

Gamme 452

NOTICE D'UTILISATION

SL VIDEO SYSTEM

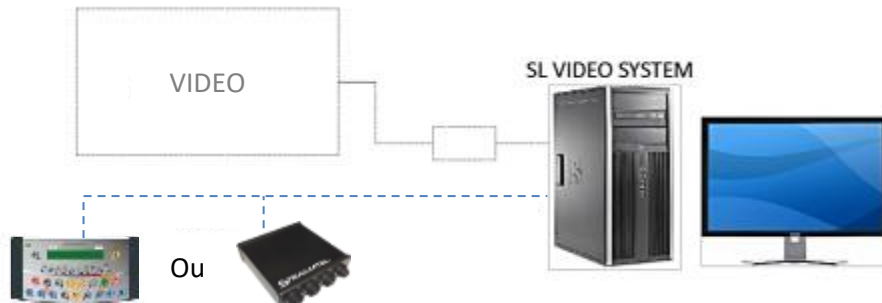


Images et photos non contractuelles

● GENERALITES

Le logiciel « SL Vidéo System » est un logiciel permettant l'affichage sportif sur écran vidéo. Il permet de retransmettre les informations des pupitres Stramatel sur un afficheur virtuel diffusé sur un écran vidéo.

Pour la mise en service, l'ensemble des pupitres ou interface de chronométrage natation doit être raccordé au PC via le convertisseur RS485/USB fourni comme explicité ci-dessous.



Matériel

- Un convertisseur Sub D9/USB (ici en bleu).
- Un câble Sub D9/DIN (ici en noir).
- Un boîtier de jonction « YBJ35 » (ici en blanc).



Jeu de pupitres ou Interface piscine AquaSportV Stramatel.



ou



Configuration minimale de l'ordinateur

Systèmes d'exploitation supportés : Windows 7, Windows 8 ou Windows 10.

Processeur : 2.5 GHz minimum. // Mémoire (RAM) : 4 Go minimum.

Espace disque dur libre : 200 Mo (sur le lecteur C:) / Lecteur CD-ROM (recommandé).

Carte Graphique : 1 Go (recommandée).

L'ordinateur doit être dédié à cet usage. (pour une utilisation optimale, la désactivation de la fonction Aero Peek de Windows est nécessaire)

Toute modification entraine la fin de la garantie.

Environnement et recyclage

Nous vous demandons de nous aider à préserver l'environnement. Pour ce faire, merci de vous débarrasser de l'emballage conformément aux règles nationales relatives au traitement des déchets.
Collecte et recyclage des produits en fin de vie : Les appareils munis de ce symbole ne doivent pas être mis avec les ordures ménagères, mais doivent être collectés séparément et recyclés. La collecte et le recyclage des produits en fin de vie doivent être effectués selon les dispositions et les décrets locaux.

