

) MANUEL DE FORMATION EYEVIS



NPX 4x00 & Suite logicielle Eyecon v5



Manuel de formation eyevis

Sommaire

) Le serveur d'affichage

- | | |
|-----------------------------|--------|
| 1 : Présentation du système | 10 min |
| 2 : Faire un diagnostique | 10 min |

) Logiciel de gestion du mur d'image : Partie utilisateur

- | | |
|---|--------|
| 1 : Connexion au logiciel | 2 min |
| 2 : Modification du contenu (création de fenêtres). | 40 min |
| 3 : Manipulations des fenêtres | 40 min |
| 4 : Gestion des scénarios | 20 min |

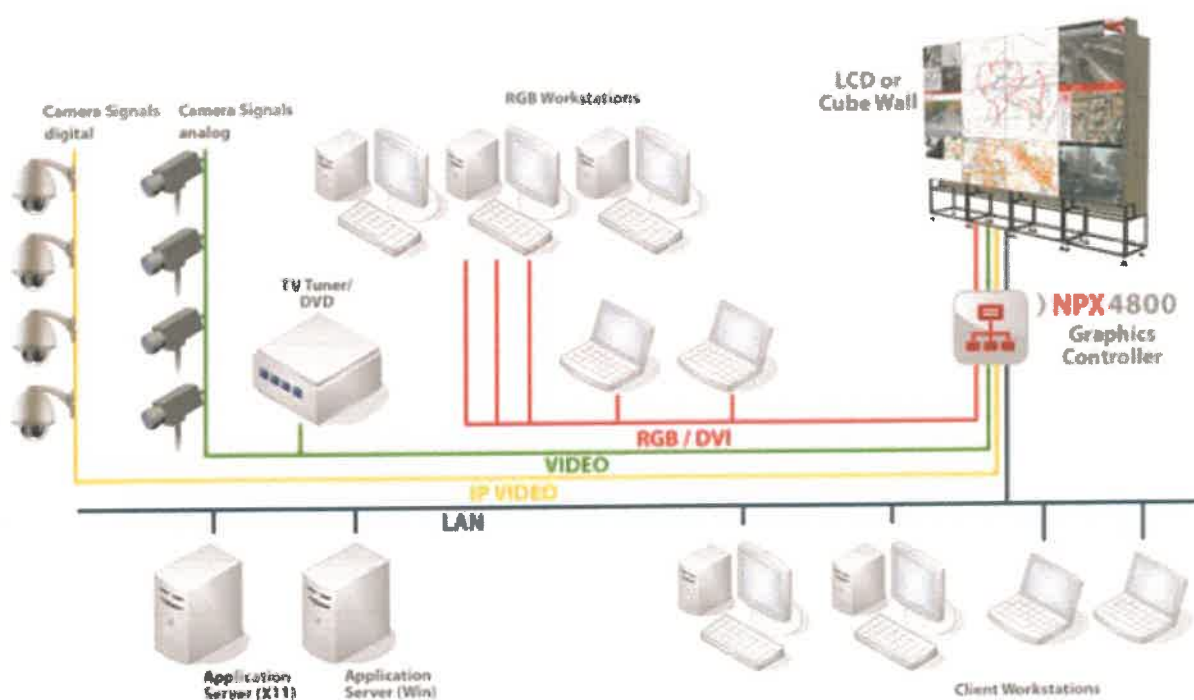
) Logiciel de gestion du mur d'image : Partie administrateur

- | | |
|---|--------|
| 1 : Connexion au logiciel | 2 min |
| 2 : Les services, présentation et fonctionnement. | 40 min |
| 3 : Les utilisateurs, présentation et fonctionnement. | 20 min |
| 4 : La gestion des murs d'image | 20 min |
| 5 : La gestion des sources | 30 min |

I. Le serveur d'affichage

1) Présentation du Système

Le contrôleur NPX4800 est un contrôleur graphique réseau pour la gestion de mur d'image de grande taille, d'écrans ou de simples vidéoprojecteurs. Grâce à cette capacité « multi-écrans » tout type de surface d'affichage peuvent être réalisés. Le contrôleur NPX4800 créer un grand bureau étendu pour l'affichage d'application réseau, de vidéos, de camera ip, de flux ip, de sources graphiques etc... Au cœur de la série NPX4800 œuvres les processeurs Intel® Xeon® Quad Core, puissant, robuste et performant. Le nouveau contrôleur NPX4800 offre un bus très haute performance, utilisant la technologie 64 bits et une bande passante élève grâce au BUS PCI Express avec 100GB/s. Ces nouvelles technologies garantissent des performances révolutionnaires de la nouvelle génération de contrôleur de la famille NPX pour les applications de control room.



Le contrôleur NPX4800 offre différent type d'entrées vidéos analogiques et numériques ainsi qu'une connectivité RGB/DVI grâce à ses cartes d'acquisitions. Grâce à la nouvelle architecture « Switch Fabric », les sources vidéos et RGB/DVI peuvent être affichées simultanément sur le mur d'images avec un taux d'échantillonnage 1/1. Toutes les données des sources vidéo analogiques, numériques RGB/DVI et Flux IP sont transmises avec le un BUS indépendant offrant une bande passante de 100GB/s.

Le contrôleur NPX4800 offre un concept modulaire avec différents types de modèles et d'options avec différents types de cartes d'entrées et de solution de décodage offrant de grandes possibilités pour chaque client. Aussi pour les environnements critiques le contrôleur NPX4800 propose une option de redondance et de basculement du système pour prévenir de toutes pannes complètes.

Notes

2) Faire un diagnostic

Problème :	Solution :
Le contrôleur ne démarre pas	<p>Vérifiez que le câble d'alimentation est correctement mis en place et est relié au secteur, que l'interrupteur général est en position '1' et que, le cas échéant, les interrupteurs des alimentations redondées soient également en position '1'.</p> <p>Vérifiez qu'une pression sur l'interrupteur marche / arrêt situé en face avant ne corrige pas ce problème.</p> <p>Si vous avez un système équipé d'une alimentation redondante, remplacez celle-ci.</p> <p>Si malgré tout le problème persiste, contactez le SAV</p>
Le contrôleur démarre mais aucune image n'apparaît sur les cubes de rétroprojection.	<p>Attendre 30 à 60 secondes pour laisser le temps au contrôleur de démarrer le système d'exploitation en mode graphique.</p> <p>Vérifiez qu'une clef USB n'est pas connectée ou qu'un CD-ROM bootable ne traîne pas dans le lecteur. Si c'est le cas, retirez les et effectuez une R.A.Z.</p> <p>Vérifiez que le mur d'images n'est pas éteint</p> <p>Connectez un écran muni d'une prise DVI sur la sortie numéro 1. Si un signal apparaît vous indiquant un problème sur le disque dur ou le système d'exploitation, passez en maintenance corrective.</p> <p>Si aucun signal n'apparaît, même après une ultime R.A.Z. vérifiez le câble et contactez en dernier le SAV.</p>
Le contrôleur démarre mais l'image n'apparaît que sur certains cubes.	<p>Procédez à la vérification du câblage ou si vous constatez que l'ensemble des cubes ne recevant pas de signal correspondent aux sorties d'une même carte, vérifiez le fonctionnement de celle-ci par inversion.</p>
Le contrôleur émet des signaux d'alertes audibles	<p>Vérifiez l'état des LED témoins de la face avant. Il s'agit probablement d'un problème de ventilation ou de surchauffe.</p>

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

II. Logiciel de gestion du mur d'image : Partie utilisateur

1) Connexion au logiciel

Démarrez le programme eyecon Contrôle grâce au raccourci sur votre bureau



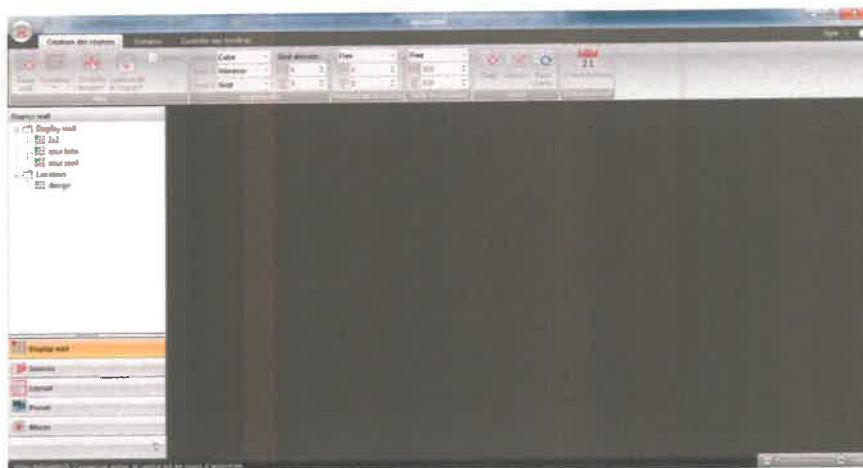
ou dans le menu démarrer -> Tous les programmes -> eyevis -> Eyevis Control.



Entrez le nom d'utilisateur et le mot de passe :

2) Modification du contenu (création de fenêtres).

Une fois connecté vous aurez alors la vue suivant d'eyecon Control



Voici une description de la vue générale d'eyecon Control :



Le logiciel eyecon Control est constitué de plusieurs parties :

Onglets d'options (Création des Sources, Scénarios, Contrôles des fenêtres)

Liste des différents murs d'images

Sources

Layout (grille de disposition personnalisable)

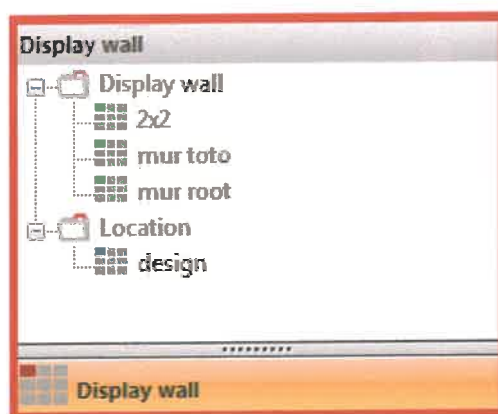
Scénarios enregistrés

Macro-commandes

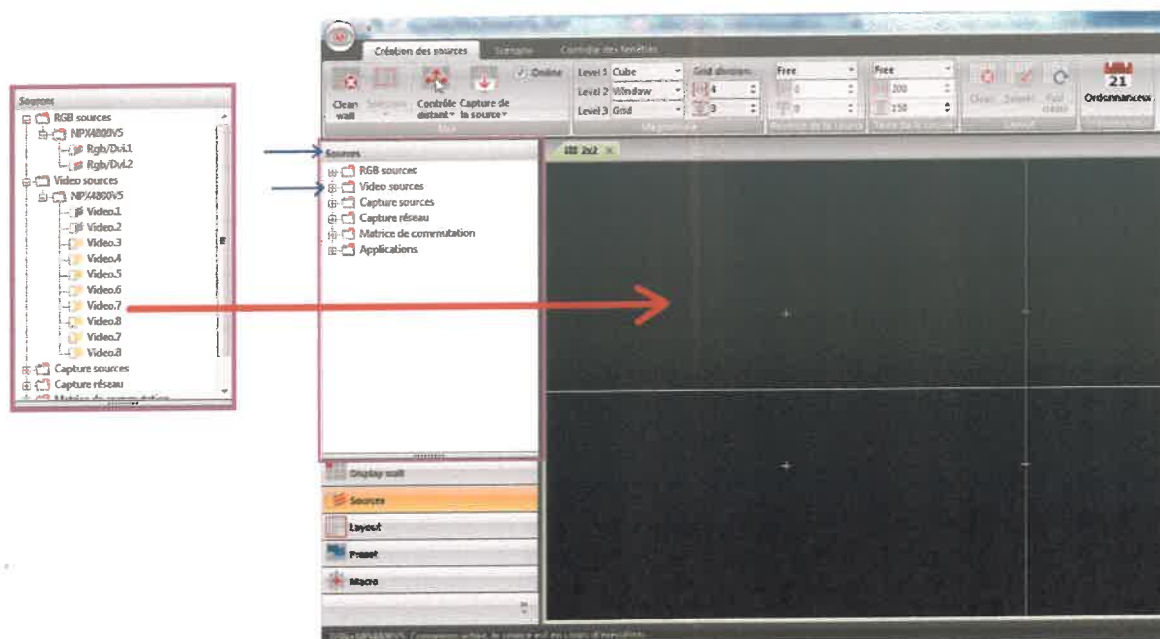
Aperçu du mur d'image

Barre de statuts

Pour afficher une source il faut tout d'abord sélectionner le mur d'images sur lequel vous voulez travailler, faite un « glisser-déposer » dans la zone « Aperçu du mur d'image » ou un double clique.



