



Table des matières

I.	Installation de l'écran.....	4
A.	Connectique de l'écran.....	4
B.	Configuration de l'écran.....	5
1.	Accès au système d'exploitation.....	5
2.	Dévrouillage de l'écran.....	6
3.	Autorisation d'accès à l'écran à distance.....	7
4.	Connexion de l'écran au WIFI.....	7
5.	Changement de l'adresse IP de l'écran.....	8
6.	Configuration de l'adresse IP du serveur.....	11
II.	Installation du serveur.....	12
A.	Prérequis de la plateforme.....	12
B.	Installation du soft.....	12
C.	Lancement du Soft.....	19
D.	Configuration du serveur.....	21
1.	Détermination de l'adresse IP.....	21
2.	Connexion au serveur.....	22
3.	Activation de la licence du logiciel.....	24
III.	Préparation à la programmation.....	28
A.	Connexion à l'écran.....	28
B.	MédiaBox Management – Management.....	29
1.	Organiser l'arborescence.....	29
2.	Visualiser le contenu de l'écran.....	31
3.	Réglage du volume de l'écran.....	32
C.	Média management – chargement d'un média sur le serveur.....	33
1.	Type de fichiers utilisables.....	33
2.	Upload de fichier sur le serveur.....	33
D.	Layout Management – Création d'un patron de diffusion.....	35
1.	Utilité du Patron.....	35
2.	Création d'un patron.....	35
3.	Sauvegarde du patron.....	39
IV.	Création d'un programme.....	40
A.	Associer des Images et des vidéos au patron.....	40
B.	Programmer la diffusion du patron.....	44

V. Programmer l'écran via clé USB 47

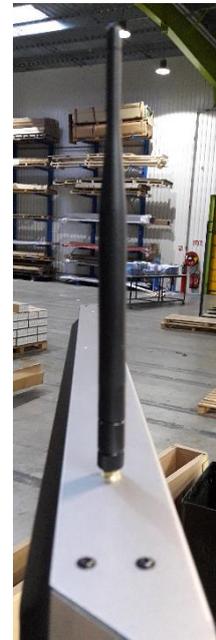
I. Installation de l'écran

A. Connectique de l'écran

L'écran possède une antenne WIFI à visser sur sa partie supérieure.

Il y a une petite trappe à l'arrière de l'écran ou il est possible de connecter le cordon d'alimentation.

Il faut brancher une souris via USB dans cette trappe pour accéder à la configuration de l'écran.



Les connexions utiles dans la trappe vont être :

- Les ports USB pour brancher une souris et/ou une clé USB lorsque l'écran n'est pas connecté à un réseau.
- La connexion réseau RJ45 qui est une alternative au WIFI

Les autres connectiques ne sont pas exploitables par le matériel.

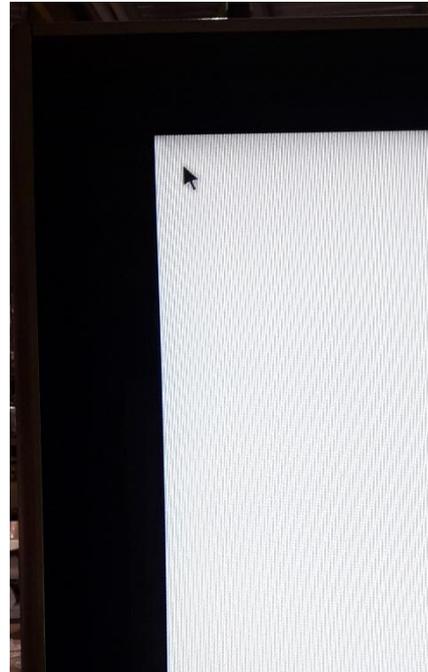
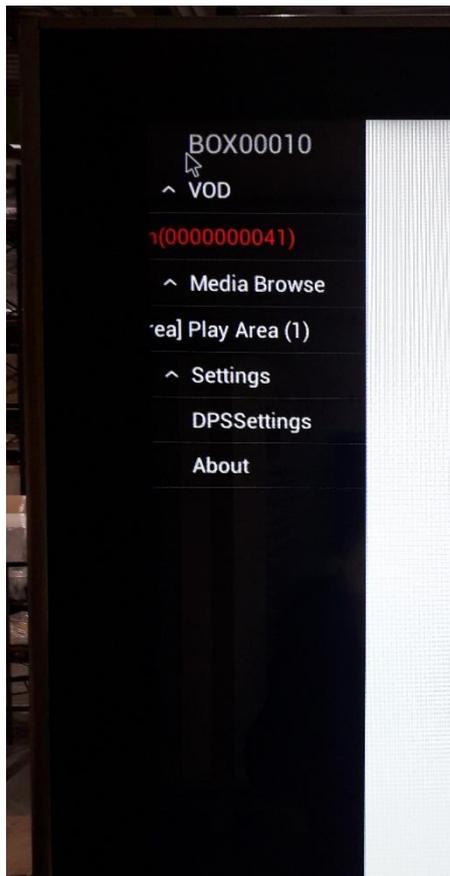
B. Configuration de l'écran

Avant que l'écran soit opérationnel, il y a plusieurs étapes de configurations à respecter.

LES MENUS SONT UNIQUEMENT EN ANGLAIS.

1. Accès au système d'exploitation

Placer le curseur de la souris en haut à gauche puis cliquer sur le bouton gauche de la souris. Le menu ci-dessous apparaît :



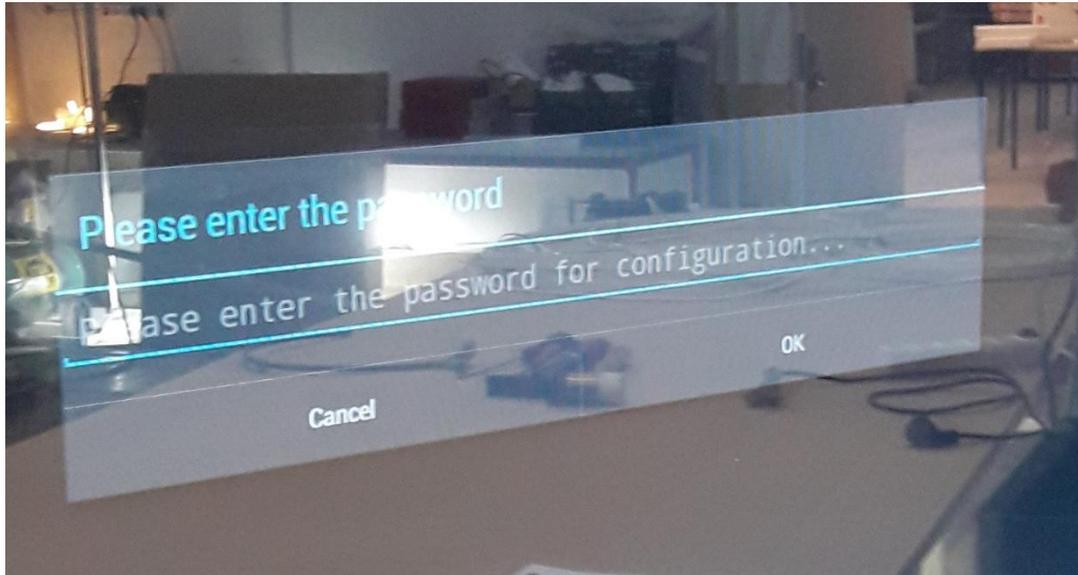
Les seuls menus intéressants seront :

BOX00010 => nom de l'écran

Setting puis **DPSSetting** => accès à la configuration de l'écran.

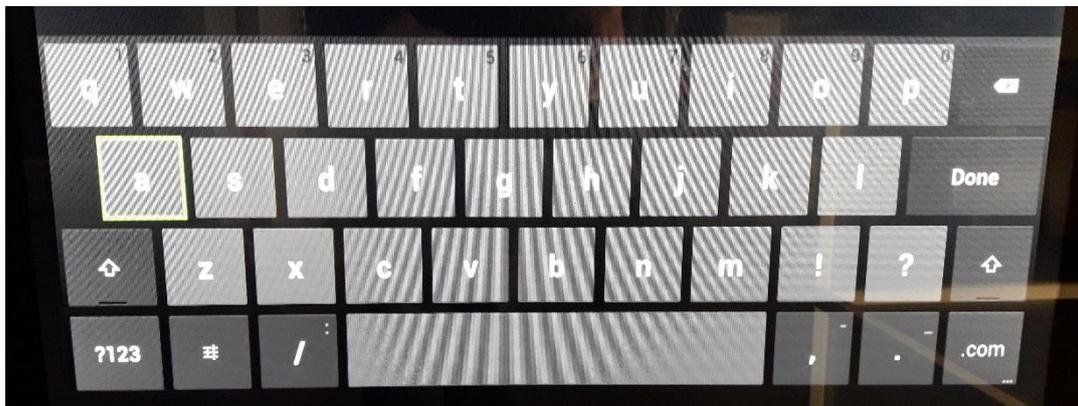
2. Déverrouillage de l'écran

Lorsque l'on clique sur **DPSSetting**, un mot de passe est demandé pour accéder au système.



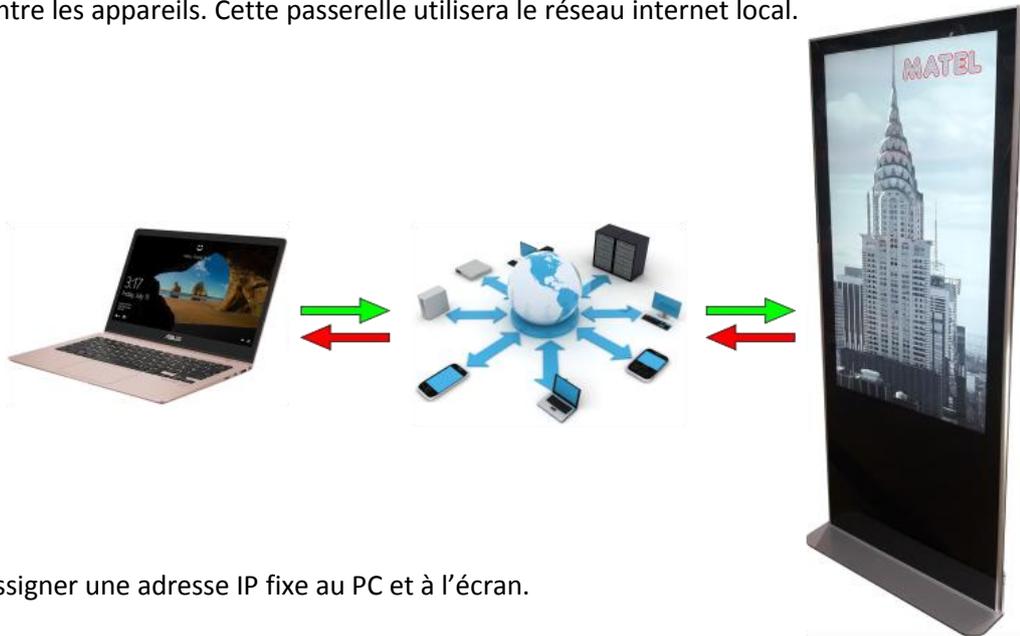
Le mot de passe est **root1234**.

Un clavier numérique apparaîtra systématiquement lorsqu'il faudra écrire des informations dans l'écran comme pour entrer un mot de passe.



3. Autorisation d'accès à l'écran à distance

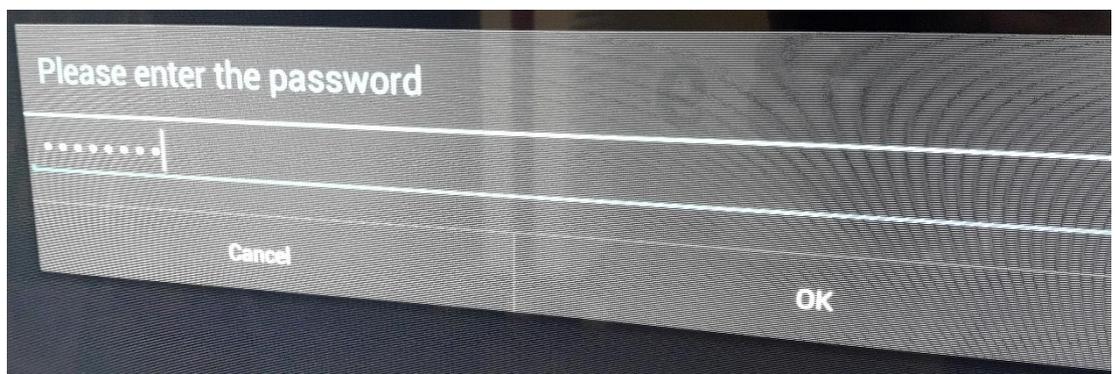
Pour assurer la liaison des données entre l'écran et l'ordinateur il faut créer un lien ainsi qu'une connexion entre les appareils. Cette passerelle utilisera le réseau internet local.



Il va falloir assigner une adresse IP fixe au PC et à l'écran.

4. Connexion de l'écran au WIFI

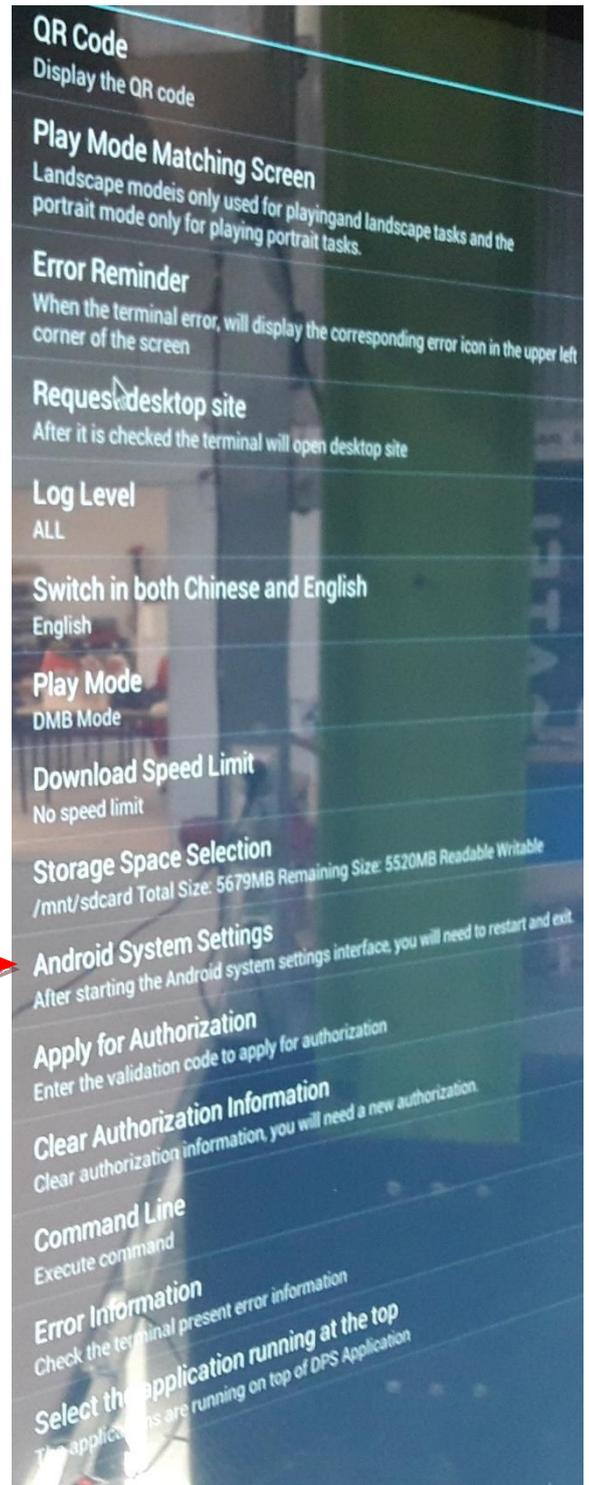
Cliquer sur **WIFI Setting**,
Sélectionner le réseau wifi,
Entrer le mot de passe réseau.



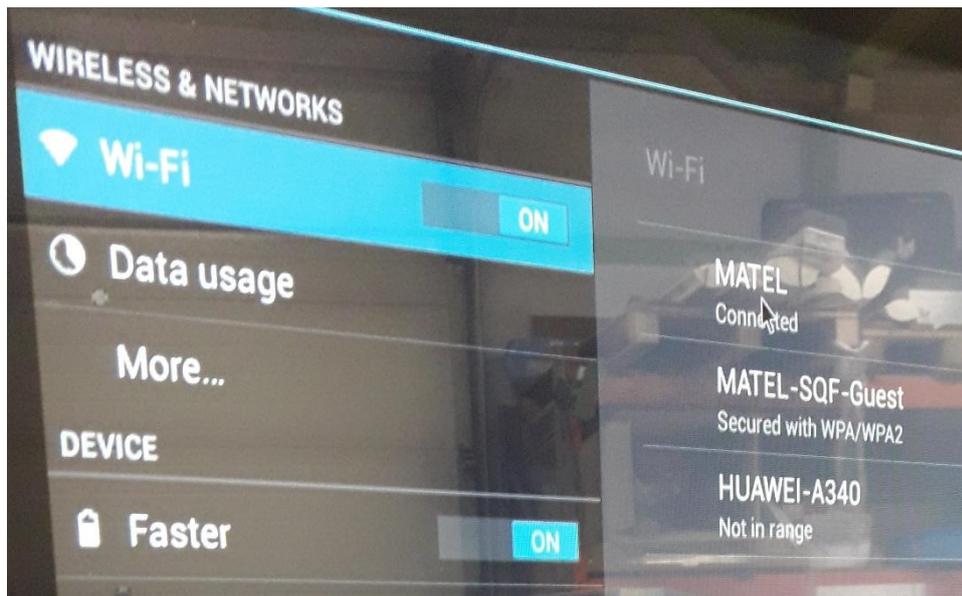
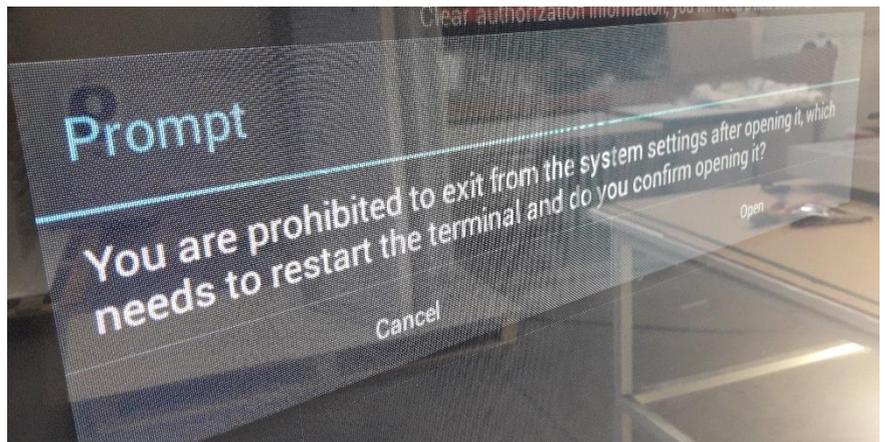
5. Changement de l'adresse IP de l'écran



Cliquer sur **Advanced Settings**,
Puis sur **Android System Settings**.

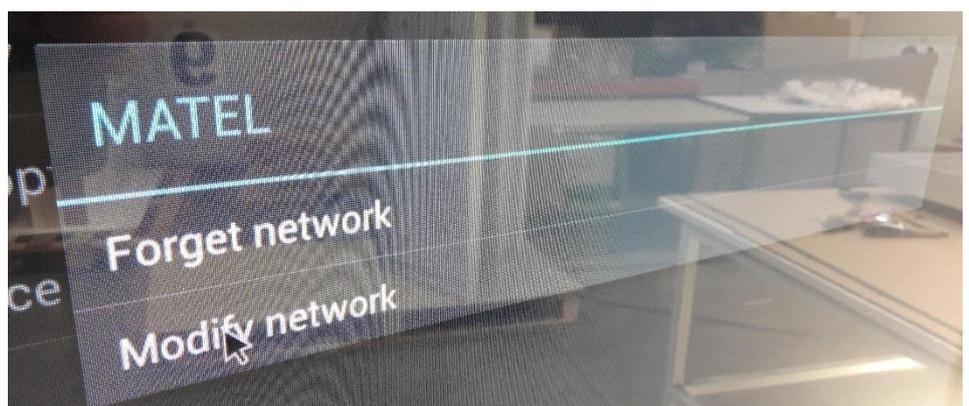


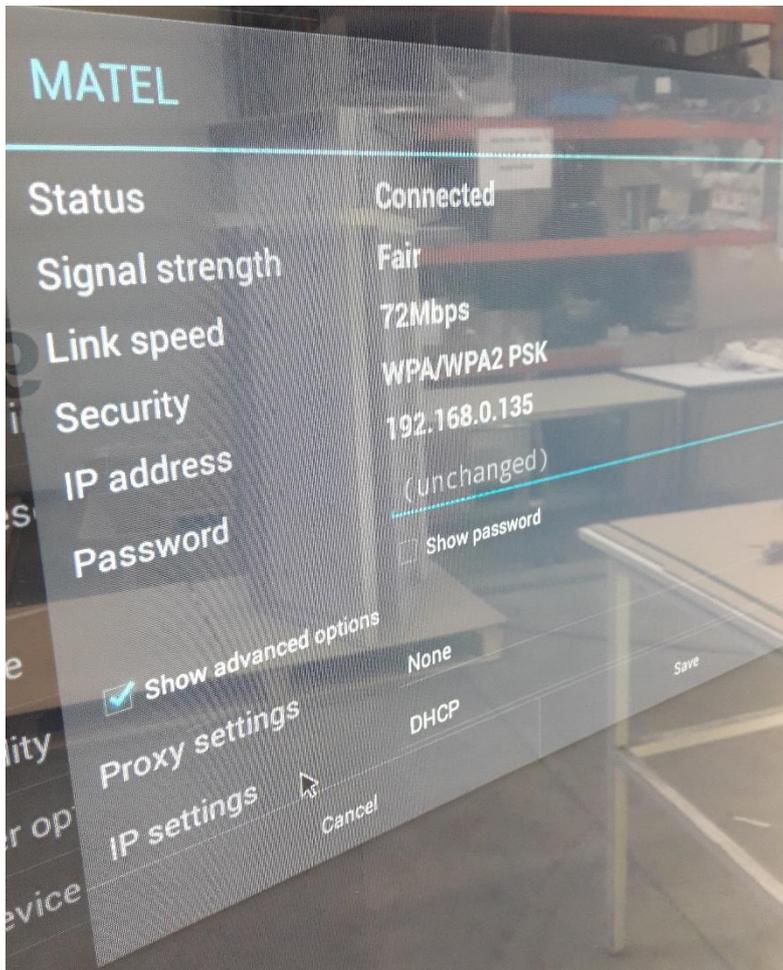
La fenêtre ci-dessous apparaît.
Cliquer sur **Open**.



