



SPINETIX™
N°1 IN DIGITAL SIGNAGE SOLUTIONS

Elementi

Quick Guide

Dernière mise à jour: mars 2022

Contenu

3	Avertissement
3	Configuration requise
4	Pour Commencer
5	Panneaux et vues
6	Barre d'outils
7	Projet
8	Composition
9	Playlist
10	Publication de votre projet
11	Importation
12	Polices de caractères
13	Aperçu de l'interface
14	Panneau d'aperçu
15	Plein écran
16	Panneau d'édition
17	Chronologie
18	Panneau de planification
19	Panneau de navigation
20	Widgets
21	Dépôt
22	Equipements
23	Caractéristiques de style
24	Propriétés du texte
25	Propriétés des médias
26	Format du cadre
27	Effets
28	Transitions
29	Présentation des droits d'utilisateur
30	Droits d'utilisateur
31	Caractéristiques avancées
32	Format régional
33	Interactivité
34	Multi-écrans
35	Console de développement
36	Licences
37	Plan de mise à jour Elementi
38	Support
39	Glossaire

Configuration Requisite

Windows

- Microsoft® Windows® 10, Windows® 8.1, Windows® 7 avec Service Pack 1, Windows® Vista avec Service Pack 2.
- Un processeur 32-bit ou 64-bit (Elementi est une application 32-bit, mais elle fonctionne également sur un processeur 64 bits)
- 200 Mo d'espace disque disponible pour l'installation
- Processeur Intel® Pentium® 4, AMD Athlon® 64 ou plus récent, prenant en charge SSE2 instruction set
- 4Go de RAM
- Résolution supérieure à 1024x768 DirectX 9.0c ou une version ultérieure avec une couleur 32 bits

Elementi ne peut pas être utilisé sans avoir été préalablement activé. Une connexion Internet est requise pour le téléchargement, l'activation et la ré-activation.

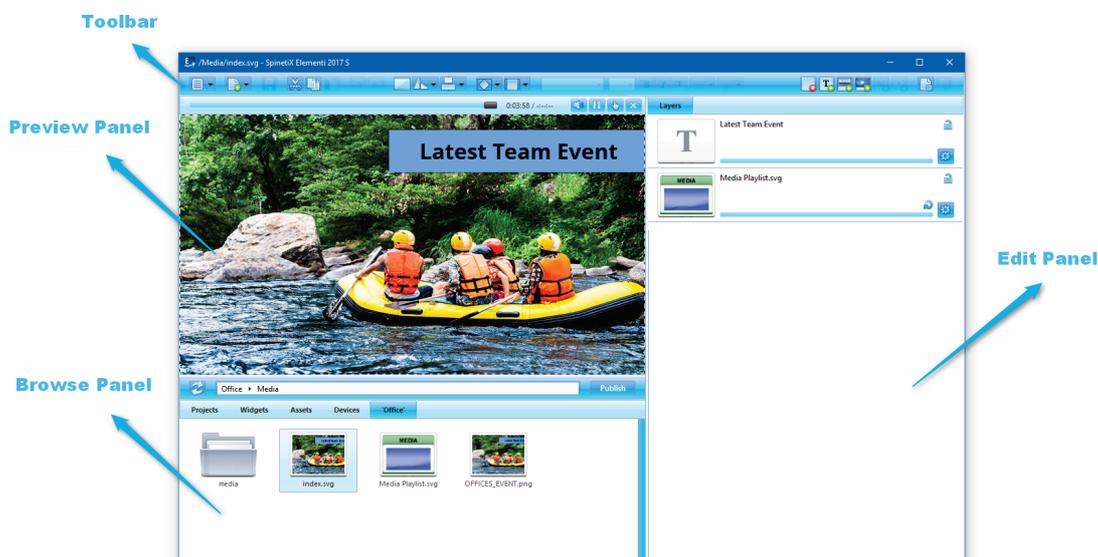
Notes

- *Mac n'est pas pris en charge, mais Boot Camp (avec ou sans Parallels Desktop) exécute des versions compatibles de Microsoft® Windows® ou d'un Mac à processeur Intel.*
- *Linux n'est pas pris en charge*
- *Windows® Server OS n'est pas pris en charge*
- *Virtual machine n'est pas recommandé, principalement pour des raisons de performance.*

Pour Commencer

Panneaux et vues

La fenêtre principale d'Elementi se compose de quatre panneaux et permet une vue horizontale et verticale.



Panneaux

Panneau d'aperçu

Permet d'afficher des projets, des compositions et des playlists (voir le panneau Aperçu, p14)

Panneau d'édition

Permet de modifier les composants tels que les propriétés, les calques, les éléments d'une playlist et la planification (voir le panneau d'édition, p16)

Panneau de planification

Permet d'attribuer une plage horaire pour la lecture d'un média à un moment donné, ou avec une certaine récurrence (voir panneau de planification, p.18)

Panneau de navigation

Dépôt de fichiers (voir panneau de navigation, p.19)

Vues

Pour modifier une vue, sélectionnez **Orientation** (dans le Menu> Icône Vue dans la barre d'outils), puis choisissez **Horizontal** ou **Vertical**.

jhfhg

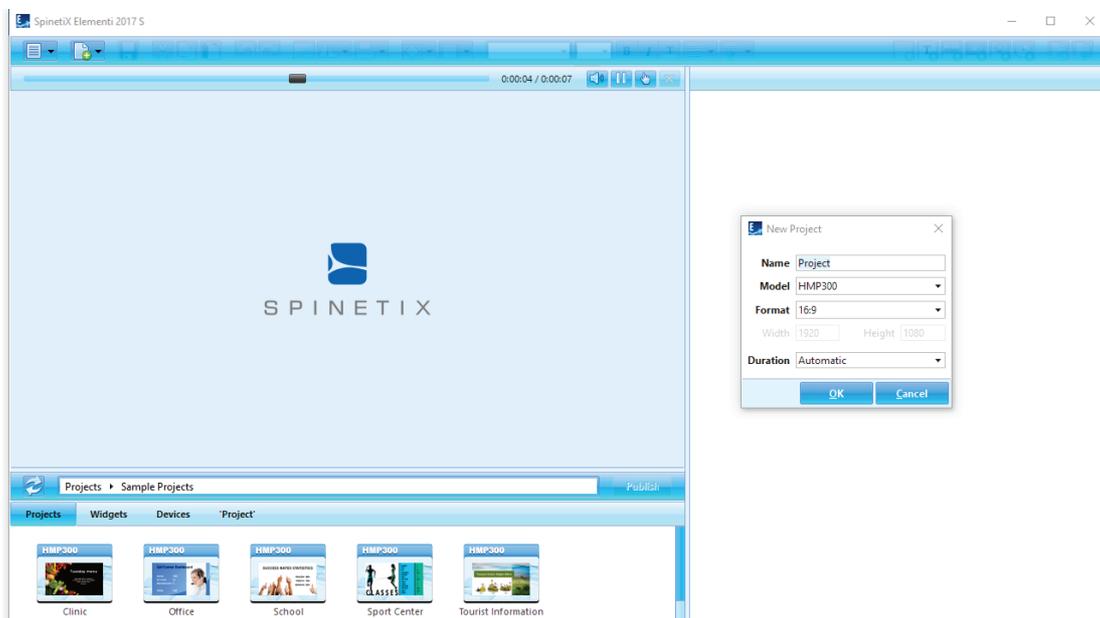
Barre d'outils

La barre d'outils contient les icônes des actions les plus fréquemment utilisées. La barre d'outils est sensible au contexte et, en fonction de la tâche effectuée, seules les icônes pertinentes seront affichées. Lorsque vous passez le curseur sur une icône, une info-bulle apparaît. Certaines icônes offrent plus d'options et celles-ci peuvent être consultées en cliquant sur la flèche pointant vers le bas. Vous pouvez également accéder à certaines fonctions de la barre d'outils via des raccourcis clavier.

	Menu Accès au menu principal (fichier, édition, paramètres, etc.)		Multi-écrans Sélection de l'écran à afficher
	Nouveau Création d'un nouveau projet, composition, playlist, etc. (CTRL + N)		Texte en gras Choix du style gras
	Sauvegarder Enregistrement du projet, de la composition, playlist etc. (CTRL + S)		Texte en italique Choix du style italique
	Couper Déplacement des données sélectionnées dans le presse-papiers (CTRL + X)		Couleur du texte Choix du style des couleurs
	Copier Création de données en double dans le presse-papiers (CTRL + C)		Alignement horizontal du texte Alignement du texte à gauche, au centre, à droite et justifié
	Coller Placement des données copiées du presse-papiers (CTRL + V)		Alignement vertical du texte Alignement du haut, du centre et du bas
	Annuler Annulation du dernier changement effectué (CTRL + Z)		Effacer Calque Suppression d'un calque (Del)
	Rétablir Inverser la fonction Annuler (CTRL + Y)		Ajouter un calque texte Ajouter un nouveau calque de texte (CTRL+insert)
	Plein écran Adapter la sélection à l'écran		Ajouter un calque média Ajout d'un nouveau calque média (CTRL + Insert)
	Rotation 90°, -90°, 180°, duplication horizontale et vertical		Ajouter un calque streaming Ajout d'un nouveau calque streaming
	Alignement Alignement de sélection à gauche, à droite, au centre, en haut et en bas		Ajouter un calque page web Ajout d'un nouveau calque de page Web
	Ajustement du Média Ajustement de sélection, remplir, affleurer, trancher		Programmer un média Ajouter des médias dans le calendrier
	Alignement du Média Alignement des médias à gauche, à droite, au centre, en haut et en bas		Propriétés du document Boîte de dialogue de configuration (couleur d'arrière-plan, transitions, etc.) (CTRL + I)
	Remonter Revenir au document précédent		

Projet

Un projet contient tous les fichiers mis en place pour créer du contenu d'affichage dynamique pour votre (vos) écran(s).



Composants du projet

Un projet contient un fichier source et toute combinaison d'images, de vidéos, de playlists et/ou de compositions. Le fichier source (index.svg) permet d'afficher un projet. Votre projet peut également contenir un calendrier, des scripts, des données, etc. Vous pouvez placer autant de compositions et de playlists que vous voulez, ainsi qu'un calendrier dans un projet.

Créer un nouveau projet

Pour créer un nouveau projet, sélectionnez Nouveau projet (sous l'icône Nouveau dans la barre d'outils) et définissez un nom de projet, un équipement cible, un format d'affichage, une durée, etc. Ces propriétés peuvent être modifiées à tout moment. Le nouveau projet est automatiquement enregistré sous l'onglet Projets (dans le panneau de navigation). Les projets peuvent être regroupés dans une collection (dossier).