Afin d'afficher une source, ouvrez l'onglet « Sources » puis le dossier du type de sources que vous souhaitez (exemple « Vidéo Sources ») en cliquant sur le [+]. Sélectionnez votre source puis faite un « glisser-déposer » dans la zone « Aperçu du mur d'image »

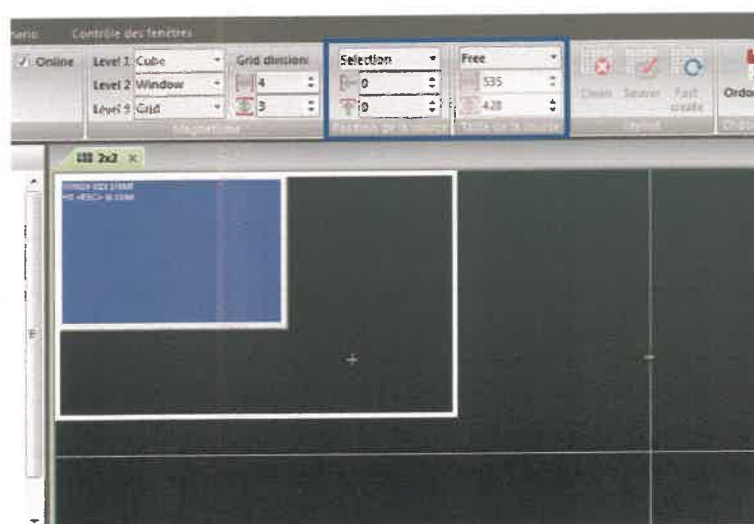


Vous pouvez configurer les paramètres de démarrages d'une source que vous voulez afficher.



Sélectionnez « Select » dans la liste déroulante pour la position ou la taille de la source, une fenêtre bleu apparaîtra dans la zone « Aperçu du mur d'image ». Avec votre souris vous pouvez changer la taille de cette fenêtre. Créez alors la fenêtre de la taille que vous voulez, puis cliquez sur Echap ou attendez 5 secondes, et la fenêtre disparaîtra.

La source se jouera alors de la taille et à la position enregistré.



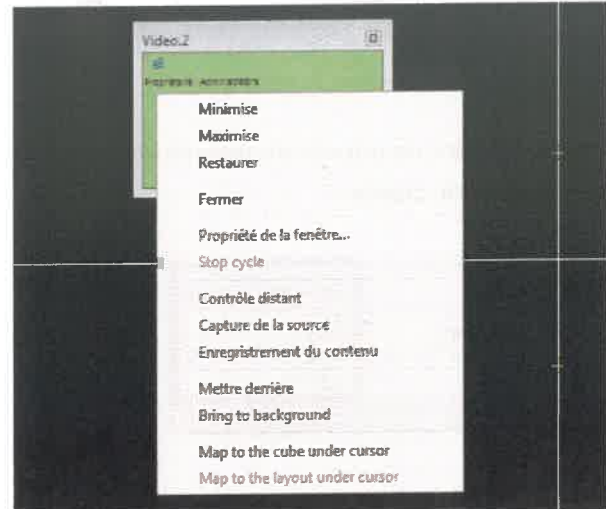
This image shows a single page of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page, typical of notebook paper. There is no handwriting or other markings on the page.

3) Manipulations des fenêtres

Le logiciel eyecon offre à l'opérateur la même interface de contrôle des fenêtres que son propre bureau Windows. La manipulation reste donc pour lui la plus naturelle possible.

Il y trouve une représentation à l'identique des bordures et décorations des fenêtres. Les bordures lui permettent de retailler les fenêtres. La barre de titre lui indique le nom de la source et lui permet également de les déplacer.

Un menu système accompagne chaque fenêtre en faisant un clic droit dans la source, les icônes habituelles de minimisation et maximisation ont été supprimé afin d'éviter toutes fausses manipulation, seul l'icône de fermeture est laissé afin de fermer rapidement une source affichée.



Le magnétisme permet de contrôler plus facilement le placement des fenêtres les unes par rapport aux autres, par rapport aux bords des rétroprojecteurs ou par rapport à une grille définissable.

Les choix sont paramétrables dans la section « Préférences du magnétisme » de la boîte de dialogue des



« Préférences ».

Cinq modes de magnétisme sont disponibles :

- « Magnétisme des cubes » (Cubes): Les cotés des cubes où écran LCD sont considérés comme des aimants.
- « Magnétisme des fenêtres » (Windows) : Les cotés des fenêtres sont considérés comme des aimants.
- « Magnétisme de la grille » (Grid) : Les intersections de la grille classique sont considérées comme des aimants, le nombre de divisions verticales et horizontales de la grille peuvent être définies à côté.
- « Magnétisme sur Layout (grille ultra-personnalisable) » (Layout) : Vous pouvez créer des layouts, des grilles ultra-personnalisables, et vous servir de cette organisation d'aimants pour placer vos sources.

- « Magnétisme sur mur d'image » (Wall) : Permet de se servir des bords extérieurs du mur d'image complet comme aimants.

Les trois modes sont activables indépendamment les uns des autres selon trois niveaux (Level 1 2 & 3).

Vous choisissez la priorité d'attraction en les choisissant dans chacune des trois listes des trois niveaux quel magnétisme activer.

Le level 1 étant le niveau prioritaire.



Astuce : l'ordre de priorité du magnétisme peut être modifié lors du drag and drop d'une source avec la touche MAJ du clavier.



Les sections « Division horizontale de la grille » et « Division verticale de la grille » définissent la précision de la grille.

Sur une fenêtre affichée dans l'aperçu du mur d'image, on peut, lors d'un clic droit de la souris accéder aux propriétés de la fenêtre.

Les fonctionnalités ne sont pas toutes accessibles suivant le type de source affichées par la fenêtre.

- 1 - « Contrôle de la couleur » (Color control) :

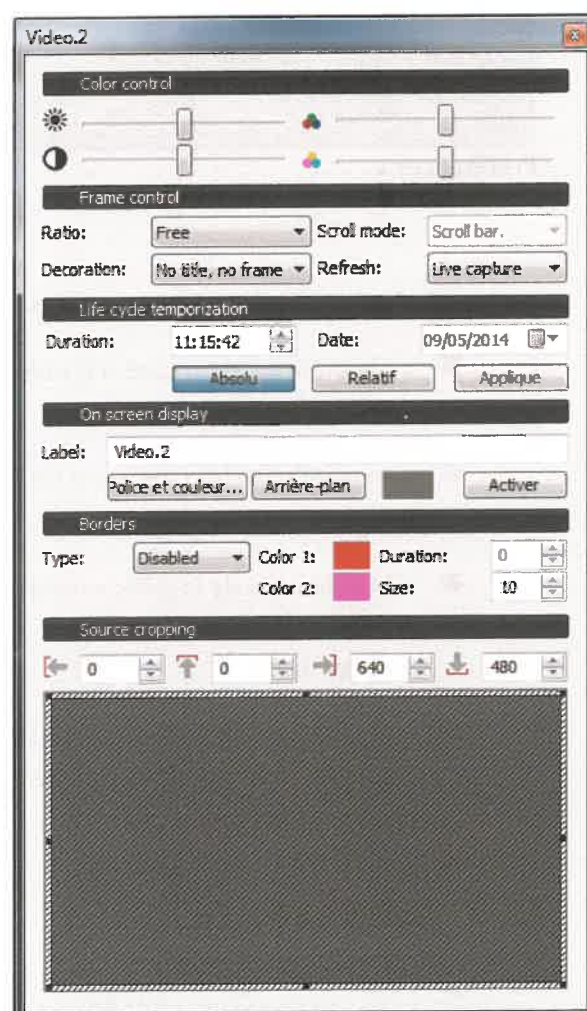
La colorimétrie de la source peut être contrôlée en terme de couleurs, contraste, luminance et hue. Cette fonctionnalité n'est accessible que sur les sources vidéo et certaine source RVB en fonction du type de contrôleur Netpix.

- 2 - « Contrôle de l'encadrement » (Frame control) :

Il est possible de passer le ratio de la source à zoomx1 ce qui retaillera la source de la taille d'origine, à l'inverse, nous pouvons choisir l'option free afin de pouvoir déformer la source.

L'option « Décoration » permet d'afficher la bordure et le cadre Windows classique de la source sur le mur d'image, ou de choisir de ne pas les afficher.

L'option Refresh, qui par défaut est en « Live capture » permet de figer une source en passant l'option à « frozen ».



■ **3 - « Temporisation de la fenêtre » (Life cycle of temporization):**

Donne la possibilité d'appliquer une temporisation à la fenêtre en sélectionnant une date et une heure.

■ **4 - « Superposition de texte (OSD) » (On screen display) :**

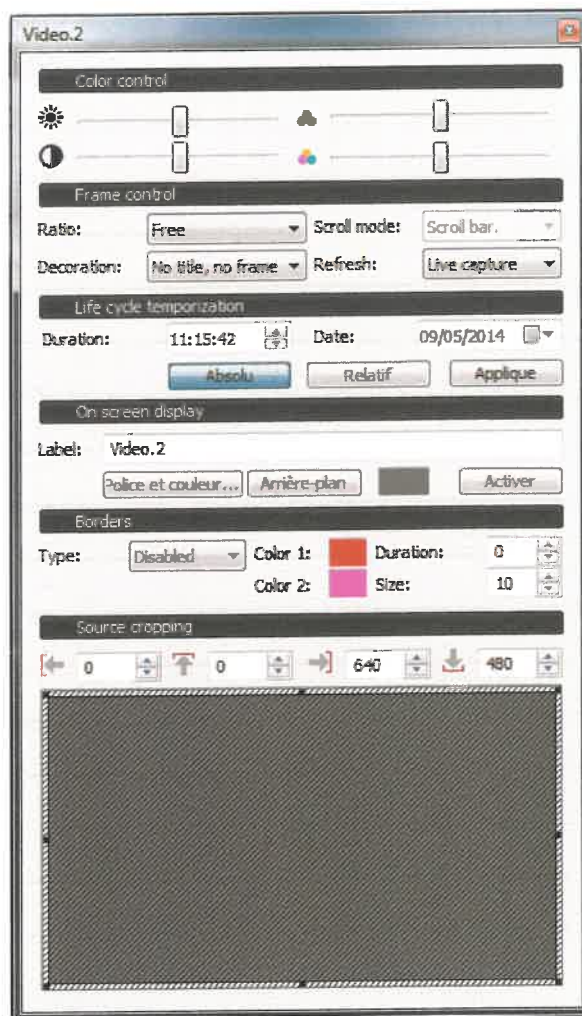
Permet l'ajustement du label, de la police de caractères, la couleur et la taille du texte devant être affiché en superposition à une image vidéo ou RVB. Cette fonctionnalité vous permet de placer des identifiants de votre choix sur chaque fenêtre affichant ce type de source.

■ **5 - « Bordures personnalisables » (Borders) :**

Permet d'afficher une bordure de couleur autour de certaines fenêtres de type vidéo, RVB ou capture réseau. La taille et les couleurs alternatives peuvent être choisies. Une temporisation peut également être appliquée.

