



Logiciel de création

Manuel Utilisateur

NEC Display Solutions, Ltd.

Microsoft, MS, Windows et PowerPoint sont des marques déposées ou des marques commerciales de Microsoft Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays.

Tous les autres noms de produits mentionnés dans ce guide sont des marques commerciales de leurs détenteurs respectifs.

Remarques :

- (1) Aucune partie de ce document et logiciel ne peut être reproduite, stockée dans un système de recherche ou transmise par des moyens électroniques, mécaniques, par photocopie, enregistrement ou par quelque moyen que ce soit, sans autorisation écrite préalable de NEC Soft, Ltd., à l'exception d'un logiciel de secours.
- (2) NEC Display Solutions, Ltd. se réserve le droit d'apporter des modifications à ce guide et/ou à ce logiciel sans préavis.
- (3) Bien que toutes les précautions aient été prises dans la préparation de ce document, l'auteur décline toute responsabilité en cas d'erreur ou d'omission. Si vous trouvez des erreurs ou des omissions, veuillez nous contacter.
- (4) Nonobstant les conditions du paragraphe précédent, aucune responsabilité n'est assumée pour les dommages résultant de l'utilisation de ce logiciel.

Préface

Ce guide décrit les caractéristiques et le fonctionnement de ce système en détail pour les administrateurs système, et sera utile lors de l'utilisation du logiciel de création.

Conventions utilisées dans ce guide

- Titres des fenêtres et des boîtes de dialogue

Les titres des fenêtres et des boîtes de dialogue sont en gras et tous les mots qui les composent commencent par une lettre majuscule.

- Champs dans les boîtes de dialogue

Les noms et les valeurs dans les boîtes de dialogue sont en gras et tous les mots qui les composent commencent par une lettre majuscule.

- Touches

Les noms de touches sont tous en lettres majuscules.

Exemple : CTRL

Les touches sont associées au signe + pour représenter des combinaisons de touches.

Exemple : CTRL + 1 indique que vous devez appuyer et maintenir CTRL tout en appuyant sur 1.

- Boutons

Les noms de boutons sont en gras.

- Signes



Remarques et précautions pour éviter de mauvaises opérations ou sur les fonctions indisponibles.



Conseils et informations importantes sur ce produit et ses opérations.

Table des matières

CHAPTER 1	<u>Vue d'ensemble du logiciel de création</u>	1
1.1	CARACTÉRISTIQUES	1
1.2	CONFIGURATION DU SYSTÈME	2
1.3	TERMINOLOGIE	3
CHAPTER 2	<u>Installation du logiciel de création</u>	4
2.1	EXIGENCE DU SYSTÈME	4
2.2	REMARQUES SUR LES ADMINISTRATIONS DE SYSTÈME	5
2.3	INSTALLATION DU LOGICIEL DE CRÉATION	6
2.3.1	PRÉPARATIONS AVANT L'INSTALLATION	6
2.3.2	INSTALLATION DU LOGICIEL DE CRÉATION	7
2.3.3	PROCÉDURE D'INSTALLATION	8
CHAPTER 3	<u>Fonctionnalités du système central</u>	16
3.1	FENÊTRE PRINCIPALE	16
3.2	CONFIGURATION DE BASE DES PROGRAMMATIONS	17
3.2.1	PROGRAMMES ET PROGRAMMATIONS	17
3.2.2	ÉLÉMENTS DE PROGRAMME	18
3.3	FLUX D'OPÉRATIONS	18
3.4	ENREGISTREMENT DE PROGRAMMES	19
3.4.1	FLUX DE L'ENREGISTREMENT DE PROGRAMMES	19
3.4.2	MODIFICATION DU PROGRAMME	19
3.4.3	PROPRIÉTÉS DU PROGRAMME	20
3.4.4	PROPRIÉTÉS DU VOLET	23
3.4.5	PROPRIÉTÉS DE CONTENU	24
3.4.6	TYPE DE CONTENUS	25
3.4.7	MODIFICATION DE MESSAGES	26
3.4.8	PROPRIÉTÉS DU SON	26
3.4.9	PRÉVISUALISATION DE PROGRAMMES	27
3.5	MODIFICATION DE MESSAGES	28
3.5.1	MODIFICATION DE MESSAGES	28
3.5.2	PROGRAMME DE MODIFICATION DE MESSAGES	29
3.5.3	PROPRIÉTÉS DES PROGRAMMES DE MESSAGES	30
3.6	ENREGISTREMENT DE LA PROGRAMMATION	31
3.6.1	PROGRAMMATION DANS LA FENÊTRE MAIN	31
3.6.2	PROGRAMMATION DE PROGRAMMES	32
3.6.3	SÉLECTION D'UN PROGRAMME	33
3.6.4	CHANGEMENT DE L'ÉCHELLE DE TEMPS D'UNE PROGRAMMATION	34
3.6.5	REMARQUES SUR L'ENREGISTREMENT DES PROGRAMMATIONS	34
3.6.6	RÉGLAGES DE LA DISPOSITION	38
3.7	DISTRIBUTION	42

3.7.1	OPÉRATIONS DE DISTRIBUTION	42
3.7.2	DISTRIBUTION LAN (FIXED IP)	45
3.7.3	DISTRIBUTION LAN (DHCP)	46
3.7.4	DISTRIBUTION HORS LIGNE	47
3.7.5	JOURNAL DE DISTRIBUTION	48
3.8	GESTION DES PROGRAMMATIONS	50
3.8.1	GESTION DES PROGRAMMATIONS	50
3.8.2	PROPRIÉTÉS DE CONTRÔLE DES PROGRAMMATIONS	51
3.9	GESTION DES PANNEAUX	52
3.9.1	CONTRÔLE DES PANNEAUX	52
3.9.2	ASSISTANT POUR LE RÉGLAGE DES PANNEAUX	53
3.9.3	AJOUTS APPORTÉS AUX PANNEAUX (RÉGLAGES)	58
3.9.4	AJOUTS APPORTÉS AUX PANNEAUX (RÉSULTATS DE LA DISTRIBUTION)	60
3.9.5	AJOUTS APPORTÉS AUX PANNEAUX (GESTION D'ALIMENTATION)	61
3.9.6	AJOUTS APPORTÉS AUX PANNEAUX (SYNCHRONISATION DE L'HEURE)	62
3.9.7	PROPRIÉTÉS DE PANNEAU (RÉGLAGES)	63
3.9.8	PROPRIÉTÉS DE PANNEAU (RÉSULTATS DE LA DISTRIBUTION)	65
3.9.9	PROPRIÉTÉS DE PANNEAU (GESTION D'ALIMENTATION)	66
3.9.10	PROPRIÉTÉS DE PANNEAU (SYNCHRONISATION DE L'HEURE)	67
3.10	RÉGLAGES ENVIRONNEMENTAUX	68
3.10.1	CONFIGURATION (ENVIRONNEMENT)	68

CHAPTER 1 **Vue d'ensemble du logiciel de création**

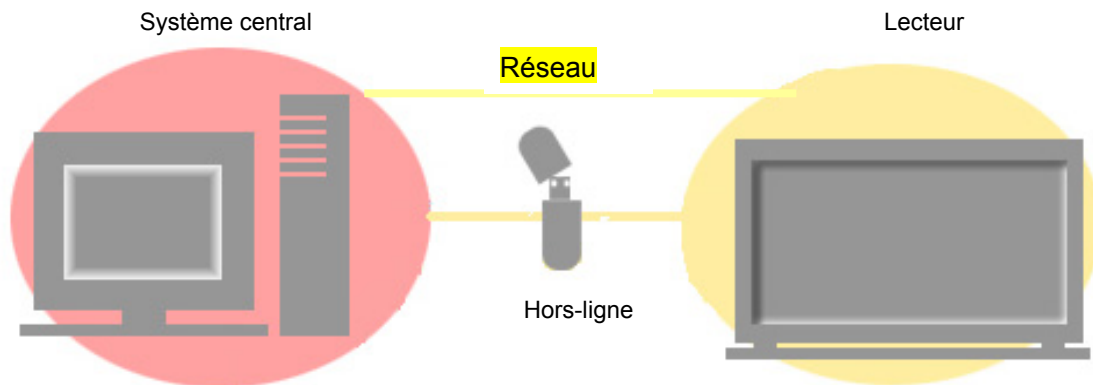
Le logiciel de création est un système d'affichage de publicités et d'annonces sur des écrans larges, comme les écrans plasma, qui sont chacune basées sur différentes programmations.

1.1 Caractéristiques

- Le logiciel de création prend en charge des films aux formats Windows Media Video9 MPEG1, MPEG2, etc. Il prend également en charge des images fixes aux formats jpg, bmp, png, etc.
- Disposition multiple
La disposition multiple, dans laquelle les films, les images fixes et les messages sont combinés, est préparée. Avec la fonctionnalité de modification de la disposition, il est possible de créer plusieurs combinaisons de contenus.
- Programmation
Il est possible de modifier les programmations par date et/ou par heure grâce à des opérations faciles à effectuer, principalement en glissant/déposant des éléments.
- Fichier audio
Il est possible de programmer des fichiers audio pour les lire.
- Stockage des données
Le lecteur peut stocker des données de programmation et des fichiers de contenu. Une connexion réseau 24h ne leur est donc pas nécessaire pour afficher des contenus.
- Gestion des panneaux
Il est possible de démarrer/arrêter/redémarrer à distance le lecteur à partir du système central.
- Messages
De nombreux effets sont disponibles pour l'affichage des messages sur l'écran.

1.2 Configuration du système

Ce système se compose des éléments suivants :



Configuration du système

Système central	Permet d'enregistrer les contenus et de modifier les programmations. L'utilisateur général doit apprendre à utiliser cette application.
Lecteur	Permet de contrôler les périphériques d'affichage comme l'écran plasma afin d'afficher les contenus tels qu'ils ont été programmés. Après avoir effectué les réglages initiaux, le système peut parfaitement fonctionner en mode automatique.

1.3 Terminologie

Cette section décrit les termes spécifiques utilisés dans ce guide.

Termes	Descriptions
Central (système)	Application permettant de configurer l'ensemble du système comme la modification de la programmation, la maintenance, et d'autres fonctions.
Lecteur	Application permettant de relire les contenus qui sont basés sur les informations de programmes distribuées à partir du système central.
PC central	PC où est installé le système central.
Contenu (fichier de)	Matériel comme les films, les images fixes et les DVD qui s'affiche sur l'écran.
Programme	Unité d'un groupe de contenus. Ce système répertorie une programmation en répartissant des programmes dans un calendrier déterminé par la date et l'heure. Les programmes peuvent être classés dans les programmes normaux et les programmes de classe.
Programme normal	Programme qui combine des contenus multiples et des messages.
Dossier de contenus	Dossier permettant de stocker tous les fichiers de contenu à utiliser dans ce système.
Disposition du programme	Disposition de l'écran divisé d'un programme.
Volet	Partie d'une disposition et d'une zone qui affiche les contenus.
Message	Partie d'une disposition et d'une zone qui affiche les messages. Il existe le message horizontal et le message vertical.
Cellule	Cellule sur tableau horaire.
Cellule de programme	Unité de programme enregistrée dans un tableau horaire.
Cellule heure	Colonne de gauche sur le tableau horaire affichant les mesures de temps.
Tableau horaire	Programmation sur tableur.

CHAPTER 2 Installation du logiciel de création

Ce chapitre décrit comment installer le logiciel de création.

2.1 Exigence du système

Pour son bon fonctionnement, ce système exige l'environnement suivant :

- Système central

Unité centrale	Intel® Pentium® III 1,0 GHz. ou plus rapide recommandé
Mémoire	256 Mo ou plus recommandé
Espace disque disponible	20 Go ou plus (*1)
SE	Microsoft® Windows® Vista Édition Intégrale version française (*2) Microsoft® Windows® Vista Entreprise version française (*2) Microsoft® Windows® XP Professionnel version française (*2) Microsoft® Windows® XP Édition Familiale version française
Résolution	1024×768, 65 536 couleurs ou plus
Autres	Microsoft® Internet Explorer 6.0 ou version plus récente Visual C++2005 SP1 Runtime Module (*3) Pour Windows XP, Microsoft .NET Framework Version 2.0 ou 3.5 (*4) Windows® Media Player 9 ou version plus récente (*5)

- (*1) L'espace disque libre vendu séparément est nécessaire pour le stockage de fichiers de contenu.
- (*2) SE recommandé
- (*3) Il doit être installé au préalable.
- (*4) Si vous utilisez Windows XP, il doit être installé au préalable.
- (*5) Si vous lisez un fichier au format MPEG1 ou MPEG2 sur le PC du système central par prévisualisation du logiciel de création, le PC requiert le codec pour le format MPEG1 ou MPEG2 séparément.

Ci-après, Microsoft® Windows® XP et Microsoft® Windows® Vista sont désignés par Windows.

2.2 Remarques sur les administrations de système

Cette section décrit les remarques sur le fonctionnement et les administrations de ce système.

(1) Précision du fonctionnement de la programmation

Basé sur l'horloge système du PC, ce système exécute les programmations. Cependant, l'horloge système du PC n'est pas toujours précise. De plus, il n'est pas possible de savoir à l'avance combien de temps le chargement des fichiers prend lors de l'exécution d'un programme. Par ailleurs, les durées de l'affichage des contenus comme PowerPoint et Flash ne sont pas toujours les mêmes. Sachez qu'il n'est pas possible d'exécuter des programmations de manière ponctuelle.

(2) Sauvegarde de données

Ce système ne dispose pas de fonction pour sauvegarder les données. Il est recommandé de sauvegarder régulièrement vos fichiers d'information comme les fichiers de programmation et de contenu.

(3) Caractères non autorisés

Les caractères suivants ne sont pas autorisés en tant que noms utilisés dans le lecteur comme les noms de fichier et les noms de programme :

/, :, *, ?, , <, >, |, \, ;, ,



Les messages peuvent contenir tous les caractères d'un octet, sauf « < » et « > ».

2.3 Installation du logiciel de création

2.3.1 Préparations avant l'installation

Visual C++2005 SP1 Runtime Module doit être préinstallé sur le PC du système central avant d'installer le logiciel.

Téléchargez et installez le package redistribuable « Microsoft Visual C++ 2005 SP1 (x86) » à partir du centre de téléchargement du site Web de Microsoft.

<http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyID=200b2fd9-ae1a-4a14-984d-389c36f85647&displaylang=ja>

Si vous utilisez Windows XP, vous devez installer Microsoft.NET Framework 2.0 ou 3.5 sur le PC du système central avant l'installation. Vérifiez les procédures de référence ci-dessous et effectuez l'installation appropriée. Cela n'est pas nécessaire pour Windows Vista.



- **Confirmation de l'installation de Microsoft.NET Framework 2.0 ou 3.5 (pour Windows XP)**

Ouvrez « Menu Démarrer » -> « Panneau de configuration » dans Windows XP. Sélectionnez « Ajouter ou supprimer programmes », et confirmez la liste dans « Programmes actuellement installés ». S'il n'est pas installé, allez à l'Étape 2.

*Remarque 1) Même si .NET Framework 1.0/1.1/3.0 sont déjà installés, il est quand même nécessaire d'installer NET Framework 2.0 ou 3.5.

*Remarque 2) L'installation n'est pas nécessaire si l'un des composants suivants est déjà installé.

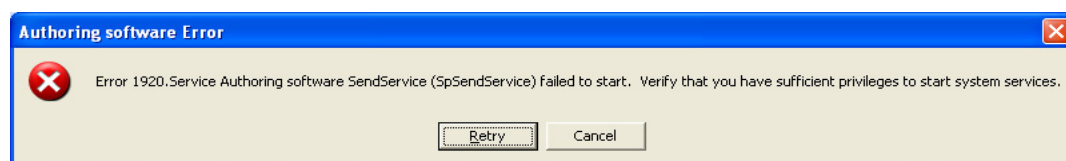
.NET Framework 2.0/ .NET Framework 2.0 Service pack1/.NET Framework 2 Service pack2 / .NET Framework 3.5 / .NET Framework 3.5 Service pack1

- **Installation de Microsoft.NET Framework 2.0 ou 3.5 (pour Windows XP)**

- 1) Définissez la connexion internet de l'ordinateur.
- 2) Sélectionnez « Démarrer » -> « Tous les programmes » -> « Windows Update » dans Windows.
- 3) Sélectionnez « Customize » et patientez jusqu'à ce que la confirmation de la mise à jour du programme se termine.
- 4) Sélectionnez « Add Selection (Software) » sur le côté gauche de l'écran.
- 5) Sélectionnez l'un des composants suivants à partir du programme mis à jour en cochant la case. *Remarque 3)
.NET Framework 2.0 / .NET Framework 2.0 Service pack1/.NET Framework 2.0 Service pack2 / .NET Framework 3.5 / .NET Framework 3.5 Service pack1
- 6) Sélectionnez et installez « Install Updated Program ».

*Remarque 3) Si aucune sélection n'est indiquée, cela signifie que le programme est peut-être déjà installé. Confirmez de nouveau l'Étape 1.

*Remarque 4) Si le logiciel de création est installé avant l'installation de .NET Framework2.0 ou 3.5, les erreurs suivantes s'affichent. Dans ce cas, désinstallez le logiciel de création et suivez les étapes 1 et 2.



2.3.2 Installation du logiciel de création

Exécutez « setup » dans le dossier « <Authoring software> / <ENG> » sur le disque utilitaire joint.

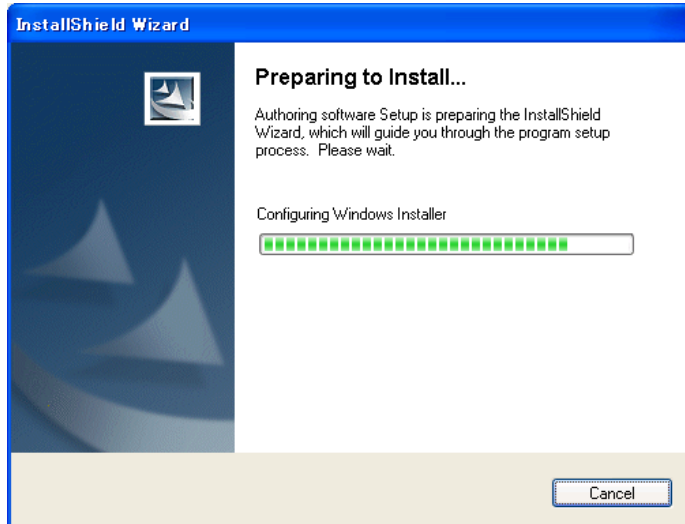
« setup.exe » s'exécute

Name	Size	Type	Date Modified
0x0409	5 KB	Configuration Settings	2/25/2003 9:04 AM
Authoring software	1,010 KB	Windows Installer P...	4/27/2009 7:12 PM
Autorun	1 KB	Setup Information	4/27/2009 7:12 PM
Data1	11,686 KB	Cabinet File	4/27/2009 7:12 PM
instmsiw	1,780 KB	Application	3/10/2002 6:06 PM
ISScript8	697 KB	Windows Installer P...	4/9/2003 11:03 AM
setup	220 KB	Application	4/27/2009 7:12 PM
Setup	2 KB	Configuration Settings	4/27/2009 7:12 PM

2.3.3 Procédure d'installation

Lorsque « setup » est exécuté, le programme d'installation démarre et l'installation du logiciel de création commence. Selon les étapes suivantes, configurez les données nécessaires.

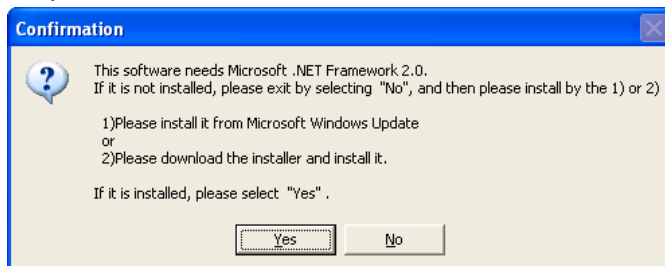
Étape 1.