Voir votre projet

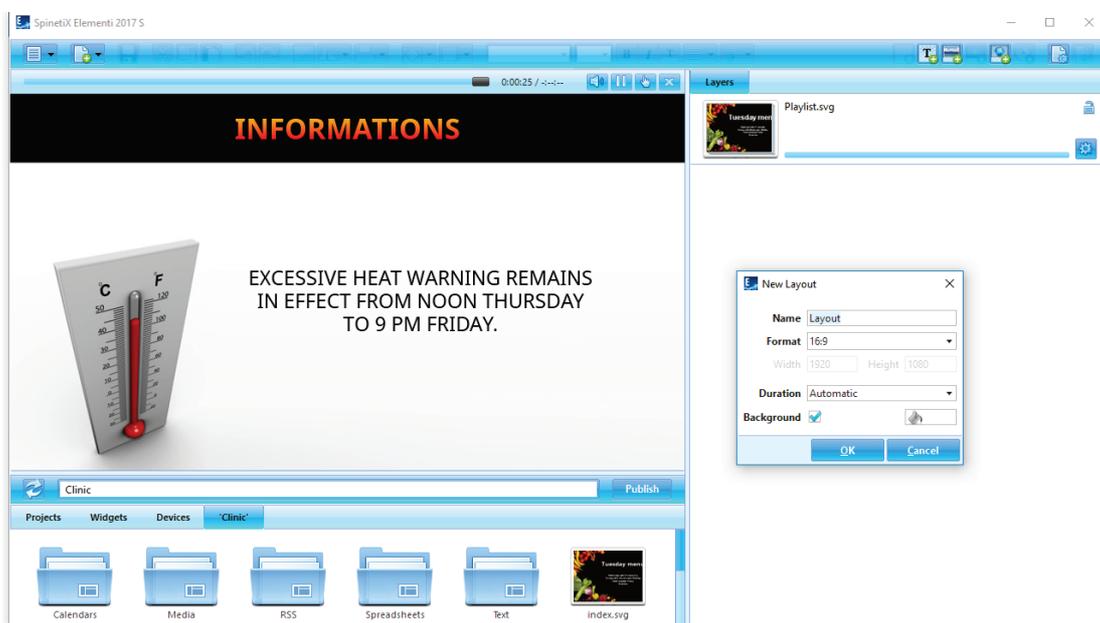
Pour afficher un projet dans le panneau d'aperçu, double-cliquez sur le projet (icône dans le panneau de navigation). Tous les fichiers de projet vont désormais apparaître (dans le dernier onglet du panneau de navigation). Le nom du projet apparaîtra automatiquement comme nom du dernier onglet.

Propriétés

Pour afficher et modifier les propriétés du projet, cliquez sur *Propriétés du Document*  (icône dans la barre d'outils).

Composition

Une composition est un média disposé d'une manière particulière.



Créer une nouvelle composition

Pour créer une nouvelle composition, sélectionnez Nouvelle composition (sous l'icône Nouveau dans la barre d'outils) et définissez le nom, le format, la couleur d'arrière-plan, la durée, etc. Ces propriétés peuvent être modifiées à tout moment. La nouvelle composition est automatiquement enregistrée dans le projet en cours.

Utilisation des compositions

Les compositions peuvent être utilisées dans un projet, une playlist ou dans un calendrier. Les compositions peuvent être déplacées dans le panneau d'édition. Un nombre illimité de compositions peut être créé dans un projet.

Modification de compositions

Pour modifier une composition, double-cliquez dessus (icône dans le panneau de navigation). Pour afficher une composition dans le panneau d'aperçu, double-cliquez sur le fichier source de la composition (index.svg). Pour ajouter un média, glissez et déposez le média (fichiers) du panneau de navigation dans les panneaux d'aperçu ou d'édition. Pour ajouter du texte, cliquez sur *Ajouter un calque texte*  (icône dans la barre d'outils). Chaque média ou texte ajouté obtient automatiquement son propre calque dans le panneau d'édition.

Propriétés

Pour afficher et modifier les propriétés de la composition, cliquez sur *Propriétés du Document*  (icône dans la barre d'outils).

Playlist

Une playlist est une série d'éléments joués dans un ordre séquentiel.



Créer une nouvelle playlist

Pour créer une nouvelle playlist, sélectionnez Nouvelle playlist (sous l'icône Nouveau dans la barre d'outils) et définissez le nom de la playlist, la transition, la durée, etc. Ces propriétés peuvent être modifiées à tout moment. Les nouvelles playlists sont automatiquement sauvegardées dans le projet en cours.

Utilisation des playlists

Les playlists peuvent être utilisées dans des projets, des compositions, dans une autre playlist ou dans un calendrier. Une playlist peut être déplacée dans les panneaux d'aperçu ou d'édition. Un nombre illimité de playlists peut être créé dans un projet.

Modification des playlists

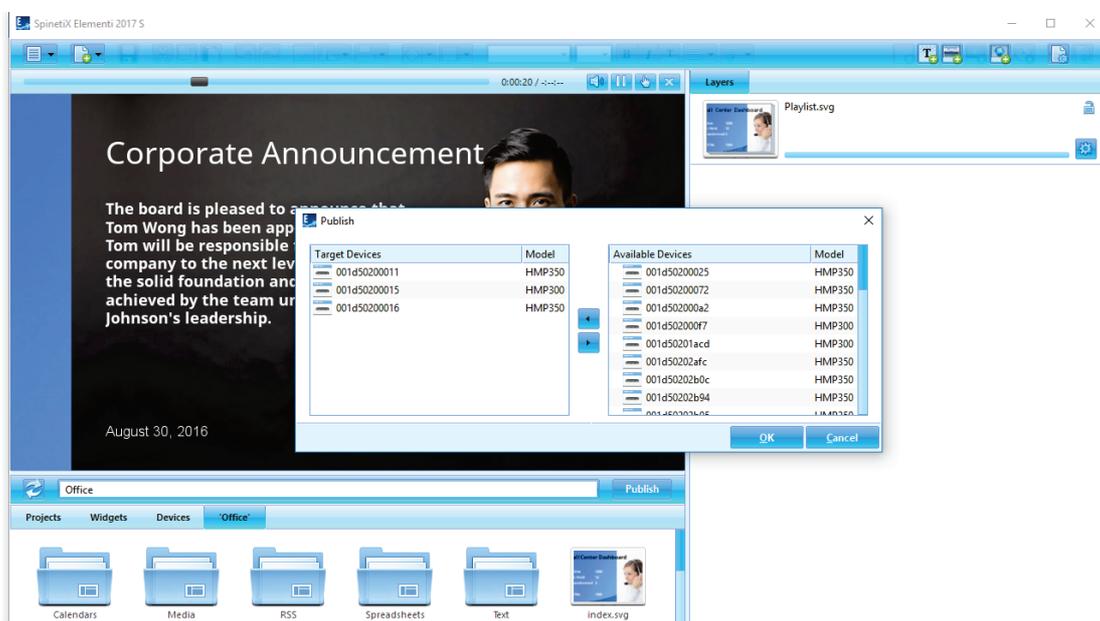
Pour éditer une playlist, double-cliquez sur la playlist (icône dans le panneau de navigation). Pour afficher une playlist dans le panneau d'aperçu, double-cliquez sur le fichier source de la playlist (playlist.svg). Pour ajouter un média dans une playlist, faites glisser le média (fichiers) du panneau de navigation vers le panneau d'édition.

Propriétés

Pour afficher et modifier les propriétés de la playlist, cliquez sur *Propriétés du Document*  (icône dans la barre d'outils).

Publication de votre projet

La publication est l'action de copier votre projet sur un ou plusieurs appareils.



Publication d'un projet

Pour publier votre projet actuel, cliquez sur *Publier* (bouton au-dessus du panneau de navigation). Pour publier un autre projet dans *Projets* (onglet dans le panneau de navigation), sélectionnez le projet correspondant, puis cliquez sur *Publier* (bouton au-dessus du panneau de navigation). Dans les deux cas, le dialogue de publication s'ouvre.

Équipements cibles

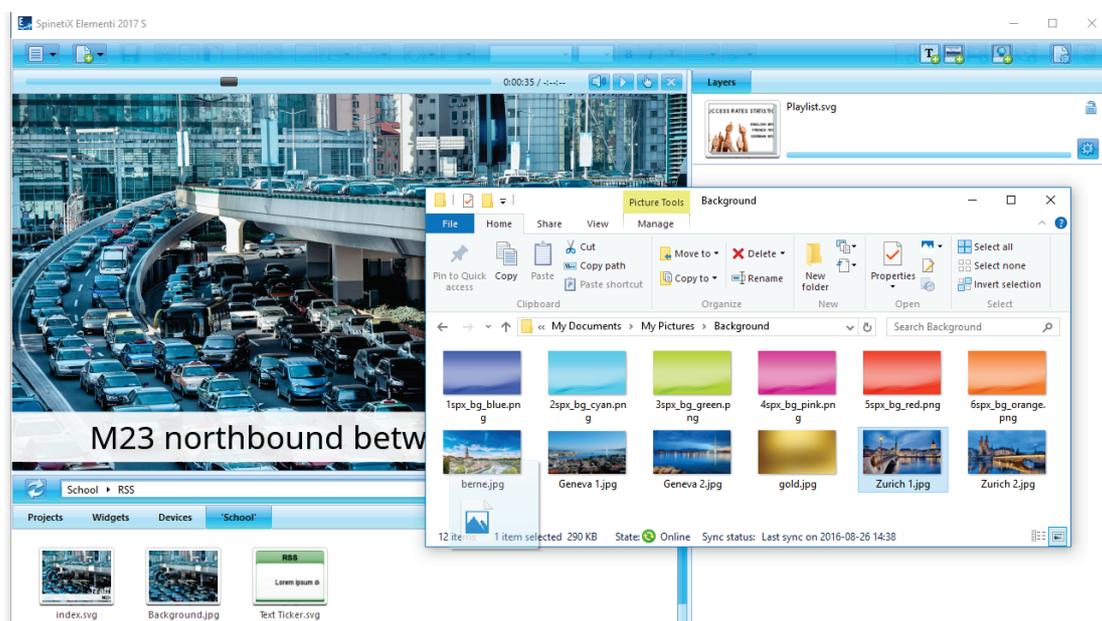
Pour ajouter ou supprimer des périphériques cibles, cliquez sur *Ajouter / Supprimer* (bouton). Sélectionnez l'/les équipement(s) cible(s) pour le projet à copier. Une fois ajouté, l'/les équipement(s) cible(s) resteront dans la liste des *équipements cibles* jusqu'à leur suppression.

Republier des projets

La republication d'un projet copiera uniquement les fichiers modifiés.

Importation

L'importation permet de charger des fichiers depuis n'importe quel endroit vers un projet.



Importer des fichiers

Pour importer des fichiers, faites glisser le(s) fichier(s) de Microsoft® Windows® Explorer vers le panneau de navigation ou utilisez la fonction importer (cliquez avec le bouton droit de la souris sur un espace vide dans le panneau de navigation).