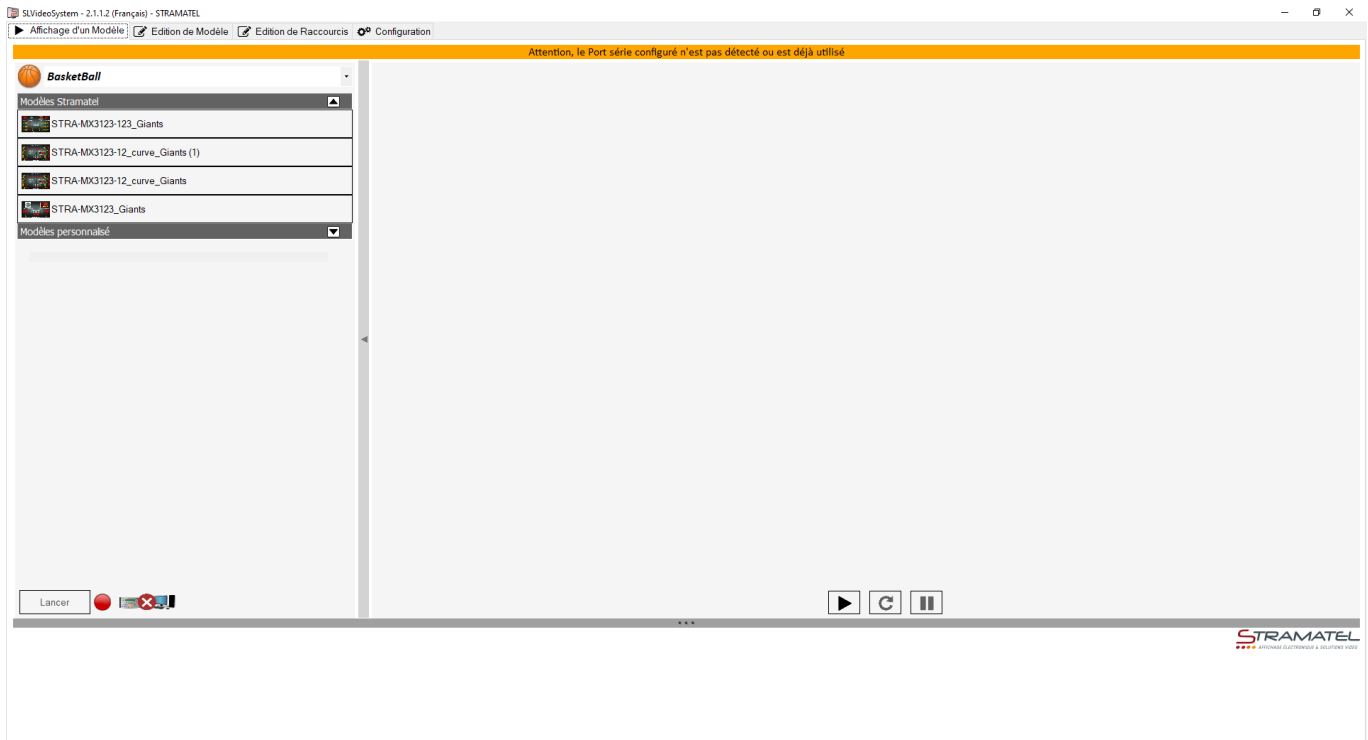


● PRESENTATION

Description

Le logiciel « SL Video System » est un logiciel d'affichage sportif sur écran vidéo. Il permet la création, l'édition et la diffusion d'afficheurs sportifs personnalisés et ou d'affichage publicitaire.

Au lancement de l'application la première page affichée est la suivante :



Le logiciel est divisé en plusieurs modules complémentaires :

- L'affichage d'un Modèle et la prévisualisation
- L'édition de Modèles
- Les Configurations
- Edition de Raccourcis

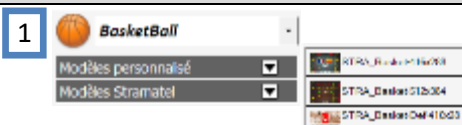
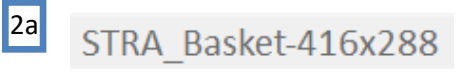

Le fonctionnement du logiciel et les informations contenues dans chaque rubrique sont détaillés ci-après.


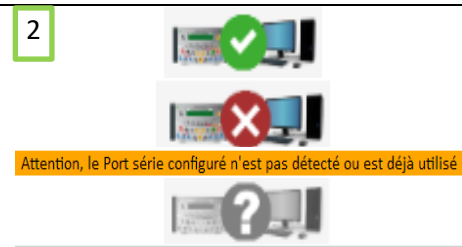

L'onglet Affichage d'un Modèle



L'onglet Affichage d'un Modèle permet de sélectionner un Modèle afin de pouvoir l'afficher sur l'écran vidéo, il est composé de trois zones distinctes :


- ✓ Sélection d'un Modèle (rectangle Bleu).
- ✓ Démarrer/Arrêter le modèle sélectionné & Informations de connexion (rectangle Vert).
- ✓ Prévisualisation de la sortie vidéo (rectangle Rouge).
- ✓ Lancement des raccourcis (rectangle Orange).



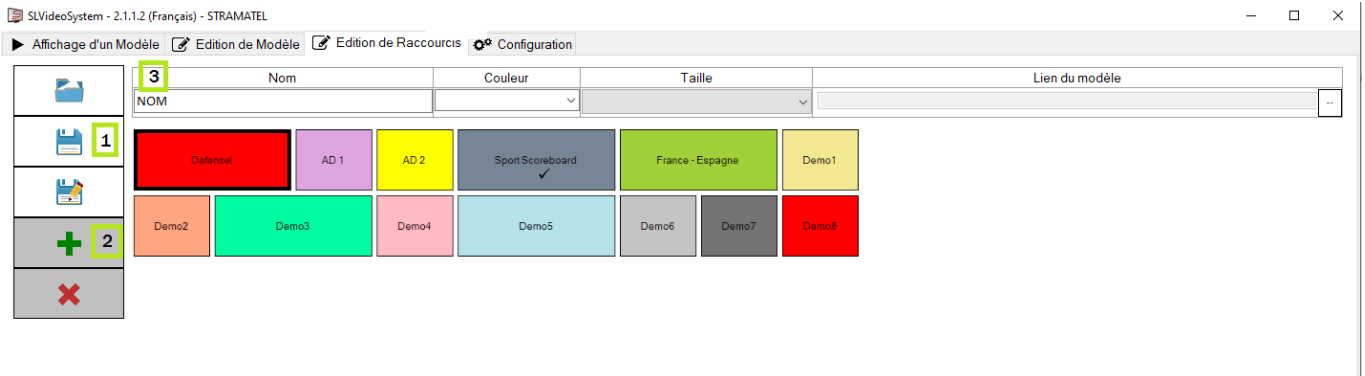
Sélection d'un Modèle	
Sélection du Sport (Basketball, Foot, Natation, ...), de la famille du Modèle (Stramatel ou personnalisé), puis du Modèle à afficher.	1 
Titre du Modèle sélectionné.	2a 
Vignette du Modèle sélectionné. <i>Cette vignette est générée automatiquement lors de la sauvegarde d'un Modèle (sur la partie visible du Modèle a la sauvegarde)</i>	2b 





