

# Aetria Command Center

## Guide de l'utilisateur

Numéro de version 1.7



Engineering the **world's best** visual solutions

**DATAPATH**  
EXCELLENCE BY DESIGN

# Introduction

## Projets

Aetria Command Center fournit une interface complète et centralisée qui permet aux intégrateurs de systèmes de concevoir, gérer et contrôler des salles de contrôle. Une fois configuré, Aetria Command Center offre un accès rapide aux sources et ressources dont les opérateurs ont besoin sur tout écran d'affichage connecté.

## Paramètres



L'icône Paramètres, située en haut à droite de la fenêtre d'application, vous permet de définir l'unité de mesure et la langue par défaut de l'application et de la section d'aide. La fonction Aligner sur la grille, qui permet un alignement rapide et précis, peut également y être activée.

## Détails de l'utilisateur



Pour modifier les détails de l'utilisateur, cliquez sur l'icône utilisateur en haut à droite de l'application, à côté de l'icône de paramètres. Un menu s'affiche, dans lequel l'utilisateur peut choisir de se déconnecter de l'application ou de modifier les détails de l'utilisateur.

Sélectionnez **Se déconnecter** pour vous déconnecter d'Aetria Command Center. L'application revient sur la page de connexion.

Sélectionnez **Modifier les détails du compte**. Une nouvelle fenêtre de navigateur s'ouvre dans laquelle l'utilisateur peut modifier l'adresse e-mail associée à l'utilisateur, changer son prénom et son nom ou encore créer un nouveau mot de passe. Le nom d'utilisateur ne peut pas être modifié.

## **Clause de non-responsabilité : logiciel Aetria Network Manager**

Datapath Limited attire l'attention sur le fait que les futures versions du logiciel Aetria Network Manager pourraient nécessiter des capacités matérielles supérieures pour fonctionner de manière optimale. Datapath n'assume aucune responsabilité pour les mises à niveau du matériel requises pour utiliser les futures versions du logiciel.

## Zone de travail Conception

La zone de travail Conception affiche les représentations des emplacements et les murs d'affichage. Un emplacement peut être utilisé pour regrouper différentes zones du mur vidéo afin d'afficher le contenu à différents emplacements à partir d'un seul contrôleur de mur.

Chaque mur affiché sur la zone de travail dispose d'un menu contextuel qui est accessible en cliquant avec le bouton droit de la souris sur le nom du mur à partir de la représentation. Le menu permet à l'utilisateur de déplacer le mur à l'avant ou à l'arrière d'une pile de murs. Il lui permet également de faire pivoter le mur de 90/180/270 degrés ou de retirer le mur de l'emplacement. Chaque affichage de l'emplacement peut être sélectionné. Le menu contextuel associé est le même pour tous les affichages. Tout choix effectué dans le menu contextuel n'affecte cependant que l'affichage sélectionné.

Lorsqu'un seul affichage est sélectionné, ses propriétés s'affichent dans le panneau **Attributs** à droite.

La zone de travail Conception peut être déplacée en actionnant simultanément la touche Majuscule et le bouton gauche de la souris, tout en utilisant la souris pour positionner la zone de travail Affichage à l'emplacement souhaité. Utilisez la molette de la souris pour zoomer en avant et en arrière sur la grille de la surface.

### Paramètres

L'icône Paramètres, située en haut à droite de la fenêtre d'application, vous permet de définir l'unité de mesure et la langue par défaut de l'application et de l'aide. La fonction Aligner sur la grille, qui permet un alignement rapide et précis, peut également y être activée.

### Arborescence de contenu

L'arborescence de contenu se trouve sur la gauche de la grille de la zone de travail. Elle affiche les groupes de contrôle et les projets de mur qui ont été créés ou importés. Les propriétés de chaque élément de l'arborescence de contenu sont affichées sur la droite de la grille de la zone de travail dans le panneau des propriétés, lorsqu'un groupe ou un mur est sélectionné. Pour consulter les propriétés d'un seul affichage, sélectionnez l'emplacement avant de sélectionner l'affichage.

L'arborescence de contenu peut être entièrement développée ou réduite à l'aide des icônes + ou - situées dans l'angle supérieur droit du panneau de l'arborescence de contenu.

### **Menu Arborescence de contenu**

Faites un clic droit sur un emplacement de l'arborescence de contenu pour accéder à différentes options permettant d'ajouter de nouveaux murs (affichage simple et multiple), renommer des emplacements, copier des emplacements pour créer plusieurs emplacements dans lesquels de nouveaux murs pourront également être ajoutés. Supprimez les emplacements de la liste et imprimez l'organisation de l'emplacement.

Lorsque l'utilisateur effectue un clic droit sur un mur, les options suivantes lui sont proposées :

- Renommer le mur.
- Modifier la configuration du mur.
- Ajouter des murs.
- Supprimer le mur.
- Créer une copie du mur à ajouter au même emplacement.
- Déplacer vers. (Cette fonction est utile lorsque vous avez besoin de murs ayant les mêmes spécifications à un autre emplacement)
- Visualiser le mur (voir ci-dessous).
- Imprimer le schéma du mur.

Lorsque vous sélectionnez Modifier la configuration, une nouvelle boîte de dialogue apparaît qui permet à l'utilisateur de modifier les détails du mur de la manière suivante :

- Emplacement : sélectionnez un emplacement différent auquel associer le mur.
- Nom du mur : modifiez le nom du mur en saisissant le nouveau nom dans la zone d'édition.

- Type de mur physique : sélectionnez le type de matériel qui sera utilisé pour piloter le mur.

Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **Suivant** pour afficher un récapitulatif des modifications. Pour apporter d'autres modifications, cliquez sur **Précédent**. Si les modifications apportées sont correctes, cliquez sur **Terminer**.

### **Visualisation des murs**

Sélectionnez **Visualiser** dans le menu contextuel du mur pour obtenir une représentation du mur. Les utilisateurs peuvent sélectionner une superposition à afficher sur la représentation du mur et une image d'arrière-plan qui leur permettra de visualiser l'apparence qu'aura le mur après son installation. Une fonction de correction de cadre est également disponible pour les superpositions.

Les utilisateurs peuvent charger des images d'arrière-plan (.jpeg). Ils peuvent p. ex. photographier la salle de contrôle dans laquelle le mur sera installé, puis l'importer pour créer une vue réaliste du projet.

Le mur affiché dans la représentation visuelle peut être redimensionné en survolant la représentation avec le curseur de la souris et en utilisant la molette de la souris pour la redimensionner. Le mur peut également être déplacé à l'intérieur de la représentation en le sélectionnant avec le bouton gauche de la souris et en le faisant glisser vers l'emplacement souhaité.

La visualisation peut être imprimée si nécessaire.

### **Outils Emplacement/Mur**

Le panneau d'outils Emplacement/Mur se situe à droite de la zone de conception. Il contient les outils d'alignement, les attributs du mur et de l'affichage ainsi qu'une fonction de configuration du mur. Vous pouvez masquer ou afficher le panneau des outils en cliquant sur l'icône du panneau d'outils en haut à droite de la zone de travail d'affichage.

#### **Alignement**

Les icônes d'alignement sont actives uniquement lorsqu'un groupe ou un mur est sélectionné au moyen d'un rectangle tracé autour du groupe ou du mur souhaité à l'aide de la

souris. L'actionnement d'une icône entraîne l'alignement de tous les affichages du mur sélectionné sur la droite, le centre ou la gauche de la limite rectangulaire des affichages.

Définissez la distance entre le mur et l'axe vertical (**x**) ou l'axe horizontal (**y**). L'unité de mesure peut être définie dans le panneau [Paramètres](#). Ce dernier est disponible uniquement lorsqu'un mur ou un affichage est sélectionné.

La fonction de rotation permet de faire pivoter un mur ou un affichage en sélectionnant un angle de rotation dans la liste déroulante.

## **Attributs**

Le panneau des attributs affiche les attributs du mur et de l'affichage :

### **Attributs du mur**

Sélectionnez un mur dans l'arborescence de contenu ou en cliquant sur le nom du mur dans la zone de travail Conception pour faire apparaître le panneau des Attributs qui contient le nom du mur sélectionné, le fabricant des affichages qui composent le mur et la zone d'affichage complète du mur en millimètres ou en pouces selon l'unité de mesure par défaut.

### **Afficher les attributs**

Pour afficher les attributs d'un seul affichage, sélectionnez le groupe de contrôle dans l'arborescence de contenu, puis cliquez sur un affichage. Le panneau des attributs affiche le fabricant, le modèle, la fréquence de rafraîchissement de la résolution, la surface d'affichage et la largeur de chaque cadre. Si l'affichage est un nom d'équipement d'émetteur LED, la résolution de l'équipement et la résolution de sortie de l'équipement sont affichées dans le panneau des attributs.

## **Configuration de mur**

Un emplacement peut comporter plusieurs murs. Il peut p. ex. avoir un mur d'affichage principal composé de plusieurs affichages, ainsi qu'un certain nombre de murs plus petits, faisant office de postes de travail. Aetria Command Center est en mesure de déterminer à quels murs les différents périphériques sont connectés. Les postes de travail peuvent p. ex. être connectés à un Arqa ou Aligo, tandis que le mur d'affichage principal peut être connecté à un contrôleur de mur VSN équipé d'une carte graphique Image4K.

Chaque mur créé dans le groupe peut être connecté à un périphérique spécifique. Pour sélectionner un mur, cliquez sur le nom du mur dans la grille de la zone de travail ou cliquez sur le mur dans l'arborescence de contenu. La représentation du mur sélectionné prend une teinte légèrement plus claire, ce qui permet d'identifier facilement le mur sélectionné. Pour choisir le type de mur physique souhaité, cliquez sur le menu déroulant **Type de mur physique** situé dans le panneau de configuration du mur à droite de la zone de travail Affichages.

## Outils de conception

La partie supérieure de la surface de conception contient des outils qui permettent à l'utilisateur d'ajouter de nouveaux éléments et d'afficher des mesures.

### Nouveau

Après avoir cliqué sur **Nouveau**, l'utilisateur a la possibilité d'ouvrir un nouvel emplacement, d'ajouter plusieurs affichages ou d'ajouter un seul affichage.

La sélection de l'emplacement ouvre la boîte de dialogue **Ajouter un nouvel emplacement**. Saisissez un nom de groupe de contrôle et cliquez sur **Créer un emplacement**. Le nouveau groupe de contrôle sera ajouté à l'arborescence de contenu.

Pour ajouter un mur à un emplacement, sélectionnez l'emplacement dans l'arborescence de contenu, cliquez sur **Nouveau** et choisissez le type de mur dont vous avez besoin, avec des affichages multiples ou un affichage unique. La boîte de dialogue Ajouter un nouveau mur apparaît.

### Mesures

Cliquez sur Mesures pour afficher la liste des options disponibles :

Afficher les mesures de l'emplacement : sélectionnez cette option pour afficher les mesures combinées totales de tous les murs de l'emplacement. L'unité de mesure est définie dans le panneau Paramètres. Pour ouvrir ce panneau, cliquez sur l'icône en forme d'engrenages située en haut à droite de l'application.

Afficher les mesures de l'affichage : sélectionnez cette option pour afficher individuellement les mesures de chaque affichage de l'emplacement. Pour consulter les mesures d'un affichage, sélectionnez l'affichage en cliquant dessus puis sélectionnez **Affi-**

**cher les mesures de l’affichage.** Seules les mesures de l’affichage sélectionné apparaîtront.

Masquer les mesures : sélectionnez cette option pour retirer toutes les mesures actuellement affichées.

## **Zoom**

Utilisez les icônes de fonction « - » et « + » pour effectuer un zoom avant ou arrière dans la zone de travail Conception et vous concentrer sur des zones spécifiques de la conception.

## **Réinitialiser**

Cliquez sur l’icône Réinitialiser pour redimensionner la zone de travail Conception et afficher la totalité du contenu. Le pourcentage de réinitialisation par défaut dépend de la taille de la fenêtre d’application.

## **Sélectionner/Pan**

Cliquez sur Sélectionner/Pan pour passer d’une fonction à l’autre.

Sélectionner : lorsque cette option est sélectionnée, l’utilisateur peut sélectionner un affichage spécifique sur n’importe quel mur de la zone de travail Conception. Lorsqu’un affichage est sélectionné, les propriétés d’alignement et les attributs de cet affichage sont indiqués dans le panneau sur la droite de la zone de travail Conception.

Pan : lorsque cette option est sélectionnée, l’utilisateur peut déplacer la zone de travail Conception en cliquant dessus et en déplaçant le curseur.

## **Ajouter un nouveau mur**

Lorsque vous ouvrez la page Conception pour la première fois, la boîte de dialogue **Ajouter un nouveau mur** apparaît. Si vous n’avez pas besoin de murs supplémentaires, fermez la boîte de dialogue en cliquant sur le « **X** » dans l’angle supérieur droit. Sinon, pour ouvrir la boîte de dialogue **Ajouter un nouveau mur**, cliquez sur **Nouveau** dans la partie supérieure de la page Conception et sélectionnez **Mur**.

Si vous souhaitez ajouter un nouveau mur, suivez le processus en trois étapes décrit dans la boîte de dialogue **Ajouter un nouveau mur**.

## Étape 1 Détails

La page Détails permet à l'utilisateur de sélectionner des noms conviviaux pour l'emplacement et le mur :

- Sélectionner un emplacement : un emplacement est un mur physique ou un groupe de murs.
- Saisir un nom pour le mur : il s'agit du nom qui sera associé à ce mur dans toutes les applications Aetria.
- Sélectionner un type de mur physique : utilisez la liste déroulante pour sélectionner le type de mur requis, par exemple un mur WallControl, un mur Arqa OneControl, un mur Aligo/OneControl Group ou une Aetria Workstation.

Une fois que vous avez rempli tous les champs de la page Détails, cliquez sur **Suivant** pour passer à l'étape 2. Remarque : vous devez remplir tous les champs pour pouvoir passer à l'étape suivante.

## Étape 2 Affichages

La page Affichage permet à l'utilisateur de sélectionner le fabricant et le modèle des modules d'affichage utilisés sur le mur et de créer un scénario d'affichage.

- Affichage : utilisez la liste déroulante pour sélectionner le fabricant et le modèle des modules d'affichage qui seront utilisés pour le nouveau mur. Si les modules d'affichage n'apparaissent pas dans la liste, cliquez sur Ajouter un affichage. Une nouvelle boîte de dialogue s'ouvre dans laquelle l'utilisateur peut indiquer les détails de l'affichage qui sera utilisé pour le mur. Il est recommandé, dans la mesure du possible, d'utiliser la fiche technique du fabricant comme référence pour entrer les données.
- Type d'affichage : sélectionnez le type d'affichage – moniteur, projecteur ou émetteur LED.
- Fabricant : utilisez la liste déroulante pour sélectionner le fabricant de l'affichage.
- Modèle : saisissez le numéro du modèle d'affichage ou le nom du modèle.
- Résolution : indiquez la résolution de l'affichage.

- Zone d'affichage : ajoutez les dimensions de la zone d'affichage. L'unité de mesure peut être modifiée dans les paramètres de l'application.
- Cadres : indiquez les dimensions de chaque cadre. L'unité de mesure peut être modifiée dans les paramètres de l'application.
- Fréquence de rafraîchissement : indiquez la fréquence de rafraîchissement du moniteur.

Scénario d'affichage : pour sélectionner un scénario d'affichage, cliquez à l'intérieur d'une cellule. Chaque cellule représente un affichage. Pour sélectionner plusieurs affichages, faites un clic gauche à l'intérieur de la cellule puis déplacez la souris horizontalement et verticalement sur les autres cellules pour créer une représentation du scénario du mur physique.

- Angle : sélectionnez l'angle selon lequel les affichages physiques seront positionnés.
- Espacement/Chevauchement : si vous utilisez des projecteurs pour afficher le contenu, sélectionnez l'option **Chevauchement**. Si vous utilisez des espaces entre les affichages, sélectionnez **Espacement**.

Une fois que vous avez rempli tous les champs, cliquez sur **Terminer**.

### **Étape 3 Confirmer**

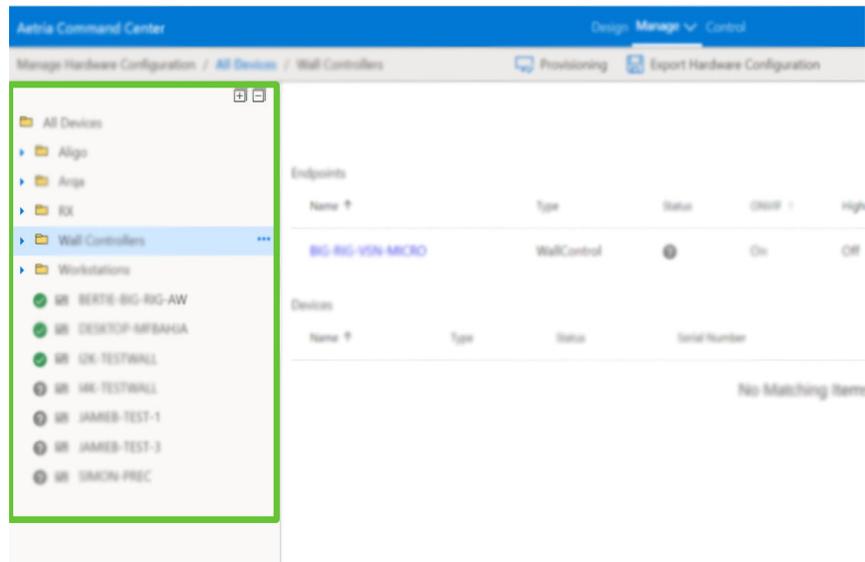
La page de confirmation permet à l'utilisateur de vérifier tous les détails du nouveau mur. Si tout est correct, cliquez sur **Terminer**. Pour retourner aux pages précédentes de la boîte de dialogue, cliquez sur le nom de la page en haut de la boîte de dialogue.

Une fois que vous avez vérifié et confirmé tous les détails, cliquez sur **Terminer**. La boîte de dialogue se ferme et le nouveau mur est ajouté au panneau Contenu à gauche. Vous pouvez alors lui ajouter des modèles, des scénarios, des sources, etc.

## Configuration du matériel

La configuration du matériel permet à l'utilisateur de configurer le matériel d'entrée et de sortie et d'exporter la configuration du matériel.

Le panneau de contenu contient une liste des périphériques matériels et des murs disponibles sur le réseau.



Chaque périphérique répertorié indique s'il est en ligne ou hors ligne. Le cercle vert contenant une coche indique qu'il est en ligne. Le carré bleu indique si le périphérique est une entrée ou une sortie(entrée Rx et sortie Tx).

### Tous les périphériques

Cliquez sur **Tous les périphériques** dans l'arborescence du contenu pour afficher une liste de tous les périphériques sur le panneau central, regroupés par points de terminaison et périphériques :

The screenshot shows the NVRM Configuration Center interface. On the left is a navigation tree with categories like 'All Devices', 'Endpoints', and 'Devices'. The main area contains two tables:

Name #	Type	Status	ONVIF	High Availability	IP Address	Software Version
ENDPOINT-01000001	Workstation	●	ON	ON	192.168.1.101	Workstation Driver: W.A.A.42004 Endpoint Manager: 1.0.0.007 Web Controller: 1.0.0.008 Driver: W.A.A.42004 Endpoint Manager: 1.0.0.007 Web Controller: 1.0.0.008 Driver: W.A.A.42004 Endpoint Manager: 1.0.0.007
ENDPOINT-01000002	WebCenter	●	ON	ON	192.168.1.102	WebCenter Driver: W.A.A.42004 Endpoint Manager: 1.0.0.007 Web Controller: 1.0.0.008 Driver: W.A.A.42004 Endpoint Manager: 1.0.0.007
ENDPOINT-01000003	Workstation	●	ON	ON	192.168.1.103	Workstation Driver: W.A.A.42004 Endpoint Manager: 1.0.0.007 Web Controller: 1.0.0.008 Driver: W.A.A.42004 Endpoint Manager: 1.0.0.007

Name #	Type	Status	Serial Number	Software Version	Address
API-001	API-00	●	00000000000000000000000000000000	1.0.0.00000	192.168.1.101
API-002	API-00	●	00000000000000000000000000000000	1.0.0.00000	192.168.1.102
API-003	API-00	●	00000000000000000000000000000000	1.0.0.00000	192.168.1.103
API-004	API-00	●	00000000000000000000000000000000	1.0.0.00000	192.168.1.104
API-005	API-00	●	00000000000000000000000000000000	1.0.0.00000	192.168.1.105
API-006	API-00	●	00000000000000000000000000000000	1.0.0.00000	192.168.1.106
API-007	API-00	●	00000000000000000000000000000000	1.0.0.00000	192.168.1.107
API-008	API-00	●	00000000000000000000000000000000	1.0.0.00000	192.168.1.108
API-009	API-00	●	00000000000000000000000000000000	1.0.0.00000	192.168.1.109
API-010	API-00	●	00000000000000000000000000000000	1.0.0.00000	192.168.1.110

## Points de terminaison

Tous les points de terminaison sont listés par nom et indiquent :

- Type : type de point de terminaison.
- Statut : indique si le point de terminaison est en ligne ou hors ligne.
- ONVIF (Open Network Video Interface Forum) : indique si la fonction ONVIF du point de terminaison est activée ou désactivée.
- Haute disponibilité : indique si la fonction Haute disponibilité du point de terminaison est activée ou désactivée.
- Adresse IP : adresse IP du point de terminaison.
- Versions des logiciels : indique les versions des logiciels sur le point de terminaison, la version du pilote et du gestionnaire de points de terminaison.

## Périphériques

Tous les périphériques sont listés par nom et indiquent :

- Type : type de périphérique.
- Statut : indique si le périphérique est en ligne ou hors ligne.
- Numéro de série : numéro de série du périphérique.

- Version du micrologiciel : version du micrologiciel actuellement sur le périphérique.
- Adresse : adresse réseau du périphérique.

## Installation

Cliquez sur **Installation** pour afficher tous les périphériques qui ont été automatiquement détectés par l'Aetria Network Manager. L'utilisateur a la possibilité de reprendre chaque périphérique dans la base de données de l'Aetria Network Manager, afin de l'utiliser dans l'ensemble du système.

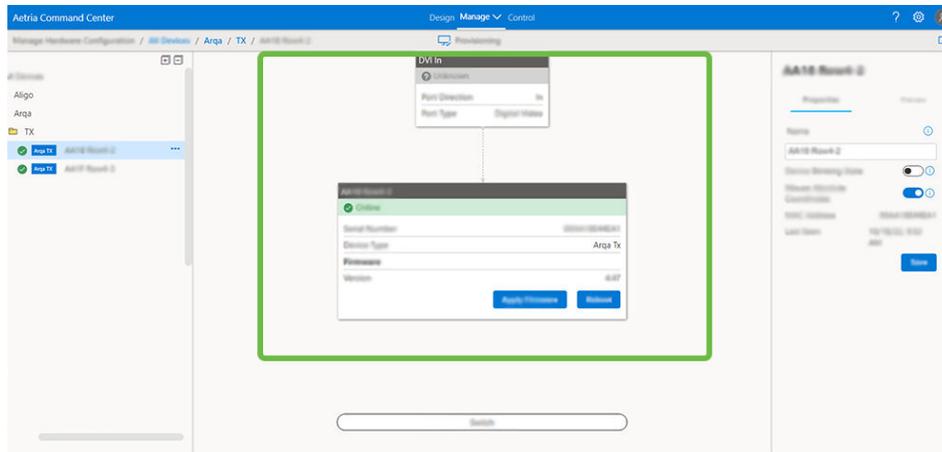
## Exporter la configuration du matériel

Cliquez sur **Exporter la configuration du matériel** en haut de la page pour créer et télécharger automatiquement un fichier zip contenant deux fichiers .csv comprenant les données relatives aux périphériques et aux points de terminaison. Une fenêtre contextuelle s'ouvre à la fin du téléchargement de l'exportation.

## Périphériques Arqa

Un périphérique Arqa TX transmet une source capturée sur le réseau par le biais d'un commutateur réseau. L'Aetria Network Manager fait fonction de matrice pour toutes les sources transmises par les émetteurs Arqa TX et dirige les sources vers un récepteur sélectionné (Arqa RX), ce qui permettra de les utiliser à tout endroit du mur ou d'un poste de travail. Le nombre de sources disponibles est limité au nombre de récepteurs Arqa RX. Un avertissement s'affiche si le nombre de ressources Arqa RX est insuffisant.

Cliquez sur un Arqa TX (transmetteur) pour afficher une boîte de dialogue sur le panneau central :



- Adresse MAC : l'adresse MAC est le numéro affiché en haut de la zone d'information. Elle figure également dans la zone des propriétés d'entrée.
- État du périphérique (en ligne ou hors ligne)
- Nom convivial du périphérique
- Version et date de publication du micrologiciel Cliquez sur **Appliquer le micrologiciel** pour ouvrir une boîte de dialogue contenant les options de mise à jour du micrologiciel. Utilisez la liste déroulante pour sélectionner la version que vous souhaitez appliquer au périphérique et cliquez sur **Appliquer**.

Cliquez sur **Charger le nouveau micrologiciel** pour afficher la boîte de dialogue de chargement du logiciel. Cliquez sur Parcourir pour rechercher et sélectionner le fichier du micrologiciel requis. Pour les périphériques Aligo, il s'agit d'un fichier .afw, pour les périphériques Arqa, d'un fichier.bmp.

- Ajoutez une description du micrologiciel puis entrez un numéro de version.
- Cliquez sur Enregistrer pour lancer le processus de chargement.
- Cliquez sur le bouton de redémarrage pour redémarrer le périphérique.
- Lorsqu'un périphérique d'entrée est sélectionné, un panneau de propriétés et de diagnostic est affiché sur la droite de l'application.

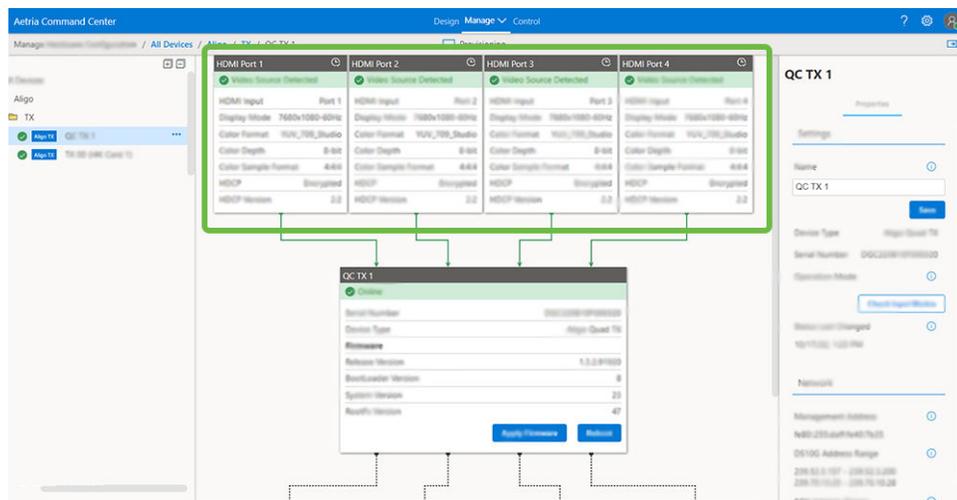
Une boîte de dialogue d'entrée contenant le type de source actuellement transmise par l'Arqa TX s'affiche également :

- Type de source
- Nom convivial du périphérique
- Direction du port (entrée/sortie).
- Type de port.

## Périphériques Aligo

Un émetteur Aligo TX transmet une source capturée sur le réseau par le biais d'un commutateur réseau. L'Aetria Network Manager fait fonction de matrice pour toutes les sources transmises par les émetteurs Aligo TX et dirige les sources vers un récepteur sélectionné (Aligo RX), ce qui permettra de les utiliser à tout endroit du mur ou d'un poste de travail. Le nombre de sources disponibles est limité au nombre de récepteurs Aligo RX. Un avertissement s'affiche si le nombre de ressources Aligo RX est insuffisant.

Cliquez sur un Aligo TX (transmetteur) pour afficher une boîte de dialogue sur le panneau central :



- Sources, les mentions **Signal** ou **Aucun signal** indiquant si les sources sont connectées.

- Entrée HDMI.
- Mode d'affichage.
- Format de couleur.
- Intensité de couleur.
- Format de l'échantillon de couleur.
- Statut de chiffrement HDCP pour chaque entrée lorsqu'une source utilise la fonction HDCP.

Les détails du périphérique Aligo physique s'affichent :

- Numéro de série du périphérique.
- État du périphérique (en ligne ou hors ligne).
- Nom convivial. (Celui-ci peut être modifié dans le panneau Propriétés sur la droite.)
- Type de périphérique.
- Micrologiciel : version commerciale, version du chargeur de démarrage, version du système ou version RootFS.
- Cliquez sur **Appliquer le micrologiciel** pour ouvrir une boîte de dialogue contenant les options de mise à jour du micrologiciel. Utilisez la liste déroulante pour sélectionner la version que vous souhaitez appliquer au périphérique et cliquez sur **Appliquer**. Le bouton **Forcer la mise à jour** permet, si nécessaire, de passer à une version analogue ou antérieure du périphérique.

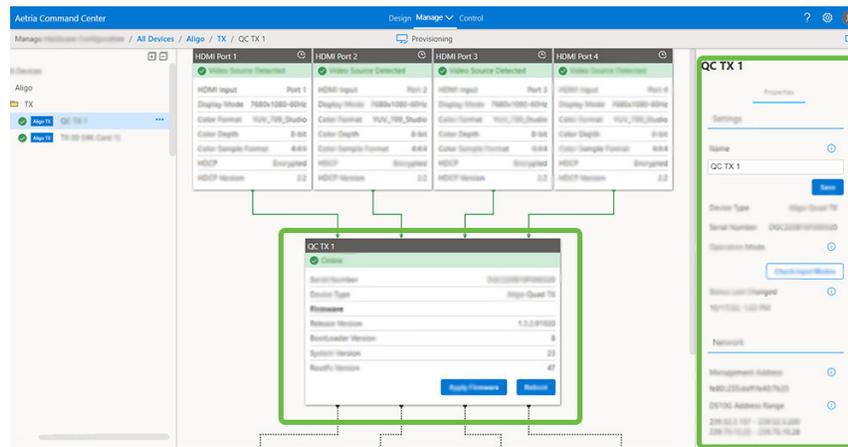
Cliquez sur **Charger le nouveau micrologiciel** pour afficher la boîte de dialogue de chargement du logiciel. Cliquez sur Parcourir et sélectionnez le fichier du micrologiciel requis. Pour les périphériques Aligo, il s'agit d'un fichier .afw, pour les périphériques Arqa, d'un fichier.bmp.

- Ajoutez une description du micrologiciel puis entrez un numéro de version.
- Cliquez sur Enregistrer pour lancer le processus de chargement.
- Cliquez sur le bouton de redémarrage pour redémarrer le périphérique.

Si plusieurs périphériques sont mis à jour à partir de la page Gestion logicielle, un état de mise à jour des périphériques s'affiche.

## EDID Aligo QTX

Cliquez sur l'en-tête Entrée de l'Aligo QTX pour afficher l'option permettant d'importer et de réinitialiser l'EDID dans le panneau des propriétés sur la droite.



