

Xibo

Affichage dynamique open source

Manuel utilisateur

V1.0 du 19/11/2013

Table des matières

Généralités.....	4
Informations générales	4
<i>Architecture de la solution</i>	4
<i>Bonnes pratiques en affichage dynamique</i>	5
<i>Liens utiles</i>	6
Présentation de l'interface Xibo.....	7
<i>Connexion à votre espace utilisateur</i>	7
<i>Présentation de l'interface</i>	7
La médiathèque.....	8
Objet multimédia	8
<i>Affichage des enregistrements</i>	8
<i>Recherche</i>	9
<i>Ajout d'un media</i>	10
<i>Edition d'un media existant</i>	13
Datasets ou GroupeDeDonnées.....	16
<i>Création d'un GroupeDeDonnées</i>	17
<i>Edition et suppression d'un groupe de données</i>	17
<i>Gestion des colonnes</i>	18
<i>Gestion des lignes</i>	20
<i>Permissions</i>	21
Concevoir	22
Résolutions.....	23
<i>Ajout d'une résolution</i>	24
<i>Edition d'une résolution</i>	25
<i>Suppression d'une résolution</i>	25
Modèles	26
<i>Définition</i>	26
<i>Recherche d'un modèle</i>	27
Mises en page	28
<i>Définition</i>	28
<i>Recherche d'une mise en page</i>	29
<i>Création d'une mise en page</i>	30
<i>Edition d'une mise en page</i>	31
<i>Design d'une mise en page</i>	32
Campagnes.....	58
<i>Définition</i>	58
<i>Création d'une campagne</i>	58

<i>Ajout de mises en page à une campagne</i>	60
<i>Edition d'une campagne</i>	60
<i>Planification d'une campagne</i>	60
Planification	61
Définition	61
Planification programmée.....	62
Diffusion immédiate.....	63

Généralités

Informations générales

Xibo est un logiciel open source sous licence Affero GPL v3. Il est gratuit, et vous êtes libres de l'utiliser, de le distribuer et de le modifier.

Xibo est une solution d'affichage dynamique multi-écrans, multizones supportant un grand nombre de formats de fichiers.

A la date de rédaction de ce manuel, près de 12000 écrans diffusent du contenu via Xibo.

Architecture de la solution

L'accès à l'interface utilisateur se fait exclusivement par navigateur, sans installation de client sur le poste utilisateur. Chaque utilisateur dispose d'un couple identifiant / mot de passe unique. Le navigateur Opera est déconseillé car il n'affiche pas le menu contextuel disponible à l'aide du clic droit dans l'interface utilisateur Xibo.

L'interface web centralisée est hébergée sur un serveur PHP/Mysql.

Xibo client est le programme installé sur l'ordinateur qui diffuse le contenu. Ce dernier est raccordé à l'écran à l'aide d'un câble VGA, DVI, HDMI ou DisplayPort. Il peut également s'agir d'un ordinateur embarqué dans l'écran.

Il existe deux clients, l'un pour Ubuntu, le second pour Windows. Si vous souhaitez diffuser des contenus Microsoft Office, notamment des fichiers Powerpoint, nous recommandons l'utilisation du client Windows, seul permettant l'installation de la suite Microsoft Office qui vous assure une diffusion conforme à la création du fichier.

Enfin, un client Android est développé par un partenaire de Xibo et est disponible de manière payante (15 £ par licence). Vous pouvez également opter pour un serveur hébergé chez un prestataire tiers dont Avinit fait partie.

Bonnes pratiques en affichage dynamique

Terminologie et principe de l'affichage dynamique

Au sein d'un système d'affichage dynamique, les éléments sont structurés de la manière suivante :

- Un média est un élément de base constituant un écran à diffuser. Il peut s'agir d'une image fixe ou animée, d'un son, d'un texte...
- Une mise en page contient un ou plusieurs médias. Elle se compose d'une image de fond (background) et d'éléments images, vidéos et textes. Elle définit un mode d'affichage pour chaque média, et intègre une notion temporelle : la page a une durée, chaque élément a une durée dans la page. Cette notion est représentée sous forme d'un plan de montage chronologique (timeline en anglais).
- Un ensemble de pages forment une campagne. Il s'agit d'un élément utilisé pour programmer la diffusion.
- La planification consiste à programmer une ou plusieurs mises en pages sur un ou plusieurs écrans. Il s'agit d'une opération sur un calendrier, chaque écran ou groupe d'écrans disposant de sa grille des programmes.

Formats des médias acceptés par Xibo

Les médias acceptés par Xibo sont les suivants :

- Animations flash,
- Vidéos,
- Fichiers Powerpoint,
- Images fixes.

Cette catégorie de médias est copiée de votre ordinateur au serveur Xibo pour être rendus disponibles aux écrans.

Xibo peut également diffuser des éléments qu'il va chercher directement sur internet, comme :

- Une page web ou un iframe,
- Des flux RSS,
- Une recherche Twitter.

Enfin, vous pouvez saisir du texte avec des options de formatage avancées. Vous pouvez aussi saisir directement du code HTML.

Xibo permet également de créer des tableaux de données intégrés, se révélant très utiles en cas de diffusion de prix d'articles ou de menus de restaurant par exemple. Il est également possible d'intégrer l'envoi de commandes terminal depuis votre mise en page.

Recommandations générales

Adaptez votre message au lieu de diffusion :

- Dans un lieu de passage, l'écran sera regardé quelques secondes. Aussi utilisez des messages concis et facilement lisibles. Votre boucle de diffusion pourra être extrêmement courte dans ce cas.
- Dans un lieu d'attente, fournissez un contenu qui intéresse votre spectateur. Alternez les informations et le divertissement, message texte et vidéo. Vous veillerez à fournir un contenu frais et de durée adaptée au temps d'attente moyen.

L'affichage dynamique est un média à part entière : créez du contenu pour ce média. Ne diffusez pas de fichiers Powerpoints qui ont été créés comme support à un orateur. Créez des gabarits Powerpoints dédiés à vos écrans, au format 16/9.

Un écran n'est pas un support de lecture, diffusez des messages courts en utilisant une police de grosse taille. Lorsque vous préparez le contenu sur votre ordinateur, vos yeux sont à environ 50 cm de votre écran. Gardez en tête le fait que les spectateurs seront en moyenne à 5 mètres de l'écran sur lequel vous diffusez. De manière plus générale, ne diffusez jamais un contenu sur grand écran avant d'avoir vérifié sa bonne diffusion en conditions réelles.

Diffusez des messages graphiques et vidéo, et n'utilisez pas de son qui augmente le niveau sonore des espaces où il diffuse. Les spectateurs n'écoutent pas le son des écrans, ils se contentent de regarder le message. De même, ne diffusez pas de films qui disposent d'une bande son explicative : sans son, le film est incompréhensible. Vous utilisez un media à part entière qui dispose de ses propres codes.

Une information doit tenir sur un seul écran. Vos spectateurs ne regardent pas l'écran de manière suivie. Un coup d'œil doit suffire à comprendre le message.

Liens utiles

Site de l'éditeur : <http://xibo.org.uk/>

Manuel en anglais : <http://xibo.org.uk/manual/>

Documentation (dont installation) : <http://xibo.org.uk/docs/>

Téléchargement : <http://xibo.org.uk/get-xibo/>

Présentation de l'interface Xibo

Connexion à votre espace utilisateur

Dans un navigateur, tapez l'adresse de votre serveur :



Login

Please login to access the CMS

User Name

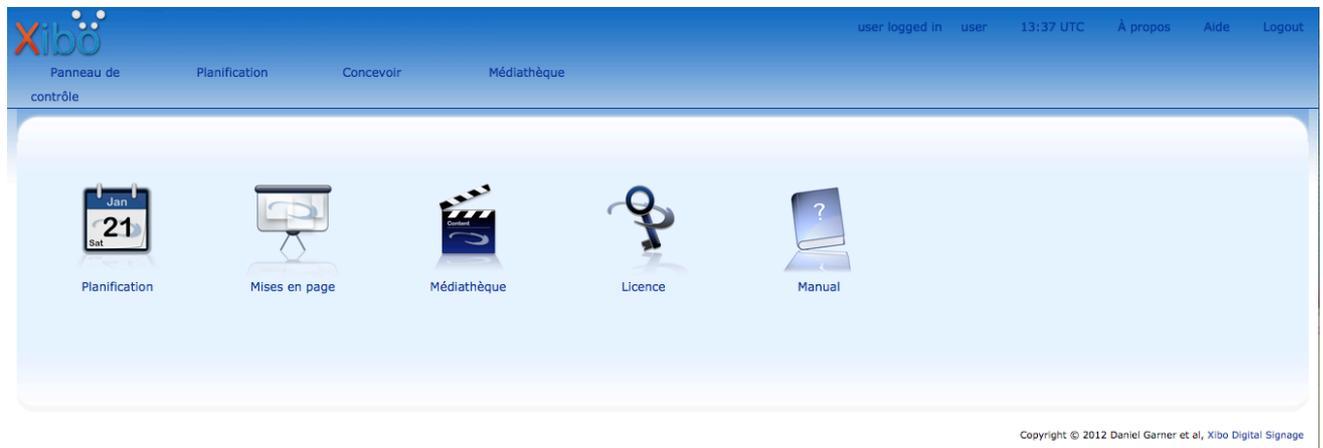
Password



Version 1.4.2 | [Source](#) | [À propos](#)

Une fenêtre de connexion apparaît, renseignez vos informations d'identification puis cliquez sur Next.

Présentation de l'interface



L'interface Xibo s'articule autour de 3 zones :

1. Le menu supérieur droit permet d'afficher des informations générales et de se déconnecter.
2. Le menu de gauche permet de naviguer entre les fonctionnalités du logiciel, à savoir :
 - a. **Panneau de contrôle**, l'écran sur lequel vous arrivez par défaut lorsque vous vous connectez,
 - b. **Planification** pour programmer un contenu,
 - c. **Concevoir** pour mettre en page des contenus à diffuser,
 - d. **Médiathèque** pour charger un contenu image, audio ou vidéo sur le serveur.
3. La zone centrale est la zone de travail, son contenu varie selon la ou les sélection(s) que vous effectuez dans le menu principal.

La médiathèque

L'onglet **Médiathèque** du menu général affiche une vue telle que ci-dessous :



Objet MultiMédia		DataSets						
		Ajouter un Média		Filtre				
^	Nom	Type	h:mi:ss	Taille	Propriétaire	Permissions	Révisée	Action
	capture-d'écran-2013-11-15-à-10.17.04.png	image	0:00:10	32.45K	xibo_admin			Editer Supprimer Permissions

La partie supérieure montre un sous-menu :

1. **Objet Multimédia,**
2. **Datasets.**

Objet multimédia

Affichage des enregistrements

La capture d'écran ci-dessus est réalisée sur l'**Objet Multimédia**. Il s'agit tout simplement d'un fichier au format flash, Powerpoint, vidéo (ffmpeg) ou d'une image fixe.

La zone inférieure de l'écran montre une liste des éléments déjà présents dans le système.

^	Nom	Type	h:mi:ss	Taille	Propriétaire	Permissions	Révisée	Action
	capture-d'écran-2013-11-15-à-10.17.04.png	image	0:00:10	32.45K	xibo_admin			Editer Supprimer Permissions

Vous pouvez classer les enregistrements selon l'un ou l'autre des critères du tableau en cliquant sur la *flèche pointée vers le haut* (ordre croissant) ou *vers le bas* (ordre décroissant). Ci-dessus, l'affichage se fait par type croissant, mis en valeur par une seule flèche pointée vers le haut.

Recherche

Vous pouvez également créer une recherche personnalisée grâce au bouton **Filtre** :



Une zone de recherche apparaît, avec les critères suivants :

- **Nom** : recherche sur tout ou partie du nom du fichier,
- **Type** : *Flash, Image, Powerpoint, Video*,
- **Retiré** : il est possible de chercher parmi les médias retirés, ces derniers n'étant plus disponibles à la diffusion,
- **Propriétaire** : affiche une *liste déroulante montrant les utilisateurs Xibo*,
- **Show the original file name for each media item ?** permet de faire apparaître une colonne supplémentaire au tableau :



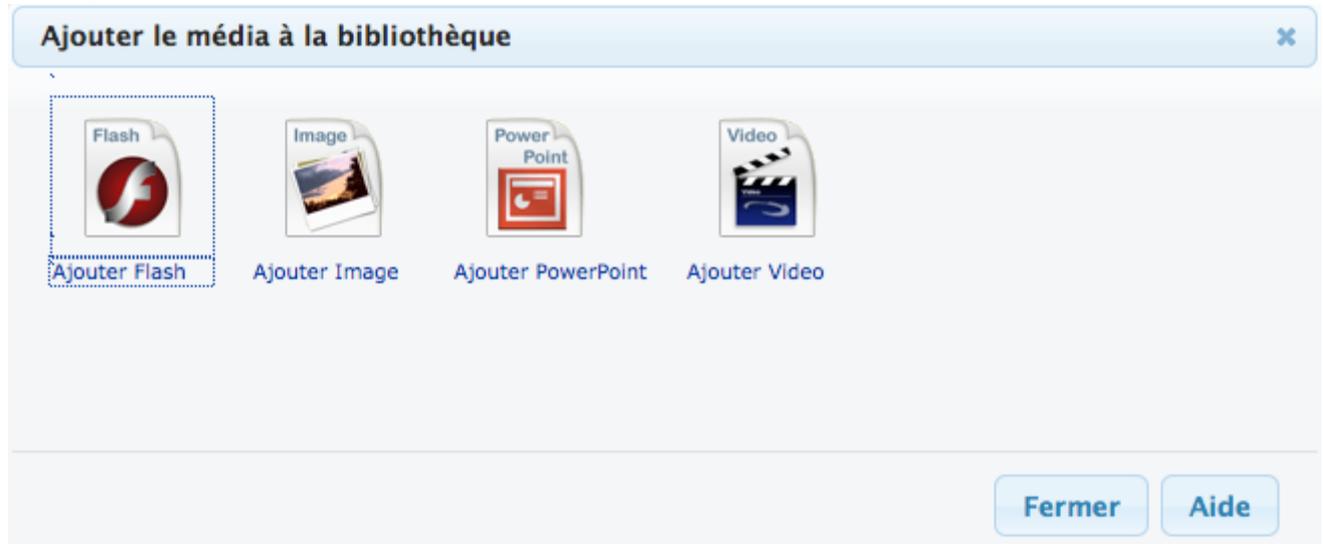
Nom	Type	Durée	Taille	Propriétaire	Permissions	Révisée	Original Filename	Action
capture-d'écran-2013-11-15-à-10.17.04.png	image	0:00:10	32.45K	xibo_admin			capture-d'écran-2013-11-15-à-10.17.04.png	Editer Supprimer Permissions

Nous verrons au paragraphe *Editer* comment il est possible de dissocier le nom apparaissant dans Xibo et le nom du fichier pour simplifier la recherche et la programmation.