Informations	
Indicateur d'état de la sortie vidéo et bouton d'arrêt (si un Modèle est affiché): - Vert, on affiche un Modèle. - Rouge, aucun élément du SLVideoSystem n'est affiché. <i>Ps : Pour arrêter l'affichage, il est aussi possible d'utiliser le raccourci « Shift+Echap »</i>	1 
Indicateur de connexion entre le SLVideoSystem et le pupitre de commande: - Vert : Reception de données en cours. - Rouge : Probleme de port de communication USB*. - Gris : Pas de pupitre / Interface détectée**. * : Convertisseur USB mal connecté ou port série sélectionné incorrect (onglet configuration). ** : Connectique débranchée, pupitre non allumé ou aucun sport sélectionné.	2  Attention, le Port série configuré n'est pas détecté ou est déjà utilisé <small>La connexion avec le pupitre / l'interface est déconnectée ou aucun sport n'est sélectionné sur le pupitre...</small>
Lancement ou remplacement du Modèle actuellement diffusé, par le nouveau Modèle sélectionné.	3 

Prévisualisation	
Affichage en direct de la sortie vidéo. (Prévisualisation) Le bouton à gauche permet d'ouvrir ou de fermer la partie « Sélection d'un Modèle »	1 
Permet de lancer la Prévisualisation, la recharger (force le rafraîchissement), ou l'arrêter.	2 

Prévisualisation du Modèle sélectionné	
Boutons d'action rapide. Double Clic pour afficher le Modèle configuré dans le bouton.	1 

