



1997-2014 Exponent Software SàRL - Tous droits réservés

Editeur : Exponent Software SàRL
79-81, av. Louis-Casai
1216 Cointrin (Genève)
Suisse

Tél: +4122 788 24 40
Fax: +4122 788 24 49
info@exponentsoftware.com
www.exponentsoftware.com

MediaGun v.1.9 pour Windows - Visite guidée

Bonjour !

Tout d'abord, un grand merci pour votre intérêt pour MediaGun.

Ce mini mode d'emploi est destiné à vous faciliter la prise en main du programme. Pour des informations complémentaires concernant notamment la manière dont MediaGun gère les formats de fichiers, les procédures d'installation, les FAQ, nous vous recommandons la lecture du fichier Lisez-moi. (Menu Démarrer/Tous les Programmes/Exponent Software/MediaGun 1.9/Doc), ou la visite de notre site internet, www.exponentsoftware.com.

Architecture du produit

MediaGun est organisé en quatre écrans :

- l'*Ecran d'Accueil*
- la *Coulisse*
- la *Scène*, comprenant la *Barre de Contrôle* et la *Fenêtre Marketing*
- l'*Embellissement de Texte*

L'Ecran d'Accueil



MediaGun – Écran d'Accueil

Le bouton **Désactiver** suspend temporairement l'utilisation de MediaGun sur une machine donnée. Cela vous permet de l'utiliser sur un autre PC sans devoir payer une deuxième licence. **La désactivation est aussi nécessaire avant de procéder à des changements importants sur votre ordinateur (changement de système d'exploitation, formatage du disque, etc.)**

Pour désactiver MediaGun, il vous faut être connecté à internet, puis cliquer ce bouton. Le temps nécessaire à la mise à disposition de votre licence sur une autre machine peut prendre jusqu'à 30 minutes.

AVANT DE PROCEDER A CETTE DESACTIVATION, NOUS VOUS RECOMMANDONS VIVEMENT DE RETROUVER VOS IDENTIFIANTS (NOM D'UTILISATEUR ET CLE D'ACTIVATION). Ceux-ci vous ont été communiqués par email lors de votre achat initial et vous seront demandés lors de la prochaine activation. (Si vous ne les retrouvez pas, pas de panique, nous sommes là pour ça !)

La Coulisse

Après l'écran d'accueil, vous vous trouvez dans la Coulisse (Backstage), où vous construisez vos séquences multimédia (Master List). Cela s'effectue en trois étapes de base :

GET : Chargez le dossier contenant les éléments désirés

ADD : Additionnez-les dans une « Master List »

RUN : Diffusez la Master List

C'est tout ! C'est réellement aussi simple que cela. Avec MediaGun, vous pouvez intégrer plus de 50 types de fichiers multimédia (PowerPoint, PDF, DVD, clips vidéo, images, html, sons, textes, Quicktime, Flash, Youtube, apps) et diffuser votre Master List en quelques secondes.

Lisez la suite pour découvrir comment.



MediaGun - La Coulisse (Backstage)

Pour choisir une langue utilisateur, cliquez sur un **drapeau** (4). Options : Anglais, allemand, français)

Une explication détaillée est à votre disposition. Si vous désirez vous informer sur tel ou tel objet du programme, il suffit de cliquer sur le bouton "?" en haut à droite de l'écran (6), puis de cliquer sur l'objet en question. (Vous pouvez aussi appuyer la touche F1 du clavier.)

Etape 1: Chargez les médias

- Un clic sur le **bouton GET** (1) analyse automatiquement le contenu du Dossier de Ressources. MediaGun 'se souvient' du Dossier de Ressources d'une utilisation à l'autre. Cliquez sur le petit bouton représentant un **Dossier** (2) pour sélectionner un autre **Dossier de Ressources**.

Note : Tous les éléments d'une Master List doivent se trouver dans le même Dossier de Ressources. Toutefois, vous pouvez contourner cette limitation en utilisant des raccourcis. De nombreux utilisateurs de MediaGun utilisent des Dossiers de Ressources ne contenant que des raccourcis! Ceci vous permet de rassembler dans un même dossier des éléments

provenant de dossiers différents. Et comme un raccourci est un fichier minuscule (1 KO), cela ne vous coûte que très peu d'espace disque.