A l'exception de la commande **Show the original file name for each media item ?** qui a une action immédiate lorsque l'on coche ou décoche la case, il est nécessaire de cliquer sur le bouton **Filtre** lorsque vous avez terminé le paramétrage de votre recherche pour que cette dernière soit prise en compte.

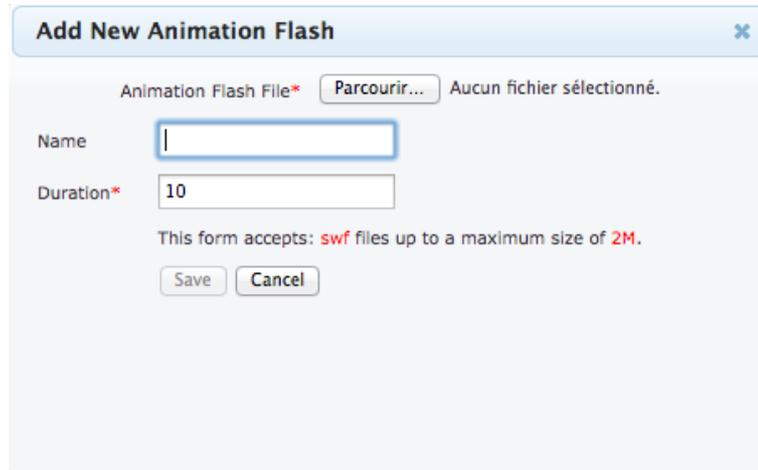
Ajout d'un media

Le bouton **Ajouter un Média** vous permet d'importer un contenu dans le système. Lorsque vous cliquez dessus, une fenêtre de sélection s'ouvre :



Sélectionnez le type de contenu que vous souhaitez importer en cliquant simplement sur l'icône adaptée. Vous pouvez fermer cette fenêtre en utilisant le bouton **Fermer** ou la croix située dans le coin supérieur gauche.

Animation flash



Comme indiqué dans l'interface, vous devez choisir un fichier swf d'une taille maximale de 2 Mo. Trois champs sont à remplir :

1. Le bouton **Parcourir** permet de sélectionner un fichier présent sur votre ordinateur.
2. **Name** est le nom de l'animation tel que vous souhaitez qu'il s'affiche. Si vous ne remplissez pas cette case, le nom du fichier original sera utilisé par défaut.
3. **Duration** correspond à la durée. Dans le cadre d'une animation flash, nous vous recommandons d'entrer dans ce champ la durée originale de l'animation pour qu'elle soit jouée une fois en totalité.

Image fixe

Add New Image [X]

Image File* Aucun fichier sélectionné.

Name

Duration*

This form accepts: **jpg, jpeg, png, bmp, gif** files up to a maximum size of **2M**.

A l'identique du chargement d'une animation flash, la fenêtre d'import nous renseigne sur les extensions acceptées par le système.

Les champs à remplir sont identiques.

Il est important de bien renseigner la durée souhaitée pour l'affichage de l'image statique.

Powerpoint

Add New PowerPoint [X]

PowerPoint File* Aucun fichier sélectionné.

Name

Duration*

This form accepts: **ppt, pps, pptx** files up to a maximum size of **2M**.

Le principe est identique aux fichiers détaillés précédemment.

Vidéo

Add New Vidéo ✕

Vidéo File* Aucun fichier sélectionné.

Name

Duration*

This form accepts: **wmv, avi, mpg, mpeg** files up to a maximum size of **2M**.

Edition d'un media existant

Nom	Type	⌚:mi:ss	↕ Taille	↕ Propriétaire	↕ Permissions	↕ Révisée	Action
aluminum.swf	flash	0:00:10	256.14K	xibo_admin			Editer Supprimer Permissions
avinit	image	0:00:10	6.08K	xibo_admin			Editer Supprimer Permissions
capture-d'écran-2013-11-15-à-10.17.04.png	image	0:00:10	32.45K	xibo_admin			Editer Supprimer Permissions
gabarit-grr.ppt	powerpoint	0:00:10	1.33M	xibo_admin			Editer Supprimer Permissions

Le sous-menu **Objet Multimédia** affiche la liste des enregistrements présents dans le système. Pour chacun des items, trois actions sont disponibles via des boutons dédiés :

1. **Editer**,
2. **Supprimer**,
3. **Permissions**.

Editer



Edit Animation Flash ✕

New Animation Flash File* Aucun fichier sélectionné.

Name Duration*

This form accepts: **swf** files up to a maximum size of **2M**.

Mettre à jour le média dans toutes les dispositions où il est assigné. N. B. La mise à jour est limitée aux dispositions auxquelles vous avez accès.

Lorsque l'on clique sur le bouton **Editer**, une fenêtre s'ouvre, reprenant les différentes commandes dont nous disposons lors de l'import de ce contenu :

- Le bouton **Parcourir** permet de remplacer le fichier, suite à une modification de l'original par exemple.
- Le champ **Name** vous permet de modifier le nom du contenu.
- **Duration** change la durée d'affichage de ce contenu.

Enfin, la case **Mettre à jour le média dans toutes les dispositions où il est assigné** est très utile dans le cas où vous remplacez le fichier par une nouvelle version. En cochant cette case, vous déclenchez la mise à jour des diffusions créées avant la modification, pour que celles-ci prennent bien en compte votre modification.

Supprimer

Supprimer les médias ✕

Etes-vous sûr de vouloir supprimer ce média ?

Veillez choisir parmi les options suivantes:

Supprimer ce média ▾

Effacer un média ne peut pas être annuler

Bien qu'une liste déroulante soit présente, votre seule possibilité est de **Supprimer ce média**. Aussi il suffit de confirmer avec le bouton **Oui** ou d'annuler avec le bouton **Non**.

Comme le système vous le rappelle, cette opération est irréversible.

Permissions

✕
Permissions

Groupe	Voir	Editer	Supprimer
Everyone	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Users	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
user	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Enregistrer
Abandon
Aide

Dans cette interface, vous pourrez définir des droits personnalisés pour le média sélectionné :

- En gras et en tête de liste, les *groupes d'utilisateurs*,
- En police standard et en dessous des groupes, vous trouverez les *utilisateurs individuels*.

Vous pouvez affecter des permissions pour :

- **Voir**, permission suffisante pour utiliser ce contenu dans une programmation,
- **Editer le contenu** tel que détaillé précédemment dans le même paragraphe,
- **Supprimer le contenu** tel que détaillé précédemment dans le même paragraphe.

Datasets ou GroupeDeDonnées

Outre des médias, la médiathèque propose un second onglet, appelé **Datasets**, traduit en **GroupeDeDonnées**. Il s'agit d'un outil pour créer un tableau à l'affichage.



Name	Description	Owner	Permissions	Action
testrecordset		xibo_admin		Voir les données Afficher les colonnes Editer Supprimer Permissions

Deux boutons d'actions générales sont disponibles :

1. **Ajouter GroupeDeDonnées** permet de créer un nouveau « classeur ».
2. **Filtre** fonctionne comme pour l'Objet Multimédia.

Création d'un GroupeDeDonnées

Ajouter GroupeDeDonnées
✕

Nom*

Description

Ajouter
Abandon
Aide

Le nom et la description que vous entrez seront visibles dans le tableau montrant les GroupeDeDonnées disponibles.

Edition et suppression d'un groupe de données

Name	Description	Owner	Permissions	Action
manuel	dataset utilisé dans la documentation Xibo	xibo_admin		Voir les données Afficher les colonnes Editer Supprimer Permissions
testrecordset		xibo_admin		Voir les données Afficher les colonnes Editer Supprimer Permissions

L'édition et la suppression d'un groupe de données fonctionnent de manière identique à l'Objet Multimédia.

Gestion des colonnes

Les colonnes sont gérées en cliquant sur le bouton **Afficher les colonnes** accessible depuis la case **action** de chaque enregistrement.

Colonnes pour manuel ✕

Heading	Data Type	List Content	Column Order	Action
Col1	String		1	<input type="button" value="Editer"/> <input type="button" value="Supprimer"/>

Par défaut, une seule colonne est présente. Les différents paramètres de chaque colonne sont les suivants :

- **Heading** : il s'agit du titre, qui sera affiché sur le tableau visible à l'écran. Par défaut la première colonne s'appelle *Col1*.
- **Data Type** : String par défaut, ne peut pas être modifié.
- **List content** : si ce champ est vide, vous disposerez d'une zone de saisie de texte. Si elle est remplie, vous disposerez d'une liste déroulante dont les choix seront détaillés dans la colonne **List Content**.
- **Column Order** : par défaut les colonnes s'affichent dans l'ordre de création. Vous pouvez toutefois leur affecter des numéros successifs, la première colonne portant le numéro 1.
- **Action** : **Editer** et **Supprimer**.

Ajouter une colonne

Modifier la colonne
✕

En-tête*

Contenu de la liste

Ordre des colonnes

Le bouton **Ajouter une colonne** ouvre une fenêtre de création, avec les champs suivants :

- **En tête** : nom de la colonne tel qu'il sera affiché à l'écran,
- **Contenu de la liste** : si vous souhaitez une colonne sans zone de saisie mais avec une liste déroulante de choix possible, renseignez les items de la liste ici. Vous séparerez chaque item par une virgule.
- **Ordre des colonnes** vous permet de placer la colonne nouvellement créée. Si toutes vos colonnes gardent la valeur par défaut 1, elles s'afficheront par ordre de création.

Lorsque vous avez terminé, validez avec le bouton **Enregistrer** ou quittez avec le bouton **Abandon**. Enfin, vous pouvez **Editer** ou **Supprimer** chaque colonne individuellement.

Gestion des lignes

Les lignes sont vos enregistrements comportant des champs définis dans les colonnes. Elles sont gérées en cliquant sur le bouton **Voir les données** dans le menu **Action** de chaque Groupe de données.

manuel
✕

Numéro de la ligne	Col1	colonnenumerodeux
1	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>
2	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>

Effectué
Ajouter des lignes
Aide

L'exemple ci-dessus montre un Groupe de données comportant deux colonnes :

- **Col1** est une colonne à choix prédéfini via le paramètre *List Content*.
- **Colonnenumerodeux** est une zone de saisie de texte.

Le bouton **Ajouter des lignes**, situé dans la partie inférieure de l'image permet de disposer du nombre de lignes adapté aux enregistrements que vous souhaitez effectuer. Une fois l'édition terminée, cliquez sur le bouton **Effectué** pour sauvegarder vos modifications.

Permissions

Tout comme les Objets Multimédias, les Groupes de données disposent d'une gestion des utilisateurs avancée, accessible par le bouton **Permissions** de la colonne **Action** de l'interface principale.

Consultez le paragraphe *Permissions des Objets Multimédias* pour plus de détails.

Concevoir

Le menu **Concevoir** permet de mettre en page des contenus. Il est accessible via le menu supérieur et dispose de 4 sous-menus, que nous allons détailler dans l'ordre inverse du menu :



Name	Description	Owner	Permissions	Action
Default Layout		xibo_admin		Planifier Maintenant Design Edit Copier Supprimer Permissions
PLEin ecran		xibo_admin		Planifier Maintenant Design Edit Copier Supprimer Permissions

1. **Résolutions** sert à paramétrer des taille de diffusion, que ce soit en mode paysage ou en mode portrait, voire en bandeau vertical ou horizontal.
2. **Modèles** permet de créer un contenu pour un type d'écran et de travailler dans la bonne résolution. Il est basé sur les *Résolutions* (1) et sert de base pour créer une *Mise en page* (3).
3. **Mises en pages** est la création à proprement parler des éléments. Une mise en page se compose d'une ou plusieurs pages. Chaque page se compose d'un ou plusieurs medias, textes ou éléments web.
4. **Campaigns**, ou campagnes, permet de créer un groupe de mises en pages à diffuser les unes à la suite des autres.

Pour récapituler, les campagnes contiennent des mises en pages, elles-mêmes créées à partir de modèles basés sur des résolutions.