Un nouveau Menu apparaît.
Cliquer sur **WI-FI**,
Puis faire un clique maintenu sur le nom du réseau WIFI,

La fenêtre ci-contre apparaît,
Cliquer sur **Modify network**.

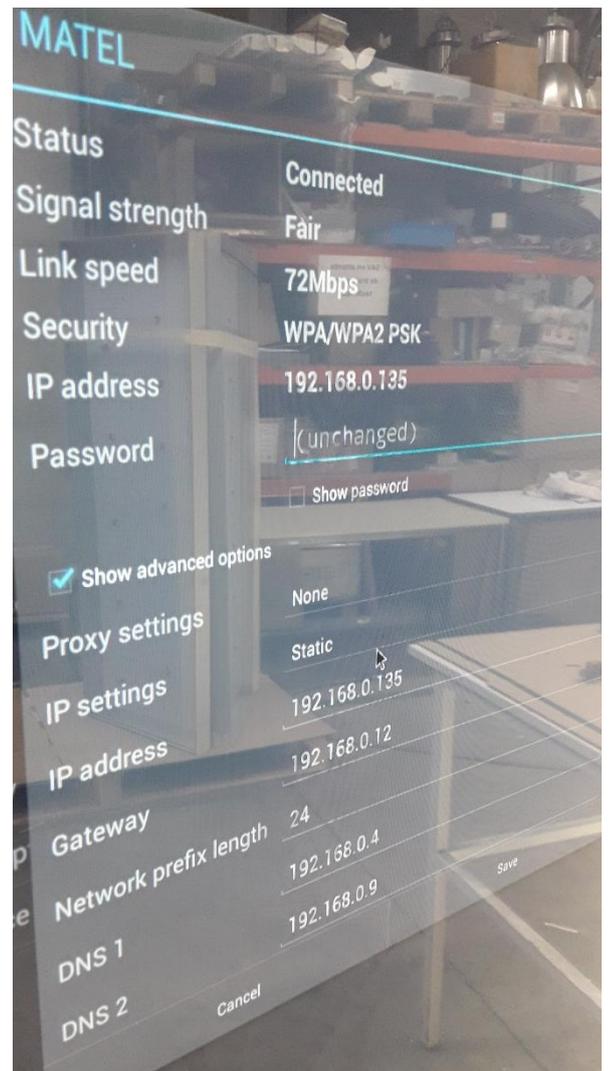




Une nouvelle fenêtre apparaît.

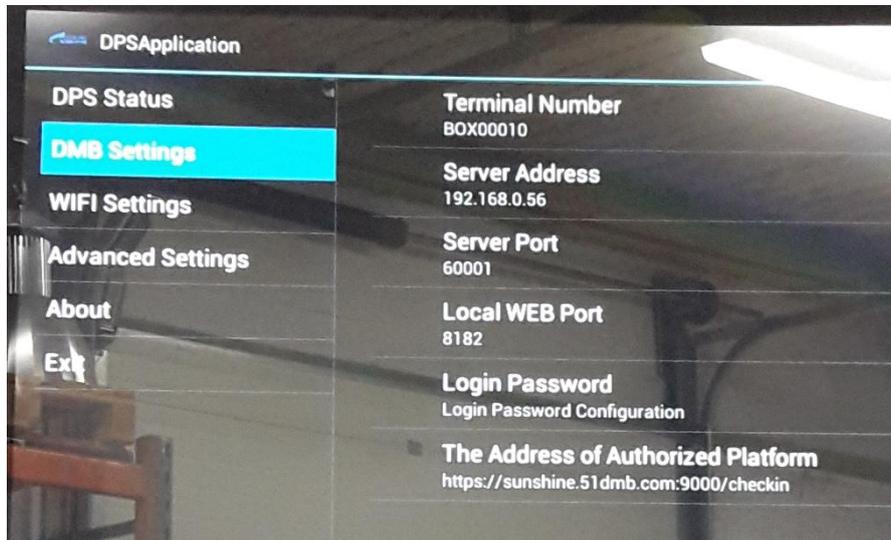
Cliquer sur **DHCP**,

La fenêtre ci-dessous s'ouvre alors sur les différents paramètres réseaux qui deviennent accessibles et modifiables.



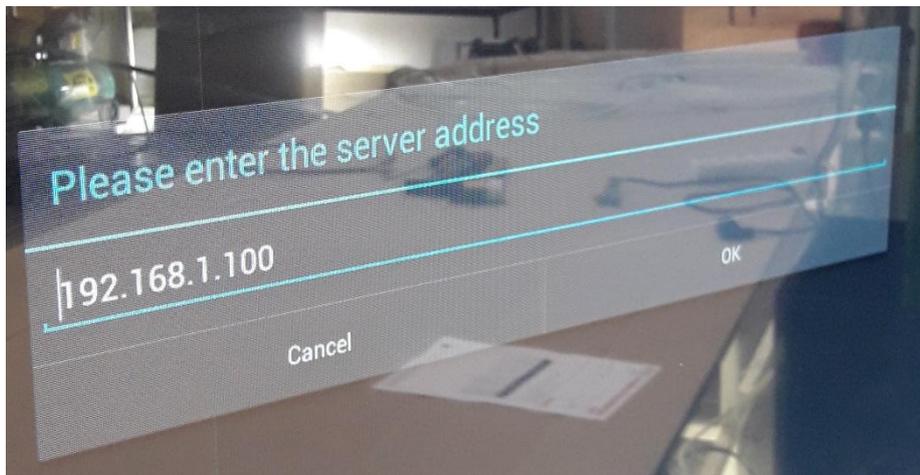
6. Configuration de l'adresse IP du serveur

Pour assurer une communication parfaite, il est impératif d'indiquer à l'écran quelle est l'adresse IP du serveur duquel viendront les programmes à diffuser.



Cliquer sur **Dmb Settings**, puis sur **Server Adress**.

La fenêtre ci-dessous apparaît :



Ne reste plus qu'à renseigner l'adresse IP du serveur (là où est installé le logiciel de programmation)
Il est aussi possible de modifier les différents ports du serveur.

II. Installation du serveur

A. Prérequis de la plateforme

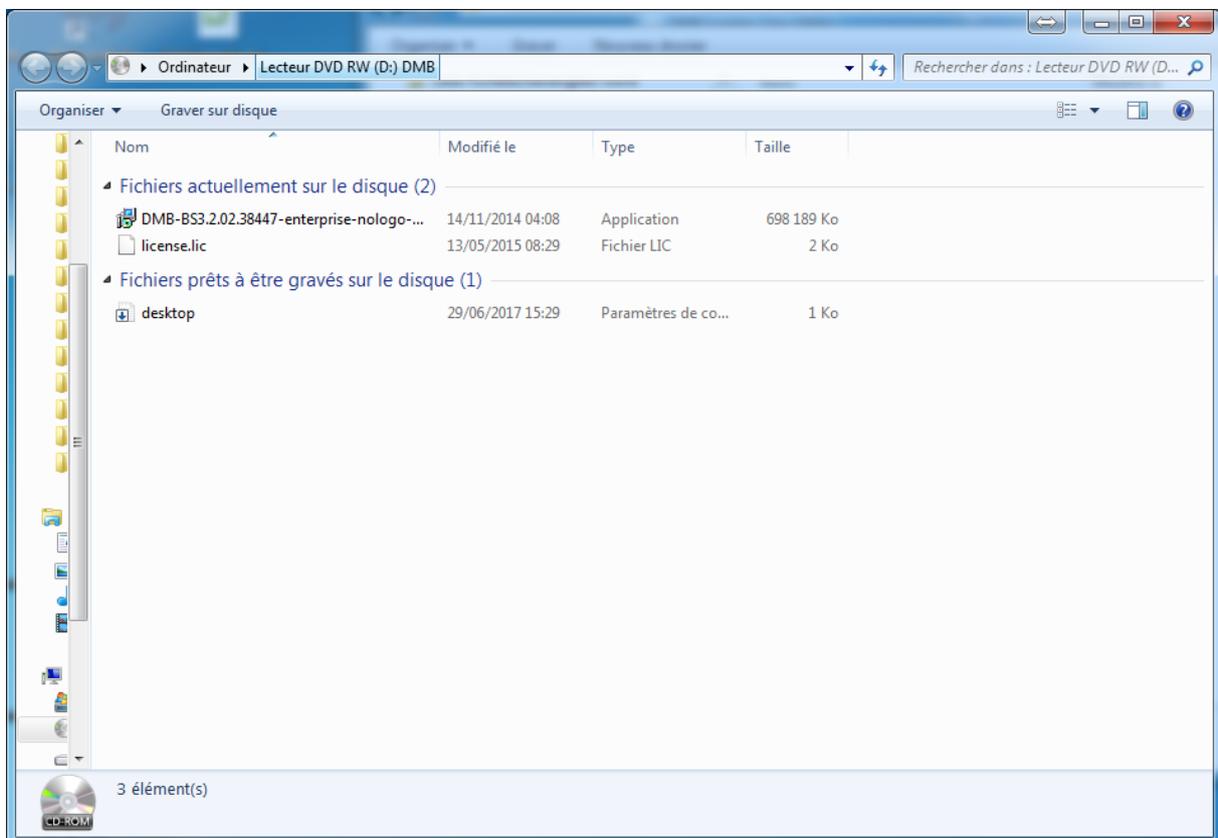
Le logiciel du serveur est exclusivement destiné à Windows. Il est donc incompatible avec Apple et Linux.

Le serveur sera installé sur une plateforme qui sera connectée au réseau local.

L'idéal sera de donner une adresse IP fixe au serveur pour faciliter les échanges avec l'écran LED.

B. Installation du soft

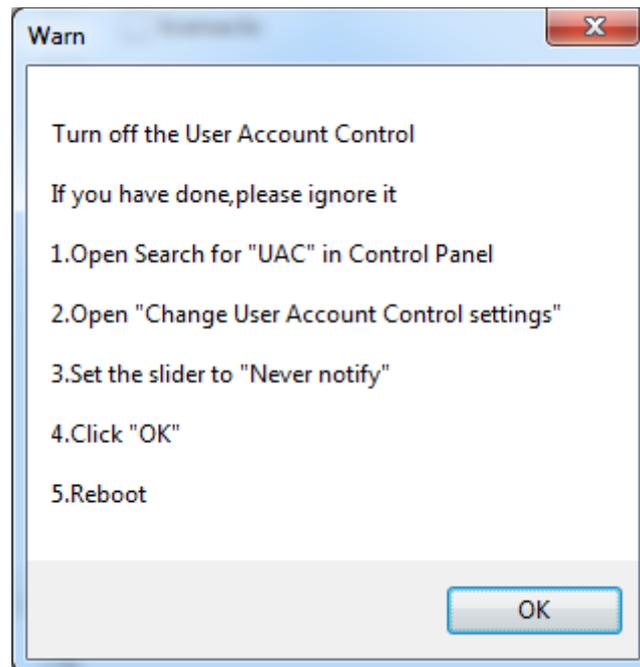
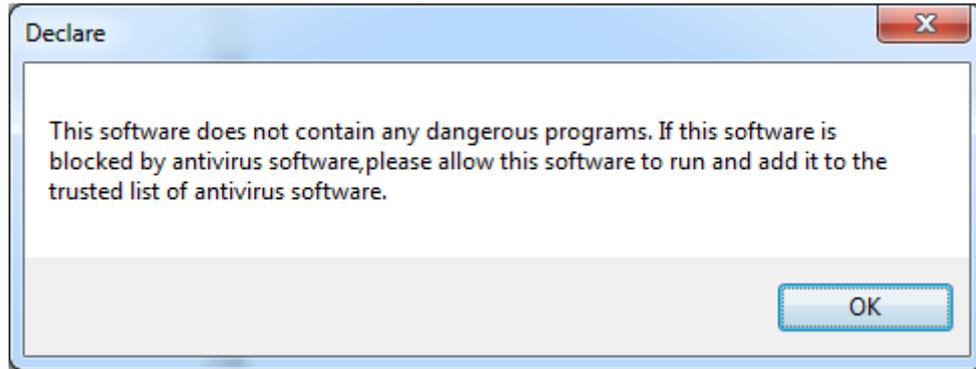
Double cliquer sur l'exécutable pour lancer l'installation.



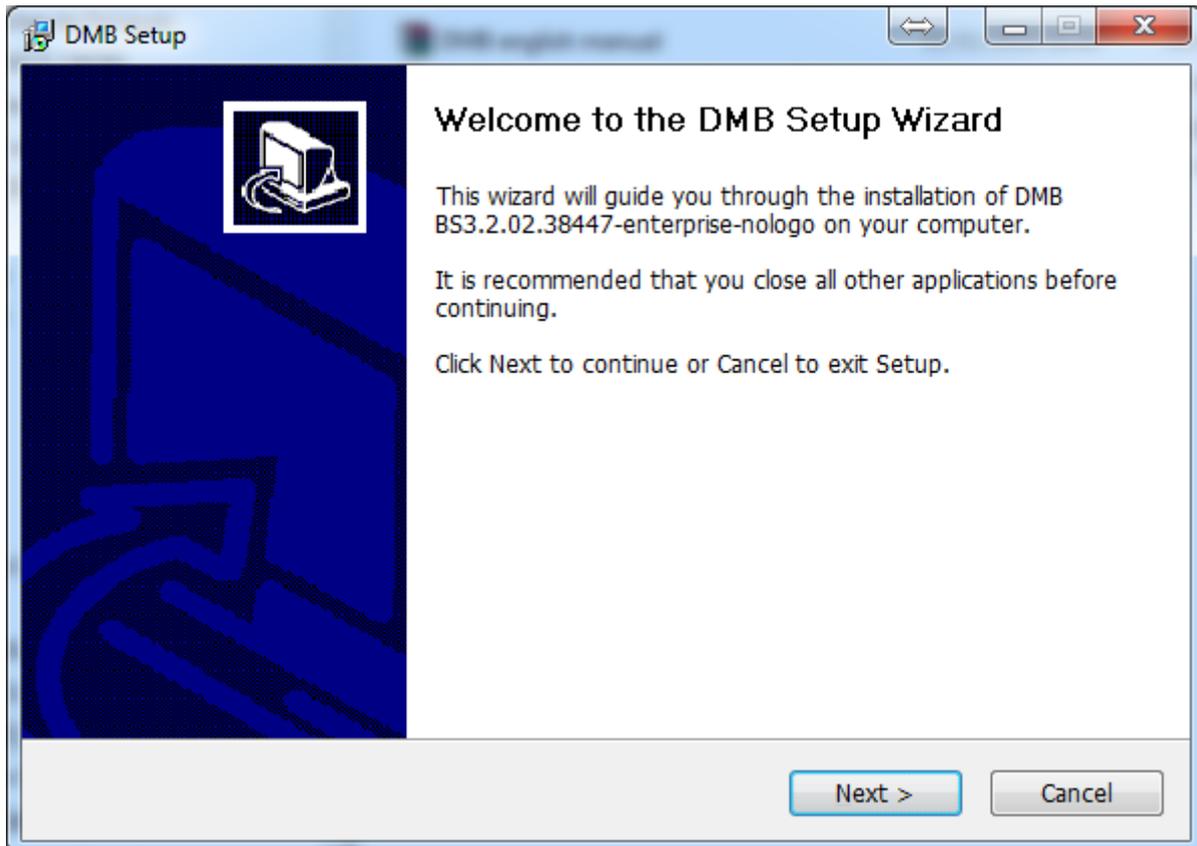
Le temps que le logiciel se lance peut être assez long, de l'ordre de quelques minutes. Veuillez à ne pas lancer d'autres tâches en parallèles.

Si jamais un message d'erreur apparaît, il faut désactiver le pare feu windows et relancer l'installation.

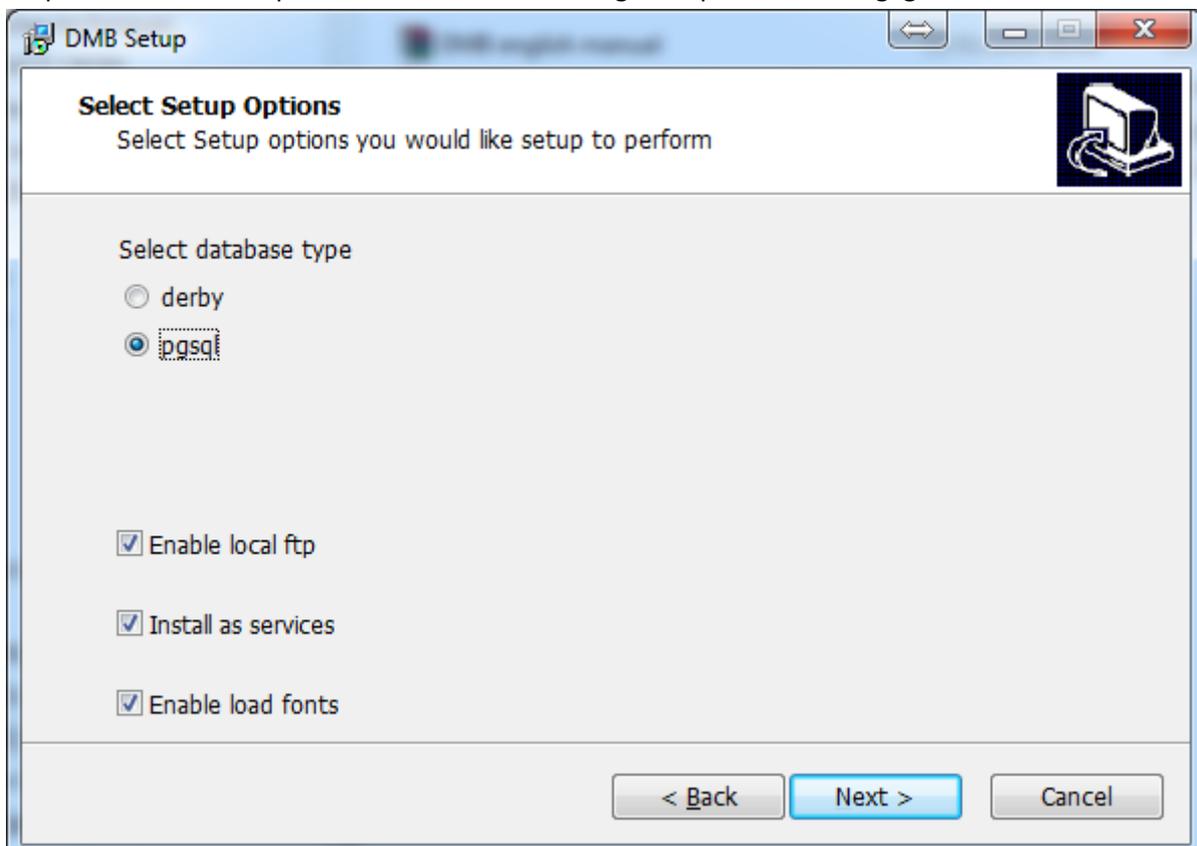
Cliquer sur **OK**, sur les deux fenêtres qui suivent. Ce sont des fenêtres d'information.



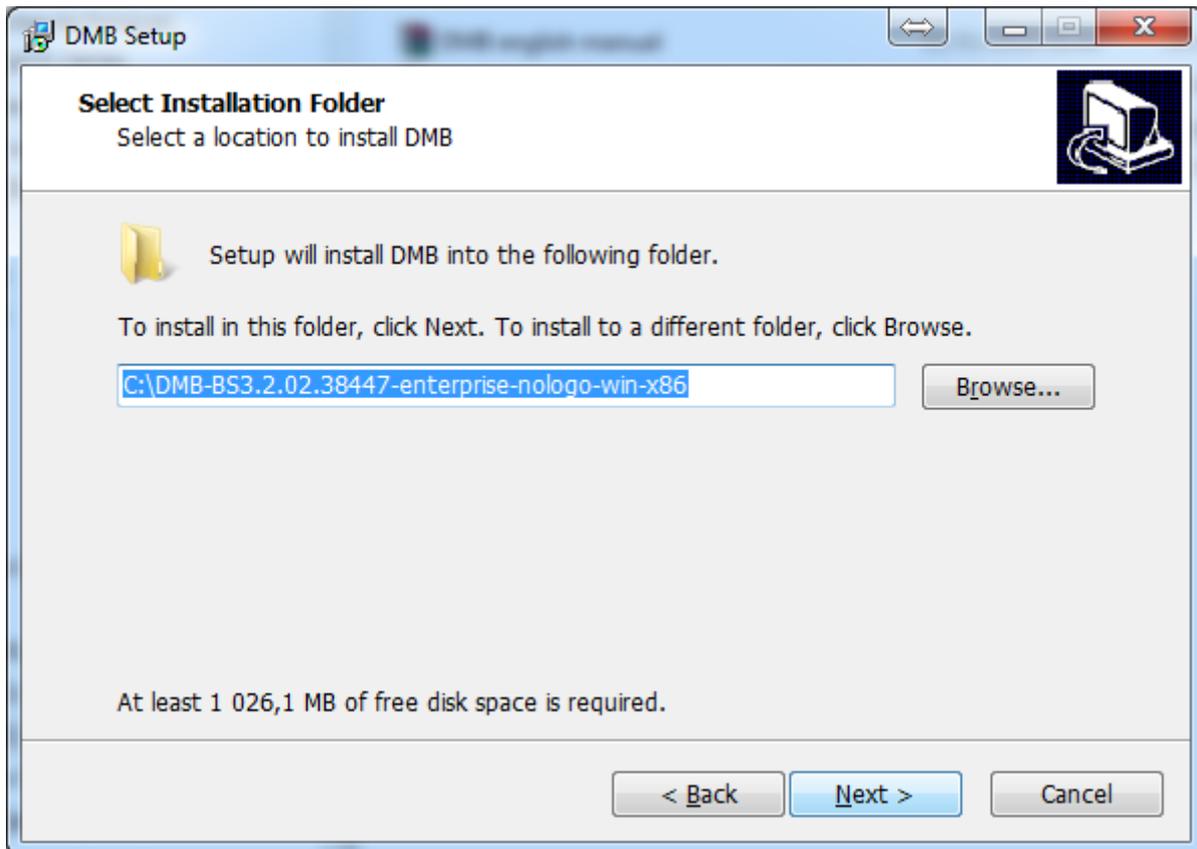
La fenêtre pour débiter l'installation apparait, cliquer sur **next**.