■ **6 - « Découpe de la source (zoom) » (Source cropping) :**

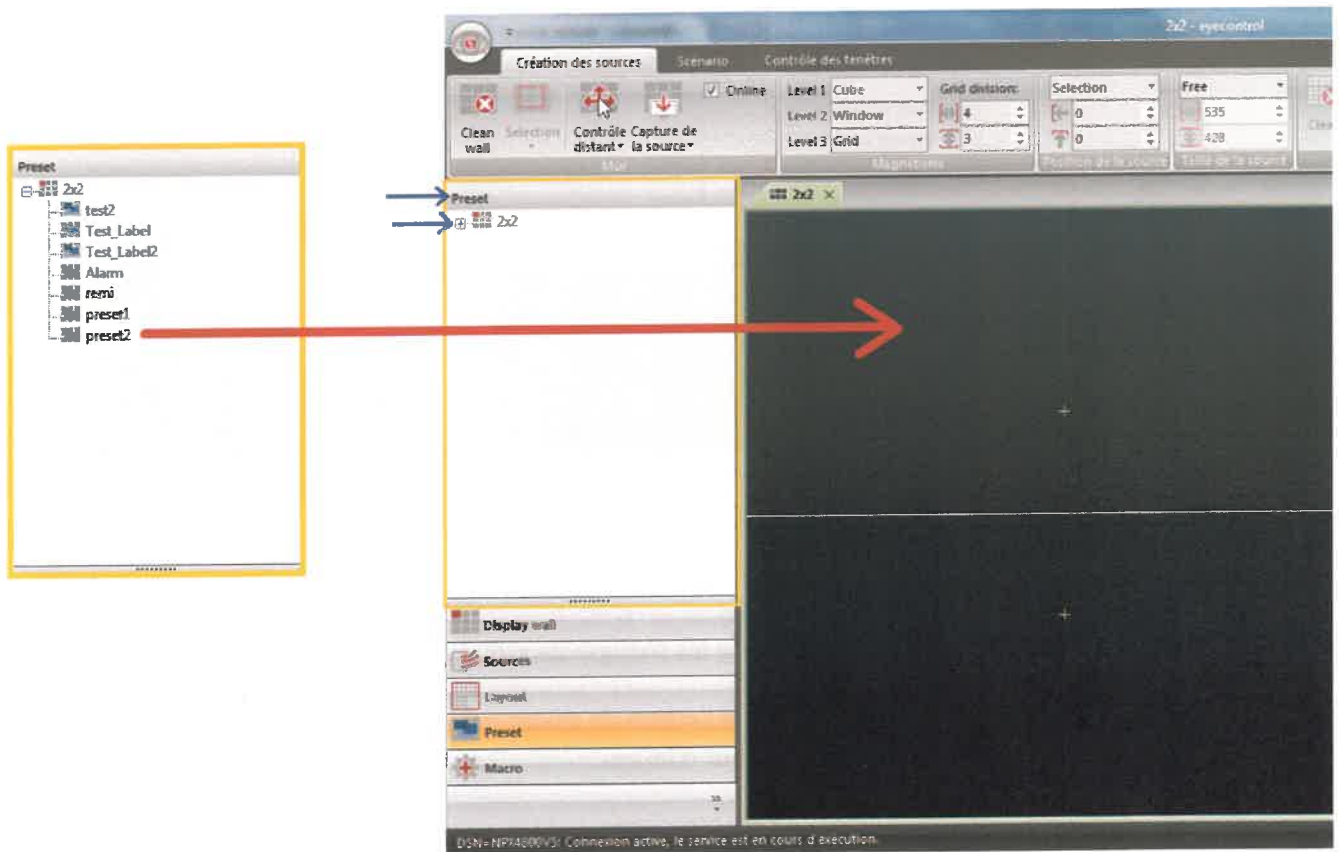
Si cette option est disponible au niveau de la source affichée dans la fenêtre, vous contrôlez grâce au rectangle, la partie de source devant être affichée.



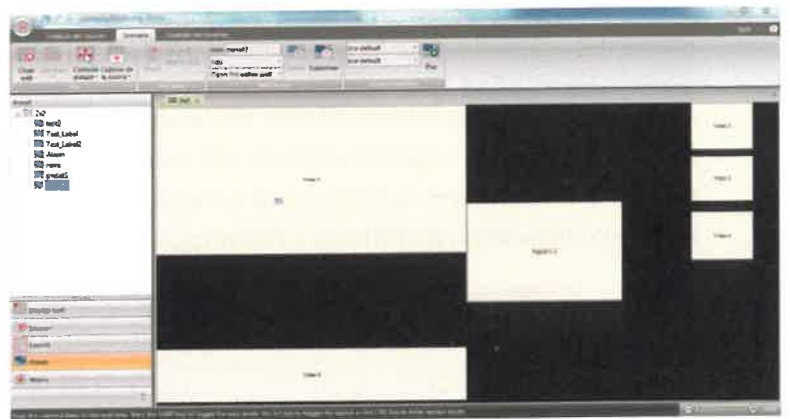
Notes

4) Gestion des scénarios

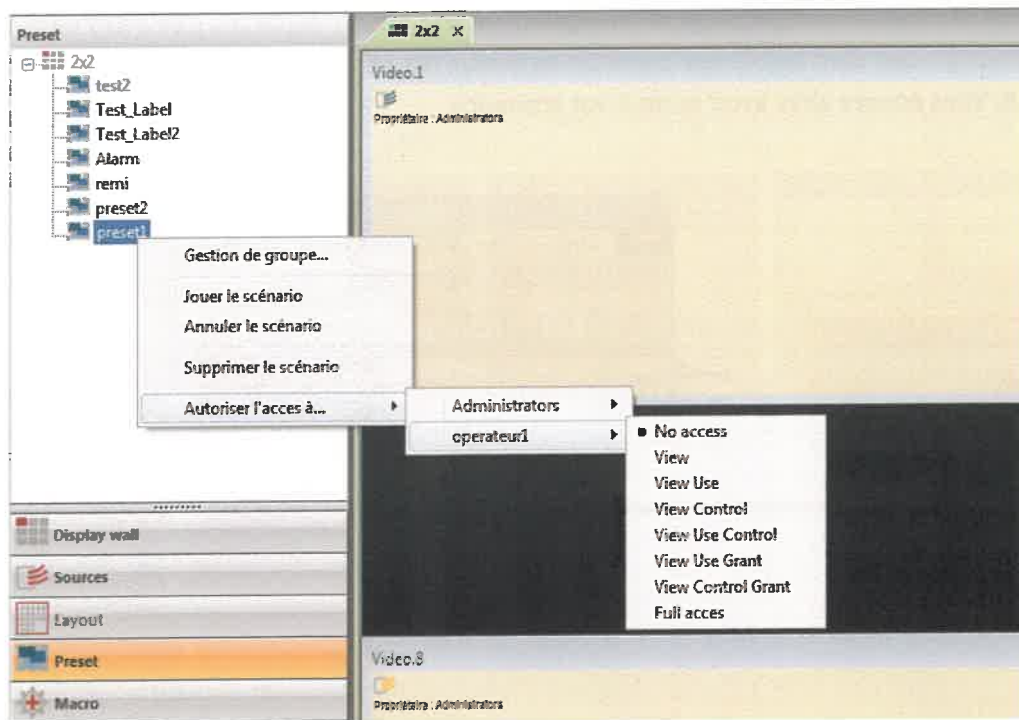
L'utilisation des scénarios d'affichage se fait également par glissé / déplacé à partir de l'onglet « Preset ». Choisissez un groupe dans lequel vos scénarios se trouve (ici 2x2) et cliquez sur la croix [X] pour développer ce groupe. Vous pouvez alors avoir accès à vos scénarios.



Lorsqu'un scénario est sélectionné, une prévisualisation de la configuration est visible à droite.



Un clic droit sur l'icône d'un scénario fait apparaître un menu contextuel :



Vous pouvez ainsi :

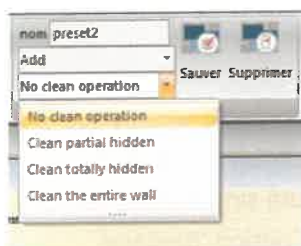
- Organiser les scenarios, c'est-à-dire les changer de groupes si besoin.
- Jouer le scénario : correspondant à l'action de glisser / déplacer, la configuration des fenêtres du scénario sont ajoutées sur le mur d'image.
- Annuler le scénario (undo) : les fenêtres appartenant au scénario sont retirées du mur d'image, à l'exclusion de toute autre fenêtre n'appartenant pas ce scénario.
- Supprimer définitivement le scénario.
- Gérer l'héritage des droits d'accès à ce scénario pour les autres utilisateurs.

Suivant les droits utilisateurs qui vous ont été alloués, certaines actions peuvent être interdites. Il en va de même des scénarios pour lesquels vous n'avez aucun droit.

A tout moment, vous pouvez décider de sauvegarder la configuration d'affichage actuelle du mur d'images. Cette configuration s'appelle scénario. Un scénario enregistre pour toutes les fenêtres, leur position, leur taille, leurs paramètres spécifiques et la façon de les démarrer. Lorsqu'un scénario est joué, vous retrouvez ainsi la configuration d'affichage à l'identique.

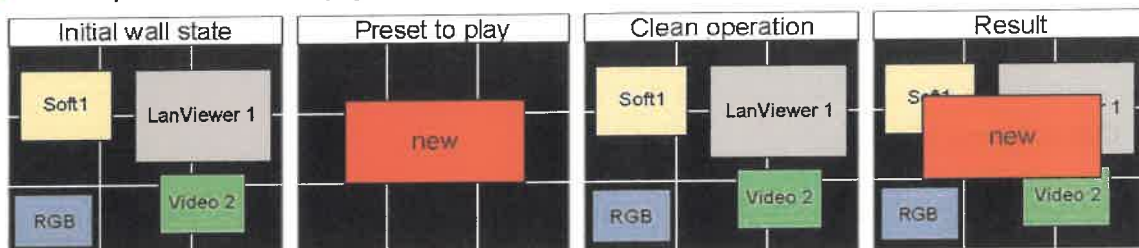


Rapide et élégant, vous pouvez enregistrer un affichage en scénario directement dans le menu contextuel.



Avant qu'un scénario soit appliqué, une opération de nettoyage peut être choisie entre 4 différentes options (No clean operation, Clean partial hidden, Clean totally hidden, Clean the entire wall).

■ Pas d'opération de nettoyage: (No clean operation)



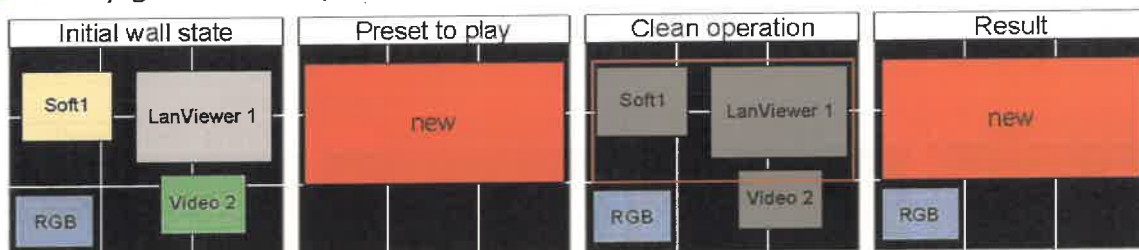
Les sources présentes sur le mur d'images avant l'exécution du scénario ne sont pas affectées. Le résultat est l'addition de l'état initial avec les fenêtres ajoutées par le scénario joué.