- Le champ (3) montre l'adresse du **Dossier de Ressources** courant.
- MediaGun analyse ce dossier, et classe son contenu en 5 catégories - Vidéo, Texte, Audio, Images et Applications dans les 5 **boîtes à media** (10 à 14). Il inscrit dans le champ (8) le nombre d'éléments contenus respectivement par chaque boîte à media.
- MediaGun gère les **raccourcis**. Quand il rencontre un raccourci dans le Dossier de Ressources, il vérifie automatiquement que le fichier-parent est bien disponible. Dans le cas contraire, MediaGun nous le signale en publiant le résultat de cette vérification:
 - Il élimine les noms de ces raccourcis "orphelins" des 5 **boîtes à media** (10 à 14)
 - Il publie la liste de ces raccourcis dans la **Zone de Prévisualisation** (30). Vous pouvez alors soit sauvegarder cette information pour rechercher ces fichiers à votre convenance, soit accepter et fermer ce rapport par "OK".
- Pour **régler le volume sonore** (5), positionnez le curseur de la souris au niveau désiré et cliquez.
- Pour visionner ou écouter un élément quelconque, double-cliquez son nom, qu'il se trouve dans les 5 **boîtes à media** (10 à 14), ou dans la **Master List** (16). Ici, vous pouvez également sélectionner l'élément et cliquer sur le **bouton Play** (25).
- Pour arrêter le visionnement d'un événement, cliquez sur le **bouton Stop** (26). Il n'est pas nécessaire de cliquer sur ce bouton pour lancer un autre media.
Pour arrêter un media de type **Texte**, cliquez sur le texte lui-même.
Pour arrêter un media de type **.exe** (dans la boîte à media **Apps**), utilisez la touche ESC (Escape) de votre clavier, ou un éventuel bouton ou menu Quit.
- Cliquez sur le **bouton +** (9) pour accéder à l'écran d'**Embellissement de Textes**. (voir ci-dessous).
- ALT-Double-click sur le nom d'un fichier texte (.txt) dans la **boîte à Media TEXT** (11) ouvre ce fichier dans son programme de traitement de texte respectif. Cela permet des modifications de dernière minute, directement à partir de MediaGun.

Etape 2 : ADDitionnez les éléments-Construisez votre Master List

- Pour construire une séquence - une "Master List", sélectionnez les événements souhaités dans les 5 **boîtes à media** (10 à 14). L'ordre n'est pas important pour l'instant. Vous pouvez opérer des (dé)sélections multiples, même à travers les 5 boîtes à media, en maintenant appuyée la touche CTRL (Control) de votre clavier.
- Pour sélectionner la totalité d'une boîte à media, double-cliquez sur son nom (7). (Par ex. MOVIES)
- Pour ajouter les éléments sélectionnés à la Master List, cliquez sur le bouton **ADD** (27), ou pressez la touche "Return" de votre clavier.
- La chronologie de événements dans la **Master List** (16) peut être modifiée en tout temps. Il suffit de sélectionner les éléments - touche CONTROL appuyée pour des (dé)sélections multiples - puis relâcher la touche CONTROL et glisser-déposer la sélection à l'aide du **bouton droit** de la souris. Une ligne horizontale montre le point d'insertion. Il n'est ainsi pas nécessaire d'ajouter les éléments dans la Master List individuellement, ce qui représente un gain de temps précieux.
- Le champ (15) montre le nom de la Master List courante.
- Pour **désélectionner** (23) ou **détruire** (24) des événements dans la **Master List** (16), sélectionnez-les et cliquez le bouton correspondant. Vous pouvez opérer des (dé)sélections multiples en maintenant appuyée la touche CONTROL de votre clavier.
- Pour **créer une nouvelle liste** (19), **sauvegarder une liste** (20), **la sauvegarder sous un autre nom** (21) **ou imprimer une liste** (22), cliquez le bouton correspondant.
- Pour créer un fichier texte contenant les éléments de la **Master List** (16), cliquez le **bouton Print** (22) en maintenant la touche CONTROL appuyée.
- C'est tout! Vous pouvez maintenant diffuser votre séquence directement - **bouton Run** (28) qui vous amène à la Scène, ou la sauvegarder pour plus tard. Pour cela, cliquez sur le **bouton Save** (19) et nommez votre Master List. Son nom apparaît dans la **Zone de prévisualisation** (30). Pour charger une liste quelconque, il vous suffira de double-cliquer son nom dans la **Zone de Prévisualisation** (30). Autre technique: sélectionnez la liste désirée et cliquez sur le **bouton Load** (31).
- Les noms de vos Master Lists sont affichés dans la **Zone de Visualisation** (30) quand aucun média n'y est montré.
- Le champ (29) montre l'adresse du Dossier de Ressources relatif à la Master List sélectionnée dans la liste de vos Master Lists.
- Pour **renommer** ou **détruire** une liste, sélectionnez son nom dans la **zone de prévisualisation** (30), puis cliquez sur le bouton correspondant (respectivement 32 ou 34). Pour détruire toutes les listes, maintenez appuyée la touche CTRL et cliquez sur le **bouton Delete** (34).