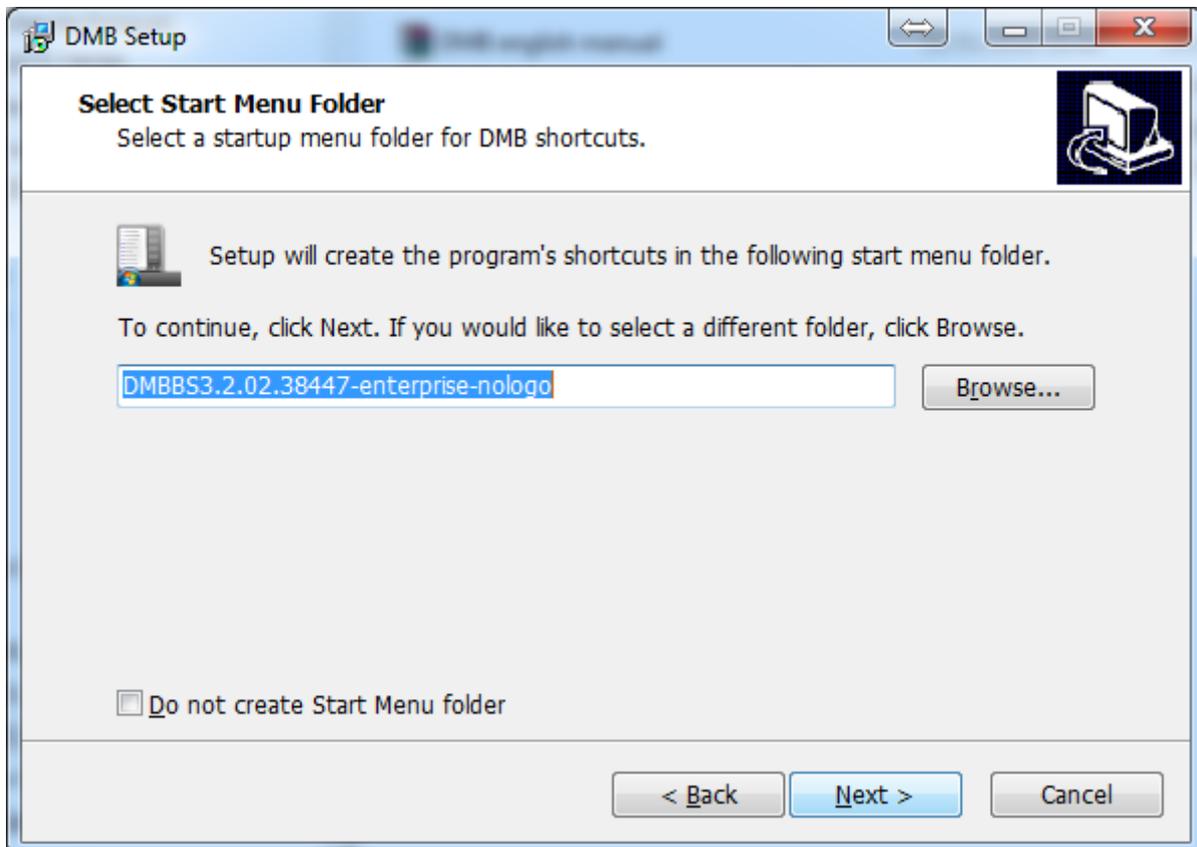
Cliquer sur **next** sur la prochaine fenêtre sans changer les paramètres engagés.



Choisissez le dossier dans lequel le logiciel sera installé puis cliquer sur **next**.

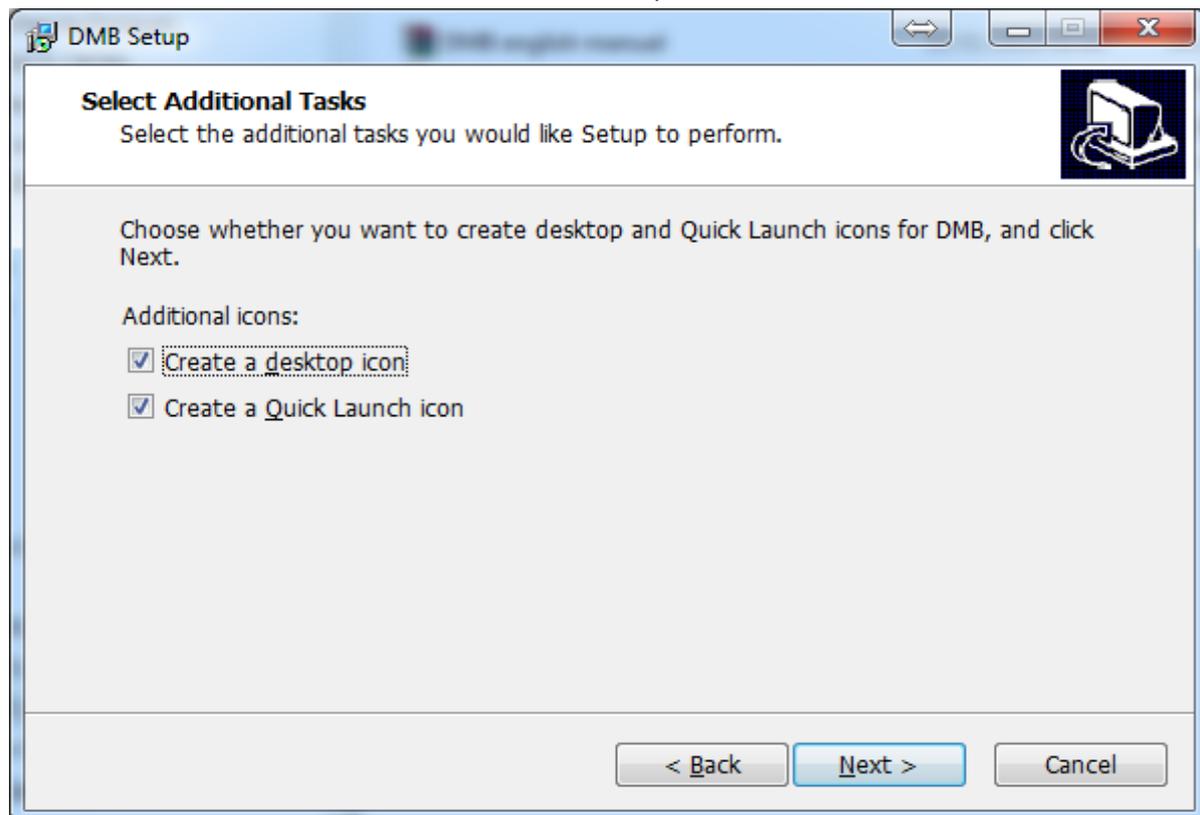


Cliquer sur **next**,

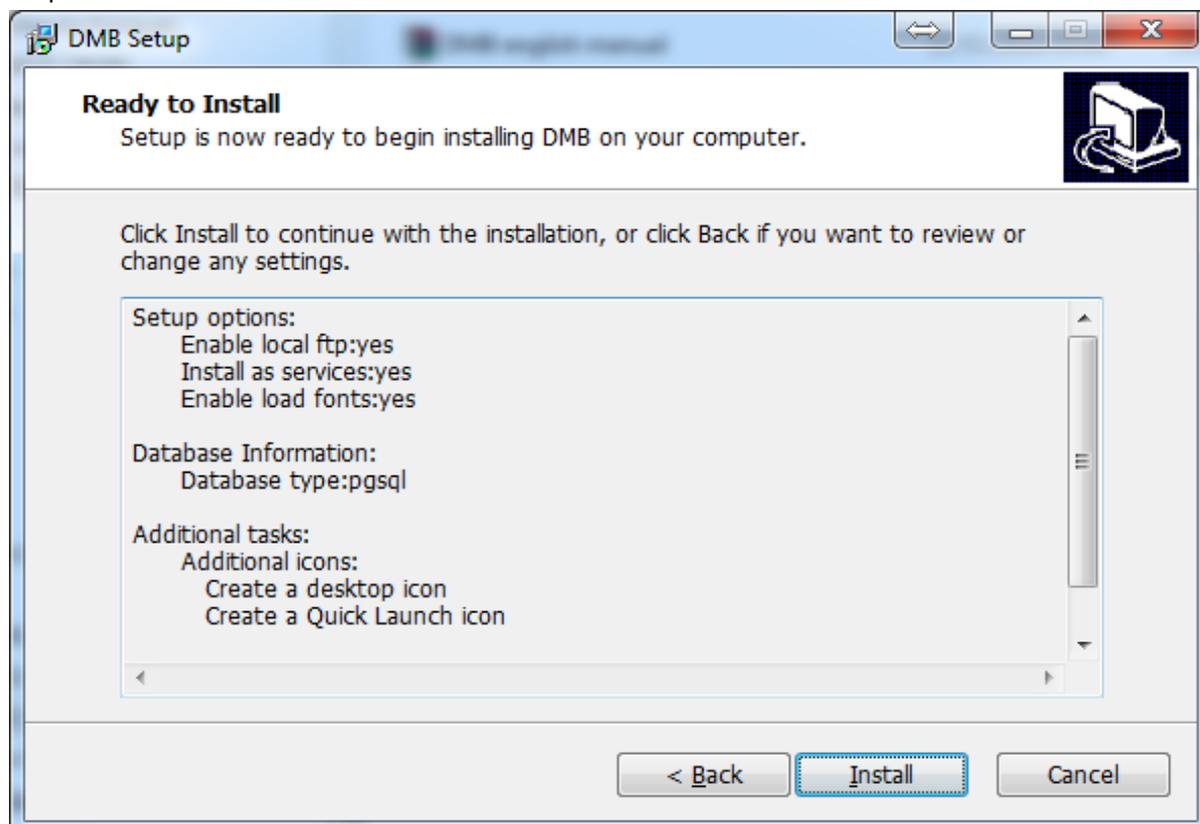


Pour créer un raccourci sur le bureau cocher la case **Create a desktop icon**.

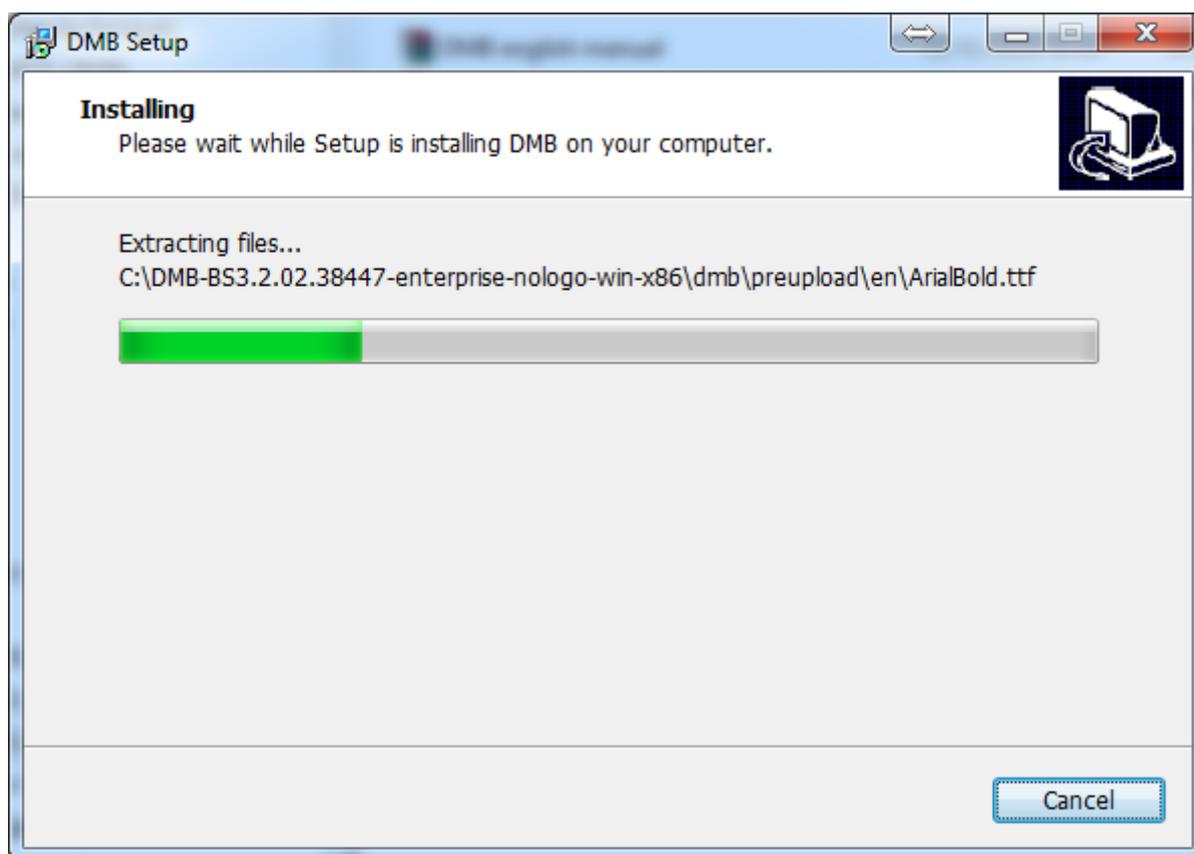
Pour créer un raccourci dans la barre de lancement rapide, cocher la case **Create a Quick Launch Icon**



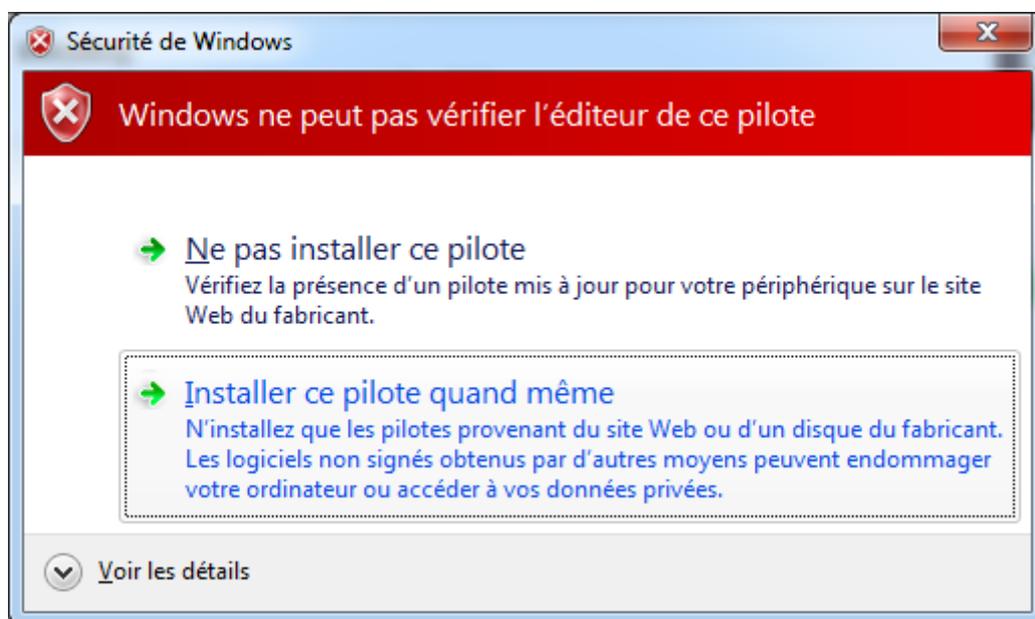
Cliquer sur **Next**



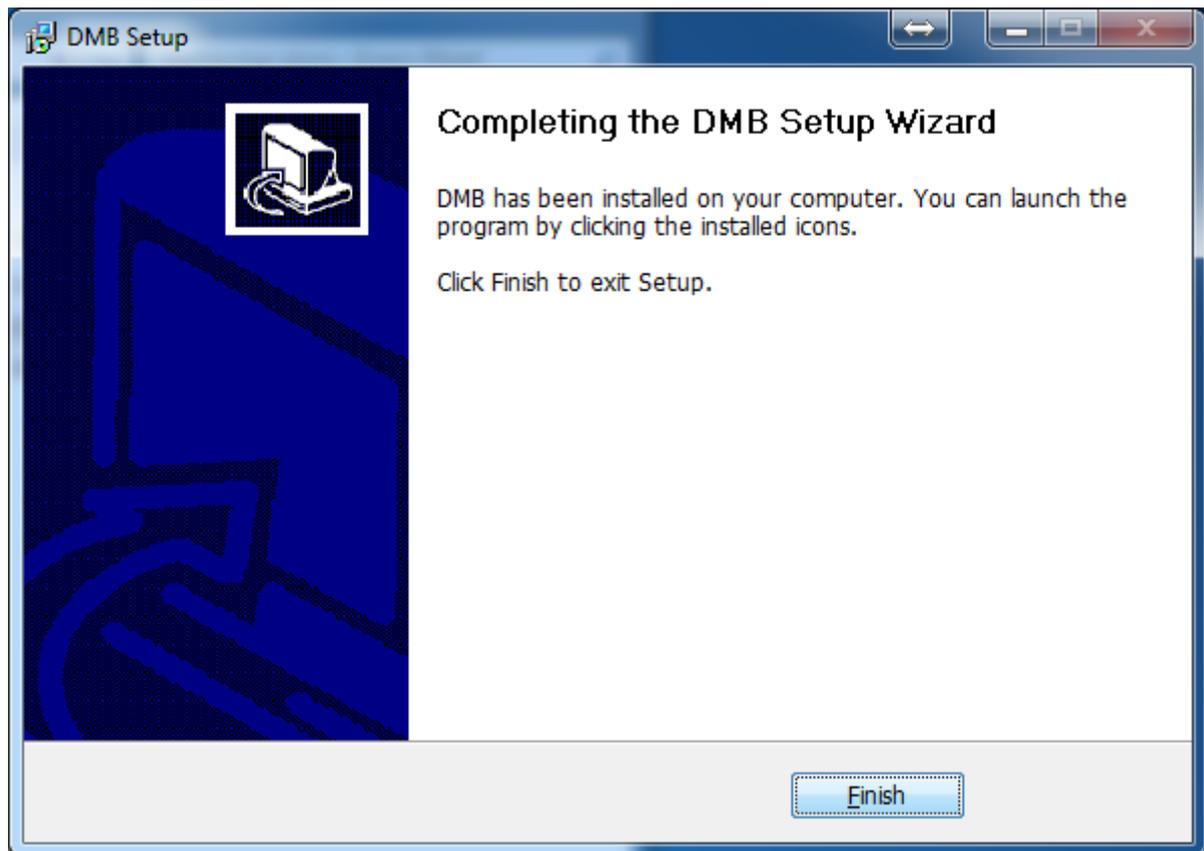
Attendre que la barre d'installation se remplisse. L'installation peut prendre un certain temps de l'autre de quelques minutes.



Un message d'avertissement apparaît : cliquer sur **Installer ce pilote quand même**.

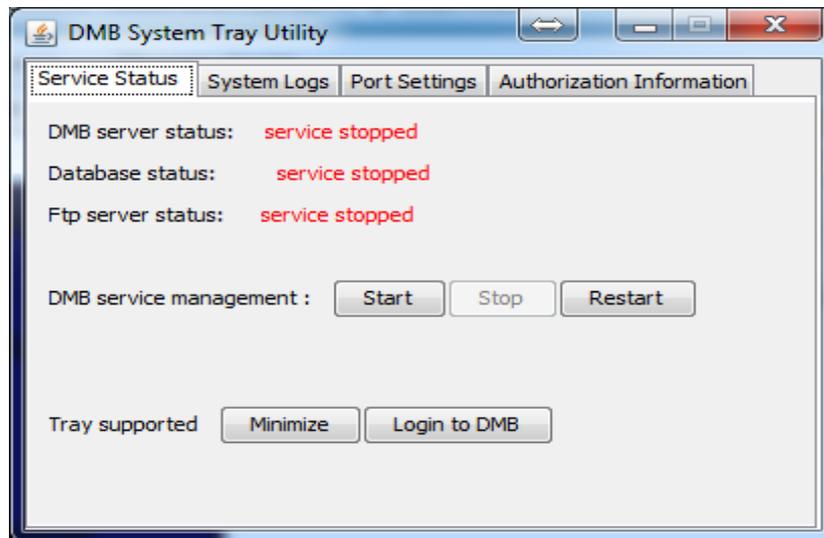


La dernière fenêtre d'installation apparaît, cliquer sur **finish**.

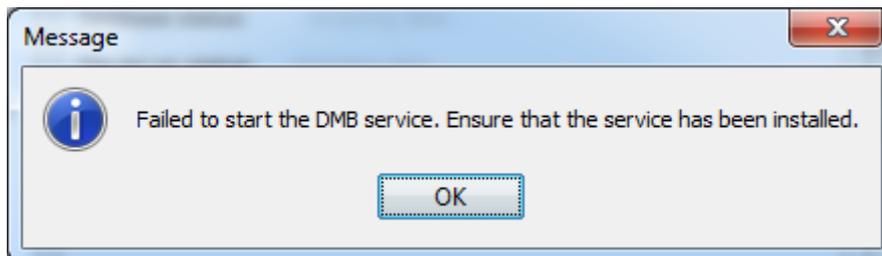


C. Lancement du Soft

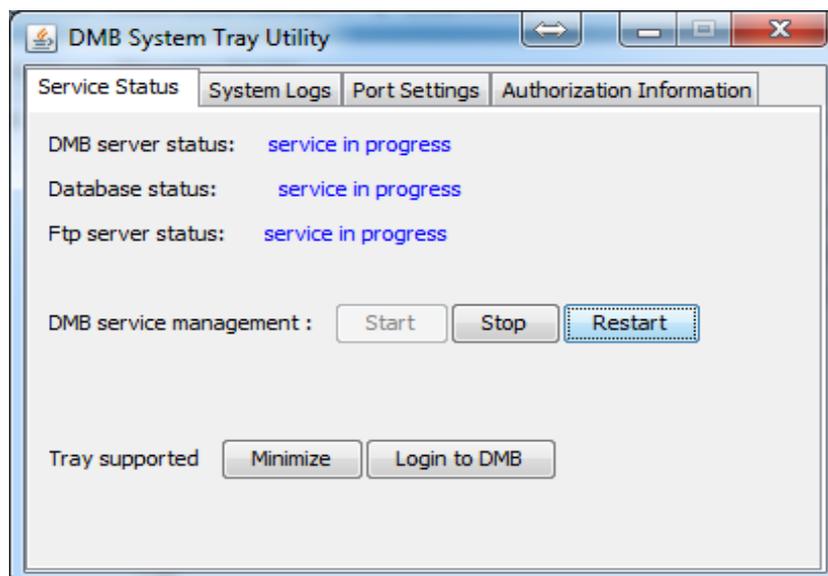
Suite à l'installation ou au double clique sur l'icône du logiciel, la fenêtre ci-dessous apparaît. Le serveur n'est pas en route, il faut cliquer sur **start** pour l'exécuter.