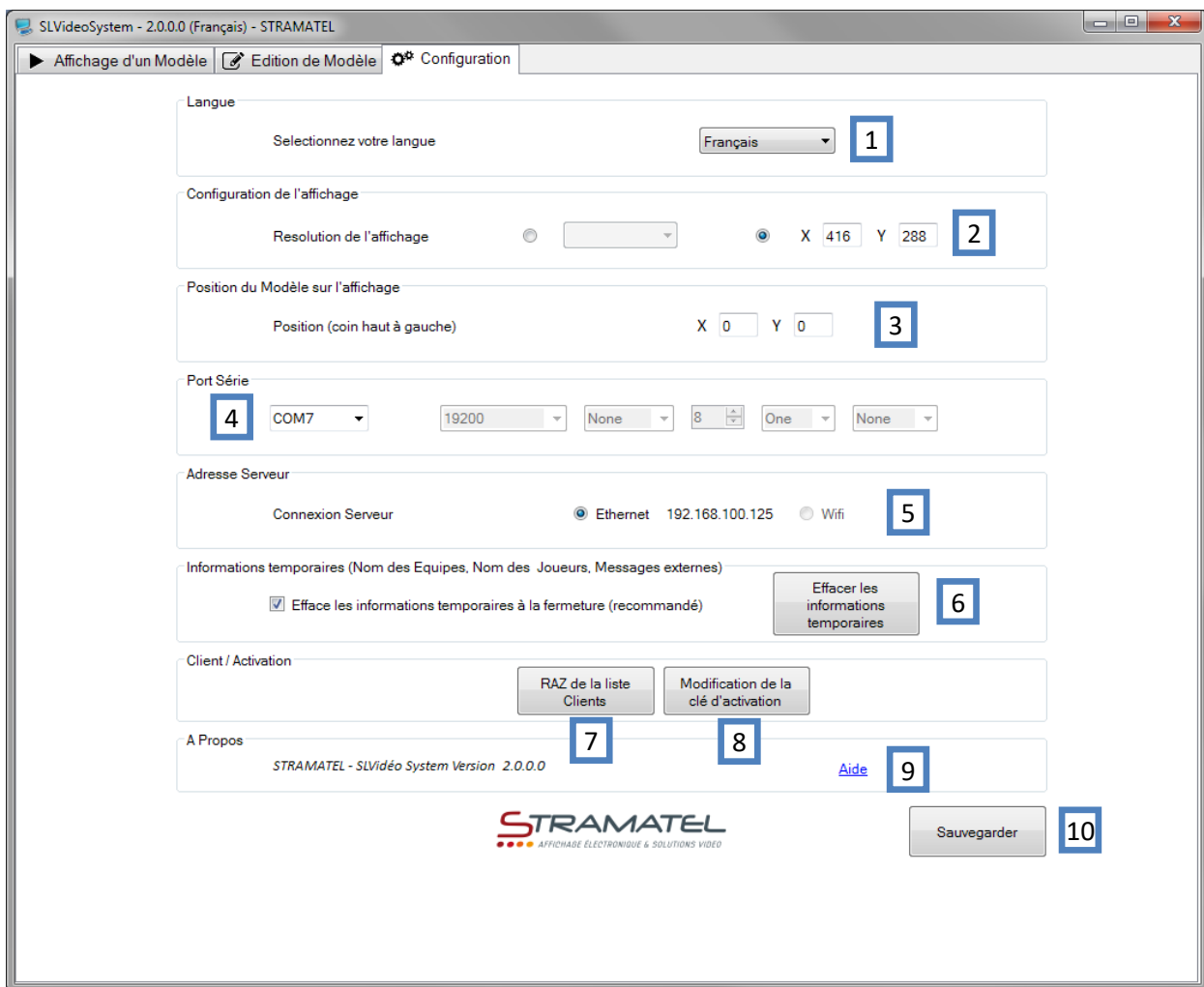
L'onglet Edition de Raccourcis



Création et édition de boutons d'actions rapides	
Permet de Charger, Sauvegarder ou Sauvegarder Sous, la disposition et les configurations des boutons d'actions pour pouvoir les réutiliser dans le futur. Par défaut, la dernière configuration sauvegardée/chargée, sera affichée au démarrage.	<p>Attention, l'envoi d'une action de changement de modèle est désactivée pendant l'édition !</p> <p>2</p> 
Permet d'ajouter un nouveau bouton d'action rapide ou supprimer le bouton sélectionné.	<p>3</p> 
Zone permettant de modifier le nom du bouton d'action rapide, la couleur, la taille ainsi que le Modèle qui sera affiché.	<p>4</p> 
Sélection du lien du Modèle à afficher sur double clic sur le bouton d'action rapide choisis.	

L'onglet Configuration

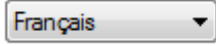
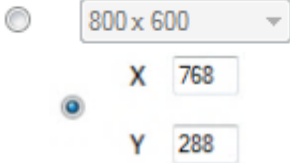


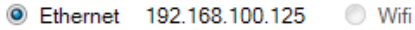
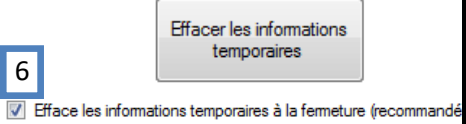
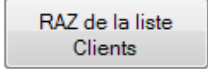
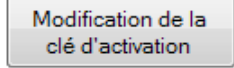
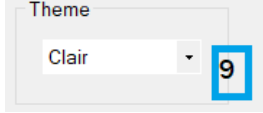

Cet onglet permet de configurer les paramètres de l'application. La majorité des configurations ne sont pas à effectuer à chaque fois et la configuration doit être validée pour être sauvegardée après la fermeture du logiciel.



The screenshot shows the 'Configuration' tab of the SLVideoSystem software. The window title is 'SLVideoSystem - 2.0.0.0 (Français) - STRAMATEL'. The interface includes several sections with numbered callouts:

- 1**: Language selection dropdown menu set to 'Français'.
- 2**: Display configuration section with 'Resolution de l'affichage' set to X 416 Y 288.
- 3**: Position of the model on the display, with 'Position (coin haut à gauche)' set to X 0 Y 0.
- 4**: Serial Port configuration, with 'Port Série' set to COM7, baud rate 19200, parity None, data bits 8, stop bits One, and flow control None.
- 5**: Server address configuration, with 'Connexion Serveur' set to Ethernet (192.168.100.125) and Wifi unselected.
- 6**: Temporary information section, with a checked box for 'Efface les informations temporaires à la fermeture (recommandé)' and an 'Effacer les informations temporaires' button.
- 7**: Client/Activation section, with buttons for 'RAZ de la liste Clients' and 'Modification de la clé d'activation'.
- 8**: 'A Propos' section, showing 'STRAMATEL - SLVidéo System Version 2.0.0.0'.
- 9**: 'Aide' link.
- 10**: 'Sauvegarder' (Save) button.