Note : Quand vous chargez une Master List précédemment sauvegardée, MediaGun ne se contente pas d'afficher les divers media dans la boîte **Master List** (16). Il vérifie la présence et vous avertit en cas de tout élément absent. Il vous propose plusieurs options, et ne permet pas de cliquer sur RUN en l'état. Cela vous garantit une présentation sans mauvaises surprises !

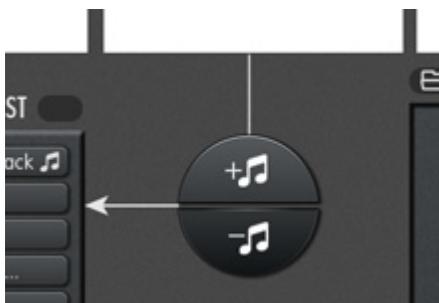


Attention: La destruction d'une liste ou d'un élément d'une liste ne peut être annulée (elle est définitive). Toutefois, une liste n'est qu'une référence à vos fichiers, sa destruction n'a aucun effet sur les fichiers eux-mêmes.

- Pour classer vos listes en ordre alphabétique, cliquez sur le **bouton Sort** (33).

Le mode Music Track

- Pour diffuser une musique en même temps que tout autre media : Cliquez le bouton **Music Track** (18). Le bouton ADD (27) est remplacé par les boutons **Ajouter/Supprimer une musique** :



Suivez ensuite les instructions à l'écran.

Note sur les micro-coupures audio:

Parfois, la combinaison d'images ou de vidéo haute résolution et d'une bande sonore peut résulter en de brèves coupures dans la bande-son. Pour limiter ce risque, nous suggérons l'utilisation des formats audio suivants : .mp3, .wma, .m4a ou .mid.

De plus, la résolution des images ne devrait pas dépasser 96 dpi, en mode RGB.

Cliquez à nouveau sur le bouton Music Track (18) pour sortir de ce mode, et retrouver le bouton ADD (27)

- Pour diffuser votre liste, cliquez sur le **bouton RUN** (28). Cela vous amène sur la Scène.

Embellissement de Textes



MediaGun – Fenêtre Embellissement de Texte

MediaGun vous permet de modifier l'aspect d'un fichier texte (.txt). Vous pouvez ainsi utiliser le plus simple des programmes, le bloc-notes de Windows pour créer un document, puis utiliser la page **Embellissement de Texte** de MediaGun pour le rendre plus attractif. Il s'agit d'un réglage global, affectant TOUS les fichiers .txt.

Note : Ces réglages ne concernent pas les autres formats de texte, tels que PDF, Doc, etc., qui, eux, sont reproduits tels quels.

- Les boutons **Wallpaper** (35) et **Plain Color** (36) vous permettent de choisir respectivement parmi 48 textures et 168 couleurs unies pour vos fonds d'écran. Le bouton **Ink** (37) vous propose 168 couleurs « d'encre ».
- Vous pouvez aussi utiliser les vôtres : En mode **Wallpaper**, cliquez sur le bouton **Custom** (42) pour choisir votre propre image de fond d'écran. En mode **Plain Color**, ou **Ink**, cliquez sur le bouton **Custom** (42) pour choisir la couleur précise de votre fond d'écran ou d'encre.
- Pour sélectionner une police de caractère, son corps et son style, cliquez sur le bouton **Font** (38).
- Le champ (39) affiche les caractéristiques du Nom, du Corps et du Style de la police de caractères courante.
- Pour obtenir de l'aide sur le rôle d'un objet quelconque à l'écran, cliquez sur le bouton ? (40) dans le coin supérieur droit - ou appuyez la touche F1, puis cliquez sur l'objet en question.
- Le champ à gauche de la fenêtre (41) affiche respectivement nos fonds d'écran, (textures ou unis selon mode Wallpaper ou Plain Color), et couleurs d'encre. Cliquez sur la texture ou la couleur de votre choix.
Un cadre blanc confirme votre choix, et vous en voyez le rendu sur la partie droite de la fenêtre (44).
Note : Les motifs d'origine se trouvent dans le dossier « Patterns », dans le même dossier que MediaGun. Vous pouvez en remplacer tout ou partie par les vôtres. Il vous suffit de leur donner les mêmes noms, le même format (jpg, RGB), et la même densité (72 DPI)
- Le champ **Custom** (43) affiche la vignette du fond d'écran, (texture ou uni), choisi par vous et ne faisant pas partie de l'assortiment d'origine. Cette fonctionnalité est toujours disponible, et **il n'est pas nécessaire de remplacer les textures originales par les vôtres pour en profiter.** (voir point précédent)
- Le champ à droite de la fenêtre (44) vous montre à quoi ressembleront vos fichiers .txt une fois cliqué le bouton **OK** (46).