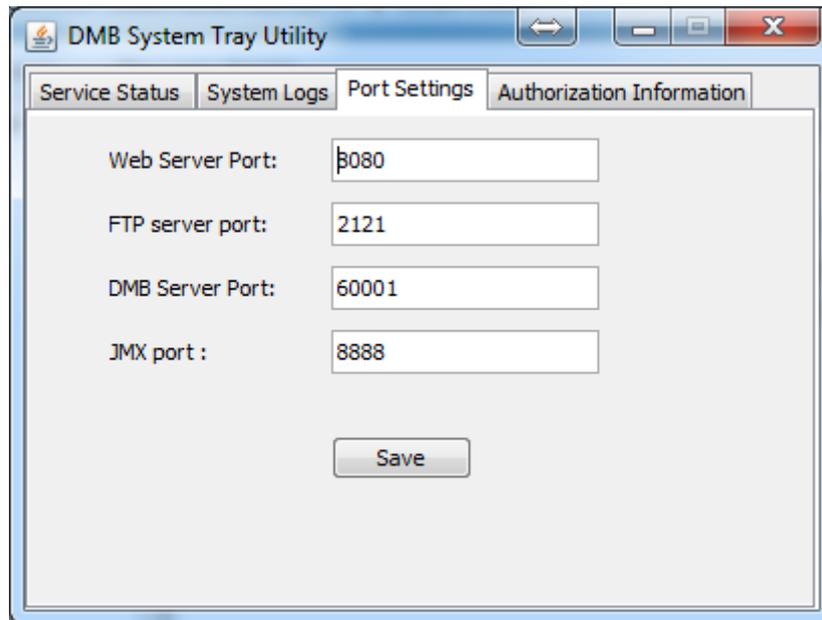
La fenêtre ci-dessous apparaît, c'est un message erroné car le serveur est bien en route. Cliquer sur OK.



La couleur des différents services passe au bleu et signifie que tout fonctionne correctement.



Sur le 3^{ème} onglet, **Port Setting**, il est possible d'indiquer quels ports d'entrée utiliser pour accéder au serveur.



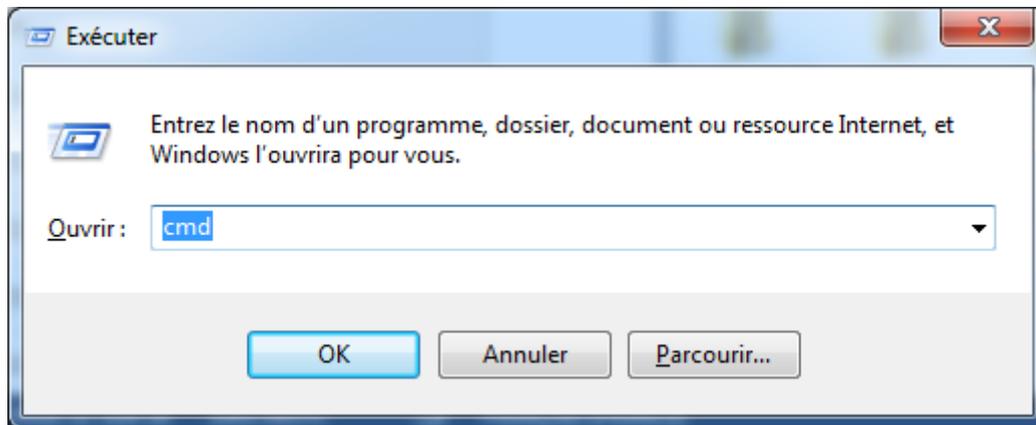
Le port **Web Server Port** est celui qui nous intéressera car il permet d'accéder au serveur à distance depuis un autre ordinateur sur le réseau local. Dans notre cas il est paramétré sur **8080**.

D. Configuration du serveur

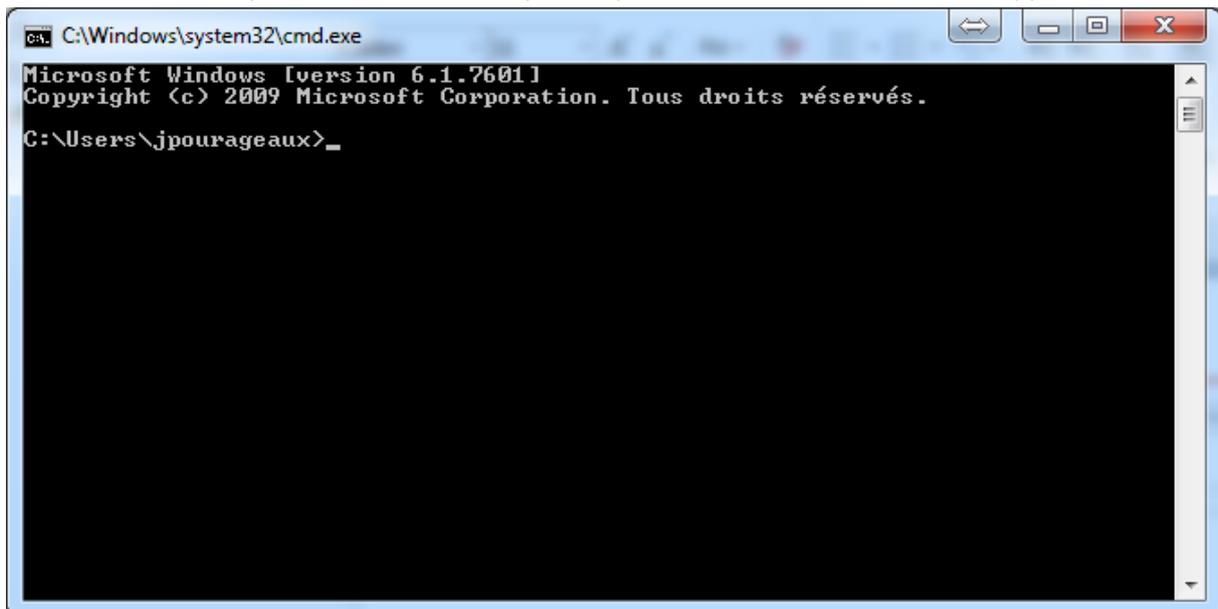
1. Détermination de l'adresse IP

Il est possible de vérifier rapidement l'adresse IP du PC qui héberge le serveur.

Combiner les touches **windows** et **R**. La fenêtre ci-dessous apparaît.



Dans l'exécutable taper la commande **cmd** puis cliquer sur **OK**. La fenêtre suivante apparaît.



Il suffit ensuite de taper **ipconfig** puis sur **Entrée** du clavier pour obtenir l'adresse IP du PC. Comme sur la fenêtre ci-dessous.

```
C:\Windows\system32\cmd.exe
Microsoft Windows [version 6.1.7601]
Copyright (c) 2009 Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

C:\Users\jpourageaux>ipconfig

Configuration IP de Windows

Carte Ethernet Connexion au réseau local :

    Suffixe DNS propre à la connexion. . . : matelfr.local
    Adresse IPv6 de liaison locale. . . . : fe80::e961:d677:a298:a8d0%11
    Adresse IPv4. . . . . : 192.168.0.106
    Masque de sous-réseau. . . . . : 255.255.255.0
    Passerelle par défaut. . . . . : 192.168.0.12

Carte Tunnel isatap.matelfr.local :

    Statut du média. . . . . : Média déconnecté
    Suffixe DNS propre à la connexion. . . : matelfr.local

C:\Users\jpourageaux>_
```

Attention car suivant le type de connexion, l'adresse IP WIFI et l'adresse IP ETHERNET peut être différente.

Il faut compter sur le fait que si les adresses IP sont en mode DHCP, elles peuvent potentiellement changer à chaque redémarrage du PC qui héberge le serveur. Il est conseillé d'assigner une adresse IP fixe au PC qui héberge le serveur.

2. Connexion au serveur

Chaque ordinateur connecté **au réseau local** du serveur pourra accéder au serveur de l'écran.

Il suffit d'être connecté au même réseau et d'utiliser un navigateur internet à jour.

Si des erreurs d'affichage apparaissent lors de la navigation sur le serveur local, il est possible que le navigateur internet ne soit pas à jour ou pas compatible. Il est conseillé de changer de navigateur internet et/ou de le mettre à jour.

L'adresse pour se connecter au serveur est de la forme : <http://192.168.0.106:8080>.

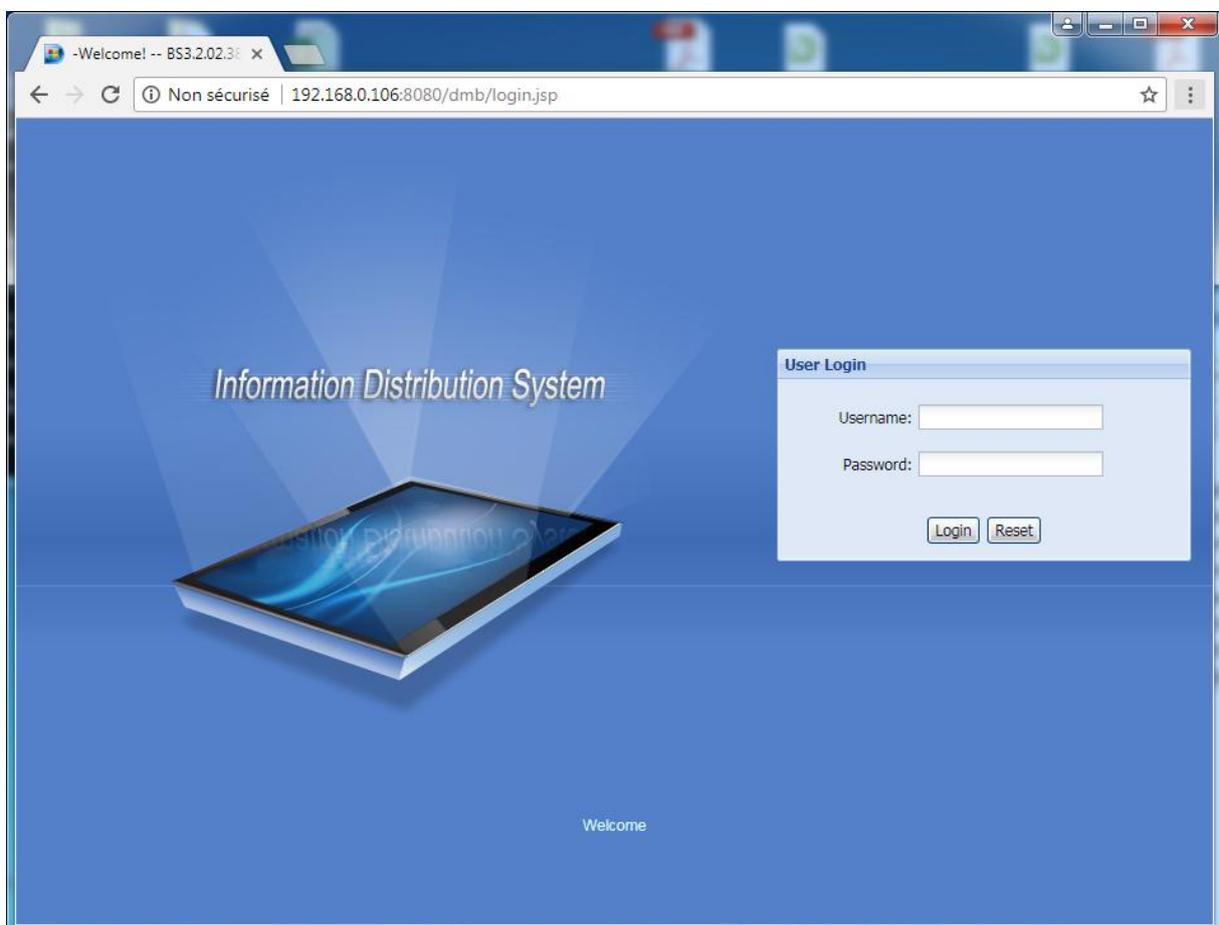
On retrouve l'adresse IP du pc :

```
Carte Ethernet Connexion au réseau local :
Suffixe DNS propre à la connexion. . . : matelfr.local
Adresse IPv6 de liaison locale. . . . : fe80::e961:d677:a298:a8d0%11
Adresse IPv4. . . . . : 192.168.0.106
Masque de sous-réseau. . . . . : 255.255.255.0
Passerelle par défaut. . . . . : 192.168.0.12
```

Ainsi que le port défini pour accéder au serveur :

Web Server Port:

Grâce à cette adresse on arrive sur le serveur et la page internet ci-dessous apparaît.



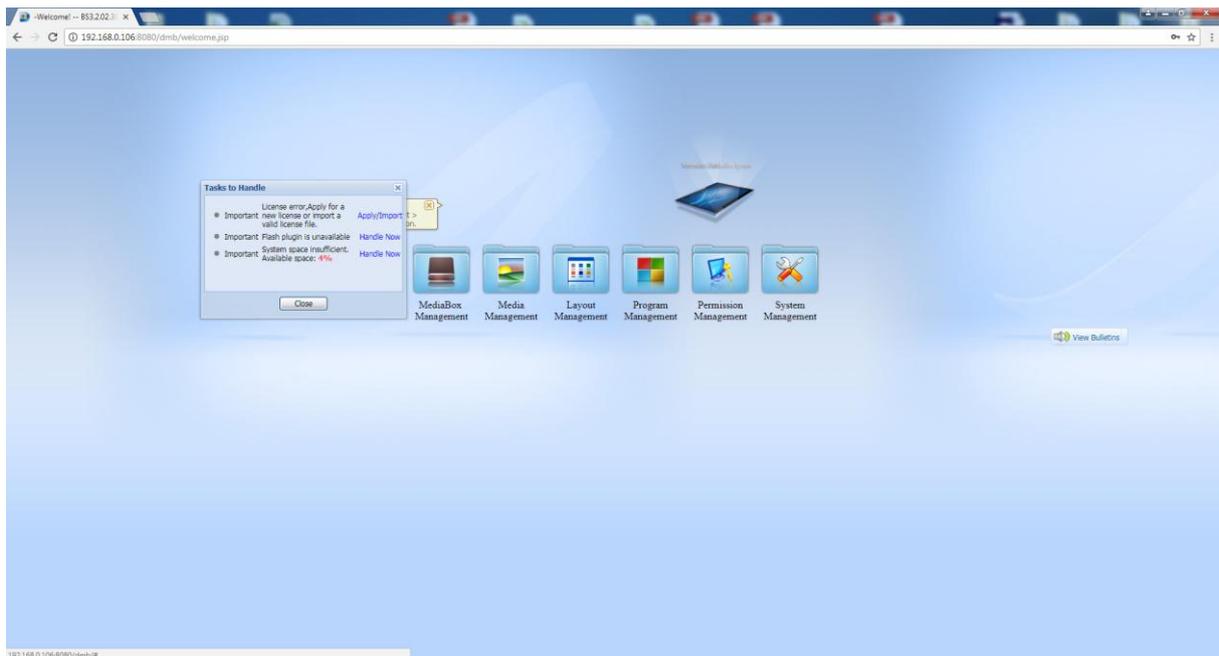
Le mot de passe pour Entrer sur le serveur est :

User Name : **root**

Password : **root1234**

Puis cliquer sur Log in.

La page web du serveur apparaît.



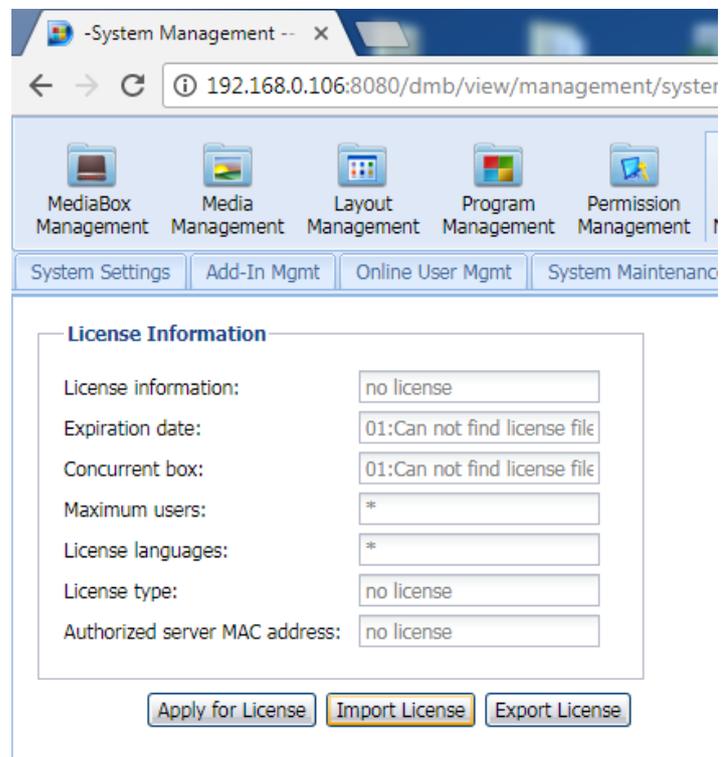
C'est à partir de cette page internet que l'on va être en mesure de piloter l'écran.

3. Activation de la licence du logiciel

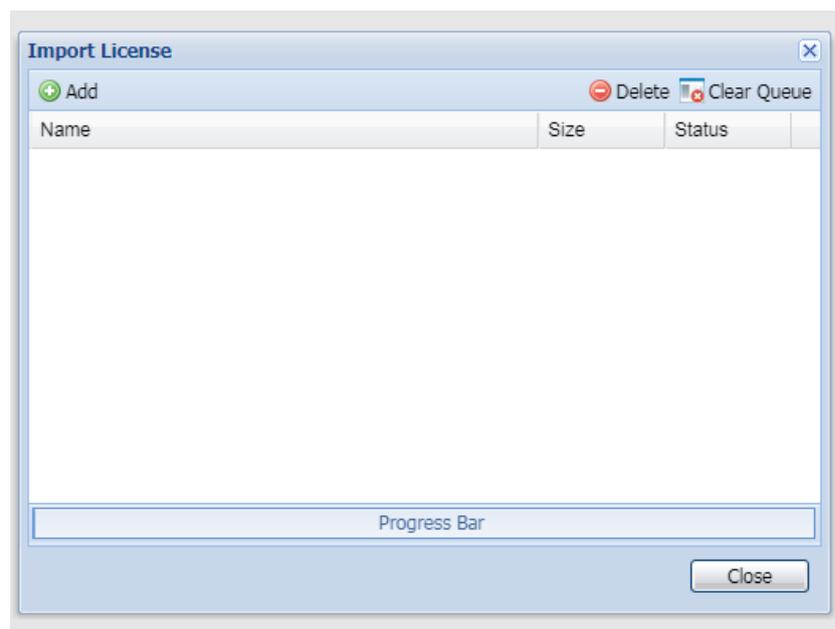
Cliquer sur **apply/import** à coté de « Important new license or import a valid license file ».



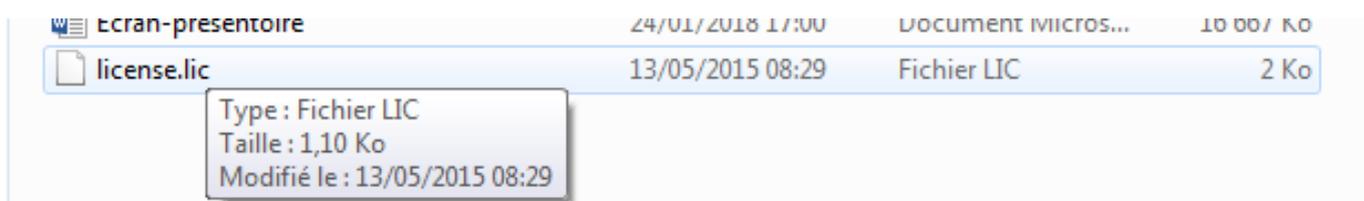
Cliquer sur **import License**



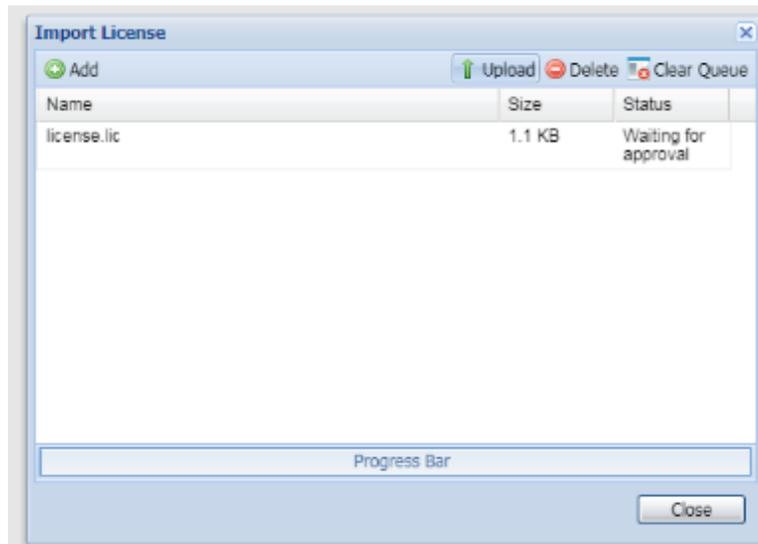
La fenêtre ci-dessous apparaît, Cliquer sur **add**.



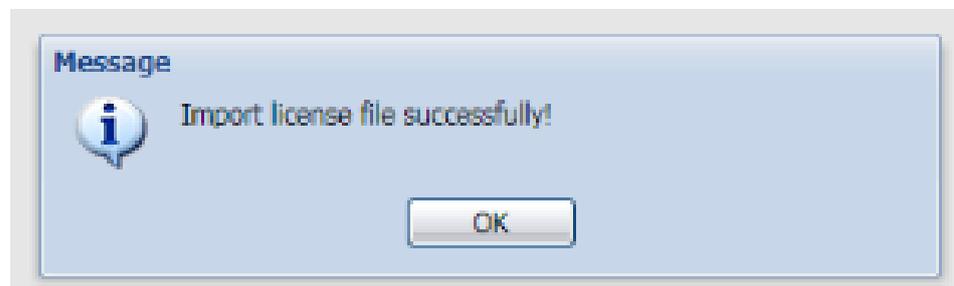
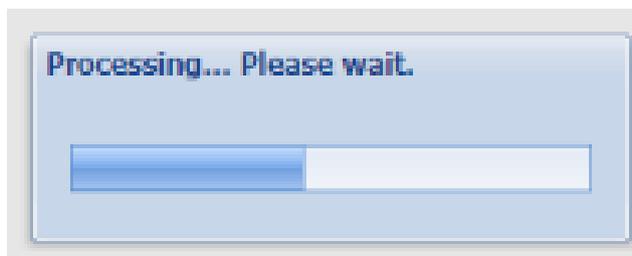
Aller chercher le fichier **License.lic** qui se trouve sur le CD d'installation et double cliquer dessus.



Le fichier apparaît dans la boîte de dialogue. Ne reste plus qu'à cliquer sur **Upload**.



Le fichier se charge et active la licence.



Il reste encore 2 paramètres à activer, cliquer sur l'onglet **System Settings**.

Option	Parameter	Value	Description
	System version	BS3.2.02	
	Database version	3.2	
	System program name	dmb-BS3.2.02.38447-enterprise-en-pgsj-tp-win-x86	
	License information	尼日尼亚	
	Expiration date	12/30/2099	
	Concurrent box	26	
	Maximum users	5	
	License languages	*	
	Allow resending programs within a time period	Enable	
	IP address or domain name of the media library FTP server	192.168.0.106	
	FTP server port for Media library	2121	The value must be range from 1 to 65535
	FTP server username of media library	download	
	FTP server password for Media library	*****	
	Concurrent login using the same account	Enable	
	System idle timeout(minute)	10	The value must be -1(no timeout) or a number range from 5 to 60

Il faut changer le paramètre **System IDLE timeout(minute)**.

