
- Un référentiel de médias



- Des variables
- Une liste d'appareils

La configuration du projet peut être modifiée avec le menu **Réglages**



#### 4.4.1 Afficher la vue

#### 4.4.2 Préférences

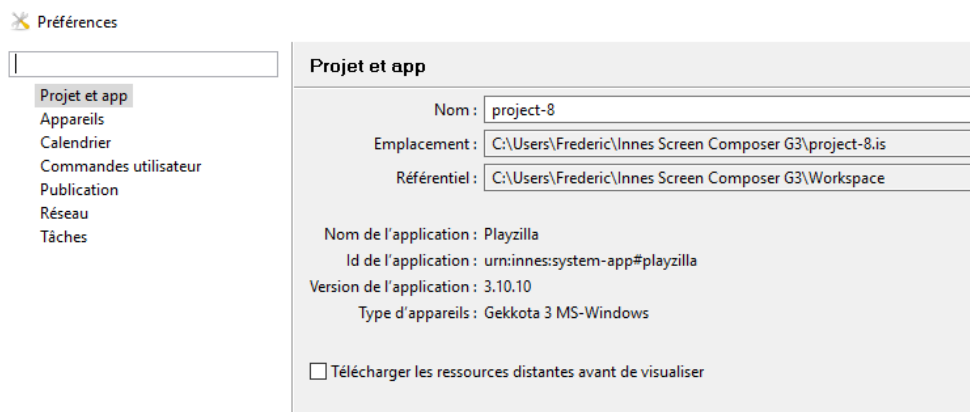
Cliquez sur **Réglages** en haut de la fenêtre de Screen Composer, puis cliquez sur **Préférences**. Une fois dans le menu **Préférences**, vous pouvez choisir de configurer différentes rubriques indiquées ci-dessous.

##### 4.4.2.1 Projet et App

Dans le menu **Réglages > Préférences**, sélectionner **Projet et App**, Il est possible de modifier le **Nom** du projet La zone **Emplacement** rappelle le chemin de votre projet \*.is

##### 4.4.2.1.1 Playzilla 3

Dans le cas d'une **App Playzilla 3.10.10** (ex : pour un type d'appareils **Gekkota 3 MS-Windows**), une option **Télécharger les ressources distantes avant de visualiser** est disponible (permettant de vérifier que le serveur distant est opérationnel)



La zone **Référentiel** rappelle le chemin de stockage de votre référentiel de données

##### 4.4.2.1.2 Playzilla 4

Dans le cas d'une **App Playzilla 4.10.XX** (ex : pour un type d'appareil **Gekkota 4 DMB400**), il est nécessaire d'enregistrer les licences associées à votre **App Playzilla 4.10.XX**. Il faut autant de licence **Playzilla 4.10.XX** qu'il y a d'appareils à utiliser en même temps.

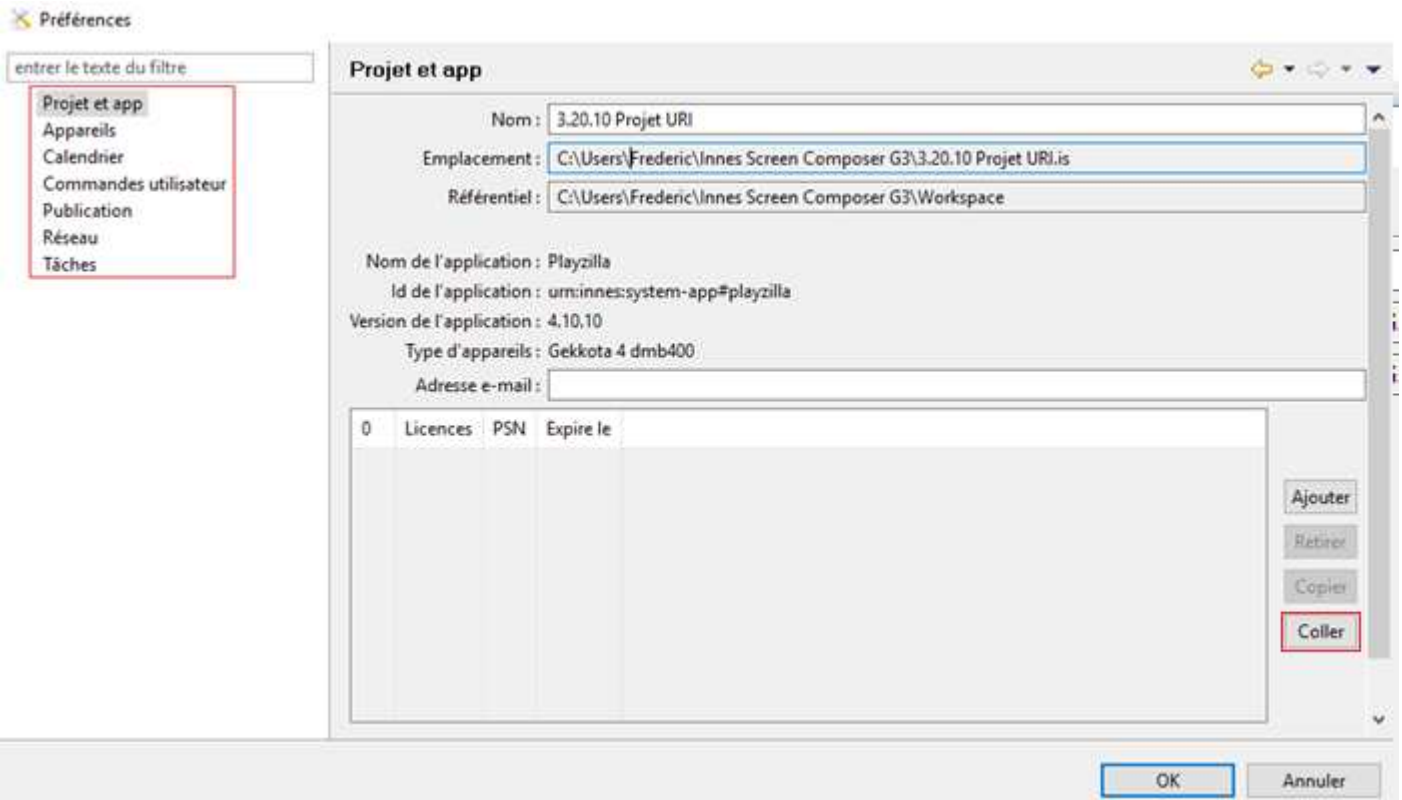
Une licence Playzilla 4 pour Screen Composer est générée à partir de 2 informations qui sont fournies

- L'adresse email d'un utilisateur et
- Le numéro de série (PSN) de l'appareil

Exemple :

```
AABKx - xXTN - 0001 - FqE3 - cDfZg;PSN00000-00005 CD1;
CQmwW - xu20 - 0002 - 2s9p - rGNyQ;PSN00000-00003 CD1;
licences non valides
```

Sélectionner et copier les 2 lignes représentant les licences Playzilla 4 fournies, et les coller dans Screen Composer dans l'écran **Projet et App**.



Il est possible aussi d'ajouter manuellement les licences les unes après les autres.

Remplir le champ **Adresse e-mail** avec le nom qui a été fourni à Innes lors de votre demande de génération de licence.

#### 4.4.2.2 Appareils

Le menu **Appareil** permet d'enregistrer les appareils avec lesquels vous souhaitez travailler au niveau de ce projet.

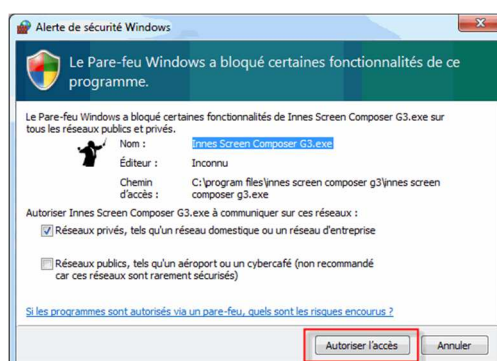
##### 4.4.2.2.1 Auto-détection

Le bouton **Auto-détection\*** permet de lister les appareils disponibles sur le réseau.



\*Le protocole **UPnP** doit être supporté par votre réseau.

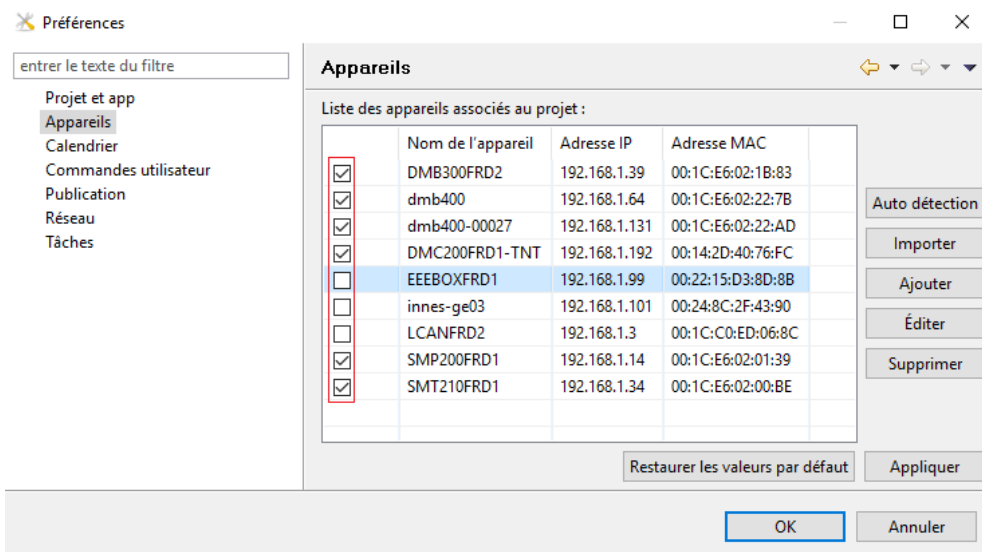
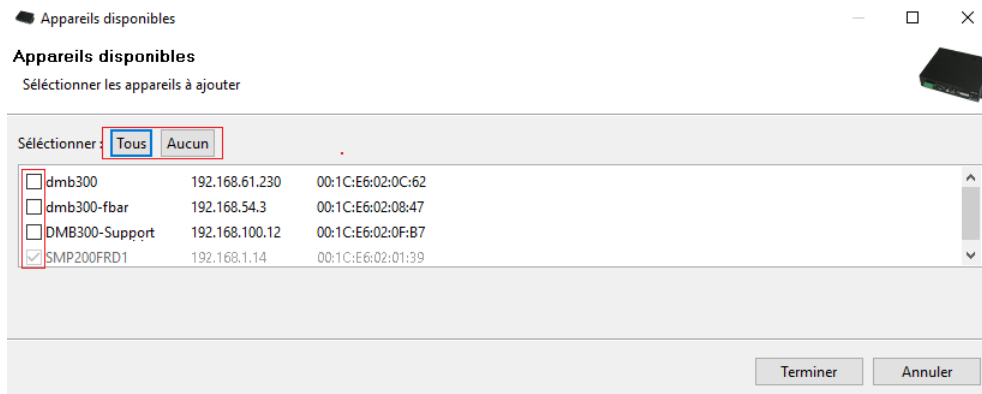
Un message émanant du pare-feu Windows peut bloquer l'auto-détection.



Si tel est le cas, autorisez l'accès et redémarrez l'auto-détection.

Attention, l'enregistrement d'appareils par l'auto-détection s'effectue avec un login/mot de passe appareil par défaut admin/admin. Si vous avez modifié votre login/mot de passe de votre WebUI, vous devez mettre à jour les informations de login/mot de passe pour les appareils concernés

Dans la fenêtre **Appareils disponibles**, cochez les appareils que vous voulez associer à votre projet Screen Composer puis cliquez sur **Terminer**.



#### 4.4.2.2 Importer une liste d'appareils depuis un fichier MS-Excel

Il est possible d'importer une liste d'appareils par le biais d'un fichier MS Excel s'il ce fichier respecte un format spécifique. L'avantage de cette solution est que si le fichier Excel contient les login/mot de passe de chaque appareil, les login/mot de passe sont bien copiés à l'importation des appareils.

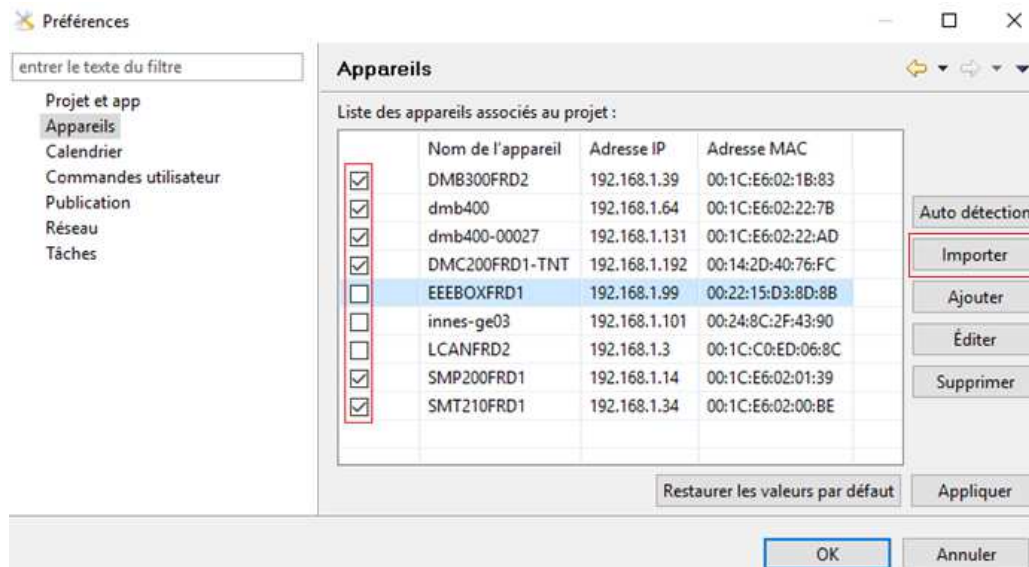
Il faut que votre fichier MS-Excel respecte le format suivant avec les 5 colonnes:

- Nom de l'appareil
- Adresse IP de l'appareil
- Adresse MAC de l'appareil
- Identifiants de connexion (login/mot de passe)

Nom	IP	MAC	Mot de passe	Login
DMB400	192.168.1.64	00-1C-E6-02-22-7B	admin2	admin2
DMC200 TNT	192.168.1.192	00-14-2D-40-76-FC	admin	admin
DMB300 FRD2	192.168.1.201	00-1C-E6-02-1B-83	admin	admin
SMA300 FINI WIFI	192.168.1.201	00-1C-E6-02-14-E5	admin	admin
SMA300 PLAYER SYNCHRO 1	192.168.1.141	00-1C-E6-02-14-AA	admin	admin

Vous pouvez ajouter d'autres informations (propriétaire, etc...) sans gêner l'importation. Mais celles-ci ne pourront pas être utilisées dans le logiciel Screen Composer.

Dans Screen Composer (menu Réglages > Préférences > Appareils), cliquez sur Importer

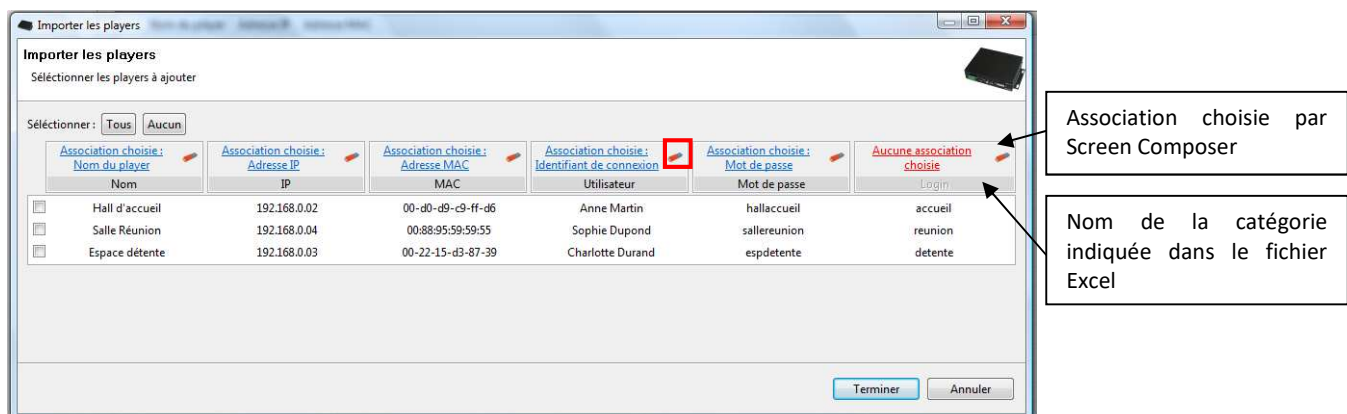


Sélectionner le fichier listant vos appareils et cliquez sur le bouton **Ouvrir**

Tous les éléments du fichier Excel sont récupérés par Screen Composer et affectés à l'une des cinq catégories :

- Nom de l'appareil,
- Adresse IP,
- Adresse MAC,
- Identifiant de connexion,
- Mot de passe de connexion.

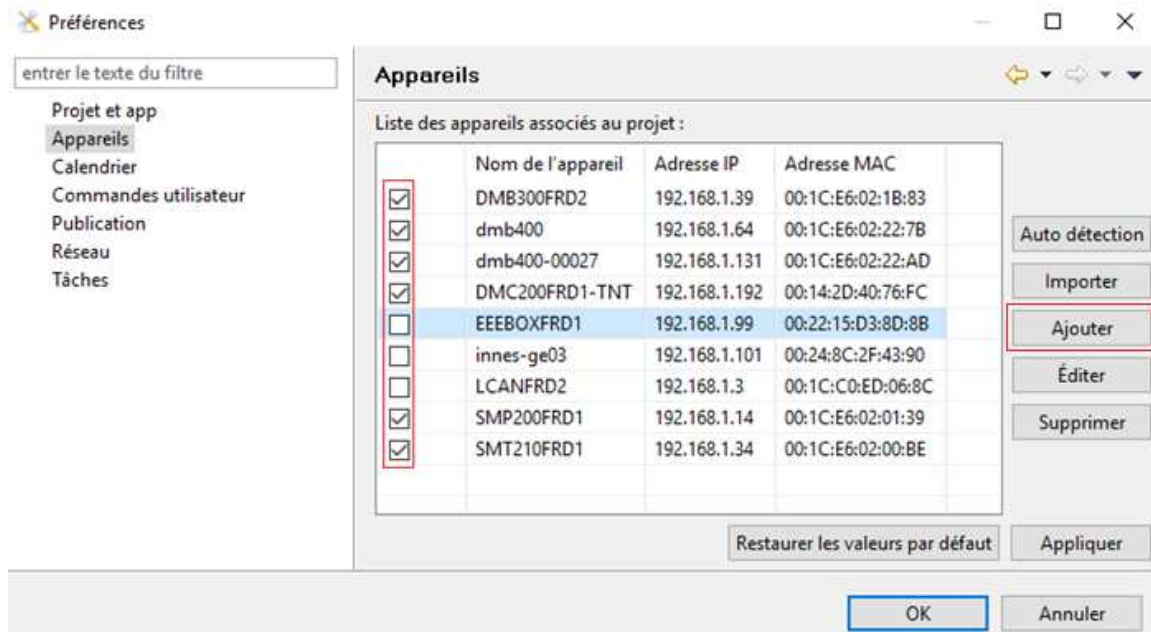
Si votre fichier Excel comportait plus de catégories, il est possible que certaines d'entre elles aient été mal attribuées par le logiciel. Dans ce cas, cliquez sur la gomme



Cocher les appareils que vous souhaitez associer à votre projet et valider

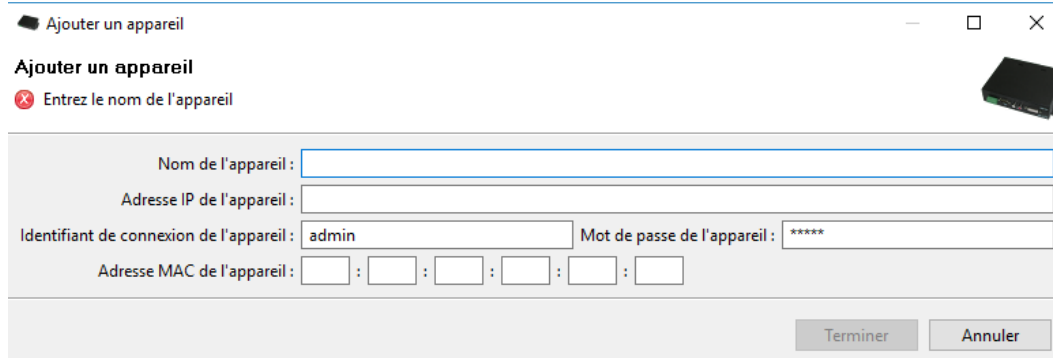
#### 4.4.2.2.3 Ajouter un appareil manuellement

Si votre appareil ne peut être détecté manuellement ou si vous ne possédez pas d'un fichier MS-Excel listant tous vos appareils, il est possible d'en ajouter manuellement. Cliquez sur **Ajouter**



Puis remplir les champs

- Nom de l'appareil,
- Adresse IP de l'appareil,
- Adresse MAC de l'appareil (présente par exemple au dos de l'appareil) ex: 00-1C-E6-0A-0F-0A
- Identifiant de connexion (login et mot de passe)



Puis Terminer.