Résolutions

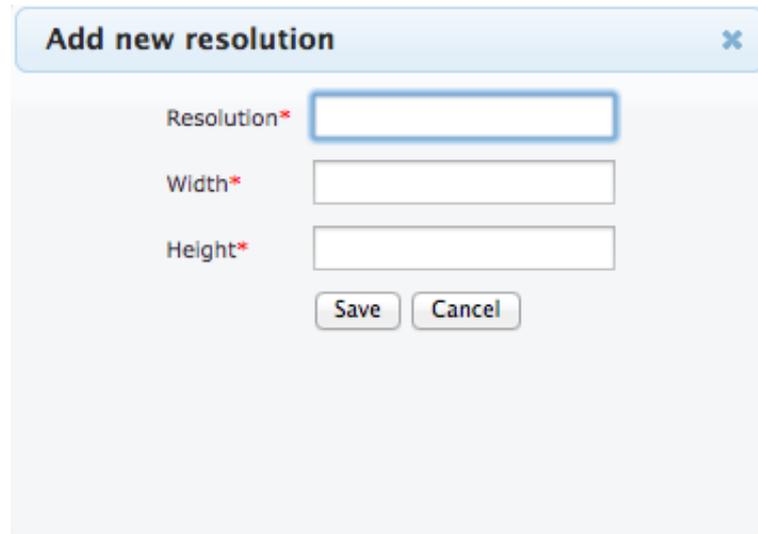
Campagnes Mises en page Modèles Résolutions				
Add Resolution				
Resolution	Designer Width	Designer Height	Action	
10:16 Widescreen	500	800	Edit	Delete
16:10 Widescreen Mon	800	500	Edit	Delete
16:9 HD Widescreen	800	450	Edit	Delete
2:3 Tv	480	720	Edit	Delete
3:2 Tv	720	480	Edit	Delete
3:4 Monitor	600	800	Edit	Delete
4:3 Monitor	800	600	Edit	Delete
9:16 HD Widescreen	450	800	Edit	Delete

Un certain nombre de résolutions sont d'ores et déjà disponibles et correspondent à la majorité des usages courants. L'affichage dispose de quatre colonnes : **Resolution** (nom donné à cette résolution), **Designer Width** (largeur), **Designer Height** (hauteur), **Action** qui permet d'éditer et d'effacer.

La largeur ou la hauteur maximale gérée par Xibo est de 800 pixels. Vous pouvez toutefois saisir des valeurs supérieures, le système mettra à l'échelle automatiquement.

Ajout d'une résolution

Pour créer une résolution, il faut cliquer sur le bouton **Add Resolution** au-dessus de la liste des résolutions existantes. Une fenêtre s'ouvre :



The image shows a dialog box titled "Add new resolution" with a close button (X) in the top right corner. Inside the dialog, there are three input fields, each with an asterisk indicating it is required: "Resolution*", "Width*", and "Height*". The "Resolution*" field is currently selected and has a blue border. Below the input fields are two buttons: "Save" and "Cancel".

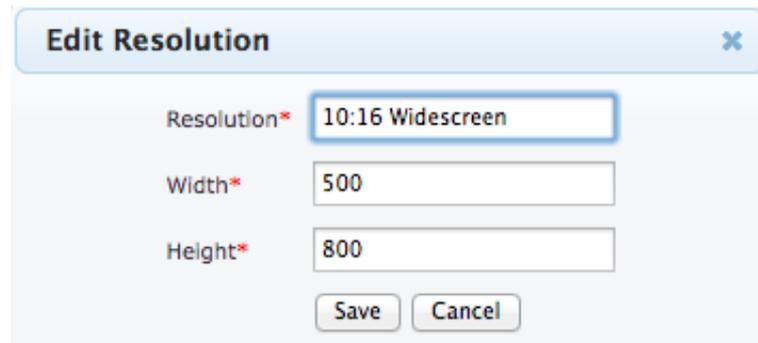
Vous disposez des trois paramètres caractérisant une résolution :

- **Résolution** : le nom que vous souhaitez donner à votre création pour l'identifier rapidement,
- **Width** : la largeur de votre écran,
- **Height** : la hauteur de votre écran.

Validez en cliquant sur **Save** ou annulez avec **Cancel**.

Edition d'une résolution

Dans la colonne **Action** de la vue principale, vous pouvez éditer une résolution existante à l'aide du bouton **Edit** :



Edit Resolution ✕

Resolution* 10:16 Widescreen

Width* 500

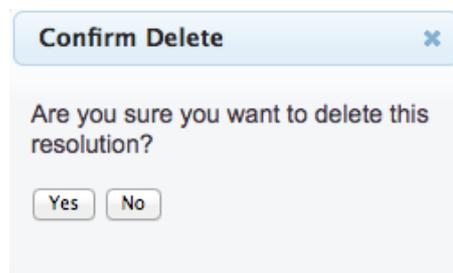
Height* 800

Save Cancel

Vous pouvez modifier les paramètres que vous avez saisis lors de la création de la résolution.

Suppression d'une résolution

Pour supprimer une résolution, cliquez sur le bouton **Delete** de la colonne **Action** dans la liste des résolutions existantes.



Confirm Delete ✕

Are you sure you want to delete this resolution?

Yes No

Confirmez la suppression en cliquant sur **Yes** ou annulez en cliquant sur **No**.

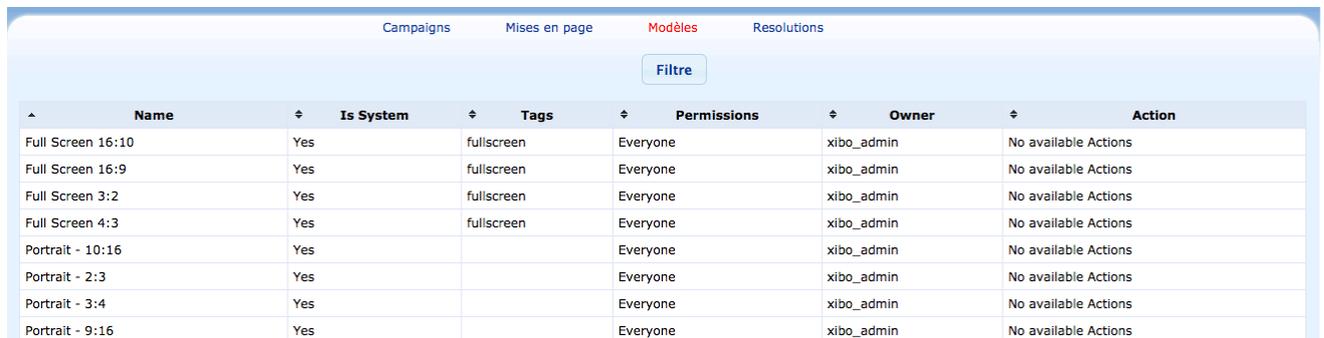
Modèles

Définition

Un modèle est une mise en page prédéfinie, qui est utilisée pour créer des *Mises en pages* disposant de caractéristiques communes. Il se base sur une *Résolution* et est utilisé comme paramètre pour créer une *mise en page*.

Il s'agit d'une fonctionnalité optionnelle servant à gagner du temps, mais qui n'est pas nécessaire au processus créatif.

Dans le menu **Concevoir** puis le sous-menu **Modèles**, vous pouvez consulter la liste des modèles existants :



Name	Is System	Tags	Permissions	Owner	Action
Full Screen 16:10	Yes	fullscreen	Everyone	xibo_admin	No available Actions
Full Screen 16:9	Yes	fullscreen	Everyone	xibo_admin	No available Actions
Full Screen 3:2	Yes	fullscreen	Everyone	xibo_admin	No available Actions
Full Screen 4:3	Yes	fullscreen	Everyone	xibo_admin	No available Actions
Portrait - 10:16	Yes		Everyone	xibo_admin	No available Actions
Portrait - 2:3	Yes		Everyone	xibo_admin	No available Actions
Portrait - 3:4	Yes		Everyone	xibo_admin	No available Actions
Portrait - 9:16	Yes		Everyone	xibo_admin	No available Actions

Il s'agit uniquement d'une interface de consultation. Vous disposez toutefois d'une interface de recherche pour trouver un modèle particulier. Les informations affichées dans l'interface sont les suivantes :

- **Name** : le nom que vous avez donné au modèle lors de sa création.
- **Is System** : **yes** identifie un modèle par défaut, **no** identifie un modèle qu'un utilisateur a créé.
- **Tags** : vous pouvez assigner des mots-clés à un modèle pour le retrouver plus facilement.
- **Permissions** : les utilisateurs ou groupes d'utilisateurs autorisés à utiliser, modifier ou supprimer le modèle.
- **Owner** : le créateur du modèle.
- **Action** : **Edition** et **suppression** disponibles pour les modèles créés par un utilisateur, pas d'action disponible pour les modèles par défaut (**No available Actions**).

Recherche d'un modèle

Vous pouvez effectuer une recherche sur les *modèles* à l'aide du bouton **Filtre** situé au-dessus de la liste des modèles existants :



Name permet de chercher sur le nom du modèle,

- **Tags** effectue une recherche sur les mots-clés associés (tags).
- **System** (*All, Yes, No*) permet de chercher parmi tous les modèles présents (**all**), ou uniquement les modèles par défaut (**Yes**) ou seulement parmi les modèles créés par un utilisateur (**Yes**). Ce paramètre est celui de la colonne *Is System* détaillée plus haut dans ce paragraphe.

A l'exception de la liste déroulante **System** qui a un effet immédiat, il faut cliquer sur le bouton **Filtre** pour valider les termes de recherche.

Mises en page

Définition

La *mise en page* est l'élément de base affiché à l'écran. Elle est définie par sa *résolution*, et se compose d'un nombre de pages contenant des éléments multimédias, textes et données.

Vous accédez à la mise en page via le menu supérieur en cliquant sur l'item **Concevoir** puis **Mises en page** dans le sous-menu :



Name	Description	Owner	Permissions	Action
Default Layout		xibo_admin		Planifier Maintenant Design Edit Copier Supprimer Permissions
Plein ecran		xibo_admin		Planifier Maintenant Design Edit Copier Supprimer Permissions
testemplate		xibo_admin		Planifier Maintenant Design Edit Copier Supprimer Permissions

Outre les fonctions **Ajouter une mise en page** et **Filtre**, un tableau montre les mises en pages existantes et les différentes actions possibles :

- **Planifier Maintenant** vous permet de programmer la diffusion d'une mise en page sur un ou plusieurs écrans.
- **Design** sert à modifier le contenu d'une mise en page existante.
- **Edit** permet d'éditer les informations textes et métadonnées liées à cette mise en page.
- **Copier** duplique une mise en page. Cette fonction est très utile dans le cas de modifications mineures pour diffuser un contenu légèrement différent selon l'endroit.
- **Supprimer** efface une mise en page.
- **Permissions** permet de donner des droits de programmation, d'édition et/ou de suppression à un utilisateur ou un groupe d'utilisateurs.

Deux étapes sont nécessaires dans la mise en œuvre d'une mise en page :

1. La création de la mise en page permet de sélectionner une résolution, et d'affecter un nom, des mots-clés, des permissions à une mise en page.
2. Le design est l'action d'assemblage graphique par laquelle vous mettez en page du contenu à diffuser.

Recherche d'une mise en page

Outre le classement des colonnes à l'aide des flèches situées dans chaque colonne, vous pouvez utiliser la fonction **Filtre** pour identifier rapidement une mise en page :



Quatre champs de recherche sont disponibles :

- **Nom** correspond à la colonne Name, c'est-à-dire au nom que vous avez donné à la mise en page.
- **Marqueurs** cherche parmi les mots-clés que vous avez préalablement renseignés. Il n'est pas lié à une colonne visible dans l'affichage principal.
- **Propriétaire** filtre le créateur (parmi la liste des utilisateurs du système) de la mise en page.
- **Retiré** correspond à un paramètre qui vous permet de supprimer une mise en page de la diffusion sans pour autant l'effacer du système. Une mise en page retirée n'est plus diffusable mais vous pouvez toutefois y accéder pour consultation. Le paramètre **No** cherche parmi les mises en pages disponibles à la diffusion alors que **Yes** cherche parmi celles qui ne le sont plus.

Le choix d'un filtre dans une liste déroulante produit un effet immédiat alors qu'il faut valider votre recherche à l'aide du bouton **Filtre** lorsque vous saisissez un texte.

Création d'une mise en page

Pour créer une nouvelle mise en page, il suffit de cliquer sur le bouton **Ajouter une mise en page** situé au-dessus de la liste de mises en pages existantes :



Ajouter/Editer une Disposition ✕

Nom*

Description

Marqueurs

Template*

Enregistrer Abandon Aide

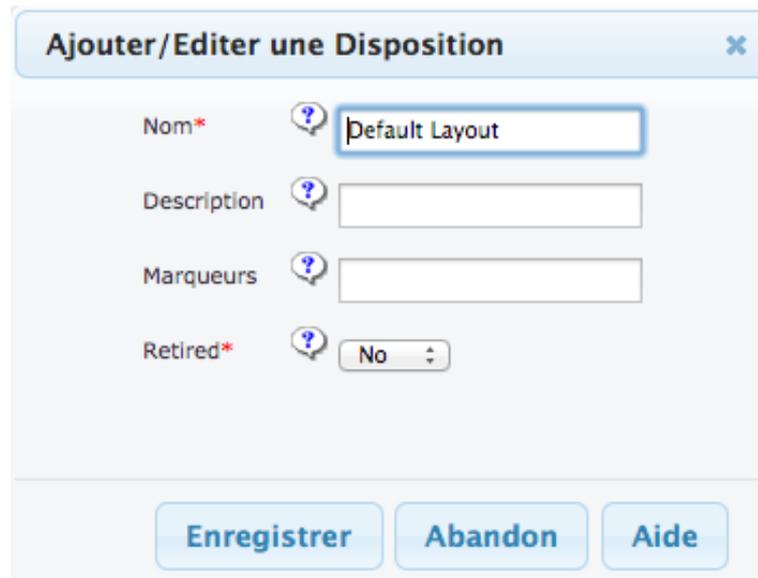
Quatre paramètres sont disponibles :

- **Nom** : c'est le nom qui vous servira à identifier rapidement la mise en page.
- **Description** : ce champ est libre, il est affiché dans l'interface principale pour permettre de savoir à quoi sert la mise en page.
- **Marqueurs** : saisissez ici les mots-clés (séparés par une virgule) qui faciliteront la recherche parmi les mises en page existantes.
- **Template** : ce champ est optionnel et permet de choisir un modèle tel que détaillé au paragraphe précédent.

Lorsque vous avez rempli tous les champs, cliquez sur **Enregistrer** pour valider ou **Abandon** pour supprimer.