Importer EDID : sélectionnez un fichier EDID à charger sur le port de l'émetteur Aligo sélectionné. Cliquez dans la zone d'édition puis parcourez les fichiers pour localiser et sélectionner le fichier EDID souhaité. Cliquez sur **Charger** pour terminer le processus d'importation de l'EDID.

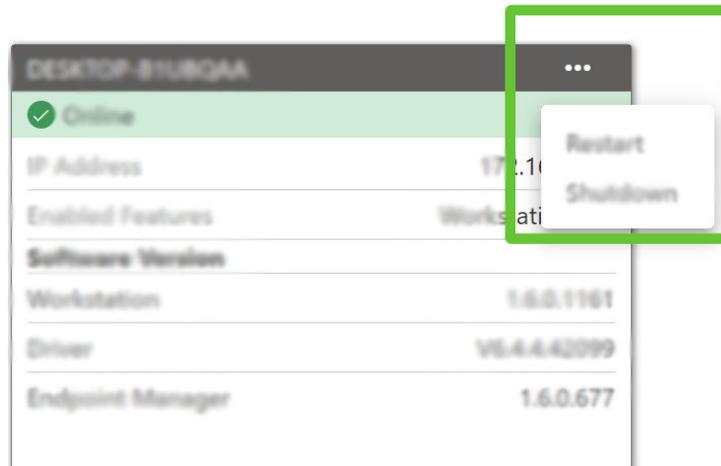
Réinitialiser EDID : cliquez sur Réinitialiser EDID pour réinitialiser le port de l'émetteur Aligo sur l'EDID par défaut.

## EDID Aligo RX

Cliquez sur la boîte de dialogue Sortie Aligo RX pour afficher l'option permettant d'exporter l'EDID. Cliquez sur Exporter pour télécharger un fichier .afw sur le PC local utilisé pour contrôler Atria Command Center.

## Endpoints

Un point de terminaison peut être installé. Il apparaîtra dans la liste du matériel dans le panneau des périphériques à gauche de l'application. Cliquez sur un périphérique pour afficher une boîte de dialogue sur le panneau central :



La boîte de dialogue contient les informations suivantes :

- Si le point de terminaison est actuellement en ligne.
- Adresse IP du point de terminaison.
- Fonctionnalités activées : poste de travail, détection ONVIF. Une icône avec une coche verte indique que la fonctionnalité a été activée et est en ligne.
- Version du logiciel : indique la version de chaque logiciel associé au point de terminaison concerné.

Le panneau situé à droite affiche les fonctionnalités du point de terminaison disponibles à la sélection ainsi que les fonctions de journalisation. Atria Command Center utilise un Gestionnaire de points de terminaison pour détecter les points de terminaison du système comme un contrôleur VSN ou des périphériques réseau. L'utilisateur peut sélectionner ces points de terminaison et leur attribuer des tâches spécifiques :

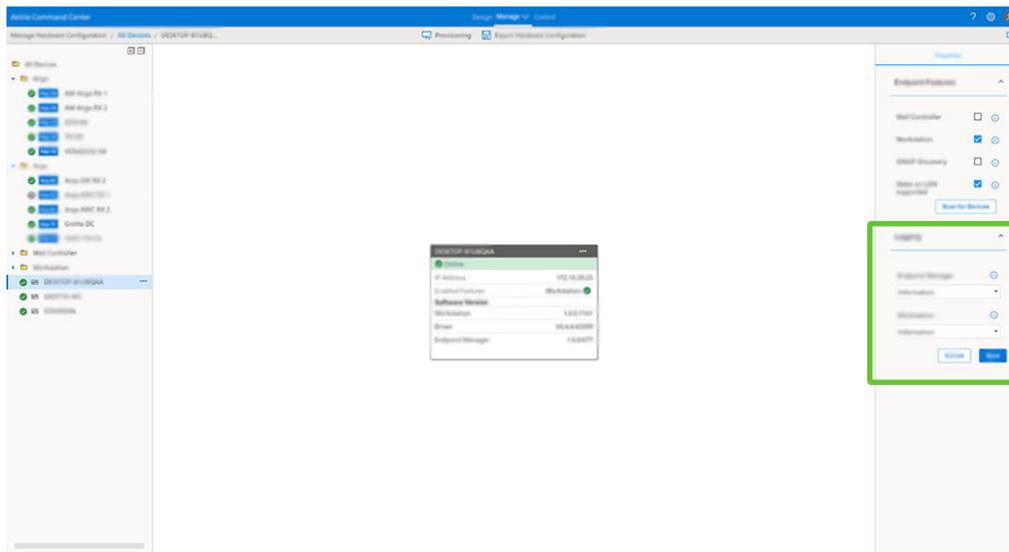
- Contrôleur de mur : capacité du point de terminaison à agir comme contrôleur de mur. Atria WallControl doit être installé et en cours d'exécution sur le point de terminaison. Les fonctionnalités du contrôleur de mur et du poste de travail s'excluent

mutuellement.

- Poste de travail : capacité du point de terminaison à agir comme poste de travail. Aetria Workstation doit être installé et en cours d'exécution sur le point de terminaison. Les fonctionnalités du contrôleur de mur et du poste de travail s'excluent mutuellement.
- Détection ONVIF : capacité du point de terminaison à détecter des sources compatibles ONVIF sur le réseau, comme les caméras de sécurité.
- Wake on Lan : si la gestion de l'alimentation des points terminaux est configurée, le mode Wake on Lan peut être utilisé pour arrêter un point de terminaison afin de réduire l'usure du matériel. Si le contrôleur de mur actif subit une panne de réseau ou de matériel, le contrôleur de secours est automatiquement mis en route par l'Aetria Network Manager.

## Journalisation

La fonction de journalisation permet à l'utilisateur de créer et enregistrer des journaux pour les points de terminaison, y compris les postes de travail et les contrôleurs de murs, qui pourront être utilisés à des fins d'enquête.



Utilisez la liste déroulante pour définir les niveaux de journalisation minimum. Le niveau de journalisation recommandé est **Information**.

Lorsque vous avez sélectionné les niveaux de journalisation, cliquez sur **Enregistrer** pour enregistrer les niveaux de journalisation de chaque élément. Les niveaux de journalisation indiquent le niveau d'information minimum contenu dans les journaux lorsque ceux-ci seront récupérés pour examen.

### **Créer un cluster haute disponibilité**

Lorsqu'un contrôleur de secours est ajouté au réseau, il doit tout d'abord être configuré. Pour configurer un contrôleur de secours, cliquez sur Installation en haut de la page afin d'afficher tous les points de terminaison Aetria nécessitant configuration.

Sélectionnez le point de terminaison à utiliser en tant que contrôleur de secours, puis cliquez sur **Installation** dans la colonne **Actions**. La boîte de dialogue **Installation – « Nom du contrôleur de mur »** s'affiche.

Pour ajouter un contrôleur de secours à un cluster, sélectionnez **Intégrer un groupe haute disponibilité existant**, puis ouvrez la liste déroulante pour afficher les contrôleurs actifs du réseau. Sélectionnez le contrôleur actif auquel associer le contrôleur de secours, puis le point de terminaison est ajouté en tant que nœud de secours au cluster haute disponibilité.

**Supprimer du cluster** : supprime le nœud du cluster. Supprime la connexion et retire le nœud de la configuration. Une fois supprimé, le nœud n'est plus disponible comme contrôleur de mur de secours. Pour le réinstaller, vous devrez suivre la procédure **Intégrer un groupe haute disponibilité existant** décrite ci-dessus.

**Désactiver** : lorsque vous sélectionnez Désactiver, le statut du nœud devient hors ligne. Pour rétablir le statut en ligne, sélectionnez **Mettre en ligne** dans le menu déroulant.

**Basculement manuel** : le basculement manuel peut être utilisé pour basculer manuellement du contrôleur de mur actif vers le contrôleur de secours. Pour exécuter un basculement manuel, cliquez sur les trois points en haut à droite du contrôleur de mur actif du cluster et sélectionnez **Basculement manuel**. Une boîte de dialogue vous demandant de confirmer le basculement vers le contrôleur de secours s'affiche. Cliquez sur **Oui** pour lancer le processus d'arrêt du contrôleur actif et de basculement vers le contrôleur de secours. Notez que les murs pilotés par le contrôleur de mur actif deviennent inaccessibles pendant quelques secondes au moment de l'activation du contrôleur de secours. Le basculement manuel ne peut être exécuté que si le contrôleur de mur actif et le contrôleur de mur de secours sont tous deux en ligne.

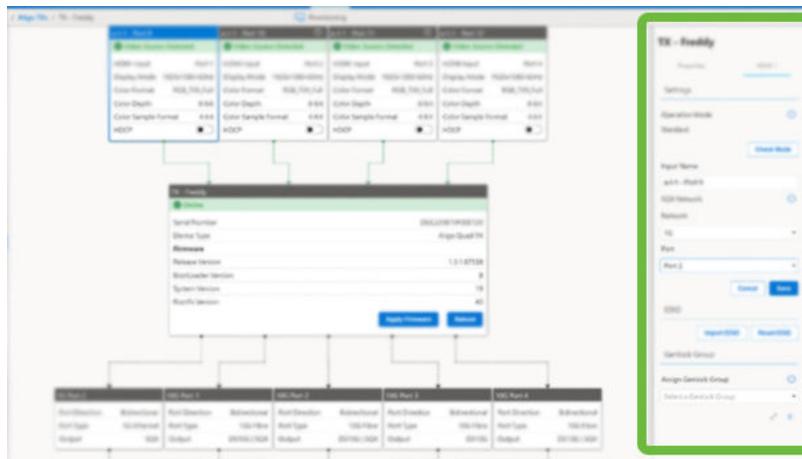
## Recherche des périphériques

Si un nouveau périphérique est connecté à un contrôleur de mur ou à un poste de travail, il est nécessaire d'effectuer une recherche de périphérique afin que le nouveau périphérique puisse être attribué comme source de capture.

Cliquez sur **Recherche de périphériques** pour afficher une boîte de dialogue contenant la liste des périphériques nouveaux et existants. Cliquez sur **OK** pour accepter et fermer la boîte de dialogue. Si aucun périphérique connecté n'est détecté, une boîte de dialogue s'affiche informant l'utilisateur qu'aucun périphérique n'a été trouvé.

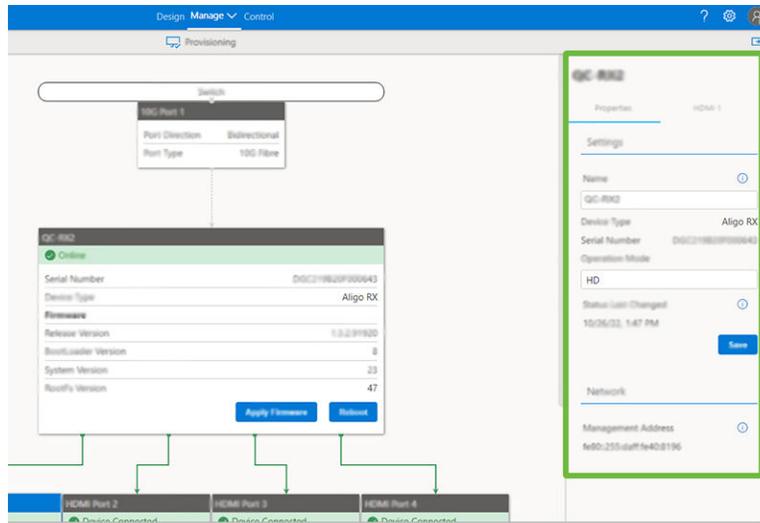
## Propriétés du périphérique

Les propriétés du périphérique s'affichent dans la colonne de droite lorsqu'un périphérique est sélectionné.



## Panneaux Propriétés du récepteur Aligo

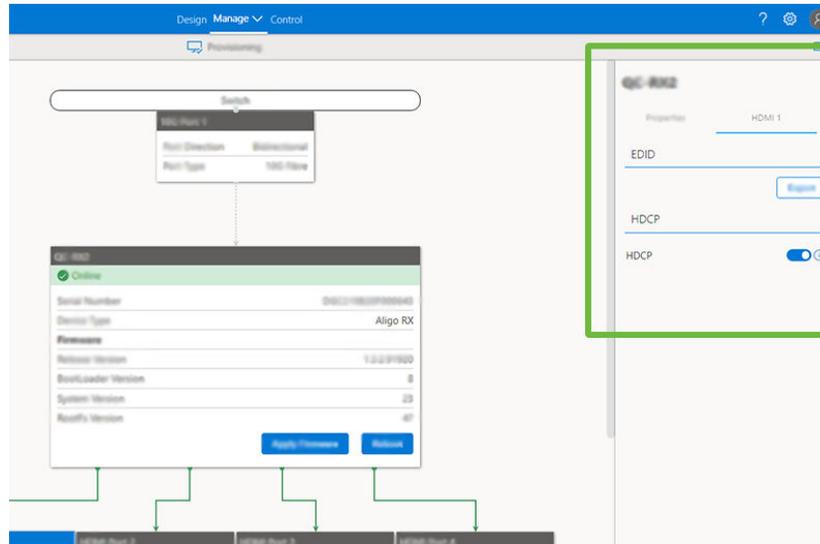
Lorsqu'un récepteur Aligo est sélectionné dans le panneau de contenu, le panneau des propriétés peut être sélectionné sur la droite de la page.



- Nom : saisissez un nom pour le périphérique. Le nom est obligatoire. Cette zone d'édition ne peut pas rester vide. Il s'agit du nom sous lequel le périphérique sélectionné figurera dans l'ensemble de l'application Atria, une fois que les propriétés d'entrée auront été enregistrées.
- Type de périphérique : indique le type et le modèle de périphérique.
- Numéro de série : numéro de série du périphérique sélectionné.
- Mode de fonctionnement : indique le mode de fonctionnement en cours du périphérique. Cliquez dans la zone d'édition pour sélectionner un mode de fonctionnement préféré. Lorsque le mode HD est sélectionné, les quatre ports HDMI du périphérique Aligo deviennent disponibles et sont affichés dans le panneau central. L'utilisateur peut alors sélectionner 4 sources HD à afficher sur le mur. Lorsque le mode de fonctionnement 4K est sélectionné, il n'est possible de sélectionner qu'une seule source 4k, et un seul port disponible est affiché dans le panneau central. En mode 4K, le récepteur Aligo ne prend en charge qu'un seul émetteur Aligo à la fois.
- Réseau : affiche les adresses réseau utilisées pour la gestion du périphérique.
- Dernière modification du statut : indique la date et l'heure auxquelles le statut connecté ou hors ligne du périphérique a été modifié.
- Cliquez sur **Enregistrer** pour enregistrer les modifications apportées.

## Panneau HDMI du récepteur Aligo

Lorsqu'un récepteur Aligo est sélectionné dans le panneau de contenu, le panneau HDMI peut être sélectionné sur la droite de la page.



- EDID : cliquez sur le bouton d'exportation pour exporter l'EDID.
- HDCP : l'utilisateur peut utiliser le bouton bascule pour activer/désactiver le HDCP pour le port HDMI sélectionné.

## Panneaux Propriétés de l'émetteur Aligo

- Nom : saisissez un nom pour le périphérique. Le nom est obligatoire. Cette zone d'édition ne peut pas rester vide. Il s'agit du nom sous lequel le périphérique sélectionné figurera dans l'ensemble de l'application Aetria, une fois que les propriétés d'entrée auront été enregistrées.
- Type de périphérique : indique le type et le modèle de périphérique.
- Numéro de série : numéro de série du périphérique sélectionné.
- Mode de fonctionnement : vérifiez le mode de fonctionnement de toutes les entrées. Le mode standard détecte automatiquement les résolutions HD et jusqu'à 4k. Le mode Quadcast prend en charge les proportions de 2,5:1 ou plus.

- Dernière modification du statut : indique la date et l'heure auxquelles le statut connecté ou hors ligne du périphérique a été modifié.

## Réseau

Adresse de gestion : l'adresse utilisée pour la gestion du périphérique Aligo.

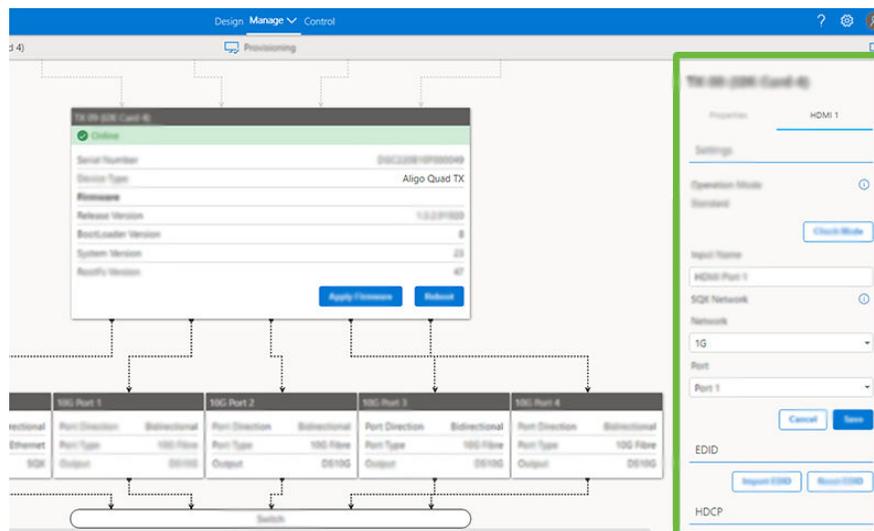
Plage d'adresses DS10G : affiche les plages d'adresses de multidiffusion IPv4 qui sont configurées pour le périphérique sélectionné en vue de la diffusion DS10G.

Plage d'adresses SQX : affiche les plages d'adresses de multidiffusion IPv4 qui sont configurées pour le périphérique sélectionné en vue de la diffusion SQX.

Cliquez sur **Enregistrer** pour enregistrer les modifications apportées.

## Panneau HDMI de l'émetteur Aligo

Le panneau HDMI apparaît sur la droite lorsque le port sélectionné et affiche des informations relatives au port.



Mode de fonctionnement : vérifiez le mode de fonctionnement de l'entrée sélectionnée. Le mode standard détecte automatiquement les résolutions HD et jusqu'à 4k. Le mode Quad-cast prend en charge les proportions de 2,5:1 ou plus.

Nom de l'entrée : nom attribué au port HDMI. Ce nom peut être modifié et enregistré.

Réseau SQX : utilisez la liste déroulante pour sélectionner un réseau 10G ou 1G afin que les flux soient présentés au réseau comme prévu, le paramètre par défaut est 10G.

Encodage : sélectionnez H264 ou H265.

EDID : permet d'importer un EDID en sélectionnant un fichier .bin ou de rétablir l'EDID par défaut.

HDCP : l'utilisateur peut utiliser le bouton bascule pour activer/désactiver le mode HDCP proposé pour le périphérique source.

Groupe Genlock : utilisé pour créer un groupe de sources dont le cadre est verrouillé qui permettra au récepteur de passer d'une source à l'autre tout en maintenant une faible latence. Cliquez sur l'icône « + » pour créer un nouveau groupe genlock ou cliquez sur l'icône crayon pour modifier les détails du groupe sélectionné.

### **Onglet Propriétés de l'émetteur Arqa**

Nom convivial : saisissez un nom pour le périphérique. Le nom est obligatoire. Cette zone d'édition ne peut pas rester vide. Il s'agit du nom sous lequel le périphérique sélectionné figurera dans l'ensemble de l'application Aetria, une fois que les propriétés d'entrée auront été enregistrées.

Clignotement du périphérique : en cas d'activation, la LED à l'avant du périphérique Arqa clignotera rapidement, permettant à l'utilisateur de déterminer facilement l'emplacement du périphérique d'entrée physique.

Coordonnées absolues de la souris : les coordonnées envoyées par un Arqa TX1 à un Arqa RX1 représentent la position x/y absolue du curseur de la souris.

Adresse MAC : adresse MAC unique du périphérique.

Consulté pour la dernière fois : indique la date et l'heure auxquelles les propriétés ont été consultées pour la dernière fois par un utilisateur.

Statut en ligne : indique si le périphérique est en ligne ou hors ligne.

Dernière modification du statut : indique le statut du périphérique, quand il a été redémarré ou arrêté.

Cliquez sur **Enregistrer** pour enregistrer les modifications apportées.

## Onglet Aperçu Arqa TX

Le cas échéant, un aperçu de la source capturée s'affiche. Pour actualiser l'aperçu, cliquez sur le bouton de rafraîchissement en haut à droite de la fenêtre d'aperçu.

### Propriétés du récepteur Arqa

Nom convivial : saisissez un nom pour le périphérique. Le nom est obligatoire. Cette zone d'édition ne peut pas rester vide. Il s'agit du nom sous lequel le périphérique sélectionné figurera dans l'ensemble de l'application Aetria, une fois que les propriétés d'entrée auront été enregistrées.

Clignotement du périphérique : en cas d'activation, la LED à l'avant du périphérique Arqa clignotera rapidement, permettant à l'utilisateur de déterminer facilement l'emplacement du périphérique d'entrée physique.

Mode HID USB : activer/désactiver. Permet d'activer des fonctionnalités telles que la vitesse du pointeur et le partage USB.

Mode d'économie d'énergie : permet d'activer/de désactiver le mode d'économie d'énergie pour le périphérique.

Afficher un cadre rouge : affiche un cadre rouge autour de l'écran actif.

Mode DDC : permet de sélectionner un mode DDC (canal de données d'affichage) préféré dans la liste déroulante.

Adresse MAC : adresse MAC unique du périphérique.

Consulté pour la dernière fois : indique la date et l'heure auxquelles les propriétés ont été consultées pour la dernière fois par un utilisateur.

Statut en ligne : indique si le périphérique est en ligne ou hors ligne.

Dernière modification du statut : indique le statut du périphérique, quand il a été redémarré ou arrêté.

Cliquez sur **Enregistrer** pour enregistrer les modifications apportées.

## Fonctionnalités du point de terminaison des bureaux Aetria Workstation

L'utilisateur peut sélectionner ces points de terminaison et leur attribuer des tâches spécifiques :

- Contrôleur de mur : capacité du point de terminaison à agir comme contrôleur de mur. Aetria WallControl doit être installé et en cours d'exécution sur le point de terminaison. Les fonctionnalités du contrôleur de mur et du poste de travail s'excluent mutuellement.
- Poste de travail : capacité du point de terminaison à agir comme poste de travail. Aetria Workstation doit être installé et en cours d'exécution sur le point de terminaison. Les fonctionnalités du contrôleur de mur et du poste de travail s'excluent mutuellement.
- Détection ONVIF : capacité du point de terminaison à détecter des sources compatibles ONVIF sur le réseau, comme les caméras de sécurité.
- Wake on Lan : si la gestion de l'alimentation des points terminaux est configurée, le mode Wake on Lan peut être utilisé pour arrêter un point de terminaison afin de réduire l'usure du matériel. Si le contrôleur de mur actif subit une panne de réseau ou de matériel, le contrôleur de secours est automatiquement mis en route par l'Aetria Network Manager.

Cliquez sur **Recherche de périphériques** pour afficher une boîte de dialogue contenant la liste des périphériques nouveaux et existants. Cliquez sur **OK** pour accepter et fermer la boîte de dialogue. Si aucun périphérique connecté n'est détecté, une boîte de dialogue s'affiche informant l'utilisateur qu'aucun périphérique n'a été trouvé.

## Fonctionnalités des points de terminaison des contrôleurs de mur

Comme ci-dessus pour les fonctionnalités du point de terminaison des bureaux Aetria Workstation, avec l'ajout de :

- Wake on Lan : si la gestion de l'alimentation des points terminaux est configurée de manière à activer **Wake On LAN**, le mode Secours à froid peut être utilisé pour arrêter un contrôleur de secours afin de réduire l'usure du matériel. L'inconvénient est

qu'il faudra un peu plus de temps au contrôleur de secours pour devenir le contrôleur actif en cas de basculement.

Cliquez sur **Recherche de périphériques** pour afficher une boîte de dialogue contenant la liste des périphériques nouveaux et existants. Cliquez sur **OK** pour accepter et fermer la boîte de dialogue. Si aucun périphérique connecté n'est détecté, une boîte de dialogue s'affiche informant l'utilisateur qu'aucun périphérique n'a été trouvé.

### **Propriétés des cartes de capture**

Les propriétés des cartes de capture sont visibles uniquement pour les points de terminaison listés sous le panneau de configuration des contrôleurs de mur à droite.

Texte Aucun signal : le texte par défaut est Aucun signal. Il s'affiche lorsqu'aucun signal n'est reçu par l'entrée de la carte de capture vidéo. Cela se produit généralement lorsque la source d'entrée a été déconnectée. Le texte par défaut peut être modifié en cliquant dans la zone d'édition.

Couleur d'arrière-plan Aucun signal : pour sélectionner une couleur d'arrière-plan, cliquez sur la barre de couleurs et utilisez la palette de couleurs pour choisir la couleur souhaitée. Une fois que vous avez sélectionné la couleur, cliquez sur **Enregistrer**.

Texte Signal non valide : le texte par défaut est Signal non valide. Il s'affiche lorsqu'aucun signal valide n'est reçu par l'entrée de la carte de capture vidéo. Cela se produit généralement lorsque la source connectée n'est pas correcte. Le texte par défaut peut être modifié en cliquant dans la zone d'édition.

Couleur d'arrière-plan Signal non valide : pour sélectionner une couleur d'arrière-plan, cliquez sur la barre de couleurs et utilisez la palette de couleurs pour choisir la couleur voulue. Une fois la couleur sélectionnée, cliquez sur **Enregistrer**.

Rediffusion : la rediffusion permet à l'utilisateur de coder et de diffuser une source de carte de capture vers une autre machine ou un autre contrôleur de mur (en tant que source de la rediffusion). Une boîte de dialogue s'affiche lorsque la rediffusion est activée :

- URL de base de rediffusion : saisissez l'adresse URL ou IP de la machine sur laquelle se trouve la source de diffusion.

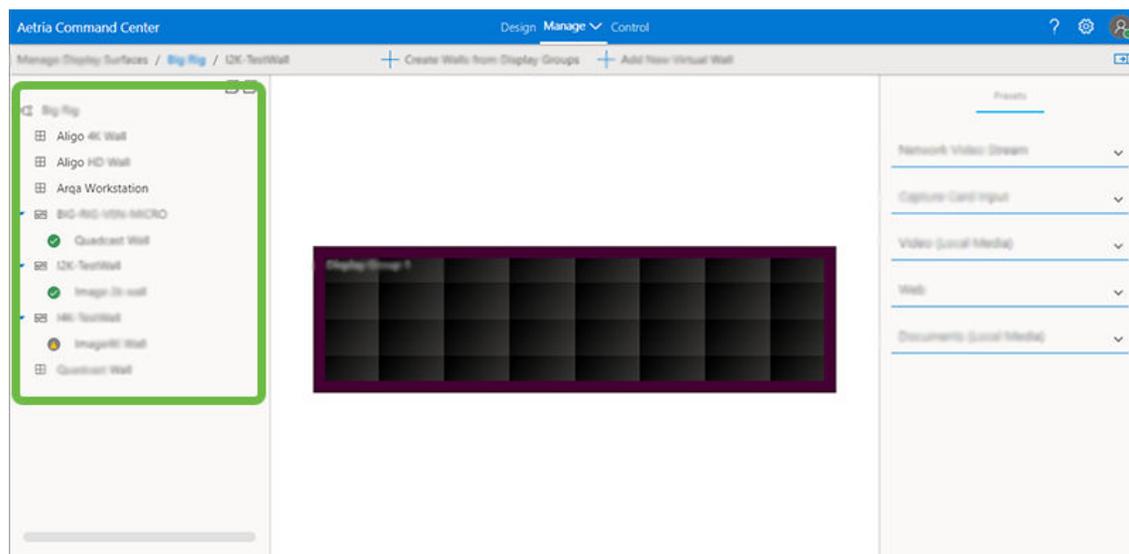
- Port de rediffusion : saisissez un numéro de port pour la rediffusion de la capture.
- Rediffusion activée : indique si la rediffusion est activée.

## Surfaces d'affichage

La gestion des surfaces d'affichage permet aux utilisateurs de gérer les emplacements et les murs. Les utilisateurs peuvent attribuer de nouveaux murs aux composants matériels, créer des murs à partir d'emplacements d'affichage existants et ajouter des murs virtuels. Les présélections et les propriétés peuvent en outre être modifiées.

### Panneau Contenu

Située sur la gauche, l'arborescence de contenu affiche les groupes de contrôle, les emplacements et les murs d'affichage. L'arborescence de contenu peut être entièrement développée ou réduite à l'aide des icônes + ou - situées dans l'angle supérieur droit du panneau de contenu.



### Murs non attribués

Après la conception et l'enregistrement, le mur doit être attribué à des composants matériels spécifiques. Cliquez sur un mur non attribué dans l'arborescence de contenu pour l'afficher sur la surface d'affichage indiquant que les affichages n'ont pas été attribués. Les murs peuvent être attribués aux composants matériels à l'aide du panneau Contrôleur de mur situé sur la droite. Les composants matériels disponibles y sont répertoriés. Développez les différentes catégories pour identifier les composants matériels à attribuer au mur d'affichage.

Pour attribuer une Arqa Workstation, cliquez sur les périphériques Arqa dans la liste affichée dans le panneau de droite puis faites-les glisser vers les affichages non attribués. Lorsqu'une configuration Arqa Workstation comprend plusieurs écrans, vous pouvez définir un USB Maître en faisant un clic droit sur l'affichage non attribué et en sélectionnant USB Maître dans le menu. L'USB Maître sera le périphérique Arqa auquel la souris et le clavier sont connectés.

Pour attribuer un mur Aligo, cliquez sur le nouveau mur Aligo figurant dans le panneau de contenu sur la gauche ; le mur est ensuite affiché dans le panneau **Surface d'affichage**. Pour attribuer des récepteurs Aligo à des affichages donnés, cliquez sur les périphériques Aligo RX dans la liste affichée dans le panneau de droite puis faites-les glisser vers les affichages non attribués.

Chaque affichage d'un mur non attribué peut être organisé de manière à reproduire l'organisation physique du mur. Pour cela, il suffit de cliquer dessus et de le faire glisser dans la position souhaitée. Pour restaurer la position par défaut d'un affichage, cliquez sur **Réinitialiser la position** en haut du panneau central.

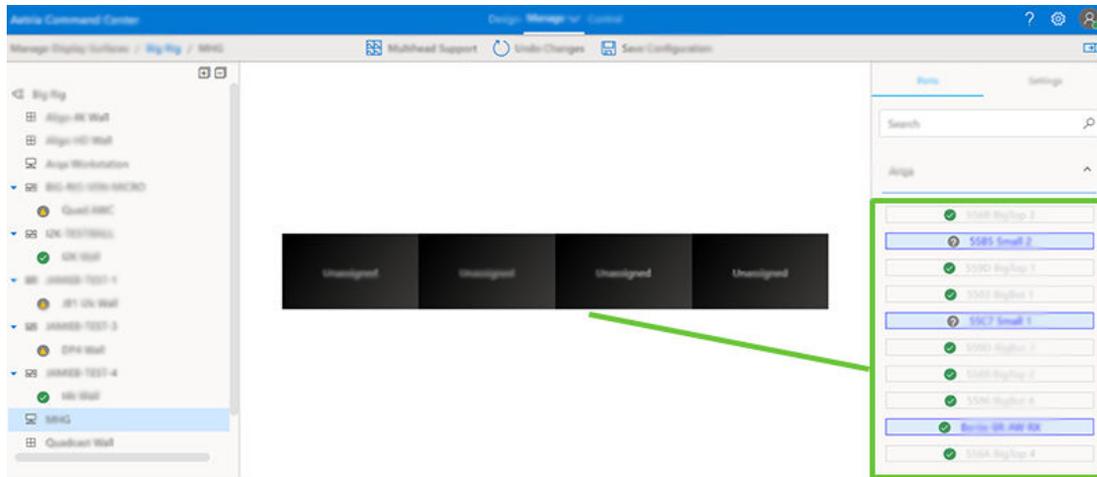
Pour les groupes Arqa ou Aligo OneControl, lorsque tous les affichages ont été affectés, si le contrôle du clavier et de la souris est requis pour le groupe, faites un clic droit sur le premier affichage (ou en haut à gauche) et sélectionnez **Définir l'USB Maître**.