Cancel	Permet de fermer l'installation.
---------------	----------------------------------

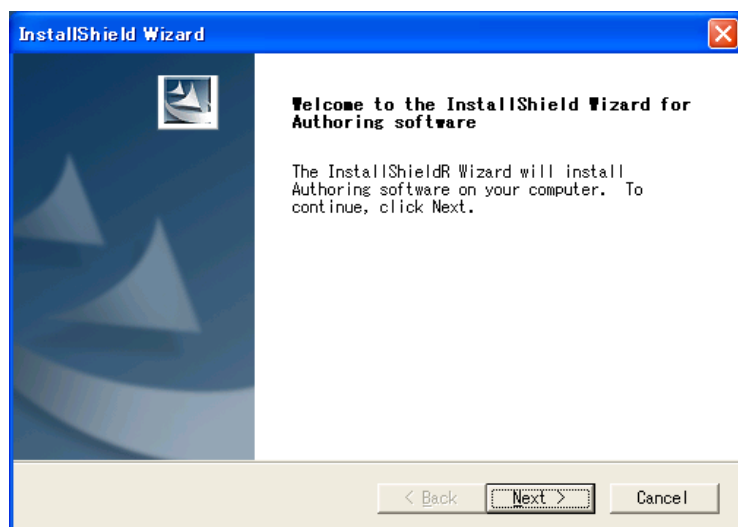
	● Visual C++2005 SP1 Runtime Module doit être préinstallé avant d'installer le logiciel de création. ● Si vous utilisez Windows XP, Microsoft .NET Framework Version 2.0 ou 3.5 doit être préinstallé avant d'installer le logiciel de création. Reportez vous à « 2.3.1 Préparations avant l'installation ».
---	--

Étape 1-1. Fenêtre **Confirmation**



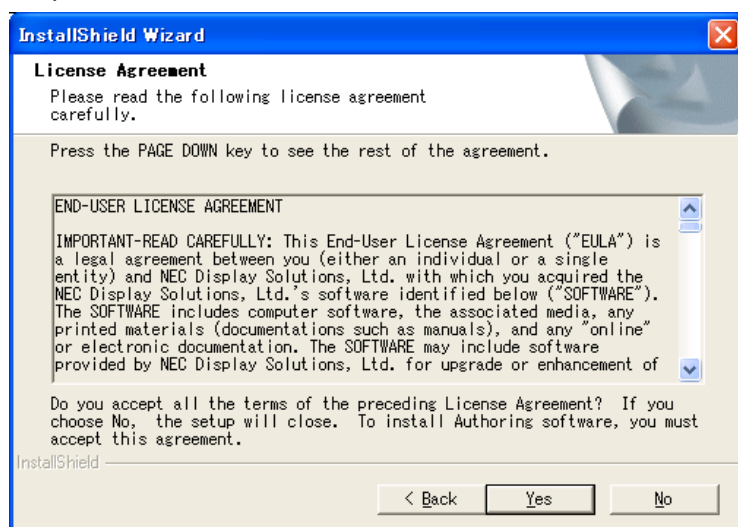
Yes	Permet d'aller à l'étape suivante.
No	Permet de fermer l'installation.

Étape 2.



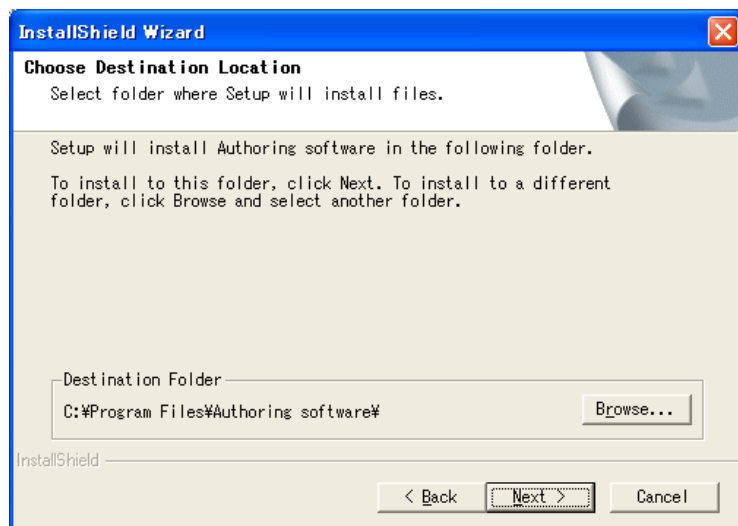
Back	
Next	Permet d'aller à l'étape suivante.
Cancel	Permet de fermer l'installation.

Étape 3.



Back	Permet de revenir à l'étape précédente.
Yes	Permet d'aller à l'étape suivante.
No	Permet de fermer l'installation.

Étape 4. [Specifying the folder to install]

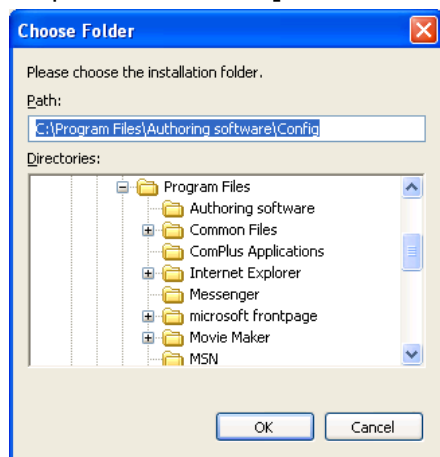


Destination Folder	Le nom du chemin d'accès au dossier est indiqué à l'endroit où le logiciel de création sera installé.
Browse	La fenêtre [Choose Folder] s'affiche et vous pourrez indiquer le dossier à installer.
Back	Permet de revenir à l'étape précédente.
Next	Permet d'enregistrer le réglage et aller à l'étape suivante.
Cancel	Permet de fermer l'installation.



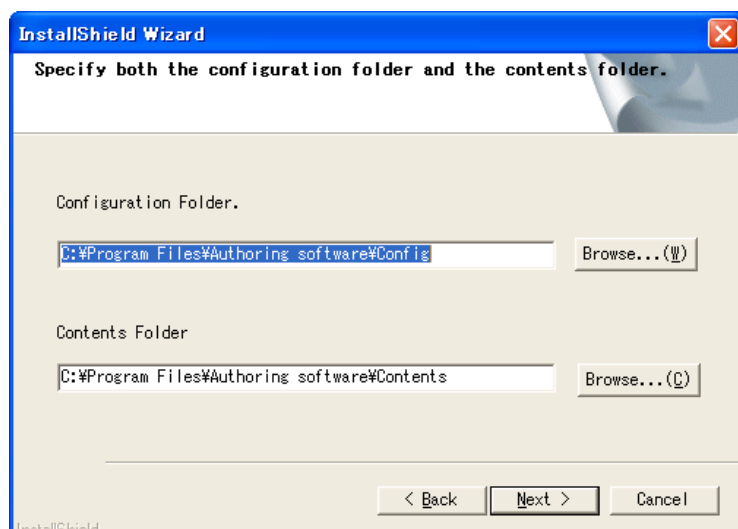
- Utilisez le bouton Browse si vous voulez indiquer un dossier autre que le dossier par défaut.

Étape 4-1. Fenêtre [Choose Folder]



Path	Le chemin d'accès du dossier sélectionné est indiqué.
Directories	La liste des dossiers est indiquée en structure arborescente.
OK	Une fois que le dossier sélectionné est choisi, revenez à [Specifying the folder to install] .
Cancel	Permet d'annuler les données de réglage et de revenir à [Specifying the folder to install] .

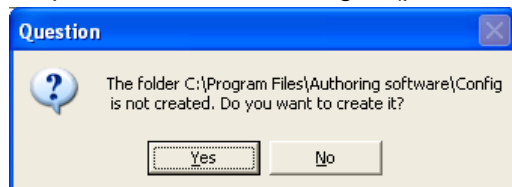
Étape 5. [Specifying the configuration folder and the contents folder]



Configuration Folder	Le chemin d'accès du dossier des fichiers de configuration est indiqué.
Browse	La fenêtre [Choose Folder] s'affiche et vous pouvez sélectionner le dossier des fichiers de configuration.
Contents Folder	Le chemin d'accès du dossier des fichiers de contenu est indiqué.
Browse	La fenêtre [Choose Folder] s'affiche et vous pouvez sélectionner le dossier des fichiers de contenu.
Back	Permet de revenir à l'étape précédente en annulant les réglages à cet endroit.
Next	Permet d'enregistrer le réglage et aller à l'étape suivante.
Cancel	Permet de fermer l'installation.

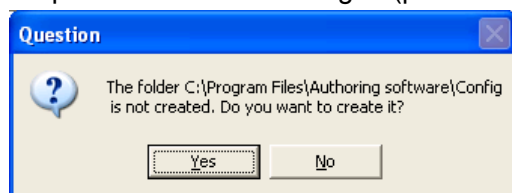
	● S'il n'existe pas de dossier correspondant comme chemin d'accès par défaut dans Configuration Folder ou Contents Folder, la boîte de dialogue s'affiche en même temps que vous appuyez sur le bouton Next afin que vous puissiez choisir de le créer. ● Utilisez le bouton Browse pour sélectionner le dossier approprié autre que le dossier indiqué par défaut.
--	--

Étape 5-1. Boîte de dialogue (pour créer le dossier de configuration)



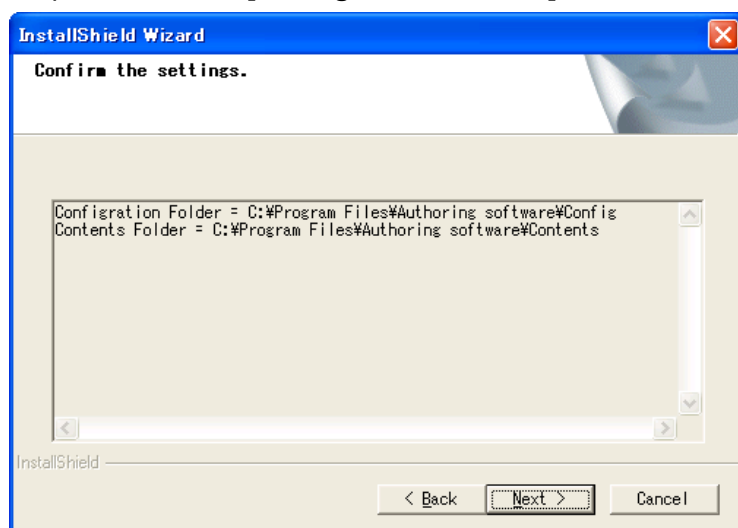
Yes	Créez le dossier de configuration puis revenez à [Specifying the configuration folder and the contents folder] .
No	Sans créer le dossier de configuration, revenez à [Specifying the configuration folder and the contents folder] .

Étape 5-2. Boîte de dialogue (pour créer le dossier de contenu)



Yes	Créez le dossier de contenu et revenez à [Specifying the configuration folder and the contents folder] .
No	Sans créer le dossier de contenu, revenez à [Specifying the configuration folder and the contents folder] .

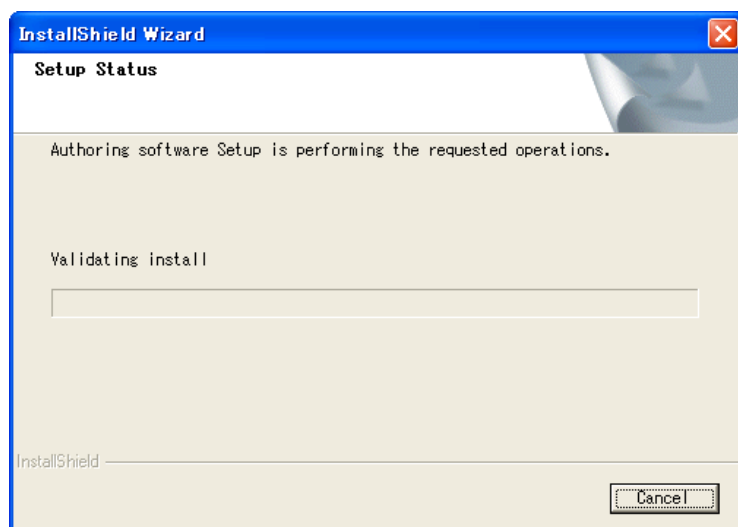
Étape 6. Fenêtre [Settings Confirmation]



La fenêtre de confirmation pour les chemins d'accès indiqués des dossiers s'affiche.

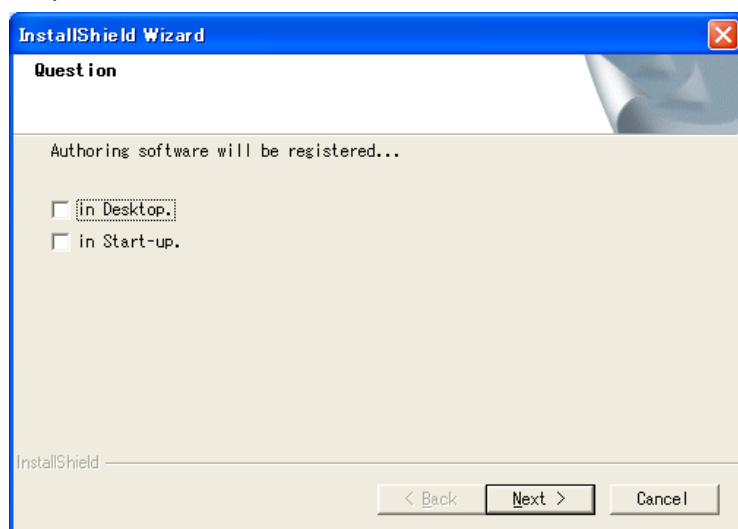
Back	Permet de revenir à l'étape précédente.
Next	Permet d'aller à l'étape suivante.
Cancel	Permet de fermer l'installation.

Étape 7.



Cancel	Permet de fermer l'installation.
---------------	----------------------------------

Étape 8.

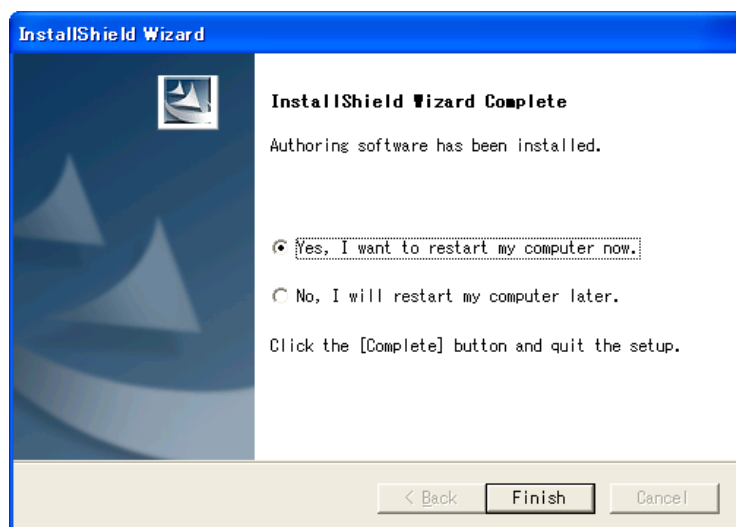


in Desktop	Permet de créer le raccourci du logiciel de création sur le bureau.
Start-up	Permet d'enregistrer le logiciel de création dans le menu Démarrage.
Back	
Next	Permet d'enregistrez le réglage et d'aller à l'étape suivante.
Cancel	Permet d'annuler le réglage et d'aller à l'étape suivante.



- Même si vous cliquez sur le bouton Cancel à cet endroit, l'installation ne se ferme pas.

Étape 9.



Yes, I want to restart my computer now.	Redémarrez l'ordinateur une fois la configuration terminée.
No, I will restart my computer later.	Ne redémarrez pas l'ordinateur une fois la configuration terminée.
Back	
Finish	Terminez la configuration en exécutant votre choix.
Cancel	



Démarrage sous Windows Vista

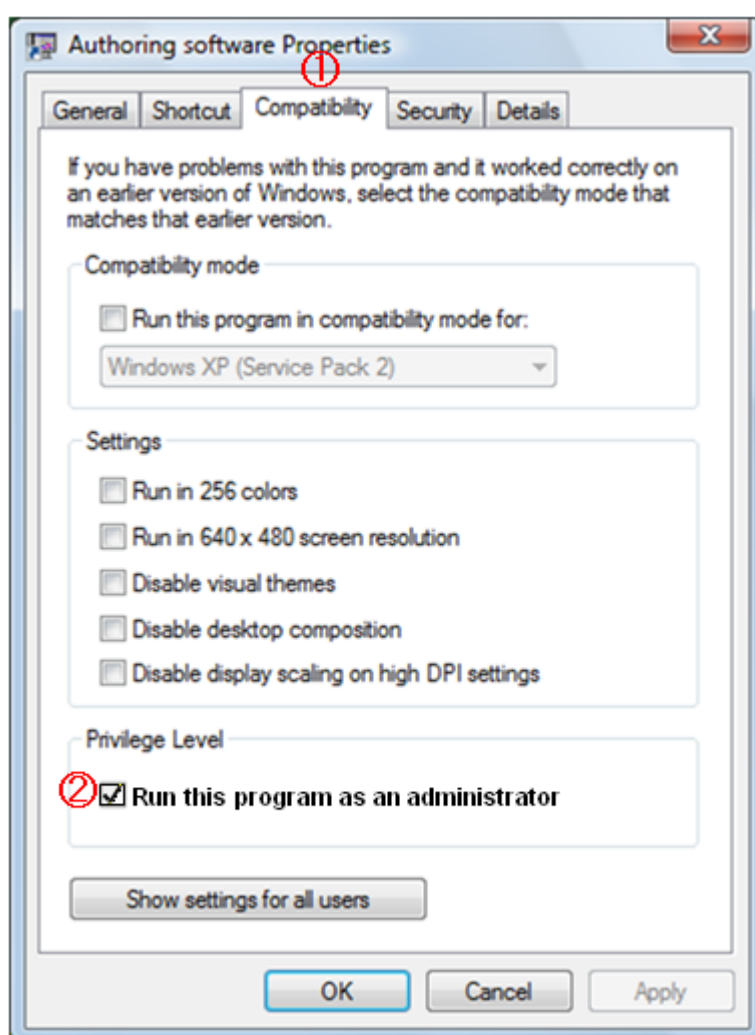
Si vous utilisez Windows Vista, il se peut que vous obteniez un message d'erreur vous disant « SpSv stopped operating » et que l'ordinateur ne démarre pas. Dans ce cas, suivez les procédures ci-dessous pour exécuter le logiciel de création.

Étape 1. Créez un raccourci de menu pour permettre l'exécution du logiciel de création.

Étape 2. Cliquez droit sur le raccourci de menu et ouvrez les propriétés.

Étape 3. Cliquez sur l'onglet concernant la compatibilité ① pour sélectionner « Execute this program as an administrator » ②.

Étape 4. Pour les futurs démarrages, cliquez sur le raccourci de menu.

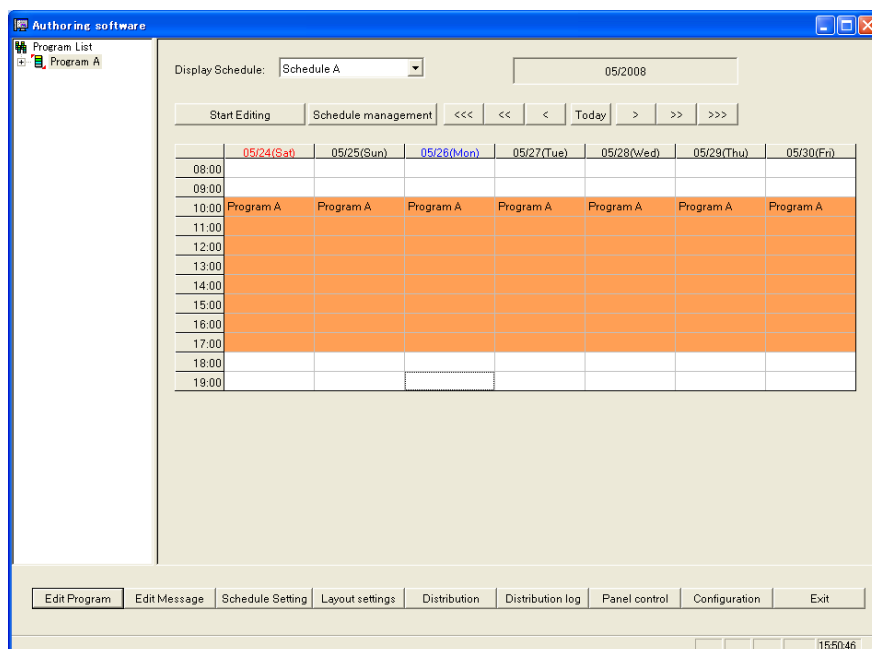


CHAPTER 3 Fonctionnalités du système central

3.1 Fenêtre principale

Après le démarrage du système central, la fenêtre **Main** apparaît ci-dessous.