Edition d'une mise en page

Pour modifier les paramètres d'une mise en page, cliquez sur le bouton **Edit** de la colonne **Action** correspondant à cette mise en page :



Ajouter/Editer une Disposition ✕

Nom*

Description

Marqueurs

Retired*

Enregistrer Abandon Aide

Ici, modifiez les paramètres que vous avez créé tels que détaillés au paragraphe précédent. Le choix du modèle n'est plus disponible après la création.

Le paramètre **Retired** (retiré) fonctionne de la manière suivante :

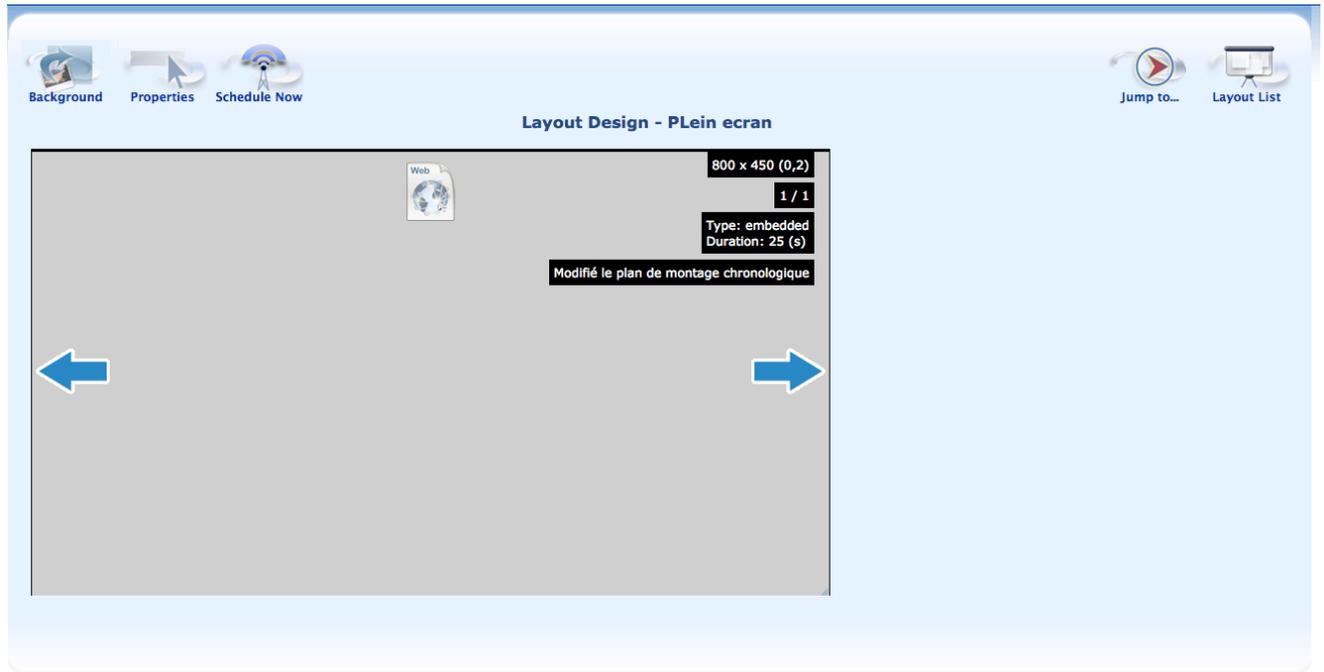
- **No** pour une mise en page disponible pour le design et la programmation,
- **Yes** pour une mise en page archivée, et qui ne peut plus être designée ou programmée.

Une fois l'édition terminée, validez avec **Enregistrer** ou quittez avec **Abandon**.

Design d'une mise en page

Définition

Le design consiste à mettre en page les éléments graphiques pour produire ce que les spectateurs verront. Pour entrer en mode *Design*, cliquez sur le bouton **Design** de la colonne action associée à la mise en page à créer ou modifier :



L'écran affiche une zone supérieure contenant des icones, ainsi qu'une zone d'édition correspondant à une page affichée sur un écran.

Fonctionnalités des icônes

Background

L'icône **Background** (fond) sert à définir un fond pour la page. Le fond reste le même pour toute la mise en page.



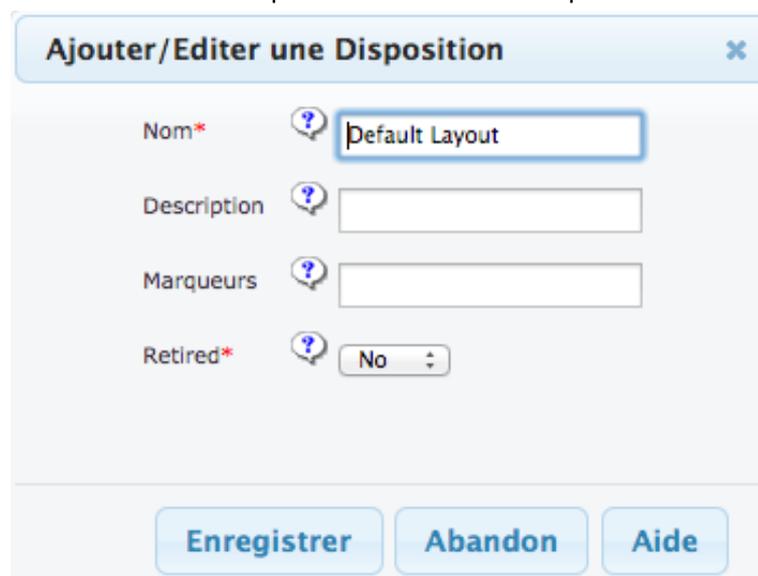
Vous pouvez choisir au choix une couleur unie (en notation HTML) ou une image de fond existante parmi la médiathèque. Si vous souhaitez ajouter une image qui n'est pas disponible sur le serveur, cliquez sur **Ajouter une image** pour l'uploader et retrouver l'interface d'ajout à la médiathèque.

Enfin, la liste déroulante **Résolution** vous permet de modifier la résolution de la mise en page.

Lorsque vous avez terminé l'édition du fond, cliquez sur **Enregistrer** pour valider ou **Abandon** pour annuler les modifications.

Properties

L'icône **Properties** ouvre la même interface que la commande **Edit** depuis la liste des mises en pages :

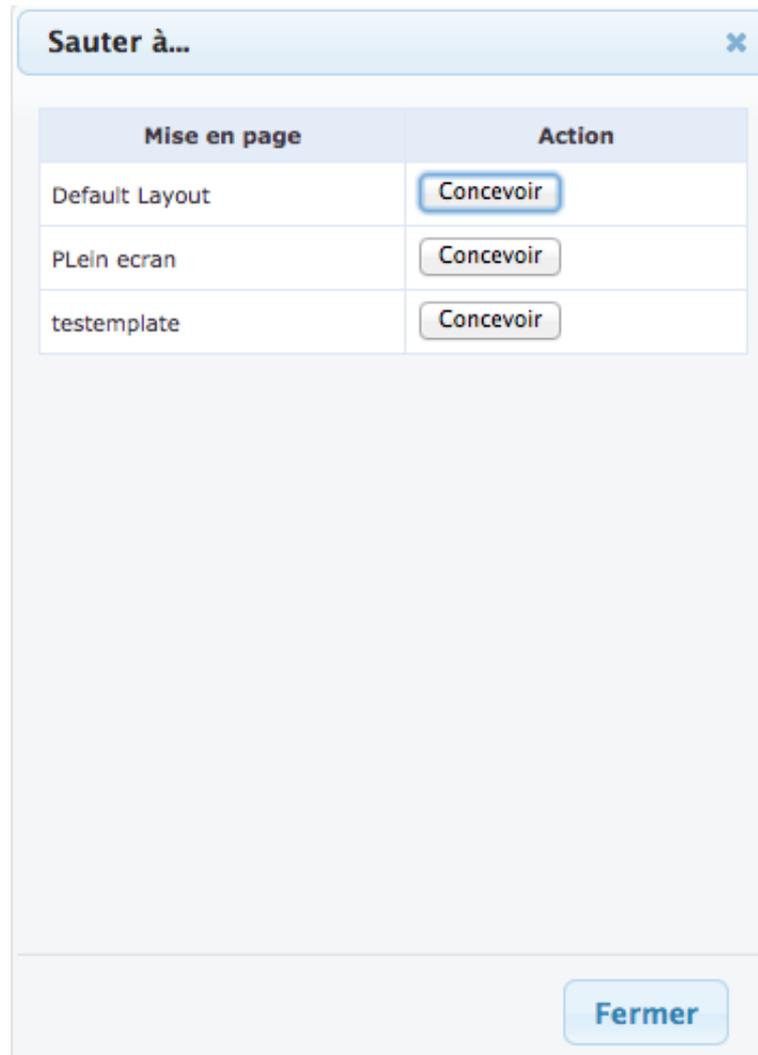


Schedule Now

La commande **Schedule Now** permet de programmer la diffusion de la *mise en page* sur laquelle vous êtes en train de travailler. Le fonctionnement est développé au paragraphe sur la programmation de la diffusion.

Jump To

L'icône **Jump To** ouvre une fenêtre qui permet de sélectionner une autre *mise en page* à éditer, fonction pratique lorsque vous modifiez à la suite plusieurs mises en page.



Lorsque vous cliquez sur le bouton **Concevoir** en face du nom d'une mise en page, vous ouvrez l'interface de design de cette mise en page.

Vous pouvez annuler la commande à l'aide du bouton **Fermer**.

Layout List

Enfin, l'icône **Layout List** vous ramène à l'écran précédent, à savoir la liste des mises en pages traitée au chapitre précédent.

Design depuis la zone d'édition

Présentation de l'interface

Lorsque vous créez une nouvelle mise en page, la zone d'édition ressemble à ceci :



Les indicateurs à l'écran sont les suivants :

- **Région vide** : une région est un espace dédiée à un contenu. Par défaut, une région vide plein écran est créée.
- **800 x 450 (0,0)** : il s'agit de la taille et de l'emplacement de la région, en pixel. Comme notre région couvre la totalité de l'écran, ses coordonnées sont 0,0 et sa taille correspond à notre résolution, à savoir 800 x 450 pour du 16/9.
- **Modifié le plan de montage chronologique** : chaque région dispose d'un plan de montage (timeline en anglais) qui définit l'enchaînement des contenus dans cette région.
- **1/0** : le chiffre de gauche indique le numéro du contenu que vous prévisualisez, le chiffre de droite le nombre de contenus programmés dans cette région.

Définition de la taille et l'emplacement d'une région

Vous pouvez dimensionner et déplacer une région de deux façons :

1. en glissant déposant à l'aide de la souris,
2. en entrant des coordonnées à l'aide de votre clavier.

En utilisant la souris :

Lorsque vous positionnez votre pointeur sur le bord inférieur, le bord droit ou le coin inférieur droit, *une flèche apparaît*. Cette dernière vous indique le mode de redimensionnement disponible (horizontal, vertical ou homothétique).

Lorsque *votre pointeur prend la forme d'une main* avec le pouce et l'index levé, vous pouvez déplacer cette zone.

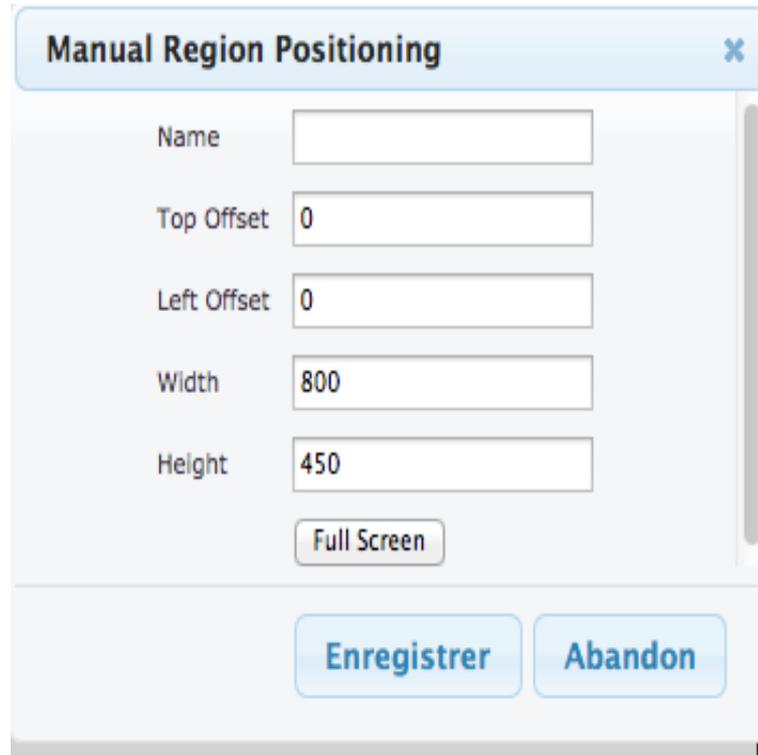
Le mode opératoire consiste à *glisser déposer*, c'est-à-dire à cliquer, conserver la souris cliquée, déplacer votre élément puis relâcher le clic.

