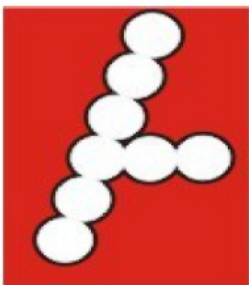


XMPlayer 3.1.56
Guide d'utilisation
2015 V. 1.1



Adtronics
#108 - 7311 Vantage Way
Delta, BC
Canada
V4G 1H9

www.adtronics.net

Téléphone: 604-940-8696
877-713-1896
Fax: 604-940-8697

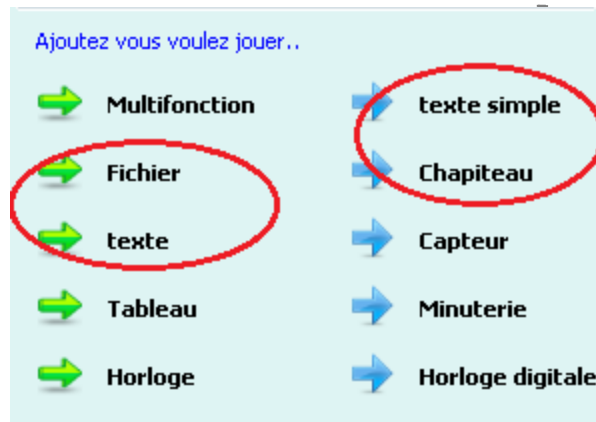
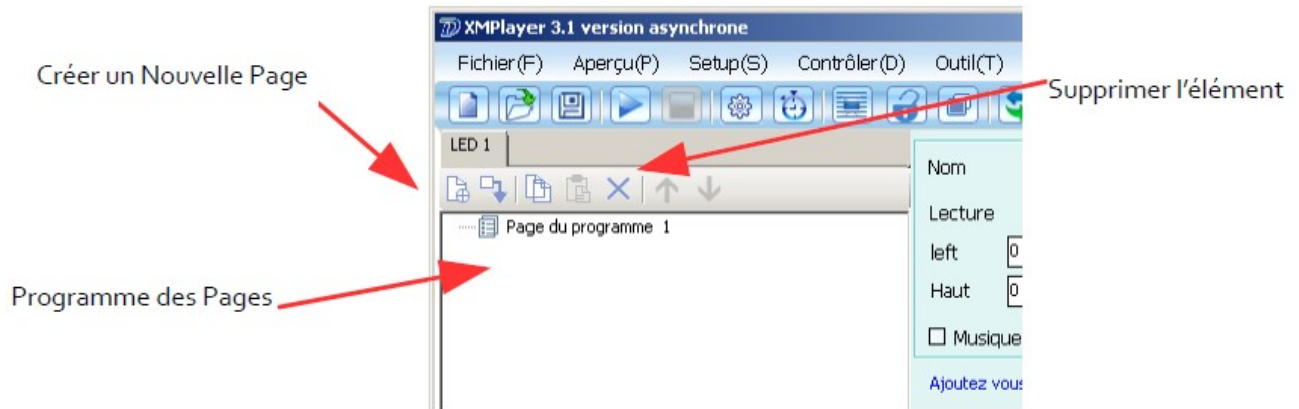
Email: support@adtronics.net

Table des matières

1. Ajouter du texte, des images ou des vidéos.....	3
2. Texte.....	4
2.1 Texte Simple ou Défilement de Texte.....	4
2.2 Défilement de texte.....	5
2.3 Texte.....	5
3. Ajouter des images/vidéos.....	7
4. Les Transitions.....	7
5. Combiner du texte, des images et des vidéos.....	9
6. Enregistrement.....	11
7. Réglage de l'heure.....	11
8. Programmation d'horaire:.....	12
9. Les données du capteur de température, d'humidité, de luminosité et d'éclairement	13
10. Programmation de l'affiche "LED"	14
11. Prévisualisation.....	16

1. Ajouter du texte, des images ou des vidéos

Pour ajouter du texte, des images, des vidéos ou tout autre élément, vous devez avoir au moins une page sélectionnée. Cliquez sur l'icône « Créer une nouvelle page » et une nouvelle page de programmation apparaîtra.



Après avoir cliqué sur **Fichier**, cliquer **Ajouter fichier**, voir Fig. 1c. Une nouvelle fenêtre s'affichera vous permettant de sélectionner votre fichier. Choisissez votre fichier et sélectionnez Ouvrir. Lorsque vous cliquez sur **Texte** vous avez deux choix : **Nouveau texte** ou **Ajouter du texte**, voir Fig 1d. Plus de détails sont disponibles dans la section 2.3.