■ Nettoyage total du mur (Clean the entire wall)



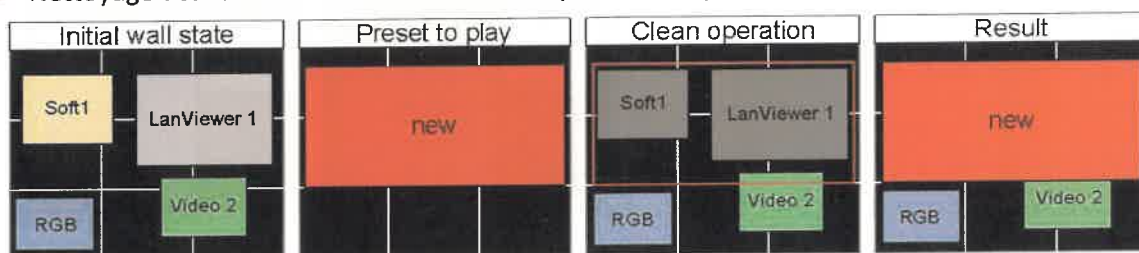
Les sources présentes sur le mur d'images avant l'exécution du scénario sont toutes retirées. Le résultat contient uniquement les fenêtres ajoutées par le scénario joué.

■ Nettoyage des fenêtres partiellement cachées (Clean partial hidden)



Les sources présentes sur le mur d'images avant l'exécution du scénario ne sont retirées que si elles se retrouvent partiellement ou totalement cachées par une fenêtre ajoutée par le scénario.

■ Nettoyage des fenêtres totalement cachées (Clean totally hidden)

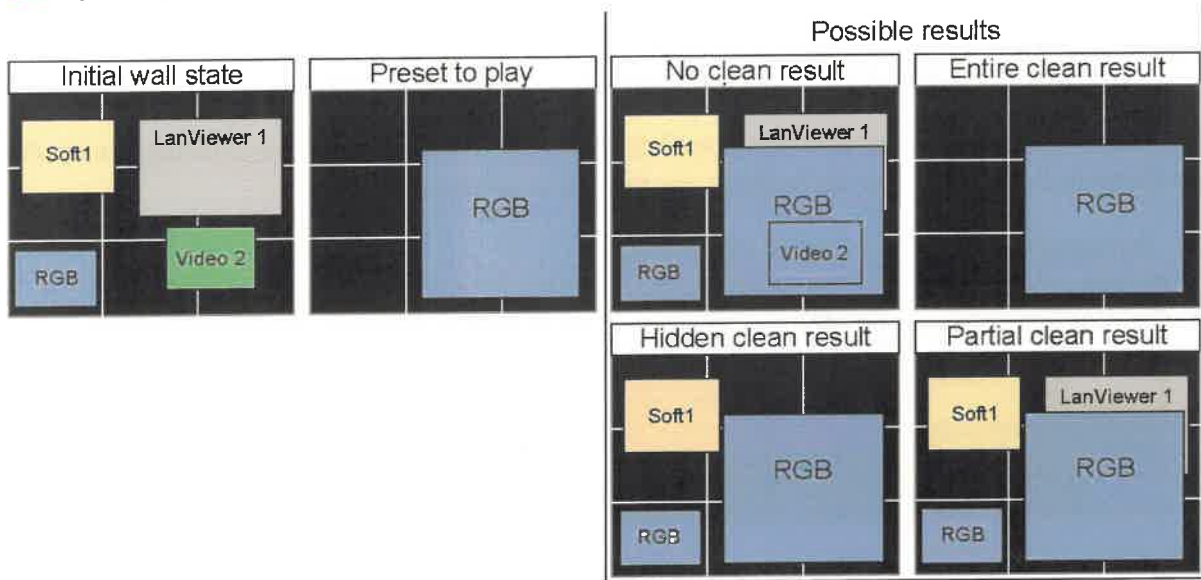


Les sources présentes sur le mur d'images avant l'exécution du scénario ne sont retirées que si elles se retrouvent totalement cachées par une fenêtre ajoutée par le scénario.



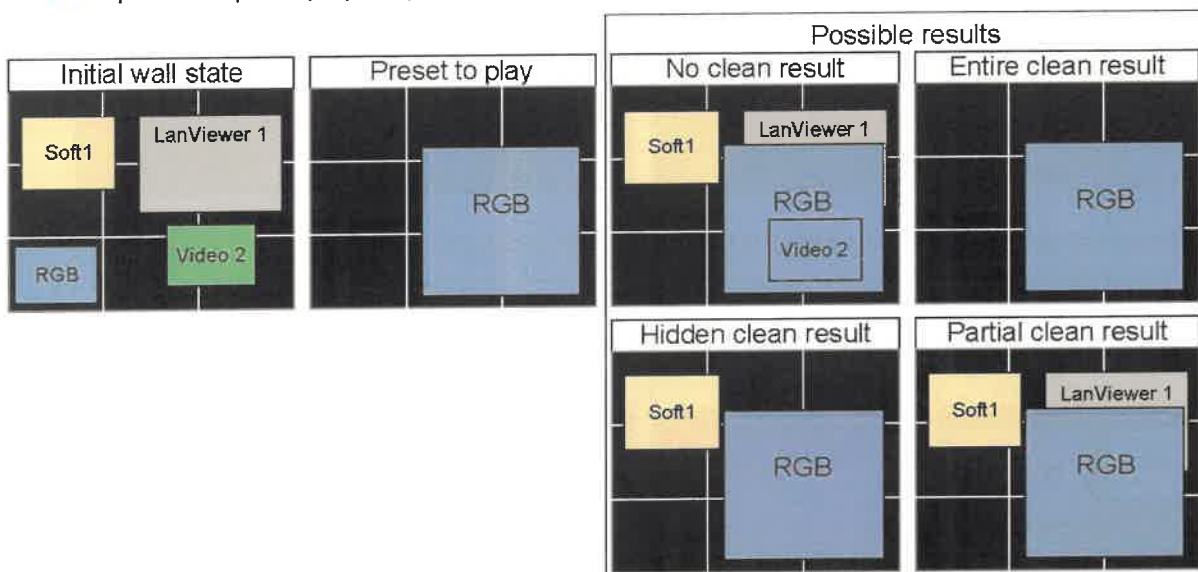
Dans le mode d'exécution du scénario, vous pouvez choisir entre deux options de lecture (Add, Replace). L'option 'Add' ajoute simplement les fenêtres sans se soucier des possibles duplications. L'option 'Replace' remplacera la fenêtre à la position exigée par le scénario si celle-ci existait déjà sur le mur d'images.

■ Option Ajouter (Add)



Les fenêtres du scénario sont juste ajoutées au mur, le contenu existant du mur n'est modifié que par l'option de nettoyage choisie.

■ Option remplacé (Replace)



Le contenu existant du mur est contrôlé (avant toute opération de nettoyage). Si une fenêtre demandée dans le scénario existe déjà sur le mur, elle ne sera pas supprimée mais déplacée à sa nouvelle position.

Notes

III. Logiciel de gestion du mur d'image : Partie Administrateur

1) Connexion au logiciel



Dans la version 5 du monde eyecon tous les outils pour construire un environnement complet eyecon sont combinés dans le logiciel « eyecon setup ».

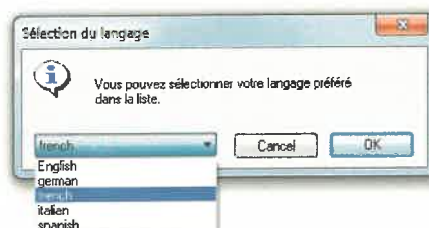
Après avoir installé la base de données il est nécessaire de démarrer le logiciel d'administration eyecon. (Icône de bureau "eyecon setup" sur l'ECS ou exécuter "c:\eyevis\eyecon\eyeSetup.exe")

Comme tous les services et applications eyecon, une authentification est demandée au démarrage du logiciel.



evwsefb

L'utilisateur peut choisir la langue parmi les options dans la case « Check if you want to change the language ».



pilote nehp

- ① Les logiciels eyecon sont traduisibles dans toutes les langues grâce à une interface de traduction fournie avec la distribution (« eyecon translator »). Etant donné que les traductions sont stockées dans la base de données, la boîte de dialogue de login n'est pas traduisible !
- ① Le logiciel d'administration est lors de sa première exécution uniquement accessible à l'utilisateur 'root'. Les droits d'accès pour les autres utilisateurs peuvent être définis à l'intérieur du logiciel.

Après authentification, la fenêtre suivante s'affiche :



La fenêtre de setup Eyecon est constituée de quatre parties.

- En haut, une barre d'outils permettant les actions de création, d'enregistrement et de suppression.
- Sur la gauche, la liste des ressources, les serveurs/clients, les opérateurs, les murs d'images sources et les macro-commandes.
- En zone centrale, les pages de configurations contextuelles relatives à la ressource sélectionnée.
- En bas, une barre de statuts identique à eyecontrol.

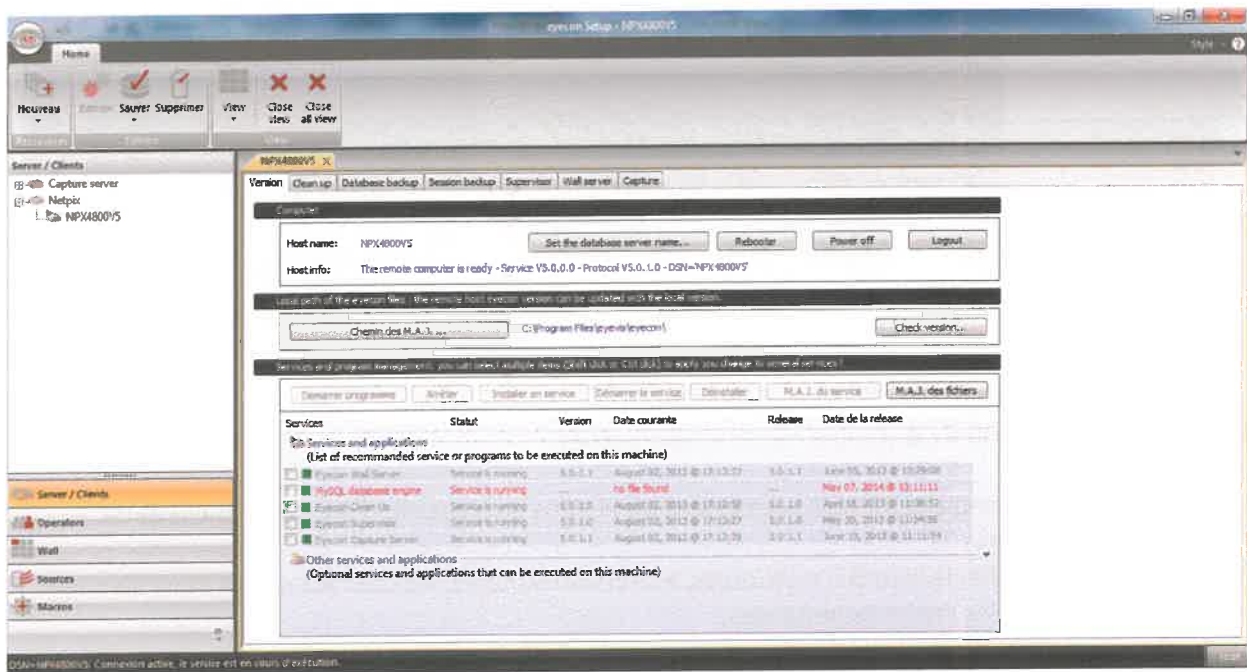
Le menu arborescent des ressources (volet de gauche) est composé de 5 branches :
Serveurs/Clients, Opérateurs, Wall (Mur), Sources et Macros. Nous allons les détailler ci-dessous.

2) Les services, présentation et fonctionnement.

La première branche de l'arborescence concerne l'administration des services.

L'administration des services est un puissant outil pour contrôler et gérer tous les acteurs du monde eyecon, services, programmes, interfaces utilisateur, ainsi que la base de données elle-même.