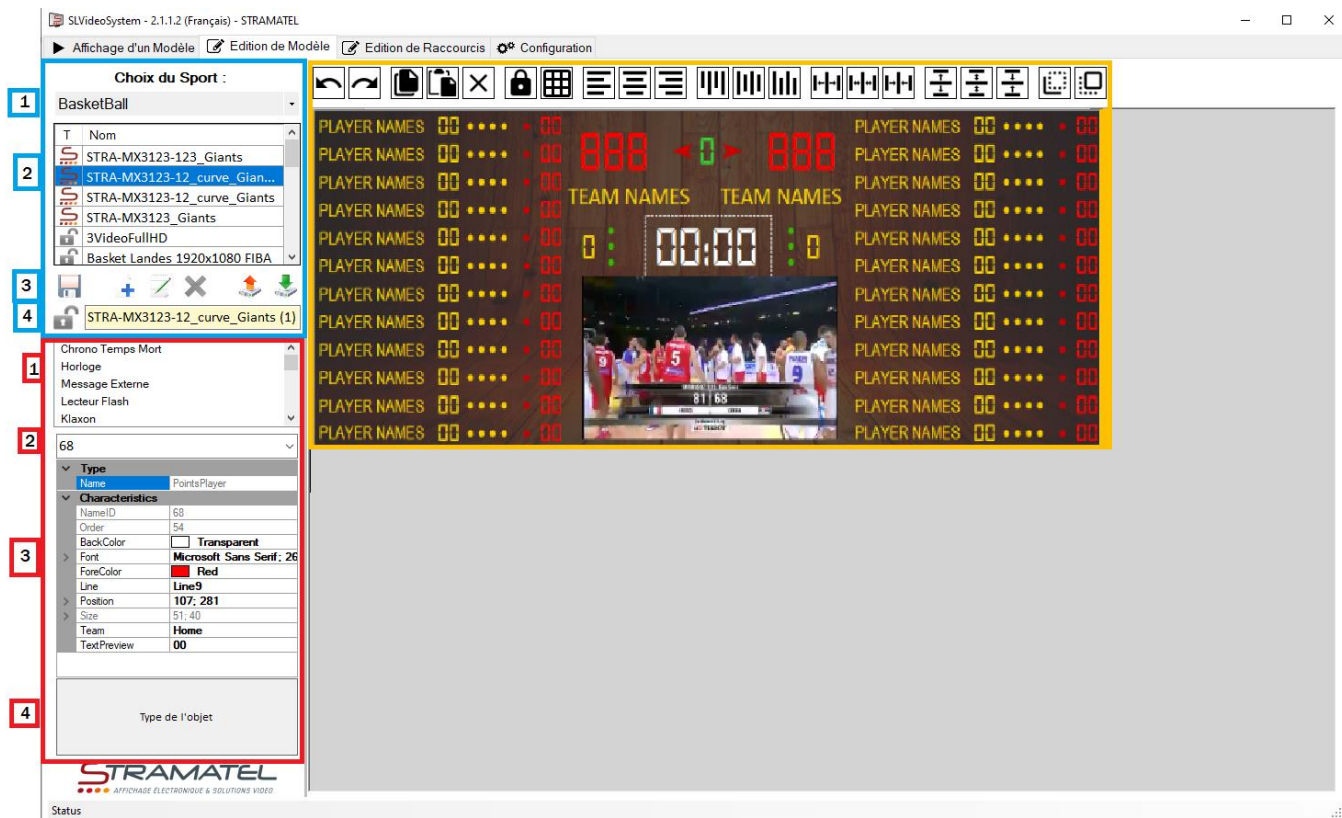
The STRAMATEL logo and tagline 'AFFICHAGE ÉLECTRONIQUE & SOLUTIONS VIDEO' are visible at the bottom of the window.

Configurations	
<p>Sélection de la langue dans laquelle l'application va fonctionner. (Français / English / Русский / Estonien).</p>	<p>1 </p>
<p>Sélection (dans une liste prédéfinie) ou saisie manuelle de la résolution de l'écran vidéo. <i>(Résolution = taille de l'écran (en mm) / pitch).</i></p>	<p>2 </p>
<p>Modification si nécessaire de la position de départ de l'affichage sur l'écran vidéo. <i>(Par défaut, en haut à gauche aux coordonnées [0 ; 0]).</i></p>	<p>3 </p>
<p>Sélection du numéro du port série (COM) qui recevra les informations du pupitre et visualisation des paramètres de configurations du port Série. <i>Le n° du port série (COM) est donné par le convertisseur RS485/USB, mais ce dernier doit être installé avant le lancement du logiciel.</i></p>	<p>4 </p>
<p>Permet de choisir le moyen de connexion du SLVidéoSystem serveur.</p>	<p>5 </p>
<p>Le bouton permet la suppression du fichier de sauvegarde des Informations temporaires. <i>(Attention, pour prendre effet il vous faudra relancer ou changer de Modèle.)</i> La case à cocher permet de supprimer le fichier de sauvegarde des Informations temporaires après fermeture du logiciel.</p>	<p>6 </p>
<p>Supprime la liste des clients distants autorisés à interagir avec le SLVidéoSystem.</p>	<p>7 </p>
<p>Permet de changer la clé d'activation. <i>Permet par exemple d'augmenter le nombre clients distants (ordinateur ou tablette Windows).</i></p>	<p>8 </p>
<p>Changer le thème en clair ou sombre</p>	<p>9 </p>
<p>Validation et enregistrement des configurations.</p>	<p>10 </p>

L'onglet Editeur de Modèle


Il permet de créer ou d'éditer des Modèles afin de choisir les éléments à ajouter, modifier ou supprimer. Plusieurs parties le composent :

- ✓ Une partie choix du Modèle à personnaliser (rectangles Bleus).
- ✓ Une partie gestion des objets (rectangles Rouges).
- ✓ Une zone d'édition (rectangle Orange).