Fig. 1c

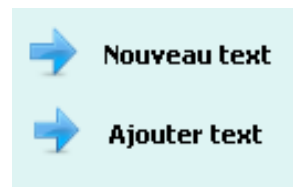
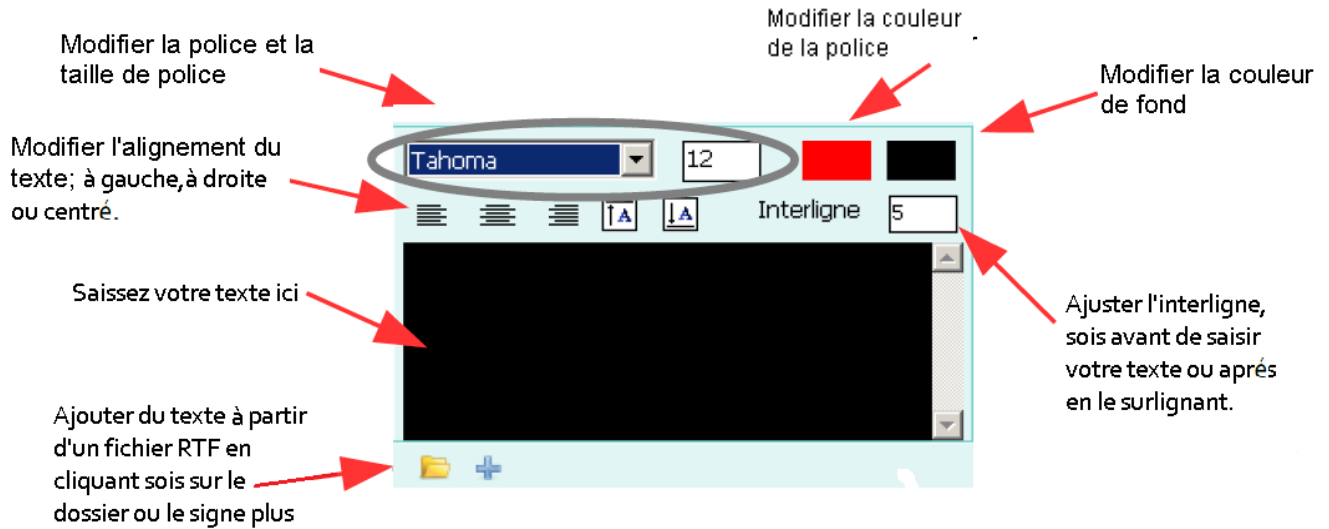


Fig. 1d

2. Texte

2.1 Texte Simple ou Défilement de Texte

Après avoir ajouté du texte simple ou du texte en défilement, les éléments en Fig. 2.1a seront disponible pour ajouter ou modifier votre texte.



Lorsque vous modifiez la police ou la couleur d'arrière-plan, cette fenêtre apparaîtra :

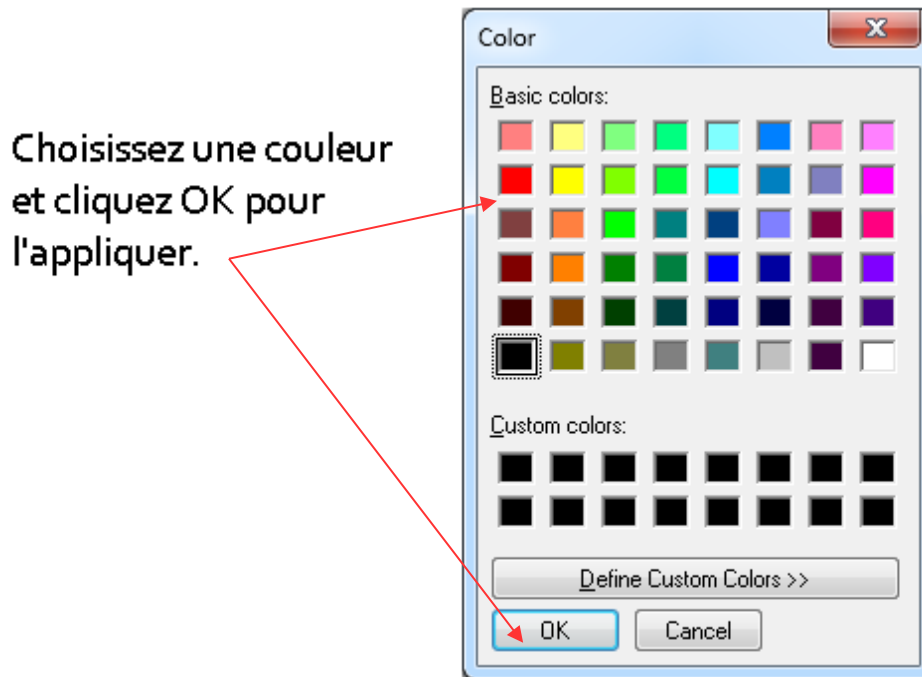


Fig. 2.1b

2.2 Défilement de texte

Réglez le temps d'affichage et la durée du défilement pour produire l'effet désiré.