### **Prise en charge multi-têtes**

La prise en charge multi-têtes est disponible pour les murs Arqa OneControl. Elle permet à l'utilisateur de créer une source unique depuis un périphérique ayant plusieurs sorties en regroupant toutes les sorties tout en permettant de contrôler par USB (clavier et souris) l'ensemble des affichages contenus dans le groupe.

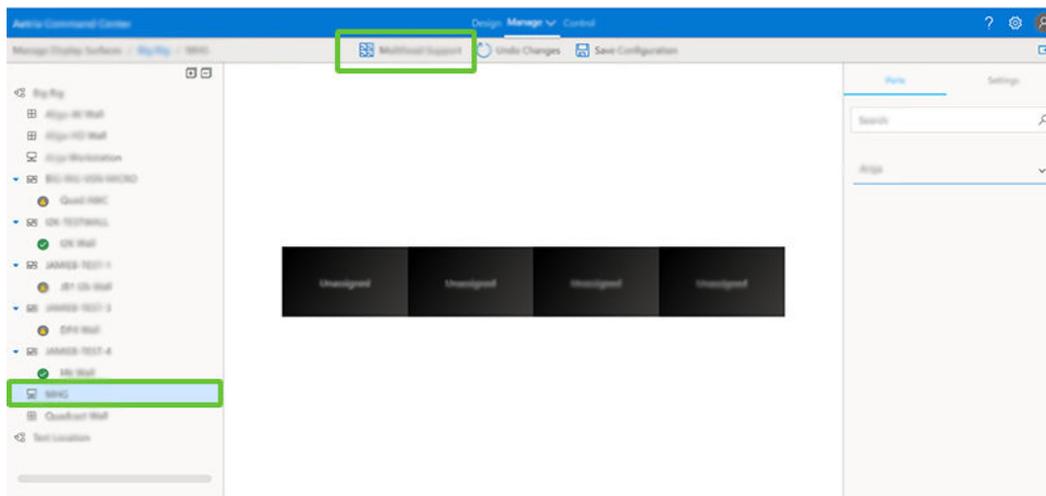
### **Configurer la prise en charge multi-têtes**

Chaque affichage doit être affecté à un récepteur Arqa Rx. Pour cela, ouvrez la liste déroulante Arqa dans le panneau situé à droite, sélectionnez un Arqa Rx disponible puis faites-le glisser vers l'un des affichages dans le panneau central :



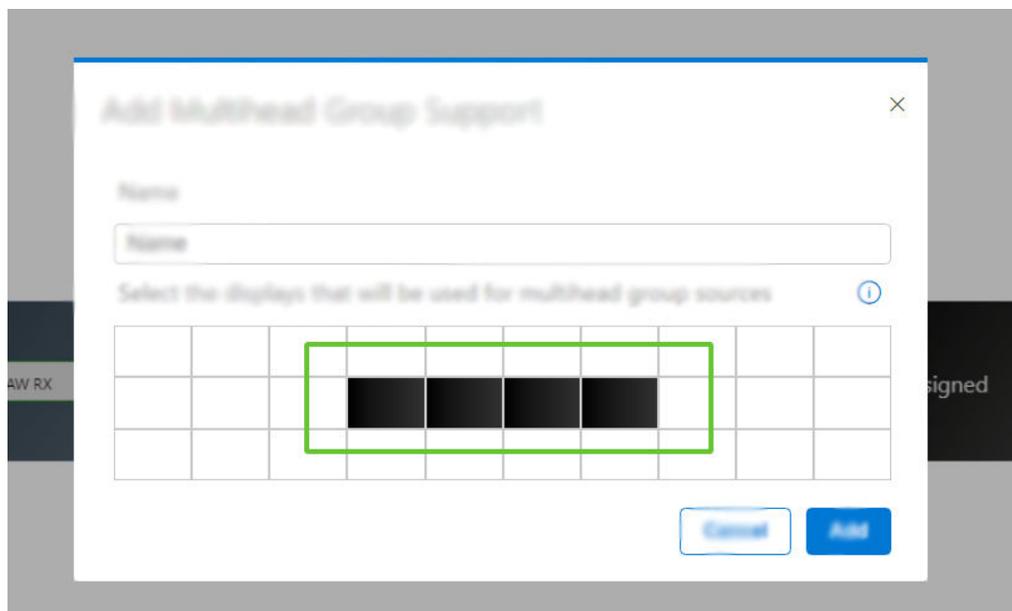
Lorsque tous les affichages ont été affectés à un Arqa Rx, si le contrôle du clavier et de la souris est requis pour le groupe, faites un clic droit sur le premier affichage (ou en haut à gauche) et sélectionnez **Définir l'USB Maître**.

Pour configurer la prise en charge multi-têtes sur un mur Arqa OneControl, sélectionnez le mur Arqa OneControl dans l'arborescence de contenu sur le panneau gauche. L'icône Prise en charge multi-têtes devient active dans la barre d'outils et les affichages non affectés apparaissent dans le panneau central :



### Ajouter la prise en charge multi-têtes

Cliquez sur l'icône Prise en charge multi-têtes dans la barre d'outils en haut du panneau central. La boîte de dialogue **Ajouter la prise en charge des groupes multi-têtes** s'affiche :



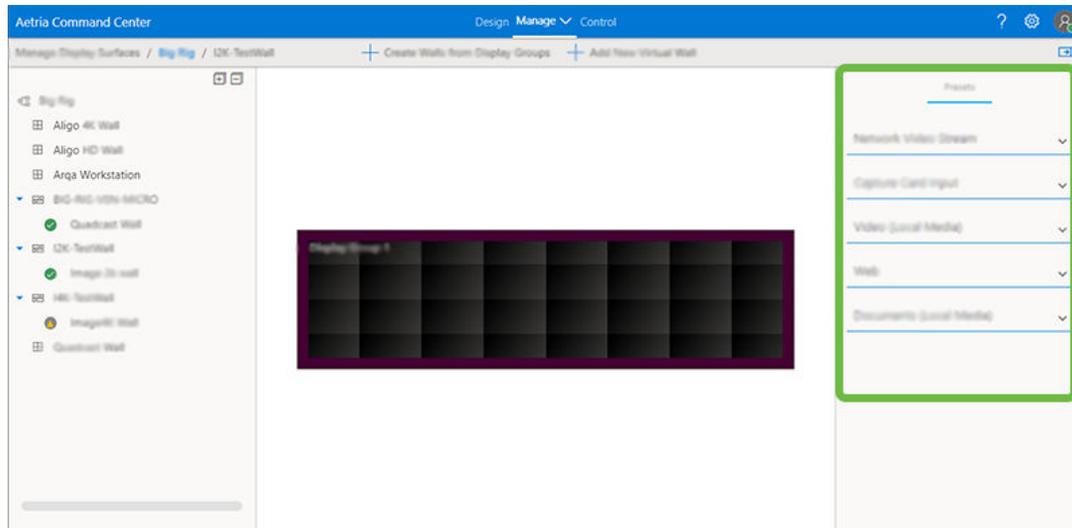
Sélectionnez les affichages qui seront utilisés pour les sources du groupe multi-tête en cliquant sur la cellule requise. Le contour de la cellule sélectionnée devient bleu.

Remarque : lorsque des affichages sont configurés dans un groupe multi-tête, seul le premier affichage peut être utilisé avec chaque source de flux.

Lorsque vous avez sélectionné tous les affichages, attribuez un nom au groupe et cliquez sur **Ajouter**, puis terminez le processus en cliquant sur l'icône **Enregistrer la configuration** dans la barre d'outils. Le groupe multi-tête peut désormais être créé en [ajoutant un nouveau groupe multi-tête](#) sur la page des sources.

### **Présélections des sources**

Sélectionnez un emplacement d'affichage pour afficher les présélections de ses sources dans le panneau des présélections sur la droite.



Tous les types de source y sont répertoriés et peuvent être ouverts en cliquant sur la flèche de développement. Les présélections peuvent être modifiées. Une fois enregistrées, elles s'appliquent par défaut à toutes les sources du même type dans l'emplacement d'affichage considéré. Cliquez ici pour accéder aux présélections de toutes les sources. [Pré-selections des sources](#)

## Panneau Murs virtuels

Sélectionnez un emplacement d'affichage et accédez ensuite au panneau Murs virtuels sur la droite. Tous les murs virtuels y sont répertoriés et peuvent être ouverts en cliquant sur la flèche de développement. Les informations affichées sont d'ordre général, notamment l'état du mur, le démarrage automatique (activé ou désactivé), le numéro de port du mur, la position, les dimensions et le groupe d'affichage attribué. Lorsqu'un mur n'est pas développé, son état est visible à la couleur de l'icône ronde :

Verte = le mur est opérationnel, sans erreurs ni alertes.

Verte avec un symbole d'avertissement au centre = le mur est opérationnel, mais avec des alertes que l'utilisateur devra résoudre.

Grise avec un symbole d'avertissement au centre = le mur est arrêté avec des alertes que l'utilisateur devra résoudre.

Grise = le mur est arrêté, sans alertes ni erreurs.

## Propriétés du mur

Pour ouvrir le panneau Propriétés du mur, cliquez sur le bouton **Modifier** dans le panneau Murs virtuels.

### Nom du mur virtuel

Cliquez dans la zone d'édition du nom du mur virtuel pour modifier le nom du mur ou choisir un nouveau nom pour le mur (50 caractères au maximum).

### Icône

Sélectionnez une icône pour représenter le mur dans le panneau Murs virtuels. Cliquez sur l'icône actuellement utilisée. Un panneau s'ouvre, affichant toutes les icônes disponibles. Les icônes peuvent être utilisées pour identifier le type de contenu sur un mur.

### Couleur de mur

Sélectionnez une couleur pour représenter le mur sur la surface d'affichage. La couleur est également associée au mur sur le panneau des propriétés du mur virtuel.

### Démarrage automatique

Lorsque le démarrage automatique est activé, le mur démarre automatiquement au démarrage du système et du serveur.

### Paramètres du scénario

Dans la liste déroulante, sélectionnez Appliquer le dernier scénario ouvert pour faire en sorte que le dernier scénario utilisé soit automatiquement chargé au prochain démarrage du contrôleur.

### Port de mur

La zone de texte du port du mur permet à l'utilisateur de saisir manuellement le numéro du port du mur.

Cliquez sur **Annuler** pour ignorer les modifications apportées ou sélectionnez **Enregistrer** pour les conserver.

## Position

Définissez la distance entre le mur et l'axe vertical (**x**) ou l'axe horizontal (**y**). L'unité de mesure peut être définie dans le [Panneau des présélections](#).

## Dimensions

Les dimensions affichent la taille totale de la zone couverte par le mur vidéo sélectionné, en mm ou en pouces, en fonction de l'unité de mesure définie dans le [Panneau des présélections](#).

## Emplacement

Cliquez sur la flèche de la liste déroulante pour sélectionner l'emplacement auquel le mur devra être associé.

Cliquez sur **Annuler** pour ignorer les modifications apportées ou sélectionnez Enregistrer pour les conserver.

## Panneau Présélections

Voir [Sources](#).

### Créer des murs à partir de groupes d'affichage

De nouveaux murs peuvent être rapidement créés grâce au bouton Créer des murs à partir de groupes d'affichage dans la partie supérieure du panneau Surfaces d'affichage. Pour créer un mur, sélectionnez l'emplacement à partir duquel vous souhaitez créer le mur dans le panneau de contenu. Cliquez ensuite sur **Créer des murs à partir de groupes d'affichage**. Le mur est créé et ajouté au panneau de contenu. Pour modifier les propriétés du nouveau mur, cliquez sur le mur pour en ouvrir le panneau des propriétés.

### Ajout d'un nouveau mur virtuel

De nouveaux murs virtuels peuvent être ajoutés au groupe d'affichage grâce au bouton Ajouter un nouveau mur virtuel, qui se trouve dans la partie supérieure du panneau Affichage Surfaces. Pour ajouter un nouveau mur virtuel, sélectionnez dans le panneau de contenu le groupe d'affichage à partir duquel vous souhaitez ajouter le mur virtuel. Cliquez sur Ajouter un nouveau mur virtuel. Les propriétés du nouveau mur virtuel peuvent être modifiées en cliquant sur le nouveau mur pour en ouvrir le panneau des propriétés.

## Gestion des modèles

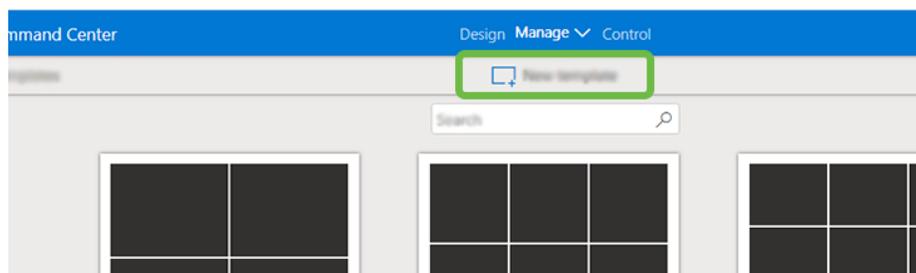
Les modèles sont des outils conçus pour vous aider à organiser et à créer un scénario pour votre mur d'affichage. Ils peuvent être utilisés pour créer sur votre mur des affichages visuels vous permettant de valoriser des contenus spécifiques auprès de vos publics cibles.

Sélectionnez Modèles pour accéder à des modèles prédéfinis ainsi qu'aux modèles personnalisés préalablement créés.

Si la galerie de modèles contient de nombreux modèles, utilisez la fonction de recherche pour trouver rapidement le modèle souhaité. Vous pouvez également utiliser la barre de défilement.

### Création d'un nouveau modèle

Sélectionnez **Nouveau modèle** en haut de la page pour commencer à créer votre modèle. L'éditeur de modèles s'affiche.



Cliquez dans la zone d'édition du nom du modèle pour saisir le nom du nouveau modèle. Si le nom saisi est déjà utilisé, un message s'affiche, informant l'utilisateur que le nom existe déjà et qu'il faut en choisir un autre.

Utilisez (-) et (+) pour sélectionner le nombre de colonnes et de lignes du nouveau modèle.

Personnalisez le modèle en cliquant avec le curseur à l'intérieur de l'une des cellules du modèle et en la faisant glisser sur les cellules que vous souhaitez fusionner afin de créer votre propre design de modèle. Dès que des cellules ont été fusionnées, l'action peut être annulée en cliquant sur l'icône de fractionnement qui s'affiche au centre des cellules fusionnées.

## Fractionnement de cellules

Les cellules peuvent être fractionnées verticalement ou horizontalement en déplaçant le curseur sur la cellule et en cliquant à l'emplacement auquel la cellule doit être fractionnée. Un repère s'affiche sur le curseur pour faciliter la sélection de l'emplacement souhaité pour le fractionnement. Pour fractionner une cellule horizontalement, appuyez sur la touche Majuscule et déplacez le curseur vers le haut ou vers le bas. Le repère bascule en position horizontale. Tout fractionnement effectué dans une cellule peut être répercuté sur n'importe quelle cellule de la même colonne ou ligne en la sélectionnant. Pour annuler un fractionnement, déplacez le curseur sur les cellules auxquelles le fractionnement a été appliqué et cliquez sur l'icône de fractionnement.

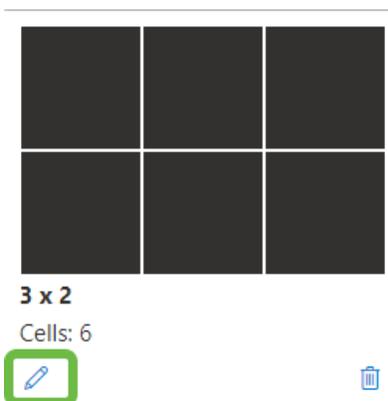
Lorsque le design du modèle personnalisé est achevé, renommez-le en cliquant dans la zone d'édition du nom du modèle, puis cliquez sur **Enregistrer et fermer** pour ajouter le nouveau modèle personnalisé à la galerie de modèles.

## Affectation d'un nom à une cellule

L'utilisateur peut affecter à chaque cellule d'un modèle un nom individuel. Pour affecter un nom à une cellule, cliquez avec le bouton droit dans la cellule. Une boîte de dialogue s'affiche contenant une zone de texte pour la saisie du nom de la cellule du modèle.

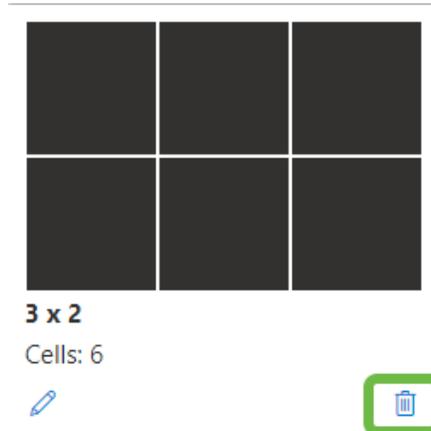
## Modification d'un modèle

Tous les modèles de la galerie peuvent être personnalisés dans l'éditeur de modèles en cliquant sur le bouton **Modifier** ou en double-cliquant sur le modèle requis.



Dans l'éditeur de modèles, les utilisateurs peuvent renommer un modèle, ajouter des colonnes ou des lignes et fusionner des cellules. Une fois la modification achevée, cliquez sur **Enregistrer le modèle**.

Pour supprimer un modèle de la galerie, cliquez sur l'icône de la Corbeille située dans l'angle inférieur droit de la représentation du modèle.



## Gérer les sources

La page Gérer les sources permet à l'utilisateur de gérer les sources existantes, d'ajouter de nouvelles sources et de créer de nouvelles ressources. Sur la gauche de la page des sources se trouve l'arborescence des sources et ressources. L'arborescence de contenu peut être entièrement développée ou réduite à l'aide des icônes + ou - situées dans l'angle supérieur droit du panneau de contenu.

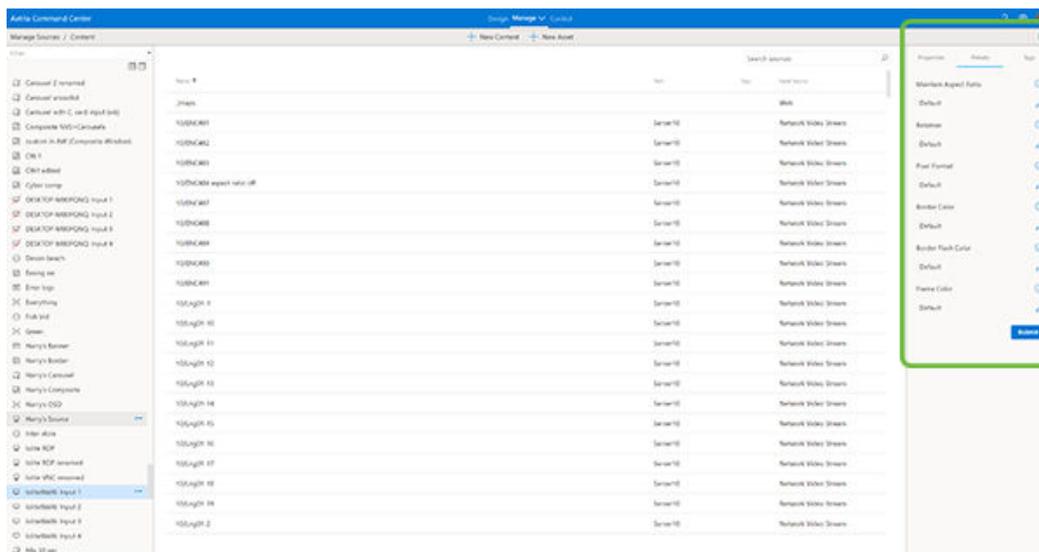
La liste déroulante de filtrage située en haut du contenu des sources permet aux utilisateurs de sélectionner les sources et ressources qu'ils souhaitent consulter, y compris les configurations Affichage à l'écran (OSD), Bordures et Bannières.

## Sources

Sélectionnez Sources pour afficher le dossier contenant toutes les sources disponibles. Cliquez sur le dossier ou développez-le pour afficher toutes les sources dans le panneau central. Cliquez sur une source pour afficher dans le panneau de droite les instances, les présélections et les balises qui lui sont associées.

## Flux vidéo réseau

Les présélections de la source de flux vidéo réseau permettent à l'utilisateur de modifier le nom de la source. Il s'agit du nom sous lequel la source figurera dans le dossier de contenu des sources après avoir été enregistrée. Les présélections s'affichent dans le panneau des présélections dans la colonne de droite lorsqu'un périphérique est sélectionné.



Sélectionnez l'onglet Présélection. Le panneau affiche les informations suivantes :

- Proportions : permet à l'utilisateur d'activer ou de désactiver les proportions de la source lorsqu'il procède à un redimensionnement.
- Tampon de gigue RTSP : des instances peuvent survenir lorsque les paquets de données sont reçus du réseau de manière non séquentielle. Un flux capturé peut alors sauter des images et sembler fonctionner par à-coups. La commande du tampon de gigue va collecter les paquets de données et les présenter dans le bon ordre, ce qui fluidifie l'affichage. L'unité de mesure du tampon de gigue est la milliseconde.
- Cache vidéo décodé : stockage d'images décodées basé sur la fréquence d'images du flux vidéo réseau et la valeur de la mise en cache (en millisecondes).
- Synchronisation audio : Aetria tentera de synchroniser la vidéo et l'audio automatiquement. Cette fonction peut être désactivée si le format du flux vidéo réseau ne la prend pas en charge.
- Couleur de bordure : couleur primaire par défaut utilisée pour la bordure. Cliquez sur la barre de couleurs pour sélectionner la couleur souhaitée.
- Couleur de clignotement de la bordure : couleur alternative utilisée quand le clignotement est activé pour les bordures de couleur. Cliquez sur la barre de couleurs pour sélectionner une couleur différente.
- Rétablir les valeurs par défaut : annule toutes les modifications apportées aux paramètres et rétablit les présélections.
- Synchronisation audio : lorsque cette fonction est définie sur automatique ou activée, Aetria synchronisera les éléments audio et vidéo sur les flux pris en charge.

Cliquez sur l'icône représentant un crayon Par défaut pour modifier les valeurs, puis cliquez sur **Soumettre** pour enregistrer les modifications.

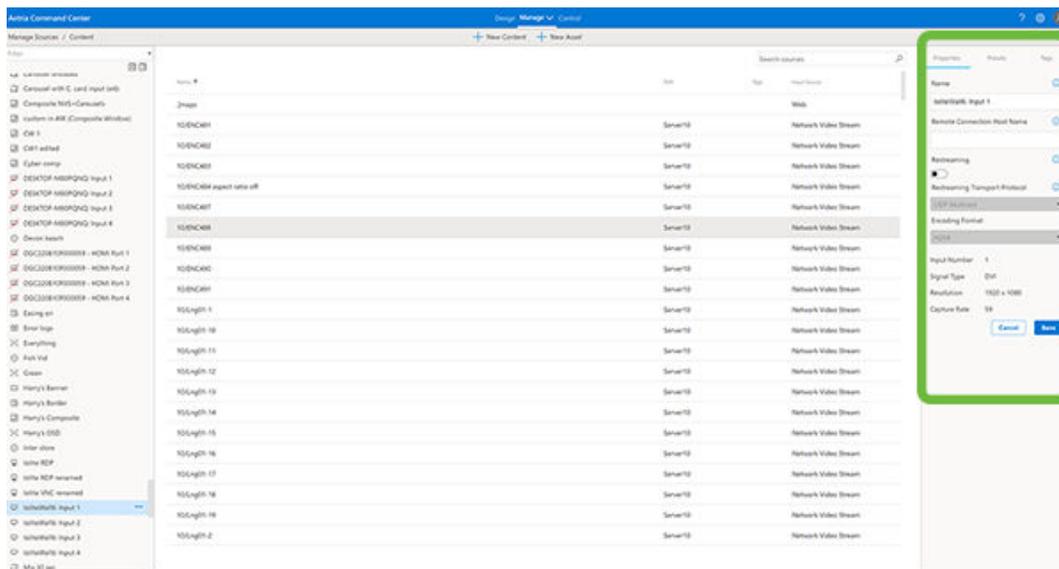
Cliquez sur l'onglet **Balises** pour créer des chaînes de recherche pour une entrée spécifique. Vous pouvez utiliser ensuite la fonction de recherche du panneau des sources pour accéder rapidement à la source requise. Cette fonction est particulièrement utile lorsqu'un mur dispose de plusieurs sources disponibles.

Saisissez une nouvelle balise, normalement le nom de l'entrée.

Si des modifications sont apportées aux présélections, cliquez sur **Soumettre** pour enregistrer les modifications.

## Entrée de carte de capture

Les propriétés de la source d'entrée de la carte de capture du périphérique s'affichent dans le panneau des propriétés dans la colonne de droite lorsqu'un périphérique est sélectionné.



- Nom : permet à l'utilisateur de modifier le nom de la source de la carte de capture.
- Rediffusion : activer la diffusion du contrôleur de mur.
- Protocole de transport de rediffusion : l'utilisateur peut choisir entre RTSP Unicast et UDP Multicast comme protocole de transport. Le recadrage est disponible sur les sources rediffusées. Lorsque RTSP est sélectionné, l'URI s'affiche.
- Format d'encodage : utilisez la liste déroulante pour sélectionner le format d'encodage requis.

Le panneau des propriétés d'entrée de carte de capture affiche également le nombre d'entrées, le type de signal capturé, la résolution d'entrée et le taux de capture. Ceux-ci ne sont pas modifiables.

Si des modifications sont apportées aux propriétés, cliquez sur **Soumettre** pour enregistrer les modifications.

Sélectionnez l'onglet Présélection. Le panneau affiche les informations suivantes :

- Proportions : permet à l'utilisateur de verrouiller ou déverrouiller les proportions de la source lorsqu'il procède à un redimensionnement.
- Rotation : permet de faire pivoter l'instance selon des angles de 90, 180 et 270 degrés.
- Format pixel : permet à l'utilisateur de sélectionner le format pixel requis. Automatique, RGB565, RGB888 ou Yuy2.
- Rediffusion et tampon de gigue : le tampon de gigue (millisecondes) est utilisé pour réduire les effets des données non séquentielles, lorsque les données vidéo sont transmises sur un réseau. Sélectionnez une valeur faible lorsque vous utilisez un réseau AV stable ou dédié pour réduire la latence.
- Cache vidéo décodé de rediffusion : le cache vidéo décodé stocke des images dédiées jusqu'à une valeur maximale (millisecondes) basée sur la fréquence d'images du flux vidéo réseau et la valeur de la mise en cache.
- Audio activé : définit si l'audio est activé pour la source.
- Couleur de bordure : affiche la couleur de la bordure. Pour modifier la couleur, cliquez sur la barre de couleurs pour ouvrir la palette de couleurs et sélectionner la couleur souhaitée.
- Couleur de clignotement de la bordure : couleur alternative utilisée quand le clignotement est activé pour les bordures de couleur. Cliquez sur la barre de couleurs pour sélectionner une couleur différente.
- Couleur de cadre : affiche la couleur par défaut du cadre de la fenêtre.

Cliquez sur l'icône représentant un crayon Par défaut pour modifier les valeurs, puis cliquez sur **Soumettre** pour enregistrer les modifications.

Cliquez sur l'onglet **Balises** pour créer des chaînes de recherche pour une entrée spécifique. Vous pouvez utiliser ensuite la fonction de recherche du panneau des sources pour accéder rapidement à la source requise. Cette fonction est particulièrement utile lorsqu'un mur dispose de plusieurs sources disponibles.

Saisissez une nouvelle balise, normalement le nom de l'entrée.

Cliquez sur **Soumettre** et la source vidéo modifiée sera mise à jour dans le dossier des sources.

### **Sources web**

Les propriétés de la source web permettent à l'utilisateur de modifier le nom de la source. Il s'agit du nom sous lequel la source figurera dans le dossier de contenu des sources après avoir été soumise. L'URL peut également être modifiée. Veillez à ce qu'elle soit correcte. La source sera ajoutée au dossier de contenu des sources même si l'URL est incorrecte. Il est donc important de veiller à ce que l'URL soit correcte.

Sélectionnez l'onglet Présélection. Le panneau affiche les informations suivantes :

- Rafraîchissez la source Internet sélectionnée à intervalles réguliers. Valeurs en secondes. Cliquez sur l'icône représentant un crayon dans l'onglet Présélections pour modifier l'intervalle de rafraîchissement par défaut.
- Défilement vertical de la page : faites défiler verticalement la source Internet sélectionnée jusqu'à une position spécifique dans la page. Cliquez sur l'icône représentant un crayon dans l'onglet Présélections pour modifier la position par défaut.
- Défilement horizontal de la page : faites défiler horizontalement la source Internet jusqu'à une position spécifique dans la page (fonction disponible uniquement si la barre de défilement horizontal s'affiche dans la fenêtre Internet sélectionnée). Cliquez sur l'icône représentant un crayon dans l'onglet Présélections pour modifier la position par défaut.
- Pourcentage de zoom : permet à l'utilisateur de zoomer dans la page web. Si deux instances ou plus sont affichées, les paramètres de zoom sont les mêmes et concerneront toutes les instances. Cliquez sur l'icône représentant un crayon dans l'onglet Présélections pour modifier le pourcentage par défaut de la fonction de zoom.

- Affiche la couleur du cadre. Pour modifier la couleur, cliquez sur la barre de couleurs pour ouvrir la palette de couleurs et sélectionner la couleur souhaitée.

Cliquez sur l'onglet **Balises** pour créer des chaînes de recherche pour une entrée spécifique. Vous pouvez utiliser ensuite la fonction de recherche du panneau des sources pour accéder rapidement à la source requise. Cette fonction est particulièrement utile lorsqu'un mur dispose de plusieurs sources disponibles.

Cliquez sur **Soumettre la source** et la source vidéo modifiée sera mise à jour dans le dossier des sources.

## Sources médias locales

Les sources médias locales sont des sources qui sont stockées localement sur votre machine. Il peut s'agir de documents PDF, d'images ou de vidéos. Chaque type de source média locale correspond à des présélections qui lui sont spécifiques.

### Documents (média local)

- Mode de visualisation : la liste déroulante permet de sélectionner le mode de visualisation de la source de documents dans la fenêtre.

Page entière : l'ensemble de la page sélectionnée est visible dans la fenêtre. Si la fenêtre est mise à l'échelle, la page l'est aussi pour s'y adapter.