Formats d'image

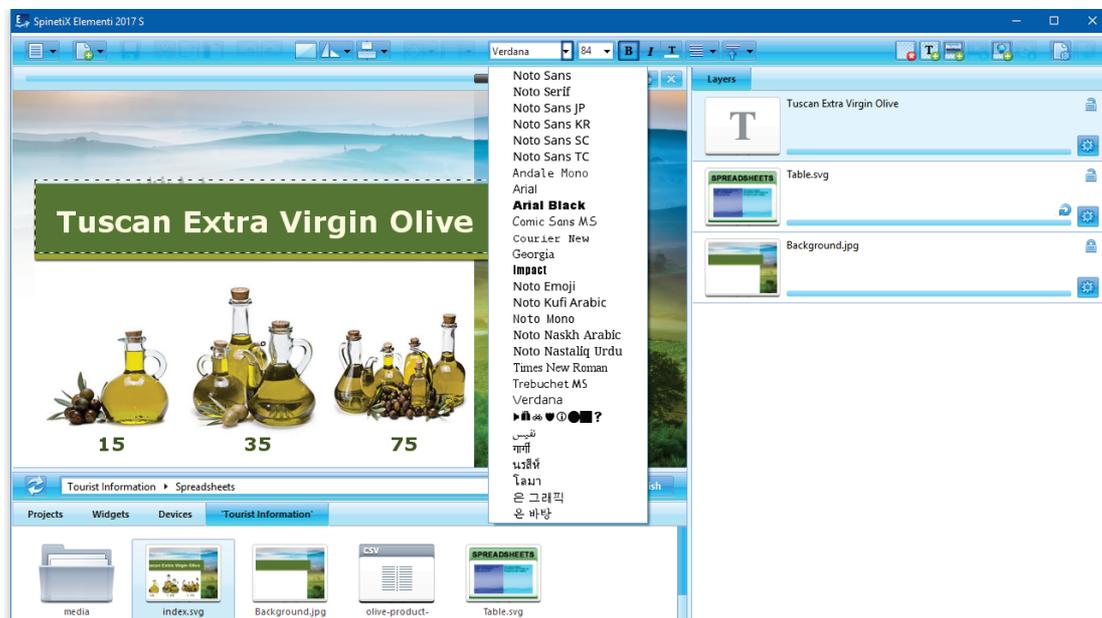
Les formats d'image PNG et JPEG, pris en charge par Elementi, seront importés. Tous les autres formats d'image seront automatiquement convertis au format PNG ou JPEG.

Formats vidéo

Les vidéos dans la spécification du lecteur seront importées. Toutes les autres vidéos seront automatiquement converties. Pour plus d'informations, veuillez vous reporter au [Support Wiki de SpinetiX](#).

Polices de caractères

Les polices de caractères sont incluses dans Elementi. De nouvelles polices peuvent également être ajoutées.



Ajouter une police de caractères

Pour ajouter une nouvelle police, sélectionnez *Ajouter une police de caractères* (sous Menu > Projet dans la barre d'outils). La nouvelle police est automatiquement ajoutée à la sélection de polices de caractères (menu déroulant dans la barre d'outils) et enregistrée sous *fonts* (dossier) créées dans le projet en cours.

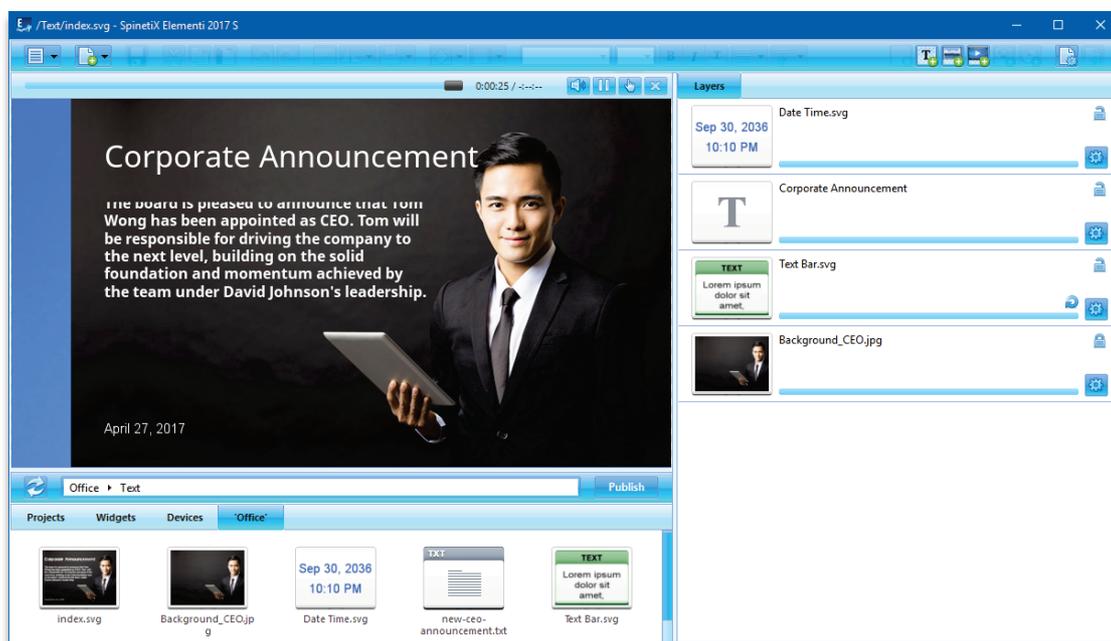
Types de polices de caractères pris en charge

Elementi prend en charge les polices de caractères TrueType et OpenType.

Aperçu de l'interface

Panneau d'aperçu

Le panneau d'aperçu permet de visualiser vos projets, compositions et playlists.



Aperçu des fonctionnalités du panneau

Le panneau d'aperçu peut être ajusté en faisant glisser les séparateurs horizontalement et/ou verticalement. Le panneau d'aperçu comprend la lecture et les actions suivantes :



Couper/Mettre le son

Coupe le son ou désactive la coupe de son



Mode édition/test

Activation du test de l'écran tactile (Activé) ou de l'édition (Désactivé)



Pause/Jouer

Mettre sur pause ou jouer



Fermer

Fermeture du document actuellement ouvert

Aperçu du panneau de prévisualisation

Vous pouvez déplacer et redimensionner les médias dans le panneau d'aperçu. Il n'est pas possible d'éditer un média verrouillé (dans le panneau d'édition). Si vous placez un nouveau média sur le média déjà existant dans le panneau d'aperçu, il sera remplacé.

Modification dans les compositions

Pour éditer une composition, double-cliquez sur le média (icône dans le panneau d'édition). Lors de l'édition d'une composition, d'une playlist ou d'un calendrier dans une composition, seule la sélection éditée sera active, tandis que le reste de l'aperçu restera inactif. Cliquez sur **Remonter**  (icône dans la barre d'outils) fait revenir à l'aperçu complet.

Plein écran

Plein écran permet d'afficher le contenu affiché dans le panneau d'aperçu sur un écran entier.

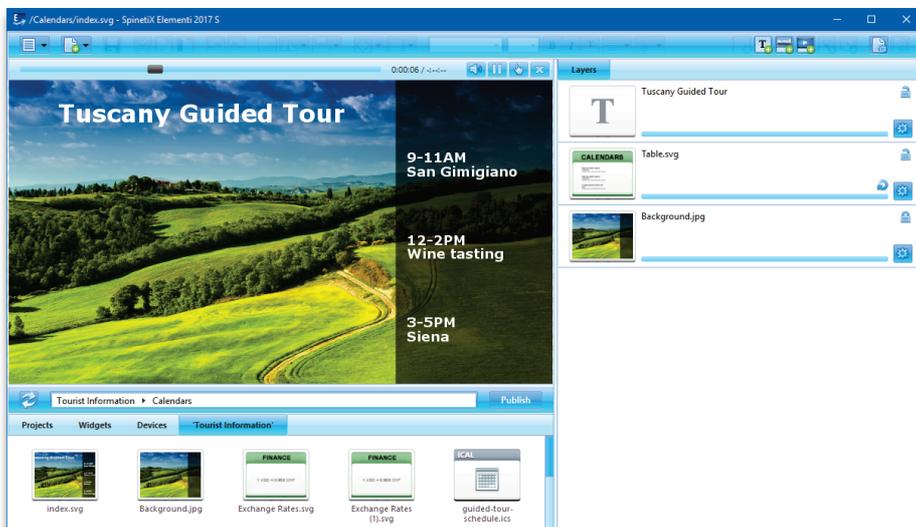


Activation du mode plein écran

Pour activer le mode plein écran, sélectionnez *Plein écran* (sous Menu > Vue dans la barre d'outils) ou appuyez sur la touche **F12** du clavier. Pour quitter le mode plein écran, appuyez sur la touche escape de votre clavier.

Panneau d'édition

Le panneau d'édition permet de modifier des composants tels que les propriétés, les calques, les éléments de la playlist et les calendriers.



Modifier les composants du panneau

Selon le composant, le contenu du panneau d'édition est ajusté en conséquence.

Onglet Propriétés

Permet de configurer la couleur, les paramètres régionaux, la source de données, etc.

Onglet Calques

Permet d'organiser et d'éditer des médias. Chaque média a sa propre chronologie et les actions suivantes :



Propriétés

Modification des propriétés du calque



Verrouiller / Déverrouiller

Verrouillage ou déverrouillage du calque

Éléments de la playlist

Les éléments de la playlist permettent d'organiser et d'éditer tous les médias d'une playlist. Chaque élément média d'une playlist a sa propre durée et l'action suivante :



Propriétés

Modification des propriétés d'un élément

Planification

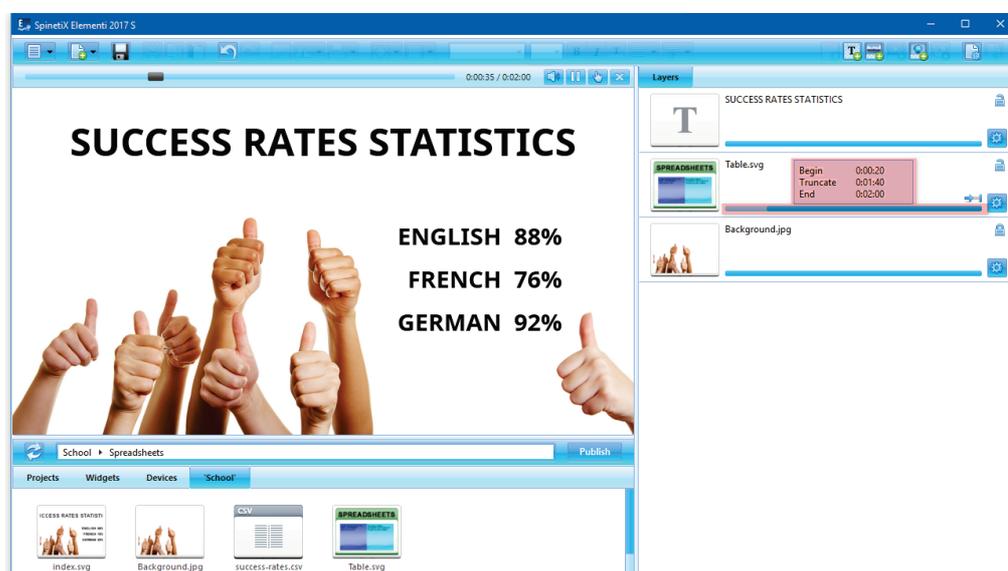
Le module Planification du panneau d'édition permet d'attribuer des plages horaires pour chaque média à lire.