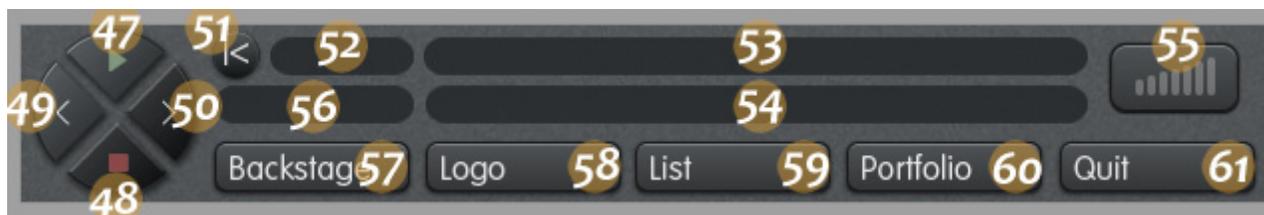
- Cliquez sur **Cancel** (45) pour retourner à la Coulisse sans modification des réglages d'Embellissement de Texte, ou **OK** (46) pour confirmer vos nouveaux réglages.

Etape 3: Que le spectacle commence !

LA SCENE

La Scène est le lieu où vos Master Lists sont diffusées. En entrant sur la Scène la première fois, vous voyez le logo Exponent Software. Un clic sur ce **logo** fait apparaître l'image **Contact**. Vous pouvez remplacer ces deux images à votre convenance. (voir ci dessous: Fenêtre Marketing)

Pour obtenir de l'**aide** sur le rôle d'un objet quelconque à l'écran, cliquez sur le bouton **?** dans le coin supérieur droit de l'Écran - ou appuyez la touche F1, puis cliquez sur l'objet en question.



MediaGun - La Barre de Contrôle

Au bas de l'écran se trouve la **Barre de Contrôle**. Elle peut être affichée/cachée via la touche Espace. Elle offre les fonctionnalités suivantes:

À gauche de la fenêtre, cinq boutons de navigation :

- Le bouton **Lecture** (47) lit l'élément courant, dont le nom est affiché dans le champ **Courant** (53). Vous pouvez également utiliser la flèche vers le haut de votre clavier.
- Le bouton **Stop** (48) arrête l'élément courant. Vous pouvez également utiliser la flèche vers le bas de votre clavier.
*Note: Pour arrêter un événement de type **App**, utilisez la touche ESC (Escape) de votre clavier, ou un éventuel bouton ou menu Quit.*
- **La flèche vers la gauche** (49) vous amène à l'événement précédent. Vous pouvez également utiliser la flèche vers la gauche de votre clavier.
Option: Vous pouvez déclencher l'événement précédent en cliquant dans le coin inférieur-gauche de l'écran. Ceci est particulièrement utile lorsque vous utilisez un projecteur et utilisez une souris sans fil que vous pointez vers l'écran. La Barre de Contrôle peut alors être cachée (touche Espace), de manière à réduire l'encombrement de l'écran.
- **La flèche vers la droite** (50) vous amène au prochain événement. Vous pouvez également utiliser la flèche vers la droite de votre clavier.
Option: Vous pouvez déclencher l'élément suivant en cliquant dans le coin inférieur-droit de l'écran. Ceci est particulièrement utile lorsque vous utilisez un projecteur et utilisez une souris sans fil que vous pointez vers l'écran. La Barre de Contrôle peut alors être cachée (touche Espace), de manière à réduire l'encombrement de l'écran.
- La flèche **Retour au début** (51), vous amène au début de la Master List. Vous pouvez également utiliser la combinaison ALT + flèche vers la gauche de votre clavier.

Les diverses alternatives **clavier** (Lecture-Arrêt-Précédent-Suivant) décrites ici permettent de se passer de la Barre de Contrôle la plupart du temps. Cela permet un écran épuré.