- Ajustement vertical de la page : la page sélectionnée s'ajuste verticalement dans la fenêtre. L'ajustement vertical est conservé si la fenêtre est mise à l'échelle.
- Ajustement horizontal de la page : la page sélectionnée s'ajuste horizontalement dans la fenêtre. L'ajustement horizontal est conservé si la fenêtre est mise à l'échelle.
- Numéro de page : saisissez un numéro de page pour afficher cette page dans la fenêtre.
- Défilement vertical de la page : règle un offset vertical depuis le haut de la page. L'offset vertical ne fonctionne que lorsque le mode de visualisation est configuré sur Ajustement horizontal de la page.

- Défilement horizontal de la page : règle un offset horizontal depuis la gauche de la page. L'offset horizontal ne fonctionne que lorsque le mode de visualisation est configuré sur Ajustement vertical de la page. L'offset horizontal fonctionne aussi si une barre de défilement horizontale est disponible.
- Pourcentage de zoom : permet à l'utilisateur de zoomer dans le document. La valeur est en pourcentage.
- Afficher la barre d'outils : permet d'activer/de désactiver l'affichage de la barre d'outils dans la fenêtre sur le mur d'affichage.
- Couleur de cadre : affiche la couleur par défaut du cadre de la fenêtre. Cliquez sur l'icône représentant un crayon pour modifier la couleur et la transparence.

### **Sources (média local) de vidéos**

Remarque : il peut être nécessaire d'installer une application de codec vidéo sur le serveur Aetria Wall Control pour permettre l'affichage de médias vidéo locaux.

- Maintenir les proportions : permet à l'utilisateur de verrouiller ou déverrouiller les proportions de la source lorsqu'il procède à un redimensionnement. Cliquez sur l'icône représentant un crayon pour modifier les paramètres par défaut des proportions de la source.
- Couleur de cadre : affiche la couleur par défaut du cadre de la fenêtre. Cliquez sur l'icône représentant un crayon pour modifier la couleur et la transparence par défaut.
- Audio activé : définit si l'audio est activé pour la source.

### **Sources (médias locales) d'images**

- Couleur de cadre : affiche la couleur par défaut du cadre de la fenêtre. Cliquez sur l'icône représentant un crayon pour modifier la couleur et la transparence.

## Sources d'applications

Les propriétés de la source d'applications permettent à l'utilisateur de modifier le nom de la source. Il s'agit du nom sous lequel la source figurera dans le dossier de contenu des sources après avoir été enregistrée. Si nécessaire, modifiez le nom du contrôleur de mur sur lequel se trouve l'application.

Le champ d'application affiche la liste des applications disponibles sur le contrôleur de mur sélectionné et pouvant être utilisées comme source. Cliquez sur l'icône de rafraîchissement des applications pour actualiser la liste.

Le champ d'argument de ligne de commande affiche le chemin vers le fichier exécutable de l'application.

## Sources VNC

Les propriétés de la source VNC permettent à l'utilisateur de modifier le nom de la source. Il s'agit du nom sous lequel la source figurera dans le dossier de contenu des sources après avoir été enregistrée. Le type de mode de connexion à distance actuellement sélectionné, l'adresse de l'hôte, le numéro de port et le mot de passe peuvent également être modifiés.

Après avoir sélectionné une source VNC, cliquez sur l'onglet Propriétés dans le panneau de droite pour en afficher les propriétés :

- Nom : le nom de la source VNC. Il s'agit du nom sous lequel la source figurera dans le dossier de contenu des sources
- Modes de connexion à distance : affiche le mode de la connexion à distance, VNC ou RDP.
- Adresse de l'hôte : adresse hôte de la machine cible, généralement affichée sous forme d'adresse IP.
- Port : affiche le numéro de port utilisé pour communiquer avec la machine hôte.
- Mot de passe : zone d'édition du mot de passe. Lorsque les mots de passe sont modifiés, les caractères ne sont pas affichés.

## Sources RDP

Les propriétés de la source RDP permettent à l'utilisateur de modifier le nom de la source. Il s'agit du nom sous lequel la source figurera dans le dossier de contenu des sources après avoir été enregistrée ; le type de mode de connexion à distance actuellement sélectionné et l'adresse de l'hôte.

- Nom : le nom de la source RDP. Il s'agit du nom sous lequel la source figurera dans le dossier de contenu des sources
- Modes de connexion à distance : affiche le mode de la connexion à distance, VNC ou RDP.
- Adresse de l'hôte : adresse hôte de la machine cible, généralement affichée sous forme d'adresse IP.

## Sources de flux matérielles

Une source de flux matérielle est une source générée à l'aide d'un récepteur Arqa ou Aligo. L'onglet des propriétés sur la droite affiche les informations suivantes :

- Nom : le nom de la source. Il s'agit du nom sous lequel la source figurera dans le dossier de contenu des sources
- Type de flux matériel : périphérique matériel qui fournit la source
- Numéro de série : numéro de série du périphérique matériel qui fournit la source.
- Identifiant du port : affiche le type de source fournie.

Les présélections disponibles pour le flux matériel sont les suivantes :

- Maintenir les proportions : permet à l'utilisateur de verrouiller ou déverrouiller les proportions de la source lorsqu'il procède à un redimensionnement.
- Format pixel : permet à l'utilisateur de sélectionner le format pixel requis. Automatique, RGB565, RGB888 ou Yuy2.
- Couleur de cadre : affiche la couleur par défaut du cadre de la fenêtre.

- Rediffusion SQX et tampon de gigue : le tampon de gigue (millisecondes) est utilisé pour réduire les effets des données non séquentielles, lorsque les données vidéo sont transmises sur un réseau. Sélectionnez une valeur faible lorsque vous utilisez un réseau AV stable ou dédié pour réduire la latence.
- Cache vidéo décodé SQX : le cache vidéo décodé stocke des images dédiées jusqu'à une valeur maximale (millisecondes) basée sur la fréquence d'images du flux vidéo réseau et la valeur de la mise en cache.

Cliquez sur l'icône représentant un crayon Par défaut pour modifier les valeurs, puis cliquez sur **Soumettre** pour enregistrer les modifications.

### **Source composite**

- Nom composite : saisissez le nom de la source composite. Il s'agit du nom sous lequel la source figurera dans le dossier de contenu des sources
- Dimensions : affiche les dimensions de la source en pixels.

### **Ajout de nouveau contenu aux sources**

Pour ajouter du nouveau contenu au dossier des sources, cliquez sur **Nouveau contenu**, qui se trouve au-dessus du panneau central sur la page de gestion des sources. Une liste de types de sources pouvant être ajoutés aux sources s'affiche. Il n'est pas nécessaire d'ajouter des sources d'entrée vidéo, car elles sont automatiquement détectées et ajoutées au dossier des sources.

### **Connexion à distance**

Sélectionnez **Connexion à distance** pour afficher la boîte de dialogue Ajouter une nouvelle source. Saisissez un nom pour la source (obligatoire). Il s'agit du nom sous lequel la source figurera dans le dossier de contenu des sources après avoir été soumise. Sélectionnez le type de mode de connexion dans la liste déroulante (VNC ou RDP), puis saisissez le nom d'hôte. Il peut s'agir du nom de la machine ou de son adresse IP. Ajoutez le numéro de port qui devra être utilisé en tant que connexion (valeur par défaut : 5900), puis indiquez le mot de passe utilisé pour accéder à la machine. Cliquez sur **Soumettre la source** pour ajouter la nouvelle source au dossier de contenu des sources. Pour utiliser

une source RDP, les identifiants requis sont ceux correspondant à la machine à laquelle l'utilisateur souhaite se connecter.

Si une connexion VNC est requise, une application de bureau à distance doit être installée sur la machine à laquelle vous souhaitez vous connecter. L'ajout d'une source VNC requiert la saisie des identifiants de connexion de l'application de bureau à distance. Si les identifiants de mot de passe ne sont pas saisis, un message d'avertissement invitant à saisir les identifiants s'affiche lorsque l'utilisateur tente de déployer la source sur un mur.

Il convient de noter que les sources RDP ne peuvent pas être déployées sur un mur. En cas de tentative de déploiement sur un mur, un message d'erreur s'affiche.

### **Sources web**

Sélectionnez **Web** pour afficher la boîte de dialogue Ajouter une nouvelle source. Saisissez un nom pour la source web (obligatoire). Il s'agit du nom sous lequel la source figurera dans le dossier des sources après avoir été soumise.

Saisissez ensuite l'URL de la source, en veillant à saisir le chemin d'accès complet. La source sera ajoutée au dossier de contenu des sources même si l'URL est incorrecte. Il est donc important de veiller à ce que l'URL soit correcte.

Cliquez sur l'onglet **Balises** pour créer des chaînes de recherche pour une entrée spécifique. Vous pouvez utiliser ensuite la fonction de recherche du panneau des sources pour accéder rapidement à la source requise. Cette fonction est particulièrement utile lorsqu'un mur dispose de plusieurs sources disponibles.

Cliquez sur **Soumettre la source** pour ajouter la nouvelle source web au dossier des sources.

### **Flux vidéo réseau**

Sélectionnez **Flux vidéo réseau** pour afficher la boîte de dialogue Ajouter une nouvelle source. Saisissez un nom pour le flux vidéo (obligatoire). Il s'agit du nom sous lequel la source figurera dans le dossier des sources après avoir été soumise.

Saisissez ensuite l'URL de la source, en veillant à saisir le chemin d'accès complet. La source sera ajoutée au dossier des sources même si l'URL est incorrecte. Il est donc important de veiller à ce que l'URL soit correcte.

Lorsque vous ajoutez une source de flux vidéo réseau, vous pouvez saisir le nom d'utilisateur et le mot de passe de la source. Cela évite d'avoir à inclure le nom d'utilisateur et le mot de passe de l'URL de la source. L'authentification par nom d'utilisateur et mot de passe n'est pas spécifique à une caméra IP ; elle est disponible pour tous les flux réseau protégés par mot de passe.

Cliquez sur **Soumettre la source** pour ajouter la nouvelle source de flux vidéo réseau au dossier des sources.

### **Fenêtre composite**

Sélectionnez Fenêtre composite. Un panneau noir s'affiche au centre de l'application. Faites glisser des sources ou ressources à partir du panneau gauche pour créer le contenu souhaité de la fenêtre composite. Plusieurs sources peuvent être appliquées aux cellules de modèles. Des OSD peuvent également être ajoutés, si nécessaire.

Une fois le contenu créé, saisissez un nom convivial dans la zone d'édition Nom composite sur la droite de l'application et définissez les dimensions requises de la source.

### **Carrousel**

Sélectionnez **Carrousel**. Le panneau des propriétés du carrousel s'affiche sur la droite de l'application.

La fonction Carrousel vous donne la possibilité de définir le nombre de sources qu'une fenêtre fera défiler, en déterminant pour chaque entrée une durée d'affichage spécifique.

Saisissez un nom pour le carrousel (obligatoire). Il s'agit du nom sous lequel la source figurera dans le dossier des carrousels après avoir été soumise. Les utilisateurs peuvent choisir de démarrer la séquence de carrousel lorsque la source de carrousel est ouverte. Ils peuvent également ignorer les entrées de carte de capture lorsqu'aucun signal n'est détecté sur l'entrée, p. ex. lorsque la source de l'entrée a été déconnectée.

Pour créer un carrousel, faites glisser les sources requises de l'arborescence de contenu des sources sur la gauche vers la zone de carrousel dans le panneau des propriétés de carrousel sur la droite. Les sources seront répertoriées dans l'ordre dans lequel elles ont été déplacées. Elles peuvent toutefois être réorganisées. Pour ce faire, sélectionnez-les et déplacez-les pour obtenir l'ordre dans lequel vous souhaitez qu'elles apparaissent dans la séquence de carrousel.

Si vous utilisez une source IP dans une fenêtre Carrousel, un message d'avertissement **CONNEXION EN COURS** peut apparaître pendant la transition entre les fenêtres, le temps que la connexion soit établie avec le fournisseur de la source IP. Pour éviter que cela ne se produise, un tampon peut être défini afin de masquer les images qui affichent l'avertissement « **CONNEXION EN COURS** ».

Les utilisateurs peuvent définir la durée de chaque entrée contenue dans le carrousel.

Cliquez sur **Enregistrer** pour ajouter la nouvelle source de carrousel au dossier des carrousels.

## **Application**

Aetria parcourt le système afin de déterminer quelles applications sont ouvertes et peuvent être ajoutées en tant que source. Lorsque le balayage est terminé, une liste des applications s'affiche. Seules les applications actuellement ouvertes y sont répertoriées. Si l'application que vous cherchez ne figure pas dans la liste, ouvrez-la à partir du menu des programmes sur le contrôleur de mur correspondant.

Saisissez un nom de votre choix pour la nouvelle source (obligatoire). Il s'agit du nom sous lequel la source figurera dans le dossier des sources après avoir été ajoutée.

Sélectionnez le nom du contrôleur de mur sur lequel se trouve l'application.

Le champ d'application affiche la liste des applications disponibles sur le contrôleur de mur sélectionné et pouvant être utilisées comme source. Cliquez sur l'icône de rafraîchissement des applications pour actualiser la liste.

Dans le champ d'argument de ligne de commande, saisissez le chemin vers le fichier exécutable de l'application.

Cliquez sur **Soumettre la source** pour ajouter la nouvelle source d'applications au dossier des sources.

## **Groupe multi-tête (Arqa)**

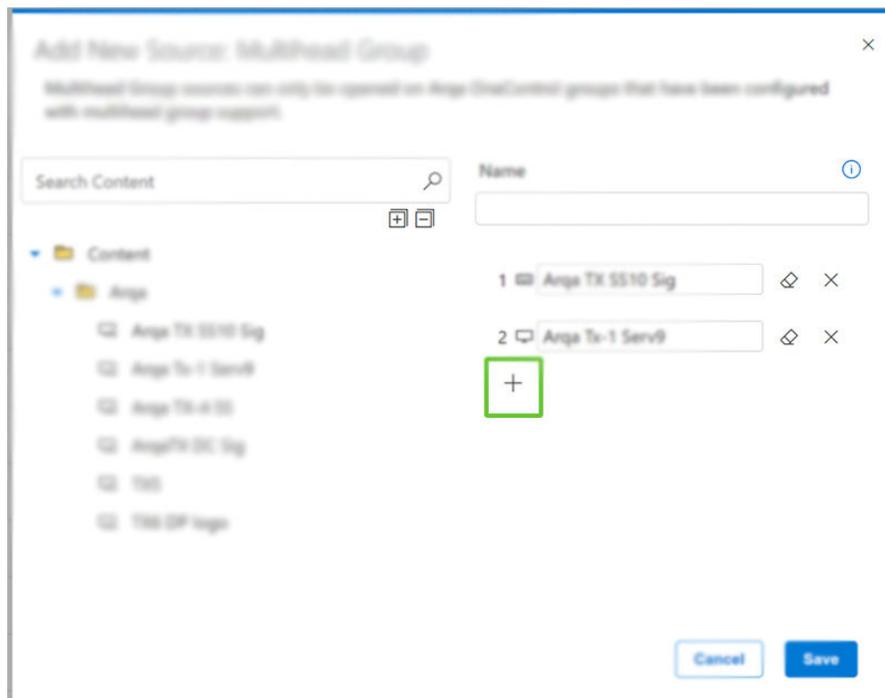
Les groupes multi-têtes permettent à l'utilisateur de créer une source unique à partir d'un périphérique ayant plusieurs sorties. Par exemple, lorsqu'un PC a quatre sorties, ces sorties peuvent être regroupées pour créer une seule source.

Les sources du groupe multi-tête ne peuvent être ouvertes que sur les groupes Arqa OneControl qui ont été configurés pour prendre en charge les groupes multi-têtes.

Pour configurer les périphériques Arqa comme groupes multi-têtes, connectez un Arqa Tx à chacune des sorties du périphérique à regrouper, en vous assurant qu'un câble USB est branché entre le périphérique et l'Arqa Tx connecté à la première sortie. Le groupe Arqa OneControl doit ensuite être configuré pour la prise en charge multi-tête. Pour cela, rendez-vous dans la [gestion de l'affichage Surfaces](#).

### Création d'un nouveau groupe multi-tête

Après avoir configuré la prise en charge multi-tête, cliquez sur l'icône Nouveau contenu dans la barre d'outils. La boîte de dialogue Ajouter une nouvelle source : groupe multi-tête s'ouvre.



Cliquez sur l'icône « + » pour sélectionner le nombre d'Arqa Tx qui formeront le groupe multi-tête. Sélectionnez ensuite les Arqa Tx qui sont connectés aux sorties du périphérique à partir de la liste de contenu à gauche et faites-les glisser vers les zones à droite en vous assurant que le premier Arqa Tx est celui qui est connecté à la sortie 1 du périphérique. Cela est indiqué par une petite icône de clavier.

Lorsque la prise en charge multi-tête a été configurée et le contenu de la nouvelle source créé, celle-ci apparaît en tant que source unique dans l'arborescence de contenu dans le panneau situé à droite.

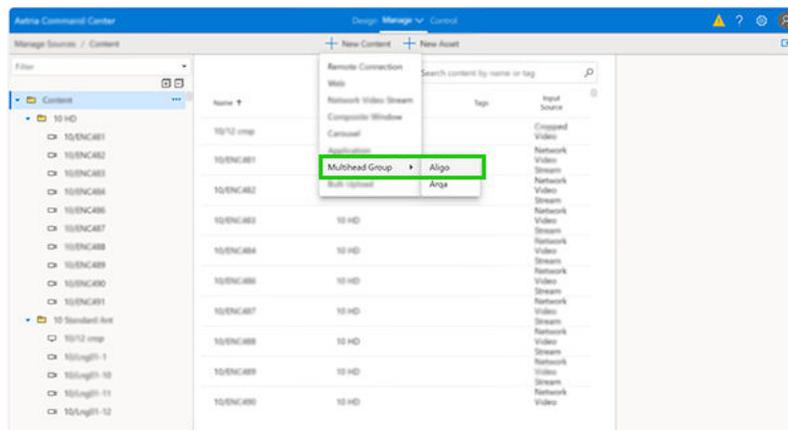
Avant la première utilisation, l'utilisateur doit se connecter au premier Arqa Rx (USB Maître) depuis le menu OSD de l'Arqa Rx.

## Groupes multi-têtes (Aligo)

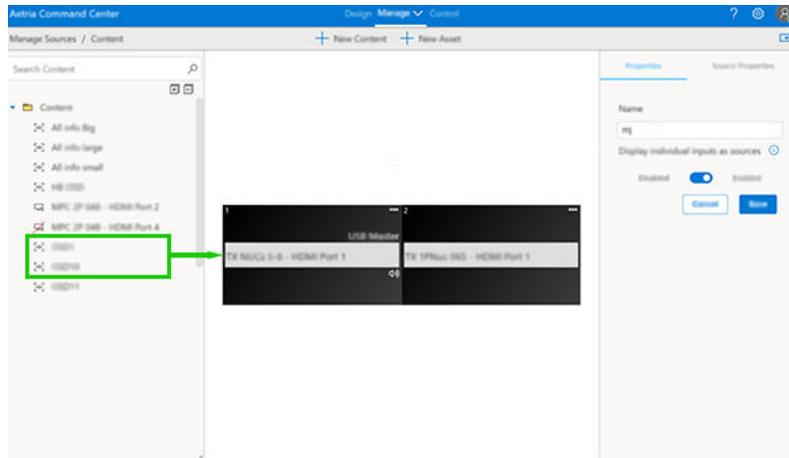
Les groupes multi-têtes permettent à l'utilisateur de créer une source unique à partir d'un périphérique ayant plusieurs sorties. Par exemple, lorsqu'un PC a quatre sorties, ces sorties peuvent être regroupées pour créer une seule source.

### Création d'un nouveau groupe multi-tête Aligo

Pour créer un nouveau groupe multi-tête Aligo, cliquez sur l'icône Nouveau contenu dans la barre d'outils en haut de la page et sélectionnez Groupe multi-tête/Aligo :



Sélectionnez les périphériques Aligo TX requis dans le panneau de gauche et faites-les glisser vers le centre de l'espace de travail, comme illustré ci-dessous :



Lorsque tous les périphériques ont été affectés, si le contrôle du clavier et de la souris est requis pour le groupe, faites un clic droit sur le premier affichage (ou l’affichage en haut à gauche) et sélectionnez **Définir l’USB Maître**.

Si l’audio est requis pour le groupe, faites un clic droit sur le premier affichage (ou l’affichage en haut à gauche) et sélectionnez **Définir l’audio maître**.

À ce stade, il est également possible d’ajouter un [Affichage à l’écran](#) (OSD) au groupe multi-tête, en sélectionnant l’OSD requis dans le panneau de contenu sur la gauche et en le faisant glisser sur le groupe multi-tête.

Veillez à ce que tous les périphériques soient disposés dans le bon ordre ainsi que sans espaces ou chevauchements, qui empêcheraient d’enregistrer le groupe. Saisissez un nom pour le groupe multi-tête dans le panneau des propriétés sur la droite et cliquez sur **Enregistrer**.

Un triangle et des messages d’avertissement s’afficheront en regard de la source du groupe multi-tête, si le mode de fonctionnement de l’une quelconque des sources du groupe multi-tête change. Pour résoudre ce problème, les utilisateurs peuvent changer le mode de fonctionnement ou modifier le groupe multi-tête. Après enregistrement, l’erreur devrait être résolue.

### **Afficher les entrées individuelles en tant que sources**

Détermine si les entrées de composant sont également disponibles en tant que sources indépendantes. Si cette fonction est désactivée, le groupe multi-tête ne peut être utilisé

avec Aetria Workstation qu'en tant que source unique.

### **Souris Datapath**

Pour activer le curseur de la souris sur tous les affichages d'un groupe multi-tête, le fichier exécutable de la souris Datapath doit être téléchargé à partir du site web de Datapath et installé sur l'ordinateur qui est la source du groupe multi-tête.

### **Groupes multi-têtes Quadcast**

Pour que l'utilisateur puisse utiliser le clavier et la souris sur des groupes multi-têtes Quadcast, le groupe multi-tête doit avoir le même scénario que le Quadcast, c'est-à-dire quatre juxtaposés et dans le bon ordre, afin de permettre à la souris un suivi normal.

### **Téléchargement en bloc**

La fonctionnalité de téléchargement en bloc permet aux utilisateurs de charger plusieurs sources à l'aide d'un fichier contenant toutes les informations requises sur la source (nom de la source, type de source, balises et propriétés requises) au format .json ou .cvs. Une fois les informations chargées, Aetria Command Center les convertit en sources. Un exemple de structure de format pour chaque type de source pris en charge est le suivant :

#### **.json**

##### **Connexion à distance (VNC ou RDP)**

```
{  
  
  "sourceType": "RemoteConnection",  
  
  "name": "VNC-SBT1",  
  
  "remoteConnectionSource": {  
  
    "connectionType": "Vnc",  
  
    "port": "4444",  
  
    "hostname": "TEST-1",  
  
    "password": "example"  
  
  },  
  
}
```

```
    "tagIds": [],  
    "sourcePresets": []  
  },
```

#### **Sources web**

```
{  
  "sourceType": "Web",  
  "name": "YouTube",  
  "webSource": { "url": "https://www.youtube.co.uk"},  
  "tagIds": [],  
  "sourcePresets": []  
},
```

#### **Flux vidéo réseau**

```
{  
  "sourceType": "NetworkVideoStream",  
  "name": "NVS – Bosch5000HD",  
  "networkVideoStreamSource": {  
    "uri": "rtsp://10.20.0.27:554/media/camera1",  
    "username": "live",  
    "password": "live12345"  
  },  
  "tagIds": [],  
  "sourcePresets": []  
}
```

Le fichier ressemble au tableau suivant :

sourceType	Nom	tagid-s	connec-tionProtocol	sourceidentity	user-name	pass-word	port
Net-workVideoStream	NVS-Bosch5000H-D			rtsp://10.20.0.27:554/-media/camera1	live	live12345	
Web	YouTube			https://www.youtube.co.uk			
RemoteConnection	VNC-SBT1		VNC	Test-1	example	4444	

**.CSV**

CCTV Camera	Model	Location	Timestamp	Actif
Samsung	Techwin.SCO-6083R	Entrance	1030	Yes
Samsung	SS345 - SCO-2040R	Reception	0730	No
Yale	SV-ABFX-B	Warehouse	0320	Yes
Sony	IPELA SNC-EM520	Car Park	0001	Yes

Le tableau de données ci-dessus peut être représenté au format .csv de la manière suivante :

```
CCTV Camera,Model,Location,Timestamp,Active  
Samsung,Techwin.SCO-6083R,Entrance,"1030",Yes  
Samsung,SS345 - SCO-2040R,Reception,"0730",No  
Yale,SV-ABFX-B,Warehouse,"0320",Yes  
Sony,IPELA SNC-EM520,Car Park,"0001",Yes
```

Pour charger le fichier .json ou .csv, cliquez sur **Chargement en bloc**, recherchez le fichier requis et sélectionnez-le.

## Ajout d'une nouvelle ressource

Les utilisateurs peuvent créer des ressources qui pourront être utilisées parallèlement aux fenêtres d'affichage et à partir des fenêtres d'affichage, y compris les Bannières, Affichage à l'écran (OSD) et Bordures. Pour ajouter une nouvelle ressource, cliquez sur **Nouvelle ressource**, qui se trouve au-dessus du panneau central sur la page de gestion des sources. Une liste des ressources qui peuvent être créées s'affiche.

## Créer une bannière

Les bannières peuvent permettre d'afficher des chaînes uniques d'informations sur le mur d'affichage. Elles peuvent contenir du texte ou un flux RSS.

Sélectionnez Bannière dans la liste des nouvelles ressources. Le panneau des propriétés de la bannière s'affiche sur la droite de l'application. Saisissez un nom pour la bannière (obligatoire). Il s'agit du nom sous lequel la bannière figurera dans le dossier des bannières après avoir été enregistrée.

Sélectionnez une police pour la bannière dans la liste déroulante des polices. Si vous choisissez **Transparent**, le bureau sera visible derrière le texte. Si vous choisissez **Opaque**, l'arrière-plan du texte s'affiche dans la couleur choisie. Pour sélectionner une police ou une couleur d'arrière-plan, cliquez sur la barre de couleurs et utilisez la palette de couleurs pour choisir la couleur voulue. Une fois la couleur sélectionnée, cliquez sur **Enregistrer**.

Après avoir choisi le style de la police, ouvrez le panneau Dimensions par défaut et définissez la taille de la police. Dans les dimensions par défaut, la hauteur est calculée sur la base de la taille de la police ainsi que de la hauteur de la marge verticale et n'est pas modifiable. La hauteur et la largeur font référence aux dimensions de la zone dans laquelle se trouve le contenu de la bannière affichée dans le panneau central.

La marge verticale définit la hauteur de la zone de texte avec la taille de la police. Une marge verticale de 0 correspond à une taille de police équivalente. Il peut être utile d'augmenter la taille verticale de la bannière si l'utilisateur souhaite utiliser une couleur d'arrière-plan et faire ressortir la bannière sur le mur d'affichage. À noter que les valeurs par défaut ne peuvent pas être modifiées tant que la bannière est affichée.

Ouvrez le panneau Défilement et clignotement pour déterminer comment le contenu de la bannière doit être affiché.

La vitesse de défilement détermine la vitesse à laquelle le contenu défile sur la bannière. Utilisez la flèche de la liste déroulante pour choisir entre Lent, Moyen et Rapide. La sélection est activée après avoir cliqué sur le bouton **Enregistrer**. Si vous sélectionnez **Désactivé**, le défilement de la bannière est arrêté et le début du flux est affiché.

Les utilisateurs peuvent modifier la direction dans laquelle le texte défile dans la bannière. Sélectionnez **Gauche** pour que la bannière défile de la droite vers la gauche. Sélectionnez **Droite** pour que la bannière défile de la gauche vers la droite.

Le clignotement de texte peut être utilisé pour attirer l'attention sur la bannière. Le texte clignote en défilant sur le mur. Sélectionnez Lent, Moyen, Rapide ou Désactivé.

Le panneau d'entrée de bannière permet à l'utilisateur de sélectionner une bannière de texte ou un flux RSS.

Sélectionnez **Texte**, cliquez dans la zone d'édition Texte de la bannière et saisissez le texte voulu. La bannière s'affiche sous la forme d'une ligne de texte unique. L'insertion d'un retour chariot dans la zone d'édition du texte ne sera donc pas répercutée sur la bannière.

Un flux RSS est un flux basé sur le web qui affiche un texte mis à jour à intervalles réguliers, se rapportant p. ex. à l'actualité ou aux marchés financiers. Saisissez l'URL du flux RSS que vous souhaitez afficher sous forme de bannière sur le mur.

Les flux RSS sont mis à jour en permanence à partir de la source. Utilisez la fonctionnalité d'actualisation du flux pour définir la fréquence à laquelle le flux RSS doit être actualisé, afin que les données affichées restent à jour.

Les flux RSS peuvent être transmis sur la base de deux types de flux : un script complet et un script bref d'informations. Le type de flux complet fournit des informations détaillées, tandis qu'un type de flux bref se présente principalement sous la forme d'une énumération d'informations.

Lorsque vous sélectionnez un flux RSS, les fonctions Délimiteur et Séparateur deviennent disponibles. Le délimiteur est utilisé pour séparer des sujets différents dans un flux RSS et peut avoir une longueur maximale de 10 caractères. Le séparateur permet de séparer les titres des contenus des sujets et peut également avoir une longueur maximale de 10 caractères.

Après avoir défini tous les paramètres requis, cliquez sur **Enregistrer**. La bannière est enregistrée dans le dossier des bannières.

Pour modifier une bannière, cliquez sur la liste déroulante de filtrage située en haut de l'arborescence du contenu des sources et sélectionnez Bannières. Toutes les bannières préalablement enregistrées sont affichées. Cliquez sur une bannière pour la sélectionner et en afficher les propriétés dans le panneau de droite.

### **Création d'un affichage à l'écran (OSD)**

L'affichage à l'écran (OSD) permet aux utilisateurs de configurer et d'afficher du texte dans les fenêtres de carte de capture ou de flux vidéo réseau. Il fait intervenir un certain nombre

de variables concernant le système et les sources capturées. Chaque OSD ajouté à une fenêtre s'affiche dès son application. Si une fenêtre de carte de capture ou de flux vidéo réseau est ouverte sans source connectée, le système affiche quand même le texte configuré dans l'interface utilisateur OSD.

Sélectionnez OSD dans la liste des nouvelles ressources. Le panneau des propriétés de l'OSD s'affiche sur la droite de l'application. Saisissez un nom pour l'OSD (obligatoire). Il s'agit du nom sous lequel l'OSD figurera dans le dossier des OSD après avoir été enregistré.

Saisissez le texte OSD requis pour la fenêtre sélectionnée. Le texte s'affiche jusqu'au bord de la marge. Pour les longues chaînes de texte, nous recommandons d'activer le retour à la ligne automatique.

La fonction Variables vous permet d'afficher une valeur modifiable sur l'OSD, p. ex. la date ou l'heure actuelle du système. Cliquez sur la flèche de la liste déroulante pour faire apparaître une liste de variables. Sélectionnez la variable dont vous avez besoin et cliquez sur Ajouter. La variable souhaitée s'affiche alors dans le champ textuel OSD. Un seul OSD peut contenir plusieurs variables si nécessaire. Pour cela, il suffit de sélectionner chaque variable une par une et de les ajouter au champ textuel OSD.