Composants non-modifiables

Dans certains cas, un document peut ne pas contenir de composants modifiables ou ceux-ci peuvent être limités en raison de droits de modification restrictifs.

Chronologie

La chronologie est une représentation visuelle du début et de la fin des temps de lecture.



Chronologie - durée

Chaque média a sa propre chronologie. Par défaut, la durée de chaque média est de 100%.

Caractéristiques de la chronologie

La fonction principale d'une chronologie consiste à définir le début et la fin des temps de lecture par média. Selon le type de média, des fonctionnalités supplémentaires sont disponibles. En laissant le curseur sur la chronologie, vous pouvez afficher les paramètres suivants : début du temps de lecture, durée et temps de lecture final.

Vidéos, compositions et playlists

Les vidéos, les compositions et les playlists peuvent être définies pour être lues une fois, en continu ou pour être tronquées. Le statut de lecture est indiqué par les icônes suivantes :

-  **Jouer une fois**
Lecture unique d'une vidéo, d'une composition ou d'une playlist
-  **Répéter**
Lecture en boucle d'une vidéo, d'une composition ou d'une playlist
-  **Tronquer**
Permet de spécifier la durée de la vidéo, composition ou la playlist et de la réduire à une durée inférieure

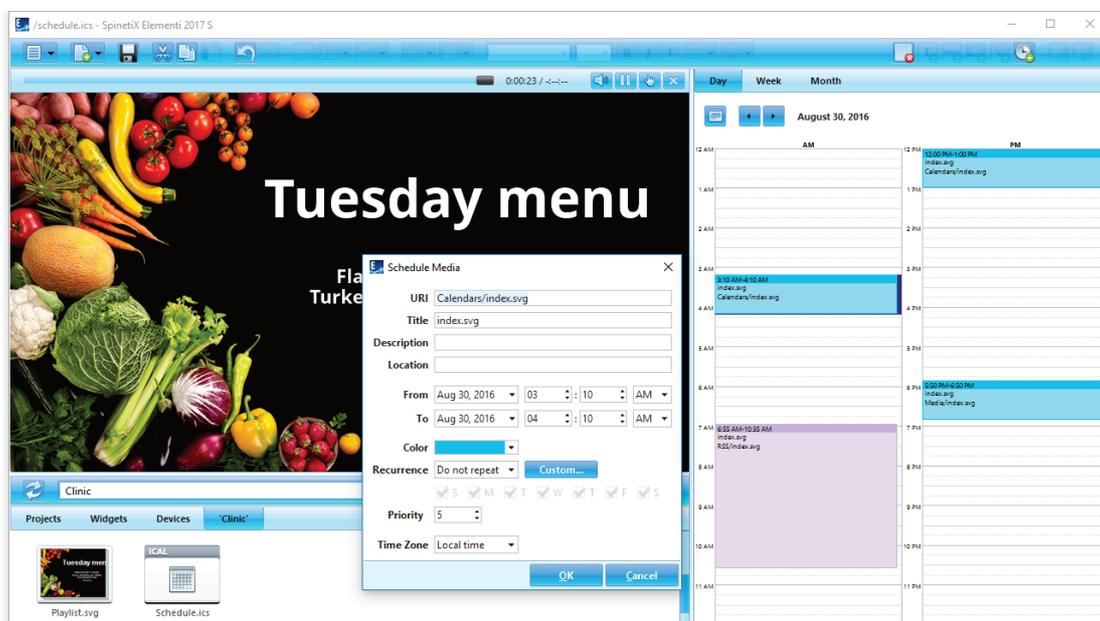
Autres médias

Il est possible d'ajuster les temps de lecture de début et de fin, ainsi que de déplacer tout l'intervalle de durée de lecture donné par média. Le statut du média est indiqué par l'icône suivant :

-  **Durée**
La durée est définie

Panneau de planification

Le panneau de planification permet d'affecter les plages horaires pour un média, afin qu'il soit lu à un moment donné ou avec une certaine récurrence. Le texte est le seul média qui ne peut pas être planifié.



Créer un nouveau calendrier

Pour créer un nouveau calendrier, sélectionnez *Nouveau calendrier* (sous l'icône Nouveau dans la barre d'outils). Pour ouvrir un calendrier, cliquez sur Calendrier (icône dans le panneau de navigation).

Vues du calendrier

Le calendrier a une vue quotidienne, hebdomadaire et mensuelle. Chaque vue permet de naviguer jusqu'au jour, à la semaine ou au mois précédent et suivant.

Programmation des médias

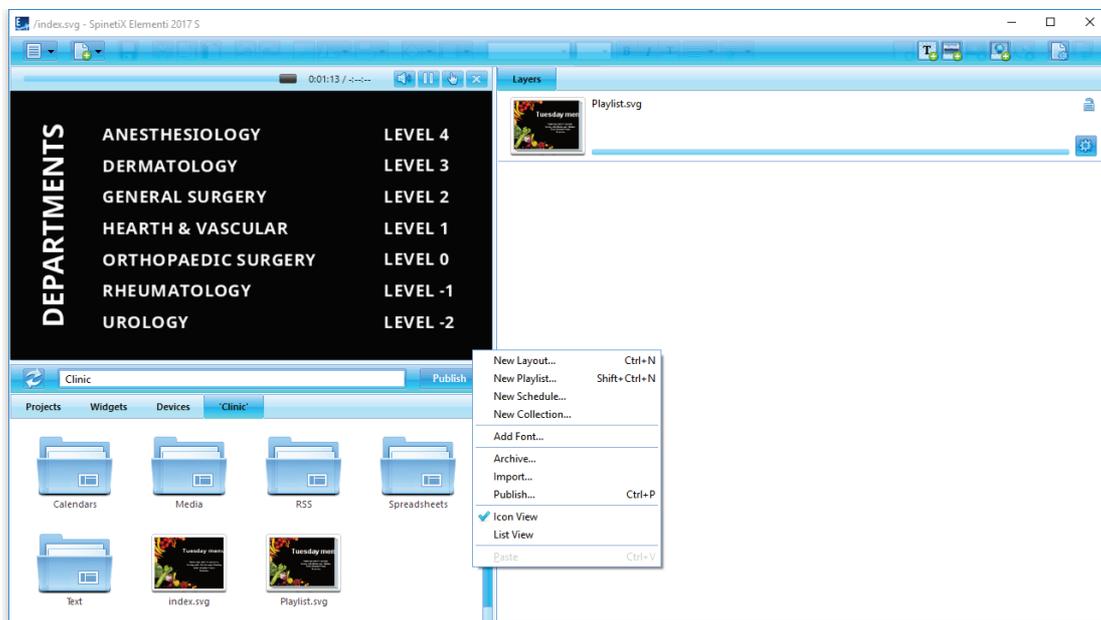
Pour programmer des médias, faites glisser et déposez tous les supports (fichiers) dans le panneau de planification, ou cliquez sur *Programmer un média* (icône dans la barre d'outils). Il est également possible de déplacer des médias déjà programmés en les glissant. En outre, les temps de lecture de début et de fin peuvent être ajustés.

Options de planification

Pour modifier les options de planification telles que la récurrence, le fuseau horaire, etc., double-cliquez sur le média planifié dans le panneau de planification.

Panneau de navigation

Le panneau de navigation est un dépôt de fichiers.



Les composants du panneau de navigation

Les composants suivants sont inclus dans le panneau de navigation :

Projets

Référentiel pour tous les projets créés ou importés

Widgets

Une sélection de widgets (voir Widgets, p21)

Dépôt

Dépôt de contenu utilisateur, disponible avec Elementi M et X (voir Ressources, p22)

Equipements

Dépôt pour tous les équipements disponibles (voir Equipements, p23)

'Projet en cours'

Fichiers de projet en cours - le dernier onglet à droite (nommé d'après le projet en cours)

Aperçu du panneau de navigation

Pour définir l'affichage de l'icône ou de la liste, sélectionnez *Vue* (sous l'icône *Menu* dans la barre d'outils), puis choisissez *Vue icônes* ou *Vue liste*.

Caractéristiques du panneau de navigation

Le panneau de navigation permet d'afficher, de renommer et de supprimer des fichiers, ainsi que d'importer des fichiers.

Widgets

Les widgets sont des composants d'affichage dynamique conçus pour afficher du contenu en direct qui se met à jour automatiquement.



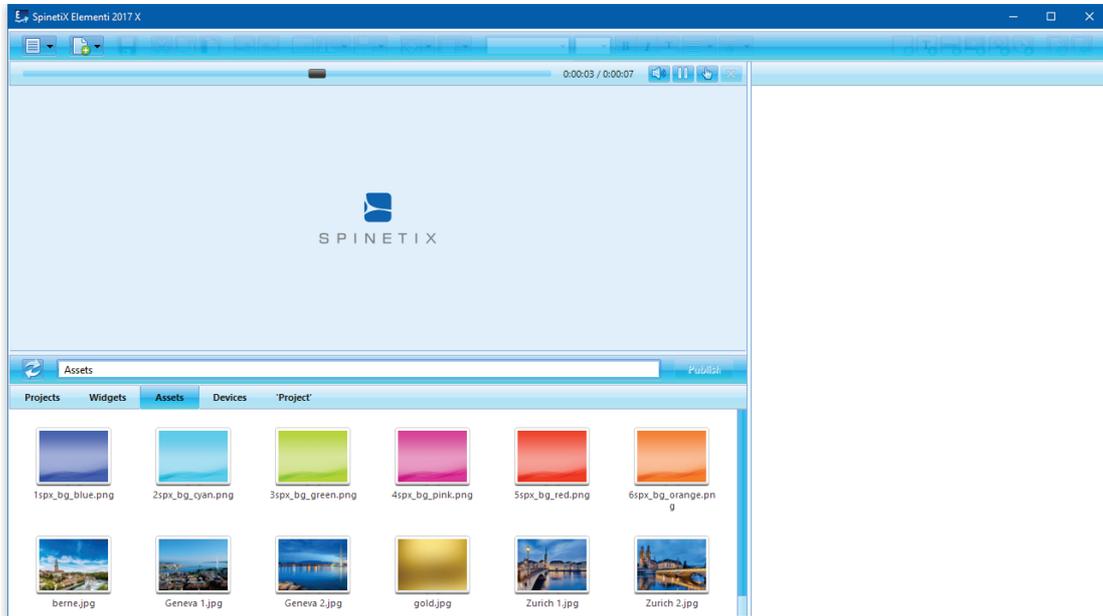
The widgets suivants sont inclus dans Elementi :