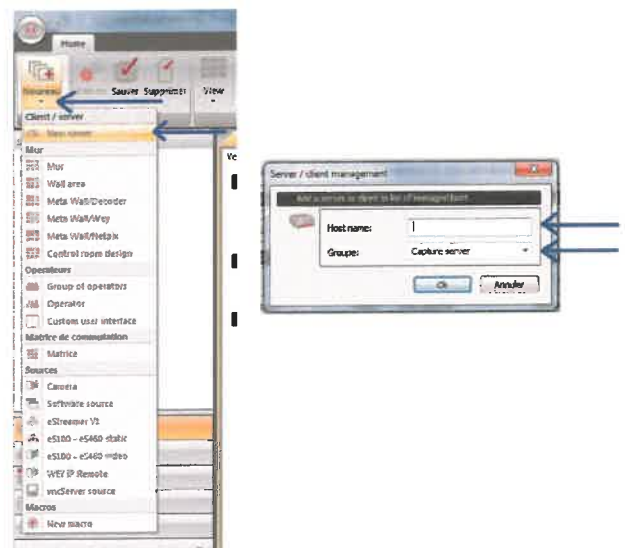
A partir de votre poste de travail, vous pouvez contrôler tous les autres et effectuer des installations, mises à jour, arrêt / redémarrage de services, programmes, ordinateurs...



Pour ajouter de nouveaux ordinateurs dans la liste, allez dans la barre d'outils puis cliquez sur la petite flèche sous « Nouveau », entrez son nom ou son adresse IP dans la zone de saisie, choisissez un type de poste dans groupe et pressez le bouton « ok ».

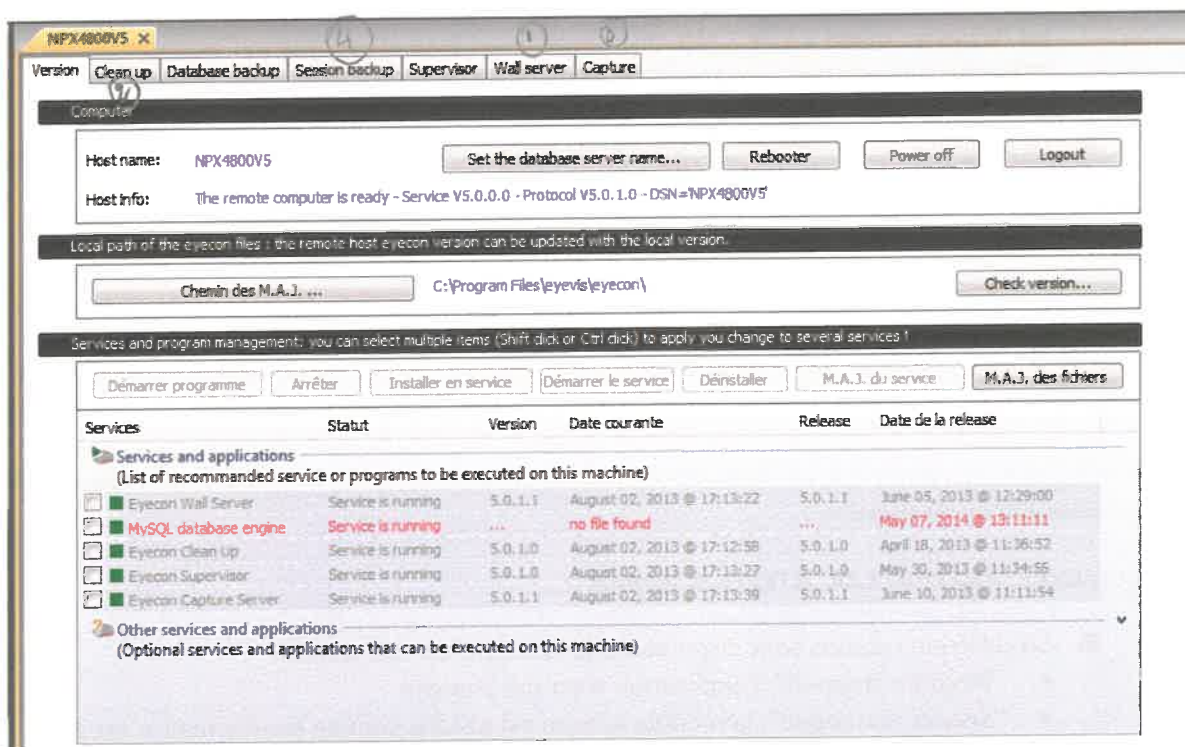
Les différents groupes vous permettent d'organiser votre interface, avec d'un côté les serveurs d'affichage, de l'autre les poste capturer par exemple.

Dans la liste, l'état de chaque ordinateur est représenté par un petit carré rouge (ordinateur non joignable) ou un petit triangle vert (ordinateur joignable).



Il existe une vue détaillée des services :

Cliquer sur un nom d'ordinateur dans la liste des ressources fait apparaître sur l'onglet de droite les informations détaillées de tout service ou programme disponible sur la machine cible.

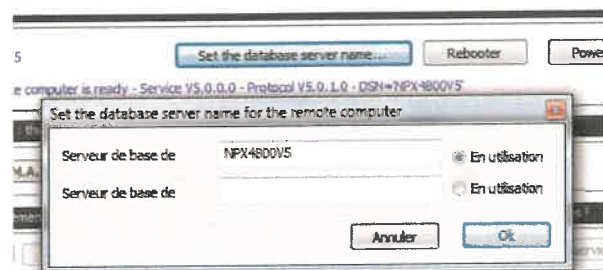


Vous pourrez dans cette interface effectuer les actions suivantes :

Dans la section « computer » :

- Le bouton « Set the database server name... » permet de changer le nom du serveur de base de données configuré pour la machine cible (configuration ODBC). Il appelle la boîte de dialogue suivante :

Vous pouvez entrer deux noms de serveurs de base de données (utilisés alternativement par le gestionnaire de redondance décrit plus loin).



- Le bouton « Rebooter » arrête et redémarre le système choisi.
- Le bouton « Arrêter » arrête le système choisi.
- Le bouton « Logout » ferme la session utilisateur actuellement ouverte sur le système choisi.

Dans la section « Local path of the eyecon files »:

- Le bouton « Chemin des mises à jour ... » permet de choisir le répertoire local fournissant les dernières mises à jour. Cette mise à jour vous aura été remise par exemple sur un CD-ROM. Vous pouvez ensuite contrôler et mettre à jour tout votre parc de machine à partir de votre poste de travail.
- Le bouton « Check version... » permet de lancer une vérification de la version locale par rapport au fichier de mise à jour.

Dans la section « Services and program Management »:

Il y a 9 boutons pour gérer chaque service séparément, un ou plusieurs services eyecon pouvant être sélectionnés dans la liste. La liste présente pour chaque service son état de fonctionnement, sa version actuelle avec en comparaison la version de mise à jour disponible.

Seul la liste des services démarré est affiché, les services et programmes non démarré sont masqués dans « Other services and applications ».

En ce qui concerne proprement dit, la liste des services :

- Six différents statuts sont disponibles dans la colonne des statuts:
 - “Program stopped”: l’application n’est pas chargée.
 - “Service is stopped”: le module eyecon est installé comme service mais n’est pas démarré.
 - “Program stopped, not installed as service”: l’application est normalement destinée à être installée en tant que service. Elle n’est pas installée et n’est pas chargée.
 - “Running as program”: Le module eyecon est lancé en temps que programme.
 - “Service is running”: le module eyecon est installé comme service et exécuté en tant que tel.
 - “The service manager cannot be contacted”: le système distant ‘RSCM’ n’est pas disponible. Plusieurs problèmes peuvent générer ce message comme un problème physique de connexion réseau, le système Windows distant n’est pas démarré ou encore le ‘RSCM’ n’est pas activé sur la machine cible.
 - “Checking state...”: état temporaire indiquant que le logiciel « eyecon setup » est en attente des statuts du système cible.
- Les colonnes « Version » et « Release » affichent la version du service actuellement installés sur le système cible. Si le service n’est pas installé, le message « ... » sera affiché.
- « Date courante » et « Date de la release » affichent la date du service actuellement installés sur le système cible et celle de la release disponible pour la mise à jour.

En ce qui concerne les actions relatives à la gestion des services :

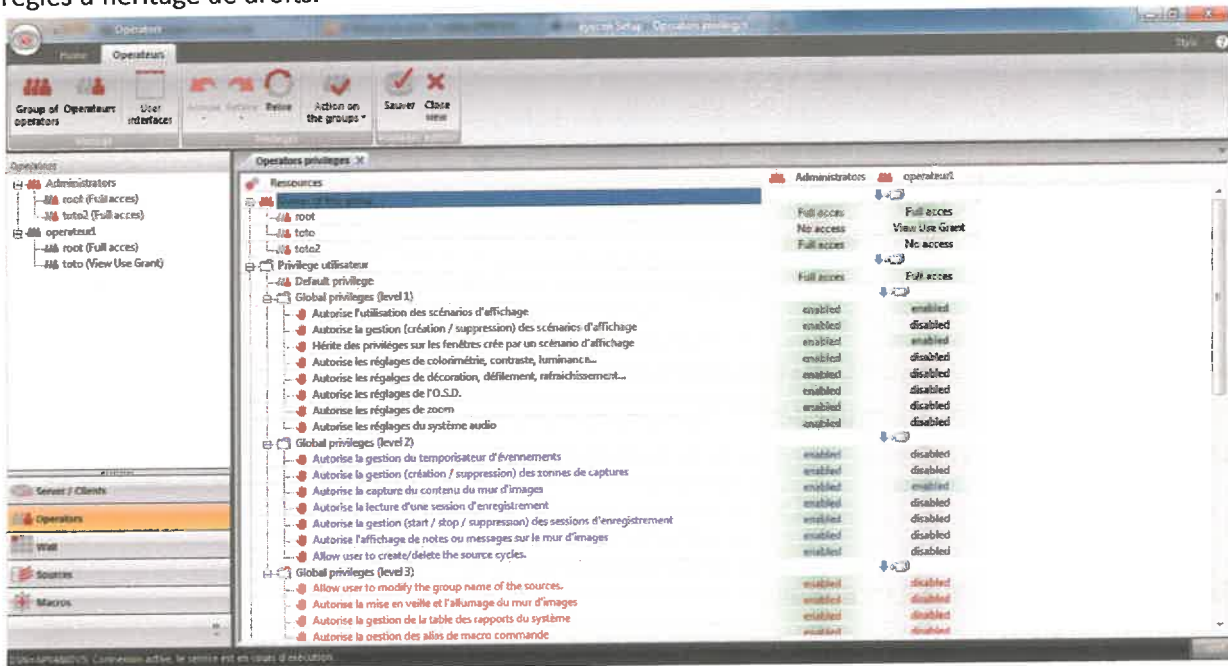
- Le bouton « Démarrer programme » lance le(s) service(s) sélectionné(s) en temps que programme dans le contexte de l’utilisateur ayant ouvert une session Windows.
- Le bouton « Arrêter » arrête le(s) service(s) sélectionné(s).

- Le bouton « Installer en service » ajoute le(s) service(s) sélectionné(s) à la liste des services Windows. L'application démarrera ensuite automatiquement à chaque redémarrage de Windows. Dans ce mode, les services fonctionnent dans le contexte de l'utilisateur "SYSTEM".
- Le bouton « Démarrer le service » démarre le(s) service(s) sélectionné(s) en tant que service dans le contexte de l'utilisateur "SYSTEM".
- Le bouton « Désinstaller » retire le(s) service(s) sélectionné(s) de la liste des services Windows.
- Le bouton « M.A.J. du service » permet la mise à jour du (des) service(s) sélectionné(s) à partir des fichiers du répertoire préalablement sélectionnés par le bouton "Chemin des mises à jour ...".
- Le bouton « M.A.J. des fichiers » permet une mise à jour de fichiers à choisir dans le répertoire préalablement sélectionnés par le bouton "Chemin des mises à jour ...".

Notes

3) Les utilisateurs, présentation et fonctionnement.

Eyecon permet la création de multiples opérateurs ayant chacun leur droits spécifiques ainsi que leurs règles d'héritage de droits.