Il est possible d'éditer ou supprimer un appareil de la liste

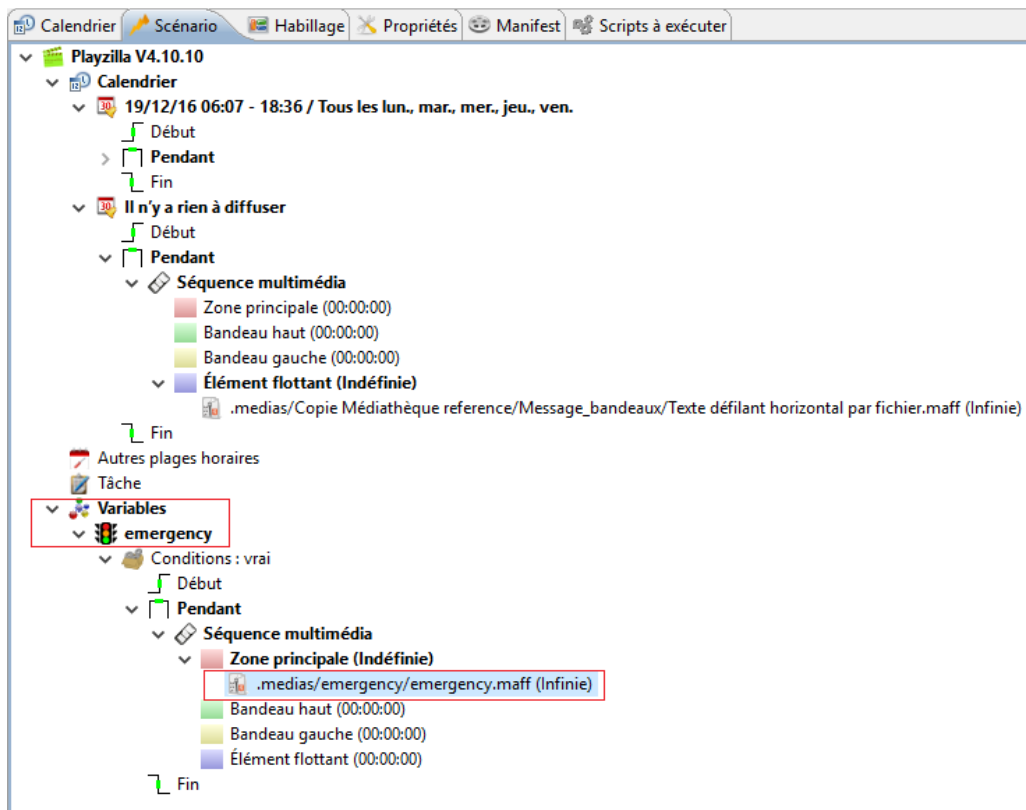
*Note : Un appareil ne peut lire qu'un seul programme de diffusion (= un seul projet Screen Composer) en même temps. En revanche, un même programme de diffusion peut être joué par plusieurs appareils.*

#### 4.4.2.3 Commandes utilisateurs

Les commandes utilisateurs permettent d'envoyer un message particulier (ou jouer un séquence spécifique) directement depuis Screen Composer. Par défaut, ces 2 commandes utilisateurs sont supportées

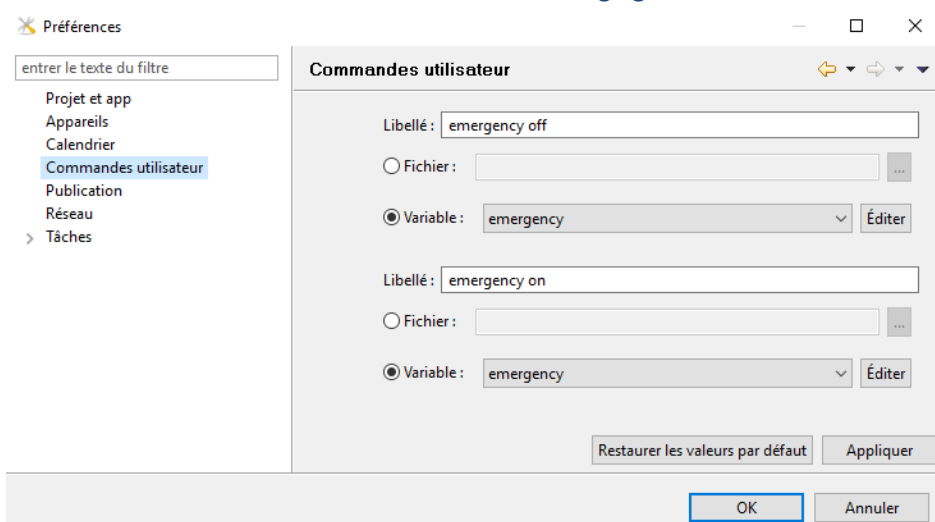
- Emergency ON
- Emergency OFF

Ces deux commandes lancées depuis Screen Composer permettent de jouer le contenu situé par défaut dans **Scenario > Variables > Emergency**

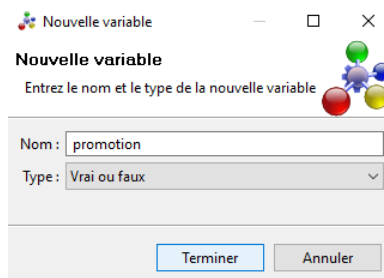


#### 4.4.2.3.1 Création de nouvelles commandes utilisateurs

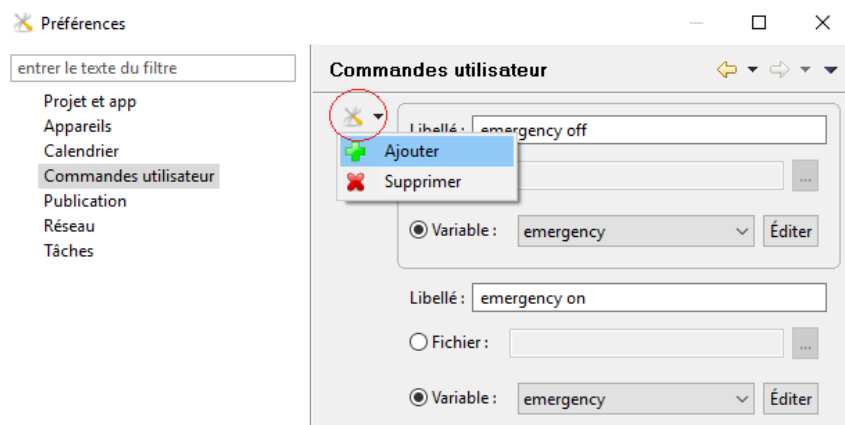
Les nouvelles commandes utilisateurs se créent à travers le menu Réglages > Préférences > Commandes utilisateur



Une commande utilisateur s'appuie sur une variable. Il faut donc au préalable créer une nouvelle variable associée (se référer au chapitre sur les variables).



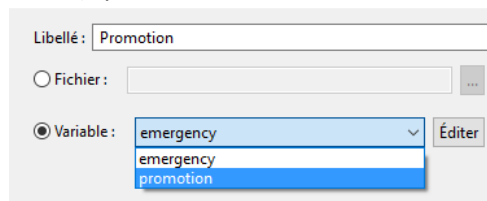
Une fois la variable créée, cliquer sur **Ajouter**. Mentionner un **libellé** pour votre nouvelle commande (ex : Promotion)



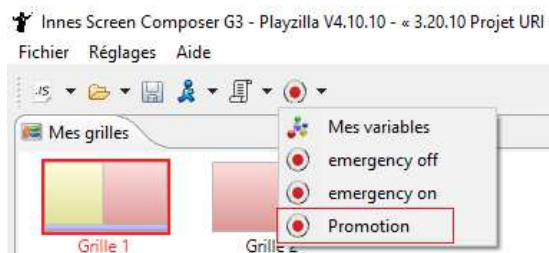
Sélectionner le bouton **Variable**

**Variable :**

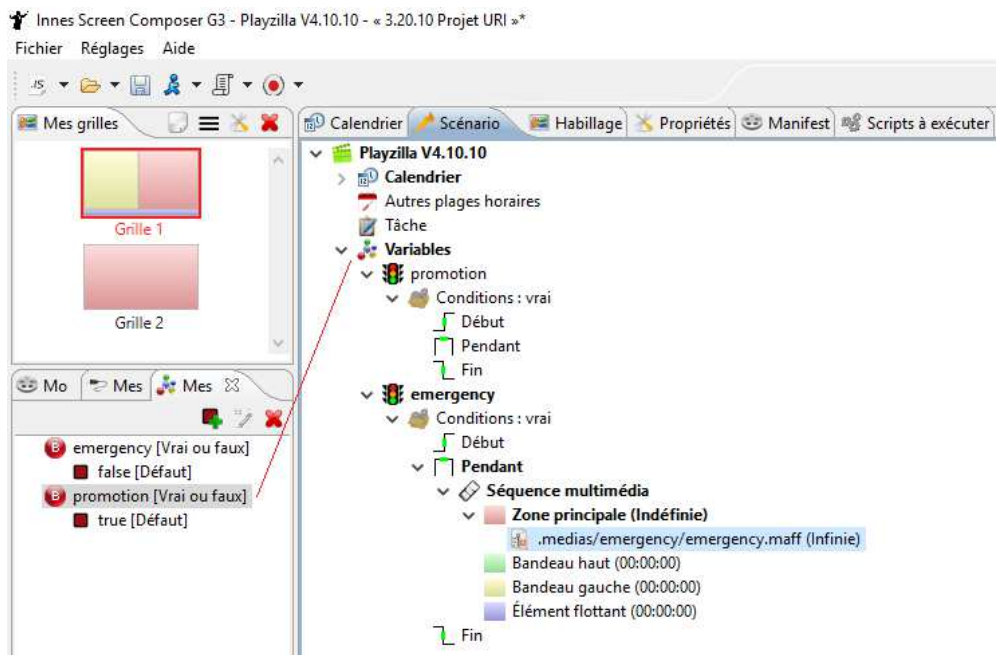
Puis sélectionner la variable (ex : Promotion) que vous venez de créer.



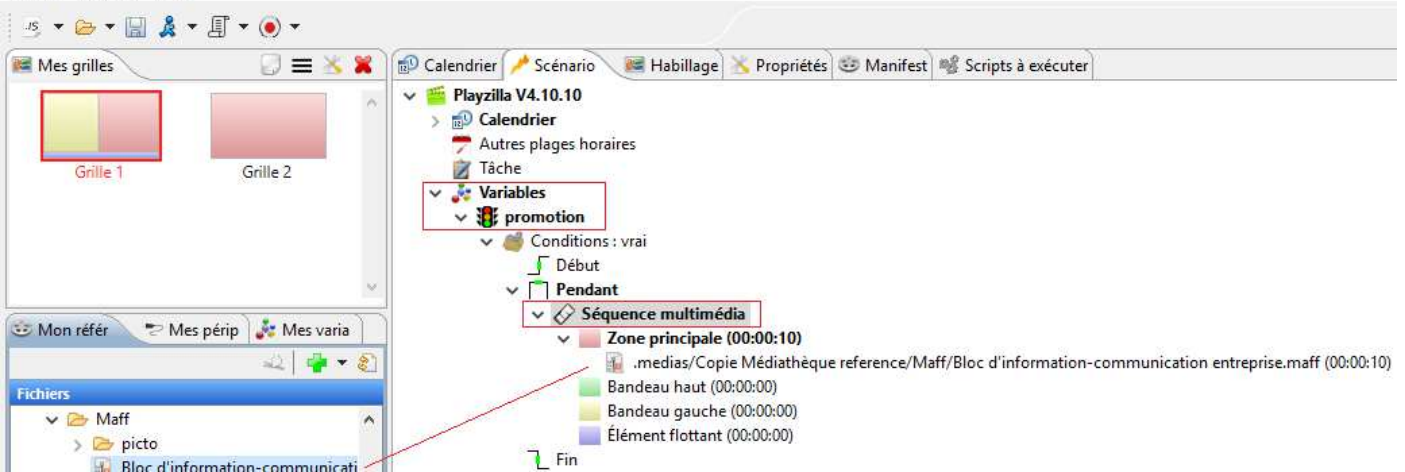
Votre nouvelle commande utilisateur apparaît dans le menu **Mes variables**



Faire un glisser déposer de la variable (ex: **Promotion**) dans votre programme de diffusion



Associer une séquence multimedia à la variable (ex : Promotion) (clic droit sur **Pendant**)

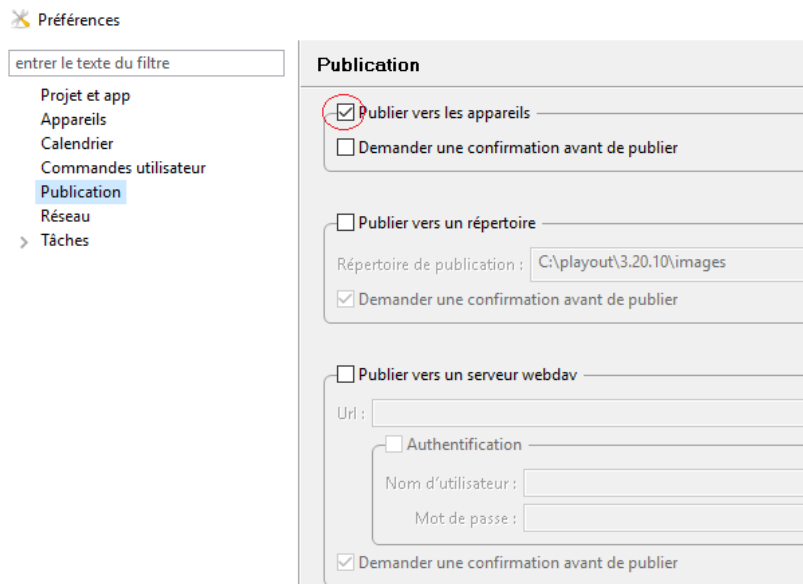


#### 4.4.2.4 Publication

Le menu **Publication** permet de publier votre programme de diffusion vers un ou plusieurs appareils.

Par défaut la publication n'est pas activée.

Dans le menu **Réglages > Préférences > Publication**, sélectionner **Publier vers les appareils**.

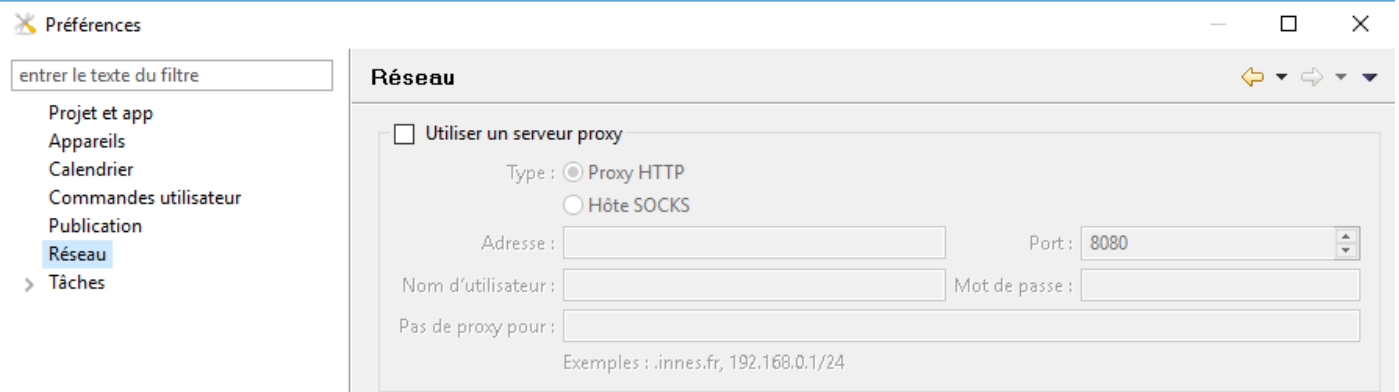


Il est possible, pour toute autre fin, de **Publier sur un serveur WebDAV** ou **vers un répertoire MS-Windows**.

*Note : une fois exporté sur un répertoire, un programme de diffusion de type Playzilla 4 peut être joué par un navigateur Web (lire le fichier player.html). Un programme de diffusion de type Playzilla 3 ne peut être joué que par le logiciel RunTime Gekkota-desktop (pour MS-Windows).*

#### 4.4.2.5 Réseau

Permet de configurer un serveur proxy.