Fonds d'écran	une sélection de fonds d'écrans
Cliparts	une sélection de cliparts
Horloges	une sélection d'horloges analogiques et digitales
Dates	une sélection de widgets de dates dans différents formats de calendriers
Compteurs	une sélection de widgets de compteurs
Soleil et Lune	une sélection de widgets pour afficher les heures solaires et lunaires
Effets de texte	une sélection d'effets de textes avancés
Texte Défilants	une sélection de widgets pour afficher des textes défilants
QR Codes	une sélection de widgets de QR codes
Twitter	une sélection de widgets pour afficher des données provenant de Twitter
Flickr	une sélection de widgets pour afficher des données provenant de Flickr
Yammer	une sélection de widgets pour afficher des données provenant de Microsoft Yammer
RSS	une sélection de widgets pour afficher des données RSS
Texte	une sélection de widgets pour afficher des données sous forme de texte
Tableurs	une sélection de widgets pour afficher des données depuis un tableur ou une liste SharePoint
Calendriers	une sélection de widgets pour afficher des données provenant d'un calendrier
Média	une sélection de widgets pour afficher des médias
Graphiques	une sélection de widgets pour afficher des données sous forme de graphiques
Jauges	une sélection de widgets pour afficher des données sous forme de jauges
Marchés Financiers	une sélection de widgets pour afficher des données financières
Météo	une sélection de widgets pour afficher la météo
Contrôle de l'écran	une sélection de widgets pour contrôler plusieurs écrans
Interactivité	une sélection de widgets pour créer du contenu interactif

Plus d'informations sur les Widgets sont disponibles dans le **Widgets Quick Guide**.

Dépôt

Les actifs sont un dépôt de fichiers d'utilisateur pouvant être partagés et modifiés. Les dépôts sont inclus dans Elementi M et X.



Utilisateur unique

L'utilisateur peut placer n'importe quel fichier dans le dépôt. Tous les fichiers placés dans le dépôt peuvent être partagés entre les projets.

Utilisateurs multiples

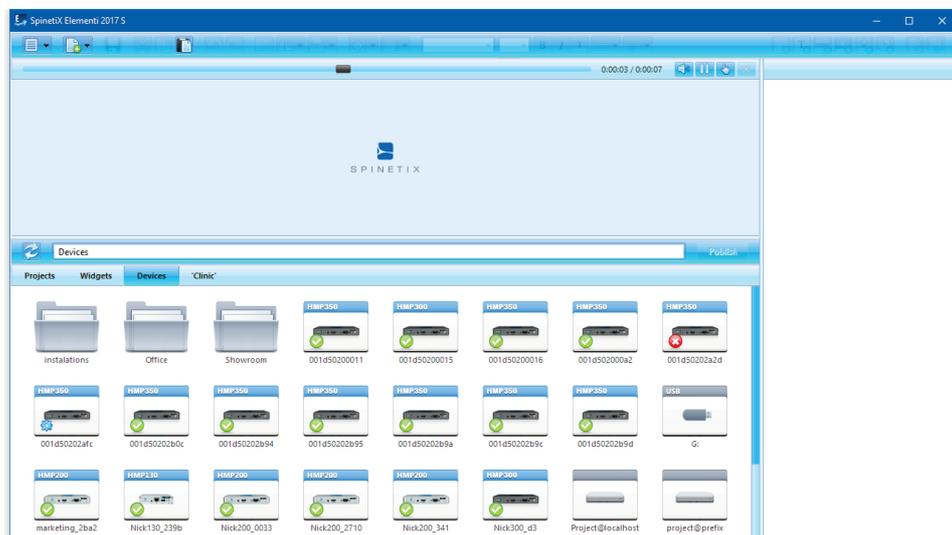
L'emplacement du dépôt peut être défini sur Microsoft® Windows® Share pour permettre à plusieurs utilisateurs de partager des fichiers et des dossiers individuels ou des projets avec d'autres utilisateurs.

Utiliser des fichiers

Pour utiliser des fichiers à partir du dépôt, faites glisser et déposez le fichier sélectionné dans une composition, une playlist ou un calendrier. Le fichier sélectionné sera automatiquement copié dans le projet en cours.

Equipements

Les équipements sont tous compatibles avec les HMP de SpinetiX, des périphériques USB et des emplacements de publication.



Ajouter un équipement

Tous les équipements compatibles sont automatiquement détectés et disponibles sous l'onglet Equipements dans le panneau de navigation. Les players HMP de SpinetiX sont classés par modèle. Le nom et la photo de l'équipement apparaissent sur l'icône. Les équipements peuvent être ajoutés, renommés ou supprimés, ainsi que organisés en collections.

Ajouter manuellement un équipement

Pour ajouter manuellement un équipement, sélectionnez *Nouvel équipement* (sous Menu> Equipements dans la barre d'outils) et définissez un numéro de série de l'équipement, une adresse IP et un mot de passe (facultatif).

Ajout d'une cible de publication

Pour ajouter une cible de publication, sélectionnez *Nouvelle cible de publication* (sous Menu> Equipements dans la barre d'outils) et définissez l'adresse du serveur, le nom et les informations d'identification (facultatif). La fonctionnalité Cible de publication est incluse dans Elementi M et X.

Statut de l'équipement

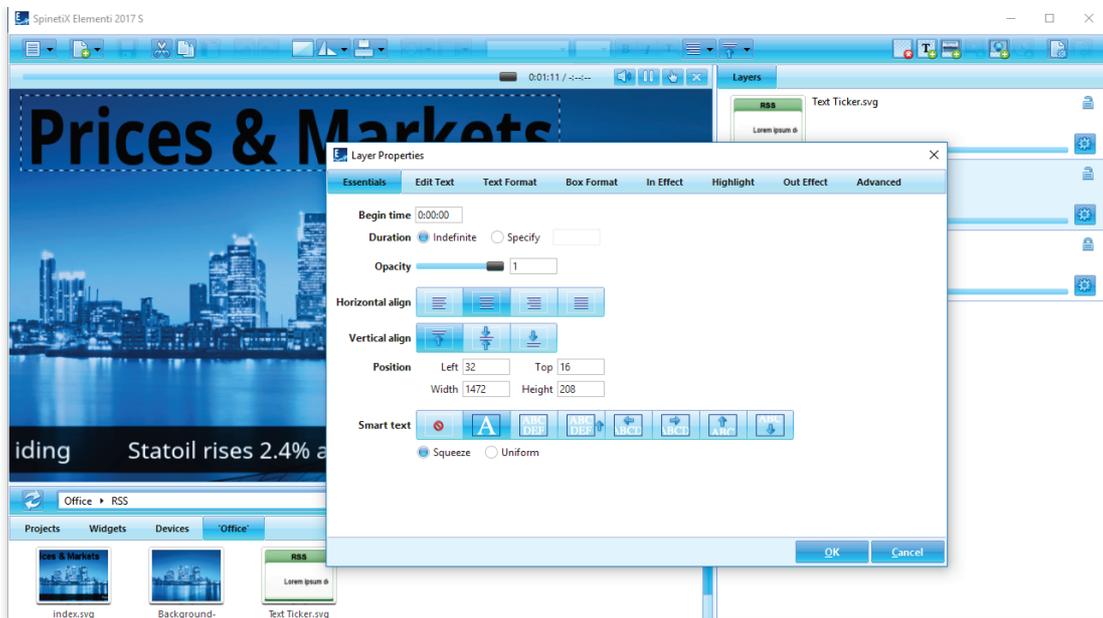
Pour afficher le contenu de l'équipement, double-cliquez dessus (icône dans le panneau de navigation). Le statut de l'équipement est indiqué par les icônes suivantes :

-  **OK**
L'appareil est OK
-  **Mode sécurisé**
L'appareil est en mode sans échec
-  **Récupération**
L'appareil est en cours de récupération
-  **Ne répond pas**
L'appareil ne répond pas
-  **Pas configure**
L'appareil n'est pas encore configuré

Caractéristiques de style

Propriétés de texte

Les propriétés de texte sont des paramètres appliqués au texte.



Calques

Les paramètres suivants sont inclus dans *Calque* (onglet dans le dialogue des propriétés du calque).

Temps

Heure de début et /ou durée

Opacité

0-100%

Alignement

Horizontal et vertical

Position

Position exacte et taille

Texte intelligent

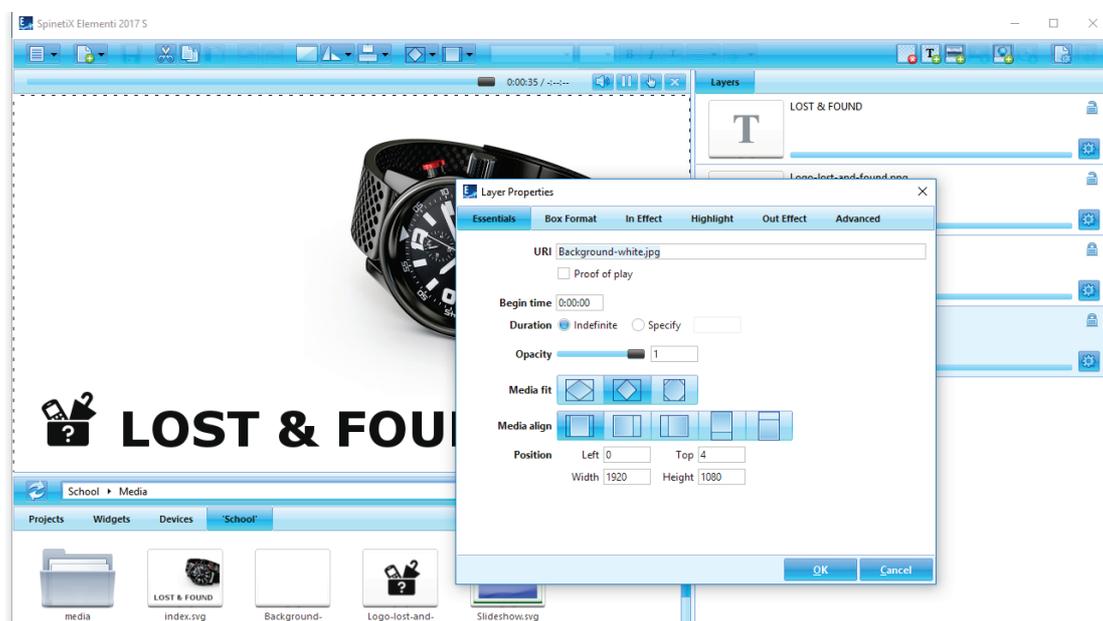
Une sélection d'effets de texte tels que le mouvement, la taille automatique du texte, etc.