%NAME%	Le nom de la source comme défini dans les propriétés de la source.
%SOURCE%	La source elle-même comme définie dans les propriétés de la source.
%HRES%	La résolution horizontale de la capture/du flux.
%VRES%	La résolution verticale de la capture/du flux.
%SYSDATE%	La date actuelle du système.
%SYSTIME%	L'heure actuelle du système.
%REFRESHRATE%	Le taux auquel la source est affichée sur le mur.
%CAPTURERATE%	Le taux auquel l'entrée est capturée.

Les variables de l'OSD sont mises à jour seconde par seconde.

Sélectionnez la taille, la couleur et le style de police que vous souhaitez utiliser pour votre écran. Pour l'arrière-plan OSD, les utilisateurs peuvent choisir entre Transparent et

Opaque. Si vous sélectionnez « Transparent », la source capturée apparaît derrière le texte. Si vous choisissez Opaque, l'arrière-plan du texte s'affiche dans la couleur choisie.

Pour sélectionner une police ou une couleur d'arrière-plan, cliquez sur la barre de couleurs et utilisez la palette de couleurs pour choisir la couleur voulue. Une fois la couleur sélectionnée, cliquez sur **Enregistrer**.

La mise à l'échelle de l'OSD peut être activée ou désactivée en fonction des besoins de l'utilisateur. Si vous sélectionnez **Désactivé**, le texte de l'OSD ne change pas de taille, et ce, quelle que soit la taille de la fenêtre. Si vous sélectionnez **Activé**, le texte de l'OSD est adapté en fonction de la taille de la fenêtre.

La fonction de contrôle Alignement et marge vous permet de positionner l'OSD à l'intérieur des marges. Pour sélectionner la position d'alignement, cliquez sur la position requise dans la grille.

Les paramètres Marge vous permettent de définir la zone de la fenêtre dans laquelle l'OSD s'affiche. Les textes OSD en dehors des marges ne sont pas affichés.

Pour définir les marges nécessaires, saisissez les valeurs dans les zones de texte en haut, en bas, à gauche et à droite. Les valeurs sont exprimées en pixels.

Pour modifier un OSD, cliquez sur les flèches vers la gauche et la droite situées en haut de l'arborescence du contenu des sources et sélectionnez OSD. Tous les OSD préalablement enregistrés sont affichés. Cliquez sur un OSD pour le sélectionner et en afficher les propriétés dans le panneau de droite.

### **Création d'une bordure de fenêtre**

Des bordures de couleur peuvent être utilisées pour attirer l'attention sur des fenêtres ou groupes de fenêtres spécifiques. La fonction des bordures de couleur est disponible uniquement pour les fenêtres IP et Vidéo.

Sélectionnez **Bordures** dans la liste des nouvelles ressources. Le panneau des propriétés des bordures s'affiche sur la droite de l'application. Saisissez un nom pour la bordure (obligatoire). Il s'agit du nom sous lequel la bordure figurera dans le dossier de contenu des bordures après avoir été enregistrée.

Si le panneau des bordures de couleur est créé depuis une fenêtre de carrousel, il est possible de définir la couleur du carrousel ou d'utiliser des couleurs présélectionnées.

Réglez l'option sur Fixe pour pouvoir sélectionner les couleurs primaire et alternative. Les sélections de couleurs effectuées dans ce mode seront appliquées à toutes les fenêtres IP ou Vision contenues dans le carrousel.

Réglez l'option sur Présélection pour afficher les couleurs primaire et alternative présélectionnées. Les valeurs présélectionnées ont la priorité.

Sélectionnez la couleur primaire de la bordure. Cliquez sur la barre de couleurs pour ouvrir la palette de couleurs et sélectionner une couleur pour la bordure. Par défaut, la transparence des couleurs est réglée sur 50 %, mais ce pourcentage peut être modifié dans la palette de couleurs.

Les couleurs alternatives sont utilisées lorsque la bordure de couleur est configurée pour clignoter. Cliquez sur la barre de couleurs pour ouvrir la palette de couleurs et sélectionner une couleur alternative pour la bordure. La bordure alterne entre couleur primaire et couleur alternative. Par défaut, la transparence des couleurs est réglée sur 50 %, mais ce pourcentage peut être modifié dans la palette de couleurs.

Une bordure de couleur clignotante sur une fenêtre peut être utilisée pour attirer l'attention sur un événement spécifique affiché dans la fenêtre. Pour créer une bordure de couleur clignotante, ouvrez le menu déroulant Vitesse de clignotement et sélectionnez la vitesse requise : Lent, Moyen ou Rapide. Si vous ne souhaitez pas que la bordure clignote, sélectionnez Désactivé.

La fonction Clignotement en fondu (easing) est disponible lorsqu'une vitesse de clignotement est définie. Réglez la fonction Clignotement en fondu (easing) sur **Activé** pour que la transition entre les couleurs primaire et alternative soit plus fluide. Cliquez sur **Enregistrer** pour appliquer vos choix.

La mise à l'échelle de la bordure peut être activée ou désactivée. Sélectionnez **Désactivé** pour que la bordure de couleur reste de la même largeur lorsque la taille de la fenêtre est agrandie ou réduite. Sélectionnez **Activé** pour que la largeur de la bordure de couleur soit augmentée ou réduite en fonction de la taille de la fenêtre.

La largeur de la bordure peut être configurée en saisissant une valeur pour les bordures supérieure, inférieure, gauche et droite. Les valeurs sont exprimées en pixels. Pour entrer la même valeur pour tous les côtés de la bordure de couleur, cliquez sur l'icône de verrouillage des dimensions liées au centre et saisissez la valeur souhaitée dans l'un des champs. Les champs restants seront remplis automatiquement.

## Recadrage d'une source d'entrée de carte de capture

### Recadrage d'une source

Chaque source de carte de capture ou de flux vidéo réseau peut être recadrée pour créer des sources enfants affichant uniquement certaines zones spécifiques de la source parent. Les sources enfants créées sont placées dans l'onglet Sources et peuvent être utilisées comme n'importe quelle source capturée.

Pour accéder à la fonction de recadrage, faites un clic droit sur la source de carte de capture ou le flux vidéo réseau dans le panneau Contenu que vous souhaitez recadrer et sélectionnez **Recadrer/Fractionner**. La page de recadrage/fractionnement s'affiche.

La page affiche la zone du contenu de la source (zone grise) à laquelle se superpose un modèle de recadrage (zone noire).

Les utilisateurs peuvent zoomer vers l'avant et vers l'arrière sur l'affichage de capture en appuyant sur la touche **Maj** du clavier tout en utilisant le bouton de défilement de la souris. Pour déplacer l'affichage du contenu dans le panneau central, appuyez sur la touche **Maj** puis cliquez sur l'affichage de la capture et faites-le glisser jusqu'à l'emplacement souhaité.

Le modèle de recadrage peut être placé n'importe où sur l'affichage de la capture. Pour cela, sélectionnez le modèle et déplacez-le vers la zone de l'affichage de la capture à laquelle vous souhaitez appliquer le recadrage. Le modèle de recadrage peut également être redimensionné en cliquant sur les angles ou les côtés du modèle et en les déplaçant. Les proportions seront conservées si elles ont été verrouillées dans le panneau des propriétés sur la droite. Si les proportions sont définies sur **Libre**, la taille du modèle de recadrage peut être personnalisée.

### Outils de Recadrage/Fractionnement

Les outils de recadrage et de fractionnement sont situés dans la partie supérieure du panneau central.

**Rafraîchir la capture d'écran** : lorsque l'option Recadrer/Fractionner est sélectionnée, Aetria capture une image unique de la source. Cliquez sur Rafraîchir la capture d'écran pour mettre à jour la capture affichée.

**Annuler** : permet d'annuler une action et de revenir à un état précédent.

**Répéter** : permet de restaurer une action précédente qui a été annulée.

**Recentrer la vue** : si l'affichage de la capture d'écran a été déplacé ou redimensionné à l'aide de la fonction de zoom, sélectionnez Recentrer la vue pour restaurer la capture d'écran dans sa position par défaut au centre du panneau.

### Propriétés de recadrage

- Recadrer/Fractionner : permet de basculer entre le recadrage et le fractionnement de la source.
- Nom du recadrage : saisissez un nom pour la source recadrée. Il s'agit du nom sous lequel la source figurera dans le dossier de contenu des sources
- Verrouiller les proportions : permet de verrouiller ou de libérer les proportions du modèle de recadrage.
- Proportions : utilisez la liste déroulante pour sélectionner des proportions. La liste déroulante contient les proportions prédéfinies les plus courantes. L'option « Personnalisé » définit le rapport d'aspect de la vue recadrée en cours si celui-ci ne correspond pas à un rapport d'aspect prédéfini.
- Position : saisissez la distance en nombre de pixels à laquelle vous souhaitez placer le côté gauche du modèle de recadrage du côté gauche de la source d'entrée (axe des X) et la distance en nombre de pixels à laquelle vous souhaitez placer la partie supérieure du modèle de recadrage de la partie supérieure de la source d'entrée (axe des Y).
- Dimensions : définissez la largeur et la hauteur du recadrage en pixels. Le nombre minimum de pixels est 100. Le nombre maximal ne peut pas dépasser la largeur totale de la source.

Une fois le recadrage configuré, cliquez sur Enregistrer. Le recadrage s'affiche en tant que source dans le dossier des sources dans le panneau de contenu sur la droite. Une source recadrée hérite de toutes les propriétés de la source parent.

## Fractionnement d'une source

Chaque source de carte de capture ou de flux vidéo réseau peut être fractionnée pour créer jusqu'à seize cellules individuelles fonctionnant de manière indépendante, afin de permettre à l'utilisateur d'afficher des zones individuelles de la vidéo capturée sur un mur.

Pour accéder à la fonction de fractionnement, faites un clic droit sur la source de la carte de capture ou de flux vidéo réseau dans le panneau Contenu et sélectionnez **Recadrer/Fractionner**. La page de recadrage/fractionnement s'affiche. Pour accéder aux fonctions de fractionnement, placez le bouton bascule Recadrer/Fractionner sur Fractionner.

Une vue fractionnée est un recadrage de la source d'entrée créé à partir d'une grille fixe. L'utilisateur peut utiliser une grille créée manuellement ou un fractionnement fréquemment utilisé. Chaque cellule créée par fractionnement est affichée dans le panneau Contenu.

### Propriétés du fractionnement

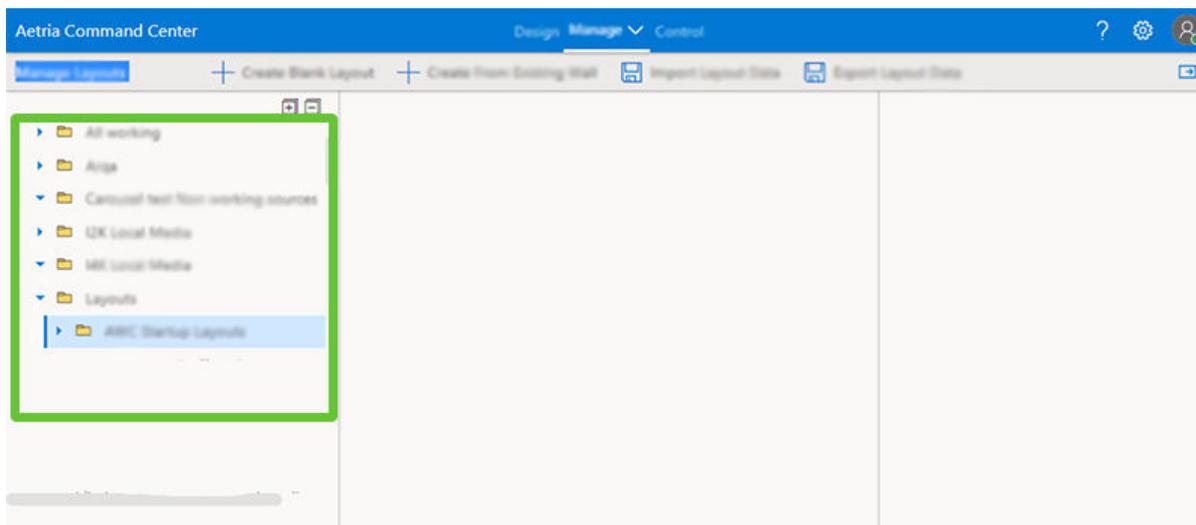
- Recadrer/Fractionner : permet de basculer entre le recadrage et le fractionnement de la source.
- Nom du fractionnement : saisissez un nom pour la source fractionnée. Il s'agit du nom sous lequel la source figurera dans le dossier de contenu des sources
- Valeurs de la grille : saisissez le nombre de lignes et de colonnes pour le fractionnement de la source.
- Fractionnements courants : une liste des fractionnements couramment utilisés est disponible. Sélectionnez-en un. Vous pouvez exclure des cellules individuelles avant d'enregistrer le fractionnement. Pour exclure une cellule du fractionnement, veillez à ce que la case qui se trouve dans l'angle supérieur gauche de la cellule ne soit pas cochée. Les cellules exclues ne s'affichent pas dans le panneau Contenu.

## Gestion des scénarios

Les scénarios peuvent être utilisés pour organiser le contenu affiché sur un mur. Le contenu fréquemment utilisé peut être enregistré dans des scénarios spécifiques et réutilisé sur le mur d'affichage en cas de besoin, pour autant que le contenu soit disponible.

Aetria Command Center permet à l'utilisateur de créer de nouveaux scénarios, d'enregistrer le scénario d'un mur existant et d'importer/exporter des données de scénario. Une fois enregistrés, les scénarios sont stockés dans le dossier des scénarios, qui est affiché dans l'arborescence de contenu des scénarios sur la gauche de la page Gestion des scénarios.

Le panneau de contenu peut être entièrement développé ou réduit à l'aide des icônes + ou - situées dans l'angle supérieur droit du panneau de l'arborescence de contenu.



## Affichage des scénarios

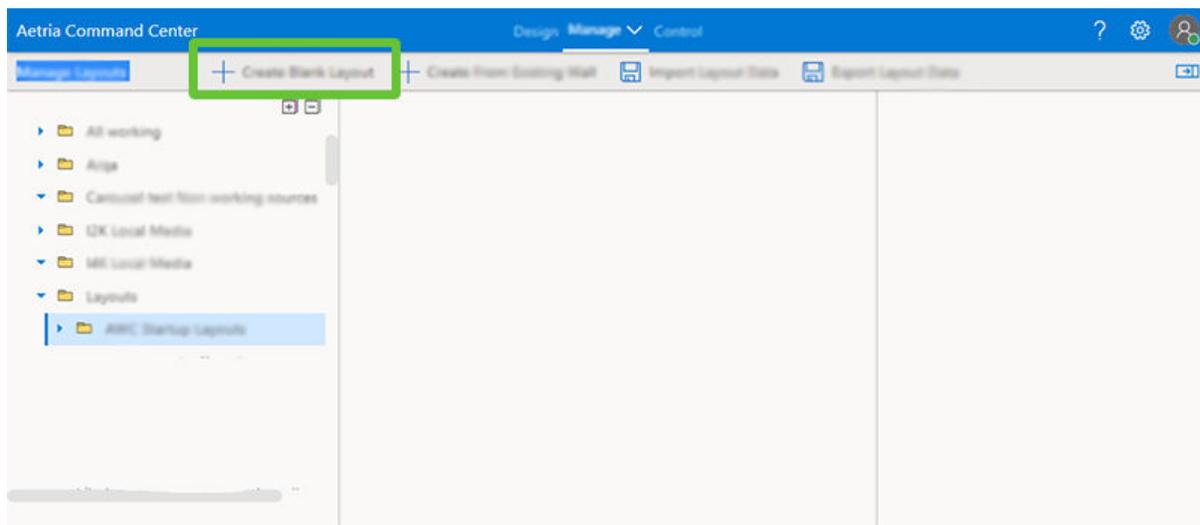
Pour afficher les scénarios disponibles, ouvrez le dossier des scénarios. Sélectionnez le scénario que vous souhaitez afficher. Une fois ouvert, le panneau des propriétés sur la droite de la page est renseigné avec les propriétés du scénario, parmi lesquelles les propriétés de toute source ou ressource appliquée au scénario. Pour modifier le nom du scénario, cliquez sur l'onglet Modifier et saisissez le nouveau nom du scénario dans la zone de texte **Nom du scénario**. Les utilisateurs peuvent également afficher ou masquer des cadres en sélectionnant ou désélectionnant la fonctionnalité **Cadres activés**. L'épaisseur et la cou-

leur des cadres peuvent également être modifiées. Lorsqu'une fenêtre est sélectionnée, les propriétés de la fenêtre sont également affichées.

Utilisez les flèches vers la gauche et vers la droite qui se trouvent en haut du panneau des propriétés pour parcourir les propriétés du scénario.

## Création d'un nouveau scénario

Cliquez sur **Créer un scénario vierge** en haut de la page de gestion des scénarios pour afficher la boîte de dialogue de création d'un scénario.



L'arborescence de contenu est également renseignée avec toutes les ressources disponibles pour la création du scénario, parmi lesquelles les Sources, [Modèles](#), Bannières, Bordures, Affichages à l'écran, Carrousels et Fenêtres composites.

Cliquez sur l'onglet **Scénario** dans le panneau de droite et saisissez un nom dans la zone de texte Nom du scénario (obligatoire). Pour ajouter un cadre autour du scénario, sélectionnez l'onglet Cadres et activez les cadres à l'aide de la fonctionnalité **Cadres activés**. Choisissez l'épaisseur du cadre (en pixels), puis sélectionnez la couleur. Pour ce faire, cliquez dans la barre de couleurs et sélectionnez une couleur dans la palette de couleurs.

Le scénario est créé en faisant tout simplement glisser les sources et ressources requises vers la représentation du mur au centre de la page et en les positionnant sur le mur. Un modèle peut être utilisé pour faciliter l'agencement du contenu. Ouvrez le dossier Modèles et faites glisser un modèle vers la représentation du mur. Vous pourrez ensuite ajouter les

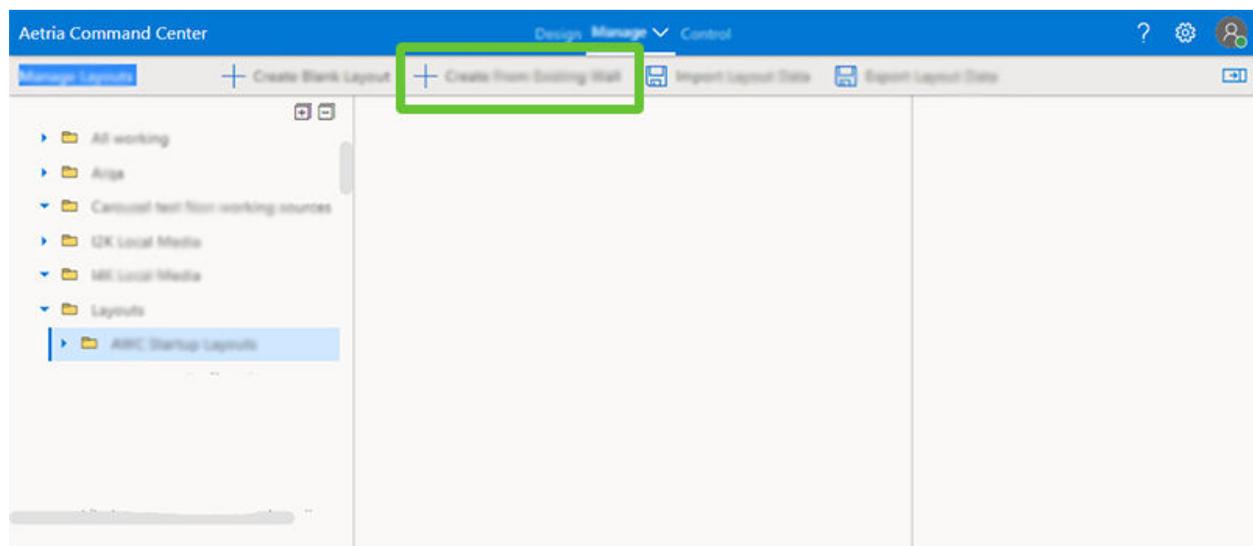
sources requises dans les cellules du modèle. D'autres ressources peuvent également être ajoutées par glissement-déplacement.

Lorsqu'une source est sélectionnée pour être utilisée dans un scénario, les propriétés de la fenêtre et les propriétés de la source considérée s'affichent dans le panneau de droite.

Après avoir créé le scénario, saisissez un nom de scénario et cliquez sur **Enregistrer** en haut du panneau des propriétés. Le scénario est enregistré dans le dossier Scénarios. Si vous n'avez pas besoin du scénario, cliquez sur **Annuler** pour le supprimer.

## Création d'un scénario à partir d'un mur existant

Lorsque le contenu d'un mur a été créé sur la page [Contrôle](#) et qu'il est nécessaire de créer et d'enregistrer un scénario de ce mur, sélectionnez **Créer à partir d'un mur existant** en haut de la page Gestion des scénarios pour ouvrir une boîte de dialogue affichant une représentation de tous les murs du groupe.



Sélectionnez le mur à partir duquel vous souhaitez créer un scénario.

Le mur sélectionné s'ouvre sur la page Gestion des scénarios. Cliquez sur l'onglet **Scénario** dans le panneau de droite et saisissez un nom dans la zone de texte Nom du scénario (obligatoire). Pour ajouter un cadre autour du scénario, sélectionnez l'onglet Cadres et activez les cadres à l'aide de la fonctionnalité Cadres activés. Choisissez l'épaisseur du cadre (en pixels), puis sélectionnez la couleur. Pour ce faire, cliquez dans la barre de couleurs et sélectionnez une couleur dans la palette de couleurs.

Cliquez sur **Enregistrer** pour que le scénario soit enregistré et stocké dans le dossier Scénarios.

## Scénarios Aligo

Pour créer un scénario Aligo, cliquez sur **Créer à partir d'un mur existant** et sélectionnez un mur Aligo. La boîte de dialogue **Ajouter un scénario Aligo** apparaît. Une liste de sources Aligo disponibles s'affiche sur la gauche dans la boîte de dialogue ; en cas de besoin, une fonction de recherche permet de rechercher une source donnée. Les affichages configurés sur le mur Aligo apparaissent sur la droite dans la boîte de dialogue.

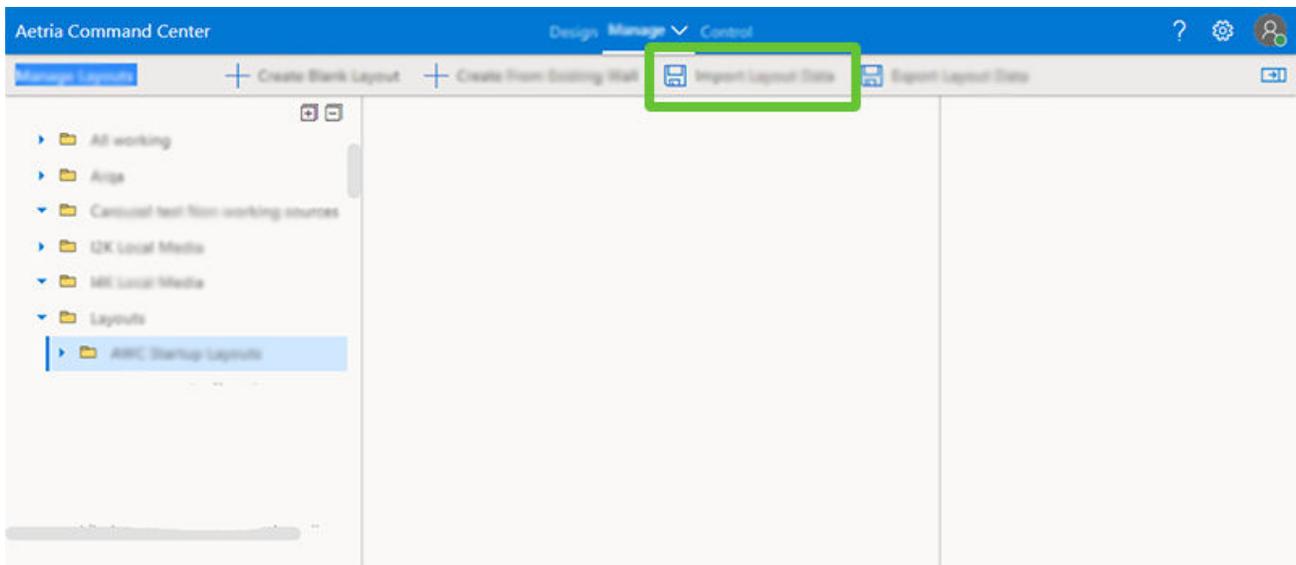
Pour placer un contenu source sur un affichage, cliquez sur la source concernée du côté gauche et, sans relâcher le bouton de la souris, faites-la glisser dans le champ des affichages du côté gauche. Le contenu peut être effacé à l'aide de l'icône de gomme accessible sur la droite. Le bouton « + » accessible sous la liste d'affichages permet d'ajouter des affichages supplémentaires au scénario. Les scénarios Aligo peuvent être appliqués aux groupes Aligo OneControl.

Une fois que vous avez affecté toutes les sources à des affichages, saisissez un nouveau nom de scénario et cliquez sur **Enregistrer**. Le scénario Aligo est enregistré dans le dossier des scénarios.

## Importer les données du scénario

Les données d'un scénario peuvent être importées depuis Aetria Designer, ce qui permet aux utilisateurs de partager certains scénarios sur un réseau.

Pour importer un fichier de données de scénario, cliquez sur **Importer les données du scénario** en haut de la page de gestion des scénarios.



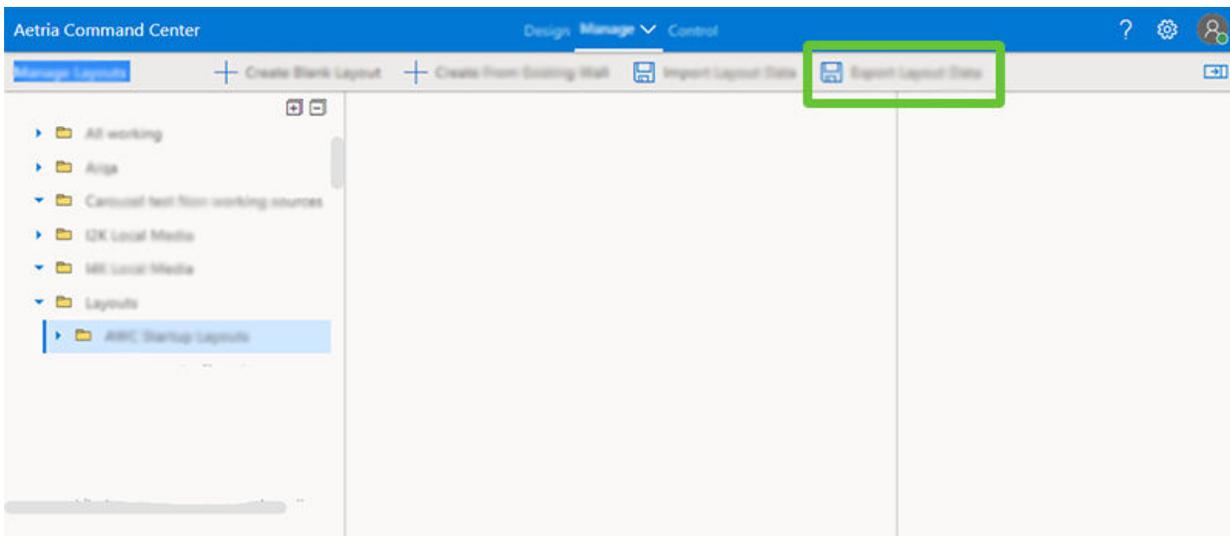
Cliquez dans la zone d'édition **Parcourir...**. Un navigateur s'ouvre. Lorsque vous avez localisé le fichier de scénario exporté (.json), sélectionnez-le puis cliquez sur Ouvrir dans la fenêtre Parcourir. Le fichier s'affichera alors dans la boîte de dialogue Importer les données du scénario.

Cliquez sur **Importer** pour importer le scénario dans le dossier de scénario situés dans le panneau Contenu à gauche. Remarque : pour qu'un système ayant importé les données d'un scénario puisse afficher le contenu de ce scénario, les sources doivent être disponibles sur ce système.

## Exporter les données du scénario

Les scénarios peuvent être exportés vers Aetria Designer, où ils peuvent être modifiés puis réimportés dans Aetria Command Center. Le fichier de données du scénario contient des données sur le positionnement des fenêtres et des sources contenues dans tous les scénarios. Remarque : pour qu'un système ayant importé les données d'un scénario puisse afficher le contenu de ce scénario, les sources doivent être disponibles sur ce système.

Cliquez sur **Exporter les données du scénario** en haut de la page de gestion des scénarios pour exporter le fichier de données du scénario dans le dossier de téléchargement du système au format json.

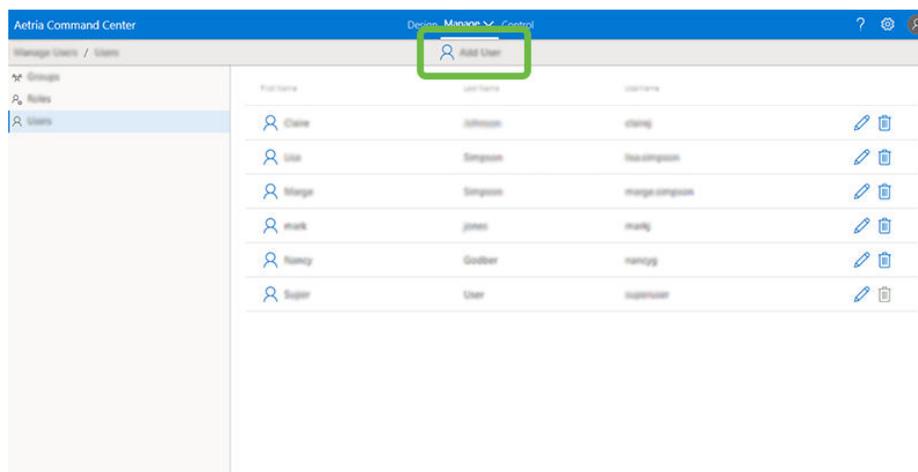


## Utilisateurs

La page Utilisateurs permet aux administrateurs de créer des utilisateurs et des groupes d'utilisateurs, de créer et de gérer des rôles d'utilisateurs et d'attribuer les utilisateurs à des rôles spécifiques. Les rôles peuvent être structurés de manière à ne permettre que l'exécution de tâches données. Pour afficher la liste des utilisateurs autorisés, cliquez sur **Utilisateurs** dans le panneau de gauche.

### Ajout de nouveaux utilisateurs

De nouveaux utilisateurs peuvent être ajoutés au système en cliquant sur **Ajouter un utilisateur**, qui se trouve en haut de la page Utilisateurs.



Une boîte de dialogue s'affiche, invitant l'utilisateur à saisir ses prénom, nom et nom d'utilisateur. Il est également possible d'ajouter des identifiants Arqa. Les utilisateurs peuvent également être intégrés dans Aetria à partir d'un service d'annuaire conforme à LDAP tel qu'Active Directory. Les icônes suivantes peuvent être utilisées pour distinguer le type d'utilisateur dans Aetria.