Option	Parameters	Value	Description
Parameters	System version	BS3.2.02	
Box Type	Database version	3.2	
Screen Resolution	System program name	dmb-BS3.2.02.38447-enterprise-en-pgsqf-ftp-win-x86	
Video Output Mode	License information	尼日尼亚	
Email Notice	Expiration date	12/30/2009	
Server Configure Of Box	Concurrent box	26	
	Maximum users	5	
	License languages	*	
	Allow resending programs within a time period	Enable	
	IP address or domain name of the media library FTP server	192.168.0.106	
	FTP server port for Media library	2121	The value must
	FTP server username of media library	download	
	FTP server password for Media library	*****	
	Concurrent login using the same account	Enable	
	System idle timeout(minute)	10	The value must

Il faut passer ce paramètre de 10 à 60.

System idle timeout(minute)

60

Enfin, il faudra aussi modifier le paramètre **video converter**.

Video converter	Enable
Video convert command parameter : vbitrate	Disable
Video convert command parameter : abitrade	Enable

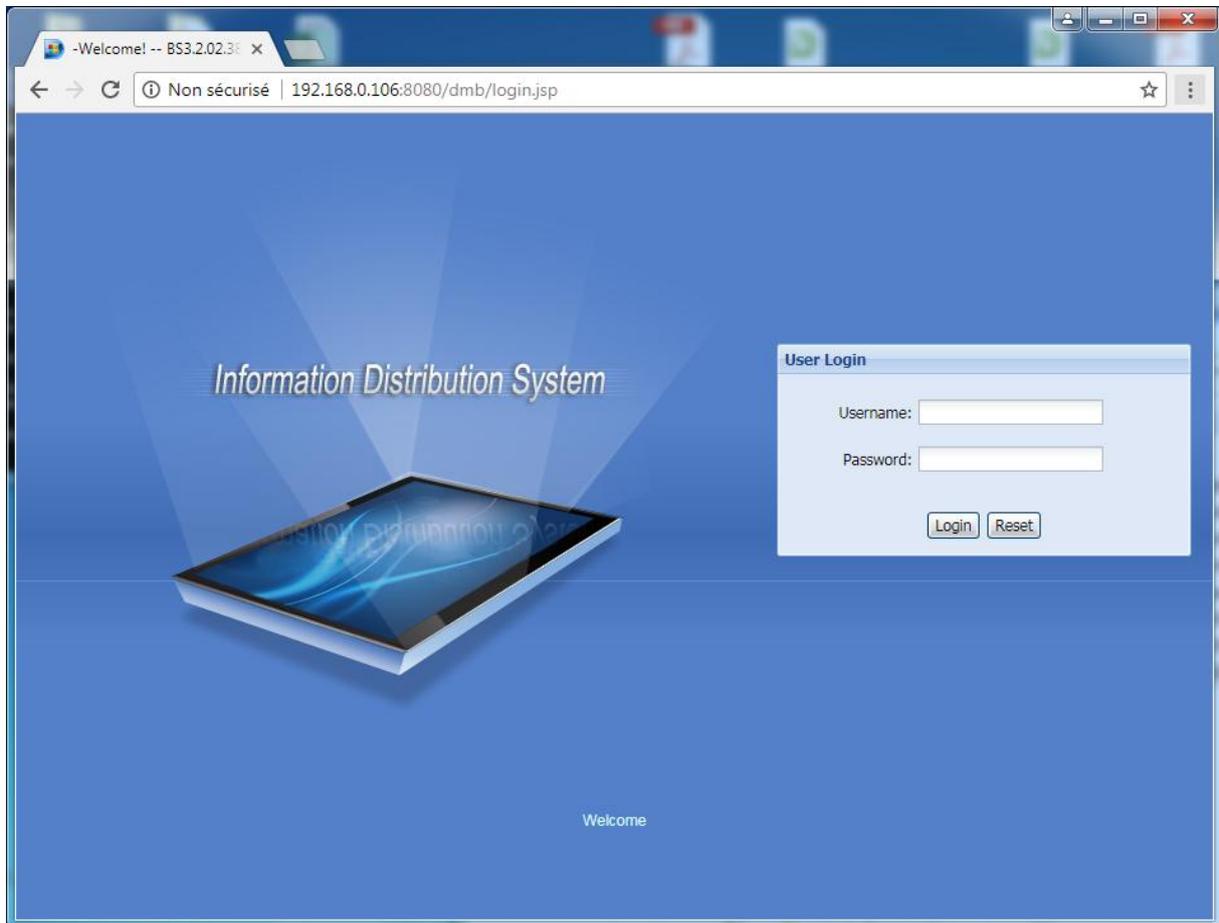
Il faut le passer de **Disable** à **Enable**.

Il ne faut surtout pas modifier les autres paramètres !!

Les paramètres modifiés vont permettre à l'écran une meilleur gestion de la vidéo.

III. Préparation à la programmation

A. Connexion à l'écran



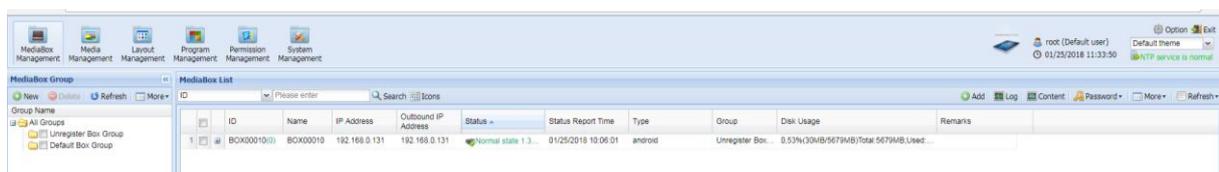
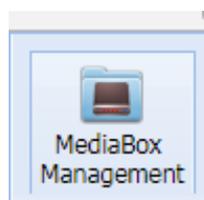
Il faut se connecter à l'adresse du serveur via un navigateur internet puis rentrer les identifiants :

Username : **root**

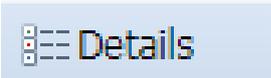
Password : **root1234**

Puis cliquer sur **Login**.

Cliquer sur **MediaBox Management**



Pour changer le mode d'affichage de la box, cliquer sur **Details**



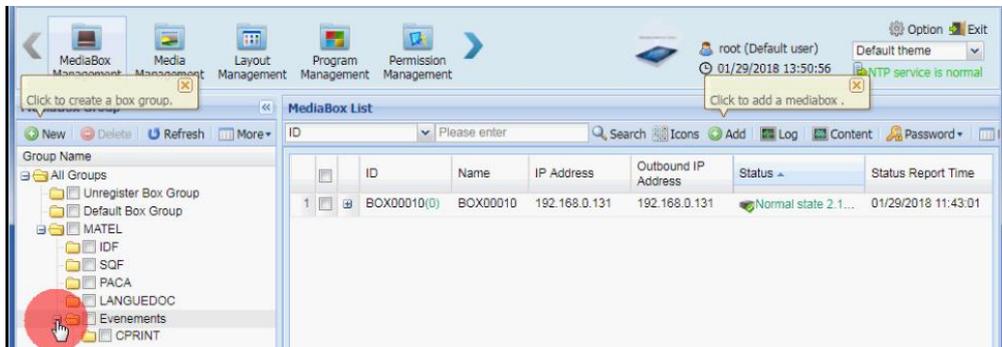
1	BOX00010(0)	BOX00010	192.168.0.131	192.168.0.131	Normal state 1.3...	01/25/2018 10:06:0
---	-------------	----------	---------------	---------------	---------------------	--------------------

Sur cette ligne il est tout de suite possible de vérifier si l'écran est retrouvé sur le réseau intranet : « Normal state » est en vert. S'il est en rouge ou grisé, c'est que la connexion n'est pas possible.

Dans le cas où l'écran n'apparaît pas sur le réseau il faudra vérifier :

- l'écran est bien sur le même réseau intranet
- Les paramètres réseaux ont bien été renseignés dans les paramètres de l'écran

Lorsque le serveur (PC ou est installé le logiciel) est redémarré, il est possible que l'adresse IP ait changé à cause du mode DHCP.

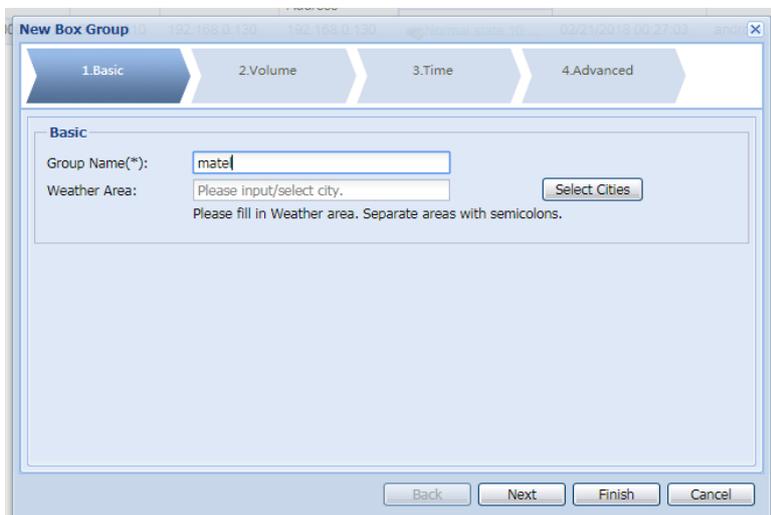
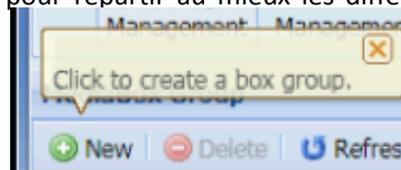


B. Médiabox Management – Management

1. Organiser l'arborescence

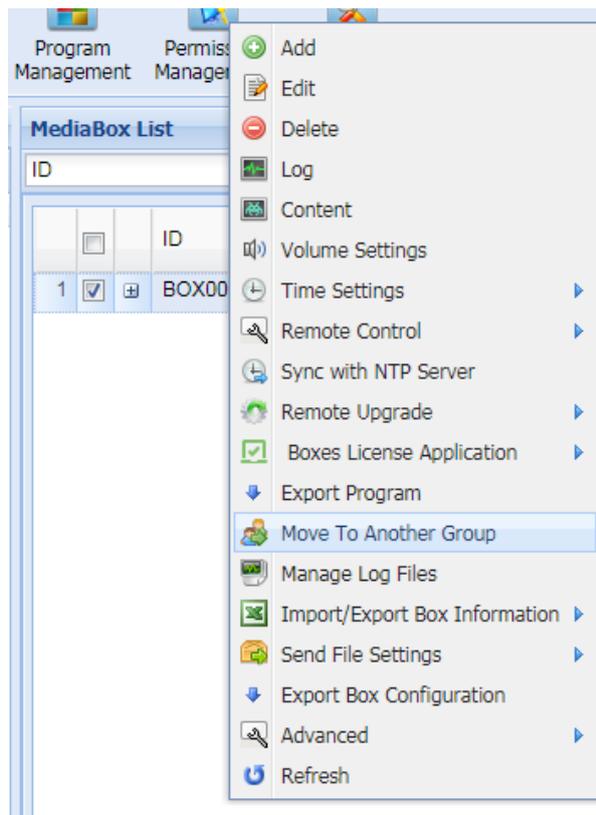
Il est possible d'ajouter et d'organiser des dossiers pour répartir au mieux les différents écrans à piloter.

Il suffit de cliquer sur new pour ajouter un dossier.



Entrer le nom du dossier et cliquer sur Finish en bas de la fenêtre (les autres options ne sont pas disponibles).

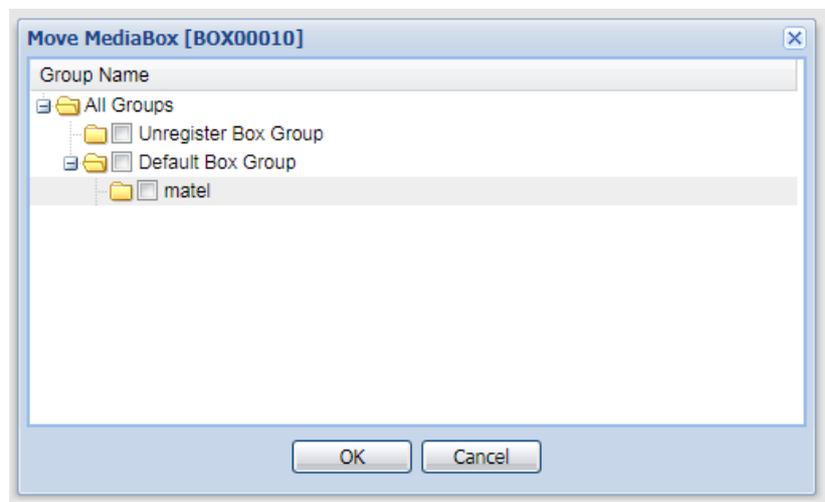
Par la suite il faut déplacer la BOX (l'écran) dans le dossier que nous venons de créer.



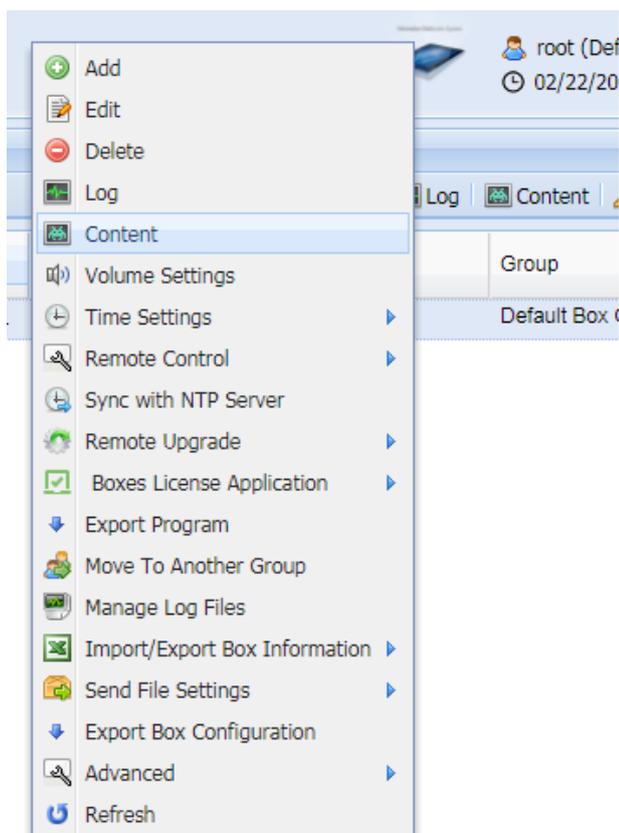
Il faut faire un clic droit sur « BOX000XX » pour faire apparaître la fenêtre ci-contre.

Cliquer sur « **Move To Another Group** »

Il suffit ensuite de choisir le dossier où sera rangé l'écran.



2. Visualiser le contenu de l'écran

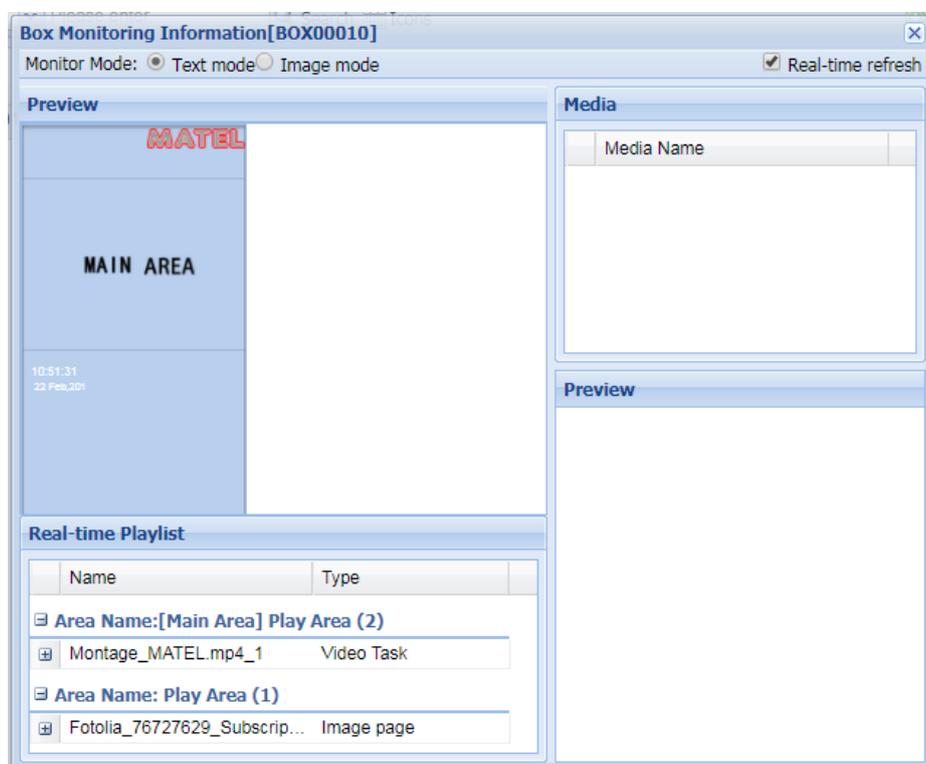


Il y a deux solutions pour visualiser le contenu de l'écran :

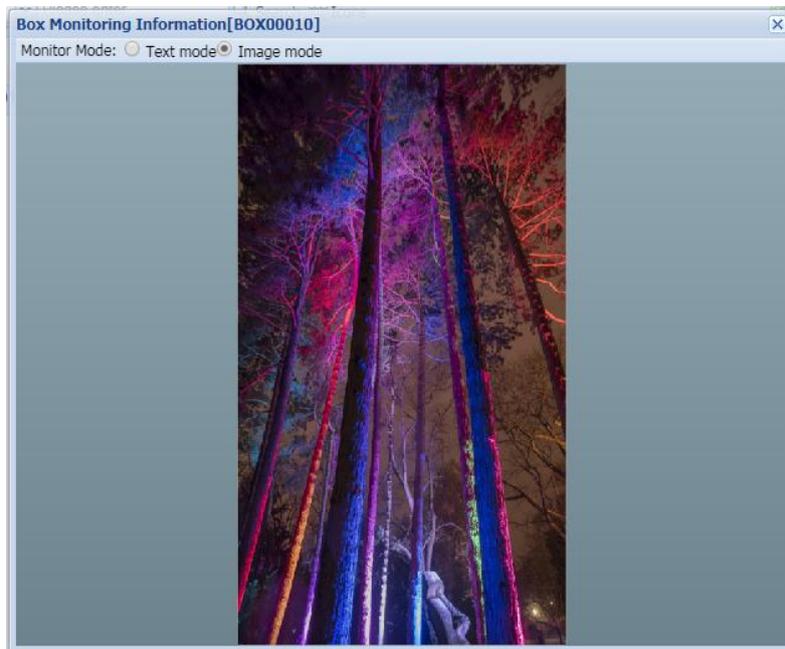
- Clic droit sur la ligne de la box sélectionnée puis sélectionner « **Content** ».
- Cliquer directement sur « **Content** » dans l'encadré Media Box list.

La fenêtre ci-dessous apparaît :

Cette fenêtre permet de voir les programmes associés à l'écran.



Il est possible de visualiser une simulation en temps réel de l'écran en cliquant sur « **Image Mode** »

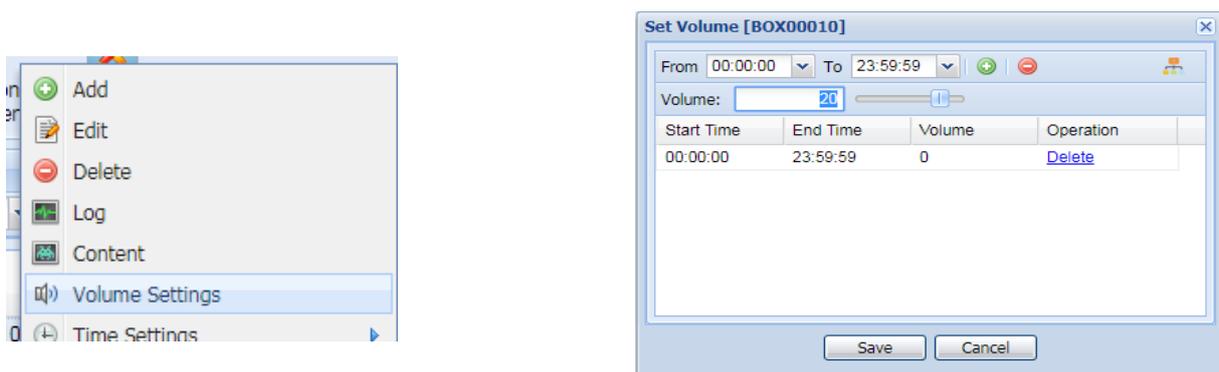


Si rien n'apparaît dans cette fenêtre c'est que rien n'est diffusé sur l'écran ou que la box n'est pas en ligne.

3. Réglage du volume de l'écran

Le réglage du volume ne peut pas se faire physiquement depuis l'écran, il faut le programmer via le serveur dans le logiciel.

Pour y accéder il faut faire un clic droit sur la box concerné puis cliquer sur « **Volume Settings** ».

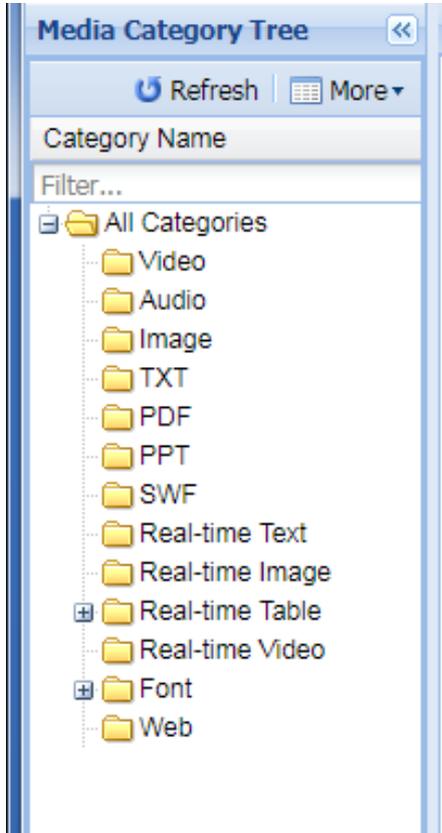


Une nouvelle fenêtre apparaît, il sera possible de programmer une plage horaire avec un niveau de volume sonore.

Par exemple dans la fenêtre du document au-dessus, l'écran gardera son volume à 0 de 00h00 à 23h59.