Modification des propriétés de texte

Pour modifier et appliquer les propriétés du texte, cliquez sur *Propriétés du calque*  icône dans le panneau d'édition), puis sur l'onglet *Calque*. Les curseurs facilitent le réglage des options particulières telles que l'opacité.

Propriétés des médias

Les propriétés des médias sont des paramètres appliqués à tous les médias sauf au texte.



Calque

Les paramètres suivants sont inclus dans *Calque* (onglet dans le dialogue des propriétés du calque).

URI

Identifiant de ressource unique et option 'preuve de lecture'

Temps

Heure de début et /ou durée

Opacité

0-100%

Ajustement

Ajustement de sélection, remplir, affleurer et trancher

Alignement

Horizontal et vertical

Position

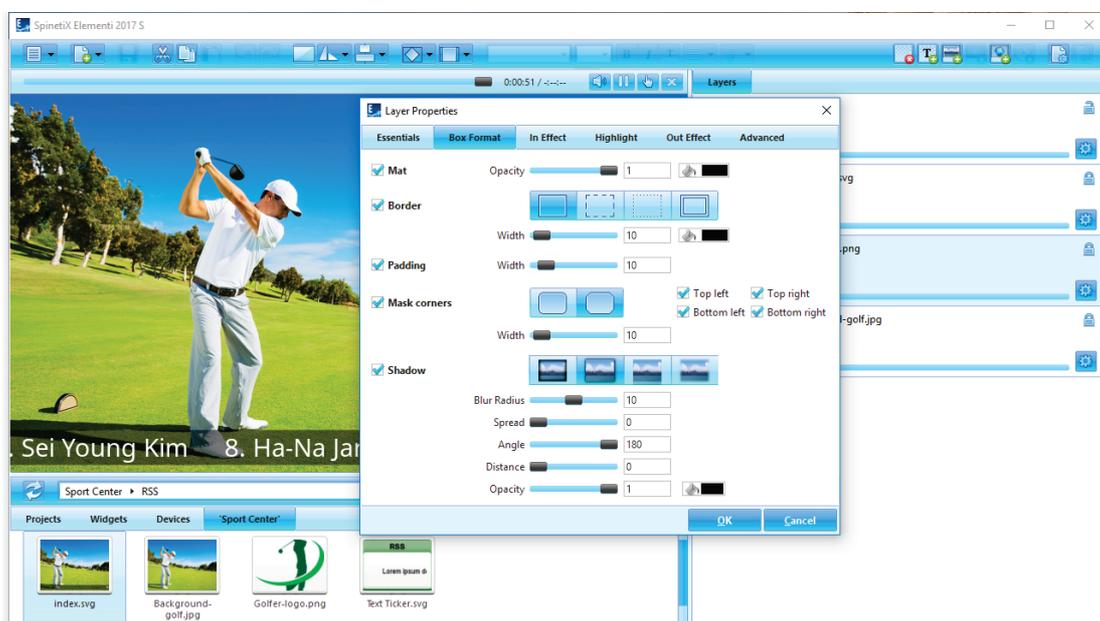
Position exacte et taille

Modification des propriétés du media

Pour modifier et appliquer les propriétés des médias, cliquez sur *Propriétés du calque*  (icône dans le panneau d'édition), puis sur l'onglet **Calque**. Des curseurs facilitent le réglage des options particulières telles que l'opacité.

Format du cadre

Un format de cadre est un effet visuel appliqué à un média ou à une zone de texte.



Types de format

Les paramètres suivants sont inclus dans Format du cadre (onglet dans la boîte de dialogue Propriétés du calque) :

Fond

Opacité et couleur de fond

Bord

Une sélection de bords

Espacement

Espace entre les médias et la sélection

Masquer les coins

Une sélection de styles d'angles

Ombre

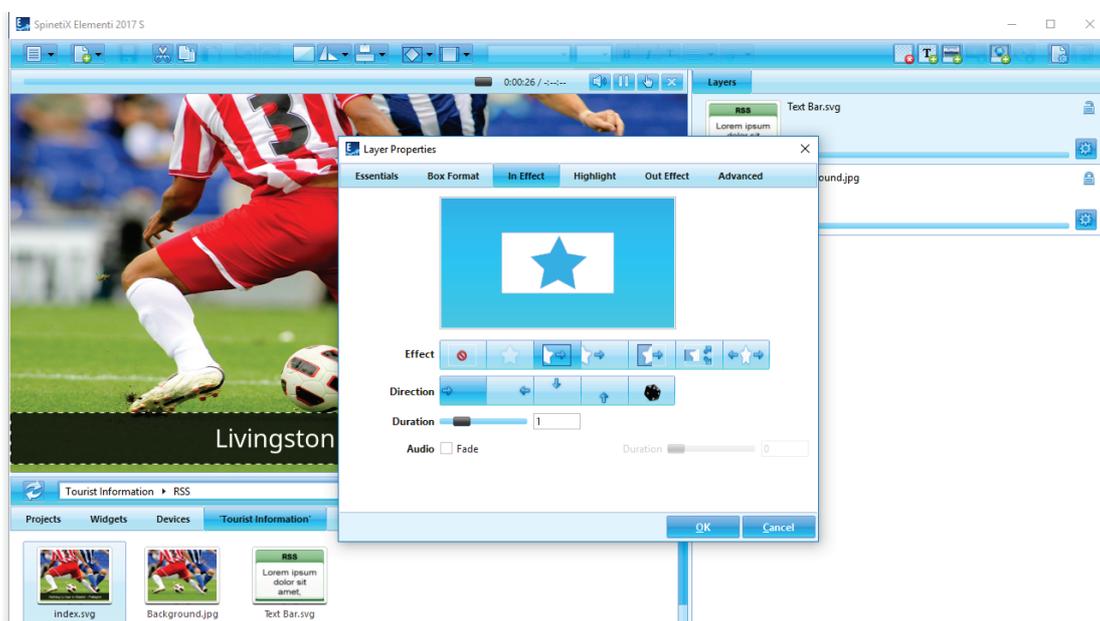
Une sélection de styles d'ombres

Modification des propriétés du format du cadre

Pour appliquer un format, cliquez sur *Propriétés du calque*  (icône dans le panneau d'édition), puis cliquez sur l'onglet *Format du cadre* et cochez un ou plusieurs types de formats à appliquer. Selon le type de format, plus d'options deviennent disponibles. Des curseurs facilitent le réglage des options particulières telles que la largeur.

Effets

Les effets sont des animations appliquées aux médias.



Types d'effets

Il existe trois types d'effets (affichés sous forme d'onglets dans la boîte de dialogue Propriétés du calque) :

Effet d'entrée

Contrôle la façon dont les médias apparaissent

Mise en valeur

Anime les médias

Effet de sortie

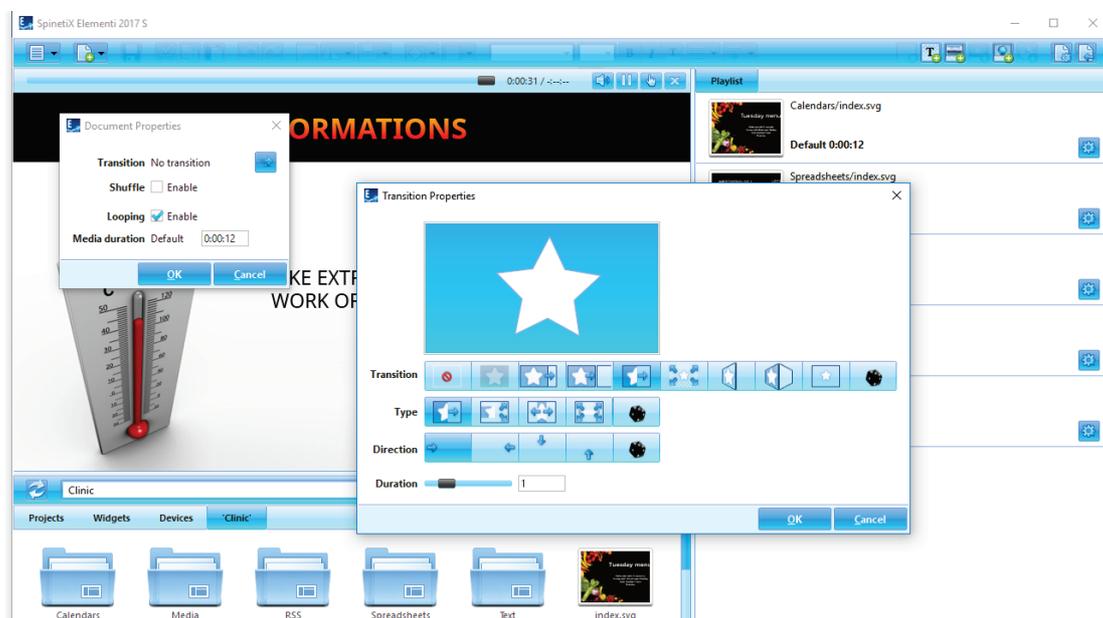
Contrôle la façon dont les médias disparaissent

Modification des propriétés des effets

Pour appliquer un effet, cliquez sur *Propriétés du calque*  (icône dans le panneau d'édition) et choisissez le type d'effet que vous souhaitez appliquer. Les effets disponibles sont illustrés par des icônes, y compris *Pas d'effet* pour supprimer l'effet. Selon l'effet, plus d'options telles que *Direction* apparaissent. Pour définir une direction aléatoire, cliquez sur *Aléatoire* (icône). Des curseurs facilitent le réglage d'options particulières telles que la durée *de l'effet d'entrée* et *de l'effet de sortie*, le fondu audio, ainsi que la durée, le décalage, l'occurrence, l'intervalle et l'amplitude. Un mini aperçu montre l'effet choisi.

Transitions

Les transitions sont des effets de mouvement dans une playlist qui sont appliqués entre les médias.