Utilisateur normal créé avec l'application Aetria.



Utilisateur intégré à partir d'un service d'annuaire. Les identifiants des utilisateurs ne peuvent pas être modifiés dans Aetria.

## Identifiants Arqa

Lors de la création d'un utilisateur, il est possible de créer des identifiants d'utilisateur Arqa. Ces identifiants sont requis si l'utilisateur final doit avoir accès à un poste de travail Arqa. Ils sont identiques à ceux qui permettent à l'utilisateur de se connecter à l'affichage à l'écran (OSD) Arqa. Il convient de noter que l'utilisateur ne pourra voir les Arqa TX que si un rôle avec accès **en lecture** lui est attribué. Les identifiants Arqa sont entièrement distincts des autres identifiants/mots de passe utilisés dans l'interface utilisateur Aetria.

Remarque : il est impossible de s'identifier sur un périphérique Arqa connecté à une Aetria Workstation et détecté à l'aide de la fonction [Recherche de périphériques](#).

### Nom d'utilisateur

Saisissez le nom d'utilisateur qui permettra d'accéder à l'OSD Arqa. Le nom d'utilisateur doit avoir une longueur maximale de 16 caractères et doit se composer d'une combinaison de majuscules, de minuscules et de chiffres compris entre 0 et 9. Des caractères tels que « £ % & » ne doivent pas être utilisés.

### Mot de passe

Saisissez le mot de passe utilisé pour l'OSD Arqa. Le mot de passe doit avoir une longueur maximale de 16 caractères et doit se composer d'une combinaison de majuscules, de minuscules et de chiffres compris entre 0 et 9. Des caractères tels que « £ % & » ne doivent pas être utilisés. Le mot de passe peut être réinitialisé à partir du panneau des paramètres des identifiants Arqa.

### Priorité

Une priorité est attribuée aux utilisateurs du système Arqa. La priorité augmente avec le chiffre. Les utilisateurs correspondant à une faible priorité ne peuvent pas p. ex. effectuer un push vers un périphérique Arqa RX, si l'utilisateur actuel correspond à une priorité plus élevée.

### Activé

Utilisez ce bouton bascule pour activer ou désactiver les identifiants Arqa.

Une fois que tous les détails ont été saisis, cliquez sur **Enregistrer**. Pour supprimer tous les identifiants Arqa, ouvrez le panneau Identifiants Arqa et cliquez sur **Supprimer les identifiants Arqa**.

## Groupes

Un groupe peut être créé pour attribuer un groupe d'utilisateurs à des rôles et tâches spécifiques. Un groupe contient des rôles et des membres utilisateurs.

Ouvrez la page Groupes en cliquant sur **Groupes** dans le panneau gauche de la page Gestion des utilisateurs.

La page Groupes affiche tous les groupes qui ont été créés, y compris le nom du groupe ainsi que les rôles associés au groupe ou aux membres du groupe. Pour éditer les détails du groupe, cliquez sur l'icône représentant un crayon qui se trouve sur la droite. Cliquez sur l'icône de la corbeille pour supprimer le groupe. Veuillez noter que la suppression est irréversible.

### Ajout d'un groupe

Pour ajouter un nouveau groupe, cliquez sur Ajouter un nouveau groupe en haut de la page. Une boîte de dialogue s'affiche, invitant l'utilisateur à saisir un nom pour le nouveau groupe. Après avoir saisi un nom de groupe, cliquez sur **Enregistrer**. Le nouveau groupe est ajouté à la liste des groupes disponibles.

Les groupes peuvent également être intégrés dans Aetria à partir d'un service d'annuaire conforme à LDAP tel qu'Active Directory. Les icônes suivantes peuvent être utilisées pour distinguer le type de groupe dans Aetria.



Groupe normal créé avec l'application Aetria.



Groupe intégré à partir d'un service d'annuaire. Les détails du groupe ne peuvent pas être modifiés dans Aetria.

### Modification d'un groupe

Cliquez sur l'icône représentant un crayon pour modifier un groupe. La page des paramètres des groupes s'affiche. Vous pouvez y modifier le nom du groupe ou supprimer le

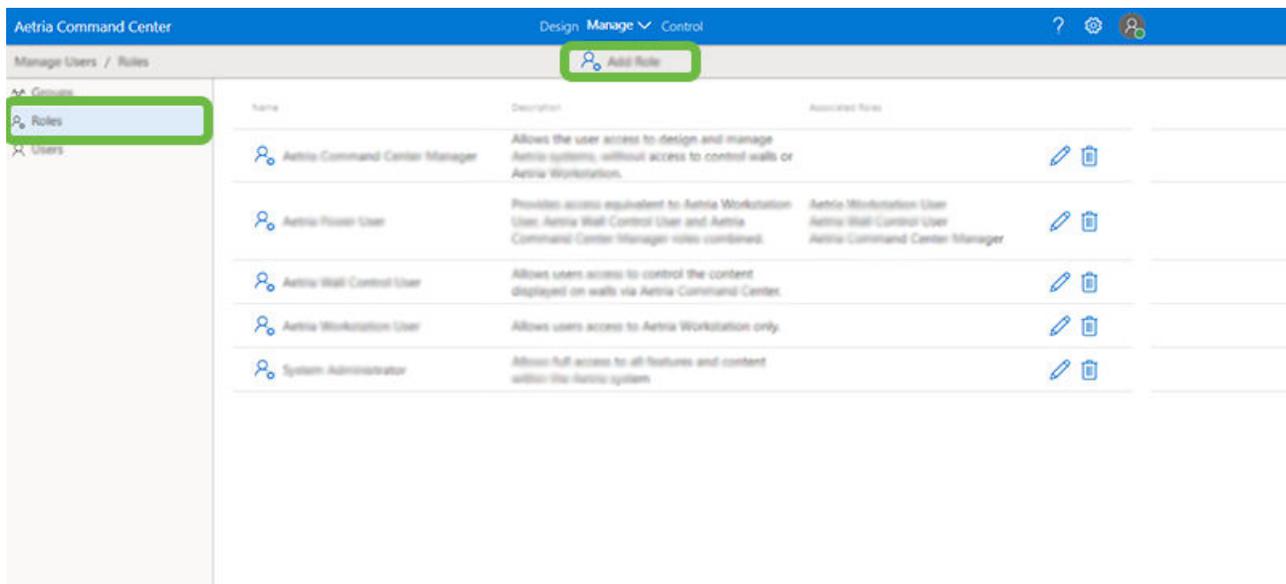
groupe. Comme indiqué plus haut, la suppression est irréversible.

## Rôles

Aetria Command Center est livré avec les rôles prédéfinis suivants :

- **Gestionnaire d'Aetria Command Center** : permet de concevoir et de gérer les systèmes Aetria sans avoir accès aux murs de contrôle ou à Aetria Workstation.
- **Superutilisateur Aetria** : fournit un accès équivalent aux rôles Utilisateur d'Aetria Workstation, Utilisateur d'Aetria Wall Controller et Gestionnaire d'Aetria Command Center combinés.
- **Contrôler les murs** : permet aux utilisateurs de contrôler le contenu affiché sur les murs via Aetria Command Center.
- **Utiliser Aetria Workstation** : permet aux utilisateurs d'accéder uniquement à Aetria Workstation.
- **Administrateur système** : permet un accès complet à toutes les fonctionnalités et à tout le contenu du système Aetria.

Pour ajouter un nouveau rôle, cliquez sur **Rôles** dans le panneau gauche de la page Gestion des utilisateurs et sélectionnez **Ajouter un rôle**, qui se trouve en haut de la page.



Name	Description	Associated Roles	
Aetria Command Center Manager	Allows the user access to design and manage Aetria systems, without access to control walls or Aetria Workstation.		 
Aetria Power User	Provides access equivalent to Aetria Workstation User, Aetria Wall Control User and Aetria Command Center Manager roles combined.	Aetria Workstation User Aetria Wall Control User Aetria Command Center Manager	 
Aetria Wall Control User	Allows users access to control the content displayed on walls via Aetria Command Center.		 
Aetria Workstation User	Allows users access to Aetria Workstation only.		 
System Administrator	Allows full access to all features and content within the Aetria system.		 

Une boîte de dialogue s'ouvre, invitant l'utilisateur à saisir un nom et une description pour un nouveau rôle. Cliquez sur **Enregistrer** pour créer le rôle et l'ajouter à la liste des rôles disponibles.

### Autorisations des rôles

Autorisations disponibles	Description de l'autorisation
Utiliser Aetria Command Center	Permettre à l'utilisateur d'avoir accès à l'application Aetria Command Center.
Contrôler les murs	Permettre à l'utilisateur d'avoir accès à la commande des contrôleurs de murs.
Contrôler tous les murs	Permet à l'utilisateur d'avoir accès à tous les murs du système sans avoir besoin d'utiliser l'onglet Murs pour configurer l'accès.
Utiliser Aetria Workstation	Permettre à l'utilisateur d'avoir accès à l'application Aetria Workstation.
Créer des scénarios de bureau privés	Permettre à l'utilisateur de créer, modifier et supprimer ses propres scénarios de bureau privés.
Créer des modèles de bureau privés	Permettre à l'utilisateur de créer, modifier et supprimer ses propres modèles de bureau pri-

	vés.
Créer des scénarios privés	Permettre à l'utilisateur de créer, modifier et supprimer ses propres scénarios privés.
Créer des scénarios publics	Permettre à l'utilisateur de créer des scénarios que tous les utilisateurs avec les autorisations pertinentes peuvent voir.
Créer des modèles publics	Permettre à l'utilisateur de créer des modèles publics.
Gérer les périphériques	Permettre à l'utilisateur de gérer tous les périphériques matériels.
Gérer les paramètres globaux	Permettre à l'utilisateur de définir et gérer tous les paramètres globaux.
Gérer les licences	Permettre à l'utilisateur de charger, mettre à jour, supprimer et modifier les licences.
Gérer les murs physiques	Permettre à l'utilisateur d'ajouter, mettre à jour et supprimer les murs physiques.
Gérer les scénarios publics	Permettre à l'utilisateur de créer, modifier et supprimer tous les modèles publics.

Gérer les sources	Permettre à l'utilisateur d'accéder à tous les dossiers de contenu avec l'autorisation en lecture/écriture.
Gérer les balises	Permettre à l'utilisateur de créer et de lire les balises.
Gérer les contrôleurs de mur	Permettre à l'utilisateur de consulter les paramètres, de mettre à jour et contrôler les contrôleurs de murs.
Gérer les utilisateurs	Permettre à l'utilisateur de modifier les groupes, les autorisations, les rôles et les utilisateurs.
Gérer Network Manager	Accéder à la zone Network Manager pour permettre la configuration de la Haute disponibilité, le chargement des certificats et l'exportation des journaux.
Gérer tout le contenu	Permet à l'utilisateur d'avoir un accès inconditionnel en lecture/écriture à tous les dossiers de contenu

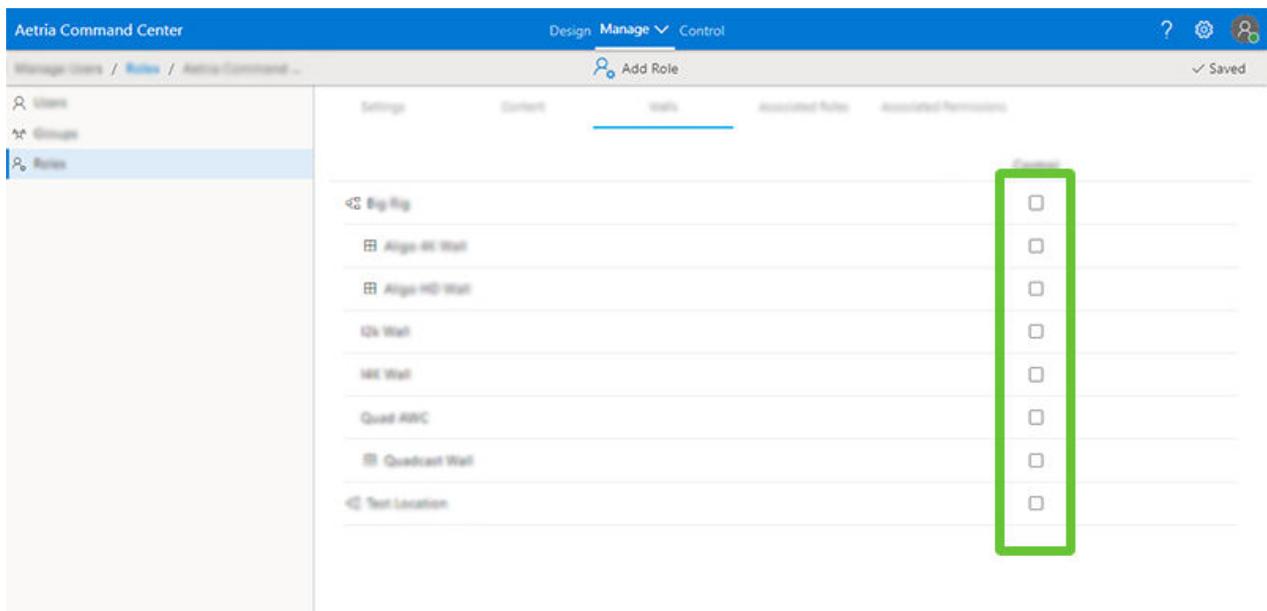
Le nom et la description du rôle peuvent être modifiés dans le panneau des paramètres. Pour accéder au panneau des paramètres, cliquez sur l'icône représentant un crayon pour le rôle sélectionné puis sélectionnez **Paramètres** en haut de la page.

### Attribuer des autorisations pour le contenu de source à des rôles

Une fois qu'un rôle a été créé, vous pouvez lui attribuer des autorisations relatives au contenu de sources spécifiques. Pour attribuer du contenu, cliquez sur **Contenu** en haut de la page pour afficher la liste des dossiers de contenu du système. Chaque dossier de contenu de source propose deux options : Consulter et Modifier. Cochez la case Consulter pour autoriser le rôle sélectionné à consulter le contenu des sources contenu dans le dossier. Cochez la case Modifier pour permettre au rôle sélectionné de consulter et modifier le contenu.

### Attribuer l'accès à des murs spécifiques

Une fois qu'un rôle a été créé, vous pouvez lui attribuer l'accès à des murs spécifiques. Pour accéder au panneau des murs, cliquez sur l'icône représentant un crayon à droite du rôle et sélectionnez l'onglet Murs. Tous les murs du système sont affichés :



Remarque : la gestion des droits des utilisateurs au niveau du mur est appliquée à tous les groupes Aligo OneControl.

Cochez la case correspondante pour sélectionner des murs individuels ou sélectionnez un emplacement et tous les murs de cet emplacement seront sélectionnés.

## **Attribuer les rôles disponibles aux rôles associés**

Cliquez sur **Associer les rôles** en haut de la page pour attribuer des rôles au groupe. Sélectionnez un rôle dans la liste des rôles disponibles et cliquez sur les flèches vers la droite pour attribuer le rôle au groupe. Pour supprimer un rôle, sélectionnez-le dans la liste Rôles associés et utilisez la flèche vers la gauche pour le supprimer.

## Gestion des licences

La page Licences permet à l'utilisateur de gérer les licences associées à Aetria Command Center, y compris celles d'Aetria Network Manager, d'Aetria WallControl et d'Aetria Workstation. Une fois sélectionnée, la page Licences s'ouvre, affichant toutes les licences dans le panneau des licences sur la gauche.

### Licence Network Manager

Sélectionnez **Network Manager** pour afficher les détails de la licence Network Manager sur la page Licences. Cliquez sur **Rafraîchir** pour ouvrir une boîte de dialogue qui permettra à l'utilisateur de charger une réponse d'actualisation ou de télécharger un fichier d'actualisation.

Les informations suivantes sont affichées :

- ID de licence
- Date à laquelle la licence a été obtenue.
- Type de licence
- Pack de maintenance acheté
- Expiration de la maintenance
- Version installée
- Date de sortie de la version installée
- Version achetée

Trois types de licences Aetria sont disponibles :

- Aetria-LIC-UNL : licence Aetria pour murs VSN, avec nombre illimité de points de terminaison Aligo et Arqa et tous types d'Aetria Workstations.
- Aetria-LIC-VSN : licence Aetria destinée à des environnements utilisant exclusivement des murs vidéo VSN, sans points de terminaison Arqa/Aligo.

- Aetria-LIC-NAV : licence Aetria pour jusqu'à 100 points de terminaison Aligo/Arqa AV en réseau, y compris des murs Aligo et des postes de travail Arqa/Aligo.

## Aetria WallControl

Licence Aetria pour murs VSN, avec nombre illimité de points de terminaison Aligo et Arqa et tous types d'Aetria Workstations

Sélectionnez **Aetria WallControl** pour afficher les détails des licences. L'ajout de nouvelles licences est également possible. Cliquez sur **Rafraîchir** pour ouvrir une boîte de dialogue qui permettra à l'utilisateur de télécharger une réponse d'actualisation ou de télécharger un fichier d'actualisation.

Les informations suivantes sont affichées :

- ID de licence
- Licence obtenue
- Type de licence
- Pack de maintenance acheté
- Expiration de la maintenance
- Limite des sessions : nombre de sessions restantes

## Aetria Workstation

### Ajout d'une licence

Après avoir acheté une licence, les utilisateurs doivent l'enregistrer et l'activer.

Cliquez sur **Ajouter une licence** situé en haut de la page Licences pour ouvrir la boîte de dialogue Ajout d'une licence. Saisissez le numéro de licence et le mot de passe d'activation, puis cliquez sur **Activer**

Cliquez sur **Actualiser** pour mettre à jour la liste des licences Aetria WallControl attribuées.

Sélectionnez **Aetria Workstation** pour afficher les détails des licences. L'ajout de nouvelles licences est également possible. Cliquez sur **Rafraîchir** pour ouvrir une boîte de dialogue qui permettra à l'utilisateur de télécharger une réponse d'actualisation ou de télécharger un fichier d'actualisation.

Les informations suivantes sont affichées :

- ID de licence
- Licence obtenue
- Type de licence
- Pack de maintenance acheté
- Expiration de la maintenance
- Limite des sessions : nombre de sessions restantes

## Activation hors connexion

Pour les environnements dans lesquels aucune connexion Internet n'est disponible, les licences sont activées en téléchargeant les fichiers d'activation à partir du Network Manager sur une clé USB. La clé USB peut ensuite être branchée à un système connecté à Internet, à partir duquel il est possible d'obtenir le fichier de réponse d'activation. Afin d'accélérer le téléchargement des fichiers d'activation, l'utilisateur peut sélectionner **Ajouter un autre** dans la boîte de dialogue Activation de la licence, pour permettre le téléchargement simultané des fichiers d'activation d'Aetria WallControl et d'Aetria Workstation sur la clé USB.

Saisissez les numéros de licence et les mots de passe d'activation fournis avec le logiciel et cliquez sur **Télécharger le fichier d'activation**. Enregistrez les téléchargements sur la clé USB. Une fois les téléchargements effectués, retirez la clé USB et branchez-la sur un appareil ayant accès à Internet.

Accédez aux fichiers d'activation hors connexion enregistrés sur la clé USB. Double-cliquez sur un fichier. Le fichier réponse s'ouvre dans une fenêtre de navigateur. Téléchargez le fichier Response.xml et copiez-le sur la clé USB.

Veillez noter que tous les fichiers réponse téléchargés portent le même nom. Il est donc recommandé de les renommer afin d'éviter toute confusion.

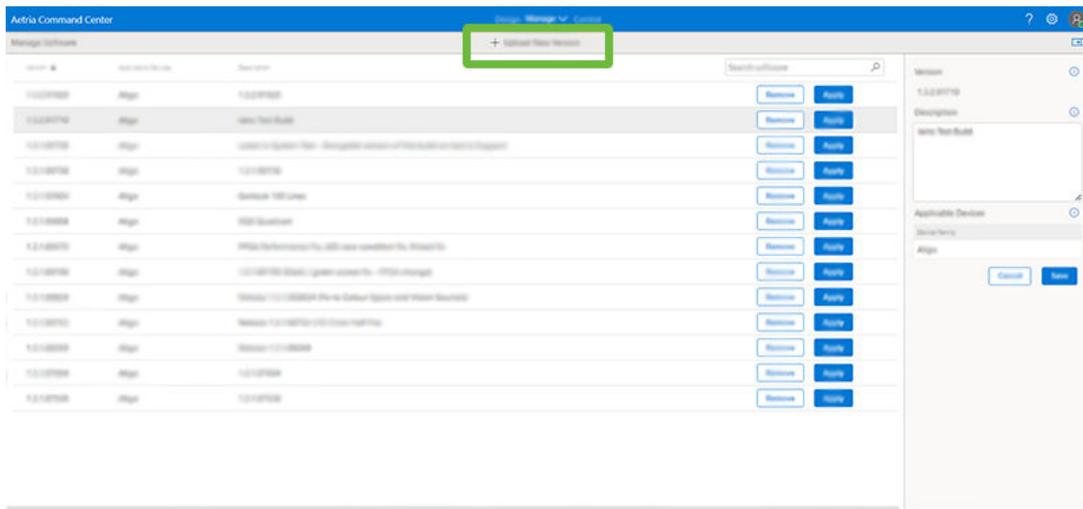
Rebranchez la clé USB sur le système Aetria, appuyez sur **Téléchargement de la réponse d'activation** dans le navigateur Aetria et sélectionnez les fichiers réponse Res-ponse.xml correspondants sur la clé USB.

Lorsque tous les fichiers réponse ont été sélectionnés, les licences Aetria sont activées.

## Logiciels

La page Logiciel permet à l'utilisateur de gérer les logiciels utilisés dans le système Aetria ainsi que de charger et d'installer de nouveaux micrologiciels pour les périphériques matériels.

Pour charger une nouvelle version du logiciel Aetria, cliquez sur **Charger une nouvelle version** situé en haut de la page Gestion logicielle.



La boîte de dialogue Charger une nouvelle version s'affiche avec les champs suivants :

- Type de périphérique cible : la liste déroulante permet de sélectionner le type de famille de périphérique auquel est associé le fichier du micrologiciel chargé.
- Fichier du micrologiciel : cliquez dans la zone Fichier du micrologiciel pour rechercher le fichier à charger dans le cadre du package de chargement. Les types de fichiers sont :

Aligo – .afw

Arqa – .bmp

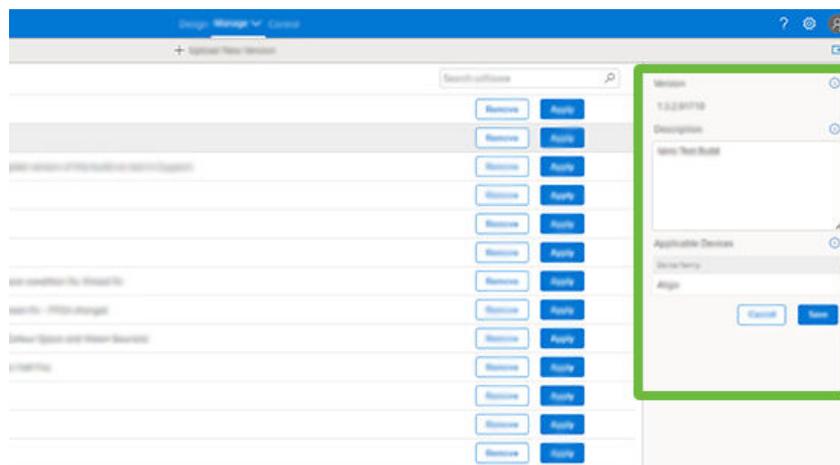
- Description : saisissez une description pour le micrologiciel. Il peut s'agir d'une brève

description de ce qui a été mis à jour.

- Versions : saisissez le numéro de version du micrologiciel.

Une fois que vous avez rempli tous les champs, cliquez sur Enregistrer. Le chargement commence. Une fois le chargement effectué, le micrologiciel chargé s'affiche sur la page Gestion logicielle.

Lorsque vous sélectionnez un fichier de micrologiciel dans la liste, un panneau de propriétés s'ouvre sur la droite de la page.



Versions : le numéro de version du fichier de micrologiciel sélectionné.

Description : la description du fichier de micrologiciel sélectionné. Pour modifier la description, cliquez dans la zone d'édition de la description.

Périphériques applicables : famille de périphériques à laquelle le micrologiciel sélectionné est associé.

## Appliquer le micrologiciel

Cliquez sur **Appliquer** pour ouvrir une boîte de dialogue contenant la liste de tous les périphériques du système. Utilisez les cases à cocher pour sélectionner les périphériques auxquels le micrologiciel s'applique. Le bouton **Forcer la mise à jour** situé en bas de la boîte de dialogue permet de passer à une version analogue ou antérieure des périphériques sélectionnés.

## Paramètres globaux

La page Paramètres généraux affiche la liste des paramètres disponibles dans l'ensemble du réseau. Toute modification apportée à ces paramètres est répercutée sur toutes les instances du réseau.

### Paramètres généraux de carousel

#### Mémoire tampon de carousel

Cliquez dans la zone de texte du minuteur pour saisir une nouvelle longueur de tampon par défaut pour tous les carrousels.

#### Durée de carousel

Cliquez dans la zone de texte du minuteur pour saisir une nouvelle durée par défaut pour tous les carrousels.

### Paramètres système

**API publique activée** : lorsqu'elle est activée, l'API publique autorise les applications tierces à accéder à la fonctionnalité Aetria. Remarque : les applications tierces peuvent envoyer des requêtes et des commandes non sécurisées.

Lorsque l'option Activer est choisie, les utilisateurs doivent confirmer qu'ils comprennent les implications que le fait d'autoriser des applications tierces à accéder à Aetria peut avoir sur la sécurité. Après avoir confirmé, cliquez sur Enregistrer. L'API publique est activée.

Une fois activée, l'API publique est disponible sur le port 8443.

### SNMP

Le protocole SNMP (Simple Network Management Protocol) est utilisé pour assurer la surveillance et la gestion des périphériques connectés au réseau.

- Activer SNMPv2 : lorsqu'il est activé, le protocole SNMP surveille le réseau Aetria.
- Télécharger MIB : la MIB (Management Information Base, base d'informations pour la gestion du réseau) est un fichier texte (DATAPATH-MIB.txt) pouvant être téléchargé et importé dans un navigateur MIB qui affiche l'ensemble des périphériques

du réseau pouvant être gérés à l'aide du protocole SNMP. De nombreux navigateurs MIB tiers peuvent être téléchargés sur Internet. Au moment d'en sélectionner un, assurez-vous que le protocole SNMP v2 est pris en charge.

- Identifiants : visualiser SNMP en lecture seule et les chaînes de communauté en lecture-écriture.
- Auditeurs de notification : affiche une liste de serveurs Network Manager auxquels des notifications sont envoyées. Vous pouvez ajouter jusqu'à huit auditeurs SNMP. Port par défaut : 162.

## Paramètres matériels

Utilisez les paramètres matériels globaux pour configurer les plages d'adresses suivantes :

- Plage d'adresses de multidiffusion Aligo DS10G.
- Plage d'adresses de multidiffusion Aligo SQX.
- Plage d'adresses de multidiffusion Aligo Timing.
- Plage d'adresses de multidiffusion Rediffusion Vision.

Cliquez sur **Enregistrer** pour enregistrer les modifications apportées.

# Guide de l'API Aetria

## Présentation

L'Aetria Public API est fournie pour permettre à des tiers d'accéder à un sous-ensemble simplifié de fonctions dans Aetria. Cet ensemble de fonctions pourra être élargi ultérieurement.

L'API publique ne nécessite aucune authentification et n'est **pas sécurisée**. Ce point doit être pris en compte lors de la mise en œuvre de solutions qui nécessitent une activation de l'API publique.

Pour en savoir plus sur l'activation de l'API publique, consultez la [page des Paramètres généraux](#).

## Swagger

Vous pouvez essayer tous les appels d'API disponibles depuis l'interface Swagger fournie avec l'API publique. Pour cela, rendez-vous sur `https://<your-networkmanager-url>:8443/swagger`.

Lorsque vous ouvrez une section puis l'appel d'API, les détails de l'appel apparaissent, notamment les données requises et la structure à transmettre, son adresse URL et ses réponses documentées.

En cliquant sur le bouton Essayer maintenant, vous pouvez exécuter l'appel d'API directement dans Aetria et voir la réponse. Cela vous permet de découvrir l'API.

Une version JSON de l'API peut être fournie par Datapath et consultée depuis le site Internet Swagger <https://editor.swagger.io/>. Cette version peut également être téléchargée depuis l'instance Aetria active via la page Swagger.

Cette API peut également être utilisée pour générer un client pour votre application, en utilisant des outils comme NSwagStudio (<https://github.com/RicoSuter/NSwag/wiki/NSwagStudio>). Cela générera une classe ainsi que tous les objets requis pour utiliser l'API. D'autres outils sont disponibles.

## Description de l'API

Ce petit guide concerne les appels d'API disponibles dans l'Aetria Public API.

### Scénarios

#### Obtenir tous les scénarios

Obtenir tous les scénarios qui peuvent être ouverts sur un contrôleur de mur.

- `api/layouts`
- GET

**Demande** : *aucun corps de demande requis.*

**Réponse** : renvoie une liste d'objets de scénario contenant :

- ID du scénario (*layoutId*)
- Nom du scénario
- Liste des objets sources contenant :
  - ID de la source (*sourceId*)
  - Nom de la source
  - Type de source

### Sources

#### Obtenir toutes les sources

Obtenir toutes les sources disponibles pour les contrôleurs de murs.

- `api/sources`
- OBTENIR

**Demande** : *aucun corps de demande requis.*

**Réponse** : renvoie une liste d'objets sources contenant :

- ID de la source (*sourceId*)
- Nom de la source
- Type de source

## Murs

### Obtenir tous les murs

Obtenir tous les murs virtuels disponibles dans Aetria.

- `api/walls`
- GET

**Demande** : *aucun corps de demande requis.*

**Réponse** : renvoie une liste d'objets de mur contenant :

- ID du mur (*wallId*)
- Nom du mur
- Numéro de port
- ID du scénario actif (*layoutId*)
- En ligne

### Ouvrir un scénario sur un mur

Ouvrir un scénario défini (*layoutId*) sur un mur défini (*wallId*)

- `api/walls/{wallId}/current-layout`
- PUT

**Demande** :

- ID du scénario (*layoutId*)

**Réponse** : *ne renvoie aucun corps de réponse (statut uniquement)*

### **Obtenir le modèle actif sur un mur**

Obtenir l'ID (*templateId*) et la définition du modèle actif sur un mur défini (*wallId*)

- `api/walls/{wallId}/current-template`
- GET

**Demande** : *aucun corps de demande requis.*

**Réponse** :

- ID du modèle (*templateId*)
  - Il peut s'agir d'un numéro de modèle invalide si le modèle de scénario n'existe pas en tant que modèle réel.