A l'aide du clavier :

Pour plus de précisions, vous pouvez entrer des coordonnées en pixel à l'aide de votre clavier. Pour ce faire, faites un *clic droit (ctrl+clic sur Mac)* dans la région à éditer, puis cliquez sur **Options** dans le menu contextuel qui apparaît :



Une fenêtre d'édition vous permet de saisir les paramètres adaptés :



Manual Region Positioning [X]

Name

Top Offset

Left Offset

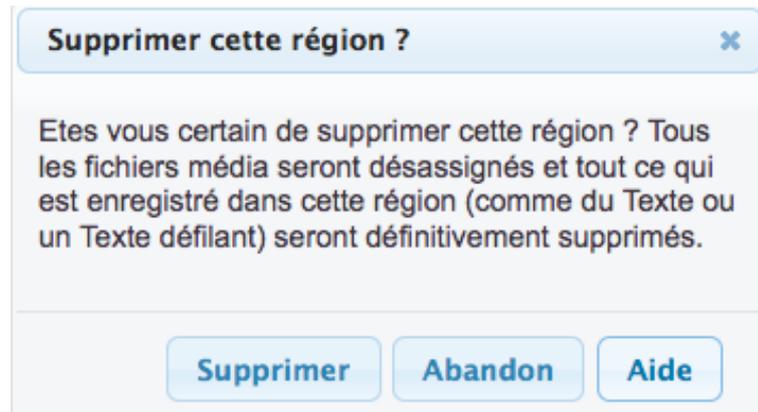
Width

Height

- **Name** vous permet de donner un nom à votre région pour plus de lisibilité (par exemple cadre vidéo, zone de texte, etc.).
- **Top Offset** est l'abscisse du coin supérieur gauche de votre région.
- **Left Offset** est l'ordonnée du coin supérieur gauche de votre région.
- **Width** est la largeur de la région.
- **Height** est la hauteur de la région.
- Le bouton **Full Screen** réinitialise tous ces paramètres pour avoir une zone plein écran.

Suppression d'une région

Pour supprimer une région, faites un clic droit sur celle-ci, puis sélectionner **Supprimer** dans le menu contextuel qui apparaît.



Confirmez la suppression à l'aide du bouton **Supprimer** ou annuler avec **Abandon**.

Permissions d'une zone

Les permissions des zones peuvent être gérées individuellement. Par défaut, les permissions de la mise en page s'appliquent. Cette fonctionnalité vous permet par exemple de créer une charte graphique en déléguant la saisie texte à un utilisateur tiers, qui ne pourra pas modifier les autres zones que celle contenant du texte. Pour modifier les permissions, faites un *clic droit* sur la région.

✕
Permissions

Groupe	Voir	Editer	Supprimer
Everyone	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Users	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
user	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

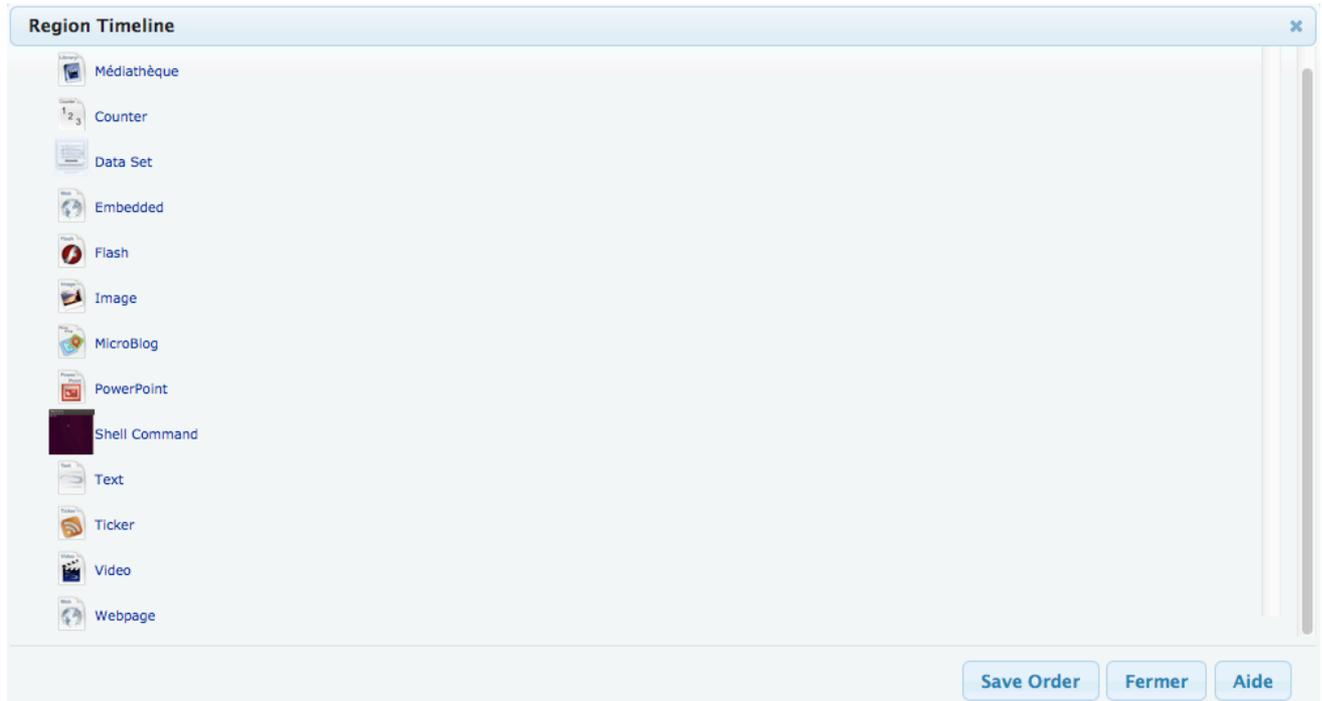
Enregistrer
Abandon
Aide

Vous retrouvez l'interface de gestion des droits évoqués dans les paragraphes précédents.

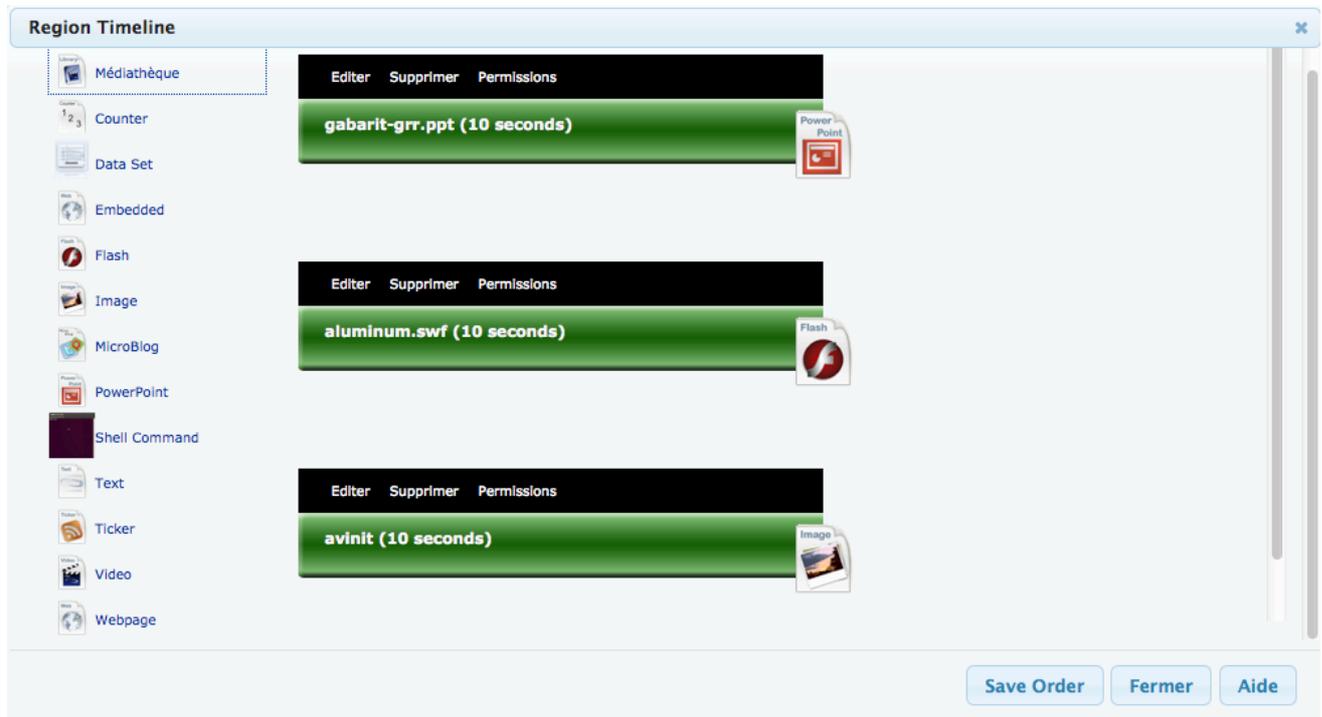
Chronologie

Si la région définit la mise en forme d'une partie de l'écran, la chronologie va programmer son contenu. Il existe deux manières d'accéder à l'édition de la chronologie :

1. En cliquant sur le cadre **Modifié le plan de montage chronologique** présent dans chaque zone,
2. Dans la zone à modifier, *clic droit* puis cliquez sur **Chronologie**.



La capture d'écran ci-dessus montre une région vide. Les éléments disponibles à la programmation sont disposés sur la gauche de la fenêtre. Pour programmer un item, il suffit de cliquer sur le type d'objet désiré dans la colonne de gauche. Une programmation de région donne une interface de ce type :



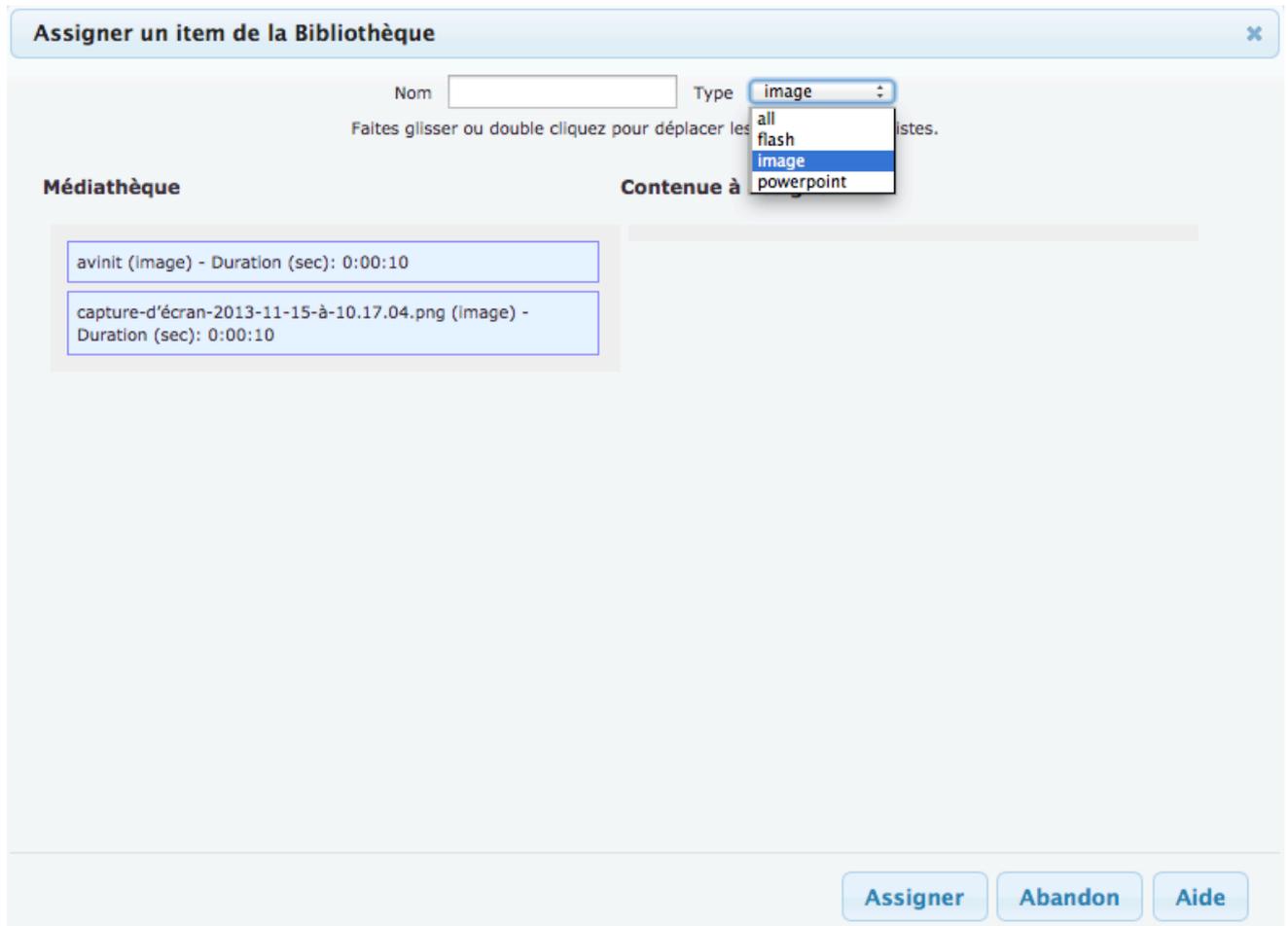
Dans l'exemple ci-dessus, le déroulé sera le suivant :

1. Un fichier Powerpoint sera joué pendant 10 secondes.
2. Une animation flash sera jouée pendant 10 secondes.
3. Une image fixe sera affichée pendant 10 secondes.

Détail des éléments utilisables dans la chronologie

Médiathèque

L'item **Médiathèque** vous permet d'insérer un *objet multimédia* que vous aurez préalablement enregistré sur le serveur tel que détaillé au paragraphe traitant de la *médiathèque*.



Lorsque vous cliquez sur l'icône **Médiathèque**, l'interface ci-dessus vous permet de :

- Faire un tri dans les média proposés à l'aide du champ **Nom** ou de la liste déroulante **Type**,
- Visualiser les contenus disponibles dans la colonne de gauche intitulée **Médiathèque**,
- Programmer un contenu en le *glissant déposant* de la colonne **Médiathèque** à la colonne **Contenu à assigner**. Un *double clic* sur un élément le déplace d'une colonne à l'autre.

Vous pouvez déplacer plusieurs éléments dans la colonne **Contenu à assigner**, ils seront joués les uns à la suite des autres. Enfin, terminez par le bouton **Assigner** ou annulez à l'aide d'**Abandon**.

Counter

Le compteur est un outil initialement développé pour la gestion de files d'attente. Lorsqu'une touche de clavier est pressée sur le player, le compteur est incrémenté de 1.