C. Média management – chargement d’un média sur le serveur

1. Type de fichiers utilisables

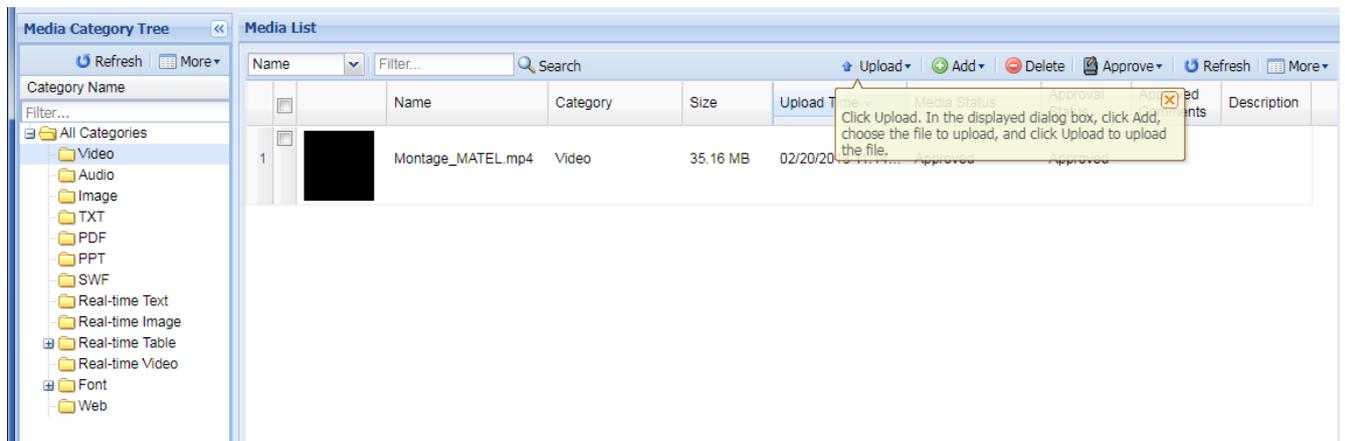


Il va être possible d'utiliser des fichiers vidéo, Audio, Image, TXT, PDF et PPT.

Les autres types de fichiers sur l'illustration ci-contre ne sont pas utilisables.

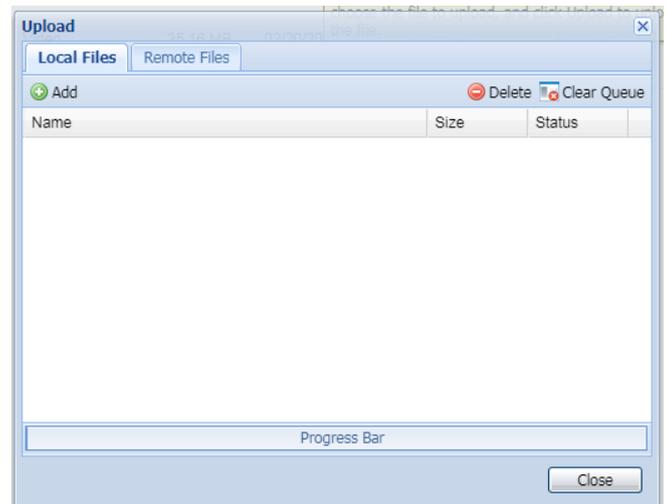
2. Upload de fichier sur le serveur

Si on veut charger une vidéo, il faut cliquer sur le dossier vidéo.

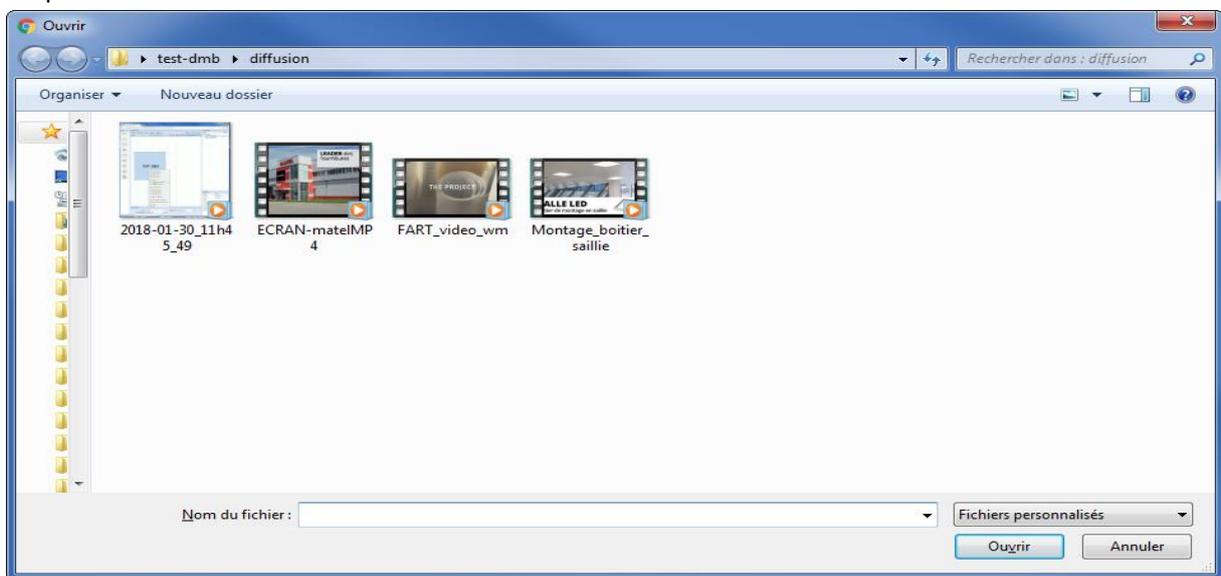


Dans l'encadré « **Media List** » on voit toutes les vidéos qui ont été chargées. Il suffit alors de cliquer sur « **Upload** »

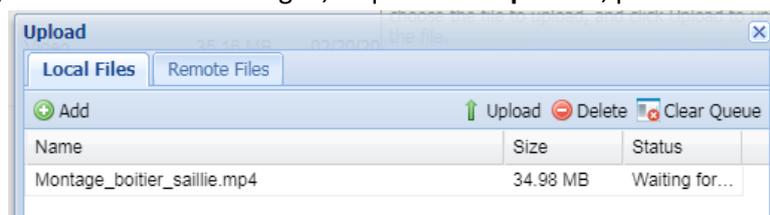
La fenêtre ci-contre apparaît.
Il faut cliquer sur « **Add** » puis aller chercher la vidéo à l'emplacement souhaité.



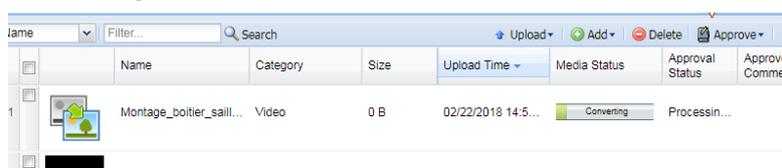
Cliquer sur « **ouvrir** »



Le fichier se charge dans la boîte de dialogue, cliquer sur « **Upload** », puis sur « **Save** »



Le fichier sélectionné se charge dans l'encadré de la « **Média List** »



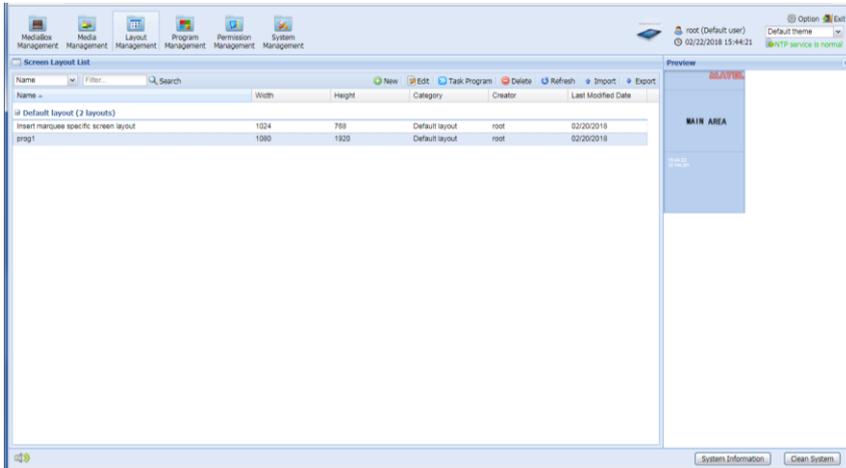
LA MANIPULATION SERA EXACTEMENT LA MÊME POUR LES AUTRES FICHIERS COMPATIBLES !

D. Layout Management – Création d'un patron de diffusion

1. Utilité du Patron

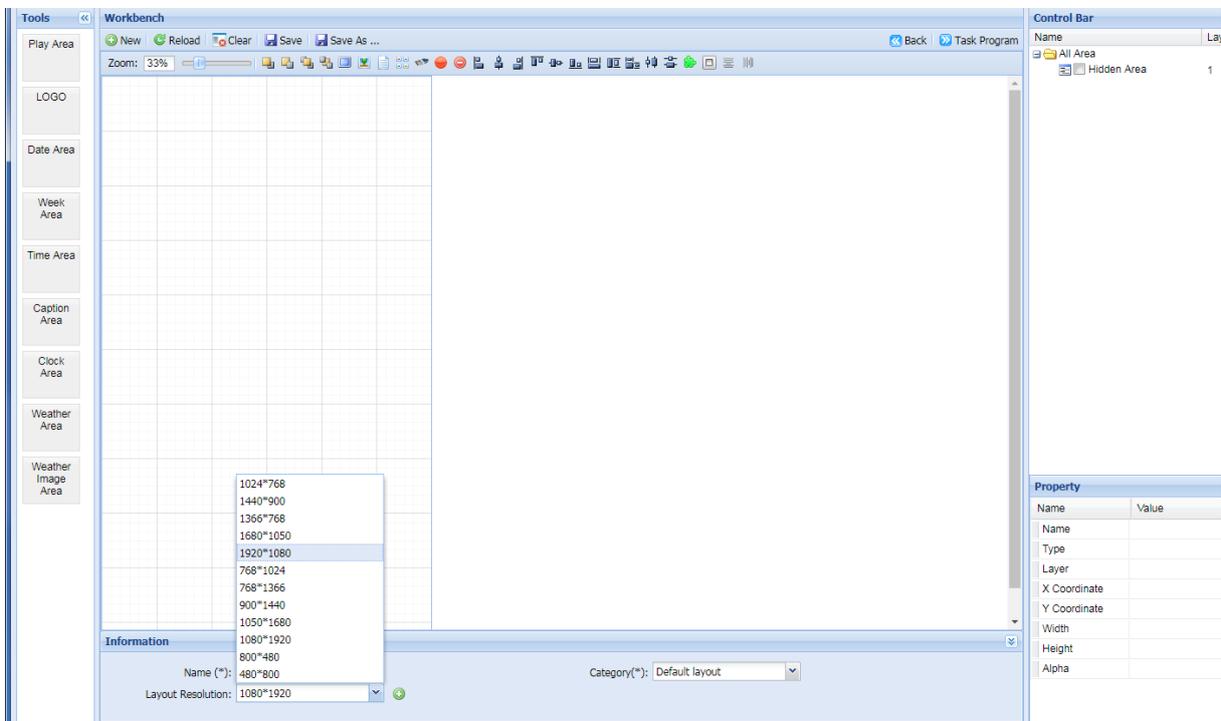
Le patron de diffusion va servir à organiser les éléments que l'on souhaite diffuser sur l'écran, comme sur la mise en page d'un document.

Le patron va pouvoir être sauvegardé pour éviter de devoir le refaire à chaque fois.



2. Création d'un patron

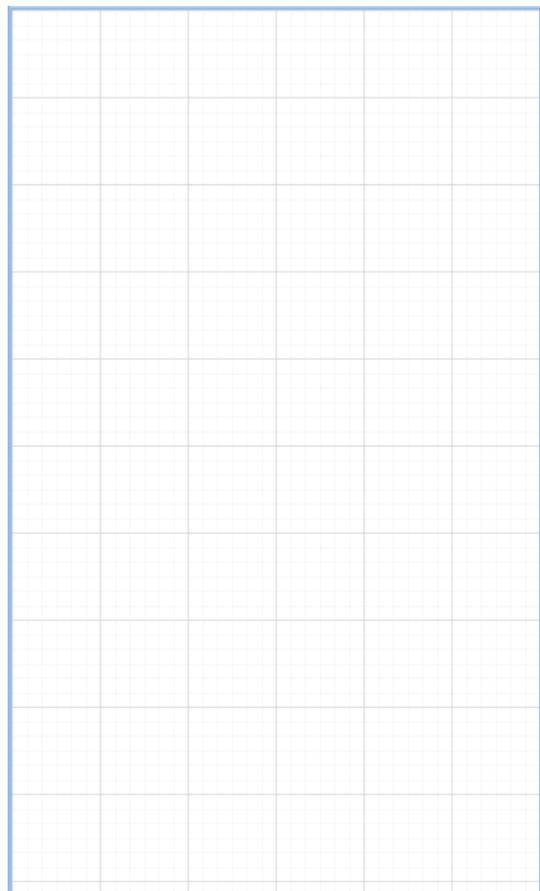
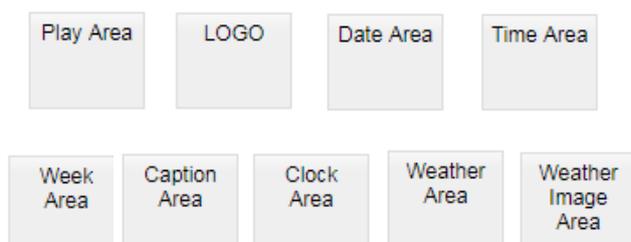
Il faut cliquer sur « New »



Une nouvelle fenêtre apparaît. Il faut sélectionner la dimension de l'écran dont on dispose en bas à gauche. 1920*1080

Un quadrillage de 1920 x 1080 représentant l'écran apparait.

Il va falloir remplir le quadrillage avec la barre d'outils ci-dessous :



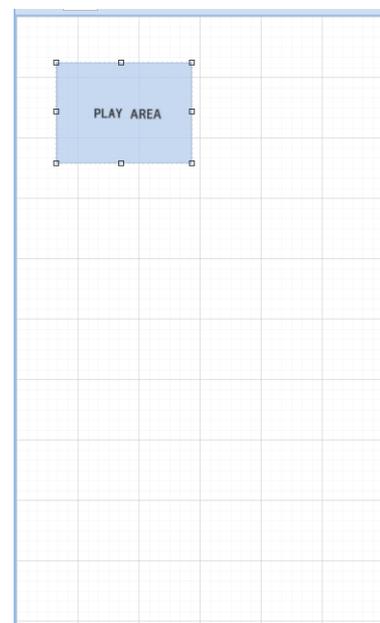
Chaque outil va servir à introduire un média particulier. Les outils qui se situent sur la 2eme ligne (ci-dessus) ne seront pas utilisés.

a) *Play Area*

L'outil « **Play Area** » va permettre d'introduire de la vidéo et de l'image dans la fenêtre.

Il suffit de cliquer sur l'outil et, tout en maintenant le clic, de le glisser dans la fenêtre.

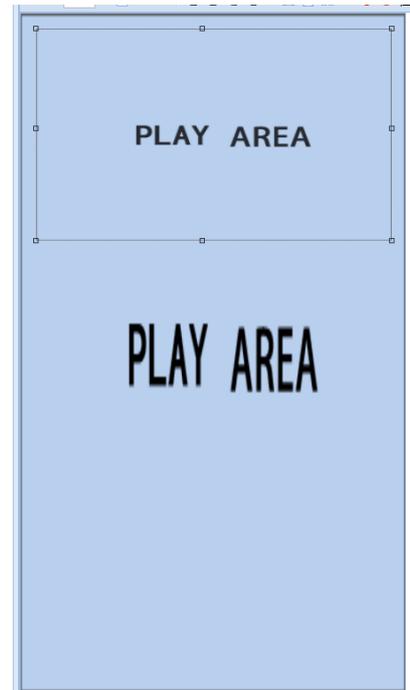
Un encadré en bas à droite va donner les coordonnées (X,Y) ainsi que la largeur (width) et la hauteur (height). Il va être possible de modifier ces valeurs directement pour avoir plus de précision.



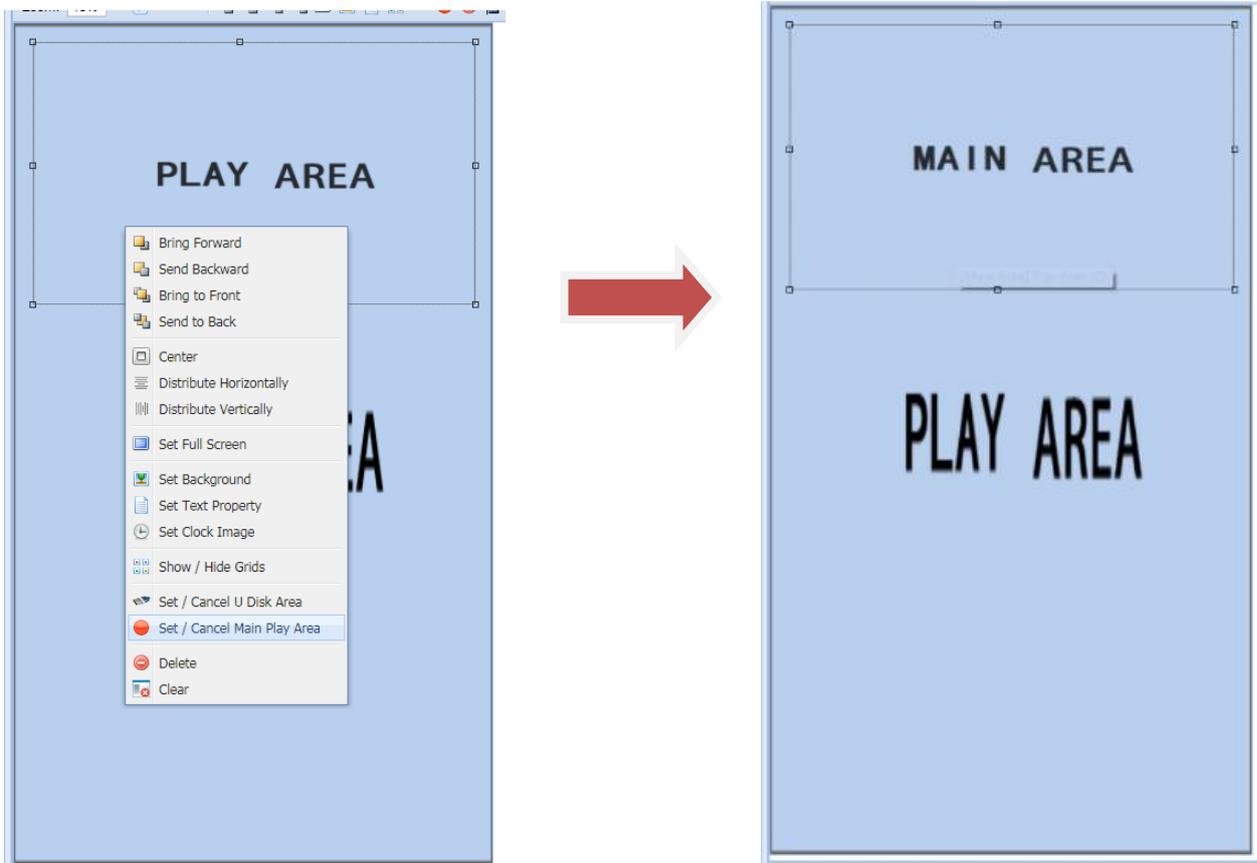
Property	
Name	Value
Name	Play Area (1)
Type	Play Area
Layer	2
X Coordinate	114
Y Coordinate	134
Width	400
Height	300
Alpha	255

Il va être possible de superposer plusieurs « **Play Area** » :

Par contre il faudra définir la « **Main Play Area** » en faisant un clic droit sur la Play area que l'on aura sélectionner.



Seul la play area principale (« **Main Play Area** ») pourra diffuser des vidéos, les autres Play Area ne pourront diffuser que des images.



b) LOGO



Le LOGO va s'intégrer de la même façon que les autres outils, par cliquer/glisser.
Cet outil va intégrer un logo.



Grâce à un clic droit, un menu apparaît. Il faudra cliquer sur : « **Set Background** » pour associer une image logo en fond d'écran.



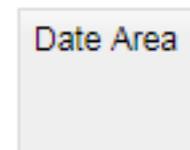
Il est conseillé d'utiliser un fichier .PNG pour le logo.



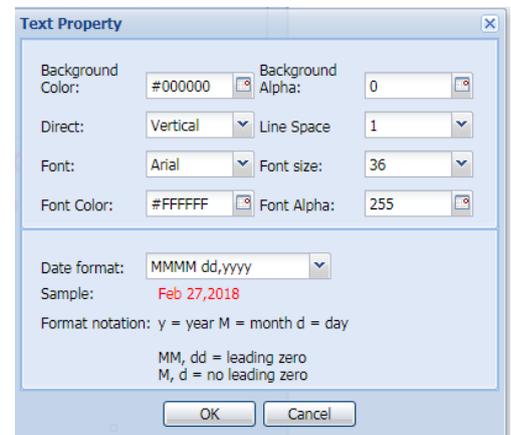
c) Date Area



L'outil Date Area va s'intégrer de la même façon que les autres, par cliquer/glisser.
Cet outil va intégrer la date.



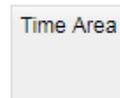
Il est possible de modifier la police ainsi que la dimension du texte et sa couleur. Il faut un clic droit pour faire apparaître le menu puis sélectionner : « **Set Text Property** ».



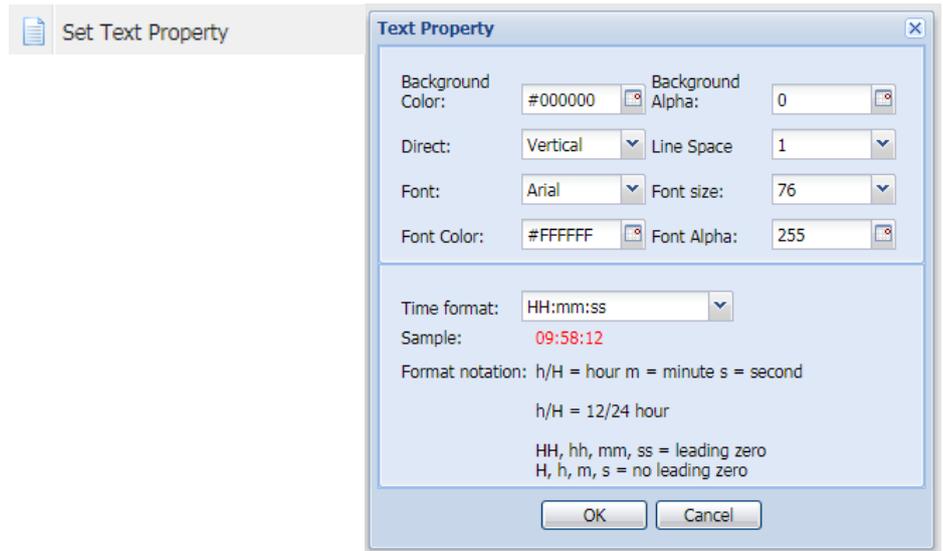
d) Time Area



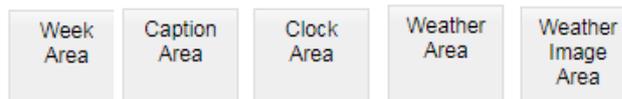
L'outil Time Area va s'intégrer de la même façon que les autres, par cliquer/glisser. Cet outil va intégrer l'heure.