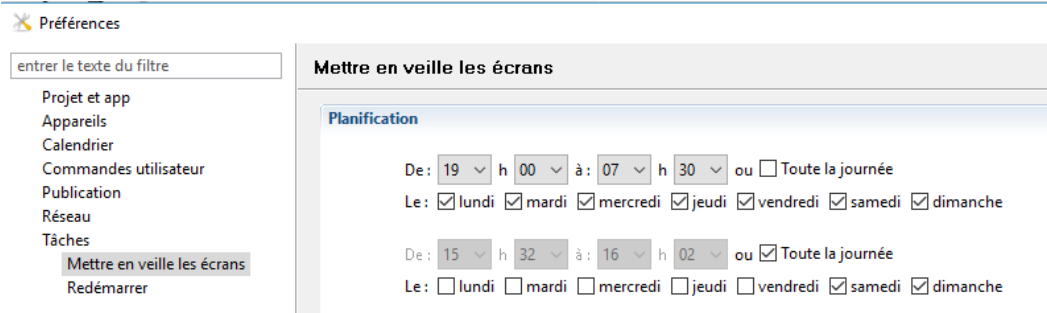
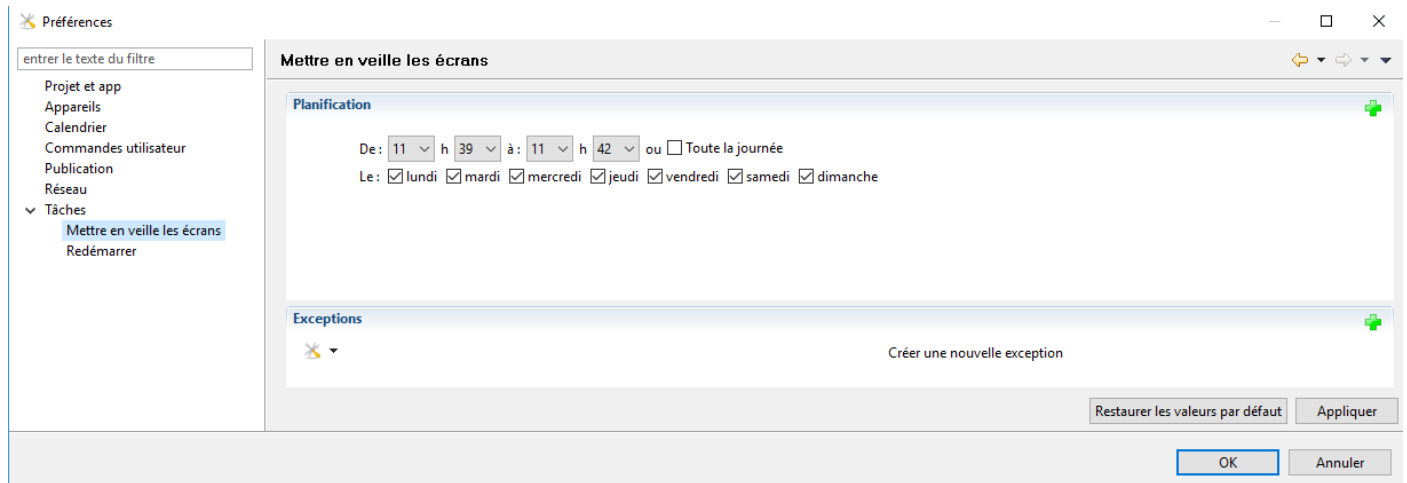




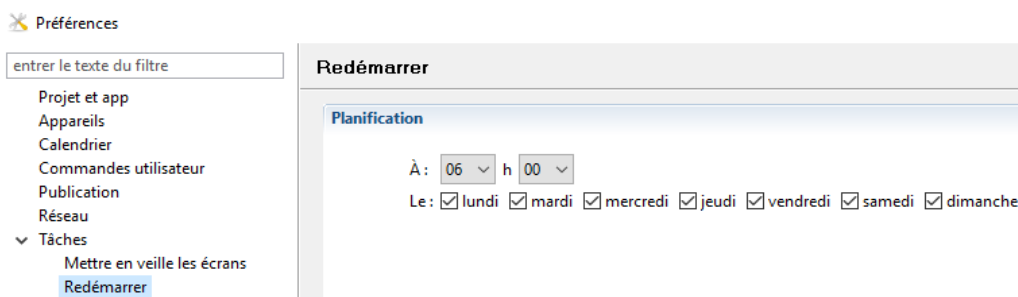
#### 4.4.2.6 Tâches

Le menu **Réglages > Préférences > Tâches > Mettre en veille les écrans** permet de programmer des tâches de mise en veille et de réveil des écrans.

Une planification de mise en veille est déjà présente par défaut. Il suffit de la configurer pour la mettre en place. Il est possible aussi d'ajouter des exceptions (par exemple, pour les jours fériés, les vacances)



Le menu **Réglages > Préférences > Tâches > Redémarrer** permet de programmer des tâches de redémarrage des appareils. Programmer pour redémarrer une fois le matin (à 6h00 par exemple), cela permet de garantir la stabilité de l'appareil dans le temps et assurer la qualité de diffusion de votre programme tout au long de la journée.



### 4.4.3 Liste des référentiels

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

#### 4.4.3.1 Créer un référentiel de médias

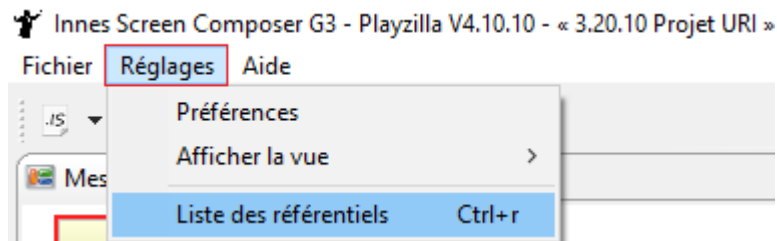
Ouvrez une fenêtre Windows Explorateur puis allez dans le dossier "Innes Screen Composer", créez votre dossier référentiel de médias. Insérez ensuite vos médias (images, animations flash, etc.)

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

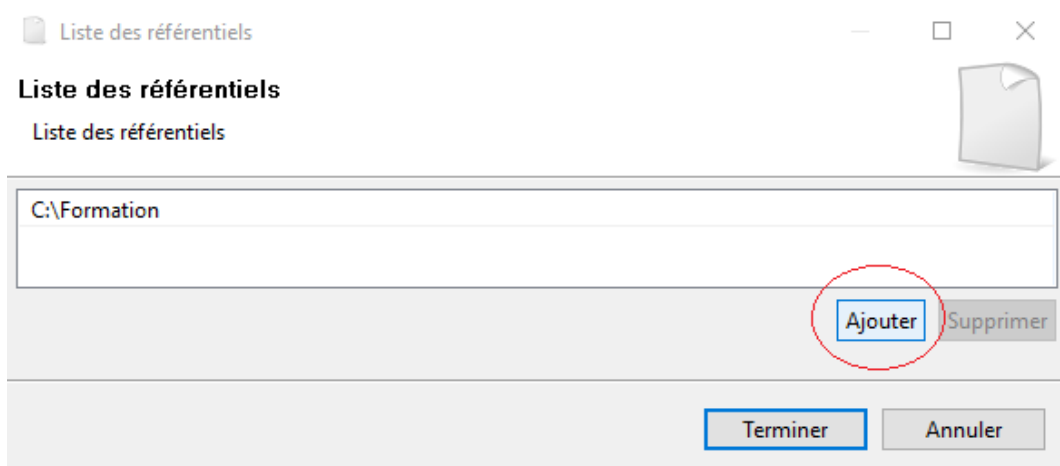
Un répertoire “.médias” est généré automatiquement dans votre dossier référentiel (répertoire par défaut [C:\Users\<user>\Innes Screen Composer G3\<Workspace>\medias](#)). Si vous déposez des médias dans ce fichier, ils seront automatiquement disponibles dans Screen Composer.

#### 4.4.3.2 *Changer le référentiel de médias*

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

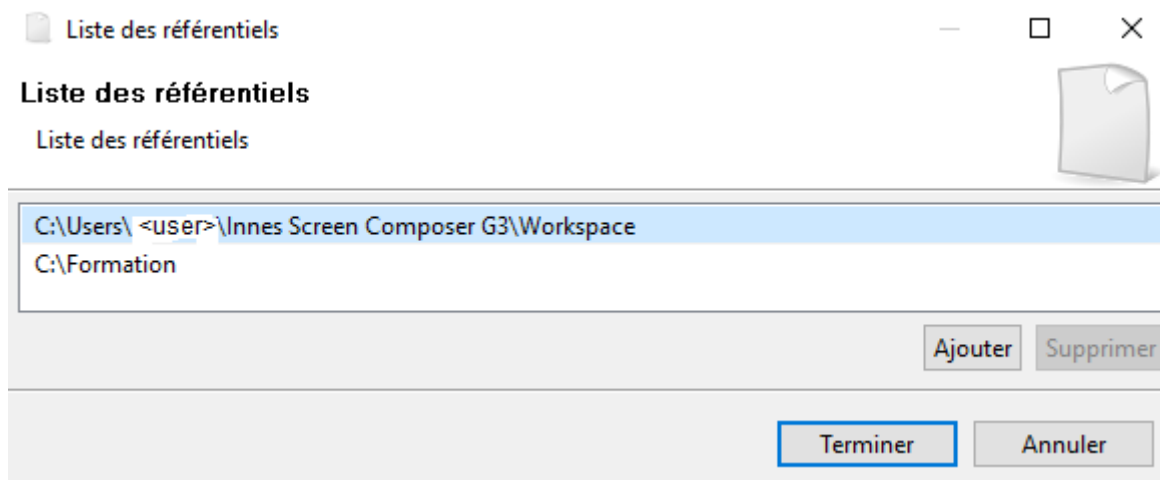


Puis cliquer sur **Ajouter** (un nouveau référentiel)



Dans le menu **Réglages > Préférences**, sélectionnez **Liste des référentiels**

Il est possible d’ajouter un répertoire de destination du référentiel, ou de supprimer une destination de référentiel



#### 4.4.4 **Calendrier**

Dans le menu **Réglages > Préférences**, sélectionner **Calendrier**

Indiquer l'échelle horaire souhaitée

Cocher les jours qui doivent apparaître sur le calendrier

### Préférences

entrer le texte du filtre

- Projet et app
- Appareils
- Calendrier**
- Commandes utilisateur
- Publication
- Réseau
- > Tâches

### Calendrier

Feuille d'édition du calendrier

Plage horaire d'édition :

De: 08 h 00 à: 19 h 00

Jours ouvrables d'édition :

lundi  mardi  mercredi  jeudi  vendredi  samedi  dimanche

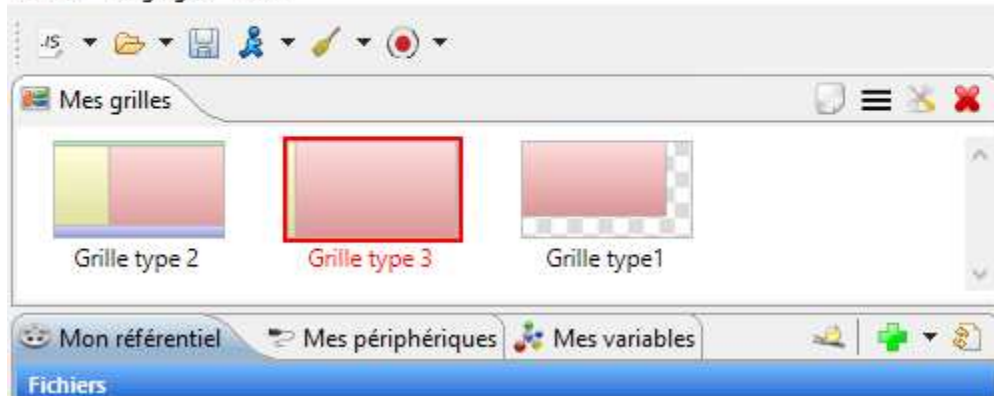
## 5 Composition de la grille de diffusion

La composition de votre canal de diffusion s'effectue en piochant des médias du référentiel à gauche :

- Mes grilles,
- Mon référentiel,
- Mes périphériques,
- Mes variables

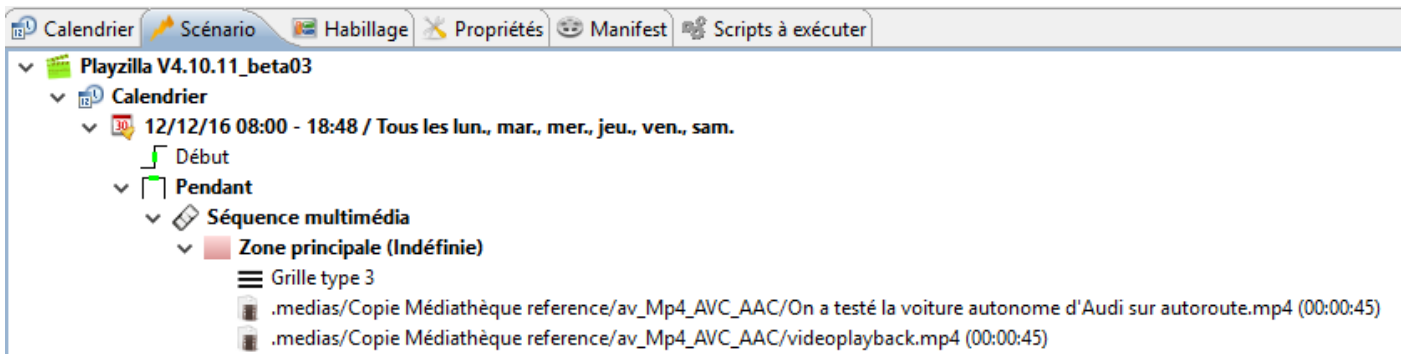
Innes Screen Composer G3 - Playzilla V4.10.11\_beta03 - « 3.20.10 Video »\*

Fichier Réglages Aide



puis en les glissant

- Dans **Calendrier**, ou **Scénario** (dans des plages horaires)
- Dans le **Manifest** (pour les médias non jouable, simplement à télécharger sur l'appareil)
- Dans les scripts à exécuter (rare) (dans le cas où un script doit être exécuter en même temps que la grille de diffusion)



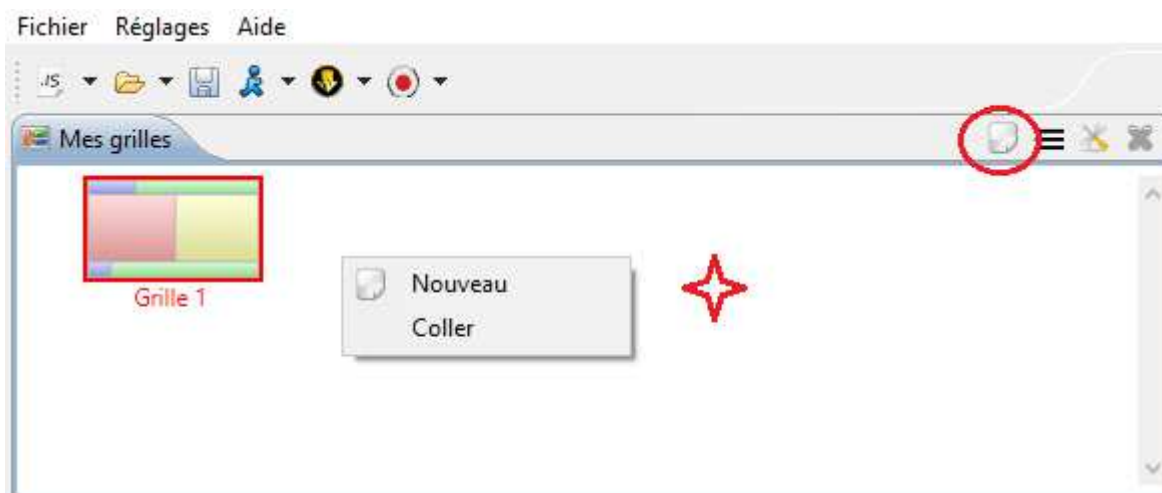
## 5.1 Mes grilles

### 5.1.1 Fonctionnalités

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

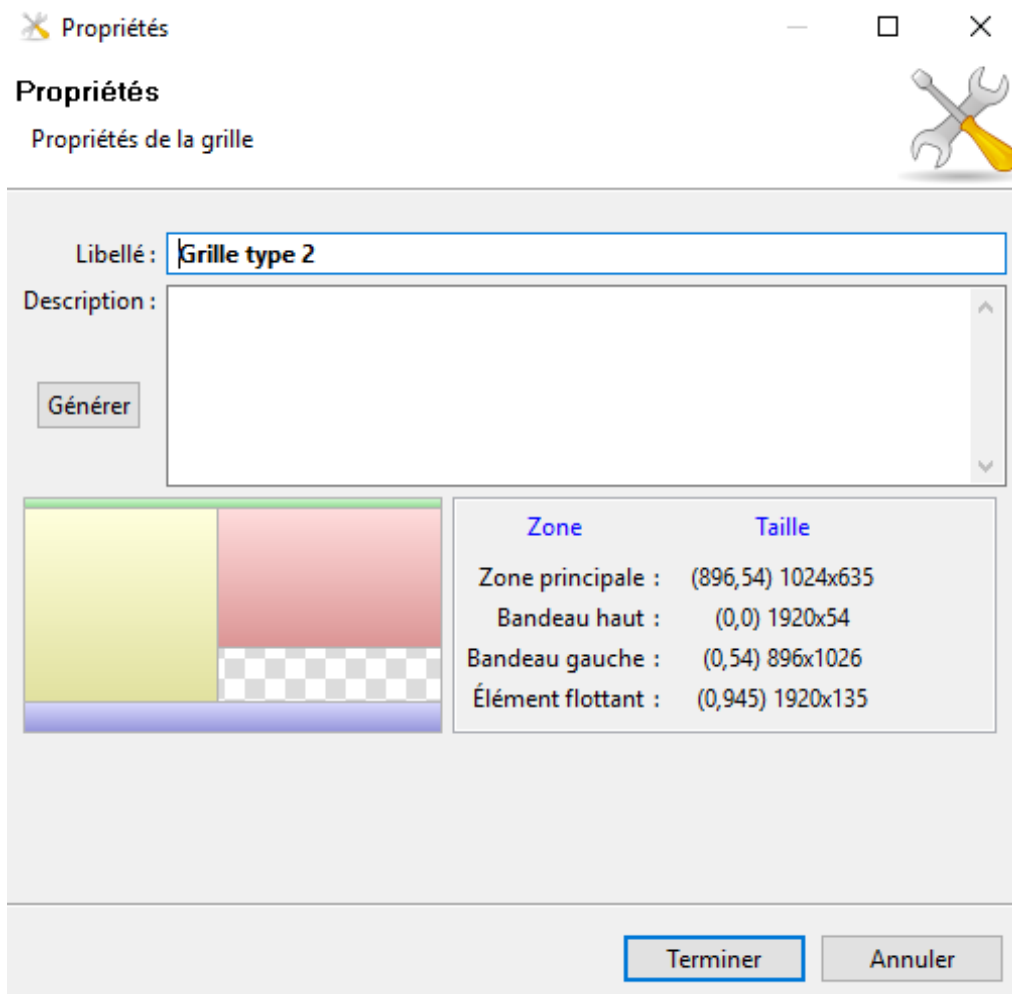
### 5.1.2 Créer une nouvelle grille d’habillage

Pour créer une nouvelle grille, cliquez sur Nouveau ou faire un clic droit dans l’écran des grilles. De la même manière, il est possible de copier-coller une grille existante.



*Il n’est pas possible de supprimer la dernière grille.*

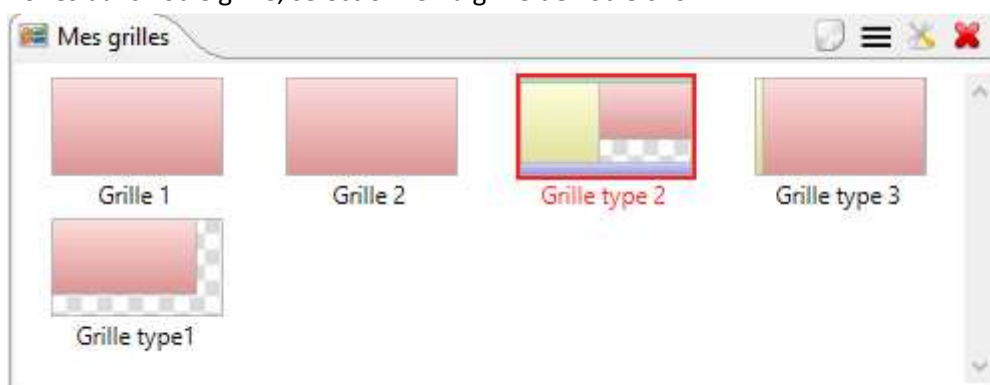
## Propriétés



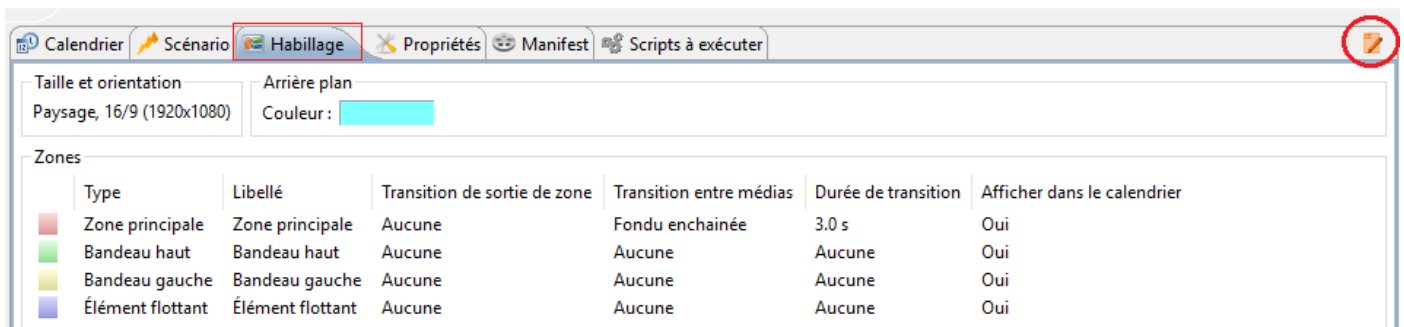
Renommer si besoin le Libellé de votre grille

### 5.1.3 Configurer l'habillage de votre grille

Pour ajouter des zones dans votre grille, sélectionner la grille de votre choix.