Fenêtre Main



(1) Program List

La liste des programmes réenregistrés s'affiche dans le volet de gauche. Sélectionnez et cliquez avec le bouton droit de la souris sur un programme pour modifier la liste. Vous pouvez ajouter un programme en le glissant/déposant à partir de la liste des programmes afin de compiler la programmation affichée.

(2) Display schedule

Sélectionnez une programmation à partir de la liste déroulante pour changer la programmation affichée. Ce système peut gérer jusqu'à 100 tableaux horaires.

(3) Start Editing/Quit Editing

En cliquant sur ce bouton, vous démarrez et quittez la modification de la programmation affichée.

(4) Schedule Management

Informations de la programmation indiquée.

(5) Scroll schedule buttons

Faites défiler la programmation par mois, par semaine ou par jour. Il est possible de visualiser la programmation jusqu'à six mois dans le passé et six mois dans l'avenir.

<<<, >>>	Permet de faire défiler la programmation par mois.
<<, >>	Permet de faire défiler la programmation par semaine. Il n'est pas possible d'utiliser ces boutons sur l'écran d'opération mensuel.
<, >	Permet de faire défiler la programmation par jour. Il n'est pas possible d'utiliser ces boutons sur l'écran d'opération mensuel.
Bouton Today	Permet d'afficher la semaine présentant la date d'aujourd'hui à l'écran.

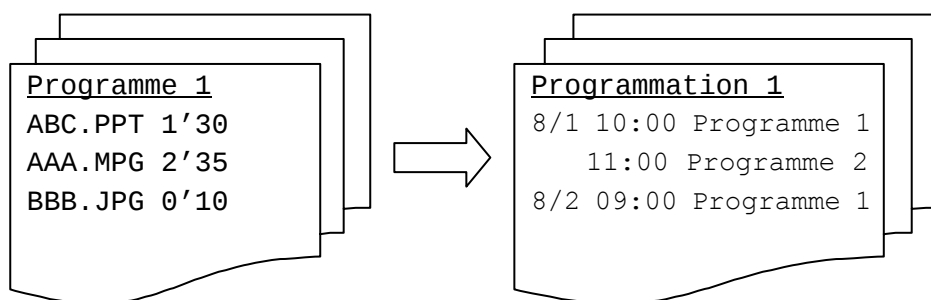
- (6) **Edit Program**
Vous modifiez les informations de programme. En cliquant avec le bouton droit de la souris sur Program List, il est possible de faire de même.
- (7) **Edit Message**
Vous modifiez les programmes de messages et les propriétés.
- (8) **Schedule Setting**
Vous enregistrez un programme dans une programmation. En glissant/déposant un programme à partir de Program List, il est possible de faire de même.
- (9) **Réglages de la disposition**
Vous créez et modifiez une disposition.
- (10) **Distribute**
Vous distribuez des programmations et des programmes via un réseau ou une mémoire USB.
- (11) **Distribution Log**
Vous visualisez les résultats de la distribution.
- (12) **Panel Control**
Vous modifiez les informations du lecteur comme pour ajouter des destinations ou définir la programmation qu'un lecteur utilise.
- (13) **Configuration**
Vous configurez les environnements pour le système central.
- (14) **Exit**
Vous quittez le système central.

3.2 Configuration de base des programmations

Cette section décrit la configuration des programmations que ce système utilise.

3.2.1 Programmes et programmations

La programmation de ce système se compose de programmes et de calendriers.



Programme	Un groupe de contenus. La durée affichée est définie à cet endroit pour chaque fichier de contenu. Vous enregistrez des informations comme les fichiers de contenu, les adresses URL, la commutation du terminal d'entrée, et les durées d'affichage dans l'ordre dans lequel vous souhaitez les afficher. Dans l'exemple ci-dessus, Programme 1 affiche d'abord ABC.PPT pendant 1:30 (90 secondes), ensuite AAA.MPG pendant 2:35 (155 secondes) et enfin BBB.JPG pendant 0:10 (10 seconds).
Programmation	Lors de l'enregistrement des programmes créés dans les programmations, vous pouvez créer une véritable programmation pour un lecteur. Dans l'exemple ci-dessus, Programmation 1 démarre le programme 1 à partir de 10:00 et le programme 2 à partir de 11:00 le 1^{er} août, puis le programme 1 à partir de 09:00 le 2^e août.

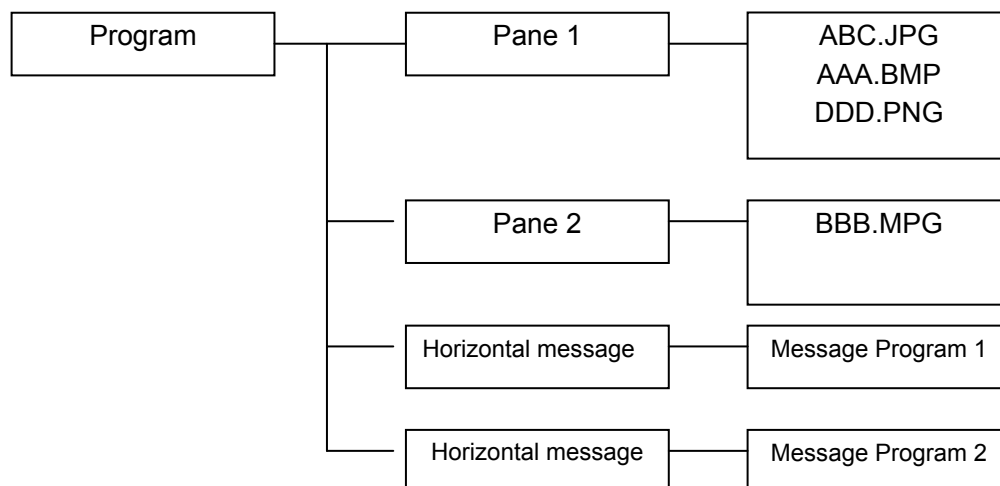
3.2.2 Éléments de programme

Cette section décrit quels éléments constituent un programme et de quelle manière.

Les programmes de ce système contiennent une disposition qui se compose de zones d'affichage appelées volet, message horizontal, message vertical et horloge.

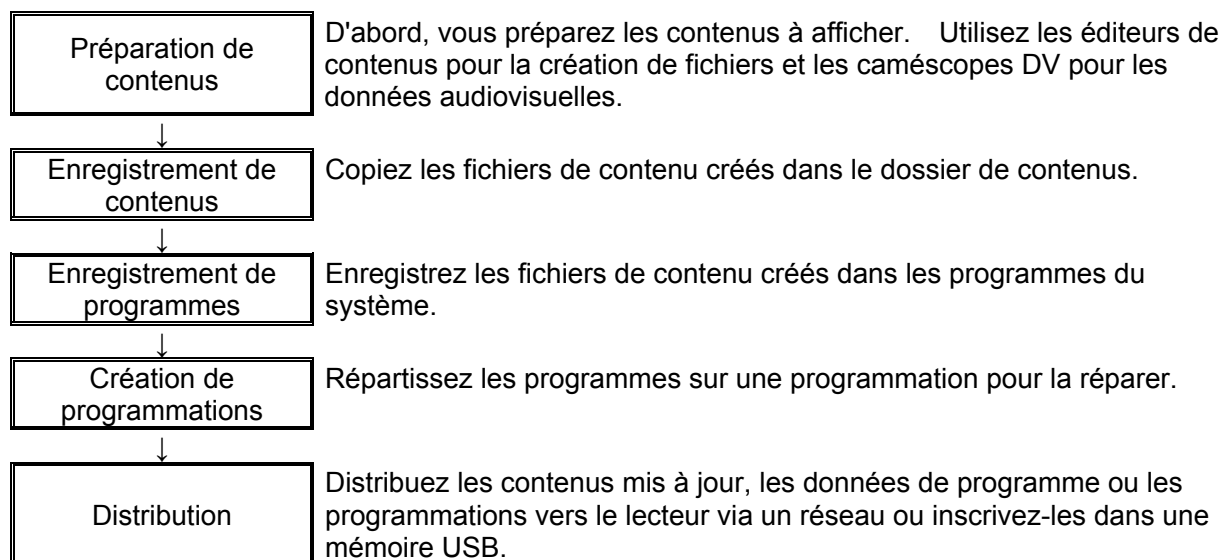
Les programmes sont configurés par l'enregistrement des contenus et du programme de messages sur les zones d'affichage. Voici des exemples de configurations de programme :

Exemple de configuration de programme : Un programme avec deux volets, un message vertical



3.3 Flux d'opérations

Ce chapitre décrit les opérations, de la création de programmes sur le système central à leur affichage sur le lecteur.



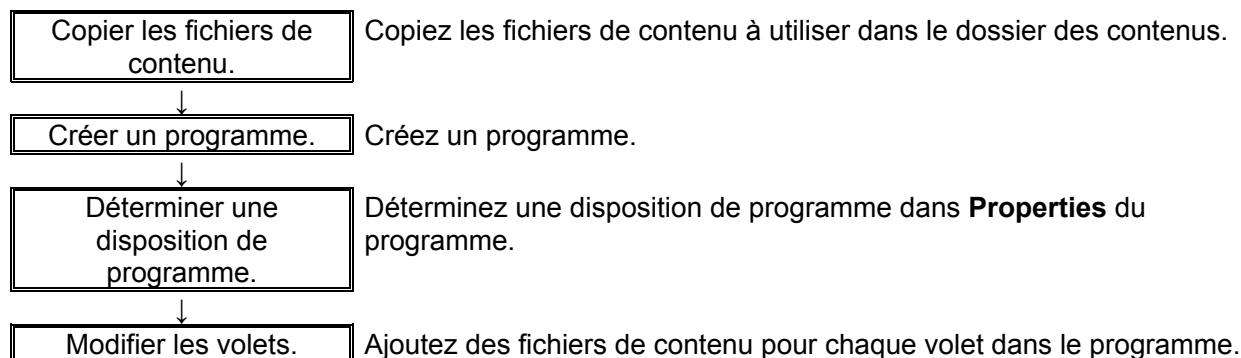
- Si vous utilisez ce système pour la première fois, vous devez configurer l'environnement avant de l'utiliser. Consultez les sections suivantes pour plus d'informations :
section 3.7 Distribution à la page 42,
section 3.8 Gestion des programmations à la page 50,
section 3.9 Gestion des panneaux à la page 52,
section 3.10 Réglage à la page 68.

3.4 Enregistrement de programmes

Enregistrez les fichiers de contenus créés dans les programmes du système.

3.4.1 Flux de l'enregistrement de programmes

Cette section décrit le flux des opérations pour enregistrer un programme.

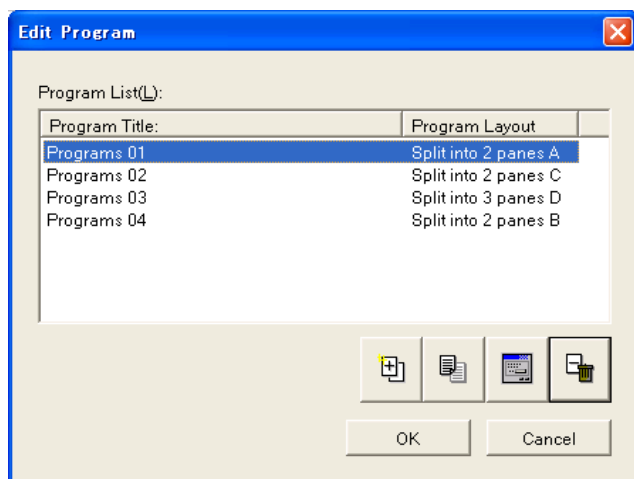


Vous créez/modifiez les programmes à partir du menu, qui apparaît en cliquant avec le bouton droit de la souris, de Program List dans la fenêtre **Main** ou du bouton **Edit Program**.
Les sections suivantes décrivent les opérations basées sur le bouton **Edit Program**.

3.4.2 Modification du programme

Cliquez sur **Edit Program** dans la fenêtre **Main**. La fenêtre **Edit Program** s'affichera.
Vous ajoutez/supprimez/modifiez des programmes dans cette fenêtre.

Fenêtre **Edit Program**



Program List	La liste des programmes enregistrés s'affiche.
Add	Permet d'ajouter un nouveau programme. Consultez la section 3.4.3 Propriétés du programme à la page 20 pour plus d'informations.
Create a copy	Permet de créer une copie du programme sélectionné dans Program List .
Properties	Permet d'afficher les propriétés du programme sélectionné dans Program List .
Delete	Permet de supprimer le programme sélectionné dans Program List .
OK	Permet d'appliquer les changements et de revenir à la fenêtre Main .
Cancel	Permet d'annuler les changements et de revenir à la fenêtre Main .



- Il est possible d'enregistrer jusqu'à 50 programmes.
- Si vous supprimez un programme utilisé par une programmation, elle sera elle aussi automatiquement supprimée de la programmation.

3.4.3 Propriétés du programme

Vous effectuez des réglages de base d'un programme.

Boîte de dialogue **Program Properties**

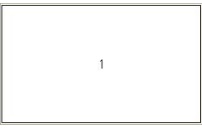
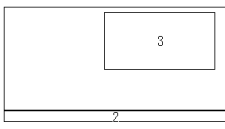
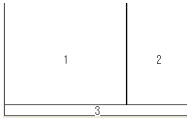
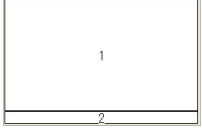
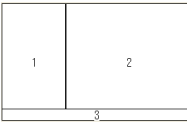
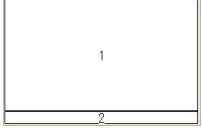
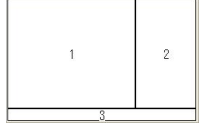
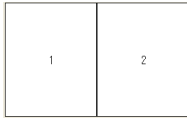
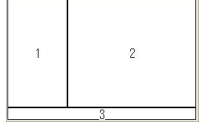
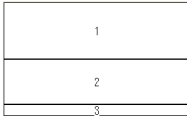
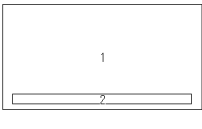
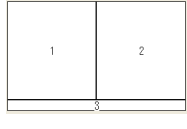
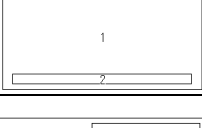
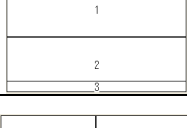
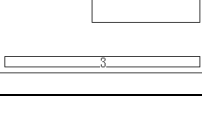
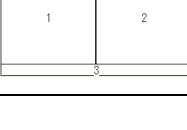
N...	Object name	Object type
1	Panel	Image pane
2	Horizontal me...	Horizontal message

Program Title	Entrez le titre d'un programme ne dépassant pas 50 octets.
Layout	Sélectionnez une disposition pour le programme.
Program Color	Sélectionnez une couleur pour le programme. Il sera de la couleur sélectionnée dans la programmation.
Layout settings	La fenêtre Layout settings s'affiche. Consultez la section 3.6.6 Réglages de la disposition à la page 38.
Object list	Les objets de la disposition sélectionnée s'affichent.
Object name	Un volet, un message horizontal ou un message vertical s'affiche.
Object type	Le type d'objet s'affiche. Le volet est de deux types (le volet film et le volet image), et peut enregistrer un film et chaque image.
Properties	Il est possible de configurer un objet sélectionné dans Object List. Lorsqu'un volet est sélectionné, la fenêtre Pane Properties s'affiche et il est possible de modifier les informations contenues dans le volet. Lorsqu'un message est sélectionné, la fenêtre Edit Message s'affiche et il est possible de sélectionner Message Program. Lorsqu'une horloge est sélectionnée, la fenêtre Clock Selection s'affiche et il est possible de sélectionner une horloge.
Sound	La fenêtre Sound s'affiche et il est possible de configurer les réglages de son pour le programme.
Preview	Un programme peut être prévisualisé. Consultez la section 3.4.9 Prévisualisation de programmes à la page 27 pour plus d'informations.

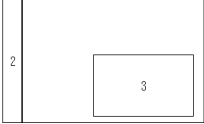
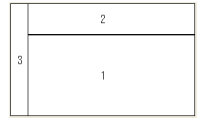
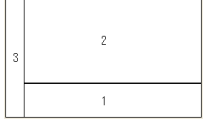
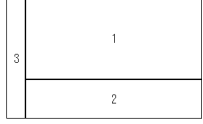
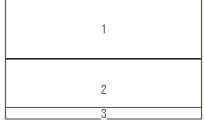
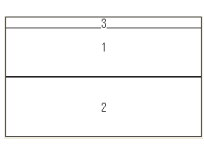
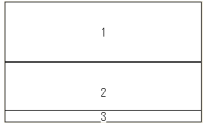
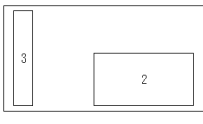
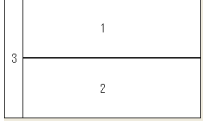
OK	Permet d'appliquer les changements et de revenir à la fenêtre Edit Program .
Cancel	Permet d'annuler les changements et de revenir à la fenêtre Edit Program .

Les 20 dispositions suivantes sont enregistrées par défaut dans ce système :

<Horizontal>

Plein écran (image)		Haut(image) +bas(message) +film	
Plein écran (film)		21. Séparation en deux Gauche(film) +droite(image) +recouvrement (message)	
Haut(image) +bas(message)		22. Séparation en deux Gauche(image) +right(film) + recouvrement(message)	
Haut(film) +bas(message)		25. Séparation en deux Haut(image) +bas(image)	
Gauche(film) +droite(image) +message		26. Séparation en deux Gauche(image) +droite(image)	
Gauche(image) +droite(film) +message		27. Séparation en trois Haut(image) +bas(image) +bas(message)	
Plein écran(image) +message		28. Séparation en trois Gauche(image) +droite(image) +bas(message)	
Plein écran(film) +message		29. Séparation en deux Haut(image) +bas(image) +recouvrement(message)	
Plein écran(image) +film +message		30. Séparation en deux Gauche(image) +droite(image) +recouvrement(message)	

<Vertical>

Plein écran (image)		Droite(image) +gauche(message) +film	
Plein écran (film)		23. Séparation en deux Bas(image) +haut(film) +recouvrement (message)	
Droite(image) +gauche(message)		24. Séparation en deux Haut(image) +bas(film) +recouvrement (message)	
Droite(film) +gauche(message)		31. Séparation en deux Haut(image) +bas(image)	
Haut(film) +bas(image) +gauche(message)		32. Séparation en deux Haut(film) +bas(image) +recouvrement (message)	
Haut(image) +bas(film) +gauche(message)		33. Séparation en deux Haut(image) +bas(film) +recouvrement (message)	
Plein écran (image) +message		34. Séparation en trois Haut(image) +bas(image) +gauche(message)	
Plein écran (film) +message		35. Séparation en deux Haut(image) +bas(image) +recouvrement (message en bas)	
Plein écran(image) +film +message		36. Séparation en trois Haut(image) +bas(image) +recouvrement (message à gauche)	

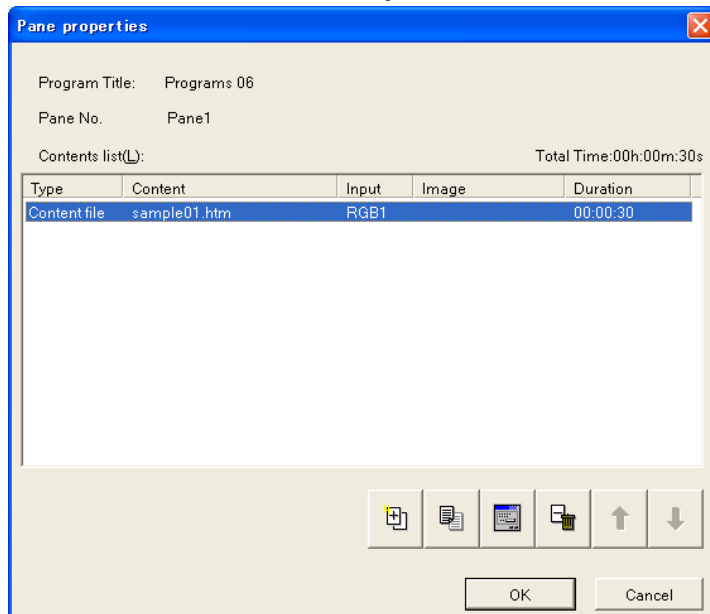


Le recouvrement correspond à un volet sur la couche supérieure.
Dans chaque découpage, il existe des volets divisés sur la couche de base.
Consultez la section 3.6.6 Réglages de la disposition à la page 38 pour plus d'informations sur la couche supérieure et la couche de base.