Il est possible de modifier la police ainsi que la dimension du texte et sa couleur. Il faut un clic droit pour faire apparaître le menu puis sélectionner : « **Set Text Property** ».



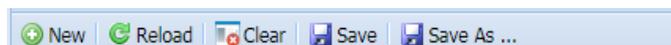
e) Outils non utilisés



Les outils ci-dessus ne sont pas utilisables pour la création du patron.

3. Sauvegarde du patron

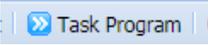
Il suffira de cliquer sur « **Save As** » pour sauvegarder le nouveau patron. Il apparaîtra dans la liste



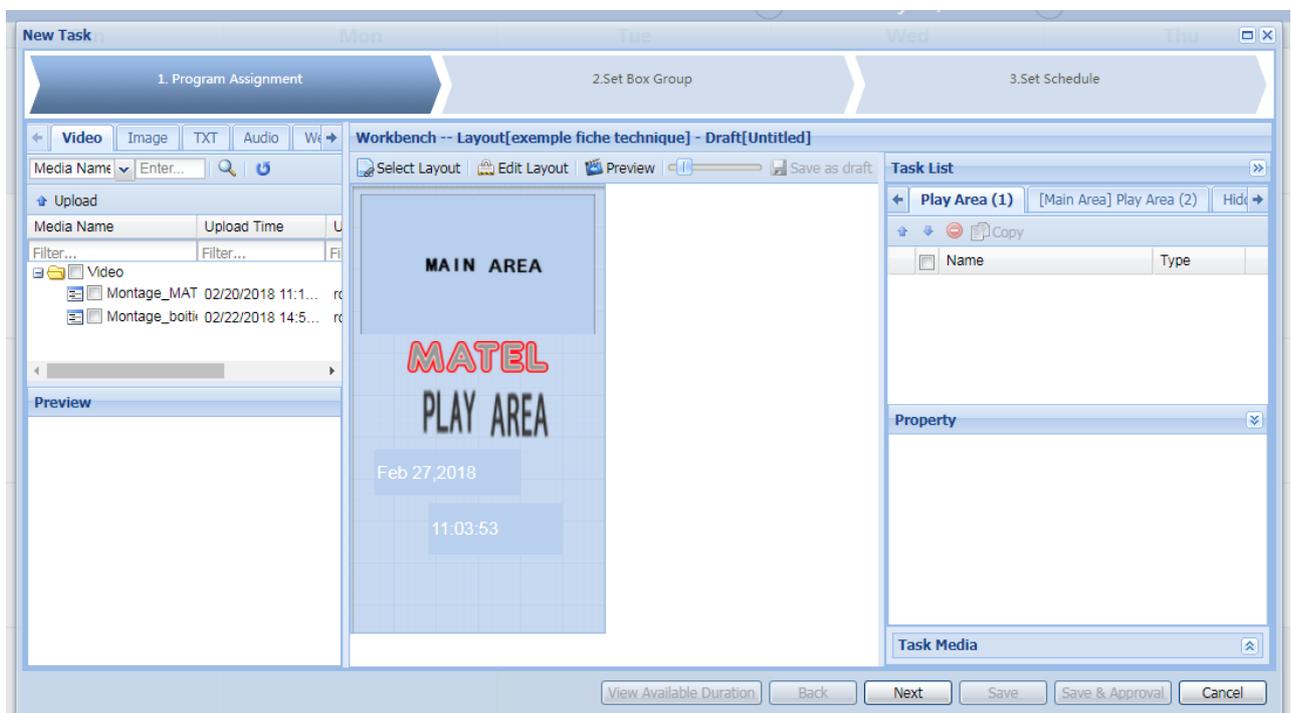
IV. Création d'un programme

Name	Width	Height	Category	Creator	Last Modified Date
Default layout (3 layouts)					
Insert marquee specific screen layout	1024	768	Default layout	root	02/20/2018
exemple fiche technique	1080	1920	Default layout	root	02/27/2018
prog1	1080	1920	Default layout	root	02/20/2018

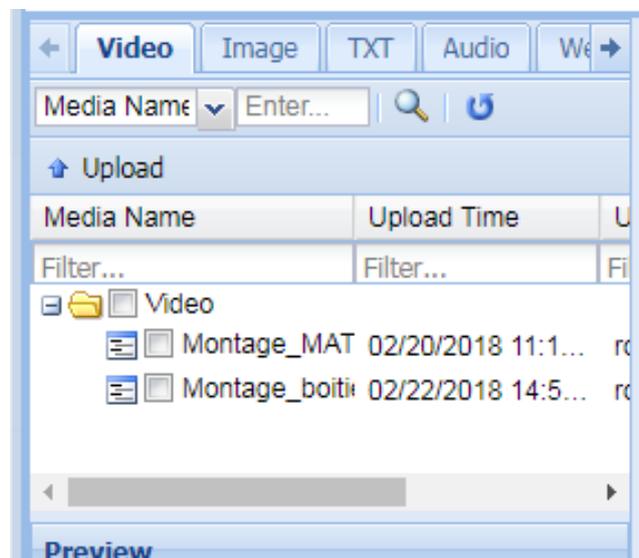
A. Associer des Images et des vidéos au patron

Les patrons créés apparaissent dans la liste du « **Layout Management** » Pour en configurer un, il suffit de cliquer sur  en ayant sélectionné le patron souhaité au préalable.

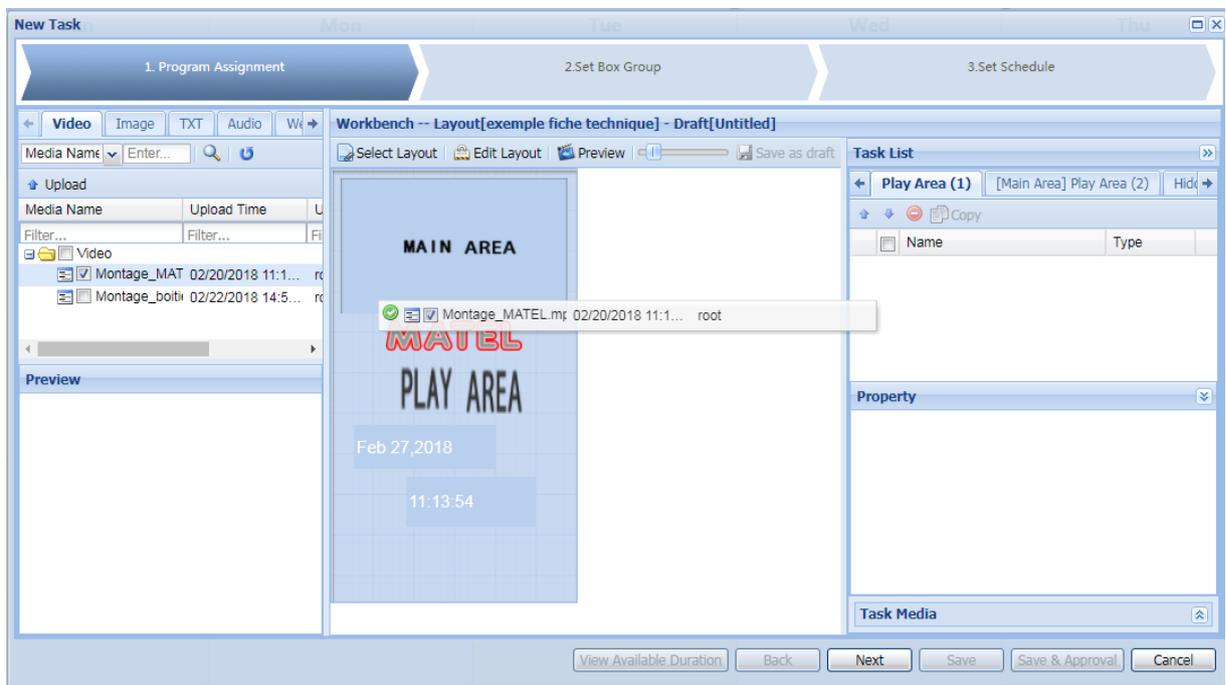
La fenêtre ci-dessous apparaît :



Il faudra naviguer dans les onglets supérieurs pour choisir le type de média à ajouter.



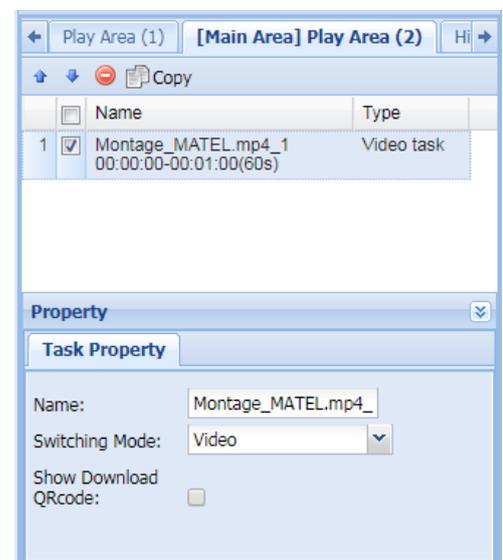
Pour associer un média au patron il suffira de le sélectionner et de le glisser en maintenant le clic gauche dans la case souhaitée.



La fenêtre ou a été glissée la vidéo se remplit d'un pictogramme pour signifier que la place est occupée.

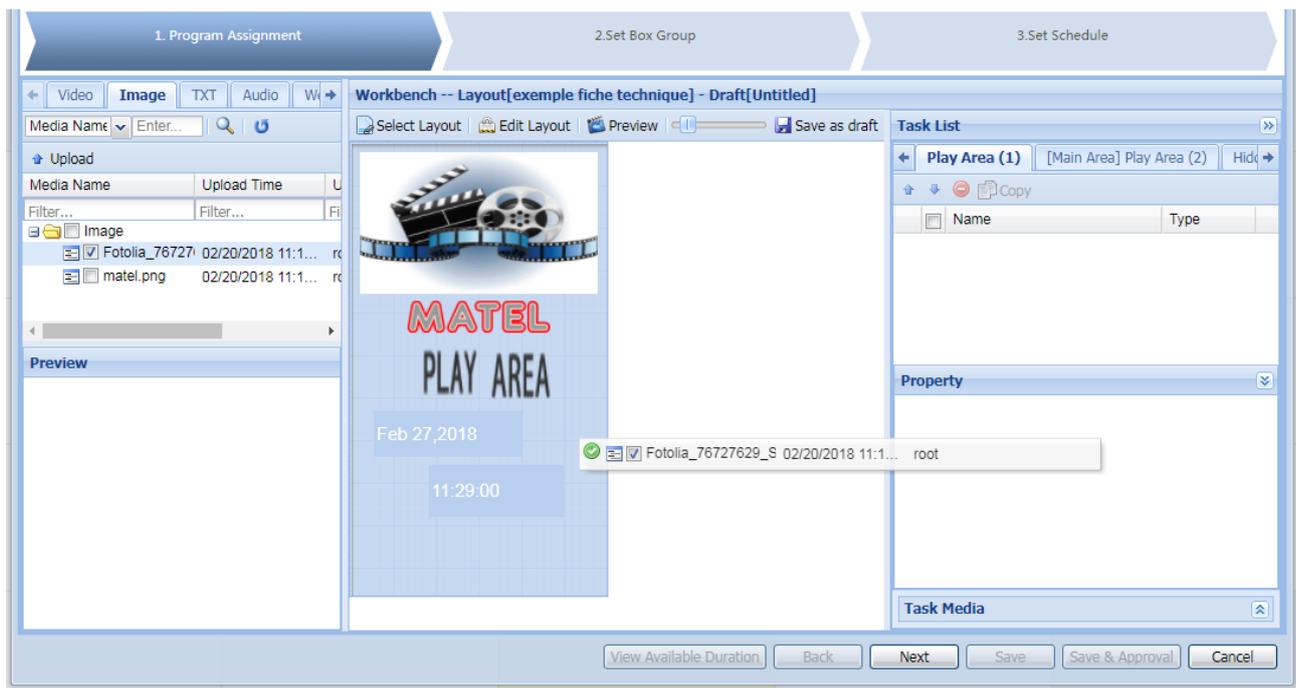


On retrouve dans la partie à droite de la fenêtre un résumé de ce que contient la fenêtre.



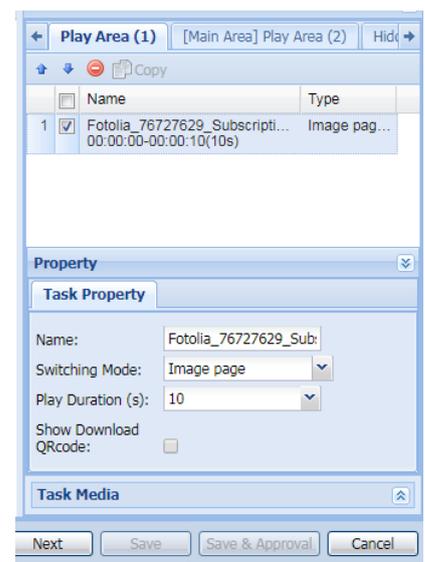
Il est possible d'associer plusieurs vidéos à une même fenêtre. MAIS il n'est pas possible d'associer une vidéo à plusieurs fenêtres dans un même patron.

Pour ajouter une image, on va suivre la même démarche :



Contrairement à la vidéo, la fenêtre génère un aperçu de l'image.

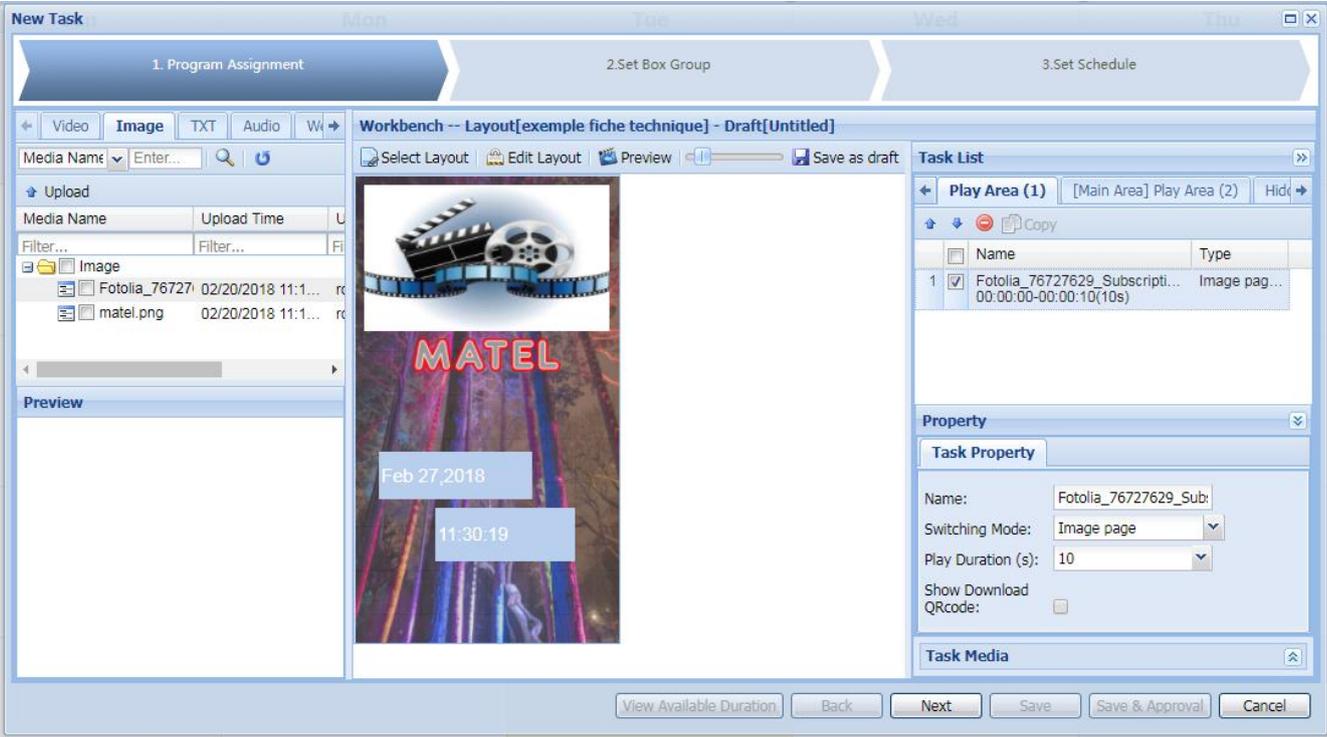
Dans le résumé de la fenêtre, une option supplémentaire apparaît « **Play Duration** » qui va permettre de configurer le temps de persistance de l'image.



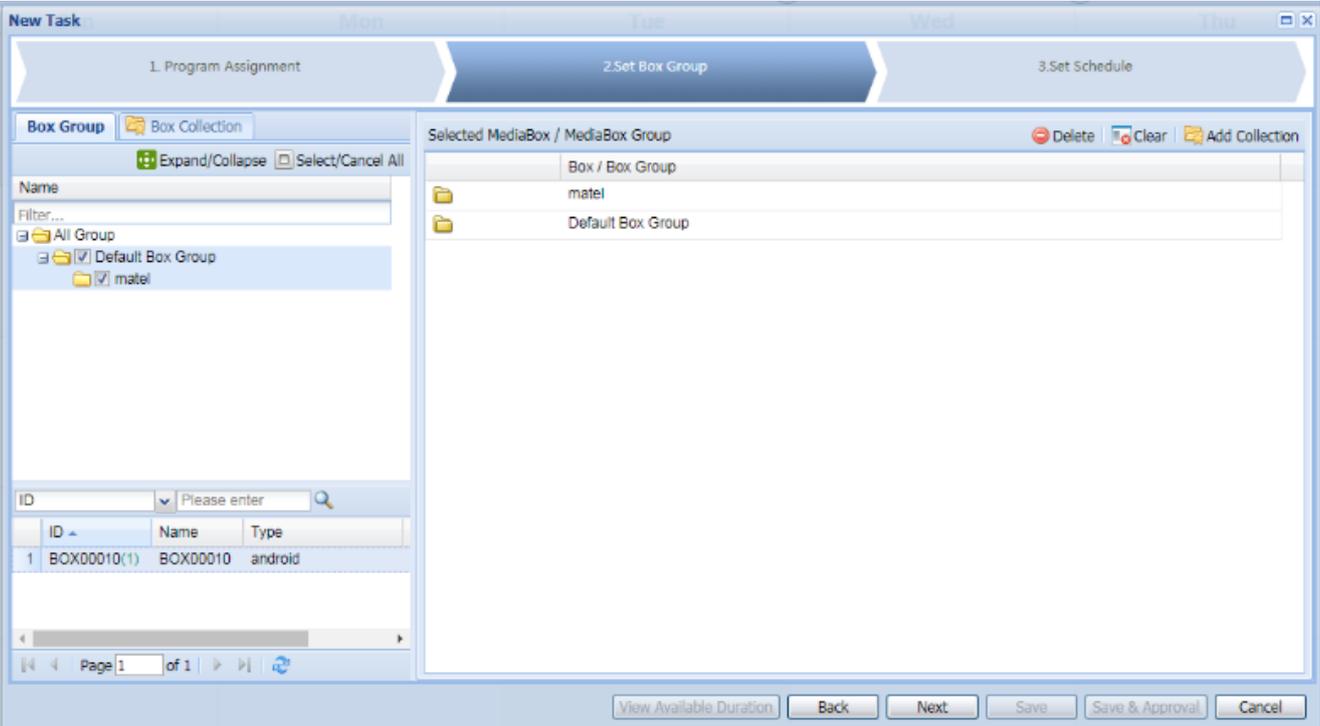
Il est possible d'associer plusieurs images à une même fenêtre ou / et une image à plusieurs fenêtres.

Next

Une fois que les médias ont été associés au patron, il suffit de cliquer sur « Next ».



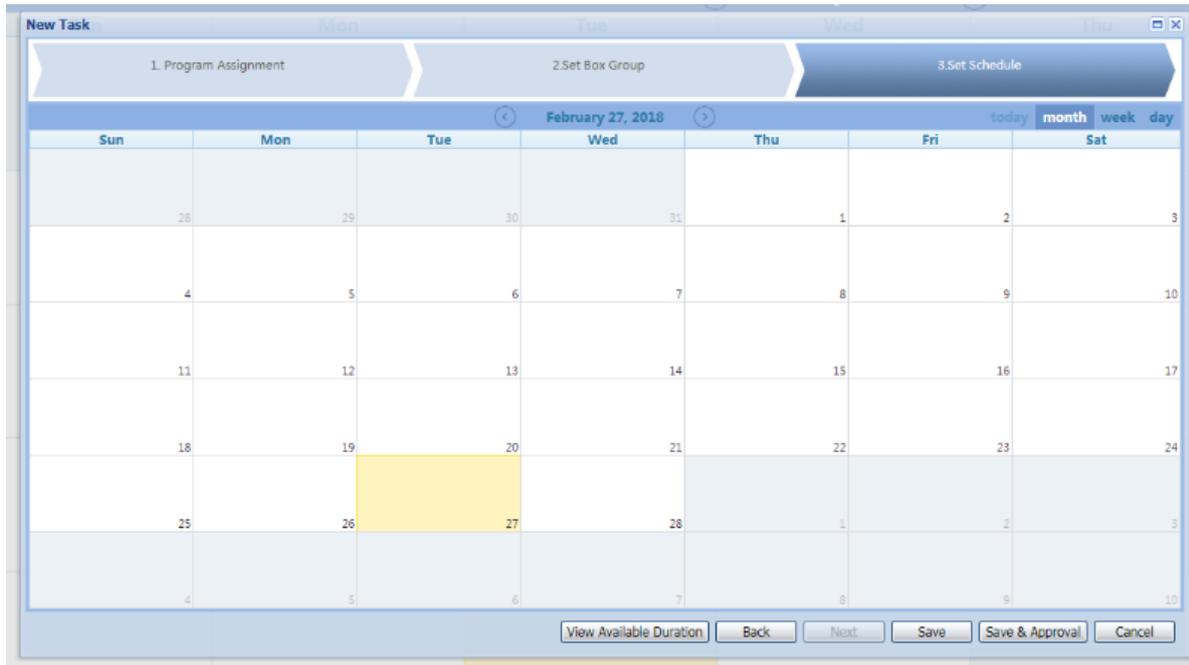
La fenêtre suivante apparaît :



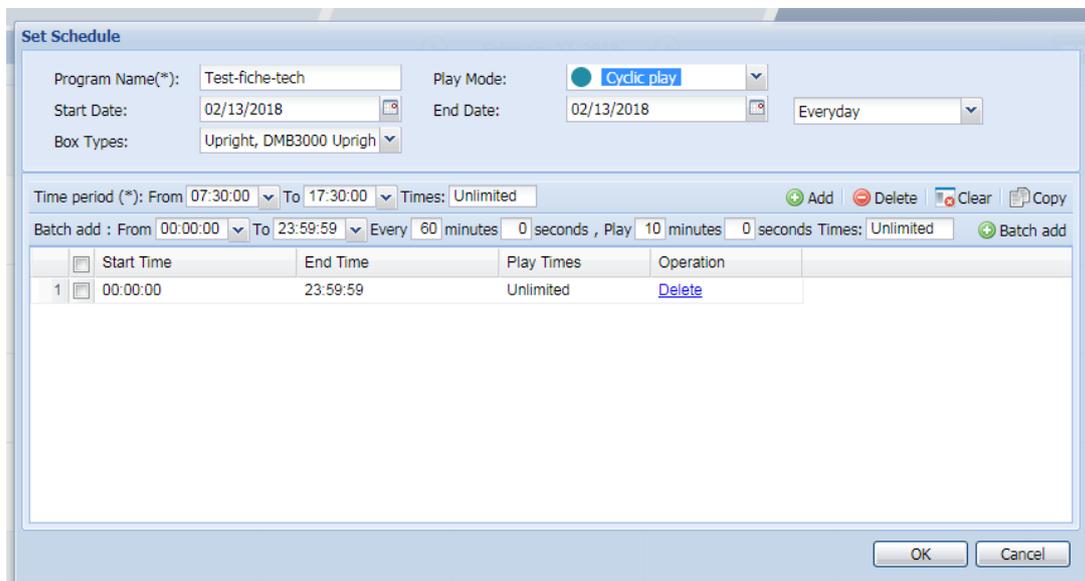
On retrouve l'arborescence des écrans dans la partie gauche. Il suffit de sélectionner l'écran qui recevra le nouveau patron. Il faut cliquer sur « Next » pour passer à la dernière fenêtre.