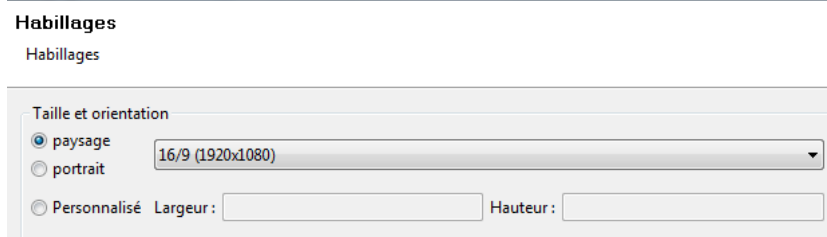


Puis dans le panneau de droite sélectionner l'onglet **Habillage**, puis **Editer**  l'habillage de la grille



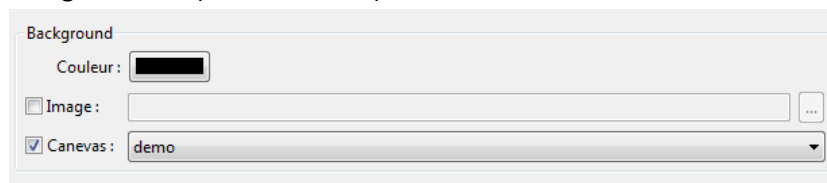
Cliquer sur Editer , pour visualiser la configuration de votre grille.

### 5.1.4 Taille et l'orientation de l'affichage sur vos écrans



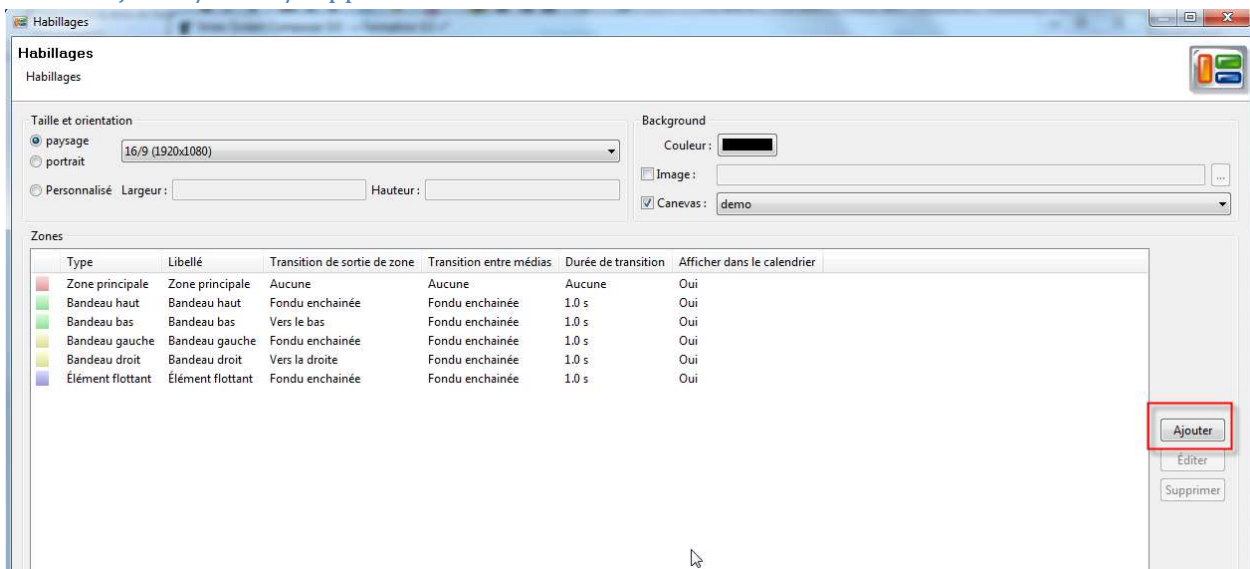
### 5.1.5 Fond de l'écran en choisissant

- une couleur et/ou
- une image de fond (ou un canevas)



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

### 5.1.6 Ajouter/éditer/supprimer des zones



Note: Un habillage contient toujours une zone principale.

Pour ajouter d'autres zones visuelles à l'écran, appuyer sur le bouton [Ajouter](#).

### Éditer les propriétés de la zone

Éditer les propriétés de la zone

Type : Bandeau haut

Libellé : Bandeau haut

Transition de sortie de zone :  Fondu enchainée

Transition entre médias :  Fondu enchainée

Durée de transition : 1 s

Afficher dans le calendrier :

Couleur associée :  ▼

Éditer maintenant les propriétés de la zone. Vous pouvez définir le comportement des transitions de zones et des transitions entre les médias.

**Attention, ces fonctionnalités nécessitent une carte graphique suffisamment puissante**

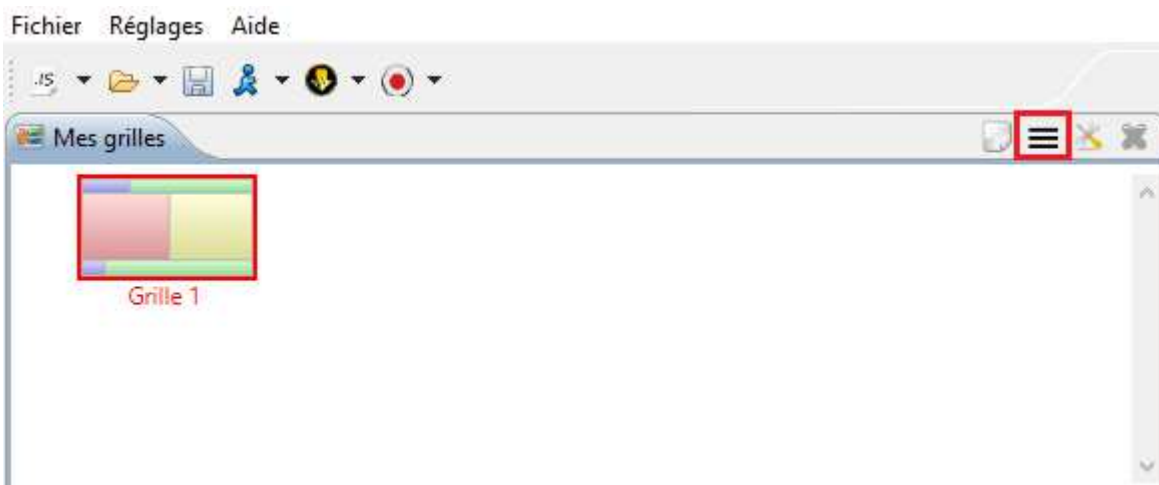
#### 5.1.7 Activer une zone audio

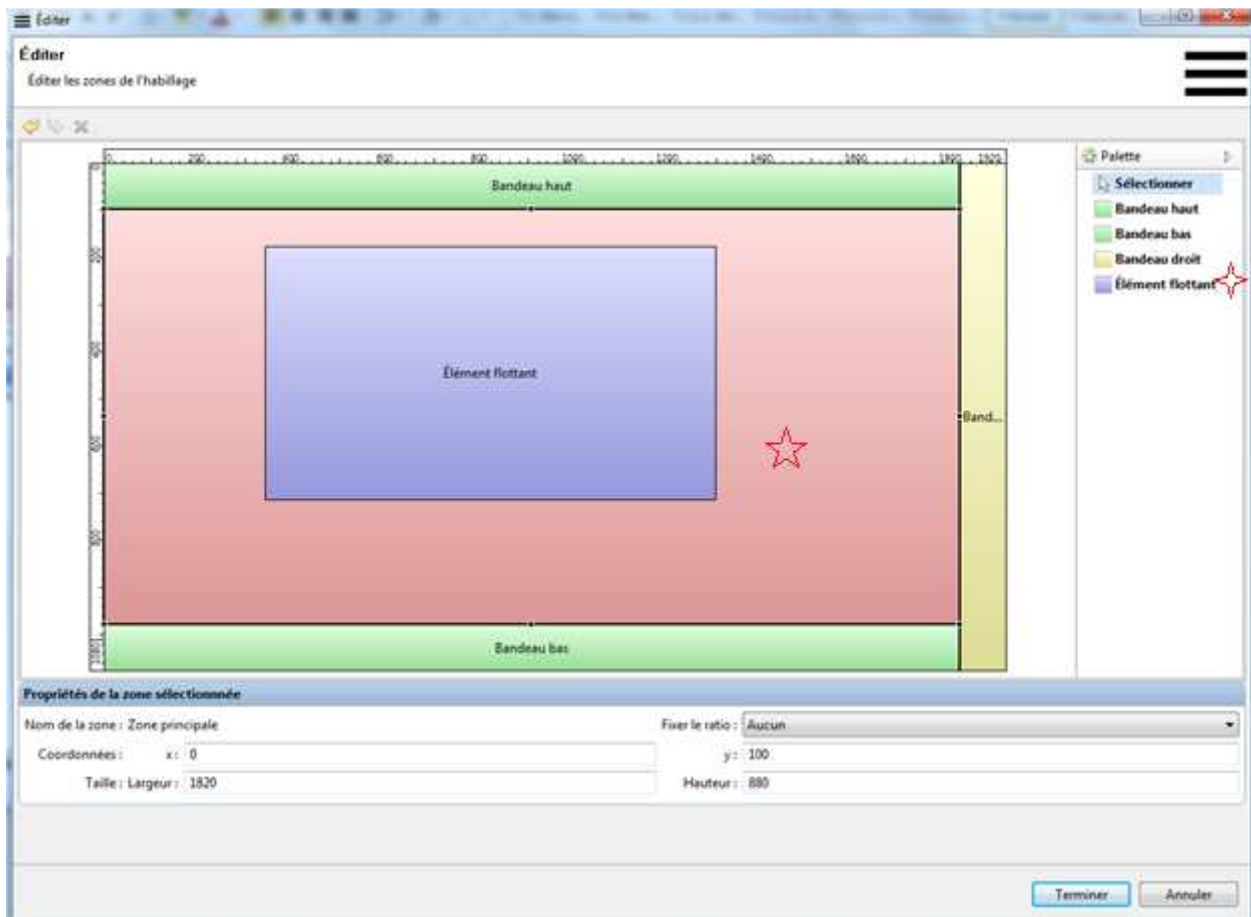
Par défaut, la zone audio n'est pas active. En effet quand par exemple un média audio-visuel (fichier mp4) est joué, l'audio et la vidéo du média sont rendu par l'appareil.

Lorsqu'une zone audio est activée, cela permet de jouer un piste audio dédiée qui est jouée en parallèle de toutes les autres zones. En contre-partie, les audios des médias audio visuels ne sont pas joués.

#### 5.1.8 Agencer des zones dans votre grille

Cliquer sur le bouton éditer pour agencer les zones dans votre grille.



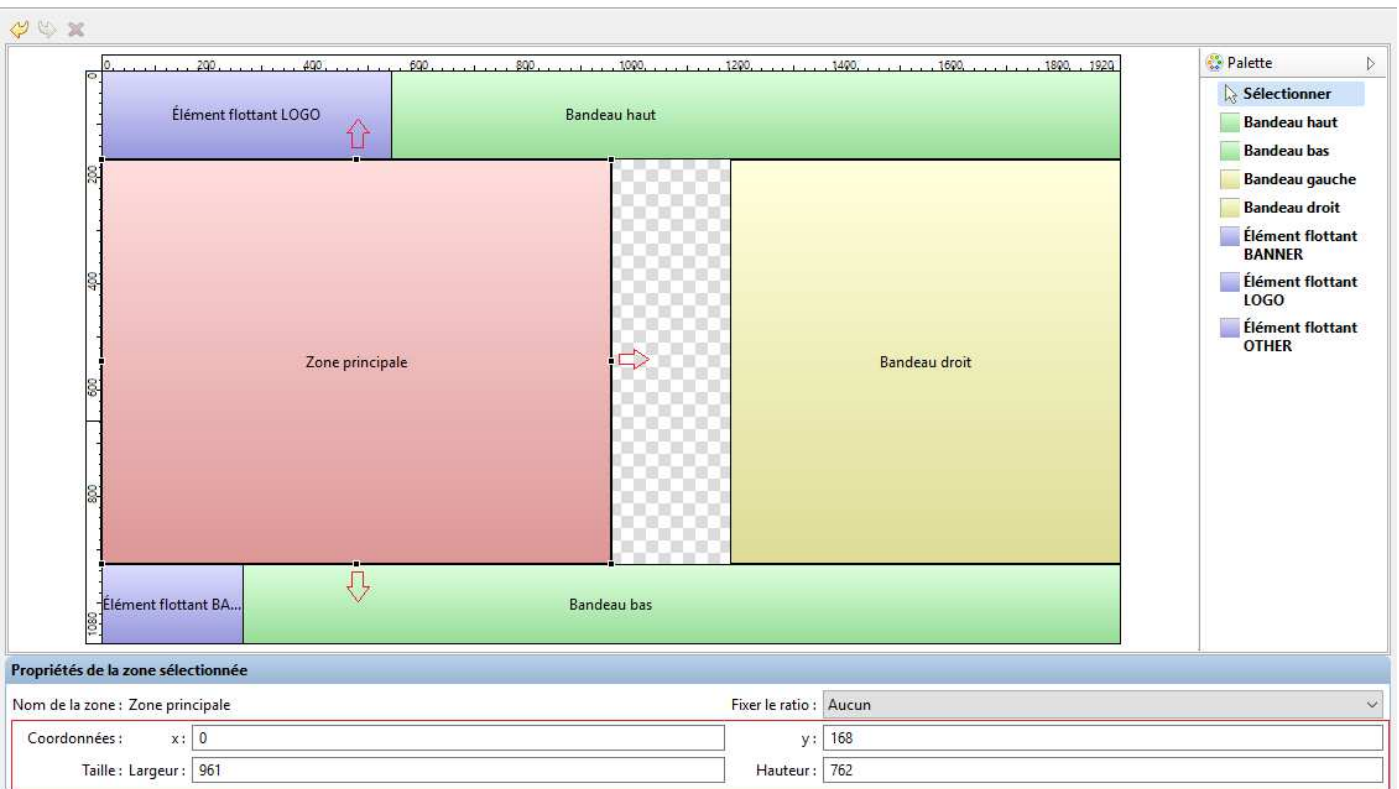


La palette, située à droite de la fenêtre, montre l'ensemble des zones créées disponibles et pouvant donc être sélectionnées.

Sélectionner un type de zone dans la palette à droite (ne pas garder l'appui sur le bouton de la souris) puis cliquer dans la grille à l'endroit souhaité pour que la nouvelle zone apparaisse. Ajuster les coordonnées et la taille de la zone avec la souris (à l'aide des poignées) ou grâce à l'écran plus bas (au pixel près)

Note : il est possible d'insérer plusieurs zones flottantes dans une grille. Elles doivent être créées au préalable.





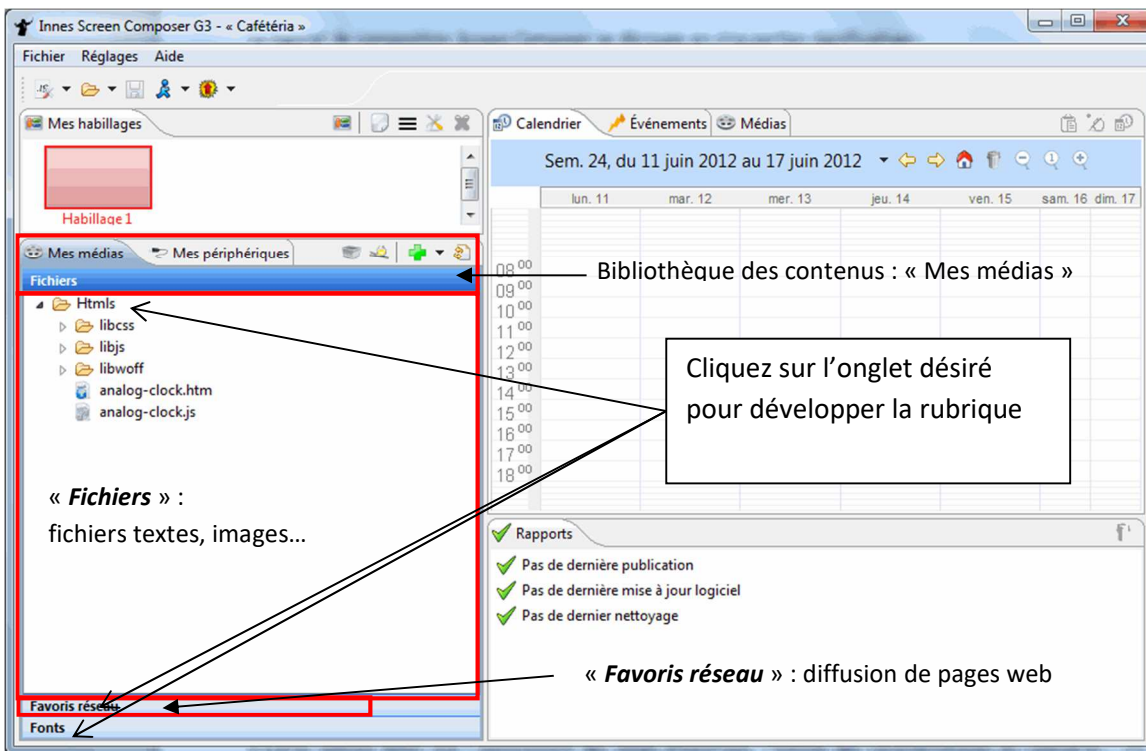
Pour supprimer une zone, il suffit de la sélectionner puis clic droit **Supprimer**

## Mes médias

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

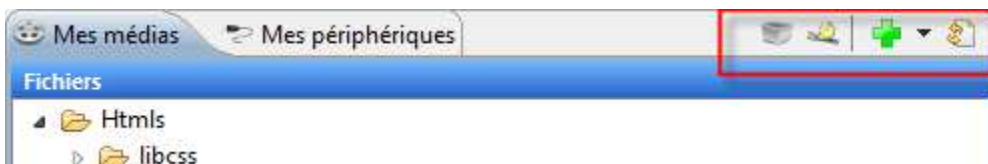
L'onglet **Mes médias** est une vue accordéon subdivisé en trois parties :