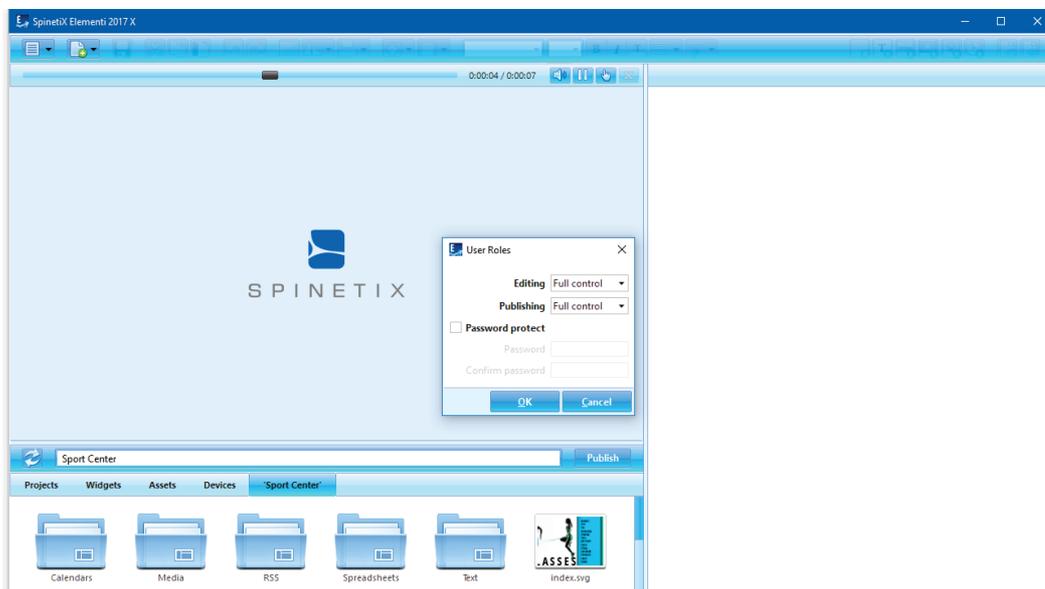
Modification des propriétés de transition

Pour appliquer une transition dans une playlist, double-cliquez sur son fichier source (playlist.svg) et cliquez sur *Propriétés du document* (icône dans la barre d'outils), puis cliquez sur *Transition* (icône) et choisissez la transition à appliquer. Les icônes montrent toutes les transitions disponibles, y compris *Pas de transition* pour annuler la transition. En fonction de la transition, d'autres options telles que *Direction* s'affichent. Pour définir une transition aléatoire, type et direction, cliquez sur *Aléatoire* (icône). Des curseurs facilitent l'ajustement d'options particulières telles que la durée. Un mini aperçu montre la transition choisie.

Aperçu des droits d'utilisateur

Droits d'utilisateur

Les droits d'utilisateur sont inclus dans Elementi M et X et permettent des restrictions d'édition et de publication pour différents utilisateurs.



Configuration des droits d'utilisateur

Pour définir un droit d'utilisateur, sélectionnez *Droits d'utilisateur* (sous Menu > Préférences dans la barre d'outils) et définissez le niveau des restrictions d'édition et de publication. La configuration des droits d'utilisateur peut être protégée par un nom d'utilisateur et un mot de passe.

Restrictions d'édition

Il existe trois types de restrictions d'utilisateur disponibles :

Contrôle complet

Par défaut, droits d'édition complets

Mode édition

Permet de modifier uniquement les médias définis comme modifiables (contenu créé avec Elementi X)

Lecture seule

Aucune possibilité de modification, et aucun panneau d'édition disponible

Restrictions de publication

Il existe trois types de restrictions de publication :

Contrôle complet

Par défaut, ajout / suppression complète d'équipements et droits de publication

Restreint

Permet la publication uniquement sur un ou plusieurs équipements cibles prédéfinis

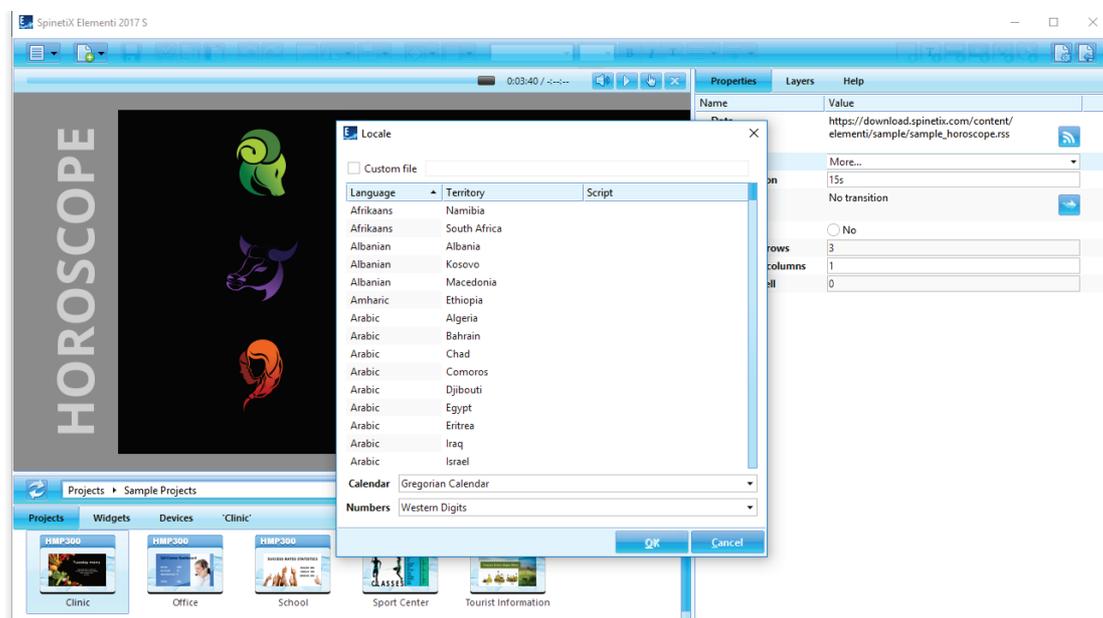
Non disponible

Aucune possibilité de publication

Caractéristiques avancées

Format régional

Les paramètres régionaux comprennent un ensemble de paramètres qui définissent le format de la date et de l'heure, en fonction de la langue et du pays de l'utilisateur, etc.



Widgets

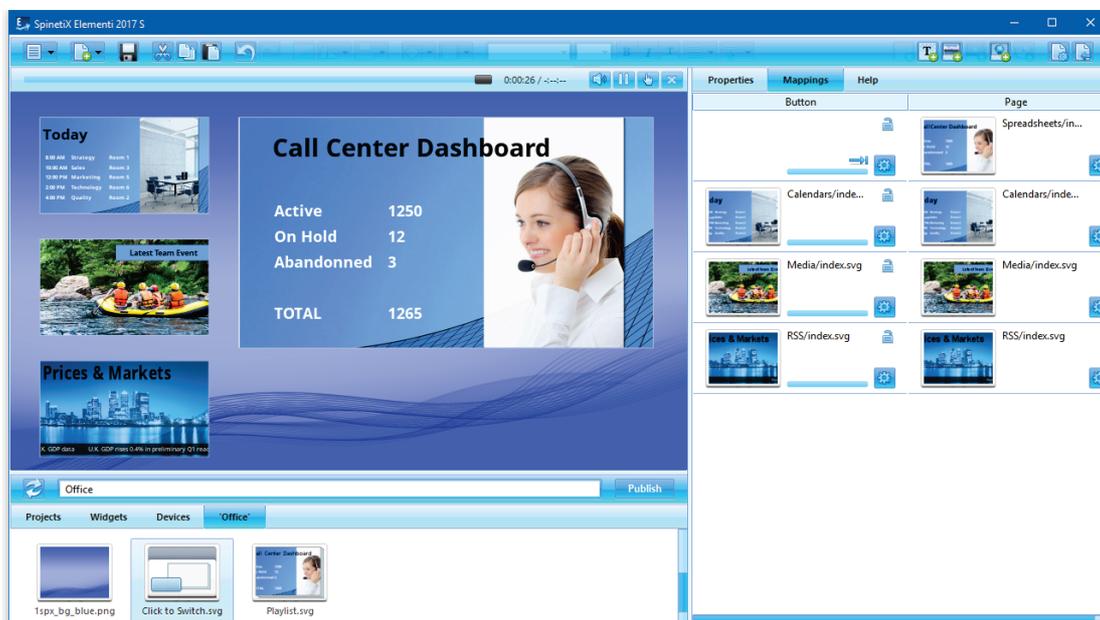
Tous les widgets affichant la date et / ou l'heure peuvent être configurés en utilisant plus de 200 variantes de paramètres régionaux.

Choisissez votre région

Pour définir vos paramètres régionaux, sélectionnez *Propriétés* (onglet dans le panneau d'édition) et choisissez le *Format régional* dans le menu déroulant. Les paramètres récemment consultés seront affichés dans la boîte de dialogue du format régional. Pour voir tous les paramètres, choisissez *plus*.

Interactivité

Un ensemble de widgets d'interactivité est utilisé pour établir une réponse à une action de l'utilisateur.



Widgets

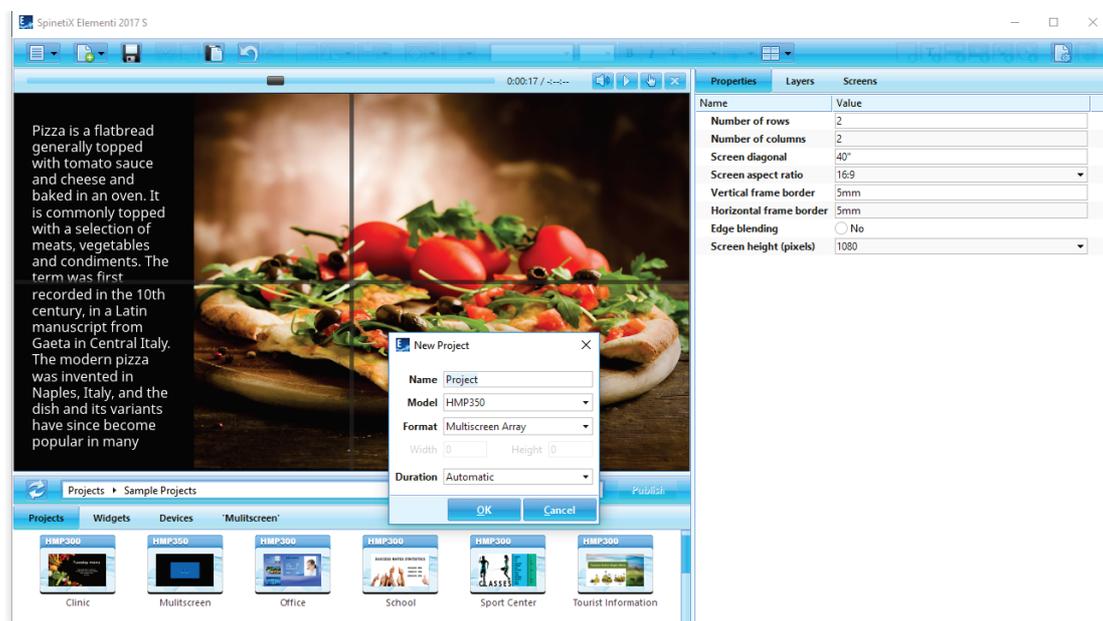
Tous les widgets d'interactivité sont en mode lecture seulement. Pour éditer des widgets, il est nécessaire d'ouvrir *Interactivité* (dossier widgets) et de faire glisser le widget choisi vers une composition, une playlist ou un calendrier. Le widget choisi sera automatiquement copié dans le projet en cours.