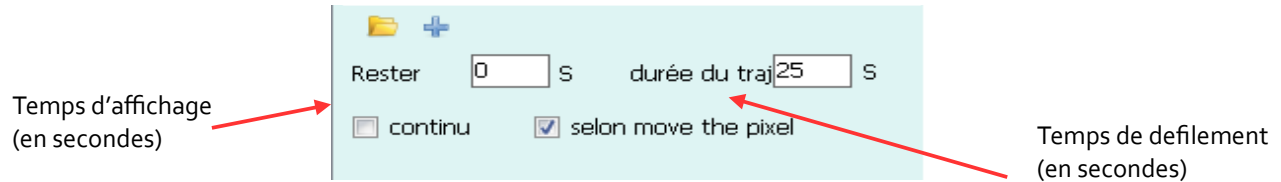
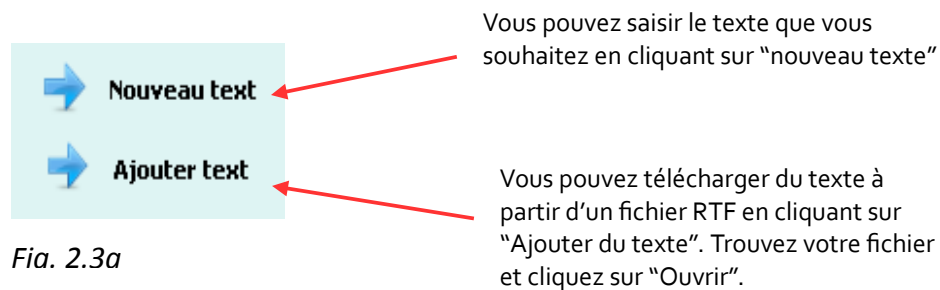


Fig. 2.2a

2.3 Texte

Après avoir sélectionné le texte, vous avez toujours la possibilité de rédiger un nouveau texte ou d'ajouter du texte. « Nouveau texte » vous permettra d'ajouter un texte à partir d'un fichier. « Ajouter du texte » vous permettra de modifier le texte que vous avez ajouté.



Fia. 2.3a

Si vous avez cliqué Nouveau texte, la fenêtre ci-dessous apparaîtra. Vous pouvez ajuster le texte avec les options décrites ci-dessous.

Après avoir fait vos modifications, cliquez sur Enregistrer

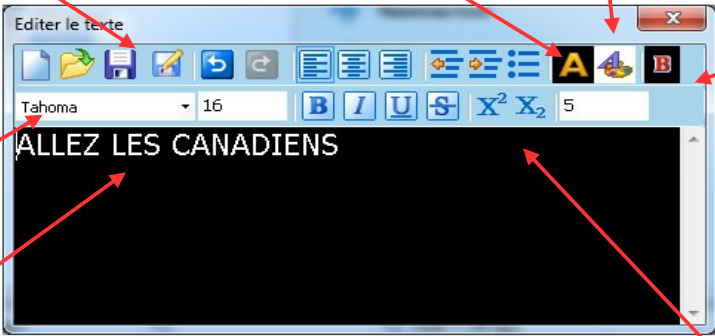
Ajuster la couleur de la police

Régler la couleur de fond du texte.

Régler la couleur de fond de l'ensemble du texte.

Modifier la police et la taille de la police

Saisissez votre texte ici



Ajuster l'interligne, soit en le définissant avant de taper ou en soulignant le texte.

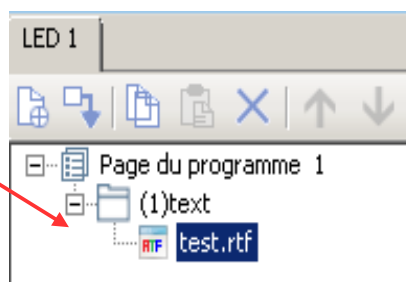
Pour créer du texte en exposant ou en indice, cliquez sur l'icône à plusieurs reprises pour bousculer le texte vers le haut ou vers le bas.