Choix du Modèle à personnaliser													
Sélection du sport pour lequel vous voulez créer un Modèle d'afficheur sportif.	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> 1 Choix du Sport : BasketBall v </div>												
Choix d'un Modèle prédéfini Stramatel, identifiable avec un S dans la colonne « T ». <i>Les Modèles Stramatel ne peuvent pas être supprimés.</i> Choix d'un Modèle personnalisé par un utilisateur, identifiable avec un cadenas ouvert dans la colonne « T ».	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> 2 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 20px;">T</th> <th>Name</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>STRAMATEL</td><td>STRA-MX3123-12_Giants</td></tr> <tr><td>STRAMATEL</td><td>STRA-MX3123-12_video</td></tr> <tr><td>STRAMATEL</td><td>STRA-MX3123_Giants</td></tr> <tr><td>STRAMATEL</td><td>-123 16 joueurs</td></tr> <tr><td>STRAMATEL</td><td>Basic+Video</td></tr> </tbody> </table> </div>	T	Name	STRAMATEL	STRA-MX3123-12_Giants	STRAMATEL	STRA-MX3123-12_video	STRAMATEL	STRA-MX3123_Giants	STRAMATEL	-123 16 joueurs	STRAMATEL	Basic+Video
T	Name												
STRAMATEL	STRA-MX3123-12_Giants												
STRAMATEL	STRA-MX3123-12_video												
STRAMATEL	STRA-MX3123_Giants												
STRAMATEL	-123 16 joueurs												
STRAMATEL	Basic+Video												
1) Enregistrement du Modèle. 2) Création d'un Modèle vierge 3) Edition du Modèle sélectionné dans la partie 2 4) Suppression du Modèle sélectionné dans la partie 2 5) Exportation du Modèle sélectionné dans la partie 2 6) Importation d'un Modèle	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> 3 <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> </div> </div>												
Saisie du nom du Modèle créé ou modifié.	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> 4 <input style="width: 100%;" type="text" value="Template (1)"/> </div>												

Gestion des objets																									
Liste des objets disponibles dans le sport sélectionné. Ajout d'objets au Modèle en cours de modification : ⇒ Double clic sur le nom de l'objet souhaité : Création de l'objet sur le Modèle au premier plan en position [0;0]. ⇒ Glisser déposer l'objet à créer à l'emplacement souhaité	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> 1 <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; min-height: 100px;"> Chrono Points Période Possession </div> </div>																								
Liste déroulante de tous les objets créés. Il est possible de sélectionner un objet en le choisissant dans la liste.	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> 2 <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; width: 100%;"> Timer1 v </div> </div>																								
Lors de la sélection d'un objet, il est possible de modifier ses caractéristiques via cette interface. <i>Il est par exemple possible de modifier la police et la taille (via la caractéristique « Font »), le choix de l'équipe (via la caractéristique « Team »*) ...</i> Dans le cas d'une multi-sélection d'objets, seules les propriétés communes à tous les objets seront disponibles. *Description des propriétés : voir page suivante	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> 3 <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td colspan="2">Type</td></tr> <tr><td>Name</td><td>Timer</td></tr> <tr><td colspan="2">Characteristics</td></tr> <tr><td>BackColor</td><td><input type="checkbox"/> Transparent</td></tr> <tr><td>Font</td><td>STRA, 36pt</td></tr> <tr><td>ForeColor</td><td><input type="checkbox"/> White</td></tr> <tr><td>NameId</td><td>26</td></tr> <tr><td>ObjectValue</td><td>00:00</td></tr> <tr><td>Order</td><td>29</td></tr> <tr><td>Position</td><td>323, 82</td></tr> <tr><td>Size</td><td>71, 31</td></tr> <tr><td>Visible</td><td>True</td></tr> </table> </div> </div>	Type		Name	Timer	Characteristics		BackColor	<input type="checkbox"/> Transparent	Font	STRA, 36pt	ForeColor	<input type="checkbox"/> White	NameId	26	ObjectValue	00:00	Order	29	Position	323, 82	Size	71, 31	Visible	True
Type																									
Name	Timer																								
Characteristics																									
BackColor	<input type="checkbox"/> Transparent																								
Font	STRA, 36pt																								
ForeColor	<input type="checkbox"/> White																								
NameId	26																								
ObjectValue	00:00																								
Order	29																								
Position	323, 82																								
Size	71, 31																								
Visible	True																								
Permet lors de la sélection d'une caractéristique, d'obtenir une description (traduite) de celle-ci.	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> 4 <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; background-color: #f0f0f0;"> Définit la couleur de la police </div> </div>																								

Zone d'édition	
Zone d'édition du Modèle.	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> 5  </div>