B. Programmer la diffusion du patron

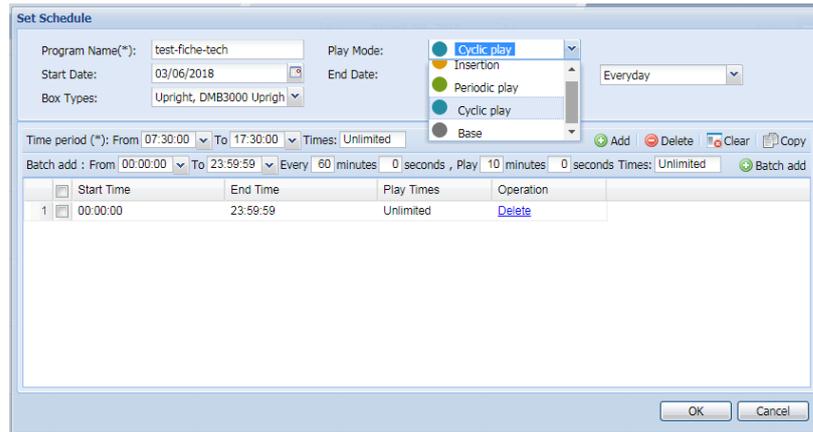
La dernière fenêtre va permettre de programmer la plage de diffusion du patron :



En cliquant sur la date du jour, une nouvelle fenêtre apparaît :



Cette fenêtre va servir à programmer les heures de diffusions du patron.



1) Nommer le nom du programme dans le « Program name » Program Name(*): Test-fiche-tech

2) Choisir une date de début et une date de fin Start Date: 02/13/2018 End Date: 02/13/2018

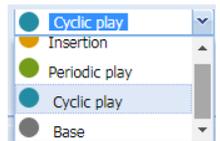
3) Choisir une spécificité de programmation :

Base : Programme de base qui sera diffusé si rien d'autre n'est programmé, sans programmation horaire.

Cyclic Play : Programme de base qui sera diffusé en fonction de la programmation horaire.

Periodic Play : Programme qui va exclusivement être diffusé sur la plage horaire choisie et 1 seule fois.

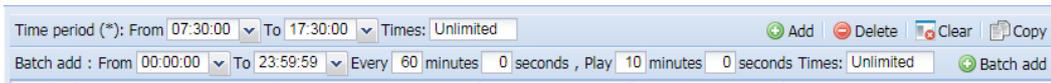
Insertion : Ajoute un programme sur une plage horaire où il y a déjà des programmes. Le programme sera diffusé avec les autres déjà programmés.



4) Choisir une plage horaire de diffusion :

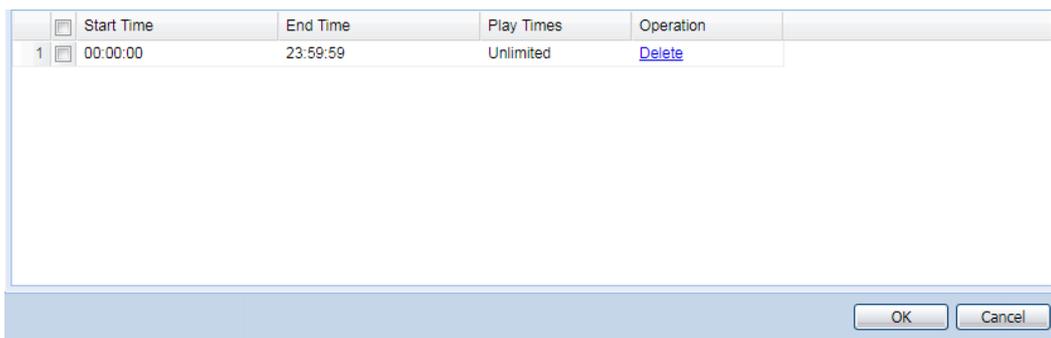
Time period : on va définir une plage horaire sur laquelle le patron va être diffusé.

Batch time : on va définir une plage horaire sur laquelle le patron va être diffusé MAIS on va pouvoir aussi déterminer le nombre de passage et le temps de passe exact. On gagne en précision.



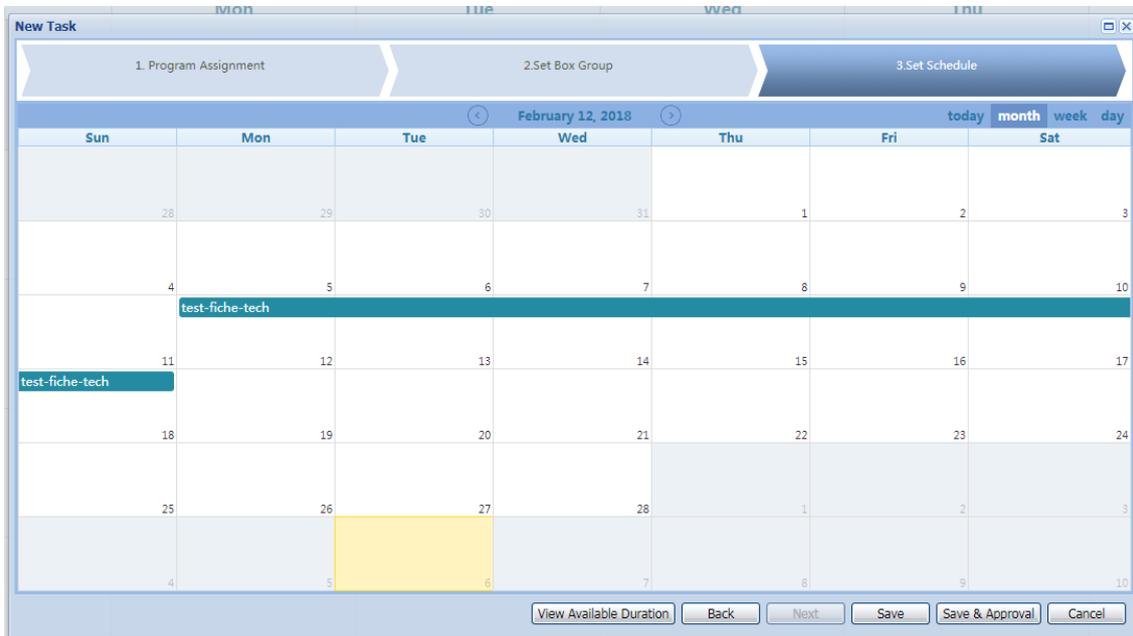
Cliquer sur « **Add** » pour ajouter une plage horaire et « **Delete** » pour l'effacer.

Pour valider la programmation horaire il suffit de cliquer sur « **Ok** ».



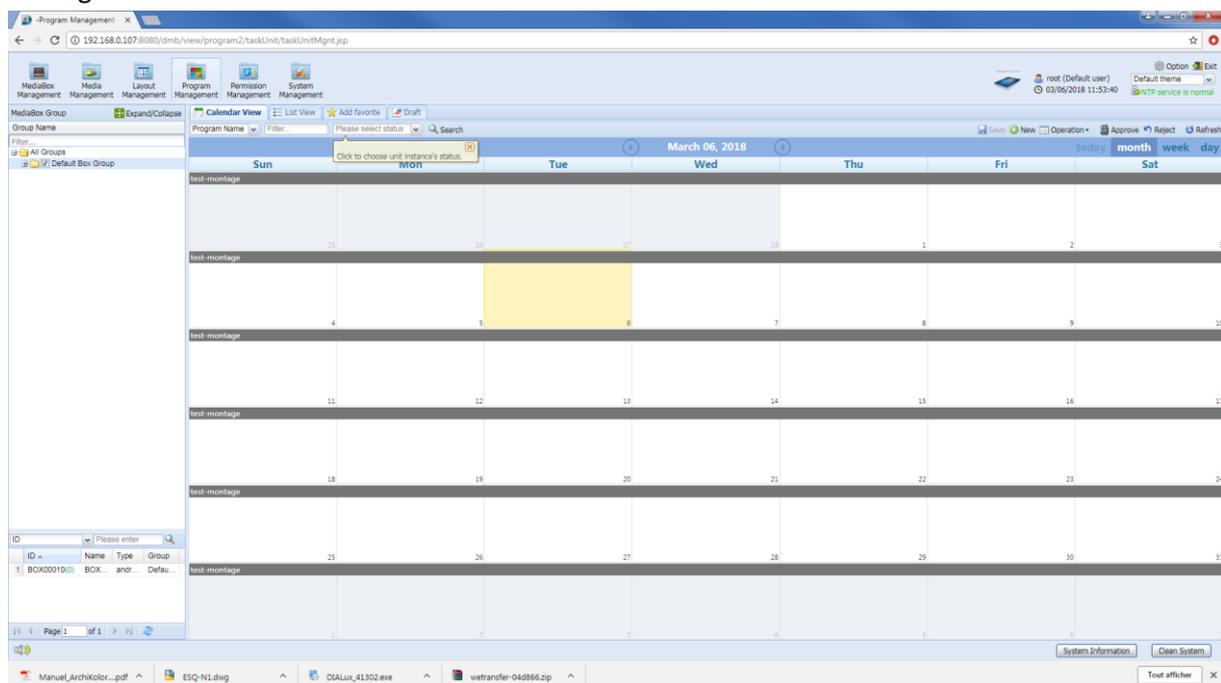
Un listing de / des plages horaires est affiché dans l'encadré en bas.

Le programme apparait dans le calendrier :



Pour valider la programmation il faut cliquer sur « **Save and Approval** ».
La programmation va être envoyée directement à l'écran.

Il est possible de visualiser les plages de diffusions de chaque écran en cliquant sur « Program Management » et en sélectionnant l'écran à observer dans l'arborescence :



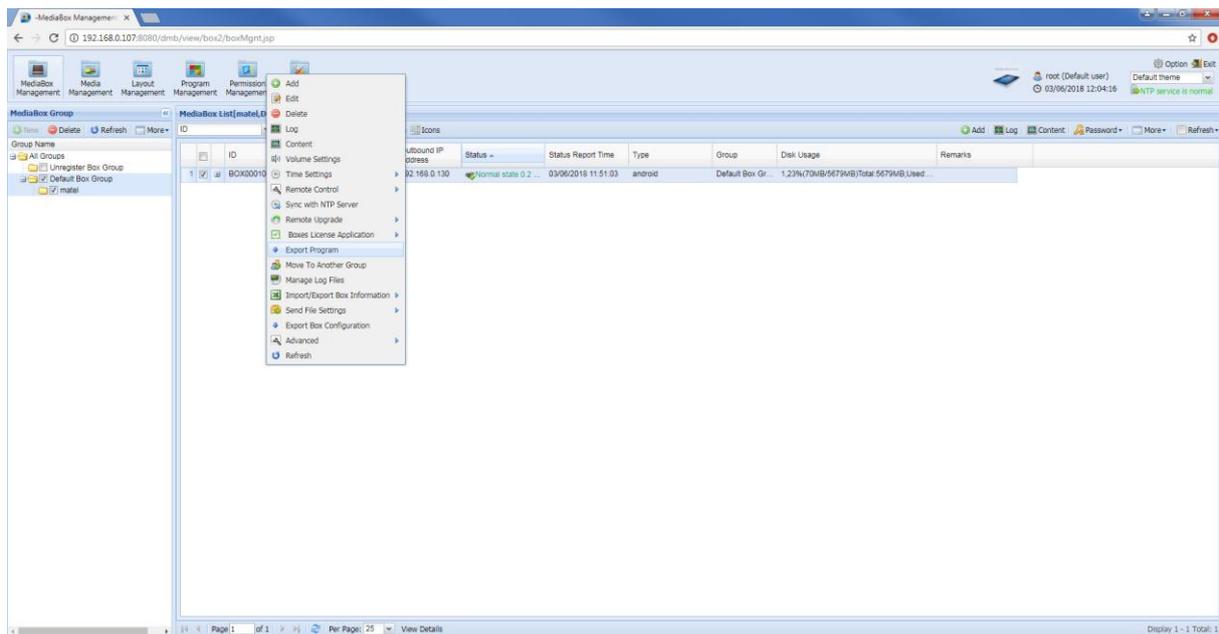
Il sera possible en double cliquant sur le programme de modifier sa plage de diffusion.

V. Programmer l'écran via clé USB

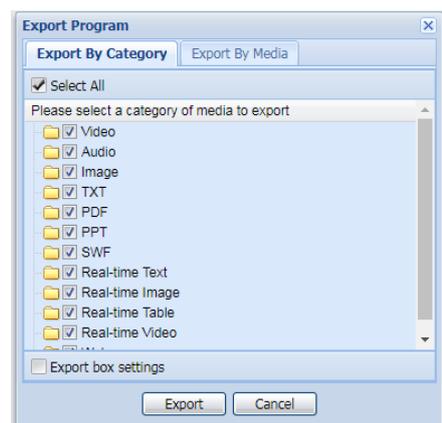
Dans le cas où il n'y a pas de réseau wifi, il est possible de programmer l'écran via une clé USB. La clé se branche dans le compartiment à l'arrière de l'écran LCD. Il faudra que la clé reste connectée pour que le programme soit diffusé.

Il va falloir exporter les données dans un 1^{er} temps.

Faire un clic droit sur l'écran concerné puis sélectionner « **Export program** ».

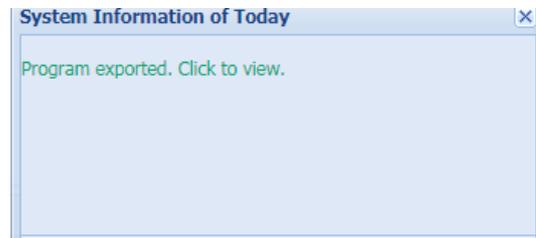
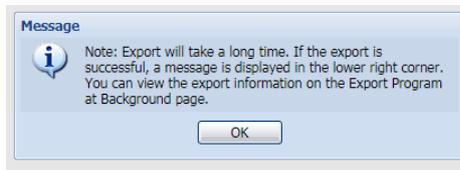


Une nouvelle fenêtre apparaît. Se sont les différents média qui seront exportés. Toutes les cases doivent être cochées. Cliquer sur « **Export** ».

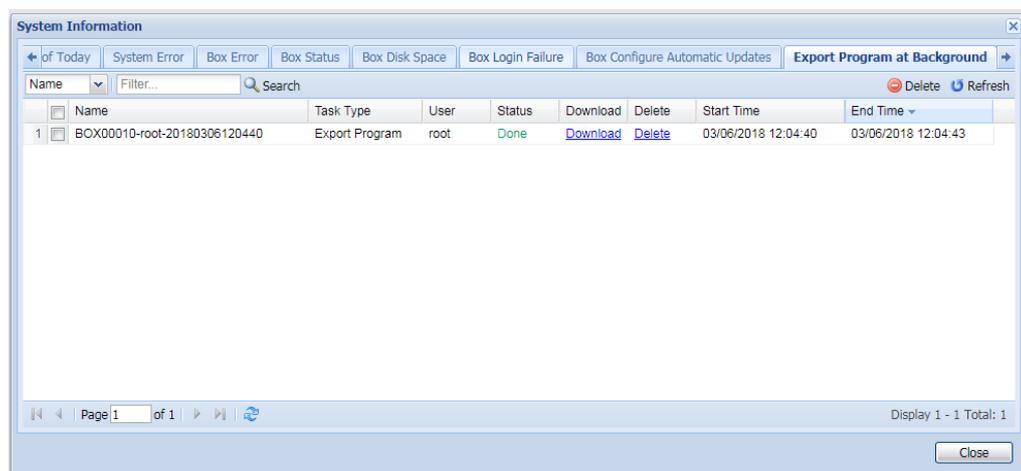


Deux fenêtres s'ouvrent sur la page :

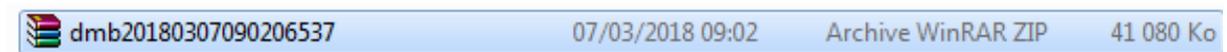
Il faudra cliquer sur Ok sur la première puis sur le texte en vert de celle qui apparaît en bas à droite.



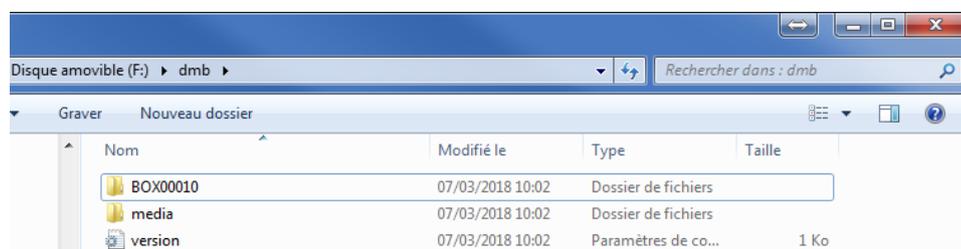
La fenêtre ci-dessous apparaît :



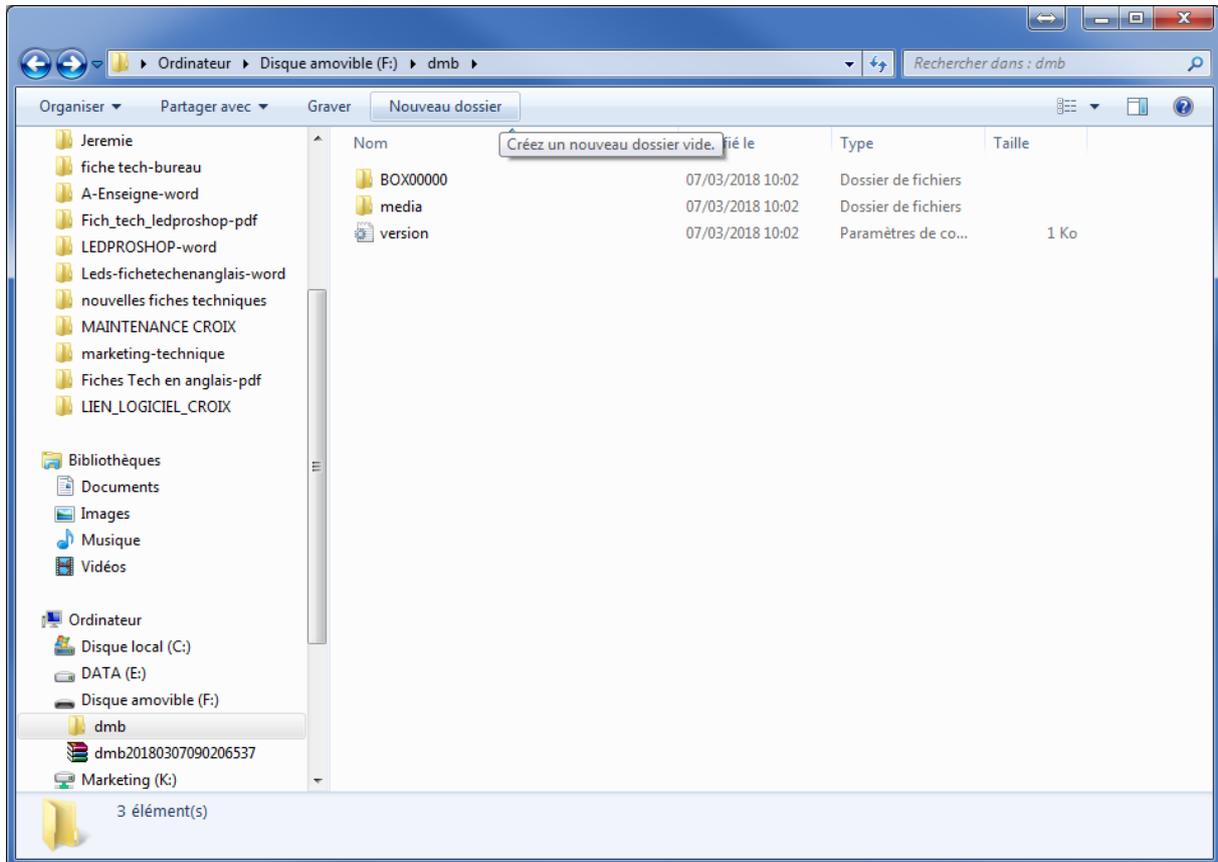
Il suffira alors de cliquer sur « **Download** » pour télécharger le fichier que l'on mettra sur la clé USB. Le fichier téléchargé sera nommé comme ci-dessous :



Il faudra extraire le fichier puis le glisser à la racine de la clé USB :



Pour que l'écran puisse savoir qu'il doit prendre les informations de la clé USB il faudra renommer le dossier « **BOX00010** » en « **BOX00000** ».



Il ne reste plus qu'à brancher la clé USB à l'arrière du totem LCD.