3.4.4 Propriétés du volet

Vous enregistrez les informations du volet. À cet endroit, vous enregistrez les contenus qui sont affichés dans un volet.

Fenêtre **Pane Properties**



Program Title/Pane	Le titre du programme et le nom du volet que vous avez sélectionnés dans la boîte de dialogue précédente s'affichent.
Contents List	Une liste de tous les fichiers de contenu enregistrés dans ce volet s'affiche. La liste des fichiers de contenu s'affiche dans l'ordre dans lequel ils ont été enregistrés dans cette liste sur le lecteur multimédia.
Add	Permet d'ajouter un nouveau fichier de contenu. Consultez la section 3.4.5 Propriétés de contenu à la page 24 pour savoir comment ajouter des contenus.
Copy	Permet de créer une copie d'un fichier de contenu sélectionné dans Contents List .
Properties	Permet de changer les propriétés d'un fichier de contenu sélectionné dans Contents List . Consultez la section 3.4.5 Propriétés de contenu à la page 24 pour savoir comment ajouter des contenus.
Delete	Permet de supprimer le fichier de contenu sélectionné dans Contents List .
Up	Permet de déplacer d'un niveau vers le haut le fichier de contenu sélectionné dans Contents List .
Down	Permet de déplacer d'un niveau vers le bas le fichier de contenu sélectionné dans Contents List .
OK	Permet d'appliquer les changements et de revenir à la fenêtre Program Properties .
Cancel	Permet d'annuler les changements et de revenir à la fenêtre Program Properties .



- Il est possible d'enregistrer jusqu'à 100 contenus par volet.
- Chaque volet peut contenir jusqu'à 24 heures.
- Un volet de films peut uniquement enregistrer des fichiers de film.
- Il n'est pas nécessaire que tous les fichiers de film soient de la même taille.
- Un volet d'images peut uniquement enregistrer des fichiers d'image.
- Si un fichier d'image contient une seule image, la résolution maximale est 2047*2047.
- Si le fichier d'image contient deux images, la résolution maximale est 1920*1080 ou 1080*1920.

3.4.5 Propriétés de contenu

Vous enregistrez les informations de contenu qui doivent se trouver dans le volet.

Fenêtre **Content Properties**

Contents type	Dans le panneau de film, sélectionnez le fichier ou la vidéo de contenu (vidéo externe) lorsque vous enregistrez la propriété de contenu initiale. Consultez « 3.4.6 Type de contenus (page 25) » pour plus d'informations.
Duration	Indiquez combien de temps vous voulez afficher les images fixes dans HH:MM:SS. Cette durée doit être de 5 secondes minimum.
Contents	Indiquez le nom, l'URL ou toute autre caractéristique d'un fichier de contenu à afficher.
Browse	Permet d'afficher la fenêtre Open pour sélectionner un fichier.
Execute	Lorsque le fichier de film est indiqué, le temps de reproduction du fichier de film est calculé automatiquement.
OK	Permet d'appliquer les changements et de revenir à la fenêtre Pane properties .
Cancel	Permet d'annuler les changements et de revenir à la fenêtre Pane properties .



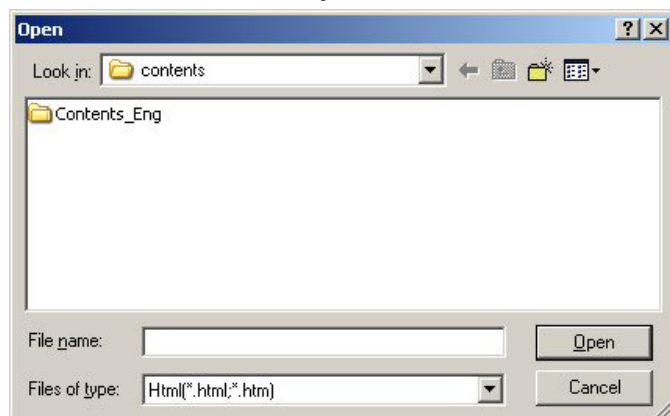
- Tous les fichiers de contenu devraient être enregistrés dans le dossier de contenus indiqué. Assurez-vous de copier les fichiers de contenu créés et leur fichiers correspondants dans le dossier de contenus indiqué.
- Dans le dossier de contenus, vous pouvez créer des sous-dossiers comme vous le souhaitez.
- La gestion de fichiers de plus de 2 Go ne peut pas se faire dans ce système.
- Lorsque vous sélectionnez une vidéo (vidéo externe), connectez le périphérique visuel au connecteur d'entrée terminal S du lecteur multimédia.
- « Duration » s'applique uniquement aux images fixes. Ce paramètre ne s'applique pas à Film ou Vidéo.

3.4.6 Type de contenus

Ce système prend en charge les quatre types de contenus suivants :

- Fichier de contenu

Fenêtre **Open**



Lorsqu'ils sont transférés vers le lecteur multimédia, les fichiers sont affichés localement sur le lecteur. Les fichiers de contenu PowerPoint et HTML sont principalement indiqués. Cliquez sur **Browse** pour indiquer le fichier de contenu dans la fenêtre **Open**.

Les fichiers de contenu pris en charge par le système sont les suivants :

Format de fichier		Extension
Images fixes		*.jpg, *.jpeg, *.bmp, *.png
Fichiers de film	MPEG1、MPEG2	*.mpeg, *.mpg
	Windows Media Video 9	*.wmv
Son	Fichiers de son	*.mp3

	● Changez l'extension en *.mpg pour la fichier avec une extension *.m2p ou *.m2v (film).
---	--

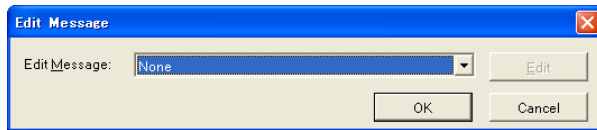
- Vidéo

L'image d'entrée vidéo raccordée par l'entrée vidéo externe* du lecteur multimédia (entrée S Terminal ou entrée composant vidéo) s'affiche. *MP-01 : Entrée S Terminal uniquement.

3.4.7 Modification de messages

Vous sélectionnez un « Message Program » à afficher.

Fenêtre **Edit Message**



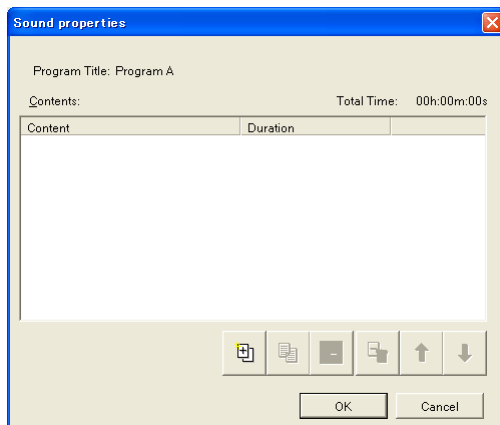
Edit Message	Sélectionnez un Message Program à afficher.
Edit	La fenêtre Edit Message s'affiche et vous pouvez modifier les contenus du Message Program sélectionné.
OK	Les changements sont confirmés et la fenêtre Program Properties s'affiche.
Cancel	Les changements sont annulés et la fenêtre Program Properties s'affiche.

3.4.8 Propriétés du son

Vous configurez des fichiers audio pour un programme.

Le fichier audio réglé à cet endroit passe en fond sonore lors de l'affichage du programme.

Fenêtre **Sound properties**



Program Title	Le nom d'un programme s'affiche.
Content	La liste des fichiers audio s'affiche.
Add	La fenêtre Open s'affiche, et les fichiers audio peuvent être ajoutés.
Copy	Une copie du fichier audio sélectionné dans Contents est ajoutée.
Properties	La fenêtre Open s'affiche, et les fichiers audio peuvent être changés.
Delete	Permet de supprimer l'enregistrement du fichier audio sélectionné dans Contents .
Up	Permet de remonter d'une place le fichier audio sélectionné dans Contents .
Down	Permet de descendre d'une place le fichier audio sélectionné dans Contents .
OK	Les changements sont confirmés et la fenêtre Program Properties s'affiche.
Cancel	Les changements sont annulés et la fenêtre Program Properties s'affiche.



- Lorsque la disposition comprenant le volet de film a été sélectionnée, il est impossible de la régler.
- Jusqu'à 100 fichiers audio peuvent être enregistrés par programme.

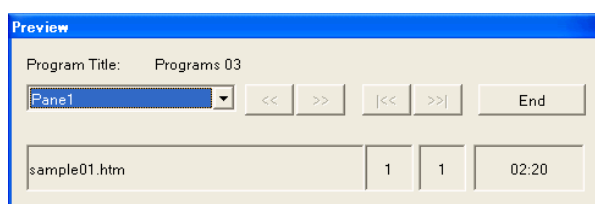
3.4.9 Prévisualisation de programmes

Vous pouvez prévisualiser les programmes enregistrés.

Pour prévisualiser des programmes, cliquez sur le bouton **Preview** dans la fenêtre **Program Properties**, ou sélectionnez un programme (ou volet) dans **Program List** dans la fenêtre **Main** et sélectionnez **Preview** dans le menu qui apparaît en cliquant avec le bouton droit de la souris.

Un programme est prévisualisé en plein écran et la fenêtre **Preview** apparaît.

Fenêtre **Preview**



Program Title	Le titre d'un programme s'affiche.
Select Pane menu	Sélectionnez un volet à prévisualiser. Lorsque All Panes est sélectionné, tout le programme est prévisualisé.
Content Title	Lorsqu'un volet est prévisualisé, le nom des contenus prévisualisés s'affiche.
Content Number	Lorsqu'un volet est prévisualisé, le nombre des contenus prévisualisés et le nombre total des contenus s'affichent.
Duration	La durée des contenus s'affiche.
<, >	Permet de prévisualiser les contenus précédents ou suivants.
<<, >>	Permet de prévisualiser les premiers ou les derniers contenus.
End	Permet de sortir de la prévisualisation et de revenir à la fenêtre précédente.



- Lorsque la vidéo est prévisualisée, le message « The video is being displayed » s'affiche.

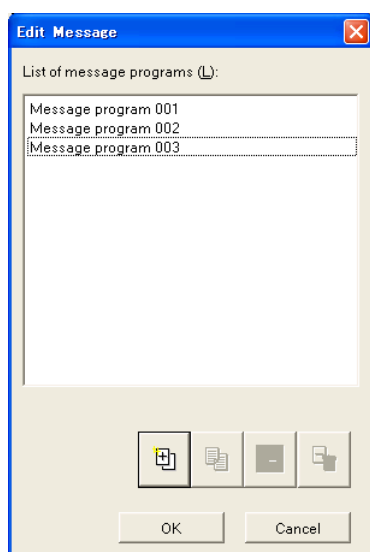
3.5 Modification de messages

En attribuant des programmes de messages aux programmes, ce système peut afficher des messages sur le lecteur multimédia. La section décrit comment modifier les programmes de messages.

3.5.1 Modification de messages

Tout d'abord, vous enregistrez un programme de messages. Un programme de messages est un ensemble de messages qui s'affichent au cours d'un programme. Cliquez sur le bouton **Edit Message** dans la fenêtre **Main**. La fenêtre **Edit Message** s'affiche.

Fenêtre **Edit Message**



Lis of message programs	Une liste des programmes de messages enregistrés s'affiche.
Add	Permet d'ajouter un nouveau programme de messages. En cliquant sur ce bouton, la fenêtre Edit Message program s'affiche.
Create a copy	Permet de créer une copie d'un programme de messages sélectionné dans Message program List .
Properties	Permet de changer les contenus d'un programme de messages dans Message program List . En cliquant sur Edit , la fenêtre Edit Message program s'affiche.
Delete	Permet de supprimer un programme de messages sélectionné dans Message program List .
OK	Permet d'appliquer les changements et de revenir à la fenêtre Main .
Cancel	Permet d'annuler les changements et de revenir à la fenêtre Main .

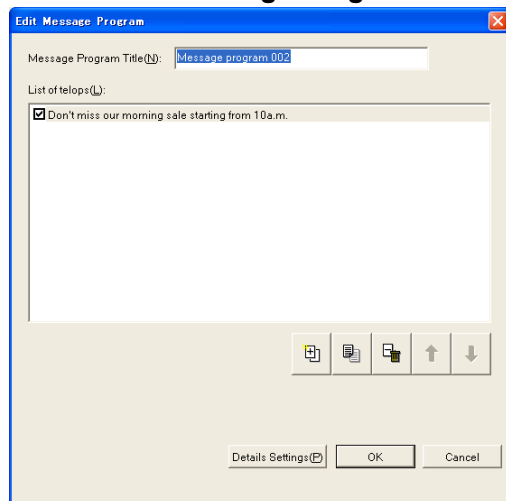
	● Il est possible d'enregistrer jusqu'à 50 programmes de messages par système central. ● Vous ne pouvez pas supprimer un programme de messages s'il est utilisé dans un programme à ce moment-là.
--	---

3.5.2 Programme de modification de messages

Puis, vous modifiez le programme de messages. Ajoutez des éléments de message au programme de messages.

Des messages apparaissent de haut en bas dans la liste.

Fenêtre **Edit Message Program**



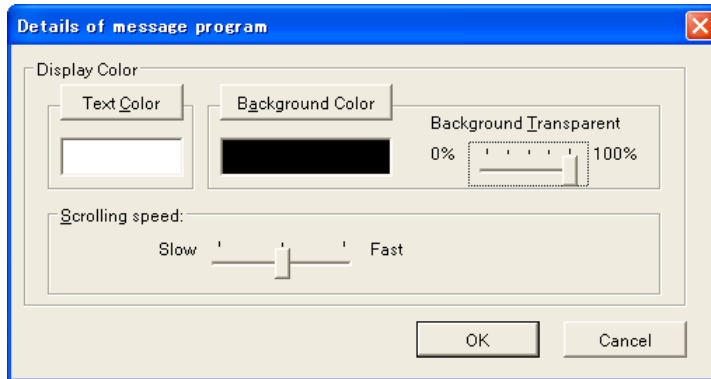
Message Program Title	Entrez un nom de programme de messages. Sa taille peut atteindre 50 octets.
List of message	Une liste d'éléments de message enregistrés dans le programme de messages s'affiche.
Add	Permet d'ajouter un nouvel élément de message au programme de messages. En cliquant sur ce bouton, une nouvelle zone d'élément de message est ajoutée à List of message pour contenir un message.
Display check box	Permet d'indiquer s'il faut afficher ou cacher un élément de message. Si cette case n'est pas cochée, son élément de message ne s'affiche pas dans le lecteur multimédia.
Create a copy	Permet de créer une copie de l'élément de message sélectionné dans List of message .
Delete	Permet de supprimer un élément de message sélectionné dans List of message .
Up	Permet de déplacer d'un niveau vers le haut un élément de message sélectionné dans List of message .
Down	Permet de déplacer d'un niveau vers le bas un élément de messages sélectionné dans List of message .
Properties	Cliquez à cet endroit pour indiquer comment vous voulez afficher le programme de messages. La fenêtre Message Properties et des exemples de messages s'affichent.
OK	Permet d'appliquer les changements et de revenir à la fenêtre Edit Message .
Cancel	Permet d'annuler les changements et de revenir à la fenêtre Edit Message .

	● Il est possible d'enregistrer jusqu'à 100 éléments de message par programme de messages. ● La taille d'un élément de message peut atteindre 255 octets. ● Vous pouvez copier et coller une chaîne de texte provenant d'autres textes dans un message en appuyant sur <u>Ctrl + C</u> et <u>Ctrl + V</u> sur un clavier. ● Les messages ne peuvent pas contenir des caractères d'un octet « < » et « > ».
--	--

3.5.3 Propriétés des programmes de messages

Enfin, vous indiquez comment vous voulez afficher un programme de messages.

Fenêtre **Message program Properties**



Display Color	Spécifiez la couleur d'affichage du message.
Text Color	Sélectionnez une couleur pour les caractères du message.
Background Color	Sélectionnez une couleur pour l'arrière-plan du message.
Background Transparent	L'arrière-plan d'un message peut être transparent. Spécifiez le rapport de transparence. 0%: Transparent 100%: Non transparent
Scrolling Speed	Spécifiez la vitesse à laquelle le message défile.
OK	Permet d'appliquer les changements et de revenir à la fenêtre Edit Message Program .
Cancel	Permet d'annuler les changements et de revenir à la fenêtre Edit Message Program .



- Pour la police du message, la police installée dans le lecteur multimédia est utilisée. Par conséquent, l'affichage d'un système central et celui du lecteur multimédia peuvent être différents.

3.6 Enregistrement de la programmation

Enregistrez des programmes configurés dans des programmations.

Il existe deux méthodes pour enregistrer des programmes dans des programmations.

- À partir de la fenêtre **Main**
- À partir de la fenêtre **Schedule Properties**

Les sections suivantes décrivent ces deux types d'opérations.

	● Avant de modifier davantage une programmation, vous devez enregistrer sa programmation de base dans Create Schedule. Consultez la section 3.8 Gestion des programmations à la page 50 pour plus d'informations. ● Il existe une limite du nombre de programmes pouvant être enregistrés dans la programmation, et lorsque la limite est dépassée, le message d'alerte s'affiche. Veuillez diminuer le nombre de programmes enregistrés ou, dans ce cas, réduire la période d'enregistrement. ● La programmation est constituée de deux composants : la programmation de base et la programmation normale. Consultez « 3.6.5 Remarques sur l'enregistrement des programmations (page 34) » pour savoir quand il faut utiliser tel ou tel composant.
---	---

3.6.1 Programmation dans la fenêtre Main

Pour modifier une programmation dans la fenêtre **Main**, suivez les procédures ci-dessous.

- (1) Sélectionnez un tableau horaire que vous voulez modifier dans la liste **Displayed Schedule**.
- (2) Cliquez sur le bouton **Start Editing**.
- (3) Le tableau horaire devient modifiable. Vous pouvez commencer à modifier la programmation.
- (4) Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le bouton **Quit Editing** pour enregistrer les changements.

Lorsqu'un tableau horaire est modifiable, les opérations suivantes sont disponibles :

Types de modification	Comment modifier
Enregistrement de programmes	● Glissez-déposez un programme à partir de Program List vers une cellule du tableau horaire. ● Double-cliquez sur une cellule du tableau horaire. ● Cliquez avec le bouton droit de la souris sur une cellule du tableau horaire et sélectionnez Properties. Après chacune des opérations ci-dessus, la fenêtre Select Program s'affiche. Consultez la section 3.6.3 Sélection d'un programme à la page 33 pour plus d'informations.
Déplacement de programmes	● Sélectionnez un programme que vous voulez déplacer du tableau horaire, et glissez-déposez-le dans une cellule de destination.
Copie de programmes	● Sélectionnez un programme que vous voulez copier à partir du tableau horaire. Puis, appuyez sur CTRL et glissez-déposez-le dans une cellule de destination. ● Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un programme que vous voulez copier dans le tableau horaire, sélectionnez Copy, puis cliquez avec le bouton droit de la souris sur une cellule de destination et sélectionnez Paste. ● Le copier-coller peut être fait en appuyant sur CTRL+C et CTRL+V sur le clavier.
Suppression de programmes	● Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un programme que vous voulez supprimer dans le tableau horaire et sélectionnez Delete. ● Sélectionnez un programme que vous voulez supprimer du tableau horaire et appuyez sur DEL.