Les différentes Propriétés des objets





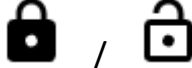

















Nom de la Propriété	Objets liés	Description
BackColor	Tous les objets avec du texte (y compris les valeurs numériques)	Définit la couleur de l'arrière-plan.
Font	Tous les objets avec du texte (y compris les valeurs numériques)	Police de l'objet : <ul style="list-style-type: none"> - Name (Nom) de la police. - Size (Taille) en points (pts).
ForeColor	Tous les objets avec du texte (y compris les valeurs numériques)	Définit la couleur de la police.
ObjectValue	Tous les objets avec du texte (y compris les valeurs numériques)	Pour les objets modifiés dynamiquement par le pupitre ou l'interface natation (points, nom des équipes, chrono...), objectValue est la valeur temporaire de l'objet sélectionné. Pour les objets fixes (Texte, Message défilant...), objectValue est la valeur définitive de l'objet sélectionné.
Position	Tous	Définit la position de l'objet sur le Modèle, (X = Horizontale / Y = Verticale). <i>L'origine est en haut à gauche [0 ; 0]</i>
Size	Les textes Externes ou défilants et les objets médias	Définit la taille de l'objet, (Width = Largeur / Height = Hauteur).
Team	Les objets liés à une équipe	Définit l'équipe de l'objet, (Home = Locaux / Guest =Visiteurs)
Line	Objets liés aux joueurs et à la natation	Définit la Ligne correspondante
ExclusionLine	Exclusions / Dossard d'exclusion	Définit le numéro de l'exclusion
Path	Objets liés aux médias	Emplacement du Média sur le disque dur*. <i>*Eviter l'utilisation de clés USB</i>
Orientation	Points / Possession	Définit l'orientation de l'objet ou du texte, (Right = Droite/ Left =Gauche)
Orientation	Objets avec du défilement	Définit le sens de défilement, (Right = Droite/ Left =Gauche)
DotColor	Objets avec des voyants (temps mort...)	Définit la couleur des voyants, (Red = Rouge / Yellow = Jaune / Green = Vert)
Speed	Objets avec du défilement	Définit la vitesse de défilement, (1=lent à 5=rapide)
Adjust	Image / Diaporama d'images	Ajustement de l'image : <ul style="list-style-type: none"> - Normal : Taille native (contenue dans la taille de l'objet) - AutoSize : Taille automatique (Adapte la taille de l'objet) - CenterImage : Image au centre (contenue dans la taille de l'objet) - StretchImage : Etiré - Zoom : conservation des proportions
Sound	Vidéo / Diaporama multimédia	Activation du son de l'objet (True) ou Arrêt du son (False)
Replay	Vidéo	Permet à l'objet de se répéter, (True = Actif / False =Désactivé)
DisplayTime	Rss / Diaporama d'images et multimédia	Temps d'affichage des informations, (en secondes)
TextVisibility	Voyants d'exclusion en Hockey sur glace	Définit si le texte est visible seulement quand une pénalité est affichée (OnlyOnPenalties) ou tout le temps (Allways)
PlayInEditor	Tous les objets liés aux medias / Rss	Activation de l'animation de l'objet (True) ou Arrêt de l'animation (False) <i>Cette propriété ne sert que dans l'onglet édition et n'influe pas sur l'affichage définitif</i>
FormatName	Objet nom du nageur	Format d'affichage spécifique du nom des nageurs, (NOM – Prénom / NOM Rrénom / Nom.P / NOM / P.NOM)
Nbcar	Objets externes en natation	Nombre de caractères maximum de l'objet. <i>Pour ne pas perturber l'affichage si un texte est trop long</i>
NbInfo	Flux Rss	Choix du nombre d'informations à afficher avant de revenir sur la dernière en date.

Les différentes Propriétés des objets (suite)




Nom de la Propriété	Objets liés	Description
RssUrl	Flux Rss	Lien url* du flux Rss. <i>*Doit-être un lien se terminant par ".xml"</i>
FontSize	Flux Rss	Taille de la police en points (pts), <i>La taille de la police pour la description = FontSize – 2pts</i>
RssTemplate	Flux Rss	Choix du Modèle (image) pour le fond du flux Rss.
ShowDescription	Flux Rss	Affiche (True) ou cache (False) la description du flux Rss.
ShowImage	Flux Rss	Affiche (True) ou cache (False) l'image du flux Rss. <i>Suivant le flux Rss choisi, les images ne sont pas obligatoirement disponibles.</i>
ShowTitle	Flux Rss	Affiche (True) ou cache (False) le titre du flux Rss.
TextAlign	Flux Rss	Choix de l'alignement du "Titre/Description" <i>Center => centrer / right => à droite / Left => à gauche</i>
ImageLayout	Fond du Modèle	Permet de choisir l'ajustement de l'image de fond : <ul style="list-style-type: none"> - None / Tile / Center : Non adaptés - Stretch : Etiré (Mais possible déformation de l'image) - Zoom : Sans déformation (mais possibles bandes)
ImagePath	Fond du Modèle	Permet de choisir l'image sur le disque dur*. <i>*Eviter l'utilisation de clés USB</i>
Preview image / Thumbnail	Fond du Modèle	Permet de choisir une vignette à partir d'une image sur le disque dur*. <i>*Eviter l'utilisation de clés USB</i>