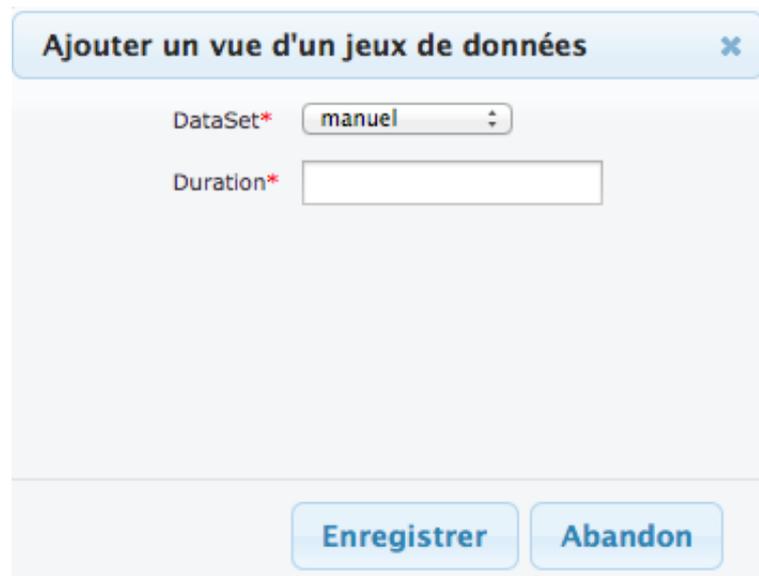
Ce système tend à tomber en désuétude de par l'implantation de cette fonctionnalité dans une popup indépendante des mises en pages.

La configuration de la popup se trouve dans le fichier de configuration *site.cfg* sur chaque player.

Pour l'utilisation de Xibo pour la gestion de files d'attente, nous vous conseillons de vous référer au manuel en ligne (en anglais) à l'adresse <http://Xibo.org.uk/manual/>

Dataset

Le **dataset** est un tableau de données que nous avons créé depuis la *médiathèque*. Lorsque vous cliquez sur **dataset** dans la chronologie, une fenêtre vous permet de sélectionner un dataset et de lui affecter une durée :



The screenshot shows a modal window titled "Ajouter un vue d'un jeux de données" with a close button (X) in the top right corner. Inside the modal, there are two input fields: "DataSet*" with a dropdown menu showing "manuel" and a small downward arrow, and "Duration*" with an empty text input box. At the bottom of the modal, there are two buttons: "Enregistrer" (Register) and "Abandon" (Abandon).

Lorsque vous validez les modifications à l'aide du bouton **Enregistrer**, une fenêtre de paramétrage détaillé apparaît :

Modifié la vue du jeu de données ✕

Durée* Intervalle de mise à jour (min)*

Lower Row Limit Upper Row Limit

Ordre Filtre

Voir l'en-tête?

Columns Selected	Columns Available
	<input type="text" value="Col1"/>
	<input type="text" value="colonnenumerodeux"/>

Feuille de style pour le tableau

```
table.DataSetTable {  
}  
tr.HeaderRow {  
}  
tr#row_1 {  
}
```

Les paramètres sont les suivants :

- **Durée** : la durée d'affichage des données,
- **Intervalle de mise à jour** : la durée de vie du cache sur le player, c'est-à-dire le temps en minutes entre deux mises à jour des données sur le serveur,
- **Lower Row Limit** : la ligne à partir de laquelle on affiche les données (commence à 0),
- **Upper Row Limit** : le numéro de la dernière ligne à afficher,
- **Ordre** : définit l'ordre dans lequel les données sont affichées sur la base d'une colonne. La saisie doit être *<nom d'une colonne> ASC* ou *<nom d'une colonne> DESC* selon le classement croissant ou décroissant.
- **Filtre** : permet de filtrer les données à afficher. La saisie doit être *<nom de la première colonne à filtrer>=<valeur du filtre 1>*, *<nom de la seconde colonne à filtrer>=<valeur du filtre 2>*, etc
- **Voir l'en-tête ?** permet d'afficher les titres des colonnes lorsque vous le cochez.
- **Columns Selected / Columns available** : glissez déposez les colonnes d'une catégorie à l'autre pour les diffuser (**selected**) ou non (**available**). Glissez la colonne sélectionnée sur le titre **Columns Selected** ou **Columns available** souhaité et attendez que le rectangle gris foncé de surbrillance s'élargisse pour relâcher la souris.
- **Feuille de style pour le tableau** : entrez ici du code CSS pour définir la mise en page de votre tableau.

Exemple de dataset : taux de change

Le manuel anglais de Xibo dispose d'un exemple particulièrement pertinent pour la réalisation d'un tableau montrant les taux de change. Aussi nous allons le reproduire à l'identique :

1. Créez un *dataset* ayant pour nom *forex*,
2. Créez des colonnes telles que ci-dessous :

Columns for Forex				
Heading	Data Type	List Content	Column Order	Action
Currency	String		1	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>
Rate	String		2	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>
Interest (%)	String		3	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>

3. Entrez les valeurs suivantes dans les colonnes :

Row Number	Currency	Rate	Interest (%)
1	<input type="text" value="EUR/USD"/>	<input type="text" value="1.28570"/>	<input type="text" value="0.033"/>
2	<input type="text" value="USD/JPY"/>	<input type="text" value="1.28570"/>	<input type="text" value="0.024"/>
3	<input type="text" value="GBP/USD"/>	<input type="text" value="1.60068"/>	<input type="text" value="0.013"/>
4	<input type="text" value="USD/CHF"/>	<input type="text" value="0.93992"/>	<input type="text" value="0.030"/>
5	<input type="text" value="USD/CAD"/>	<input type="text" value="0.98098"/>	<input type="text" value="0.304"/>
6	<input type="text" value="AUD/USD"/>	<input type="text" value="1.02678"/>	<input type="text" value="0.017"/>
7	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

4. Utilisez la feuille de style suivante pour créer un tableau à l'affichage :

```
table.DataSetTable {
font-family:"Trebuchet MS", Arial, Helvetica, sans-serif;
width:100%;
border-collapse:collapse;
}

tr.HeaderRow {
font-size:1.1em;
text-align:center;
padding-top:5px;
padding-bottom:4px;
background-color:#A7C942;
color:#ffffff;
}

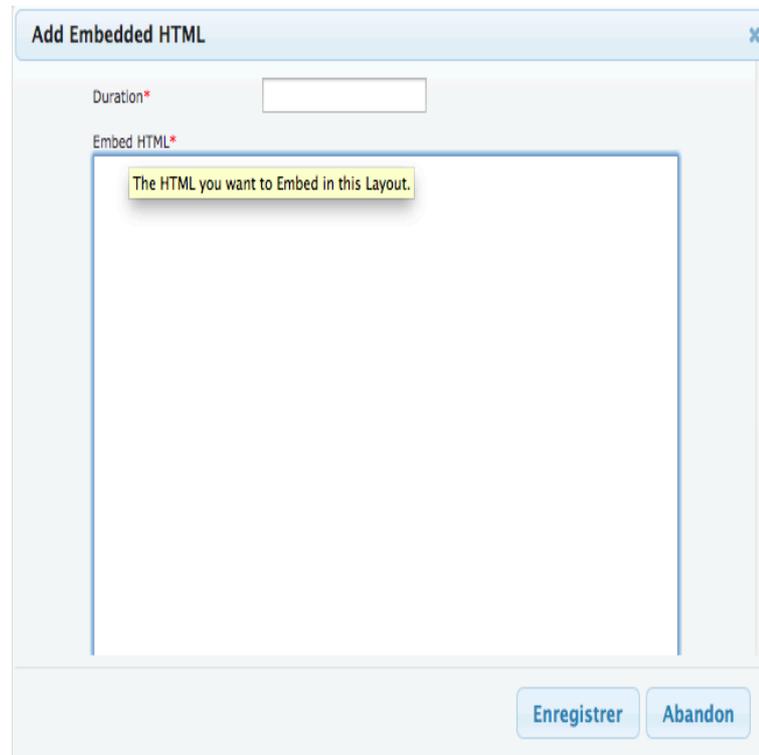
tr#row_1 {
color:#000000;
background-color:#EAF2D3;
```

```
}  
  
td#col_1 {  
color:#000000;  
background-color:#EAF2D3;  
}  
  
td.DataSetColumn {  
color:#000000;  
background-color:#EAF2D3;  
border:1px solid #98bf21  
}  
  
tr.DataSetRow {  
ext-align:center;  
color:#000000;  
background-color:#EAF2D3;  
border:1px solid #98bf21;  
padding-top:5px;  
padding-bottom:4px;  
}  
  
th.DataSetColumnHeaderCell {  
font-size:1em;  
border:1px solid #98bf21;  
padding:3px 7px 2px 7px;  
}  
  
span#1_1 {  
}  
  
span.DataSetColumnSpan {  
}
```

Vous constaterez qu'il s'agit de CSS tout ce qu'il y a de plus standard. Si vous n'êtes pas à l'aise avec ce langage, nous vous invitons à vous rapprocher d'un webmaster pour réaliser la mise en page.

Embedded

Vous pouvez diffuser un widget grâce à la fonction *embedded*, par exemple pour afficher une horloge, la météo ou tout autre élément HTML pouvant être affiché. Pour ce faire, cliquez sur **Embedded** :



The image shows a dialog box titled "Add Embedded HTML". It contains a "Duration*" field with an empty input box. Below it is an "Embed HTML*" field with a large text area containing the placeholder text "The HTML you want to Embed in this Layout.". At the bottom right of the dialog, there are two buttons: "Enregistrer" and "Abandon".

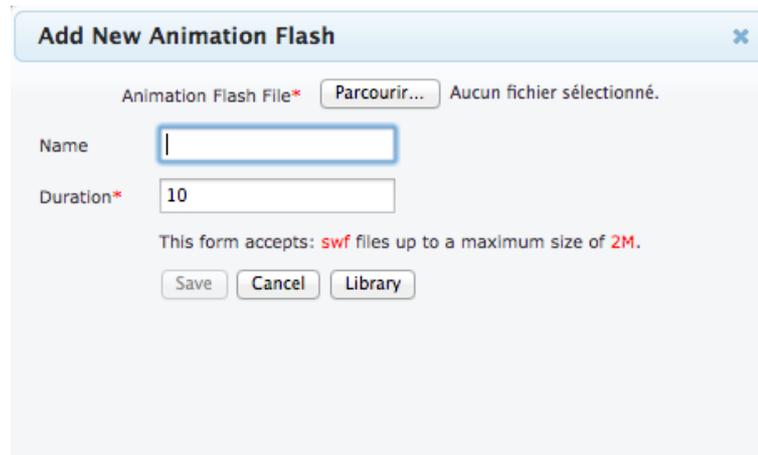
Entrez une durée et un code HTML. Vous trouverez pléthore de sites proposant ce genre de widgets.

Vous pouvez par exemple essayer le code suivant dans une zone de 220 x 150 pixels :

```
<div style="width:220px; height:150px;">
  <object                                type="application/x-shockwave-flash"
data="http://swf.yowindow.com/yowidget3.swf" width="220" height="150">
  <param name="movie" value="http://swf.yowindow.com/yowidget3.swf"/>
  <param name="allowfullscreen" value="true"/>
  <param name="wmode" value="opaque"/>
  <param name="bgcolor" value="#FFFFFF"/>
  <param name="flashvars"
value="location_id=gn:2980291&location_name=Saint-
%C3%89tienne&time_format=24&unit_system=metric&lang=fr&background
=#FFFFFF&copyright_bar=false"
  />
  <a href="http://WeatherScreenSaver.com?client=widget&link=copyright"
style="width:220px;height:150px;display:          block;text-indent:          -
50000px;font-size: 0px;background:#DDF url(http://yowindow.com/img/logo.png) no-
repeat scroll 50% 50%;"
  >Widget météo</a>
  </object>
</div>
<div style="width: 220px; height: 15px; font-size: 14px; font-family:
Arial,Helvetica,sans-serif;">
  <span                                style="float:left;"><a                                target="_top"
href="http://WeatherScreenSaver.com?client=widget&link=copyright"
style="color: #2fa900; font-weight:bold; text-decoration:none;" title="Widget
météo">YoWindow.com</a></span>
  <span                                style="float:right; color:#888888;"><a href="http://yr.no"
style="color: #2fa900; text-decoration:none;">yr.no</a></span>
</div>
```

Flash

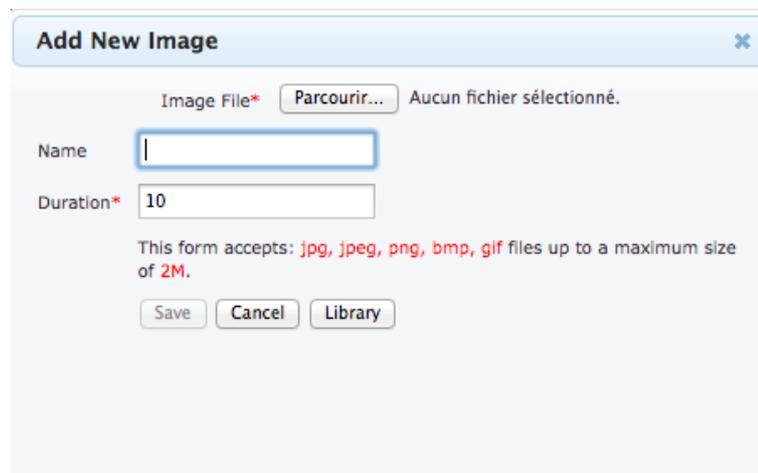
Lorsque vous cliquez sur **flash**, vous ouvrez une fenêtre relativement semblable à l'import d'une animation flash dans la médiathèque :



La seule différence est le bouton **Library** qui vous permet de sélectionner une animation préalablement chargée dans la *médiathèque*.