Changement des heures programmées de programmes	● Pointez le curseur en haut (ou en bas) d'un programme enregistré dans le tableau horaire. Le curseur se transforme alors en flèche double. Puis glissez-déposez-le. ● Double-cliquez sur un programme enregistré dans le tableau horaire ou cliquez avec le bouton droit de la souris sur celui-ci et sélectionnez Properties pour afficher la fenêtre Select Program afin de changer les heures de début ou de fin.
---	---

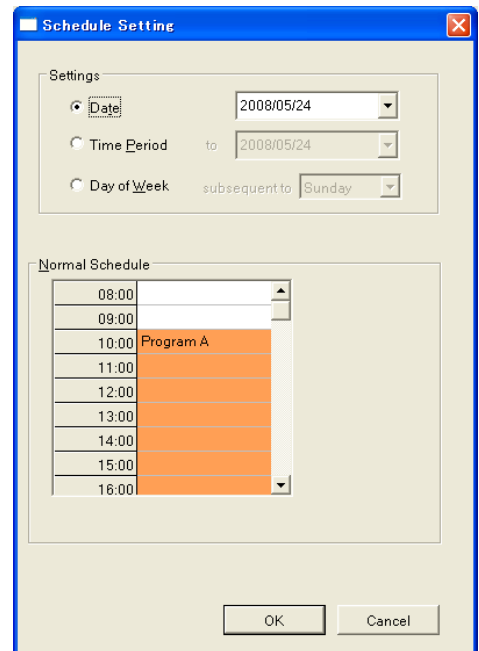
3.6.2 Programmation de programmes

Cette section décrit comment programmer des programmes dans la fenêtre **Schedule Properties**.

Sélectionnez une date à partir du tableau horaire dans la fenêtre **Main** et cliquez sur le bouton **Schedule Properties**. La fenêtre **Schedule Properties** apparaît.

	● Lorsque le tableau horaire affiché est modifiable dans la fenêtre Main en cliquant sur le bouton Start Editing, le bouton Schedule Properties est désactivé.
---	---

Fenêtre Schedule Properties



Settings	Sélectionnez les dates à partir desquelles vous voulez appliquer la programmation. ● Date Indiquez une date. ● Time Period Indiquez les dates de début et de fin. La programmation s'applique à la période spécifiée. ● Day of week Indiquez un jour de la semaine. La programmation s'applique à tous les jours de la semaine après la date indiquée.
Normal Schedule	Le tableau horaire d'un jour s'affiche. La programmation dans la fenêtre Main est actualisée avec les informations définies à cet endroit pour la date spécifiée (ou la période ou le jour de la semaine).

OK	Permet d'appliquer les programmes indiqués à Schedule .
Cancel	Permet d'annuler les réglages entrés et de revenir à la fenêtre Main .



NOTE

- Vous pouvez enregistrer « Normal Schedule » pour les 6 mois à venir.
- Vous ne pouvez pas changer les programmations des dates antérieures.
- La programmation indiquée à cet endroit est utilisée conjointement avec la programmation de base. Consultez la section 3.6.5 Remarques sur l'enregistrement des programmations à la page 34 pour plus d'informations.
- La programmation de base s'affiche en gris afin que vous puissiez la distinguer de la programmation normale.



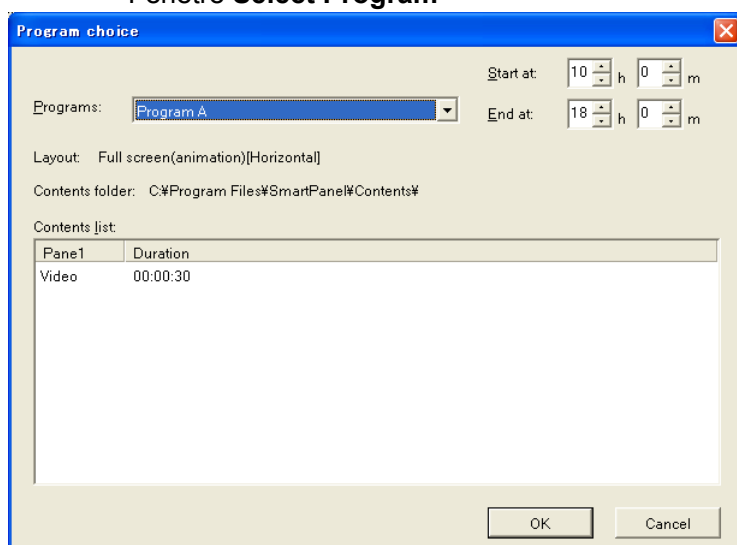
TIPS

- Ces deux méthodes de programmer des opérations sont à votre disposition. Utilisez l'une ou l'autre en fonction des changements à apporter. Par exemple, si vous souhaitez appliquer la même programmation pendant une semaine ou un mois, utilisez **Schedule Properties**. En revanche, si vous souhaitez changer une partie de la programmation, utilisez les opérations de la fenêtre **Main**.

3.6.3 Sélection d'un programme

Cette section décrit la fenêtre **Select Program**. Cette boîte de dialogue s'affiche à la suite d'une opération de programmation dans la fenêtre **Main**, ou en cliquant sur le bouton **Select Program** dans la fenêtre **Schedule Properties**. Cette boîte de dialogue actualise une programmation avec un programme défini et des heures de début/fin.

Fenêtre **Select Program**



Programs	Sélectionnez un programme à ajouter à la programmation.
Start at	Indiquez l'heure de début du programme ci-dessus.
End at	Indiquez l'heure de fin du programme ci-dessus.
Layout	La disposition du programme sélectionné s'affiche.
Contents list	Une liste des contenus du programme sélectionné s'affiche.
OK	Permet d'appliquer le programme avec les réglages définis à la programmation.
Cancel	Permet d'annuler les réglages que vous avez entrés et revenez à la fenêtre précédente.



- La programmation de base ne peut pas être modifiée sur l'écran principal. Consultez « 3.8.2 Propriétés de contrôle de la programmation » (page 51) » pour en savoir plus sur les modifications de la programmation de base.

3.6.4 Changement de l'échelle de temps d'une programmation

Vous pouvez modifier l'échelle de temps de **Schedule sheet** et **Basic schedule** dans la fenêtre **Schedule Properties**. Cette fonction est utile si vous enregistrez des programmes dans des programmations par incréments en minute.

Pour modifier l'échelle de temps dans une programmation, cliquez avec le bouton droit de la souris sur une cellule horaire pour ouvrir le menu et définir l'échelle.



- Lorsque **5 minutes** est sélectionné dans le menu qui apparaît en cliquant avec le bouton droit de la souris, vous changez l'échelle de temps pour l'heure sélectionnée (entre une heure et la suivante). Vous pouvez sélectionner uniquement une heure à la fois pour changer une partie de l'échelle de temps.

3.6.5 Remarques sur l'enregistrement des programmations

Tenez compte de ce qui suit pour l'enregistrement des programmations :

(1) Programmation de base et programmation normale

Il existe deux types de programmation : la programmation de base et la programmation normale. Veuillez définir les programmations quotidiennes comme des programmations de base. Veuillez définir certaines programmations individuelles comme des programmations normales.

Il existe une limite supérieure (2 500 max.) au nombre de « Normal Schedule » et, par conséquent, si vous définissez toutes les programmations comme « Normal Schedule », leur nombre peut dépasser cette limite.

Définissez les programmations conformément aux exemples suivants.

Type 1 :

Affichez les programmes de 8 h à 20 h.

Affichez des programmes différents le matin, le midi et le soir.

Affichez des programmes différents pour différentes zones horaires les jours de semaine et les jours de week-end.

	De lundi à vendredi	Samedi et dimanche
8:00	Programme1	Programme4
9:00		
10:00		
11:00		
12:00		
13:00	Programme2	Programme5
14:00		
15:00		
16:00		
17:00		
18:00	Programme3	Programme6
19:00		
20:00		

Réglage de Programme1, Programme2 et Programme3 :

- Définissez une programmation générale comme programmation de base.
- Cliquez sur le bouton **Schedule management** dans la fenêtre Main, sélectionnez une programmation dans **Schedule List**, puis cliquez sur le bouton **Properties**.
- Sélectionnez la zone horaire souhaitée dans le tableau **Basic schedule** de la fenêtre **Schedule control property**, puis sélectionnez un programme à afficher en cliquant sur le bouton **Select Program**.

Réglage de Programme 4, Programme 5 et Programme 6 :

- Définissez la programmation d'un jour particulier, comme par exemple les jours du week-end uniquement, comme programmation normale.
- Cliquez sur le bouton **Schedule Setting** dans la fenêtre Main pour afficher la fenêtre **Schedule Setting**.
- Cliquez sur le bouton **Day of Week**, sélectionnez ensuite **Saturday**, puis sélectionnez la zone horaire souhaitée dans le tableau **Normal schedule** et définissez le programme à afficher en cliquant sur le bouton **Select Program**.
- De la même façon, définissez les programmes du dimanche.

Type 2 :

Les programmations sont pratiquement les mêmes que celles du type 1.

Affichez les programmes de 8 h à 20 h.

Affichez des programmes différents le matin, le midi et le soir.

Affichez des programmes différents pour différentes zones horaires les jours de semaine et les jours de week-end.

Affichez néanmoins des programmes spéciaux du 1er au 5 du mois.

	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	Je	Ve	Sa	Di	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di	Lu
8:00	Programme1		Programme4	Programme7					Programme1	Programme4		Programme1
9:00												
10:00			Programme8					Programme2	Programme5		Programme2	
11:00												
12:00	Programme2		Programme5	Programme9					Programme3	Programme6		Programme3
13:00												
14:00			Programme9					Programme3	Programme6		Programme3	
15:00												
16:00	Programme3		Programme6	Programme9					Programme3	Programme6		Programme3
17:00												
18:00												
19:00	Programme3		Programme6	Programme9					Programme3	Programme6		Programme3
20:00												

Réglage de Programme1, Programme2, Programme3, Programme4, Programme5 et Programme6 :

- Définissez une programmation de base et une programmation normale de la même façon que pour le type 1.

Réglage de Programme7, Programme8 et Programme9 :

- Cliquez sur le bouton **Schedule Setting** dans la fenêtre Main pour afficher la fenêtre **Schedule Setting**.
- Cliquez sur le bouton **Date** et indiquez le jour dans la case située à droite.
- Cliquez sur le bouton **Time Period** et définissez le dernier jour des programmes spéciaux affiché dans la case « to ».
- Sélectionnez la zone horaire souhaitée dans le tableau **Normal schedule** et définissez ensuite un programme à afficher en cliquant sur le bouton **Select Program**.

Tenez compte de ce qui suit pour d'autres réglages particuliers.

- Comment mettre automatiquement sous/hors tension le lecteur multimédia chaque jour :

Cliquez sur le bouton **Panel control**, sélectionnez un panneau dans **Panel List**, puis cliquez sur le bouton **Properties** dans la fenêtre **Panel control**, et sélectionnez l'onglet **Power Management** dans la fenêtre **Panel properties**.

Ensuite, cochez la case **The power supply is turned at the specified time of a day of the week** et cochez toutes les cases des jours de la semaine.

Indiquez les heures de mise sous/hors tension dans les champs **Power-On At** et **Power-Off At**, conformément aux zones horaires des programmes affichés.

- Comment mettre hors tension le lecteur multimédia certains jours de la semaine :

Cliquez sur le bouton **Panel control**, sélectionnez un panneau dans **Panel List**, puis cliquez sur le bouton **Properties** dans la fenêtre **Panel control**, et sélectionnez l'onglet **Power Management** dans la fenêtre **Panel properties**. Ensuite, cochez la case **The power supply is turned at the specified time of a day of the week**, puis cochez les cases souhaitées des jours de la semaine pour la mise sous tension et ne cochez pas les autres cases pour la mise hors tension du lecteur multimédia.

- Comment afficher des programmes le jour où la mise hors tension a été définie :

Vous devez mettre sous tension le lecteur multimédia avec un autre outil de contrôle à distance. Et comme la mise hors tension ne s'effectuera pas automatiquement après l'affichage, vous devrez le faire avec l'outil de contrôle à distance.

(2) Recouvrement de la programmation de base et de la programmation normale

La programmation normale recouvre la programmation de base pour composer l'affichage final de la programmation du panneau. (La programmation normale écrase la programmation de base.)

Exemple d'affichage de programmation

Programmation de base			Programmation normale			Affichage de programmation	
10:00	Programme A	+	10:00		=	10:00	Programme A
11:00	Programme A		11:00	Programme C		11:00	Programme C
12:00			12:00			12:00	
13:00	Programme B		13:00			13:00	Programme B
14:00			14:00	Programme C		14:00	Programme C

(3) Échelle de temps

Vous pouvez changer l'échelle de temps de la programmation. Cette échelle de temps sert uniquement à l'indication/visualisation des programmes dans la programmation. Si vous avez indiqué un programme dans une programmation dont l'échelle de temps est 5 minutes, et que vous avez modifié cette échelle pour 1 heure, le programme existera toujours mais son nom sera invisible et il sera représenté par le symbole « * ».

En d'autres termes, lorsqu'un ou plusieurs programmes sont cachés dans une programmation dont l'échelle de temps est supérieure à la durée de ces programmes, ils sont représentés par le symbole « * » dans la cellule du programme.

Exemple d'affichage de programmation

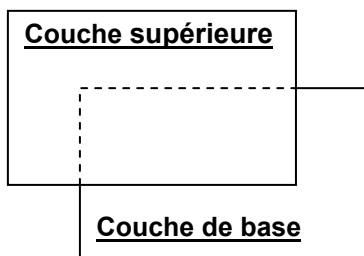
Programmation échelonnée sur 15 minutes			Programmation échelonnée sur 60 minutes		
10:00	Programme A	→ Modification de l'échelle en 60 minutes	10:00	*	← Seul le symbole « * » s'affiche mais il existe bien une programmation échelonnée sur 15
10:15	Programme A		11:00		
10:30			12:00		
10:45	Programme B		13:00		
11:00			14:00		



- Si vous modifiez des programmes enregistrés ou leurs heures de début/fin, les programmes cachés seront tous écrasés.
Dans l'exemple ci-dessus, si vous enregistrez le programme C entre 10:00 et 11:00 dans la programmation échelonnée sur 60 minutes, tous les anciens programmes contenus dans l'heure sont également remplacés par le programme C dans la programmation échelonnée sur 15 minutes.

3.6.6 Réglages de la disposition

Présentation

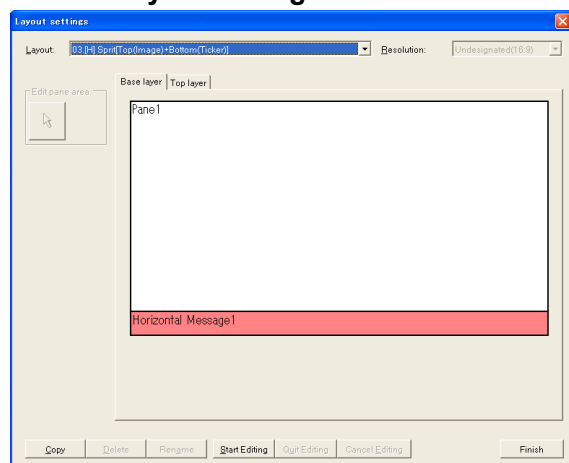


Dans une disposition de programme, il existe deux fenêtres et la couche supérieure recouvre la couche de base.	
Couche de base	La couche de base s'affiche derrière la couche supérieure. La fenêtre est divisée en plusieurs zones et les contenus s'affichent dans chaque zone.
Couche supérieure	La couche supérieure s'affiche devant la couche de base. La fenêtre peut afficher chaque contenu, un message horizontal, un message vertical et une horloge.

Pour modifier une disposition de programme, cliquez sur le bouton **Layout settings** dans la fenêtre **Program Properties** pour afficher la fenêtre **Layout settings**.

Après avoir modifié une disposition, vous pouvez sélectionner ou choisir d'enregistrer les changements dans la fenêtre **Resister confirmation**.

Fenêtre Layout settings

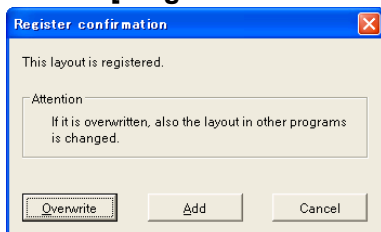


Nom	Description
Layout	Indiquez la disposition à ajuster.
Resolution	Indiquez la taille d'affichage de la fenêtre entière. Si elle n'est pas indiquée, la taille d'affichage sera la taille d'écran réelle.
Copy	Permet de créer et d'ajouter une copie de la disposition sélectionnée.
Delete	Permet de supprimer la disposition sélectionnée.
Rename	Permet de changer le nom de la disposition.
Onglet Base layer	Permet de basculer en mode de modification de la couche de base.
Onglet Top layer	Permet de basculer en mode de modification de la couche supérieure.
Start Editing	Permet de commencer la modification de la disposition.
Quit Editing	Terminez la modification de la disposition et ouvrez la fenêtre Resister confirmation .
Cancel Editing	Permet d'annuler la modification de la disposition. Les modifications sont annulées.
Finish	Permet de revenir à la fenêtre Main .



- Lorsque **Undesignated** est sélectionné dans **Resolution**, les zones peuvent être créées en définissant leur proportion (%).
- La position ou la taille d'une zone peut parfois ne pas être ajustable au point près. Dans ce cas, ajustez la position ou la taille dans les propriétés de la zone.
- Vous pouvez enregistrer un maximum de 100 dispositions.
- Il est impossible de supprimer la disposition utilisée dans un programme.
- Il est impossible de supprimer la disposition prédéfinie.

Fenêtre [Register confirmation]



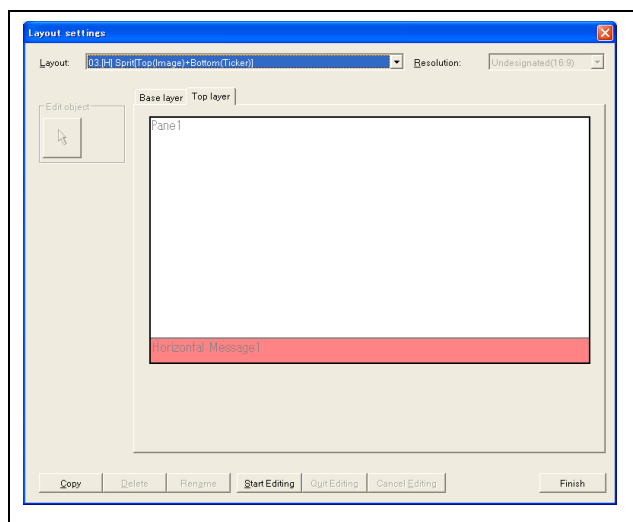
Nom	Description
Overwrite	Permet d'écraser la disposition sélectionnée avec les modifications effectuées.
Add	Permet d'ajouter les modifications effectuées à la disposition sélectionnée.
Cancel	Permet d'annuler les modifications effectuées et de revenir à la fenêtre Layout settings .



- Dans le cas où la disposition écrasée serait utilisée dans un programme, elle sera remplacée par la disposition modifiée.

● Modification dans l'onglet **Top layer**

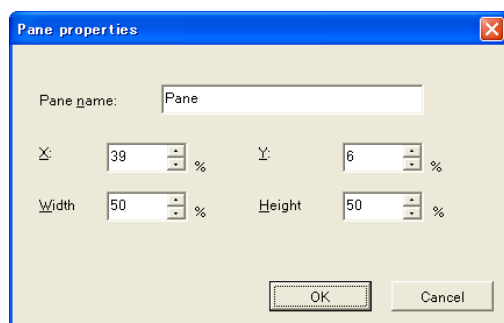
Dans ce système, la taille de l'objet configuré peut être modifiée.