Fig. 2.3b

Si vous avez cliqué sur « Ajouter texte » et ouvert un fichier RTF, le fichier apparaîtra tel qu'illustré ci-dessous. Pour modifier un fichier texte que vous avez ajouté, double-cliquez sur le nom du fichier.

Le fichier apparaîtra sous la page de programmation après que vous l'avez ajouté.

Double-cliquez sur le nom du fichier pour l'ouvrir et le modifier



Après avoir double-cliqué sur le fichier, voir Fig. 2.3b pour plus d'information sur la façon d'ajuster le texte.

3. Ajouter des images/vidéos

Pour ajouter une image ou une vidéo, sélectionnez la page sur laquelle vous souhaitez ajouter l'image ou la vidéo pour qu'elle soit surlignée en bleu. Cliquez sur Fichier, puis Ajouter un Fichier. Recherchez le fichier et cliquez sur Ouvrir. Le fichier apparaîtra dans la page de programmation comme un sous-ensemble de fichier.

Après l'ouverture d'un fichier, il apparaîtra sous la page de programmation comme un sous-ensemble du fichier

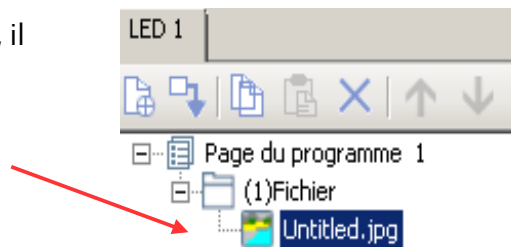
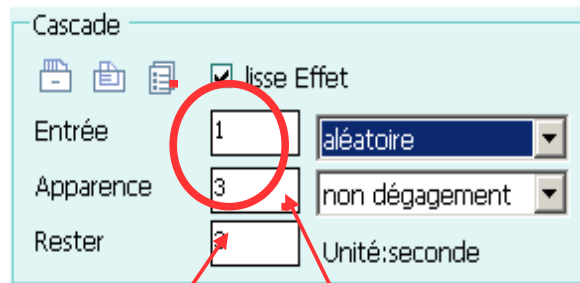


Fig. 3a

4. Les Transitions

Les transitions déterminent comment le texte, l'image ou la vidéo entrera et quittera l'écran. Toutes les transitions sont disponibles pour chaque format. Dans la zone d'effets de transition, vous pouvez définir le type d'effet d'entrée et de sortie que vous voulez ainsi que sa durée.



Cliquez pour sélectionner un effet dans les menus déroulants.

Fig. 4a

Le temps d'affichage détermine combien de temps le texte, l'image ou la vidéo restera sur l'écran, n'incluant pas le temps d'entrée et de sortie

Ajuster la durée de l'effet

NB : Pour la vidéo, les effets « pousser vers la gauche », « pousser vers la droite », « pousser vers le haut » et « pousser vers le bas » ne sont pas disponibles. Vous pouvez utiliser la fonction « déplacer l'effet ».

XMPPlayer organise le fichier en termes de programme, pages, fenêtres et fichiers.