- ① L'utilisateur 'root' qui est l'administrateur par défaut de la base de données MySQL, ne peut être supprimé ou modifié en aucun cas.

Pour ajouter un opérateur ou un groupe, cliquez sur « Group of operators » ou « Operateurs » dans la barre d'outils, cela ouvrera la même fenêtre.

Dans la section « Operateurs »:

“Login” & “Mot de passe”: le nom et mot de passe de l'utilisateur qui sera ajouté au système en cliquant sur « Add ».

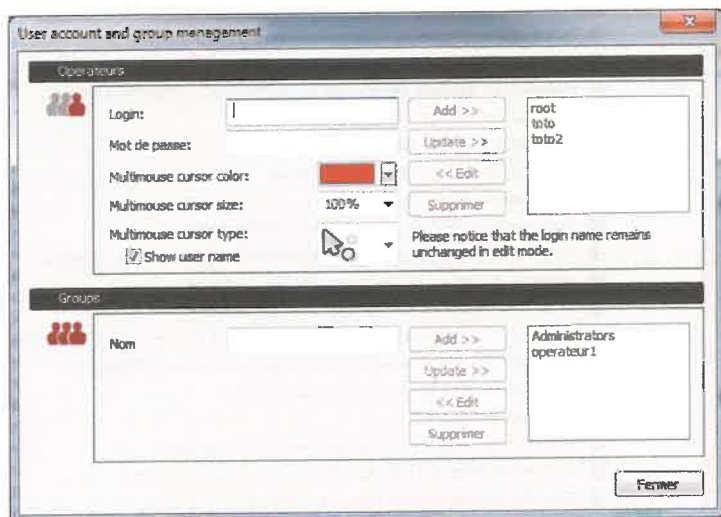
Cliquez sur « Edit » pour éditer un opérateur, par exemple changer son mot de passe, puis sur « Update » pour le mettre à jour. Vous pouvez également ici, supprimer un opérateur.

Dans la section « Operateurs »:

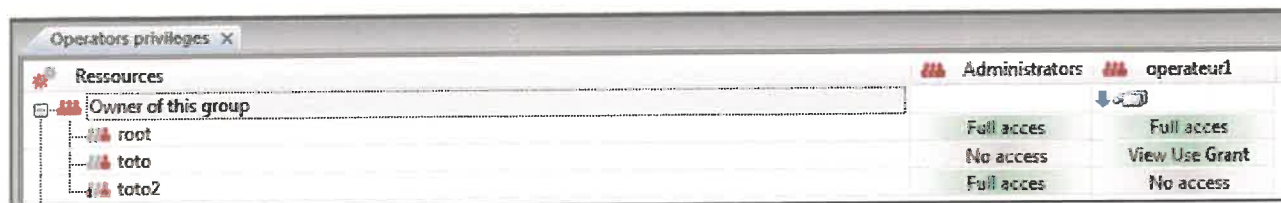
« Nom » : le nom du groupe que l'on veut créer.

■ Informations :

Depuis la version 5 d'eyecon, les droits ne s'appliquent plus directement aux opérateurs, mais aux groupes, groupes dans lesquels seront placés les opérateurs.

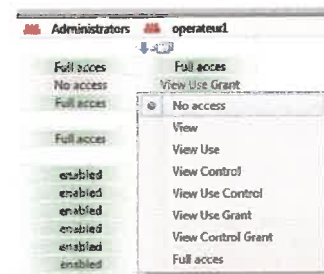


Placer un opérateur dans un groupes.

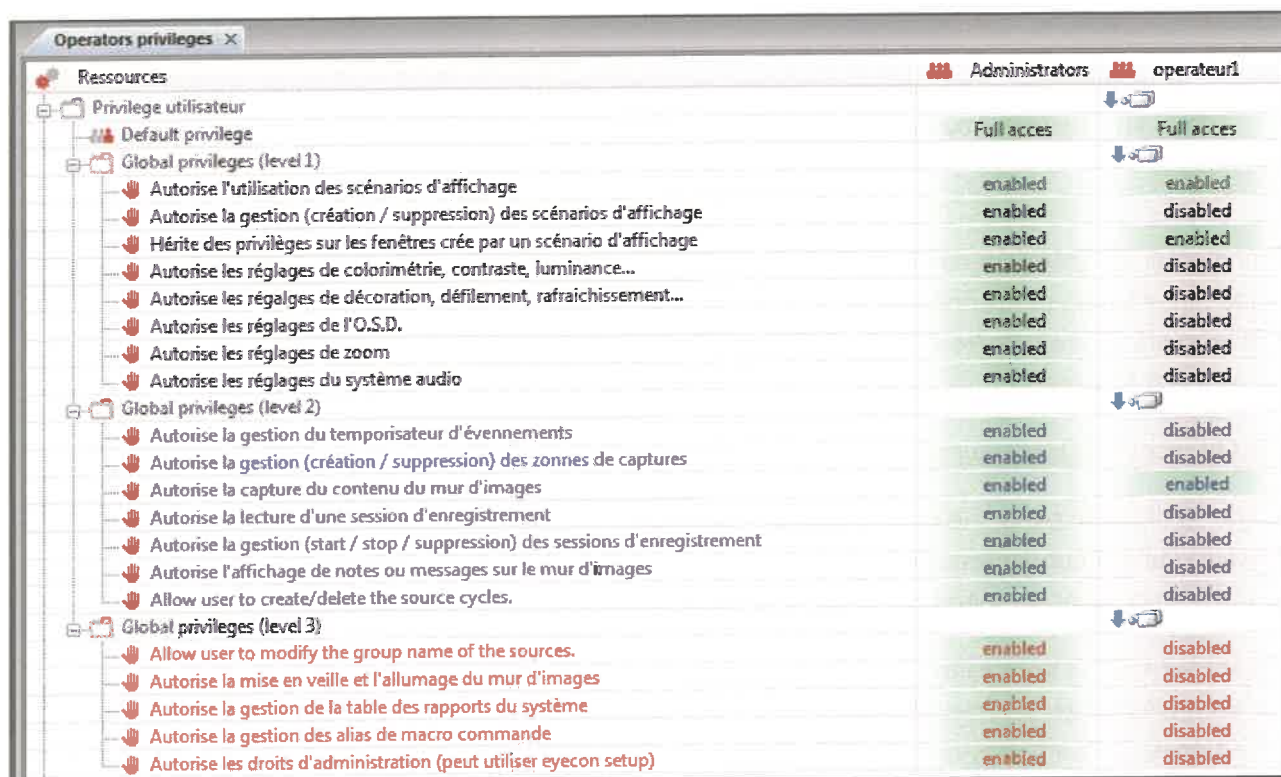


Dans cette première partie, vous aurez une colonne pour chaque groupes crée. Le groupe Administrators de base, ainsi ici que le groupe opérateur1.

Via un clic droit vous pouvez choisir sur la ligne de l'opérateur, dans la colonne du groupe choisir les droits par défaut que recevra l'opérateur du groupe en question dans la colonne.



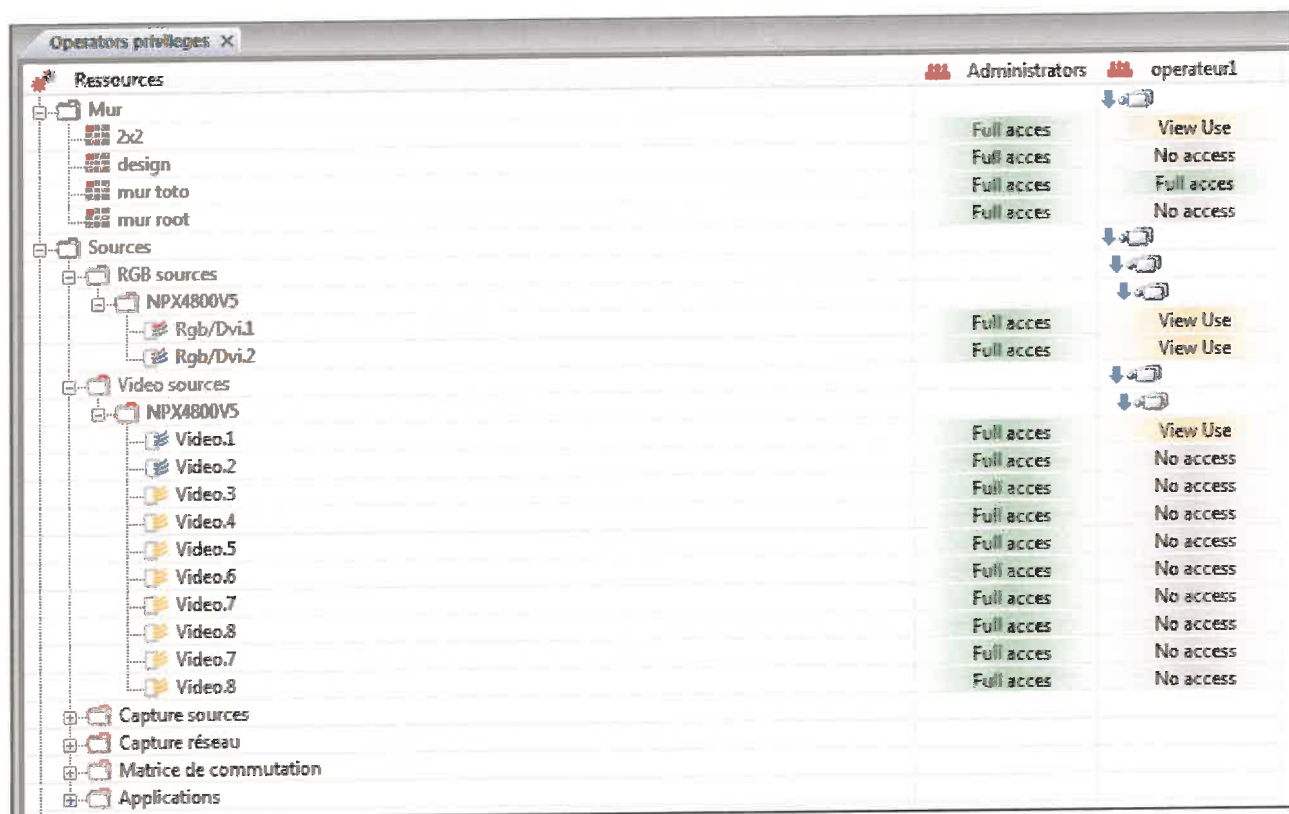
Donner des privilèges globaux à un groupe.



Cette section vous permet d'assigner les privilèges globaux à un groupe et donc aux utilisateurs présent dans ce groupe. Ces privilèges concernent plus particulièrement les fonctionnalités des programmes eyecon.

Ils sont classés en trois niveaux, des fonctionnalités les plus basique, les fonctionnalités administratives, comme la plus haute, l'autorisation d'utiliser eyeSetup.

Donner des droits sur les ressources (mur d'images, sources) à un groupe.



De la même façon vous pouvez ici donner les droits sur les ressources du système. C'est-à-dire, les différents murs d'images où les zones d'affichage, également les sources de tout type (source d'affichage RGB/DVI, vidéos et t... mais aussi les sources de contrôle comme une matrice audio par exemple).

Niveau de privilèges sur les ressources.