Personnalisation des widgets d'interactivité

Pour personnaliser un widget d'interactivité, double-cliquez sur le widget et tous les composants du widget s'ouvriront dans les calques (onglet dans le panneau d'édition). Pour tester un widget, cliquez sur *Mode interactivité*  (icône dans le panneau de prévisualisation).

Multi-écrans

Un projet multi-écrans est conçu pour être affiché sur plusieurs écrans synchronisés.



Création d'un projet multi-écrans basique

Pour créer un projet multi-écrans de base, sélectionnez *Nouveau projet* (sous Nouvelle icône dans la barre d'outils), définissez le nom du projet et l'équipement cible, puis choisissez *Multi-écrans rectangulaires* comme format d'affichage. La durée ne s'applique pas aux multi-écrans.

Paramètres multi-écrans

Pour afficher les propriétés telles que le nombre d'écrans, le cadre, etc., sélectionnez *Propriétés* (onglet dans le panneau d'édition).

Écran de visualisation

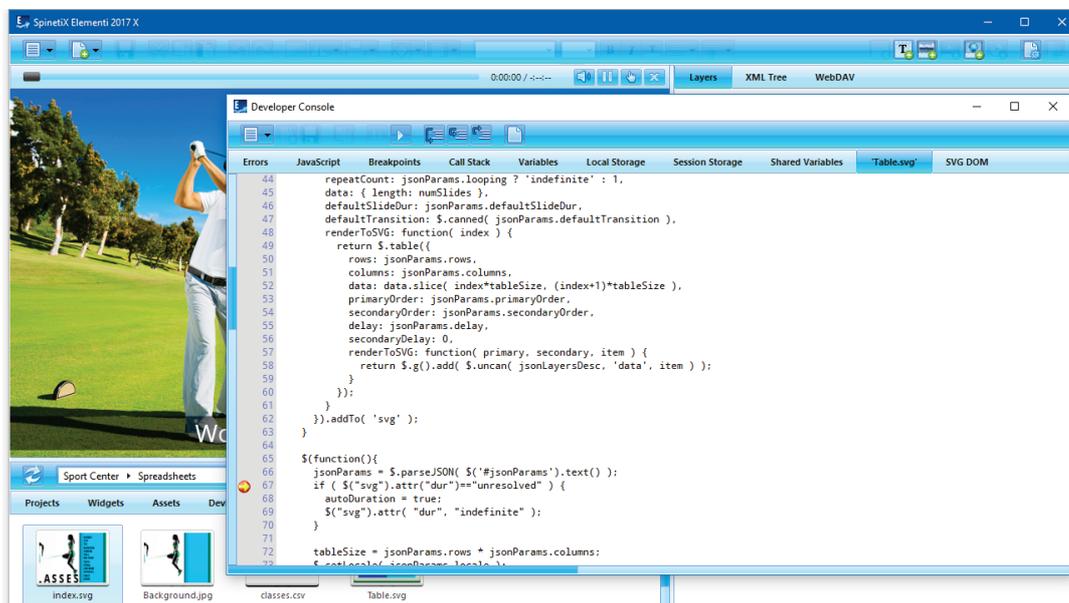
Pour afficher un écran individuel, cliquez sur *Multi-écrans*  (icône dans la barre d'outils), et choisissez dans la liste d'écrans.

Important

Avant de créer un écran multi-écrans, veuillez consulter la documentation du Support Wiki car certaines restrictions s'appliquent.

Console de développement

La console de développement est un outil de développement dédié aux scripts, au débogage et aux tests.



Caractéristiques

Les fonctionnalités suivantes sont incluses :

Erreurs	Une liste d'erreurs telles que 'fichier non trouvé', etc.
JavaScript	Erreurs JavaScript et contenu de l'alerte
Point d'arrêt	Une liste de points d'arrêt
Pile d'exécution	Informations sur les piles d'exécution des sous-programmes
Variables	Une liste de variables et de valeurs
Stockage local	Contenu du stockage local
Stockage de session	Contenu du stockage de session
Variables partagées	Une liste de variables et de valeurs partagées
'fichier actuel'	Fichier en cours de débogage (chaque fichier s'ouvre automatiquement dans un nouvel onglet)
SVG DOM	Etat actuel de SVG DOM

Affichage de la console de développement

Pour afficher la Console de Développement, sélectionnez **Console de développement** (sous Menu > Vue, icône dans la barre d'outils).

Licences

Commencer

- Étape 1 Télécharger Elementi depuis spinetix.com/download
- Étape 2 Installation sur PC
- Étape 3 Activation

Activation

Il y a deux options d'activation :

Entrez une clé de licence

Clé de licence valide requise pour activer Elementi S, Elementi M ou Elementi X

Obtenez un essai gratuit de 30 jours

Essai gratuit Elementi S

En appuyant sur **OK** (bouton), Elementi redémarre automatiquement.

Les licences Elementi S, Elementi M ou Elementi X peuvent être achetées auprès de n'importe quel partenaire SpinetiX (voir la liste des partenaires sous spinetix.com/partners). La licence Elementi achetée peut être activée sur un seul PC. La licence Elementi **Essai gratuit de 30 jours** peut être activée sur un seul PC, et cela ne peut être fait qu'une seule fois.

L'activation nécessite une connexion Internet. Si le PC qui exécute Elementi n'a pas accès à Internet, l'activation manuelle commencera.

Désactivation

La licence Elementi est une licence 'single node' et ne peut être active que sur un seul PC.

- Étape 1 Déblocage : sélectionnez **Licences** (sous le menu Aide), appuyez sur **débloquer** (bouton) pour débloquer la licence
- Étape 2 Désinstaller

La licence est prête à être activée sur un nouveau PC

Réactivation

Pour des raisons de sécurité et de qualité des produits, la licence doit être réactivée régulièrement.

Plan de mise à jour Elementi

Le plan de mise à jour Elementi offre un accès immédiat à toutes les mises à jour Elementi. L'achat d'une nouvelle licence Elementi est accompagné d'un plan de mise à jour d'un an. À la fin de cette période, vous pouvez acheter un plan de mise à jour Elementi associé à cette licence valide pour 1 ou 3 ans.

Le plan de mise à jour Elementi est livré avec 4 avantages utilisateurs importants :



Un logiciel toujours à jour.

Bénéficiez d'un accès illimité aux dernières fonctionnalités du logiciel avec le plan de mise à jour Elementi. Elementi en est aujourd'hui à sa cinquième génération et comprend plus de 250 widgets tous plus pratiques les uns que les autres et disponibles dès à présent. À mesure que nous améliorons et optimisons le logiciel, la liste des fonctionnalités ne cesse de croître



Une sécurité maximale.

La sécurité est un élément fondamental à prendre en compte lors de l'installation de votre système d'affichage dynamique. Nous vous recommandons d'opter pour le plan de mise à jour Elementi, car celui-ci vous aide à garder une longueur d'avance tout en bénéficiant des derniers correctifs de sécurité pour votre logiciel Elementi ainsi que vos players HMP. Le plan de mise à jour Elementi vous offre une véritable tranquillité d'esprit.



Un support de haut niveau.

Optez pour le plan de mise à jour Elementi dès aujourd'hui et profitez d'un support technique illimité, de proximité, personnalisé et offert par des professionnels parlant votre langue.



Une flexibilité illimitée.

Démarrer avec le plan de mise à jour Elementi est facile. Il suffit de vous connecter à Cockpit et d'acheter le plan de mise à jour Elementi via l'achat en ligne simplifié dans Cockpit. cockpit.spinetix.com

Support

SpinetiX fournit le support Elementi suivant :

Exemples de projets

Les exemples de projets sont inclus dans Elementi. Ils peuvent être utilisés pour apprendre et tester la plupart des fonctionnalités, y compris les droits d'utilisateur dans Elementi M. Veuillez noter que les images incluses dans ces projets ne peuvent pas être utilisées dans le commerce.

Support Wiki

Il y a un Support Wiki Elementi disponible sous support.spinetix.com/wiki/elementi, ainsi que le support technique général sous support.spinetix.com/wiki.

Tutoriels vidéo

Les tutoriels vidéo Elementi sont disponibles sur la [chaîne YouTube SpinetiX](#).

Glossaire

Activation	Procédure de validation de la licence
Calque	Couches transparentes empilées les unes au-dessus des autres et contenant des éléments du projet
Chronologie	Une représentation visuelle d'un début et d'une fin de lecture de média
Collection	Dossier
Composition	Médias arrangés d'une manière particulière
Dépôt	Dépôt de fichiers d'utilisateur
Droit d'utilisateur	Modification et publication des restrictions par utilisateur
Effet d'entrée	Effet qui contrôle la manière dont les médias apparaissent
Effet de sortie	Effet qui contrôle la manière dont les médias disparaissent
Effets	Animation appliquée aux médias
Équipement cible	Équipement sur lequel le projet est publié
Équipements	Players HMP SpinetiX, ports USB et lieux de publication
Espacement	Espace entre les médias et la sélection
Fichier source	Fichier permettant d'afficher un projet (index.svg)
Fichier source composition	Fichier permettant d'afficher une composition (index.svg)
Fichier source playlist	Un fichier permettant d'afficher une playlist (playlist.svg)
Fond	Arrière-plan d'une sélection
Format du cadre	Effet visuel appliqué au média ou à la zone de texte
Format régional	Paramètres qui définissent le format de la date et de l'heure en fonction de la langue de l'utilisateur, pays, etc.
HMP	Hyper Media Player
Horloge	Widget d'horloge analogique et numérique
Import	Amener des fichiers de n'importe quel endroit vers un projet
Info-bulle	Message qui apparaît lorsque vous passez le curseur sur une icône
Interactivité	Widgets utilisés pour établir une réponse à l'action de l'utilisateur
Médias	Texte, image, vidéo, streaming, composition, playlist etc.
Mise en valeur	Animation des médias
Multi-écrans	Projet pour plusieurs écrans synchronisés
Panneau d'édition	Propriétés, composition, playlist et calendrier
Panneau de navigation	Dépôt de fichiers
Panneau de planification	Affectation d'une plage horaire pour la lecture d'un média (sauf le texte) à un certain moment ou avec une certaine récurrence
Panneau de prévisualisation	Affichage du projet, de la composition et de la playlist
Playlist	Une liste d'éléments lus dans un ordre séquentiel
Plein écran	Affichage du contenu dans le panneau d'aperçu sur un écran entier
Projet	Fichiers assemblés pour créer du contenu d'affichage dynamique
Projets	Dépôt de tous les projets
Propriété médias	Paramètres appliqués aux médias
Publier	Action de copier le projet sur le périphérique
Réactivation	Procédure de revalidation de licence
Sélection	Zone entourant les médias
Texte intelligent	Effet de texte
Transition	Effet de mouvement appliqué entre les médias
URI	Identificateur de ressource unique utilisé pour identifier les médias
Widget	Les widgets sont des composants d'affichage dynamique prêts à l'emploi