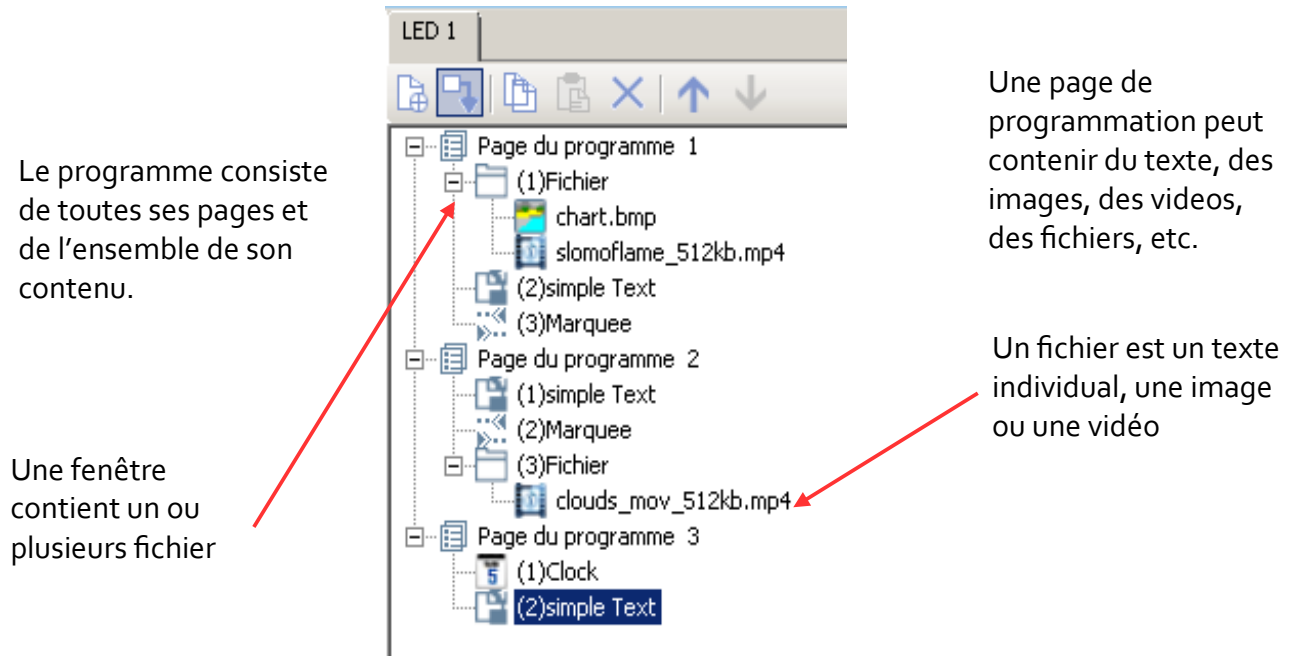


Fig. 4b

Le programme jouera chaque page avant de passer à la prochaine. Une page se termine lorsque l'élément le plus long (par exemple, une vidéo) est terminé.

NB: Si vous réglez un texte couissant en mode continu, le programme n'avancera pas à la prochaine page.

5. Combiner du texte, des images et des vidéos

Vous pouvez afficher du texte, des images et des vidéos etc. en même temps en ajustant la gauche, le haut, la hauteur et la largeur associés avec chaque fichier de texte, d'image ou de vidéo. La gauche et le haut indiquent la distance à partir du coin en haut à gauche de la fenêtre de programmation principale ou d'aperçu. La hauteur et la largeur sont mesurées à partir de la fenêtre elle-même. Voir Fig. 5a. Vous pouvez également tirer la fenêtre ou ajuster la taille de la fenêtre à l'intérieur de la fenêtre d'aperçu.

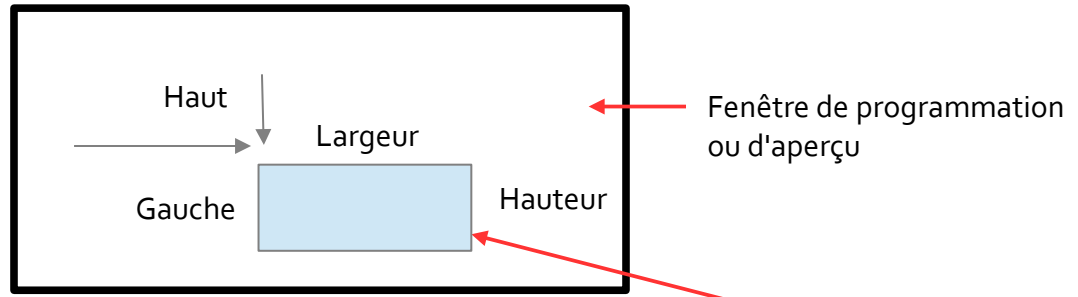


Fig. 5a

Fenêtre

Exemple: Si votre écran LED a une largeur de 224 et une hauteur de 96, assurez que votre page de programmation a les mêmes dimensions.

Nom	Page du programme 1	
Lecture	1	<input checked="" type="radio"/> fois <input type="radio"/> s
gauche	0	Largeur 224
Haut	0	Hauteu 96

Fig. 5b

Ajoutez et positionnez les éléments de votre page de programmation. La fenêtre d'aperçu montrera leurs emplacements.