Image

Image fonctionne de la même manière que *flash* :



Ces paramètres sont les suivants :

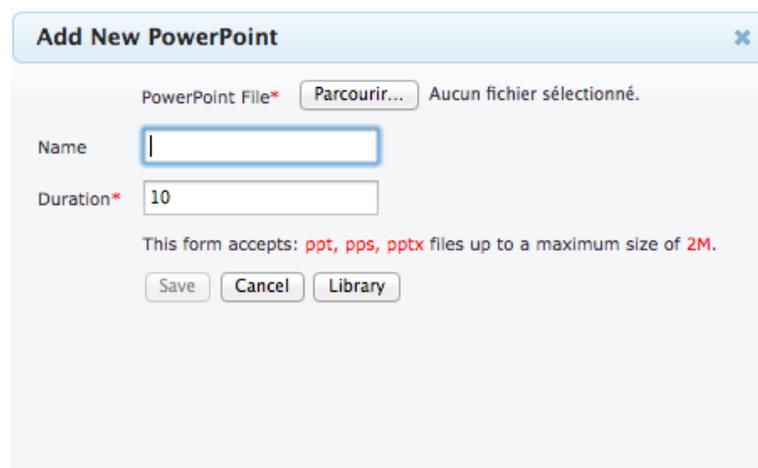
- **Twitter** ou **Identi.ca** : *cochez* un ou les deux réseaux sociaux,
- **Search Term** : la recherche à effectuer parmi les posts,
- **Duration (s)** : la durée d'affichage (en secondes) de l'ensemble des posts,
- **Fade Interval** : durée de l'animation (en secondes) entre deux posts,
- **Speed** : durée en secondes d'affichage d'un seul post,
- **Update Interval** : durée en minutes pendant laquelle le player utilise son cache. C'est la fréquence de rafraîchissement du contenu. Attention sur Twitter, le réseau social limite les recherches par intervalle de temps. Il est conseillé dans ce cas d'utiliser une valeur d'au moins 10 minutes.
- **History Size (items)** : le nombre maximal de posts à afficher avant qu'ils ne deviennent périmés.

Deux cadres permettent la saisie texte :

- **Message Template** vous permet de formater le post tel que vous souhaitez l'afficher à l'aide d'un éditeur texte Wysiwyg. Il repose sur un système de tags :
 - ♦ *[text]* : le contenu du post,
 - ♦ *[from_user]* : le nom d'utilisateur de l'auteur du post,
 - ♦ *[profile_image_url]* : lorsque vous basculez l'éditeur de texte en mode Source, vous pouvez afficher l'avatar de l'auteur en utilisant la balise html ``
- **Message to display when there are no messages** est le contenu affiché lorsque votre recherche ne retourne aucun résultat.

Powerpoint

Tout comme *flash* et *image*, la fonction **Powerpoint** est une alternative au chargement depuis la médiathèque :



Shell command



A screenshot of a software dialog box titled "Ajouter un interpréteur de commandes" (Add a command interpreter). The dialog has a close button (X) in the top right corner. It contains two input fields: "Commande Windows" and "Commande Linux". At the bottom of the dialog, there are two buttons: "Enregistrer" (Save) and "Abandon" (Cancel).

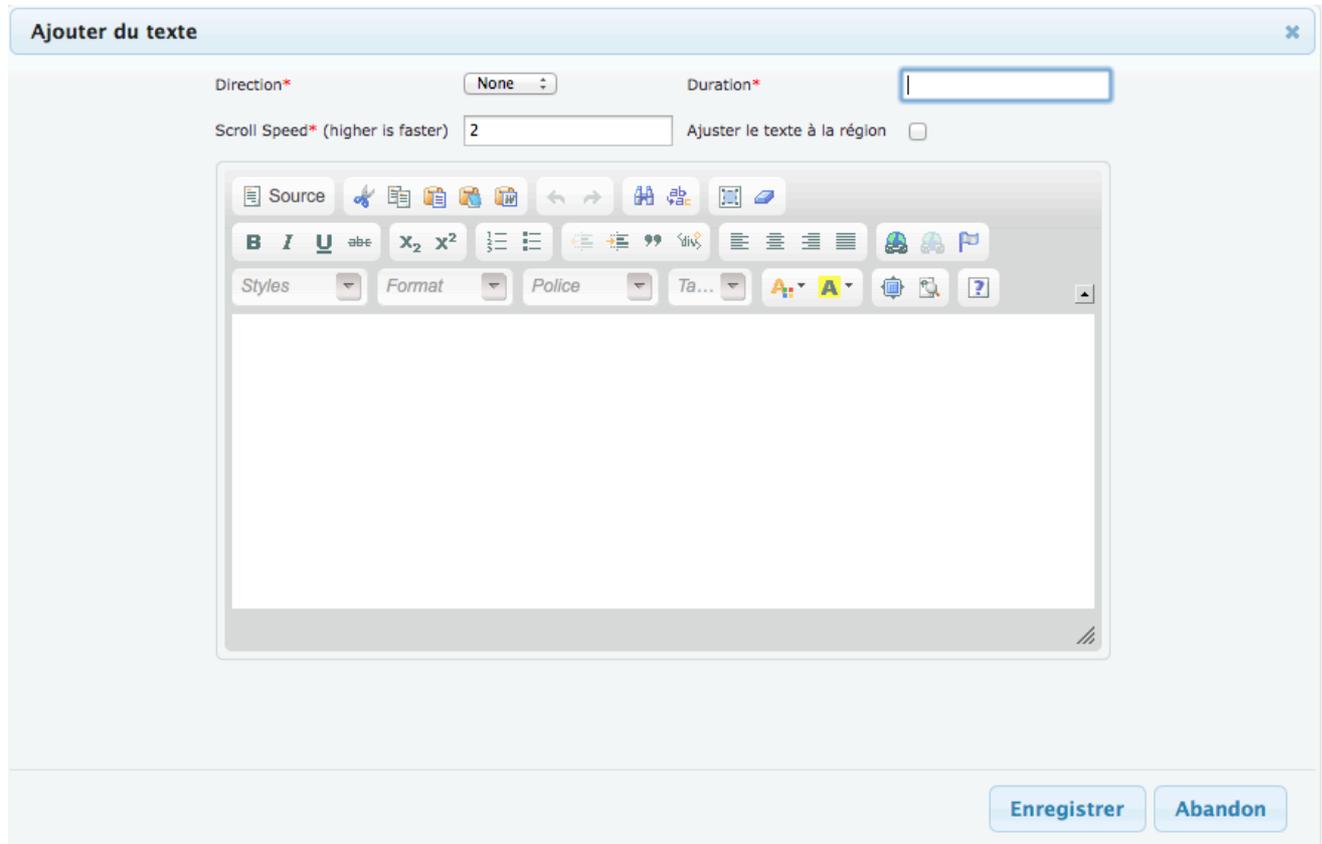
La fonction **Shell Command** permet de saisir une commande Windows et Linux pour assurer son exécution sur tous types de players.

Il s'agit d'un véritable couteau suisse vous permettant de gérer l'alimentation des players (extinction, mise en veille, le lancement de programmes externes...).

Saisissez simplement la commande telle que vous l'entreriez dans un terminal.

Text

L'item **text** assigne du texte à une région :

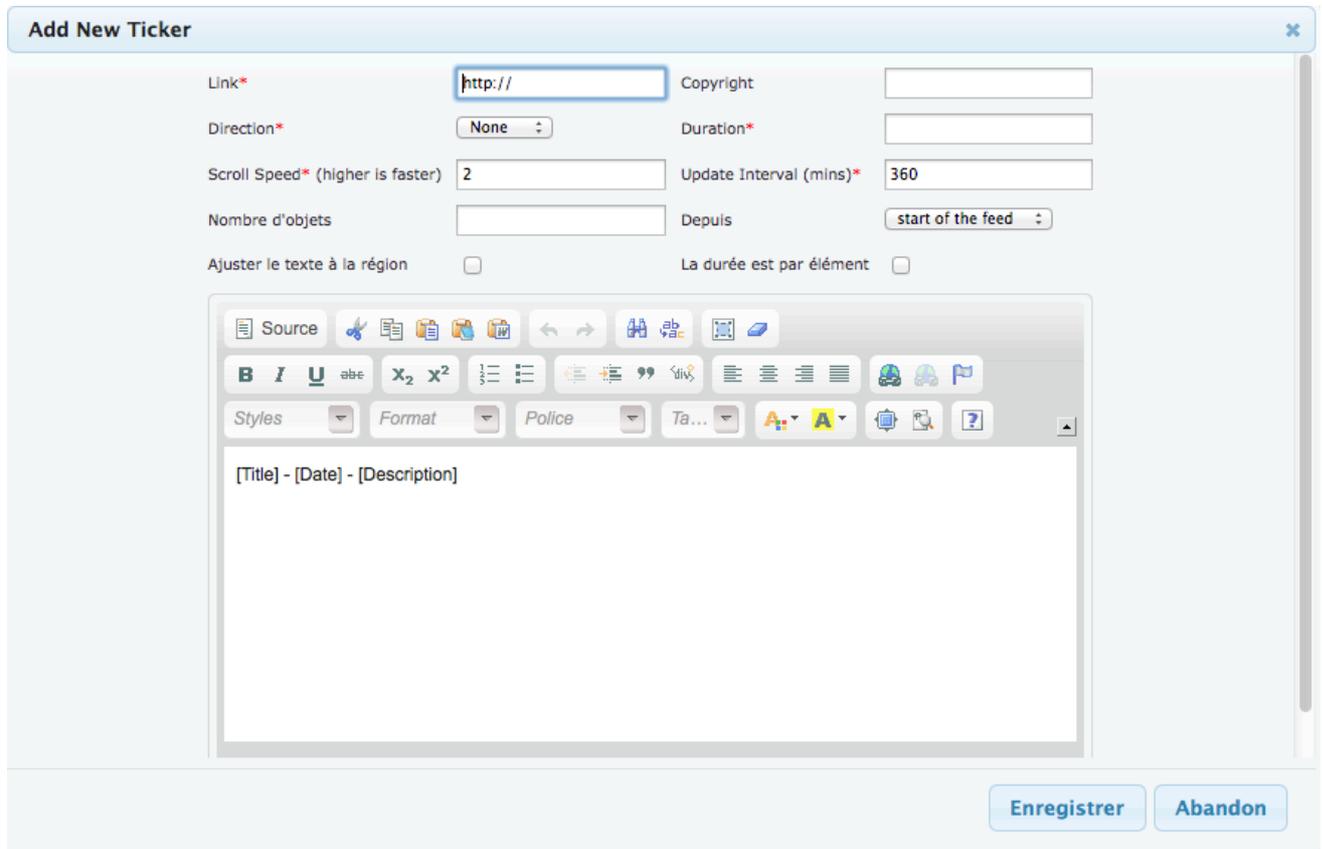


Outre la zone de saisie et de mise en forme, les paramètres sont les suivants :

- **Direction (None, Left, Right, Up, Down)** vous permet de choisir un texte statique (**None**) ou déroulant dans le sens de votre choix.
- **Duration** : la durée d'affichage de votre texte.
- **Scroll Speed** : la vitesse de défilement le cas échéant. Plus le nombre est petit, plus votre texte est rapide. Il est recommandé de réaliser des textes sur les même player que ceux diffusant sur les écrans, la vitesse de défilement dépend de la carte graphique.
- **Ajuster le texte à la région** : ajuste automatiquement la taille du texte pour qu'il remplisse la région.

Ticker

Un **ticker** est un flux RSS. Le paramétrage de Xibo est le suivant :



- **Link** : l'adresse du flux RSS.
- **Copyright** vous permet de mentionner une information sur la source du flux.
- **Direction** : le sens de défilement du texte, identique au fonctionnement du *text* au paragraphe précédent.
- **Duration** : la durée d'affichage du flux.
- **Scroll speed** : identique au fonctionnement du *text* au paragraphe précédent.
- **Update Interval** : la durée de vie du cache en minute, c'est-à-dire l'intervalle entre deux mises à jour du contenu à diffuser.
- **Nombre d'objets** : le nombre de titres que vous souhaitez diffuser.
- **Depuis (start of the feed / end of the feed)** : les flux RSS sont structurés de manière à diffuser les informations les plus récentes au début du flux. Cette fonction doit donc rester sur **Start**, sauf cas exceptionnels.
- **Ajuster le texte à la région** : identique au fonctionnement du *text* au paragraphe précédent.

- **La durée est par élément** : s'il est coché, la durée **Duration** définit l'affichage d'un seul titre, alors que s'il est décoché **Duration** définit un temps de diffusion pour n objets défini dans le champ Nombre d'objets.

Enfin, les tags que vous pouvez utiliser dans le flux sont les tags émis par le flux. Dans la majorité des cas, vous utiliserez *[Title]* et *[Description]*.

Video

Comme *Powerpoint*, *Image* et *flash*, cette fonction est similaire à un ajout dans la médiathèque :

Add New Vidéo ✕

Vidéo File* Aucun fichier sélectionné.

Name

Duration*

This form accepts: **wmv, avi, mpg, mpeg** files up to a maximum size of **2M**.

Webpage

Webpage vous permet d'afficher une page web. Son intérêt réside dans le fait de pouvoir réexploiter des contenus existants sur d'autres plateformes ou créer des contenus dynamiques :



Son paramétrage est le suivant :

- **Link** : adresse de la page,
- **Duration** : durée d'affichage de la page web,
- **Décalage vers le haut** : valeur en pixel des coordonnées du début de l'affichage du bord supérieur,
- **Décalage vers la gauche** : valeur en pixel des coordonnées du début de l'affichage du bord gauche,
- **Scale percentage** : pourcentage de 0 à 100 pour la mise à l'échelle de la page originale par rapport à l'affichage dans la région,
- **Background transparent ?** supprime le fond de la page web au profit du fond de la mise en page Xibo.