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



### 5.2.1 Média de type fichier ou règles

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

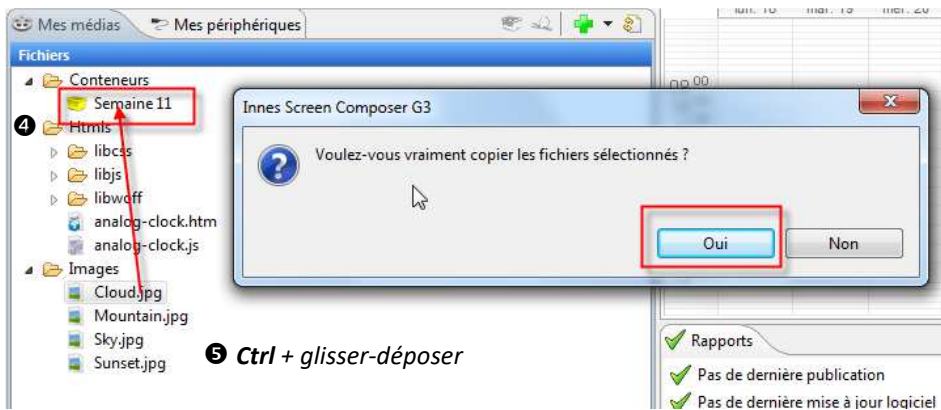


	Nouveau	Créer un nouveau fichier de type texte, un dossier ou une règle
	Assistant de génération d'animations personnalisées	Ajouter une animation au moyen d'un modèle prédéfini
	Ajouter	Importer un média depuis votre système de fichiers
	Rafraîchir	Actualiser la vue du référentiel des médias

#### 5.2.1.1 Insertion d'un média

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



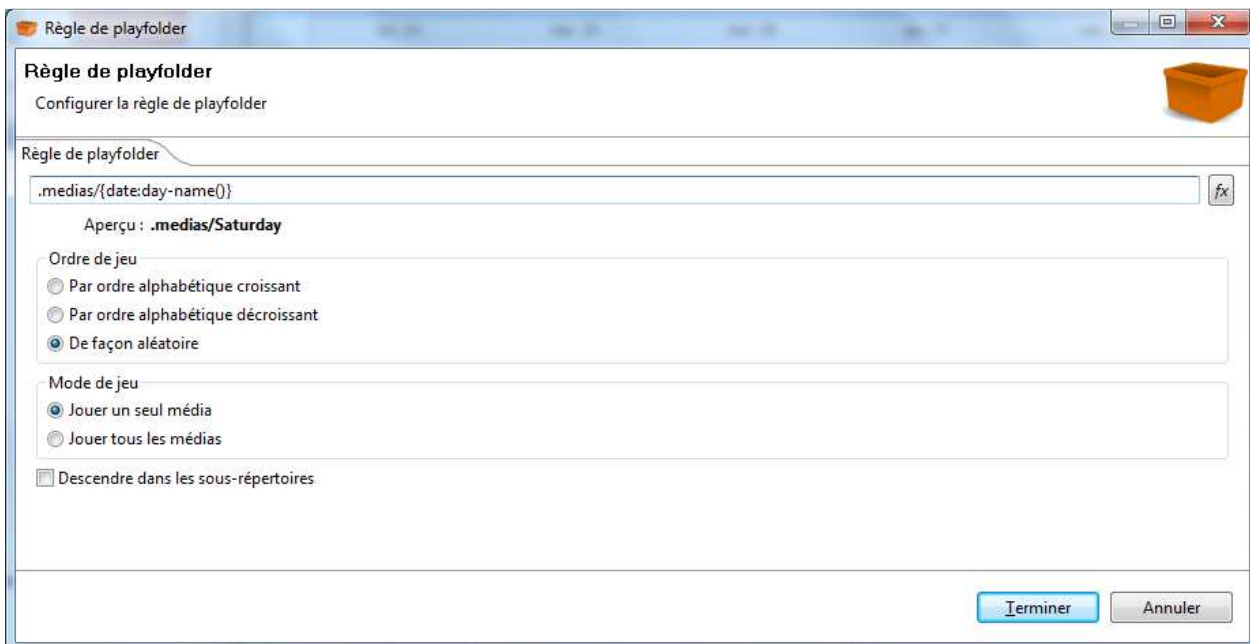


### 5.2.1.2 Règles de dossier à jouer (Playfolder)

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

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

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



### 5.2.1.2.1 Récapitulatif des fonctions XPATH disponibles

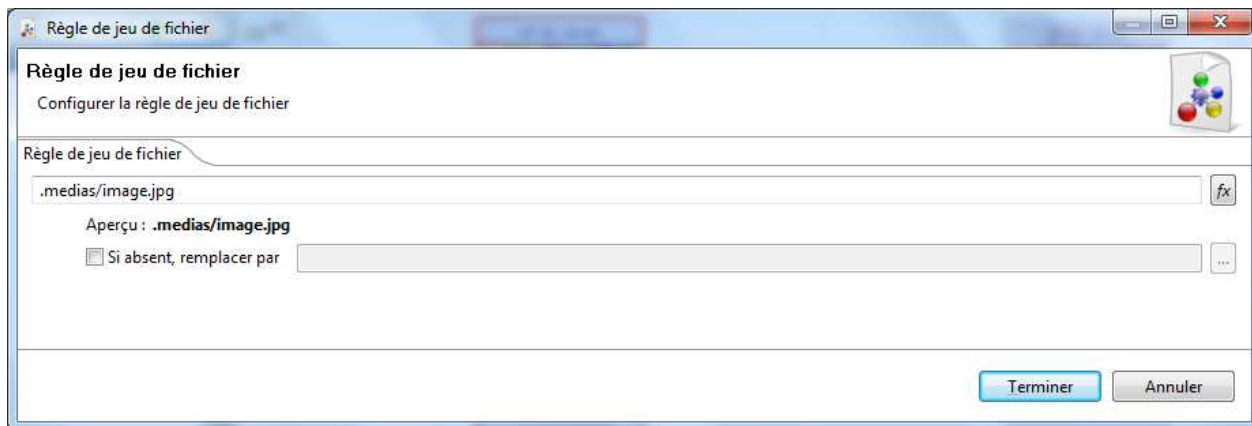
<b>Fonction</b>	<b>Descriptif</b>	<b>Norme d'écriture</b>	<b>Exemple</b>
date:date	renvoie la date courante	format anglais : AAAA-MM-JJ	2014-06-20
date:day-abbreviation	renvoie l'abréviation du nom du jour	trois caractères en anglais, le premier en majuscule, les deux autres en minuscule	Mon, Tue, Wed,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

### 5.2.1.3 Règles de fichier à jouer

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

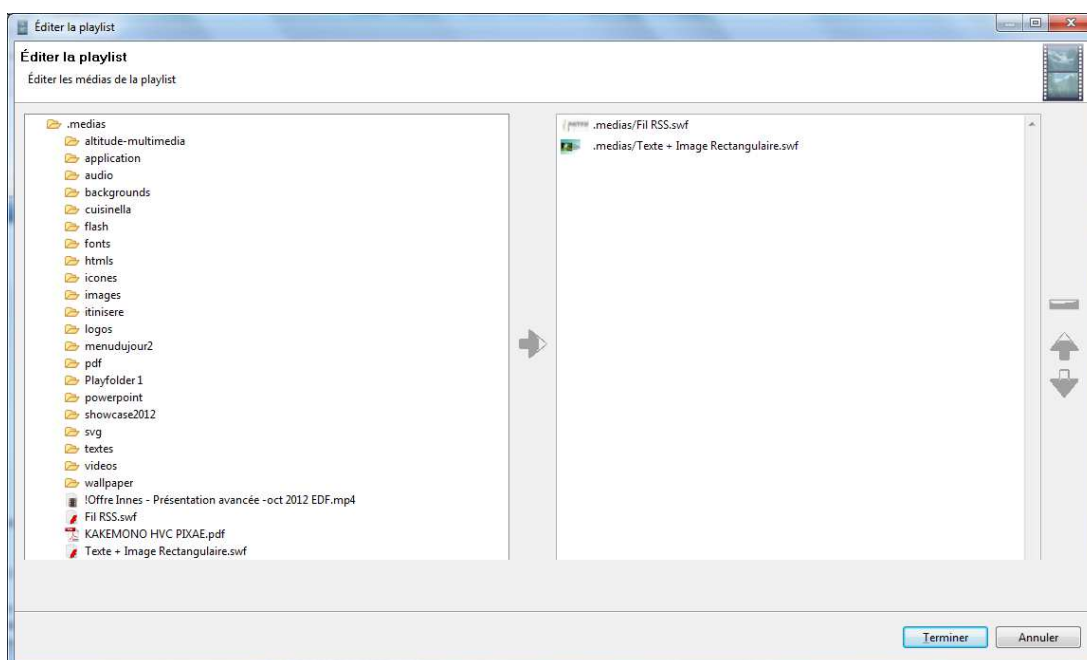
Un référentiel de média peut, par exemple, contenir plusieurs fichiers MS PowerPoint comportant chacun dans le titre une date au format AAAA-MM-JJ. La règle, insérée dans une plage horaire programmée toute une semaine, permettra la diffusion du MS PowerPoint contenant la date courante ou un fichier média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

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



### 5.2.1.4 Playlist

Screen Composer supporte les playlists au format xspf .

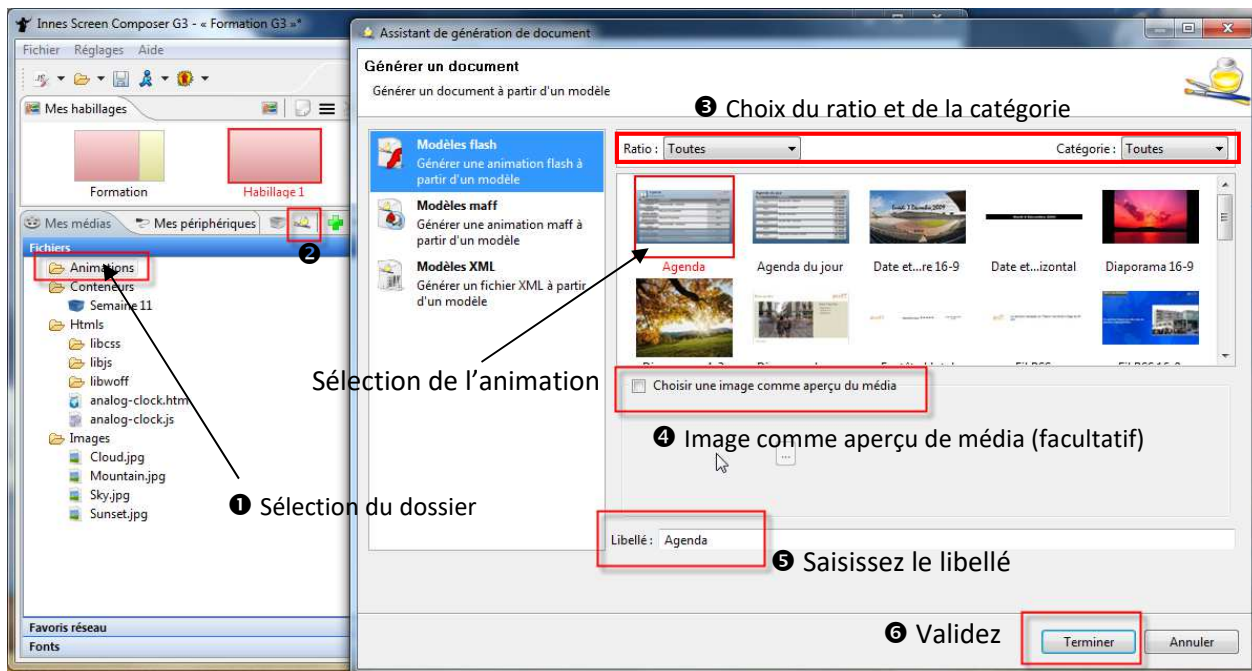


### 5.2.1.5 Assistant de génération de document multimédia

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

#### 5.2.1.5.1 Créer un document multimédia au moyen d'un modèle

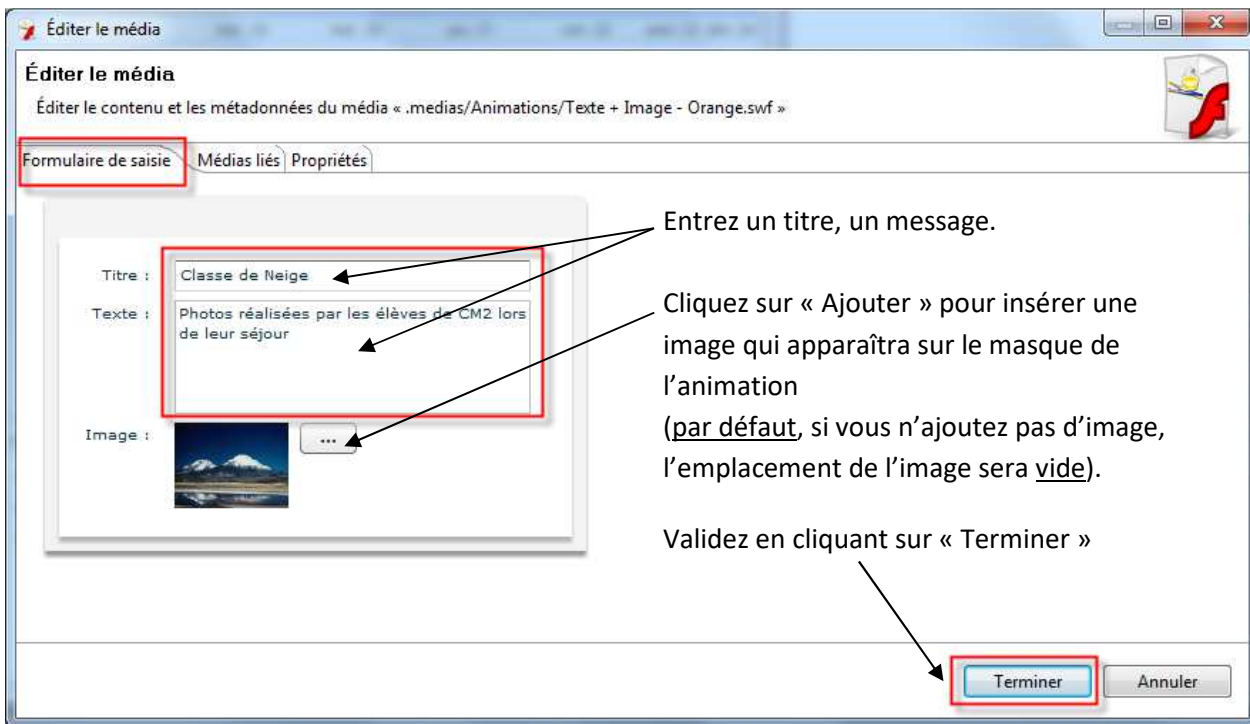
- ❶ Sélectionnez le dossier dans lequel doit se trouver le document multimédia.
- ❷ Cliquez sur l'icône Assistant de génération de document multimédia .
- ❸ Choisissez un ratio et une catégorie (par défaut, sélectionnez Toutes ) à l'aide du menu déroulant, puis sélectionnez une animation. Le cadre de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



#### 5.2.1.5.2 Formulaire d'édition d'un document multimédia associé à un personnalisée

- Formulaire de saisie

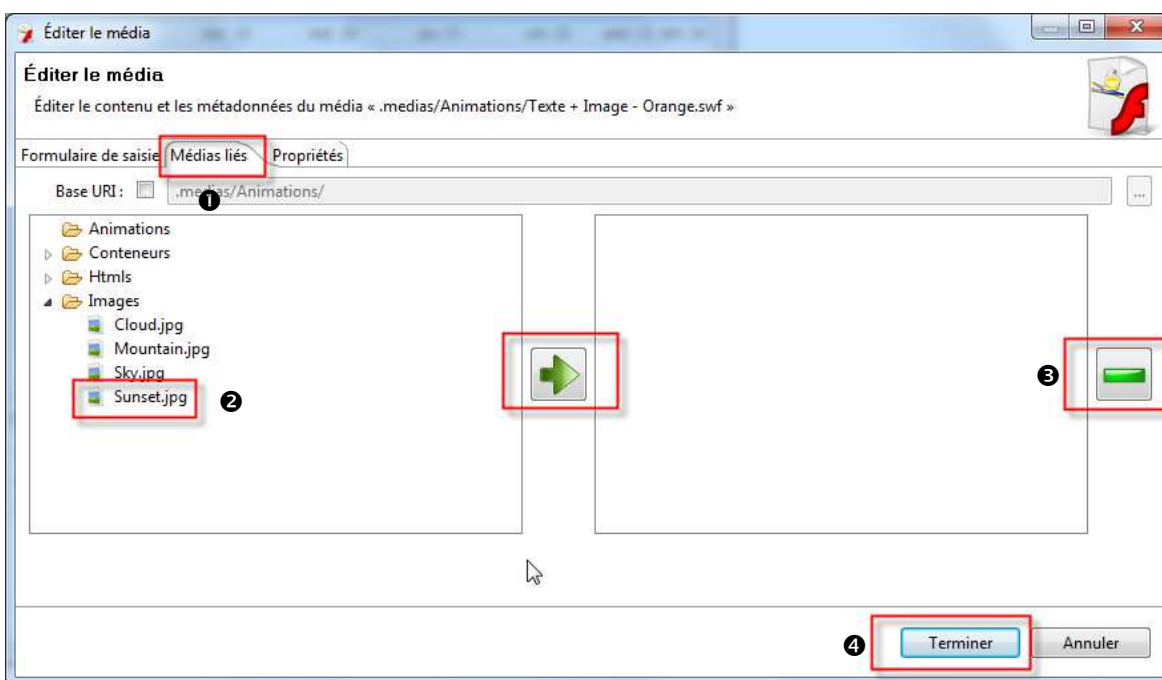
Le formulaire d'édition de l'animation s'affiche automatiquement après un choix de modèle. Dans Formulaire de saisie , réglez les paramètres et validez en cliquant sur Terminer .



- Médias liés

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

- 1 Cliquez sur l'onglet Médias liés
- 2 Sélectionnez le fichier de ressource à lier au média et insérez-le au moyen de la flèche
- 3 Pour retirer un fichier lié au média flash, sélectionnez-le dans la colonne de droite et cliquez sur
- 4 Validez par Terminer ou annuler l'action.



- Propriétés

- 1 Cliquez sur l'onglet Propriétés

- ② La durée et la résolution du média sont indiquées en haut. Certaines animations nécessitent la saisie d'une durée.
- ③ Vous pouvez choisir une image comme aperçu du média en cochant la case puis en cliquant sur ...
- ④ Validez par Terminer ou annuler l'action.

**Éditer le média**

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

---

Formulaire de saisie Médias liés **Propriétés** ①

Durée : 00 h 00 min 10 s ②

Résolution : 1280x720

Choisir une image comme aperçu du média

⋮ ③

---

④ Terminer Annuler

- Menu contextuel de l'assistant de génération de documents multimédias

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

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



### 5.2.1.5.3 Menu contextuel de Mes médias

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

	Nouveau dossier
	Nouvel règle
	Nouveau fichier texte
	Nouveau fichier JavaScript

### 5.2.1.5.4 Créer un Nouveau dossier / sous-dossier

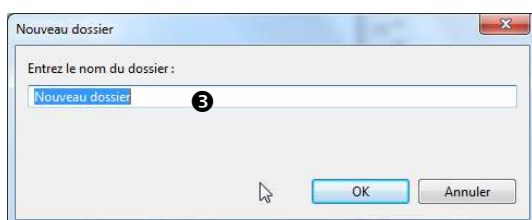
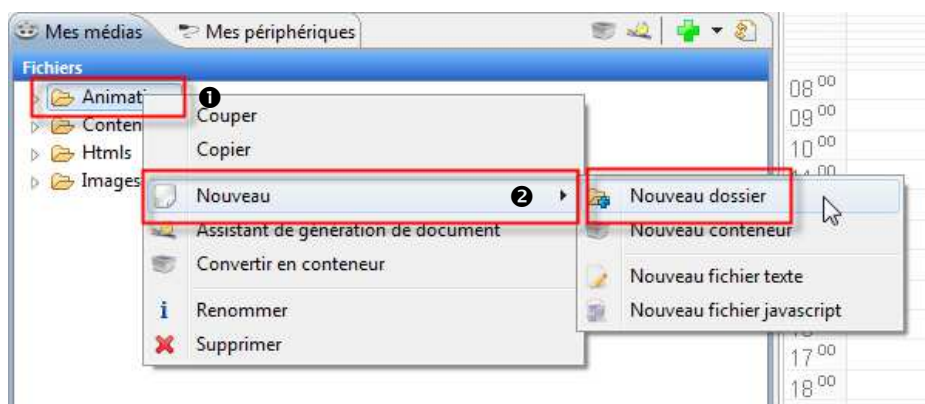
Pour créer un dossier :

**Clic droit > Nouveau > Nouveau dossier**

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

Pour créer un sous-dossier :

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

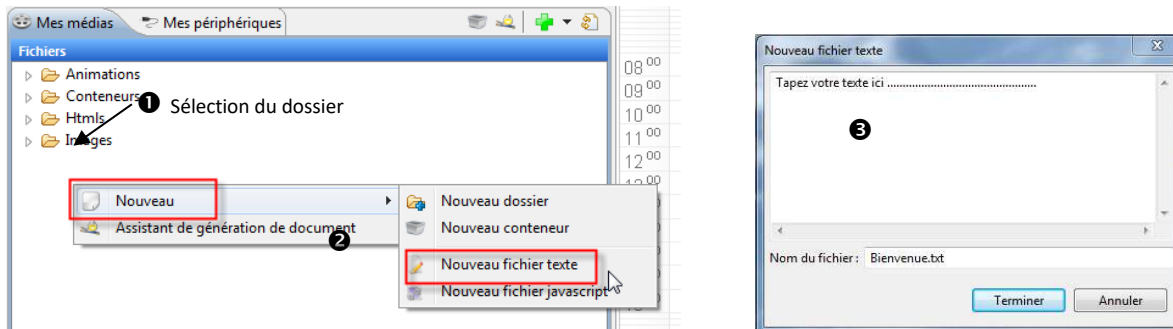


Pour supprimer un dossier, faites un clic droit sur le dossier et cliquez sur supprimer. Attention, en supprimant un dossier, vous supprimez aussi tous les sous-dossiers.