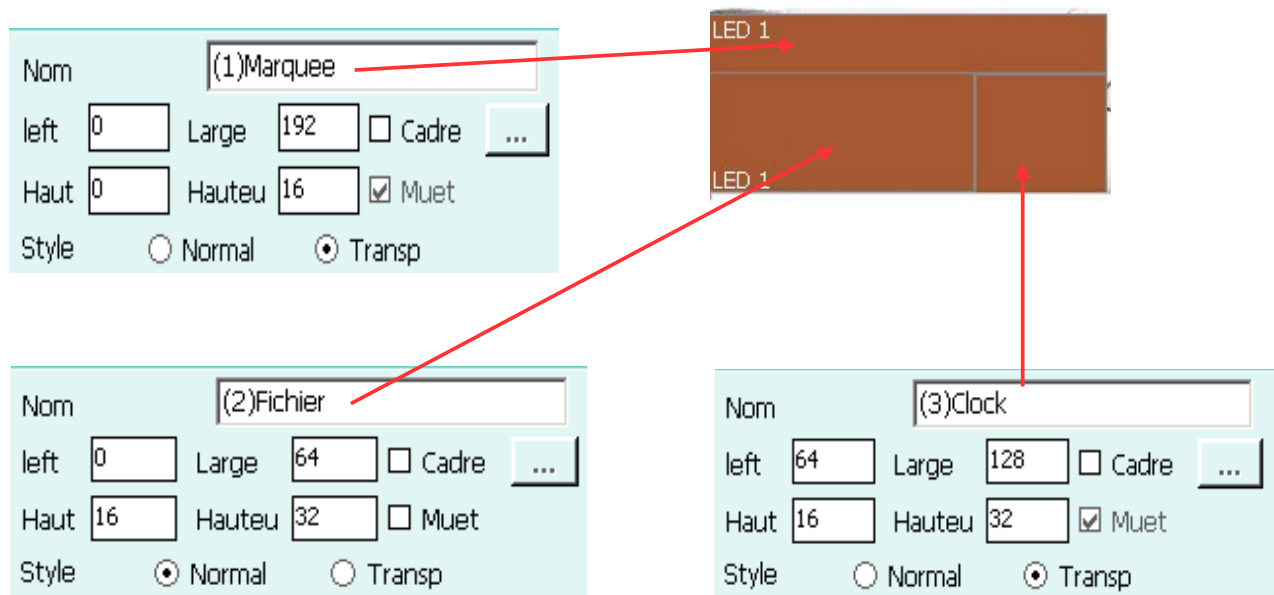
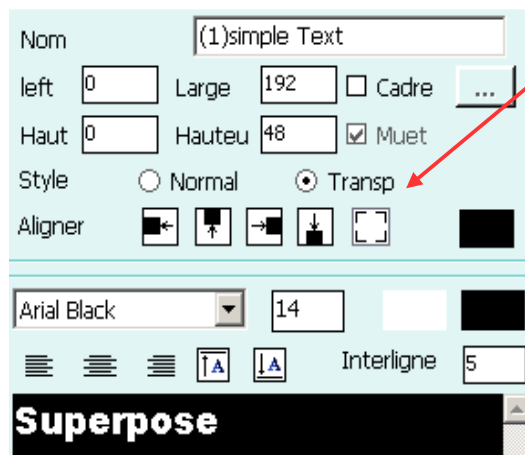
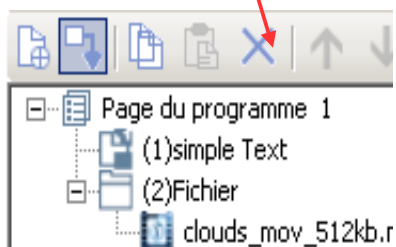


Fig. 5c

Pour superposer du texte sur une image ou une vidéo:

1. Assurez que le calque de texte est en haut en l'ajoutant en premier sur la page de programmation.

2. Sélectionnez "transparent" pour l'arrière-fond du calque de texte



3. Utilisez une arrière-fond noir pour vérifier la transparence.

Le texte apparaît par-dessus l'image



Si vous sélectionnez "normal" pour l'arrière fond du text, la page apparaîtra comme tel.:



Fig. 5d

6. Enregistrement

Pour enregistrer votre page de programmation, cliquez sur Fichier et ensuite Enregistrer ou Enregistrer sous. Nommez votre fichier et il sera sauvegardé en format XMML. Il est recommandé d'enregistrer régulièrement lorsque vous modifiez vos fichiers.

7. Réglage de l'heure

Si vous voulez afficher une horloge ou utiliser la fonction de programmation horaire, vous devez d'abord régler l'heure.

Cliquez sur Contrôle dans la barre du menus, puis Modifier Paramètre Heure dans le menu déroulant. Puis choisissez l'appareil que vous souhaitez programmer. Vous pouvez sélectionner l'heure de l'ordinateur ou préciser l'heure vous-même. Puis cliquez sur Envoyer.

8. Programmation d'horaire

Pour afficher plusieurs programmes (fichiers XMML) à divers moments de la semaine, assurez-vous d'abord que l'écran est programmé avec la bonne heure. Voir Section 7.