- Nom du modèle

Liste des cellules du modèle contenant

- ID de la cellule (*cellId*)
- Nom de la cellule
- Numéro de colonne

Indexé à partir de zéro, qui correspond à la première colonne en partant de la gauche

- Numéro de ligne

Indexé à partir de zéro, qui correspond à la première ligne en partant du haut

- Étendue de colonne

Au moins une étendue qui indique l'étendue d'une colonne

- Étendue de ligne

Au moins une étendue qui indique l'étendue d'une ligne

### Ouvrir une source sur un mur par position

Ouvrir une source par ID de source (*sourceId*) sur un mur défini (*wallId*) aux coordonnées x/y avec une certaine hauteur/largeur. La fenêtre sera repositionnée ou redimensionnée si les coordonnées et les dimensions la placent au-delà des limites du mur, ou sont inférieures à sa taille minimale.

- `api/walls/{wallId}/windows`
- POST

### Demande :

- ID de la source (*sourceId*)
- Limites de la source (position de la fenêtre sur le mur) contenant :
  - Coordonnée X  
  
Position horizontale du coin supérieur de la fenêtre  
  
En pixels, zéro étant la valeur la plus à gauche
  - Coordonnée Y  
  
Position verticale du coin supérieur de la fenêtre  
  
En pixels, zéro étant la valeur la plus en haut

- Largeur

Largeur horizontale de la fenêtre en pixels

- Hauteur

Hauteur verticale de la fenêtre en pixels

- ID de la fenêtre dans la ligne de commande (*cmdWindowId*)
  - ID de fenêtre que vous pouvez attribuer à la fenêtre pour l'utiliser dans d'autres appels d'API.
  - La fenêtre conservera son ID tout au long de sa vie.

**Réponse** : *ne renvoie aucun corps de réponse (statut uniquement)*

### Ouvrir une source sur un mur par cellule de modèle

Ouvrir une source par ID de source (*sourceId*) sur un mur défini (*wallId*) dans la cellule d'un modèle défini (*templateId*)

- `api/walls/{wallId}/windows-template`
- POST

**Demande** :

- ID de la source (*sourceId*)
- ID de cellule de modèle (*templateCellId*)
- ID de la fenêtre dans la ligne de commande (*cmdWindowId*)
  - ID de fenêtre que vous pouvez attribuer à la fenêtre pour l'utiliser dans d'autres appels d'API.
  - La fenêtre conservera son ID tout au long de sa vie.

**Réponse** : *ne renvoie aucun corps de réponse (statut uniquement)*

### Fermer une fenêtre sur un mur

Fermer une fenêtre sur un mur (*wallId*) à l'aide de l'ID de la fenêtre dans la ligne de commande (*cmdWindowId*). Assurez-vous d'indiquer uniquement l'ID de la fenêtre dans la ligne de commande dans la demande.

- `api/walls/{wallId}/window`
- DELETE

**Demande** :

- *ID de la fenêtre* – omettre, ne pas utiliser. Ceci est réservé pour un futur travail.
- ID de la fenêtre dans la ligne de commande (*cmdWindowId*)
  - ID de la fenêtre cible à fermer.
  - Une fois la fenêtre fermée, l'ID de cette fenêtre n'est plus valide.

**Réponse** : *ne renvoie aucun corps de réponse (statut uniquement)*

### Fermer toutes les fenêtres sur un mur

Fermer toutes les fenêtres sur un mur (*wallId*)

- `api/walls/{wallId}/windows`
- DELETE

**Demande** : *aucun corps de demande requis.*

**Réponse** : *ne renvoie aucun corps de réponse (statut uniquement)*

### Exemple de flux de travail

Vous trouverez ci-dessous des exemples de flux de travail très simples afin d'obtenir des résultats sur le mur. Il appartient aux développeurs d'optimiser correctement leurs applications.

## Ouvrir un scénario

1. Appelez le point de terminaison d'API *Obtenir tous les murs*.

Vous obtenez la liste des murs qui peuvent être stockés dans la mémoire/base de données.

2. L'utilisateur sélectionne le mur sur lequel il souhaite effectuer une action.

L'utilisateur peut sélectionner un mur à l'aide de son nom, mais à l'intérieur de l'application tierce, il doit utiliser l'*ID du mur*.

3. Appelez le point de terminaison d'API *Obtenir tous les scénarios*.

Vous obtenez la liste des scénarios qui peuvent être stockés dans la mémoire/base de données.

4. L'utilisateur sélectionne un scénario à ouvrir.

L'utilisateur peut sélectionner un scénario à l'aide de son nom, mais à l'intérieur de l'application tierce, il doit utiliser l'*ID du scénario*.

5. Appelez le point de terminaison d'API *Ouvrir un scénario* en utilisant les valeurs *wallId* et *layoutId* sélectionnées dans le corps de la demande.

## Ouvrir une source sur le mur (par position)

1. Appelez le point de terminaison d'API *Obtenir tous les murs*.

Vous obtenez la liste des murs qui peuvent être stockés dans la mémoire/base de données.

2. L'utilisateur sélectionne le mur sur lequel il souhaite effectuer une action.

L'utilisateur peut sélectionner un mur à l'aide de son nom, mais à l'intérieur de l'application tierce, il doit utiliser l'*ID du mur*.

3. Appelez le point de terminaison d'API *Obtenir toutes les sources*.

Vous obtenez la liste des sources qui peuvent être stockées dans la mémoire/base de données.

4. L'utilisateur sélectionne une source à ouvrir.

L'utilisateur peut sélectionner une source à l'aide de son nom, mais à l'intérieur de l'application tierce, il doit utiliser l'*ID de la source*.

5. L'utilisateur doit définir la position et les dimensions de la source. En interne, l'application tierce attribue la valeur *cmdWindowId* et enregistre son association avec les valeurs *sourceId* et *wallId*.

6. Appelez le point de terminaison d'API *Ouvrir une source sur un mur* par position en utilisant les valeurs *wallId* et *sourceId* sélectionnées ainsi que la position définie par l'utilisateur dans le corps de la demande.

## Ouvrir une source sur le mur (par cellule de modèle)

1. Appelez le point de terminaison d'API *Obtenir tous les murs*.

Vous obtenez la liste des murs qui peuvent être stockés dans la mémoire/base de données.

2. L'utilisateur sélectionne le mur sur lequel il souhaite effectuer une action.

L'utilisateur peut sélectionner un mur à l'aide de son nom, mais à l'intérieur de l'application tierce, il doit utiliser l'*ID du mur*.

3. Appelez le point de terminaison d'API *Obtenir toutes les sources*.

Vous obtenez la liste des sources qui peuvent être stockées dans la mémoire/base de données.

4. L'utilisateur sélectionne une source à ouvrir.

L'utilisateur peut sélectionner une source à l'aide de son nom, mais à l'intérieur de l'application tierce, il doit utiliser l'*ID de la source*.

5. En utilisant la valeur *wallId* sélectionnée, appelez le point de terminaison de l'API *Obtenir le modèle actif sur le mur*.

Vous obtenez la structure du modèle sur le mur sous la forme d'une liste des cellules qui peuvent être stockées dans la mémoire/base de données.

6. L'utilisateur sélectionne une cellule du modèle pour ouvrir la source.

L'utilisateur peut sélectionner une cellule de modèle à l'aide de son nom ou sa position, mais à l'intérieur de l'application tierce, il doit utiliser la valeur *templateCellId*. Depuis la structure de la cellule, il est également possible de créer un diagramme rudimentaire du modèle à partir duquel l'utilisateur pourra sélectionner la cellule. En interne, l'application tierce attribue la valeur *cmdWindowId* et enregistre son association avec les valeurs *sourceId* et *wallId*.

7. Appelez le point de terminaison d'API *Ouvrir une source sur un mur par cellule de modèle* en utilisant les valeurs *wallld*, *sourcelld* et *templateCellld* sélectionnées dans le corps de la demande.

### **Fermer une fenêtre ouverte directement par l'application tierce**

1. L'utilisateur sélectionne une fenêtre à fermer depuis la liste des *cmdWindowld* et données associées enregistrés.
2. En utilisant la valeur *wallld*, appelez le point de terminaison de l'API *Fermer une fenêtre sur un mur* en précisant uniquement la valeur *cmdWindowld* dans la demande. N'indiquez en aucun cas la valeur *windowld*.

## Network Manager

La page Network Manager permet aux utilisateurs de créer des serveurs Network Manager de secours supplémentaires utilisant la fonction Haute disponibilité à exécuter en même temps que le serveur Network Manager qui contrôle le système et qui est continuellement mis à jour avec les mêmes données. Elle permet à l'utilisateur de configurer et exporter des journaux pour résoudre les problèmes de prise en charge.

### Haute disponibilité

En cas d'incident et de déconnexion du serveur Network Manager suite à une panne électrique par exemple, le serveur Network Manager de secours prendra automatiquement le relais pour gérer le réseau Aetria. Les événements suivants déclenchent le basculement vers le serveur Network Manager de secours :

- Le dispositif Network Manager actif perd la connexion au réseau de gestion ou AV, par exemple en cas de débranchement d'un câble Ethernet ou de défaillance du réseau.
- Le dispositif Network Manager actif subit une défaillance d'un composant logiciel empêchant un redémarrage.
- Le dispositif Network Manager actif subit une défaillance matérielle empêchant la communication avec le système de secours.

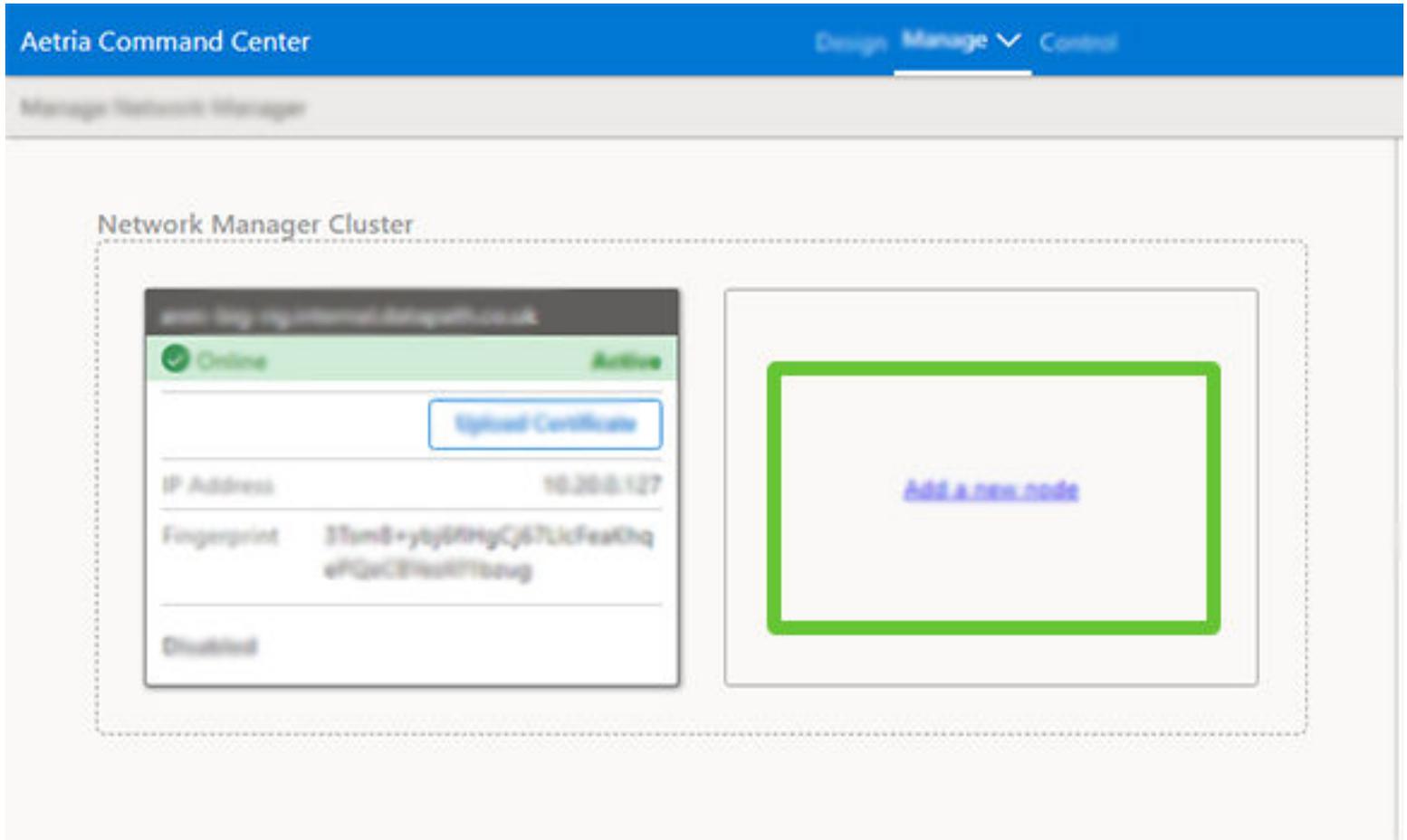
Seul l'administrateur système disposant des autorisations de gestion des paramètres globaux peut configurer un cluster Network Manager.

Pour cela, sélectionnez **Network Manager** dans le menu Gérer. Le panneau Network Manager s'affiche. Le panneau central affiche le nœud Network Manager actuel à gauche ainsi qu'un lien pour **Ajouter un nouveau nœud** à droite.

La boîte de dialogue du nœud contient des informations de base sur le serveur Network Manager, parmi lesquelles le numéro de nœud, l'adresse IP, le statut hors ligne ou connecté du serveur Network Manager.

## Ajouter un nœud

Pour créer un nouveau nœud, cliquez sur **Ajouter un nouveau nœud** dans le panneau central.



La boîte de dialogue **Ajouter un nouveau nœud** apparaît.

Entrez le nom ou l'adresse IP de l'hôte. Un nœud est un serveur Network Manager de secours qui sera utilisé en cas de défaillance du serveur principal.

L'ajout d'un nœud se fait en deux étapes. Tout d'abord, le nœud est créé et rattaché au serveur Network Manager qui sera utilisé comme serveur de secours pour la demande d'authentification. Pour authentifier la demande, ouvrez Aetria Command Center sur le serveur Network Manager cible puis ouvrez le panneau Gestion/Network Manager.

Un message de demande d'authentification s'affiche. Cela permet de s'assurer que le bon serveur est connecté en tant que serveur de secours.

Une fois l'authentification réussie, retournez sur le serveur principal pour terminer le processus de configuration en précisant différents éléments :

**IP virtuelle de gestion du cluster** : adresse IPv4 statique que le cluster attribuera comme adresse IP virtuelle pour le réseau de gestion. Le cluster attribuera cette adresse IP au nœud actif, quel qu'il soit. Ainsi, Aetria Network Manager sera toujours accessible avec la même adresse IP.

**Nom d'hôte public du cluster** : nom d'hôte à partir duquel les utilisateurs pourront accéder au cluster. Le processus de configuration du cluster utilise le nom d'hôte lorsqu'un utilisateur accède à Aetria Network Manager depuis ce nom d'hôte.

**IP iDRAC Nœud 1 et IP iDRAC Nœud 2** : il s'agit des adresses IPv4 statiques qui seront attribuées à iDRAC. iDRAC est une plateforme de gestion intégrée aux serveurs Dell utilisés pour Aetria Network Manager.

Cliquez sur **Enregistrer** pour créer le nouveau nœud.

Les nœuds indiquent **En ligne – Actif** pour le serveur Network Manager principal et **En ligne – En attente** pour le serveur Network Manager de secours.

Le nœud actif possède un menu déroulant. Cliquez sur les trois points en haut à droite de la boîte de dialogue du nœud actif pour faire apparaître l'option **Basculement manuel**. Si vous sélectionnez Basculement manuel, une boîte de dialogue vous demandant de confirmer l'opération s'affiche. Lorsqu'elle est sélectionnée, la fonction de basculement manuel provoque une mise en échec du serveur Network Manager, ce qui active le serveur de secours.

Une option permettant d'exécuter un **Basculement manuel forcé** est disponible ; dans ce cas, au lieu de l'exécution d'un basculement manuel normal, l'Aetria Network Manager actif est isolé via iDRAC, ce qui revient à simuler un basculement réel. Cela entraîne un redémarrage qui nécessite la remise en ligne du nœud de secours. Pour remettre en ligne le nœud de secours, cliquez sur les trois points en haut à droite du nœud de secours hors ligne et sélectionnez **Mettre en ligne**.

Le menu déroulant du nœud de secours actif propose différentes options :

**Supprimer du cluster** : supprime le nœud du cluster. Supprime la connexion et retire le nœud de la configuration. Une fois supprimé, le nœud n'est plus disponible comme serveur Network Manager de secours. Une fois le nœud supprimé, il est nécessaire d'y réinstaller Aetria Network Manager avant de pouvoir l'ajouter à nouveau au cluster. Pour le réinstaller, vous devrez suivre la procédure **Ajouter un nouveau nœud** décrite ci-dessus.

**Désactiver** : lorsque vous sélectionnez Désactiver, le statut du nœud devient hors ligne. Vous pouvez utiliser cette fonction pour la maintenance du serveur Network Manager de secours. Pour rétablir le statut en ligne, sélectionnez **Activer** dans le menu déroulant.

### **Page d'administration du cluster**

Si l'alimentation des deux nœuds est coupée simultanément, l'utilisateur peut redémarrer le cluster par le biais de la page d'administration. Pour accéder à la page d'administration du cluster, accédez à <https://<node1>/admin> et cliquez sur le bouton **Démarrer un cluster** pour rétablir le cluster. Un avertissement s'affiche si un redémarrage forcé est nécessaire.

### **Contrôle du clavier et de la souris**

En cas de redémarrage de l'Aetria Network Manager, le contrôle du clavier et de la souris sera rétabli pour les utilisateurs existants.

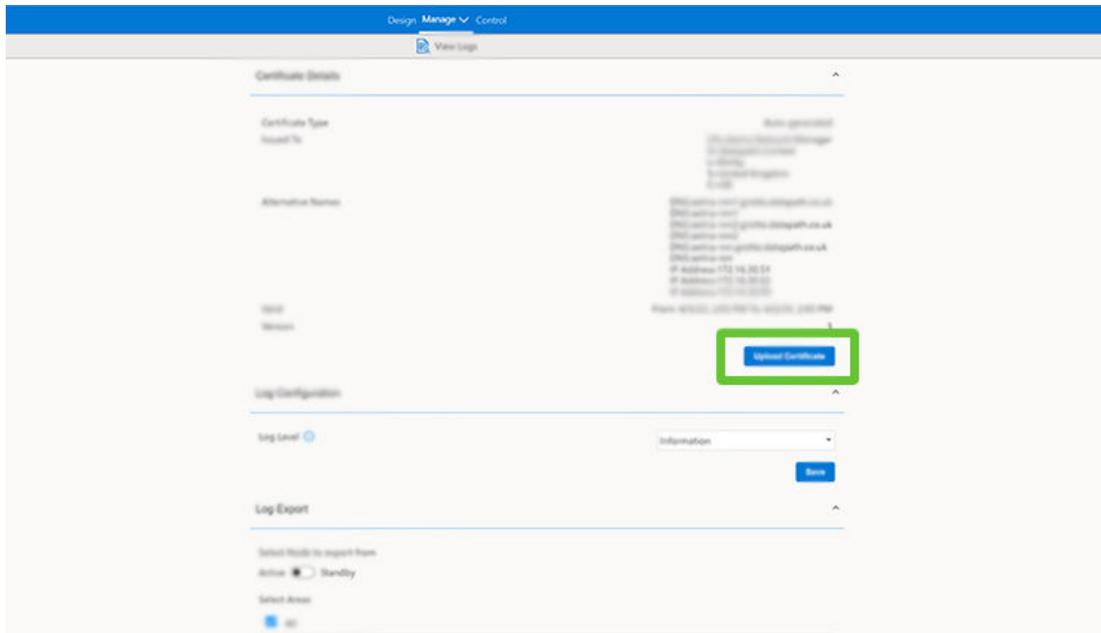
## **Configuration et journaux**

### **Détails du certificat**

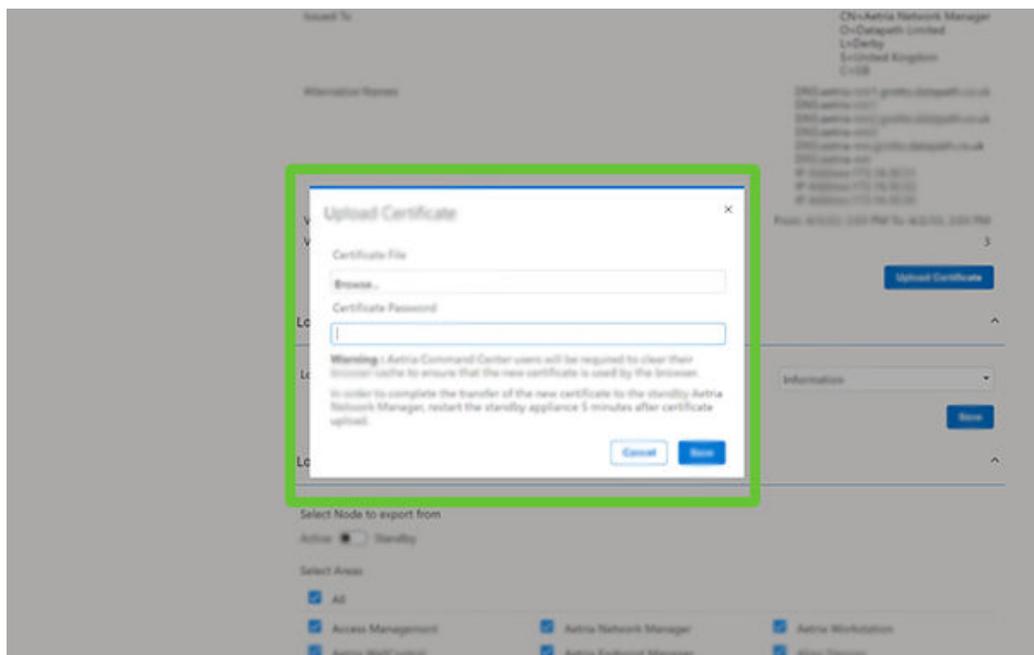
Un certificat est un certificat numérique qui authentifie l'identité et la sécurité de l'environnement de l'interface web Aetria. Un certificat est créé par le responsable informatique du système, qui crée et enregistre ce certificat en tant que fichier d'échange d'informations personnelles (.pfx). Une fois chargé dans Network Manager, le certificat est distribué à tous les points de terminaison.

### **Charger un certificat**

Pour charger un fichier .pfx, cliquez sur le bouton Charger un certificat.



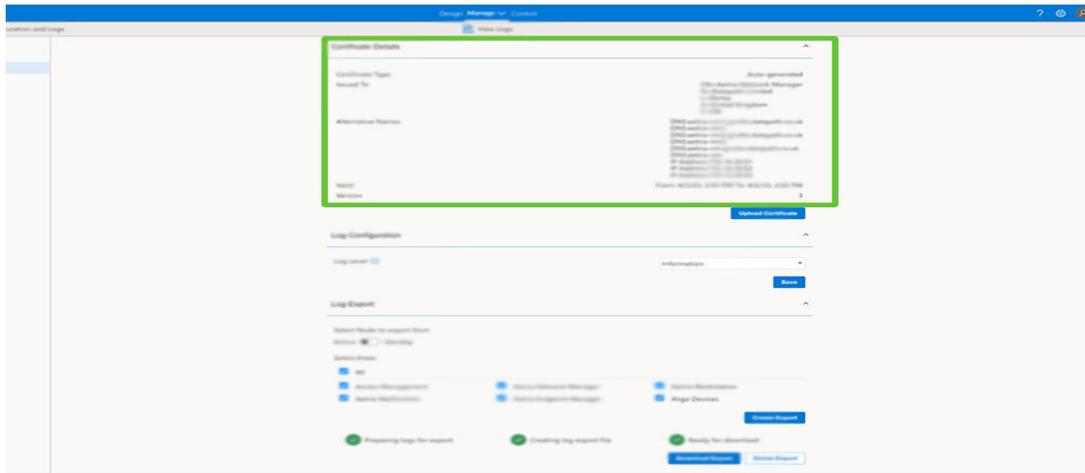
La boîte de dialogue Charger un certificat apparaît.



Parcourez et localisez le fichier .pfx requis, entrez le mot de passe du certificat si un mot de passe a été créé et cliquez sur Enregistrer.

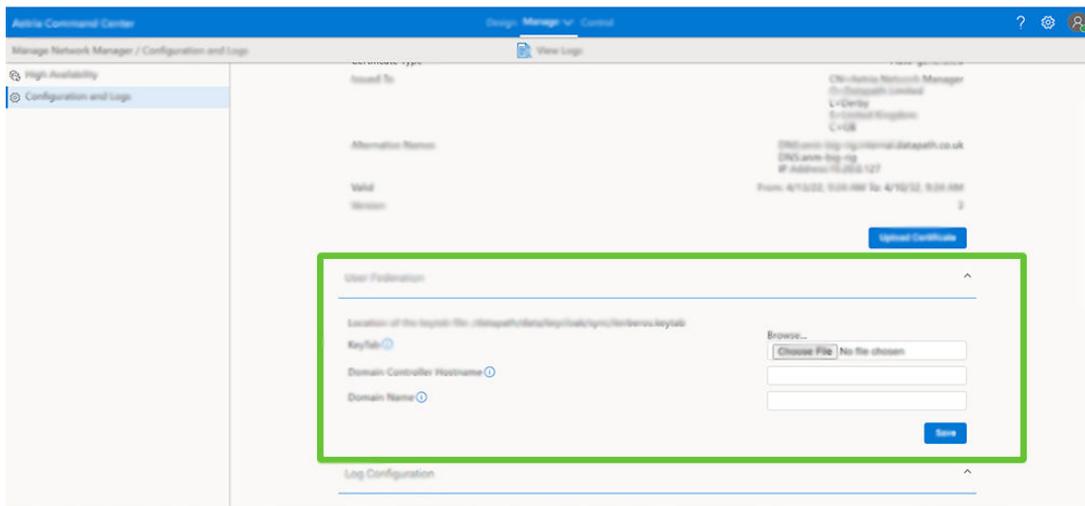
Il convient de noter que les utilisateurs d'Atria Command Center doivent vider le cache du navigateur pour garantir que le nouveau certificat soit adopté par le navigateur.

Une fois le chargement réussi, les détails du certificat s'affichent dans le panneau central.



## Fédération des utilisateurs

Cette section permet à l'utilisateur de télécharger certaines informations pour configurer la Fédération des utilisateurs.



- Keytab : les fichiers Keytab permettent à Aetria d'authentifier les utilisateurs fédérés sans qu'ils n'aient besoin d'entrer de mot de passe. Pour charger le fichier Keytab, cliquez sur **Sélectionner un fichier** puis recherchez l'emplacement du fichier. Les détails de l'emplacement du fichier sont indiqués dans la partie supérieure du panneau Fédération des utilisateurs.

- Nom d'hôte du contrôleur de domaine : indiquez le nom du contrôleur de domaine qui gère les requêtes réseau.
- Nom de domaine : indiquez le nom de domaine que les utilisateurs saisiront dans le navigateur.

Lorsque vous avez chargé le fichier Keytab et renseigné les trois champs, cliquez sur **Enregistrer**.

## Configuration du journal

Utilisez la liste déroulante pour définir le niveau de journalisation minimal pour Atria Network Manager. Le niveau recommandé est **Information**.

Une fois que vous avez sélectionné le niveau de journalisation, cliquez sur **Enregistrer**.

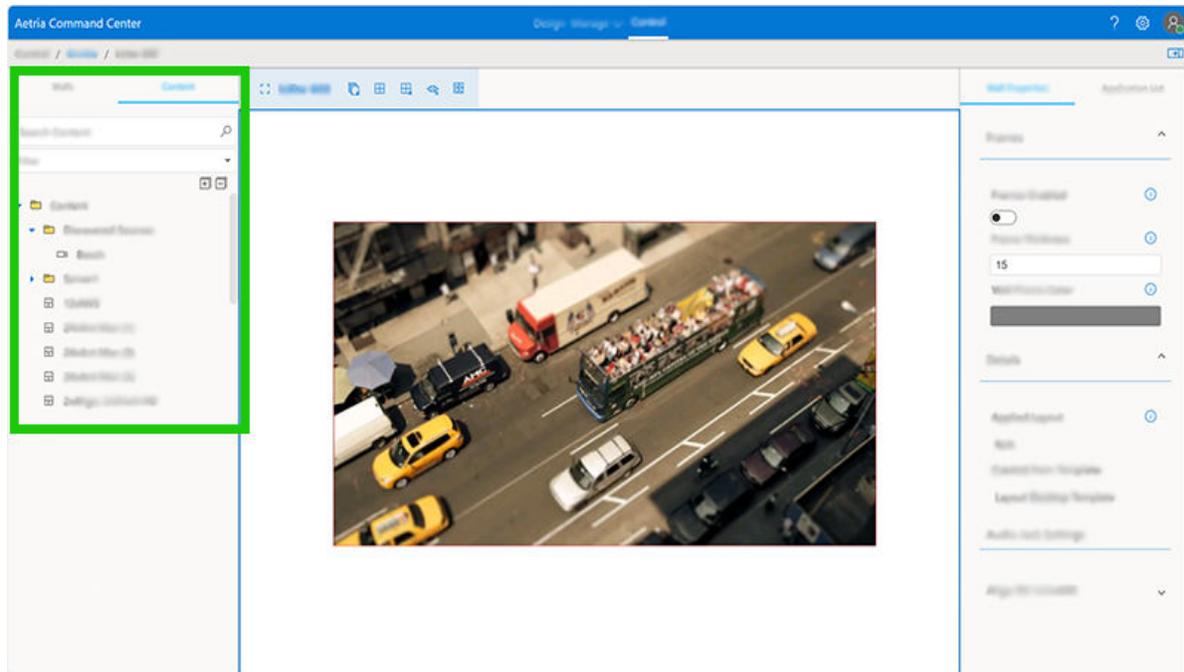




## Contrôle

La zone Contrôle de l'application Aetria permet à l'utilisateur de contrôler le contenu des murs d'affichage. Les utilisateurs peuvent utiliser des murs spécifiques et en contrôler le contenu, y compris les sources, les modèles, les scénarios et les ressources.