Démarrez la modification :

- (1) Cliquez sur l'onglet **Top layer**.
- (2) Double-cliquez sur l'objet pour changer sa taille.
- (3) Les propriétés de l'objet s'affichent.

Fenêtre **Pane properties**



Nom	Description
Pane name	Un nom d'identification d'un volet s'affiche. Il peut utiliser jusqu'à 50 caractères. Pour le changer, saisissez un nouveau nom.
X	Permet de changer la coordonnée x de l'objet.
Y	Permet de changer la coordonnée y de l'objet.
Width	Permet de changer la largeur de l'objet.
Height	Permet de changer la hauteur de l'objet.
OK	Les modifications sont enregistrées. Revenez à la fenêtre Layout settings .
Cancel	Les modifications sont annulées. Revenez à la fenêtre Layout settings .



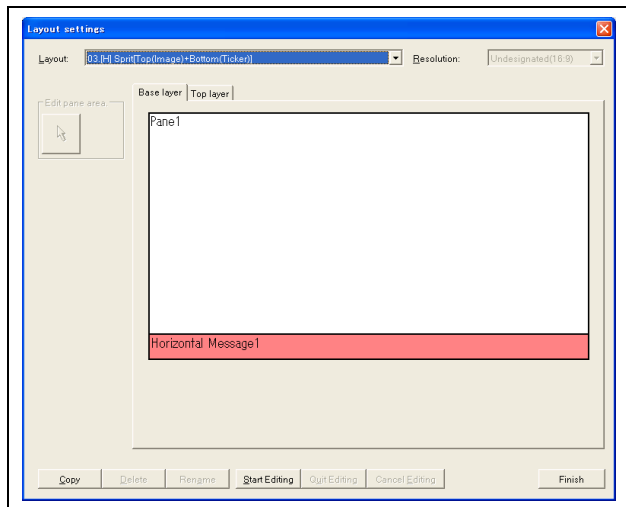
- La taille d'un objet configuré dans la fenêtre Top layer peut être modifiée en appuyant sur le bouton gauche de la souris et en faisant glisser l'objet lorsque le curseur se transforme en $\leftrightarrow$. Lorsque $\blacklozenge$ s'affiche, l'objet peut être déplacé en appuyant sur le bouton gauche de la souris.



- Les objets ne peuvent pas se chevaucher dans **Top layer**.
- Si un film recouvre un message, le message affiché apparaîtra au-dessus du film dans l'écran du lecteur multimédia.

- Modification dans l'onglet Base layer

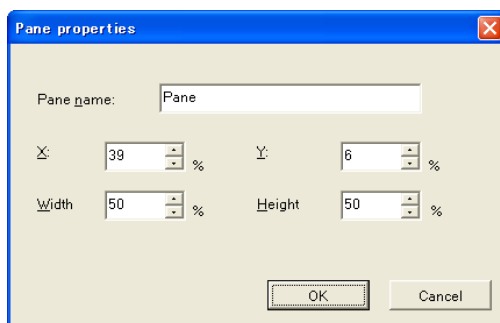
Dans ce système, la taille de l'objet configuré peut être modifiée.



Démarrez la modification :

- (4) Cliquez sur l'onglet Base layer.
- (5) Double-cliquez sur l'objet pour changer sa taille.
- (6) Les propriétés de l'objet s'affichent.

Fenêtre **Pane properties**



Nom	Description
Pane name	Un nom d'identification d'un volet s'affiche. Il peut utiliser jusqu'à 50 caractères. Pour le changer, saisissez un nouveau nom.
X	Permet de changer la coordonnée x de l'objet.
Y	Permet de changer la coordonnée y de l'objet.
Width	Permet de changer la largeur de l'objet.
Height	Permet de changer la hauteur de l'objet.
OK	Les modifications sont enregistrées. Revenez à la fenêtre Layout settings .
Cancel	Les modifications sont annulées. Revenez à la fenêtre Layout settings .



- La taille d'un objet configuré dans la fenêtre Base layer peut être modifiée en appuyant sur le bouton gauche de la souris et en faisant glisser l'objet lorsque le curseur se transforme en $\longleftrightarrow$ ou $\updownarrow$ en.

3.7 Distribution

Les informations de programmation, les données de contenu et les directions de contrôle sont distribuées vers le lecteur.



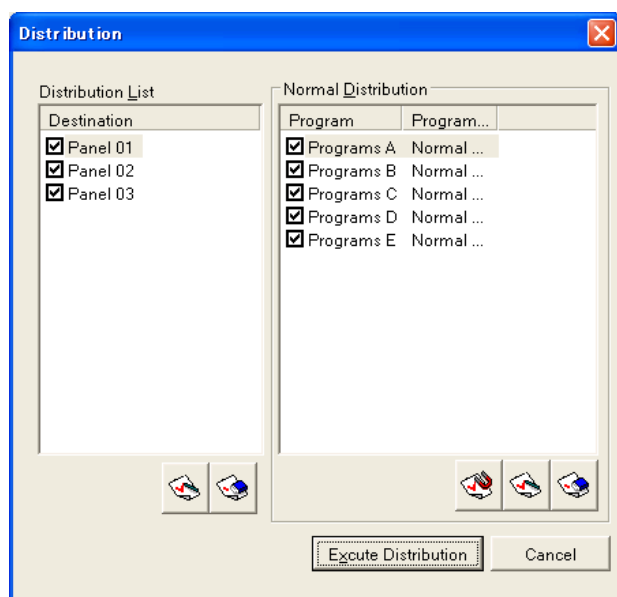
- Lorsqu'une programmation ou un programme est modifié dans le système central, les modifications ne sont pas envoyées au lecteur multimédia tant que vous ne les distribuez pas vers le lecteur. Lorsque vous effectuez des modifications dans le système central, veillez à les distribuer vers le lecteur.
- Les informations du lecteur doivent être enregistrées avant de les distribuer. Consultez la section 3.9 Gestion des panneaux à la page 52 pour plus d'informations.
- Dans le cas où le mode de connexion serait LAN(Fixed IP) ou LAN(DHCP), vous devez configurer au préalable le lecteur multimédia.
 - * Consultez séparément le « Manuel d'utilisation du lecteur multimédia » pour en savoir plus sur le fonctionnement du lecteur multimédia.
- Dans le cas de LAN(Fixed IP), configurez l'adresse IP, le masque de sous-réseau et la passerelle par défaut.
- Dans le cas de LAN(DHCP), configurez le nom d'hôte.

3.7.1 Opérations de distribution

Cliquez sur le bouton **Distribution** dans la fenêtre **Main** pour effectuer une distribution.

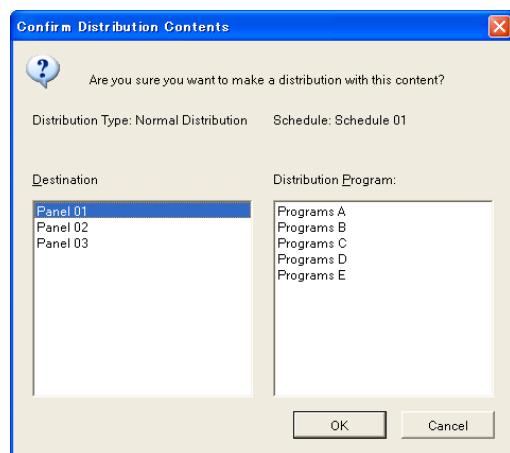
Si vous sélectionnez des programmes de distribution et des destinations, puis que vous cliquez sur le bouton Execute Distribution, la fenêtre **Confirm Distribution Contents** s'affiche et la distribution commence conformément à chaque mode de connexion sélectionné.

Fenêtre Distribution



Distribution List	
Destination	Sélectionnez les panneaux destinataires de la distribution.
Select All	Sélectionnez tous les panneaux comme destination.
Clear All	Permet d'effacer toutes les sélections.
Normal distribution	
Program	Sélectionnez les programmes à distribuer.
Auto Select	Sélectionnez automatiquement les programmes associés aux panneaux sélectionnés.
Select All	Sélectionnez tous les programmes.
Clear All	Permet d'effacer toutes les sélections.
Distribute	Cliquez à cet endroit pour distribuer la sélection et ouvrez la fenêtre Confirm Distribution Contents .
Cancel	Permet d'annuler les réglages entrés et de revenir à la fenêtre Main .

Fenêtre **Confirm Distribution Contents**



Destination	Permet d'afficher les destinations (panneaux) sélectionnées dans Distribution List de la fenêtre Distribution .
Distribution Program	Permet d'afficher les programmes de distribution sélectionnés dans Normal Distribution de la fenêtre Distribution .
OK	Cliquez à cet endroit pour distribuer la sélection.
Cancel	Permet d'annuler la distribution et de revenir à la fenêtre Distribution .

	● Le nombre maximal de panneaux destinataires de la distribution est de 20. ● L'ordre des distributions est de Offline à réseau en mode de connexion. ● Les fichiers déjà distribués vers le lecteur multimédia ne seront pas distribués à nouveau.
---	--



● Remarques sur la distribution collective

Lorsque vous utilisez plusieurs programmations (consultez l'illustration 1), veuillez distribuer un panneau (lecteur multimédia) à la fois ou distribuer un groupe de panneaux utilisant les mêmes programmations à un moment donné.
(Consultez l'exemple) (*Remarque 1)

(*Remarque 1) Lorsque des panneaux avec différentes programmations sont sélectionnés et distribués, tous les programmes de toutes les programmations des panneaux sélectionnés seront distribués vers leurs panneaux respectifs (*Remarque 2). Dans ce cas, la durée de la distribution sera plus longue et la capacité de la carte mémoire SD peut être dépassée (*Remarque 3).

(*Remarque 2) Par exemple, lorsque Panel 01 et Panel 03 sont sélectionnés (Figure 1), les programmes de Schedule 01 et Schedule 02 seront distribués vers Panel 01 et Panel 03.

(*Remarque 3) Lorsque la capacité est dépassée, un message d'erreur « Capacité Over » s'affiche. Sélectionnez comme indiqué ci-dessus et recommencez la distribution.

Exemple : sélectionnez des panneaux avec les mêmes programmations, « Panel 01 » et « Panel 02 », et commencez la distribution (Illustration 2 (1)). Faites de même pour 2 (2) et 3 (3) ci-dessous.

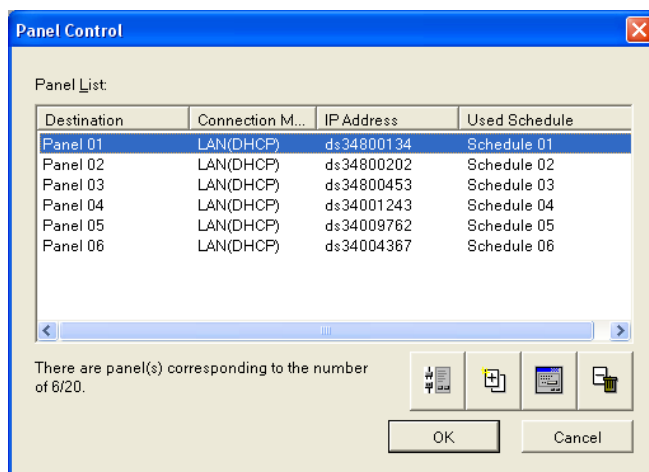


Illustration 1. Écran de distribution

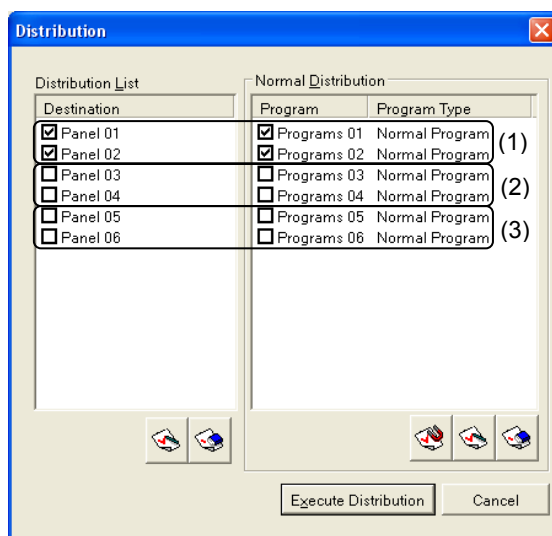


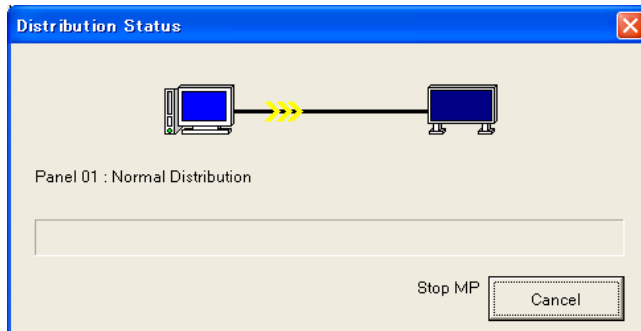
Illustration 2. Écran de distribution

3.7.2 Distribution LAN(Fixed IP)

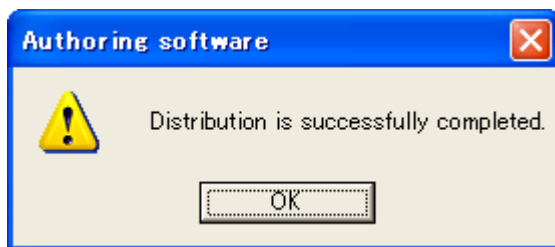
Lorsque vous effectuez une distribution vers les panneaux sélectionnés dont le mode de connexion est LAN(Fixed IP), la fenêtre **Distribution Status** s'affiche et la distribution commence.

Une fois la distribution terminée, la boîte de dialogue indiquant le succès ou l'échec de la distribution s'affiche.

Fenêtre **Distribution Status**



Cancel	Permet d'annuler la distribution.
---------------	-----------------------------------



Voici le message indiquant le succès de la distribution.



Voici le message indiquant l'échec de la distribution.

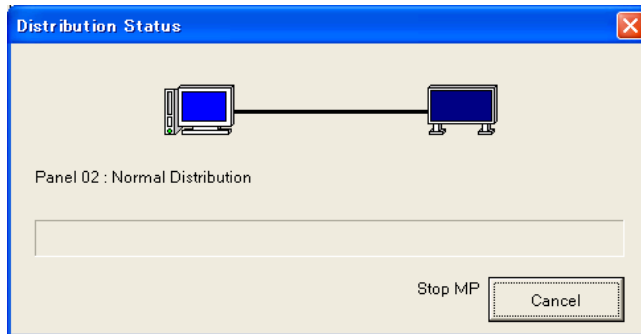
	● Reportez-vous à la section « 3.7.5 Journal de distribution » pour en savoir plus sur la signification des erreurs en cas d'échec de la distribution.
---	--

3.7.3 Distribution LAN(DHCP)

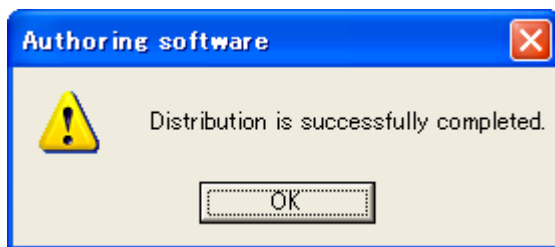
Lorsque vous effectuez une distribution vers les panneaux sélectionnés dont le mode de connexion est LAN(DHCP), la fenêtre **Distribution Status** s'affiche et la distribution commence.

Une fois la distribution terminée, la boîte de dialogue indiquant le succès ou l'échec de la distribution s'affiche.

Fenêtre **Distribution Status**



Cancel	Permet d'annuler la distribution.
---------------	-----------------------------------



Voici le message indiquant le succès de la distribution.



Voici le message indiquant l'échec de la distribution.

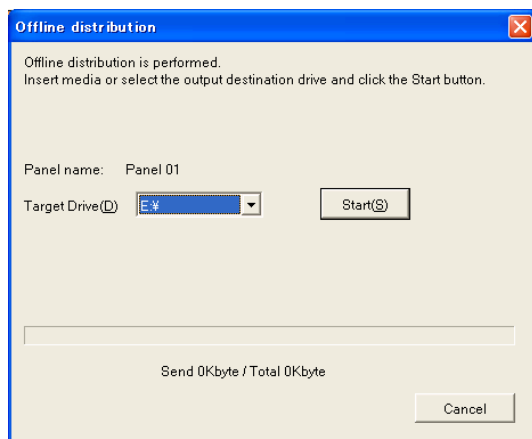


- Reportez-vous à la section « 3.7.5 Journal de distribution » pour en savoir plus sur la signification des erreurs en cas d'échec de la distribution.

3.7.4 Distribution hors ligne

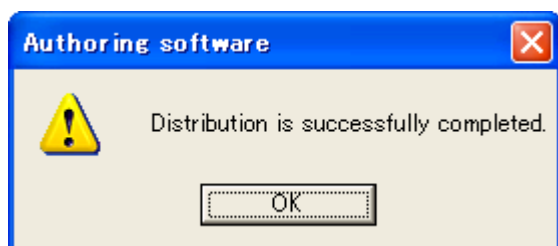
Lorsque vous effectuez une distribution vers les panneaux dont le mode de connexion est hors ligne, la fenêtre **Offline distribution** s'affiche.

Fenêtre **Offline distribution**



Insérez une mémoire USB ou indiquez le disque de destination, puis cliquez sur le bouton **Distribute**.

Une fois la distribution terminée, la boîte de dialogue indiquant le succès ou l'échec de la distribution s'affiche.



Voici le message indiquant le succès de la distribution.



Voici le message indiquant l'échec de la distribution.

	● Avec la distribution hors ligne, le disque indiqué est initialisé. ● La distribution hors ligne ne prend pas en charge une taille de fichier supérieure à la capacité maximale de la mémoire USB. ● Reportez-vous à la section « 3.7.5 Journal de distribution » pour en savoir plus sur la signification des erreurs en cas d'échec de la distribution.
---	--

3.7.5 Journal de distribution

Cliquez sur le bouton **Distribution Log** dans la fenêtre **Main** pour afficher le résultat des distributions.

Fenêtre **Distribution Log**

Distribution Log			
Distribution Log List:			
Destination	Distribution Type	Distribution Results	Distributed at:
Panel01	Normal Distribution	Cancel Distribution	2009/05/26 13:28:25
Panel01	Normal Distribution	Cancel Distribution	2009/05/26 13:28:04
Panel01	Normal Distribution	Finish Distribution	2009/05/26 13:27:35
Panel01	Normal Distribution	Cancel Distribution	2009/05/26 13:23:14
Panel01	Normal Distribution	Finish Distribution	2009/05/26 13:22:39
Panel01	Normal Distribution	Distribution Failure(-501)	2009/05/26 13:22:19
Panel02	Normal Distribution	Cancel Distribution	2009/05/26 11:50:35
Panel01	Normal Distribution	Finish Distribution	2009/05/26 11:46:54
Panel02	Normal Distribution	Distribution Failure(102)	2009/05/26 11:43:43
Panel01	Normal Distribution	Distribution Failure(-507)	2009/05/26 11:43:09
Panel02	Normal Distribution	Distribution Failure(102)	2009/05/26 11:40:28
Panel01	Normal Distribution	Finish Distribution	2009/05/26 11:39:48
Panel01	Normal Distribution	Distribution Failure(-500)	2009/05/26 11:39:11
Panel01	Normal Distribution	Finish Distribution	2009/05/26 11:38:28
Panel01	Normal Distribution	Distribution Failure(-500)	2009/05/26 11:36:25
Panel01	Normal Distribution	Finish Distribution	2009/05/26 11:36:00

Distribution Log List	Une liste des journaux de distribution s'affiche.
Display Details	Cliquez à cet endroit pour afficher les détails du journal de distribution sélectionné dans Distribution Log List . La fenêtre Distribution Log Details s'affiche.
Redistribute	Cliquez ici pour exécuter de nouveau les distributions sélectionnées qui ont échoué ou qui ont été annulées.
Delete Log	Permet de supprimer les journaux sélectionnés dans Distribution Log List .
Clear All	Permet de supprimer tous les journaux de distribution.
Close	Permet de quitter la fenêtre Distribution Log et de revenir à la fenêtre Main .