Cliquez sur Setup dans la barre de menus, puis cliquez sur Horaire List dans le menu déroulant. La fenêtre ci-dessous apparaîtra.

1. Cliquez sur
Ajouter

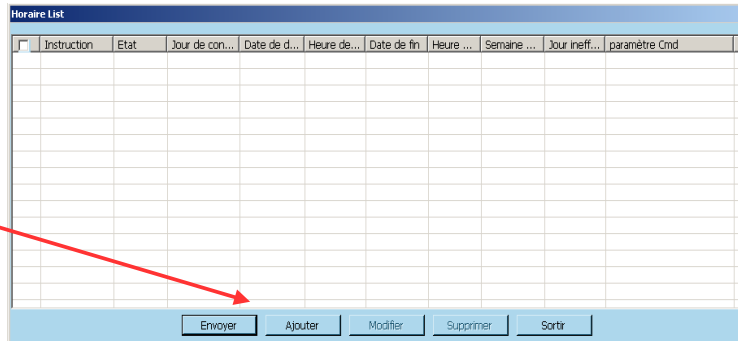


Fig. 8a

2. Cliquez sur
Sélectionner un
fichier pour
recherchez un
fichier XMML déjà
enregistré.

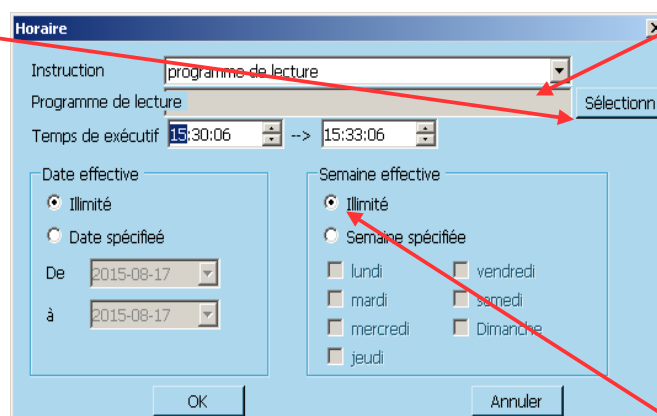


Fig. 8b

Vous pouvez exécuter d'autres fonctions telles que l'activation de l'écran on/off, la variation de la luminosité ou du redémarrage, ainsi que gérer l'alimentation de l'écran à des heures programmées.

Illimité signifie chaque jour de la semaine

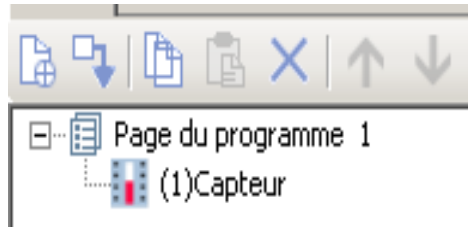
Envoyez l'horaire à l'écran; voir Section 10. Programmation de l'écran "LED"

9. Les données du capteur de température, d'humidité, de luminosité et d'éclairement

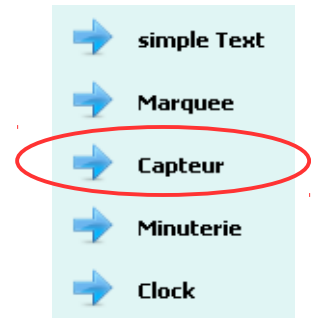
Si votre affiche est livré avec un capteur, vous pouvez afficher la température, l'humidité, la luminosité et l'éclairement.

Pour ajouter les données du capteur à votre affiche:

1. Sélectionnez une page de programmation ou créez une nouvelle page.



2. Cliquez sur Capteur

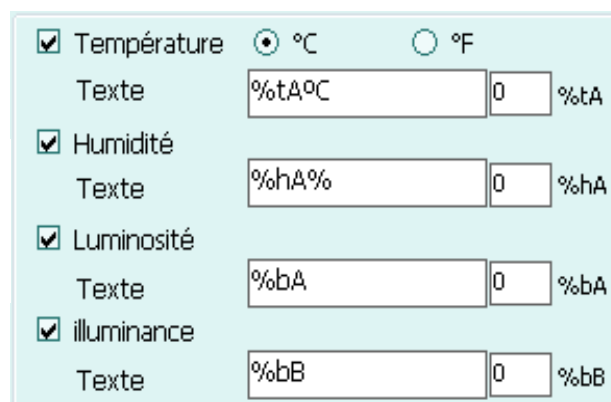


Les réglages suivantes apparaîtront.