## Panneau Contenu

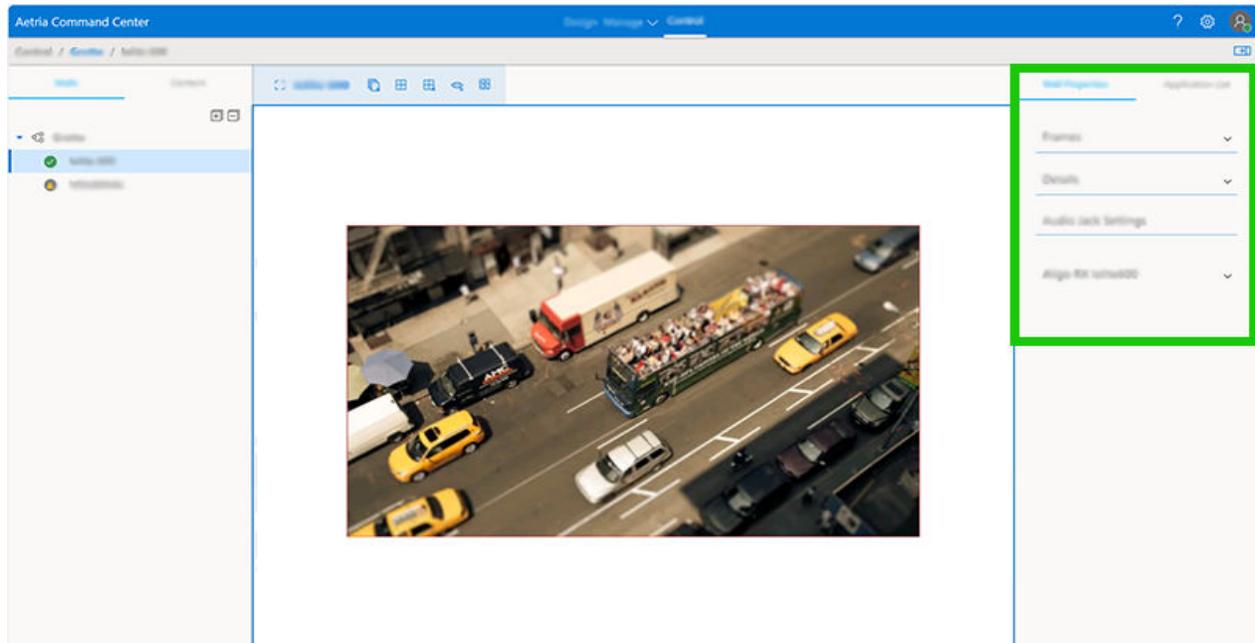


Deux panneaux se trouvent sur la gauche de la zone de travail. L'un d'eux affiche les emplacements et les murs se trouvant à chaque emplacement. L'autre panneau affiche le contenu. Le panneau de contenu peut être entièrement déployé ou réduit à l'aide des icônes + ou - situées dans l'angle supérieur droit du panneau.

## Recherche

Une fonction de recherche permet à l'utilisateur de rechercher des contenus spécifiques par nom ou balise. Des balises peuvent être créées dans le panneau [Propriétés du mur](#). La liste déroulante de filtrage permet de sélectionner un type de contenu spécifique, y compris tout contenu ajouté aux favoris. Pour ajouter une source aux favoris, mettez en surbrillance la source dans le panneau de contenu et cliquez sur l'étoile qui se trouve sur la droite. Lorsque l'étoile est remplie, la source a été ajoutée aux favoris.

Cliquez sur un emplacement donné pour en afficher tous les murs dans le panneau de mur central. Pour afficher un mur unique, développez l'emplacement contenant le mur requis et cliquez sur le mur. Lorsqu'un mur est sélectionné, les propriétés du mur et la liste des applications s'affichent dans le panneau sur la droite de l'application.



## Propriétés du mur

- Cadres activés : lorsque les cadres sont activés, les fenêtres s'affichent avec des cadres autour du bord extérieur.
- Épaisseur du cadre : applique l'épaisseur requise du cadre.
- Couleur du cadre du mur : applique la couleur requise du cadre.
- Scénario appliqué : affiche le nom du scénario affiché actuellement sur le mur.
- Paramètres de la prise audio : la prise audio fait référence à la sortie audio physique de l'émetteur Aligo. Si la sortie audio est utilisée, le volume peut être contrôlé à l'aide de la commande coulissante.

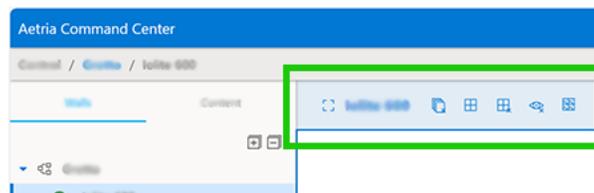
- Cliquez sur l'onglet **Balises** pour créer des chaînes de recherche pour un mur ou une source spécifique. Vous pouvez utiliser ensuite la fonction de recherche pour accéder rapidement aux éléments requis. Cette fonction est particulièrement utile lorsqu'un système dispose de plusieurs murs et sources.

Le panneau de contenu du bas affiche toutes les sources pouvant être appliquées à des murs par l'utilisateur. La liste déroulante de filtrage située en haut du panneau de contenu des sources permet aux utilisateurs de sélectionner les sources et ressources qu'ils souhaitent consulter, y compris les configurations Affichage à l'écran (OSD), Bordures, Cadres et Bannières.

Il convient de noter que le fait de cliquer avec le bouton droit de la souris sur un mur dans le panneau de contenu affiche un menu du navigateur, et non un menu d'Aetria.

## Raccourcis

Un certain nombre d'icônes de raccourci sont disponibles pour le mur sélectionné. Elles sont situées en haut du panneau de commande comme indiqué ci-dessous :



Les icônes affichées sont dictées par le type de mur sélectionné. Chaque icône est accompagnée d'une info-bulle qui décrit sa signification :



Cliquez sur cette icône pour fixer le mur dans le panneau central de l'application Aetria. Pour ce faire, vous pouvez également cliquer sur le nom du mur.



Affiche le statut de latence actuel. (mur Aligo). L'icône change de couleur en fonction du statut actuel. Gris = genlock désactivé, Orange = établissement d'une connexion, Vert = genlock ou faible latence activé(e) et Rouge = genlock ou erreur de connexion à faible latence.



Cliquez sur cette icône pour fermer toutes les fenêtres affichées sur le mur. (Tous les murs).



Cliquez sur cette icône pour ouvrir la boîte de dialogue Appliquer le modèle, dans laquelle l'utilisateur peut sélectionner un modèle à déployer sur le mur.



Cliquez sur cette icône pour supprimer tous les modèles sur le mur. (Tous les murs).



Cliquez sur cette icône pour afficher ou supprimer les noms de modèles. (Tous les murs)



Cliquez sur cette icône pour afficher uniquement une représentation de maquette fonctionnelle du mur :Cela supprimera le contenu de la fenêtre et le nom de la source affichée dans l'application. (Tous les murs).



Cliquez sur cette icône pour mettre en sourdine l'audio de tous les affichages sur le mur. Les affichages peuvent être mis en sourdine séparément en cliquant sur l'icône de mise en sourdine dans l'angle supérieur droit de la représentation de chacun d'eux. (Murs Aligo).

## Ajout de contenu à un mur

L'ajout de contenu à un mur peut être effectué par simple glissement-déplacement. Tout le contenu disponible, y compris les ressources, est affiché dans le panneau de contenu. Utilisez la liste déroulante sur la droite du panneau pour sélectionner le contenu souhaité.

Notez que lorsqu'un mur Aligo est sélectionné, seuls des sources et scénarios Aligo peuvent être ajoutés au mur.

## Ajout d'une source à un mur

Les types de sources et ressources sont représentés à l'aide d'icônes. Le tableau suivant indique le type de source/ressource que chaque icône représente :



Connexions  
VNC et RDP



Média local – Docu-  
ment



Flux vidéo réseau

	Source web		Fenêtres composites		Entrée de carte de capture/Source recadrée
	Carte de capture - Aucun signal		La rediffusion n'est pas disponible, car le port n'a pas de signal ou la source a un signal HDCP.		Carrousel
	Source de flux matérielle		Application		Média local – PDF
	Média local – Vidéo		Média local – Photos/images		Affichage à l'écran (OSD) – Ressource
	Bannière – Ressource		Bordure – Ressource		Favoris

Pour ajouter une source à un mur, ouvrez le dossier Contenu. La liste des sources disponibles s'affiche. Cliquez sur la source à afficher. Sans relâcher le bouton de la souris, déplacez-la vers la représentation de mur et positionnez-la à l'emplacement souhaité. Une fois que la source a été appliquée au mur, elle se transforme en fenêtre et est entourée d'un cadre. La fenêtre peut être redimensionnée en utilisant le curseur de la souris pour attraper son cadre et le faire glisser pour obtenir les dimensions souhaitées. Lorsque vous cliquez sur la fenêtre d'une source à l'aide du bouton droit de la souris, vous affichez également des fonctions permettant d'agrandir la fenêtre, de placer la fenêtre au premier plan et de l'afficher à l'arrière-plan.

Lorsqu'une fenêtre est sélectionnée, ses propriétés s'affichent dans le panneau des propriétés et peuvent être modifiées. Positionnez la fenêtre avec précision en utilisant les coordonnées « X » et « Y ». Les coordonnées « X » représentent la distance en pixels à partir du côté gauche du bureau. Les coordonnées « Y » représentent la distance en pixels à partir du haut du bureau. La largeur et la hauteur de la fenêtre peuvent également être modifiées.

À l'aide des flèches vers la gauche et vers la droite qui se trouvent en haut du panneau des propriétés, l'utilisateur peut également sélectionner et afficher les propriétés de la fenêtre ainsi que celles de l'entrée, de l'instance et du cadre.

Il est également possible de créer des cadres pour les fenêtres. À l'aide des flèches vers la gauche et vers la droite qui se trouvent en haut du panneau des propriétés, sélectionnez **Cadres**

Actionnez **Cadres activés** pour afficher ou masquer les cadres qui ont été créés pour les fenêtres. L'épaisseur du cadre peut être configurée en saisissant une valeur dans la zone d'édition de l'épaisseur du cadre. La valeur est exprimée en pixels.

Pour sélectionner une couleur pour le cadre de mur, cliquez sur la barre de couleurs pour ouvrir la palette de couleurs et sélectionner une couleur pour le cadre. Lorsqu'ils sont activés, les cadres sont appliqués à toutes les fenêtres du mur.

Pour retirer une fenêtre du mur, cliquez avec le bouton droit sur la représentation de fenêtre et sélectionnez **Fermer** dans le menu qui s'affiche.

Lorsqu'une fenêtre du mur est sélectionnée, les **Propriétés de la fenêtre sélectionnée** s'affichent et les propriétés varient en fonction du type de source sélectionné :

- Nom de la source : affiche le nom convivial attribué à l'entrée de source. Le nom peut être modifié en cliquant sur la source dans [Gérer les sources](#).
- Position : affiche les coordonnées de la position de la fenêtre sélectionnée sur le mur. Les valeurs sont exprimées en pixels. Les valeurs peuvent être modifiées afin d'ajuster le positionnement de la fenêtre.
- Dimensions : affiche la hauteur et la largeur de la fenêtre sélectionnée. Les valeurs peuvent être modifiées afin d'obtenir les dimensions souhaitées.
- Barre de titre : sélectionnez Activé ou Désactivé pour afficher ou masquer la barre de titre sur la fenêtre sélectionnée.

L'**onglet Instance** affiche des informations relatives à l'instance spécifique de la source sélectionnée et affichée sur le mur. L'onglet Instance se trouve dans le panneau sur la droite. Les propriétés de l'instance varient en fonction du type de source sélectionné :

- URL : disponible uniquement pour les sources web. Affiche l'URL de la source web à laquelle la fenêtre est actuellement connectée. Les modifications apportées à l'URL doivent être enregistrées pour prendre effet.
- Domaine/espace de couleurs (entrée vidéo) : permet de sélectionner un domaine de couleurs. Utilisez le menu déroulant pour sélectionner le domaine voulu (n'est pas disponible pour Composite/S-Video).
- Luminosité (entrée vidéo) : permet de régler la luminosité de la source à l'aide du curseur.
- Contraste (entrée vidéo) : permet d'ajuster le contraste de la source à l'aide du curseur.
- Résolution (entrée vidéo) : affiche la résolution de la source sélectionnée.
- Entrelacement (entrée vidéo) : permet de sélectionner entre Bob et Weave.
- Type de signal (entrée vidéo) : affiche le type de source capturé, p. ex. DVI, DisplayPort, VGA, Composite, etc.
- Couplage (entrée vidéo) : couplage de plusieurs sources de capture pour créer une seule entrée. Les valeurs indiquent la configuration de la source couplée.
- Nom de l'OSD : lorsqu'une fenêtre contenant un affichage à l'écran est affichée, le nom de l'OSD est indiqué.
- Couleur d'arrière-plan de l'OSD : affiche la couleur d'arrière-plan de l'OSD.
- Paramètres du cadre : sélectionnez une couleur de cadre pour la fenêtre dans la liste déroulante. Couleur du mur = sélectionne automatiquement une couleur à partir des couleurs affichées sur le mur. Couleur de la source = sélectionne automatiquement une couleur à partir des couleurs affichées dans la source. Couleur spécifique = ouvre la palette de couleurs dans laquelle l'utilisateur peut sélectionner la couleur souhaitée.
- Mode de visualisation (Source média local – PDF/Document) : la liste déroulante permet de sélectionner le mode de visualisation de la source de documents dans la

fenêtre :

Page entière : l'ensemble de la page sélectionnée est visible dans la fenêtre. Si la fenêtre est mise à l'échelle, la page l'est aussi pour s'y adapter.

- Ajustement vertical de la page : la page sélectionnée s'ajuste verticalement dans la fenêtre. L'ajustement vertical est conservé si la fenêtre est mise à l'échelle.
- Ajustement horizontal de la page : la page sélectionnée s'ajuste horizontalement dans la fenêtre. L'ajustement horizontal est conservé si la fenêtre est mise à l'échelle.
- Numéro de page (source du média local – PDF/document) : saisissez un numéro de page pour afficher cette page dans la fenêtre.
- Défilement vertical de la page (source du média local – PDF/document) : règle un offset vertical depuis le haut de la page. L'offset vertical ne fonctionne que lorsque le mode de visualisation est configuré sur Ajustement horizontal de la page.
- Défilement horizontal de la page (source du média local – PDF/document) : règle un offset horizontal depuis la gauche de la page. L'offset horizontal ne fonctionne que lorsque le mode de visualisation est configuré sur Ajustement vertical de la page. L'offset horizontal fonctionne aussi si une barre de défilement horizontale est disponible.
- Pourcentage de zoom : permet à l'utilisateur de zoomer sur un document ou sur la page web. Si deux instances ou plus d'une page web sont affichées, les paramètres de zoom sont les mêmes et concernent toutes les instances.
- Afficher la barre d'outils (source du média local – PDF) : permet d'activer/de désactiver l'affichage de la barre d'outils dans la fenêtre sur le mur d'affichage.
- Couleur de cadre (source du média local – PDF) : affiche la couleur par défaut du cadre de la fenêtre. Cliquez sur l'icône représentant un crayon pour modifier la couleur et la transparence.
- Nom de la bordure : lorsqu'une fenêtre contenant une bordure est affichée, le nom de la bordure est indiqué.

- Maintenir les proportions : permet à l'utilisateur de verrouiller ou déverrouiller les proportions de la source lorsqu'il procède à un redimensionnement. Cliquez sur l'icône représentant un crayon pour modifier les paramètres par défaut des proportions de la source.

### **Source recadrée**

Si une source a été recadrée, la vidéo recadrée hérite de toutes les propriétés de fenêtre de la source parent.

### **Ajout d'un scénario à un mur**

Les scénarios peuvent être utilisés pour organiser le contenu affiché sur un mur. Le contenu fréquemment utilisé peut être enregistré dans des scénarios spécifiques et réutilisé sur le mur d'affichage en cas de besoin, pour autant que le contenu soit disponible.

Cliquez sur ce lien pour découvrir comment créer un [scénario](#).

Pour ajouter un scénario à un mur, ouvrez le dossier des scénarios dans le panneau du contenu et des ressources qui se trouve sur la gauche, sélectionnez le scénario souhaité et déplacez-le vers la représentation du mur d'affichage.

Il convient de noter que les sources enregistrées au moment de la création du scénario sont affichées uniquement si elles sont encore disponibles.

Pour supprimer un scénario du mur, cliquez sur l'icône permettant de fermer toutes les fenêtres qui se trouve à proximité du nom du mur. Si un modèle a été utilisé pour créer le scénario, cliquez sur l'icône de suppression des modèles.

### **Ajout d'un modèle à un mur**

Les modèles sont des outils conçus pour vous aider à organiser et à créer un scénario pour votre mur d'affichage. Ils peuvent être utilisés pour créer sur votre mur des affichages visuels vous permettant de valoriser des contenus spécifiques auprès de vos publics cibles.

Cliquez sur ce lien pour découvrir comment créer un [modèle](#).

Pour sélectionner le modèle que vous souhaitez utiliser, ouvrez le dossier des modèles, cliquez sur un modèle et faites-le glisser vers la représentation du mur d'affichage.

Lorsque le modèle est positionné sur le mur, vous pouvez le remplir en faisant glisser des sources dans les cellules du modèle. Lorsqu'une source est placée dans une cellule, elle s'aligne automatiquement.

Si vous faites glisser un modèle sur un mur qui affiche actuellement des fenêtres, toutes les fenêtres se placeront dans des cellules individuelles du modèle.

Les fenêtres se placeront dans la cellule du modèle qui contient la plus grande proportion de la fenêtre. S'il y a un conflit car plusieurs fenêtres chevauchent une seule et même cellule du modèle, la priorité sera donnée à la fenêtre dont la partie chevauchant la cellule est la plus grande.

L'application continue le processus d'affectation des fenêtres chevauchantes à des cellules. Les fenêtres chevauchant des cellules occupées seront affectées à la cellule de modèle vide la plus proche qui se trouve en haut et à gauche de la fenêtre.

### **Changement de la disposition des fenêtres dans les modèles**

Une fois qu'une cellule de modèle a été affectée à toutes les fenêtres affichées, l'emplacement d'une fenêtre peut être modifiée en cliquant dessus et en la faisant glisser vers la cellule souhaitée. Si la cellule est occupée par une autre fenêtre, les fenêtres échangeront leurs places.

### **Ajout d'une nouvelle source à un modèle**

Une nouvelle source peut être ajoutée au modèle en la faisant glisser de l'onglet Contenu vers une cellule du modèle. Si la cellule est occupée par une autre fenêtre, la nouvelle source la remplacera.

### **Restrictions pour les modèles**

Lorsqu'un modèle est appliqué à un mur affichant des fenêtres, le nombre de fenêtres ne doit pas excéder le nombre de cellules disponible dans le modèle. L'utilisateur sera prié de fermer le nombre de fenêtres nécessaire pour que le modèle puisse être appliqué. Si toutes les fenêtres sont requises, un modèle comportant un nombre de cellules suffisant doit être sélectionné.

Les cellules du modèle doivent avoir une hauteur et une largeur minimales de 160 x 120 pixels. L'ajout d'un modèle comportant de nombreuses lignes ou colonnes à un mur d'affichage de petite taille peut entraîner une erreur. L'utilisateur sera informé que ce

modèle ne peut pas être appliqué. Par exemple, un modèle comportant 24 lignes appliqué à un mur d'affichage 2 x 1 (3840 x 1080) excèdera la hauteur du mur.

Cliquez sur ce lien pour découvrir comment créer et modifier un [modèle](#).

### **Ajout d'une bannière à un mur**

Les bannières peuvent permettre d'afficher des chaînes uniques d'informations sur le mur d'affichage. Elles peuvent contenir du texte ou un flux RSS.

Cliquez sur ce lien pour découvrir comment créer et modifier une [bannière](#).

Pour ajouter une bannière à un mur, ouvrez le filtre des bannières. Une liste des bannières disponibles s'affiche. Cliquez sur la bannière à afficher. Sans relâcher le bouton de la souris, déplacez-la vers une représentation de mur et positionnez-la à l'emplacement souhaité. Une fois que la bannière a été appliquée au mur, elle se transforme en fenêtre et est entourée d'un cadre. La fenêtre peut être redimensionnée en utilisant le curseur de la souris pour attraper son cadre et le faire glisser pour obtenir les dimensions souhaitées.

Pour retirer une fenêtre du mur, cliquez avec le bouton droit sur la représentation de fenêtre et sélectionnez **Fermer** dans le menu qui s'affiche.

### **Ajout d'un affichage à l'écran (On-Screen Display, OSD) à un mur**

L'outil Affichage à l'écran (OSD) vous permet de configurer et d'afficher des textes dans les fenêtres Vidéo. Il fait intervenir un certain nombre de variables concernant le système et les sources capturées. Chaque OSD ajouté à une fenêtre s'affiche dès son application.

Cliquez sur ce lien pour découvrir comment créer et modifier un [OSD](#).

Pour ajouter un OSD à un mur, ouvrez les filtres des OSD. Une liste des OSD disponibles s'affiche. Cliquez sur l'OSD à afficher. Sans relâcher le bouton de la souris, déplacez-le vers une représentation de mur et positionnez-le à l'emplacement souhaité sur une fenêtre vidéo.

Une fois appliqué à une fenêtre, l'OSD est conservé si la fenêtre est enregistrée dans un fichier de scénario.

### **Ajout d'un carrousel à un mur**

La fonction Carrousel vous permet de définir le nombre de sources qu'une fenêtre fera défiler, en déterminant pour chaque entrée une durée d'affichage spécifique.

Cliquez sur ce lien pour découvrir comment créer et modifier un [carrousel](#).

Pour ajouter un carrousel à un mur, ouvrez le filtre des carrousels. Une liste des carrousels disponibles s'affiche. Cliquez sur le carrousel à afficher. Sans relâcher le bouton de la souris, déplacez-le vers une représentation de mur et positionnez-le à l'emplacement souhaité. Une fois que le carrousel a été appliqué au mur, il se transforme en fenêtre et est entouré d'un cadre. La fenêtre peut être redimensionnée en utilisant le curseur de la souris pour attraper son cadre et le faire glisser pour obtenir les dimensions souhaitées.

Lorsqu'une fenêtre est sélectionnée, ses propriétés s'affichent dans le panneau des propriétés et peuvent être modifiées. Positionnez la fenêtre avec précision en utilisant les coordonnées « **X** » et « **Y** ». Les coordonnées « **X** » représentent la distance en pixels à partir du côté gauche du bureau. Les coordonnées « **Y** » représentent la distance en pixels à partir du haut du bureau. La largeur et la hauteur de la fenêtre peuvent également être modifiées.

Pour retirer un carrousel d'un mur, cliquez avec le bouton droit sur la représentation de fenêtre et sélectionnez **Fermer** dans le menu qui s'affiche.

## Interface tactile

L'interface tactile est une interface utilisateur basique liée à Aetria Command Center via une API web. Elle permet à l'utilisateur de lancer des scénarios vers n'importe quel mur du réseau. L'interface fonctionne avec un navigateur Internet et peut donc être utilisée sur un PC, une tablette ou un smartphone.

L'interface tactile prend actuellement en charge les navigateurs Internet suivants :

- Chrome
- Safari
- Edge

L'interface tactile se lance depuis un navigateur Internet, depuis l'adresse `https://<ANM Hostname>/touch` d'Aetria Network Manager. Vous n'avez pas besoin de connexion Internet pour associer l'interface tactile au Network Manager. Toutefois, le périphérique qui héberge l'interface doit pouvoir accéder au réseau qui héberge le gestionnaire de réseau.

Une fois lancée, l'interface tactile affiche l'ensemble des sites et murs associés. Le statut de chaque mur est indiqué par l'icône en couleur située à gauche du nom du mur. Vert indique que le mur est opérationnel et disponible pour accepter les scénarios. Orange indique que le mur va bientôt s'activer ou se désactiver et qu'il n'est actuellement pas disponible pour accepter les scénarios. Gris indique que le mur n'est pas opérationnel et qu'il n'est pas disponible pour accepter les scénarios.

Pour ouvrir un mur, tapez sur le nom du mur. Une capture en direct du mur s'affiche.

Pour ajouter des scénarios au mur, tapez sur le menu déroulant Ouvrir un scénario qui affiche la liste de tous les scénarios qui peuvent être déployés sur le mur. Tapez sur le scénario requis pour le déployer instantanément sur le mur et le faire apparaître dans le navigateur de l'interface tactile.

Une fois qu'un scénario est affiché sur un mur, il restera affiché même si l'interface tactile se ferme.

Pour retirer un scénario du mur, tapez sur **Effacer le mur**.

Lorsque vous sélectionnez un scénario à afficher, il remplace automatiquement le scénario actuellement déployé sur le mur.

# Index

---

## A

Activation hors connexion 85

Actualisation du flux 61

Adresse de l'hôte 48-49

Adresse IP de l'iDRAC 104

Adresse MAC 15

Aetria Workstation 84

Afficher la barre d'outils 47

Ajout d'un affichage à l'écran (OSD) au mur 121

Ajout d'un carrousel au mur 121

Ajout d'un modèle à un mur 119

Ajout d'un nœud 103

Ajout d'un nouveau contenu de source 50

Ajout d'un scénario à un mur 119

Ajout d'une bannière au mur 121

Ajout d'une nouvelle ressource 59

Ajout d'une nouvelle source à un modèle 120

Ajout d'une source à un mur 114

Ajout de contenu à un mur 114

Ajouter de nouveaux utilisateurs 74

Ajouter la prise en charge des groupes multi-têtes 33

---

Ajouter un carrousel 52

Ajouter un flux vidéo réseau 51

Ajouter un groupe 76

Ajouter un nouveau mur 9

Ajouter un nouveau mur virtuel 37

Ajouter une licence 84

Alignement 6

Alignement et marge 63

Application 53

Appliquer le micrologiciel 15, 88

Arborescence de contenu 4

Attribuer des autorisations pour le contenu à des rôles 81

Attribuer l'accès à des murs spécifiques 81

Attribuer les rôles disponibles aux rôles associés 82

Attribuer un mur Aligo 32

Attributs 7

Attributs d'affichage 7

Attributs du mur 7

Aucun signal couleur d'arrière-plan 29

Aucun signal texte 29

Avertissement de connexion 53

---

## **B**

Balise 43, 45

Balises 113

Bannière 60

Barre de titre 116

Basculement manuel 21

Bordures 63

## **C**

Cache vidéo décodé 42

Cache vidéo décodé de rediffusion 44

Cache vidéo décodé SQX 50

Cadres activés 68

Cadres pour fenêtres 116

Changer la disposition des fenêtres dans les modèles 120

Chargement en bloc 57

Charger un certificat 105

Charger un nouveau micrologiciel 15

Clause de non-responsabilité

    logiciel Aetria Network Manager 3

Clignotement en fondu 64

Commandes d'entrelacement 117

Configuration 14

---

Configuration du mur 7

Connexion 20

Conserver les proportions 47, 119

Conserver les proportions du flux matériel 49

Contraste 117

Contrôle du clavier et de la souris 105

Couleur alternative 64

Couleur d'arrière-plan OSD 117

Couleur de clignotement de la bordure 42

Couleur de la bordure 42

Couleur de la bordure du carrousel 63

Couleur du cadre du flux matériel 49

Couleur du mur 36

Couleur principale 64

Couplage 117

Créer des murs à partir d'emplacements 37

Créer un affichage à l'écran 61

Créer un cluster haute disponibilité 21

Créer un nouveau modèle 38

Créer un scénario à partir d'un mur existant 70

Créer un scénario vierge 69

Créer une bannière 60

---

Créer une bordure de fenêtre 63

## **D**

Date d'expiration du pack de maintenance 83

Défilement de page horizontal 45

Défilement de page vertical 45-46

Défilement et clignotement 60

Définir l'USB Maître 32

Délimiteur et séparateur 61

Démarrage automatique 36

Description 87

Détails de l'utilisateur 2

Dimensions 37, 66, 116

Dimensions par défaut 60

Documents (média local) 46

Domaine/espace de couleurs 117

Donner un nom à une cellule 39

Durée du carrousel 89

## **E**

Entrée de carte de capture 43

Épaisseur du cadre 116

Exporter la configuration du matériel 14

Exporter les données du scénario 72

---

## **F**

- Fichier du micrologiciel 87
- Flux RSS 61
- Forcer la mise à jour 88
- Format pixel 44
- Format pixel du flux matériel 49
- Fractionnements communs 67
- Fractionner des cellules 39
- Fractionner une source 67

## **G**

- Gérer le logiciel 87
- Gérer les modèles 38
- Gérer les sources 41
- Gestionnaire de points de terminaison 19
- Groupe multi-tête (Arqa) 53
- Groupes 76
- Groupes d'affichage 37

## **I**

- Identifiants Arqa 75
- Identificateur de port 49
- Image (média local) source 47
- Importer EDID 18

---

Importer les données du scénario 71

Interface tactile 123

Introduction 2

## **L**

Largeur de la bordure 64

Licence Network Manager 83

Licences 83

Luminosité 117

## **M**

Mémoire tampon du carrousel 89

Mesures 8

Mise à l'échelle de l'OSD 63

Mise à l'échelle de la bordure 64

Mise en mémoire tampon de la gigue RTSP 42

Mode de visualisation 46

Modes de connexion à distance 48-49

Modifier des modèles 39

Modifier un groupe 76

Murs non attribués 31

Murs virtuels 35

## **N**

Network Manager 102

---

Nom de fractionnement 67

Nom de la bordure 118

Nom de la fenêtre 116

Nom de la fenêtre composite 50

Nom de recadrage 66

Nom du mur virtuel 36

Nom OSD 117

Nouvel élément 8

Numéro de page 46

Numéro de série 49

## **O**

Onglet Propriétés de l'émetteur Aligo 24

Onglet Propriétés de l'émetteur Arqa 26

Onglet Propriétés du récepteur Aligo 22

OSD 62

Outils de conception 8

Outils Emplacement/Mur 6

## **P**

Pack de maintenance acheté 83

Page d'administration du cluster 105

Panneau HDMI de l'émetteur Aligo 25

Panneau HDMI du récepteur Aligo 24

---

Paramètres 4

Paramètres – Introduction 2

Paramètres de cadre 117

Paramètres de capture vidéo 29

Paramètres globaux 89

Paramètres globaux du carrousel 89

Parcourir 15

Périphériques Arqa 14

Points de terminaison 13

Port de mur 36

Port de rediffusion 30

Position 37, 66, 116

Pourcentage de zoom – Documents 47

Pourcentage de zoom – Pages web 45

Présélection 42, 44

Présélections 37

Présélections de la source 34

Prise en charge multi-têtes 32

Proportion 42

Proportions 66

Propriétés d'application 48

Propriétés de la fenêtre 115

---

Propriétés de la fenêtre sélectionnée 116

Propriétés de la source d'entrée de la carte de capture 43

Propriétés du flux vidéo réseau 41

Propriétés du mur 36

Propriétés du périphérique 22

## **R**

Rafraîchir la capture d'écran 65

Rafraîchir la source Internet sélectionnée 45

Recadrage 65

Recadrage d'une source d'entrée de carte de capture 65

Recadrer/fractionner 65

Recherche des périphériques 22

Redémarrer les périphériques Arqa 15

Rediffusion 29

Rediffusion activée 30

Rediffusion et tampon de gigue 44

Rediffusion SQX et tampon de gigue du flux matériel 50

Réinitialiser 9

Résolution 117

Restrictions pour les modèles 120

Rétablir les valeurs par défaut 42

Rôles 77

---

Rotation 44

## **S**

Scénarios 68

Sélection/Panoramique 9

Signal couleur d'arrière-plan non valide 29

Signal texte non valide 29

Source composite 50, 52

Source VNC 50

Source web 51

Sources 41

Sources RDP 49

Sources VNC 48

Sources web 45

Supprimer du cluster 21, 105

Surface d'affichage du panneau de contenu 31

Surfaces d'affichage 31

## **T**

Texte clignotant 61

Texte de bannière 61

Tous les périphériques 12

Type de flux matériel 49

Type de licence 83

---

Type de périphérique cible 87

Type de signal 117

## **U**

URL 117

URL de base de rediffusion 29

URL RSS 61

Utilisateurs 74

## **V**

Valeurs de la grille 67

Verrouiller les proportions 66

Version achetée 83

Versions 88

Vidéo (média local) source 47

Visualiser les murs 6

Visualiser les scénarios 68

Vitesse de clignotement 64

Vitesse de défilement 60

## **Z**

Zone de travail Conception 4

Zoom 9