- Si le mode de connexion est hors ligne, le bouton Redistribute n'est pas disponible.

Fenêtre Distribution Log Details

Le résultat de la distribution de ce système est le suivant :
Consultez le tableau ci-dessous en cas d'erreurs de distribution.

Résultat	Détails	Causes possibles
Completed	La distribution s'est achevée correctement.	
Canceled	La distribution a été annulée.	
Failed	La distribution n'a pas pu être initialisée.	● Erreur modem ou carte réseau. ● Le câble réseau du système central est débranché. ● Le support de distribution hors ligne est endommagé.
	Il est impossible de trouver les fichiers source de la distribution.	● Absence de fichiers de contenu à distribuer.
	Une erreur de distribution s'est produite.	● Autre erreur de distribution. Aucune cause ne peut être identifiée.



- Si la distribution échoue, le code d'erreur indiquant le type d'erreur s'affiche.
- Lorsque la distribution échoue, une erreur indiquant la cause s'affiche.
- En cas de distribution anormale, reportez-vous à la section « Dépannage » dans le manuel du lecteur multimédia.

Codes d'erreur

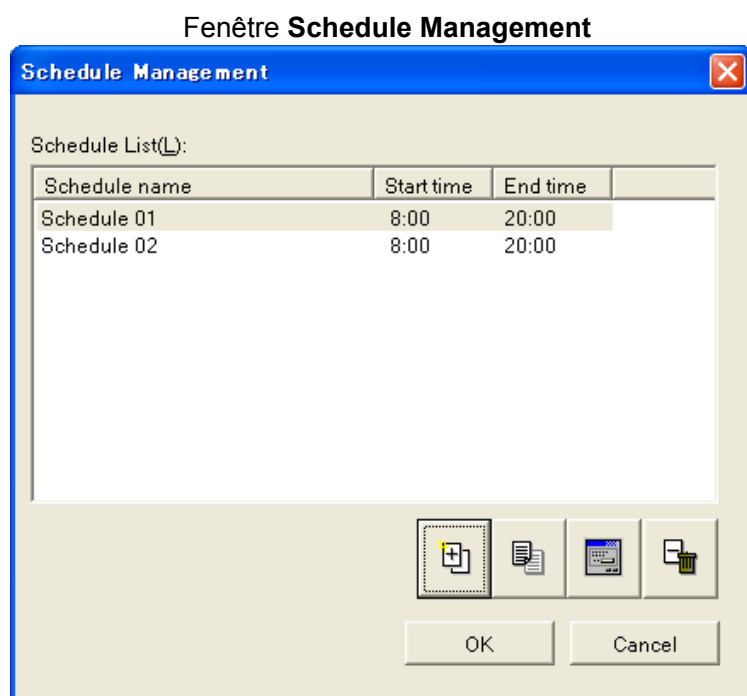
Code d'erreur	Cause
100	Impossible de se connecter avec le nom du lecteur multimédia
102,101	Aucune réponse du lecteur multimédia
434,435	Le lecteur multimédia génère les programmes après distribution
441	Capacité insuffisante de la carte mémoire SD du lecteur multimédia
-1	Autres erreurs

3.8 Gestion des programmations

Cliquez sur le bouton **Schedule Management** dans la fenêtre **Main** pour créer ou modifier les informations de programmation.

3.8.1 Gestion des programmations

Cliquez sur **Schedule Management** dans la fenêtre **Main**. La fenêtre **Schedule Management** s'affiche et permet d'enregistrer les informations principales d'une programmation.



Schedule List	Une liste des programmations enregistrées s'affiche.
Add	Permet d'ajouter une nouvelle programmation.
Add copy	Permet de créer une copie de la programmation sélectionnée dans Schedule List .
Properties	Permet de configurer la programmation sélectionnée dans Schedule List .
Delete	Permet de supprimer la programmation sélectionnée dans Schedule List .
OK	Permet d'appliquer les changements et de revenir à la fenêtre Main .
Cancel	Permet d'annuler les changements et de revenir à la fenêtre Main .



- Vous pouvez créer jusqu'à 100 programmations.
- Les boutons Add et Add copy ne sont pas disponibles lorsque le nombre de programmations atteint 100.
- Dans le cas où vous distribueriez la programmation créée à cet endroit, elle devra être d'abord assignée à un système de panneau dans la fenêtre **Panel control**. Reportez-vous à la section « **3.9 Gestion des panneaux** » pour plus d'informations.

3.8.2 Propriétés de contrôle des programmations

Vous indiquez les informations d'une programmation de base.

Fenêtre **Create Schedule Properties**

Schedule name	Entrez un nom de programmation jusqu'à 50 octets.
Set time displayed in schedule	Sélectionnez les heures de début et de fin d'une programmation de base.
Select Program	Permet d'enregistrer un programme dans la cellule sélectionnée dans Basic Schedule . Consultez la section 3.6.3 Sélection d'un programme à la page 33 pour plus d'informations.
Delete	Permet de supprimer un programme dans la cellule sélectionnée dans Basic Schedule .
Delete All	Permet de supprimer tous les programmes de la programmation de base.
OK	Permet d'appliquer les changements et de revenir à la fenêtre Create Schedule .
Cancel	Permet d'annuler les changements et de revenir à la fenêtre Create Schedule .



- Consultez la section 3.6.5 Remarques sur l'enregistrement des programmations à la page 34 pour en savoir plus sur la programmation de base.

3.9 Gestion des panneaux

Cliquez sur le bouton **Panel control** dans la fenêtre **Main** pour créer ou modifier les informations de panneau.

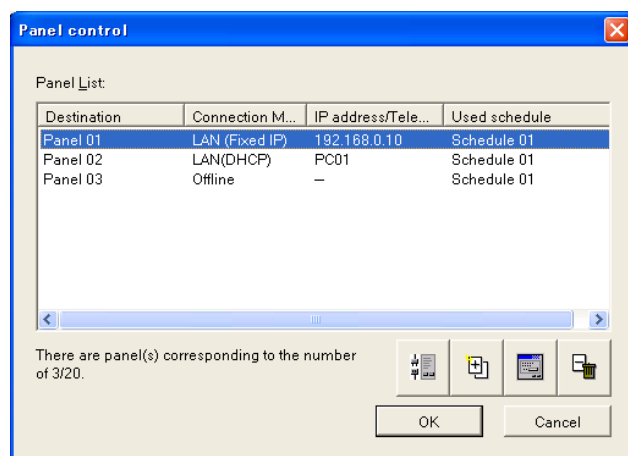


- Pour enregistrer le lecteur, des connaissances avancées en matière de réseau sont requises. Veillez à ce que cette fonction soit exécutée par un administrateur système.

3.9.1 Contrôle des panneaux

En cliquant sur le bouton Panel control, la fenêtre ci-dessous s'affiche.

Fenêtre **Panel control**



Panel List	Une liste des systèmes de panneau enregistrés s'affiche.
Start Wizard	Permet de démarrer l'assistant Wizard for panel setting . Cliquez à cet endroit pour ajouter un nouveau système de panneau à travers une interface interactive. Suivez les instructions affichées pour configurer un nouveau système de panneau.
Add	Permet d'ajouter un nouveau système de panneau. Cliquez à cet endroit pour afficher la fenêtre Panel properties et configurer le nouveau panneau à ajouter dans Panel List .
Properties	Les propriétés du système de panneau sélectionné dans Panel List s'affichent pour être configurées.
Delete	Permet de supprimer le système de panneau sélectionné dans Panel List .
OK	Permet d'appliquer les changements et de revenir à la fenêtre Main .
Cancel	Permet d'annuler les changements et de revenir à la fenêtre Main .

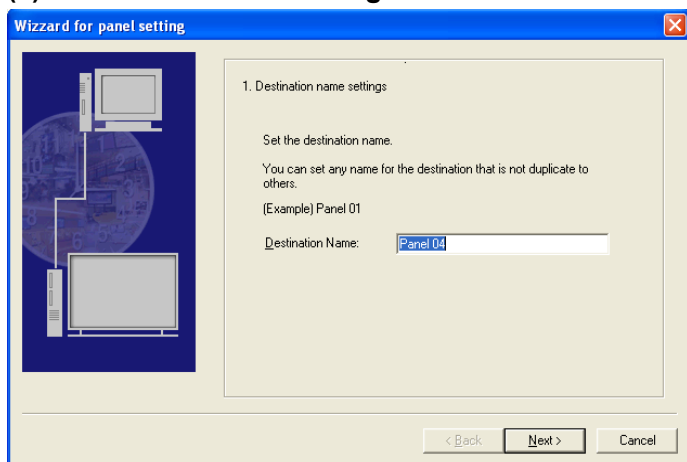


- Vous devez définir le réglage LAN du lecteur multimédia à l'avance lorsque « Connection Mode » est défini sur LAN. Consultez le Manuel d'utilisation du lecteur multimédia.
- Il est possible de créer jusqu'à 20 systèmes de panneau.
- Les boutons Start Wizard et Add ne sont pas disponibles lorsque le nombre de systèmes de panneau atteint 20.

3.9.2 Assistant pour le réglage des panneaux

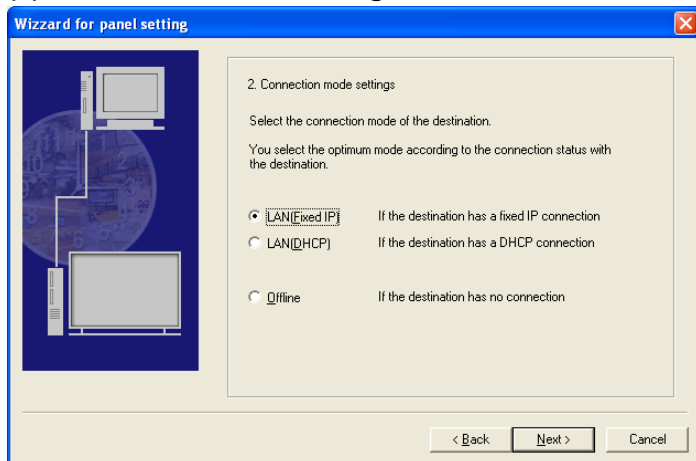
Après avoir cliqué sur le bouton **Start Wizard** dans la fenêtre **Panel control**, l'assistant **Wizard for panel setting** s'exécute.

(1) Destination name setting



Destination Name	Indiquez le nom de destination unique. (jusqu'à 50 octets)
Back	
Next	Permet d'enregistrer le réglage et de passer à (2) Connection mode setting .
Cancel	Permet d'annuler le réglage et de revenir à la fenêtre Panel control .

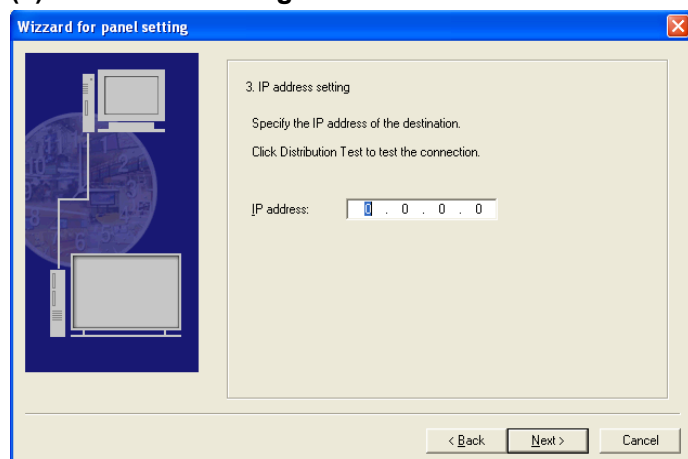
(2) Connection mode setting



LAN(Fixed IP)	Permet de configurer le mode de connexion sur LAN(Fixed IP) .
LAN(DHCP)	Permet de configurer le mode de connexion sur LAN(DHCP) .
Offline	Permet de configurer le mode de connexion sur Offline .
Back	Permet de revenir à (1) Destination name setting .
Next	Permet d'enregistrer le réglage et de passer à la fenêtre suivante. * Si Offline est sélectionné, passez directement à (4) Schedule setting .
Cancel	Permet d'annuler les réglages et de revenir à la fenêtre Panel control .

	Les contenus sont transmis via la mémoire USB lorsque vous réglez le mode de connexion sur « Offline ».
---	---

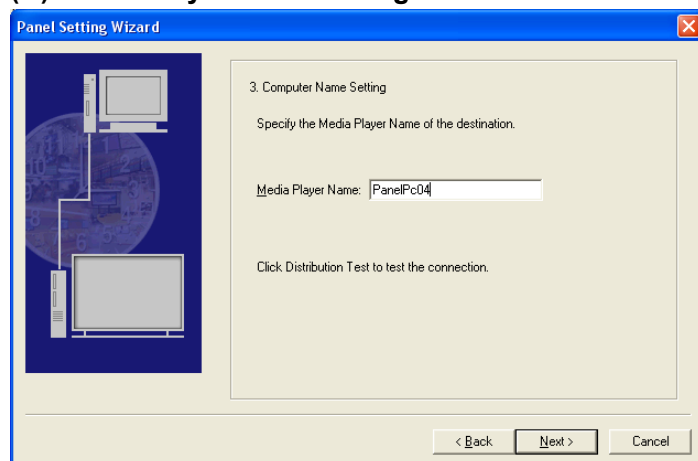
(3) IP address setting



IP address	Indiquez l'adresse IP de destination.
Back	Permet de revenir à (2) Connection mode setting .
Next	Permet d'enregistrer le réglage et de passer à (4) Schedule setting .
Cancel	Permet d'annuler les réglages et de revenir à la fenêtre Panel control .

	La fenêtre (3) IP address setting s'affiche lorsque LAN(Fixed IP) a été sélectionné dans (2) Connection mode setting.
	Dans « IP address », entrez l'adresse IP définie pour le lecteur multimédia. Reportez-vous au Manuel d'utilisation du lecteur multimédia.

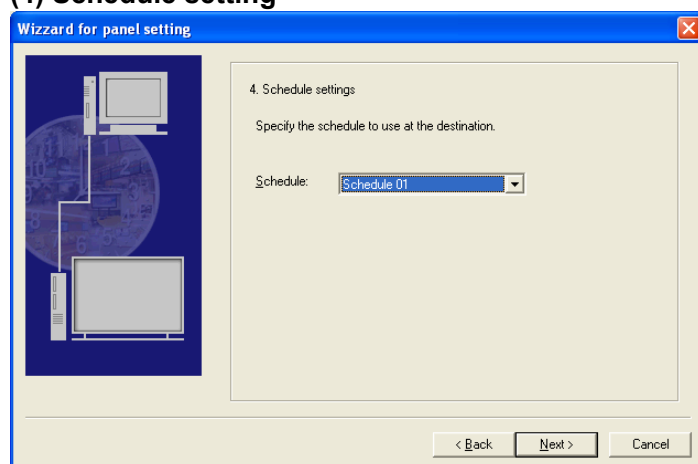
(3') Media Player name setting



Computer Name	Indiquez le nom du lecteur multimédia de destination. (jusqu'à 20 octets)
Back	Permet de revenir à (2) Connection mode setting .
Next	Permet d'enregistrer le réglage et de passer à (4) Schedule setting .
Cancel	Permet d'annuler les réglages et de revenir à la fenêtre Panel control .

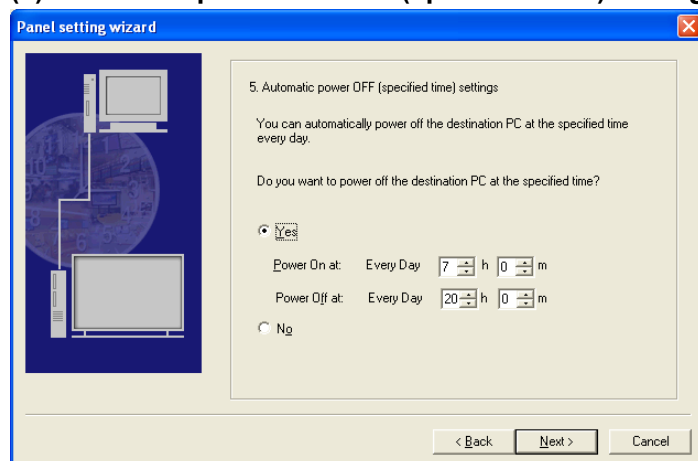
	La fenêtre (3') Media Player name setting s'affiche lorsque LAN(DHCP) a été sélectionné dans (2) Connection mode setting.
	Dans « Media Player's Name », saisissez le nom indiqué pour le lecteur multimédia. Reportez-vous au manuel du lecteur multimédia.

(4) Schedule setting



Schedule	Sélectionnez la programmation utilisée à destination.
Back	Permet de revenir à (3) IP address setting lorsque LAN(Fixed IP) a été sélectionné. Permet de revenir à (3') Media Player name setting lorsque LAN(DHCP) a été sélectionné. Permet de revenir à (2) Connection mode setting lorsque Offline a été sélectionné.
Next	Permet d'enregistrer le réglage et de passer à (5) Automatic power ON/OFF (specified time) settings .
Cancel	Permet d'annuler les réglages et de revenir à la fenêtre Panel control .

(5) Automatic power ON/OFF (specified time) settings

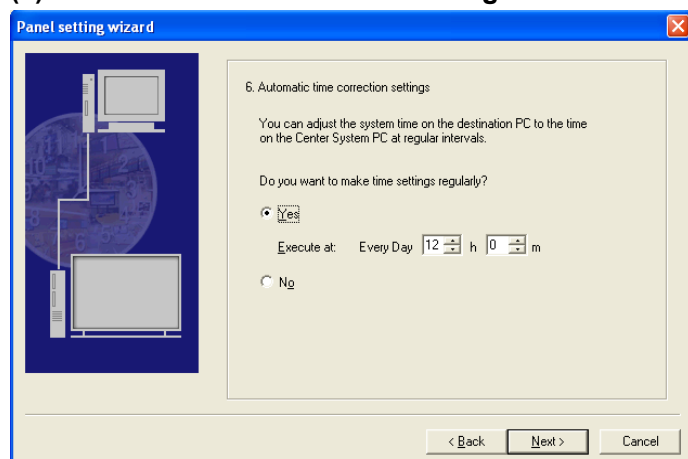


Yes	Indiquez la mise sous/hors tension automatique de la destination. Indiquez les heures de mise sous/hors tension entre 00:00 et 23:59.
No	La mise sous/hors tension automatique est désactivée.
Back	Permet de revenir à (4) Schedule setting .
Next	Permet d'enregistrer les réglages et de passer à (6) Automatic time correction settings .
Cancel	Permet d'annuler les réglages et de revenir à la fenêtre Panel control .



- La même heure ne peut pas être utilisée pour la mise sous tension et pour la mise hors tension.

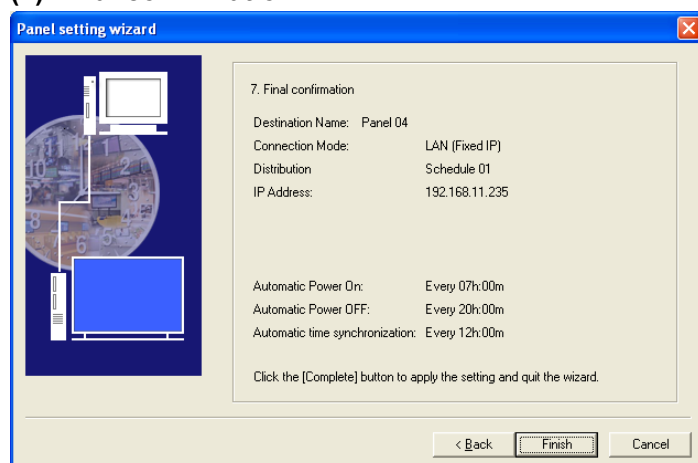
(6) Automatic time correction settings



Yes	Indiquez la correction automatique de l'heure de destination. Indiquez l'heure à laquelle doit s'exécuter la correction de l'heure entre 00:00 et 23:59.
No	La correction automatique de l'heure est désactivée.
Back	Permet de revenir à (5) Automatic power ON/OFF (specified time) settings .
Next	Permet d'enregistrer les réglages et de passer à (7) Final confirmation .
Cancel	Permet d'annuler les réglages et de revenir à la fenêtre Panel control .