Vous pouvez bousculer tout le texte par la gauche, par la droite, vers le haut ou vers le bas. Ceci est fait par incrément; vous auriez peut-être besoin d'appuyer sur le bouton plusieurs fois.

Cochez ou décochez chaque mesure pour l'afficher.



L'affichage multi-ligne mettra chaque valeur sur une ligne distincte.

Vous pouvez également ajouter du texte avant ou après la date:

Température °C °F

Texte 0 %tA

Humidité

Texte 0 %hA

Luminosité

Texte 0 %bA

illuminance

Texte 0 %bB



10. Programmation de l'affiche "LED"

Pour envoyer un programme à votre affiche, cliquez sur Fichier dans la barre de menus, puis Envoyer Programme Actuel dans le menu.

1. Cochez la case pour sélectionner le programme que vous voulez télécharger.

2. Cliquez sur Envoyer

<input type="checkbox"/>	Adresse de IP	Nom	Etat d'env...	Jour de configurer	Catégorie	ID code	экран выбора
<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							

En utilisant les derniers réglages

Envoyer Recherche Ajouter Supprimer Config Modifier voir les Sortir

3. Sélectionner le type de stockage.
Cliquez ensuite sur OK.

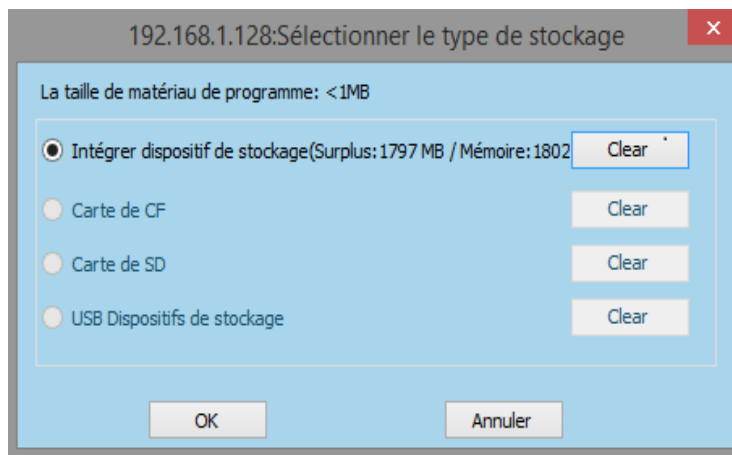


Fig. 10b

Pour envoyer une horaire à votre affiche, cliquez sur Configuration dans la barre de menus, puis Items Programmés dans le menu.

1. Cochez la case pour sélectionner le programme que vous voulez télécharger.

2. Cliquez sur envoyer.

3. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur Sortir

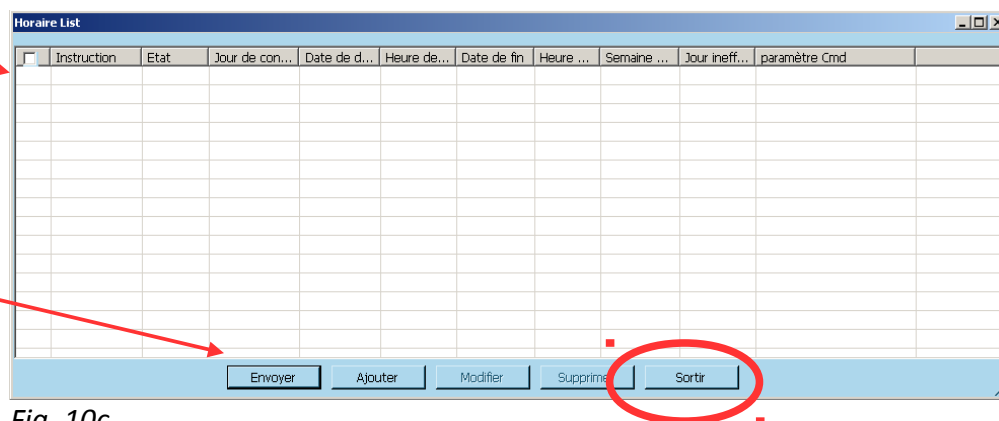


Fig. 10c

11. Prévisualisation

Si vous ne voyez pas de fenêtre d'aperçu, cliquez sur le bouton Affichage sous le menu de contrôle. Voir Fig. 11a.



Fig. 11a

Lorsque vous cliquez sur le bouton Afficher, il devient le bouton Masquer et l'apparence du bouton change. Voir Fig. 11b.



Fig. 11b

Vous pouvez également cliquer sur le bouton ci-dessous pour faire apparaître la fenêtre d'aperçu.



Fig. 11c