Formats supportés

Images	*.JPG, *.JPEG, *.PNG, *.GIF, *.BMP, *.TIF, *.TIFF, *.JPE, *.JFIF, *.DIB, *.RLE
Vidéos	*.AVI;*.MPG;*.MPEG;*.MOV;*.WMV;*.MP4;*.3GP;*.VOB;*.WEBM;*.MTS;*.FLV;*.MKV;*.M4V

Les différentes actions disponibles sur les objets	
<p>Sélection d'un Objet dans la zone d'édition : clic sur l'objet ou sélection dans la liste déroulante d'objet. (Création d'un cadre pointillé pour indiquer l'objet sélectionné).</p> <p>Il est alors possible de le déplacer sur le Modèle par un simple glissé-déposé.</p>	
<p>Multi-sélection d'objets : zone de sélection à la souris ou maintien de la touche Ctrl puis un clic sur chaque objet à sélectionner. (Création d'un cadre pointillé pour chaque objet sélectionné).</p> <p>Il est alors possible de les déplacer sur le Modèle par un simple glissé-déposé.</p>	
<p>Changement de la taille de certains objets via les carrés dans les coins.</p>	
<p>Désélection d'un ou plusieurs objets : clic sur le fond du Modèle ou via le raccourci clavier : " Echap". (si le curseur de la souris se trouve dans la zone d'édition).</p>	
<p>Verrouillage / déverrouillage de la position de tous les objets.</p>	
<p>Activation / désactivation de la grille d'alignement ; chaque nouvel objet sera alors placé à l'intersection de deux lignes.</p>	
<p>Alignement des côtés gauches (avec le 1er objet sélectionné comme référence). (Pour 2 objets sélectionnés minimum).</p>	
<p>Alignement des centres (avec le 1er objet sélectionné comme référence). (Pour 2 objets sélectionnés minimum).</p>	
<p>Alignement des côtés droits (avec le 1er objet sélectionné comme référence). (Pour 2 objets sélectionnés minimum).</p>	
<p>Alignement des sommets (avec le 1er objet sélectionné comme référence). (Pour 2 objets sélectionnés minimum).</p>	
<p>Alignement des milieux (avec le 1er objet sélectionné comme référence). (Pour 2 objets sélectionnés minimum).</p>	
<p>Alignement des bases (avec le 1er objet sélectionné comme référence). (Pour 2 objets sélectionnés minimum).</p>	
<p>Egalisation de l'espacement horizontal (l'objet sélectionné le plus à gauche comme référence). (Pour 3 objets sélectionnés minimum).</p>	
<p>Augmentation de l'espacement horizontal (l'objet sélectionné le plus à gauche comme référence). (Pour 3 objets sélectionnés minimum).</p>	
<p>Diminution de l'espacement horizontal (l'objet sélectionné le plus à gauche comme référence). (Pour 3 objets sélectionnés minimum).</p>	
<p>Egalisation de l'espacement vertical (l'objet sélectionné le plus haut comme référence). (Pour 3 objets sélectionnés minimum).</p>	
<p>Augmentation de l'espacement vertical (l'objet sélectionné le plus haut comme référence). (Pour 3 objets sélectionnés minimum).</p>	
<p>Diminution de l'espacement vertical (l'objet sélectionné le plus haut comme référence). (Pour 3 objets sélectionnés minimum).</p>	
<p>Positionnement de l'objet en arrière-plan du Modèle par rapport aux autres objets.</p>	
<p>Positionnement de l'objet au premier-plan du Modèle par rapport aux autres objets.</p>	
<p>Annule la dernière action (disponible via le raccourci clavier : Ctrl + Z). (Pour une annulation allant jusqu'aux 30 modifications précédentes).</p>	
<p>Rétablit la dernière action (disponible via le raccourci clavier : Ctrl + Y). (Pour un rétablissement allant jusqu'aux 30 modifications précédentes).</p>	

Les différentes actions disponibles sur les objets (suite)

Suppression de l'objet sélectionné (disponible via le raccourci clavier : "Suppr"). <i>(si le curseur de la souris se trouve dans la zone d'édition).</i>	
Copier le ou les élément(s) sélectionné(s) dans le tampon mémoire	
Coller les éléments actuellement dans le tampon mémoire	


● NOTES



ZI de Bel Air

44850 LE CELLIER

FRANCE

 : +33 (0)2 40 25 46 90

Fax : +33 (0)2 40 25 30 63

 stramatel@stramatel.com

www.stramatel.com