*Note : Si vous sélectionnez un élément (B) de votre Master List pendant la lecture d'un élément (A), l'élément (B) sera lu sans autre action de votre part. Si en revanche vous arrêtez la lecture de l'élément A par la commande **Stop**, puis sélectionnez l'élément B, il vous faudra ensuite lancer la commande **Lecture**. Cette logique est calquée sur celle des commandes à distances des lecteurs de CD Audio.*

D'autres options se trouvent à la droite de ces boutons de navigation. Vous pouvez ainsi:

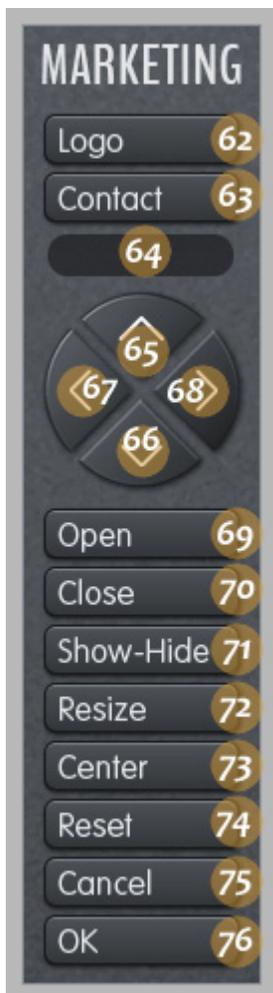
- **Prendre connaissance** du numéro de l'évènement courant / du nombre total d'évènements de votre Master List (52).
- **Régler le volume sonore** (55): positionnez le curseur de la souris au niveau désiré et cliquez.
- **Choisir la résolution des éléments vidéo** (56): taille d'origine ou plein écran. Cela ne s'applique qu'aux vidéos, et non aux images fixes.
- **Connaître le nom/Démarrer l'évènement courant** (53) ou **suivant** (54) **en cliquant sur son nom**. Le fait de connaître le nom de l'évènement suivant peut être utile: il permet à l'utilisateur de «garder le cap».
Note : Cliquez et gardez appuyé le bouton gauche de la souris sur le champ (53) pour dérouler toute votre Master List. Cela vous permet d'en choisir n'importe quel élément, directement. Très pratique pour répondre rapidement à une question ou une remarque de l'auditoire.
- Déclencher n'importe quel élément de votre Master List par un clic sur le **bouton List** (59), puis un double-clic sur l'élément souhaité.
- **Insérer votre Logo / votre Carte de Contact**. Un clic sur le **bouton Logo** (58) ouvre la **Fenêtre Marketing** (voir ci-dessous). Celle-ci vous permet d'insérer, de redimensionner, de centrer, de positionner avec précision votre Logo et votre Carte de Visite.
- **Retourner à la Coulisse (Backstage)** (57)

- **Créer et exporter un Portfolio** (60) - voir ci-dessous
- **Quitter MediaGun** (61)

Fenêtre Marketing

Cette fenêtre vous permet d'insérer deux images sur le fond d'écran de la Scène. La première, représentant par exemple votre Logo, la date, le lieu et le nom de l'événement, apparaîtra dès qu'aucun media visuel ne sera montré. De plus, il vous est possible d'insérer une 2^e image (**Contact**), qui apparaîtra par un clic sur le Logo. Cette 2^e image pourrait représenter votre carte de visite, ou un plan d'accès, etc., ce qui est pratique lors de la distribution d'un Portfolio Standard (voir ci-dessous)

Le format accepté pour ces images est .bmp, .gif et .jpg.