### 5.2.1.5.5 Créer un fichier texte

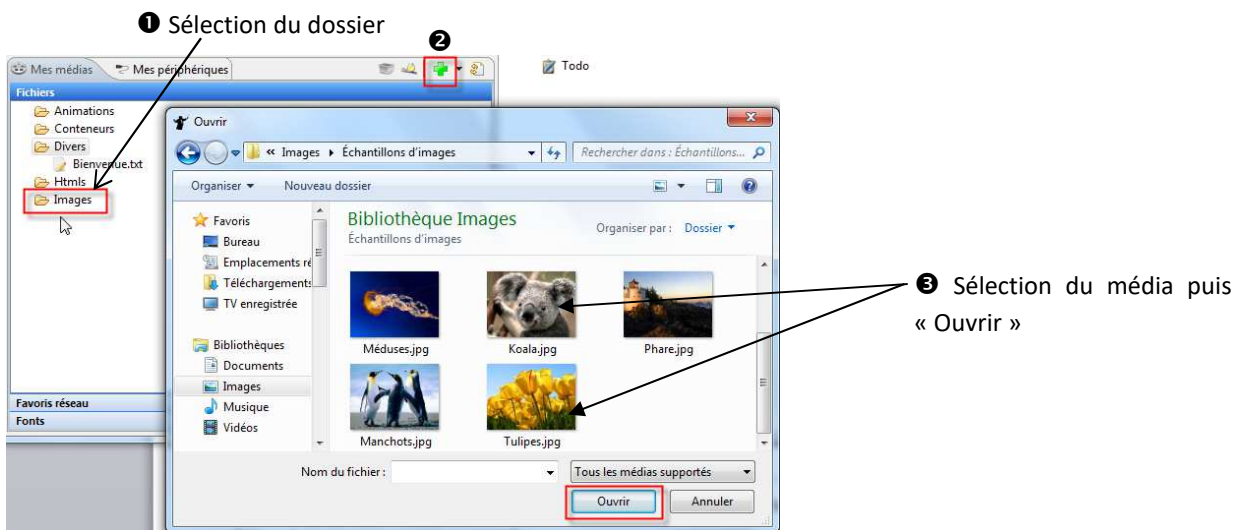
Pour créer un texte qui pourra être utilisé dans une zone du masque en tant que texte défilant :

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



### 5.2.1.5.6 Ajouter un média dans la bibliothèque

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



#### Remarque :

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

### 5.2.1.6 Pages HTML

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

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

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

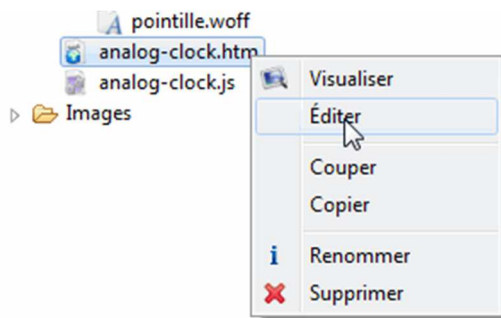
répertoires respectifs et déclarées comme fichiers liés.

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

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

- libcss ← Placer ici les ressources CSS
      - jquery-ui-1.8.18.css
    - libjs ← Placer ici les ressources JavaScript
      - jquery-1.7.2.min.js
      - jquery-ui-1.8.18.min.js
      - raphael-min.js
    - libwoff ← Placer ici les ressources " Polices de caractères " spécifiques à la page web
      - crimsontext-italic.woff
      - crimsontext-roman.woff
      - pointille.woff
    - analog-clock.htm ← Page web générée (ceci est un exemple fourni avec le logiciel)
    - analog-clock.js
  - Images

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



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

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

    <script src=libjs/jquery-1.7.2.min.js></script>
    <script src=libjs/jquery-ui-1.8.18.min.js></script>
    <script src=libjs/raphael-min.js></script>
    <script src=analog-clock.js></script>
    <script>
      var canvas;
      var clocked;
      var offset = 0;
      var wheight = 100;
      var divisor = 10;
      jQuery(document).ready(function($) {
        //wheight = parseInt($(window).height()) - 100;
        if(wheight &gt; 900){
          wheight = 900;
          divisor = 12;
        }else if((400 &lt; wheight) &amp;&amp; (wheight &lt; 600)){
          divisor = 9;
        }else if(wheight &lt; 400){
          wheight = 400;
          divisor = 8;
        }
      }
    ]&gt;
  &lt;/head&gt;
&lt;/html&gt;</pre>
</div>
<div data-bbox="617 690 875 876" data-label="Image">
<img alt="A digital analog clock displayed on a screen. The clock face is white with black numbers and hands. The text 'Innes Digital Signage' and 'The power of SMIL &amp; HTML5' is visible at the bottom of the clock face."/>
</div>
<div data-bbox="568 924 913 977" data-label="Text">
<p>Exemple: en changeant la valeur wheight à 400, l'horloge s'affiche en plus petit à l'écran</p>
</div>
<div data-bbox="57 966 341 982" data-label="Page-Footer">
<p>Manuel de l'utilisateur / Screen Composer G3</p>
</div>
<div data-bbox="895 953 950 967" data-label="Page-Footer">
<p>51 / 71</p>
</div>
```

```

wheight = 600;
divisor = 8;