	La fenêtre (6) Automatic time correction settings ne s'affiche pas si Offline a été sélectionné dans (2) Connection mode setting.
--	--

(7) Final confirmation



Destination Name	L'information affichée à cet endroit a été définie dans (1) Destination name setting .
Connection Mode	L'information affichée à cet endroit a été définie dans (2) Connection mode setting .
Distribution	L'information affichée à cet endroit a été définie dans (4) Schedule setting .

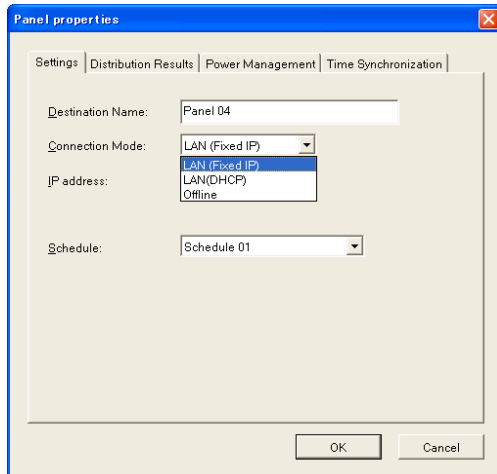
IP Address	L'information affichée à cet endroit a été définie dans (3) IP address setting .
Computer Name	L'information affichée à cet endroit a été définie dans (3') Computer name setting .
Automatic Power ON	L'information affichée à cet endroit a été définie dans (5) Automatic power ON/OFF (specified time) settings .
Automatic Power OFF	L'information affichée à cet endroit a été définie dans (5) Automatic power ON/OFF (specified time) settings .
Automatic time synchronization	L'information affichée à cet endroit a été définie dans (6) Automatic time correction settings .
Back	Permet de revenir à (6) Automatic time correction settings . * Permet de revenir à (5) Automatic power ON/OFF (specified time) settings lorsque Offline a été sélectionné.
Next	Permet d'enregistrer tous les réglages qui seront listés dans Panel List dans la fenêtre Panel control .
Cancel	Permet d'annuler tous les réglages et de revenir à la fenêtre Panel control .

	● IP Address s'affiche si LAN(Fixed IP) a été sélectionné dans (2) Connection mode setting. ● Media Player Name s'affiche si LAN(DHCP) a été sélectionné dans (2) Connection mode setting. ● Automatic time synchronization s'affiche si Offline a été sélectionné dans (2) Connection mode setting.
---	---

3.9.3 Ajouts apportés aux panneaux (Réglages)

Vous indiquez les informations principales du nouveau système de panneau qui sera ajouté à **Panel List**.

Fenêtre **Panel Properties (Settings)**



Panel properties

Settings | Distribution Results | Power Management | Time Synchronization

Destination Name: Panel 04

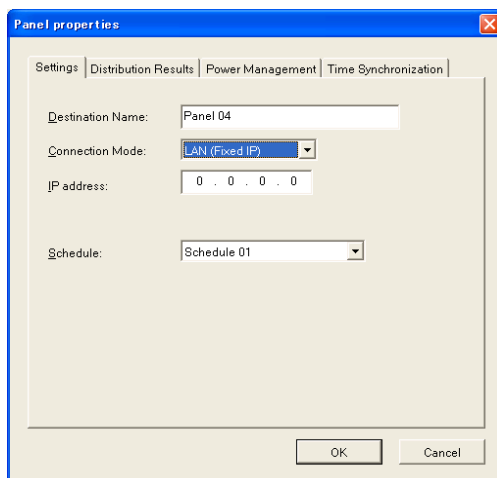
Connection Mode: LAN (Fixed IP)
LAN (Fixed IP)
LAN (DHCP)
Offline

IP Address:

Schedule: Schedule 01

OK Cancel

Fenêtre **Panel Properties (Settings)** (si LAN(Fixed IP) a été sélectionné)



Panel properties

Settings | Distribution Results | Power Management | Time Synchronization

Destination Name: Panel 04

Connection Mode: LAN (Fixed IP)

IP Address: 0 . 0 . 0 . 0

Schedule: Schedule 01

OK Cancel

Fenêtre **Panel Properties (Settings)** (si **LAN(DHCP)** a été sélectionné)

The screenshot shows the 'Panel Property' dialog box with the 'Settings' tab selected. The 'Destination Name' field contains 'Panel 04'. The 'Connection Mode' dropdown menu is set to 'LAN(DHCP)'. The 'Media Player Name' field is empty. The 'Schedule' dropdown menu is set to 'Schedule 01'. At the bottom, there are 'OK' and 'Cancel' buttons.

Fenêtre **Panel Properties (Settings)** (si **Offline** a été sélectionné)

The screenshot shows the 'Panel properties' dialog box with the 'Settings' tab selected. The 'Destination Name' field contains 'Panel 04'. The 'Connection Mode' dropdown menu is set to 'Offline'. The 'Schedule' dropdown menu is set to 'Schedule 01'. At the bottom, there are 'OK' and 'Cancel' buttons.

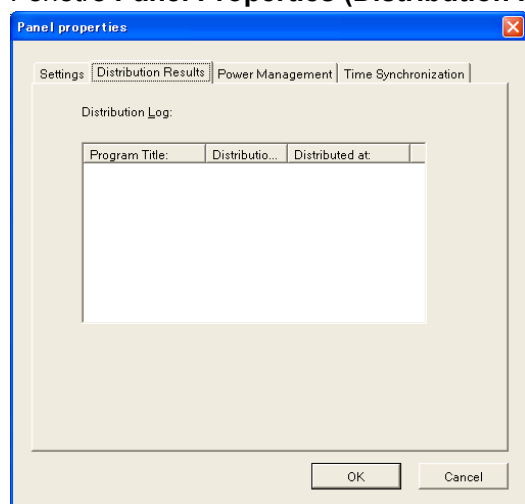
Destination name	Entrez un nom pour identifier le système de panneau. (jusqu'à 50 octets)
Connection Mode	Sélectionnez un mode de connexion parmi LAN(Fixed IP), LAN(DHCP) et Offline.
IP address	Indiquez l'adresse IP de destination.
Media Player name	Indiquez le nom du lecteur multimédia à destination.
Schedule	Sélectionnez une programmation à utiliser par le système de panneau.

	● Veuillez obligatoirement sélectionner la programmation (Schedule) à utiliser avant la distribution. ● Le paramètre IP address s'affiche si LAN(Fixed IP) est sélectionné dans Connection Mode. ● Dans « Media Player's Name », saisissez le nom indiqué pour le lecteur multimédia. Reportez-vous au manuel du lecteur multimédia.
--	--

3.9.4 Ajouts apportés aux panneaux (Résultats de la distribution)

Cette fenêtre affiche les états de distribution des programmes vers le lecteur. Vous n'avez pas besoin de saisir de valeur dans ces champs. Cette fenêtre est utile pour vérifier si vous n'avez pas oublié de distribuer un programme, ou s'il existe suffisamment d'espace disque disponible dans le PC de panneau où des programmes inutiles n'ont pas été effacés.

Fenêtre **Panel Properties (Distribution Results)**

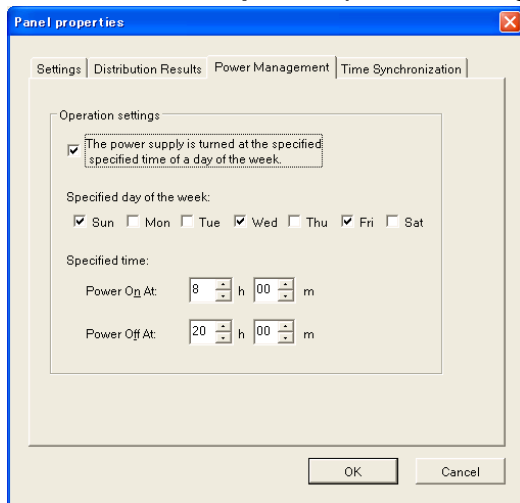


Program Title	La liste de tous les programmes enregistrés dans le système s'affiche.
Distribution Status	Les états possibles sont les suivants : ● Distributed Le programme a été correctement distribué. ● Not distributed Le programme n'a pas encore été distribué. Il est enregistré dans la programmation et il aurait dû être déjà distribué. Dans ce cas, vous devez distribuer le programme dès que possible. ● To be deleted Le programme distribué n'est pas enregistré dans la programmation. Il est recommandé de supprimer le programme du PC de panneau en exécutant Remove unnecessary program, afin de libérer l'espace disque du PC de panneau.
Distributed at	La dernière date à laquelle les programmes ont été distribués. Ce champ est utile pour vérifier si le programme distribué est le dernier en date.

3.9.5 Ajouts apportés aux panneaux (Gestion d'alimentation)

Vous configurez la gestion d'alimentation du PC de panneau.

Fenêtre **Panel Properties (Power Management)**



The power supply is turned at the specified time of a day of the week	La case est cochée lorsque cette fonction est utilisée.
Specified day of the week	Les jours de la semaine où s'exécute le contrôle d'alimentation sont cochés.
Specified time	Les heures de mise sous/hors tension sont définies.

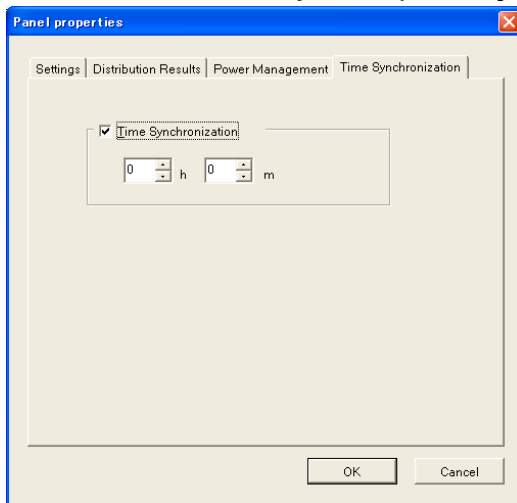


- Si le lecteur multimédia affiché dispose d'une fonction d'économie d'énergie, l'alimentation de l'écran peut être également mise sous/hors tension conjointement avec la fonction **Power Management** du lecteur multimédia.

3.9.6 Ajouts apportés aux panneaux (Synchronisation de l'heure)

Vous configurez la synchronisation de l'heure du lecteur multimédia.

Fenêtre **Panel Properties (Time Synchronization)**



Time Synchronization	Cochez cette case pour exécuter la synchronisation automatique de l'heure.
h	Indiquez l'heure pour la synchronisation de l'heure.
m	Indiquez les minutes pour la synchronisation de l'heure.

	● Cette fonction Time Synchronization ne fonctionne pas si Offline est sélectionné dans Connection Mode.
---	---

3.9.7 Propriétés de panneau (Réglages)

Vous indiquez les informations principales du système de panneau qui est enregistré dans **Panel List**.

Fenêtre **Panel Properties (Settings)**

Panel properties

Settings | Distribution Results | Power Management | Time Synchronization

Destination Name: Panel 01

Connection Mode: LAN (Fixed IP)

IP address:

Schedule: Schedule 01

OK Cancel

Fenêtre **Panel Properties (Settings)** (si LAN(Fixed IP) a été sélectionné)

Panel properties

Settings | Distribution Results | Power Management | Time Synchronization

Destination Name: Panel 01

Connection Mode: LAN (Fixed IP)

IP address: 192 . 168 . 11 . 100

Schedule: Schedule 01

OK Cancel

Fenêtre **Panel Properties (Settings)** (si **LAN(DHCP)** a été sélectionné)

The screenshot shows the 'Panel properties' dialog box with the 'Settings' tab selected. The 'Destination Name' field contains 'Panel 01'. The 'Connection Mode' dropdown menu is set to 'LAN(DHCP)'. The 'Destination PC' field contains 'PC 01'. The 'Schedule' dropdown menu is set to 'Schedule 01'. At the bottom, there are 'OK' and 'Cancel' buttons.

Fenêtre **Panel Properties (Settings)** (si **Offline** a été sélectionné)

The screenshot shows the 'Panel properties' dialog box with the 'Settings' tab selected. The 'Destination Name' field contains 'Panel 01'. The 'Connection Mode' dropdown menu is set to 'Offline'. The 'Schedule' dropdown menu is set to 'Schedule 01'. At the bottom, there are 'OK' and 'Cancel' buttons.

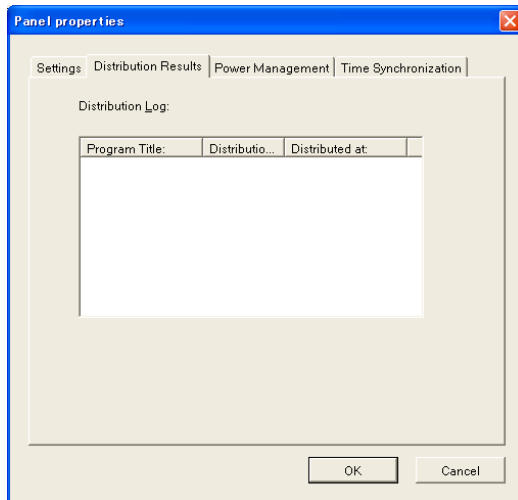
Destination name	Entrez un nom pour identifier le système de panneau. (jusqu'à 50 octets)
Connection Mode	Sélectionnez un mode de connexion parmi LAN(Fixed IP), LAN(DHCP) et Offline.
IP address	Indiquez l'adresse IP de destination.
Media Player name	Indiquez le nom du lecteur multimédia à destination.
Schedule	Sélectionnez une programmation à utiliser par le système de panneau.

	● Veuillez obligatoirement sélectionner la programmation (Schedule) à utiliser avant la distribution. ● Le paramètre IP address s'affiche si LAN(Fixed IP) est sélectionné dans Connection Mode. ● Dans « Media Player's Name », saisissez le nom indiqué pour le lecteur multimédia. Reportez-vous au manuel du lecteur multimédia.
--	--

3.9.8 Propriétés de panneau (Résultats de la distribution)

Cette fenêtre affiche les états de distribution des programmes vers le lecteur. Vous n'avez pas besoin de saisir de valeur dans ces champs. Cette fenêtre est utile pour vérifier si vous n'avez pas oublié de distribuer un programme, ou s'il existe suffisamment d'espace disque disponible dans le PC de panneau où des programmes inutiles n'ont pas été effacés.

Fenêtre **Panel Properties (Distribution Results)**

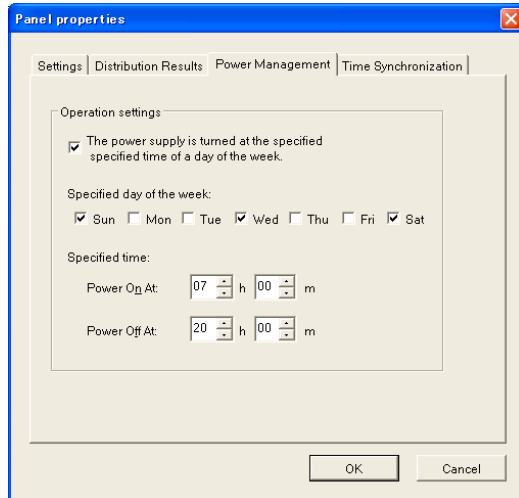


Program Title	La liste de tous les programmes enregistrés dans le système s'affiche.
Distribution Status	Les états possibles sont les suivants : ● Distributed Le programme a été correctement distribué. ● Not distributed Le programme n'a pas encore été distribué. Il est enregistré dans la programmation et il aurait dû être déjà distribué. Dans ce cas, vous devez distribuer le programme dès que possible. ● To be deleted Le programme distribué n'est pas enregistré dans la programmation. Il est recommandé de supprimer le programme du PC de panneau en exécutant Remove unnecessary program, afin de libérer l'espace disque du PC de panneau.
Distributed at	La dernière date à laquelle les programmes ont été distribués. Ce champ est utile pour vérifier si le programme distribué est le dernier en date.

3.9.9 Propriétés de panneau (Gestion d'alimentation)

Vous configurez la gestion d'alimentation du PC de panneau.

Fenêtre **Panel Properties (Power Management)**



The power supply is turned at the specified time of a day of the week	La case est cochée lorsque cette fonction est utilisée.
Specified day of the week	Les jours de la semaine où s'exécute le contrôle d'alimentation sont cochés.
Specified time	Les heures de mise sous/hors tension sont définies.

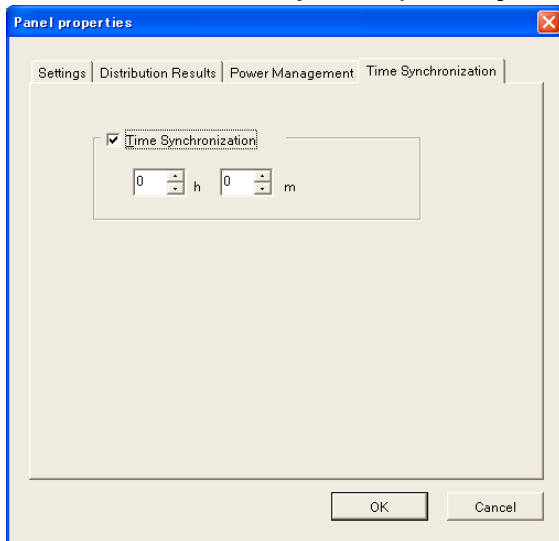


- Si le lecteur multimédia affiché dispose d'une fonction d'économie d'énergie, l'alimentation de l'écran peut être également mise sous/hors tension conjointement avec la fonction **Power Management** du lecteur multimédia.

3.9.10 Propriétés de panneau (Synchronisation de l'heure)

Vous configurez la synchronisation de l'heure du lecteur multimédia.

Fenêtre Panel Properties (Time Synchronization)



Time Synchronization	Cochez cette case pour exécuter la synchronisation automatique de l'heure.
h	Indiquez l'heure pour la synchronisation de l'heure.
m	Indiquez les minutes pour la synchronisation de l'heure.

	● Cette fonction Time Synchronization ne fonctionne pas si Offline est sélectionné dans Connection Mode.
---	---

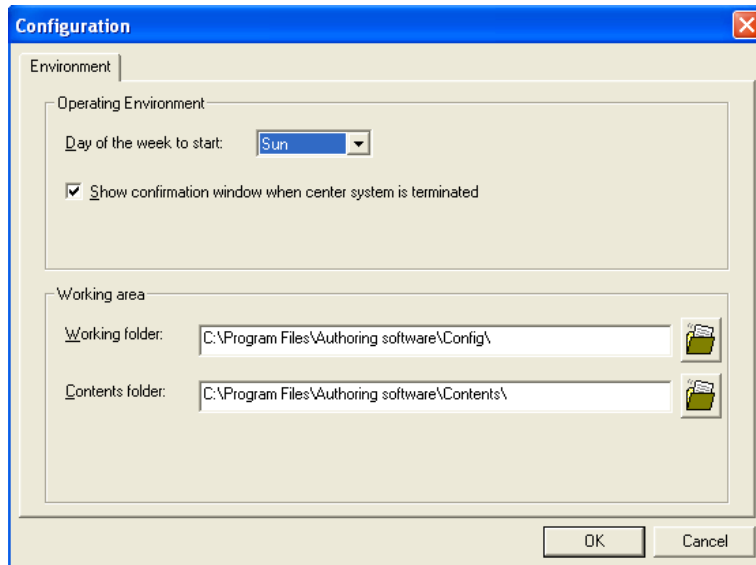
3.10 Réglages environnementaux

Cliquez sur le bouton **Configuration** dans la fenêtre **Main** pour configurer l'environnement de ce système.

3.10.1 Configuration (Environnement)

Vous configurez à cet endroit l'environnement de ce système.

Fenêtre **Configuration (Environnement)**



Day of the week to start	Le premier jour de la semaine affiché sur l'écran initial de la programmation est sélectionné.
Show confirmation window when center system is terminated.	Cochez cette case pour afficher la fenêtre de confirmation lorsque le système s'arrête.
Configuration folder	Indiquez le dossier de configuration utilisé par ce système.
Contents Folder	Indiquez le dossier des contenus utilisé par ce système.



- Le dossier des contenus doit disposer de suffisamment d'espace libre.

NEC