- Le **bouton Logo** (62) permet d'assigner les divers réglages de cette fenêtre à votre image Logo.
- Le **bouton Contact** (63) permet d'assigner les divers réglages de cette fenêtre à votre image Contact.
- Ce champ (64) affiche les coordonnées en pixels des images Logo et Contact.
- Le **bouton Nord** (65) permet de déplacer la sélection (Logo ou Contact) vers le haut, par incréments de 1 pixel. La touche CONTROL permet des incréments de 10 pixels. La touche MAJ permet un déplacement continu. Vous pouvez aussi déplacer la sélection manuellement par glisser-déposer.
- Les **boutons Sud** (66), **Ouest** (67) et **Est** (68), se comportent de même, dans leurs directions respectives.
- Le **bouton Open** (69) permet d'attribuer l'image de votre choix à la sélection (Logo ou Contact). **Veillez noter que cette image n'est pas importée à l'intérieur de MediaGun. Elle demeure en tant que fichier externe. Si vous détruisez cette image, ou modifiez son nom ou son emplacement, MediaGun NE LA RETROUVERA PAS.** Si cela se produit, vous devrez réattribuer l'image à votre sélection. Un Portfolio, lui, importe l'image Logo ou Contact au moment de sa création. Elle sera ainsi visible sur la machine jouant le Portfolio, dans tous les cas. (voir ci-dessous la section Portfolio)
- Le **bouton Close** (70) permet de fermer l'image de la sélection (Logo ou Contact). Bien sûr, cette action n'impacte pas le fichier image original. Simplement, cette image n'apparaîtra pas sur la Scène de MediaGun.
- Le **bouton Show-Hide** (71) permet de montrer/cacher la sélection (Logo ou Contact). Cela peut être utile pour positionner la sélection au pixel près.

*Note : Il existe une différence entre Close (Fermer) et Hide (Cacher) le Logo ou le Contact:
On les ferme quand on ne veut pas qu'ils apparaissent sur la Scène.*

On les cache quand on veut les positionner avec précision à l'écran, par une succession de clics "Show-Hide", pour vérifier par exemple un effet de transparence ou d'ombre.

- Le **bouton Resize** (72) permet de redimensionner la sélection (Logo ou Contact). Il suffit de saisir le pourcentage souhaité. Notez que pour un résultat optimal, il est préférable d'effectuer cette opération à l'aide d'un logiciel dédié (par ex. Adobe Photoshop). Dans tous les cas, il est déconseillé d'agrandir l'image de départ.
- Le **bouton Reset** (73) permet de retrouver l'image, la taille et le positionnement de la sélection (Logo ou Contact) à son état d'origine, c'est-à-dire à l'ouverture de la fenêtre Marketing.
- Le **bouton Cancel** (75) permet de retrouver l'image, la taille et le positionnement DES DEUX OBJETS (Logo et Contact) à leur état d'origine, c'est-à-dire à l'ouverture de la fenêtre Marketing, et de refermer la fenêtre Marketing.
- Le **bouton OK** (76) sauvegarde les réglages effectués et ferme la fenêtre Marketing.

Portfolios

MediaGun permet d'exporter votre Master List. Nous appelons alors cette Master List un **Portfolio**. **Un Portfolio peut être lu par tout PC sous Windows, même en l'absence de MediaGun.** La fabrication d'un Portfolio par MediaGun est 100% automatique.

Il existe deux sortes de Portfolio.

- **Standard** - Choisissez cette option pour créer un Portfolio interactif. L'utilisateur final utilise une Barre de Contrôle pour naviguer dans la Master List. Il est en revanche impossible de modifier le contenu du Portfolio.
- **Solo** - Choisissez cette option si vous désirez que le Portfolio joue la Master List sans assistance, de manière automatique. Cette formule peut se révéler utile par exemple dans le contexte d'expositions, d'évènements, de la PLV, dans la salle de réception d'une entreprise, pour la communication interne, etc. Il est possible de configurer le Portfolio pour qu'il diffuse la Master List en boucle continue jusqu'à ce que la touche ESCape soit appuyée, ou une fois seulement, avant de quitter automatiquement.

Les Portfolios MediaGun diffusent vos données de manière SECURISEE, ce qui signifie que si d'aventure tel ou tel fichier était modifié ou remplacé après la création du Portfolio, MediaGun ne le diffuserait pas, protégeant ainsi l'intégrité de la création originale.

Pour générer un Portfolio à partir d'une liste MediaGun quelconque:

1. Cliquez sur le **bouton Portfolio** (60) de la Barre de Contrôle
2. Sélectionnez le mode de Portfolio souhaité (Standard ou Solo).
3. Nommez le Portfolio, et indiquez l'emplacement où vous désirez le sauvegarder.
4. Cliquez OK, et le Portfolio est généré automatiquement.

Nous vous recommandons de consulter le fichier Lisez-moi et l'aide dans MediaGun lui-même pour en savoir plus au sujet des Portfolios.

Support Technique

Besoin d'aide ? N'hésitez pas à nous contacter !

Exponent Software Sarl

Tél.: +41 22 788 24 40 - Fax: +41 22 788 24 49

Adresse: 79-81 Avenue Louis-Casai, CH-1216 Cointrin (Genève) - Suisse

e-mail: support@exponentsoftware.com - Web : www.exponentsoftware.com