Campagnes

Définition

La *campagne*, ou *campaign* est le moyen de planifier la diffusion simultanée de plusieurs mises en pages. Admettons que vous souhaitez diffuser une mise en page de 10h à 12h. Il suffit de planifier cette mise en page. Xibo ne diffuse qu'un seul élément par bloc de temps. Si vous souhaitez diffuser deux mises en pages en alternance, vous devez utiliser la campagne.

Création d'une campagne

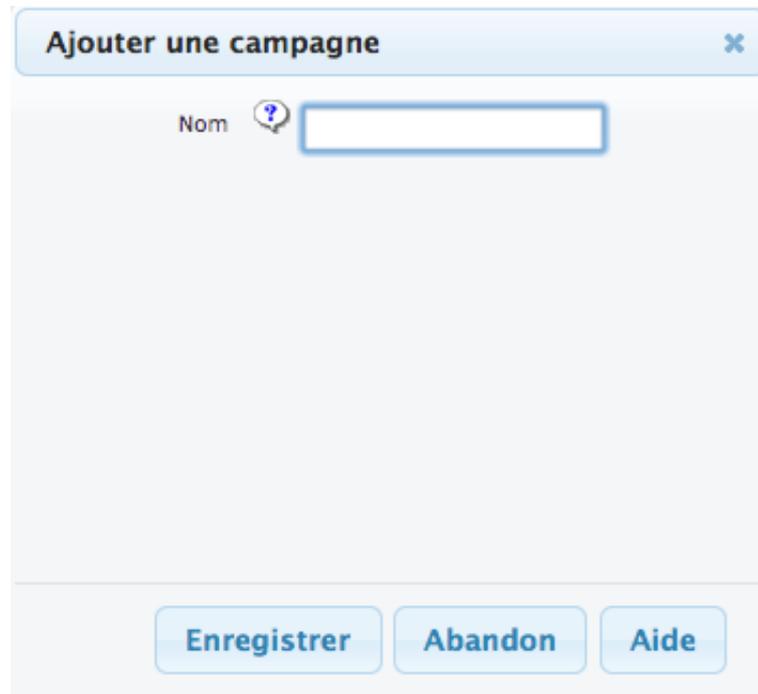
La commande campagne se trouve dans le menu principal **Concevoir**, sous menu **Campaign**. La page principale affiche sous forme de tableau la liste des campagnes existantes :



Nom	# Layouts	Actions
Campagne	0	Planifier Maintenant Mises en page Editer Supprimer Permissions

Comme pour les *mises en pages*, vous disposez d'un **filtre** permettant d'affiner l'affichage.

Pour créer une nouvelle campagne, cliquez sur le bouton **Ajouter une campagne** qui ouvre la fenêtre suivante :



Ajouter une campagne

Nom ?

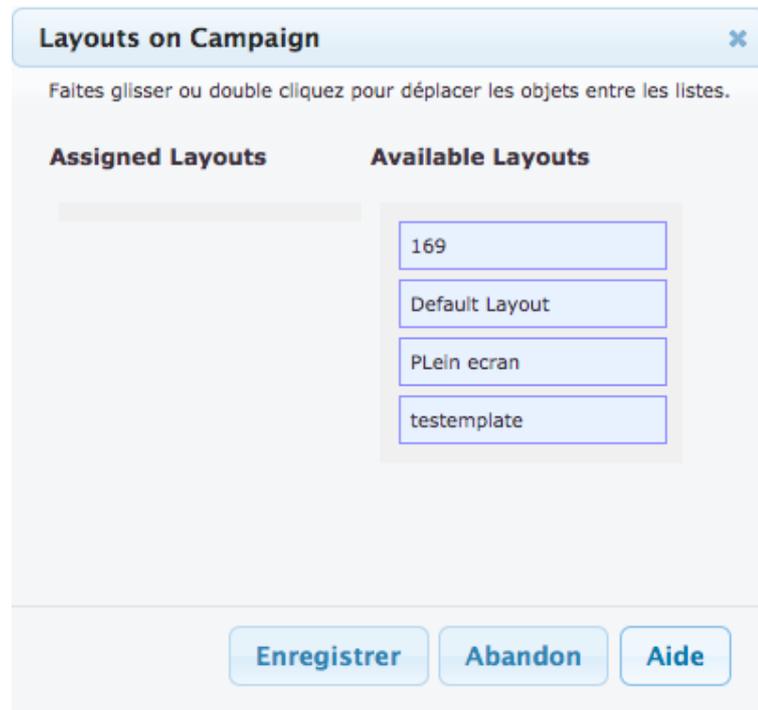
Enregistrer Abandon Aide

Entrez un nom et cliquez sur **valider**. La fenêtre se ferme et vous retournez à l'écran principal. Vous trouverez la campagne nouvellement créée dans la liste des éléments.

Pour modifier le nom de la campagne, utilisez le bouton **éditer** situé dans la case **Action** de chaque campagne.

Ajout de mises en page à une campagne

Pour ajouter une ou plusieurs mises en pages à une campagne, cliquez sur le bouton **Mises en page** situé dans la case **Action** de la campagne à modifier :



Comme détaillé dans la partie haute de la fenêtre, *glissez déposez* les mises en pages disponibles (**Available Layouts**) vers la colonne **Assigned Layouts** dans l'ordre ou vous souhaitez qu'elles s'enchainent.

Validez en cliquant sur **Enregistrer** ou quittez avec **Abandon**.

Edition d'une campagne

Les boutons **Editer**, **Supprimer** et **Permissions** vous permettent de modifier le nom de la campagne, de la supprimer et de gérer les droits d'accès à la campagne.

Planification d'une campagne

Vous pouvez planifier la diffusion d'une campagne directement depuis la case **Action** de la campagne adéquate.

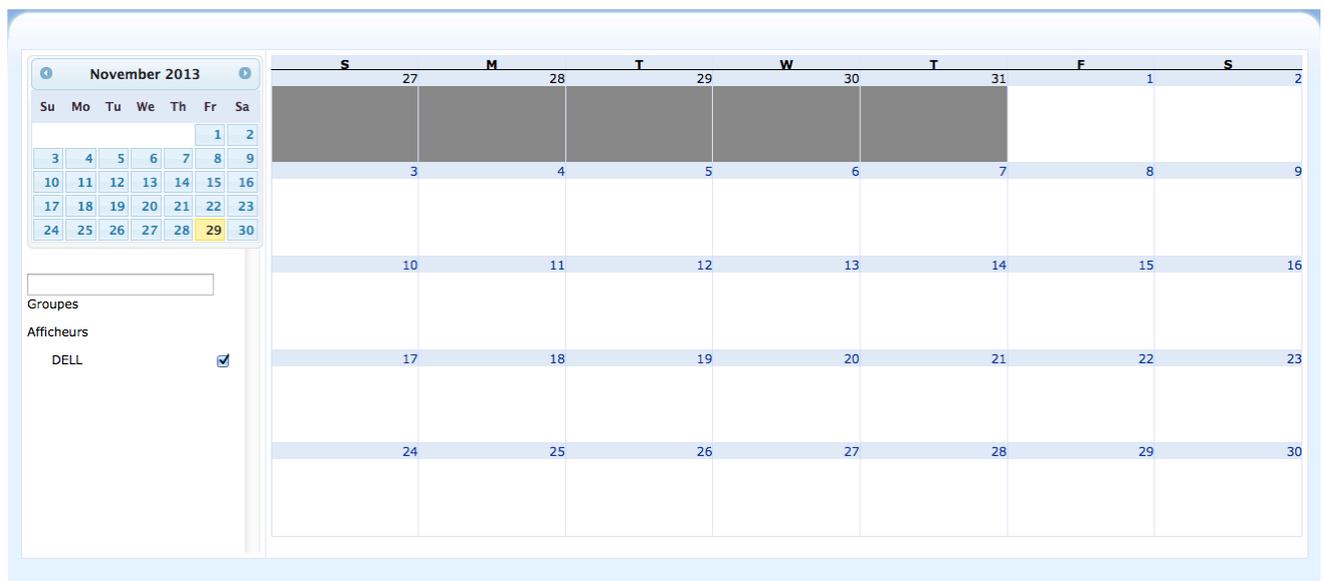
Cette fonctionnalité est traitée dans le chapitre suivant : *Planification*.

Planification

Définition

La *planification* consiste à programmer la diffusion d'un contenu sur un écran ou un groupe d'écran.

Pour accéder à l'interface de visualisation de la planification, cliquez sur l'item **Planification** du menu principal :



Trois zones sont affichées :

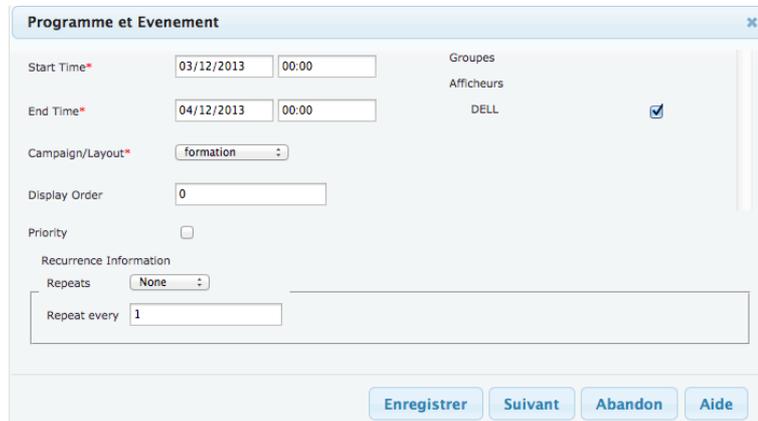
1. Une zone inférieure droite vous permettant de choisir un afficheur ou un groupe d'afficheurs,
2. Une zone supérieure droite pour naviguer dans le calendrier,
3. Une zone centrale détaillant la programmation pour la période sélectionnée.

Il existe deux possibilités pour diffuser :

1. La diffusion automatique préalablement programmée,
2. La diffusion immédiate et manuelle d'un contenu.

Planification programmée

Pour planifier un événement à une date, commencez par sélectionner le ou les afficheurs pour lesquels vous souhaitez effectuer une planification, puis *double cliquez* sur la date de début souhaitée :



Les paramètres sont les suivants :

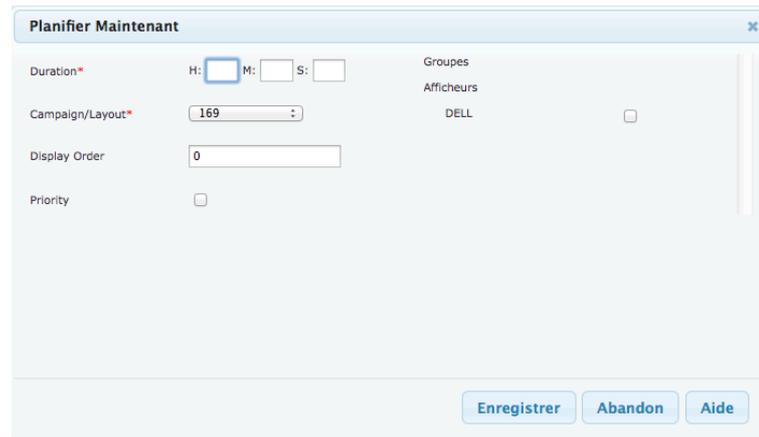
- **Start time** : la date et l'heure de début de diffusion de ce contenu. Cliquez sur la date pour faire apparaître un calendrier, l'heure est saisie manuellement.
- **End time** : la date et l'heure de fin de diffusion de ce contenu, fonctionnent à l'identique de Start time.
- **Campaign/Layout** : sélectionnez un item parmi la liste de déroulante de toutes les campagnes et mises en pages auxquelles vous avez accès.
- **Display Order** : permet d'ordonner le niveau de priorité détaillé au point suivant.
- **Priority** : en cochant cette case, cet événement est diffusé en priorité lorsqu'il y a deux événements programmés en même temps.
- **Recurrence Information** : il s'agit d'une répétition à une fréquence donnée. Ses paramètres sont les suivants :
 - ♦ **Repeats** : les répétitions sont par défaut paramétrées sur jamais (**None**), mais vous pouvez choisir une répétition toutes les heures (**hourly**), tous les jours (**daily**), tous les mois (**monthly**) ou tous les ans (**yearly**).
 - ♦ **Repeat every** définit le nombre d'unités sélectionnées en repeats qui composeront l'intervalle entre deux répétitions. Si vous entrez 3 et que la case **repeats** est paramétrée sur **hourly**, alors vous répéterez le contenu toutes les 3 heures.
- **Groupes et Afficheurs** délivre une liste des afficheurs : *cochez* les players que vous souhaitez intégrer à la programmation, décochez ceux que vous ne souhaitez pas inclure dans la planification.

Enfin, validez par **Enregistrer**. La fenêtre se ferme et l'événement que vous avez programmé apparaît sur le calendrier.

Si vous programmez plusieurs événements, vous pouvez simplement cliquer sur le bouton **Suivant** qui enregistrera l'événement mais conservera ouverte la fenêtre *Programme et événement* pour vous faire gagner du temps.

Diffusion immédiate

Il est possible d'envoyer en diffusion immédiate une campagne ou une mise en page. Pour ce faire, cliquez sur l'item **Concevoir** dans le menu principal puis sur l'un des deux sous-menus **Campaigns** ou **Mises en page**. Identifiez dans la liste l'élément que vous souhaitez envoyer en diffusion immédiate puis cliquez sur le bouton **Planifier maintenant** situé dans la colonne **Action** de chaque élément :



Les paramètres sont les suivants :

- **Duration** : le temps, à partir de maintenant, pendant lequel vous souhaitez que le contenu soit affiché à l'écran.
- **Campaign/Layout** : l'élément que vous souhaitez diffuser.
- **Display Order** : numéro utilisé pour l'affichage prioritaire.
- **Priority** : nous vous conseillons de cocher cette case pour passer devant un éventuel contenu diffusé sur le ou les écrans.
- **Groupes et afficheurs** vous permettent de cocher les écrans ou groupes d'écrans sur lesquels vous souhaitez diffuser.