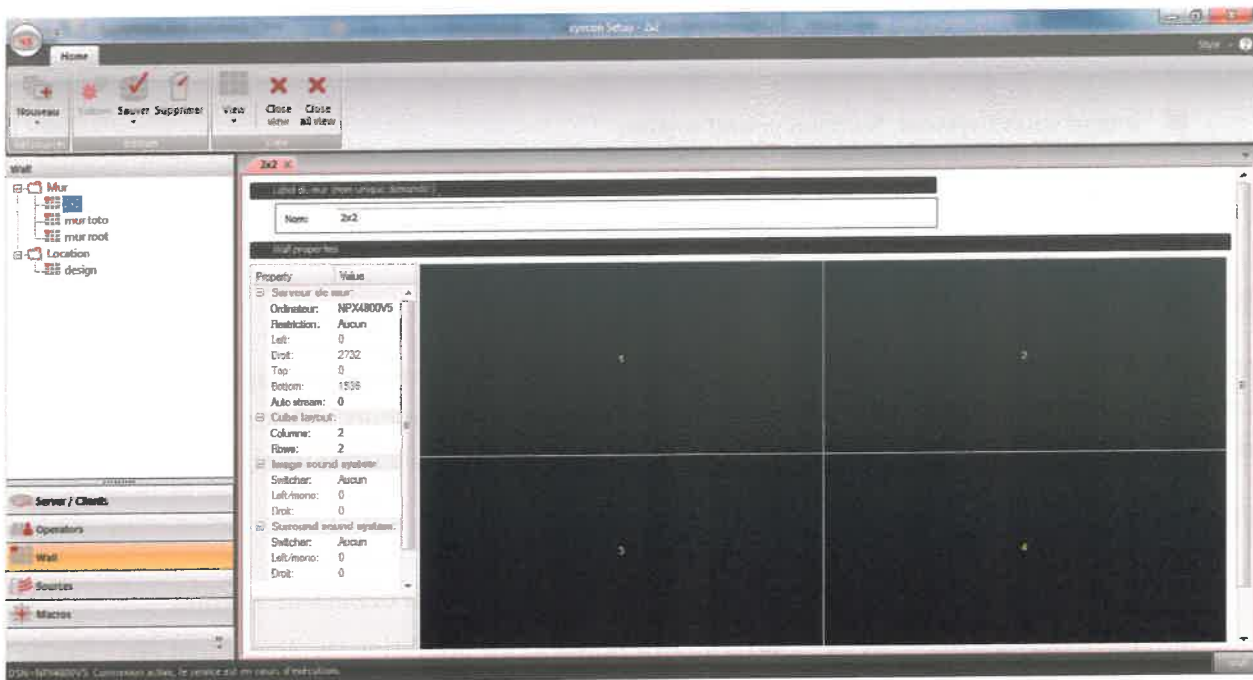
Il y'a quatre privilèges par défaut : 'View', 'Use', 'Control' et 'Grant' pour visualiser, utiliser, contrôler et accorder des privilèges. Le modèle par défaut sera appliqué en priorité à chaque nouvelle configuration de privilège.

- View (Peut voir) : l'utilisateur a la permission de voir la ressource (par exemple une source ou un mur d'images) dans le programme « eyecon admin », mais ne peut pas travailler avec (il n'a implicitement aucun droit d'utilisation, modification, suppression, gestion des accès...).
- Use (Peut utiliser) : l'utilisateur a la permission d'utiliser la ressource dans le programme « eyecon admin », s'il s'agit d'une source, il peut l'utiliser pour en créer des fenêtres sur le mur d'images, en modifier ou supprimer la (les) fenêtre(s) d'affichage(s).
- Control (Peut contrôler) : l'utilisateur peut effectuer des changements sur les propriétés de la ressource. Exemple : pour une source de type capture réseau, l'utilisateur sera autorisé à effectuer le contrôle clavier/souris à distance. Sur une source de type Vidéo, l'utilisateur sera autorisé à la brillance, la saturation, etc.

- Grant (Peut accorder): l'utilisateur est autorisé à accorder des héritages de privilèges sur ses propres ressources. Cela concerne par exemple les droits que donne un opérateur aux autres utilisateurs sur les fenêtres ou les scénarii qu'il a lui-même créé.
- No accès : supprime la règle pour l'utilisateur donné.

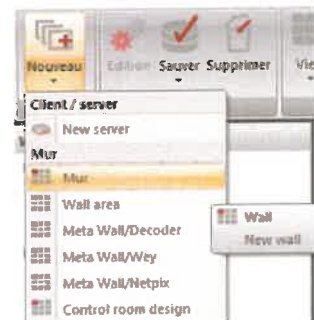
Notes

4) La gestion des murs d'image



Dans cette section, un mur ou zone restreinte peut être créée, modifiée ou supprimée. Pour pouvoir fonctionner correctement, le monde eyecon requiert au minimum la définition d'un mur. Un mur est l'association d'un groupe d'écrans et d'un contrôleur de mur d'images (netpix).

Pour créer un nouveau mur d'image, où une zone d'affichages, cliquez sur la petite flèche sous « Nouveau » dans la barre d'outils puis choisissez, « Mur » ou « Wall Area ».



Section label du mur d'images

- Nom du mur (Nom) : un nom unique pour chaque mur doit être saisi.

Section Wall propriétés

- Serveur de mur


« Ordinateur » : le contrôleur de mur d'images associé aux écrans.

« Restriction » : Le type de restriction concernant le type de zone créée, si l'affichage peut dépasser la zone créée ou non. (Voir ci-dessous)

« Left, droit, top, bottom » : La taille et position du mur d'images ou de la zone d'affichage.

- Cube Layout

- « Columns » Nombre de cubes par lignes: le nombre physique de cubes horizontalement.
- « Rows » Nombre de cubes par colonnes: le nombre physique de cubes verticalement.

 Image sound system, Surround sound system

Possibilité de choisir les canaux audio d'une matrice associée à un mur d'images.

Restriction

“Zone de mur d'images”: pour activer la création de zones restreintes sur le mur d'images, définie en pixels. Les zones restreintes sont utiles pour partager un mur d'images entre plusieurs utilisateurs, sans interactions désagréables entre opérateur, chacun travaillant ainsi dans une zone lui étant réservée.

Les notions de zone sont les suivantes :

- Tolérante : Toute fenêtre peut être déplacée, y compris en dehors de la zone.
- Intersection : Les fenêtres peuvent être déplacées à condition qu'elles soient en intersection avec la zone.
- Tolérante : Seules les fenêtres entièrement contenues dans la zone sont acceptées.

Notez toutefois que pour chaque mur d'images, au moins une zone sans restrictions doit être créée pour l'accès de l'administrateur.

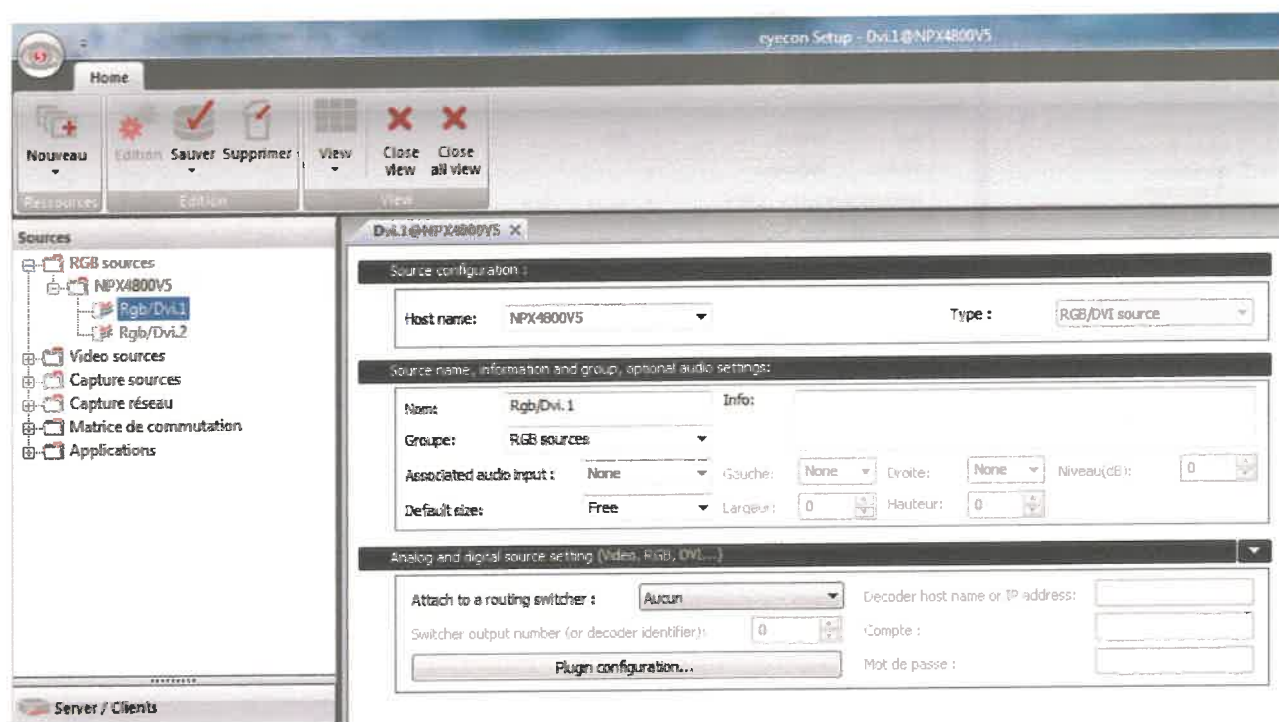
Les trois boutons « Supprimer », « mise à jour » et « nouveau » vous permettent d'éditer la liste de vos murs. Le nombre de mur d'images n'est pas limité, que vous ayez un ou plusieurs contrôleurs.

Dans le monde eyecon, la notion de mur d'images et de contrôleur peut rester virtuelle, il n'est pas interdit de constituer un mur d'images par la simple association d'un ordinateur et de son écran graphique...

Notes

5) La gestion des sources

Ici sont effectués les principaux réglages pour les différentes sources qui sont affichées par un contrôleur de mur d'images.



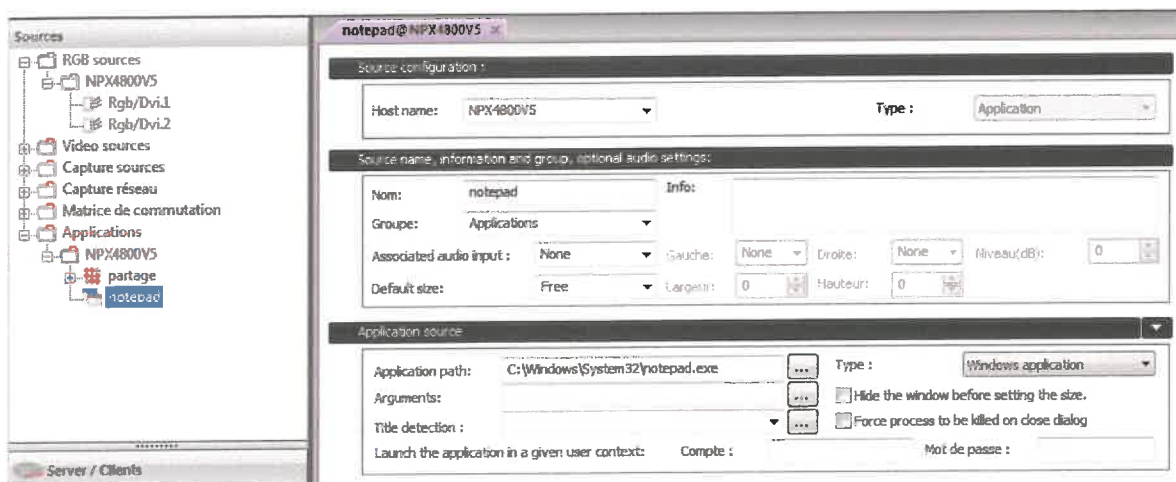
Six types de sources sont définis par défaut dans le monde eyecon, toutefois l'utilisation qui en sera faite par le logiciel « eyecon setup » est complètement transparente :

1. Sources de type application
2. Sources vidéo
3. Sources RVB
4. Sources IP
5. Sources de type capture réseau
6. Sources Audio (Matrice de commutation)

Toutes les sources peuvent changer de groupe. Comme les utilisateurs, toutes les sources peuvent être placées soit dans d'autres groupes ou dans des sous-groupes ou encore dans un nouveau groupe créé. Il n'est pas interdit de regrouper des sources de type différent.