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

```

## 5.2.2 Favoris réseau

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

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

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

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

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


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

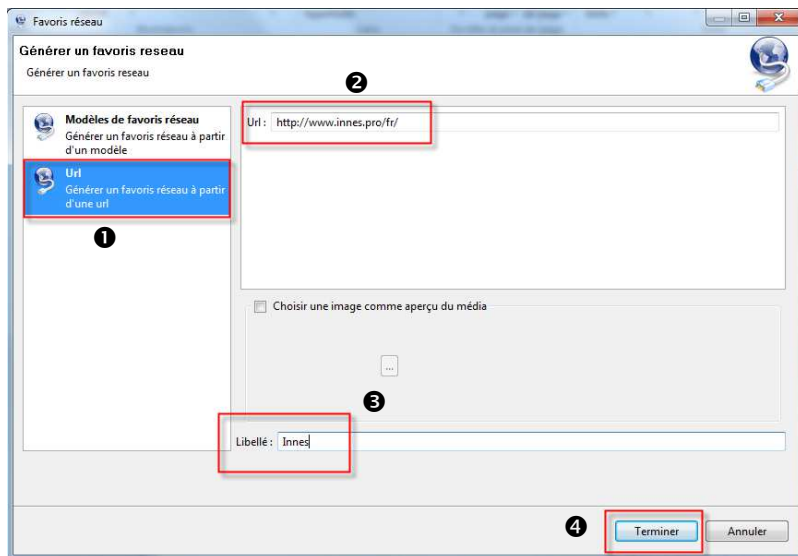


- ❶ Dans « Favoris réseau » de l'onglet « Mes médias », cliquez sur pour ouvrir la fenêtre de génération d'un favori réseau.
- ❷ Cliquez sur « Modèles de favoris réseau »
- ❸ Sélectionnez la chaîne que vous voulez afficher
- ❹ Saisissez éventuellement le libellé et validez.

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

### 5.2.2.2 Diffuser une page web URL

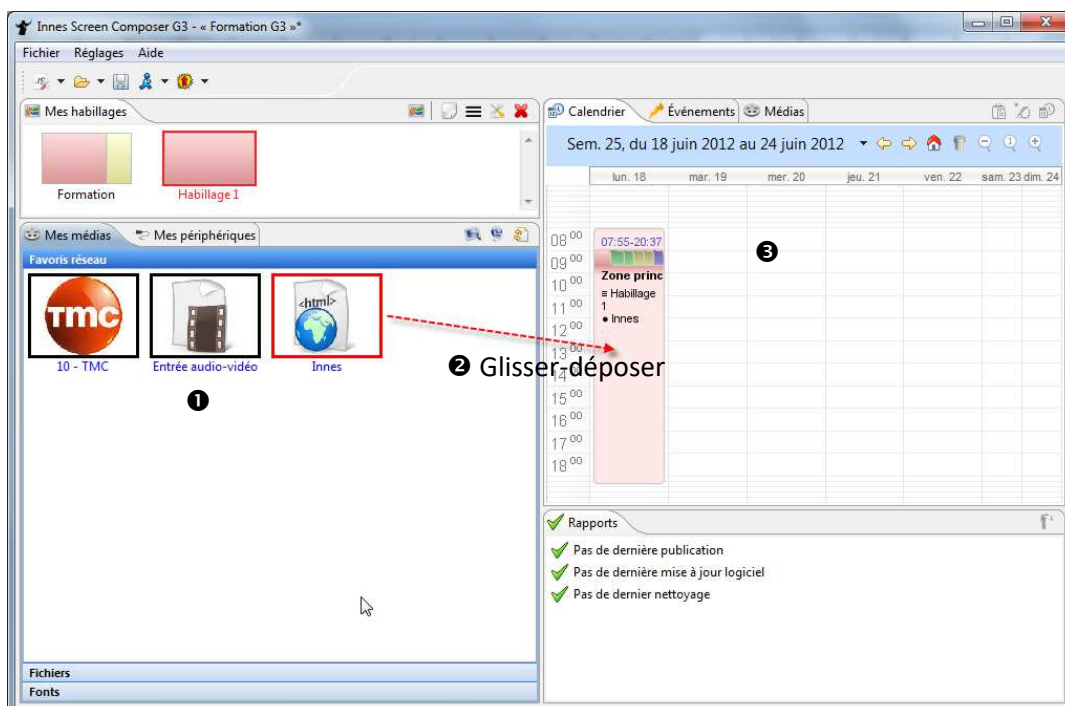
Pour diffuser la page d'accueil de votre site internet, par exemple, vous devez enregistrer l'URL de la page. Pour cela, cliquez sur l'assistant de génération de services réseau 



- ❶ Sélectionnez « URL »
  - ❷ Entrez l'URL de la page internet
  - ❸ Modifiez le libellé si besoin
  - ❹ Validez par Terminer
- La page web apparaît ensuite dans les favoris réseau.

### 5.2.2.3 Insérer un favori réseau dans le calendrier

- ❶ Sélectionnez un flux dans la bibliothèque.
- ❷ Utilisez le glisser-déposer en cliquant sur un média et en maintenant la partie gauche de la souris enfoncée jusqu'à l'emplacement du média dans la partie composition.
- ❸ Relâchez la souris lorsque vous atteignez la zone de destination.

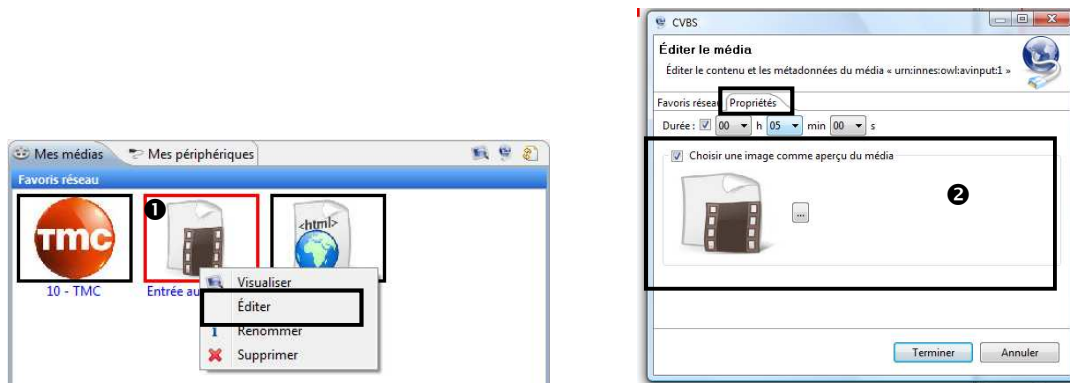


### 5.2.2.4 Éditer un favori réseau

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

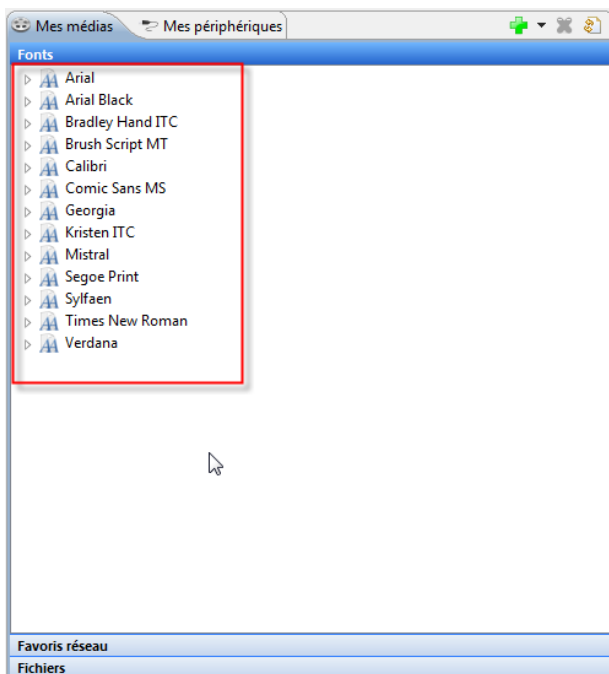
	Visualiser	aperçu du flux tel qu'il apparaît à l'écran
	Éditer	atteindre les propriétés du flux (durée...)
	Renommer	modifier la dénomination du flux
	Supprimer	supprimer le flux

- 1 Pour modifier la durée d'affichage du flux, faites un clic droit sur le flux CVBS et cliquez sur Éditer .
- 2 Modifiez la durée dans la fenêtre **Éditer le média > Propriétés**

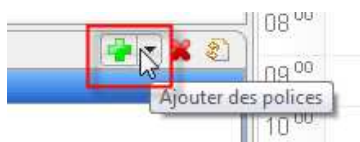


### 5.2.2.5 Fonts (Polices de caractères)

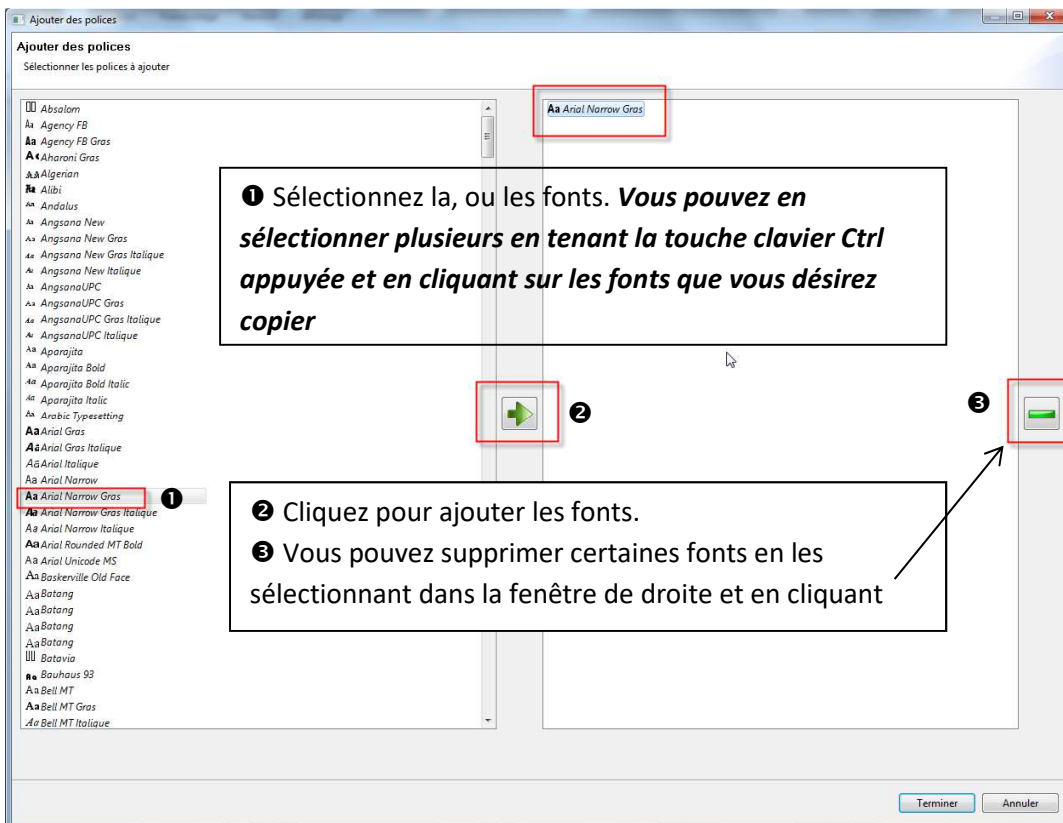
La vue des fonts vous permet de manipuler les fonts que vous utilisez en compléments de vos médias. Les fonts sont vus comme des ressources liées aux médias.



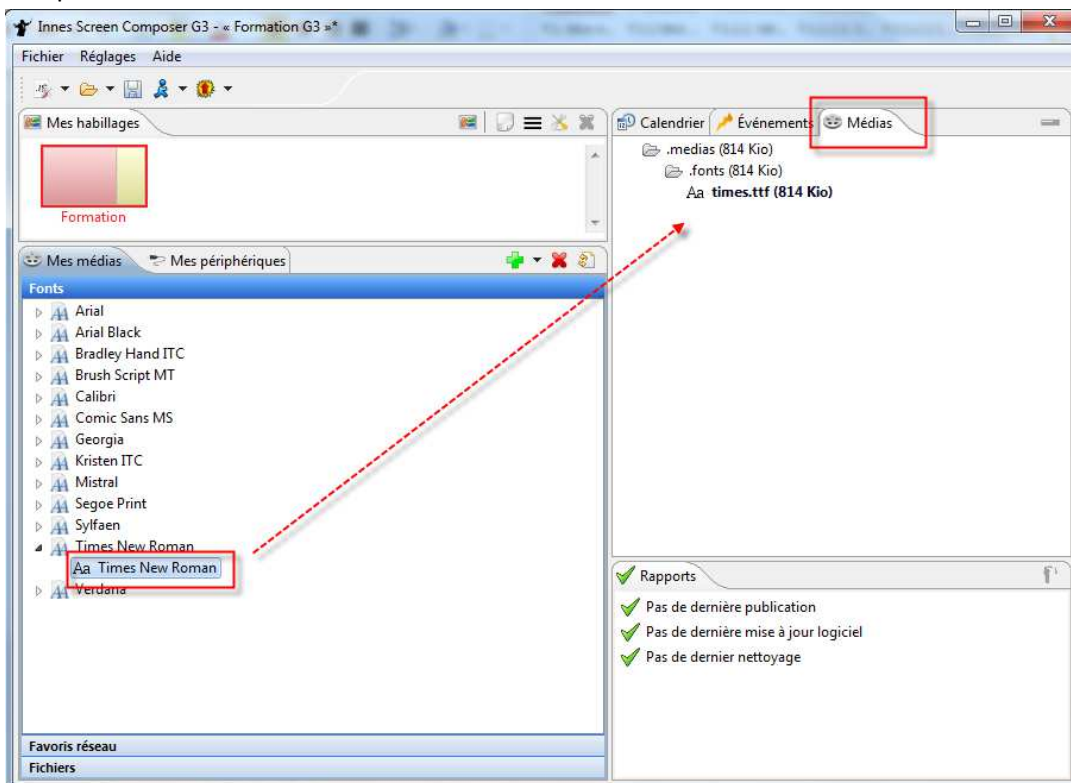
Cette vue est alimentée automatiquement par Screen Composer lorsque vous insérez un nouveau média associé à une ou plusieurs fonts



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

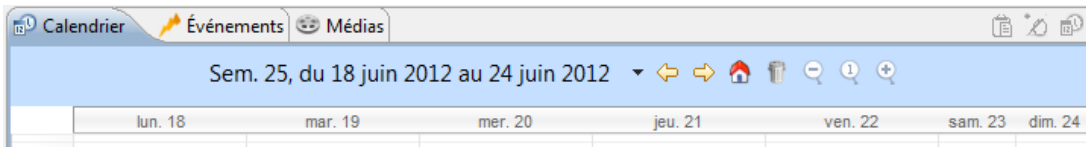


Vous pouvez rendre persistante une ou plusieurs fonts en les glissant / déposant dans la feuille de composition Medias .



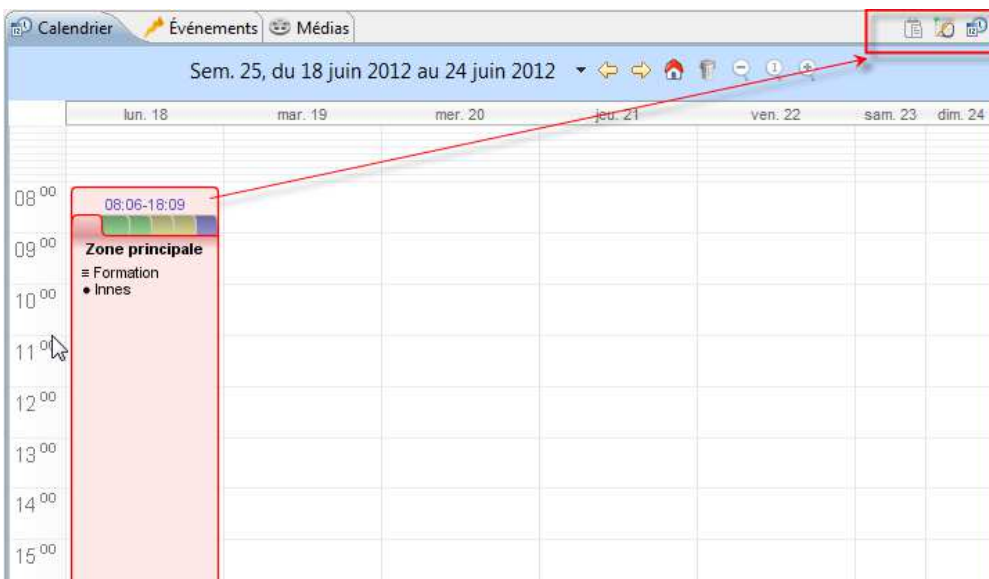
### 5.3 Feuille de composition : Calendrier

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



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

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



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



### 5.3.1 Planification de la diffusion des médias dans le calendrier

#### 5.3.1.1 Généralités sur l'affichage des plages horaires dans le calendrier

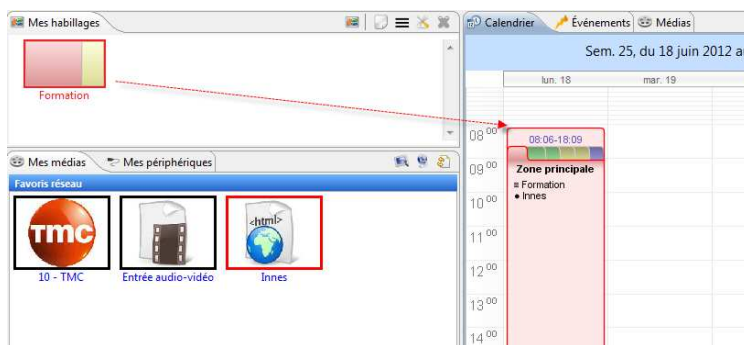
Une plage horaire peut être créée en glissant / déposant un habillage ou un média dans le calendrier.

La plage horaire insérée dans le calendrier présente autant d'onglets que définit comme visibles dans les réglages de l'habillage d'écran.

#### Exemple :

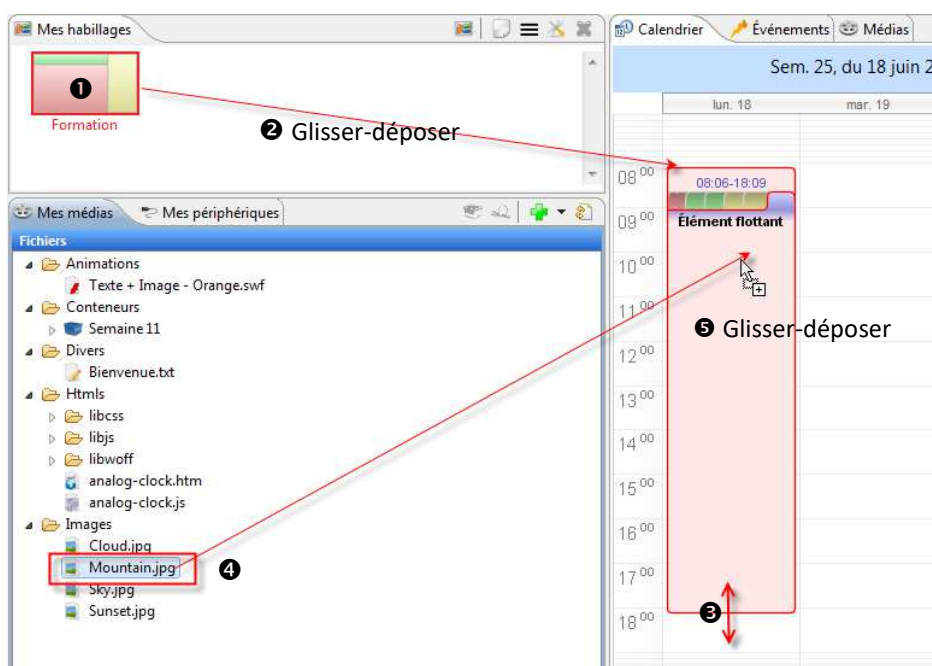
Le réglage de l'habillage d'écran comporte les zones définies : zone principale, bandeau haut et bandeau vertical

La plage horaire créée dans le calendrier présente les onglets définis en 4.1.4.1 et reprenant les noms et couleurs attribués à chaque zone : zone principale en rose, bandeau haut en vert et bandeau vertical en jaune.



#### 5.3.1.2 Insérer les médias et habillages dans le calendrier

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



### 5.3.2 Fonctions du calendrier

Pour modifier une plage horaire, sélectionnez la plage (le cadre devient rouge) puis faites un clic droit.

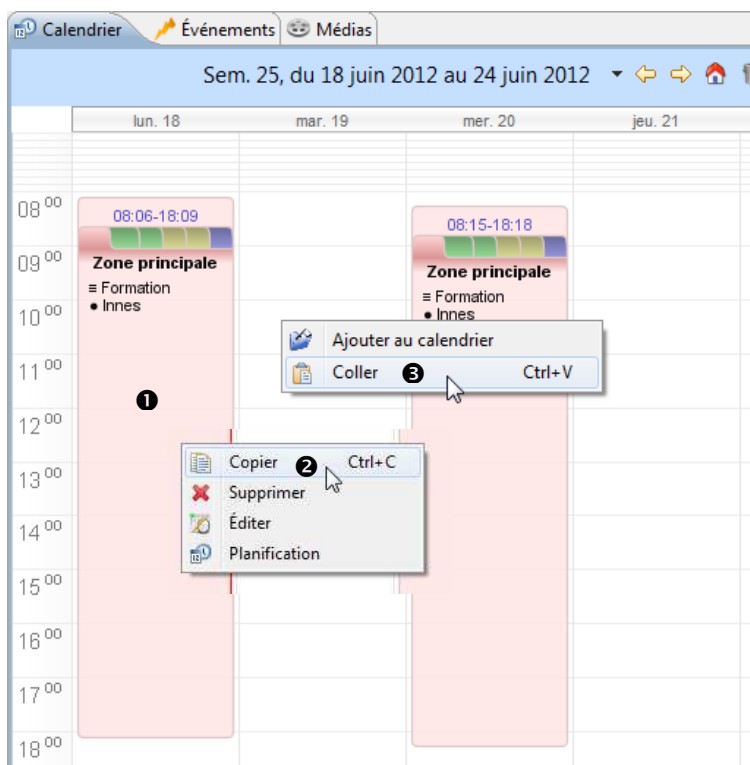
Diverses options vous sont proposées dans le menu contextuel :

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

### 5.3.2.1 Copier / Coller une plage horaire

Pour copier une plage horaire à l'autre.

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



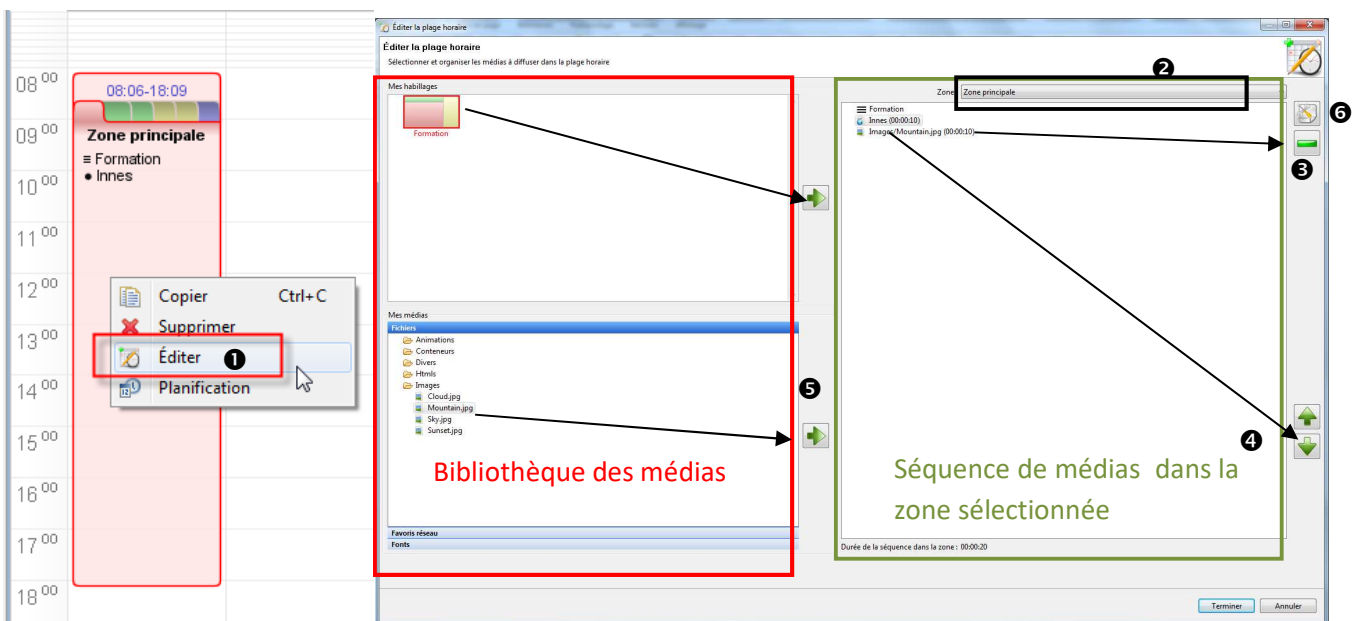
#### Remarque :

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

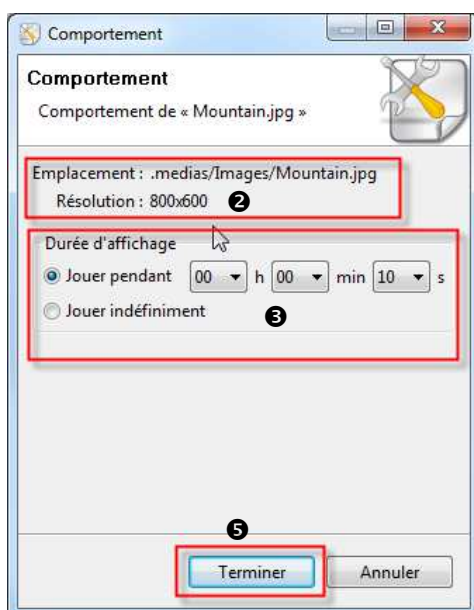
### 5.3.2.2 Editer : insérer ou modifier l'ordre de passages des médias

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

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



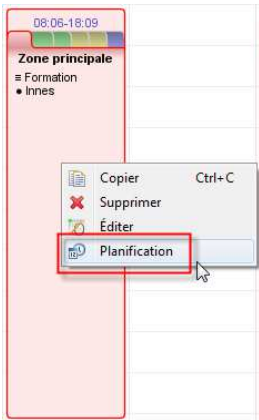
Vous pouvez modifier le comportement d'un média dans une séquence définissant la durée maximale de la diffusion du média par exemple.



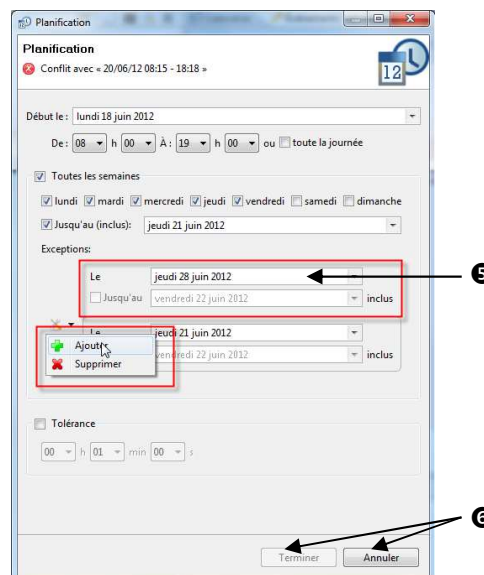
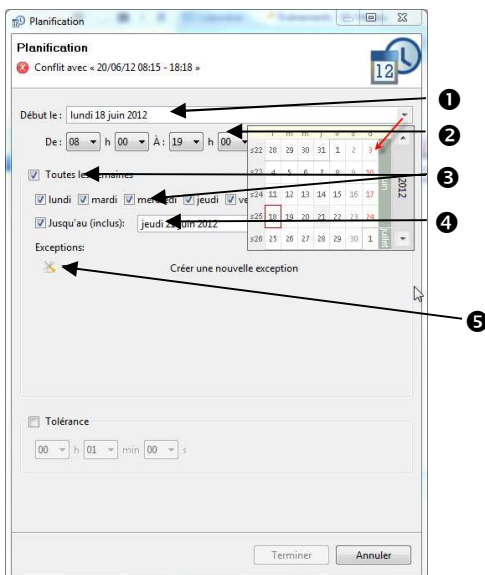
- ❶ Cliquez sur (❻ : voir capture page précédente)
- ❷ La résolution et la durée du média sont récapitulées en haut de la fenêtre.
- ❸ Vous pouvez choisir de répéter le média une ou plusieurs fois, indéfiniment ou pendant une durée maximale (la diffusion du média s'arrête même si elle n'était pas terminée).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

### 5.3.2.3 Planification d'une plage horaire récurrente

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

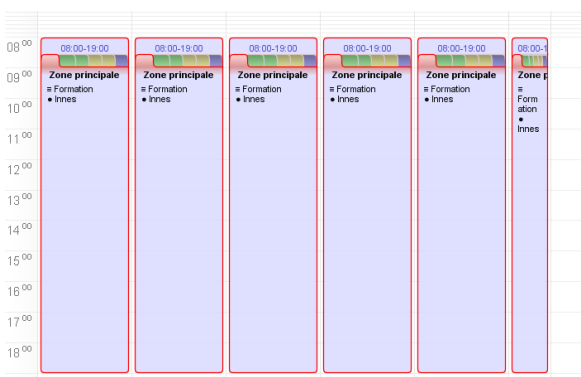


- ❶ Indiquer le 1<sup>er</sup> jour de diffusion de la plage horaire.