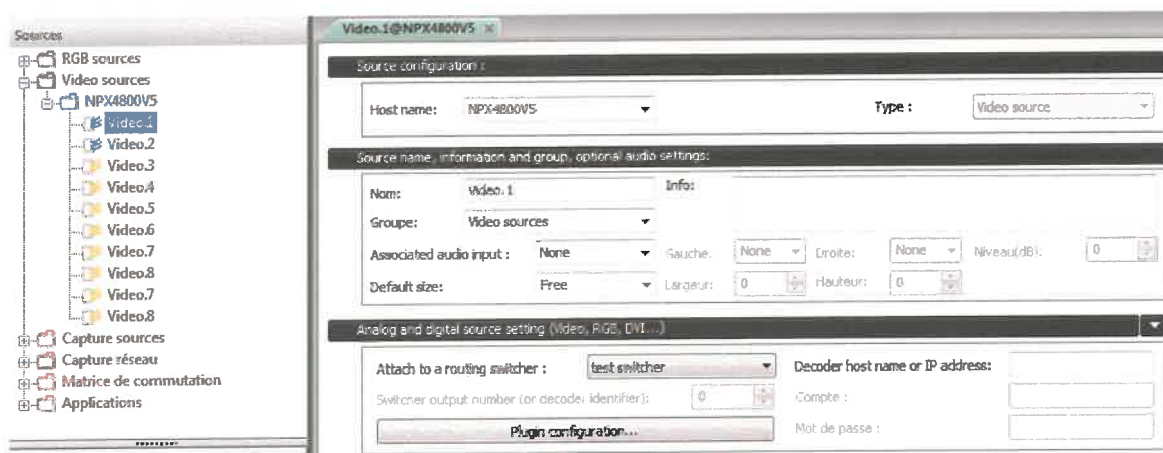
Sources de type application

Les sources applications sont disponibles sur le système où le « Serveur de mur » est exécuté. Ces sont les mêmes sources représentés par « Serveur de mur – Source logicielle ».



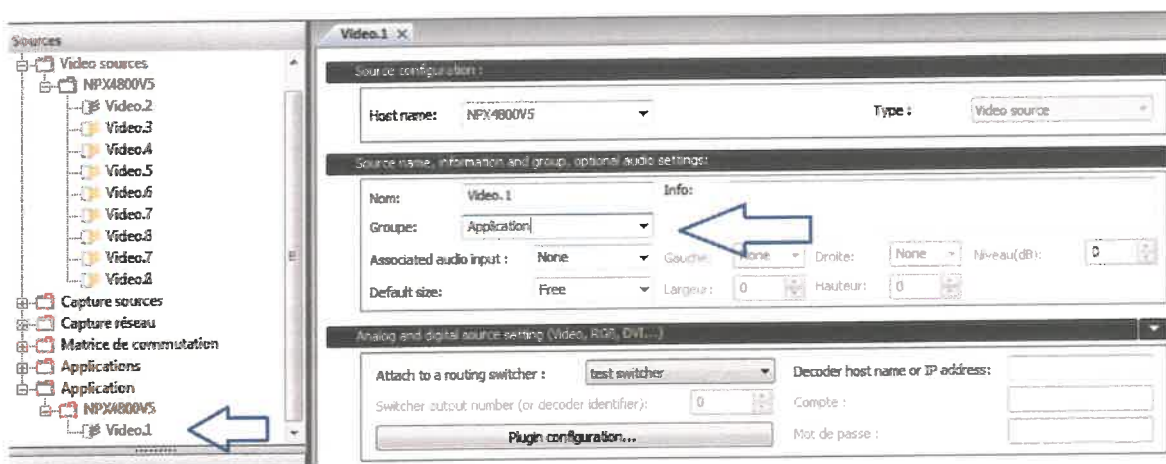
Sources de type vidéo

Les sources vidéo sont mises à disposition et gérées par un plug in du serveur de mur « eyecon wall server ».



Dans le champ « Nom », des informations libres peuvent être saisies. Elles seront affichées dans la section information du logiciel « eyecon setup » et également dans la fenêtre source de la représentation du mur. Pour les sources vidéo, des informations supplémentaires comme « lecteur DVD », « Caméra n°xx » ou encore « Entrée principale » peuvent être utiles pour identifier rapidement la source.

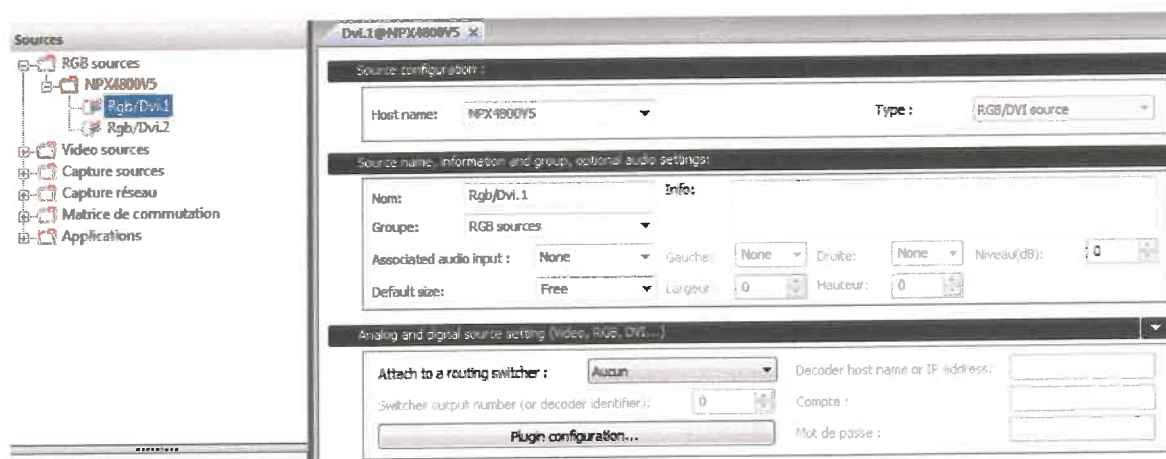
Le groupe peut être modifié rapidement en saisissant directement le nom d'un groupe dans le champ prévu à cet effet.



Dans l'exemple ci-dessus, la source « Vidéo 1 » a été déplacée dans le groupe « Application ».

Sources de type RGB

Les sources vidéos sont mises à disposition et gérées par un 'plug in' du serveur de mur « eyecon wall server ».



Les sources RGB peuvent être modifiées de la même manière que les sources vidéo.

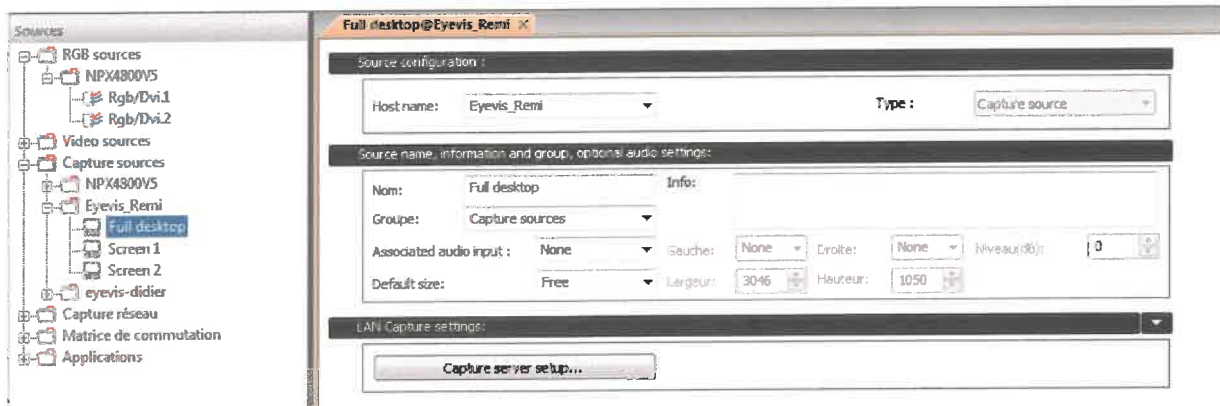
Pour ouvrir le plugin du WallServer cliquez sur « Plugin configuration... »

Sources IP

Les sources IP nécessitent la présence de cartes IP. Une fois que les sources IP (caméras IP, etc...) sont branchées sur la carte IP, les sources seront alors référencées toute seule comme n'importe quelle autre sources.

Sources de type capture réseau

Les sources de type capture réseau sont distribuées par les serveurs de capture « eyecon capture ». A l'exception des boîtiers « eStreamer », les sources réseaux se référencent toute seule dans le monde eyecon dès qu'un serveur de capture est démarré.



Le groupe peut être choisi pour les sources de type capture réseau de la même manière que les autres sources.

Des zones de captures additionnelles peuvent être définies.

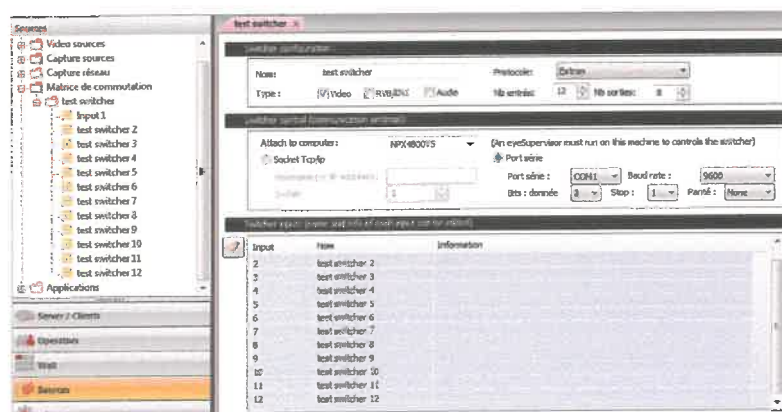
Ces zones sont capturées sur l'espace du bureau. Les coordonnées de début et de fin ainsi que le nom peuvent être saisis. Après avoir validé sa création, la zone de capture devient disponible automatiquement dans le monde eyecon.

Cette source de capture peut être utilisée et traitée comme les autres types de sources eyecon.

Sources Audio (Matrice de commutation)

Les sources audio peuvent être pilotées avec eyecon si elles sont branchées sur une matrice de commutation compatible.

Ici nous pourrions configurer le nom et le protocole de commutation de la matrice, ainsi que le nombre de ses entrées. Et pour chaque entrée nous pourrions définir un alias.



This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

Support

Pour un support supplémentaire pour les produits d'affichage eyevis, contactez nous :



Eyevis France
Parc Pereire -Bâtiment G
91, rue Pereire
78100 Saint Germain en Laye
France

Téléphone : +33 (0) 1 30 71 93 90
Fax : +33 (0)1 34 75 97 34

web : www.eyevis.fr
e-mail : murdimages@eyevis.fr
service : support@eyevis.fr

Etablie en Mai 2014

Version Française : Durand Rémi – eyevis France

Copyright © 2014 eyevis France. Tout droit réservé.

Manuel utilisateur eyevis

Ce manuel, ainsi que les logiciels décrit dans celui-ci, sont fourni sous licence et peut être utilisé ou copié qu'en conformité avec les termes de cette licence. Sauf dans la mesure permise par cette licence, aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, copié, ou transmise, sous n'importe quelle forme ou n'importe quel moyen, électronique, mécanique, d'enregistrement ou autre, sans l'autorisation préalable écrite de Eyevis France. Le contenu de ce manuel est protégé par des droits d'auteur, même si il est distribué avec un logiciel non fourni sous licence.

Le contenu de ce manuel est fourni à titre indicatif seulement, est peut être sujet à des changements sans préavis. Il ne doit pas être interprété comme un engagement d'Eyevis France. Eyevis France ne prend aucune responsabilité pour les erreurs ou inexactitudes qui peuvent apparaître dans cette documentation.

Eyevis, le logo eyevis et eyecon sont des marques déposées ou des marques de commerce d'eyevis Deutschland GmbH.

Toutes les autres marques sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.