- ❷ Préciser l'heure de début et de fin de la plage horaire.
- ❸ Cocher « Toutes les semaines » puis cocher les jours de diffusion souhaités.
- ❹ Indiquer le dernier jour (inclus) de diffusion de la plage horaire.
- ❺ Pour insérer une exception (jour unique où la diffusion ne doit pas avoir lieu), cliquer sur puis sur « Ajouter », indiquer ensuite le jour durant lequel la plage horaire ne doit pas être diffusée. Une exception ne peut concerner qu'une seule date.
- ❻ Cliquer sur « Terminer » pour valider ou sur « Annuler ».



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

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



**Remarque :**

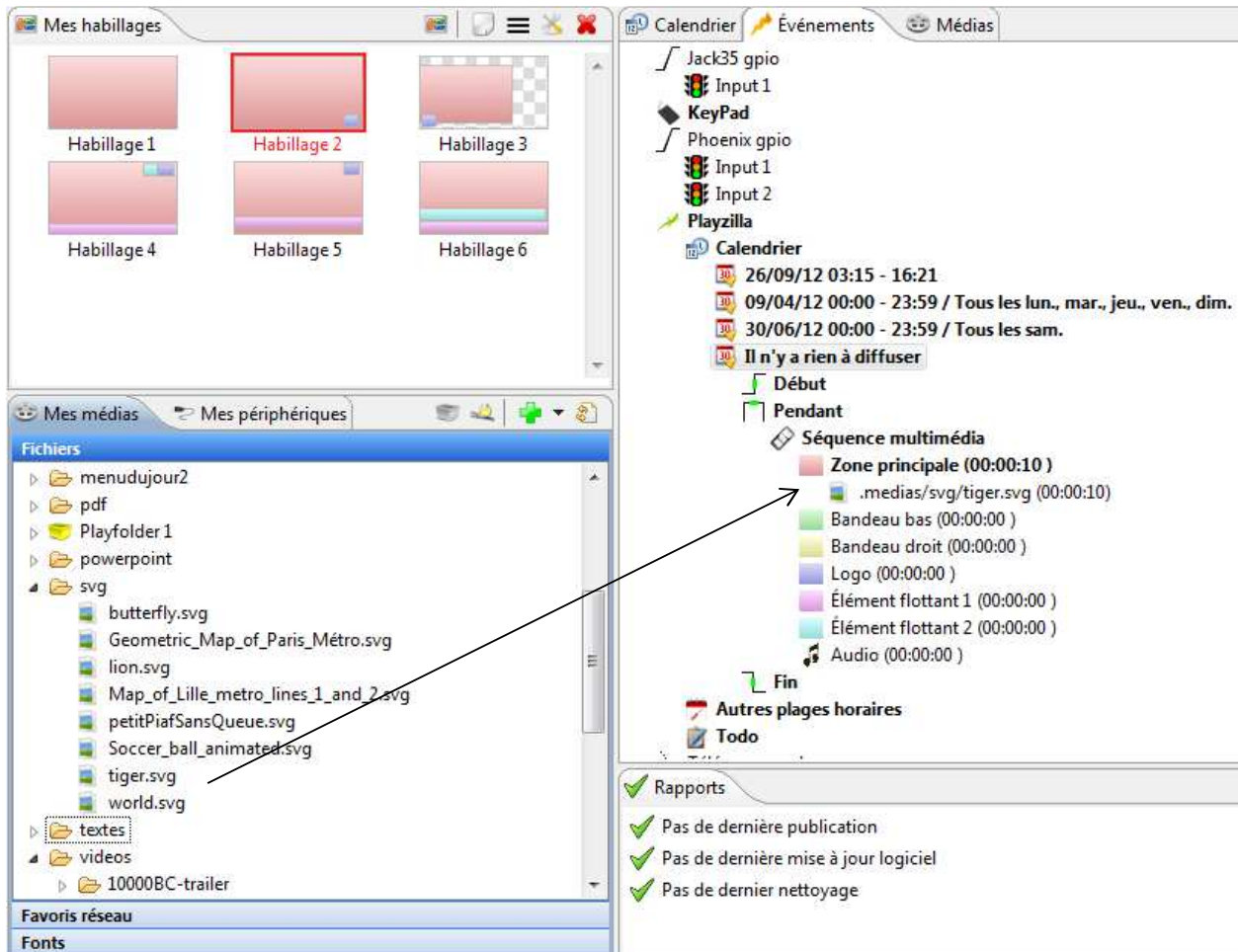
**Si vous supprimez une plage horaire récurrente, vous supprimez tout le groupe récurrent.**  
 Pour supprimer une seule plage horaire, retournez dans le menu « Propriétés » (clic droit sur la plage horaire) et modifiez les options de planification.

## 5.4 Feuille de composition : Évènements

### 5.4.1 Gekkota : Calendrier

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

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

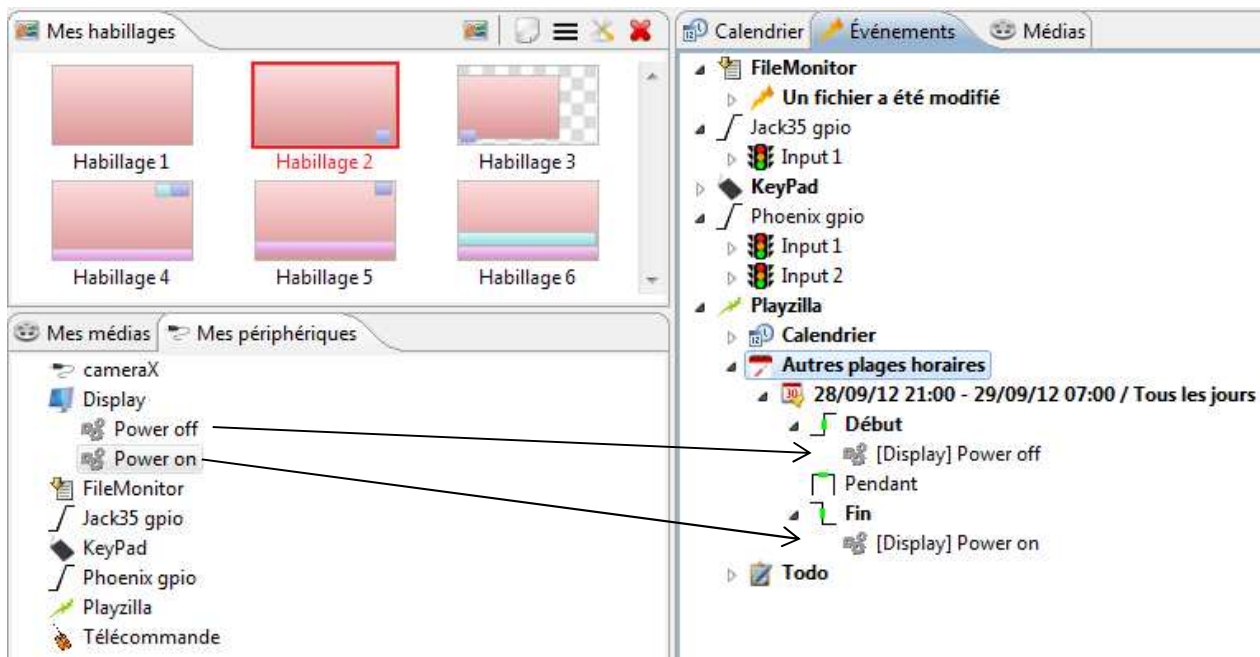


## 5.4.2 Gekkota : Autres plages horaires

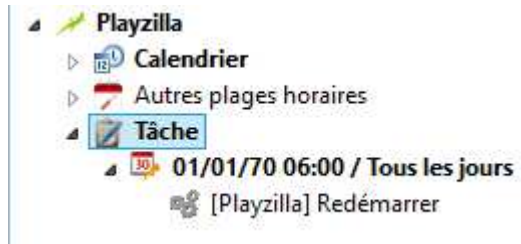
Vous pouvez définir des plages horaires indépendantes du calendrier pour par exemple définir une extinction des écrans le soir et l'allumage le matin.

Pour cela :

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



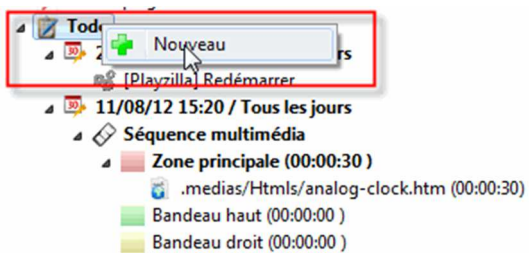
### 5.4.3 Gekkota : Tâche



Des actions ponctuelles peuvent être programmées dans le répertoire Tâche

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

#### 5.4.3.1 Insertion d'une fonction Tâche



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

#### 5.4.4 Mes Périphériques

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

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



Une application concrète de ces périphériques:

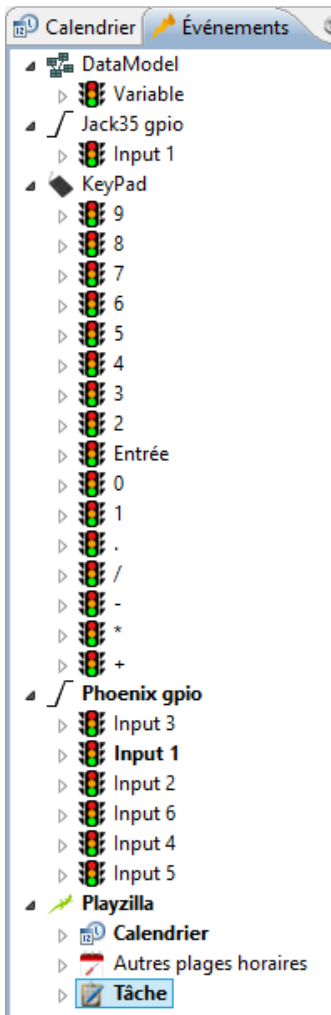
Une animation défilante en continu est remplacée par un autre média lors de la pression du visiteur sur une touche du clavier numérique.

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

Etc.

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





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

Certains périphériques sont préconfigurés dans Screen Composer:

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

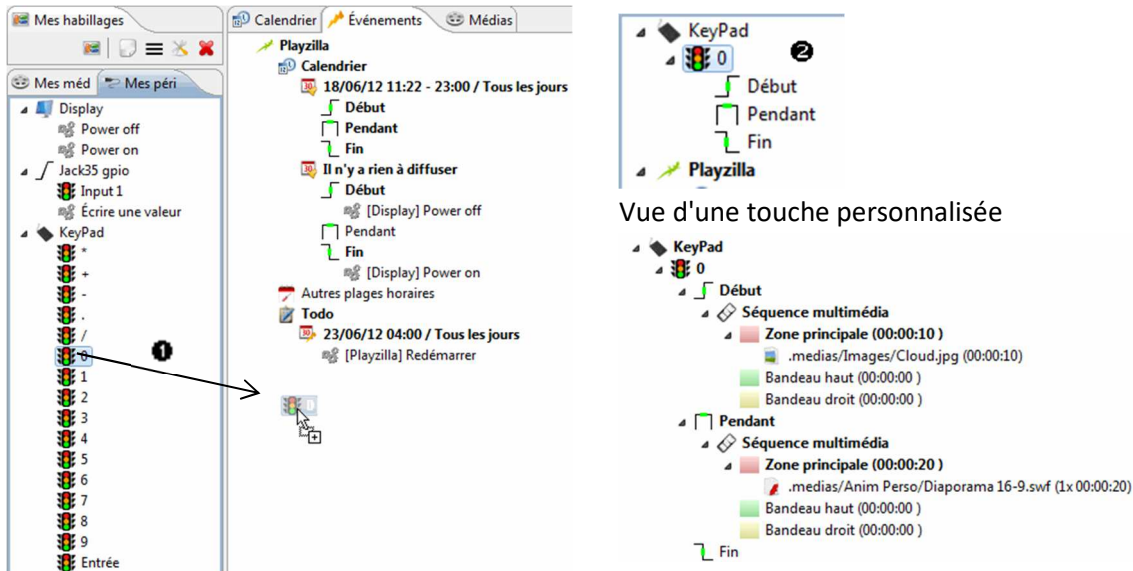
Vous retrouverez les paramètres de ces interfaces dans la documentation livrée avec votre appareil, ou disponibles sur l'espace de téléchargement dans le cadre de la maintenance.

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

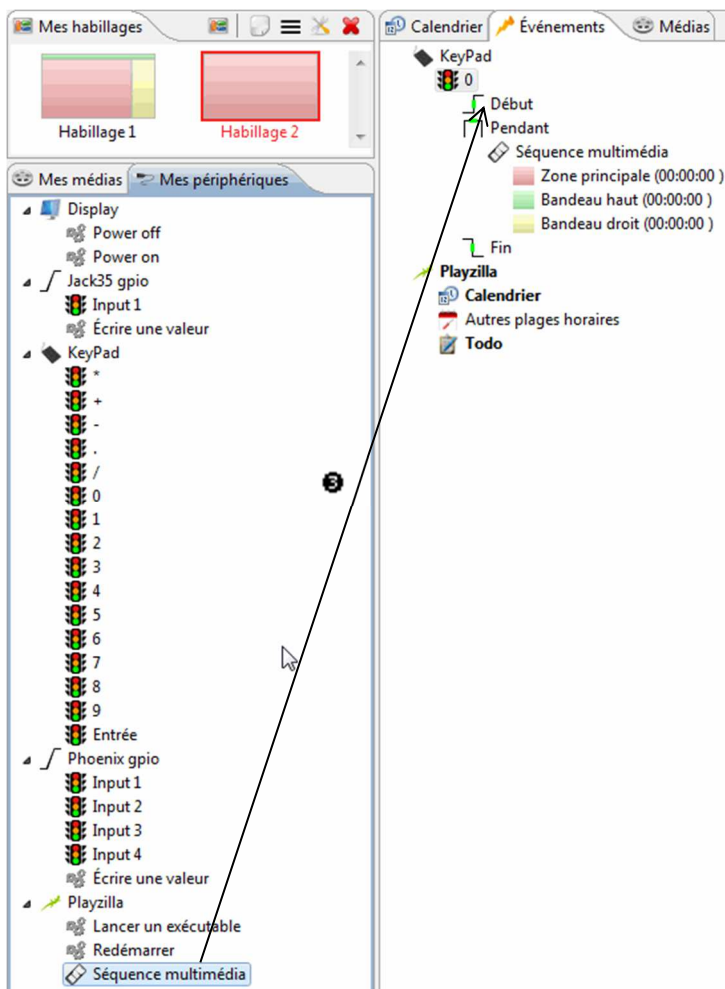
### 5.4.4.1 Insérer une fonction d'un périphérique.

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

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

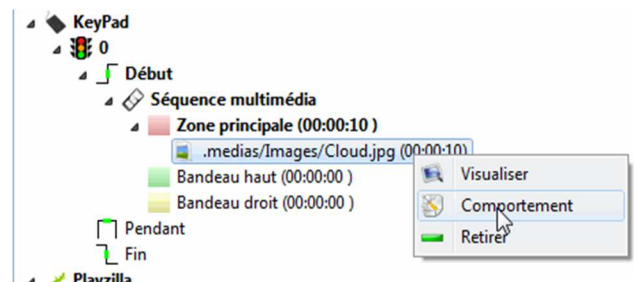


Vue d'une touche personnalisée



Faire glisser Une séquence multimédia depuis le répertoire Gekkota ❸

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

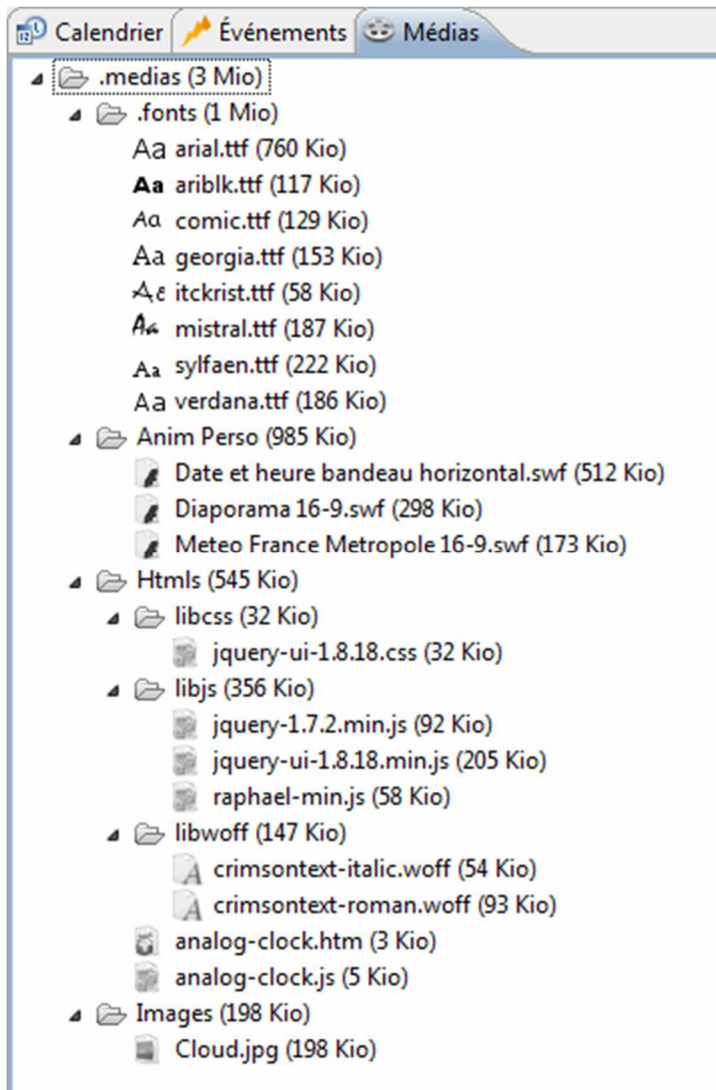


Résultat:

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

## 5.5 Feuille de composition : Medias

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



## 6 COMMANDES DE LA BARRE D'OUTILS

### 6.1 Publication de la grille de programme

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



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

### 6.2 Mise à jour du firmware

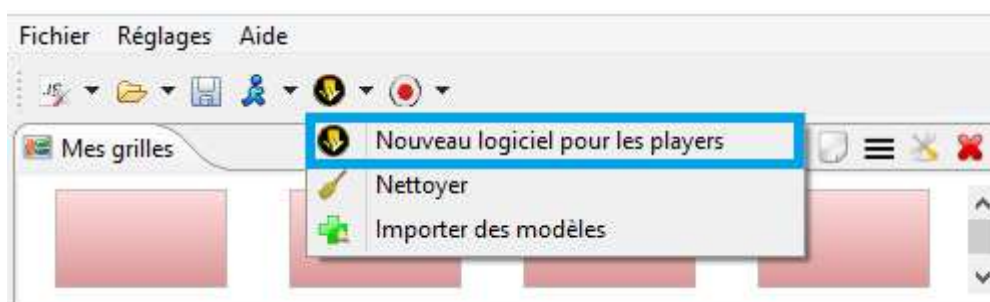
**Attention**, avant de mettre à jour le firmware d'un appareil, vous devez vérifier que **la version du firmware** dont vous disposez est bien **compatible avec votre appareil** (DMC200 ou autre modèle).

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

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

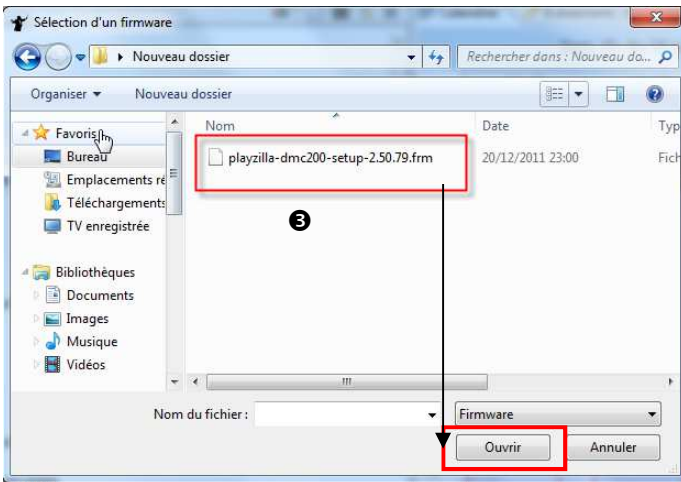
Envoyer un mail à [support@innes.fr](mailto:support@innes.fr) avec le n° PSN du logiciel et le numéro de licence pour obtenir un identifiant de connexion et un mot de passe.

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

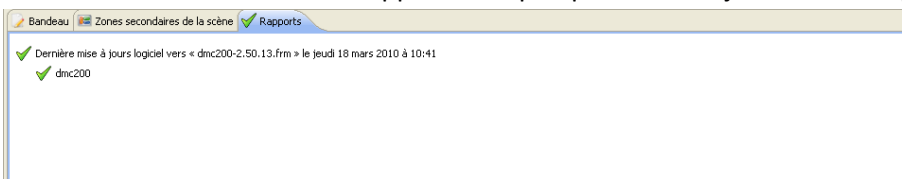


❷ Cliquez sur

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



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



### 6.3 Nettoyer les données de l'appareil

La commande Nettoyer purge tous les médias et ressources de l'appareil. Après un nettoyage, l'appareil ne contient plus aucun média.

Le configuration système de l'appareil ne sont pas purgées (adresses IP, préférences, date,...).

Le nettoyage manuel de l'appareil permet de revenir à une configuration maîtrisée de l'appareil.

- ① Sélectionnez un appareil dans la liste (pour en sélectionner plusieurs, maintenir la touche Ctrl enfoncée et cliquer sur les appareils)
- ② Cliquez sur Nettoyer



## 6.4 RAPPORT DE COMMANDE

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

✔ Rapports
Indicateur général

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

✘ Rapports

- ✔ Pas de dernière publication
- ✔ Pas de dernière mise à jour logiciel
- ✘ Dernier nettoyage le vendredi 22 juin 2012 à 00:16
- ✘ DSA3300\_Bernard : Accès interdit au document

*Pour tout complément d'information, nous nous tenons à votre disposition au  
02.23.20.01.62 ou par mail*

- *Support technique à [support@innes.fr](mailto:support@innes.fr)*
- *Contact commercial à [sales@innes.fr](mailto:sales@innes.fr)*

Site support: <http://www.innes.pro/fr/support/>

**INNES SA**

5A rue pierre joseph Colin  
35700 RENNES

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

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

<http://www.innes.pro/fr>